

Pencarian Lokasi Objek Wisata Di Kabupaten Pati Menggunakan Algoritma Dijkstra Berbasis Google Maps

NIKEN ADIK PRATIWI

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

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

Email : niken

ABSTRAK

Ada banyak objek wisata di kabupaten Pati yang dapat diperkenalkan kepada masyarakat terutama bagi orang-orang atau para wisatawan. Terdapat banyak rute jalan untuk menuju lokasi objek wisata. Agar memudahkan para wisatawan untuk menuju lokasi objek wisata perlu diterapkan pencarian rute terpendek. Kesulitan menentukan jarak terpendek timbul karena terdapat banyak jalur yang ada pada tiap daerah karena pada kenyataannya dari daerah A ke daerah B tidak hanya memiliki satu jalur saja, banyak sekali jalur yang dapat dilalui sehingga terbentuk suatu jaringan. Untuk membantu dalam menentukan jarak terpendek dapat digunakan peta konvensional dan memilih mana jalur yang dianggap terpendek dari daerah asal ke daerah tujuan. Namun hal ini dirasa kurang maksimal dan memperlambat waktu karena harus memilih sendiri dari banyak jalur yang ada dan melakukan perhitungan sendiri mana kira-kira jarak terpendek dari daerah asal menuju daerah tujuan yang dikehendaki. Dalam penelitian ini penulis menerapkan Algoritma Dijkstra untuk mempermudah dalam pencarian rute terpendek. Adapun penggunaan Algoritma Dijkstra karena Algoritma ini dipastikan menemukan solusi terbaik dan memiliki kompleksitas yang lebih sedikit jika dibandingkan dengan Algoritma sejenis seperti Algoritma Bellman Ford dan Floyd Warshall.

Kata Kunci : Objek Wisata, Algoritma Dijkstra, rute terpendek

Search Application For Tourism Object Location In Pati Using Dijkstra Algorithm Based On Google Maps

NIKEN ADIK PRATIWI

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

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

Email : niken

ABSTRACT

There are many attractions in Pati regency that can be introduced to the public, especially for the people or the tourists. There are many roads to the location of the attraction. In order to facilitate the tourists to get to the location needs to be applied attractions shortest route search. Difficulty determining the shortest distance arises because there are many paths that exist in each region due to the fact of the area A to area B is not only one path, so many paths that can be passed to form a network. To assist in determining the shortest distance can be used conventional map and choose which is considered the shortest path from origin to destination. However this is less the maximum and slow down time of having to select from many existing lines and do the calculations yourself which is approximately the shortest distance from the origin to the desired destination. In this study the authors apply Dijkstra's algorithm to simplify the search for the shortest route. The use of this algorithm Dijkstra's algorithm for finding the best solution and certainly has less complexity than the similar algorithms such as Algorithm Bellman Ford and Floyd Warshall.

Keyword : Attraction, Dijkstra's algorithm, the shortest route