

Pohon (Bag. 1)

(Update 2026)

Bahan Kuliah

IF1220 Matematika Diskrit

Oleh: Rinaldi M

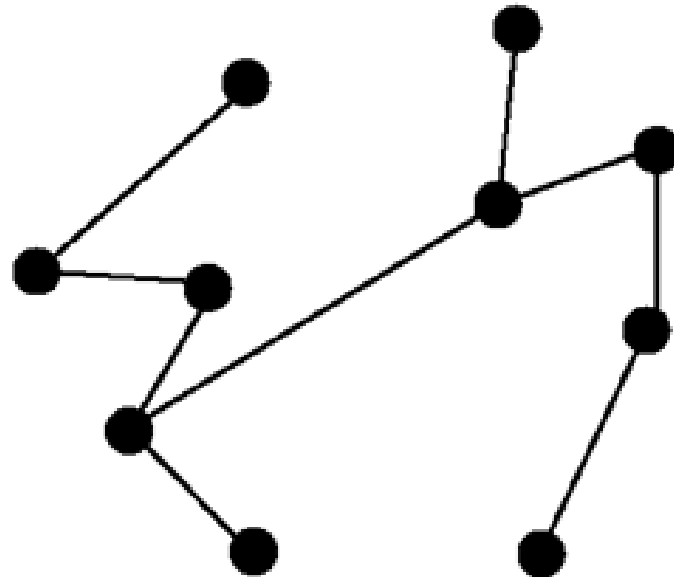
**Program Studi Teknik Informatika
STEI- ITB**

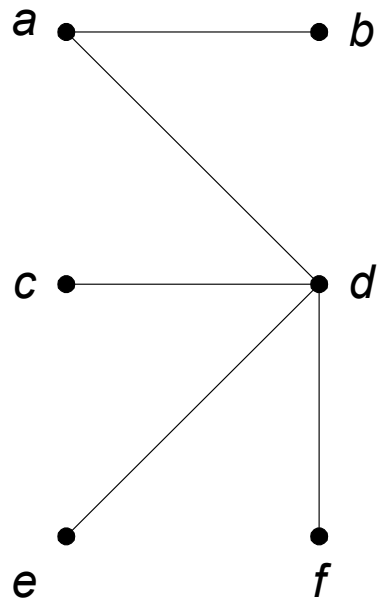


Definisi Pohon

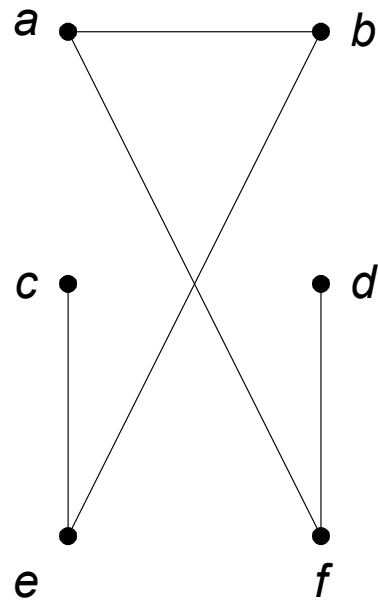
- **Pohon** adalah graf tak-berarah yang terhubung dan tidak mengandung sirkuit (siklus).

Jadi, syarat pohon ada tiga: graf tidak berarah, harus terhubung, dan tidak memiliki sirkuit (siklus)

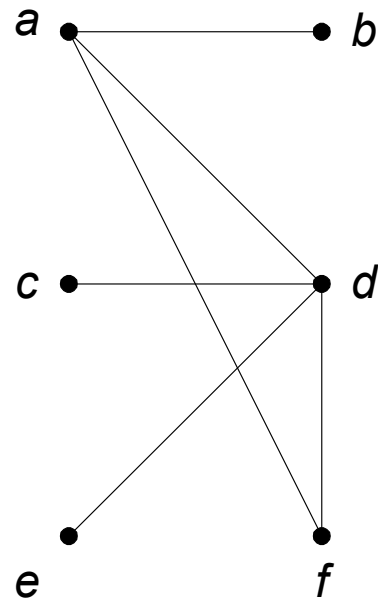




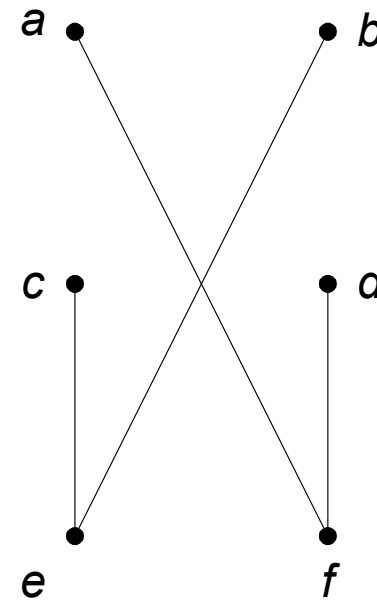
pohon



pohon



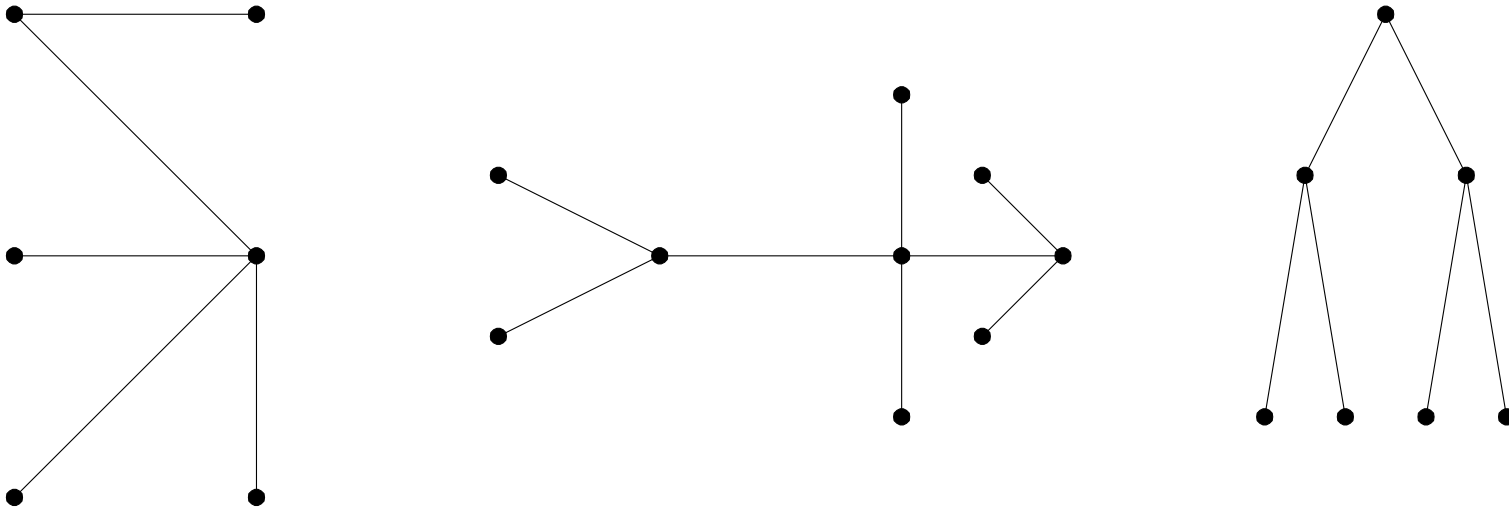
bukan pohon



bukan pohon

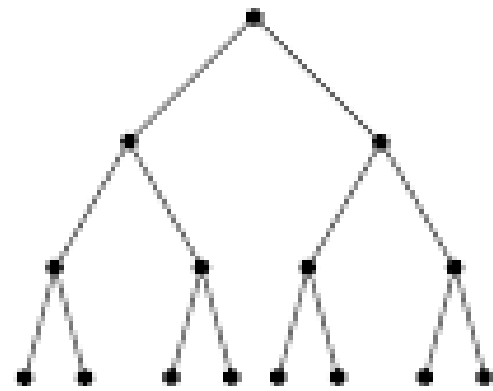
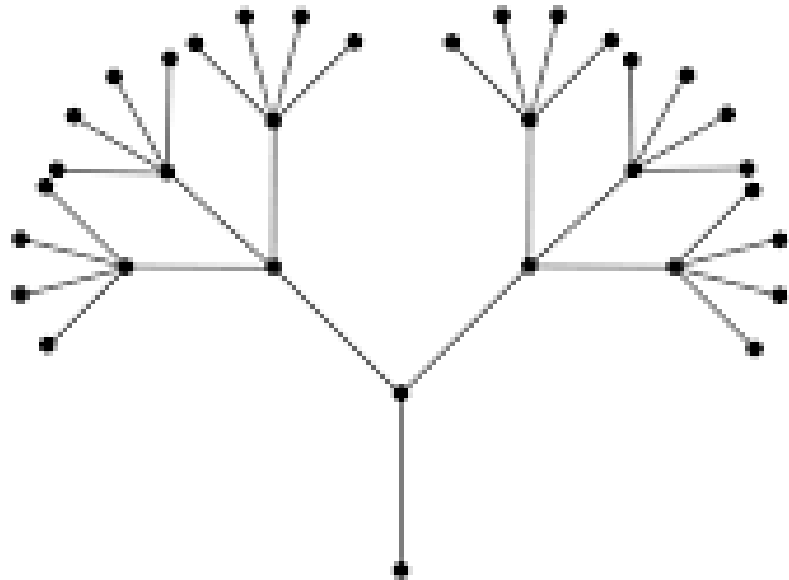
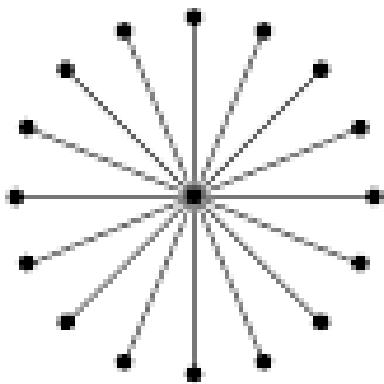
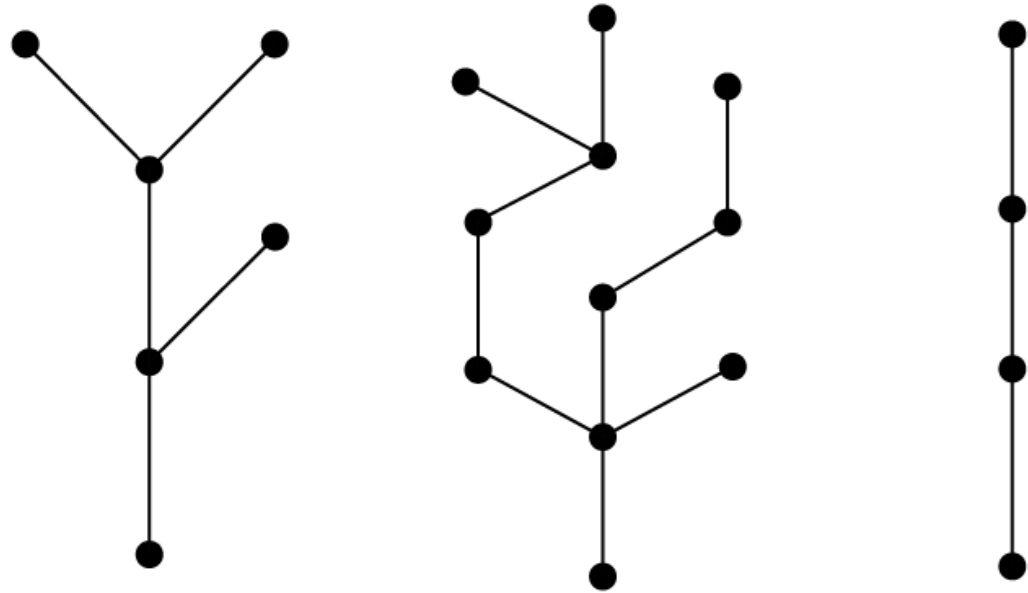
Hutan (*forest*) adalah

- kumpulan pohon yang saling lepas, atau
- graf tidak terhubung yang tidak mengandung sirkuit. Setiap komponen di dalam graf terhubung tersebut adalah pohon.



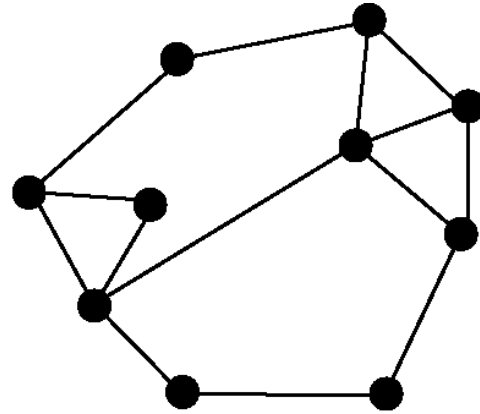
Hutan yang terdiri dari tiga buah pohon

- Hutan dengan 6 pohon

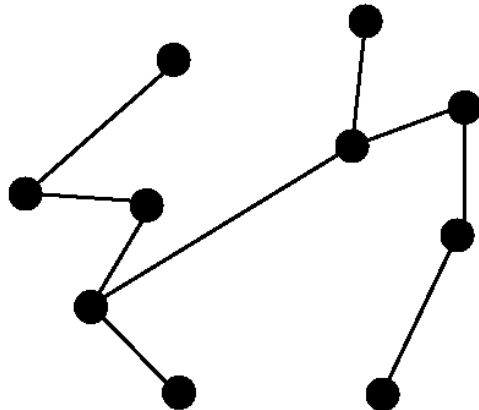


Perbedaan graf, pohon, dan hutan:

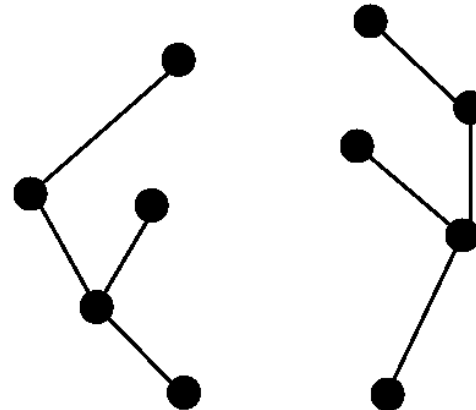
Graph
(with cycles)



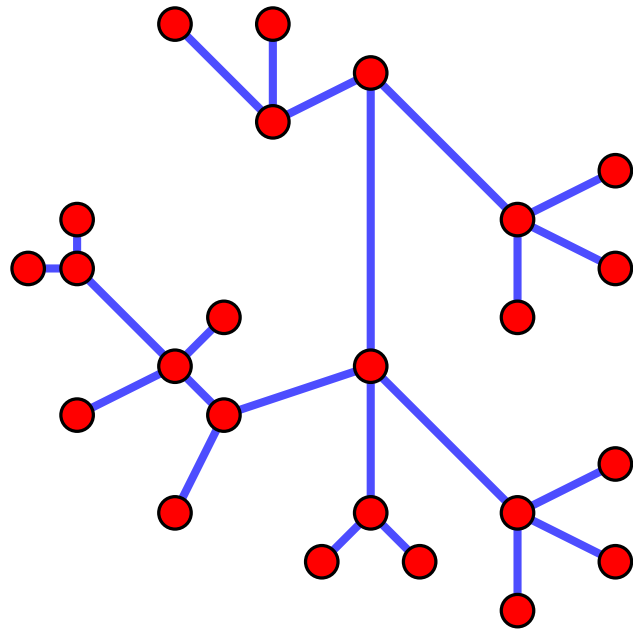
Tree
(no cycles, connected)



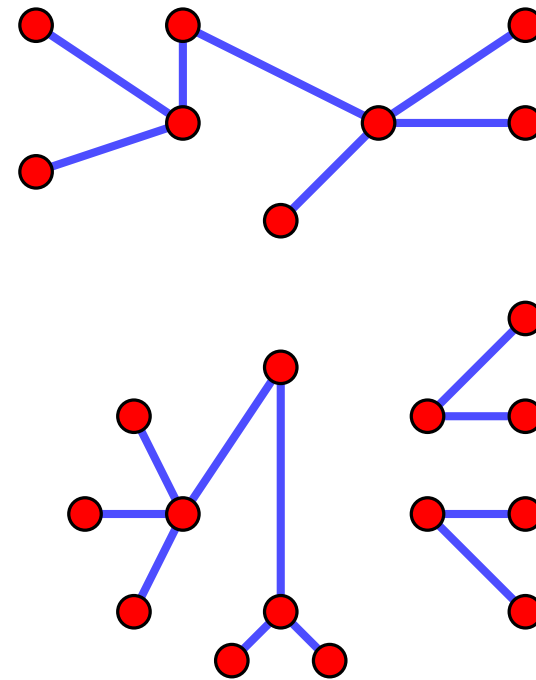
Forest
(no cycles, not connected)



Sumber: <https://www.cambridge.org/core/books/abs/applying-graph-theory-in-ecological-research/shapes-of-graphs-trees-to-triangles/6F7A9487D10EF5ED28A83F7B035E7FDC>



Tree



Forest

Sumber: <https://www.mathreference.org/index/page/id/393/lg/en>



Hutan

Sifat-sifat (properti) pohon

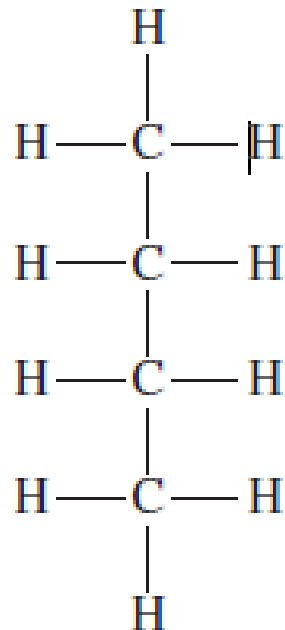
Teorema. Misalkan $G = (V, E)$ adalah graf tak-berarah sederhana dan jumlah simpulnya n . Maka, semua pernyataan di bawah ini adalah ekuivalen:

1. G adalah pohon.
2. Setiap pasang simpul di dalam G terhubung dengan lintasan tunggal.
3. G terhubung dan memiliki $m = n - 1$ buah sisi.
4. G tidak mengandung sirkuit dan memiliki $m = n - 1$ buah sisi.
5. G tidak mengandung sirkuit dan penambahan satu sisi pada graf akan membuat hanya satu sirkuit.
6. G terhubung dan semua sisinya adalah jembatan.

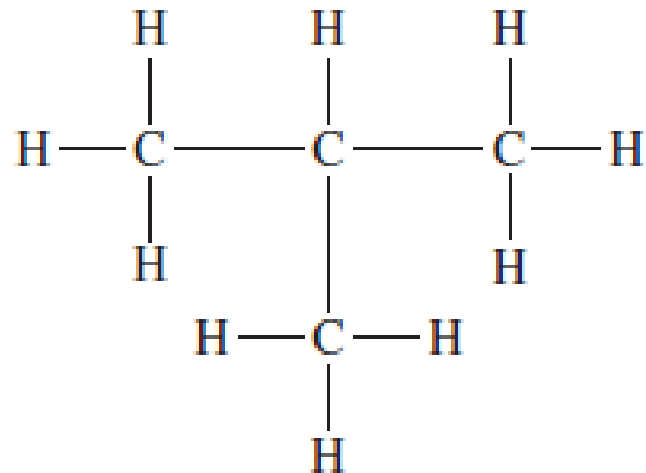
- Teorema di atas dapat dikatakan sebagai definisi lain dari pohon.

Contoh Pemodelan dengan Pohon

1. Isomer senyawa organik hidrokarbon



Butane

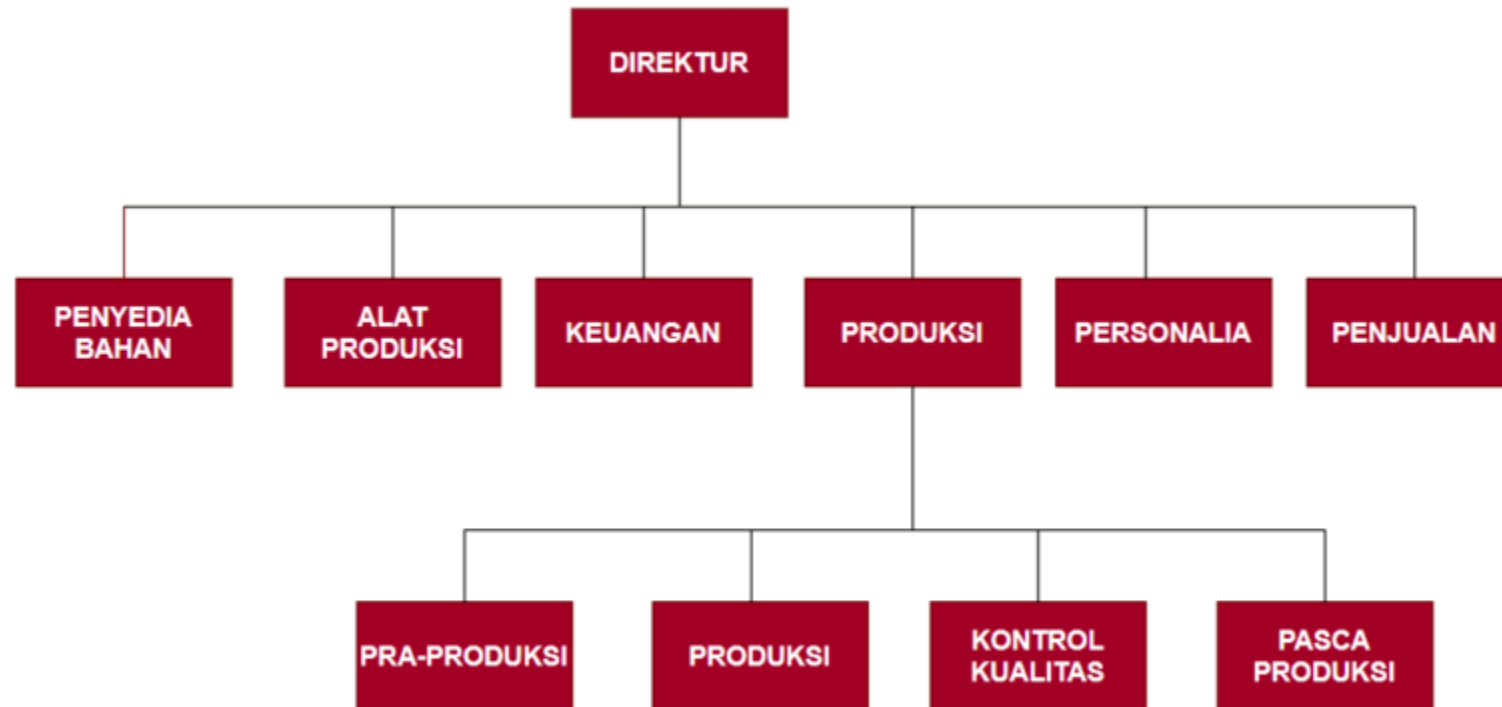


Isobutane

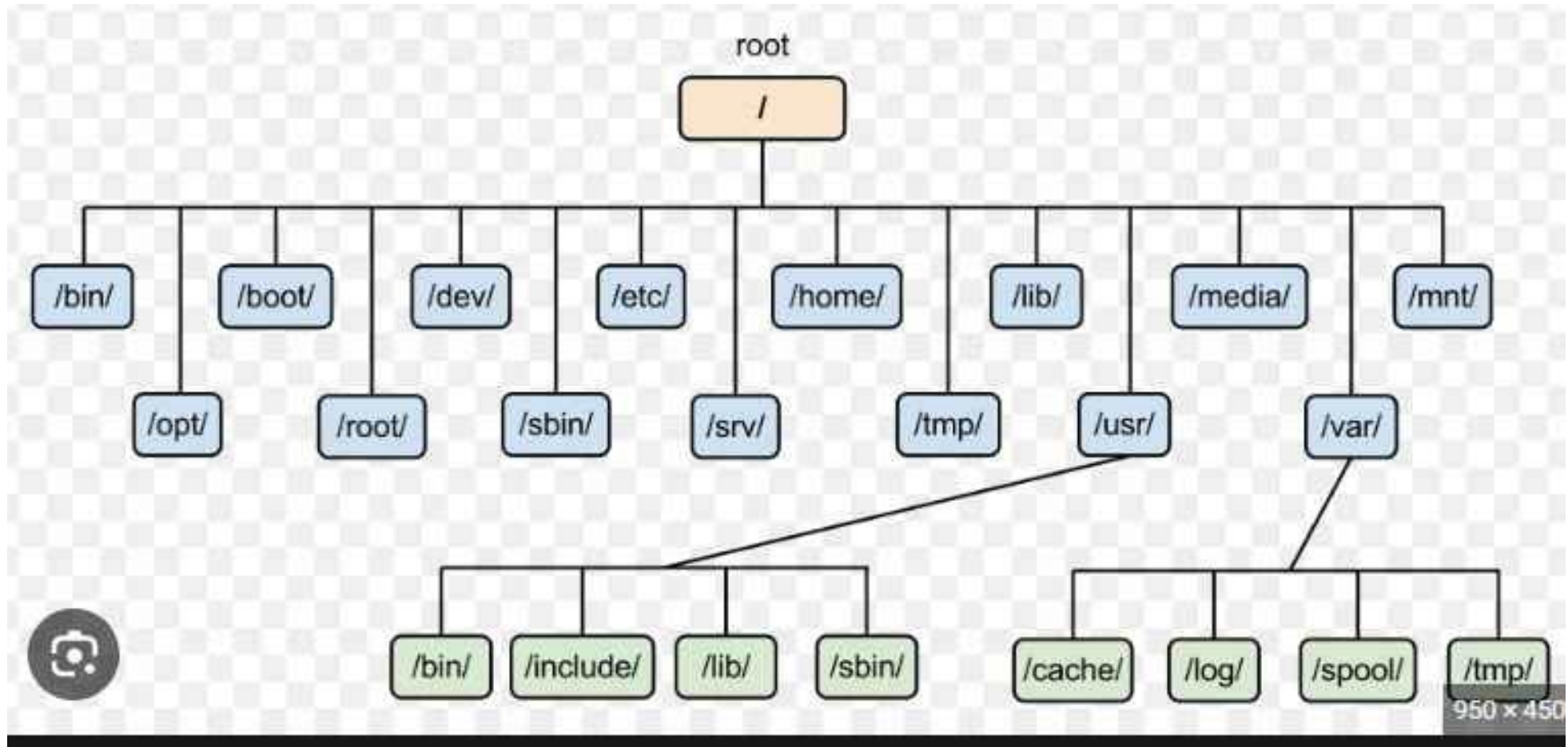
Senyawa alkana: C_nH_{2n+2}

Gambar isomer senyawa C_4H_{10}

2. Struktur organisasi



3. Struktur sistem file



4. Bagan sistem pertandingan sistem gugur



5. Struktur bab di dalam buku

Pengembangan Aplikasi E-Commerce pada UMKM di Kota Bogor

BAB I PENDAHULUAN

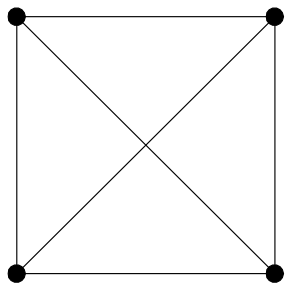
- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Rumusan Masalah
- 1.3 Batasan Masalah
- 1.4 Tujuan Penelitian
- 1.5 Manfaat Penelitian
- 1.6 Metode Penelitian
- 1.7 Sistematika Penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

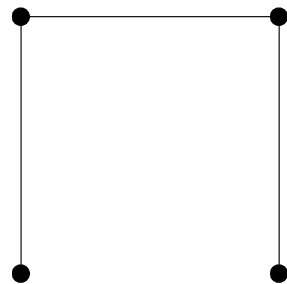
- 2.1 Profil Perusahaan
 - 2.1.1 Sejarah Perusahaan
 - 2.1.2 Anak Perusahaan
- 2.2 Definisi E-Commerce
- 2.3 Internet
 - 2.3.1 HTML (Hypertext Markup Language)
 - 2.3.2 CSS (Cascading Style Sheet)
 - 2.3.3 Java Script
 - 2.3.3.1 PHP
 - 2.3.3.2 MySQL

Pohon Merentang (*Spanning Tree*)

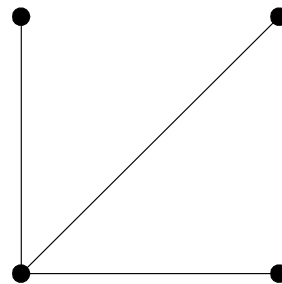
- Pohon merentang dari sebuah graf terhubung adalah upagraf merentang yang berupa pohon.
- Upagraf merentang (*spanning subgraph*) adalah upagraf dari graf G yang mengandung semua simpul di dalam graf G
- Pohon merentang dari graf G diperoleh dengan memutus sirkuit di dalam graf.
- Contoh: Sebagian pohon merentang dari Graf G



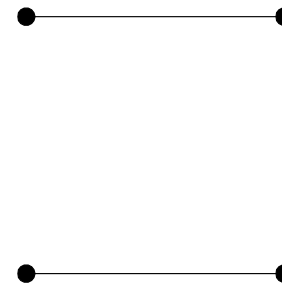
G



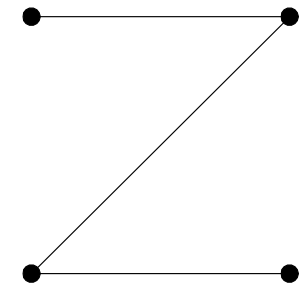
T_1



T_2

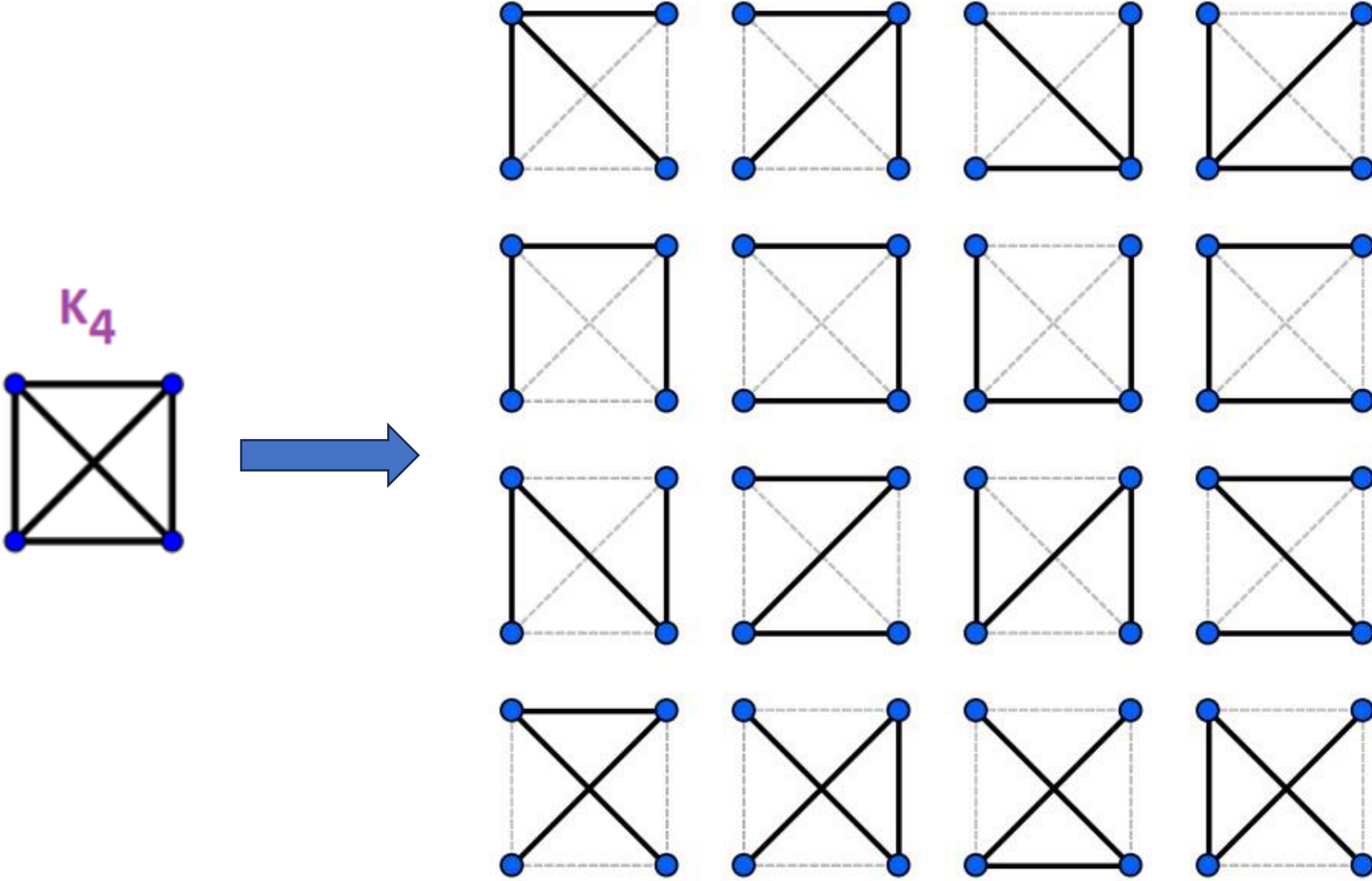


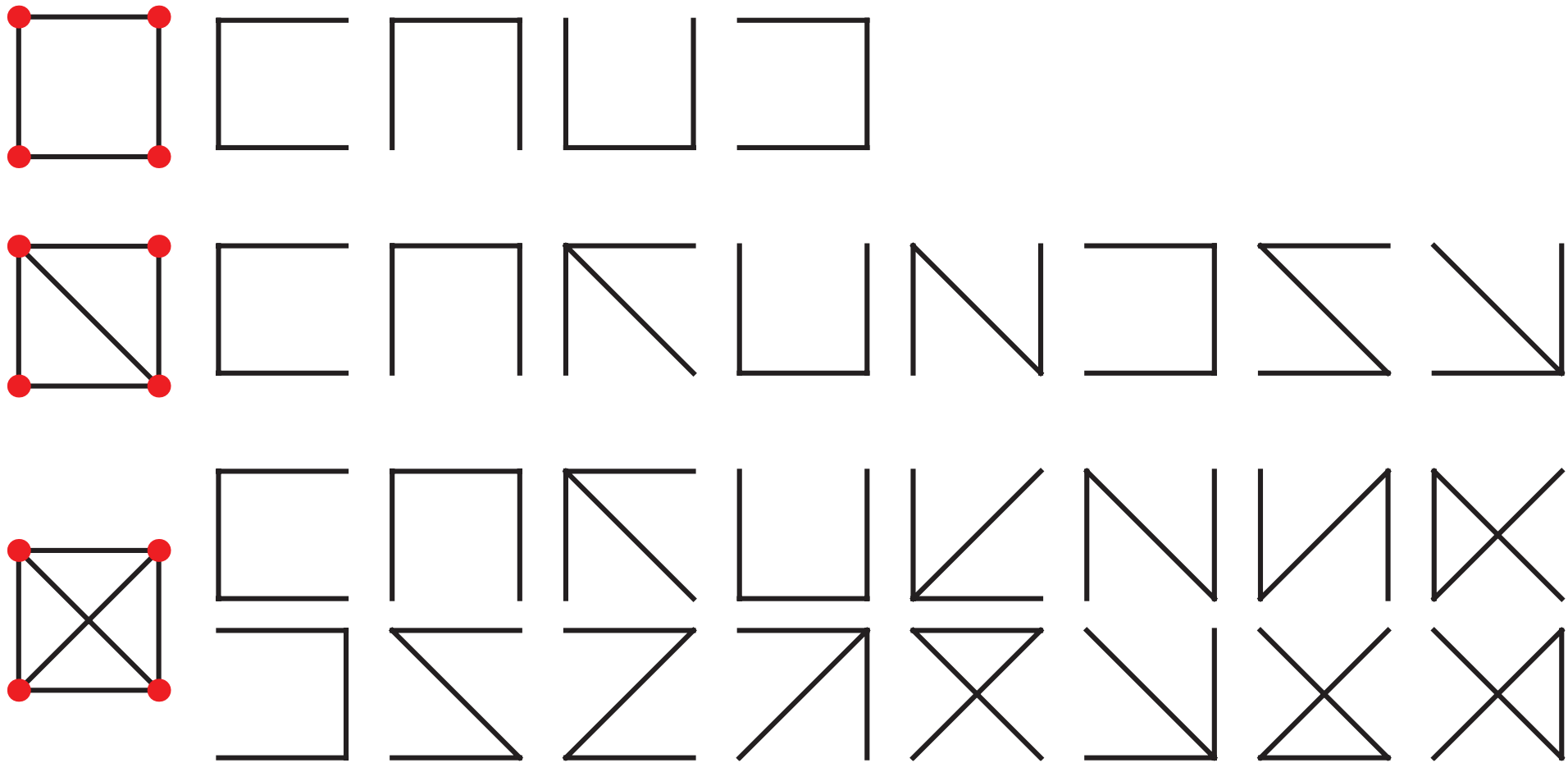
T_3



T_4

Pohon merentang lengkap dari graf K_4 :



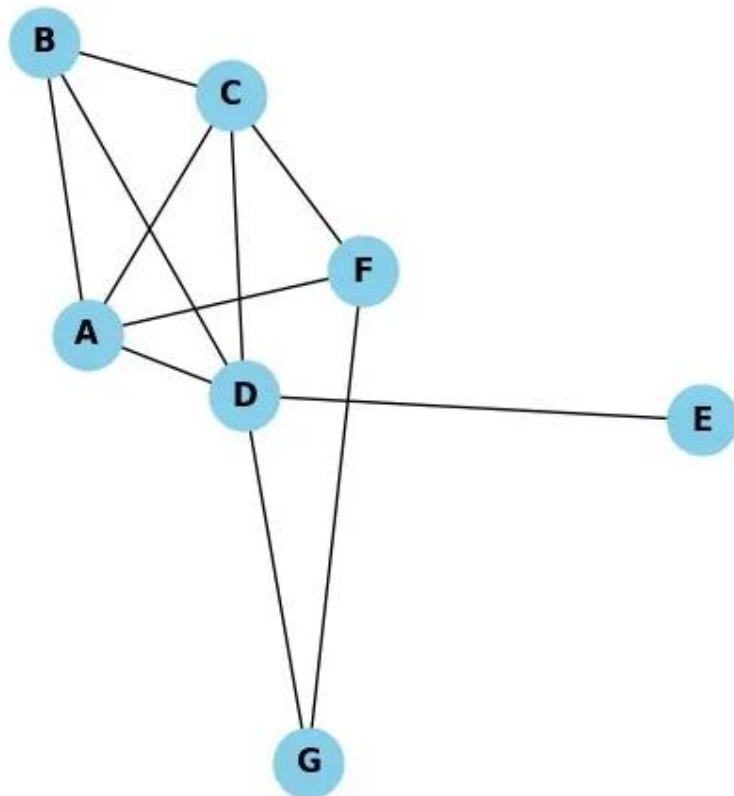


- Setiap graf terhubung mempunyai paling sedikit satu buah pohon merentang.
- Graf tak-terhubung dengan k komponen mempunyai k buah hutan merentang yang disebut hutan merentang (*spanning forest*).

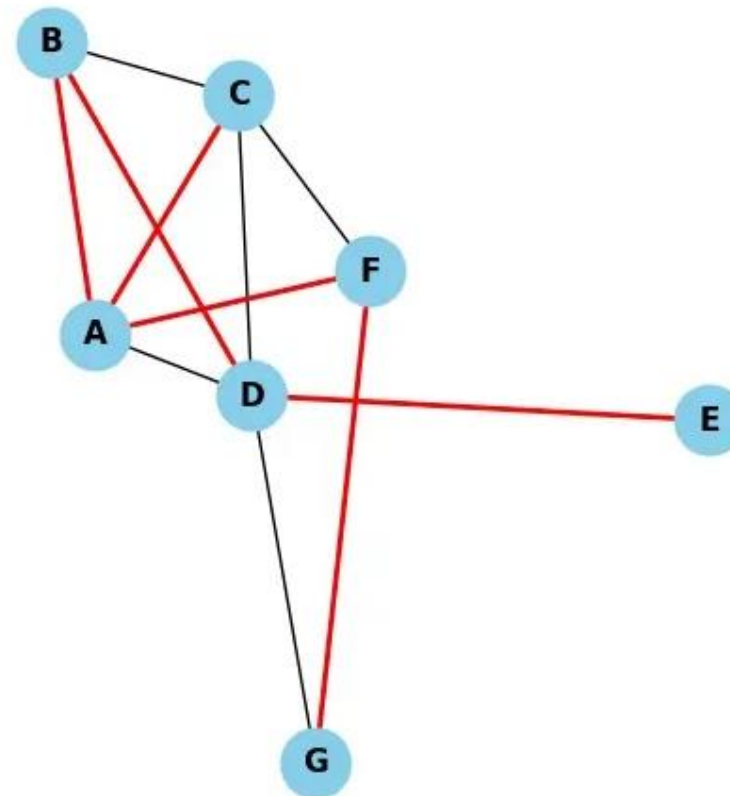
Aplikasi Pohon Merentang (1)

1. Jumlah ruas jalan semimumimum mungkin yang menghubungkan semua kota sehingga setiap kota tetap terhubung satu sama lain.

Original Graph

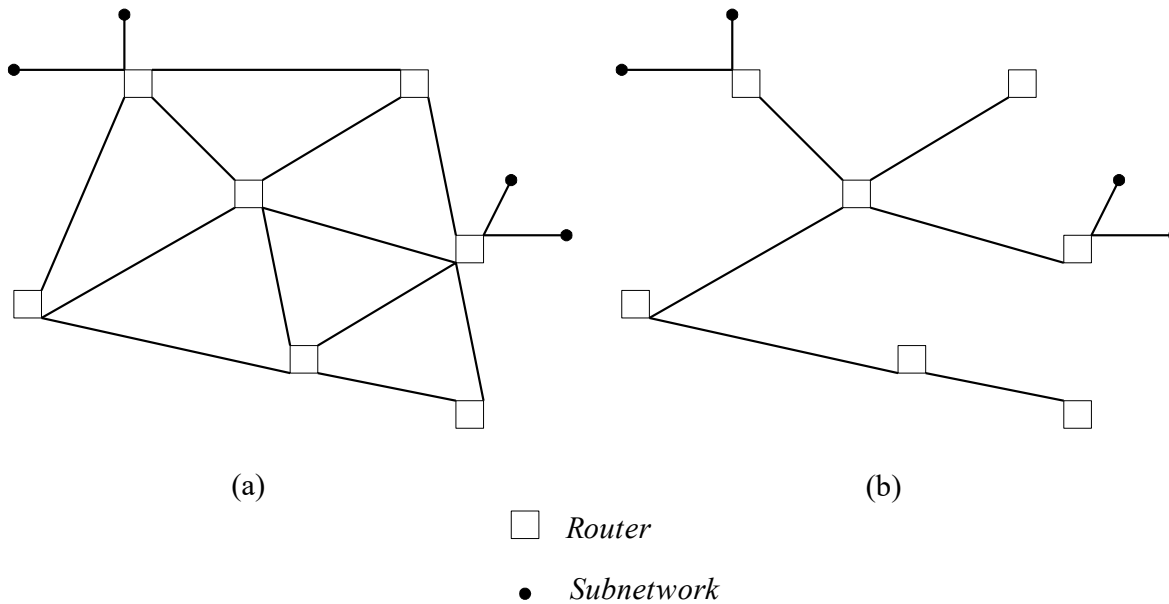


Spanning Tree (pohon yang berwarna merah)



Aplikasi Pohon Merentang (2)

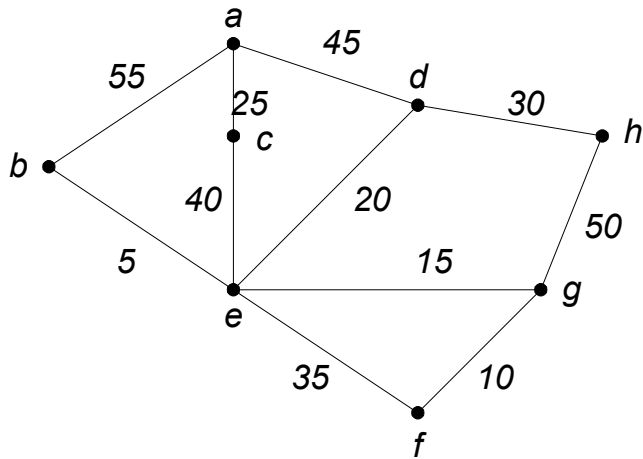
2. Perutean (*routing*) pesan pada jaringan komputer.



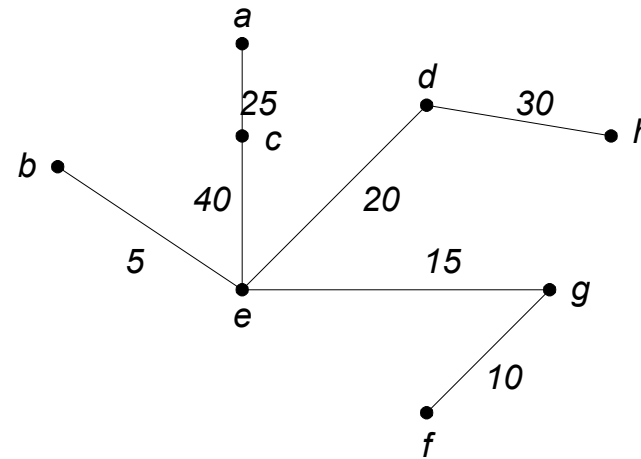
(a) Jaringan komputer, (b) Pohon merentang *multicast*

Pohon Merentang Minimum

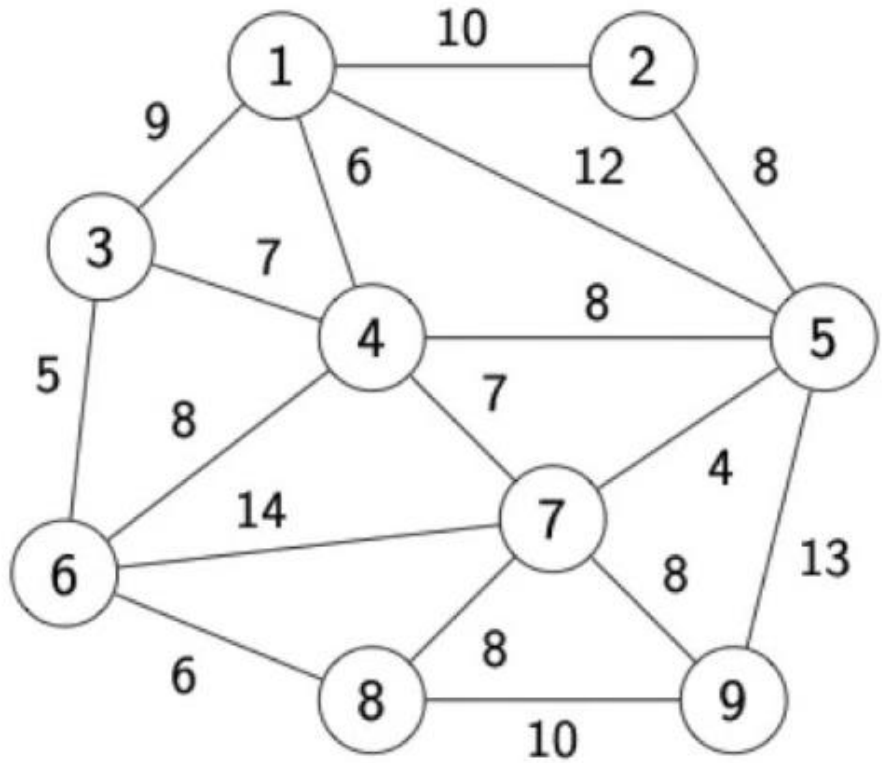
- Graf terhubung-berbobot mungkin mempunyai lebih dari 1 pohon merentang.
- Pohon merentang yang berbobot minimum –dinamakan **pohon merentang minimum** (*minimum spanning tree*).



Graf berbobot (*weighted graph*)

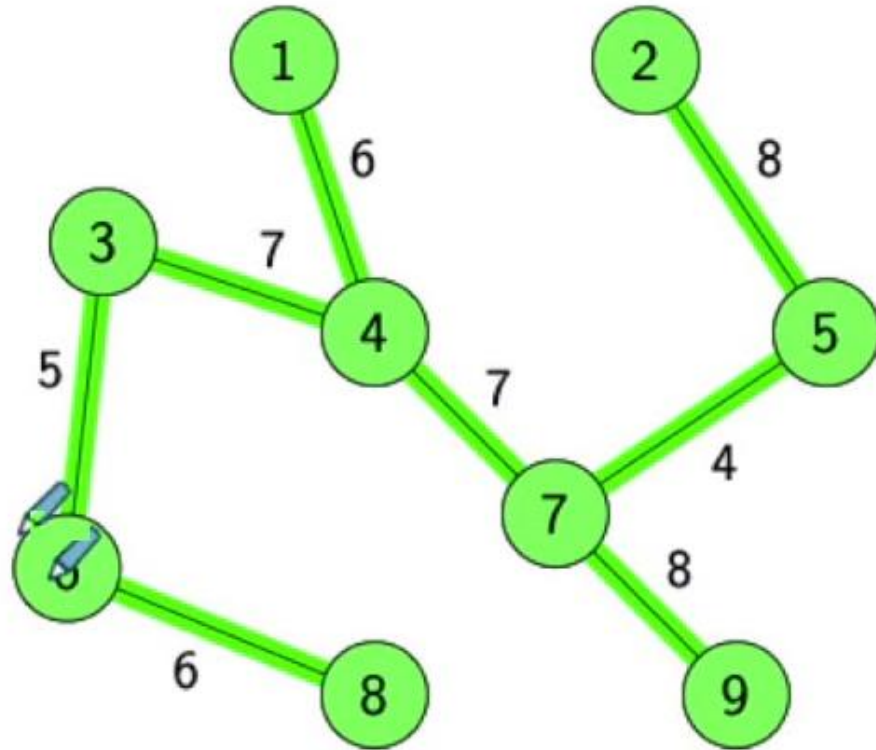


Pohon merentang minimum



Graf berbobot (*weighted graph*)

Total weight: 51



Pohon merentang minimum

- Algoritma untuk menemukan pohon merentang minimum:
 1. Algoritma Prim
 2. Algoritma Kruskal

Algoritma Prim

Langkah 1: ambil sisi dari graf G yang berbobot minimum, masukkan ke dalam T .

Langkah 2: pilih sisi (u, v) yang mempunyai bobot minimum dan bersisian dengan simpul di T , tetapi (u, v) tidak membentuk sirkuit di T . Masukkan (u, v) ke dalam T .

Langkah 3: ulangi langkah 2 sebanyak $n - 2$ kali.

```
procedure Prim(input G : graf, output T : pohon)
{ Membentuk pohon merentang minimum T dari graf terhubung-
berbobot G.
Masukan: graf-berbobot terhubung  $G = (V, E)$ , dengan  $|V| = n$ 
Keluaran: pohon rentang minimum  $T = (V, E')$ 
}
```

Deklarasi

i, p, q, u, v : integer

Algoritma

Cari sisi (p,q) dari E yang berbobot terkecil

$T \leftarrow \{(p,q)\}$

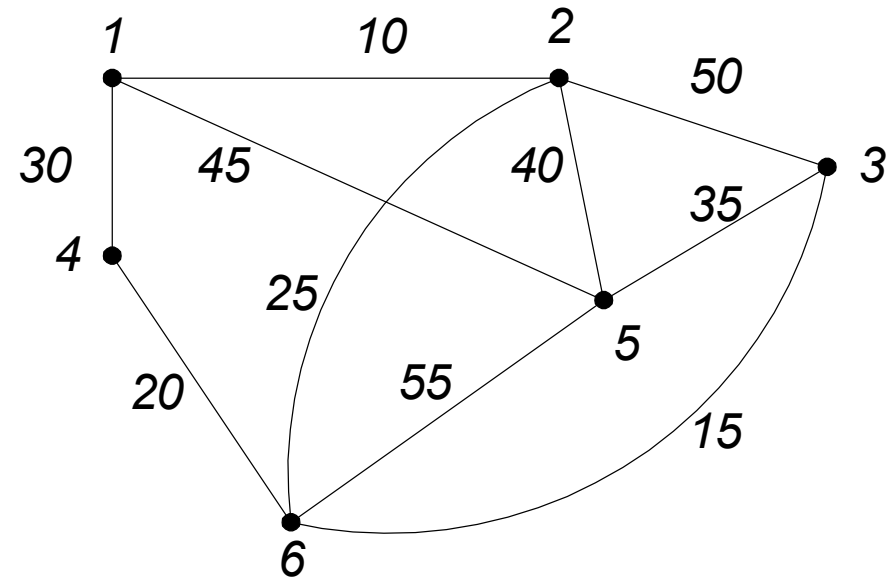
for $i \leftarrow 1$ to $n-2$ do

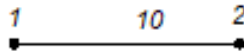
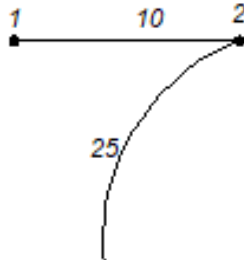
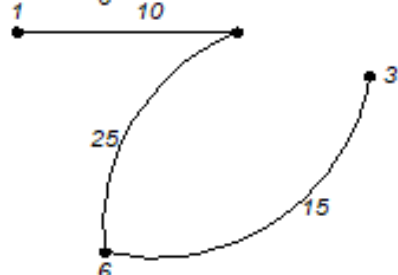
Pilih sisi (u,v) dari E yang bobotnya terkecil namun
bersisian dengan simpul di T dan (u,v) tidak membentuk
sirkuit di T

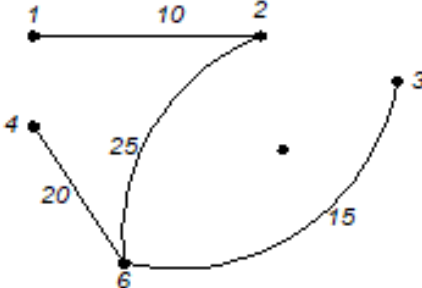
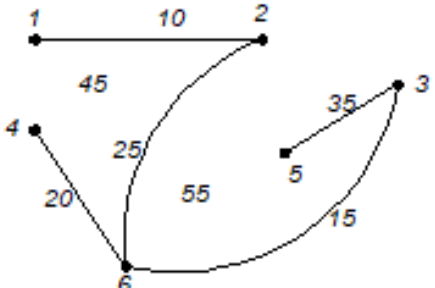
$T \leftarrow T \cup \{(u,v)\}$

endfor

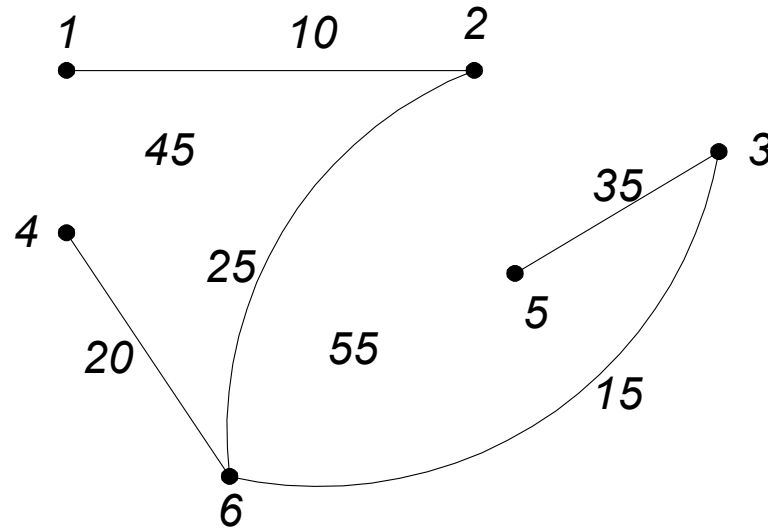
Contoh:



Langkah	Sisi	Bobot	Pohon rentang
1	(1, 2)	10	
2	(2, 6)	25	
3	(3, 6)	15	

Langkah	Sisi	Bobot	Pohon rentang
4	(4, 6)	20	
5	(3, 5)	35	

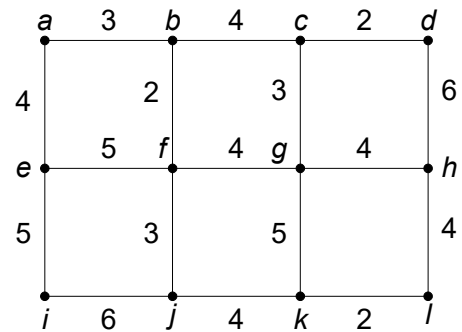
Pohon merentang minimum yang dihasilkan:



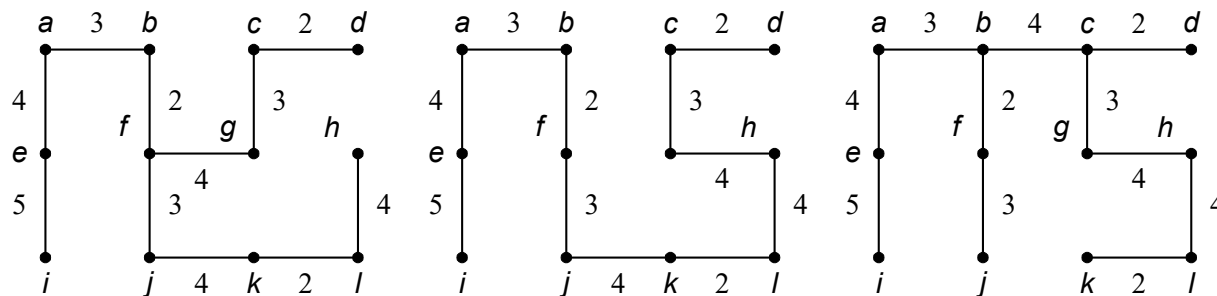
$$\text{Bobot} = 10 + 25 + 15 + 20 + 35 = 105$$

- Pohon merentang yang dihasilkan tidak selalu unik meskipun bobotnya masih tetap sama.
- Hal ini terjadi apabila terdapat beberapa sisi yang akan dipilih berbobot sama.

Contoh:



Tiga buah pohon merentang minimumnya:



Bobotnya sama yaitu = 36

Algoritma Kruskal

(Langkah 0: sisi-sisi dari graf sudah diurut menaik berdasarkan bobotnya – dari bobot kecil ke bobot besar)

Langkah 1: T masih kosong

Langkah 2: pilih sisi (u, v) dengan bobot minimum yang tidak membentuk sirkuit di T . Tambahkan (u, v) ke dalam T .

Langkah 3: ulangi langkah 2 sebanyak $n - 1$ kali.

```
procedure Kruskal(input G : graf, output T : pohon)
{ Membentuk pohon merentang minimum T dari graf terhubung -
  berbobot G.
  Masukan: graf-berbobot terhubung  $G = (V, E)$ , dengan  $|V| = n$ 
  Keluaran: pohon rentang minimum  $T = (V, E')$ 
}
```

Deklarasi

i, p, q, u, v : integer

Algoritma

(*Asumsi: sisi-sisi dari graf sudah diurut menaik*
berdasarkan bobotnya - dari bobot kecil ke bobot
besar)

T ← {}

while jumlah sisi T < n-1 do

 Pilih sisi (u,v) dari E yang bobotnya terkecil

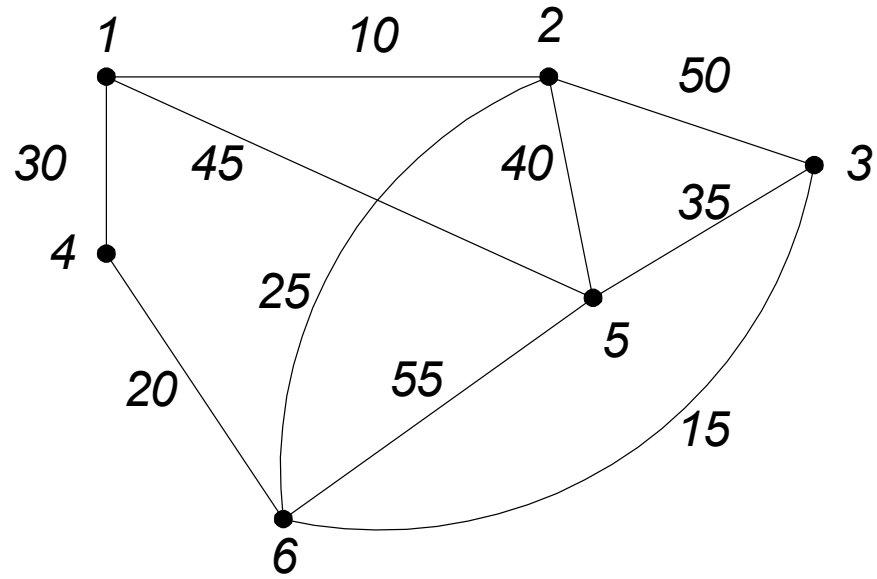
if (u,v) tidak membentuk siklus di T then

 T ← T ∪ {(u,v)}

endif


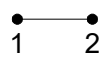
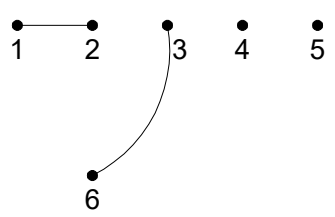
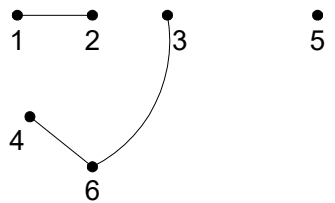
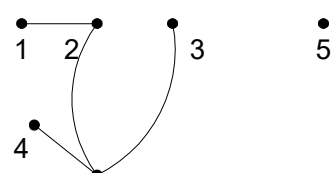
endfor

Contoh:



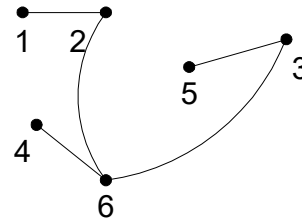
Sisi-sisi diurut menaik:

Sisi	(1,2)	(3,6)	(4,6)	(2,6)	(1,4)	(3,5)	(2,5)	(1,5)	(2,3)	(5,6)
Bobot	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55

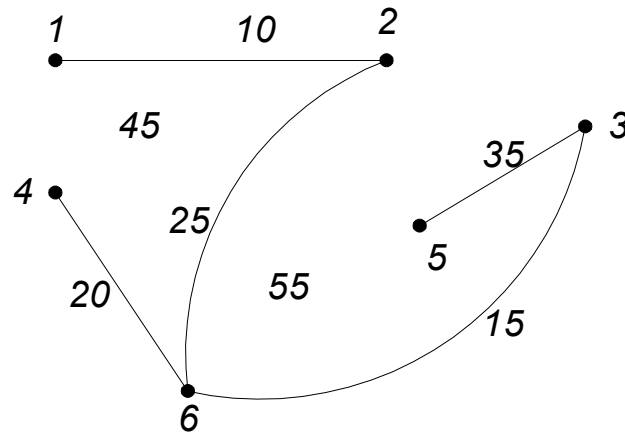
Langkah	Sisi	Bobot	Hutan merentang
0			
1	(1, 2)	10	
2	(3, 6)	15	
3	(4, 6)	20	
4	(2, 6)	25	

5 (1, 4) 30 ditolak

6 (3, 5) 35



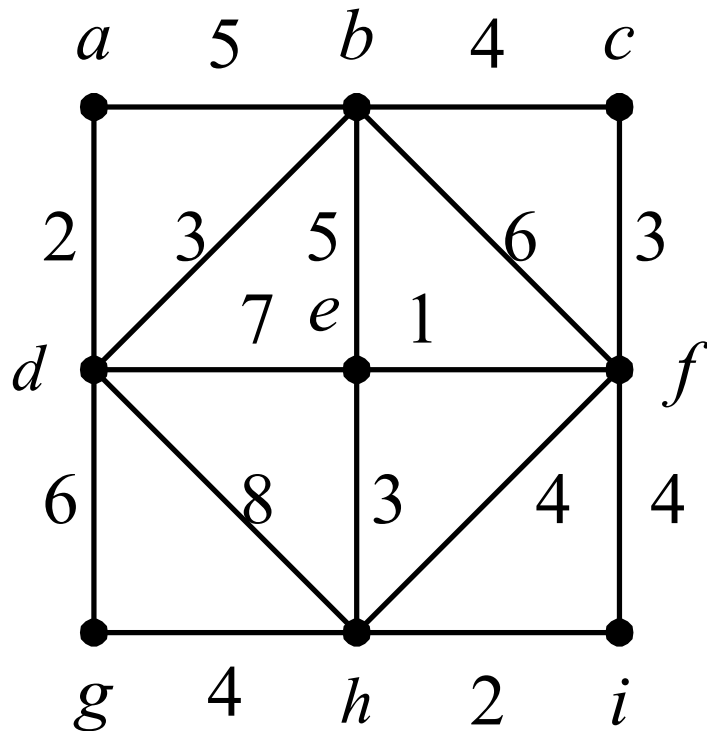
Pohon merentang minimum yang dihasilkan:



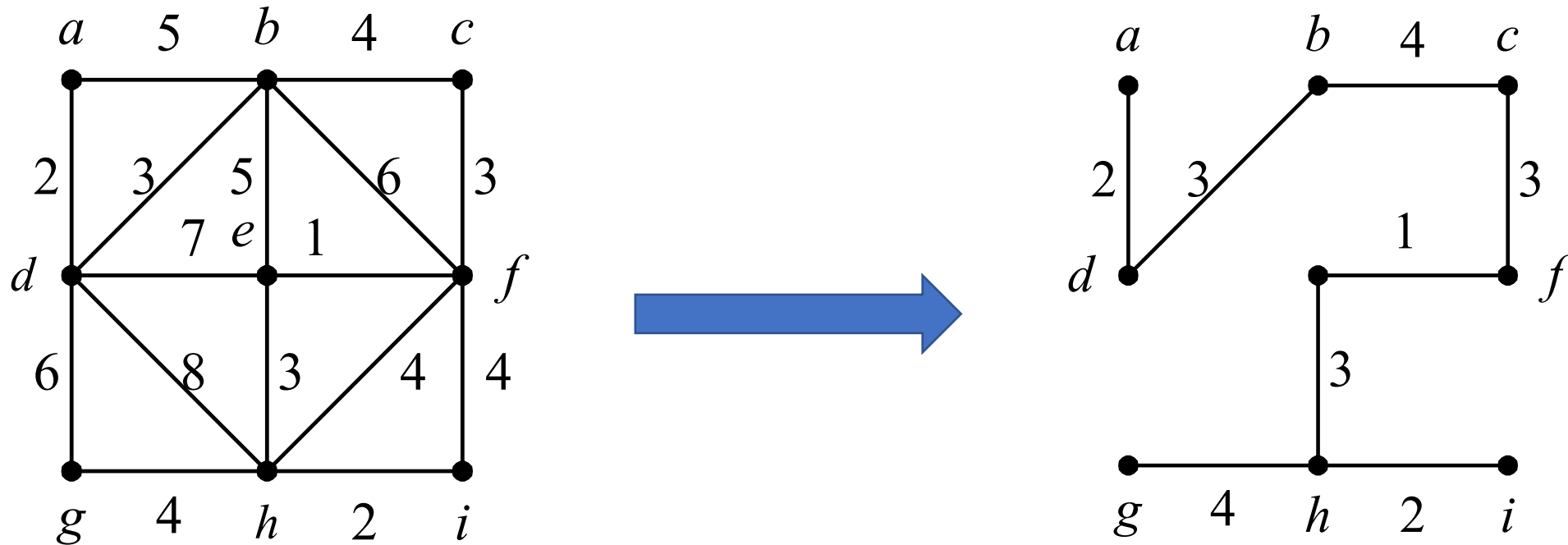
$$\text{Bobot} = 10 + 25 + 15 + 20 + 35 = 105$$

Latihan

Tentukan dan gambarkan pohon merentang minimum dari graf di bawah ini (tahapan pembentukannya tidak perlu ditulis).



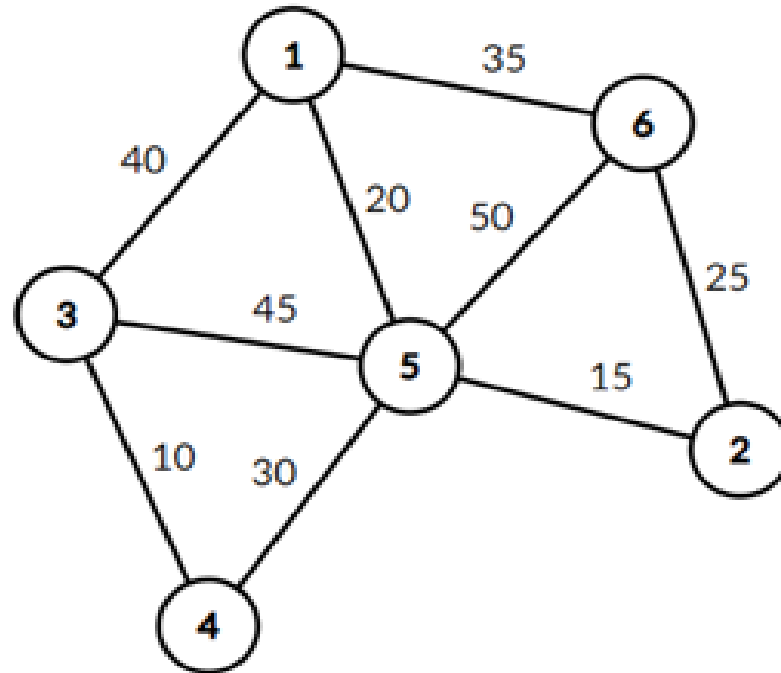
Jawaban:



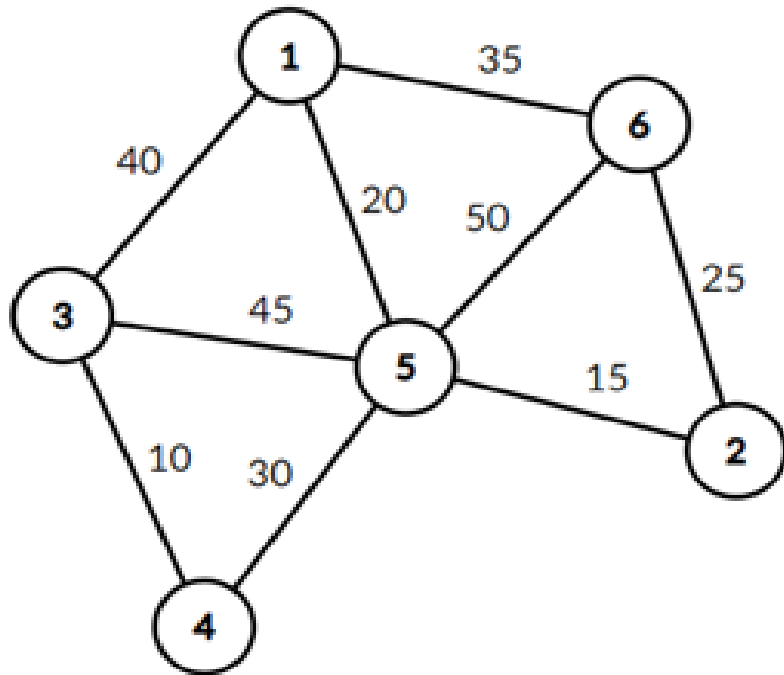
Bobot pohon merentang minimum: $1 + 3 + 3 + 2 + 4 + 4 + 3 + 2 = 22$

Latihan (Kuis 2021)

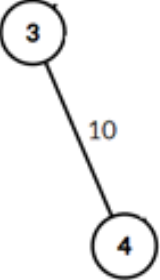
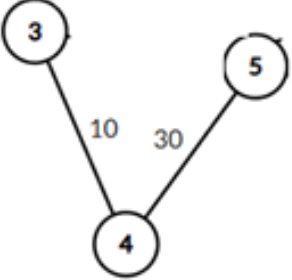
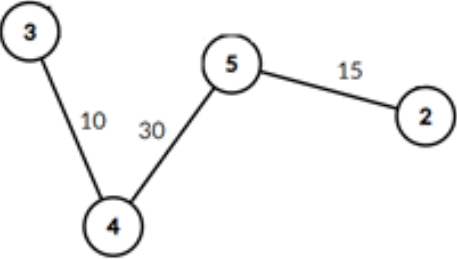
Tentukan Pohon Merentang Minimum dari graf berikut ini dengan algoritma Prim (lengkap dengan langkah-langkahnya) dan sebutkan berapa bobot minimumnya.

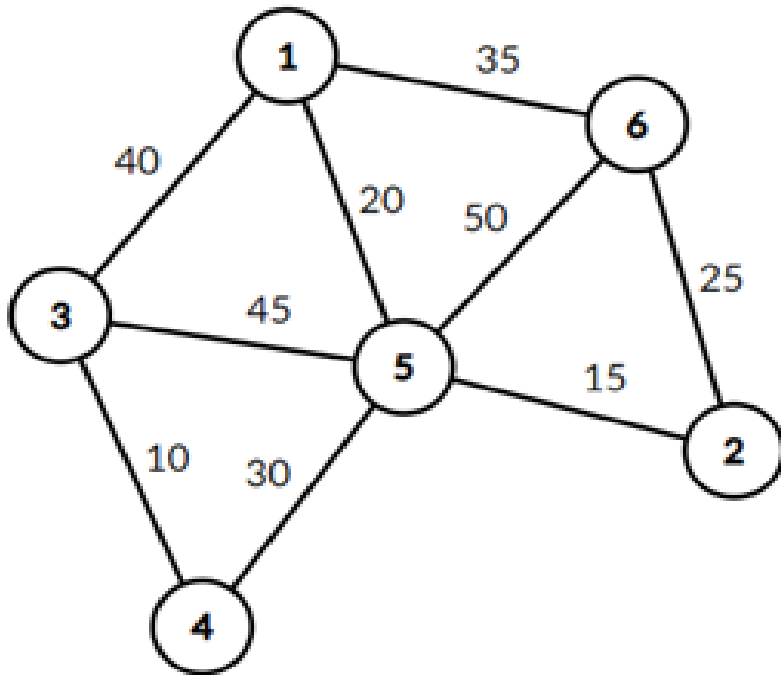


Jawaban:



Graf semula

Langkah	Sisi	Bobot	Pohon Rentang
1	(3, 4)	10	
2	(4, 5)	30	
3	(2, 5)	15	

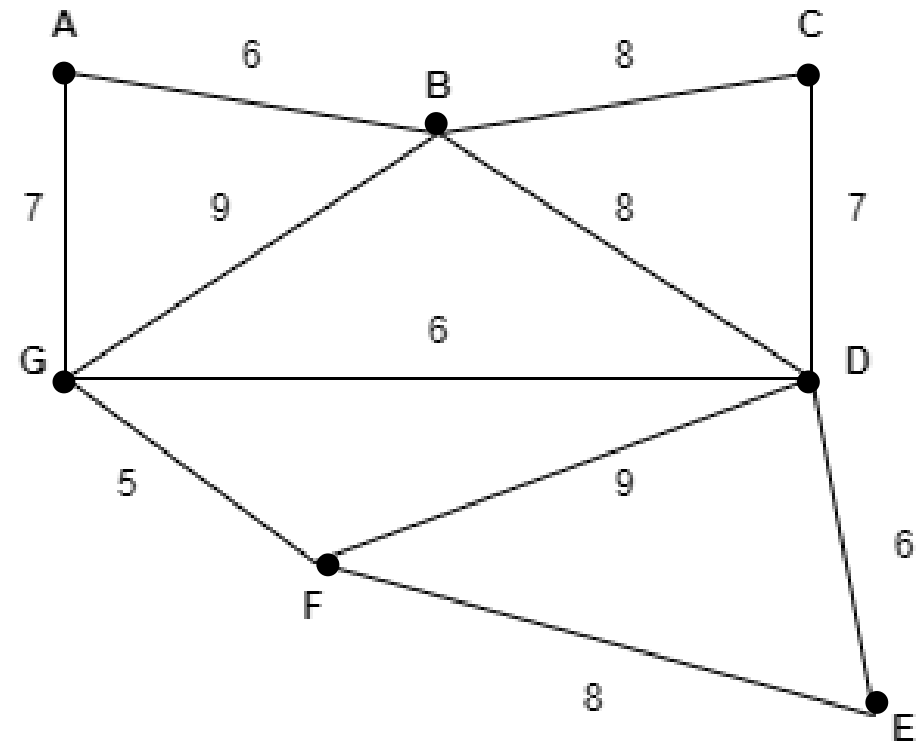


4	(1, 5)	20	
5	(2, 6)	25	<p style="color: red; text-align: right;">Pohon merentang minimum</p>

Total bobot minimumnya adalah $10 + 30 + 15 + 20 + 25 = 100$

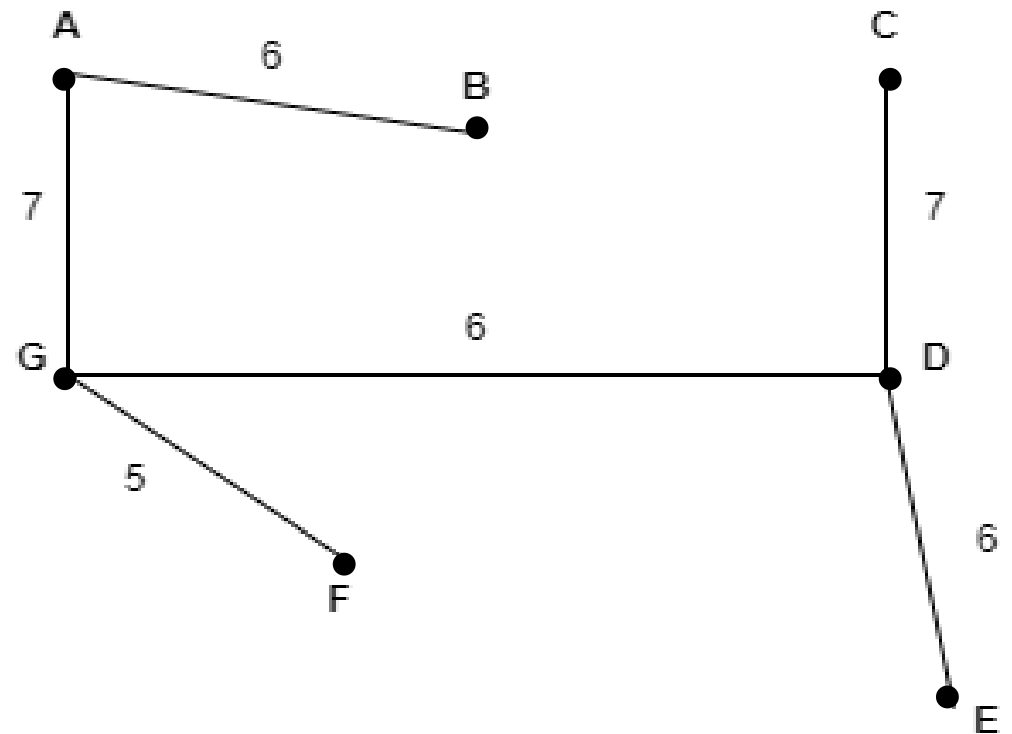
Latihan (Kuis 2022)

- Tentukan pohon merentang minimum dari graf berikut ini dengan algoritma Kruskal (lengkap dengan total bobot dan tiap sisi yang terbentuk di setiap langkah). Di akhir, sebutkan berapa bobot minimumnya beserta pohon akhir yang terbentuk. (Catatan: urutan sisi yang terbentuk berdasarkan simpul dengan abjad terendah).



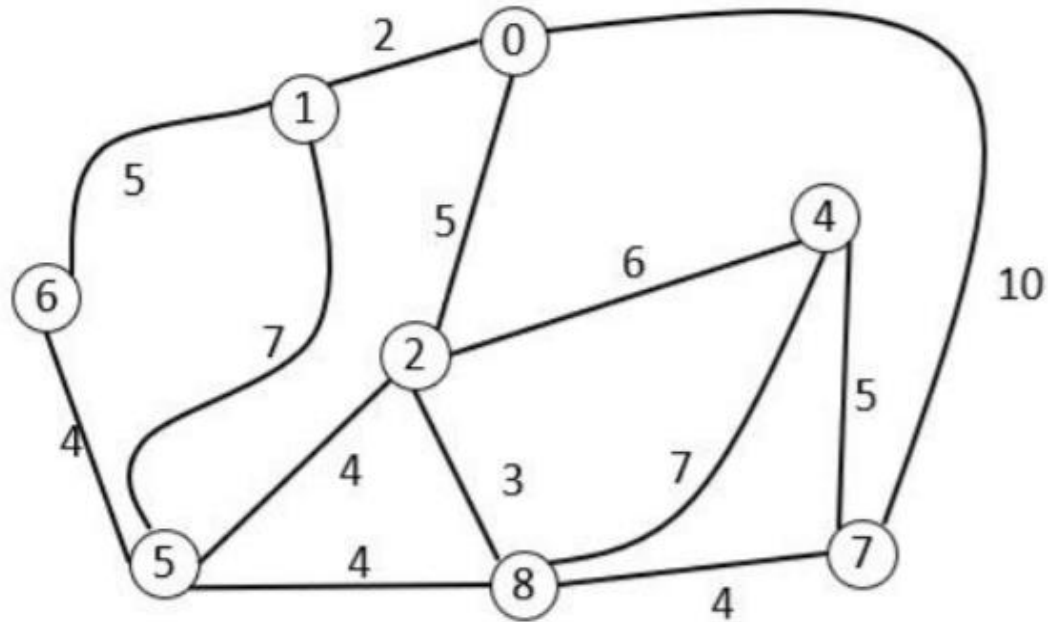
Jawaban:

Langkah	Sisi yang terbentuk	Total Bobot
1	F - G (5)	5
2	A - B (6)	11
3	D - E (6)	17
4	D - G (6)	23
5	A - G (7)	30
6	C - D (7)	37


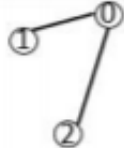
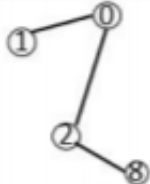
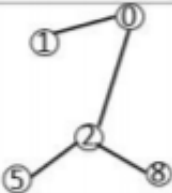
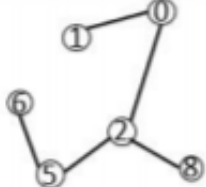
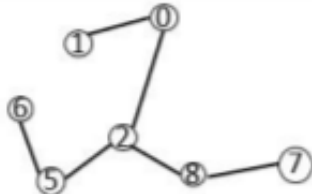
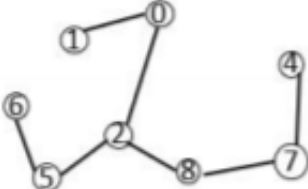


Latihan (Kuis 2020)

Bentuklah minimum spanning tree dari graf berikut dengan menggunakan Algoritma Prim dan tentukan bobot totalnya. Jika terdapat sisi dengan bobot yang sama, utamakan sisi dengan nomor simpul terkecil.



Jawaban:

Langkah	Sisi	Bobot Total	Pohon Rentang
1	(0,1)	2	
2	(0,2)	7	
3	(2,8)	10	
4	(2,5)	14	
5	(5,6)	18	
6	(7, 8)	22	
7	(4,7)	26	

Bersambung ke Bagian 2