

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Bojonegoro salah satu wilayah yang memiliki banyak destinasi wisata unik. Bahkan bisa dibilang tidak sedikit wisatawan yang mengunjungi destinasi wisata di Kabupaten Bojonegoro, ditambah lagi Bojonegoro sangat kaya akan tujuan tempat wisata yang sudah terkenal di dalam negeri maupun mancanegara. Menurut hasil pendataan dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro pada tahun 2017-2021 ada setidaknya 2.789.649 Wisatawan Domestik dan 325 Wisatawan Mancanegara (data.bojonegorokab.go.id).

Dengan banyaknya tempat tujuan wisata di Kabupaten Bojonegoro sayangnya tidak diimbangi dengan pemberian informasi yang cukup untuk wisatawan mengenai tempat tujuan wisata mereka. Minimnya informasi ini membuat banyak masyarakat mencari informasi mengenai tempat wisata melalui brosur, komunitas, promosi, buku, dan internet. Saat ini kebanyakan wisatawan dalam dan mancanegara mencari informasi mengenai tempat wisata di Bojonegoro melalui internet maupun sosmed.

Dapat diartikan bahwa algoritma sebagai urutan langkah-langkah logis dan sistematis dalam mencari suatu solusi dari suatu permasalahan yang ada. Dalam memecahkan suatu masalah bisa dilakukan dalam berbagai cara dengan karakteristik yang berbedabeda dari masing-masing langkah. Tiap-tiap algoritma tersebut memiliki cara kerja yang berbeda-beda dalam menentukan solusi yang paling optimal (Wahid, Fathil. 2004).

Semakin berkembangnya dunia internet saat ini, kemungkinan salah satunya akan berdampak positif bagi pariwisata di Kabupaten Bojonegoro. Masyarakat domestik dan mancanegara dapat mengakses informasi tentang tempat wisata yang ingin mereka tuju. Namun, saat ini informasi tempat wisata di Bojonegoro masih terbatas dan hanya pada tempat tujuan wisata

yang sudah terkenal. Lalu Bagaimana nasib tempat pariwisata lainnya di Bojonegoro yang lain?, Adapun kesulitan masyarakat dalam mengakses informasi mengenai tempat wisata di Bojonegoro sendiri.

Pencarian rute terpendek merupakan salah satu yang paling banyak dibahas. Dengan pencarian rute terpendek ini telah diterapkan di berbagai bidang untuk mengoptimasi kinerja suatu sistem, dalam menentukan jarak tempuh ke destinasi wisata yang dituju. Dalam pencarian rute terpendek, perhitungan dapat dilakukan dengan beberapa macam metode algoritma, salah satunya yaitu algoritma dijkstra.

Sistem ini nantinya diharapkan dapat membantu untuk mencari rute terpendek dari dan menuju suatu tempat wisata di Bojonegoro. Proses pencarian rute menggunakan algoritma Dijkstra sehingga dapat mengetahui informasi rute jalan yang harus dilalui, jarak yang ditempuh, dan peta Pariwisata Bojonegoro dengan berbasis web.

Berdasarkan latar belakang itulah, penulis merasa perlunya membuat aplikasi yang bisa memuat banyak informasi tentang rute terpendek mengenai tempat wisata, penginapan, dan tempat ibadah sehingga para calon wisatawan dapat dengan mudah dan jelas mendapatkan informasi mengenai tujuan mereka.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul “PENENTUAN REKOMENDASI JARAK TERDEKAT TUJUAN WISATA PADA APLIKASI PARIWISATA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN ALGORITMA DIJKSTRA”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, lalu dibuat rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun suatu aplikasi berbasis web yang dapat mempermudah pengguna untuk mengetahui informasi mengenai rute terdekat destinasi wisata di Kabupaten Bojonegoro?
2. Bagaimana menguji kelayakan dalam penggunaan Algoritma Dijkstra di sistem Penentuan rute terpendek pada Aplikasi Wisata Bojonegoro berbasis Web?

1.3 Tujuan

1. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah aplikasi pariwisata berbasis web yang mampu memberikan informasi wisata dan rute destinasi wisata yang ada di Bojonegoro.
2. Dalam aplikasi wisata terdapat berbagai pilihan menu destinasi agar memudahkan user memilih tujuannya termasuk objek wisata yang ingin dituju.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dari tugas akhir ini sebagai berikut, pengguna atau masyarakat dapat menjadikan aplikasi ini sebagai pembantu dalam mendapatkan informasi rute tujuan tempat wisata, ibadah, dan penginapan di Kabupaten Bojonegoro.

1.5 Batasan Masalah

Batasan Masalah tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi digunakan untuk mempermudah wisatawan mencari informasi objek wisata di Bojonegoro.
2. Meliputi nama-nama objek wisata di Kabupaten Bojonegoro
3. Mempermudah wisatawan mencari rute ke tujuan wisata

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan diterapkan dalam Skripsi ini adalah

- BAB I** : Pendahuluan Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan laporan.
- BAB II** : Kajian Pustaka dan Dasar Teori. Bab ini menguraikan tentang teori yang berhubungan dengan judul Skripsi.
- BAB III** : Bab ini memberikan penjelasan terkait tahapan yang diterapkan pada penelitiannya guna merampungkan judul yang diangkat pada penelitian yang dilakukan.
- BAB IV** : Bab ini memberikan penjelasan terkait implementasi hasil dari sistem web yang dibuat oleh penulis.
- BAB V** : Bab ini berisi tentang kesimpulan dan penutup laporan skripsi penulis.