



# Implementasi Algoritma Greedy Pada Rute Wisata Danau Tao Desa Batang Onang Baru Berbasis Website

Riska Novasari Siregar<sup>1\*</sup>, Rachmat Aulia<sup>2</sup>, Rosyidah Siregar<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Komputer, Universitas Harapan Medan, Medan, Indonesia

<sup>1\*</sup>riskanoevasari@gmail.com, <sup>2</sup>jackm4t@gmail.com, <sup>3</sup>rosyidahsiregar.88@gmail.com

<sup>\*)</sup>riskanoevasari@gmail.com

**Abstrak**-Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah perjalanan wisatawan yang berkunjung ke wisata danau tao dan meningkatkan efisiensi perjalanan dengan menentukan rute tercepat. Salah satu metode yang digunakan untuk menentukan rute tercepat wisata danau tao adalah metode algoritma greedy. Kelebihan algoritma greedy adalah cepat dalam bertindak dan tidak membutuhkan waktu lama untuk mempertimbangkan konsekuensi dari apa yang diputuskan sehingga sangat mudah di implementasikan pada beberapa permasalahan yang ada. *Website* ini dibuat untuk daerah Gunung Tua dan Padang Sidempuan sekitarnya. Sebelum adanya sistem website berbasis algoritma greedy, wisatawan sering kali harus mengandalkan informasi secara lisan atau petunjuk yang tidak selalu akurat dari penduduk setempat. Akan tetapi, dengan adanya website yang menggunakan metode algoritma greedy untuk menentukan rute tercepat, wisatawan dapat lebih mudah mengakses informasi terkait rute perjalanan yang paling efisien. Misalnya, setelah memasukkan titik asal dan tujuan pada website, algoritma greedy akan menghitung dan memberikan rekomendasi jalur tercepat berdasarkan data yang ada. Hasil uji coba pengujian *website* wisata danau tao ini menggunakan pengujian black box dengan 30 responden menyatakan bahwa hasil dari point kelayakan *website* adalah 60% menyatakan sangat setuju, 16,7% menyatakan setuju, 16,7% menyatakan tidak setuju dan 6,7% menyatakan sangat tidak setuju. Hasil dari point kepuasan pengguna website adalah 56,7% menyatakan sangat setuju, 33,3% menyatakan setuju, 6,7% menyatakan tidak setuju dan 3,3% menyatakan sangat tidak setuju.

**Kata Kunci:** Algoritma Greedy, Wisata Danau Tao, Website, Wisatawan

**Abstract**-This research aims to facilitate the travel experience of tourists visiting Lake Tao and improve travel efficiency by determining the fastest route. One method used to determine the fastest route to Lake Tao is the greedy algorithm. The advantage of the greedy algorithm is its ability to act quickly without taking much time to consider the consequences of decisions, making it easy to implement in various problems. This website was developed for the Gunung Tua and Padang Sidempuan areas and their surroundings. Before the implementation of a website-based system utilizing the greedy algorithm, tourists often had to rely on verbal information or directions from locals, which were not always accurate. However, with the website that uses the greedy algorithm to determine the fastest route, tourists can easily access information about the most efficient travel routes. For instance, after inputting the starting point and destination into the website, the greedy algorithm calculates and provides recommendations for the fastest route based on the available data. The testing of the Lake Tao tourism website was conducted using black-box testing with 30 respondents. The results for the website feasibility point indicate that 60% of respondents strongly agreed, 16.7% agreed, 16.7% disagreed, and 6.7% strongly disagreed. Meanwhile, for the user satisfaction point, 56.7% strongly agreed, 33.3% agreed, 6.7% disagreed, and 3.3% strongly disagreed.

**Keywords:** Greedy Algorithm, Tao Lake Tourism, Website, Tourists

## 1. PENDAHULUAN

Sebuah objek wisata atau destinasi wisata dapat dikembangkan untuk meningkatkan kunjungan wisatawan. Salah satunya adalah dengan membangun sebuah *website* yang menjadi faktor dan dapat mempengaruhi tingkat kunjungan wisatawan ke sebuah destinasi [1]. Setiap wisatawan yang berkunjung ke objek wisata mencari rute alternatif tercepat. Hal ini tentu menjadi masalah yang sangat penting karena banyaknya jumlah wisatawan yang bepergian ke tempat wisata untuk menghabiskan waktu berliburnya. Oleh sebab itu, keberadaan objek wisata semestinya harus ditunjang dengan akses jalan yang baik dan dapat ditempuh dalam waktu yang singkat. Namun faktanya, tidak sedikit wisatawan yang kesulitan menentukan rute tercepat menuju destinasi wisata. Alasan utamanya dikarenakan banyaknya jalan yang dapat ditempuh menuju objek wisata [2].

Dalam menentukan rute tercepat jarak tempuh dan waktu tempuh harus dilakukan dengan sebuah langkah metode yang tepat. Salah satu metode yang digunakan untuk menentukan jalur atau rute tercepat adalah algoritma greedy [3]. Algoritma greedy merupakan algoritma yang membentuk solusi langkah per langkah. Pada setiap langkah tersebut akan dipilih keputusan yang paling optimal. Algoritma greedy memiliki pendekatan untuk



membangun solusi secara bertahap melalui urutan yang terus berkembang sampai solusi dari masalah tercapai. Prinsip dasarnya adalah selalu memilih solusi terbaik pada setiap langkah, dengan harapan bahwa keputusan lokal yang optimal akan menghasilkan solusi global yang optimal pula [4].

Pada peneliti sebelumnya yang dilakukan dengan metode algoritma greedy untuk mengetahui kuliner tercepat di Kota Ambon. Peneliti mengemukakan pemilihan jarak terdekat akan selalu menjadi pilihan terbaik dan permasalahan pemilihan jarak tercepat dapat diselesaikan dengan beberapa algoritma[5]. Dalam hal ini algoritma yang dipilih untuk menentukan rute tercepat tempat kuliner di Kota Ambon adalah algoritma greedy. Algoritma greedy adalah salah satu algoritma yang mempunyai metode pendekatan dalam hal membentuk solusi terbaik untuk mencari rute bepergian tercepat menggunakan waktu yang optimum.

Peneliti selanjutnya melakukan penelitian estimasi rute terdekat dari Universitas Negeri Medan ke SPBU terdekat. Peneliti mengemukakan penentuan rute terdekat merupakan masalah optimasi yang penting dalam berbagai bidang, terutama dalam transportasi dan navigasi[6]. Dengan semakin banyaknya kendaraan bermotor yang beroperasi di kota-kota besar seperti Medan, menentukan rute terdekat ke SPBU dapat membantu pengemudi menghemat waktu dan bahan bakar. Universitas Negeri Medan sebagai pusat aktivitas pendidikan yang besar juga sering kali menjadi titik awal perjalanan menuju berbagai fasilitas umum sekitarnya, termasuk SPBU. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi rute terdekat dari Unimed ke beberapa SPBU disekitarnya menggunakan algoritma greedy.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, penelitian ini mengembangkan sebuah website wisata untuk objek wisata Danau Tao, yang dapat diakses melalui smartphone. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah wisatawan dalam mencari rute tercepat menuju Danau Tao. Aplikasi yang dibangun terbatas pada wilayah sekitar Gunung Tua dan Padang Sidempuan. Dengan adanya website wisata Danau Tao ini, wisatawan dapat dengan mudah mencari rute tercepat dan sampai di tujuan dengan waktu yang lebih singkat.

Adanya website wisata Danau Tao ini menjadi bukti bahwa teknologi informasi dapat diterapkan ke berbagai bidang kehidupan, misalnya dapat mengakses suatu lokasi dengan mudah dan cepat dalam waktu tempuh yang lebih singkat.

## 2. METODE PENELITIAN

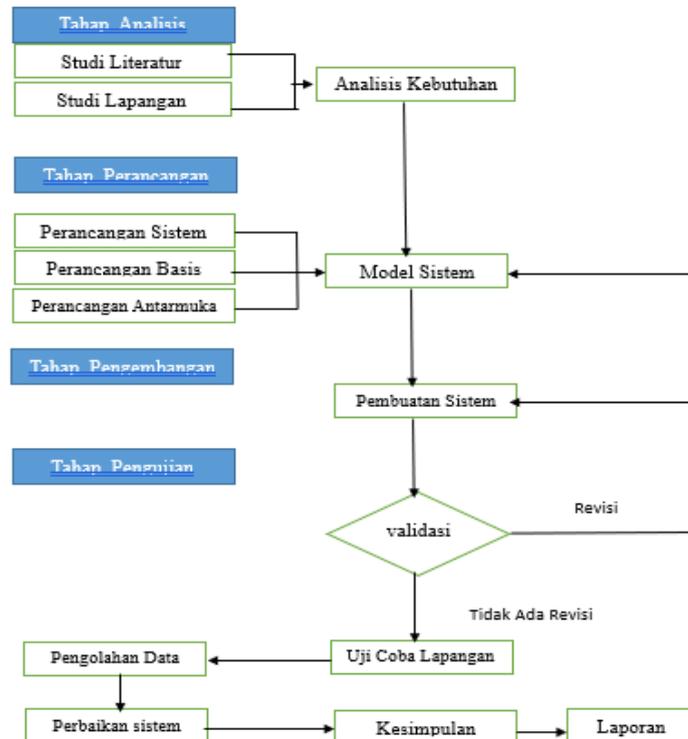
### 2.1 Rute Tercepat

Rute adalah jarak atau arah yang harus ditempuh dan dilalui denganurut. Rute tercepat yaitu suatu jarak tempuh dari tempat asal menuju tempat tujuan yang dilalui denganurut dan dilalui dalam kurun waktu tertentu [7]. Lebih tepatnya rute tercepat merupakan suatu lintasan minimum yang memerlukan waktu untuk mencapai satu tempat ke tempat tujuan lainnya [8]. Lintasan tercepat antara dua atau beberapa simpul lebih yang berhubungan. Perhitungan rute tercepat memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari karena harus dilakukan dalam waktu singkat [9]. Dalam menentukan rute tercepat jarak tempuh dan waktu tempuh harus dilakukan dengan sebuah langkah metode yang tepat. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah algoritma greedy. Persoalan mencari lintasan tercepat di dalam graf merupakan salah satu persoalan optimasi. Persoalan ini biasanya direpresentasikan dalam bentuk graf. Graf yang digunakan dalam pencarian rute tercepat yaitu graf berbobot (*weighted graph*), yaitu graf yang setiap sisinya diberikan suatu nilai atau bobot [10]. Dalam implementasinya, graf berbobot ini membantu merepresentasikan jaringan jalan dengan lebih sistematis, di mana setiap simpul merepresentasikan lokasi tertentu, dan bobot pada sisi merepresentasikan jarak atau waktu tempuh antar lokasi tersebut. Dengan pendekatan ini, algoritma greedy dapat dengan cepat menentukan lintasan optimal melalui evaluasi berulang pada bobot terkecil hingga mencapai tujuan akhir. Proses ini tidak hanya meningkatkan efisiensi perjalanan tetapi juga dapat diterapkan pada berbagai skenario, seperti navigasi transportasi, perencanaan logistik, hingga pengembangan aplikasi berbasis peta digital.

### 2.2 Field Research

*Field research* merupakan penelitian kualitatif, dimana peneliti mengamati dan berpartisipasi langsung dalam penelitian skala kecil untuk melakukan survei, eksperimen dan observasi merupakan teknik pengumpulan informasi utama yang dilakukan. *Field research* merupakan bentuk penelitian yang bertujuan untuk mengungkapkan makna yang diberikan oleh anggota masyarakat pada perilaku dan kenyataan di sekitar [11]. Penelitian lapangan digunakan untuk menjelaskan fenomena yang terjadi dalam kehidupan nyata, yang tidak selalu dapat dipahami hanya melalui teori atau data sekunder. Dengan melakukan penelitian lapangan, peneliti bisa menguji validitas teori yang ada di dunia nyata. Peneliti dapat melakukan eksperimen langsung di lokasi yang relevan untuk melihat bagaimana variabel yang diteliti mempengaruhi hasil yang diamati. Karena data dikumpulkan langsung dari sumbernya, maka data yang diperoleh lebih akurat dan sesuai dengan kondisi terkini. *Field research* juga memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mungkin tidak terdeteksi melalui metode penelitian lainnya, seperti konteks sosial, budaya, atau lingkungan yang dapat memengaruhi hasil penelitian. Dengan memanfaatkan pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam dan holistik tentang masalah yang diteliti, serta mengembangkan solusi yang lebih relevan dan kontekstual. Selain itu,

interaksi langsung dengan responden atau objek penelitian memberikan kesempatan untuk mendapatkan data empiris yang lebih kaya, yang dapat digunakan untuk memvalidasi atau menyempurnakan teori yang ada. Berikut adalah beberapa tahapan dari *field research*.



**Gambar 1.** Bagan field research

Keterangan:

1. Tahap Analisis

a. Survei Lapangan

Tahap ini merupakan tahap awal yaitu survei lapangan yang bertujuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam tahap analisis, seperti: wawancara dan observasi

b. Studi Pustaka (*Library Research*)

Studi pustaka adalah kegiatan mengumpulkan data-data berupa teori pendukung dari sistem yang dibuat dengan maksud untuk memaparkan tentang teori-teori yang dikaitkan dalam penelitian ini.

2. Tahap Perancangan

Pada tahap ini yaitu tahap dimana perancangan sistem dibuat menggunakan aplikasi *vscode* sebagai pemrogramannya.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini bahasa pemrograman *vscode* digunakan untuk membuat aplikasi berdasarkan rancangan untuk menghasilkan aplikasi / *website*.

4. Tahap Pengujian

a. Pengujian Sistem

Pengujian merupakan elemen kritis dari jaminan kualitas dan merepresentasikan spesifikasi, desain dan pengkodean.

b. Verifikasi dan Validasi Sistem

Langkah ini dilakukan dengan menggunakan format uji sistem pada saat pengujian sistem secara keseluruhan dan menilai apakah sistem bekerja dengan baik.

c. Revisi dan *Review* Sistem

Tahap ini akan melihat kembali aplikasi yang dihasilkan, dilihat dari kelayakannya, serta kekurangan, kelebihan, kendala dan rekomendasi.

d. Implementasi Sistem

Pada tahap ini berisi langkah – langkah yang dilakukan dalam pembuatan sistem.

e. Analisis Hasil

Hasil dari tahapan implementasi sistem ini akan dianalisis dan kemudian akan dilakukan pemeliharaan.



### 2.3 Algoritma Greedy

Algoritma greedy adalah salah satu algoritma untuk memecahkan persoalan optimasi. Persoalan optimasi adalah persoalan yang menuntut pencarian solusi optimum (terbaik)[12]. Algoritma greedy dapat menentukan jalur mana yang akan diambil terlebih dahulu. Algoritma greedy memiliki konsep yang sama dengan algoritma pencarian yang lain, yaitu dengan menentukan titik awal dan menyeleksi titik - titik yang dilalui hingga titik tujuan [13]. Algoritma greedy biasanya mengevaluasi kelayakan sebelum membuat keputusan akhir[14]. Ketepatan solusi bergantung pada masalah dan kriteria yang digunakan. Dalam konteks greedy, kita selalu memilih opsi yang paling menguntungkan saat ini tanpa mempertimbangkan konsekuensi dimasa depan [15],[16]. Algoritma greedy adalah algoritma yang memecahkan masalah langkah demi langkah, pada setiap langkah:

1. Mengambil pilihan yang terbaik yang dapat diperoleh saat itu
2. Berharap bahwa memilih optimum pada setiap langkah akan mencapai optimum global.

Persoalan optimasi dalam konteks algoritma greedy disusun oleh elemen-elemen sebagai berikut:

1. Himpunan kandidat,  $C$ .  
Himpunan ini berisi elemen – elemen pembentuk solusi. Pada setiap langkah, satu buah kandidat diambil dari himpunannya.
2. Himpunan solusi,  $S$ .  
Himpunan dari kandidat – kandidat yang terpii sebagai solusi persoalan. Himpunan solusi adalah himpunan bagian dari himpunan kandidat.
3. Fungsi seleksi – dinyatakan sebagai predikat SELEKSI.  
Fungsi pada setiap langkah memilih kandidat yang paling mungkin untuk mendapatkan solusi optimal. Kandidat yang sudah dipilih pada suatu langkah tidak pernah dipertimbangkan lagi pada langkah selanjutnya.
4. Fungsi kelayakan (*feasible*) – dinyatakan dengan predikat LAYAK.  
Fungsi yang memeriksa apakah suatu kandidat yang telah dipilih dapat memberikan solusi yang layak, yakni kandidat tersebut bersama – sama dengan himpunan solusi yang sudah terbentuk.
5. Fungsi obyektif  
Fungsi yang memaksimumkan atau meminimumkan nilai solusi[17].

Selanjutnya menentukan rute tercepat berikutnya dapat dimisalkan ( $D$ ) dengan cara sebagai berikut:

1. Untuk mencari rute berikutnya dengan rumus  $D(i) = L1 + \text{bobot sisi berikutnya}$ . Dijelaskan jarak pertama dijumlahkan dengan bobot berikutnya. Jika terdapat rute lainnya, maka lakukan penjumlahan jarak rute tersebut dengan jarak sebelumnya.
2. Pilih  $D(i)$  yang memiliki jarak terkecil, kemudian jika terdapat rute lainnya lakukan perbandingan. Jika rute lainnya tersebut memiliki jarak lebih kecil daripada  $D(i)$ , maka rute tersebut merupakan rute yang akan diperhitungkan selanjutnya [18].

Untuk mencari lintasan tercepat berikutnya dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Lintasan Terpendek (*Shortest Path*)

Lintasan terpendek merupakan lintasan minimum yang diperlukan untuk mencapai suatu tempat dari tempat tertentu. Lintasan minimum yang dimaksud yaitu dicari dengan menggunakan graf. Graf yang digunakan yaitu graf yang berbobot, graf yang setiap sisinya diberikan suatu nilai atau bobot. Dalam kasus ini, bobot yang dimaksud berupa jarak . Untuk mencari lintasan terpendek dapat dirumuskan sebagai berikut:

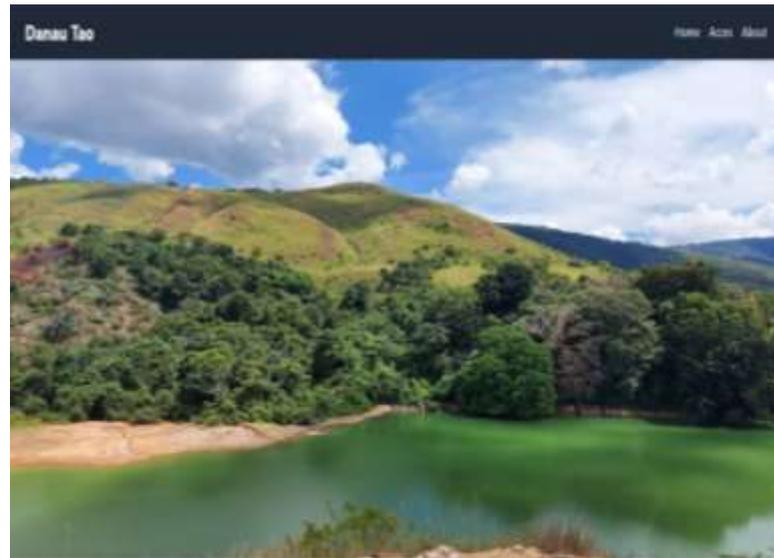
- a. Periksa semua sisi yang langsung bersisian dengan simpul  $a$ . Pilih sisi yang bobotnya terkecil. Sisi ini menjadi lintasan terpendek pertama, sebut saja  $L(1)$ .
  - b. Tentukan lintasan terpendek kedua dengan cara berikut: (i) hitung:  $d(i) = \text{panjang } L(1) + \text{bobot sisi dari simpul akhir } L(1) \text{ ke simpul } i$  yang lain (ii) pilih  $d(i)$  yang terkecil Bandingkan  $d(i)$  dengan bobot sisi ( $a, i$ ). Jika bobot sisi ( $a, i$ ) lebih kecil daripada  $d(i)$ , maka  $L(2) = L(1) \cup (\text{sisi dari simpul akhir } L(i) \text{ ke simpul } i)$  3. Dengan cara yang sama, ulangi langkah 2 untuk menentukan lintasan terpendek berikutnya [19].
2. Penyelesaian Masalah Rute

Rumusan masalah adalah bagaimana menentukan rute optimum dengan menggunakan Algoritma Greedy sehingga mempunyai jarak terpendek. Graf dari node 1 sampai dengan node selanjutnya dan bobot tiap-tiap sisi (bobot menyatakan jarak dari setiap node satu ke node lain [20].

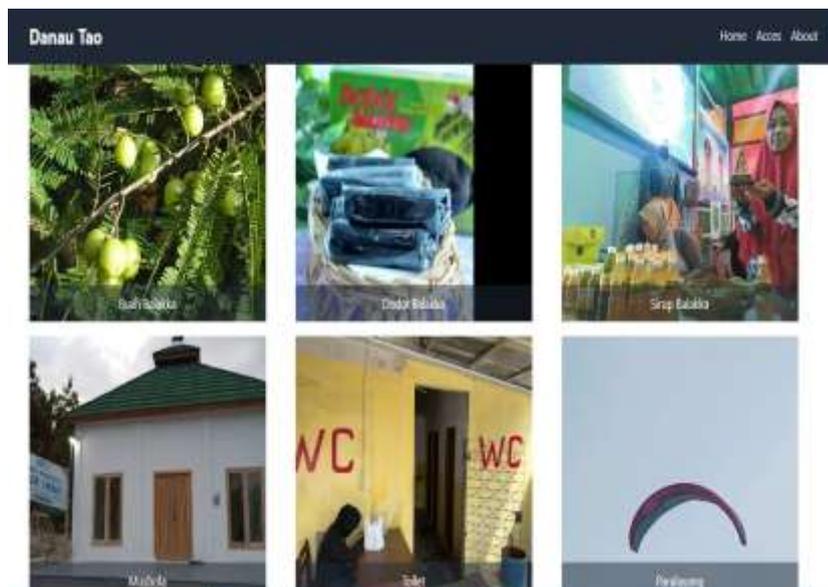
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Tampilan Halaman Login

Halaman *home* merupakan halaman yang digunakan untuk mengetahui tentang informasi dari Danau Tao seperti fasilitas dan souvenir. Kemudian pengguna dapat mengetahui apa saja yang ada pada Danau Tao. Berikut tampilan halaman *home*.



**Gambar 2.** Tampilan Halaman Home (1)



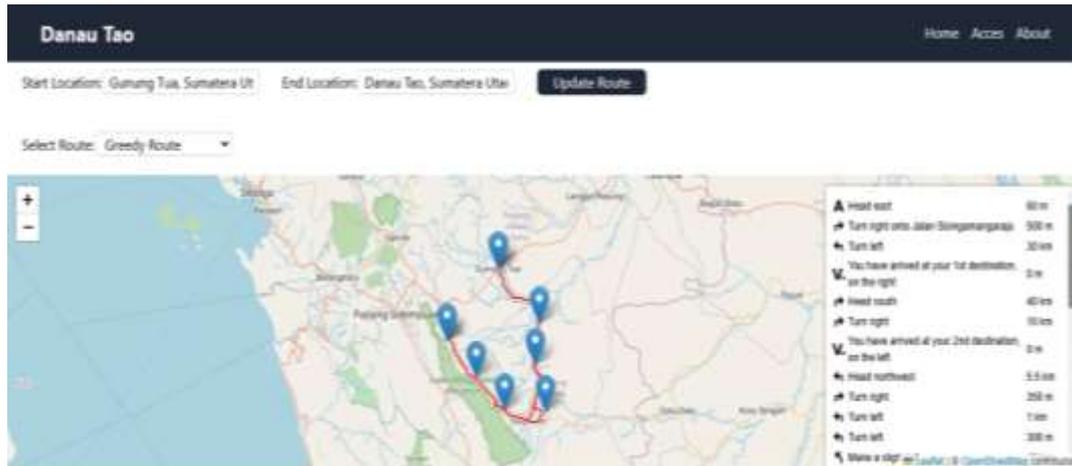
**Gambar 3.** Tampilan Halaman Home (2)

### 3.2 Tampilan Halaman *Access*

Halaman akses (gambar 4) merupakan komponen utama dari website yang dirancang khusus untuk memudahkan pengguna dalam menentukan rute tercepat menuju destinasi wisata Danau Tao. Halaman ini menyajikan rute yang telah dioptimalkan menggunakan algoritma greedy, sehingga memastikan perjalanan pengguna menjadi lebih cepat dan efisien. Pada halaman ini, pengguna dapat memasukkan lokasi awal dan mendapatkan rekomendasi rute terbaik yang mencakup titik-titik singgah yang relevan sebelum mencapai tujuan akhir. Sebagai contoh, Gunung Tua dipilih sebagai titik awal perjalanan, dengan rute yang dirancang untuk menghubungkan beberapa lokasi penting hingga mencapai Danau Tao. Tampilan halaman ini memberikan visualisasi yang jelas tentang bagaimana rute dihasilkan dan disampaikan kepada pengguna secara interaktif dan informatif.

### 3.3 Tampilan Halaman *About*

Halaman *about* (gambar 5) merupakan halaman yang digunakan untuk mengetahui tentang informasi seperti sejarah, *geografis*, dan budaya dari Danau Tao. Kemudian pengguna dapat mengetahui apa saja yang ada pada Danau Tao.

Gambar 4. Tampilan Halaman *Access*Gambar 5. Tampilan Halaman *About*

### 3.4 Hasil Pengujian

Pengujian terhadap pengguna dilakukan dengan menggunakan kuesioner *online* melalui Google *Form*, yang melibatkan sebanyak 30 responden dari wilayah Gunung Tua dan sekitarnya, termasuk Padang Sidempuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan *website* yang telah dikembangkan serta tingkat kepuasan pengguna dalam memanfaatkan *website* tersebut. Kuesioner dirancang untuk mendapatkan umpan balik langsung dari pengguna terkait pengalaman mereka selama menggunakan *website*, baik dari segi kemudahan navigasi, kecepatan sistem, maupun keandalan fitur yang ditawarkan. Data yang diperoleh melalui kuesioner ini dianalisis untuk memberikan gambaran sejauh mana *website* dapat memenuhi kebutuhan pengguna, serta untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu ditingkatkan agar sistem menjadi lebih optimal. Berikut adalah hasil pengujian responden:

1. Hasil pengujian (gambar 6) pada point kelayakan *website* menyatakan bahwa 60% responden sangat setuju, 16,7% menyatakan setuju, 16,7% menyatakan tidak setuju dan 6,7% menyatakan sangat tidak setuju.
2. Hasil pengujian (gambar 7) pada point kepuasan pengguna *website* wisata Danau Tao menyatakan bahwa 56,7% responden sangat setuju, 33,3% menyatakan setuju, 6,7% menyatakan tidak setuju dan 3,3% menyatakan sangat tidak setuju.



**Gambar 6.** Hasil Pengujian Kelayakan *Website* Wisata Danau Tao



**Gambar 7.** Hasil Pengujian Kepuasan Pengguna *Website* Wisata Danau Tao

#### 4. KESIMPULAN

Algoritma greedy terbukti efektif dalam menentukan rute optimal bagi wisatawan, menghasilkan rute yang efisien dalam hal jarak dan waktu tempuh. Dengan penerapan algoritma ini, rute yang dihasilkan menjadi lebih mudah dipahami oleh pengguna, sehingga mempermudah wisatawan dalam merencanakan perjalanan yang lebih terarah dan efisien. Implementasi algoritma greedy melalui platform berbasis website juga memberikan kemudahan akses bagi pengguna. Antarmuka yang user-friendly mendukung interaksi yang intuitif, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah memahami dan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia.

Penerapan algoritma greedy pada perencanaan rute wisata di Danau Tao tidak hanya memberikan solusi teknis yang optimal, tetapi juga secara signifikan meningkatkan kualitas pengalaman wisata. Hal ini menjadikan perjalanan wisatawan lebih nyaman, efisien, dan menyenangkan.

#### REFERENSI

- [1] W. Hadi and H. Widyaningsih, "Implementasi Penerapan Sapta Pesona Wisata Terhadap Kunjungan



- Wisatawan Di Desa Sambirejo Kecamatan Prambanan Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta,” *J. Pariwisata dan Budaya*, vol. 11, no. September, pp. 127–136, 2020, doi: 10.31294/khi.v11i2.8862.
- [2] S. Susilawati, “Penerapan Metode A\*Star Pada Pencarian Rute Tercepat Menuju Destinasi Wisata Cagar Budaya Menes Pandeglang,” *Geodika J. Kaji. Ilmu dan Pendidik. Geogr.*, vol. 4, no. 2, pp. 192–199, 2020, doi: 10.29408/geodika.v4i2.2754.
- [3] F. Nova Arviantino, W. Gata, L. Kurniawati, Y. A. Setiawan, and D. Priansyah, “Penerapan Algoritma Greedy Dalam Pencarian Jalur Terpendek Pada Masjid–Masjid Di Kota Samarinda,” *Metik J.*, vol. 5, no. 1, pp. 8–11, 2021, doi: 10.47002/metik.v5i1.188.
- [4] R. D. Saktia Purnama *et al.*, “Implementasi Penggunaan Algoritma Greedy Best First Search Untuk Menentukan Rute Terpendek Dari Cilacap Ke Yogyakarta,” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 2, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i2.4068.
- [5] A. Thariq and R. Nende, “Pengembangan Aplikasi Pencarian Tempat Kuliner Terdekat Di Kota Ambon Menggunakan Algoritma Greedy Berbasis Android Development of the Nearest Culinary Place Find Application in Ambon City Using Greedy Algorithm Based on Android,” *IJIS Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 9, no. April, pp. 35–46, 2024.
- [6] F. D. Sianipar *et al.*, “ESTIMASI RUTE TERDEKAT DARI UNIVERSITAS NEGERI MEDAN KE SPBU TERDEKAT MENGGUNAKAN ALGORITMA GREEDY,” vol. 8, no. 6, pp. 12218–12225, 2024.
- [7] M. N. Kafi, A. Id Hadiana, and H. Ashaury, “Penentuan Rute Tercepat Untuk Responden Pertama Menggunakan Algoritma a\* (a-Star),” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 8, no. 4, pp. 7914–7923, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i4.10492.
- [8] Y. Y. Seran, “Sistem Pendukung Keputusan Cerdas Penentuan Rute Tercepat Menggunakan Metode Grey Absolute Decision Analysis,” *Media Online*, vol. 01, no. 33, pp. 33–44, 2024.
- [9] A. E. Prasetya, “Pencarian Rute Tercepat Mobil Ambulance Menggunakan Algoritma Ant Colony Optimization,” *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 6, no. 4, pp. 381–388, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom/article/view/1252>
- [10] I. Algoritma, A. A-star, Z. Arfadhillah, and Y. Akbar, “Tercepat dari Bandara Soekarno Hatta ke Destinasi Kota Tua,” vol. 5, no. 3, pp. 3020–3042, 2024.
- [11] Salmon Priaji Martana, “Problematika Penerapan Metode Field Research Untuk Penelitian Arsitektur Vernakular Di Indonesia,” *Dimens. (Jurnal Tek. Arsitektur)*, vol. 34, no. 1, pp. 59–66, 2006, [Online]. Available: <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/ars/article/view/16458>
- [12] R. Dwi Septiana, D. Abisono Punkastyo, and N. Nugroho, “Algoritma Greedy dan Algoritma A\* Untuk Penentuan Cost Pada Routing Jaringan,” *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput. Implementasi*, vol. 3, no. 2, pp. 181–187, 2022, [Online]. Available: <https://djournals.com/klik>
- [13] R. B. Oktaviandi, M. S. T. Hadi, A. G. Santoso, and N. El Maidah, “Perbandingan Algoritma Genetika dengan Algoritma Greedy Untuk Pencarian Rute Terpendek,” *INFORMAL Informatics J.*, vol. 3, no. 1, p. 6, 2019, doi: 10.19184/isj.v3i1.9847.
- [14] M. Irfansyahfalah and R. Djutalov, “Sistem Penentuan Jarak Terdekat Menuju Fasilitas Kesehatan Dengan Metode Algoritma Greedy,” *J. Ilmu Komput. , Tek. dan Multimed.*, vol. 1, no. 3, pp. 692–701, 2023, [Online]. Available: <https://www.journal.mediapublikasi.id/index.php/Biner/article/view/3322>
- [15] D. Grace, “Sakit Di Kota Palu Menggunakan Algoritma Greedy Berbasis Web,” *J. Elektron. Sist. Inf. dan Komput.*, vol. 4, no. 2, pp. 59–76, 2021.
- [16] L. M. Pramesti, P. Prajoko, and A. Asriyanik, “Penerapan Metode Algoritma Greedy Untuk Menentukan Rute Terdekat Pada Objek Wisata Palabuhanratu,” *J. Teknol. Inform. dan Komput.*, vol. 7, no. 2, pp. 70–81, 2021, doi: 10.37012/jtik.v7i2.636.
- [17] H. Puja Kekal, W. Gata, S. Nurdiani, A. J. Setio Rini, and D. Sely Wita, “Analisa Pencarian Rute Tercepat Menuju Tempat Wisata Pulau Kumala Kota Tenggara Menggunakan Algoritma Greedy,” *J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 1, pp. 9–15, 2021, doi: 10.35329/jiik.v7i1.179.
- [18] N. N. Sania and I. Sari, “Implementasi Rencana Perjalanan Wisata Di Kota Bogor Menggunakan Algoritma Greedy Berbasis Website,” *J. Ilm. Teknol. dan Rekayasa*, vol. 24, no. 2, pp. 114–130, 2019, doi: 10.35760/tr.2019.v24i2.2390.
- [19] A. Roihan, K. Nasution, and M. Z. Siambaton, “Implementasi Algoritma Greedy Kombinasi dengan Perulangan pada Aplikasi Penjadwalan Praktikum,” *sudo J. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 42–50, 2022, doi: 10.56211/sudo.v1i2.8.
- [20] N. Fakhri, A. Sigit Julian, D. Sandi Augustin, Z. Ceryl Mavanudin, and E. Christian, “Penerapan Algoritma Greedy Dalam Penentuan Prioritas Pengerjaan Tugas Kuliah Mahasiswa,” *RESOLUSI Rekayasa Tek. Inform. dan Inf.*, vol. 4, no. 5, p. 454, 2024, [Online]. Available: <http://www.djournals.com/resolusi/article/view/1824>