

ABSTRAK

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan setiap individu agar memperoleh ilmu dan pengetahuan. Dalam proses pembelajaran terdapat sebuah kurikulum yang digunakan sebagai konsep perencanaan pembelajaran, pada kurikulum 2013 terdapat perubahan mata pelajaran Sejarah Indonesia tingkat SMA, yang mulanya merupakan mata pelajaran peminatan berubah menjadi mata pelajaran wajib. Walaupun begitu siswa-siswi SMA mengalami kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran tersebut dikarenakan harus membaca buku Sejarah Indonesia yang cukup tebal, dan tidak sedikit orang menjadi malas untuk membacanya. Sehingga saat ini terdapat *Question Answering System* atau sistem tanya jawab yang merupakan sebuah sistem penyedia informasi dengan layanan tanya jawab. *Question Answering System* ini dapat berupa *chatbot* yang dapat lebih mudah, cepat merespon dan dapat diakses kapan saja sehingga memudahkan pengguna untuk mencari informasi mengenai mata pelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan metode *Fuzzy String Matching*. metode tersebut melakukan pencocokan *string* pada pertanyaan yang dimasukkan oleh pengguna dengan *keyword* yang terdapat pada *database*. Hasil penelitian pada *chatbot* mata pelajaran Sejarah Indonesia memiliki tingkat akurasi sekitar 83,3% yang dapat mendeteksi kata *typo* dan penulisan kata berbeda namun memiliki makna kata yang sama.

Kata kunci—*mata pelajaran sejarah Indonesia, sistem tanya jawab, chatbot, Fuzzy String Matching*