

SKRIPSI

«JUDUL BAHASA INDONESIA»



Prayogo Cendra

NPM: 2014730033

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN SAINS
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN

«tahun»

UNDERGRADUATE THESIS

«JUDUL BAHASA INGGRIS»



Prayogo Cendra

NPM: 2014730033

DEPARTMENT OF INFORMATICS
FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY AND SCIENCES
PARAHYANGAN CATHOLIC UNIVERSITY

«tahun»

LEMBAR PENGESAHAN

«JUDUL BAHASA INDONESIA»

Prayogo Cendra

NPM: 2014730033

Bandung, «tanggal» «bulan» «tahun»

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Claudio Franciscus, M.T.

«pembimbing pendamping/2»

Ketua Tim Penguji

Anggota Tim Penguji

«penguji 1»

«penguji 2»

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Mariskha Tri Adithia, P.D.Eng

PERNYATAAN

Dengan ini saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi 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

Prayogo Cendra
NPM: 2014730033

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	2
2 LANDASAN TEORI	5
2.1 Linear Programming	5
2.1.1 Karakteristik	5
2.1.2 Daerah Solusi dan Solusi Optimal	6
2.1.3 Bentuk Standar	8
2.1.4 Variabel Basis dan Non Basis	9
2.1.5 Metode Simplex	9
2.2 Integer Programming	12
2.2.1 Branch and Bound	12
2.3 Template Skripsi FTIS UNPAR	13
2.3.1 Tabel	13
2.3.2 Kutipan	14
2.3.3 Gambar	14
DAFTAR REFERENSI	19
A KODE PROGRAM	21
B HASIL EKSPERIMEN	23

DAFTAR GAMBAR

2.1	Daerah solusi	6
2.2	Daerah solusi yang dibatasi	7
2.3	Daerah solusi yang tidak dibatasi	7
2.4	Tidak ada daerah solusi	8
2.5	Gambar <i>Serpentes</i> dalam format png	16
2.6	Ular kecil	16
2.7	<i>Serpentes</i> betina	17
B.1	Hasil 1	23
B.2	Hasil 2	23
B.3	Hasil 3	23
B.4	Hasil 4	23

DAFTAR TABEL

2.1	Kerangka tabel simplex	10
2.2	Tabel simplex awal	10
2.3	Pemilihan pivot	11
2.4	Pembaharuan tabel simplex	11
2.5	Tabel simplex iterasi ke-1	11
2.6	Tabel simplex iterasi ke-2	12
2.7	Tabel simplex iterasi ke-3	12
2.8	Tabel contoh	14
2.9	Tabel bewarna(1)	14
2.10	Tabel bewarna(2)	14

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kamera merupakan alat/komponen optik yang digunakan untuk mengambil citra/gambar. Salah satu penggunaan kamera dalam kehidupan sehari-hari adalah kamera CCTV (*closed-circuit television*). Kamera CCTV digunakan untuk memantau suatu lokasi dengan tujuan pengawasan dan keamanan. Kamera CCTV pada umumnya dipasang pada tempat strategis sehingga memiliki tingkat jangkauan yang baik. Kamera CCTV bekerja dengan cara merekam lokasi dalam jangkauannya secara terus menerus dan menyimpan hasil rekamannya dalam media penyimpanan. Rekaman ini biasanya digunakan oleh petugas keamanan untuk memantau lokasi tersebut dari tempat yang berbeda sehingga petugas tidak perlu memantau lokasi tersebut dengan datang secara langsung. Petugas hanya perlu mendatangi lokasi tersebut apabila mendapati hal-hal yang mencurigakan berdasarkan hasil rekaman CCTV.

Penempatan kamera CCTV di ruangan yang berbentuk sederhana (persegi panjang) tidaklah sulit. Kamera CCTV yang dibutuhkan biasanya berjumlah dua buah dan dipasang di kedua sudut ruangan yang merupakan satu diagonal. Namun, jika ruangan berukuran besar, maka tujuan penggunaan kamera CCTV pun tidak hanya untuk mendeteksi adanya orang, tetapi juga mengenali orang tersebut. Hal ini tentunya menyebabkan kesulitan dalam menentukan jumlah minimum dan lokasi penempatan kamera CCTV. Terdapat beberapa pendekatan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah ini, seperti dengan cara memasang kamera CCTV pada daerah-daerah yang dapat dimasuki orang. Tetapi pada kasus terburuk, orang bisa saja masuk melewati jalur-jalur yang tidak diduga, seperti tembok, atap, bawah tanah, dsb. Oleh karena itu, alangkah baiknya pemasangan kamera CCTV dilakukan hingga seluruh daerah di ruangan tersebut tercakup sepenuhnya.

Penempatan kamera CCTV dapat dilakukan dalam berbagai lokasi dan berbagai arah pandang. Apabila penempatan kamera CCTV dilakukan tanpa adanya perhitungan, maka terdapat kemungkinan jumlah kamera yang terlalu banyak dan/atau seluruh lokasi yang tidak tercakup sepenuhnya. Pada penempatan kamera CCTV terdapat perhitungan tingkat *overlap* (penumpukan jangkauan) dan tingkat *out of bound* (jarak pandang terpotong). Penempatan kamera CCTV akan semakin baik apabila memiliki tingkat *overlap* dan tingkat *out of bound* yang semakin rendah.

Pada skripsi ini, akan dibuat sebuah perangkat lunak yang akan menghasilkan jumlah minimum beserta dengan penempatan-penempatan kamera CCTV berdasarkan ukuran ruangan, jarak pandang efektif kamera CCTV, dan sudut pandang kamera CCTV. Penempatan kamera CCTV akan terdiri atas lokasi penempatan dan juga arah pandangnya. Perangkat lunak juga akan memberikan visualisasi guna membantu pengguna memahami penempatan setiap kamera CCTV pada ruangan yang dimasukkan. Hasil dari perangkat lunak ini dapat dipastikan menjadi hasil yang paling optimal yang berarti bahwa hasil akan memiliki jumlah kamera CCTV yang paling minimum yang mencakup seluruh isi ruangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi masalah yang dibahas sebelumnya, maka ditetapkan rumusan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana cara menentukan jumlah minimum kamera CCTV dalam suatu ruangan?
- Bagaimana cara memvisualisasikan penempatan kamera-kamera CCTV dalam suatu ruangan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

- Mempelajari cara menentukan jumlah minimum kamera CCTV dalam suatu ruangan.
- Membangun perangkat lunak yang dapat memvisualisasikan penempatan kamera-kamera CCTV dalam suatu ruangan.

1.4 Batasan Masalah

Untuk mempermudah pembuatan template ini, tentu ada hal-hal yang harus dibatasi, misalnya saja bahwa template ini bukan berupa style \LaTeX pada umumnya (dengan alasannya karena belum mampu jika diminta membuat seperti itu)

Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Donec odio elit, dictum in, hendrerit sit amet, egestas sed, leo. Praesent feugiat sapien aliquet odio. Integer vitae justo. Aliquam vestibulum fringilla lorem. Sed neque lectus, consectetur at, consectetur sed, eleifend ac, lectus. Nulla facilisi. Pellentesque eget lectus. Proin eu metus. Sed porttitor. In hac habitasse platea dictumst. Suspendisse eu lectus. Ut mi mi, lacinia sit amet, placerat et, mollis vitae, dui. Sed ante tellus, tristique ut, iaculis eu, malesuada ac, dui. Mauris nibh leo, facilisis non, adipiscing quis, ultrices a, dui.

1.5 Metodologi

Tentunya akan diisi dengan metodologi yang serius sehingga templatennya terkesan lebih serius.

Morbi luctus, wisi viverra faucibus pretium, nibh est placerat odio, nec commodo wisi enim eget quam. Quisque libero justo, consectetur a, feugiat vitae, porttitor eu, libero. Suspendisse sed mauris vitae elit sollicitudin malesuada. Maecenas ultricies eros sit amet ante. Ut venenatis velit. Maecenas sed mi eget dui varius euismod. Phasellus aliquet volutpat odio. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Pellentesque sit amet pede ac sem eleifend consectetur. Nullam elementum, urna vel imperdiet sodales, elit ipsum pharetra ligula, ac pretium ante justo a nulla. Curabitur tristique arcu eu metus. Vestibulum lectus. Proin mauris. Proin eu nunc eu urna hendrerit faucibus. Aliquam auctor, pede consequat laoreet varius, eros tellus scelerisque quam, pellentesque hendrerit ipsum dolor sed augue. Nulla nec lacus.

1.6 Sistematika Pembahasan

Rencananya Bab 2 akan berisi petunjuk penggunaan template dan dasar-dasar \LaTeX . Mungkin bab 3,4,5 dapt diisi oleh ketiga jurusan, misalnya peraturan dasar skripsi atau pedoman penulisan, tentu jika berkenan. Bab 6 akan diisi dengan kesimpulan, bahwa membuat template ini ternyata sungguh menghabiskan banyak waktu.

Suspendisse vitae elit. Aliquam arcu neque, ornare in, ullamcorper quis, commodo eu, libero. Fusce sagittis erat at erat tristique mollis. Maecenas sapien libero, molestie et, lobortis in, sodales

eget, dui. Morbi ultrices rutrum lorem. Nam elementum ullamcorper leo. Morbi dui. Aliquam sagittis. Nunc placerat. Pellentesque tristique sodales est. Maecenas imperdiet lacinia velit. Cras non urna. Morbi eros pede, suscipit ac, varius vel, egestas non, eros. Praesent malesuada, diam id pretium elementum, eros sem dictum tortor, vel consectetur odio sem sed wisi.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Linear Programming

Linear programming adalah teknik dalam ilmu matematika untuk menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan optimasi. Teknik ini biasa digunakan dalam bidang produksi, manajemen operasional, penjadwalan, dan bidang-bidang lainnya yang melibatkan pengambilan keputusan. Pada bidang produksi, terdapat masalah ketika menentukan produk yang akan dihasilkan. Biasanya terdapat beberapa faktor yang menjadi pertimbangan seperti jumlah ketersediaan sumber daya, jumlah pekerja, dan besar keuntungan yang didapatkan. Dengan adanya faktor-faktor tersebut, penentuan terhadap produk yang akan dihasilkan harus dilakukan dengan perhitungan yang tepat. Apabila permasalahan tersebut dapat dimodelkan dengan tepat, maka masalah dapat diselesaikan dengan teknik linear programming sehingga menghasilkan solusi terbaik dengan memperhatikan setiap faktor yang ada.

2.1.1 Karakteristik

Masalah linear programming memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- Variabel keputusan

Di dalam masalah linear programming terdapat variabel-variabel keputusan. Variabel keputusan menunjukkan keputusan yang akan diambil.

x_1 = jumlah produk A yang diproduksi

x_2 = jumlah produk B yang diproduksi

- Fungsi Tujuan

Di dalam masalah linear programming terdapat tujuan yang akan dicapai. Fungsi tujuan menunjukkan tujuan yang akan dimaksimalkan atau diminimalkan.

$$\text{maximize } z = 3x_1 + 2x_2$$

- Batasan

Batasan dalam linear programming berfungsi untuk membatasi nilai variabel. Batasan juga dapat menunjukkan keterkaitan antar variabel keputusan.

$$2x_1 + x_2 \leq 100$$

$$x_1 + x_2 \leq 80$$

$$x_1 \leq 40$$

- Tanda Pembatas

Tanda pembatas berfungsi untuk menyatakan apakah variabel keputusan dapat bernilai negatif atau tidak. Jika variabel keputusan x_i tidak dapat bernilai negatif maka ditambahkan tanda pembatas $x_i \geq 0$ yang menyatakan bahwa variabel x_i tidak bernilai negatif. Namun, apabila nilai variabel keputusan tidak dibatasi atau dapat bernilai negatif, maka variabel tersebut disebut variabel bebas (*unrestricted in sign*).

$$x_1 \geq 0$$

$$x_2 \geq 0$$

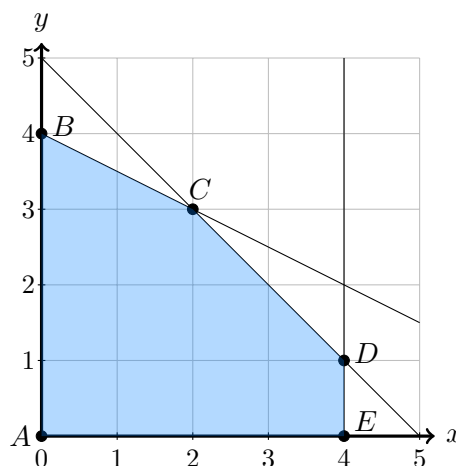
Dengan keempat karakteristik di atas, setiap masalah optimasi dapat dimodelkan ke bentuk masalah linear programming. Berikut contoh masalah linear programming:

$$\begin{array}{ll} \text{maximize} & z = 3x_1 + 2x_2 \\ \text{subject to} & 2x_1 + x_2 \leq 100 \\ & x_1 + x_2 \leq 80 \\ & x_1 \leq 40 \\ & x_1 \geq 0 \\ & x_2 \geq 0 \end{array}$$

2.1.2 Daerah Solusi dan Solusi Optimal

Di dalam linear programming terdapat daerah solusi. Setiap batasan pada masalah linear programming akan menentukan daerah yang memenuhi batasan tersebut. Irisan dari gabungan daerah-daerah tersebut akan menghasilkan daerah solusi bagi masalah linear programming. Dengan adanya daerah solusi, maka masalah linear programming dapat diselesaikan karena memiliki solusi yang dibatasi.

Apabila masalah linear programming memiliki daerah solusi seperti pada Gambar 2.1, maka masalah linear programming tersebut memiliki solusi optimal. Daerah solusi pada setiap masalah linear programming berbentuk *convex polytope* yang terdiri dari banyak titik sudut. Solusi optimal terdapat pada salah satu titik sudut.

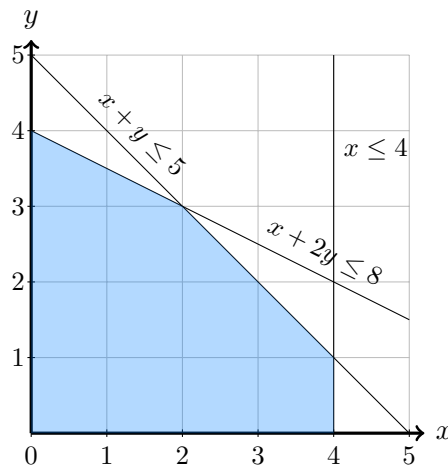


Gambar 2.1: Daerah solusi

Terdapat 3 jenis daerah solusi dalam masalah linear programming, yaitu:

1. Daerah solusi yang dibatasi (*bounded feasible region*)

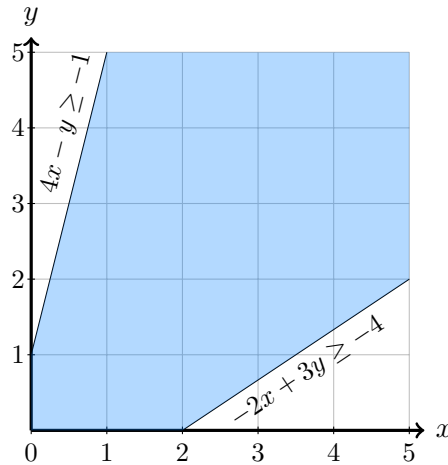
Batasan-batasan menghasilkan daerah solusi yang berbentuk *convex polytope*. Solusi optimal linear programming terdapat pada salah satu titik sudut. Gambar 2.2 berikut menggambarkan daerah solusi yang dibatasi.



Gambar 2.2: Daerah solusi yang dibatasi

2. Daerah solusi yang tidak dibatasi (*unbounded feasible region*)

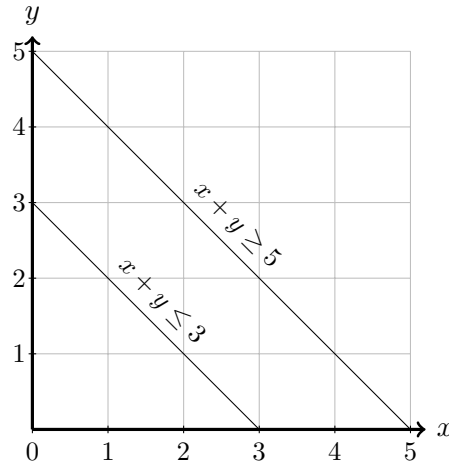
Batasan-batasan menghasilkan daerah solusi yang tidak tertutup. Daerah solusi ini memiliki jumlah solusi yang tak terhingga. Gambar 2.3 berikut menggambarkan daerah solusi yang tidak dibatasi.



Gambar 2.3: Daerah solusi yang tidak dibatasi

3. Tidak ada daerah solusi (*infeasible region*)

Batasan-batasan tidak membentuk daerah solusi sehingga masalah linear programming tidak memiliki solusi dan tidak dapat diselesaikan. Gambar 2.4 berikut menggambarkan tidak ada daerah solusi.



Gambar 2.4: Tidak ada daerah solusi

2.1.3 Bentuk Standar

Setiap model linear programming dapat dimodelkan ke dalam bentuk standar seperti berikut ini:

$$\begin{aligned}
 &\text{maximize} && c_1x_1 + c_2x_2 + \dots + c_nx_n \\
 &\text{subject to} && a_{11}x_1 + a_{12}x_2 + \dots + a_{1n}x_n = b_1 \\
 &&& a_{21}x_1 + a_{22}x_2 + \dots + a_{2n}x_n = b_2 \\
 &&& \vdots \\
 &&& a_{m1}x_1 + a_{m2}x_2 + \dots + a_{mn}x_n = b_m \\
 &&& x_1 \geq 0, x_2 \geq 0, \dots, x_n \geq 0
 \end{aligned}$$

Bentuk tersebut merupakan bentuk standar masalah linear programming yang terdiri dari n buah variabel x dan m buah persamaan batasan. Variabel b_i, c_i, a_{ij} merupakan konstanta dan x_i merupakan variabel keputusan.

Bentuk standar tersebut dapat dinyatakan dalam notasi matriks seperti berikut ini:

$$\begin{aligned}
 &\text{maximize} && c^T x \\
 &\text{subject to} && Ax = b \text{ and } x \geq 0
 \end{aligned}$$

Pada notasi matriks, x adalah matriks kolom berdimensi n , C^T adalah matriks baris berdimensi n , A adalah matriks berdimensi $m \times n$, dan b adalah matriks kolom berdimensi m . Matriks $x \geq 0$ menunjukkan variabel keputusan x_i tidak dapat bernilai negatif.

Untuk mengubah ke bentuk standar, maka pertidaksamaan pada batasan harus diubah menjadi persamaan. Perubahan dibedakan menjadi 2 berdasarkan jenis tandanya, yaitu:

1. Pertidaksamaan lebih kecil (\leq)

Pertidaksamaan dengan tanda lebih kecil diubah ke bentuk persamaan dengan menambahkan variabel baru positif bernama *slack*. Lalu tambahkan tanda pembatas tidak negatif untuk variabel *slack* tersebut. Contoh:

$$x_1 + 2x_2 \leq 40$$

menjadi

$$\begin{aligned}
 x_1 + 2x_2 + s_1 &= 40 \\
 s_1 &\geq 0
 \end{aligned}$$

2. Pertidaksamaan lebih besar (\geq)

Pertidaksamaan dengan tanda lebih besar diubah ke bentuk persamaan dengan menambahkan variabel baru negatif bernama *surplus*. Lalu tambahkan tanda pembatas tidak negatif untuk variabel *surplus* tersebut. Contoh:

$$x_1 + 2x_2 \geq 40$$

menjadi

$$\begin{aligned} x_1 + 2x_2 - e_1 &= 40 \\ e_1 &\geq 0 \end{aligned}$$

2.1.4 Variabel Basis dan Non Basis

Masalah linear programming $Ax = b$ yang terdiri dari m buah persamaan batasan dan n buah variabel keputusan. Masalah linear programming $Ax = b$ memiliki solusi basis yang didapatkan dengan membuat $(n - m)$ buah variabel bernilai 0 dan menyelesaikan m buah variabel lainnya. Sebanyak $(n - m)$ buah variabel yang dibuat bernilai 0 disebut variabel non basis. Sedangkan sebanyak m buah variabel lainnya disebut variabel basis. Variabel basis merupakan variabel yang diselesaikan setelah membuat variabel lain menjadi variabel non basis. Berikut contoh sistem persamaan linear:

$$\begin{aligned} x_1 + x_2 &= 3 \\ x_2 + x_3 &= -1 \end{aligned}$$

Pada sistem persamaan linear di atas, dipilih sebanyak $3 - 2 = 1$ (3 variabel dan 2 persamaan) buah variabel yang akan menjadi variabel non basis. Jika himpunan variabel non basis $NBV = \{x_3\}$, maka himpunan variabel basis $BV = \{x_1, x_2\}$. Solusi dari sistem persamaan tersebut dapat dicari dengan membuat setiap variabel NBV menjadi variabel non basis dan menyelesaikan variabel BV.

$$\begin{aligned} x_1 + x_2 &= 3 \\ x_2 + 0 &= -1 \end{aligned}$$

Pada persamaan di atas didapatkan nilai $x_1 = 2$ dan $x_2 = 1$. Dengan demikian didapatkan solusi basis $x_1 = 2$, $x_2 = 1$, $x_3 = 0$.

2.1.5 Metode Simplex

Metode simplex merupakan metode yang digunakan untuk mencari solusi optimal dari masalah linear programming. Metode simplex bekerja secara beriterasi dengan menghasilkan solusi yang mendekati optimal pada setiap iterasinya. Iterasi ini akan dilakukan hingga tidak ditemukannya solusi yang lebih optimal. Berikut contoh masalah linear programming:

$$\begin{aligned} \text{maximize} \quad & 3x_1 + 2x_2 \\ \text{subject to} \quad & 2x_1 + x_2 \leq 18 \\ & 2x_1 + 3x_2 \leq 42 \\ & 3x_1 + x_2 \leq 24 \\ & x_1 \geq 0, x_2 \geq 0 \end{aligned}$$

Langkah-langkah untuk menyelesaikan masalah linear programming dengan menggunakan metode simplex:

1. Mengubah masalah ke dalam bentuk standar

Masalah linear programming diubah ke bentuk standar sesuai dengan langkah-langkah yang sudah dibahas sebelumnya.

Berikut contoh masalah linear programming yang sudah diubah ke bentuk standar:

$$\begin{aligned}
 &\text{maximize} && 3x_1 + 2x_2 + 0x_3 + 0x_4 + 0x_5 \\
 &\text{subject to} && 2x_1 + x_2 + x_3 &= 18 \\
 &&& 2x_1 + 3x_2 &+ x_4 &= 42 \\
 &&& 3x_1 + x_2 &&+ x_5 &= 24 \\
 &&& x_1 \geq 0, x_2 \geq 0, x_3 \geq 0, x_4 \geq 0, x_5 \geq 0
 \end{aligned}$$

2. Membuat tabel *simplex*

Tabel 2.1 merupakan kerangka tabel simplex yang terdiri dari 4 kolom utama, yaitu kolom basis, kolom z , kolom variabel non basis, dan kolom ruas kanan/rhs (*right hand side*). Pada awalnya, baris z berisi nilai negatif dari konstanta variabel pada fungsi tujuan dan m baris berikutnya berisi konstanta variabel pada setiap persamaan batasan. m baris terakhir ini diidentifikasi sebagai baris basis.

Tabel 2.1: Kerangka tabel simplex

basic	z	x_1	x_2	\dots	x_n	rhs
z	1	$-c_1$	$-c_2$	\dots	$-c_n$	0
x_{n+1}	0	a_{11}	a_{12}	\dots	a_{1n}	b_1
x_{n+2}	0	a_{21}	a_{22}	\dots	a_{2n}	b_2
\vdots	\vdots	\vdots	\vdots	\vdots	\vdots	\vdots
x_{n+m}	0	a_{m1}	a_{m2}	\dots	a_{mn}	b_m

Tabel 2.2 berikut adalah tabel simplex awal untuk contoh masalah linear programming.

Tabel 2.2: Tabel simplex awal

basic	z	x_1	x_2	x_3	x_4	x_5	rhs
z	1	-3	-2	0	0	0	0
x_3	0	2	1	1	0	0	18
x_4	0	2	3	0	1	0	42
x_5	0	3	1	0	0	1	24

3. Mengecek solusi optimal

Apabila pada baris z tidak terdapat variabel dengan nilai negatif, maka solusi optimal sudah ditemukan dan menandakan akhir dari iterasi. Solusi optimal terdapat pada setiap rhs dari setiap baris basis. Jika masih terdapat variabel dengan nilai negatif, maka langkah selanjutnya adalah melakukan proses *pivoting*.

Pada Tabel 2.2, terdapat nilai negatif di baris z , yaitu pada variabel x_1 dan x_2 . Sehingga dilanjutkan ke proses *pivoting*.

4. Melakukan proses *pivoting*

Proses *pivoting* merupakan proses penukaran satu variabel basis dengan satu variabel non basis. Variabel basis yang akan digantikan (keluar dari baris basis) disebut dengan *leaving variable* dan variabel non basis yang akan menggantikan (masuk ke baris basis) disebut *entering variable*. Ketentuan dalam pemilihan variabel yang akan ditukar adalah sebagai berikut:

- *Entering variable* dipilih berdasarkan nilai terkecil dalam baris z . Kolom dari *entering variable* akan menjadi kolom pivot (*pivot column*).
- *Leaving variable* dipilih berdasarkan rasio tidak negatif terkecil antara rhs dengan nilai pada kolom pivot. Baris dari *leaving variable* akan menjadi baris pivot (*pivot row*).
- Pivot merupakan nilai yang berada di perpotongan kolom pivot dan baris pivot.

Pada Tabel 2.3, x_1 menjadi *entering variabel* karena bernilai paling kecil di baris z , yaitu -3 . Sedangkan baris basis x_5 menjadi *leaving variable* karena nilai rasionya yang paling kecil, yaitu 8. Perpotongan baris pivot dan kolom pivot menghasilkan pivot bernilai 3.

Tabel 2.3: Pemilihan pivot
pivot column

↓

basic	z	x_1	x_2	x_3	x_4	x_5	rhs	ratio:
z	1	-3	-2	0	0	0	0	$\frac{rhs_i}{pivotCol_i}$
x_3	0	2	1	1	0	0	18	$\frac{18}{2} = 9$
x_4	0	2	3	0	1	0	42	$\frac{42}{2} = 21$
x_5	0	(3)	1	0	0	1	24	$\frac{24}{3} = 8$

pivot row →

5. Memperbaharui tabel simplex

Setiap nilai pada baris basis baru akan dibagi dengan nilai pivot sebelumnya. Sedangkan nilai pada baris basis lainnya dikurangi dengan hasil perkalian antara nilai kolom pivot yang bersangkutan dengan nilai baru pada baris pivot yang bersangkutan. Setelah diperbaharui, langkah selanjutnya adalah kembali pada pengecekan solusi optimal.

Pada Tabel 2.4, x_1 menjadi baris basis yang baru. Setiap nilai pada baris tersebut dibagi dengan nilai pivot sebelumnya yang bernilai 3. Setiap nilai pada baris basis lainnya diubah sesuai dengan ketentuan yang sudah dibahas sebelumnya.

Tabel 2.4: Pembaharuan tabel simplex

basic	z	x_1	x_2	x_3	x_4	x_5	rhs
z	1	$-3 - (-3 \times \frac{3}{3})$	$-2 - (-3 \times \frac{1}{3})$	$0 - (-3 \times 0)$	$0 - (-3 \times 0)$	$0 - (-3 \times \frac{1}{3})$	$0 - (-3 \times \frac{24}{3})$
x_3	0	$2 - (2 \times \frac{3}{3})$	$1 - (2 \times \frac{1}{3})$	$1 - (2 \times 0)$	$0 - (2 \times 0)$	$0 - (2 \times \frac{1}{3})$	$18 - (2 \times \frac{24}{3})$
x_4	0	$2 - (2 \times \frac{3}{3})$	$3 - (2 \times \frac{1}{3})$	$0 - (2 \times 0)$	$1 - (2 \times 0)$	$0 - (2 \times \frac{1}{3})$	$42 - (2 \times \frac{24}{3})$
x_1	3	$\frac{3}{3}$	$\frac{1}{3}$	0	0	$\frac{1}{3}$	$\frac{24}{3}$

Tabel 2.5 berikut merupakan tabel simplex pada akhir iterasi ke-1:

Tabel 2.5: Tabel simplex iterasi ke-1

basic	z	x_1	x_2	x_3	x_4	x_5	rhs
z	1	0	-1	0	0	1	24
x_3	0	0	$\frac{1}{3}$	1	0	$-\frac{2}{3}$	2
x_4	0	0	$\frac{7}{3}$	0	1	$-\frac{2}{3}$	26
x_1	3	1	$\frac{1}{3}$	0	0	$\frac{1}{3}$	8

Pada iterasi ke-1 masih terdapat nilai negatif pada baris z , sehingga iterasi masih dilakukan hingga tidak terdapat nilai negatif pada baris z . Tabel 2.6 dan Tabel 2.7 berikut merupakan hasil iterasi ke-2 dan ke-3.

Tabel 2.6: Tabel simplex iterasi ke-2

basic	z	x_1	x_2	x_3	x_4	x_5	rhs
z	1	0	0	3	0	-1	30
x_2	2	0	1	3	0	-2	6
x_4	0	0	0	-7	1	4	12
x_1	3	1	0	-1	0	1	6

Tabel 2.7: Tabel simplex iterasi ke-3

basic	z	x_1	x_2	x_3	x_4	x_5	rhs
z	1	0	0	$\frac{5}{4}$	$\frac{1}{4}$	0	33
x_2	2	0	1	$-\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	12
x_5	0	0	0	$-\frac{7}{4}$	$\frac{1}{4}$	1	3
x_1	3	1	0	$\frac{3}{4}$	$-\frac{1}{4}$	0	3

Pada iterasi ke-3 sudah tidak terdapat nilai negatif pada baris z . Dengan demikian, solusi optimal sudah dicapai, yaitu pada titik $x_1 = 3$ dan $x_2 = 12$.

2.2 Integer Programming

Integer programming merupakan teknik lanjutan dari linear programming yang dimana solusinya harus berupa bilangan bulat. Terdapat beberapa metode yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah integer programming, salah satunya adalah branch and bound.

2.2.1 Branch and Bound

Branch and bound merupakan metode penyelesaian masalah integer programming dengan memecah masalah menjadi sub-sub masalah. Pemecahan masalah menjadi sub masalah akan terus dilakukan hingga didapatkan solusi berupa bilangan bulat. Berikut langkah-langkah metode branch and bound:

1. Selesaikan masalah menggunakan linear programming. Apabila solusi yang didapat berupa bilangan bulat, maka proses berhenti pada tahap ini. Solusi ini menjadi solusi akhir bagi permasalahan ini. Apabila sebaliknya, maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Solusi pada tahap ini akan menjadi solusi batas atas yang akan digunakan sebagai pembanding di tahap-tahap selanjutnya.
2. Pecah masalah menjadi 2 sub masalah. Sub-sub masalah merupakan masalah yang sama dengan masalah sebelum dipecah namun memiliki sebuah tambahan batasan baru. Seelum menambah batasan baru tersebut, tentukan satu variabel keputusan dari masalah sebelum dipecah yang solusinya tidak berupa bilangan bulat. Lakukan pembulatan bilangan ke atas dan ke bawah terhadap solusi dari variabel keputusan tersebut. Lalu pada sub masalah pertama, tambahkan batasan untuk variabel keputusan tersebut agar bernilai lebih kecil daripada hasil pembulatan ke bawah. Sedangkan pada sub masalah kedua, tambahkan batasan untuk variabel keputusan tersebut agar bernilai lebih besar daripada hasil pembulatan ke atas.
3. Selesaikan sub masalah menggunakan linear programming dan periksa solusinya. Tahap ini dibedakan menjadi 3 berdasarkan solusinya, yaitu:
 - Solusi berupa bilangan bulat

Apabila solusi berupa bilangan bulat, maka bandingkan solusi ini dengan solusi batas atas. Apabila solusi ini sama dengan batas atas, maka solusi ini merupakan solusi akhir bagi permasalahan ini dan proses berhenti pada tahap ini. Apabila solusi lebih buruk dari solusi batas atas, maka bandingkan dengan solusi batas bawah. Apabila solusi ini lebih baik daripada solusi batas bawah, maka jadikanlah solusi ini sebagai solusi batas bawah yang baru.

- Solusi tidak berupa bilangan bulat

Apabila solusi tidak berupa bilangan bulat, maka periksa apakah solusi ini lebih baik daripada solusi batas bawah. Apabila lebih baik, maka lakukan tahap ke-2 untuk memecah sub masalah ini. Apabila tidak lebih baik, maka sub masalah ini tidak perlu dipecah karena tidak akan menghasilkan solusi yang lebih baik.

- Sub masalah tidak dapat diselesaikan

Sub masalah ini tidak memiliki solusi sehingga tidak perlu dilanjutkan lagi.

4. Periksa apakah terdapat sub masalah yang belum diselesaikan. Apabila masih terdapat sub masalah yang belum diselesaikan, maka kembali ke tahap ke-3 untuk menyelesaikannya. Apabila seluruh sub masalah telah diselesaikan, maka lanjutkan ke tahap selanjutnya.
5. Periksa solusi batas bawah. Apabila terdapat solusi batas bawah, maka solusi tersebut merupakan solusi akhir bagi permasalahan ini. Apabila tidak terdapat solusi batas bawah, maka permasalahan ini tidak memiliki solusi yang berupa bilangan bulat

2.3 Template Skripsi FTIS UNPAR

Akan dipaparkan bagaimana menggunakan template ini, termasuk petunjuk singkat membuat referensi, gambar dan tabel. Juga hal-hal lain yang belum terpikir sampai saat ini.

Nulla in ipsum. Praesent eros nulla, congue vitae, euismod ut, commodo a, wisi. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Aenean nonummy magna non leo. Sed felis erat, ullamcorper in, dictum non, ultricies ut, lectus. Proin vel arcu a odio lobortis euismod. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Proin ut est. Aliquam odio. Pellentesque massa turpis, cursus eu, euismod nec, tempor congue, nulla. Duis viverra gravida mauris. Cras tincidunt. Curabitur eros ligula, varius ut, pulvinar in, cursus faucibus, augue.

Nulla mattis luctus nulla. Duis commodo velit at leo. Aliquam vulputate magna et leo. Nam vestibulum ullamcorper leo. Vestibulum condimentum rutrum mauris. Donec id mauris. Morbi molestie justo et pede. Vivamus eget turpis sed nisl cursus tempor. Curabitur mollis sapien condimentum nunc. In wisi nisl, malesuada at, dignissim sit amet, lobortis in, odio. Aenean consequat arcu a ante. Pellentesque porta elit sit amet orci. Etiam at turpis nec elit ultricies imperdiet. Nulla facilisi. In hac habitasse platea dictumst. Suspendisse viverra aliquam risus. Nullam pede justo, molestie nonummy, scelerisque eu, facilisis vel, arcu.

2.3.1 Tabel

Berikut adalah contoh pembuatan tabel. Penempatan tabel dan gambar secara umum diatur secara otomatis oleh \LaTeX , perhatikan contoh di file bab2.tex untuk melihat bagaimana cara memaksa tabel ditempatkan sesuai keinginan kita.

Perhatikan bawa berbeda dengan penempatan judul gambar gambar, keterangan tabel harus diletakkan di atas tabel!! Lihat Tabel 2.8 berikut ini:

Tabel 2.8: Tabel contoh

	v_{start}	\mathcal{S}_1	v_{end}
τ_1	1	12	20
τ_2	1		20
τ_3	1	9	20
τ_4	1		20

Tabel 2.9 dan Tabel 2.10 berikut ini adalah tabel dengan sel yang berwarna dan ada dua tabel yang bersebelahan.

Tabel 2.9: Tabel bewarna(1)

	v_{start}	\mathcal{S}_2	\mathcal{S}_1	v_{end}
τ_1	1	5	12	20
τ_2	1	8		20
τ_3	1	2/8/17	9	20
τ_4	1			20

Tabel 2.10: Tabel bewarna(2)

	v_{start}	\mathcal{S}_1	\mathcal{S}_2	v_{end}
τ_1	1	12	5	20
τ_2	1		8	20
τ_3	1	9	2/8/17	20
τ_4	1			20

2.3.2 Kutipan

Berikut contoh kutipan dari berbagai sumber, untuk keterangan lebih lengkap, silahkan membaca file referensi.bib yang disediakan juga di template ini. Contoh kutipan:

- Buku: [1]
- Bab dalam buku: [2]
- Artikel dari Jurnal: [3]
- Artikel dari prosiding seminar/konferensi: [4]
- Skripsi/Thesis/Disertasi: [5] [6] [7]
- Technical/Scientific Report: [8]
- RFC (Request For Comments): [9]
- Technical Documentation/Technical Manual: [10] [11] [12]
- Paten: [13]
- Tidak dipublikasikan: [14] [15]
- Laman web: [16]
- Lain-lain: [17]

2.3.3 Gambar

Pada hampir semua editor, penempatan gambar di dalam dokumen \LaTeX tidak dapat dilakukan melalui proses *drag and drop*. Perhatikan contoh pada file bab2.tex untuk melihat bagaimana cara menempatkan gambar. Beberapa hal yang harus diperhatikan pada saat menempatkan gambar:

- Setiap gambar **harus** diacu di dalam teks (gunakan *field* LABEL)

- *Field* CAPTION digunakan untuk teks pengantar pada gambar. Terdapat dua bagian yaitu yang ada di antara tanda [dan] dan yang ada di antara tanda { dan }. Yang pertama akan muncul di Daftar Gambar, sedangkan yang kedua akan muncul di teks pengantar gambar. Untuk skripsi ini, samakan isi keduanya.
- Jenis file yang dapat digunakan sebagai gambar cukup banyak, tetapi yang paling populer adalah tipe PNG (lihat Gambar 2.5), tipe JPG (Gambar 2.6) dan tipe PDF (Gambar 2.7)
- Besarnya gambar dapat diatur dengan *field* SCALE.
- Penempatan gambar diatur menggunakan *placement specifier* (di antara tanda [dan] setelah deklarasi gambar. Yang umum digunakan adalah **H** untuk menempatkan gambar **sesuai** penempatannya di file .tex atau **h** yang berarti "kira-kira" di sini. Jika tidak menggunakan *placement specifier*, L^AT_EX akan menempatkan gambar secara otomatis untuk menghindari bagian kosong pada dokumen anda. Walaupun cara ini sangat mudah, hindarkan terjadinya penempatan dua gambar secara berurutan.
 - Gambar 2.5 ditempatkan di bagian atas halaman, walaupun penempatannya dilakukan setelah penulisan 3 paragraf setelah penjelasan ini.
 - Gambar 2.6 dengan skala 0.5 ditempatkan di antara dua buah paragraf. Perhatikan penulisannya di dalam file bab2.tex!
 - Gambar 2.7 ditempatkan menggunakan *specifier* **h**.

Curabitur tellus magna, porttitor a, commodo a, commodo in, tortor. Donec interdum. Praesent scelerisque. Maecenas posuere sodales odio. Vivamus metus lacus, varius quis, imperdiet quis, rhoncus a, turpis. Etiam ligula arcu, elementum a, venenatis quis, sollicitudin sed, metus. Donec nunc pede, tincidunt in, venenatis vitae, faucibus vel, nibh. Pellentesque wisi. Nullam malesuada. Morbi ut tellus ut pede tincidunt porta. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam congue neque id dolor.

Donec et nisl at wisi luctus bibendum. Nam interdum tellus ac libero. Sed sem justo, laoreet vitae, fringilla at, adipiscing ut, nibh. Maecenas non sem quis tortor eleifend fermentum. Etiam id tortor ac mauris porta vulputate. Integer porta neque vitae massa. Maecenas tempus libero a libero posuere dictum. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Aenean quis mauris sed elit commodo placerat. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Vivamus rhoncus tincidunt libero. Etiam elementum pretium justo. Vivamus est. Morbi a tellus eget pede tristique commodo. Nulla nisl. Vestibulum sed nisl eu sapien cursus rutrum.

Nulla non mauris vitae wisi posuere convallis. Sed eu nulla nec eros scelerisque pharetra. Nullam varius. Etiam dignissim elementum metus. Vestibulum faucibus, metus sit amet mattis rhoncus, sapien dui laoreet odio, nec ultricies nibh augue a enim. Fusce in ligula. Quisque at magna et nulla commodo consequat. Proin accumsan imperdiet sem. Nunc porta. Donec feugiat mi at justo. Phasellus facilisis ipsum quis ante. In ac elit eget ipsum pharetra faucibus. Maecenas viverra nulla in massa.

Nulla ac nisl. Nullam urna nulla, ullamcorper in, interdum sit amet, gravida ut, risus. Aenean ac enim. In luctus. Phasellus eu quam vitae turpis viverra pellentesque. Duis feugiat felis ut enim. Phasellus pharetra, sem id porttitor sodales, magna nunc aliquet nibh, nec blandit nisl mauris at pede. Suspendisse risus risus, lobortis eget, semper at, imperdiet sit amet, quam. Quisque scelerisque dapibus nibh. Nam enim. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc ut metus. Ut metus justo, auctor at, ultrices eu, sagittis ut, purus. Aliquam aliquam.



Gambar 2.5: Gambar *Serpentes* dalam format png



Gambar 2.6: Ular kecil

Etiam pede massa, dapibus vitae, rhoncus in, placerat posuere, odio. Vestibulum luctus commodo lacus. Morbi lacus dui, tempor sed, euismod eget, condimentum at, tortor. Phasellus aliquet odio ac lacus tempor faucibus. Praesent sed sem. Praesent iaculis. Cras rhoncus tellus sed justo ullamcorper sagittis. Donec quis orci. Sed ut tortor quis tellus euismod tincidunt. Suspendisse congue nisl eu elit. Aliquam tortor diam, tempus id, tristique eget, sodales vel, nulla. Praesent tellus mi, condimentum sed, viverra at, consectetur quis, lectus. In auctor vehicula orci. Sed pede sapien, euismod in, suscipit in, pharetra placerat, metus. Vivamus commodo dui non odio. Donec et felis.

Etiam suscipit aliquam arcu. Aliquam sit amet est ac purus bibendum congue. Sed in eros. Morbi non orci. Pellentesque mattis lacinia elit. Fusce molestie velit in ligula. Nullam et orci vitae nibh vulputate auctor. Aliquam eget purus. Nulla auctor wisi sed ipsum. Morbi porttitor tellus ac enim. Fusce ornare. Proin ipsum enim, tincidunt in, ornare venenatis, molestie a, augue. Donec vel pede in lacus sagittis porta. Sed hendrerit ipsum quis nisl. Suspendisse quis massa ac nibh pretium cursus. Sed sodales. Nam eu neque quis pede dignissim ornare. Maecenas eu purus ac urna tincidunt congue.



Gambar 2.7: *Serpentes* jantan

DAFTAR REFERENSI

- [1] de Berg, M., Cheong, O., van Kreveld, M. J., dan Overmars, M. (2008) *Computational Geometry: Algorithms and Applications*, 3rd edition. Springer-Verlag, Berlin.
- [2] van Kreveld, M. J. (2004) Geographic information systems. Bagian dari Goodman, J. E. dan O'Rourke, J. (ed.), *Handbook of Discrete and Computational Geometry*. Chapman & Hall/CRC, Boca Raton.
- [3] Buchin, K., Buchin, M., van Kreveld, M. J., Löffler, M., Silveira, R. I., Wenk, C., dan Wiratma, L. (2013) Median trajectories. *Algorithmica*, **66**, 595–614.
- [4] van Kreveld, M. J. dan Wiratma, L. (2011) Median trajectories using well-visited regions and shortest paths. *Proceedings of the 19th ACM SIGSPATIAL International Conference on Advances in Geographic Information Systems*, Chicago, USA, 1-4 November, pp. 241–250. ACM, New York.
- [5] Lionov (2002) Animasi algoritma sweepline untuk membangun diagram voronoi. Skripsi. Universitas Katolik Parahyangan, Indonesia.
- [6] Wiratma, L. (2010) Following the majority: a new algorithm for computing a median trajectory. Thesis. Utrecht University, The Netherlands.
- [7] Wiratma, L. (2022) Coming Not Too Soon, Later, Delay, Someday, Hopefully. Disertasi. Utrecht University, The Netherlands.
- [8] van kreveld, M., van Lankveld, T., dan Veltkamp, R. (2013) Watertight scenes from urban lidar and planar surfaces. Technical Report UU-CS-2013-007. Utrecht University, The Netherlands.
- [9] Rekhter, Y. dan Li, T. (1994) A border gateway protocol 4 (bgp-4). RFC 1654. RFC Editor, <http://www.rfc-editor.org>.
- [10] ITU-T Z.500 (1997) *Framework on formal methods in conformance testing*. International Telecommunications Union. Geneva, Switzerland.
- [11] Version 9.0.0 (2016) *The Unicode Standard*. The Unicode Consortium. Mountain View, USA.
- [12] Version 7.0 Nougat (2016) *Android API Reference Manual*. Google dan Open Handset Alliance. Mountain View, USA.
- [13] Webb, R., Daruca, O., dan Alfadian, P. (2012) *Method of optimizing a text message communication between a server and a secure element*. Paten no. EP2479956 (A1). European Patent Organisation. Munich, Germany.
- [14] Wiratma, L. (2009) Median trajectory. Report for GMT Experimentation Project at Utrecht University.
- [15] Lionov (2011) Polymorphism pada C++. Catatan kuliah AKS341 Pemrograman Sistem di Universitas Katolik Parahyangan, Bandung. <http://tinyurl.com/lionov>. 30 September 2016.

- [16] Erickson, J. (2003) CG models of computation? <http://www.computational-geometry.org/mailling-lists/compgeom-announce/2003-December/000852.html>. 30 September 2016.
- [17] AGUNG (2012) Menjajal tango 12. Majalah HAI no 02, Januari 2012.

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