

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Sebagai salah satu daerah yang sedang berkembang Gorontalo memiliki berbagai aset yang mampu menarik penduduk luar Gorontalo untuk mengunjungi kota ini. Salah satunya adalah tempat bersejarah, yang bisa dijadikan alternatif wisata bagi wisatawan lokal maupun luar Gorontalo seperti Telapak Kaki Lahilote, Patung Nani Wartabone, Benteng Otanaha. Namun kurangnya promosi dari tempat bersejarah ini kepada masyarakat luas mengakibatkan banyak masyarakat yang belum mengetahui tempat bersejarah tersebut.

Lokasi tempat bersejarah yang disebutkan sebelumnya masih berupa peta tradisional, sehingga masyarakat hanya bisa memperkirakan jarak dan rutenya saja. Permasalahan pemetaan tempat bersejarah di Gorontalo sebelumnya pernah diteliti Manabung (2013) dimana sistem informasi geografis yang dibuat mampu memberikan informasi mengenai tempat bersejarah yang ada di Gorontalo serta memberikan informasi jarak terdekat dan rute dari tempat bersejarah satu ke tempat bersejarah lainnya, kekurangan dari aplikasi pada penelitian sebelumnya adalah tidak bisa menampilkan rute yang dilalui dari posisi wisatawan ke tempat bersejarah yang dituju, serta aplikasi yang disediakan masih berupa website yang hanya bisa dijalankan pada PC maupun laptop yang terkoneksi dengan internet.

Untuk mengatasi kekurangan dari penelitian sebelumnya maka peneliti bermaksud mengembangkan sebuah Sistem Informasi Geografis yang dapat dijalankan melalui *smartphone* berbasis *Android* yang relative berukuran kecil

sehingga mempermudah wisatawan dalam mengakses informasi. Sistem informasi ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai tempat bersejarah yang diinginkan, dapat mengetahui letak dan jarak user dari posisi dia berada menuju tempat bersejarah terdekat, serta menampilkan rute yang dilalui dari posisi user ke tempat bersejarah yang dituju menggunakan *algoritma pencarian A**.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis akan membangun suatu sistem “**Pencarian Rute Terpendek Tempat Bersejarah Di Gorontalo Menggunakan Algoritma A***”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang sebelumnya, rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

Bagaimana penerapan *algoritma pencarian A** untuk pencarian rute terpendek pada perangkat *mobile* ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Yang menjadi objek dari penelitian ini adalah tempat bersejarah yang ada di Gorontalo.
- b. sistem ini dapat berjalan mulai dari OS Android 3.0
- c. Sistem dikembangkan dengan menggunakan *platform* Windows dengan aplikasi Eclipse IDE menggunakan plugin *Android Development Tools* (ADT).
- d. Sitem memberikan informasi rute terpendek menggunakan *algoritma pencarian A**.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan *algoritma pencarian A** untuk pencarian rute terpendek pada perangkat *mobile*.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Memberikan informasi pencarian rute terdekat menggunakan algoritma A*.
- b. Menghemat waktu dan memori dalam pencarian rute terdekat.