

## DAFTAR GAMBAR

Gambar II-1. <i>Icosian Hamilton Game</i> .....	6
Gambar II-2. Contoh titik dan tepi dalam map .....	7
Gambar II-3 Rute tempuh dari setiap titik dengan metode TSP .....	8
Gambar II-4. Contoh Graf.....	9
Gambar II-5 Graf tak berarah dengan 8 buah vertex.....	11
Gambar II-6 Adjacency matriks dengan 8 buah vertex .....	12
Gambar II-7 Contoh algoritma Dijkstra.....	15
Gambar II-8 Rute titik A pada setiap titik.....	17
Gambar II-9. Diagram alir algoritma Dijkstra .....	18
Gambar II-10. Pembagian data dalam clustering .....	20
Gambar III-1 Diagram alir perancangan sistem .....	21
Gambar III-2. Data koordinat titik.....	23
Gambar III-3. <i>Source code</i> pencarian matriks ketetanggaan .....	24
Gambar III-4. Diagram alir pencarian jarak pada program .....	25
Gambar III-5 Diagram alir algoritma Dijkstra yang telah dimodifikasi.....	26
Gambar III-6. Hasil akhir simulasi pada perangkat lunak .....	27
Gambar IV-1. Representasi graf complete pada koordinat X,Y .....	29
Gambar IV-2. Rute rekomendasi dalam graf complete .....	30
Gambar IV-3. Representasi graf non-complete pada koordinat X,Y .....	31
Gambar IV-4. Rute rekomendasi dalam graf <i>non-complete</i> .....	32
Gambar IV-5 Perbandingan jarak antar kedua graf.....	33
Gambar IV-6 Perbandingan waktu eksekusi antar kedua graf.....	34
Gambar IV-7 Rute rekomendasi tanpa prioritas.....	41

Gambar IV-8 Perbandingan jarak tanpa prioritas.....	36
Gambar IV-9 Perbandingan waktu eksekusi program.....	37