

ABSTRAKSI

Algoritma Dijkstra merupakan algoritma untuk menemukan jarak terpendek dari suatu verteks ke verteks lainnya pada suatu graph yang berbobot, dimana jarak antar verteks yaitu bobot dari tiap *edge* atau *arc* pada graph tersebut. Algoritma Dijkstra merupakan algoritma yang setiap langkahnya mengambil *edge* atau *arc* yang berbobot minimum yang menghubungkan sebuah verteks yang sudah terpilih dengan sebuah verteks lainnya yang belum terpilih. Algoritma Dijkstra sudah umum menjadi mata pelajaran disetiap universitas maupun tempat belajar lainnya. Namum masih banyak orang yang sulit untuk memahami algoritma dijkstra dengan baik.

Aplikasi Belajar Dijkstra ini merupakan aplikasi penghasil soal otomatis dalam topik algoritma dijkstra sebagai alternatif untuk memudahkan dalam mempelajari algoritma Dijkstra dengan memberikan soal-soal secara otomatis sehingga soal-soal yang dihasilkan lebih variatif.

Aplikasi Belajar Dijkstra ini dibangun dengan menggunakan Flash, dimana penulis menggunakan ActionScript 2.0 sebagai bahasa pemrogramannya.

Kata Kunci : Dijkstra, Soal dan Flash.