

ABSTRAK

Pemerintah Daerah Buton sejauh ini sudah memberikan informasi wisata berupa papan iklan yang ditempatkan di beberapa titik di sudut kota sebagai penuntun masing-masing kurang detail, didukung dengan letak tempat wisata yang tersebar diberbagai penjuru Kabupaten Buton, hal ini dapat menyulitkan wisatawan dalam menentukan jalur terdekat untuk mencapai tempat wisata yang di tuju. Pemanfaatan algoritma *dijkstra* merupakan salah satu solusi untuk permasalahan ini, dimana algoritma *dijkstra* merupakan algoritma untuk menemukan jarak terpendek antar titik pada suatu graf yang berbobot. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dimulai dengan pengumpulan data wisata berupa foto-foto objek lokasi wisata, data peta dan data jarak. Proses pengambilan data jarak didapat dengan melakukan pengukuran pada google maps sedangkan data peta dan foto-foto objek lokasi wisata di ambil dari Dinas Pariwisata Kabupaten Buton. Penerapan algoritma *dijkstra* dilakukan dengan menarik garis lurus antar objek wisata serta dikombinasikan dengan jalur jalan yang ada pada google maps sehingga akan menghasilkan jalur terdekat antar objek wisata dan rekomendasi wisata yang dilalui. System yang dihasilkan berupa system informasi pencarian jalur wisata terdekat yang berbentuk web dengan script PHP dan MySql sebagai pengelola basis datanya.

Kata kunci : kabupaten buton, pariwisata, jalur terdekat, Algoritma *dijkstra*

ABSTRACT

Buton Government has so far been providing tourist information in the form of billboards placed at some point in the corner of the city as their individual guides are less detailed, supported by the location of tourist attractions spread across the various districts buton, this can make it difficult for tourists in determining the nearest lane to reach tourist attractions on the go. Utilization of the dijkstra algorithm is one of the solutions to this problem, where the algorithm is the algorithm to find the shortest distance between points on a weighted graph. The methodology used in this research is started with the collection of tourist data in the form of photos of tourist object location, map data and distance data. The process of obtaining distance data obtained by measuring on google maps while map data and photographs of tourist object location taken from the tourism office buton district. Implementation of the dijkstra algoritma is done by drawing a straight line between tourist objects and combined with existing paths on google maps so that will generate the closest path between tourist objects and travel recommendations are traversed. System generated in the form of information systems search the nearest tourist route in the form of web with PHP and MySql script as the database manager.

Keyword : buton district, tourism, the nearest lane, the *dijkstra* algorithm