

Tugas 4

Teori Graf dan *Tree*.

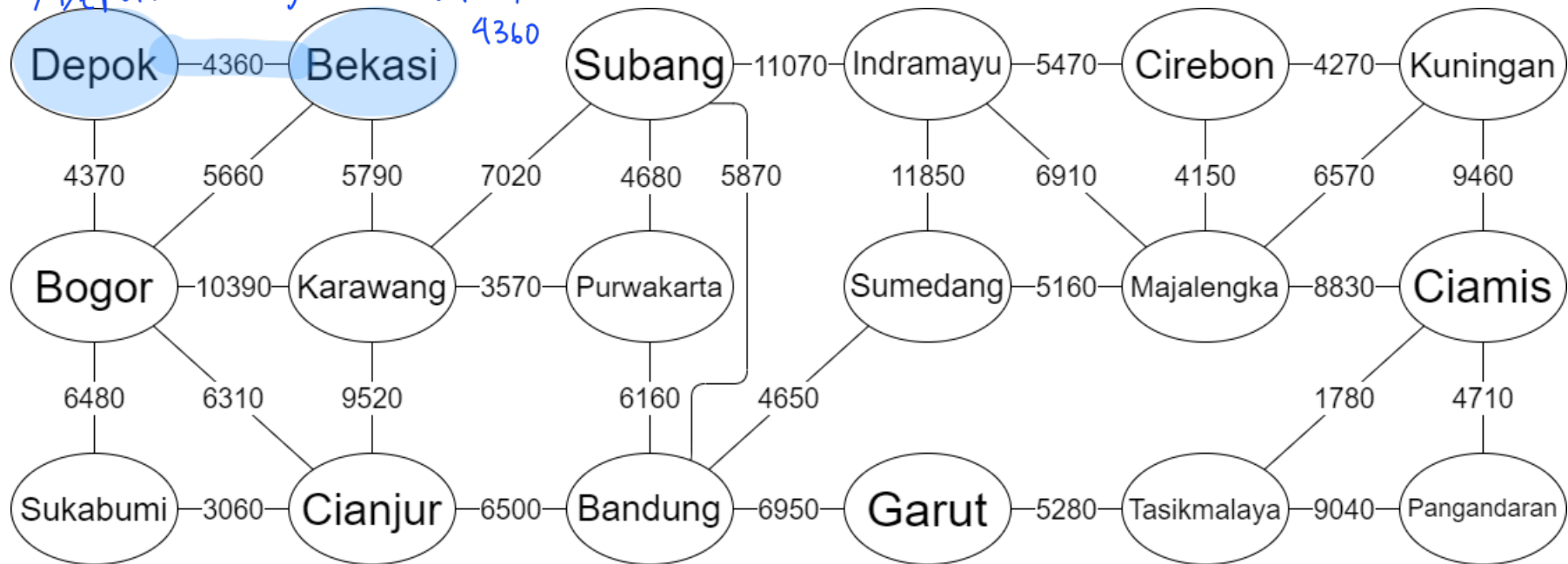
Nama: Atadila Belva Ganya

NIM : 18320015

Jurusan: Teknik Biomedis '20

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

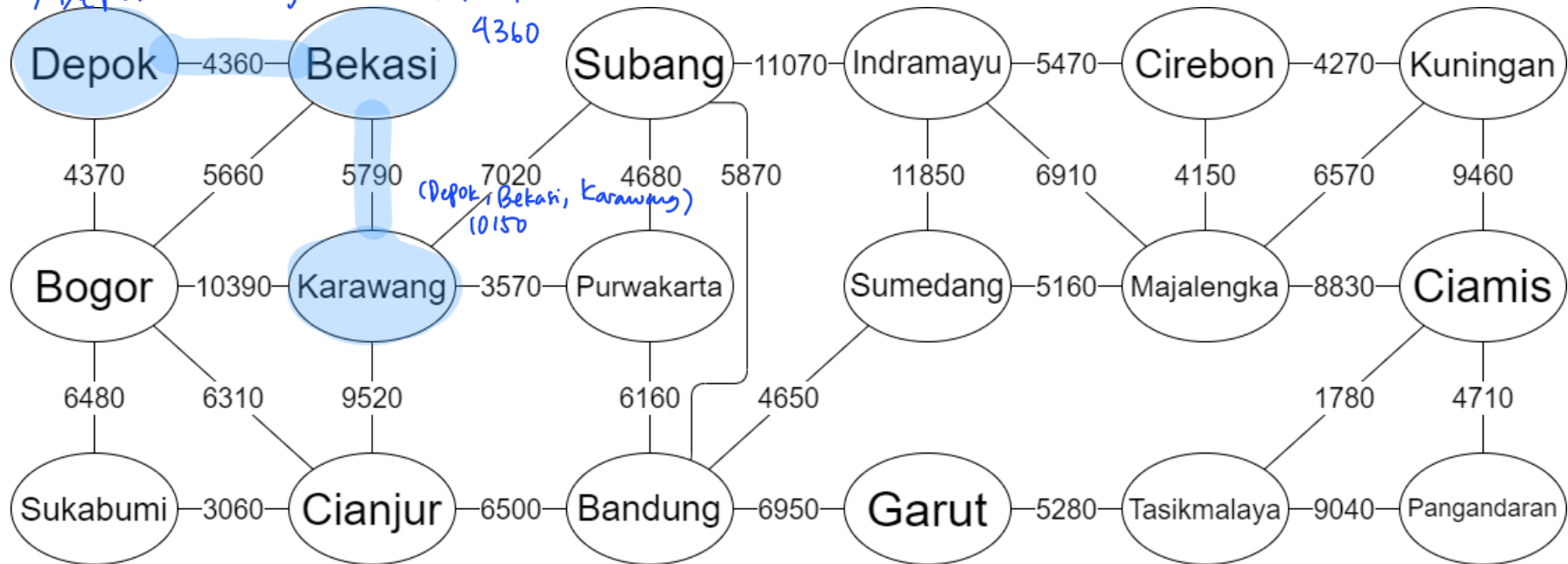
a) Depok Kuningan (Depok, Bekasi) 4360



Data from google map

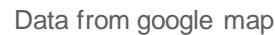
1. Dengan algorithm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari subang ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.

a) Depok Kuningan (Depok, Bekasi)

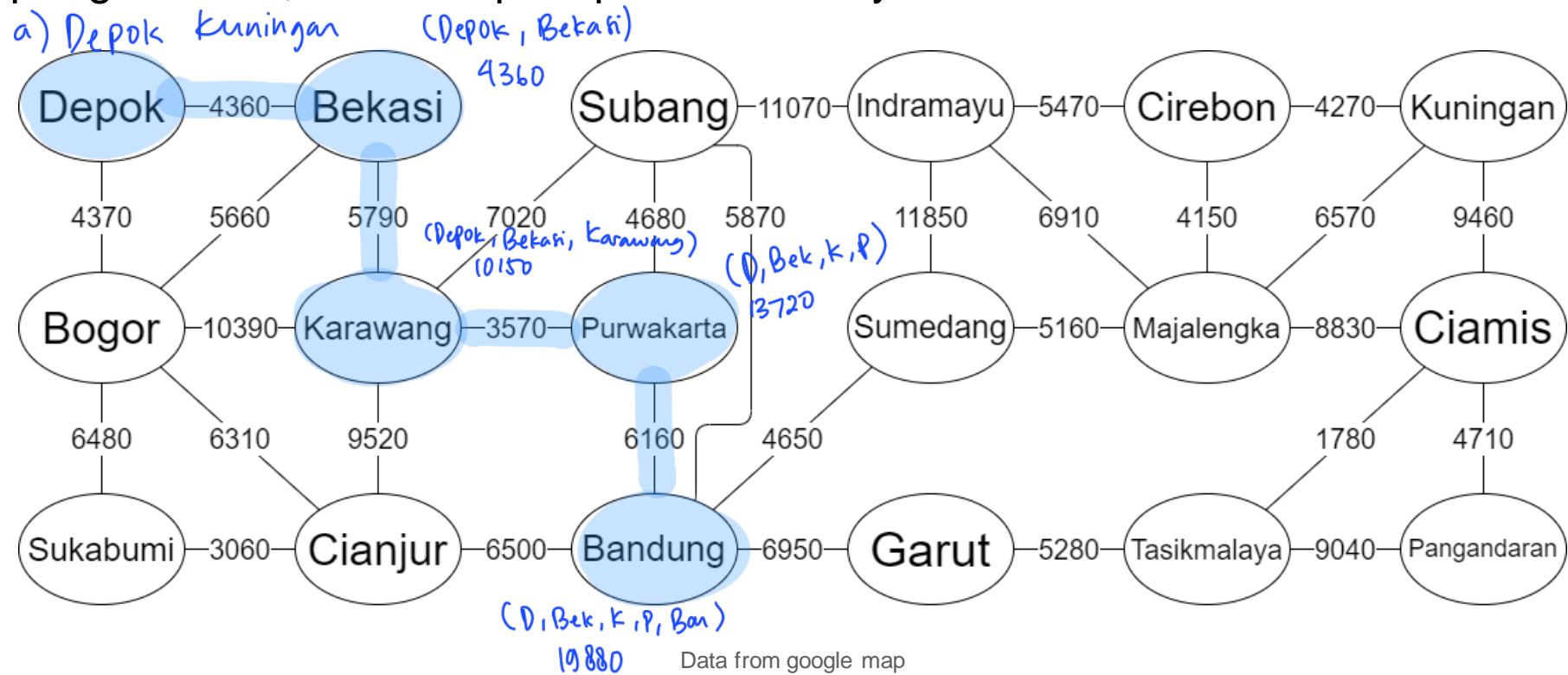


Data from google map

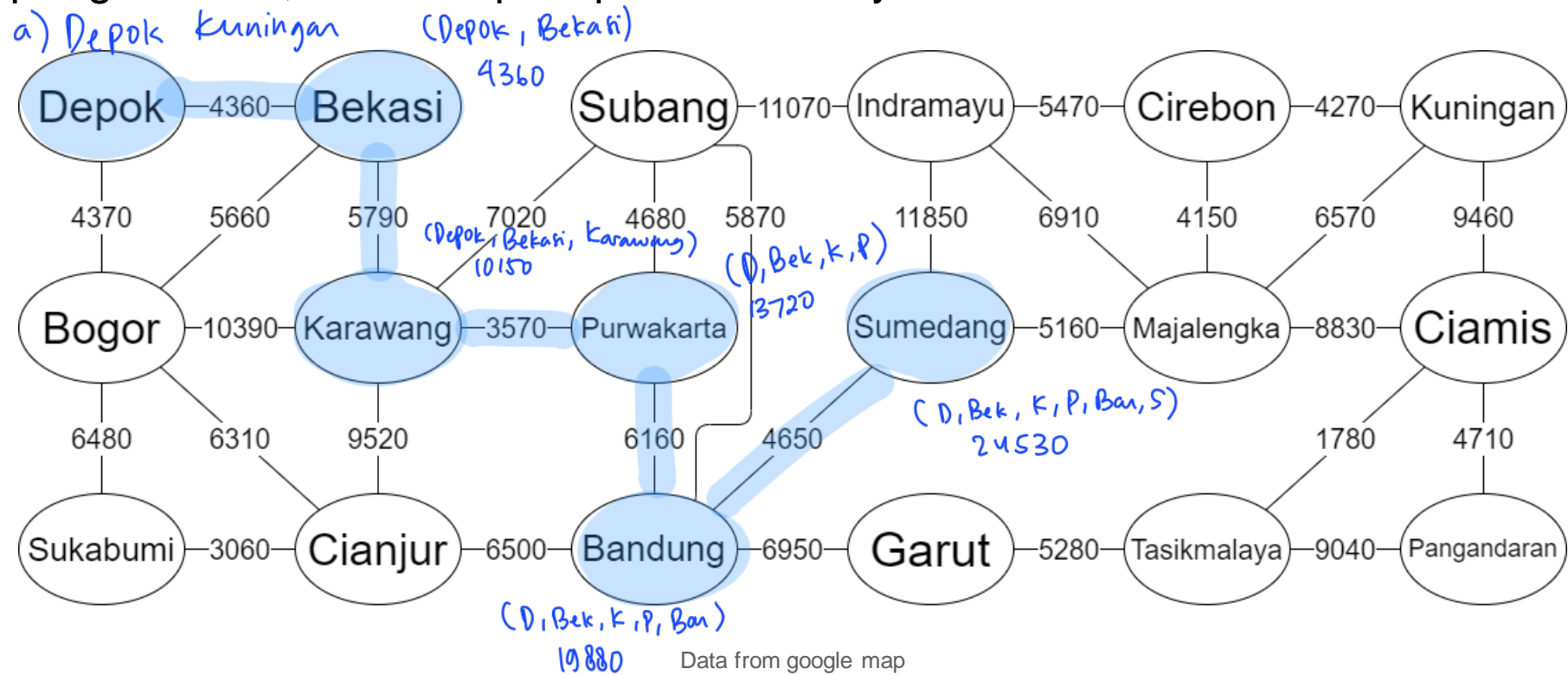
- a) Depok Kuningan (Depok, Bekasi)



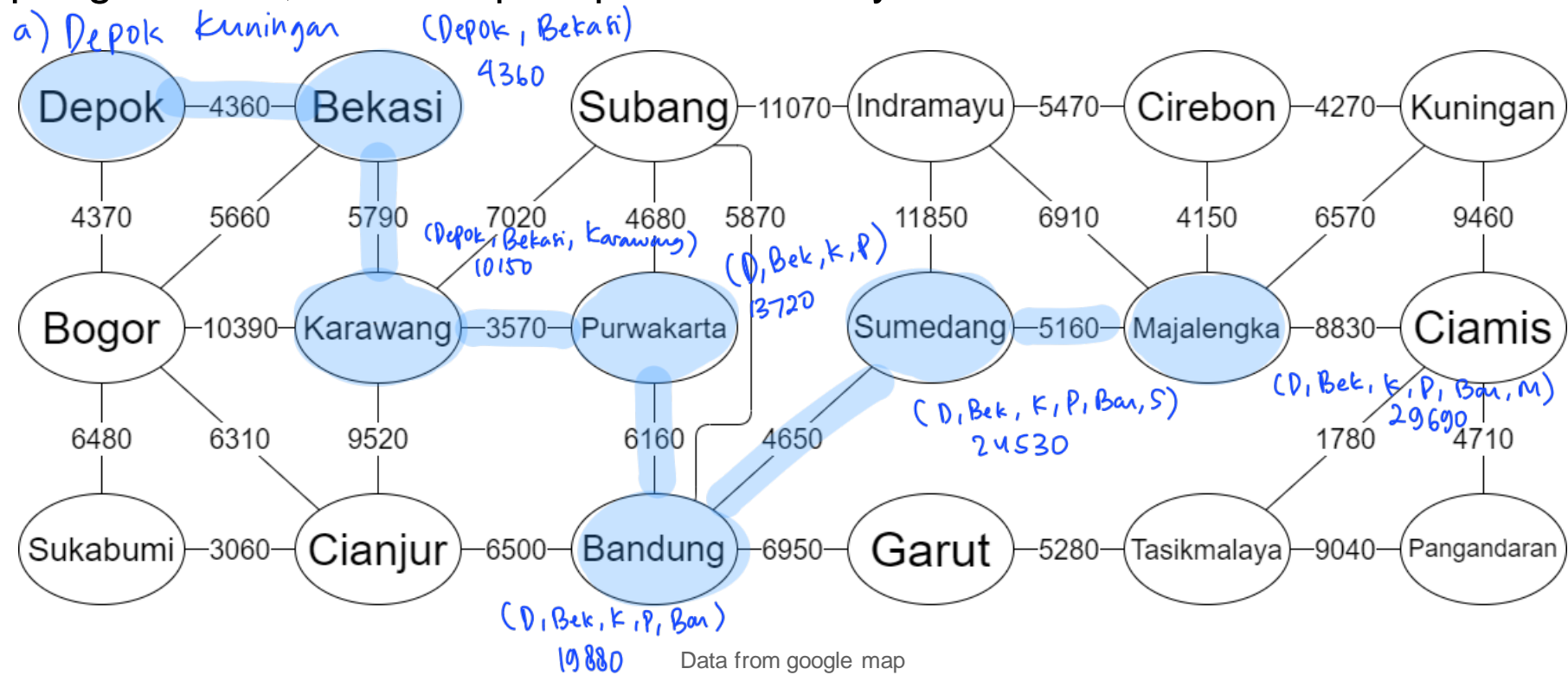
1. Dengan algorithm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari subang ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.



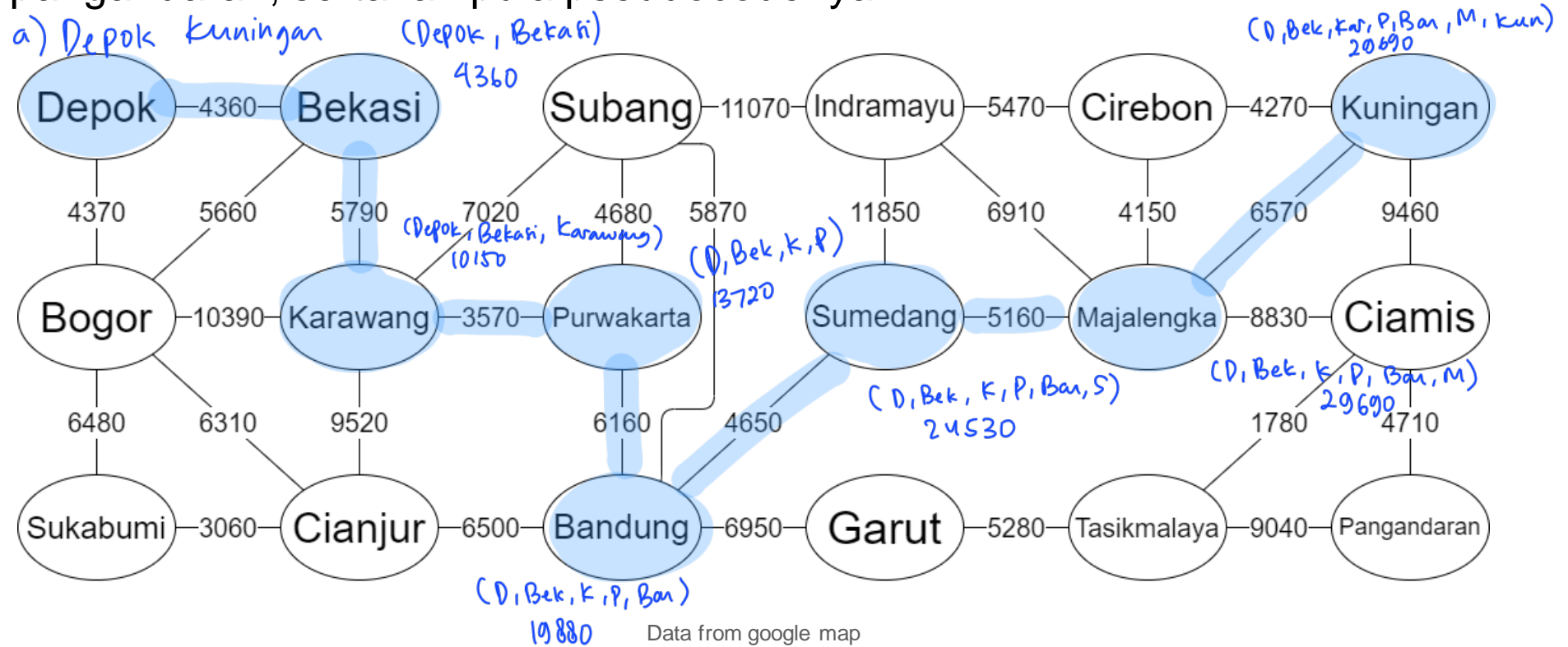
1. Dengan algorithm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari subang ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.



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

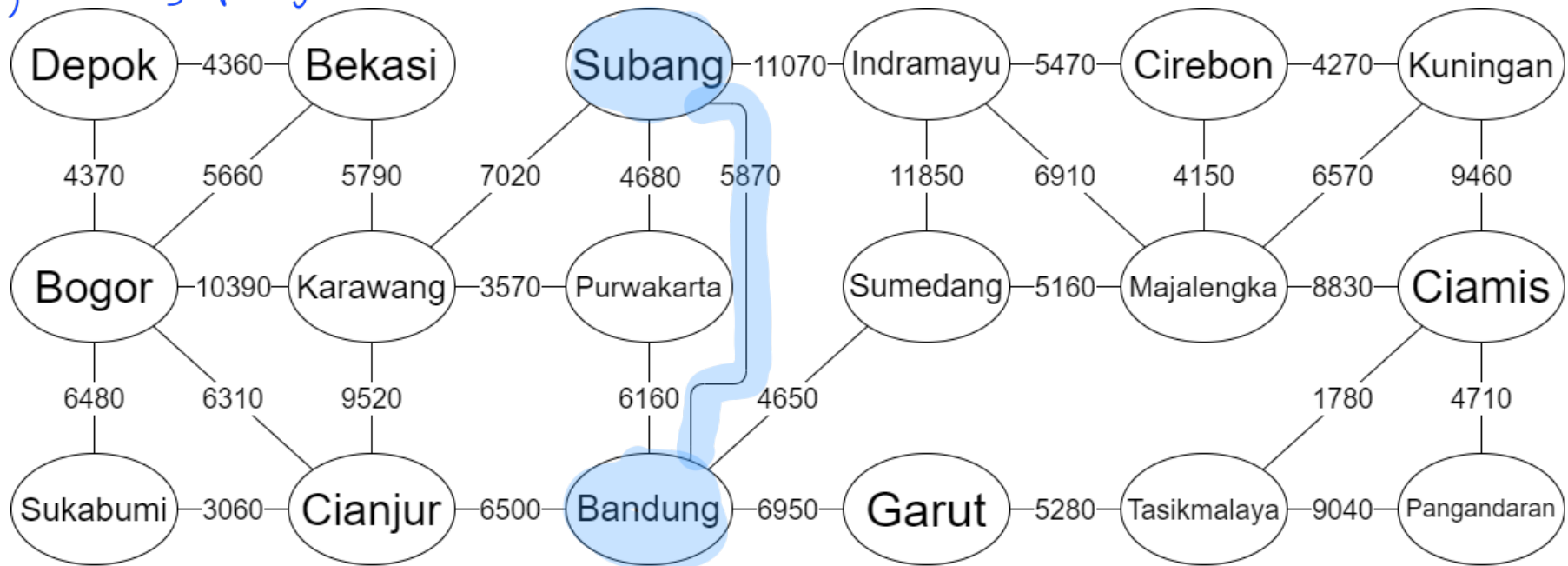


1. Dengan algorithm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari subang ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.



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

b) Subang Pangandaran:

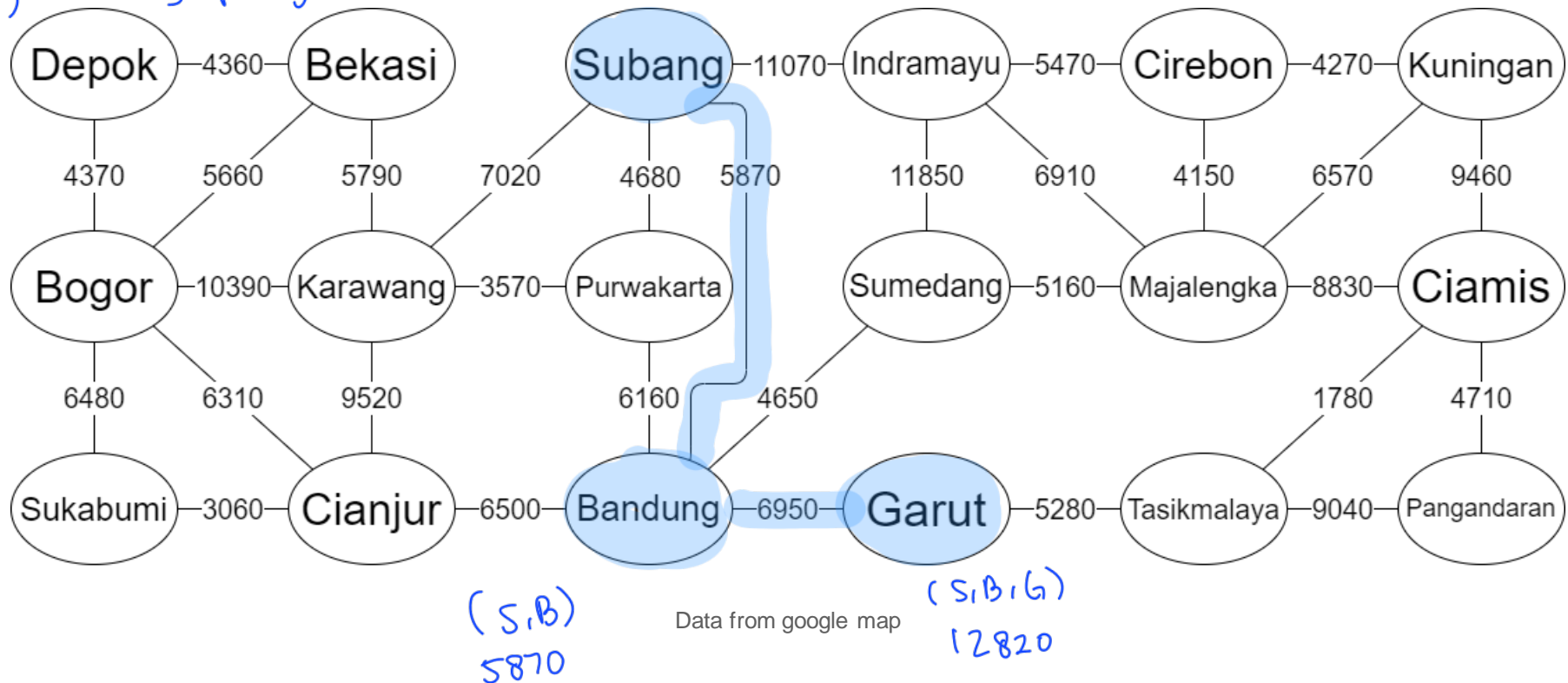


(S,B)
5870

Data from google map

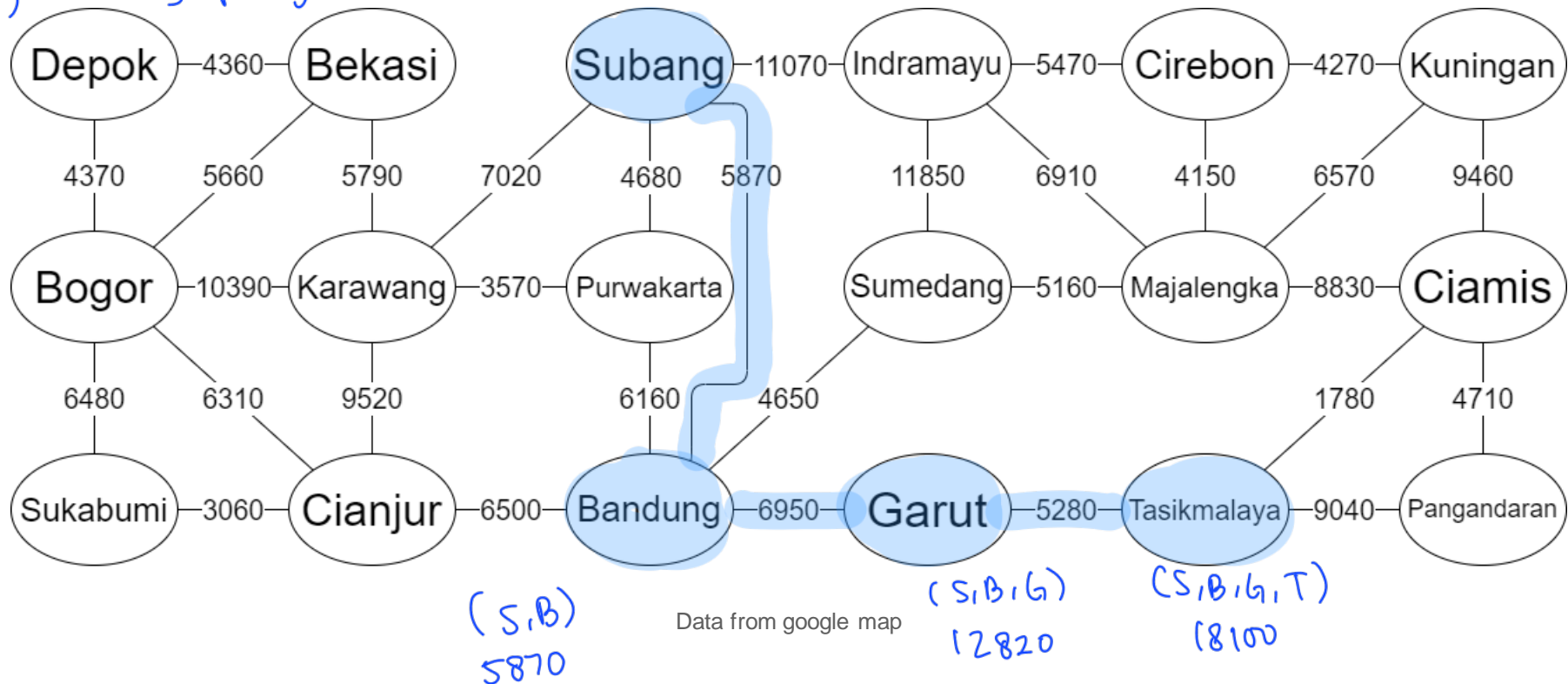
1. Dengan algorithm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari subang ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.

b) Subang Pangandaran:



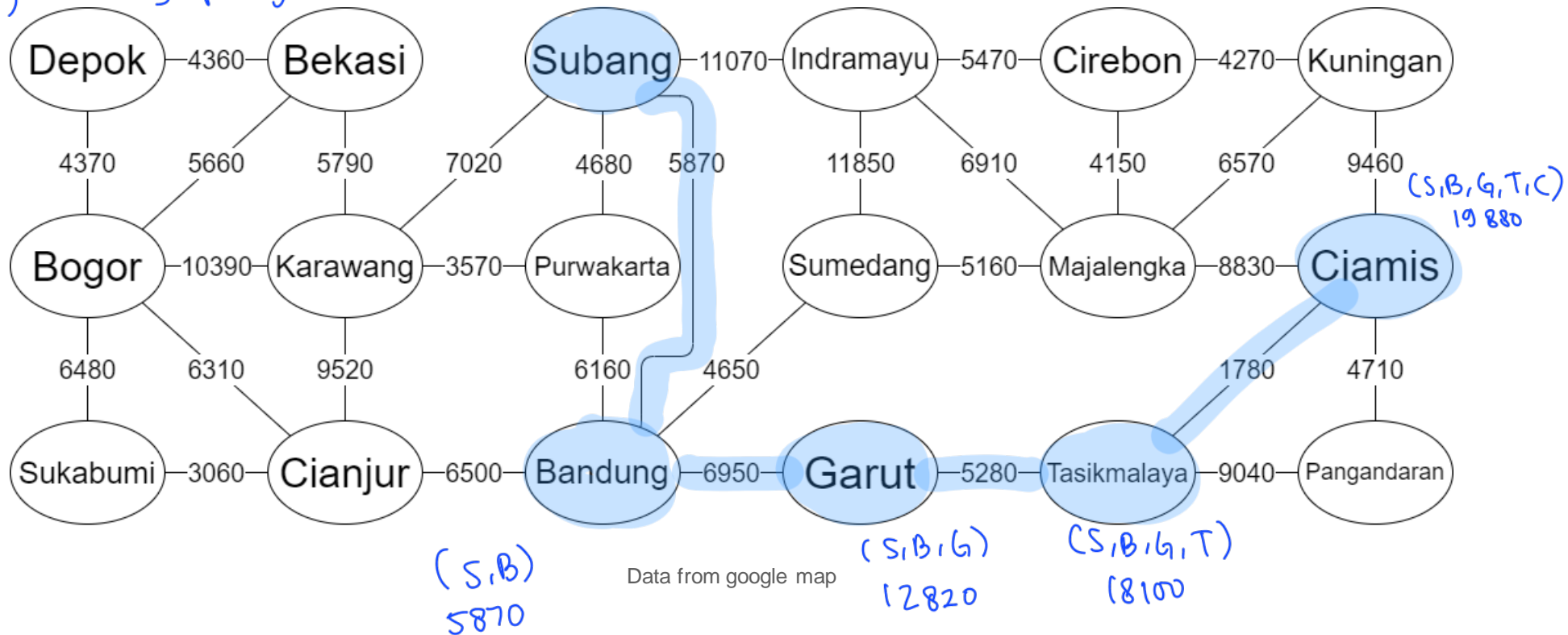
1. Dengan algorithm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari subang ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.

b) Subang Pangandaran:



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

b) Subang Pangandaran:



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

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

s e g u a p a
 s s w o r d l
 u k m a n t e
 t 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

tabel probability kemunculan:

Symbol	Frekuensi	probability
a	10	0,185
d	4	0,074
e	3	0,056
g	3	0,056
h	1	0,0185
i	4	0,185
k	1	0,0185
l	3	0,056
m	2	0,037
n	4	0,185
o	1	0,0185
p	2	0,037
r	5	0,093
s	3	0,056

t

4

0,185

u

2

0,037

w

1

0,0185

y

1

0,0185

total

54

1,33

0,0185

0,0185

0,0185

0,0185

0,0185

0,037

0,037

0,037

0,056

0,056

0,056

0,056

0,074

0,093

