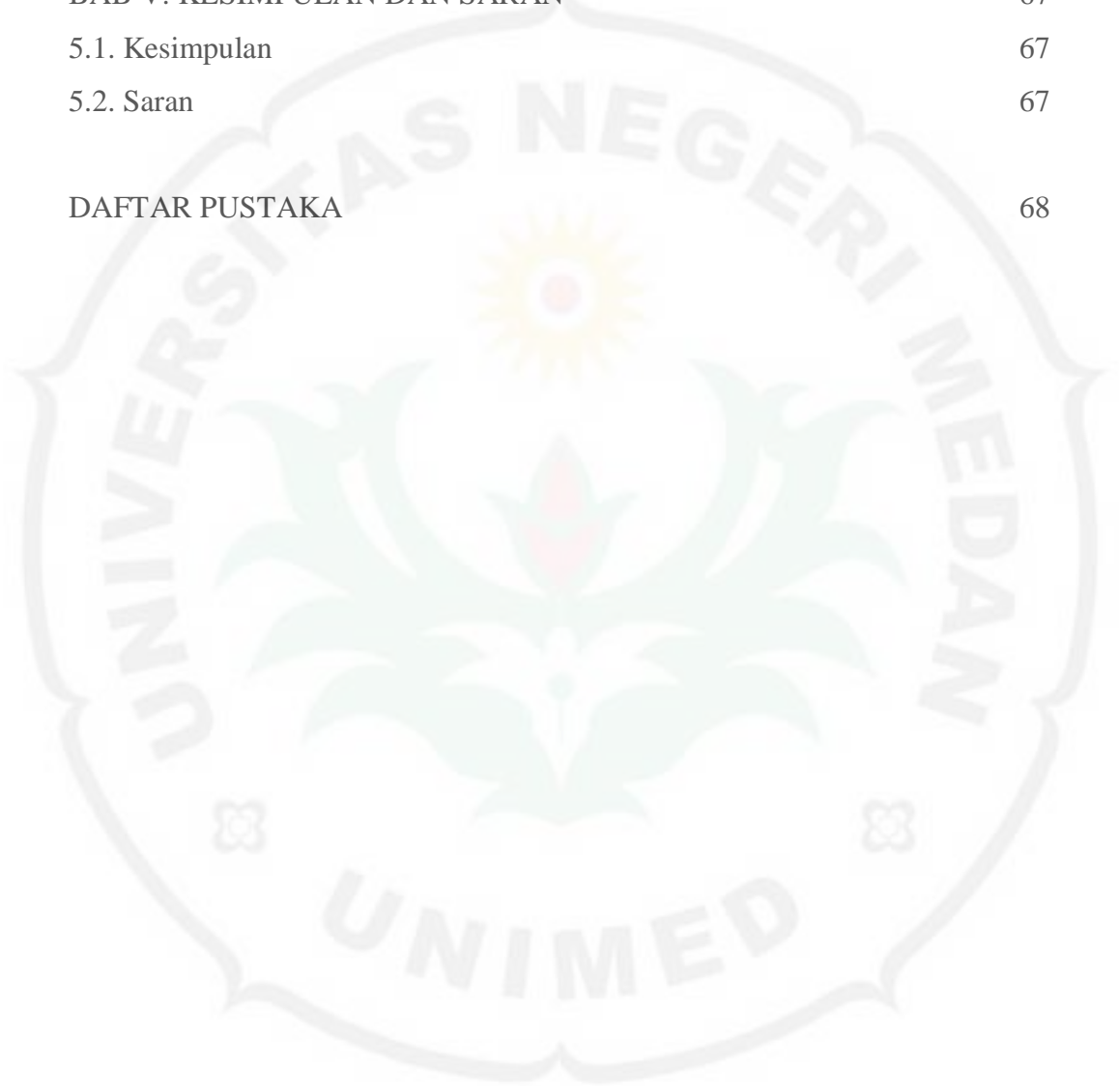


DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
Lembar Pengesahan	<i>i</i>
Riwayat Hidup	<i>ii</i>
Abstrak	<i>iii</i>
Kata Pengantar	<i>iv</i>
Daftar Isi	<i>vi</i>
Daftar Gambar	<i>ix</i>
Daftar Tabel	<i>xi</i>
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Rumusan Masalah	4
1.3.Batasan Masalah	4
1.4.Asumsi Dasar	4
1.5.Tujuan Penelitian	5
1.6.Manfaat Penelitian	5
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1.Konsep Dasar Graf	6
2.2.Jenis – jenis Graf	8
2.3.Terminologi Dasar	11
2.4.Derajat (<i>degree</i>) Graf	13
2.5.Beberapa Graf Sederhana Khusus	13
2.5.1. Graf Lengkap	13
2.5.2. Graf Lingkaran	13
2.5.3. Graf Teratur	14
2.6.Lintasan Terpendek (<i>shortest path</i>)	14
2.7.Lintasan dan Sirkuit Euler	15
2.8.Lintasan dan Sirkuit Hamilton	17

2.9. Pohon Merentang Minimum (<i>Minimum Spanning Tree</i>)	18
2.10. Algoritma Kruskal	19
2.11. Algoritma Heuristik	20
2.12. Travelling Salesman Problem	26
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.2. Jenis Penelitian	28
3.3. Teknik Pengumpulan Data	28
3.4. Metode Penelitian	28
3.5. Metode Analisis Data	29
3.3. Prosedur Penelitian	30
BAB IV. PEMBAHASAN	31
4.1. Pengumpulan Data	31
4.2. Menentukan Nilai Optimal dengan menggunakan Algoritma Heuristik	34
4.2.1. Menentukan Minimum Spanning Tree	34
4.2.2. Menunjukkan Simpul Berderajat Ganjil dan Menjadikannya Berderajat Genap	55
4.2.3. Menggambarkan Sirkuit Euler	57
4.2.4. Memeriksa setiap Simpul yang Dikunjungi Lebih dari Sati kali dan memperbaiki Solusi dari Travelling Salesman Problem	57
4.2.5. Menggambarkan Sirkuit Hamilton yang Merupakan Solusi dari <i>Travelling Salesman Problem</i>	63
4.3. Menganalisis Jarak yang Biasa ditempuh Salesman dengan Hasil Data yang dioah Menggunakan Algoritma Heuristik	65

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	67
5.1. Kesimpulan	67
5.2. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68



THE
Character Building
UNIVERSITY