

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
RIWAYAT HIDUP	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL... ..	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Pengertian Graf.....	7
2.2 Terminologi Graf	7
2.3 Jenis-jenis Graf	8
2.3.1. Graf Berbobot (<i>Weighted Graph</i>)	8
2.3.2. Graf Kosong	8
2.3.3. Jenis Graf Ada Tidaknya Gelang atau Sisi Ganda.....	8
2.3.4. Berdasarkan Orientasi Arah pada Sisi.....	10
2.4 Keterhubungan	11
2.5 Representasi Graf dalam Matriks	13
2.5.1. Matriks Berbobot (<i>weighted matrix</i>)	12
2.6 Rute Terpendek.....	13

2.7 Algoritma Dijkstra.....	13
2.8 Algoritma Floyd - Warshall	16
2.9 Objek Wisata Di Toba	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
3.2 Jenis Penelitian dan Sumber Data.....	32
3.3 Teknik Pengambilan Data.....	32
3.4 Prosedur Penelitian.....	32
3.5 Skema Prosedur Penelitian	34
BAB IV PEMBAHASAN.....	35
4.1 Data	35
4.2 Pengolahan Data	41
4.2.1. Algoritma Dijkstra.....	41
4.2.2. Algoritma Floyd - Warshall.....	52
4.2.3 Rekomendasi Tempat Wisata Perjalanan Satu Hari (24Jam)	61
BAB V PENUTUP.....	63
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA.....	70
DAFTAR LAMPIRAN.....	72