

Bab V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan dan analisis yang telah dilakukan, Algoritma Dijkstra dapat digunakan untuk menangani masalah pencarian objek wisata terdekat dari sebuah titik awal yang sudah ditentukan melalui jalur terdekat. Algoritma Dijkstra memiliki kelemahan yaitu lokasi awal dan lokasi akhir yang harus ditentukan sebelumnya jadi algoritma ini tidak dinamis. Algoritma Dijkstra yang di implementasikan ke aplikasi Android telah selesai dirancang dan direalisasikan. Aplikasi tersebut mampu menemukan rute terpendek dan jarak minimum dari titik awal ke objek wisata terdekat. Berdasarkan hasil pengujian aplikasi terbukti mempunyai hasil solusi yang sama antara perhitungan manual dengan menggunakan aplikasi. Dan dari hasil kuisioner yang didapatkan dengan nilai kepuasan diatas 80% maka menunjukkan bahwa aplikasi sangat memuaskan. Berdasarkan *blackbox testing* dan *whitebox testing* , aplikasi juga dapat dijalankan dan berfungsi dengan baik tanpa ada masalah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian , karena metode dalam mencari rute terpendek pada penelitian ini baru menggunakan satu algoritma, penulis menyarankan selanjutnya dapat ditambah algoritma lain untuk mengetahui perbedaan jarak dan rute yang dihasilkan oleh masing-masing algoritma.