

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari analisis perancangan dan implementasi algoritma Dijkstra, serta hasil dari pengujian aplikasi sistem informasi geografis letak lapangan futsal berbasis android dengan algoritma Dijkstra di wilayah Pangkalpinang, dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi algoritma Dijkstra pada pencarian rute lapangan futsal di kota Pangkalpinang dan sekitarnya dapat menentukan rute tercepat dari posisi *user* berada menuju lokasi lapangan futsal yang telah dipilih.
2. Aplikasi dapat menampilkan posisi *user* dan lokasi lapangan futsal, sehingga memberikan kemudahan dalam mengakses lokasi dari posisi *user* berada.

5.2 Saran

Dalam pembangunan aplikasi sistem informasi geografis letak lapangan futsal berbasis android dengan algoritma Dijkstra di wilayah Pangkalpinang ini masih jauh dari sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut. Adapun saran agar aplikasi ini bisa berfungsi dengan lebih optimal dan lebih menarik adalah sebagai berikut:

- a. Memperluas cakupan jenis *item* yang dipetakan sehingga aplikasi ini tidak terbatas hanya untuk menampilkan lokasi lapangan futsal saja.
- b. Aplikasi GIS ini untuk saat ini hanya dijalankan di *handphone platform android*, kedepannya untuk pengembangan diharapkan aplikasi ini bisa dijalankan di semua sistem operasi.