

KESIMPULAN DAN SARAN

0.1 KESIMPULAN

Penerapan algoritma *Greedy* untuk pewarnaan titik pada kasus pengaturan jadwal pelajaran di SMA N 3 Padang dapat dikatakan efektif, karena memiliki jadwal yang padat, ruangan kelas yang digunakan seluruhnya, dan tidak ada guru yang mengajar di dua kelas dalam waktu yang bersamaan. Dari permasalahan titik ini diperoleh warna semimum mungkin, sehingga diperoleh bilangan kromatik adalah 15 yang menunjukkan terdapat 15 jadwal pelajaran yang efektif. Namun, jadwal pelajaran tersebut dapat diperluas lagi apabila kebutuhan pelajaran pokok ingin diperbanyak.

0.2 SARAN

Algoritma *Greedy* memiliki peranan yang sangat penting dalam menyelesaikan persoalan pewarnaan titik untuk mendapatkan warna semimum mungkin. Pada Penelitian algoritma *Greedy* penulisan ini masih menggunakan algoritma manual. Sehingga disarankan untuk peneliti selanjutnya untuk mencari persoalan yang lebih kompleks dengan menggunakan komputer sehingga algoritma yang digunakan lebih sederhana.