

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1. Travelling Salesman Problem (TSP).....	5
2.2. Teori Graf	8
2.2.1. Konsep Dasar Graf.....	9
2.2.2. Jenis-Jenis Graf.....	10
2.2.3. Lintasan Pada Graf.....	11
2.3 Matriks Ketetanggan (Adjacency Matrix).....	11
2.4. Jalur Terpendek (Shortest Path).....	12

2.5. Algoritma Dijkstra	13
2.6 Euclidean Distance.....	19
2.7 Clustering	19
BAB III PERANCANGAN SISTEM.....	21
3.1 Gambaran Umum Sistem.....	21
3.3 Data	22
3.4 Pencarian Matriks Ketetanggaan dan tabel ketetanggaan	23
3.5 Pencarian Jarak Euclidean pada Graf.....	24
3.6 Pemodelan Masalah dengan Algoritma Dijkstra	25
3.7 Skenario Simulasi.....	26
3.7.1 Perubahan Jenis Graf	26
3.7.2 Pengulangan Running	27
3.8 Keluaran Sistem	27
BAB IV HASIL DAN ANALISIS	28
4.1 Hasil Simulasi	28
4.1.1 Graf Complete	29
4.1.2 Graf Non-Complete	31
4.2 Pengaruh Jenis Grafik.....	33
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	38
5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA.....	39
LAMPIRAN	41