

ABSTRAK

Su Doku adalah permainan mengasah otak yang dipopulerkan oleh bangsa Jepang. Angka-angka dimasukkan ke dalam kotak bujur sangkar 9 x 9 dan tidak boleh terdapat angka yang sama pada tiap baris dan kolom.

Dalam Tugas Akhir yang berjudul “**Analisis Perbandingan Algoritma Backtracking dan Dancing Links Dalam Domain Waktu dan Memori Untuk Penyelesaian Permasalahan Su Doku**” ini dianalisa dua algoritma berbeda, yaitu *Backtracking* dan *Dancing Links*. Kedua algoritma tersebut dihitung kompleksitasnya secara manual, kemudian dibandingkan kinerjanya dalam menyelesaikan puzzle *Su Doku*. Hasil dua jenis perbandingan akan dilihat dukungannya satu sama lain sehingga diperoleh kesimpulan mengenai algoritma yang lebih baik dalam hal penggunaan waktu dan memori.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa *Dancing Links* dapat menemukan solusi lebih cepat, tetapi *Backtracking* punya keunggulan tipis dalam hal penggunaan memori.

Keyword : *Su Doku, kompleksitas, Backtracking, Dancing Links*