

PERANCANGAN APLIKASI PENCARIAN JALUR TERDEKAT DAN REKOMENDASI OBJEK PARIWISATA DI PULAU BALI DENGAN MENGGUNAKAN ALGORITMA DIJKSTRA

SHAGA BOGAS PRIATMOKO

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

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

Email : 111200804237@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Pariwisata merupakan hal yang tidaklah asing bagi semua orang dan merupakan bisnis yang besar, Industri pariwisata akan berkembang apabila pertumbuhan pengunjung wisata yang terus meningkat akan memberi kontribusi pendapatan ekonomi yang semakin meningkat, beberapa faktor yang dapat menjamin industri pariwisata yaitu ketersediaan informasi tentang pariwisata Untuk berwisata biasanya hal yang perlu diperhatikan adalah menentukan jadwal pariwisata, setiap orang yang melakukan perjalanan pariwisata pasti memilih jarak terpendek untuk dapat mencapai tujuan karena dapat menghemat waktu, tenaga dan biaya bahan bakar ketika kita berwisata dengan jadwal yang tidak diatur, waktu dan biaya tidak dapat dikontrol, Akibatnya ialah pengeluaran dari anggaran berwisata menjadi membengkak, dan waktu berlibur yang menjadi begitu padat Dari permasalahan diatas maka penulis ingin membuat sistem pencarian jalur terpendek dan rekomendasi objek wisata, yang diharapkan dapat membantu dalam menentukan jalur obyek wisata lain yang dapat dijadikan untuk mengatur jadwal dari berwisata ataupun dapat digunakan menjadi bahan pertimbangan untuk menentukan alternative lokasi obyek wisata yang satu arah atau yang lokasinya berdekatan pada umumnya jarak dari lokasi objek wisata dapat dilihat dengan peta konvensional namun peta konvensional tidak dapat langsung memberi jarak atau jalur terdekat dan rekomendasi tempat pariwisata yang satu arah tujuan Dari penjelasan di atas penelitian ini perlu adanya suatu cara dalam menyelesaikan masalah, dari beberapa cara yang ada yang sesuai untuk pencarian jalur terpendek adalah dengan menggunakan algoritma dijkstra. Algoritma ini dipilih karena dapat menyelesaikan pencarian jalur terpendek dari satu simpul ke semua simpul yang ada pada suatu graf berarah dengan bobot dan nilai tidak negatif

Kata Kunci : Pariwisata, Jalur terpendek, rekomendasi, objek wisata, algoritma dijkstra

APPLICATION DESIGN FOR SHORTEST PATH SEARCH AND TOURISM OBJECT RECOMMENDATION AT BALI ISLAND USING DIJKSTRA ALGORITHM

SHAGA BOGAS PRIATMOKO

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

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

Email : 111200804237@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Tourism is the thing that is familiar to everyone and is a great business, the tourism industry will flourish if growth continues to increase tourist visitors who will contribute economic income is increasing, several factors that can ensure the tourism industry is the availability of information on tourism for usually traveled. Another thing to note is to determine the schedule of holidays, everyone who travels the shortest distance tourism would choose to be able to achieve the goal because it can save time, labor and fuel costs when we traveled to the schedule is not set, the time and costs can not be controlled, a result is the expenditure of the budget became bloated traveled, and even vacations that became so dense. From the problem above, the writer wants to make the shortest path search system and attraction recommendations, which are expected to assist in determining the path of other attractions that can be used to adjust the schedule of traveled or can be used into consideration to determine the location of alternative attractions that one way or which are generally located adjacent to the distance from the location of attractions can be seen with conventional maps but conventional maps can not directly provide distance or lane nearest tourist spot and a recommendation one way from the above purpose of this study needs to be a way to resolve the problem, of some is within their means to search is by using the shortest path dijkstra algorithm. These algorithms have been able to complete the quest shortest path from one node to all nodes of a directed graph with no negative weights and values.

Keyword : Tourism, shortest path, recommendation, Attraction, dijkstra algorithm