

## A B S T R A K

Dalam penulisan ini, menyajikan cara menyelesaikan permasalahan dalam teori graph, dengan bantuan komputer. Yaitu dengan cara membentuk suatu algoritma, yang berisi rangkaian langkah-langkah penyelesaian yang berurutan, dari masalah tersebut. Mula-mula langkah-langkah tersebut dalam bentuk bahasa sehari-hari, kemudian diubah dalam bentuk diagram alur. Selanjutnya dengan bahasa pemrograman tertentu, dikembangkan menjadi suatu program yang siap diolah dengan komputer.

Latar belakang penulisan ini adalah, adanya tuntutan memberikan penyelesaian yang tepat dalam waktu yang singkat, untuk permasalahan dalam skala yang besar.