

jalur terpendek secara sistematis tanpa bergantung pada heuristik, tetapi waktu perjalanan dan jarak tempuhnya sedikit lebih tinggi dalam situasi yang kompleks. Di sisi lain, algoritma DFS memiliki keunggulan dalam penggunaan memori yang lebih rendah, meskipun tidak seefisien A\* dan BFS dalam hal waktu dan jarak tempuh. Dalam konteks pengiriman logistik militer berbasis simulasi, di mana kecepatan dan pemilihan rute tercepat sangat penting, algoritma A\* menjadi pilihan yang lebih unggul untuk memastikan pengiriman yang cepat dan tepat. Hal ini terjadi karena algoritma A\* memiliki fungsi heuristik yang dimana mengacu pada penggunaan estimasi dan pengetahuan tambahan untuk mengarahkan pencarian dan sedangkan fungsi sistematis mengandalkan eksplorasi penuh dan metodis dari ruang pencarian tanpa menggunakan estimasi atau pengetahuan tambahan.

## Referensi

- [1] Kress, M., "Operational Logistics. Management for Professionals", 2016, doi: 10.1007/978-3-319-22674-3.
- [2] Y. Ergene, B. Hudgens, and D. Brinkley, "NAVAL POSTGRADUATE SCHOOL MONTEREY, CALIFORNIA ANALYSIS OF UNMANNED SYSTEMS IN MILITARY LOGISTICS," 2016.
- [3] K. Michalski and M. Gębicki, "The use of civil drones in forest district logistics," *Transport Economics and Logistics*, vol. 78, pp. 133–146, Dec. 2018, doi: 10.26881/etil.2018.78.11.
- [4] K. Michalski and M. Nowakowski, "The use of unmanned vehicles for military logistic purposes," *Ekonomika i Organizacja Logistyki*, vol. 5, no. 4, pp. 43–57, Aug. 2021, doi: 10.22630/eiol.2020.5.4.28.
- [5] Muhammad Hisyam Fadhlurrahman dkk. 2014. Implementasi dan Analisis Penggunaan Algoritma A-Star Dengan Prioritas Pada Pemilihan Rute Lintas Kendaraan Roda Dua. Universitas Telkom. Bandung.
- [6] Diana Okta Pugas dkk. 2011. Pencarian Rute Terpendek Menggunakan Algoritma Dijkstra dan Astar (A\*) pada SIG Berbasis Web untuk Pemetaan Pariwisata Kota Sawahlunto. Universitas Diponegoro. Semarang.
- [7] Kikik Chomsan Maaruf. 2016. Kecerdasan Buatan Menggunakan Algoritma A Star (A\*) Dalam Permainan Ular Tangga (Snake 3D). STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- [8] Yenie Syukriyah, Falahah, Hermi Solihin, 2016 Penerapan Algoritma A\* (STAR) Untuk Mencari Rute Tercepat Dengan Hambatan. Teknik Informatika Universitas Widyatama. Bandung.
- [9] Lin, M.; Yuan, K.; Shi, C.; Wang, Y. Path planning of Mobile robot based on improved A-star algorithm. *Mech. Sci. Technol. Aersp. Eng.* 2022, 41, 795–800
- [10] S. D. Pawar, K. Kr. Sharma, S. G. Sapate, and G. Y. Yadav, "Segmentation of pectoral muscle from digital mammograms with depth-first search algorithm towards breast density classification," *Biocybernetics and Biomedical Engineering*, vol. 41, no. 3, pp. 1224–1241, Jul. 2021, doi: 10.1016/j.bbe.2021.08.005.
- [11] Taufiq and S.Noor, "Penerapan Metode Depth First Search (DFS) Pada Sistem Pakar Untuk Mendiagnosa Penyakit pada Kulit," *Jutisi*, vol. 8, no. 2, pp. 25-34, Aug. 2019, doi: 10.35889/jutisi.v8i2.348.
- [12] Y. Du, F. Li, T. Zheng, and J. Li, "Fast Cascading Outage Screening Based on Deep Convolutional Neural Network and Depth-First Search," *IEEE Transactions on Power Systems*, vol. 35, no. 4, pp. 2704–2715, Jul. 2020, doi: 10.1109/tpwrs.2020.2969956.
- [13] Rismayani and Ardimansyah, "Aplikasi Berbasis Mobile untuk Pencarian Rute Angkutan Umum Kota Makassar Menggunakan Algoritma Depth First Search," *Jurnal Pekommas*, vol. 18, no. 3, 2015.
- [14] D. J. Priskilla and K. Arulanandam, "An Node Search of DFS with Spanning Tree in Undirected Graphs," *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering (IJITEE)*, vol. 9, no. 3, 2020.
- [15] Zen, L. E., & Iswavigra, D. U. (2023). Penggunaan Algoritma Depth First Search Dalam Sistem Pakar: Studi Literatur. *Jurnal Informasi dan Teknologi*, 95-90.
- [16] Humansyah, H. A., Fitri, I., & Rubhasy, A. (2021). Aplikasi Mobile Presensi Siswa Terintegrasi SMS Gateway Menggunakan Algoritma Breadth-First Search (BFS). *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 5(2), 119-125.
- [17] Lina, T. N., & Rumetna, M. S. (2021). Comparison analysis of breadth first search and depth limited search algorithms in sudoku game. *Bulletin of Computer Science and Electrical Engineering*, 2(2), 74-83.
- [18] Zhang, F., Lin, H., Zhai, J., Cheng, J., Xiang, D., Li, J., ... & Du, X. (2018). An adaptive breadth-first search algorithm on integrated architectures. *the Journal of Supercomputing*, 74, 6135-6155.