

IMPLEMENTASI ALGORITMA GREEDY DALAM MENENTUKAN JALUR TERDEKAT BASECAMP PENDAKIAN GUNUNG MERBABU

MUHAMMAD FITROHUDIN

(Pembimbing : Etika Kartikadarma, M.Kom)

Teknik Informatika - S1, FIK, Universitas Dian Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 111201105935@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Basecamp pendakian yang berada dikaki gunung adalah tempat yang awal untuk melakukan pendakian atau hiking. Jalan yang dilalui untuk menuju ke basecamp pendakian tersebut biasanya jarang orang mengetahuinya. Jalanan yang sempit dan berkelok-kelok membuat pendaki kebingungan untuk menuju ke tempat tersebut. Penelitian ini dilakukan untuk membantu pendaki dalam mendapatkan jalur basecamp pendakian yang cepat dan tepat. Dengan menggunakan algoritma greedy dan metode GIS, pencarian jalur menuju basecamp pendakian dapat di implementasikan dalam sebuah aplikasi yang dijalankan dalam perangkat smartpone berplatform android. Algoritma greedy yang berfungsi sebagai algoritma pencari jalur terpendek, dan metode GIS yang berfungsi menginformasikan pencarian jalur dalam bentuk jalur yang tercetak didalam peta. Dengan GIS maka akan dapat membantu pendaki dengan jalur menuju basecamp pada perangkat smartpone mereka. Para pendaki akan lebih mudah menuju basecamp pendakian dengan cepat.

Kata Kunci : basecamp pendakian, pencarian jalur, greedy, gis

GREEDY ALGORITHM IMPLEMENTATION IN DETERMINING THE NEAREST PATH OF MERBABU MOUNTAIN BASECAMP

MUHAMMAD FITROHUDIN

(Lecturer : Etika Kartikadarma, M.Kom)

*Bachelor of Informatics Engineering - S1, Faculty of Computer
Science, DINUS University*

www.dinus.ac.id

Email : 111201105935@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

The climbing basecamp that located at the foot of the mountain is the first place to do climbing or hiking. The road which has to be passed to get the climbing basecamp is seldom be known by many people. the weaving and narrow path make the climbers becoming confused to reach the place. This study is done to help the climbers in gaining the fast and exact path of climbing basecamp. By using greedy algorithm and GIS method, the path searching to reach the climbing basecamp can be implemented in an application that is run in the device of the android smartphone platform. Greedy algorithm that has function as the seeker of the shortest path and GIS method which has fuction to inform the path searching in the form of printed path in the map. Therefore, with GIS will be able to help the climbers with the path towards to the basecamp on their smartphone device. The climbers will be easier and faster to reach the climbing basecamp .

Keyword : basecamp climbing, track search, greedy, gis