

ABSTRACT

Dijkstra Algorithm created by Edger Wybe Dijkstra is an algorithm to find the shortest path. Implementation of Dijkstra Algorithm using C language not work efektifely, because data of node and line must be saved in teks file formating in the beginning. Need the application with interactive interface base on graph which can make all of component used in Dijkstra Algorithm , like node, line , upload image or map to layer and saving the data.

This research use linier sequential model that consist of 5 steps are collection of data, analys, design, coding and testing.

The architecture of interactive interface base on graph to find the shortest path can make all of component used in Dijkstra Algorithm , like node, line , upload image or map to layer and saving the data more interactive and easy and give the result calculation accurately and finally user know the shortest path to find the destination.

Keyword : The architecture of interactive interface, Dijkstra Algorithm

ABSTRAK

Algoritma dijkstra ditemukan oleh Edger Wybe Dijkstra merupakan salah satu algoritma untuk menentukan lintasan terpendek. Salah satu implementasi Algoritma Dijkstra dengan bahasa C dirasa tidak efektif karena data titik dan garis harus dibuat dan disimpan terlebih dahulu dalam bentuk file teks sehingga menyulitkan pemakai. Maka diperlukan aplikasi dengan antarmuka interaktif berbasis grafik yang dapat mempermudah dalam menyediakan semua komponen penunjang yang dibutuhkan pada Algoritma Dijkstra, meliputi pembuatan titik, garis, memasukan gambar/peta dan meyimpanan data.

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metode the linier sequential Model yang terdiri dari 5 tahap yaitu pengumpulan data, analisis, desain, pengkodean, pengujian.

Rancang Bangun Antarmuka Interaktif berbasis grafik untuk Pencarian Rute Terpendek dengan Algoritma Dijkstra dapat menyediakan semua komponen penunjang yang dibutuhkan pada seperti pembuatan titik, garis, memasukan gambar/peta dan meyimpanan data lebih interaktif dan mudah serta memberikan hasil perhitungan yang baik, sehingga pemakai dapat mengetahui jarak terpendek yang bisa digunakan untuk mencapai satu tujuan.

Kata Kunci : Rancang Bangun Antarmuka Interaktif , Algoritma Dijkstra