

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah :

1. Proses analisis kebutuhan dilakukan dengan cara melakukan survei kepada masyarakat. Survei dilakukan dengan judul "Bagaimana preferensi masyarakat dalam mencari tempat kuliner terhadap perangkat lunak pemberi rekomendasi tempat kuliner?". Hasil dari survei tersebut kemudian dijadikan parameter pada perangkat lunak pemberi rekomendasi tempat kuliner, yaitu kebutuhan tempat, jenis tempat, dan jenis makanan. Penentuan parameter-parameter ini juga didasari hasil survei pada *website* pencari tempat kuliner seperti www.tripadvisor.co.id dan www.pergikuliner.com.
2. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan teknik *webscraping* pada *website* www.tripadvisor.co.id dan www.pergikuliner.com. Variabel yang diambil informasinya disesuaikan dengan parameter dari hasil analisis kebutuhan. Dari hasil *webscraping*, didapatkan *record* sejumlah 570 tempat kuliner. Pada *dataset* yang ada kemudian dilakukan proses penyiapan data berupa penggabungan data dan pembersihan data dengan jumlah *record* sebanyak.
3. *Chatbot* yang dibangun mampu untuk memberikan rekomendasi tempat kuliner yang sesuai dengan parameter-parameter yang diberikan oleh pengguna. Rekomendasi tempat kuliner tersebut didasarkan pada empat parameter yaitu keperluan tempat, jenis tempat, jenis makanan, dan waktu makan. Perhitungan rekomendasi tempat kuliner didasarkan dengan perhitungan *cosine similarity* dari *input* parameter dan *dataset* yang ada.
4. Pembangunan perangkat lunak dilakukan dengan pendekatan *chatbot* model *rule-based*. Model tersebut dipilih dikarenakan kesesuaian cara kerja *chatbot* dengan kebutuhan penelitian yaitu mengambil variabel parameter yang diperlukan untuk rekomendasi tempat kuliner.
5. Perangkat lunak yang dibangun dapat berkerja secara interaktif dengan bantuan fitur suara menggunakan bantuan API GCP *text-to-speech* dan *speech-to-text*.

6.2 Saran

Saran untuk pengembangan dari penelitian ini adalah :

1. Memperluas rekomendasi tempat kuliner dengan parameter lain dan tidak hanya terpatok pada parameter sebelumnya.
2. Otomatisasi penggunaan fitur *voice* pada *speech-to-text* dengan perintah suara seperti pada *Google Assistant*.
3. Penggunaan jarak antar pengguna dengan tempat kuliner sekitar sehingga dapat memudahkan pengguna untuk mencari tempat kuliner terdekat.
4. Pengujian perangkat lunak dilakukan terhadap para pengguna.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Moertini, V. S. dan Adithia, M. T. (2020) Pengantar data science dan aplikasinya bagi pemula. *Bandung: Unpar Press, Bandung Indonesia*, **1**, 1–20.
- [2] Adamopoulou, E. dan Moussiades, L. (2020) An overview of chatbot technology. *IFIP International Conference on Artificial Intelligence Applications and Innovations*, pp. 373–383. Springer.
- [3] Rahutomo, F., Kitasuka, T., dan Aritsugi, M. (2012) Semantic cosine similarity. *The 7th international student conference on advanced science and technology ICAST* 1.
- [4] Nagdewani, S. dan Jain, A. (2020) A review on methods for speech-to-text and text-to-speech conversion, . **7**.
- [5] Han, J., Kamber, M., dan Pei, J. (2001) *Data Mining: Concepts and techniques*. Morgan Kaufmann Publishers, San Francisco.