



## 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 TABEL</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. Rumusan Masalah . . . . .	2
1.3. Batasan Masalah . . . . .	2
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian . . . . .	2
1.5. Tinjauan Pustaka . . . . .	2
1.6. Metode Penelitian . . . . .	3
1.7. Sistematika Penulisan . . . . .	4
<b>II DASAR TEORI</b> . . . . .	<b>5</b>
2.1. Himpunan Konveks . . . . .	5
2.2. Koordinat Barycentric . . . . .	6
2.3. Graf . . . . .	9
2.4. Teori Permainan Kooperatif . . . . .	13
2.5. Fungsi Biaya . . . . .	16
2.6. Core . . . . .	21
2.7. Algoritma <i>Nearest-Neighbor</i> . . . . .	26
2.8. Nilai Shapley . . . . .	28
<b>III KELAS-KELAS PERMAINAN <i>TRAVELING SALESMAN</i> DAN ALOKASI BIAYA DENGAN NILAI SHAPLEY</b> . . . . .	<b>34</b>
3.1. Traveling Salesman Game . . . . .	34
3.2. Permasalahan Traveling Salesman Game Simetris . . . . .	36



3.3. Permasalahan Traveling Salesman Game Asimetris . . . . .	43
<b>IV PENUTUP . . . . .</b>	<b>65</b>
4.1. Kesimpulan . . . . .	65
4.2. Saran . . . . .	66
<b>DAFTAR PUSTAKA . . . . .</b>	<b>67</b>