

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori	12
2.3 Fungsi	16
2.4 Pelabelan Graf	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	26

3.1	Jenis dan Metode Penelitian	26
3.2	Prosedur Penelitian.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		28
4.1	Pelabelan <i>Face Magic</i>	28
4.1.1	Pelabelan <i>Face Magic</i> pada Graf Ular Segitiga.....	28
4.1.2	Pelabelan <i>Face Magic</i> pada Graf Ular Segitiga Ganda	31
4.1.3	Pelabelan <i>Face Magic</i> untuk Graf Tangga Segitiga	35
4.2	Pelabelan <i>Face Antimagic</i>	39
4.2.1	Pelabelan <i>Face Antimagic</i> pada Graf Rumah.....	39
4.2.2	Pelabelan <i>Face Antimagic</i> pada Graf Rumah Ganda.....	43
4.2.3	Pelabelan <i>Face Antimagic</i> pada Graf Tangga Segitiga	48
4.3	Implementasi Pelabelan <i>Face Magic</i> menggunakan Python.....	52
4.4	Implementasi Pelabelan <i>Face Antimagic</i> menggunakan Python.....	56
BAB V PENUTUP.....		64
5.1	Kesimpulan.....	64
5.2	Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA		65
LAMPIRAN.....		67