

«SKRIPSI/TUGAS AKHIR»

«JUDUL BAHASA INDONESIA»



«Nama Lengkap»

NPM: «10 digit NPM UNPAR»

PROGRAM STUDI «MATEMATIKA/FISIKA/TEKNIK INFORMATIKA»
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN SAINS
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
«tahun»

«FINAL PROJECT/UNDERGRADUATE THESIS»

«JUDUL BAHASA INGGRIS»



«Nama Lengkap»

NPM: «10 digit NPM UNPAR»

DEPARTMENT OF «MATHEMATICS/PHYSICS/INFORMATICS»
FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY AND SCIENCES
PARAHYANGAN CATHOLIC UNIVERSITY
«tahun»

LEMBAR PENGESAHAN

«JUDUL BAHASA INDONESIA»

«Nama Lengkap»

NPM: «10 digit NPM UNPAR»

Bandung, «tanggal» «bulan» «tahun»

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

«pembimbing utama/1»

«pembimbing pendamping/2»

Ketua Tim Penguji

Anggota Tim Penguji

«penguji 1»

«penguji 2»

Mengetahui,

Ketua Program Studi

«Ketua Program Studi»

PERNYATAAN

Dengan ini saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa «skripsi/tugas akhir» dengan judul:

«JUDUL BAHASA INDONESIA»

adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung segala risiko dan sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya, atau jika ada tuntutan formal atau non-formal dari pihak lain berkaitan dengan keaslian karya saya ini.

Dinyatakan di Bandung,
Tanggal «tanggal» «bulan» «tahun»

Meterai Rp. 6000

«Nama Lengkap»
NPM: «10 digit NPM UNPAR»

ABSTRAK

«Tuliskan abstrak anda di sini, dalam bahasa Indonesia»

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Kata-kata kunci: «Tuliskan di sini kata-kata kunci yang anda gunakan, dalam bahasa Indonesia»

ABSTRACT

«Tuliskan abstrak anda di sini, dalam bahasa Inggris»

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Keywords: «Tuliskan di sini kata-kata kunci yang anda gunakan, dalam bahasa Inggris»

«kepada siapa anda mempersembahkan skripsi ini...?»

KATA PENGANTAR

«Tuliskan kata pengantar dari anda di sini ...»

Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilisis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.

Bandung, «bulan» «tahun»

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR TABEL	xxi
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi	2
1.6 Sistematika Pembahasan	3
2 LANDASAN TEORI	5
2.1 WebSockets	5
2.1.1 Interface	5
2.1.2 WebSocket Events	5
2.1.3 WebSocket Methods	5
2.2 Socket.io	5
2.2.1 Connection	6
2.2.2 Messages	6
2.3 Node.js	6
2.4 Express.js	6
2.5 Canvas API	6
2.5.1 Tabel	8
2.5.2 Kutipan	8
2.5.3 Gambar	9
A KODE PROGRAM	13
B HASIL EKSPERIMEN	15

DAFTAR GAMBAR

2.1	Gambar <i>Serpentes</i> dalam format png	10
2.2	Ular kecil	10
2.3	<i>Serpentes</i> betina	11
B.1	Hasil 1	15
B.2	Hasil 2	15
B.3	Hasil 3	15
B.4	Hasil 4	15

DAFTAR TABEL

2.1	Tabel contoh	8
2.2	Tabel bewarna(1)	8
2.3	Tabel bewarna(2)	8

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

WebSockets adalah teknologi yang memungkinkan *web browser* pengguna dan *web server* membuka sesi komunikasi interaktif satu sama lain. Teknologi *WebSockets* didesain untuk diimplementasikan pada *web browser* dan *web server*, tetapi dapat juga digunakan oleh setiap aplikasi *client* maupun *server*. *WebSockets* memiliki standar yang menyediakan cara agar *web server* dapat mengirim konten ke *web browser* tanpa diminta oleh *client*, dan memungkinkan agar pesan dikirimkan berulang-ulang dengan tetap menjaga koneksi yang terbuka. Oleh karena itu, protokol *WebSockets* memungkinkan interaksi antara *web browser* dan *web server* dengan *overhead* yang rendah, dan juga memfasilitasi transfer data *realtime* dari *server* maupun menuju *server*.

Salah satu teknologi yang memanfaatkan protokol *WebSockets* adalah *Socket.io*. Teknologi ini memungkinkan untuk melakukan komunikasi secara *realtime*, dan dua arah antara *client* dan *server*. *Socket.io* memiliki dua bagian: *client-side library* yang berjalan didalam *web browser*, dan *server-side library* yang berjalan pada *Node.js*. *Socket.io* memiliki fitur-fitur yang beragam, seperti melakukan broadcast ke beberapa *sockets*, dan menyimpan data yang berhubungan dengan masing-masing *client*. Teknologi ini sangat berguna untuk membantu membangun sebuah aplikasi yang membutuhkan koneksi *realtime* seperti dalam aplikasi *chatting* maupun *game*.

Untuk memanfaatkan protokol *WebSockets* dalam membangun aplikasi permainan, akan dibutuhkan beberapa teknologi yang dapat membantu pembangunan aplikasinya. Salah satu teknologi tersebut yaitu *HTML5 Canvas*. Teknologi ini merupakan bagian dari *HTML5 element* yang dapat digunakan untuk menggambar suatu grafis melalui *JavaScript* secara *on the fly*. *HTML5 Canvas* dapat juga digunakan untuk membuat komposisi foto, membuat animasi, dan membuat *real-time video processing* atau *rendering*. Oleh karena itu, fungsi-fungsi yang ada pada *HTML5 Canvas* akan membantu pembangunan aplikasi permainan terutama pada bagian pengembangan grafis pada aplikasinya.

Teknologi lain yang dapat membantu membangun aplikasi permainan dalam memanfaatkan protokol *WebSockets* yaitu *Node.js*. Teknologi ini merupakan sebuah *platform* yang didesain untuk mengembangkan aplikasi berbasis web pada bagian *web server*. *Node.js* ditulis dalam sintaks bahasa pemrograman *JavaScript* dan menggunakan *V8* yang merupakan *engine JavaScript* milik perusahaan *Google* untuk mengeksekusi *JavaScript* pada *web server*. *Node.js* memiliki sifat *non-blocking*, yang berarti *Node.js* tidak akan menunggu untuk mengerjakan *request* selanjutnya. *Node.js* pun sangat cepat dalam mengeksekusi suatu kode karena menggunakan *engine JavaScript V8*. Fitur-fitur yang dimiliki oleh *Node.js* akan sangat membantu untuk membangun aplikasi permainan yang membutuhkan koneksi *real-time*.

Pada skripsi ini, akan dibuat sebuah aplikasi permainan yang memanfaatkan protokol *WebSockets*, dimana dalam penggunaan protokol tersebut akan dibantu dengan teknologi *Socket.io*. Selain itu, aplikasi yang dibuat akan memanfaatkan *personal computer (PC)* dan *smartphone* untuk pengembangan aplikasinya. Para pemain akan mengkoneksikan *smartphone* miliknya pada suatu *PC*, dimana *smartphone* tersebut akan berfungsi sebagai *controller* untuk memainkan permainannya. Oleh karena itu, protokol *WebSockets* akan digunakan sebagai koneksi antara *smartphone* dan *PC*.

dalam aplikasi permainan yang akan dibangun. Aplikasi permainan akan menggunakan teknologi berbasis web, sehingga untuk memainkannya, *client* bisa mengakses melalui *web browser* tanpa harus berada di satu jaringan lokal yang sama.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membangun aplikasi permainan berbasis web dengan memanfaatkan protokol *WebSockets* untuk penggunaan *smartphone* sebagai pengendali permainan berbasis web ?
2. Berapa *latency* yang dihasilkan berdasarkan penggunaan protokol *WebSockets* ?

1.3 Tujuan

1. Mengetahui cara membangun aplikasi permainan berbasis web dengan memanfaatkan protokol *WebSockets* untuk penggunaan *smartphone* sebagai pengendali permainan berbasis web.
2. Mengetahui jumlah *latency* yang dihasilkan berdasarkan pemanfaatan protokol *WebSockets*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibuat terkait dengan pengerjaan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi permainan yang dibuat merupakan permainan *multiplayer* yang hanya bisa dimainkan oleh dua orang saja.

1.5 Metodologi

Metodologi yang dilakukan dalam pengerjaan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Studi literatur mengenai :
 - *WebSockets* yang akan digunakan untuk koneksi antara *smartphone* dan *PC*.
 - *Socket.io* sebagai teknologi yang akan menggunakan *WebSockets* dalam pembangunan aplikasi.
 - *HTML5 Canvas* yang akan digunakan untuk antarmuka permainan.
 - *NodeJs* sebagai *web server* dalam pembangunan aplikasi.
2. Menganalisis aplikasi sejenis.
3. Merancang antarmuka permainan pada *PC* dan *smartphone*. Antarmuka pada *PC* akan berbeda dengan yang ada di *smartphone*, karena *smartphone* akan bekerja sebagai *controller* dan *PC* akan bekerja sebagai *console*.
4. Menyusun cara bermain aplikasi permainan yang dibangun.
5. Mengimplementasi program aplikasi permainan berbasis web.
6. Menganalisis *latency* yang dihasilkan pada aplikasi.
7. Melakukan eksperimen dan pengujian yang melibatkan responden.

1.6 Sistematika Pembahasan

Setiap bab dalam skripsi ini memiliki sistematika penulisan yang dijelaskan kedalam poin-poin sebagai berikut:

1. Bab 1 : Pendahuluan
Membahas mengenai gambaran umum penelitian ini. Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.
2. Bab 2 : Dasar Teori
Membahas mengenai teori-teori yang mendukung berjalannya penelitian ini. Berisi tentang *WebSockets*, *Socket.io*, *NodeJs*, dan *HTML5Canvas*.
3. Bab 3 : Analisis
Membahas mengenai analisa masalah.
4. Bab 4 : Perancangan
Membahas mengenai perancangan yang dilakukan sebelum melakukan tahapan implementasi.
5. Bab 5 : Implementasi dan Pengujian
Membahas mengenai implementasi dan pengujian yang telah dilakukan.
6. Bab 6 : Kesimpulan dan Saran
Membahas hasil kesimpulan dari keseluruhan penelitian ini dan saran-saran yang dapat diberikan untuk penelitian berikutnya.

BAB 2

LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan landasan teori mengenai *WebSockets API*, *Socket.io*, *Node.js*, *Express.js*, dan *Canvas API*.

2.1 WebSockets

2.1.1 Interface

- *Websocket*

2.1.2 WebSocket Events

WebSockets API bekerja berdasarkan *events*(kejadian). Kode-kode yang ada pada aplikasi akan memperhatikan suatu *events* pada objek *WebSocket* untuk mengatasi apabila ada data-data yang masuk dan perubahan pada status koneksi. Aplikasi pada *client* tidak perlu melakukan *poll* terhadap *server* untuk memperbarui data. *Events* dan pesan-pesan lainnya akan diterima secara bersamaan saat server mengirimnya.

Sebuah objek *WebSocket* dapat mengirimkan empat *events* yang berbeda, yaitu :

- Open
- Message
- Error
- Close

2.1.3 WebSocket Methods

Suatu objek *WebSocket* memiliki dua *method*, yaitu *send()* dan *close()*.

- *send()*
Setelah aplikasi melakukan koneksi menggunakan *WebSocket*, maka aplikasi tersebut dapat mengirimkan metode *send()* selama koneksi tetap terbuka. Sebuah aplikasi akan menggunakan *send()* untuk mengirimkan pesan dari *client* menuju *server*.
- *close()*

2.2 Socket.io

Socket.io merupakan *JavaScript library* yang digunakan pada aplikasi web untuk melakukan koneksi secara *realtime*. Teknologi ini memiliki dua bagian *library*: bagian *client* yang dijalankan pada *web browser*, dan bagian *server* yang dijalankan untuk *Node.js*. *Socket.io* memiliki fitur-fitur yang beragam, seperti melakukan *broadcast* ke beberapa *sockets*, dan menyimpan data yang berhubungan dengan masing-masing *client*.

2.2.1 Connection

Koneksi yang dimulai oleh *Socket.io* dilakukan dengan cara *handshake*. Hal tersebut merupakan bagian yang penting dalam protokol. *Handshake* hanya dilakukan hanya pada saat memulai koneksi, pesan-pesan atau hal lain dalam protokol akan dikirimkan melalui *socket*.

2.2.2 Messages

Apabila koneksi telah dilakukan, seluruh komunikasi antara *client* dan *server* akan menggunakan pesan(*message*) melalui *socket*. Pesan yang akan dikirimkan harus diubah kedalam format yang sudah dispesifikasi oleh *socket.io*.

Format yang sudah dispesifikasi oleh *socket.io* bertujuan untuk menentukan jenis pesan dan data yang dikirimkan dalam pesan tersebut. Format pesan yang sudah dispesifikasi yaitu seperti berikut :

[type] : [id] : [endpoint] (: [data])

- *type*, merupakan satu digit angka integer yang menunjukkan jenis pesan yang akan dikirim.
- *id*, merupakan identitas pesan yang terdiri dari beberapa digit angka.
- *endpoint*, merupakan *socket* tujuan yang akan menerima pesan yang sedang dikirim. Apabila tidak ada *endpoint*, maka pesan akan dikirimkan ke *default socket*.
- *data*, merupakan data yang akan dikirim ke *socket* tertentu. Pada kasus *messages*, data akan dikirimkan dalam bentuk *plain text*, sementara pada kasus *events* akan dikirimkan dalam bentuk *JSON*.

2.3 Node.js

Node.js merupakan sebuah platform yang didesain untuk mengembangkan aplikasi berbasis web pada bagian *web server*. *Node.js* ditulis dalam sintaks bahasa pemrograman *JavaScript* dan memiliki sifat *non-blocking* yang berarti *Node.js* tidak akan menunggu untuk mengerjakan *request* selanjutnya. Agar dapat menggunakan *Node.js*,

2.4 Express.js

Express.js merupakan sebuah *framework* aplikasi web untuk *Node.js*. Express.js menyediakan fitur-fitur yang membuat pengembangan aplikasi web dapat bertahan lama. Teknologi ini pun merupakan modul *node package manager (npm)* yang menjadi ketergantungan dalam suatu aplikasi. Agar dapat berjalan, seluruh *file* yang dimiliki oleh *framework* ini harus berada pada *node_modules* lokal dalam suatu projek tertentu.

2.5 Canvas API

Canvas API merupakan salah satu elemen *HTML5* yang digunakan untuk membuat gambar grafis dalam aplikasi web. Teknologi ini memiliki fitur untuk membuat komposisi foto, membuat animasi, dan membuat *real-time video processing* atau *rendering*. Untuk dapat menggunakan elemen *canvas* harus menambahkan *tag <canvas>* pada suatu halaman *HTML*. *Tag <canvas>* memiliki tiga atribut utama dimana atribut tersebut terdapat didalam kurung lancip pada *HTML tag*. Atribut-atribut tersebut yaitu :

- *id*
Merupakan nama yang akan digunakan sebagai referensi dalam kode JavaScript. Dimana nantinya nama tersebut akan merujuk ke *tag <canvas>* yang memiliki nama yang sama.

- `width`
Merupakan lebar dari *canvas* yang dibuat.
- `height`
Merupakan tinggi dari *canvas* yang dibuat.

Menggunakan *Canvas API* membutuhkan dasar yang kuat dalam menggambar, dan merubah bentuk-bentuk dasar dua dimensi. Berikut merupakan bentuk-bentuk dasar dua dimensi yang dapat digambar pada *canvas*.

- **Rectangle**
Untuk menggambar suatu *rectangle* (persegi), *canvas* menyediakan tiga *method* yaitu sebagai berikut:
 - `fillRect(x,y,width,height)`
Menggambar persegi dengan warna yang penuh mengisi bagian dalam persegi pada posisi `x,y` dengan ukuran persegi *width* dan *height*.
 - `strokeRect(x,y,width,height)`
Menggambar garis luar persegi pada posisi `x,y` dengan ukuran persegi *width* dan *height*.
 - `clearRect(x,y,width,height)`
Mengosongkan area tertentu dan membuat area tersebut transparan pada posisi `x,y` dengan ukuran persegi *width* dan *height*.
- **Paths**
Paths merupakan *method* yang digunakan untuk menggambar seluruh bentuk pada *canvas*. *Path* merupakan kumpulan titik, dan garis yang digambar diantara titik-titik tersebut. Untuk menggunakan *path* pada *canvas*, dibutuhkan dua fungsi utama. Fungsi tersebut yaitu `beginPath()`, yang akan mulai membuka suatu *path* pada *canvas*, fungsi lainnya yaitu `closePath()`, yang akan menutup suatu *path* pada *canvas*.
- **Arcs**
Sebuah *arc* (garis lengkung) dapat berupa suatu lingkaran utuh atau bagian dari lingkaran tertentu. Untuk menggambar sebuah garis lengkung, *Canvas API* menyediakan beberapa fungsi yang dapat digunakan. Salah satu fungsi tersebut yaitu:
`arc(x, y, radius, startAngle, endAngle, anticlockwise)`.
Nilai `x` dan `y` merupakan titik pusat dari lingkaran, dan `radius` merupakan jarak dari titik pusat ke suatu titik tertentu dimana garis lengkung akan digambar. `startAngle` dan `endAngle` ada dalam satuan radian, bukan derajat. `anticlockwise` merupakan suatu *boolean* yang menandakan apakah garis lengkung tersebut akan searah jarum jam atau tidak.

Selain menggambar suatu bentuk tertentu, pada *canvas* pun dapat memberi warna pada bentuk yang sudah dibuat. *Canvas API* memiliki properti yang digunakan untuk memberi warna dasar pada bagian dalam suatu bentuk di *canvas* yang bernama `fillStyle`. Contoh penggunaan properti tersebut sebagai berikut:

```
context.fillStyle = "red";
```

Langkah tersebut akan memberikan warna merah pada suatu bentuk tertentu. Selain itu, ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk memberikan warna dasar pada suatu bentuk. Cara tersebut dijelaskan sebagai berikut:

```
context.fillStyle = "rgb(255,0,0)";
```

Method `rgb()` akan menggunakan nilai RGB 24-bit pada saat memberikan warna pada suatu bentuk tertentu.

```
context.fillStyle = "#ff0000";
```

Properti ini dapat menerima bilangan hex dalam bentuk *string*.

```
context.fillStyle = "rgba(255,0,0,1)";
```

Method `rgba()` akan menggunakan nilai 32-bit dengan nilai 8 bit di akhir yang merepresentasikan nilai *alpha* pada suatu warna.

LAMPIRAN A

KODE PROGRAM

Listing A.1: MyCode.c

```
1 // This does not make algorithmic sense,
2 // but it shows off significant programming characters.
3
4 #include<stdio.h>
5
6 void myFunction( int input, float* output ) {
7     switch ( array[i] ) {
8         case 1: // This is silly code
9             if ( a >= 0 || b <= 3 && c != x )
10                 *output += 0.005 + 20050;
11             char = 'g';
12             b = 2^n + ~right_size - leftSize * MAX_SIZE;
13             c = (--aaa + &daa) / (bbb++ - ccc % 2 );
14             strcpy(a,"hello_$@?");
15         }
16         count = ~mask | 0x00FF00AA;
17     }
18 }
19
20 // Fonts for Displaying Program Code in LATEX
21 // Adrian P. Robson, nepsweb.co.uk
22 // 8 October 2012
23 // http://nepsweb.co.uk/docs/progfonts.pdf
```

Listing A.2: MyCode.java

```
1 import java.util.ArrayList;
2 import java.util.Collections;
3 import java.util.HashSet;
4
5 //class for set of vertices close to furthest edge
6 public class MyFurSet {
7     protected int id; //id of the set
8     protected MyEdge FurthestEdge; //the furthest edge
9     protected HashSet<MyVertex> set; //set of vertices close to furthest edge
10    protected ArrayList<ArrayList<Integer>> ordered; //list of all vertices in the set for each trajectory
11    protected ArrayList<Integer> closeID; //store the ID of all vertices
12    protected ArrayList<Double> closeDist; //store the distance of all vertices
13    protected int totaltrj; //total trajectories in the set
14
15    /*
16     * Constructor
17     * @param id : id of the set
18     * @param totaltrj : total number of trajectories in the set
19     * @param FurthestEdge : the furthest edge
20     */
21    public MyFurSet(int id,int totaltrj,MyEdge FurthestEdge) {
22        this.id = id;
23        this.totaltrj = totaltrj;
24        this.FurthestEdge = FurthestEdge;
25        set = new HashSet<MyVertex>();
26        ordered = new ArrayList<ArrayList<Integer>>();
27        for (int i=0;i<totaltrj;i++) ordered.add(new ArrayList<Integer>());
28        closeID = new ArrayList<Integer>(totaltrj);
29        closeDist = new ArrayList<Double>(totaltrj);
30        for (int i = 0;i <totaltrj;i++) {
31            closeID.add(-1);
32            closeDist.add(Double.MAX_VALUE);
33        }
34    }
35
36 }
```


LAMPIRAN B

HASIL EKSPERIMEN

Hasil eksperimen berikut dibuat dengan menggunakan TIKZPICTURE (bukan hasil excel yg diubah ke file bitmap). Sangat berguna jika ingin menampilkan tabel (yang kuantitasnya sangat banyak) yang datanya dihasilkan dari program komputer.



Gambar B.1: Hasil 1



Gambar B.2: Hasil 2



Gambar B.3: Hasil 3



Gambar B.4: Hasil 4