

BAB V

KESIMPULAN, KETERBATASAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan metode *Behavior Driven Development* (BDD) yang memanfaatkan *automated testing* untuk melakukan pengembangan terhadap sistem, dimana sistem yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sistem informasi pengelolaan data Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM) di Universitas Internasional Batam (UIB). Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Waktu yang digunakan untuk melakukan pengujian berbasis *automated testing* relatif singkat, dimana pengujian untuk 48 skenario hanya diperlukan waktu yang kurang dari 60 detik.
2. Dengan menggunakan metode BDD, secara otomatis akan dimiliki sebuah dokumentasi yang berdasarkan pada skenario yang dikumpulkan dari *stackholder*.
3. *Automated testing* dapat memberikan jaminan konsistensi pada sistem, dimana perubahan pada suatu bagian sistem dapat dilakukan tanpa terlalu mengkhawatirkan dampak yang terjadi pada bagian lain, karena masalah pada bagian lain dapat diketahui secara langsung dengan melakukan *automated testing*.

5.2 Keterbatasan

Beberapa hambatan dialami oleh penulis dalam melaksanakan penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Metode BDD memiliki limitasi apabila dilakukan seorang diri. Dalam penelitian ini proses pengumpulan dan penulisan skenario, pengujian, dan pengembangan sistem dilakukan penulis seorang diri, sehingga apabila ada masalah pada salah satu proses maka proses lain akan terganggu atau tidak dapat dilanjutkan sampai masalah pada proses yang bermasalah telah diselesaikan.
2. Sistem tidak terlalu interaktif untuk pengguna, interaktivitas pada aplikasi *web* dapat membantu meningkatkan produktifitas dalam menggunakan sistem.

5.3 Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang disarankan penulis untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Melibatkan lebih banyak orang untuk penelitian selanjutnya, sehingga potensi pada metode BDD bisa lebih dimaksimalkan.
2. Penggunaan javascript *framework* seperti AngularJS untuk pengembangan *web application* yang lebih interaktif.