

Tugas Praktikum Analisis Algoritma

Laporan ini ditujukan untuk memenuhi tugas praktikum analisis algoritma



Anugerah Prima Bagaskara

140810180006

**Fakultas Matematika dan Ilmu
Pengetahuan Alam Universitas Padjadjaran**

2019

MODUL PRAKTIKUM 7
GREEDY ALGORITHM
STUDI KASUS: ALGORITMA KRUSKAL DAN ALGORITMA PRIM

MATA KULIAH
ANALISIS ALGORITMA
D10G.4205



PENGAJAR : (1) MIRA SURYANI, S.Pd., M.Kom
(2) FARADILLA AZRANUR
FAKULTAS : MIPA
SEMESTER : IV

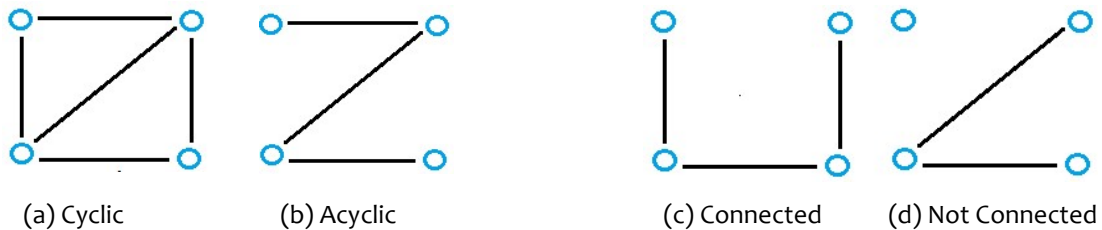
PROGRAM STUDI S-1 TEKNIK INFORMATIKA
DEPARTEMEN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PADJADJARAN
APRIL 2020

Pendahuluan

Minimum Spanning Tree

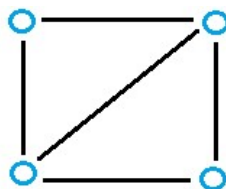
Minimum Spanning Tree (MST) adalah subset dari tepi-tepi dari graf tak-berbobot tepi-terhubung yang terhubung, yang menghubungkan semua simpul secara bersamaan, tanpa siklus apa pun dan dengan total bobot *edge* semimumimum mungkin. Sebuah *tree* memiliki satu jalur yang menghubungkan dua simpul. *Spanning tree* dari graf adalah sebuah *tree* yang:

- Berisi semua simpul graf asal
- *Edge* yang dibentuk mencapai semua simpul
- *Acyclic*, artinya graf tidak memiliki node yang kembali ke dirinya sendiri



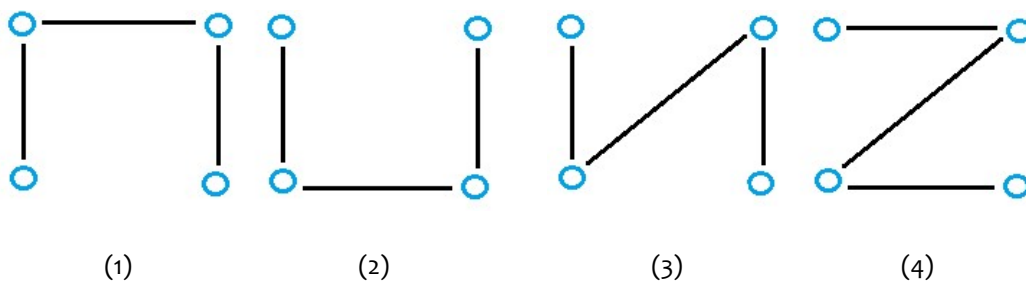
Gambar 1. Ilustrasi Jenis Graf

Misalkan ada sebuah graf sebagai berikut.



Gambar 2. Ilustrasi Graf

Graf di atas memiliki banyak kemungkinan *spanning tree* seperti terlihat di bawah ini.



Gambar 3. Ilustrasi Kemungkinan *Spanning Tree*

Untuk mendapatkan berbagai kemungkinan terbentuknya *Spanning Tree* dari sebuah graf dapat menggunakan algoritma Kruskal dan Prim. Kedua algoritma tersebut masuk ke dalam kategori paradigma Greedy dimana solusi yang dipilih saat itu merupakan solusi terbaik tapi belum tentu solusi yang paling optimal. Prinsip algoritma Greedy sendiri adalah “take what you can get now!”.

Algoritma greedy membentuk solusi langkah per langkah (step by step). Terdapat banyak pilihan yang perlu dieksplorasi pada setiap langkah solusi. Oleh karena itu, pada setiap langkah harus dibuat keputusan yang terbaik dalam menentukan pilihan. Keputusan yang telah diambil pada suatu langkah tidak dapat diubah lagi pada langkah selanjutnya.

Persoalan optimasi (optimization problems): persoalan yang menuntut pencarian solusi optimum. Persoalan optimasi ada dua macam: Maksimasi (maximization) dan Minimasi (minimization) Solusi optimum (terbaik) adalah solusi yang bernilai minimum atau maksimum dari sekumpulan alternatif solusi yang mungkin. Elemen persoalan optimasi: kendala (constraints) dan fungsi objektif (atau fungsi optimasi)

Untuk memahami paradigma Greedy pada Algoritma Kruskal dan Prim untuk permasalahan MST dibahas sebagai berikut.

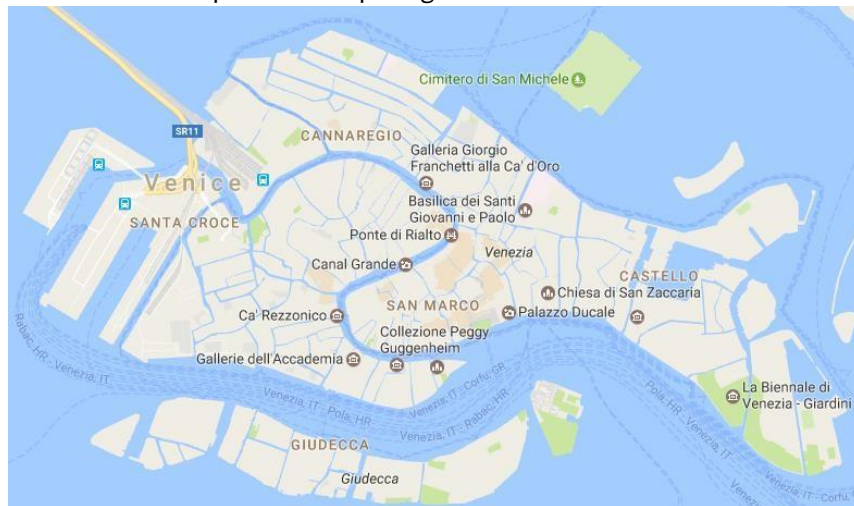
Algoritma Kruskal

Algoritma Kruskal adalah algoritma *minimum spanning tree* yang tujuannya menemukan *edge* dengan bobot sekecil mungkin yang menghubungkan 2 (dua) *tree* di *forest*. Berikut cara kerja dari algoritma kruskal.

1. Mengurutkan *edges* dari graf menurut bobotnya.
2. T masih kosong. (: *tree*)
3. Pilih sisi *e* (*edge*) dengan bobot minimum yang tidak membentuk sirkuit di T. Masukkan *e* ke dalam T.
4. Ulangi langkah 2 sebanyak $n-1$ kali.

Contoh Studi Kasus

Terdapat peta dari kota Venice seperti terlihat pada gambar di bawah.

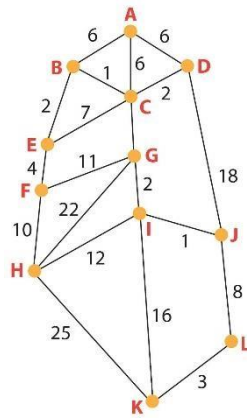


Gambar 4. Peta Kota Venice

Peta tersebut disederhanakan dengan mengubahnya menjadi graf dengan cara memberi nama lokasi penting di peta dengan huruf dan jarak dalam meter.

Cannaregio	Ponte Scalzi	Santa Corce	Dell Orto	Ferroyia	Piazzale Roma	San Polo	Dorso Duro	San Marco	St. Mark Basilica	Castello	Arsenale
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L

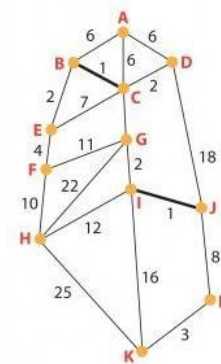
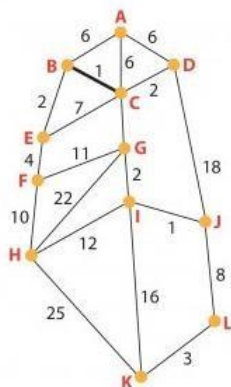
Langkah 1 – Menghapus semua *loop* dan *parallel edges*.



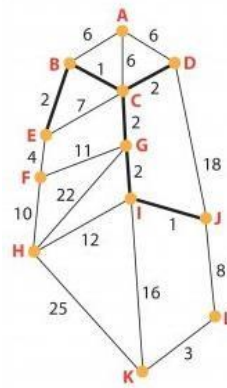
Langkah 2 – Mengatur semua *edge* pada graf dari yang terkecil ke terbesar.

B,C	1
I,J	1
B,E	2
C,G	2
G,I	2
C,D	2
K,L	3
E,F	4
A,B	6
A,C	6
A,D	6
E,C	7
J,L	8
FH	10
FG	11
H,I	12
I,K	16
D,J	18
G,H	22
H,K	25

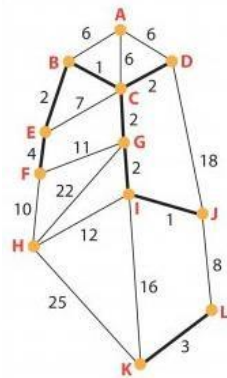
Langkah 3 – Menambahkan *edge* dengan bobot paling kecil. B dan C terhubung terlebih dahulu karena *edge* cost nya hanya 1. Setelah itu menghubungkan I dan J karena memiliki *edge* cost 1.



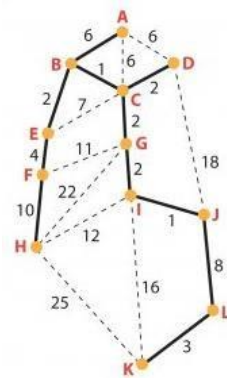
Langkah 4 – Menghubungkan *edges* dengan cost 2.



Langkah 5 – Menghubungkan edges dengan cost 3.



Langkah 6 – Minimum spanning tree terbentuk.



Implementasi Algoritma Kruskal dalam Program

Berikut implementasi algoritma Kruskal dalam notasi *pseudocode*.

```

procedure Kruskal(input G : graf, output T : pohon)
{ Membentuk minimum spanning tree T dari graf terhubung G.
  Masukan : graf-berbobot terhubung  $G = (V, E)$ , yang mana  $|V| = n$ 
  Keluaran : minimum spanning tree  $T = (V, E')$ 
}

```

Deklarasi

$i, p, q, u, v : \text{integer}$

Algoritma

```

{ Asumsi : sisi-sisi dari graf sudah diurut menaik berdasarkan bobotnya }
T ← {}
while jumlah sisi T < n - 1 do
  e ← sisi yang mempunyai bobot terkecil di dalam E dan bersisian dengan simpul di T
  E ← E - (e) { e sudah dipilih, jadi hapus e dari E }
  If e tidak membentuk siklus di T then
    T ← T ∪ (e) { masukkan e ke dalam T yang sudah terbentuk }
  endif
endwhile

```

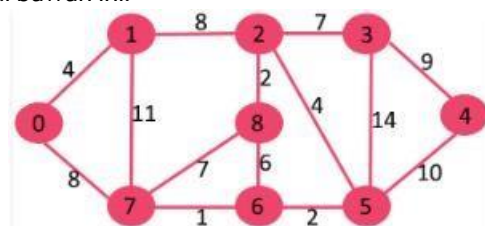
Algoritma Prim

Algoritma Prim merupakan algoritma *minimum spanning tree* yang beroperasi dengan membangun tree dengan satu simpul pada satu waktu, dari titik awal yang berubah – ubah, pada setiap langkah menambahkan cost yang sekecil mungkin dari tree ke titik lain. Berikut proses algoritma prim.

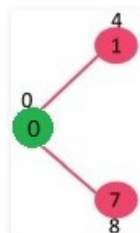
1. Menginisialisasi tree dengan simpul tunggal, dipilih secara acak dari graf.
2. Membuat tree dengan satu edge: dari edge yang menghubungkan tree ke simpul yang belum ada di tree, temukan edge dengan bobot minimum, dan pindahkan ke tree.
3. Mengulangi langkah 2(dua) sampai semua simpul terdapat di tree.

Contoh Studi Kasus

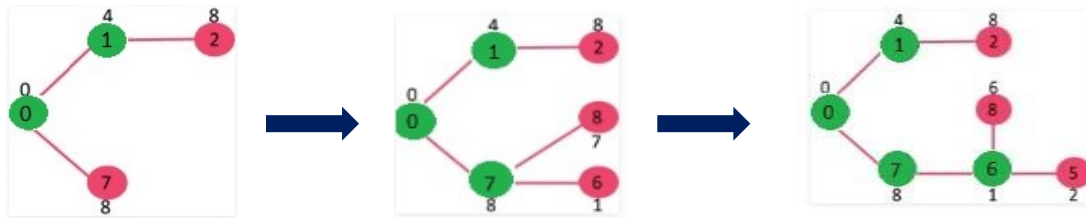
Terdapat graf seperti di bawah ini.



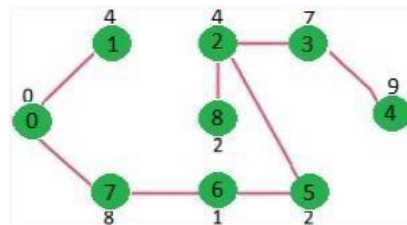
Langkah 1 – Menentukan titik awal dan membuat subgraph (simpul yang terdapat di *minimum spanning tree* ditampilkan dalam warna hijau).



Langkah 2 – Menentukan simpul dengan minimum *key value* dan belum termasuk ke *minimum spanning tree*.



Langkah 3 – Mengulangi langkah 2 sampai dengan *minimum spanning tree* mencakup semua simpul yang ada pada graf awal. Sehingga, mendapatkan *minimum spanning tree* sebagai berikut.



Implementasi Algoritma Prim dalam Program

Berikut implementasi algoritma Prim dalam notasi *pseudocode*.

```

procedure Prim(input G : graf, output T : pohon)
{ Membentuk minimum spanning tree T dari graf terhubung G.
  Masukan : graf-berbobot terhubung  $G = (V, E)$ , yang mana  $|V| = n$ 
  Keluaran : minimum spanning tree  $T = (V, E')$ 
}

```

Deklarasi

e : edge

Algoritma

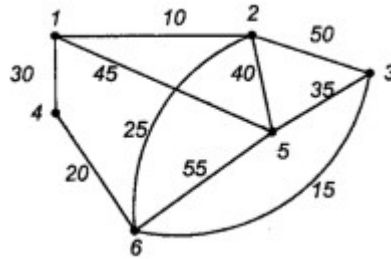
```

T ← sisi e yang mempunyai bobot minimum di dalam E
E ← E - (e) { e sudah dipilih, jadi hapus e dari E } for
I ← 1 to n-2 do
  e ← sisi yang mempunyai bobot terkecil di dalam E dan bersisian dengan simpul di T
  T ← T ∪ (e) { masukkan e ke dalam T yang sudah terbentuk }
  E ← E - (e) { e sudah dipilih, jadi hapus e dari E }
endfor

```

Tugas Anda

1. Cari *minimum spanning tree* pada graf di bawah dengan Algoritma Kruskal. Jelaskan langkah demi langkah sampai graf membentuk *minimum spanning tree*.

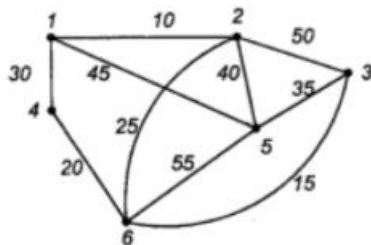


2. Gambarkan 3 buah *minimum spanning tree* yang berbeda beserta bobotnya untuk graf di bawah dengan Algoritma Prim. Jelaskan setiap langkah untuk membangun *minimum spanning tree*.



3. Apakah semua *minimum spanning tree* T dari graf terhubung G harus mengandung jumlah sisi yang sama? Jelaskan alasannya (bukan dengan contoh).

JAWABAN

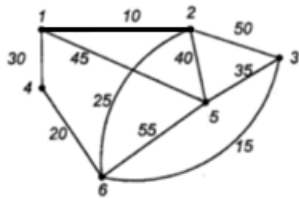


1.

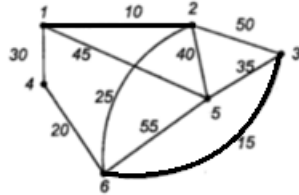
- a. Mengatur semua edge pada graf dari yang terkecil ke terbesar

1,2	10
3,6	15
4,6	20
2,6	25
1,4	30
3,5	35
2,5	40
1,5	45
2,3	50
5,6	55

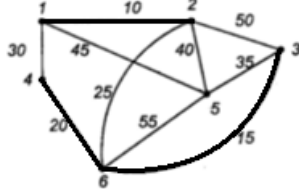
- b. Menghubungkan edges dengan cost-1



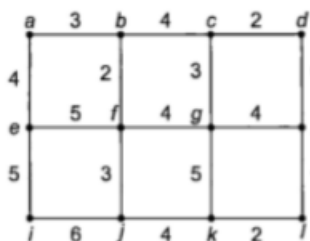
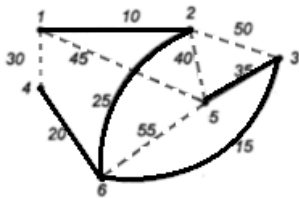
c. Menghubungkan edges dengan cost-2



d. Menghubungkan edges dengan cost-3

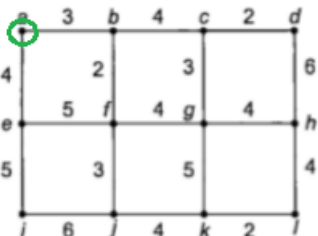


e. Spanning tree terbentuk

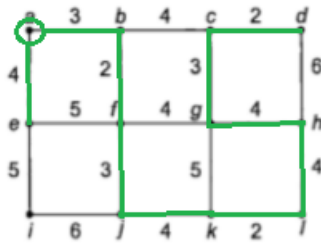


2.

a. Menentukan titik awal



b. Menentukan simpul dengan minimum key value dan belum termasuk spanning tree dan ulangi sampai semua simpul terhubung



3. Ya, karena minimum spanning tree memiliki syarat acyclic dimana setiap vertex memiliki edge/sisi tetapi tidak membentuk sebuah siklus yang berarti jumlah edge/sisi minimum spanning tree selalu sama dengan aturan :

$$|E| = |V| - 1$$

Dimana: $|E|$ = jumlah edge/sisi
 $|V|$ = jumlah vertex/node

Teknik Pengumpulan

- Lakukan push ke github/gitlab untuk semua laporan hasil analisa yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Silahkan sepakati dengan asisten praktikum.

Penutup

- Ingat, berdasarkan Peraturan Rektor No 46 Tahun 2016 tentang Penyelenggaraan Pendidikan, mahasiswa wajib mengikuti praktikum 100%
- Apabila tidak hadir pada salah satu kegiatan praktikum segeralah minta tugas pengganti ke asisten praktikum
- Kurangnya kehadiran Anda di praktikum, memungkinkan nilai praktikum Anda tidak akan dimasukkan ke nilai mata kuliah.