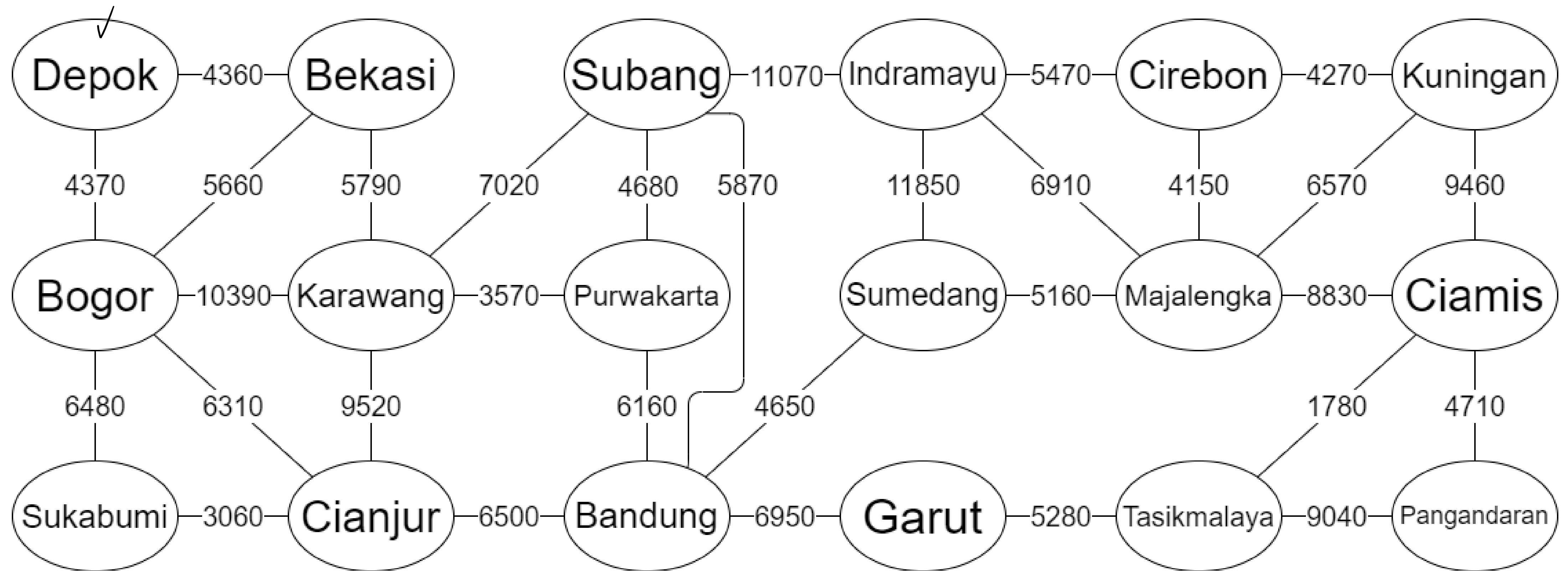


Tugas 4

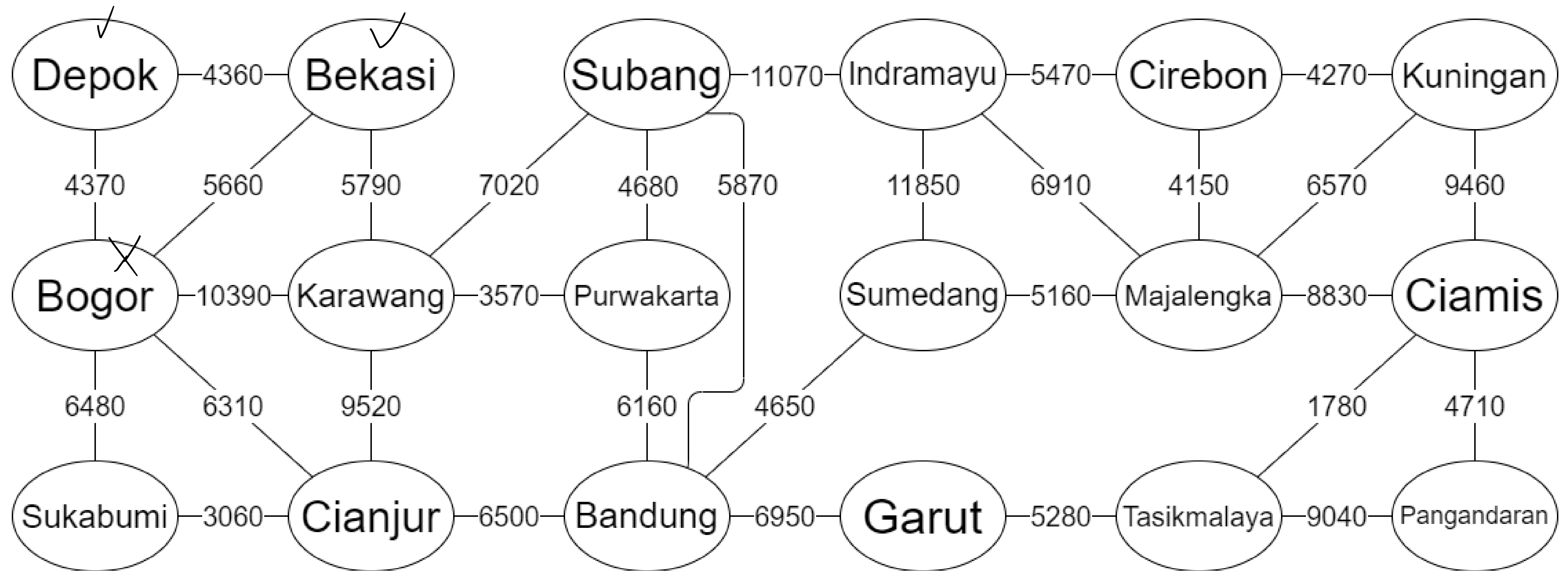
Teori Graf dan *Tree*.

1. Dengan algorithm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari **depok ke kuningan**, dan dari subang ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.



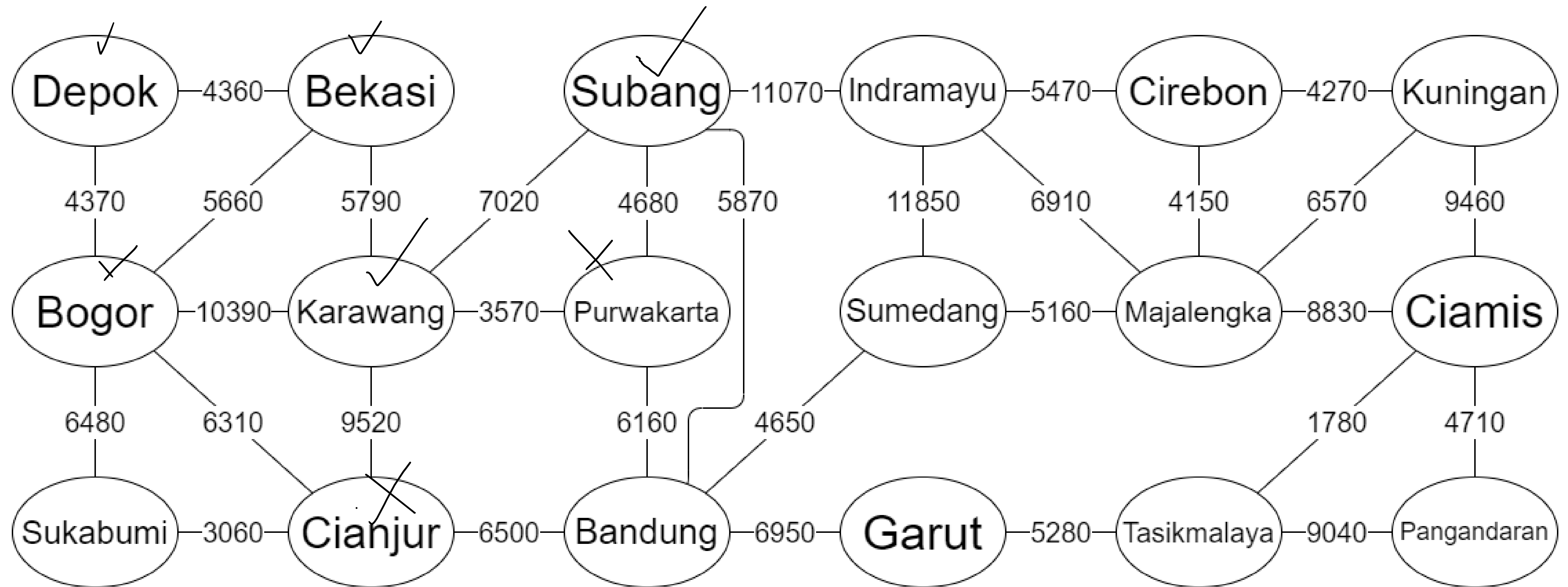
Data from google map

1. Dengan algorithm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari subang ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.



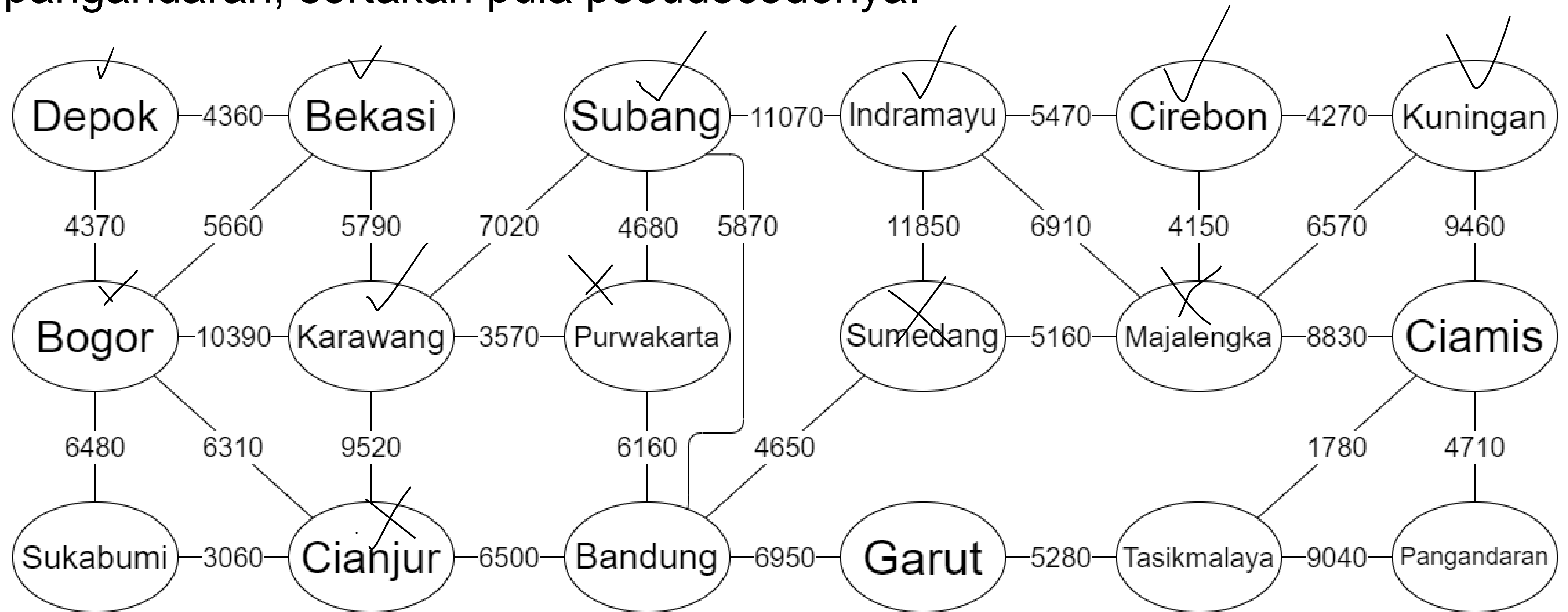
Data from google map

1. Dengan algorithm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari subang ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.



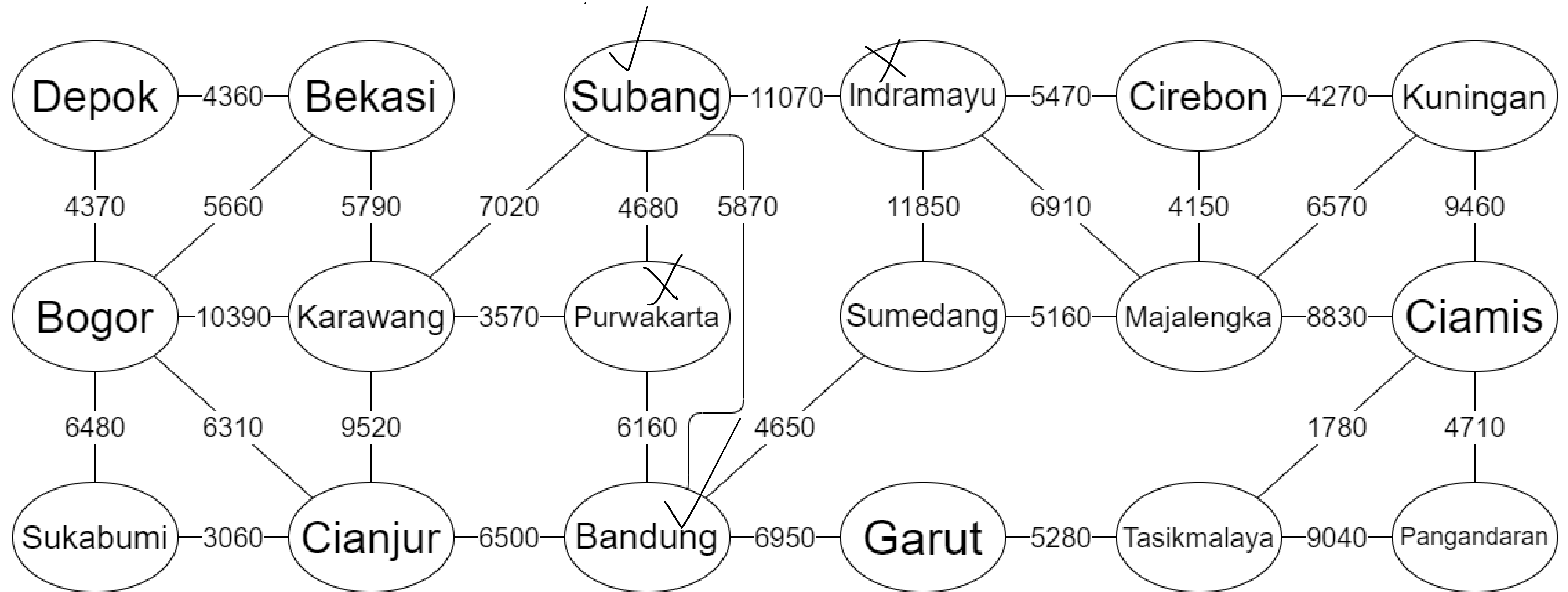
Data from google map

1. Dengan algorithm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari subang ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.



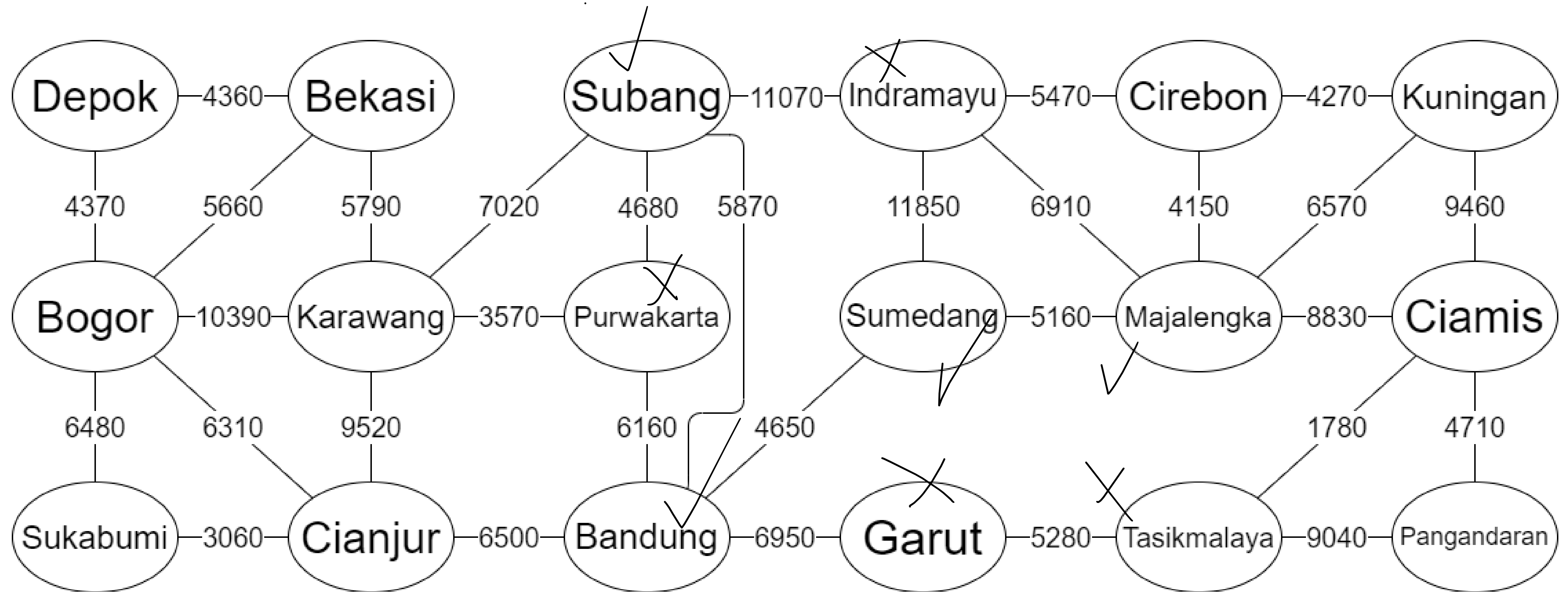
Data from google map

1. Dengan algorithm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari **subang** ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.



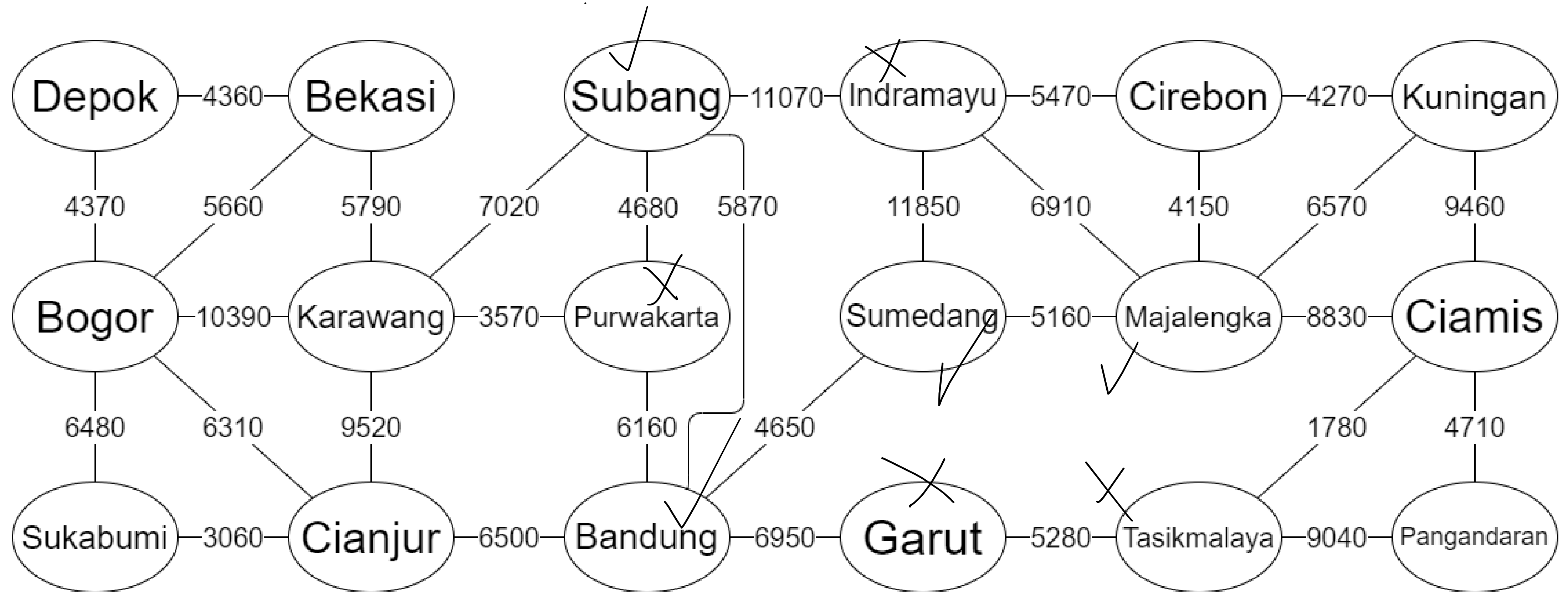
Data from google map

1. Dengan algorithm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari **subang** ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.



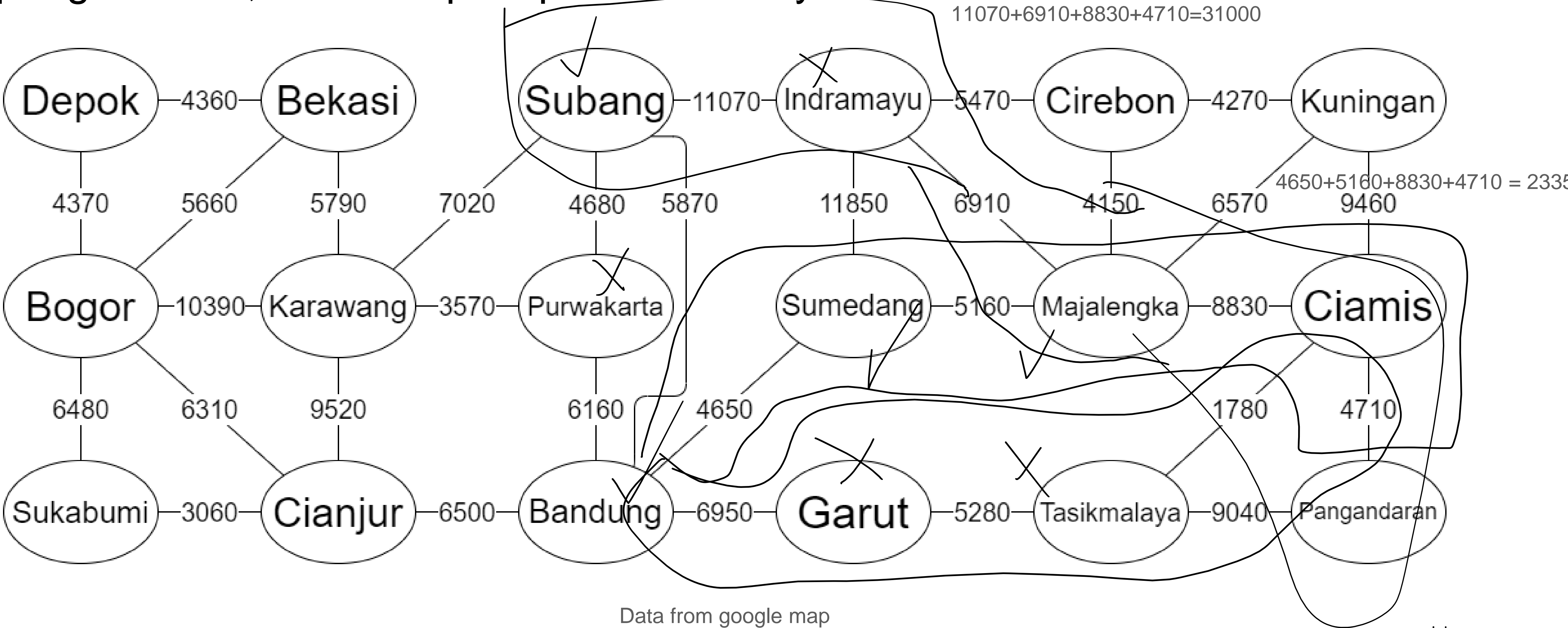
Data from google map

1. Dengan algorithm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari subang ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.

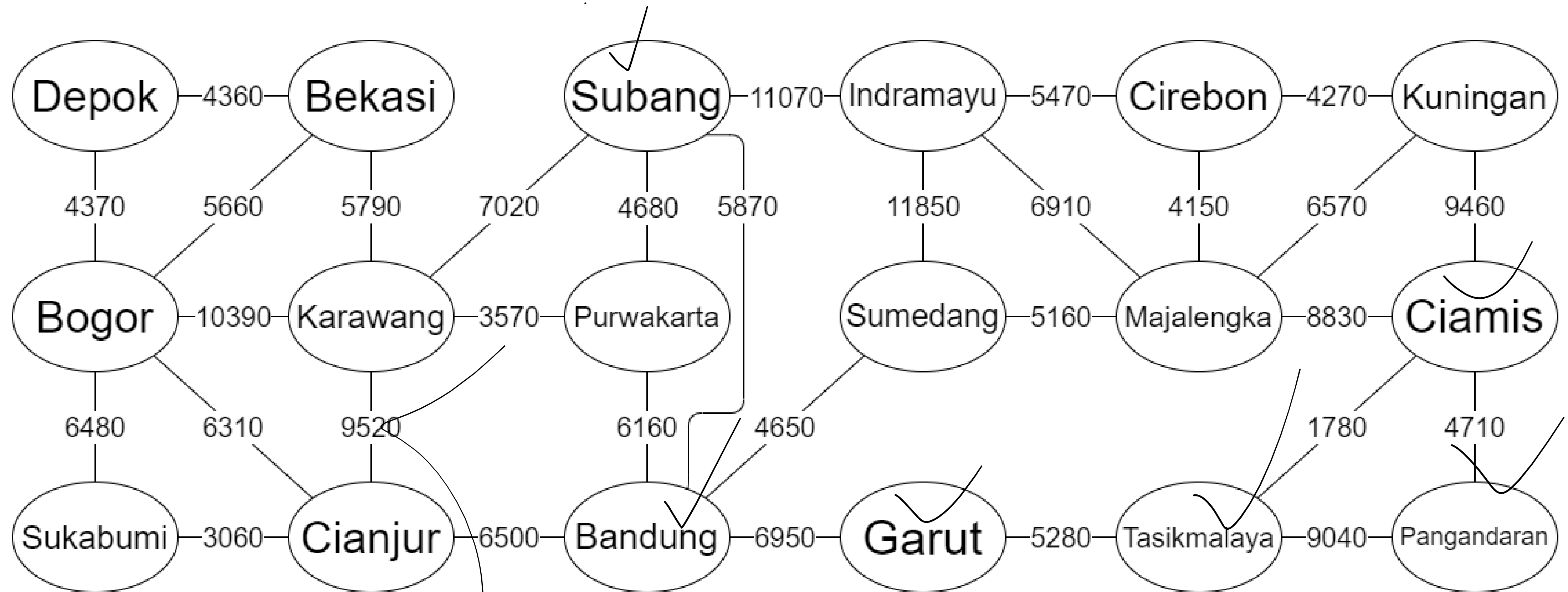


Data from google map

1. Dengan algorithm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari **subang** ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.



1. Dengan algorithm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari subang ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.



Data from google map

$$4650 + 5160 + 8830 + 4710 = 23350$$

$$6950 + 5280 + 1780 + 4710 = 18720$$

1. Dengan algorithm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari subang ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.

2. Pesan yang diencode dengan bantuan tabel dibawah dirasa kurang efisien, dengan Teknik Huffman code susunlah Kembali pesan yang harus dikirim (sertakan Huffman tree nya,) tentukan pula *average bit length* nya!

10010 00100 01100 10100 00000 01111 00000
10010 10010 10110 01110 10001 00011 01011
10100 01010 01100 00000 01101 10011 00100
10001 00011 01000 10001 01000 00011 00000
10001 01000 10011 00100 01100 01111 00000
10011 00011 00000 01101 10011 00000 01101
00110 00110 00000 01011 01011 00000 00111
01000 10001 01101 11000 00000

SEM U A P A
S S W O R D L
U K M A N T E
R D I R I D A
R I T E M P A
T D A N T A N
G G A L L A H
I R N Y A

S = III
E = III
M = III
U = II
A = IIII IIII
P = II
W = I
O = I
R = IIII
D = IIII
L = III
K = I
N = IIII
T = IIII
I = IIII
G = II
H = I
Y = I

huruf	kode	huruf	kode
a	00000	n	01101
b	00001	o	01110
c	00010	p	01111
d	00011	q	10000
e	00100	r	10001
f	00101	s	10010
g	00110	t	10011
h	00111	u	10100
i	01000	v	10101
j	01001	w	10110
k	01010	x	10111
l	01011	y	11000
m	01100	z	11001

2. Pesan yang diencode dengan bantuan tabel dibawah dirasa kurang efisien, dengan Teknik Huffman code susunlah Kembali pesan yang harus dikirim (sertakan Huffman tree nya,) tentukan pula *average bit length* nya!

S = III	WO 2, HY 2, K 1,	DN ^ TI 16, WO ^ U ^ PG ^ A 18	
E = III	U 2, P 2, G 2	-----	
M = III	S 3, E 3, M 3, L 3,	HY^k^u^r^SE^ML 22,	SEM U A P A
U = II	D 4, N 4, T 4, I 4,	-----	SSWORDL
A = IIII IIII	R 5,	DN	UKMANTE
P = II	A 10		RDIRIDA
W = I	-----		RITEMPA
O = I	WO 2, HY-K 3,		TDANTAN
R = IIII	-----		GGALLAH
D = IIII	WO-U 4, HY-K 3		IRNYA
L = III	-----		
K = I	WO^U 4, HY^K ^ U 5, PG ^ 4		
N = IIII	SE ^ 6 , ML ^ 6		
T = IIII	-----		
I = IIII	WO ^ U ^ PG 8, DN 8, TI 8		
G = II	-----		
H = I	HY^K^U ^ R 10, SE ^ ML 12		
Y = I			