

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini bebas plagiat, dan apabila di kemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Bojonegoro, 22 September 2021

Penulis



Isnawan Khotibul Fahmi

2120170117

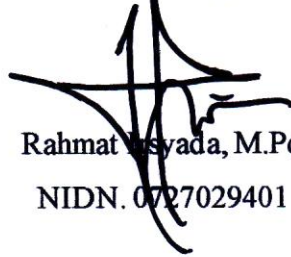
HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Nama : Isnawan Khotibul Fahmi
NIM : 2120170117
Judul : Penentuan Rute Terpendek Destinasi Pariwisata Di Kabupaten
Tuban Dengan Metode Algoritma Dijkstra Berbasis Web

Telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam
ujian Sidang Skripsi.

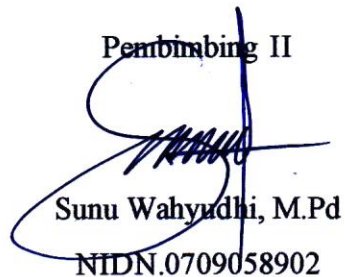
Bojonegoro, 22 September 2021

Pembimbing I



Rahmat Suryada, M.Pd
NIDN.0727029401

Pembimbing II



Sunu Wahyudhi, M.Pd
NIDN.0709058902

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Isnawan Khotibul Fahmi

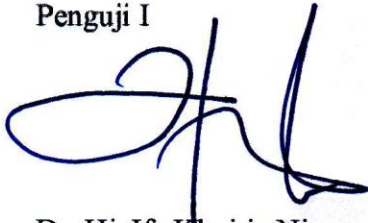
NIM : 2120170117

Judul : Penentuan Rute Terpendek Destinasi Pariwisata Di Kabupaten
Tuban Dengan Metode Algoritma Dijkstra Berbasis Web

Telah dipertahankan di hadapan penguji pada tanggal 22 September 2021

Dewan Penguji

Penguji I



Dr. Hj. Ifa Khoiria Ningrum, SE.,MM.

NIDN.0709097805

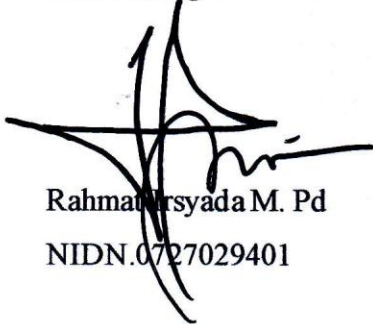
Penguji II



Hastie Audytra, M. T.

NIDN.0708049004

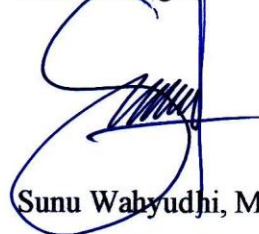
Pembimbing I



Rahmat Arsyada M. Pd

NIDN.0727029401

Pembimbing II

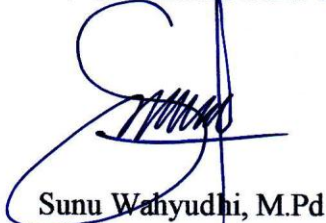


Sunu Wahyudhi, M.Pd

NIDN.0709058902

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

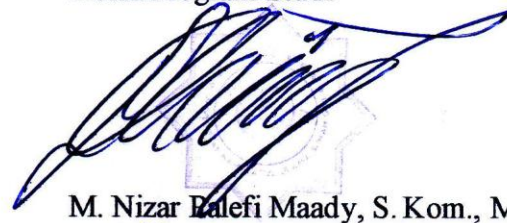


Sunu Wahyudhi, M.Pd

NIDN.0709058902

Mengetahui,

Ketua Program Studi



M. Nizar Dalefi Maady, S. Kom., M. IM

NIDN.07081191303

TEKNIK INFORMATIKA
BOJONEGGRO

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahuwata'ala karena atas limpahan karunia dan rahmat-Nya penulis diberi kemampuan berfikir sehingga dapat menyelesaikan penulisan hukum (Skripsi) yang berjudul: **“PENENTUAN RUTE TERPENDEK DESTINASI PARIWISATA DI KABUPATEN TUBAN DENGAN METODE ALGORITMA DIJKSTRA BERBASIS WEB”**.

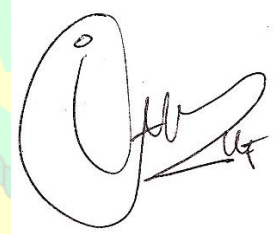
Selesainya Penulisan Hukum (Skripsi) ini tidak terlepas dari peran dan dukungan serta motivasi dari berbagai pihak, maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak M. Jauharul Ma'arif, M.Pd. I. selaku Rektor UNUGIRI Bojonegoro.
2. Bapak dan Ibu Wakil Rektor UNUGIRI Bojonegoro
3. Bapak Sunu Wahyudi, M.Pd. selaku Dekan FST UNUGIRI Bojonegoro.
4. Bapak M. Nizar Palefy Ma'ady, S.Kom., M.IM selaku Kaprodi Teknik Informatika UNUGIRI Bojonegoro sekaligus Pembimbing II yang telah membimbing penulis dan memberikan nasihat sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan lancar dan berkesan.
5. Bapak Rahmat Irsyada, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah mencurahkan ilmu dan waktunya untuk membimbing penulis sehingga berbagai bentuk permasalahan yang melingkupi proses penulisan Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ayahku Maimun dan Ibuku Siti Mutmainnah tercinta yang senantiasa memberikan doa, semangat, nasihat, dan kasih sayang terbaik kepada putranya. Semoga perjuangan ini dapat menjadi ilmu yang bermanfaat di dalam keluarga.
7. Teman-temanku Angkatan 2017 di UNUGIRI yang tidak pernah bosan memberikan semangat, pengajaran dan bantuannya. Tanpa kalian perjalanan ini akan terasa begitu sulit dan sepi.

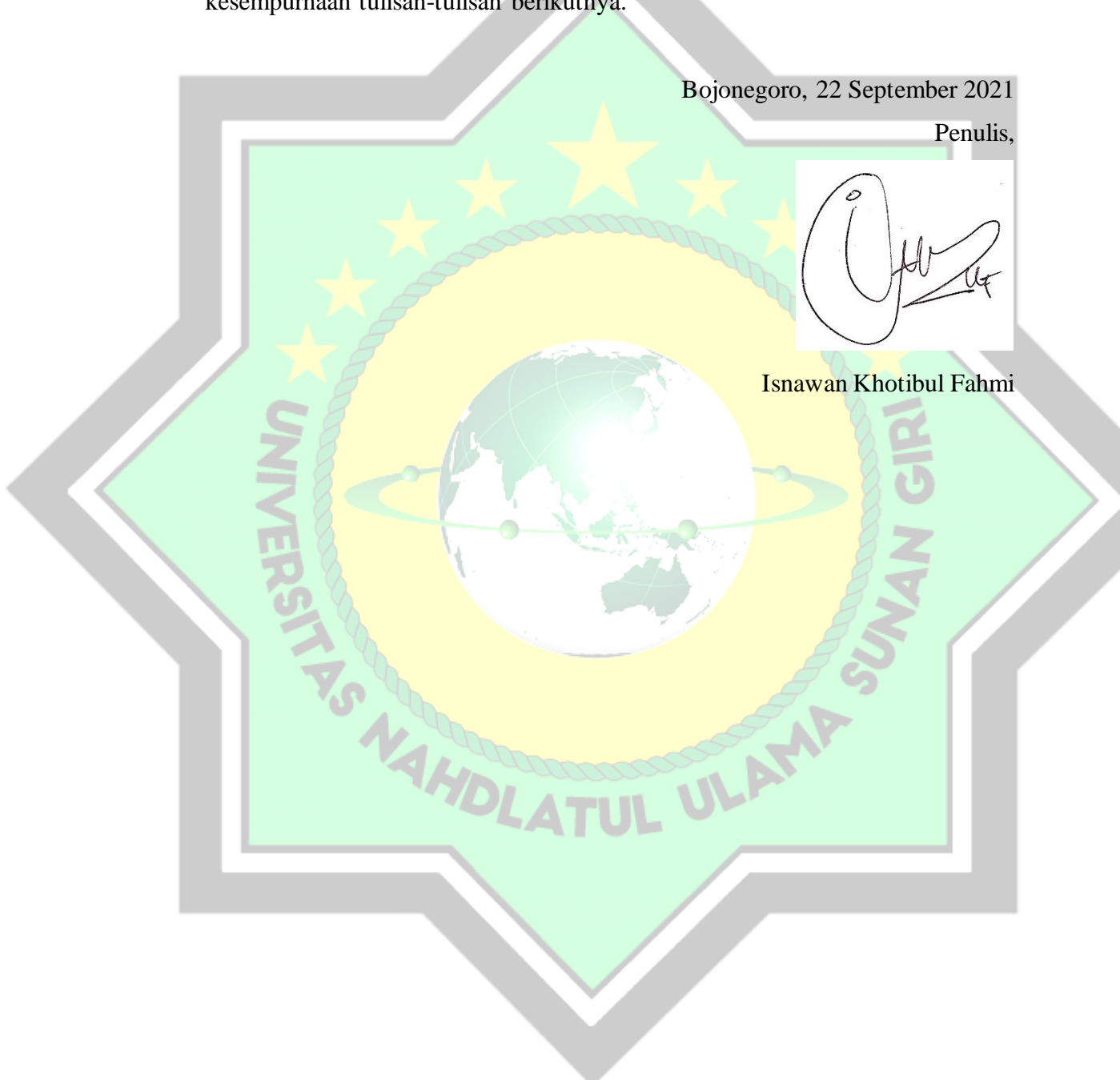
Akhir kata, semoga Penulisan Hukum (Skripsi) ini dapat bermanfaat bagi pembacanya. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan tulisan-tulisan berikutnya.

Bojonegoro, 22 September 2021

Penulis,



Isnawan Khotibul Fahmi



UNUGIRI
BOJONEGORO

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

خَيْر النَّاسِ أَحْسَنُهُمْ خَلْقًا وَأَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik Manusia adalah yang Terbaik Budi Pekertinya dan yang Paling Bermanfaat Bagi Manusia.”

PERSEMBAHAN

Untuk Ayah, Ibu, Kakak, Adik dan seluruh Rekan-rekan seangkatan

Teknik Informatika 2017

UNUGIRI
BOJONEGORO

ABSTRAK

Isnawan Khotibul Fahmi 2021 Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Tuban Dengan Metode Algoritma Dijkstra Berbasis Web. Penelitian ini tercipta karena penulis ingin berkontribusi pada Pariwisata di Kabupaten Tuban yang dimana pariwisata di Tuban bisa di tingkatkan lagi dari beberapa aspek. Kabupaten Tuban memiliki berbagai macam jenis Pariwisata begitupun dengan budayanya yang kental, sehingga itu menjadi daya Tarik tersendiri bagi wisatawan lokal maupun non-lokal. Sumber informasi tentang pariwisata di tuban memang sudah banyak, bahkan beberapa tempat pariwisata sudah memiliki akun media sosial atau bahkan website, namun detail informasi yang dicantumkan pada media sosial kurang lengkap dan wisatawan pun kurang mendapat informasi yang optimal, maka dengan terciptanya Sistem Informasi ini akan membantu wisatawan mendapatkan informasi yang lengkap sehingga pariwisata di Kabupaten Tuban menjadi maju dan ekonomi masyarakat naik.

Kata Kunci: Algoritma Dijkstra, Pariwisata, Sistem Informasi

UNUGIRI
BOJONEGORO

ABSTRACT

Isnawan Khotibul Fahmi 2021 Tourism Information System in Tuban Regency Using the Web-Based Dijkstra Algorithm Method. This research was created because the author wants to contribute to tourism in Tuban Regency where tourism in Tuban can be improved again from several aspects. Tuban Regency has various types of tourism as well as its thick culture, so that it becomes a special attraction for local and non-local tourists. There are already many sources of information about tourism in Tuban, even some tourism places already have social media accounts or even websites, but the detailed information posted on social media is incomplete and tourists do not get optimal information, so the creation of this Information System will help tourists get complete information so that tourism in Tuban Regency becomes advanced and the community economy increases.

Keywords: Dijkstra's Algorithm, Tourism, Information Systems

UNUGIRI
BOJONEGORO

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.3.1 Tujuan Objektif.....	3
1.3.2 Tujuan Subjektif.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	3
1.4.2 Manfaat Praktis.....	4
1.5 Sistematika Penulisan Hukum.....	4

BAB 2.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kajian Teori.....	6
2.1.1 Pariwisata.....	6
2.1.2 Kabupaten Tuban.....	6
2.1.3 Dinas Kebudayaan Pariwisata Budaya dan Olahraga Kabupaten Tuban.....	8
2.1.4 Algoritma Dijkstra.....	9
2.1.5 Software Perancangan Sistem.....	10
2.1.6 Alat Bantu Perancangan Sistem.....	12
2.1.7 Penelitian Terdahulu.....	14
BAB 3.....	16
METEDOLOGI PENELITIAN.....	16
3.1 Metode Penelitian.....	16
3.2 Obyek Penelitian.....	16
3.3 Prosedur Pengambilan Data.....	16
3.3.1 Studi Literatur.....	16
3.3.2 Dokumen Kerja (<i>Hard Document</i>).....	17
3.3.3 Pengamatan (<i>Observation</i>).....	17
3.4 Tahapan Pengembangan Sistem.....	17
3.4.1 Analisis.....	18
3.4.2 Perancangan.....	20
3.4.3 Implementasi.....	20
3.4.4 Pemeliharaan (<i>Maintenance</i>).....	20
3.4.5 Skema Algoritma Dijkstra.....	20
3.4.6 Flowchart Algoritma Dijkstra.....	24
3.5 <i>Mock-Up</i> Produk.....	25

3.6 Rencana Uji Kelayakan	28
3.7 Petunjuk Pengisian	29
3.8 Instrumen Validasi.....	30
3.9 Uji <i>Blackbox</i>	32
3.10 Jadwal Kegiatan.....	35
3.11 Alat dan Bahan Penelitian	36
BAB 4.....	37
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Hasil Penelitian.....	37
4.2 Analisis Perancangan Model Sistem	37
4.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	37
4.2.2 <i>Activity Diagram</i>	39
4.3 Desain Sistem	43
4.4 Hasil Angket Uji Kelayakan Aplikasi Oleh <i>Test Engineer</i>	50
4.5 Hasil Uji Blackbox oleh <i>Test Engineer</i>	51
BAB 5.....	54
KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Jumlah Wisatawan Kabupaten Tuban, 2019	9
Tabel 2.1 <i>Use case Diagram</i>	13
Tabel 3.1 <i>Activity Diagram</i>	14
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional.....	19
Tabel 5.1 Penjelasan ringkas dalam bentuk tabel	24
Tabel 6.1 Informasi hak akses	25
Tabel 7.1 Skala Penilaian	26
Tabel 7.2 Skor Rata-rata.....	26
Tabel 8.1 Instrumen Validasi	27
Tabel 9.1 Uji <i>Blackbox</i>	29
Tabel 10.1 Rencana kegiatan tugas akhir.....	32
Tabel 11.1 Alat dan Bahan Penelitian.....	33
Tabel 12.1 Hasil Angket Uji Kelayakan Aplikasi Oleh Test Engineer.....	47
Tabel 13.1 Hasil Uji <i>Blackbox</i>	48
Tabel 14.1 Perhitungan Akhir Rute.....	57
Tabel 15.1 Data destinasi wisata terdaftar di web.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode <i>Waterfall</i>	17
Gambar 2.1 Graf menentukan jalur terpendek dari titik A ke titik B.....	21
Gambar 2.2 Titik awal (A) bernilai 0 dan lainnya bernilai tak terhingga (∞).....	21
Gambar 2.3 Menentukan bobot minimum	22
Gambar 2.4 Menentukan bobot minimum untuk menuju titik selanjutnya.....	22
Gambar 2.5 Menentukan jalur yang paling efektif dari titik E	23
Gambar 2.6 Menentukan jalur yang paling efektif dari titik B	23
Gambar 3.1 <i>Mock-Up</i> Halaman Utama.....	25
Gambar 3.2 <i>Mock-Up</i> Halaman Rute.....	25
Gambar 3.3 <i>Mock-Up</i> Halaman Login	26
Gambar 3.4 <i>Mock-Up</i> Halaman Tempat	26
Gambar 3.5 <i>Mock-Up</i> Halaman Galeri	27
Gambar 3.6 <i>Mock-Up</i> Logout	27
Gambar 4.1 Use Case Diagram User	35
Gambar 4.2 Use Case Diagram Admin.....	35
Gambar 5.1 Activity Diagram User	35
Gambar 5.2 Activity Diagram User	37
Gambar 5.3 Activity Diagram User	37
Gambar 6.1 Activity Diagram Admin.....	38
Gambar 6.2 Activity Diagram Admin.....	39
Gambar 6.3 Activity Diagram Admin.....	40
Gambar 7.1 Tampilan Desain halaman utama	43
Gambar 7.2 Tampilan Desain halaman Rute	44
Gambar 7.3 Tampilan Desain halaman login	44
Gambar 7.4 Tampilan Desain halaman Admin/Dashboard	45
Gambar 7.5 Tampilan Desain halaman tempat dashboard.....	45
Gambar 7.6 Tampilan Desain halaman galeri.....	46
Gambar 7.7 Tampilan Desain halaman halaman ubah password.....	46
Gambar 7.8 Tampilan Desain halaman Tambah Tempat.....	47
Gambar 7.9 Tampilan Desain halaman tambah gambar	47

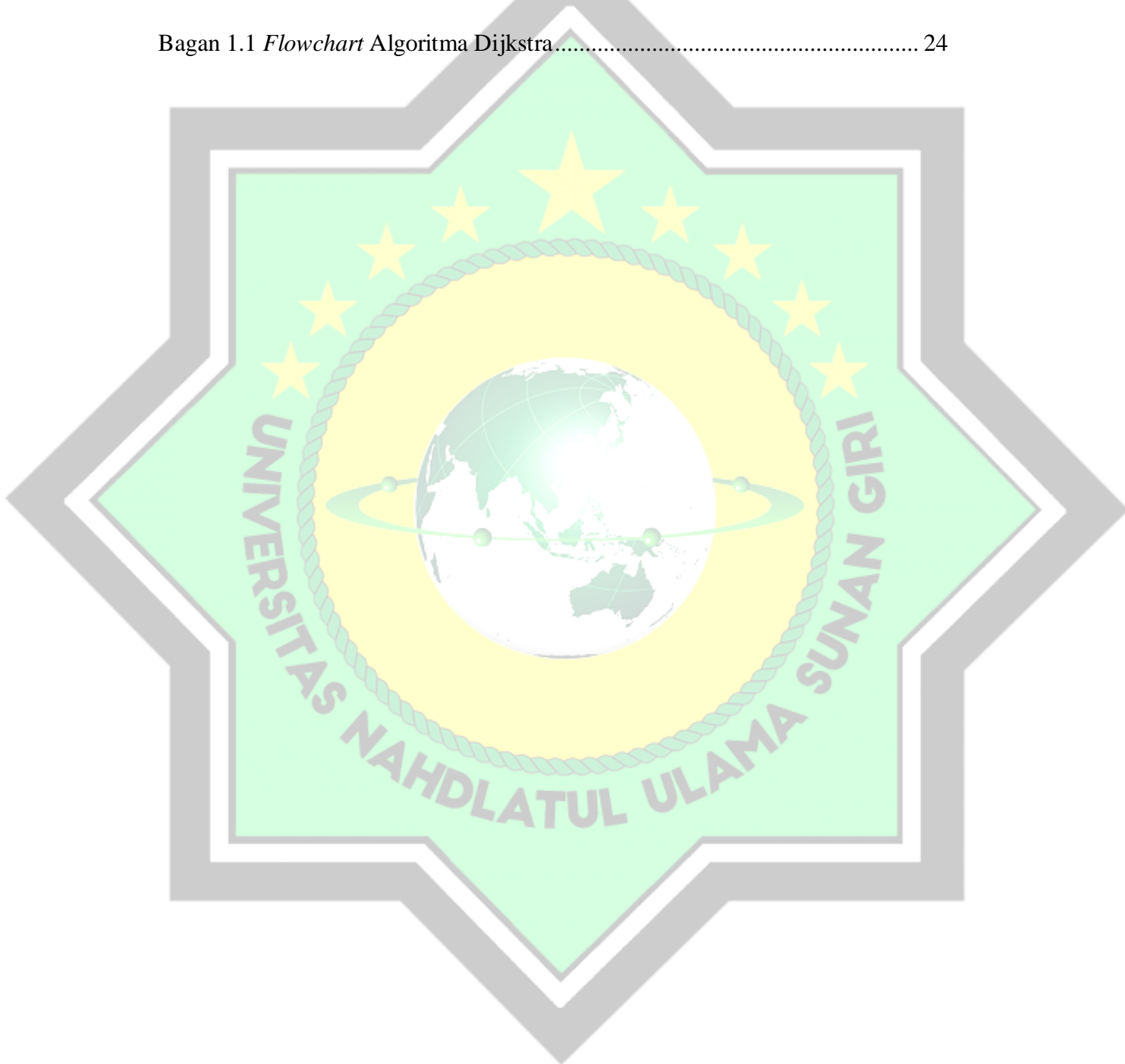
Gambar 7.10 Tampilan halaman detail destinasi wisata	48
Gambar 7.11 Tampilan Desain halaman utama	48
Gambar 7.12 Tampilan halaman rute detail	49
Gambar 7.13 Tampilan Galeri	49



UNUGIRI
BOJONEGORO

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 <i>Flowchart</i> Algoritma Dijkstra.....	24
--	----



UNUGIRI
BOJONEGORO

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Perhitungan Algoritma Dijkstra.....	58
Lampiran 2 Data Kordinat Destinasi Pariwisata	60
Lampiran 3 Foto Wawancara	62



UNUGIRI
B O J O N E G O R O