BAB V
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

5.1 Kesimpulan

Sistem Jalur Terdekat Antar Tempat Wisata Goa di Gunungkidul Menggunakan *Technique Heuristic Searching* pendekatan Algoritma *Generate and test* mempunyai kelemahan di bagian proses *Generate* untuk menentukan *list* rute. Untuk menentukan list rute membutuhkan waktu yang cukup lama yaitu 20 menit 17 detik. Meskipun demikian system ini setelah di uji dengan perhitungan jarak dengan cara manual yaitu menggunakan *Microsoft Office Excel* maka sistem sama. Hanya saja pada perhitungan sistem dibulatkan. Jika selisihnya di bawah 0,5 maka dibulatkan ke bawah dan jika selisihnya di atas 0,5 maka dibulatkan ke atas.

Sistem ini dapat memudahkan wisatawan dalam mengunjungi tempat pariwisata Goa di Gunungkidul tepat waktu, menghemat tenaga dan biaya.

5.2 Saran

Sistem Jalur Terdekat Antar Tempat Wisata Goa di Gunungkidul Menggunakan *Technique Heuristic Searching* pendekatan Algoritma *Generate and test* masih banyak kekurangan, diantaranya :

1. Menggunakan Algoritma *Generate and test* cukup lama karena proses permutasi setiap titik membutuhkan waktu yang cukup lama dapat dikembangkan dengan menggunakan algoritma yang lain.
2. Informasi dalam bentuk peta belum detail. Dapat di perjelas lagi dengan cara melihat peta satelit di situs www.wikimapia.com atau di www.goolemap.com
3. Informasi setiap pariwisata goa belum ada, masih perlu adanya gambar–gambar pariwisata agar bisa memperindah sistem.