

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMBANG</b>	<b>xii</b>
<b>INTISARI</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>xiv</b>
<b>I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.3. Tinjauan Pustaka	2
1.4. Metodologi Penelitian	3
1.5. Sistematika Penulisan	3
<b>II DASAR TEORI</b>	<b>5</b>
2.1. Graf	5
2.2. Definisi Permasalahan Traveling Salesman	8
2.3. Algoritma <i>Nearest Neighbor</i>	8
2.4. Teori Permainan Kooperatif	9
2.5. Koalisi	12
2.6. Nilai Shapley	13
2.6.1. Komputasi Nilai Shapley	16
2.6.2. Bentuk Alternatif Nilai Shapley	17
<b>III MODEL MATEMATIKA PERMAINAN KOOPERATIF PADA TRAVELING SALESMAN PROBLEM</b>	<b>21</b>
3.1. Pembentukan Model Matematika	21
3.2. Permainan Traveling Salesman Kooperatif	25
3.3. Pemodelan Travelling Salesman Game dengan Memperhitungkan Jumlah Pesanan	28

3.4.	Kasus <i>Rolling Horizon</i> . . . . .	31
3.4.1.	Permasalahan Optimisasi <i>Traveling Salesman</i> dengan <i>Rolling Horizon</i> . . . . .	31
3.4.2.	Permainan <i>Traveling Salesman</i> dengan <i>Rolling Horizon</i> . . . . .	32
3.4.3.	Permainan <i>Traveling Salesman</i> pada kasus <i>Rolling Horizon</i> dengan Memperhitungkan Jumlah Pesanan . . . . .	35
3.5.	Model Optimal untuk Permainan TSP pada Kasus <i>Rolling Horizon</i> dengan <i>Bellman's Equation</i> . . . . .	40
3.6.	Model Optimal untuk Permainan TSP pada Kasus <i>Rolling Horizon</i> dengan <i>Bellman's Equation</i> dan Memperhitungkan Jumlah Pesanan . . . . .	48
<b>IV</b>	<b>ALOKASI BIAYA MENGGUNAKAN NILAI SHAPLEY PADA PERMAINAN TRAVELING SALESMAN</b> . . . . .	<b>63</b>
4.1.	Nilai Shapley sebagai Alokasi Biaya pada Permainan <i>Travelling Salesman</i> . . . . .	63
4.2.	Kasus Permainan <i>Traveling Salesman</i> Kooperatif . . . . .	63
4.3.	Kasus Permainan <i>Traveling Salesman</i> dengan Memperhitungkan Jumlah Pesanan . . . . .	65
4.4.	Kasus Permainan <i>Traveling Salesman</i> dengan <i>Rolling Horizon</i> . . . . .	67
4.5.	Kasus Permainan <i>Traveling Salesman</i> pada kasus <i>Rolling Horizon</i> dengan Memperhitungkan Jumlah Pesanan . . . . .	69
4.6.	Model Optimal untuk Permainan TSP pada Kasus <i>Rolling Horizon</i> dengan <i>Bellman's Equation</i> . . . . .	70
4.7.	Model Optimal untuk Permainan TSP pada Kasus <i>Rolling Horizon</i> dengan Persamaan Bellman dengan Jumlah Pesanan . . . . .	71
<b>V</b>	<b>KESIMPULAN</b> . . . . .	<b>75</b>
5.1.	Kesimpulan . . . . .	75
5.2.	Saran . . . . .	76
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> . . . . .	<b>77</b>