

ABSTRAK

JUFITA SARI SITORUS, NIM 4183550001 (2023). Aplikasi Manajemen Lapangan Futsal Dan Pencarian Lapangan Terdekat (*Shortest Path*) Berbasis Android Menggunakan Algoritma Djikstra.

Futsal merupakan jenis permainan olahraga sepakbola yang telah mengalami banyak evolusi permainan dan peraturan, sekarang ini mulai banyak peminatnya. Peminat dan penggemar olahraga futsal ini terdiri oleh beragam jenis kalangan, seperti mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Beberapa tahun belakangan ini, perkembangan olahraga futsal yang ada di Kota Medan berkembang sangat pesat. Namun sejalan dengan pesatnya olahraga futsal di Kota Medan, pelayanan yang ada dan masih dilakukan oleh para pemilik lapangan yang ada saat ini masih berjalan dan dijalankan secara manual, khususnya dalam melakukan manajemen jadwal lapangan. Proses pemesanan juga cukup merepotkan bagi masyarakat karena mengharuskan masyarakat untuk melakukan pemesanan secara langsung dengan datang ke lokasi lapangan futsal. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan karena diperlukan adanya sebuah sistem informasi untuk meminimalisasi masalah tersebut, agar dapat memudahkan dalam penyewaan lapangan, menentukan arah dan rute terdekat menuju lapangan futsal tersebut.

Kata Kunci : Penentuan Rute Terpendek, Algoritma Djisktra, Futsal

ABSTRACT

JUFITA SARI SITORUS, NIM 4183550001 (2023). Futsal Field Management Application and Android-Based Shortest Path Search Using the Dijkstra Algorithm.

Futsal is a type of soccer game that has undergone many evolutions of games and rules, now it is starting to have a lot of fans. Fans and fans of futsal sport consist of various types of groups, such as children, teenagers, to adults. In recent years, the development of futsal in the city of Medan has developed very rapidly. However, in line with the rapid pace of futsal in the city of Medan, the services that exist and are still being carried out by the existing field owners are still running and being carried out manually, especially in managing field schedules. The ordering process is also quite inconvenient for the community because it requires people to place orders directly by coming to the futsal field location. Therefore, this research was conducted because an information system was needed to minimize this problem, in order to make it easier to rent a field, find the nearest field and directions to the location of the field.

Keywords : Shortest Route Determination, Djisktra Algorithm, Futsal.