

PENGUNAAN ALGORITMA DIJKSTRA PADA APLIKASI SEARCHING HOTEL DI KOTA SEMARANG

FEBRI ANJAR PRATAMA

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : anjar.simple@gmail.com

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, perangkat mobile telah mendominasi kehidupan manusia dengan segala macam fasilitas yang ditawarkan. Aplikasi mobile berupa pencarian lokasi suatu objek adalah salah satu fasilitas layanan pada teknologi komunikasi bergerak yang paling banyak digunakan saat ini karena prosesnya cepat dan mudah. Masyarakat kota Semarang maupun dari luar kota Semarang sering mengalami kesulitan untuk mencari Hotel/Penginapan yang dengan jarak tempuh terdekat dengan lokasi keberadaan. Maka dari itu dalam aplikasi ini penulis menggunakan penerapan Algoritma Dijkstra. Menerapkan Algoritma Dijkstra tersebut ke dalam aplikasi searching hotel ini. Dalam aplikasi ini nantinya akan menggunakan pendekatan dengan metode Agile dimana penulis melakukan analisis pengumpulan data yang diperlukan untuk penelitian. Pengumpulan data ini melalui literatur literatur seperti jurnal, buku dan sumber-sumber ilmiah lain untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk penelitian dengan melakukan survei ke lokasi tempat hotel-hotel di kota Semarang. Pada tahap akhir pengembangan perangkat lunak, akan dilakukan evaluasi terhadap proses dan produk pengembangan perangkat lunak. Hal-hal apa yang telah dilakukan dan apa yang belum dilakukan pada pengembangan perangkat lunak ini akan diulas pada bagian akhir tugas akhir. Hasil yang diharapkan tentunya memberi kemudahan bagi masyarakat Semarang maupun dari Luar Semarang dalam mencari Hotel / Penginapan agar lebih mudah dan efektif sesuai dengan kriteria dan keinginan yang di harapkan dengan jarak yang terdekat dengan user tersebut.

Kata Kunci : Navigasi, Android, Dijkstra, Wisatawan, Teknologi, Hotel

DIJKSTRA ALGORITHM IMPLEMENTATION ON HOTEL SEARCHING APPLICATION IN SEMARANG

FEBRI ANJAR PRATAMA

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : anjar.simple@gmail.com

ABSTRACT

Along with the development of technology today, mobile devices have dominated human life with all sorts of amenities offered. Mobile applications such as search location of an object is one of the perks of mobile communication technology services in the most widely used at this time because the process is fast and easy. Community and from outside the city of Semarang Semarang often find it difficult to find hotel / inn with mileage closest to the location of the. It is shown in this application I use Dijkstra`s algorithm implementation. Applying the Dijkstra algorithm into the hotel searching app. In these applications will use the approach with Agile methods in which the authors analyze the necessary data collection for research. This data collection through literature literature like journals, books and other scholarly sources to obtain the data necessary to conduct a survey to study the location of these hotels in the city of Semarang. In the final stages of software development, will be evaluated on the process and product development software. What are the things that have been done and what has not been done on the development of this software will be reviewed at the end of the final project. Expected results certainly provide convenience for people from Outside Semarang and Semarang in search of hotel / lodging for easier and effective in accordance with the criteria and desire that is expected with the closest distance to the user.

Keyword : Navigation, Android, Dijkstra, Tourist, Technology, Hotel