

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kebutuhan untuk memperoleh dan mengirim informasi dengan cepat dan mudah telah memacu perkembangan teknologi telekomunikasi. Berbagai macam jaringan telekomunikasi yang menghubungkan berbagai perangkat komunikasi telah dirancang dan diimplementasikan untuk memenuhi kebutuhan akan komunikasi yang cepat dan efisien. Tidak hanya di kota besar, di kota kecil kebutuhan akan teknologi telekomunikasi dewasa ini juga sudah menjadi hal yang mutlak dibutuhkan.

Kabupaten waykanan dibentuk berdasarkan undang-undang Nomor 12 Tahun 1999 tentang pembentukan kabupaten daerah tingkat II way kanan, kabupaten daerah tingkat II lampung timur, dan kotamadya daerah tingkat II metro, diresmikan pada tanggal 27 april 1999 dengan ibukota blambangan umpu kabupaten way kanan. Kabupaten way kanan memiliki luas wilayah sebesar 3.921.63 km atau sebesar 11.11% dari luas Provinsi Lampung secara geografis, kabupaten waykanan berada pada posisi antara 6°45'– 3°45' lintang selatan dan 103°40'–105 ° 50' Bujur Timur ([www.waykanankab.go.id](http://www.waykanankab.go.id)).

Kabupaten waykanan mempunyai pariwisata yang unik dan menarik. Mulai dari wisata budaya, wisata alam, dan wisata kulinernya. Belum lama ini Bupati Kabupaten Waykanan telah mempromosikan pariwisata yang berada di Kabupaten Waykanan di kantor kementrian pariwisata di Jakarta pusat , pada

promosi pariwisata tersebut wisata alam yang menjadi point besar dalam pariwisata yang berada di kabupaten waykanan, dikarenakan wisata alam yang berada di kabupaten waykanan yang tidak kalah indahnya dengan kabupaten yang lain di Provinsi Lampung. Salah satu wisata alam yang berada di kabupaten waykanan adalah air terjun atau curup sebagai wisata alam yang nomor 1 di kabupaten waykanan. Sebagian besar wisata alam yang ada di kabupaten waykanan berada di daerah pelosok dan jauh dari pusat kota. Sehingga pastinya wisatawan menginginkan jalur yang cepat dan efisien untuk menuju ketempat wisata tujuan untuk tidak memakan waktu dan biaya yang cukup banyak. Sebagian wisatawan pun tidak mengerti jalur atau rute yang akan di lewati di karenakan minimnya informasi mengenai wisata yang berada di kabupaten waykanan. Dengan permasalahan yang terjadi maka perlu adanya suatu jalur tercepat untuk menuju tempat wisata dengan memanfaatkan sebuah algoritma dijkstra.

Algoritma dijkstra menggunakan prinsip *greedy*, yaitu mencari jalur terpendek dari satu titik (vertex) ke titik lainnya yang terhubung.(Alfred V. Aho, Jhon E. Hopcroft, 1995) sehingga pastinya para wisatawan akan diberikan suatu informasi mengenai lokasi terdekat untuk menuju ke tempat wisata yang cepat dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dibangun sebuah aplikasi yang akan digunakan sebagai sarana informasi wisata di kabupaten waykanan dengan judul **“pemetaan pariwisata kabupaten way kanan menggunakan algoritma**

**dijkstra**". Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan pencarian jarak dan memberikan solusi terbaik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan algoritma dijkstra untuk pemetaan potensi pariwisata kabupaten way kanan yang dapat memberikan pencarian jarak terdekat menuju tempat wisata ?
2. Bagaimana membangun aplikasi pemetaan potensi pariwisata kabupaten waykanan yang *user friendly* agar wisatawan mudah dalam menjalankan aplikasi ?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Objek penelitian dilakukan di Kabupaten Waykanan
2. Data yang diambil berdasarkan data dari dinas pariwisata Kabupaten Waykanan
3. Penelitian ini hanya membahas pariwisata alam dan buatan
4. Aplikasi ini memberikan informasi gambar wisata, nama wisata, deskripsi wisata, alamat, dan nomor telpon lokasi wisata
5. Aplikasi ini tidak memberikan jalur tercepat dari lokasi awal ke lokasi tempat tujuan hanya memberikan informasi lokasi terdekat

6. Petunjuk arah berdasarkan posisi user dari data GPS (*Global Positioning System*)
7. Aplikasi ini tidak dapat menentukan kondisi jalan, hanya memberikan informasi jalur terdekat.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. menentukan jarak terdekat menuju potensi wisata kabupaten way kanan.
2. Informasi yang dihasilkan berupa lokasi potensi wisata dan di lengkapi deskripsi wisata dan gambar wisata sehingga wisatawan mudah untuk mengetahui potensi pariwisata yang ada di kabupaten waykanan
3. Mudah dihubunginya lokasi pariwisata di kabupaten waykanan

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah :

1. Aplikasi yang dibangun mampu memberikan kemudahan bagi pengguna dalam pencarian informasi potensi wisata untuk wilayah kabupaten way kanan
2. Aplikasi dari penelitian ini dapat memberikan informasi tentang potensi pariwisata di wilayah kabupaten way kanan
3. Aplikasi yang dibangun ini diharapkan menjadi salah satu media yang mempromosikan potensi wisata bagi kabupaten way kanan

4. Informasi yang disediakan aplikasi ini diharapkan dapat menambah daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke potensi pariwisata kabupaten way kanan