

Algoritma Greedy pada Pemilihan Target Serangan dalam Permainan Mobile Legends

Ilham Akbar - 13521068

Program Studi Teknik Informatika
Sekolah Teknik Elektro dan Informatika
Institut Teknologi Bandung, Jalan Ganesha 10 Bandung
E-mail (gmail):

Abstrak— Mobile Legends adalah permainan mobile yang populer, di mana pemain berpartisipasi dalam pertempuran tim melawan pemain lain secara online. Permainan ini melibatkan pemilihan target serangan secara strategis. Selain itu, dalam permainan ini memilih target serangan yang tepat dapat menjadi faktor penentu dalam kemenangan tim. Algoritma Greedy adalah metode pemecahan masalah yang memprioritaskan pemilihan opsi terbaik pada setiap langkahnya, dengan harapan dapat mencapai solusi optimal secara keseluruhan. Algoritma Greedy digunakan didalam pemilihan target serangan dengan tujuan untuk memaksimalkan keuntungan yang didapat. Dalam setiap situasi pertempuran, pemain harus mempertimbangkan berbagai faktor, seperti jarak, kekuatan lawan, dan ketersediaan keterampilan. Algoritma Greedy digunakan untuk memilih target serangan yang akan memberikan keuntungan maksimal dalam situasi tersebut.

Keywords—Mobile Legends, Algoritma Greedy, Target Serangan, Strategi.

I. PENDAHULUAN

Mobile Legends adalah salah satu game mobile yang populer saat ini. Dalam permainan ini, pemain ditugaskan untuk membentuk tim dan bertarung melawan tim lawan dalam pertandingan online. Salah satu strategi penting dalam permainan ini adalah pemilihan target serangan yang tepat.

Algoritma Greedy adalah salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah optimasi. Dalam konteks permainan Mobile Legends, algoritma ini dapat digunakan untuk memilih target serangan yang optimal untuk memaksimalkan peluang kemenangan.

Salah satu contoh penerapan algoritma Greedy dalam pemilihan target serangan pada permainan Mobile Legends adalah ketika pemain harus memilih target musuh yang paling penting atau rentan. Misalnya, dalam suatu pertandingan, ada lawan yang memiliki peran penting dalam tim lawan, seperti penyembuh (support) atau penyerang utama (carry). Dalam situasi seperti itu, algoritma Greedy dapat digunakan untuk memilih target serangan yang paling berdampak terhadap kelemahan tim lawan, sehingga memungkinkan tim pemain untuk mendapatkan keunggulan dalam pertarungan.

Dalam makalah ini, penulis akan membahas lebih lanjut tentang konsep algoritma Greedy dalam pemilihan target serangan pada permainan Mobile Legends. Penulis akan

menguraikan langkah-langkah algoritma Greedy, memberikan contoh penerapannya, serta membahas kelebihan dan kekurangan dari pendekatan ini. Tujuan utama dari makalah ini adalah memberikan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan algoritma Greedy dalam konteks permainan Mobile Legends dan bagaimana hal itu dapat meningkatkan strategi pemilihan target serangan.

II. LANDASAN TEORI

A. Algoritma Greedy

Algoritma Greedy adalah salah satu solusi atau pendekatan dalam pemecahan masalah optimasi, di mana keputusan diambil berdasarkan pilihan terbaik yang tersedia pada setiap langkahnya. Algoritma ini tidak mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang dan hanya fokus pada memaksimalkan keuntungan instan. Prinsip utama dari Algoritma Greedy adalah "ambil langkah terbaik yang tersedia saat ini, tanpa memperhatikan apa yang akan terjadi di masa depan".

Dalam konteks pemilihan target serangan dalam permainan Mobile Legends, Algoritma Greedy dapat digunakan untuk memilih target musuh yang paling optimal berdasarkan kondisi saat itu. Pemain akan mempertimbangkan berbagai faktor seperti peran musuh dalam tim lawan, level kekuatan mereka, dan kondisi permainan saat itu. Tujuan akhirnya adalah untuk mencapai keuntungan sebanyak mungkin dalam waktu singkat.

Pada setiap langkahnya, Algoritma Greedy akan mempertimbangkan karakteristik yang paling menguntungkan untuk menyerang musuh. Misalnya, jika musuh memiliki peran sebagai penyembuh yang kuat, pemain akan memprioritaskan untuk menyerangnya terlebih dahulu agar musuh tidak dapat menyembuhkan timnya dengan efektif.

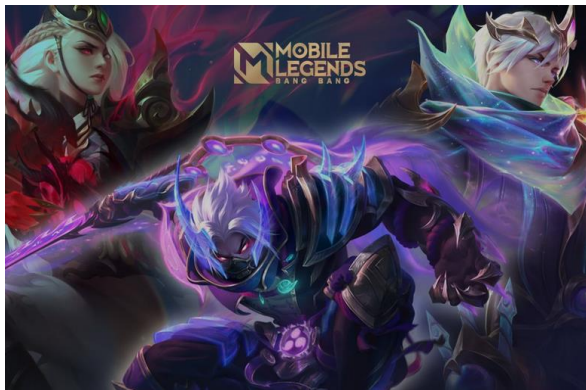
Selain itu, Algoritma Greedy juga dapat mempertimbangkan level kekuatan musuh. Jika terdapat musuh yang memiliki level kekuatan yang lebih tinggi, pemain mungkin akan memilihnya sebagai target utama karena mengalahkannya dapat memberikan keuntungan yang signifikan.

Namun, penting untuk dicatat bahwa Algoritma Greedy tidak menjamin solusi optimal dalam jangka panjang. Keputusan yang diambil pada setiap langkah didasarkan pada informasi yang tersedia saat itu, tanpa memperhatikan

konsekuensi jangka panjang. Oleh karena itu, ada kemungkinan bahwa keputusan yang diambil pada satu langkah dapat mengorbankan peluang keuntungan yang lebih besar di masa depan.

Meskipun demikian, Algoritma Greedy sering kali digunakan dalam berbagai konteks karena sederhana dan efisien dalam banyak kasus. Dalam permainan Mobile Legends, penggunaan Algoritma Greedy dalam memilih target serangan dapat memberikan hasil yang memuaskan dalam situasi tertentu. Namun, strategi ini juga perlu dipertimbangkan dengan baik untuk menghindari risiko yang tidak diinginkan.

B. Permainan Mobile Legends



Gambar 1 Mobile legends

Sumber : <https://games.grid.id/read/152985107/ini-alasan-mengapa-mobile-legends-bisa-jadi-raja-di-asia-tenggara?page=all>

Mobile Legends adalah permainan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang sangat populer. Konsep dasar MOBA melibatkan pertempuran antara dua tim, di mana setiap tim terdiri dari beberapa pemain. Setiap pemain mengendalikan satu karakter yang memiliki kemampuan unik, dan tujuan utama adalah menghancurkan markas lawan. Mobile Legends mengadopsi banyak mekanisme dan fitur yang umum dalam genre MOBA, seperti jalur-jalur pergerakan, hutan yang dapat dieksplorasi, item-item untuk meningkatkan karakter, dan pertempuran tim yang terorganisir.

C. Elemen-elemen Permainan Mobile Legends

Mobile Legends memiliki beberapa elemen penting yang mempengaruhi strategi dan dinamika permainan. Berikut adalah beberapa elemen tersebut:

1. Hero : Mobile Legends memiliki berbagai pilihan hero yang dapat dipilih oleh pemain. Setiap hero memiliki keahlian dan peran yang berbeda-beda, seperti hero penyerang jarak dekat (assassin), hero penyerang jarak jauh (marksman), hero penyembuh (support), dan lain-lain. Pemilihan hero yang tepat dan pemahaman akan kemampuan mereka menjadi kunci dalam merancang strategi dan taktik permainan.
2. Tim : Permainan Mobile Legends dimainkan dalam format tim 5 vs 5. Kerjasama dan koordinasi antar anggota tim sangat penting untuk mencapai

kemenangan. Setiap pemain harus memahami peran dan tanggung jawabnya dalam tim, bekerja sama dalam mengeksekusi strategi, dan memberikan dukungan kepada rekan-rekannya.

3. Peta (Map): Peta permainan Mobile Legends terdiri dari tiga jalur utama yang menghubungkan wilayah musuh dan wilayah tim sendiri. Pemahaman akan tata letak peta, posisi strategis, dan objektif permainan seperti Menara (Tower) dan Labirin (Jungle) menjadi kunci dalam mengambil keputusan dan mengatur taktik permainan.
4. Sumber Daya (Resources): Selama permainan, pemain akan mengumpulkan sumber daya seperti gold dan xp melalui membunuh musuh, menara, atau monster hutan. Sumber daya ini digunakan untuk membeli item, meningkatkan level hero, dan memperkuat tim secara keseluruhan. Mengelola sumber daya dengan efisien dan memilih timing yang tepat menjadi kunci untuk memperoleh keunggulan dalam permainan.
5. Items : Mobile Legends memiliki sistem items yang memungkinkan pemain untuk membeli dan mengganti item-item yang memberikan bonus statistik dan kemampuan tambahan kepada hero. Pemilihan items yang tepat sesuai dengan kebutuhan hero dan situasi permainan sangat penting untuk meningkatkan kekuatan dan efektivitas dalam pertempuran.
6. Level dan Keterampilan: Hero dalam Mobile Legends dapat naik level seiring berjalannya permainan. Setiap level yang dicapai memberikan peningkatan kekuatan dan akses ke keterampilan baru. Memaksimalkan pertumbuhan level hero dan menggabungkannya dengan penggunaan keterampilan yang tepat menjadi faktor penentu dalam pertempuran.
7. Taktik dan Strategi: Permainan Mobile Legends melibatkan berbagai taktik dan strategi untuk mengalahkan tim lawan. Pemilihan hero yang saling melengkapi, pemanfaatan taktik serangan dan pertahanan, serta koordinasi dalam menjalankan strategi menjadi kunci untuk mencapai kemenangan.

D. Elemen-elemen Algoritma Greedy

Algoritma greedy memiliki beberapa elemen yaitu :

1. Himpunan Kandidat
Himpunan kandidat adalah himpunan yang berisi solusi yang mungkin akan dipilih pada setiap langkah.
2. Himpunan Solusi
Himpunan solusi berisi solusi yang sudah terpilih.
3. Fungsi Seleksi
Fungsi untuk memilih kandidat berdasarkan strategi greedy tertentu.
4. Fungsi Solusi

Fungsi untuk menentukan apakah kandidat yang dipilih sudah memberikan solusi.

5. Fungsi Kelayakan

Fungsi yang digunakan untuk memeriksa apakah kandidata yang dipilih dapat dimasukkan ke dalam himpunan solusi.

6. Fungsi Obyektif.

Fungsi obyektif merupakan fungsi untuk memaksimumkan atau meminimumkan (optimasi).

Berikut adalah skema umum algoritma greedy.

```

function greedy(C : himpunan_kandidat) → himpunan_solusi
{ Mengembalikan solusi dari persoalan optimasi dengan algoritma greedy }
Deklarasi
x : kandidat
S : himpunan_solusi
Algoritma:
S ← {} { inisialisasi S dengan kosong }
while (not SOLUSI(S) and (C ≠ {})) do
x ← SELEKSI(C) { pilih sebuah kandidat dari C }
C ← C - {x} { buang x dari C karena sudah dipilih }
if LAYAK(S ∪ {x}) then { x memenuhi kelayakan untuk dimasukkan ke dalam himpunan solusi }
S ← S ∪ {x} { masukkan x ke dalam himpunan solusi }
endif
endwhile
{ SOLUSI(S) or C = {} }

if SOLUSI(S) then { solusi sudah lengkap }
return S
else
write("tidak ada solusi")
endif

```

Gambar 2 Skema Umum Greedy
Sumber :

[https://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2020-2021/Algoritma-Greedy-\(2021\)-Bag1.pdf](https://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2020-2021/Algoritma-Greedy-(2021)-Bag1.pdf)

Akan tetapi, Algoritma greedy belum tentu menghasilkan solusi yang optimal. Hal ini karena algoritma greedy tidak beroperasi secara menyeluruh terhadap semua kemungkinan.

E. Pemilihan Target Serangan pada Permainan Mobile Legends

Dalam permainan Mobile Legends, pemilihan target serangan yang tepat sangat penting dalam memenangkan pertandingan. Pemain perlu mempertimbangkan beberapa faktor dalam memilih target serangan, seperti peran musuh, level kekuatan mereka, keberadaan teman satu tim, dan kondisi permainan saat itu.

Beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan target serangan meliputi:

1. Peran Musuh: Pemain perlu mengidentifikasi peran musuh dalam tim lawan, seperti penyembuh (support), penyerang utama (carry), atau pelempar (disabler). Target serangan yang tepat harus ditentukan berdasarkan peran musuh yang dapat memberikan dampak signifikan pada tim lawan.
2. Level Kekuatan: Pemain harus memperhatikan level kekuatan musuh, termasuk level karakter dan kekuatan

item yang mereka miliki. Target serangan harus dipilih berdasarkan kelemahan atau kerentanan musuh yang dapat dimanfaatkan untuk memaksimalkan peluang kemenangan.

3. Keberadaan Teman Tim: Pemain juga perlu mempertimbangkan keberadaan dan koordinasi dengan teman satu tim. Memilih target yang serasi dengan rencana tim dapat meningkatkan efektivitas serangan dan kemungkinan memenangkan pertarungan.
4. Posisi Musuh : Terkadang ada musuh yang tidak bersama dengan anggota timnya yang lain sehingga akan mudah untuk dieliminasi karena tidak ada bantuan dari timnya
5. Kondisi Permainan : Kondisi permainan pada saat itu juga memengaruhi pemilihan target serangan karena mungkin pada saat itu kondisi permainan tim kita sedang kalah sehingga kalah jumlah.
6. HP musuh : HP musuh dengan kondisi penuh akan menyulitkan kita untuk mengeliminasi sehingga menargetkan musuh dengan kondisi HP yang rendah akan sangat efektif untuk mendapatkan poin dan mengeliminasi musuh.

III. APLIKASI ALGORITMA GREEDY

Pendekatan Algoritma Greedy digunakan untuk memilih kriteria target serangan yang optimal berdasarkan faktor-faktor yang relevan seperti role musuh, level kekuatan musuh, posisi teman satu tim, posisi musuh, kondisi permainan saat itu dan HP musuh.

A. Greedy by role



Gambar 3 Prioritas Peran Musuh

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=PQcc8XrbGCQ>

Dalam pendekatan Greedy by role, algoritma Greedy digunakan untuk memilih kriteria target serangan yang optimal berdasarkan peran (role) musuh. Setiap musuh dalam permainan memiliki peran yang berbeda, seperti tank, healer, atau marksman. Tergantung pada peran musuh, strategi penyerangan yang optimal juga dapat bervariasi.

Berikut cara pendekatan algoritma greedy by role :

1. Identifikasi role musuh: Pertama-tama, algoritma akan mengidentifikasi peran atau jenis musuh yang ada dalam permainan. Hal ini dapat dilakukan dengan melihat atribut atau karakteristik tertentu yang membedakan mereka, seperti tipe senjata yang digunakan atau kemampuan khusus yang dimiliki.
2. Prioritas serangan: Setelah peran musuh diidentifikasi, algoritma akan menentukan prioritas serangan berdasarkan peran tersebut. Misalnya, jika terdapat musuh dengan peran healer, maka akan menjadi target utama karena kemampuan mereka untuk menyembuhkan musuh lainnya. Demikian pula, musuh dengan peran marksman mungkin menjadi target kedua, karena dapat menyebabkan kerusakan yang signifikan dari jarak jauh.
3. Selain itu, algoritma Greedy by role juga mempertimbangkan faktor-faktor lain seperti kekuatan dan kelemahan musuh dalam memilih target serangan yang optimal. Misalnya, jika terdapat musuh dengan peran tank yang memiliki pertahanan yang tinggi, algoritma mungkin memprioritaskan untuk menyerang musuh lain yang lebih rentan terlebih dahulu.

Algoritma Greedy by role akan terus memperbarui prioritas serangan berdasarkan perubahan dalam peran musuh. Jika misalnya musuh yang sebelumnya memiliki peran healer beralih menjadi marksman, algoritma akan menyesuaikan prioritas serangan sesuai dengan perubahan tersebut.

Meskipun pendekatan Greedy by role dapat memberikan strategi serangan yang efektif dalam beberapa kasus, namun tidak selalu menjamin hasil yang optimal. Terkadang, strategi yang lebih kompleks atau pendekatan yang lebih adaptif mungkin diperlukan untuk menghadapi situasi yang kompleks atau musuh yang cerdas.

B. Greedy by level



Gambar 4 Level Kekuatan Musuh

Sumber : <https://www.vcgamers.com/news/en/how-to-aim-best-in-mobile-legends/>

Dalam pendekatan Greedy by level, algoritma Greedy digunakan untuk memilih kriteria target serangan yang optimal berdasarkan level kekuatan musuh. Level kekuatan musuh merupakan indikator yang penting dalam menentukan seberapa

kuat musuh tersebut dan seberapa efektif serangan terhadapnya.

Berikut cara pendekatan algoritma greedy by level:

Identifikasi level musuh: Algoritma akan mengidentifikasi level kekuatan musuh dengan melihat atribut atau informasi dari musuh. Level kekuatan musuh biasanya dinyatakan dalam angka, misalnya level 1, level 2, dan seterusnya.

Prioritas serangan: Setelah level musuh diidentifikasi, algoritma akan menentukan prioritas serangan berdasarkan level. Serangan akan ditujukan kepada musuh dengan level yang paling rendah atau musuh dengan level yang lebih rendah dari kita. Karena akan lebih mudah untuk mengeliminasi musuh yang memiliki level lebih rendah dari pada musuh dengan level lebih tinggi. Selain itu atribut musuh juga perlu diperhatikan agar musuh yang memiliki level lebih rendah dari kita dapat dieliminasi dengan mudah.

Selain itu, algoritma Greedy by level juga mempertimbangkan kemampuan dan strategi penyerangan yang dimiliki oleh musuh dalam menentukan prioritas serangan. Meskipun musuh memiliki level yang lebih rendah, namun jika memiliki kemampuan atau strategi yang mengancam, algoritma mungkin akan mengubah prioritas serangan untuk mengatasi ancaman tersebut terlebih dahulu.

Algoritma Greedy by level cukup efisien karena dengan menyerang target dengan level yang lebih rendah akan berpeluang lebih menguntungkan daripada menyerang target dengan level lebih tinggi. Namun, tidak selalu menjamin hasil yang optimal karena level kekuatan musuh tidak sepenuhnya mencerminkan keterampilan atau strategi musuh, sehingga strategi yang lebih kompleks atau pendekatan yang lebih adaptif mungkin diperlukan.

C. Greedy by position of team



Gambar 5 Keberadaan Teman Satu Tim

Sumber :

<https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/epic-comeback-mobile-legends>

Dalam pendekatan Greedy by position of team, algoritma Greedy digunakan untuk memilih target serangan yang optimal berdasarkan posisi anggota tim kita. Koordinasi diperlukan

dalam melakukan hal ini. Menyerang secara bersamaan dengan anggota tim kita akan berpeluang besar untuk memaksimalkan eliminasi dan keuntungan yang didapat.

Berikut cara pendekatan algoritma Greedy by position of team:

1. Identifikasi posisi anggota tim: Algoritma akan mengidentifikasi posisi atau lokasi anggota tim kita dalam permainan. Hal ini dapat dilakukan dengan memantau pergerakan atau koordinat tim kita pada peta permainan.
2. Prioritas serangan berdasarkan posisi: Setelah posisi anggota tim diidentifikasi, algoritma akan menentukan prioritas serangan berdasarkan posisi tersebut. Misalnya, anggota tim kita sedang berkumpul untuk maka kita harus segera datang untuk membantu.
3. Pertimbangan posisi tim musuh: Selain mempertimbangkan posisi anggota tim kita, algoritma juga memperhatikan posisi anggota tim musuh. Algoritma dapat menghindari serangan terhadap musuh yang berada di dekat anggota tim sendiri untuk mengurangi risiko cedera pada tim sendiri.

Pendekatan Greedy by position of team dapat memberikan keuntungan taktis dalam menentukan target serangan yang optimal berdasarkan posisi tim kita. Namun, seperti pendekatan Greedy lainnya, tidak selalu menjamin hasil yang optimal dalam semua situasi permainan.

D. Greedy by Condition



Gambar 6 Kondisi Permainan

Sumber :

<https://www.liputan6.com/tekn/read/4656973/moonton-bagi-bagi-hadiah-seru-jelang-hut-ke-5-mobile-legends-apa-saja>

Pertimbangkan kondisi permainan saat itu, seperti jumlah pemain yang tereliminasi, keberadaan minion di jalur-jalur, atau adanya monster hutan. Misalnya, jika lawan telah kehilangan beberapa pemain, dapat menjadi strategi yang baik untuk menyerang dan mendominasi wilayah musuh yang sepi.

Berikut cara pendekatan Algoritma Greedy by condition:

1. Identifikasi kondisi musuh: Algoritma akan mengidentifikasi kondisi jumlah musuh yang tersisa.

Misalnya, jika terdapat musuh yang telah tereliminasi atau kehilangan beberapa pemain, algoritma akan mencatat kondisi ini sebagai faktor yang mempengaruhi strategi serangan.

2. Prioritas serangan berdasarkan kondisi: Setelah kondisi musuh diidentifikasi, algoritma akan menentukan prioritas serangan berdasarkan kondisi tersebut. Misalnya, jika terdapat musuh yang telah kehilangan banyak pemain, algoritma mungkin akan memprioritaskan serangan pada wilayah musuh yang sepi untuk mendominasi wilayah tersebut atau menghancurkan sisa kekuatan musuh.

Pendekatan Greedy by condition dalam algoritma serangan mempertimbangkan kondisi-kondisi tertentu dalam permainan untuk memaksimalkan keuntungan taktis. Namun, seperti pendekatan Greedy lainnya, hasilnya tidak selalu optimal dalam semua situasi.

E. Greedy by HP



Gambar 7 Darah Musuh

Sumber :

<https://www.youtube.com/watch?v=LrzxU40w2js>

Dalam pendekatan Greedy by HP, algoritma Greedy digunakan untuk memilih target serangan yang optimal berdasarkan tingkat kesehatan (HP) musuh. Algoritma ini memprioritaskan musuh dengan tingkat HP yang rendah sebagai target serangan utama, karena musuh dengan HP yang rendah lebih mudah untuk dieliminasi.

Berikut adalah cara pendekatan algoritma Greedy by HP:

1. Identifikasi tingkat HP musuh: Algoritma akan mengidentifikasi tingkat HP musuh, yaitu jumlah kesehatan yang tersisa pada setiap musuh. Informasi tentang tingkat HP musuh biasanya tersedia dalam permainan sebagai atribut atau informasi yang dapat diakses.
2. Prioritas serangan berdasarkan HP: Setelah tingkat HP musuh diidentifikasi, algoritma akan menentukan prioritas serangan berdasarkan tingkat HP tersebut. Musuh dengan tingkat HP yang rendah akan menjadi target utama serangan, karena peluang untuk mengeliminasi mereka dengan cepat lebih tinggi.

Pendekatan Greedy by HP dalam algoritma serangan memfokuskan pada penghapusan musuh dengan tingkat HP rendah terlebih dahulu, untuk memaksimalkan efisiensi dan keberhasilan serangan. Strategi greedy ini adalah yang paling efektif daripada strategi greedy yang lainnya karena meskipun terdapat perbedaan level, role ataupun jumlah tim, musuh dengan HP rendah akan tetap lebih mudah untuk dieliminasi daripada musuh dengan HP yang tinggi.

IV. KESIMPULAN

Dalam makalah ilmiah ini, telah dibahas beberapa pendekatan algoritma Greedy yang dapat digunakan untuk pemilihan target serangan dalam permainan Mobile Legends. Pendekatan-pendekatan tersebut meliputi Greedy by Role, Greedy by Level, Greedy by Position of Team, Greedy by Condition, dan Greedy by HP. Setiap pendekatan memiliki fokus yang berbeda dan mempertimbangkan faktor-faktor tertentu dalam memilih target serangan yang optimal.

Pendekatan Greedy by Role mempertimbangkan peran atau jenis musuh dalam menentukan prioritas serangan. Pendekatan Greedy by Level menggunakan level kekuatan musuh sebagai faktor penentu serangan. Greedy by Position of Team mempertimbangkan posisi anggota tim musuh untuk menentukan prioritas serangan. Greedy by Condition memilih target serangan berdasarkan kondisi musuh, seperti kesehatan, efek status, atau kelemahan musuh. Sedangkan Greedy by HP memprioritaskan serangan pada musuh dengan tingkat HP yang rendah.

Dengan demikian, Menurut penulis algoritma yang paling tepat adalah Greedy by HP karena tidak peduli musuh levelnya lebih tinggi ataupun musuh memiliki role yang kuat, jika HPnya dalam keadaan rendah maka akan mudah sekali untuk dieliminasi.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih dan puji syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa atas rahmatnya, penulis bisa menyelesaikan makalah ini dengan tepat waktu. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu dosen pengajar serta seluruh asisten mata kuliah Strategi Algoritma semester 2 tahun 2023

REFERENCES

[1] Rinaldi Munir. 2021. Algoritma Greedy (Bagian 1). Diakses pada 21 Mei 2023

Sumber: [https://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2020-2021/Algoritma-Greedy-\(2021\)-Bag1.pdf](https://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2020-2021/Algoritma-Greedy-(2021)-Bag1.pdf)

[2] Rinaldi Munir. 2021. Algoritma Greedy (Bagian 2). Diakses pada 21 Mei 2023

Sumber: [https://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2020-2021/Algoritma-Greedy-\(2021\)-Bag2.pdf](https://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2020-2021/Algoritma-Greedy-(2021)-Bag2.pdf)

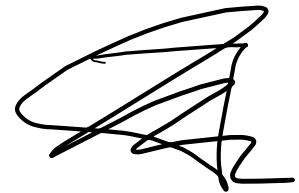
[3] Rinaldi Munir. 2021. Algoritma Greedy (Bagian 3). Diakses pada 21 Mei 2023

Sumber: [https://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2020-2021/Algoritma-Greedy-\(2021\)-Bag1.pdf](https://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2020-2021/Algoritma-Greedy-(2021)-Bag1.pdf)

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa makalah yang saya tulis ini adalah tulisan saya sendiri, bukan saduran, atau terjemahan dari makalah orang lain, dan bukan plagiasi.

Bandung, 22 Mei 2023



Ilham Akbar 13521068