

ABSTRAK

IMPLEMENTASI PENCARI LOKASI PONDOK PESANTREN TERDEKAT DENGAN METODE DYNAMIC PROGRAMMING BERBASIS ANDROID

ALFI KHOERUDIN YUSUF- NIM 1210705015

Jurusan Teknik Informatika

Pondok pesantren merupakan salah satu sarana dalam mencari ilmu tentang islam lebih dalam. Tidak sedikit juga mahasiswa atau pelajar yang mencari pondok pesantren sebagai tempat mencari ilmu selain di universitasnya. Namun sering kali para pendatang kesulitan dalam menemukan lokasi pondok pesantren, dan juga kondisi lalu lintas di Kota Bandung yang relatif padat ketika jam tertentu. Tentunya akan menghabiskan banyak waktu dalam mencari dan menuju lokasi pondok pesantren yang akan dituju. Sehingga waktu akan terbuang sia-sia dalam pencarian tersebut.

Untuk membuat aplikasi pencari lokasi terdekat ini, penulis menggunakan metode *Dynamic Programming* sebagai algoritma dalam menentukan lokasi terdekat berbasis Android.

Hasil pengujian yang telah dilakukan dapat di ambil kesimpulan bahwa aplikasi sudah berjalan cukup maksimal, tetapi tidak menutup kemungkinan dapat terjadi kesalahan suatu saat, pada saat aplikasi digunakan. Sehingga membutuhkan proses *maintenance* untuk lebih mengetahui kekurangan dari aplikasi.

Kata Kunci : Metode *Dynamic Programming*, Android, Pencarian Lokasi, Rute Terdekat

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF BOARDING BOARDING SEARCH LOCATION NEAREST DYNAMIC PROGRAMMING WITH ANDROID-BASED

ALFI KHOERUDIN YUSUF- NIM 1210705015

Informatics Engineering

Boarding school is one tool in the search for deeper knowledge of Islam. Not a few also a student or students looking for a boarding school as a place for science in addition to the university. But too often the migrants difficulty in finding the location of the boarding school, and also the traffic conditions in the city of Bandung relatively dense when certain hours. Surely it would spend a lot of time in searching and to the location of the boarding school to be addressed. So time will be wasted in such searches.

To make the application of the nearest location finder, the author uses Dynamic Programming method as an algorithm to determine the nearest location based on Android.

Results of testing that has been done can take the conclusion that the application has been running quite up, but did not rule out errors may occur at any time, at the time the application is used. Thus requiring the maintenance process to learn more about the shortcomings of the application.

Keywords: Method of Dynamic Programming, Android, Search Area, Route Nearby



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG