



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Aroengbinang, Bambang. 2016. "Kebun Binatang Ragunan Jakarta". <http://www.thearoengbinangproject.com/kebun-binatang-ragunan-jakarta/>. Diakses tanggal 29 Maret 2016, pk. 21.16 WIB.
- Arsori, Adhmad. 2013. "Algoritma Dijkstra". <http://achmad-asrori.blogspot.co.id/2013/01/algoritma-dijkstra.html>. Diakses tanggal 15 Juli 2016, pk. 22.08 WIB.
- Chamero, Juan. 2006. *Dijkstra's Algorithm As a Dynamic Programming strategy*. http://www.intag.org/downloads/ds_006.pdf. Diakses tanggal 21 Maret 2016, pk. 21.34 WIB.
- Fatahillah, Reza. 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Pencari Jalur Termurah Kendaraan Umum Menggunakan Algoritma Dijkstra Berbasis Web*. Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang, Banten.
- Fauzi, Imron. 2011. *Penggunaan Algoritma Dijkstra Dalam Pencarian Rute Tercepat Dan Rute Terpendek* (Studi Kasus Pada Jalan Raya antara Wilayah Blok M dan Kota). UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Firman, Hersan Yudhaprana. 2014. *Pembangunan Sistem Informasi Geografis Berbasis Web Memanfaatkan Google Map Api V3 Untuk Pencarian Lokasi Dan Informasi Mengenai Rumah Sakit Di Kota Bandung*. Universitas Widyatama. Bandung.
- Gunadi, Kartika., Yulia., dan Tanuhardja, Jeffrey. 2002. *Perencanaan Rute Perjalanan Di Jawa Timur Dengan Dukungan Gis Menggunakan Metode Dijkstra's*. Jurnal Informatika Vol. 3, No.2, Nopember 2002: 68-73.
- Hayati, Enty Nur dan Yohanes, Antoni. 2014. *Pencarian Rute Terpendek Menggunakan Algoritma Greedy*. Universitas Stikubank Semarang. Seminar Nasional IENACO-2014.
- Mulyanto, A. R,dkk. 2008. *Rekayasa Piranti Lunak Jilid 3*. Sekolah Menengah Kejuruan. <http://my-diaryzone.blogspot.co.id/2011/04/rekayasa-perangkat-lunak-lengkap-jilid.html>. Diakses tanggal 23 Juni 2016.
- Munir R. 2005. *Matematika Diskrit*. Revisi Kelima, Informatika, Bandung.
- Munir, Rinaldi. 2005. *Algoritma dan Pemrograman dalam Bahasa Pascal dan C Buku 1*. Informatika, Bandung: x + 390 hlm.
- Munir, Rinaldi. 2005. *Buku Teks Ilmu Komputer Matematika Diskrit Edisi Ketiga*.
- Ragunan Zoo. 2016. *Taman Margasatwa Ragunan*. <http://ragunanzoo.jakarta.go.id/tentang/ragunan-zoological-park/>. Diakses tanggal 28 Maret 2016, pk. 21.28 WIB.
- Ristono A. dan Puryani. 2011. *Penelitian Operasional lanjut*. Edisi Pertama, Graha Ilmu, Yogyakarta.

- Salman, Afan Galih. 2013. *Aplikasi Wisata Berplatform Android Dengan Teknologi Qr Code*. ComTech Vol.4 No. 2 Desember 2013: 719-730.
- Satyananda, Darmawan. 2012. *Struktur Data*. Modul tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Shodiq, Amri. 2009. *Tutorial Google Maps API*. <http://yuliana.lecturer.pens.ac.id/Google%20Maps%20API/Buku/Tutorial%20Google%20Maps%20API.pdf>. Diakses tanggal 20 Maret 2016, pk. 23.30 WIB.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta : Bandung.
- Susani, Indriyani Mulyawatik. 2014. *Perbandingan Algoritma Dijkstra, Bellman-Ford, Dan Flody- Warshall Untuk Mencari Rure Terpendek (The Shortest path problem)*. Yogyakarta.
- Varita, Ivana., Setyawati, Onny., dan Rahadi, Didik. 2013. *Pencarian Jalur Tercepat Rute Perjalanan Wisata Dengan Algoritma Tabu Search*. Jurnal EECCIS Vol.7, No.2 Desember 2013.
- Wardana, Andi Setya. 2015. *Penerapan Algotirma Tabu Search untuk Pencarian Jalur Terpendek dalam Pengiriman Barang*. Universitas Widyatama. Bandung.
- Wouter. 2006. "Dijkstras Algorithm Shortes Path". <http://www.phpbuilder.com/snippet/detail.php?type=snippet&id=714>. Diakses tanggal 1 Juni 2016, pk. 19.21 WIB.

U M N