

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan (*Conclusion*)**

Dalam perancangan sistem chatbot layanan informasi menggunakan *Long Short-Term Memory* (LSTM) dapat diimplementasikan di Museum Talaga Manggung. Menggunakan metode *Agile* untuk merancang dan membangun sistem, membuat penyampaian layanan informasi di Museum Talaga Manggung menjadi efektif dan efisien, pengunjung pun mendapatkan informasi secara komprehensif. Selain itu, penggunaan teknologi LSTM memungkinkan chatbot untuk memahami dan merespon pertanyaan pengunjung dengan lebih akurat dan relevan, meningkatkan pengalaman interaktif di museum.

Berdasarkan hasil analisis, pembahasan dan pengujian telah dilakukan pada penelitian ini, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi Chatbot menggunakan *Long Short-Term Memory* (LSTM) pada Layanan Informasi di Museum Talaga Manggung dapat diterapkan, dengan memiliki kemampuan menyampaikan informasi secara lengkap dan jelas dengan bahasa yang mudah dipahami oleh pengguna. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Long Short-Term Memory* (LSTM) dalam chatbot memberikan kemampuan untuk memproses dan menghasilkan respon yang lebih kontekstual dan relevan bagi pengunjung.
2. Hasil dari Implementasi Chatbot menggunakan *Long Short-Term Memory* (LSTM) pada Layanan Informasi di Museum Talaga Manggung

meningkatkan interaktivitas layanan informasi, daya tarik serta minat pengunjung terhadap layanan informasi yang disajikan.

## 5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada pengembangan sistem selanjutnya diharapkan bisa menjadi aplikasi *website* yang dinamis agar bisa memberikan informasi lebih jauh mengenai Museum Talaga Manggung.
2. Pada sistem chatbot diharapkan pengembangannya bisa menambahkan fitur *Voice Note* (VN) agar dapat memudahkan pengunjung saat memberikan pertanyaan, tanpa harus mengetik. Selain itu, pada sistem chatbot diharapkan penambahan fitur multi bahasa, agar dapat melayani pengunjung dari berbagai daerah maupun negara.
3. Mengintegrasikan teknologi lain seperti *Augmented Reality* (AR) atau *Virtual Reality* (VR) agar meningkatkan pengalaman interaktif pengunjung. Misalnya, pengunjung dapat menggunakan AR untuk melihat rekreasi 3D dari artefak atau menggunakan VR untuk tur virtual museum.