



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

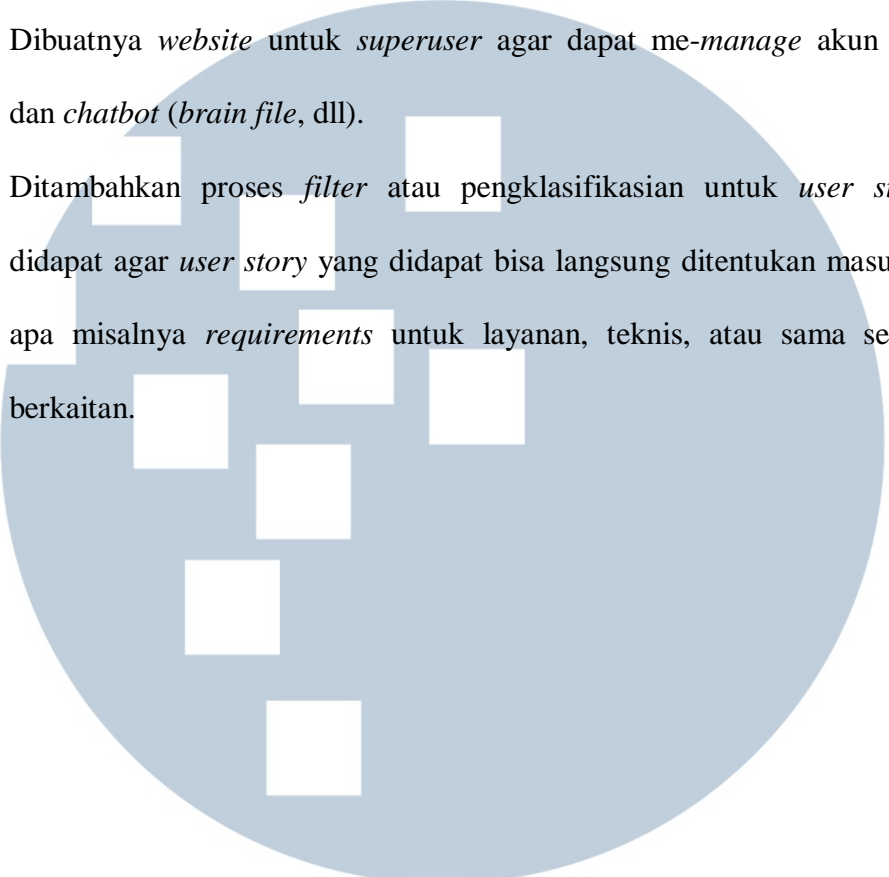
Dari hasil penelitian dilakukan aplikasi *chatbot* sebagai media *requirements gathering* dengan *user stories* dan algoritma *stemming* Nazief & Adriani berhasil dirancang dan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan Android Studio sebagai *tool*-nya.

Berdasarkan data kusioner yang disusun berdasarkan TAM, hasil perhitungan data untuk tingkat penerimaan pengguna yaitu tingkat penerimaan pengguna untuk *Behaviour Intention to Use* adalah sebesar 83,03%, tingkat penerimaan pengguna untuk *User Attitude towards* adalah sebesar 83,79%, tingkat penerimaan pengguna untuk *Perceived Usefulness* adalah sebesar 85,45%, dan tingkat penerimaan untuk *Perceived Ease of Use* adalah sebesar 84,55%.

Berdasarkan data pengujian *chatbot metric efficiency*, hasil dari pengujian adalah 1099,92 detik atau 18,33 menit untuk *total elapsed time* dengan rata-rata *elapsed time* untuk 1 *task* sebesar 36,66 detik, *total number of user turns* dan *total number of system turns* adalah sebesar 184 *turns*, *total elapsed time per turns* untuk 30 *task* sebesar 89,79 detik dengan rata-rata *elapsed time per turns*-nya untuk 1 *task* sebesar 2,99 detik

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijabarkan, maka saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya adalah sebagai berikut.

- 
1. Dibuatnya *website* untuk *superuser* agar dapat *me-manage* akun *developer* dan *chatbot* (*brain file*, dll).
 2. Ditambahkan proses *filter* atau pengklasifikasian untuk *user story* yang didapat agar *user story* yang didapat bisa langsung ditentukan masuk ke jenis apa misalnya *requirements* untuk layanan, teknis, atau sama sekali tidak berkaitan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA