

Algoritma Runut-balik

(*Backtracking*)

(Bagian 1)

Bahan Kuliah IF2211 Strategi Algoritma

Oleh: Rinaldi Munir



Program Studi Teknik Informatika
Sekolah Teknik Elektro dan Informatika ITB
2025

Pendahuluan

- *Backtracking* dapat dipandang sebagai salah satu dari dua hal berikut:
 1. Sebagai sebuah *fase* di dalam algoritma traversal DFS → Sudah dijelaskan di dalam materi DFS/BFS.
 2. Sebagai sebuah *metode* pemecahan masalah yang sangkil, terstruktur, dan sistematis, baik untuk persoalan optimasi maupun non-optimasi

Backtacking sebagai sebuah metode pemecahan masalah yang sangkil

- Algoritma runut-balik merupakan perbaikan dari *exhaustive search*.
- Pada *exhaustive search*, semua kemungkinan solusi dieksplorasi dan dievaluasi satu per satu.
- Sedangkan pada algoritma *backtracking*, hanya pilihan yang mengarah ke solusi yang dieksplorasi, pilihan yang tidak mengarah ke solusi tidak dipertimbangkan lagi
→ Memangkas (*pruning*) simpul-simpul yang tidak mengarah ke solusi.
- Algoritma runut-balik pertama kali diperkenalkan oleh D. H. Lehmer tahun 1950.
- Kemudian R.J Walker, Golomb, dan Baumert menyajikan uraian umum tentang algoritma runut-balik.

Properti Umum Algoritma Runut-balik

1. Solusi persoalan.

- Solusi dinyatakan sebagai vektor dengan *n-tuple*: $X = (x_1, x_2, \dots, x_n)$, $x_i \in S_i$. Umumnya $S_1 = S_2 = \dots = S_n$.
- Contoh: Pada persoalan *1/0 knapsack* $S_i = \{0, 1\}$, $x_i = 0$ atau 1

2. Fungsi pembangkit nilai x_k

- Dinyatakan sebagai fungsi $T()$
- $T(x[1], x[2], \dots, x[k - 1])$ membangkitkan nilai untuk x_k , yang merupakan komponen vektor solusi.

3. Fungsi pembatas (*bounding function*)

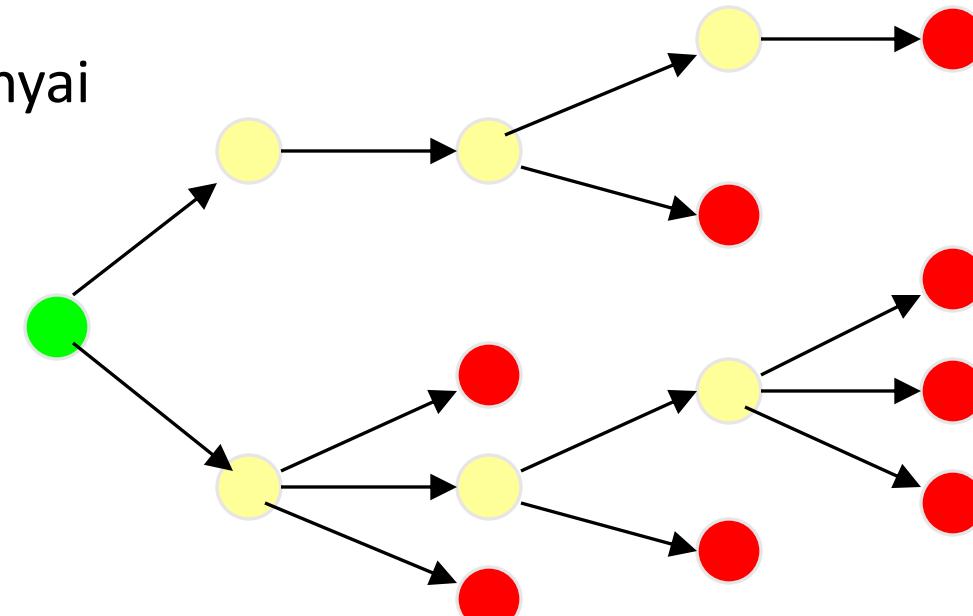
- Dinyatakan sebagai predikat $B(x_1, x_2, \dots, x_k)$ yang bernilai true/false
- B bernilai *true* jika (x_1, x_2, \dots, x_k) mengarah ke solusi. Mengarah ke solusi artinya tidak melanggar kendala (*constraints*)
- Jika *true*, maka pembangkitan nilai untuk x_{k+1} dilanjutkan, tetapi jika *false*, maka (x_1, x_2, \dots, x_k) dibuang.

Pengorganisasian Solusi

- Semua kemungkinan solusi dari persoalan disebut **ruang solusi** (*solution space*).
- Tinjau *Knapsack 0/1* untuk $n = 3$.
- Solusi persoalan dinyatakan sebagai $X = (x_1, x_2, x_3)$ dengan $x_i \in \{0,1\}$.
- Ruang solusinya adalah:
$$\{(0, 0, 0), (0, 1, 0), (0, 0, 1), (1, 0, 0), \\(1, 1, 0), (1, 0, 1), (0, 1, 1), (1, 1, 1)\}$$

- Ruang solusi diorganisasikan ke dalam struktur pohon berakar.
- Tiap simpul pohon menyatakan status (*state*) persoalan, sedangkan sisi (cabang) dilabeli dengan nilai-nilai x_i .
- Lintasan dari akar ke daun menyatakan solusi yang mungkin.
- Seluruh lintasan dari akar ke daun membentuk ruang solusi.
- Pengorganisasian pohon ruang solusi diacu sebagai **pohon ruang status** (*state space tree*).

Sebuah pohon adalah sekumpulan simpul dan busur yang tidak mempunyai sirkuit



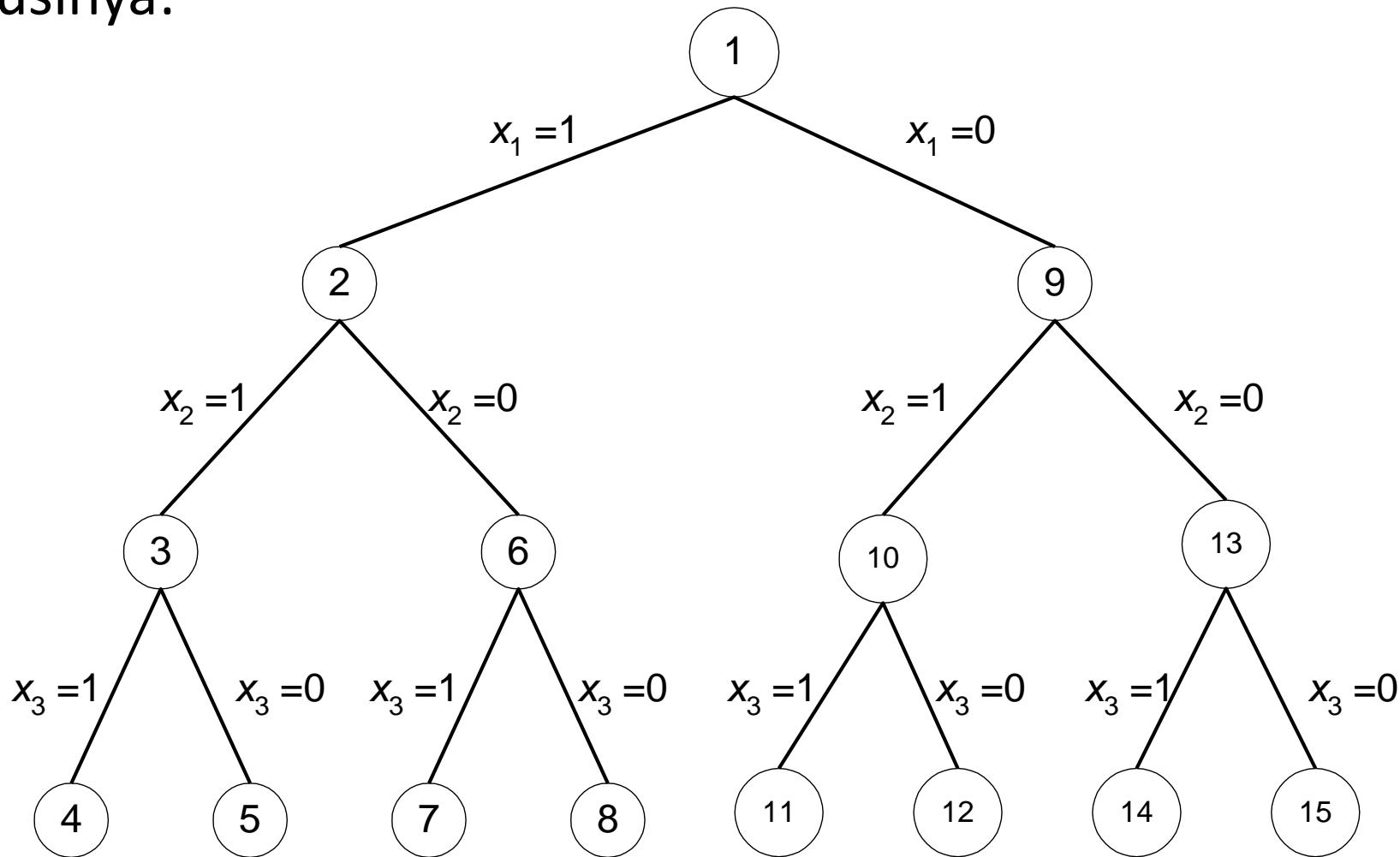
Ada tiga macam simpul:

- Simpul akar
- Simpul dalam
- Simpul daun

Backtracking dapat dipandang sebagai pencarian di dalam pohon dari akar menuju daun (simpul solusi)

Tinjau persoalan *Knapsack 1/0* untuk $n = 3$.

Ruang solusinya:



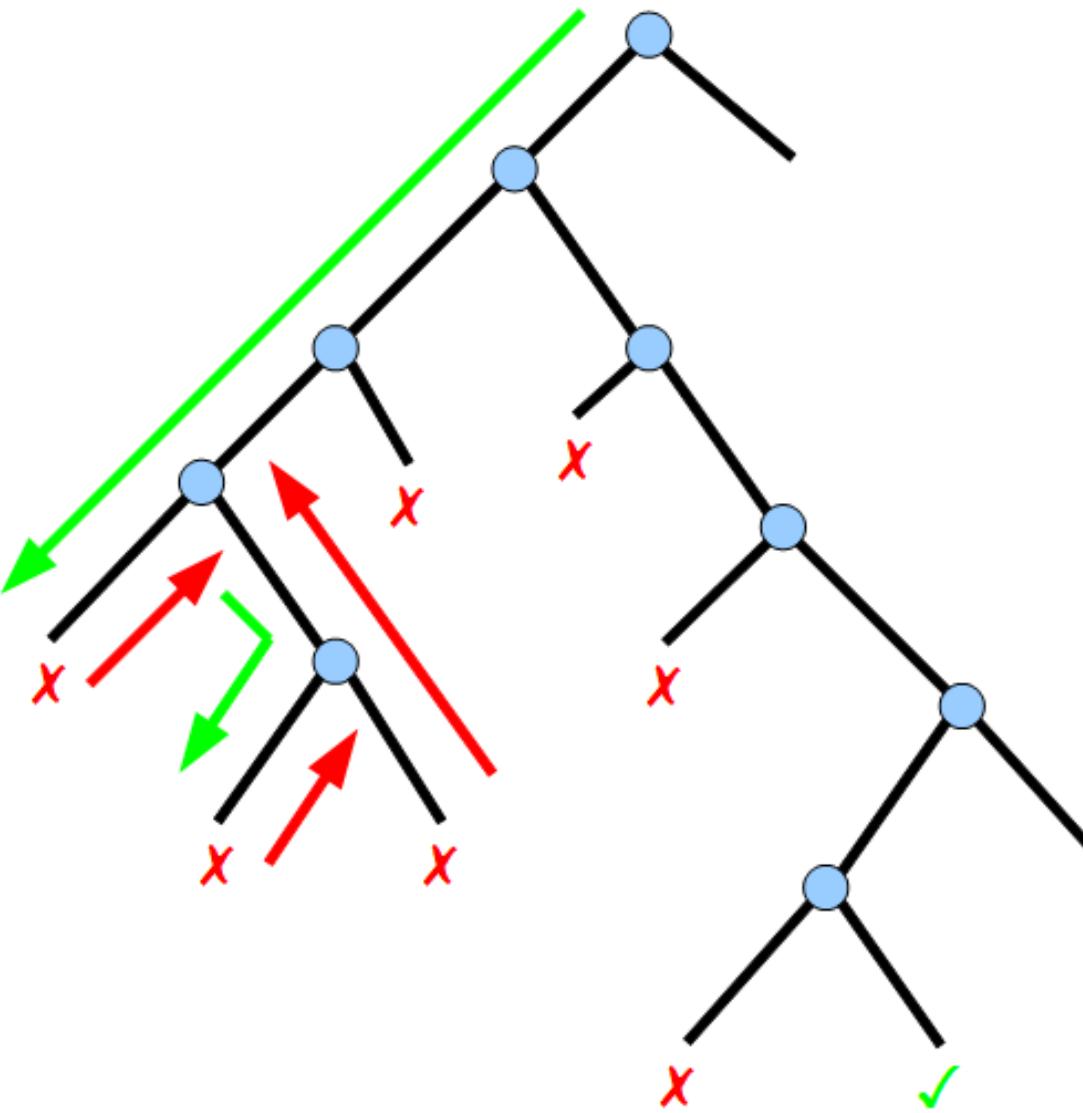
Catatan: simpul-simpul dinomori dengan aturan *depth-first search*

Prinsip Pencarian Solusi dengan Algoritma Runut-balik

- Solusi dicari dengan membangkitkan simpul-simpul status sehingga menghasilkan lintasan dari akar ke daun.
- Aturan pembangkitan simpul yang dipakai adalah mengikuti aturan *depth-first order* (DFS).
- Simpul-simpul yang sudah dibangkitkan dinamakan **simpul hidup (live node)**.
- Simpul hidup yang *sedang diperluas* dinamakan **simpul-E (Expand-node)**.

- Tiap kali simpul-E diperluas, lintasan yang dibangun olehnya bertambah panjang.
- Jika lintasan yang sedang dibentuk tidak mengarah ke solusi, maka simpul-E tersebut “dimatikan” sehingga menjadi **simpul mati** (*dead node*).
- Fungsi yang digunakan untuk mematikan simpul-E adalah dengan menerapkan **fungsi pembatas** (*bounding function*).
- Ketika sebuah simpul mati, maka secara implisit kita telah memangkas (*pruning*) simpul-simpul anaknya.

- Jika pembentukan lintasan berakhir dengan simpul mati, maka proses pencarian *backtrack* ke simpul pada aras diatasnya
- Lalu, teruskan dengan membangkitkan simpul anak yang lainnya.
- Selanjutnya simpul ini menjadi simpul-E yang baru.
- Pencarian dihentikan bila kita telah sampai pada *goal node*.



Sumber: <http://www.w3.org/2011/Talks/01-14-steven-phenotype/>

- Tinjau persoalan 1/0 Knapsack dengan instansiasi:

$$n = 3$$

$$(w_1, w_2, w_3) = (35, 32, 25)$$

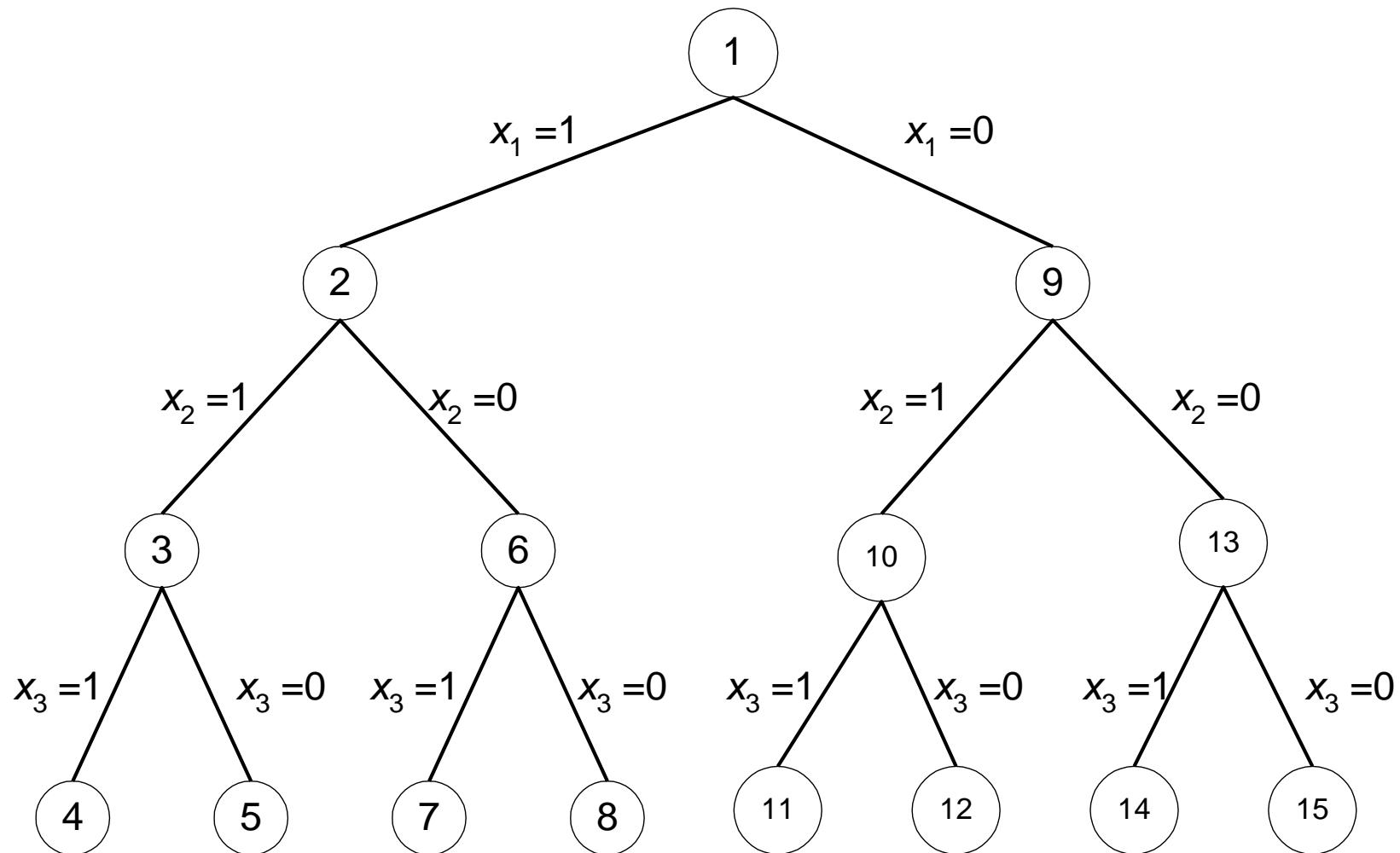
$$(p_1, p_2, p_3) = (40, 25, 50)$$

$$M = 30$$

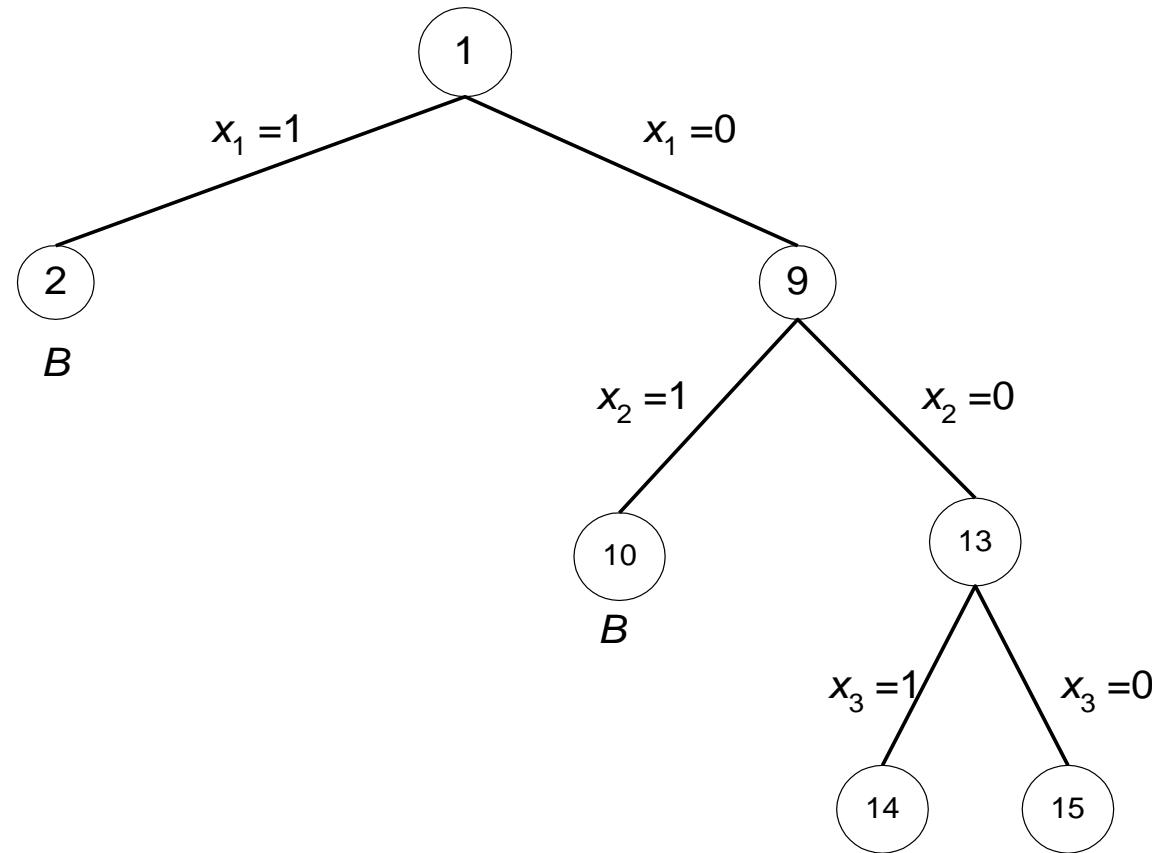
- Solusi dinyatakan sebagai $X = (x_1, x_2, x_3)$, $x_i \in \{0, 1\}$.
- Fungsi konstrain (dapat dianggap sebagai *bounding function*):

$$\sum_{i=1}^k w_i x_i \leq M$$

Pada metode *brute force*, semua lintasan dari akar ke daun dievaluasi

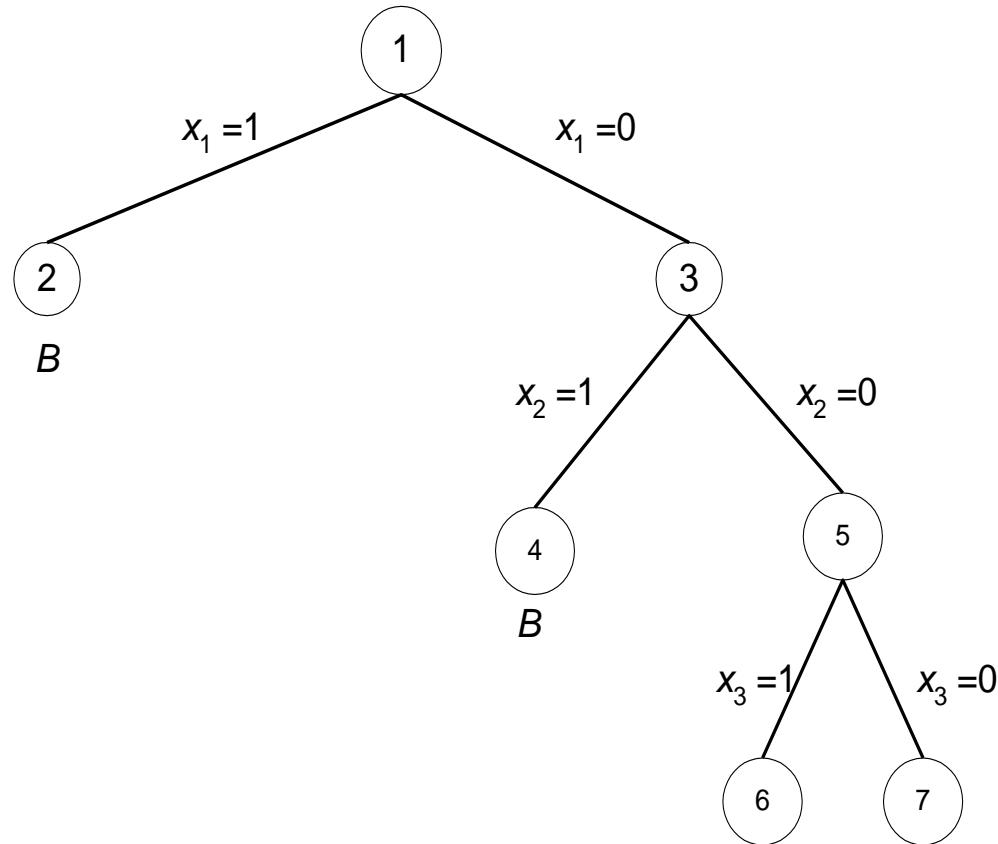


Pohon dinamis yang dibentuk selama pencarian untuk persoalan 1/0 Knapsack dengan $n = 3$, $M = 30$, $w = (35, 32, 25)$ dan $p = (40, 25, 50)$



Keterangan: huruf B di bawah suatu simpul menandakan simpul tersebut dimatikan oleh fungsi pembatas karena melanggar kendala

Penomoran ulang simpul-simpul sesuai urutan pembangkitannya



Solusi optimumnya adalah $X = (0, 0, 1)$ dan $F = 50$.

Skema Umum Algoritma Runut-Balik (versi rekursif)

procedure *RunutBalikR*(**input** k : **integer**)

{Mencari semua solusi persoalan dengan metode runut-balik; skema rekursif}

Masukan: k , yaitu indeks komponen vektor solusi, $x[k]$. Diasumsikan $x[1], x[2], \dots, x[k - 1]$ sudah ditentukan nilainya.

Luaran: semua solusi $x = (x[1], x[2], \dots, x[n])$

}

Algoritma:

```
for setiap  $x[k] \in T(x[1], x[2], \dots, x[k - 1])$  do
    if  $B(x[1], x[2], \dots, x[k]) = \text{true}$  then
        if  $(x[1], x[2], \dots, x[k])$  adalah lintasan dari akar ke simpul solusi then
            write( $x[1], x[2], \dots, x[k]$ ) { cetak solusi }
        endif
        if  $k < n$  then
            RunutBalikR( $k + 1$ ) { tentukan nilai untuk  $x[k + 1]$ }
        endif
    endif
endfor
```

Pemanggilan pertama kali: *RunutBalikR(1)*

- Setiap simpul dalam pohon ruang status (kecuali simpul daun) berasosiasi dengan sebuah pemanggilan rekursif.
- Jika jumlah simpul dalam pohon ruang status adalah 2^n atau $n!$, maka pada kasus terburuk, algoritma runut-balik membutuhkan waktu dalam $O(p(n)2^n)$ atau $O(q(n)n!)$,
- dengan $p(n)$ dan $q(n)$ adalah polinom derajat n yang menyatakan waktu komputasi setiap simpul.

Skema Umum Algoritma Runut-Balik (versi iteratif)

procedure *RunutBalikI*(**input** k : integer)

{Mencari semua solusi persoalan dengan metode runut-balik; skema iteratif}

Masukan: k , yaitu indeks komponen vektor solusi, $x[k]$. Diasumsikan $x[1], x[2], \dots, x[k - 1]$ sudah ditentukan nilainya.

Luaran: semua solusi $x = (x[1], x[2], \dots, x[n])$

}

Algoritma:

while $k \neq 0$ **do**

if terdapat nilai $x[k]$ yang belum dicoba sedemikian sehingga $x[k] \in T(x[1], x[2], \dots, x[k - 1])$ **and**
 $B(x[1], x[2], \dots, x[k]) = \text{true}$ **then**

if $(x[1], x[2], \dots, x[k])$ adalah lintasan dari akar ke simpul solusi **then**

write($x[1], x[2], \dots, x[k]$) { cetak solusi }

endif

$k \leftarrow k + 1$ { tentukan nilai $x[k]$ selanjutnya }

else

$k \leftarrow k - 1$

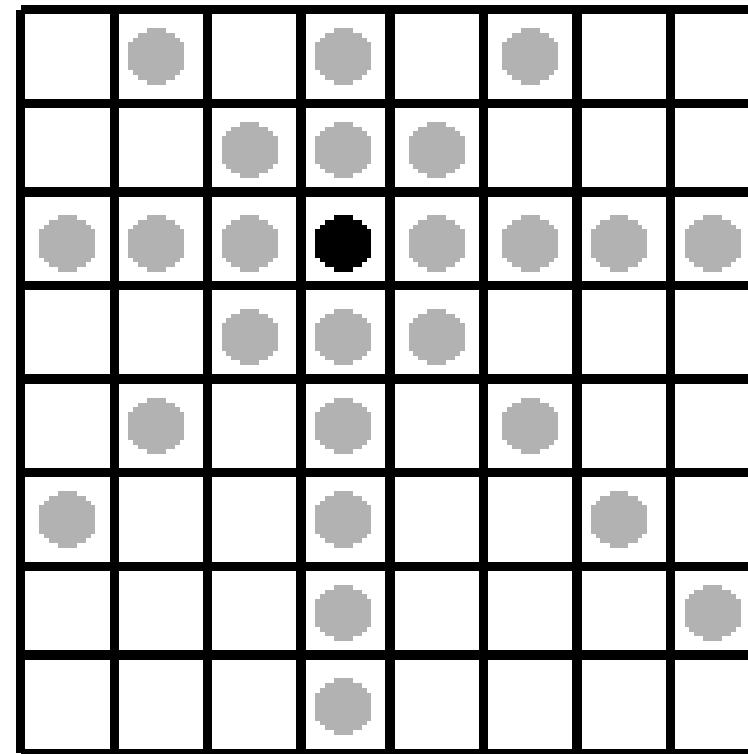
endif

endwhile

Pemanggilan pertama kali: *RunutBalikI(1)*

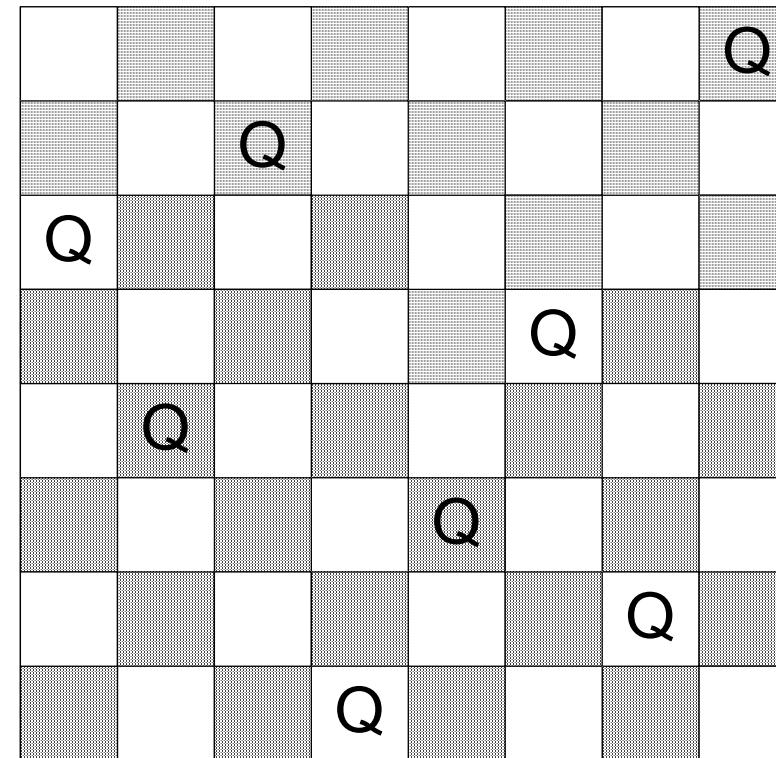
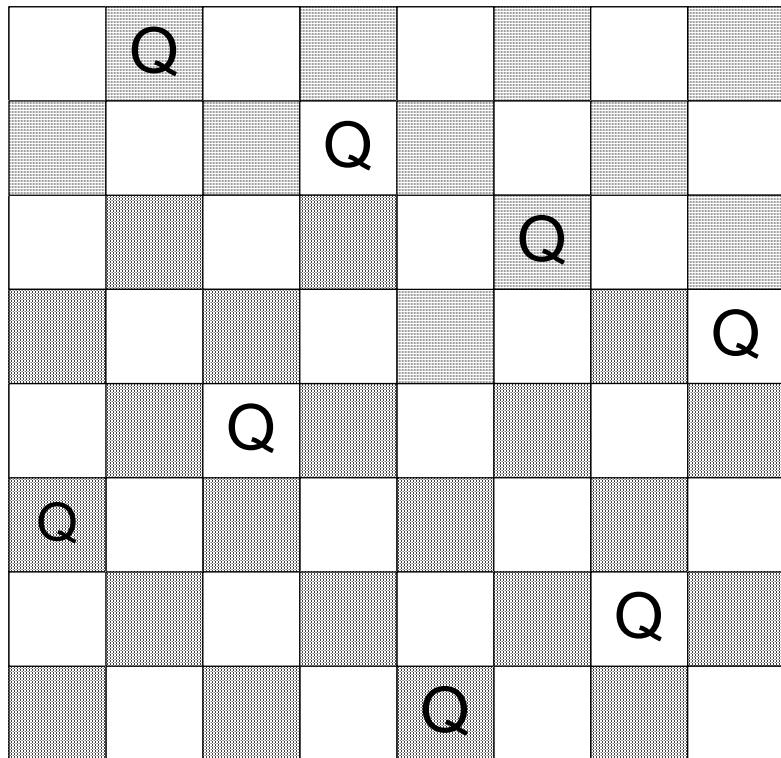
1. Persoalan N-Ratu (*The N-Queens Problem*)

- Diberikan sebuah papan catur yang berukuran $N \times N$ dan N buah ratu. Bagaimanakah cara menempatkan N buah ratu (Q) itu pada petak-petak papan catur sedemikian sehingga tidak ada dua ratu atau lebih yang terletak pada satu baris yang sama, atau pada satu kolom yang sama, atau pada satu diagonal yang sama?



$$N = 8$$

Contoh 2 buah solusi 8-queen problem:



- The puzzle was originally proposed in 1848 by the chess player Max Bezzel, and over the years, many mathematicians, including Gauss, have worked on this puzzle and its generalized N-queens problem. The first solutions were provided by Franz Nauck in 1850. Nauck also extended the puzzle to n-queens problem (on an $N \times N$ board—a chessboard of arbitrary size).
- [Edsger Dijkstra](#) used this problem in 1972 to illustrate the power of what he called structured programming. He published a highly detailed description of the development of a depth-first backtracking algorithm.²

(Sumber: Iaman Wikipedia)

Penyelesaian dengan Algoritma Brute-Force ($N = 8$):

a) Brute Force 1

- Mencoba semua kemungkinan solusi penempatan delapan buah ratu pada petak-petak papan catur.
- Penempatan ratu dilakukan secara acak pada petak-petak papan catur
- Terdapat $C(64, 8) = 4.426.165.368$ kemungkinan solusi yang perlu dievaluasi.

b) Brute Force 2

- Meletakkan masing-masing ratu pada setiap baris yang berbeda. Untuk setiap baris, kita coba menempatkan ratu mulai dari kolom 1, 2, ..., 8.
- Jumlah kemungkinan solusi yang diperiksa berkurang menjadi

$$8^8 = 16.777.216$$

procedure Ratu1

{Mmencari semua solusi penempatan delapan ratu pada petak-petak papan catur yang berukuran 8 x 8 }

Deklarasi

i1, i2, i3, i4, i5, i6, i7, i8 : integer

Algoritma:

```
for i1←1 to 8 do
    for i2←1 to 8 do
        for i3←1 to 8 do
            for i4←1 to 8 do
                for i5←1 to 8 do
                    for i6←1 to 8 do
                        for i7←1 to 8 do
                            for i8←1 to 8 do
                                { periksa apakah i1, i2, i3, i4, i5, i6, i7, i8 merupakan solusi }
                                if Solusi(i1, i2, i3, i4, i5, i6, i7, i8) then
                                    write(i1, i2, i3, i4, i5, i6, i7, i8)
                                endif
                            endfor
                        endfor
                    endfor
                endfor
            endfor
        endfor
    endfor
endfor
```

c) Brute Force 3 (exhaustive search)

- Misalkan solusinya dinyatakan dalam vektor 8-tuple:

$$X = (x_1, x_2, \dots, x_8)$$

x_i menyatakan kolom kedudukan ratu pada baris ke- i

Contoh solusi: $X = (2, 4, 6, 8, 3, 1, 7, 5)$

$$X = (8, 3, 1, 6, 2, 5, 7, 4)$$

- Vektor solusi X merupakan permutasi bilangan 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.
- Jumlah permutasi bilangan 1 sampai 8 adalah $P(1, 8) = 8! = 40.320$ buah.

procedure Ratu2

{Mencari semua solusi penempatan delapan ratu pada petak-petak papan catur yang berukuran 8×8 }

Deklarasi

X : array[1..n] of integer

n, i : integer

Algoritma:

n \leftarrow 40320 { Jumlah permutasi (1, 2, ..., 8) }

i \leftarrow 1

repeat

X \leftarrow Permutasi(8) { Bangkitan permutasi (1, 2, ..., 8) }

{ periksa apakah X merupakan solusi }

if Solusi(X) **then**

write(x[1], x[2], ..., x[k]) { cetak solusi }

endif

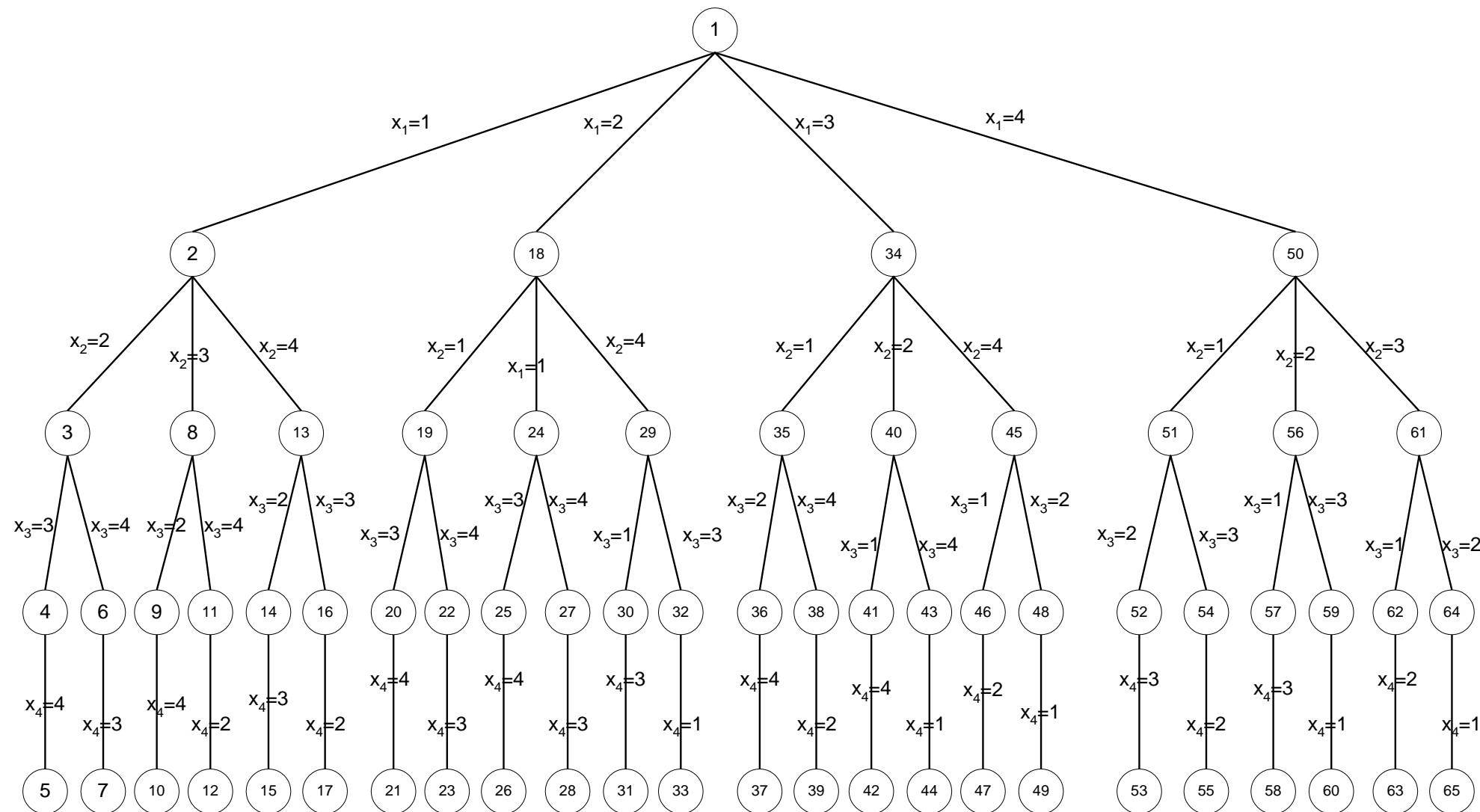
i \leftarrow **i** + 1 { ulangi untuk permutasi berikutnya }

until **i** > n

Penyelesaian dengan Algoritma Runut-balik:

- Algoritma runut-balik memperbaiki algoritma *brute force* 3 (*exhaustive search*).
- Ruang solusinya adalah semua permutasi dari angka-angka 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.
- Setiap permutasi dari 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 dinyatakan dengan lintasan dari akar daun. Sisi-sisi pada pohon diberi label nilai x_i .

Contoh: Pohon ruang-status persoalan 4-Ratu



Contoh solusi runut-balik persoalan 4-Ratu:

1			

(a)

1			
•	•	2	

(b)

1			
		2	
•	•	•	•

(c)

1			
			2
•	3		

(d)

1			
			2
	3		
•	•	•	•

(e)

	1		

(f)

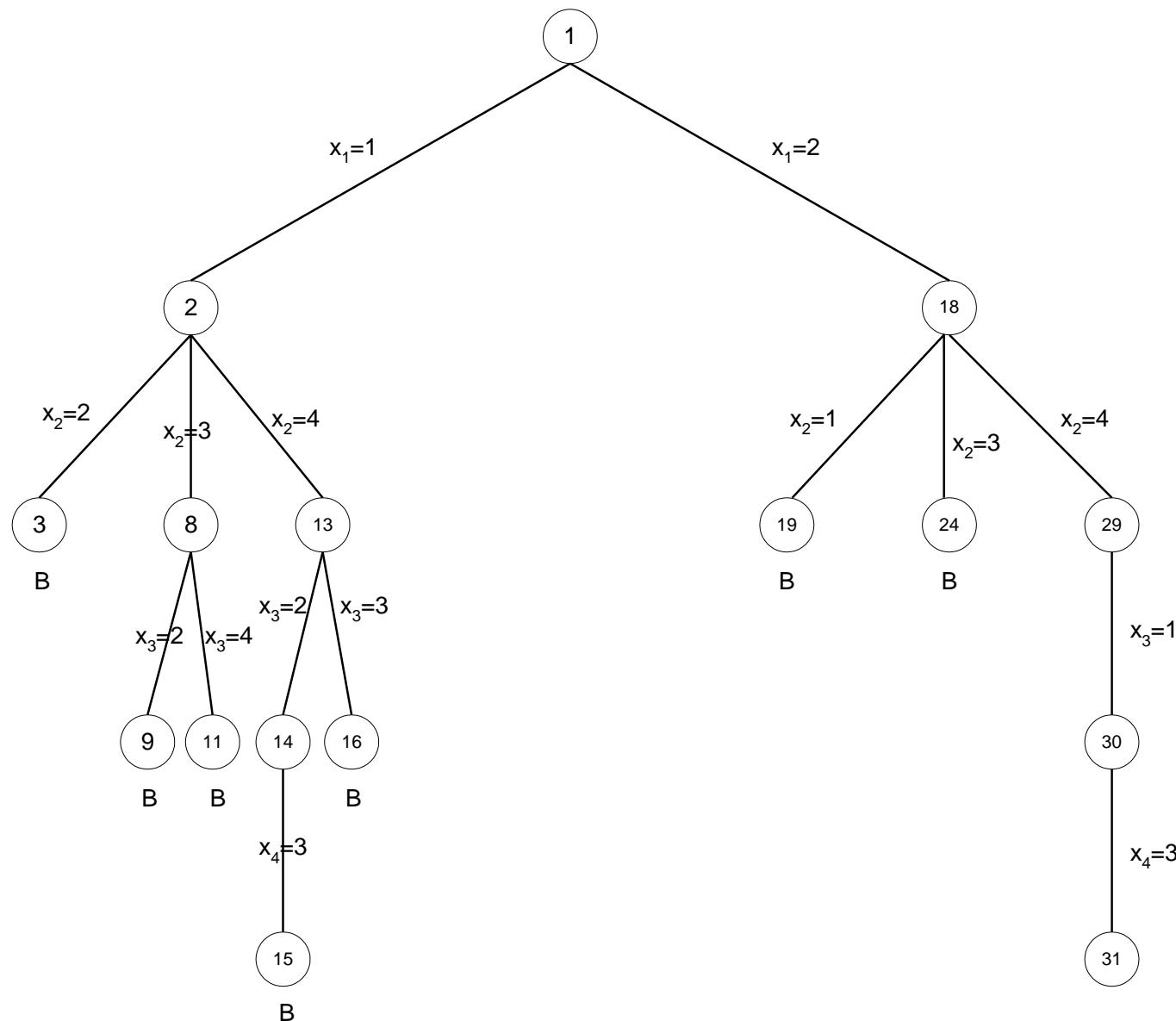
	1		
•	•	•	2

(g)

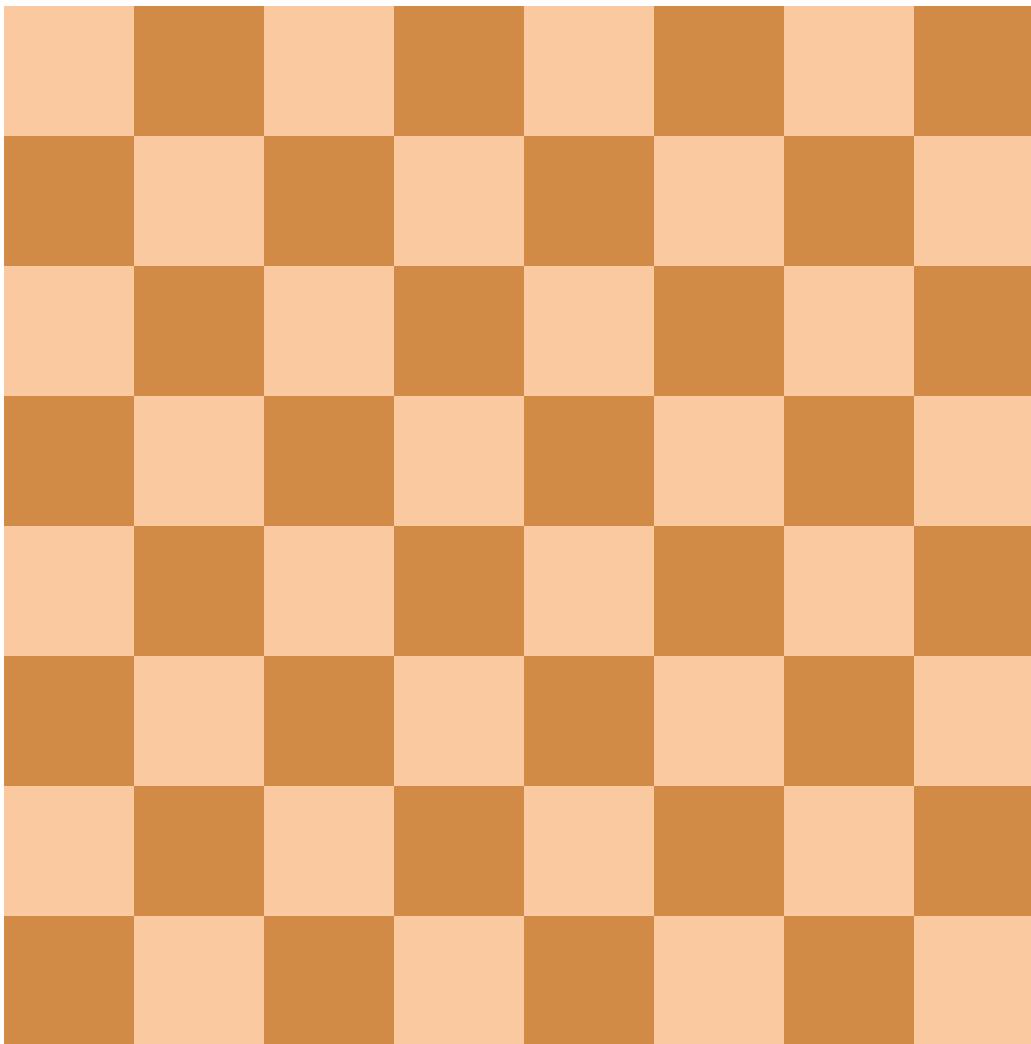
	1		
			2
3			
•	•	4	

(h)

Pohon ruang status persoalan 4-Ratu yang dibentuk selama pencarian:



Ket: Huruf B di bawah suatu simpul menyatakan bahwa simpul tersebut dibunuh oleh *bounding function*



Algoritma Runut-balik untuk Persoalan 8-Ratu

- Tinjau dua posisi ratu pada (i, j) dan (m, n)
- Dua buah ratu terletak pada baris yang sama, berarti

$$i = m$$

- Dua buah ratu terletak pada kolom yang sama, berarti

$$j = n$$

- Dua buah ratu terletak pada diagonal yang sama, berarti

$$\nwarrow i - j = m - n \text{ atau } \swarrow i + j = m + n$$

$$\Leftrightarrow i - m = j - n \text{ atau } m - i = j - n$$

$$\Leftrightarrow |j - n| = |i - m|$$

function *Tempat*(**input** k , i : **integer**)→**boolean**
{true jika ratu dapat ditempatkan pada baris ke- k dan kolom ke- i , false jika tidak}

Deklarasi

j : **integer**

Algoritma:

```
for  $j \leftarrow 1$  to  $k - 1$  do { periksa ratu-ratu mulai dari baris ke-1 sampai baris  $k - 1$  }
    if ( $x[j] = i$ ) { apakah ada dua buah ratu terletak pada kolom yang sama? }
        or { atau }
        ( $\text{ABS}(x[j] - i) = \text{ABS}(j - k)$ ) { apakah ada dua ratu pada diagonal yang sama? }
    then
        return false { ratu tidak dapat ditempatkan pada baris ke- $k$  dan kolom ke- $i$  }
    endif
endfor
return true
```

Function *Tempat* dapat dianggap sebagai *bounding function*

Algoritma:

- Inisialisasi $x[1], x[2], \dots, x[N]$ dengan 0 sebagai berikut:

for $i \leftarrow 1$ **to** N **do**

$x[i] \leftarrow 0$

endfor

- Panggil prosedur $Nratu_R(1, N)$

procedure *Nratu_R*(**input** *k, N : integer*)

{ Algoritma rekursif untuk menghasilkan semua solusi penempatan *N* buah ratu pada petak papan catur *N x N* tanpa melanggar kendala;

Masukan: *N* = jumlah ratu

Luaran: semua solusi *x* = (*x[1], x[2], ..., x[N]*) dicetak ke layar. }

Deklarasi

i : integer

Algoritma:

for *i* \leftarrow 1 to *N* **do**

if *Tempat(k, i)* **then** { periksa apakah ratu ke-*k* dapat ditempatkan pada baris *k* dan kolom *i* }

x[k] \leftarrow i

if *k* = *N* **then** { apakah solusi sudah lengkap? }

write(*x[1], x[2], ..., x[k]*) { cetak solusi }

else

Nratu_R(k + 1, N)

endif

endif

endfor

Versi iteratif

procedure Nratu_I(**input** k : **integer**, N : **integer**)

{ Algoritma iteratif untuk menghasilkan semua solusi penempatan N buah ratu pada petak papan catur N x N tanpa melanggar kendala;

Masukan: N = jumlah ratu

Luaran: semua solusi x = (x[1], x[2], ..., x[N]) dicetak ke layar. }

Deklarasi

```
i : integer
stop : boolean
```

Algoritma:

```
i ← 0
```

```
while k ≠ 0 do
```

```
    i ← i + 1
```

```
    stop ← false
```

```
while (i <= N) and (not stop) do
```

```
    if Tempat(k, i) then {periksa apakah ratu dapat ditempatkan pada baris k dan kolom i}
```

```
        x[k] ← i
```

```
        if k = N then { apakah solusi sudah lengkap? }
```

```
            write(x[1], x[2], ..., x[k]) { cetak solusi }
```

```
            stop ← true
```

```
        else
```

```
            k ← k + 1 { menempatkan ratu untuk baris berikutnya}
```

```
            i ← 1
```

```
        endif
```

```
    else
```

```
        i ← i+1
```

```
    endif
```

```
endwhile {i>N}
```

```
k ← k - 1 { runut-balik ke baris sebelumnya}
```

```
i ← x[k]
```

```
endwhile
```

Lampiran Program C++

Versi rekursif

```
/ Program N-Queen Problem dengan algoritma backtracking
// Versi rekursif

#include <iostream>
#include <cmath>
using namespace std;

int x[9], sol;

bool Tempat(int k, int i)
{
    int j;

    for(j=1; j<=k-1; j++) {
        if ((x[j]==i) || (abs(x[j]-i)==abs(j-k)) ) {
            return false;
        }
    }
    return true;
}
```

```
void Nratu_R(int k, int N) {  
    int i,m;
```

```
    for(i=1;i<=N;i++) {  
        if (Tempat(k,i)) {  
            x[k]=i;  
            if (k==N) {  
                sol = sol + 1;  
                cout << "Solusi ke-" << sol << ":";  
                for(m=1;m<=N;m++) cout << x[m] << " "; cout << endl;  
            }  
        }  
        else  
            Nratu_R(k+1,N);  
    }  
}
```

```
}  
  
int main() {  
    int j, N;  
  
    N = 4;  
    sol = 0;  
    cout << "N = " << N << endl;  
    for (j=1;j<=N; j++) { x[j]=0; }  
    Nratu_R(1,N);  
    return 0;  
}
```

Versi iteratif

```
// Program N-Queen Problem dengan algoritma backtracking
// Versi iteratif
#include <iostream>
#include <cmath>
using namespace std;

int x[9], sol;

bool Tempat(int k, int i)
{
    int j;

    for(j=1; j<=k-1;j++) {
        if ((x[j]==i) || (abs(x[j]-i)==abs(j-k))) {
            return false;
        }
    }
    return true;
}

void Nratu_I(int k, int N)
{
    int i,m;
    bool stop;
```

```

i = 0;
sol = 0;
while (k>0) {
    i = i + 1;
    stop = false;
    while (i<=N && !stop) {
        if (Tempat(k,i)) {
            x[k] = i;
            if (k==N) {
                sol = sol + 1;
                cout << "Solusi ke-" << sol << ":" ;
                for(m=1;m<=N;m++) cout << x[m] << " ";
                cout << endl;
                stop = true;
            }
        } else {
            k = k + 1;
            i = 1;
        }
    }
    else
        i = i + 1;
}
k = k-1;
i = x[k];
}
}

```

```
int main() {  
    int j, N;  
  
    N = 8;  
    cout << "N = " << N << endl;  
    for (j=1;j<=N; j++) {  
        x[j]=0;  
    }  
    Nratu_I(1,N);  
    return 0;  
}
```

Hasil *run* program untuk $N = 4$

```
Command Prompt  
D:\IF2211 Strategi Algoritma\2021>g++ NratuR.cpp  
D:\IF2211 Strategi Algoritma\2021>a  
N = 4  
Solusi ke-1: 2 4 1 3  
Solusi ke-2: 3 1 4 2  
D:\IF2211 Strategi Algoritma\2021>
```

Cara membaca hasil *run* ini:

Solusi ke-1: 2 4 1 3, artinya pada baris ke-1 ratu ditempatkan pada kolom ke-2
pada baris ke-2 ratu ditempatkan pada kolom ke-4
pada baris ke-3 ratu ditempatkan pada kolom ke-1
pada baris ke-4 ratu ditempatkan pada kolom ke-3

	Q1		
			Q2
Q3			
		Q4	

Solusi ke-2: 3 1 4 2, artinya pada baris ke-1 ratu ditempatkan pada kolom ke-3
pada baris ke-2 ratu ditempatkan pada kolom ke-1
pada baris ke-3 ratu ditempatkan pada kolom ke-4
pada baris ke-4 ratu ditempatkan pada kolom ke-2

		Q1	
Q2			
			Q3
		Q4	

Hasil run program untuk $N = 8$

```
Command Prompt  
D:\IF2211 Strategi Algoritma\2021>a  
N = 8  
Solusi ke-1: 1 5 8 6 3 7 2 4  
Solusi ke-2: 1 6 8 3 7 4 2 5  
Solusi ke-3: 1 7 4 6 8 2 5 3  
Solusi ke-4: 1 7 5 8 2 4 6 3  
Solusi ke-5: 2 4 6 8 3 1 7 5  
Solusi ke-6: 2 5 7 1 3 8 6 4  
Solusi ke-7: 2 5 7 4 1 8 6 3  
Solusi ke-8: 2 6 1 7 4 8 3 5  
Solusi ke-9: 2 6 8 3 1 4 7 5  
Solusi ke-10: 2 7 3 6 8 5 1 4  
Solusi ke-11: 2 7 5 8 1 4 6 3  
Solusi ke-12: 2 8 6 1 3 5 7 4  
Solusi ke-13: 3 1 7 5 8 2 4 6  
Solusi ke-14: 3 5 2 8 1 7 4 6  
Solusi ke-15: 3 5 2 8 6 4 7 1  
Solusi ke-16: 3 5 7 1 4 2 8 6  
Solusi ke-17: 3 5 8 4 1 7 2 6  
Solusi ke-18: 3 6 2 5 8 1 7 4  
Solusi ke-19: 3 6 2 7 1 4 8 5  
Solusi ke-20: 3 6 2 7 5 1 8 4  
Solusi ke-21: 3 6 4 1 8 5 7 2  
Solusi ke-22: 3 6 4 2 8 5 7 1  
Solusi ke-23: 3 6 8 1 4 7 5 2  
Solusi ke-24: 3 6 8 1 5 7 2 4  
Solusi ke-25: 3 6 8 2 4 1 7 5  
Solusi ke-26: 3 7 2 8 5 1 4 6  
Solusi ke-27: 3 7 2 8 6 4 1 5  
Solusi ke-28: 3 8 4 7 1 6 2 5  
Solusi ke-29: 4 1 5 8 2 7 3 6
```

cmd Command Prompt

```
Solusi ke-30: 4 1 5 8 6 3 7 2
Solusi ke-31: 4 2 5 8 6 1 3 7
Solusi ke-32: 4 2 7 3 6 8 1 5
Solusi ke-33: 4 2 7 3 6 8 5 1
Solusi ke-34: 4 2 7 5 1 8 6 3
Solusi ke-35: 4 2 8 5 7 1 3 6
Solusi ke-36: 4 2 8 6 1 3 5 7
Solusi ke-37: 4 6 1 5 2 8 3 7
Solusi ke-38: 4 6 8 2 7 1 3 5
Solusi ke-39: 4 6 8 3 1 7 5 2
Solusi ke-40: 4 7 1 8 5 2 6 3
Solusi ke-41: 4 7 3 8 2 5 1 6
Solusi ke-42: 4 7 5 2 6 1 3 8
Solusi ke-43: 4 7 5 3 1 6 8 2
Solusi ke-44: 4 8 1 3 6 2 7 5
Solusi ke-45: 4 8 1 5 7 2 6 3
Solusi ke-46: 4 8 5 3 1 7 2 6
Solusi ke-47: 5 1 4 6 8 2 7 3
Solusi ke-48: 5 1 8 4 2 7 3 6
Solusi ke-49: 5 1 8 6 3 7 2 4
Solusi ke-50: 5 2 4 6 8 3 1 7
Solusi ke-51: 5 2 4 7 3 8 6 1
Solusi ke-52: 5 2 6 1 7 4 8 3
Solusi ke-53: 5 2 8 1 4 7 3 6
Solusi ke-54: 5 3 1 6 8 2 4 7
Solusi ke-55: 5 3 1 7 2 8 6 4
Solusi ke-56: 5 3 8 4 7 1 6 2
Solusi ke-57: 5 7 1 3 8 6 4 2
Solusi ke-58: 5 7 1 4 2 8 6 3
Solusi ke-59: 5 7 2 4 8 1 3 6
Solusi ke-60: 5 7 2 6 3 1 4 8
Solusi ke-61: 5 7 2 6 3 1 8 4
```

Command Prompt

```
Solusi ke-62: 5 7 4 1 3 8 6 2
Solusi ke-63: 5 8 4 1 3 6 2 7
Solusi ke-64: 5 8 4 1 7 2 6 3
Solusi ke-65: 6 1 5 2 8 3 7 4
Solusi ke-66: 6 2 7 1 3 5 8 4
Solusi ke-67: 6 2 7 1 4 8 5 3
Solusi ke-68: 6 3 1 7 5 8 2 4
Solusi ke-69: 6 3 1 8 4 2 7 5
Solusi ke-70: 6 3 1 8 5 2 4 7
Solusi ke-71: 6 3 5 7 1 4 2 8
Solusi ke-72: 6 3 5 8 1 4 2 7
Solusi ke-73: 6 3 7 2 4 8 1 5
Solusi ke-74: 6 3 7 2 8 5 1 4
Solusi ke-75: 6 3 7 4 1 8 2 5
Solusi ke-76: 6 4 1 5 8 2 7 3
Solusi ke-77: 6 4 2 8 5 7 1 3
Solusi ke-78: 6 4 7 1 3 5 2 8
Solusi ke-79: 6 4 7 1 8 2 5 3
Solusi ke-80: 6 8 2 4 1 7 5 3
Solusi ke-81: 7 1 3 8 6 4 2 5
Solusi ke-82: 7 2 4 1 8 5 3 6
Solusi ke-83: 7 2 6 3 1 4 8 5
Solusi ke-84: 7 3 1 6 8 5 2 4
Solusi ke-85: 7 3 8 2 5 1 6 4
Solusi ke-86: 7 4 2 5 8 1 3 6
Solusi ke-87: 7 4 2 8 6 1 3 5
Solusi ke-88: 7 5 3 1 6 8 2 4
Solusi ke-89: 8 2 4 1 7 5 3 6
Solusi ke-90: 8 2 5 3 1 7 4 6
Solusi ke-91: 8 3 1 6 2 5 7 4
Solusi ke-92: 8 4 1 3 6 2 7 5
```

Bersambung