# TUGAS KECIL 2 IF2211 STRATEGI ALGORITMA SEMESTER II TAHUN 2022/2023

Mencari Pasangan Titik Terdekat 3D dengan Algoritma Divide and Conquer



Disusun oleh:

Louis Caesa Kesuma

13521069

# PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA SEKOLAH TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG 2023

#### BAB I DESKRIPSI MASALAH

Mencari sepasang titik terdekat dengan Algoritma Divide and Conquer sudah dijelaskan di dalam kuliah. Persoalan tersebut dirumuskan untuk titik pada bidang datar (2D). Pada Tucil 2 kali ini Anda diminta mengembangkan algoritma mencari sepasang titik terdekat pada bidang 3D. Misalkan terdapat n buah titik pada ruang 3D. Setiap titik P di dalam ruang dinyatakan dengan koordinat P = (x, y, z). Carilah sepasang titik yang mempunyai jarak terdekat satu sama lain. Jarak dua buah titik  $P_1 = (x_1, y_1, z_1)$  dan  $P_2 = (x_2, y_2, z_2)$  dihitung dengan rumus Euclidean berikut:

$$d = \sqrt{(x_2 - x_1)^2 + (y_2 - y_1)^2 + (z_2 - z_1)^2}$$

Buatlah program dalam Bahasa C/C++/Java/Python/Golang/Ruby/Perl (pilih salah satu) untuk mencari sepasang titik yang jaraknya terdekat datu sama lain dengan menerapkan Algoritma *Divide* and *Conquer* untuk penyelesaiannya, dan perbandingannya dengan Algoritma *Brute Force*.

#### **BAB II TEORI DASAR**

#### 1. Algoritma Divide and Conquer

Algoritma *Divide and Conquer* adalah algoritma yang identik dengan membagi-bagi persoalan kedalam beberapa persoalan yang lebih kecil dan menghasilkan solusi yang sesuai dengan permasalahan skala kecil tersebut. Hasil-hasil dari persoalan-persoalan kecil tersebut kemudian digabungkan untuk menghasilkan solusi dari persoalan awal. *Divide and Conquer* dulunya adalah strategi militer yang dikenal dengan nama *divide ut imperes*, sekarang strategi tersebut menjadi salah satu strategi yang populer di dalam ilmu komputer dengan nama yang sama.

Umumnya pengimplementasian Algoritma *Divide and Conquer* berkaitan erat dengan algoritma rekursif. Basis-basis pada algoritma rekursif dapat dijadikan sebagai permasalahan terkecil dari persoalan, dan rekursi pada algoritma rekursif dapat digunakan untuk memecah permasalahan tersebut menjadi permasalahan yang lebih kecil serta menggabungkan hasil dari pemecahan masalah-masalah skala kecil tersebut.

Algoritma Divide and Conquer terdiri dari 3 tahapan, yaitu:

- a. *Divide*, yaitu tahapan dimana permasalahan yang besar dipecah menjadi permasalahan-permasalahan yang terkecil (*base case*)
- b. *Conquer*, yaitu tahapan dimana permasalahan terkecil tersebut diselesaikan dan dicari solusinya
- c. *Combine*, yaitu tahapan dimana solusi-solusi dari permasalahan-permasalahan terkecil yang telah didapat digabungkan menjadi solusi untuk permasalahan semula
- 2. Algoritma Divide and Conquer pada persoalan mencari pasangan titik terdekat

Algoritma *Divide and Conquer* tentunya dapat digunakan untuk mencari solusi dari masalah tersebut. Kita dapat membagi titik-titik tersebut ke dalam beberapa area yang lebih kecil, dan mencari pasangan titik terdekat di area tersebut. Hasil-hasil yang didapat kemudian dapat kita gabungkan untuk mendapatkan pasangan titik terdekat dari daftar semula.

Tahapan dari pengimplementasiannya adalah:

a. Divide

Kita pertama-tama harus membagi daftar titik tersebut ke dalam beberapa daftar yang lebih kecil. Pembagian dapat dilakukan dengan cara mencari titik tengah pada daftar titik semula. Untuk mempermudah proses pembagian, kita dapat mengurutkan titik-titik tersebut secara menaik terhadap sumbu x-nya. Setelah diurutkan titik tengah dapat ditemukan dengan mengakses elemen ke-mid dari daftar titik, dimana  $mid = banyak\_titik \ div \ 2$ . Titik-titik yang nilai x-nya bernilai lebih kecil sama dengan dari titik tengah dapat dimasukkan ke dalam daftar titik kiri dan sisanya ke dalam daftar titik kanan. Proses tersebut akan terus kita lakukan hingga tercapai base case-nya, yaitu jika jumlah titik pada daftar titik tersebut adalah 1, 2 atau 3.

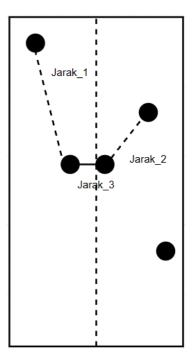
b. Conquer

Setelah *base case* tercapai, maka kita dapat mencari jarak terpendek dari titik-titik yang tersedia. Untuk *base case* dimana jumlah titiknya adalah 1, kita tidak perlu mencari jaraknya. Untuk *base case* dimana jumlah titiknya adalah 2, kita hanya perlu mencari jarak antara 2 titik tersebut dengan menggunakan rumus *Euclidean distance*.

Untuk *base case* dimana jumlah titiknya adalah 3, kita harus mencari jarak antara titik pertama dengan titik kedua, titik pertama dengan titik ketiga, dan titik kedua dengan titik ketiga. Kemudian jarak-jarak tersebut dibandingkan, dan dipilih titik-titik dengan jarak terkecil.

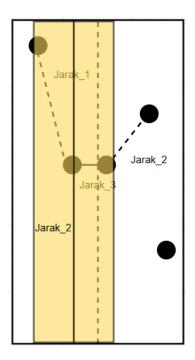
#### c. Combine

Proses penggabungan hasil dari *base case*-nya tidak bisa dilakukan secara langsung. Kita juga harus memikirkan kemungkinan dimana terdapat sepasang titik yang memiliki jarak yang lebih pendek dari hasil yang didapat sebelumnya ketika kita menggabungkan 2 daftar titik dari *base case*-nya. Ilustrasi sederhananya adalah sebagai berikut:



Bisa dilihat bahwa dari penggabungan titik-titik pada sisi kiri dan sisi kanan terdapat titik dengan jarak yang lebih kecil dari pada jarak yang didapat sebelumnya. Jarak\_1 yang didapat dari sisi kiri dan Jarak\_2 yang didapat dari sisi kan berinilai lebih besar dari pada Jarak\_3. Sehingga kita perlu memikirkan kemungkinan ini.

Untuk mempermudah kita dalam menangani kejadian ini, kita hanya perlu melihat area tertentu saja. Kita hanya perlu memilih titik-titik yang berada dalam area tertentu di sekitar titik tengah. Karena titik tengah bisa dibilang adalah titik yang terdekat dari sumbu penggabungan kedua sisi, maka kita hanya perlu mengambil titik-titik yang berada di sekitar titik tengah. Contohnya adalah sebagai berikut:



Dari ilustrasi tersebut kita hanya perlu mencari titik yang berada di area sekitar titik tengah. Area tersebut dapat kita temukan dengan cara mencari jarak yang lebih kecil antara sisi kanan dan sisi kiri, karena kita hanya ingin mencari titik yang berkemungkinan berjarak lebih pendek dari hasil yang didapat sebelumnya. Pada ilustrasi tersebut Jarak\_2 lebih pendek dibanding Jarak\_1, jadi kita akan menggunakan Jarak\_2 sebagai batas area dari titik tengah. Kita hanya akan mengambil titik-titik yang dimana posisinya pada sumbu x berada diantara posisi titik tengah pada sumbu x - Jarak\_2 dan posisi titik tengah pada sumbu x + Jarak\_2. Setelah penyaringan tersebut dilakukan, maka langkah berikutnya adalah mencari jarak terpendek serta titik-titik yang bersangkutan dari daftar titik tersebut. Hasil jarak terpendek dari daftar titik gabungan tersebut kemudian kita bandingkan dengan hasil yang didapat pada *base case*, dan titik-titik dengan jarak terpendek lah yang kita pilih. Hasil perbandingan tersebut kemudian dapat memvalidasi penggabungan *base case* kita.

Pembagian titik-titik berdasarkan sumbu x ini merupakan salah satu bentuk generalisasi yang mungkin agar kita juga dapat mencari titik-titik dengan jarak terpendek dari vektor  $R^n$ . Karena untuk setiap vektor dengan ruang n, pasti ada nilai pada sumbu x yang dapat digunakan untuk membaginya pada tahap Divide.

# **BAB III IMPLEMENTASI**

#### 1. main

```
# inisalisasi
fig = plt.figure(figsize=(15, 9))
ax = fig.add_subplot(2, 3, 1, projection='3d') # visualisasi untuk divide and conquer
bx = fig.add_subplot(2, 3, 3, projection='3d') # visualisasi untuk bruteforce
ax.set_title("Hasil dari bruteforce")
bx.set_title("Hasil dari Bruteforce")
n = int(input("Masukkan jumlah titik: "))
 le dimensi < 1:
dimensi = int(input("Jumlah dimensi minimal 1, masukkan lagi jumlah dimensi: "))
lowerbound = float(input("Masukkan batas bawah nilai titik (note: maksimal -1000): "))
upperbound = float(input("Masukkan batas atas nilai titik (note: maksimal 1000): "))
while (upperbound <- lowerbound):
print("Masukan salah!! batas bawah harus lebih kecil dari batas atas")
lowerbound = float(input("Masukkan batas bawah nilai titik (note: maksimal -1000): "))
upperbound = float(input("Masukkan batas atas nilai titik (note: maksimal 1000): "))
for i in range(n):
temp = []
for j in range(dimensi):
temp = append(round(random.uniform(lowerbound, upperbound), 3))
x.append(temp)
 # sort terlebih dahulu titik"nya
daftar_titik = sort_titik(x, 0)
 # algoritma divide and conquer
jumlahperhitungan_divide = 0
start_divide = time.time()
pasangan_divide, jarak, jumlahperhitungan_divide = find_minimum(daftar_titik, jumlahperhitungan_divide)
end_divide = time.time()
exec_time_divide = end_divide-start_divide
 # algoritms bruteforce
joundalperhitungsn_brute = 0
start_brute = time.time()
pasangan_brute, jarak_brute, jumlahperhitungan_brute = find_minimum_gabungan(daftar_titik, jumlahperhitungan_brute)
end_brute = time.time()
exec_time_brute = end_brute-start_brute
 # semua data akan ditampilkan di terminal
info_divide = f^Deskripsi hasil Divide and Conquer:\n\nkktu eksekusi: {exec_time_divide}s \nJumlah kalkulasi: {jumlahperhitungan_divide}\nJarak terdekat: {jarak}\nSolusi:\n{solution_to}
    x.text2D(0.1, 0.1, info_divide, fontsize=9, transform=plt.gcf().transFigure)
info_brute = f"Deskripsi hasil Bruteforce:\n\n\aktu eksekusi: (exec_time_brute)s \nJumlah kalkulasi: (jumlahperhitungan_brute)\nJarak terdekat: (jarak_brute)\nSolusi:\n(solution_to_string(pbx.text20(0.6, 0.1, info_brute, fontsize=9, transform=plt.gcf().transFigure)
print(f"\nTitik yang digunakan: {x}\n")
print(info_divide)
 # VISUALISASI
warna = ["red", "purple", "brown", "pink", "gray", "olive", "cyan", "orange", "black"]
if dimensi == 3: # visualisasi hanya untuk dimensi 3
    for in daftar titik:
        ax.scatter(i[0], 1[1], i[2], c ='g', marker='o')
        color_cycle = 0
for i in pasangan_divide:
    ax.scatter(i[0][0], i[0][1], i[0][2], c = warna[color_cycle % 9], marker='o')
    ax.scatter(i[1][0], i[1][1], i[1][2], c = warna[color_cycle % 9], marker='o')
    color_cycle+=1
        for i in daftar_titik:
    bx.scatter(i[0], i[1], i[2], c ='b', marker='o')
        color_cycle = 0
for i in pasangan_divide:
   bx.scatter(i[0][0], i[0][1], i[0][2], c = warna[color_cycle % 9], marker='o')
   bx.scatter(i[1][0], i[1][1], i[1][2], c = warna[color_cycle % 9], marker='o')
   color_cycle+-1
```

#### 2. find minimum

```
def find minimum(deftar_titik, counter):
    if (len(deftar_titik) = 1):
        if (len(deftar_titik) = 2):
        if (len(deftar_t
```

3. find\_minimum\_gabungan

```
# fungsi untuk mencari minimum distance dengan metode bruteforce
def find minimum gabungan(daftar_titik, counter):
    min = eucildean_distance(daftar_titik[0], daftar_titik[1])
    titik_gabungan = [[daftar_titik[0], daftar_titik[1]])
    counter *= 1

for i in range(len(daftar_titik):):
    if i! = 0 and j! = 1:
        counter *= 1
        temp = euclidean_distance(daftar_titik[1], daftar_titik[])
        if sin > temp;
        min = temp
        titik_gabungan = [[daftar_titik[1], daftar_titik[j]]]
    elif sin == temp:
        if daftar_titik[1], daftar_titik[3]] not in titik_gabungan:
        if titk_gabungan, min, counter
```

4. copy\_titik

```
# fungsi untuk menyalin daftar titik
def copy_titik(daftar_awal):
    daftar_awal_copy = []
    for i in daftar_awal:
        daftar_awal_copy.append(i)
    return daftar_awal_copy
```

5. sort titik

6. euclidean distance

```
# fungsi untuk mencari jarak euclidean
def euclidean_distance(titik1, titik2):
    temp = 0
    for i in range(len(titik1)):
        temp += pow(titik1[i] - titik2[i], 2)
    return math.sqrt(temp)
```

7. bagi titik

```
# fungsi untuk membagi titik-titik pada daftar titik menjadi 2 buah daftar titik baru yang berisikan titik di sebelah kiri dan di sebelah kanan
def bagi_titik(daftar_awal):
    daftar_kiri = []
    daftar_kanan = []

mid = len(daftar_awal) // 2
    mid_point = daftar_awal[mid]

for i in range(len(daftar_awal)):
    if (daftar_awal[i][0] <= mid_point[0]):
        | daftar_kiri.append(daftar_awal[i])
        else:
        | daftar_kanan.append(daftar_awal[i])
    return daftar_kiri, daftar_kanan</pre>
```

8. bagi titik gabungan

```
# fungsi untuk mendapatkan titik-titik yang berada di sekitar batas penggabungan 2 buah area

def bagi_titik_gabungan(daftar_awal, delta):
    titik_gabungan = []

mid = len(daftar_awal) // 2
    mid_point = daftar_awal[mid]

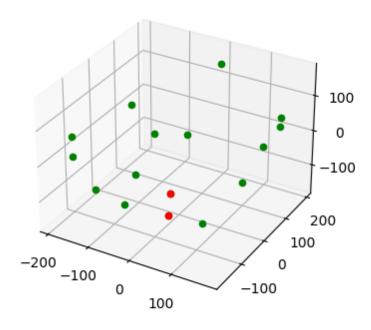
for i in range(len(daftar_awal)):
    if (daftar_awal[i][0] <= mid_point[0] + delta) and (daftar_awal[i][0] >= mid_point[0] - delta):
        titik_gabungan.append(daftar_awal[i])

return titik_gabungan
```

# **BAB IV EKSPERIMEN**

```
n = 16, dimensi = 3, lowerbound = -200, upperbound = 200
input
output:
 Masukkan jumlah titik: 16
 Masukkan dimensi (note: visualisasi hanya akan diberikan untuk dimensi 3, selain itu hanya sebatas
  di terminal):
 Masukkan batas bawah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
 Masukkan batas atas nilai titik (note: maksimal 1000): 200
Titik yang digunakan: [[72.511, 148.902, -157.03], [4.601, 172.522, 151.451], [-149.356, -176.516, 39.32], [-23.795, -59.897, 77.833], [-56.277, -96.48, 166.149], [-1.808, -40.92, -161.173], [80.0 89, -39.519, -154.355], [-184.739, -42.727, -148.87], [178.715, 109.575, 66.576], [-192.526, -113.955, 42.078], [100.84, 189.957, -65.074], [-78.159, 169.291, -78.143], [139.852, 192.344, 30.662], [-94.645, -68.772, -145.839], [-113.655, 8.035, -113.089], [-10.151, -20.572, -114.466]]
 Deskripsi hasil Divide and Conquer:
 Waktu eksekusi: 0.0s
 Jumlah kalkulasi: 53
 Jarak terdekat: 51.62548403647176
 Solusi:
  - Titik [-10.151, -20.572, -114.466] dengan titik [-1.808, -40.92, -161.173]
diwarnai dengan warna: merah
 Deskripsi hasil Bruteforce:
 Waktu eksekusi: 0.0s
Jumlah kalkulasi: 106
 Jarak terdekat: 51.62548403647176
    Titik [-10.151, -20.572, -114.466] dengan titik [-1.808, -40.92, -161.173]
   diwarnai dengan warna: merah
```





Deskripsi hasil Divide and Conquer:

Waktu eksekusi: 0.0s Jumlah kalkulasi: 53

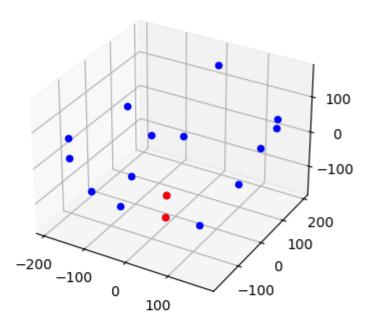
Jarak terdekat: 51.62548403647176

Solusi:

- Titik [-10.151, -20.572, -114.466] dengan titik [-1.808, -40.92, -161.173]

diwarnai dengan warna: merah





# Deskripsi hasil Bruteforce:

Waktu eksekusi: 0.0s Jumlah kalkulasi: 106

Jarak terdekat: 51.62548403647176

Solusi:

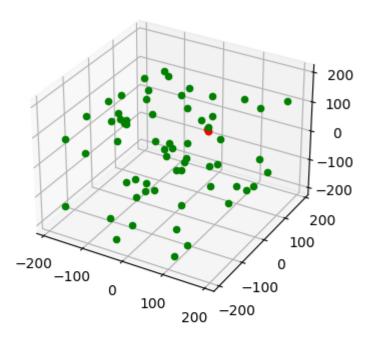
- Titik [-10.151, -20.572, -114.466] dengan titik [-1.808, -40.92, -161.173]

diwarnai dengan warna: merah

input	n = 64, dimensi = 3, lowerbound = -200, upperbound = 200
output:	

```
lasukkan jumlah titik: 64
    Masukkan dimensi (note: visualisasi hanya akan diberikan untuk dimensi 3, selain itu hanya sebatas
   Masukkan batas bawah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
   Masukkan batas atas nilai titik (note: maksimal 1000): 200
Titik yang digunakan: [[-189.757, 69.092, 1.713], [-190.049, 29.722, 69.743], [190.289, 28.05, 17.73], [-11.364, 183.568, -16.755], [-35.296, 84.823, 110.75], [112.305, -194.39, -180.525], [-24.98 1, -166.712, 186.929], [-174.284, -174.015, -146.427], [55.869, -132.711, 87.904], [194.148, -36.7 05, -37.609], [-120.994, 72.446, 145.782], [-84.17, -25.442, -187.456], [81.628, -152.86, 138.564], [-58.507, -24.471, -129.72], [-3.831, 154.687, -46.979], [-48.766, 126.009, -156.908], [43.646, -24.747, 49.907], [-22.845, 41.203, -115.427], [-63.477, -95.467, 120.468], [-53.039, 61.627, 184.949], [65.18, -156.416, 129.851], [71.407, -146.667, 144.005], [-1.904, -179.143, -135.509], [-15.806, -64.839, -105.679], [-87.648, -57.128, 99.094], [-80.604, -140.38, -173.368], [-184.133, -69.247, 85.213], [51.189, 66.689, -159.849], [161.213, 60.918, -111.484], [145.662, 9.554, -78.362], [-12.837, 163.015, -48.725], [-117.23, -15.443, -157.048], [-188.92, -142.848, 54.176], [40.177, 87.984, 134.95], [-159.41, -5.155, 35.587], [126.517, -191.38, -1.91], [-149.162, 18.753, 112.328], [186.873, 33.524, 182.494], [-98.385, 49.185, 128.41], [4.017, 185.078, -184.9], [20.027, 111.213, 2.781], [-59.472, 13.743, -8.167], [-127.207, 89.022, 61.358], [-34.21, -191.951, -188.787], [-65.35, 174.046, 66.516], [140.559, -54.602, 123.032], [17.754, -15.5004, -30.594], [-6.103, -157.24, 7, 1.916], [-114.682, -180.088, 62.792], [-23.809, 157.224, -18.988], [79.863, 166.691, 87.243], [16.849, 30.408, -167.265], [101.006, -28.64, -0.436], [-62.763, 61.477, 196.603], [-96.773, 64.63, 136.183], [70.918, -95.203, 21.925], [-25.939, 96.0, 61.539], [-190.269, 63.774, -94.641], [-15.672, 77.399, -95.756], [151.168, 146.03, -126.779], [68.031, -113.665, -168.879], [103.448, -127.225, -197.559], [-70.936, -106.486, 143.918], [182.168, 172.323, 112.93]]
  Deskripsi hasil Divide and Conquer:
  Waktu eksekusi: 0.0009965896606445312s
   Jumlah kalkulasi: 466
   Jarak terdekat: 12.390001452784402
  Solusi:
    - Titik [-12.837, 163.015, -48.725] dengan titik [-3.831, 154.687, -46.979]
        diwarnai dengan warna: merah
  Deskripsi hasil Bruteforce:
   Waktu eksekusi: 0.0034682750701904297s
   Jumlah kalkulasi: 1954
    Jarak terdekat: 12.390001452784402
   Solusi:
        Titik [-12.837, 163.015, -48.725] dengan titik [-3.831, 154.687, -46.979]
        diwarnai dengan warna: merah
```





Deskripsi hasil Divide and Conquer:

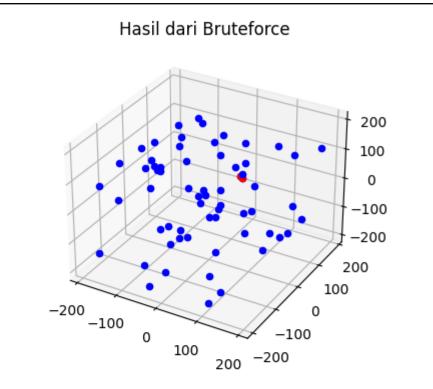
Waktu eksekusi: 0.0009965896606445312s

Jumlah kalkulasi: 466

Jarak terdekat: 12.390001452784402

. Solusi:

- Titik [-12.837, 163.015, -48.725] dengan titik [-3.831, 154.687, -46.979] diwarnai dengan warna: merah



### Deskripsi hasil Bruteforce:

Waktu eksekusi: 0.0034682750701904297s

Jumlah kalkulasi: 1954

Jarak terdekat: 12.390001452784402

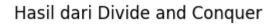
Solusi:

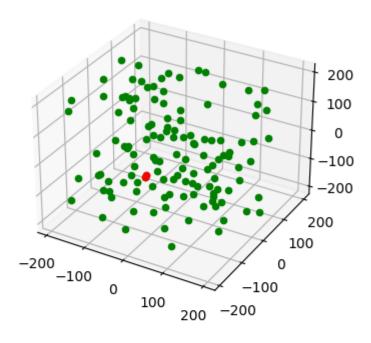
- Titik [-12.837, 163.015, -48.725] dengan titik [-3.831, 154.687, -46.979]

diwarnai dengan warna: merah

input	n = 128, dimensi = 3, lowerbound = -200, upperbound = 200
output:	

```
Masukkan jumlah titik: 128
   Masukkan dimensi (note: visualisasi hanya akan diberikan untuk dimensi 3, selain itu hanya sebatas
     di terminal):
   Masukkan batas bawah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
   Masukkan batas atas nilai titik (note: maksimal 1000): 200
Titik yang digunakan: [[-179.555, -147.488, 158.925], [-146.643, 155.869, 62.682], [-30.897, -40.4 31, 62.634], [-114.559, -96.690, -90.664], [-92.553, 199.224, -126.469], [-164.166, -169.587, -125.032], [-194.586, 117.134, -146.448], [-42.111, 25.586, 165.889], [6.995, 138.555, 173.312], [-6.9 92, 7.437, -113.267], [31.316, -145.999, -14.59], [-55.558, 19.921, -112.915], [13.332, -447.781, 48.8801], [124.643, 25.584, -112.267], [52.217, 124.133, 166.075], [-184.877, 153.573, 126.892], [18 6.353, -146.852, -17.401], [-104.55, 150.496, 126.709], [45.706, -123.297, -167.62], [-112.836, 97.511, -140.837], [-3.443, 55.184, -75.922], [-162.976, -49.717, -123.083], [85.645, -156.922, -189.547], [-128.653, -101.345, -17.458], [-80.1, -186.744], 8.665], [-2.158, -154.82, -7.784], [-78.93.8, -178.889, -141.081], [58.952, -182.695, 131.517], [111.722, -23.817, -118.425], [109.948, -104.972, -38.957], [-127.896, 5.994, -51.657], [121.623, 88.94, -115.358], [6.343], 125.848, -46.538], [-92.161, 188.039, -23.976], [-87.262, -32.575, -31.523], [55.707, -137.801, -445.994], [153.075, -8.977, -79.468], [-75.62, 13.391, 172.699], [-94.817, 131.347, -48.374], [49.94], [153.075, -8.977, -79.468], [-75.62, 13.391, 172.699], [-94.817, 131.347, -48.374], [49.94], [153.075, -8.977, -79.468], [-75.62, 13.391, 172.699], [-94.817, 131.347, -48.374], [49.94], [153.075, -8.977, -79.468], [-75.62, 13.391, 172.699], [-94.817, 131.347, -48.374], [49.94], [153.075, -8.977, -79.468], [-75.62, 13.391, 172.699], [-94.817, 131.347, -48.374], [49.94], [153.075, -8.977, -79.468], [-75.62, 13.391, 172.699], [-94.817, 131.347, -48.374], [49.94], [153.075, -8.977, -79.468], [-75.62, 13.391, 172.699], [-94.817, 131.347, -48.374], [-94.827, -151.45], [166.761, -94.94], [166.761, -94.94], [166.761, -94.94], [166.761, -94.94], [166.761, -94.94], [166.761, -94.94], [166.761, -94.94], [166.761, -94.94], [166.761, -94.94], [166.761, -94.94], [166.761, -94.94], [166.761, -94.94], [166.761, -94.94], [166.761, -94.94], [166.761, -94.94], [166.761, -94.94], [166
    Titik yang digunakan: [[-179.555, -147.488, 158.025], [-146.643, 155.869, 62.682], [-30.097, -40.4
  Deskripsi hasil Divide and Conquer:
   Waktu eksekusi: 0.00350189208984375s
    Jumlah kalkulasi: 1417
     Jarak terdekat: 5.972820857852689
   Deskripsi hasil Bruteforce:
   Waktu eksekusi: 0.01052999496459961s
   Jumlah kalkulasi: 8002
    Jarak terdekat: 5.972820857852689
   Solusi:
          Titik [-86.411, 18.434, -144.875] dengan titik [-84.679, 20.18, -139.432]
         diwarnai dengan warna: merah
```





Deskripsi hasil Divide and Conquer:

Waktu eksekusi: 0.00350189208984375s

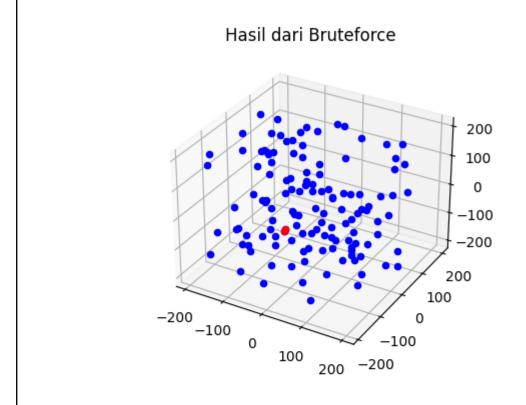
Jumlah kalkulasi: 1417

Jarak terdekat: 5.972820857852689

Solusi:

- Titik [-86.411, 18.434, -144.875] dengan titik [-84.679, 20.18, -139.432]

diwarnai dengan warna: merah



### Deskripsi hasil Bruteforce:

Waktu eksekusi: 0.01052999496459961s

Jumlah kalkulasi: 8002

Jarak terdekat: 5.972820857852689

Solusi:

- Titik [-86.411, 18.434, -144.875] dengan titik [-84.679, 20.18, -139.432]

diwarnai dengan warna: merah

input	n = 1000, dimensi = 3, lowerbound = -200, upperbound = 200
output:	

```
Masukkan jumlah titik: 1000
       Masukkan dimensi (note: visualisasi hanya akan diberikan untuk dimensi 3, selain itu hanya sebatas
      Masukkan batas bawah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
#asukkan batas bawah nilai titik (note: maksimal 1000): 200

Titik yang digumakan: [[61 425, -43.308, -59.584], [191.185, 155.031, 176.732], [90.057, -88.15, 7 5.946], [-146.001, -12.009, 12.827], [-130.05, -126.018, -87.367], [147.969, -144.341, -19.782], [ -22.482, -163.571, 82.285], [32.25, 181.634, 34.633], [-118.841, 40.424, 63.305], [-51.2, 2.052, 190.24, 110.715, -114.225], [172.304, 142.63, -98.335], [-2.959, 20.093, 3.411], [-113.444, -39.27], [-190.24, 110.715, -114.225], [172.304, 142.63, -98.335], [-2.959, 20.093, 3.411], [-113.448, -39.27, -84.532], [153.58, -178.994, -64.979], [26.556, 86.116, -123.471], [100.90, 6.128, 173.75], [ -47.512, -131.653, -182.892], [155.26, -118.014, $44.911], [163.697, 47.433, -91.726], [-157.589, 6.735, -66.615], [-47.747, -40.073, 173.64], [144.88, 186.139, -15.527], [-137.38], -116.771, 114.912], [41.592, -144.99, 190.967], [127.801, -169.18, -73.847], [181.156, 145.592, 173.867], [138.937, 150.286, -182.757], [-172.274, 28.907, 21.22], [50.606, 152.562, -28.362], [-149.44, 69.358, -146.836], [-167.141, 44.721, -3.146], [169, -763, 74.542, 88.134], [-25.597, -16.997, 197.949], [-96.75, 91.708, 41.897], [-38.525, 114.694, -80.693], [-55.72, 66.091, 116.5], [-156.32, -190.758, -793.345, 925, 75.968], [145.178, -86.486, 48.828], [17.673, 149.118, -199.224], [-146.896, 147.53, -128.277, 63.943], [182.53, 199.585, 24.432], [17.673, 149.118, -199.224], [-146.896, 147.53, -128.277, 63.943], [182.53, 199.585, 24.432], [17.673, 149.118, -199.224], [-146.896, 147.53, -128.277, 63.943], [182.53, 199.585, 24.432], [17.673, 149.118, -199.224], [-146.896, 147.53, -128.277, 63.943], [182.53, 199.585, 24.432], [17.673, 149.118, -199.224], [-146.896, 147.53, -128.277, 63.943], [182.53, 199.585, 24.432], [-17.688, -18.394], [-17.92.97, 163.66, 170.974], [15.535, -128.277, 63.943], [182.53, 199.585, 24.432], [-17.588], [-17.988, -184.715, -129.876], [-18.388, -184.715], [-19.788, -184.715, -129.876], [-144.842, -145.886], [-146.896, 144.277, -148.896], [-146.896, 144.277, -148.896], 
       Masukkan batas atas nilai titik (note: maksimal 1000): 200
      11, -105.334, 96.355], [-27.474, 50.823, -13.846], [101.154, -48.962, -49.873], [168.179, 25.764, -80.668], [196.366, -146.073, 181.599], [-199.18, -172.59, -50.777], [-75.54, 181.269, 16.909], [8 4.841, 192.819, -17.164], [172.67, -116.813, -30.921], [27.385, -92.794, 179.794], [-171.433, 107.
```

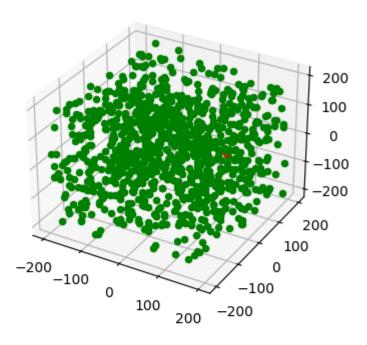
951, -155.681], [-104.993, -91.548, 151.66], [117.846, -53.523, -16.035], [-121.282, 106.688, -111.17], [-165.361, 75.84, 104.57], [-66.186, -2.155, 143.335], [172.282, -148.662, 159.557], [-61.26 3, -86.293, -47.191], [65.211, 3.878, -16.659], [-69.989, 144.822, 148.27], [111.282, 75.485, 146], [-78.6 61, -25.142, -122.544], [189.812, -102.549], -39.869, 144.822, 148.27], [173.14, -16.286, 13.46], [-78.6 61, -25.142, -122.544], [178.34, 152.37], [-129.94], -98.565], [152.357, -49.52], [47.34], -16.286, 13.46], [-78.6 61, -25.142, -122.544], [178.34, 152.39], [189.812, -102.549], [-129.824, -72.666], [-61.75, 65.75], [-79.84], -146.772, 143.961], [178.536, -77.161, 128.639], [-95.112, -95.75], [-79.84], -146.772, 143.961], [178.536, -77.161, 128.639], [-95.112, -95.75], [-80.87], [-80.

7. 113], [-97, 678, 126, 93], -51, 31], [11, 401, -195, 665, -66, 331], [105, 663, 76, 768, 145, 147], [-151, 672, -98, 484, -18, 743], [-55, 626, 19, 692, -184, 801], [-138, 147], 193, 39, -55, 493], [-64, 907, 90, 249, 77, 791], [-108, 557, -135], [13, 46, 5775], [96, 147], -179, 258], [64, 131], [-128, 238, 42, 503], [-37, 148], [-37, 14

1, [0.948, 17.424, 92.435], [198.489, -58.978, 98.883], [-185.851, -195.633, 9.701], [113.327, -10.8168, 121.998], [-541.188, 3.591, -9.476], [159.780, 413.43], -165.160], [78.109, -60.210, -150.357], [-19.589, 197.886, -18.891], [158.518, 158.679, -4.517], [-67.516], 87.896, -70.851, [-10.57],

```
[120.785, -12.773, -45.847], [-128.978, 14.19, 66.319], [189.7, -41.83, 189.581], [196.546, -36.96 9, 193.329], [28.274, 69.885, 21.167], [-109.545, 169.381, 17.351], [-38.931, 99.426, -196.241], [189.341, -38.97, -149.31], [-64.965, 21.465, 69.7685], [-6.961, -176.281, 162.113], [143.925, -92.9 42], [-92.314, 195.889], 195.165], [166.435, 24.921, 15.862], [179.12, -181.449, 119.78], [184.93, 22.25, -85.537], [-162.722, -132.664, -47.116], [197.991, 84.125, 143.945], [149.57, 22.6 6], 48.553], [-89.665, 195.629, 168.599], [-189.879, -141.765, 138.586], [-4.98, -98.83, -92.94], [-162.752, -32.355, -137.886], [-171.563, -49.332, 162.46], [-124.418, -160.131, 160.761], [13.221, -124.52], [15.338, -35.576, -129.348], [71.431, 133.757, 80.765], [-188.287, -89.169, -197.351], [-84.89], [-124.94], [-185.628, -56.216, 22.917], [197.12], 83.347, [162.45, -156.644, -172.328], [151.338, -53.576, -129.348], [71.431, 133.757, 80.765], [-188.287, -89.169, -197.471, 57.325, 96.938], [184.472, -13.722], [-186.66, 163.122, -197.122, 83.347], [-18.966], [-116.556, -76.911, -58.185], [24.65, 53.2, 113.396], [165.668, -169.957, 18.965], [-174.347, 139.376, -74.74], [-17.75, -72.85, -96.38], [18.3478, -13.772, 32.663], [195.314, -137.252, 87.568], [196.552, -54.57], [47.45, -47.45], [47.45, -47.45], [47.45, -47.45], [47.45, -47.45], [47.45, -47.45], [47.45, -47.45], [47.45, -47.45], [47.45, -47.45], [47.45], [47.45, -47.45], [47.45, -47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45], [47.45]
      Deskripsi hasil Divide and Conquer:
      Waktu eksekusi: 0.0677802562713623s
       Jumlah kalkulasi: 44602
       Jarak terdekat: 3.168819496279331
       solusi:
               Titik [132.621, 19.702, 33.112] dengan titik [133.177<sub>,</sub> 16.862, 34.403]
              diwarnai dengan warna: merah
    Deskripsi hasil Bruteforce:
    Waktu eksekusi: 0.7169990539550781s
Jumlah kalkulasi: 498502
      Jarak terdekat: 3.168819496279331
     Solusi:
              Titik [132.621, 19.702, 33.112] dengan titik [133.177, 16.862, 34.403]
              diwarnai dengan warna: merah
```





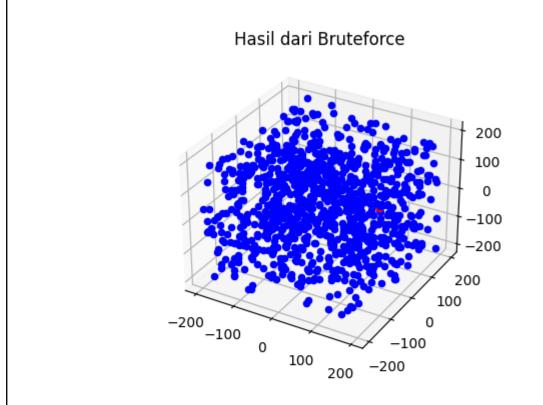
#### Deskripsi hasil Divide and Conquer:

Waktu eksekusi: 0.0677802562713623s

Jumlah kalkulasi: 44602

Jarak terdekat: 3.168819496279331

- Titik [132.621, 19.702, 33.112] dengan titik [133.177, 16.862, 34.403] diwarnai dengan warna: merah



#### Deskripsi hasil Bruteforce:

Waktu eksekusi: 0.7169990539550781s

Jumlah kalkulasi: 498502

Jarak terdekat: 3.168819496279331

Solusi:

- Titik [132.621, 19.702, 33.112] dengan titik [133.177, 16.862, 34.403]

diwarnai dengan warna: merah

input	n = 100, dimensi = 1, lowerbound = -200, upperbound = 200
output:	

```
Masukkan jumlah titik: 100
Masukkan dimensi (note: visualisasi hanya akan diberikan untuk dimensi 3, selain itu hanya sebatas
   di terminal):
 Masukkan batas bawah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
Masukkan batas atas nilai titik (note: maksimal 1000): 200
Titik yang digunakan: [[-55.001], [137.645], [36.158], [63.738], [1.886], [83.74], [14.739], [38.8 84], [156.44], [182.581], [7.13], [29.547], [-116.061], [-150.49], [-145.012], [61.128], [64.723], [193.074], [38.789], [-117.259], [23.749], [-81.434], [70.746], [127.043], [-92.382], [-42.141], [30.228], [132.523], [64.321], [-159.773], [177.39], [131.596], [184.048], [45.124], [32.744], [11.3.162], [-79.852], [-128.995], [-87.138], [133.356], [136.997], [-127.754], [-148.457], [-79.769], [-181.522], [-155.696], [98.585], [46.875], [-185.56], [168.452], [71.896], [-8.313], [183.659], [114.859], [-170.955], [-162.826], [31.235], [-64.579], [-66.393], [-73.445], [68.098], [-49.696], [190.892], [-124.582], [-181.062], [-66.524], [123.52], [-192.236], [194.089], [90.317], [100.372], [130.188], [-133.96], [54.476], [-165.905], [85.444], [-132.642], [45.965], [-87.426], [-20.792], [4.059], [5.422], [12.627], [130.56], [174.203], [31.919], [181.815], [-89.368], [-182.388], [-44.283], [-132.226], [105.975], [-9.192], [-97.007], [-159.447], [103.253], [22.15], [164.424], [-8.872], [192.438]]
  Titik yang digunakan: [[-55.001], [137.645], [36.158], [63.738], [1.886], [83.74], [14.739], [38.8
 Deskripsi hasil Divide and Conquer:
 Waktu eksekusi: 0.0010132789611816406s
  Jumlah kalkulasi: 89
  Jarak terdekat: 0.08299999999999841
 Solusi:
   - Vektor [-79.852] dengan vektor [-79.769]
 Deskripsi hasil Bruteforce:
 Waktu eksekusi: 0.003560781478881836s
  Jumlah kalkulasi: 4852
  Jarak terdekat: 0.08299999999999841
  Solusi:
    - Vektor [-79.852] dengan vektor [-79.769]
```

```
1asukkan jumlah titik: 100
    Masukkan dimensi (note: visualisasi hanya akan diberikan untuk dimensi 3, selain itu hanya sebatas
   Masukkan batas bawah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
   Masukkan batas atas nilai titik (note: maksimal 1000): 200
Titik yang digunakan: [[-103.33, -34.982], [93.387, 174.757], [-165.289, -169.932], [65.892, -186.818], [36.754, -56.237], [-172.767, 37.182], [-133.943, -2.245], [-22.453, -4.347], [76.47, -28.044], [-5.291, 14.225], [-30.46, -125.156], [-150.393, -148.238], [-135.493, -72.198], [-23.51, -53.83], [70.083, 26.436], [133.616, 67.463], [-106.856, -127.909], [-42.169, -153.252], [-196.41, -147.269], [107.311, -20.571], [-122.202, 141.721], [-179.147, -100.007], [-134.19, -42.153], [132.174, -56.604], [-90.718, -146.725], [-101.302, -99.682], [-75.115, -114.645], [172.777, 147.367], [185.162, -174.231], [51.055, -158.293], [-162.328, 25.991], [-106.568, 43.274], [-119.005, 26.495], [105.925, -171.472], [-37.194, 60.795], [32.859, 25.71], [155.885, -179.749], [188.728, 111.985], [-193.701, 72.55], [-98.125, -20.62], [-87.422, -128.173], [81.72, 11.281], [21.65, 114.252], [-5.155, 186.844], [158.385, 163.546], [178.31, -23.398], [-64.141, -151.37], [190.051, 20.202], [80.463, 45.407], [140.364, -192.533], [-24.534, -92.07], [-72.5, 157.827], [-76.526, 90.805], [191.366, -111.476], [-9.415, 147.501], [41.921, 163.565], [-152.141, -185.703], [-54.402, -140.317], [-34.216, -57.009], [-106.322, 199.083], [-11.908, -166.987], [-43.279, 149.02], [-191.071, 142.056], [-121.268, 6.979], [-67.769, -104.624], [129.968, -51.345], [152.648, 102.851], [98.447, -38.697], [-21.268, 6.979], [-67.769, -104.624], [129.968, -51.345], [152.648, 102.851], [98.447, -38.697], [-21.268, 6.979], [-67.769, -104.624], [129.968, -51.345], [152.648, 102.851], [-98.77, 014.164.77], [-2.886, 144.03], [40.379, -172.432], [-80.95, 143.267], [120.451, -192.297], [197.876, 135.117], [127.114, 143.636], [6.097, 175.457], [-37.263, -164.712], [-145.302, 118.109], [38.542, -115.757], [-79.063, -44.968], [134.983, -9.623], [-177.879, -97.131], [153.925, 192.978], [28.231, -33.994], [-14.975, 20.662], [-19.601, 145.988], [72.744, 117.438], [-191.564, 67.365], [35.099, -173.809], [31.141, -110.524], [-146.64, 172.289], [-136.901, 148.398], [-117.784, 21.52]
  Deskripsi hasil Divide and Conquer:
  Waktu eksekusi: 0.0010001659393310547s
   Jumlah kalkulasi: 312
   Jarak terdekat: 0.5102401395421604
   Solusi:
    - Vektor [21.65, 114.252] dengan vektor [22.062, 113.951]
  Deskripsi hasil Bruteforce:
  Waktu eksekusi: 0.004990339279174805s
   Jumlah kalkulasi: 4852
    Jarak terdekat: 0.5102401395421604
   Solusi:
         Vektor [21.65, 114.252] dengan vektor [22.062, 113.951]
```

```
Masukkan jumlah titik: 100
     Masukkan dimensi (note: visualisasi hanya akan diberikan untuk dimensi 3, selain itu hanya sebatas
      di terminal):
    Masukkan batas bawah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
    Masukkan batas atas nilai titik (note: maksimal 1000): 200
   Titik yang digunakan: [[171.178, 50.165, -169.765, 179.21], [-177.74, -40.215, -25.85, -64.406], [
160.247, 192.689, 161.379, 30.982], [-42.032, -81.214, -95.191, 38.867], [-191.649, 117.193, 107.1
41, -46.617], [12.565, 110.627, -106.615, 147.996], [-68.749, -173.52, 62.67, 96.551], [-56.619, 1
1111 Yang digunakan: [171.178, 56.165, -169.765, 179.21], [-177.74, -46.215, -25.85, -64.466], [160.247, 192.689, 161.379, 30.921], [-42.632, -81.214, -95.191, 38.867], [-191.649, 117.195, 187.1 41, -46.617], [12.565, 110.627, -106.615, 147.996], [-68.749, -173.52, 62.67, 6.551], [-56.619, 1], 16.848, 79.189, 43.378], [133.37, -156.135, -191.406, 109.281], [-56.29, -15.735, 166.336, 118.1 56], [95.784, 42.458, -142.682, -166.361], [11.957, 8.617, -82.765, 72.648], [-84.922, -11.141, -3.558, -185.994], [-197.702, -57.17, -97.744, 60.359], [-160.757, 75.993, 97.542, -58.316], [-103.3 1, -190.688, -161.19, 183.417], [-5.99], 86.12, 143.719, 7.931], [35.439, 166.949, 78.158, 94.946], [34.17, 65.719, -123.299, -119.023], [65.818, -6.365, 151.624, 3.841], [-56.835, -195.882, -148, 988, 132.18], [51.283, -161.344], 197.767, 149.67], [-170.572, 58.344, 136.418, 155.11], [34.34, 191.877, 98.704, 50.817], [62.52, 65.919, 188.309, 153.774], [-199.377, 60.485, 101.732, 99.89], [37.713, -65.944, -140.798, -54.657], [84.46, 136.778, 124.235, 43.589], [195.714, 176.35, 63.456, -120.92], [-89.26, -198.154, -104.944, 130.711], [-105.306, -123.995, -172.865, -55.907], [93.894, -72.358, -90.79, 11.214], [98.549, -154.447, 154.674, -143.925], [35.507, 175.986, -172.073, 19.56], [18.233, 199.932, 77.841, -41.092], [111.219, -155.172, -8.943, 81.193], [-32.242, -51.886, 125.961, -68.566], [-26.0, 95.225, 120.155, -142.247], [36.973, 79.557, 91.118, -180.52], [193.708, -55.74], 158.232, 39.957), [46.478, 165.962, -9.761, 9.144], [-183.44, -15.852, 44.154, 155.864], [-199.493, 170.361, -164.498, 189.915], [34.766, -91.1744], [-183.44, -15.852, 44.154, 155.864], [-199.493, 170.361, -164.498, 189.915], [34.766, -91.1744], [-183.44, -15.852, 44.154, 155.864], [-199.493, 170.361, -164.498, 189.915], [34.766, -91.1744], [-183.44, -15.852, 44.154, 155.864], [-199.493, 170.361, -164.498, 189.915], [34.766, -91.1744], [-183.44, -15.852, 44.154, 155.864], [-199.493, 170.361, -164.498, 189.915], [34.766, -91.1744], [-183.44, -15.852, 44.154, 15
        -94.525, -80.454, -96.821]]
    Deskripsi hasil Divide and Conquer:
    Waktu eksekusi: 0.0045011043548583984s
    Jumlah kalkulasi: 2361
     Jarak terdekat: 19.367373311835557
        Vektor [-99.846, -98.472, -66.282, -87.993] dengan vektor [-88.414, -114.038, -64.847, -87.781]
   Deskripsi hasil Bruteforce:
   Waktu eksekusi: 0.008009195327758789s
    Jumlah kalkulasi: 4852
    Jarak terdekat: 19.367373311835557
    Solusi:
          Vektor [-99.846, -98.472, -66.282, -87.993] dengan vektor [-88.414, -114.038, -64.847, -87.781]
```

```
input  n = 100, dimensi = 10, lowerbound = -200, upperbound = 200

output:
```

Masukkan jumlah titik: 100 Masukkan dimensi (note: visualisasi hanya akan diberikan untuk dimensi 3, selain itu hanya sebatas di terminal): Masukkan batas bawah nilai titik (note: maksimal -1000): -200 Masukkan batas atas nilai titik (note: maksimal 1000): 200 Titik yang digunakan: [[-79.335, 89.518, 174.471, -86.501, 161.443, 4.147, 47.039, -14.948, -151.1 96, 66.209], [129.127, 178.223, -25.224, -137.247, 2.884, -145.265, -150.481, 105.331, 96.867, -14 9.292], [135.152, 42.48, 175.105, 153.629, -192.674, -32.81, 68.935, 117.257, -124.093, -194.413], 9.292], [135.152, 42.48, 175.105, 153.629, -192.674, -32.81, 68.935, 117.257, -124.093, -194.413], [174.864, -110.906, 51.21, 130.812, -19.775, 158.331, -177.98, 149.533, -56.775, 177.424], [100.2 32, 168.811, -143.178, -99.505, -125.833, -149.438, 152.275, -92.354, -199.223, 127.115], [-6.236, -50.824, -47.341, -2.286, -116.187, 2.266, -113.01, 82.914, -159.721, 153.831], [196.281, -89.073, -115.149, -27.62, -115.252, 96.113, -173.777, -194.922, 27.955, 171.861], [-90.167, -31.144, -15, 9.857, -192.298, -102.259, 47.63, -6.455, 57.814, 165.189, 116.171], [-60.85, -7.378, 94.023, 83.2 23, -191.769, -85.36, -101.694, -161.058, 143.436, 152.374], [90.223, 157.858, -165.264, -97.67, -108.858, 185.698, 5.818, 36.423, 28.145, -80.96], [109.85, -0.146, 14.579, -3.509, -193.394, -90.9 07, -126.659, -24.369, 102.371, -89.87], [-128.944, 56.966, 20.359, 4.01, -171.087, -74.038, -26.8 41, -152.192, 54.583, -98.805], [50.765, 100.347, -176.686, 32.807, -51.404, -73.808, 189.519, -37.671, 148.558, 39.366], [-180.981, 171.011, 109.816, 186.832, 21.955, 23.799, -186.857, 153.289, -52.616, -35.445], [121.719, 133.533, 70.726, -119.407, -192.238, 62.116, 180.567, -101.103, 72.767, 79.8], [26.706, 113.421, 97.942, -91.742, 185.656, 94.808, -111.15, -58.59, 89.778, 150.238], [-80.037, 150.497, -108.053, 179.466, 111.175, -186.745, -145.975, 43.198, -58.629, 151.257], [-171.418, -140.266, 173.795, 13.26, 168.48, 93.453, 159.113, 56.666, -28.835, 15.877], [-117.866, 158.2 24, -35.485, -195.76, 191.859, 46.797, -82.131, -94.036, -184.193, 183.714], [150.59, -176.101, 15 24, -35.485, -195.76, 191.859, 46.797, -82.131, -94.036, -184.193, 183.714], [150.59, -176.101, 156.476, -110.36, -105.185, -154.361, -10.78, 150.679, 61.375, -188.693], [167.272, 140.628, 103.202, 147.957, -129.45, 138.261, -196.421, 197.934, -175.986, -169.285], [-137.013, 127.453, 157.655, -62.087, -113.523, 107.636, -101.513, -198.703, 110.67, 185.206], [-163.151, -140.842, 175.569, 10 -62.087, -113.523, 107.636, -101.513, -198.703, 110.67, 185.206], [-163.151, -140.842, 175.569, 10 2.649, -138.433, 58.982, 195.61, 67.99, 195.143, -34.438], [-95.059, -28.853, -196.6, 44.224, 167. 525, 17.87, -1.066, -81.359, 39.155, -70.836], [-5.597, -22.922, 190.908, -13.916, 134.201, 15.013, -48.573, -187.543, -178.4, 3.23], [-163.9, 31.463, 52.278, 119.186, 163.555, -180.948, -22.48, 2 .836, -22.334, -178.43, 226, 26.833, -186.842, -192.592, 160.981, 178.594, 192.267, -24.775, 98.4 91, 94.083], [15.199, 99.892, -183.169, 141.185, -180.601, 31.537, 146.568, 50.262, -185.839, -140.726], [-190.303, -71.598, 129.265, -173.259, -147.713, -65.454, 150.135, -122.966, -55.09, 163.87 9], [-169.709, 184.138, -37.253, 101.999, 182.735, 180.757, -164.5, 27.736, 101.785, 130.408], [-91.495, -128.589, -77.853, 96.577, 160.105, 93.229, 17.757, 72.325, 157.949, 74.387], [-145.366, -15.572, -56.469, -84.353, -7.588, -159.053, 163.768, -157.926, 99.429, 39.769], [194.437, 35.245, 175.437, 6.648, 61.069, -88.995, 150.095, -90.648, -164.962, 32.402], [100.476, 158.022, -59.433, 124.847, 13.696, 188.609, -70.945, 157.7, 198.268, 175.317], [65.257, 122.24, -70.435, -64.792, -179.976, -83.853, -110.525, 84.975, 121.631, 80.253], [-128.656, -112.242, -9.125, -66.155, 85.484, 197.967, -144.695, -0.098, 83.437, 176.675], [-183.003, 195.694, 178.226, -8.478, -13.775, -1.96, 56.538, -139.008, 30.202, -175.071], [59.008, -181.831, 118.66, 118.468, 178.977, 81.496, -71.126, 9.975, 156.908, -85.299], [176.139, 183.822, 142.584, -144.377, 199.096, -17.272, -183.317, 105.548, 5.568, 39.949], [-43.724, -58.117, 14.522, 192.704, -109.702, 66.699, 119.215, 160.824, 137.179, -102.047], [-47.827, -156.438, -135.422, 195.3, 0.192, -113.187, 108.577, -125.081, 55.576, -63.643], [-84.354, 154.156, -34.42, -41.668, -124.675, 12.916, -142.98, 102.822, 117.371, -107.792] 79, -192.047], [-47.827, -150.438, -133.422, 195.3, 6.192, -113.187, 108.377, -123.081, 55.376, -6
3.643], [-84.354, 154.156, -34.42, -41.668, -124.675, 12.916, -142.98, 102.822, 117.371, -107.792]
, [-6.701, -111.062, -17.524, 195.83, 40.147, 127.616, 182.46, -3.998, -81.02, 175.533], [-44.638,
-177.962, -11.359, -79.709, -61.032, -86.86, -193.01, 70.46, -171.307, -56.636], [-120.27, 148.90
5, 80.387, 157.718, 117.893, 193.824, 132.492, -180.966, 167.722, 102.186], [-17.443, 6.945, 106.0
23, 189.41, 86.588, 183.239, -30.937, 180.865, 85.986, 128.894], [160.729, -116.329, 142.698, 51.2

67, 136.502, -3.252, -93.433, 19.083, -157.823, -159.837], [30.313, 45.504, -105.964, 123.653, 146.966, 91.707, -22.119, -48.479, 4.632, -166.436], [96.374, -196.324, 142.691, 163.802, -105.409, -55.144, -20.622, -133.772, 182.985, 33.106], [26.997, -66.709, -71.446, -118.117, 167.274, 73.189, -152.114, -37.057, -94.339, -24.889], [86.991, -194.756, -168.007, 90.798, 96.136, 135.721, 141.953, 141.945, 47.7541, 108.557], [129.335, -198.116, 14.219, 36.841, -131.679, 49.828, 57.248, -56.65, -115.504, -166.143], [1.48, -111.52, -184.475, 129.329, -30.995, -28.229, 9.096, 130.632, -113.013, 69.433], [191.069, -117.435, -111.989, 116.365, -167.887, -140.954, 77.339, -11.223, -170.79, 1, -106.4341], [1.48, -111.52, -164.475], -166.346, -10.747, -108.321, -29.604, -117.539, 102.777, -102.406, -43.531, -183.465, -92.12, -194.146, -142.387, 140.643, -194.146, -142.387, 140.643, -194.146, -194.146, -184.265, -194.146, -194.266, -43.531, -183.465, -92.12, -184.078, -194.146, -194.27, -194.146, -194.27, -194.146, -194.27, -194.146, -194.27, -194.146, -194.27, -194.146, -194.27, -194.146, -194.27, -194.146, -194.27, -194.146, -194.27, -194.27, -194.146, -194.27, -194. 5, -46.923], [-197.393, 155.953, -157.692, 96.481, -179.811, -75.49, 185.639, 157.839, 155.514, 57.177], [155.654, 50.158, -190.146, -22.684, -15.935, 187.965, 130.031, -122.031, -74.067, 79.164], [-36.077, -35.806, 114.625, -193.712, 142.442, 178.534, 176.758, 115.289, 114.204, -177.572], [-47.261, -120.688, -47.473, -9.543, 153.4, 98.587, -191.904, -157.69, 132.447, 59.644], [92.382, -138.465, -3.273, -99.563, -136.377, 82.019, 92.429, 18.156, -12.585, 88.38], [80.769, 126.309, -56.81, -135.577, 27.118, -2.857, -141.657, -70.827, 189.01, -21.778], [-151.272, -58.454, 42.92, 163.103, -44.38, 190.187, -57.355, 128.918, -26.244, -144.858], [130.127, -85.998, -155.59, 72.584, 77.522, -131.982, -135.029, 116.555, 53.007, 121.95], [-112.808, -5.687, -53.9, 173.281, -136.237, 68.643, 57.547, 63.676, -58.71, 29.299], [117.64, 21.913, -116.694, -3.024, -68.352, 78.32, 181.50, -100.251, 44.652, 105.931], [176.251, 125.39, -84.224, -3.115, -66.714, -158.276, 153.457, -178.676, 142.52, -23.212], [-188.361, -199.443, 167.266, -194.572, 194.419, 107.719, -50.504, 92.764, 124.701, 98.116], [125.374, -95.789, -8.567, -72.941, -193.051, -31.467, 176.893, 194.726, -102.202, 129.091], [-112.914, -172.683, 11.933, -145.956, 72.457, 32.431, -114.397, -146.881, 117.846, -94.619], [34.237, 58.902, 101.898, -100.752, -7.104, -156.992, -156.615, 33.027, -130.019, -95.53, 120.429, -0.581, 36.078, 15.736, 157.041, -49.099, -161.905, 114.63, 77.151, 144.9], [109.555, 67.02, 94.898, -92.194, 169.272, 102.15, 187.478, 58.257, -158.572, -93.797], [48.4, -175.269, -8.799, -76.426, 158.646, 4.985, 42.159, 149.213, 61.197, -110.004]]

Deskripsi hasil Divide and Conquer:

Waktu eksekusi: 0.028561115264892578s

Jumlah kalkulasi: 8902

Jarak terdekat: 201.7007008664075

Solusi:

- Vektor [117.64, 21.913, -116.694, -3.024, -68.352, 78.32, 181.502, -100.251, 44.652, 105.931] de
ngan vektor [155.054, 50.158, -190.146, -22.684, -15.935, 187.965, 130.031, -122.031, -74.067, 79.

164]

Deskripsi hasil Bruteforce:

Waktu eksekusi: 0.015030622482299805s

Jumlah kalkulasi: 4852

Jarak terdekat: 201.7007008664075

Solusi:

- Vektor [117.64, 21.913, -116.694, -3.024, -68.352, 78.32, 181.502, -100.251, 44.652, 105.931] de
ngan vektor [155.054, 50.158, -190.146, -22.684, -15.935, 187.965, 130.031, -122.031, -74.067, 79.
164]

# BAB V KESIMPULAN, SARAN, DAN REFLEKSI

#### 1. Kesimpulan

Penggunaan Algoritma *Divide and Conquer* dalam pencarian pasangan titik terdekat bisa dibilang lebih efisien dibandingkan algoritma *bruteforce*. Akan tetapi, seiring dengan bertambahnya dimensi pada titiknya, maka akan jauh lebih efisien algoritma *bruteforce*.

#### 2. Saran

Untuk visualisasi sebenarnya penggunaan library matplotlib sudah terbilang cukup. Namun jika ingin visualisasi yang lebih interaktif dan lebih ringan, bisa mencoba-coba library lain atau mungkin bahasa pemrograman lain.

#### 3. Refleksi

Visualisasi sangatlah terbatas jika menggunakan library matplotlib.

# **LAMPIRAN**

Link github: https://github.com/Ainzw0rth/Tucil2\_13521069.git

Poin	Ya	Tidak
Program berhasil dikompilasi tanpa ada kesalahan.	1	
Program berhasil running	1	
3. Program dapat menerima masukan dan dan menuliskan luaran.	1	
4. Luaran program sudah benar (solusi closest pair benar)	1	
5. Bonus 1 dikerjakan	1	
6. Bonus 2 dikerjakan	1	

#### REFERENSI

edunex.itb.ac.id (Diakses pada tanggal 12 Februari 2023)

Munir, Rinaldi. 2021. "Algoritma Divide and Conquer (Bagian 1)". https://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2020-2021/Algoritma-Divide-and-Conquer-(202 1)-Bagian1.pdf, diakses 12 Februari 2023.

Munir, Rinaldi. 2021. "Algoritma Divide and Conquer (Bagian 2)". https://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2020-2021/Algoritma-Divide-and-Conquer-(202 1)-Bag2.pdf, diakses 12 Februari 2023.

Munir, Rinaldi. 2021. "Algoritma Divide and Conquer (Bagian 3)". https://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2020-2021/Algoritma-Divide-and-Conquer-(2021)-Bagian3.pdf, diakses 12 Februari 2023.