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.

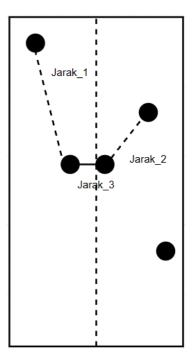
b. Conquer

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.

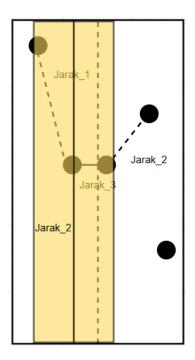
c. Combine

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

```
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("Masukkan salahi hatas 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)
# algoritma divide and conquer
jumlahperhitungan_divide = 0
start_divide = time.time()
pasangan_divide, jarak, jumlahperhitungan_divide = find_minimum(daftar_titik, jumlahperhitungan_divide)
pasangan_divide, jarak, jumlahperhitungan_divide = find_minimum(daftar_titik, jumlahperhitungan_divide)
exec_time_divide = end_divide-start_divide
# algoritma bruteforce
jumlahperhitungan_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\nkaktu eksekusi: {exec_time_divide}s \nJumlah kalkulasi: {jumlahperhitungan_divide}\nJarak terdekat: {jarak}\nSolusi:\n{solution_to_stri
   ax.text2D(0.1, 0.1, info_divide, fontsize=9, transform=plt.gcf().transFigure
info_brute = f^Deskripsi hasil Bruteforce:\n\nkaktu eksekusi: (exec_time_brute)s \nJumlah kalkulasi: (jumlahperhitungan_brute)\nJarak terdekat: (jarak_brute)\nSolusi:\n(solution_to_string(pt bx.text20(0.6, 0.1, info_brute, fontsize=9, transform=plt.gcf().transFigure)
my_system = platform.uname()
print(f'System : {my_system.system}")
print(f'Node Num : {my_system.node}")
print(f'Rolease : {my_system.node}")
print(f'Nelease : {my_system.version}")
print(f'Nersion : {my_system.version}")
print(f'Processor : {my_system.processor}\n")
  print(info_divide)
print(info_brute)
# VISUALISASI
warna = ["red", "purple", "brown", "pink", "gray", "olive", "cyan", "onange", "black"]
if disens! = 3: # visualisasi hanya untuk dimensi 3
for i in daftar_titik:
ax.scatter([[0], 1[1], 1[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])

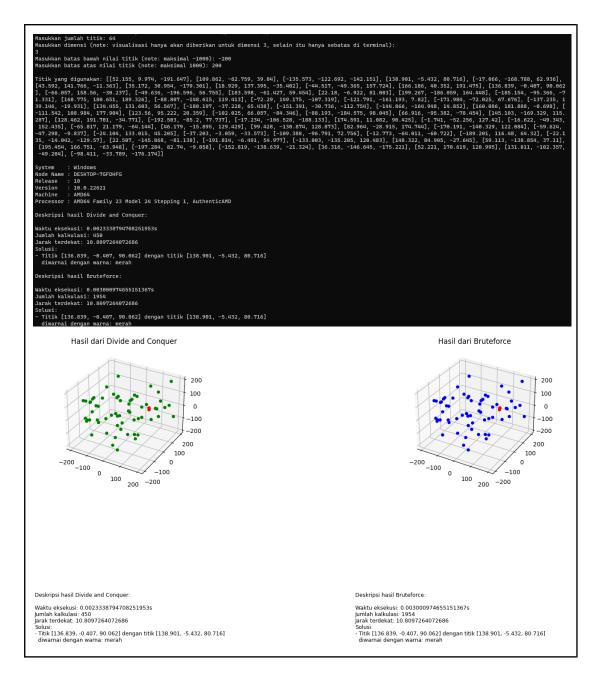
return titik_gabungan
```

BAB IV EKSPERIMEN

1. test case 1

n = 16, dimensi = 3, lowerbound = -200, upperbound = 200 input output: ah titik: 16 nsi (note: visualisasi hanya akan diberikan untuk dimensi 3, selain itu hanya sebatas di terminal): g digunakan: [[17.744, 8.002, 165.435], [177.426, -14.258, 4.858], [-159.926, -88.404, -163.322], [186.069, 166.166, 88.918], [-10.889, 197.128, 81.878], [1 126.728, -17.023], [169.187, -49.393, 12.339], [7.663, -37.963, -46.131], [5.303, 88.743, 44.186], [-102.643, 36.714, -31.928], [188.171, -46.201, 94.145], -144.173, 108.916], [-153.923, -24.0, 175.97], [21.989, 164.163, 96.237], [25.999, -94.976, 6.82], [129.698, -123.319, -161.914]] Windows DESKTDD-7GFDHFG 10 10.9.22621 AMDGU AMDGU Family 23 Model 24 Stepping 1, AuthenticAMD ripsi hasil Divide and Conquer: isi: tik [169.187, −49.393, 12.339] dengan titik [177.426, −14.258, 4.858] warnai dengan warna: merah aktu eksekusi: 0.0s mlah kalkulasi: 106 ırak terdekat: 36.85532128472088 usi: tiik [169.187, -49.393, 12.339] dengan titik [177.426, -14.258, 4.858] Warnai dengan warna: merah Hasil dari Divide and Conquer Hasil dari Bruteforce -100 200 100 100 200 200 Deskripsi hasil Divide and Conquer Deskripsi hasil Bruteforce Waktu eksekusi: 0.0s Jumlah kalkulasi: 59 Jarak terdekat: 36.85532128472088 Waktu eksekusi: 0.0s Jumlah Kalkulasi: 106 Jarak terdekat: 36.85532128472088 Solusi: - Titik [1.69.187. -49.393, 12.339] dengan titik [177.426, -14.258, 4.858] diwamai dengan warna: merah oldsk careesa. 35,35355555 Solusi: - Titik (169.187, -49.393, 12.339) dengan titik (177.426, -14.258, 4.858) diwarnai dengan warna: merah

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



```
Windows
DESKTOD-7GFDHFG
10
10.9.22621
AMD64
AMD64 Family 23 Model 24 Stepping 1, AuthenticAMD
 aktu eksekusi: 0.002504110336303711s
umlah kalkulasi: 1248
arak terdekat: 11.485259857748112
  Titik [-5.664, -141.733, 169.968] dengan titik [4.124, -139.418, 175.513] diwarnai dengan warna: merah
 aktu eksekusi: 0.011534929275512695s
umlah kalkulasi: 8002
arak terdekat: 11.485259857748112
   usi.
Titik [-5.664, -141.733, 169.968] dengan titik [4.124, -139.418, 175.513]
diwarnai dengan warna: merah
                                                                                                                                                                                                       Hasil dari Bruteforce
                                                                                                                                                                                                                                                     + 200
                                                                           100
                                                                          -200
                                                                   200
100
                                                                                                                                                                                                                                                200
100
           -200<sub>-100</sub> 0 100 -200
                                                                                                                                                                                        -200<sub>-100</sub> 0 100 -200
Deskripsi hasil Divide and Conquer:
                                                                                                                                                              Deskripsi hasil Bruteforce:
                                                                                                                                                              Waktu eksekusi: 0.011534929275512695s
Jumlah kalkulasi: 8002
Jarak terdekat: 11.485259857748112
 Waktu eksekusi: 0.002504110336303711s
  solusi:
Titik [-5.664, -141.733, 169.968] dengan titik [4.124, -139.418, 175.513]
diwamai dengan wama: merah
                                                                                                                                                               solusi:
- Titik [-5.664, -141.733, 169.968] dengan titik [4.124, -139.418, 175.513]
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 di terminal

Masukkan batas bawah nilai titik (note: maksimal -1000): -200 Masukkan batas atas nilai titik (note: maksimal 1000): 200

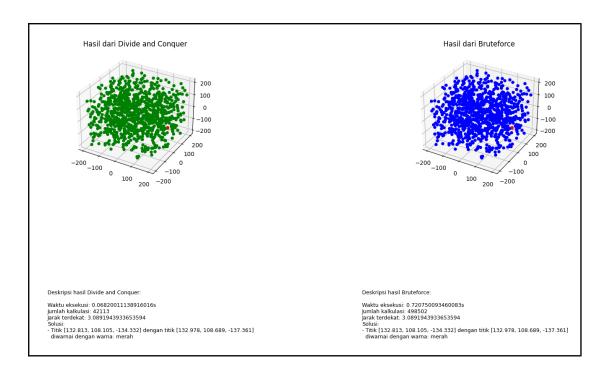
1811, 1812, 1813,

186. 347. -56. 794], [-71.31], -51.888. -158.384], [-79.295, 110.782, 72.484], [-99.74, -72.784, -15.797], [-18.256, -179.332], [-93.215, -32.91], [-11.798], [-93.215, -32.95], [-93.215, -32.95], [-11.798], [-93.215, -32.95], [-93.215], [-93.

78, 181.627], (73.689, 160.83, 160.168], (-67.135, 128.143, 26.31], (187.686, 98.485, -43.171), (192.665, 183.584, -194.692), (-128.222, 177.927, -88.582), (67.786), (18.787, -13.186, 19.787), (19.787, -13.186,

2, 149, 446, -154, 283], [-23, 089, 94, 65, -96, 235], [-152, 494, -198, 861, -114, 648], [-136, 477, 9, 23, 677, 261], [61, 633, 23, 768, -164, 243], [-93, 408, -24, 888, 114, 393], [-157, 127, -71, 82, 116, 551], [21, 695], [21,

```
System : Windows
Node Name : DESKTOP-7GFDHFG
Release : DESKTOP-7GFDHFG
Release : DESKTOP-7GFDHFG
Release : 19 0, 22621
Machine : AND64
Processor : AND64
Pro
```



```
output:

Nasukkan jumlah titik: 100
Nasukkan disensi (note: visualisasi hanya akan diberikan untuk dimensi 3, selain itu hanya sebatas di terminal):

Nasukkan batas basah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
Nasukkan batas basah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
Nasukkan batas basah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
Nasukkan batas basah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
Nasukkan batas basah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
Nasukkan batas basah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
Nasukkan batas basah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
Nasukkan batas basah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
Nasukkan batas basah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
Nasukkan batas basah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
Nasukkan batas basah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
Nasukkan batas basah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
Nasukkan batas basah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
Nasukkan batas basah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
Nasukkan batas basah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
Nasukkan basabasah nilai titik (note: maksimal -1000): -200
Nasukan basabasah nilai titik (note: maksimal 1000): -200
Nasukan basabasah nilai tit
```

input	n = 100, dimensi = 2, lowerbound = -200, upperbound = 200
output:	

```
Manuskan disensi (note: visualisasi hanya akan diberikan untuk dimensi 3, selain itu hanya sebatas di terminal):

2 Rasukkan batas bawah nilai titik (note: maksimal -1000): -200

Rasukkan batas daar hilai titik (note: maksimal -1000): -200

7 Titik yang digunakan: [[-5.493, 92.616], [-44.119, -6.274], [-39.267, 133.091], [-91.244, 155.82], [-107.947, -143.935], [184.61, -138.819], [-164.332, 187.63], [-12 9.952, 105.489], [122.305, 95.552], [91.806, -181.559], [197.681, 74.992], [165.799, -108.080], [199.334, 120.403], [2.33, -126.74], [229.347, -190.711], [-101.602, -190.180], [135.089, -162.172], [-181.573], [183.830], [183.18], 99.670, [165.22], -174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873], [-174.873]
```

```
Output:

| Passons | Section | Secti
```

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

r [-4.544, 44.91, 28.29, -58.782, -92.305, 98.234, -7.952, -123.273, 171.182, -114.106] dengan vektor [21.594, -33.214, 61.734, -81.583, -85.667, 123.959, -53 eksekusi: 0.014058828353881836s kalkulasi: 4852 terdekat: 151.79388608241112

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.