

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penerapan algoritma *Dijkstra* untuk pencarian lokasi wisata terdekat di Kebumen pada aplikasi “Dolan Kebumen” berbasis Android dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Algoritma *Dijkstra* berhasil diterapkan pada aplikasi “Dolan Kebumen” untuk mencari lokasi wisata terdekat dari 2 titik awal.
2. Tahapan yang dilakukan penulis dalam menerapkan algoritma *Dijkstra* ini ialah dimulai dengan mempersiapkan data berupa titik lokasi awal yaitu tempat-tempat seperti stasiun dan sebagainya, selain itu juga dikumpulkan data lokasi wisata beserta jarak masing-masing lokasi dengan lokasi awal, dari data yang didapat maka dilanjutkan dengan membangun ERD dan *database* kemudian dilanjutkan dengan pengimplementasian metode yang akan digunakan pada program hingga mendapatkan hasil yang paling sesuai.
3. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan menggunakan *JUnit4* dan *Black-box testing* maka aplikasi dapat berjalan dengan baik sesuai dengan fungsinya tanpa adanya gagal ataupun *error*.

5.2 Saran

Penerapan algoritma *Dijkstra* untuk pencarian lokasi wisata terdekat di Kebumen pada aplikasi “Dolan Kebumen” berbasis android tentu saja memiliki kekurangan-kekurangan yang diharapkan dapat diperbaiki dan dikembangkan kembali oleh para peneliti selanjutnya, saran pengembangan antara lain algoritma yang diterapkan pada penelitian ini hanya satu algoritma pada penelitian selanjutnya dapat ditambahkan algoritma lain untuk melakukan perbandingan pada hasil perhitungan. Selain itu dapat menggunakan algoritma yang bersifat dinamis sehingga tidak perlu menentukan lokasi awal dan lokasi tujuan terlebih dahulu.

