



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Aplikasi LINE *chatbot* layanan informasi lembaga bimbingan belajar menggunakan algoritma Boyer-Moore (Studi Kasus: Winner Education) telah berhasil dirancang dan dibangun. Untuk dapat berinteraksi dengan *chatbot* Winner Education, *user* harus menambahkan *chatbot* Winner Education sebagai teman di aplikasi LINE. Fitur utama *chatbot* Winner Education, yaitu membalas masukan pertanyaan dari *user*, baik itu sapaan, akhiran dan pertanyaan terkait Winner Education. Jika *user* memasukan pertanyaan terkait Winner Education maka *chatbot* akan menjawab sesuai kata kunci dan jawaban yang ada dalam *database*. Jika *user* memasukan pesan “bantuan/bantu” maka *chatbot* Winner Education akan memunculkan daftar pertanyaan terkait Winner Education. Jika masukan pertanyaan dari *user* tidak ditemukan dalam *database* maka *chatbot* akan menjawab pesan bahwa pertanyaan tersebut tidak terkait Winner Education.
2. Aplikasi LINE *chatbot* layanan informasi lembaga bimbingan belajar menggunakan algoritma Boyer-Moore (Studi Kasus: Winner Education) telah diuji menggunakan metode *Black Box Testing* dengan 4 skenario yang menunjukkan hasil 100% jawaban aplikasi sesuai dengan jawaban dari kata kunci yang terdapat dalam *database*.

3. Aplikasi LINE *chatbot* layanan informasi lembaga bimbingan belajar menggunakan algoritma Boyer-Moore (Studi Kasus: Winner Education) telah dievaluasi oleh 45 (empat puluh lima) responden menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) serta mendapatkan hasil sebesar 82,5% menyatakan sangat setuju bahwa aplikasi dapat berguna (*perceived usefulness*), 81,3% menyatakan sangat setuju bahwa aplikasi dapat mudah digunakan (*perceived ease of use*), 79,7% menyatakan sangat setuju bahwa aplikasi nyaman digunakan (*attitude toward using*), dan 75% menyatakan setuju bahwa aplikasi dapat digunakan pada saat diperlukan dan *user* tetap berniat menggunakannya untuk selanjutnya (*behavioral intention to use*).

5.2 Saran

Aplikasi LINE *chatbot* yang dibuat ini masih memiliki kekurangan serta keterbatasan. Saran untuk pengembangan aplikasi LINE *chatbot* ini adalah sebagai berikut.

1. Kata kunci dalam *database* diperbanyak agar *chatbot* dapat menjawab lebih banyak pertanyaan/pesan.
2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dibuat sistem yang dapat mengelola perubahan data dalam *database* agar informasi yang diberikan *chatbot* selalu merupakan informasi terbaru.
3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan menambahkan *suggestion* atau *spelling correction* agar ketika *input* dari *user* tidak dimengerti oleh *chatbot* atau tidak terdapat dalam *database*, *chatbot* dapat memberikan opsi pertanyaan maupun jawaban berdasarkan *suggestion* dan *spelling correction*.

4. Untuk penelitian selanjutnya *chatbot* dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan GIF, stiker, atau gambar tertentu sebagai jawaban untuk *user* agar lebih menarik.
5. Untuk penelitian selanjutnya *chatbot* dapat dikembangkan lebih lanjut agar *chatbot* tidak hanya berjalan di aplikasi LINE Messenger, tetapi dapat berjalan di aplikasi *instant messaging* atau media sosial yang lain.