

## ABSTRAK

Pemerintah kota Semarang sejauh ini sudah memberikan informasi pajak reklame berupa papan iklan yang di beberapa titik di sudut di kota Semarang, di dukung dengan letak tempat objek reklame yang tersebar diberbagai penjuru kota Semarang, hal ini dapat menyulitkan petugas dinas penerangan jalan dan penataan reklame dalam menentukan jalur terdekat untuk mencapai tempat objek reklame yang dituju. 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 objek reklame berupa foto- foto objek lokasi reklame, data peta dan data jarak. Proses pengambilan data jarak didapat dengan melakukan pengukuran pada *google maps* sedangkan data peta dan foto – foto objek reklame diambil dari Dinas penerangan jalan dan penataan reklame.

Kunci : kota Semarang, Jalur terdekat, Algoritma *dijkstra*

## ABSTRACT

*The Semarang city government provides advertisement tax information on billboards located in several corners of the city of Semarang, supported by billboard destinations scattered in various parts of the city of Semarang, this can make it difficult for street lighting services and billboards in other places to reach tourist destinations. while the dijkstra algorithm is an algorithm for finding the shortest distance between points on a weighted graph. The methodology used in this research is to begin by collecting advertisement object data into photographs of advertisement location objects, map data and distance data. The process of retrieving distance data is obtained by measuring on a google map while the map data and photos of billboard objects are taken from the street lighting and billboards.*

*Keyword : Semarang city, shortest route, Algorithm dijkstra*