

Tugas 4

Teori Graf dan Tree.

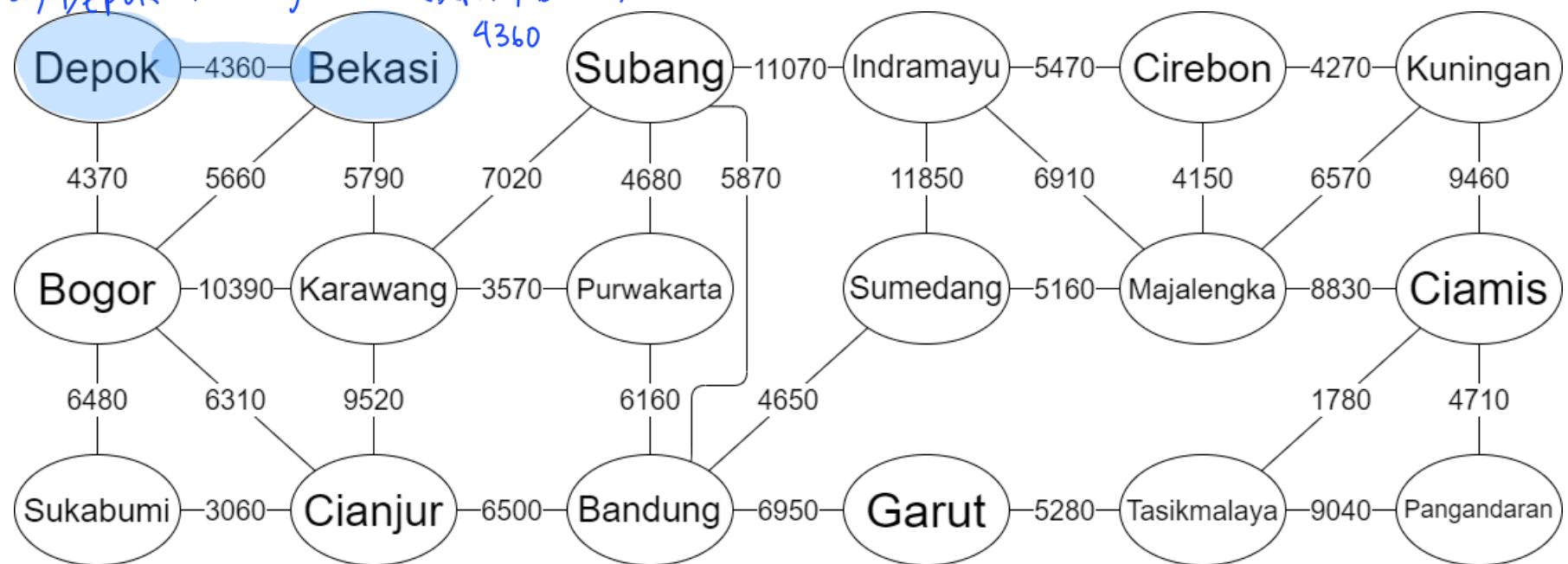
Nama : Atadila Belva Ganyra

NIM : 18320015

Jurusan : Teknik Biomedis '20

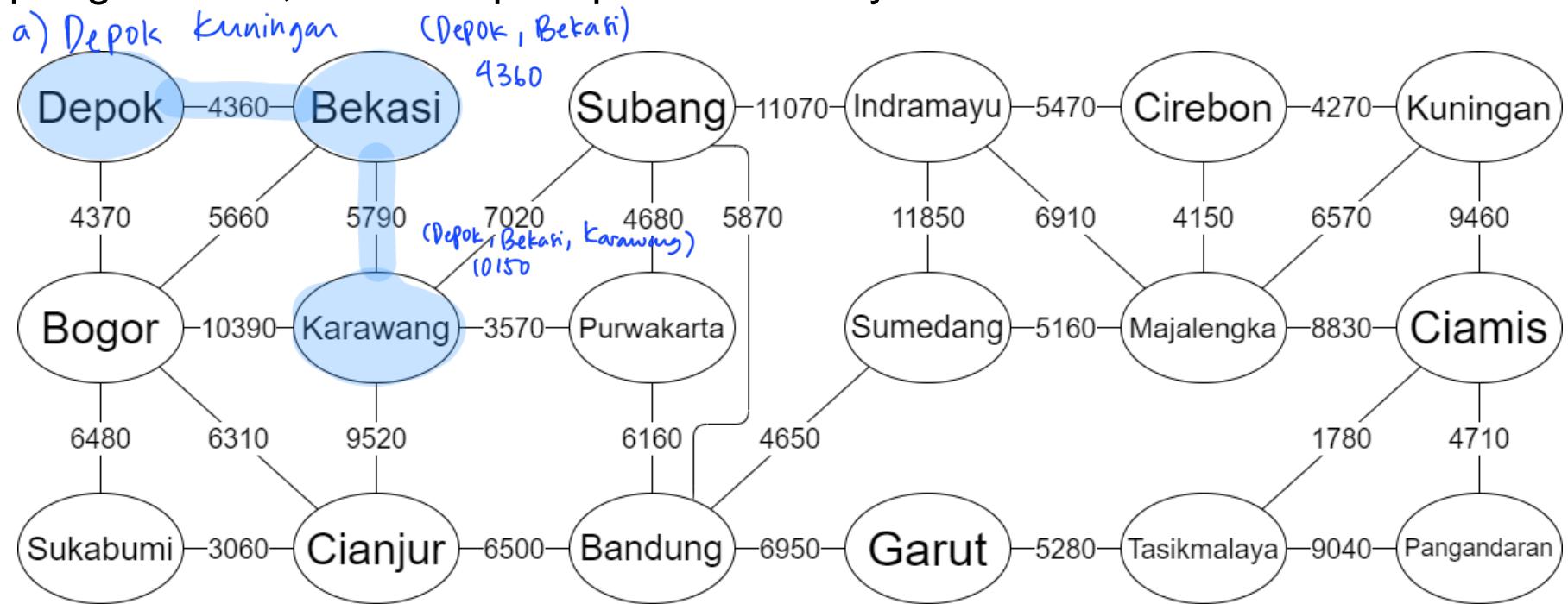
1. Dengan algoritm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari subang ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.

a) Depok Kuningan (Depok, Bekasi)



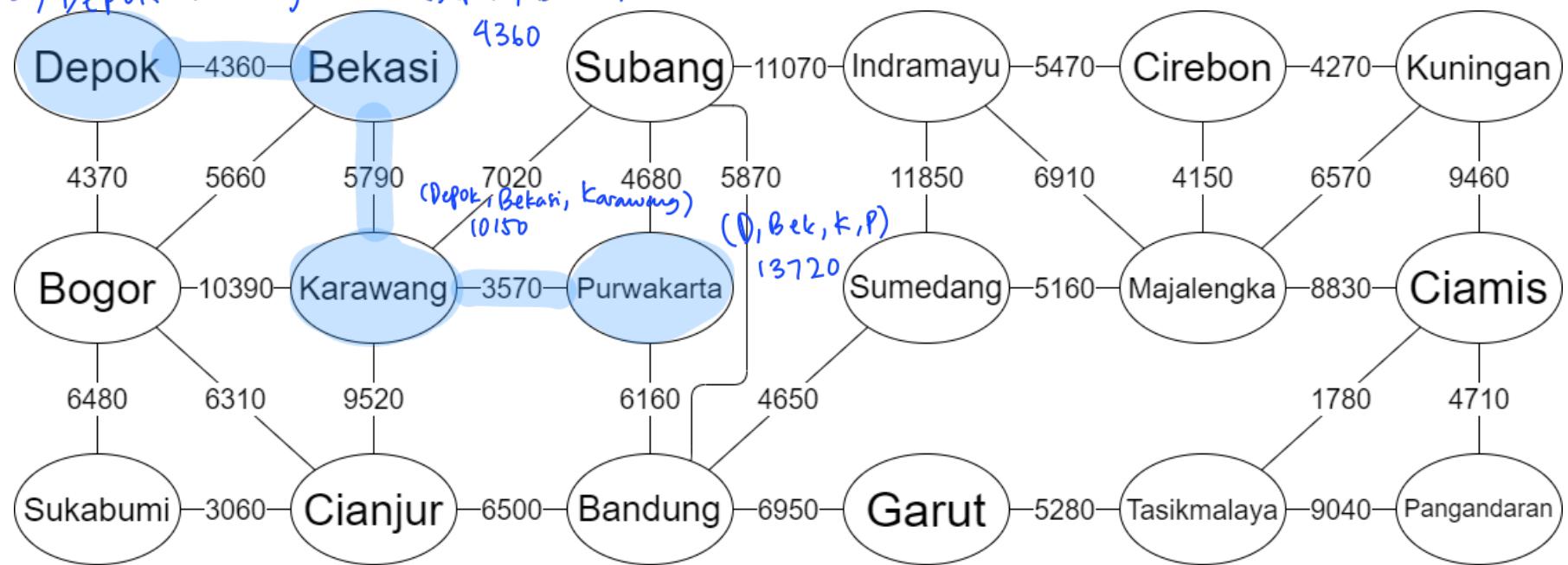
Data from google map

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



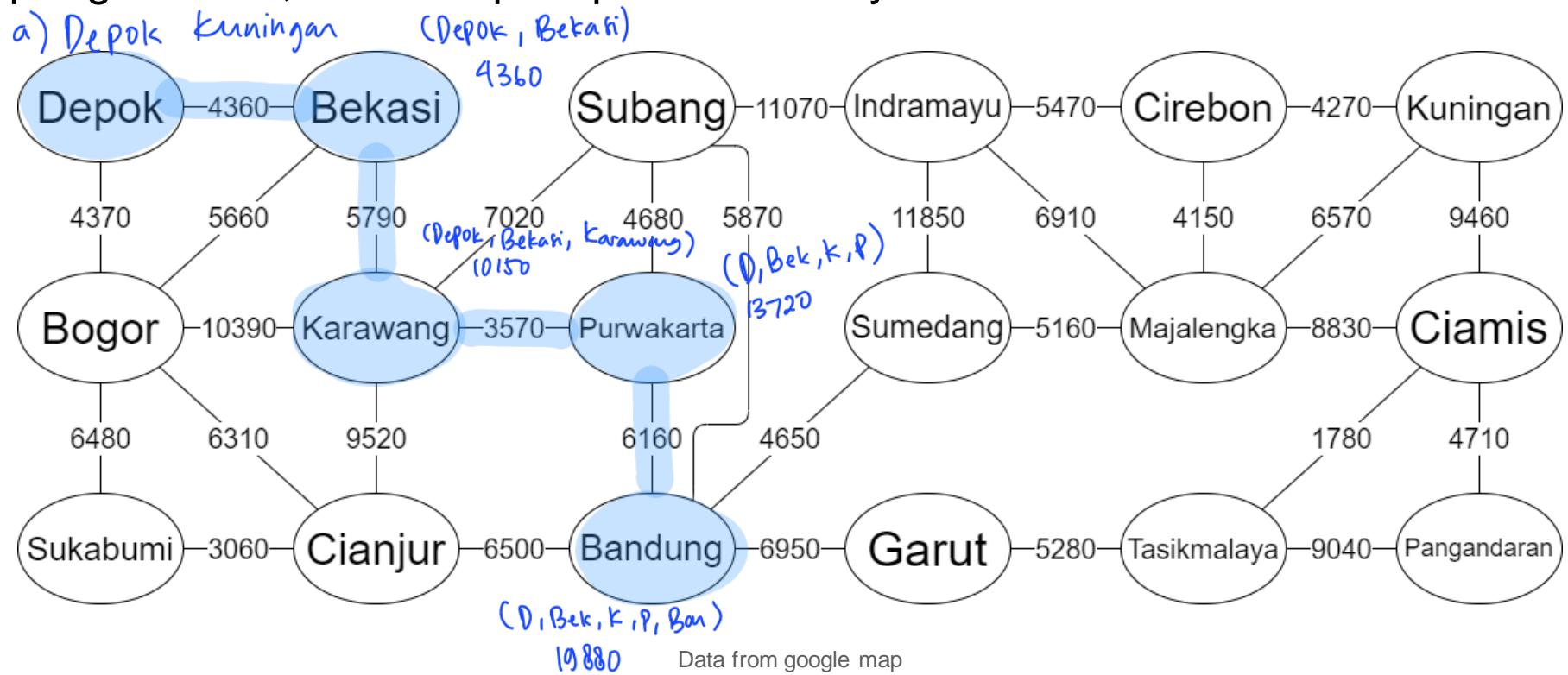
1. Dengan algoritm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari subang ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.

a) Depok Kuningan (Depok, Bekasi)



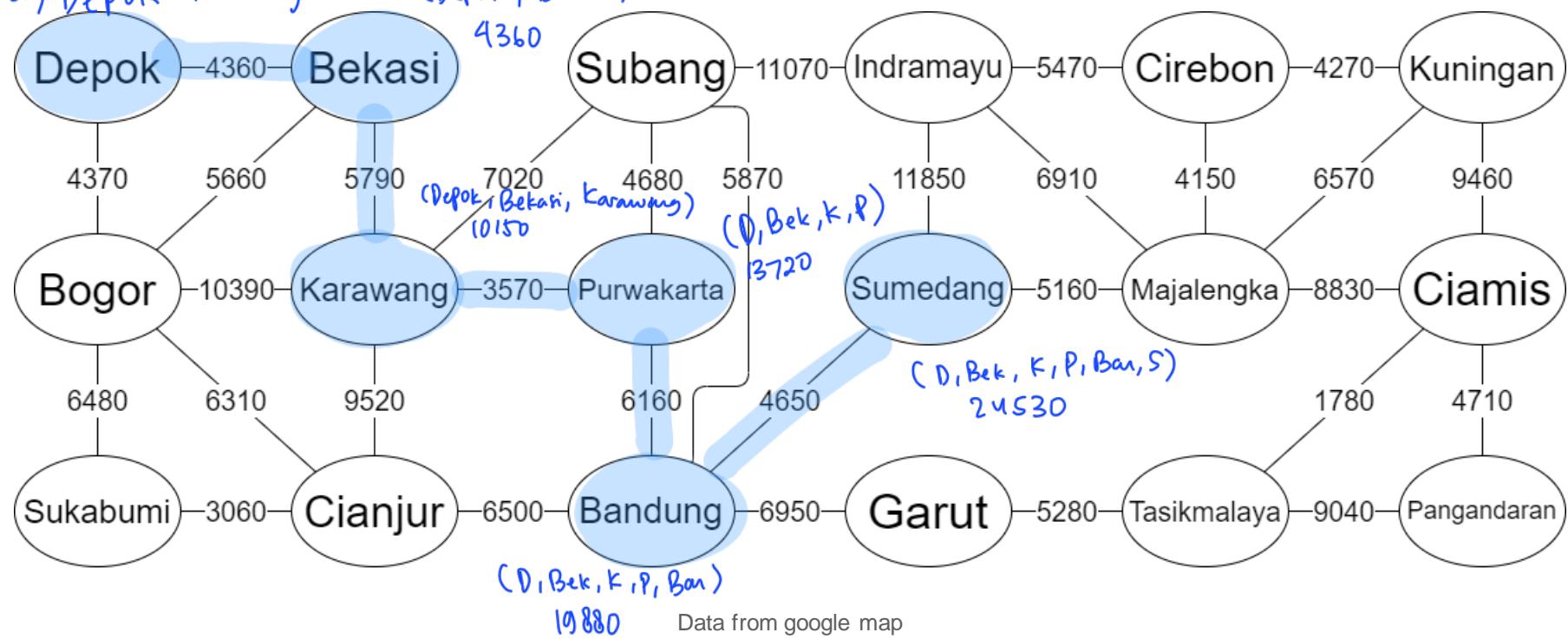
Data from google map

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



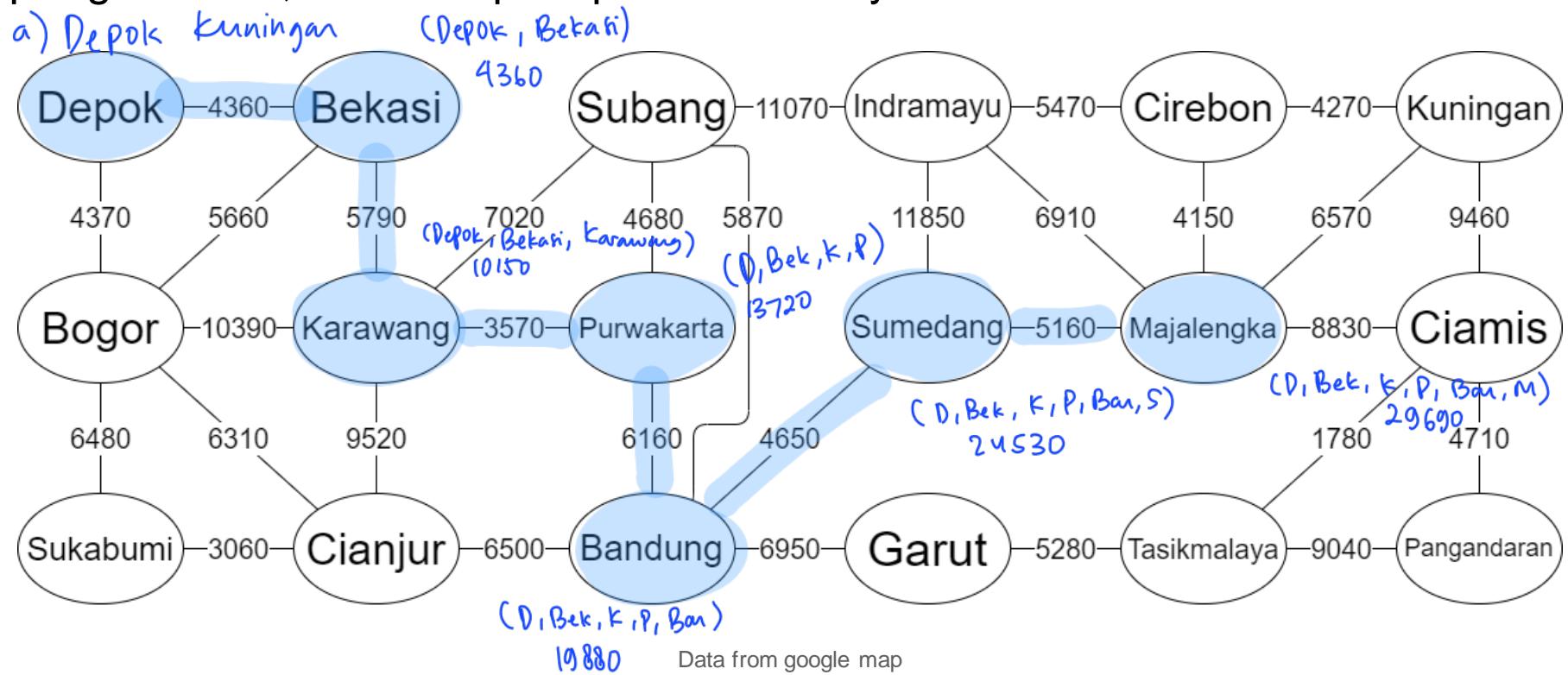
1. Dengan algoritm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari subang ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.

a) Depok Kuningan (Depok, Bekasi)

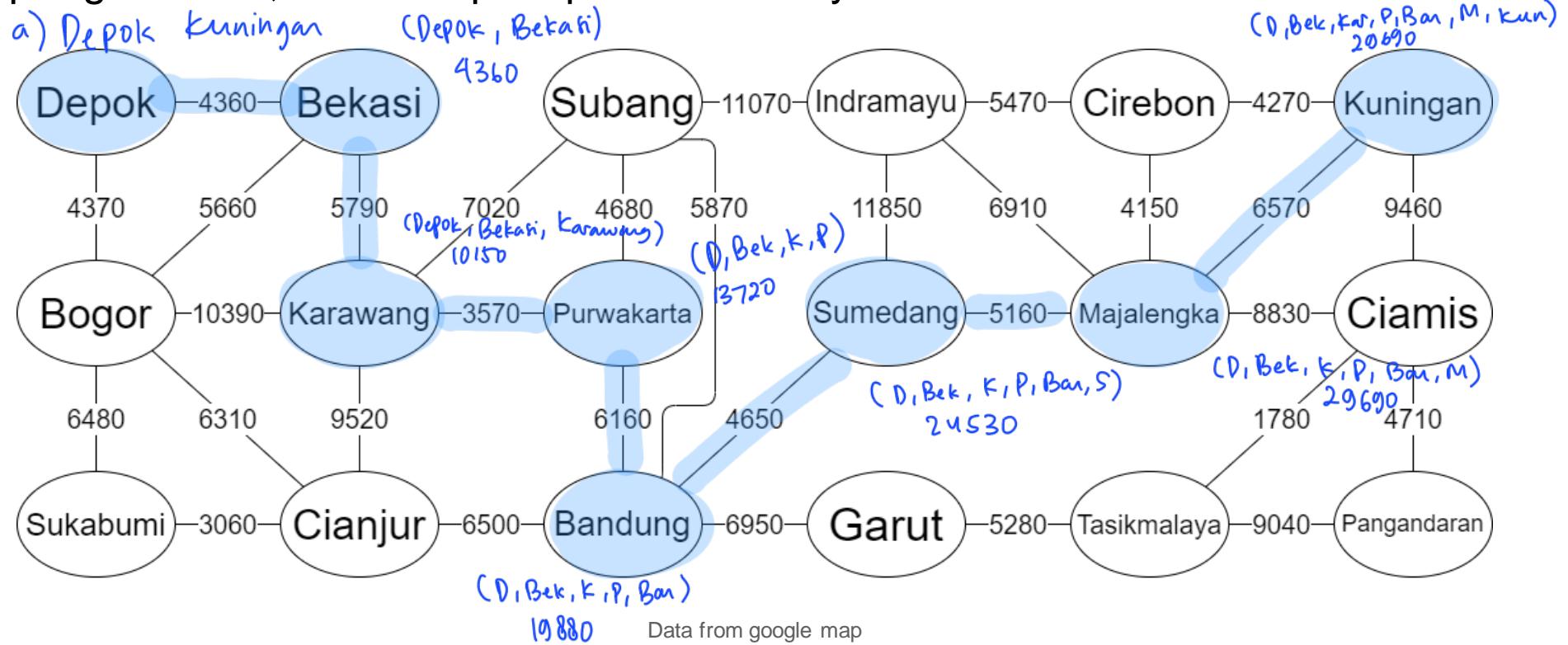


Data from google map

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

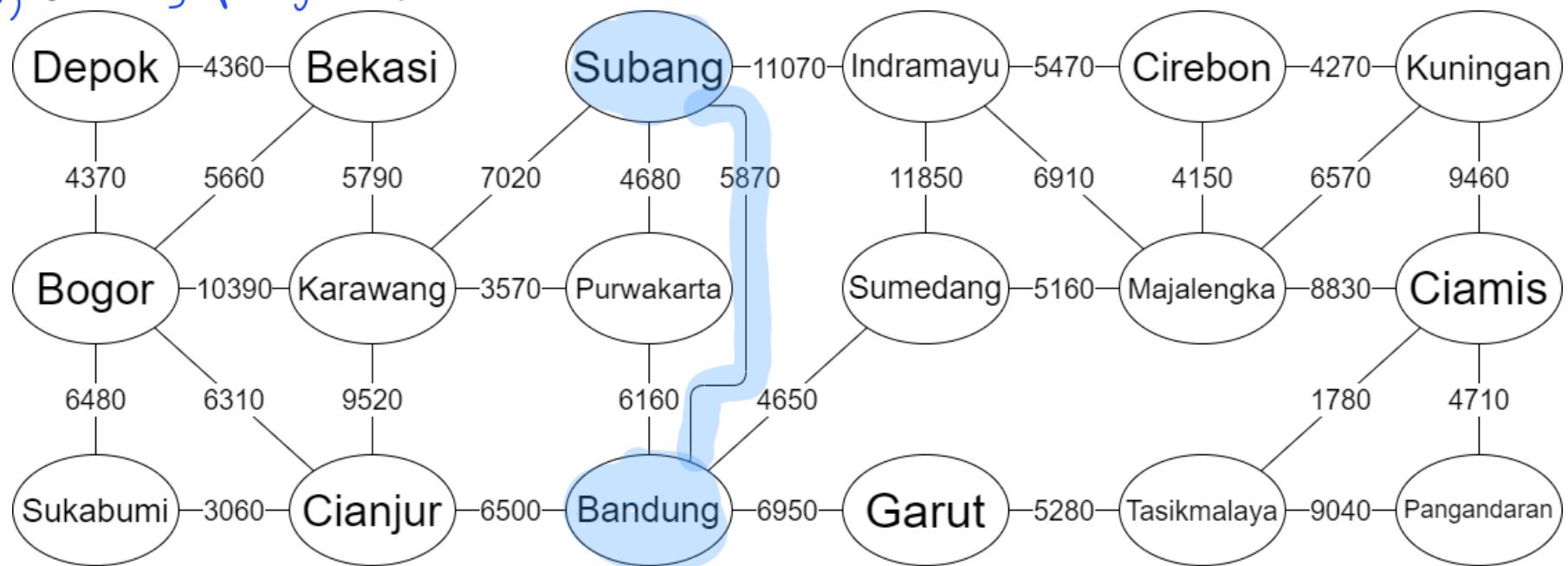


1. Dengan algoritm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari subang ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.



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

b) Subang Pangandaran :

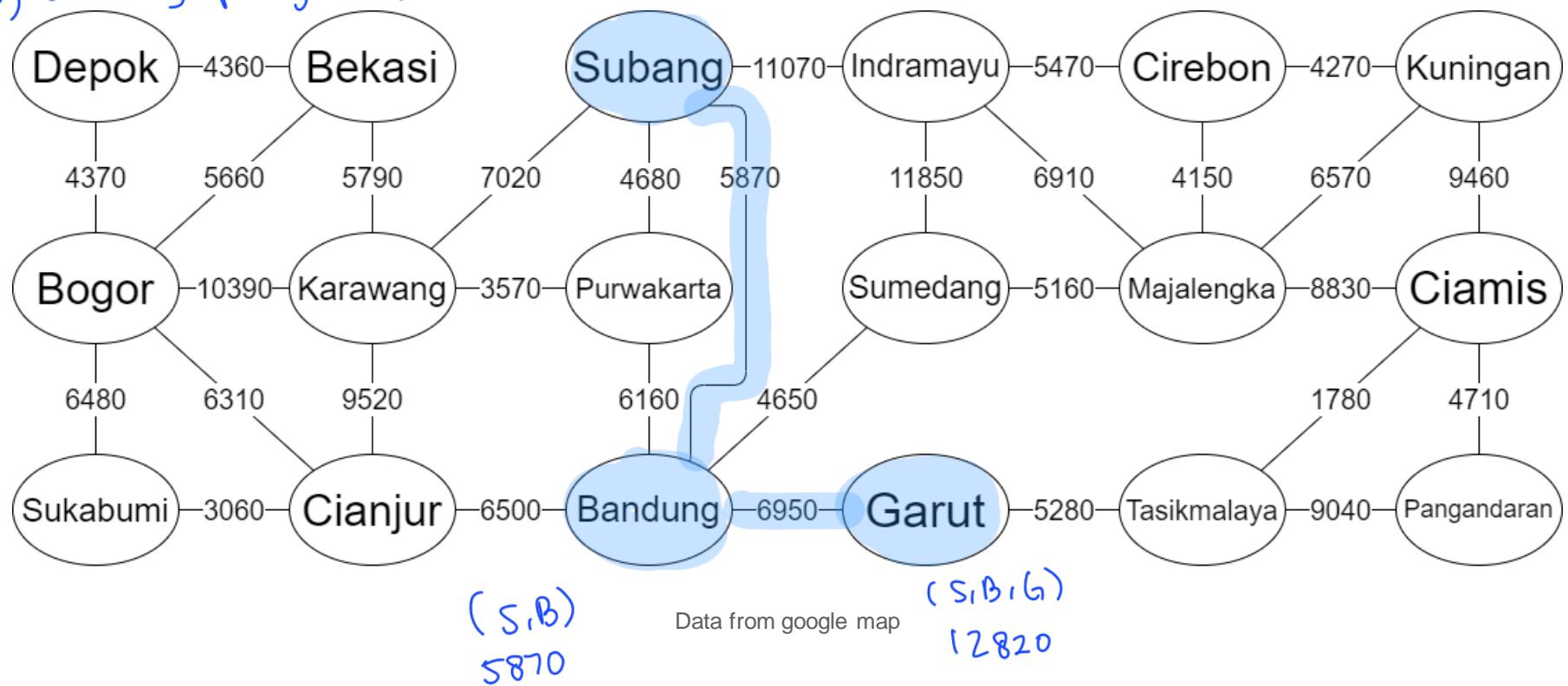


(S,B)
5870

Data from google map

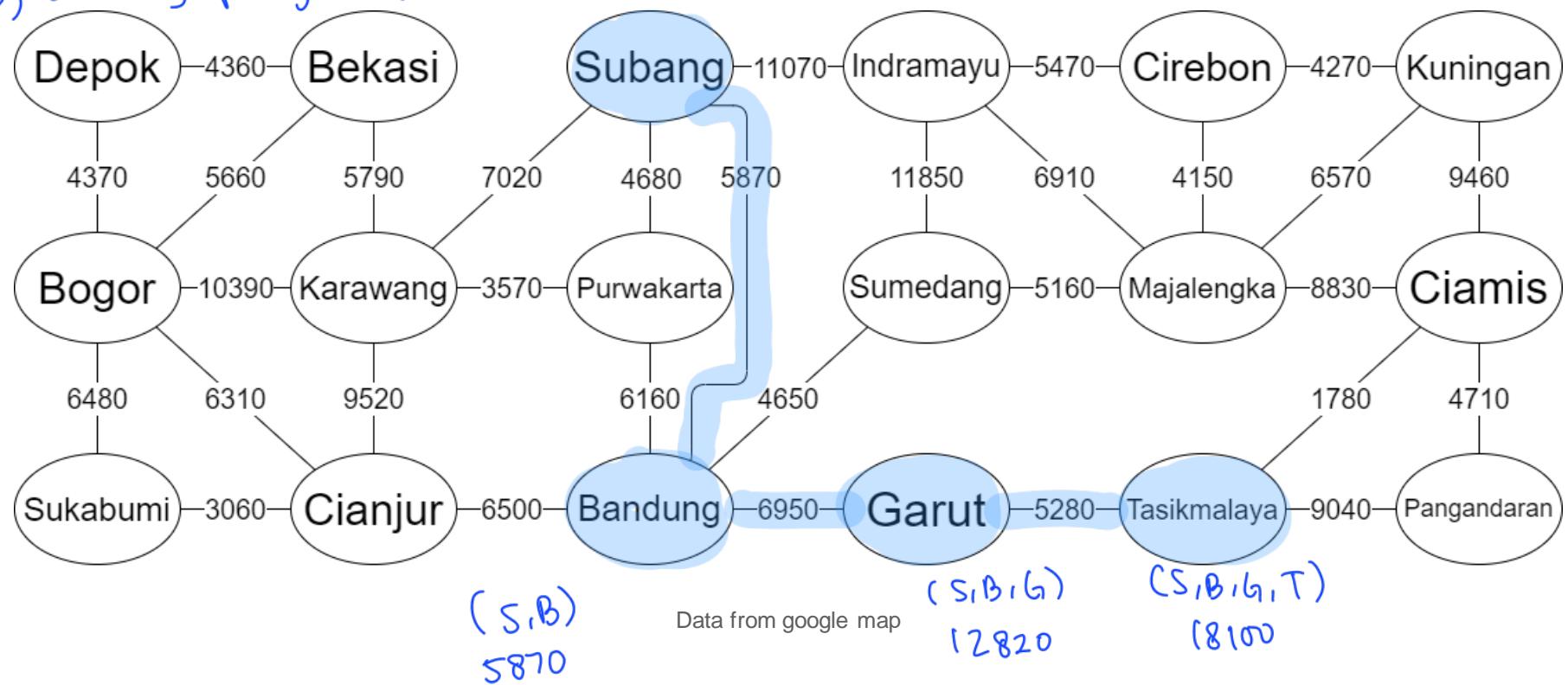
1. Dengan algoritm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari subang ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.

b) Subang Pangandaran :



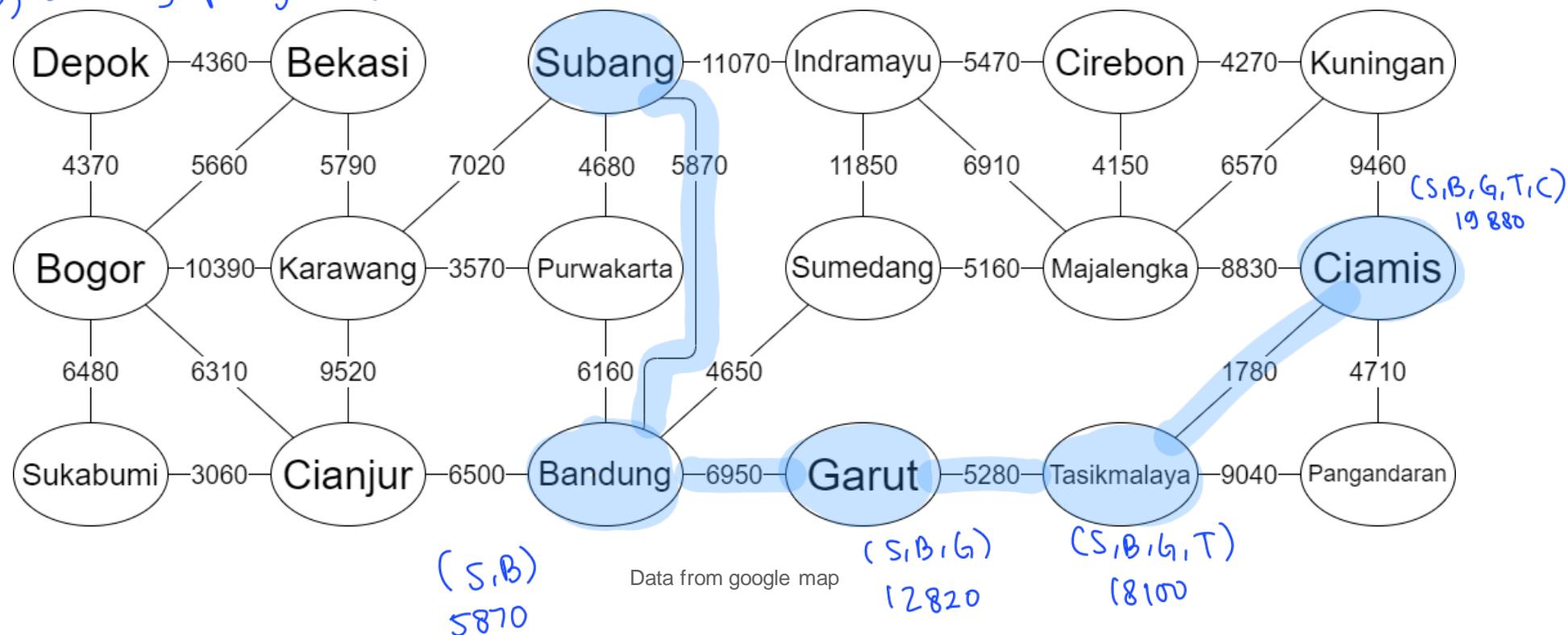
1. Dengan algoritm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari subang ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.

b) Subang Pangandaran :



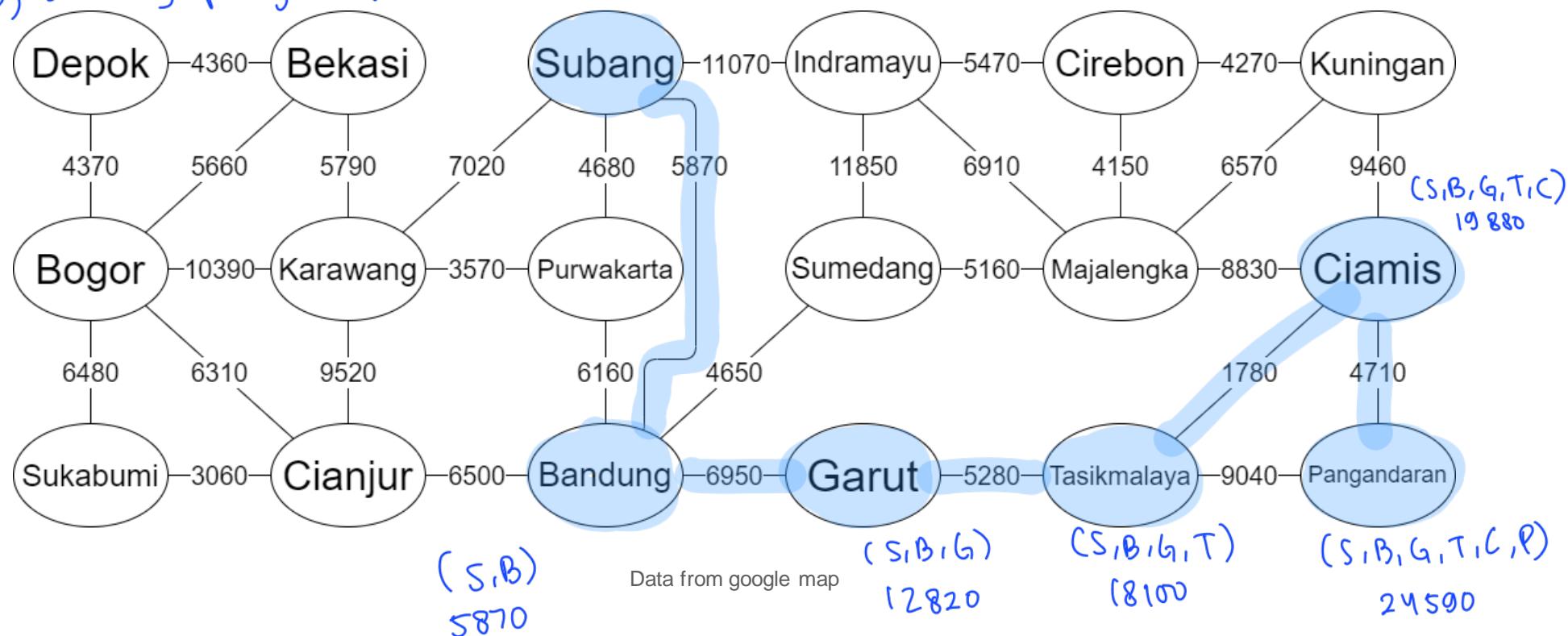
1. Dengan algoritm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari subang ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.

b) Subang Pangandaran :



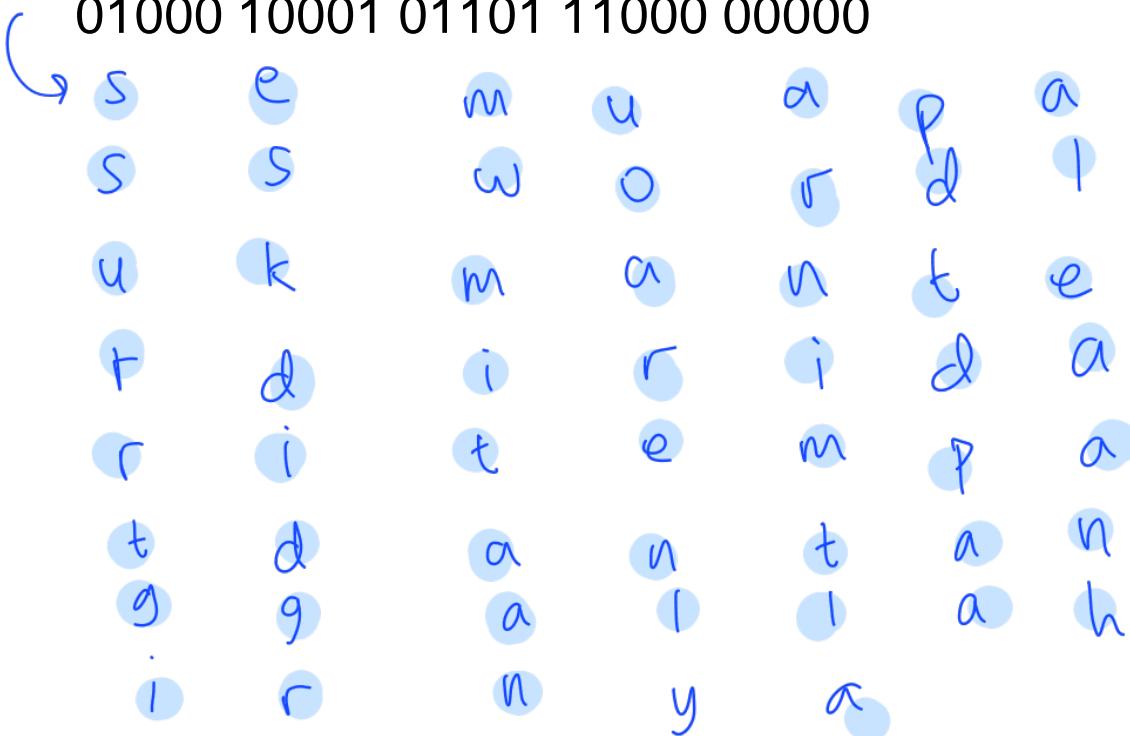
1. Dengan algoritm Dijkstra, bandingkan jarak yang perlu ditempuh seseorang dari depok ke kuningan, dan dari subang ke pangandaran, sertakan pula pseudocodenya.

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

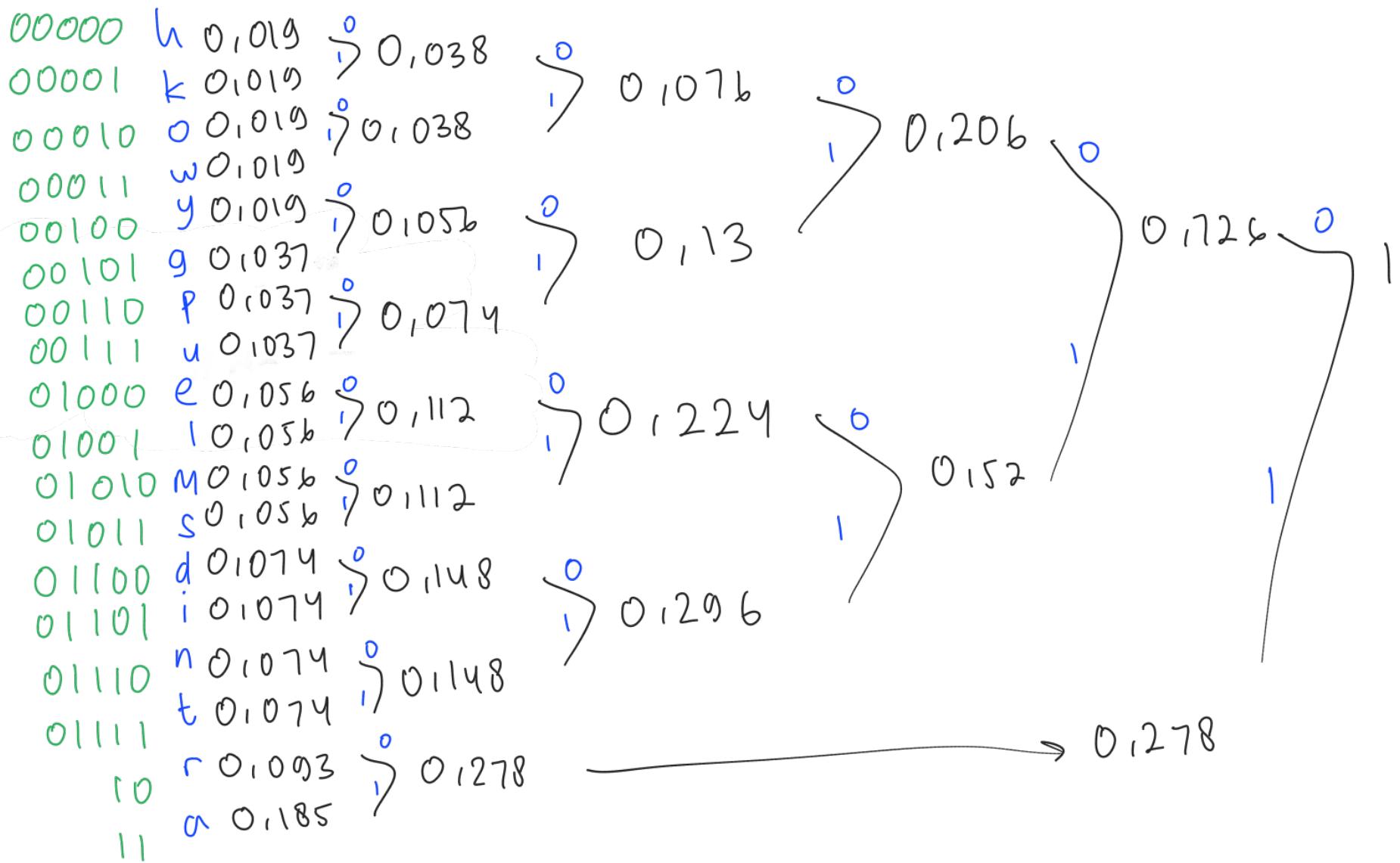


huruf	kode	huruf	kode
a	00000	n	01101
b	00001	o	01110
c	00010	p	01111
d	00011	q	10000
e	00100	r	10001
f	00101	s	10010
g	00110	t	10011
h	00111	u	10100
i	01000	v	10101
j	01001	w	10110
k	01010	x	10111
l	01011	y	11000
m	01100	z	11001

tabel probability kemunculan:

symbol	frek	probability
a	10	0.185
d	4	0.074
e	3	0.056
g	2	0.037
h	1	0.019
i	4	0.074
k	1	0.019
l	3	0.056
m	3	0.056
n	4	0.074
o	1	0.019
p	2	0.037
r	5	0.093
s	3	0.056
t	4	0.074
u	2	0.037
w	1	0.019
y	1	0.019
total	54	1.000

a) Huffman tree.



b) weighing average bit length:

	0.019x5
	0.037x5
	0.037x5
	0.037x5
	0.056x5
	0.056x5
	0.056x5
	0.056x5
	0.074x5
	0.074x5
	0.074x5
	0.074x5
	0.093x2
	0.185x2
average length:	4.186