

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Dari hasil penelitian yang dilakukan, maka penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa:

- a. Dari hasil pengujian yang dilakukan dihasilkan standar deviasi algoritma Floyd Warshall 6,5 dan rata – rata 20,2 lalu untuk standar deviasi algoritma Branch and Bound 7,6 dan rata – rata 24 pada pengujian objek wisata alam. Selanjutnya dihasilkan standar deviasi algoritma Floyd Warshall 4,5 dan rata – rata 16 lalu untuk standar deviasi algoritma Branch and Bound 4,8 dan rata – rata 18,4 pada pengujian objek wisata kuliner. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa algoritma Floyd Warshall dapat menentukan jalur lintasan yang lebih efektif dan efisien dibandingkan algoritma Branch and Bound.
- b. Algoritma Floyd Warshall selain menemukan rute lebih pendek algoritma Floyd Warshall juga lebih stabil dilihat dari hasil standar deviasi Floyd Warshall lebih kecil daripada standar deviasi algoritma Branch and Bound.
- c. Aplikasi pencarian objek wisata alam dan kuliner dengan menggunakan algoritma Floyd Warshall berbasis android dapat menentukan rute terpendek untuk tujuan objek wisata alam dan kuliner

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka penulis dapat memberikan beberapa saran yang mungkin dapat digunakan untuk keperluan pengembangan selanjutnya:

- a. Faktor kemacetan diabaikan. Disarankan untuk kedepannya faktor kemacetan dan waktu dapat diterapkan

- b. Penelitian yang dibuat hanya membahas pemecahan masalah Travelling Salesman Problem dengan algoritma Floyd Warshall dan algoritma Branch and Bound saja. Untuk pengembangan lebih lanjut dapat ditambahkan algoritma lain yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menyelesaikan masalah Travelling Salesman Problem.
- c. Dalam pengembangan diharapkan dapat menambahkan waktu tempuh pada proses pencarian jarak terpendek dengan algoritma Floyd Warshall.

