

PENERAPAN ALGORITMA GREEDY PADA SISTEM E-TICKETING WISATA PANTAI NAMBO KENDARI

Muhammad Fahreza Aryanta Umarella, Bambang Pramono, Isnawaty

Teknik Informatika, Universitas Halu Oleo

Jln. H.E.A Mokodompit No. 8 Kampus Baru UHO Bumi Tridharma Anduonohu

rezaaryanta94@gmail.com

ABSTRAK

Digitalisasi Pengelolaan tiket di Pantai Nambo Kendari saat ini masih dilakukan secara manual, sehingga memicu antrean panjang dan inefisiensi pencatatan data. Penelitian ini bertujuan merancang sistem *e-ticketing* berbasis *web* untuk meningkatkan efisiensi operasional dan transparansi data kunjungan. Pengembangan sistem menggunakan metode *Rational Unified Process* (RUP) yang meliputi fase *inception*, *elaboration*, *construction*, dan *transition*. Dalam manajemen transaksi, diterapkan Algoritma *Greedy* untuk mengoptimalkan penyusunan laporan harian berdasarkan prioritas nilai pembayaran tertinggi. Hasil pengujian *White Box* menunjukkan nilai *Cyclomatic Complexity* $V(G) = 2$, yang mengindikasikan struktur logika program sederhana, stabil, dan berisiko rendah. Selain itu, pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) terhadap 30 responden menghasilkan tingkat kepuasan sebesar 90,24% dengan kategori "Sangat Setuju" pada aspek kemudahan navigasi serta kecepatan transaksi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi sistem *e-ticketing* dengan Algoritma *Greedy* berhasil memberikan solusi digital yang mempercepat akses informasi manajerial dan mempermudah layanan bagi pengunjung Pantai Nambo.

Kata kunci : Algoritma *Greedy*, *E-Ticketing*, Pantai Nambo, RUP, *White Box Testing*.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi digital pada berbagai sektor pelayanan publik, termasuk pariwisata. Digitalisasi dinilai mampu meningkatkan efisiensi operasional, transparansi keuangan, serta kualitas layanan melalui sistem terintegrasi secara real-time. Salah satu implementasi yang relevan adalah sistem *electronic ticketing* (*e-ticketing*) yang menggantikan proses penjualan, verifikasi, dan pencatatan tiket secara manual [1].

Pantai Nambo merupakan destinasi wisata unggulan Kota Kendari dengan jumlah kunjungan lebih dari 28.000 wisatawan pada tahun 2025. Namun, tingginya potensi tersebut belum diimbangi dengan sistem layanan yang modern karena pengelolaan tiket masuk masih dilakukan secara manual. Kondisi ini menimbulkan berbagai kendala operasional, terutama saat lonjakan pengunjung pada musim harian [2].

Permasalahan utama yang muncul meliputi antrean panjang di loket, keterlambatan pelayanan, serta kesulitan dalam penyusunan laporan transaksi harian. Sistem pencatatan berbasis kertas memiliki risiko *human error* yang tinggi, baik dalam perhitungan tiket maupun pengelolaan pendapatan, sehingga menyulitkan pengelola dalam menyediakan data yang cepat, akurat, dan valid [3].

Selain aspek administratif, pengelola juga kesulitan memantau jumlah pengunjung secara aktual. Ketiadaan sistem pengendalian kuota menyebabkan potensi pelampauan daya tampung kawasan (*carrying capacity*), yang berdampak pada kenyamanan wisatawan dan kelestarian lingkungan. Rendahnya efisiensi dan transparansi menjadi hambatan dalam

mewujudkan tata kelola pariwisata yang profesional [4].

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang dan mengimplementasikan sistem *e-ticketing* berbasis *web* di Pantai Nambo Kendari. Sistem ini diharapkan mampu menggantikan sistem manual, meningkatkan efisiensi layanan, serta menyediakan basis data digital untuk pemantauan dan evaluasi kinerja pengelolaan wisata [5].

Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode *Rational Unified Process* (RUP) yang mencakup tahapan *inception*, *elaboration*, *construction*, dan *transition*. Metode ini dipilih karena bersifat iteratif dan berorientasi arsitektur, sehingga mampu menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui analisis yang terstruktur [6].

Sebagai keunggulan teknis, sistem mengintegrasikan Algoritma *Greedy* untuk mengoptimalkan penyusunan laporan transaksi harian berdasarkan nominal pembayaran tertinggi. Selain itu, sistem dilengkapi fitur pembayaran QRIS guna mendukung transaksi non-tunai yang aman, efisien, dan transparan bagi pengunjung maupun pengelola Pantai Nambo [7].

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian mengenai digitalisasi sistem pelayanan publik dan pariwisata menunjukkan bahwa transisi dari metode manual ke sistem elektronik mampu meningkatkan akurasi data serta efisiensi operasional secara signifikan. Studi pada berbagai destinasi wisata membuktikan bahwa implementasi *e-ticketing* tidak hanya mempercepat proses transaksi, tetapi juga memberikan transparansi data keuangan

bagi pengelola. Salah satu penelitian sebelumnya berhasil mengimplementasikan algoritma optimasi pada sistem pemesanan tiket online dan mencatat peningkatan kecepatan pemrosesan hingga 30% dibandingkan metode konvensional [8].

Selain aspek kecepatan, penggunaan algoritma cerdas dalam manajemen kapasitas terbukti efektif dalam mencegah terjadinya lonjakan pengunjung yang tidak terkendali. Algoritma *Greedy*, dengan karakteristiknya yang deterministik dan efisien, menjadi solusi populer dalam penyelesaian masalah optimasi pada sistem yang membutuhkan respon cepat. Temuan-temuan ini memperkuat urgensi adopsi teknologi berbasis *web* dan algoritma optimasi dalam mendukung tata kelola destinasi wisata yang lebih modern, efektif, dan transparan [9].

2.1. Algoritma Greedy

Algoritma *Greedy* merupakan pendekatan penyelesaian masalah yang berprinsip pada pemilihan solusi terbaik secara lokal pada setiap langkah dengan harapan menghasilkan solusi optimal secara keseluruhan. Pendekatan ini bekerja dengan strategi *choose the best at the moment* tanpa meninjau kembali keputusan yang telah diambil. Dalam sistem *e-ticketing*, algoritma ini memfasilitasi pengambilan keputusan yang cepat dalam pengalokasian kuota tiket dan pengurutan data transaksi berdasarkan prioritas tertentu, sehingga beban komputasi tetap rendah meskipun data meningkat [10].

2.2. Rational Unified Process (RUP)

Rational Unified Process (RUP) adalah metode rekayasa perangkat lunak yang menggunakan pendekatan iteratif dan berorientasi pada objek. RUP membagi siklus pengembangan menjadi empat fase utama: *inception*, *elaboration*, *construction*, dan *transition*. Penggunaan metode ini dalam pengembangan sistem *e-ticketing* memastikan setiap kebutuhan manajerial teridentifikasi dengan jelas melalui pemodelan *Unified Modeling Language* (UML), serta menjamin sistem yang dibangun memiliki arsitektur yang kokoh dan sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir.

2.3. Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)

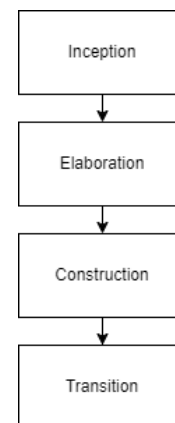
QRIS merupakan standar nasional pembayaran digital berbasis kode QR yang menyatukan berbagai penyedia jasa keuangan. Integrasi QRIS ke dalam sistem *e-ticketing* pariwisata mendukung ekosistem pembayaran nontunai (*cashless*) yang lebih aman, cepat, dan inklusif. Dengan QRIS, proses verifikasi pembayaran dapat dilakukan secara otomatis oleh sistem, sehingga meminimalkan risiko kesalahan manusia dalam pencatatan pendapatan dan mempercepat alur masuk pengunjung ke lokasi wisata.

2.4. WhiteBox Testing

Whitebox testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada pemeriksaan struktur internal dan logika kode program. Salah satu metrik utama yang digunakan adalah *cyclomatic complexity* ($V(G)$), yang mengukur kompleksitas jalur independen dalam program. Pada sistem ini, pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa alur algoritma *Greedy* dan integrasi basis data telah bebas dari kesalahan logika, sehingga menjamin stabilitas fungsionalitas sistem pada berbagai skenario transaksi.

3. METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam pengembangan Sistem *E-Ticketing* Wisata Pantai Nambo Kendari Berbasis *Website*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Rational Unified Process* (RUP), yang mencakup identifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara, perancangan sistem dengan pemodelan UML, serta implementasi menggunakan teknologi PHP 8, *CodeIgniter* 3, dan MySQL. Pengujian sistem dilakukan melalui *White Box* dan *Black Box Testing* guna memvalidasi fungsionalitas dan logika algoritma *Greedy*. Pendekatan ini dipilih secara sistematis guna memastikan tercapainya solusi digital yang efektif dalam mengelola data kunjungan dan transaksi secara transparan.



Gambar 1. Metodologi Penelitian

3.1. Fase Inception

Tahap awal berupa fase *inception* dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai kendala operasional di Pantai Nambo Kendari. Kegiatan ini melibatkan observasi lapangan dan wawancara dengan pihak pengelola guna mengidentifikasi masalah pada sistem pencatatan tiket manual, seperti antrean panjang dan risiko inefisiensi data. Hasil dari tahap ini adalah penetapan ruang lingkup sistem, yaitu pembangunan platform *e-ticketing* berbasis *web* yang mendukung algoritma optimasi untuk pelaporan dan integrasi sistem pembayaran nontunai melalui QRIS.

3.2. Fase Elaboration

Fase *elaboration* berfokus pada analisis kebutuhan secara mendalam dan perancangan arsitektur sistem. Perancangan dilakukan dengan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) sebagai alat bantu pemodelan visual, mencakup *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram* untuk mendeskripsikan interaksi aktor dan struktur basis data. Pada tahap ini, dirumuskan pula logika teknis Algoritma *Greedy* yang akan diterapkan pada modul pelaporan harian untuk memastikan data transaksi tersusun secara optimal berdasarkan nilai pendapatan tertinggi.

3.3. Fase Construction

Fase *construction* melibatkan tahap pengkodean dan pembangunan aplikasi berbasis *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP 8 dengan *framework CodeIgniter 3*. Basis data dikelola menggunakan MySQL dengan XAMPP sebagai *server* lokal selama proses pengembangan. Pada tahap ini, Algoritma *Greedy* diintegrasikan secara teknis ke dalam fungsi *index()* pada modul laporan untuk memproses data transaksi secara efisien. Proses ini memastikan bahwa rancangan antarmuka dan logika bisnis yang telah disusun pada fase sebelumnya dapat diimplementasikan menjadi sistem yang fungsional.

3.4. Fase Transition

Tahap akhir merupakan fase *transition* yang berfokus pada pengujian dan validasi sistem sebelum diimplementasikan secara penuh. Pengujian dilakukan menggunakan metode *White Box Testing* untuk memvalidasi alur logika kode melalui perhitungan *cyclomatic complexity* serta *Black Box Testing* untuk memastikan seluruh fitur berjalan sesuai spesifikasi fungsional. Selain itu, dilakukan pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) kepada calon pengguna guna mengukur tingkat penerimaan dan kepuasan terhadap kinerja sistem dalam mendukung pengelolaan wisata Pantai Nambo secara modern.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini memaparkan hasil pengembangan Sistem *E-Ticketing* Wisata Pantai Nambo Kendari Berbasis *Website* yang telah dilakukan di lokasi wisata Pantai Nambo, Kota Kendari. Proses pembahasan mencakup analisis kebutuhan sistem, perancangan, implementasi, dan pengujian untuk memastikan kesesuaian sistem dengan kebutuhan pengelola dan pengunjung. Setiap tahapan dijelaskan secara rinci untuk menunjukkan bagaimana solusi yang dikembangkan mampu mengatasi permasalahan antrean, inefisiensi pencatatan transaksi manual, serta meningkatkan akurasi laporan pendapatan melalui penerapan Algoritma *Greedy*.

4.1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan transaksi manual di

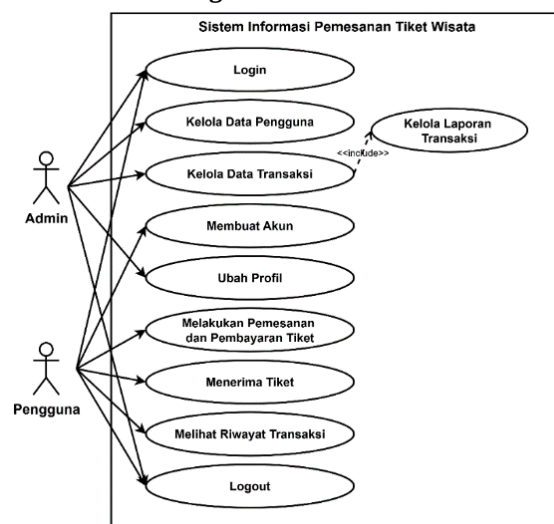
Pantai Nambo, termasuk antrean panjang pada hari libur, risiko kesalahan rekapitulasi pendapatan, dan sulitnya pemantauan kuota pengunjung secara *real-time*. Hasil analisis merumuskan kebutuhan sistem berupa pemesanan tiket digital, pembayaran nontunai via QRIS, pengelolaan kuota terpusat, dan pelaporan otomatis yang dioptimalkan dengan Algoritma *Greedy*. Berdasarkan data kunjungan tahun 2025, tercatat total lebih dari 28.000 pengunjung yang selama ini diproses secara manual, di mana proses rekapitulasi laporan bulanan membutuhkan waktu 10-15 jam kerja manual dengan risiko kesalahan human error mencapai 5-10%.

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan Perancangan sistem *e-ticketing* dilakukan dengan pendekatan *Unified Modeling Language* (UML) sebagai alat bantu untuk memvisualisasikan kebutuhan fungsional dan struktur sistem secara terstandar. UML dipilih karena mampu menggambarkan hubungan antaraktor, alur aktivitas, serta struktur kelas secara jelas dan sistematis, sehingga memudahkan proses implementasi dan pengembangan lanjutan.

Dalam penelitian ini, perancangan sistem mencakup pembuatan *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*. *Use case diagram* digunakan untuk mengidentifikasi fungsi-fungsi utama sistem dan interaksi antara pengguna dengan sistem. *Activity diagram* digunakan untuk menggambarkan alur proses bisnis, khususnya alur pemesanan tiket dan pembayaran secara elektronik. Sementara itu, *class diagram* digunakan untuk memodelkan struktur data dan relasi antar kelas yang mendukung implementasi sistem *e-ticketing*.

4.3. Use Case Diagram



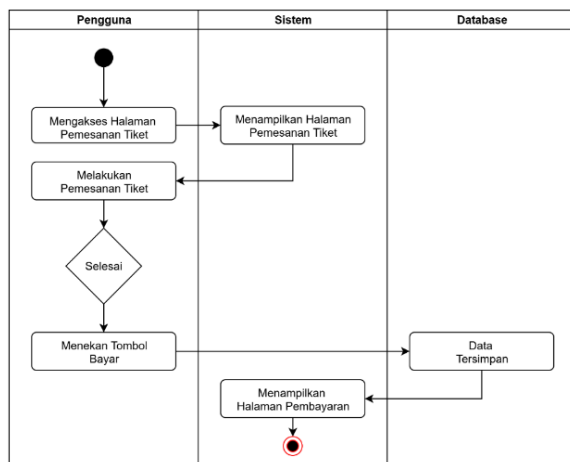
Gambar 2. Use Case Diagram

Diagram *use case* menggambarkan interaksi dua aktor utama dengan sistem *e-ticketing*, yaitu pengguna (wisatawan) dan admin. Pengguna berfokus pada pendaftaran akun, pemesanan tiket, dan pembayaran,

sementara admin memiliki kendali penuh untuk mengelola data pengguna, data tiket, validasi transaksi, dan pembuatan laporan pendapatan yang dioptimalkan.

4.4. Activity Diagram

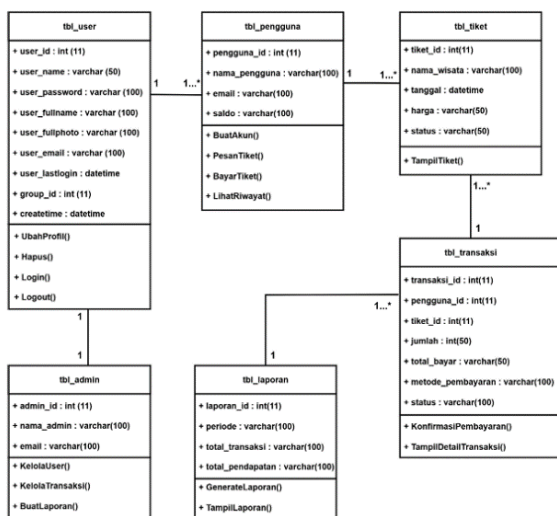
Activity Diagram Pemesanan Tiket menunjukkan alur ketika pengguna memilih jadwal kunjungan dan jumlah tiket, lalu sistem melakukan verifikasi kuota sebelum menyimpan data pemesanan. Activity Diagram Laporan Transaksi menggambarkan proses saat admin menarik data, di mana sistem menerapkan Algoritma *Greedy* untuk mengurutkan transaksi berdasarkan nominal tertinggi guna menghasilkan laporan yang sistematis.



Gambar 3. Activity Diagram Pemesanan Tiket

4.5. Class Diagram

Class diagram sistem *e-ticketing* memperlihatkan struktur data dan relasi antarobjek dalam pengelolaan tiket elektronik. Diagram ini mencakup kelas inti seperti *tbl_user*, *tbl_tiket*, *tbl_transaksi*, dan *tbl_laporan*. Kelas *tbl_transaksi* menjadi pusat penyimpanan informasi pembayaran yang terhubung dengan data pengguna dan jenis tiket yang dipilih.



Gambar 4. Class Diagram

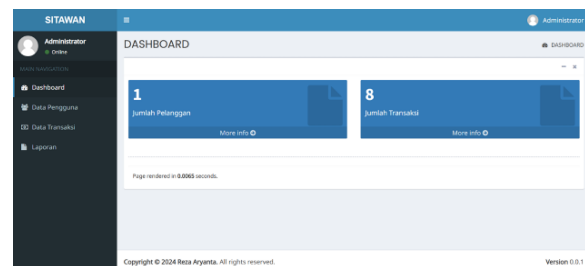
4.6. Implementasi Sistem

Sistem dikembangkan berbasis *web* menggunakan bahasa pemrograman PHP 8, MySQL sebagai basis data, dan *framework CodeIgniter 3*. Fitur yang diimplementasikan meliputi pemesanan tiket online, integrasi pembayaran QRIS, dan modul laporan otomatis.



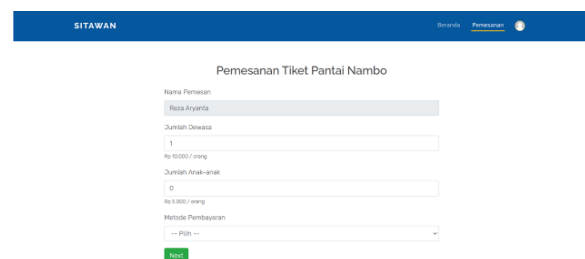
Gambar 5. Halaman Login

Halaman *login* berfungsi sebagai gerbang utama keamanan sistem yang memvalidasi hak akses pengguna melalui pencocokan kredensial *username* dan *password*, sehingga menjamin bahwa data transaksi serta manajemen tiket hanya dapat dikelola oleh personil yang berwenang.



Gambar 6. Halaman Dashboard Admin

Halaman *dashboard* admin menampilkan statistik penjualan tiket harian dan jumlah pengunjung secara *real-time*, sehingga memudahkan admin memantau tren kunjungan di Pantai Nambo. Melalui visualisasi data yang terintegrasi, fitur ini berfungsi sebagai pusat kendali informasi bagi pengelola untuk mengambil keputusan manajerial yang cepat dan akurat berdasarkan grafik transaksi yang tersedia.



Gambar 7. Halaman Pemesanan Tiket (User)

Halaman pemesanan tiket bagi pengguna dirancang dengan antarmuka yang intuitif untuk memudahkan wisatawan dalam memilih kategori tiket, jumlah pengunjung, serta tanggal kunjungan secara mandiri. Melalui integrasi data yang responsif,

halaman ini memungkinkan pengguna menyelesaikan transaksi secara cepat guna meminimalisir penumpukan antrian fisik di loket masuk Pantai Nambo.

Gambar 8. Halaman Laporan (Algoritma Greedy)

Halaman laporan ini merupakan implementasi inti dari Algoritma Greedy yang dirancang untuk mengoptimalkan manajemen data keuangan melalui strategi pengurutan transaksi dari nilai nominal tertinggi ke terendah secara otomatis. Melalui fungsi

seleksi $t_i = \max(T)$, sistem secara cerdas melakukan pemindaian terhadap seluruh pangkalan data transaksi harian untuk memastikan setiap laporan tersusun secara presisi berdasarkan *prinsip maximum payment first*. Berdasarkan hasil simulasi pada modul ini terhadap 10 sampel data transaksi, sistem terbukti mampu mengakumulasi total pendapatan sebesar Rp645.000 dengan tingkat akurasi pengurutan yang sempurna. Fitur ini memberikan nilai tambah bagi pihak pengelola Pantai Nambo dalam melakukan analisis manajerial dan audit pendapatan harian secara lebih cepat, transparan, dan sistematis dibandingkan metode pencatatan manual.

4.7. Pengujian Sistem

Penerapan Algoritma Greedy diuji melalui *White Box Testing* dengan hasil *Cyclomatic Complexity* $V(G) = 2$, yang berarti prosedur sistem stabil dan sederhana. Selain itu, dilakukan *Black Box Testing* untuk memvalidasi fungsionalitas fitur utama.

Tabel 1. Pengujian Black Box Sistem E-Ticketing

No	Nama Halaman	Skenario Pengujian	Output yang Diharapkan
1	Login Admin	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>
2	Ubah Profil Admin	Mengubah data profil (nama, email, <i>password</i>)	Data tersimpan dan muncul pesan “Profil berhasil diperbarui”
3	Dashboard Admin	Menampilkan ringkasan data sistem	Menampilkan data pengguna, transaksi, laporan, dan grafik
4	Data Pengguna	Melihat, menambah, mengubah, atau menghapus pengguna	Data pengguna tampil/tersimpan/dihapus
5	Data Transaksi	Melihat daftar transaksi	Daftar transaksi muncul sesuai data di <i>database</i>
6	Laporan Transaksi	Menghasilkan laporan transaksi	Laporan transaksi ditampilkan dan bisa diunduh
7	Logout Admin	Menekan tombol <i>logout</i>	Sistem kembali ke halaman <i>login</i>
8	Login Pengguna	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	Sistem menampilkan halaman beranda
9	Ubah Profil Pengguna	Mengubah data profil pengguna	Data tersimpan dan muncul pesan “Profil berhasil diperbarui”
10	Membuat Akun Pengguna	Mendaftar akun baru	Akun tersimpan dan pesan “Pendaftaran berhasil” muncul
11	Beranda	Menampilkan informasi utama aplikasi	Tampilan beranda sesuai desain dan data terkini
12	Pemesanan Tiket	Memilih jumlah tiket	Detail pemesanan muncul dan bisa dilanjut ke pembayaran
13	Pembayaran Tiket	Melakukan pembayaran tiket	Status transaksi berubah menjadi “Lunas”
14	Tiket	Menampilkan tiket yang telah dibeli	Data tiket muncul dengan detail yang benar
15	Riwayat Transaksi	Menampilkan riwayat pembelian tiket	Daftar riwayat muncul sesuai pengguna
16	Logout Pengguna	Menekan tombol <i>logout</i>	Sistem kembali ke halaman <i>login</i>

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan di lokasi wisata Pantai Nambo Kota Kendari, dapat disimpulkan bahwa sistem *e-ticketing* wisata berbasis *website* berhasil dirancang dan diimplementasikan sesuai kebutuhan pengelola dan pengunjung, menggantikan sistem transaksi manual dengan proses yang lebih efisien, terstruktur, dan transparan. Fitur utama seperti pemesanan tiket daring, integrasi pembayaran QRIS, manajemen kuota pengunjung, serta pembuatan laporan otomatis menggunakan algoritma Greedy telah berfungsi

dengan baik sehingga memudahkan administrasi dan pengawasan pendapatan secara *real-time*. Selain itu, implementasi algoritma Greedy yang optimal dalam pengurutan data serta pengujian *white box* dan *black box* yang valid mendukung admin dalam memantau serta mengelola aktivitas kunjungan wisata secara cepat, akurat, dan berkesinambungan menuju tata kelola pariwisata digital yang lebih modern.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. A. Agustina, A. Prasetyo, and J. Karaman, “Rancang Bangun Sistem Penjadwalan Imunisasi

- Anak Menggunakan Algoritma Greedy Pada Polindes Desa Gabel,” *Jurnal Seminar Nasional Fortel Regional*, vol. 2, no. 2, pp. 606–620, 2025.
- [2] Bazlina Dini Amanda and Ananda Utami, “Perancangan Sistem Informasi Penjadwalan Mengajar Guru Berbasis Web Menggunakan Metode Algoritma Greedy,” *Modem : Jurnal Informatika dan Sains Teknologi.*, vol. 2, no. 4, pp. 245–254, Oct. 2024, doi: 10.62951/modem.v2i4.656.
- [3] D. S. Rachmad, “Sistem Informasi Rute Terdekat Untuk Pengiriman Produk Kosmetik Di Salon Axx Nail Art Grand Jayamulya Di Kabupaten Bekasi Pendekatan Algoritma Greedy,” *Jurnal Multidisiplin Saintek*, vol. 7, no. 12, pp. 1–8, 2025.
- [4] A. Roihan, K. Nasution, and Mhd. Z. Siambaton, “Implementasi Algoritma Greedy Kombinasi dengan Perulangan pada Aplikasi Penjadwalan Praktikum,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 1, no. 2, pp. 42–50, Jun. 2022, doi: 10.56211/sudo.v1i2.8.
- [5] J. Michael, B. Berliano, G. Kendra, and I. P. Y. Sastrawan, “Program Konversi Mata Uang dengan Pecahan Terkecil Menggunakan Algoritma Greedy dan String Matching,” *sudo Jurnal Teknik Informatika*, vol. 4, no. 3, pp. 194–202, Sep. 2025, doi: 10.56211/sudo.v4i3.851.
- [6] R. Ndruru and Yessi Fitri Annisah Lubis, “Implementasi Algoritma Greedy untuk Rekomendasi Objek Wisata di Pulau Nias Berbasis Website,” *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Informasi (JUKTISI)*, vol. 4, no. 2, pp. 1145–1152, Sep. 2025, doi: 10.62712/juktisi.v4i2.578.
- [7] Y. Saputra and D. Irawan, “PENERAPAN ALGORITMA GREEDY UNTUK PENYUSUNAN JADWAL KERJA DI INDUSTRI PERHOTELAN,” *JURNAL DATA SAINS DAN TEKNOLOGI INFORMASI (DASTIS)*, vol. 2, no. 01, pp. 31–40, Dec. 2024, doi: 10.62003/c53fxr97.
- [8] D. Wulansari *et al.*, “Penerapan Algoritma A* Dan Greedy Dalam Menentukan Jalur Tercepat Menuju Ruang Kelas Di Lingkungan Kampus,” *Jurnal Multidisiplin Saintek*, vol. 9, no. 5, pp. 1–5, 2025, doi: 10.8734/Kohesi.v1i2.365.
- [9] J. Kridatama and S. Dan Teknologi Tinjauan, “Tinjauan Literatur tentang Pemanfaatan Algoritma Greedy untuk Pencarian Jalur Terpendek,” *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, vol. 7, p. 2025, Apr. 2025.
- [10] R. N. Siregar, R. Aulia, and R. Siregar, “Implementasi Algoritma Greedy pada Rute Wisata Danau Tao Desa Batang Onang Baru Berbasis Website,” *Journal of Computer Science and Information Technology*, vol. 5, no. 1, pp. 33–41, Jan. 2025, doi: 10.47065/explorer.v5i1.1755