

ABSTRAK

Perencanaan alokasi penyimpanan peubah-peubah dengan algoritma SEQUENTIALCOLOR dan algoritma BACKTRACKCOLOR bertujuan untuk menghemat memori. Permasalahan perencanaan tersebut dapat diselesaikan dengan pewarnaan graf. Sebuah program disajikan ke dalam graf dengan titik-titiknya adalah peubah-peubah dan garis-garis dalam graf menghubungkan dua titik yang interfering. Graf yang disusun disebut graf interference, yang kemudian pada graf tersebut dilakukan pewarnaan graf dengan menggunakan algoritma SEQUENTIALCOLOR atau dengan menggunakan algoritma BACKTRACKCOLOR, setiap warna mewakili satu lokasi memori, sehingga dihasilkan perencanaan penempatan peubah-peubah dari program ke dalam lokasi memori.

