

## ABSTRAK

Permainan papan memiliki beberapa algoritma yang berjalan di dalamnya, antara lain Minimax, Minimax dengan Alpha-Beta, serta Greedy. Algoritma Alpha-Beta merupakan turunan dari algoritma Minimax dengan mengasumsikan pada langkah algoritma ini mengambil langkah terbaik di setiap posisi serta membuat lawan membuat kerugian maksimum, algoritma Greedy yang mengambil solusi dengan langkah yang mendekati optimum. Perbandingan algoritma ini dapat dilakukan dengan cara membuat kedua algoritma beradu misalnya algoritma A melawan algoritma B. Perbandingan ini bertujuan untuk mengetahui algoritma yang paling baik digunakan dalam permainan papan terutama dalam permainan Othello. Maka, diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat diketahui algoritma mana yang baik dalam permainan Othello.

**Kata Kunci :** Perbandingan Algoritma, Minimax, Alpha-Beta, Greedy.

**ABSTRACT**

*Board games have several algorithms running in them, including Minimax, Minimax with Alpha-Beta, and Greedy. Alpha-Beta Algorithm is a derivative of the Minimax algorithm by assuming that in the algorithm steps that take the best steps in making a decision that makes a loss, the Greedy algorithm takes the solution with optimal steps. This comparison algorithm can be done by making the second algorithm collide through algorithm A against algorithm B. This comparison aims to find the best algorithm in Othello's game. Therefore, it is expected that with this research, which algorithm can be good in Othello's game.*

**Keywords :** *Algorithm Comparison, Minimax, Alpha-Beta, Greedy.*

