



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Aplikasi *chatbot* penyedia informasi objek wisata berbasis *Artificial Intelligence Markup Language* (AIML) menggunakan algoritma *Enhanced Confix Stripping* (ECS) (Studi Kasus: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan DKI Jakarta) telah berhasil dirancang dan dibangun. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan 2 *platform*, yaitu aplikasi *chatbot* yang diimplementasikan pada Line Messenger dan *website* admin sebagai *back end*.

Aplikasi *chatbot* informasi objek wisata diimplementasikan pada aplikasi Line Messenger dengan mengembangkan Software Development Kit (SDK) Line Messenger yang didapatkan dari Line Developer dengan AIML dan algoritma ECS. Aplikasi *chatbot* dapat menjawab pertanyaan terkait deskripsi, lokasi, harga tiket masuk, waktu operasional, daya tarik, tempat makan terdekat, tempat belanja terdekat, tempat penginapan terdekat, objek wisata terdekat, jaringan transportasi, frekuensi keadaan angkutan umum dan informasi terkait aplikasi *chatbot*.

Website admin digunakan sebagai *back end* untuk mengelola segala informasi yang berhubungan dengan *chatbot*. *Website* admin memiliki halaman *login*, halaman *dashboard*, halaman riwayat dialog, halaman *aiml*, halaman *srai*, halaman *upload aiml*, halaman *download aiml*, halaman *hapus aiml*, dan halaman *edit profile* admin.

Aplikasi *chatbot* informasi objek wisata telah diuji pada 30 (tiga puluh) responden menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM). Pengujian menyatakan bahwa 85.56% responden setuju bahwa *chatbot* informasi objek wisata

mudah dipahami dan digunakan tanpa membutuhkan banyak usaha dalam menggunakannya (*perceived ease of use*) dan 85.78% responden setuju bahwa *chatbot* informasi objek wisata dapat meningkatkan kinerja pengguna dalam menemukan informasi objek wisata (*perceived usefulness*).

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi *chatbot* informasi objek wisata adalah sebagai berikut.

1. Menambahkan *knowledge base chatbot* agar *chatbot* dapat memberikan informasi yang sesuai dan lebih pintar.
2. Mengimplementasikan teknologi *machine learning* dan *deep learning* agar *chatbot* dapat menambahkan dialog baru ke dalam *database* sehingga membuat performa *chatbot* menjadi lebih baik dan menjadikan *chatbot* layaknya seperti manusia.

