

ABSTRAK

Kabupaten Mimika merupakan salah satu Kabupaten di Provinsi Papua Tengah, di Indonesia. Kabupaten ini terletak di Timika. Mempunyai topografi yang begitu kompleks dari dataran yang rendah hingga dataran tinggi menjadikan Mimika sebagai Kabupaten yang mendominasi sekitar 4,7% dari wilayah Provinsi Papua Tengah. Mimika terkenal luas dengan julukan “Kota Tambang” dan juga mempunyai banyak destinasi wisata yang menarik untuk dikunjungi. Permasalahan yang ada adalah wisatawan tidak mengetahui letak dan lokasi wisata yang tersedia dengan mudah, baik dari jam operasional, harga tiket masuk dan detail gambaran lokasi wisata yang ada dan rute yang dapat dilalui. Tujuan penelitian ini adalah membuat sebuah sistem informasi pemetaan letak lokasi wisata di Kabupaten Mimika dan melakukan pencarian rute tercepat menuju lokasi wisata menggunakan algoritma *Floydwarshall* dan *Dijkstra*.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua algoritma sekaligus dalam penentuan rute tercepat sebagai perbandingan mana yang cocok antara algoritma *Floydwarshall* dan *Dijkstra*, dengan perbandingan algoritma tersebut penulis mendapatkan pengalaman dalam membandingkan algoritma pencarian rute untuk mendapatkan hasil yang terbaik dan tercepat. Sehingga sistem ini dapat berguna untuk Dinas Pariwisata Kabupaten Mimika dalam mengelola data lokasi wisata, dan juga berguna untuk informasi bagi para wisatawan yang berkunjung ke tempat wisata dan sekaligus mencari rute tercepat ke tujuan wisata tersebut.

Kata kunci : Sistem Informasi Geografis, Floydwarshall, Dijkstra, Kabupaten Mimika

ABSTRACT

Mimika Regency is one of the regencies in Central Papua Province, Indonesia. This district is located in Timika. Having such complex topography from lowlands to highlands makes Mimika a district that dominates around 4.7% of the area of Central Papua Province. Mimika is widely known as "Mining City" and also has many interesting tourist destinations to visit. The problem that exists is that tourists do not know the location and tourist locations that are easily available, both in terms of operating hours, entrance ticket prices and detailed descriptions of existing tourist locations and routes that can be followed. The aim of this research is to create an information system for mapping the location of tourist locations in Mimika Regency and to search for the fastest route to tourist locations using the Floydwarshall and Dijkstra algorithms.

In this research the author uses two algorithms at once in determining the fastest route as a comparison of which one is suitable between the Floydwarshall and Dijkstra algorithms. By comparing these algorithms the author gains experience in comparing route search algorithms to get the best and fastest results. So this system can be useful for the Mimika Regency Tourism Service in managing tourist location data, and is also useful for information for tourists who visit tourist attractions and at the same time find the fastest route to the tourist destination.

Keywords: Geographic Information System, Floydwarshall, Dijkstra, Mimika Regency