

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan analisa dan hasil uji sistem pencarian rute terpendek tempat wisata di bojonegoro menggunakan ide kupon gratis sekali jalan antar wisata dengan metode algoritma dinamis dapat diambil kesimpulan antara lain yaitu :

1. Sistem pencarian rute terpendek tempat wisata di bojonegoro menggunakan ide kupon gratis sekali jalan antar wisata dengan metode algoritma dinamis dapat menentukan rute terpendek antara kampus Unu Sunan Giri ke beberapa wisata yang ada di bojonegoro. Sistem ini juga dapat menghitung menggunakan *Algoritma Pemograman Dinamis* sehingga tidak menghitung jarak secara manual.
2. Berbagai fitur yang ada di dalam sistem teruji secara *valid* berdasarkan hasil uji coba menggunakan metode *Blackbox*. Berdasarkan hasil uji kelayakan yang telah dilakukan oleh *test engeneering* menyatakan bahwa pencarian rute terpendek tempat wisata di bojonegoro menggunakan ide kupon gratis sekali jalan antar wisata dengan metode algoritma dinamis Valid dan bisa digunakan

#### **5.2 Saran**

Dalam pembuatan pencarian rute terpendek tempat wisata di bojonegoro menggunakan ide kupon gratis sekali jalan antar wisata dengan metode algoritma dinamis ini tentu masih banyak kekurangan yang perlu dilengkapi dan diperbaiki oleh peneliti selanjutnya.

1. Mengembangkan aplikasi agar lebih komplek lagi serta menambahkan fitur import dan export aplikasi agar mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi
2. Memberikan fitur registrasi pengguna baru dan konfirmasi email untuk pengguna baru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, M. (2017) 'Penentuan Rute Optimum Distribusi Produk PT Indmira Berdasarkan Jarak', *Jurnal Desiminasi Teknologi*, 5(1), pp. 1–7.
- Dilaga, A. J. (2019) 'Penerapan Algoritma Bee Colony Untuk Optimasi Rute Wisata', *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 6(2), p. 1. doi: 10.30656/jsii.v6i2.1510.
- Fitri, S. R. (2015) 'Metode Saving Matrix Untuk Penghematan Biaya', pp. 103–109.
- Harahap, M. K. and Khairina, N. (2017) 'Pencarian Jalur Terpendek dengan Algoritma Dijkstra', *Sinkron*, 2(2), p. 18. doi: 10.33395/sinkron.v2i2.61.
- Hayati, E. N. *et al.* (2012) 'Penerapan Program Dinamis Untuk Menentukan Jalur Perjalanan Yang Optimum Dengan Bantuan Software Winqsb', *Dinamika Teknik*, VI(2), pp. 57–65.
- Judul, H., Industri, F. T. and Indonesia, U. I. (2018) 'Sistem optimasi penentuan rute terdekat untuk pengiriman hewan kurban dengan menggunakan metode floyd warshall'.
- Juniawan, F. P. *et al.* (2020) 'Shortest Path Determination of the Tourist Destination in Toboali Using Web-Based Dijkstra Algorithm', *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 7(1), pp. 211–218. doi: 10.25126/jtiik.202071954.
- Manongga, D., Papilaya, S. and Pandie, S. (2010) 'Sistem Informasi Geografis Untuk Perjalanan Wisata Di Kota Semarang', *Jurnal Informatika*, 10(1), pp. 1–9. doi: 10.9744/informatika.10.1.1-9.
- Nurajijah and Indriani, K. (2017) 'Implementasi Model Waterfall Pada Pembangunan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Smk Yapipa Serpong Utara', *TECHNO Nusa Mandiri*, 14(2), pp. 77–82. Available at: <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/ejurnal/index.php/techno/article/view/480>.
- Pugas, D. O. *et al.* (2011) 'Dijkstra1', 13(1), pp. 27–32.
- Ratnasari, A., Ardiani, F. and A, F. N. (2013) 'Penentuan Jarak Terpendek dan Jarak Terpendek Alternatif Menggunakan Algoritma Dijkstra Serta Estimasi Waktu Tempuh', *Semantik 2013*, 3(1), pp. 29–34.
- Yunus, H. and Martha, S. (2015) 'Metode Program Dinamis Pada Penyelesaian Traveling Salesman Problem', 04(3), pp. 329–336.
- Yustita, A. D., Hardiyanti, S. A. and Yuniwati, I. (2018) 'Algoritma Floyd-Warshall Untuk Penentuan Rute Terpendek Model Jaringan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi', *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(2), pp. 137–146.