BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pengujian penulis dapat membuat kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah berhasil dibuat suatu aplikasi simulasi untuk mencari jalur terpendek dengan menggunakan algoritma dijkstra.
2. Jumlah node dan *edge* berpengaruh pada proses waktu untuk mencari solusi dalam pencarian jalur terpendek.
3. Pertambahan node akan menambah proses waktu yang cukup signifikan dalam pencarian jalur terpendek dibandingkan dengan pertambahan *edge*.

5.2 Saran

Adapun saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Rute antara satu node dengan node lain dapat dilewati lebih dari satu kali.
2. Mengimplementasikan aplikasi ini pada kondisi sebenarnya atau peta.
3. Menerapkan aplikasi ini pada system berbasis web pada layanan peta online.