

Nama : Iqbal Yusuf
NIM : G.231.22.0104
Kelas : Teknik Informatika Sore B

Algoritma Dijkstra Shortest Path 3

- Tentukan titik awal node / vertice.
- Beri nilai / bobot pada node pertama ke node terdekat satu per satu, lalu akan berkembang hingga ke titik terakhir.
- Beri nilai bobot (jarak) untuk setiap titik ke titik lainnya, untuk node awal beri nilai 0, sementara untuk node lain beri nilai ∞ (belum terisi).
- Tentukan semua node yang belum dilalui, dan tentukan node awal sebagai “node keberangkatan”.
- Pertimbangkan node tetangga (adjacency) yang belum dilalui (dari node keberangkatan) dan hitung jarak dari titik keberangkatan.
- Cari jarak yang lebih kecil, antara jarak sebelumnya dan jarak yang baru, simpan jarak yang lebih kecil, sebagai data baru.
- Jika semua telah dipertimbangkan, tandai node tersebut dengan “node telah dilewati”, dan node tersebut tidak dicek Kembali, karena jarak terkecil dan terakhir merupakan jarak yang tersimpan.
- Gunakan node dengan terkecil tersebut sebagai “node keberangkatan”, dan lakukan langkah ini hingga sampai di node tujuan.