

# 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

## Backtracking 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*)

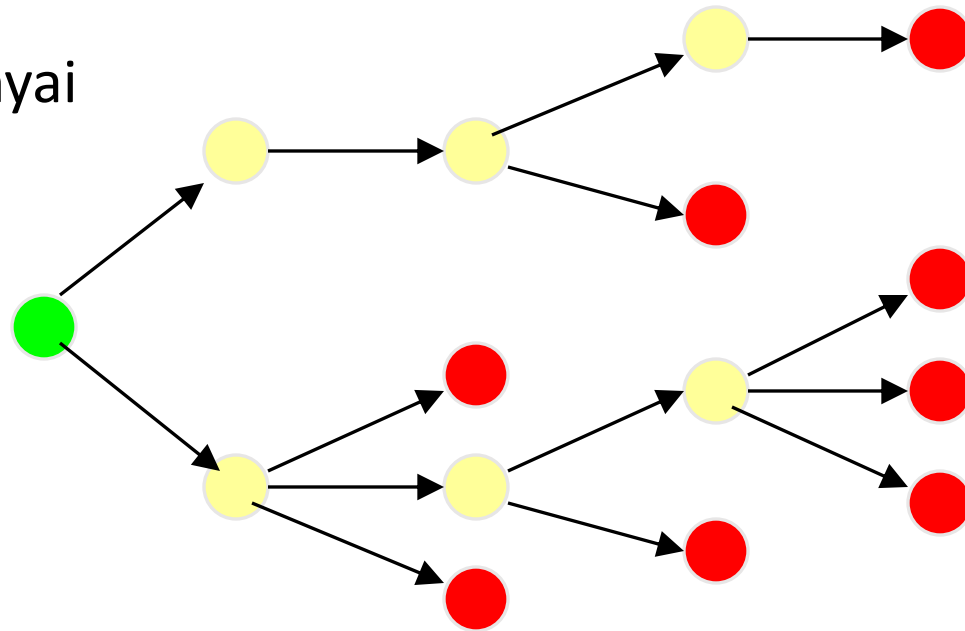
- Dinyatakan sebagai predikat  $B(x_1, x_2, \dots, x_k)$  yang bernilai true/false
- $B$  bernilai *true* jika  $(x_1, x_2, \dots, x_k)$  mengarah ke solusi. Mengarah ke solusi artinya tidak melanggar kendala (*constraints*)
- Jika *true*, maka pembangkitan nilai untuk  $x_{k+1}$  dilanjutkan, tetapi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

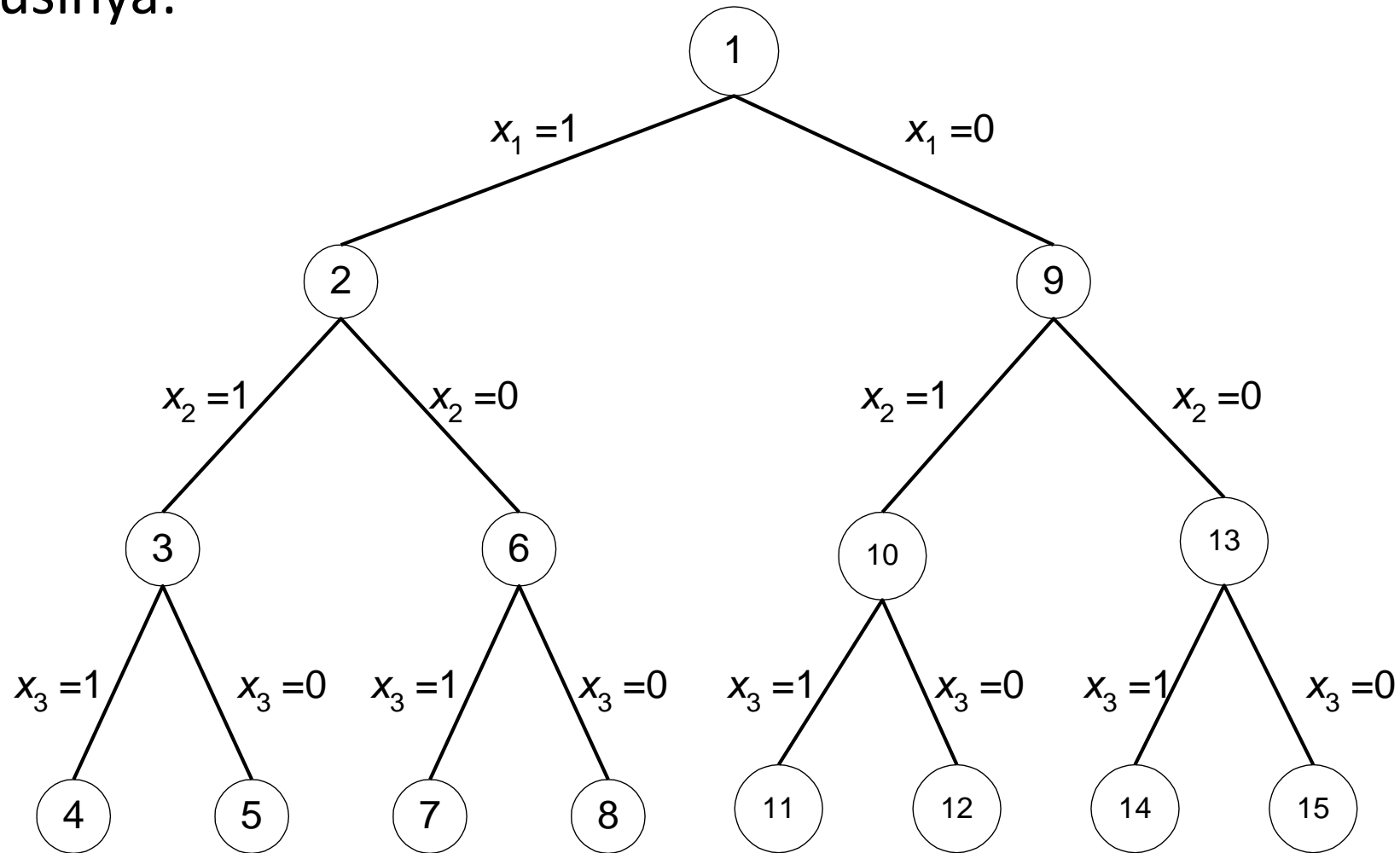
- Simpul akar
- Simpul dalam
- Simpul daun

*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*.



- Tinjau persoalan 1/0 *Knapsack* dengan instansiasi:

$$n = 3$$

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

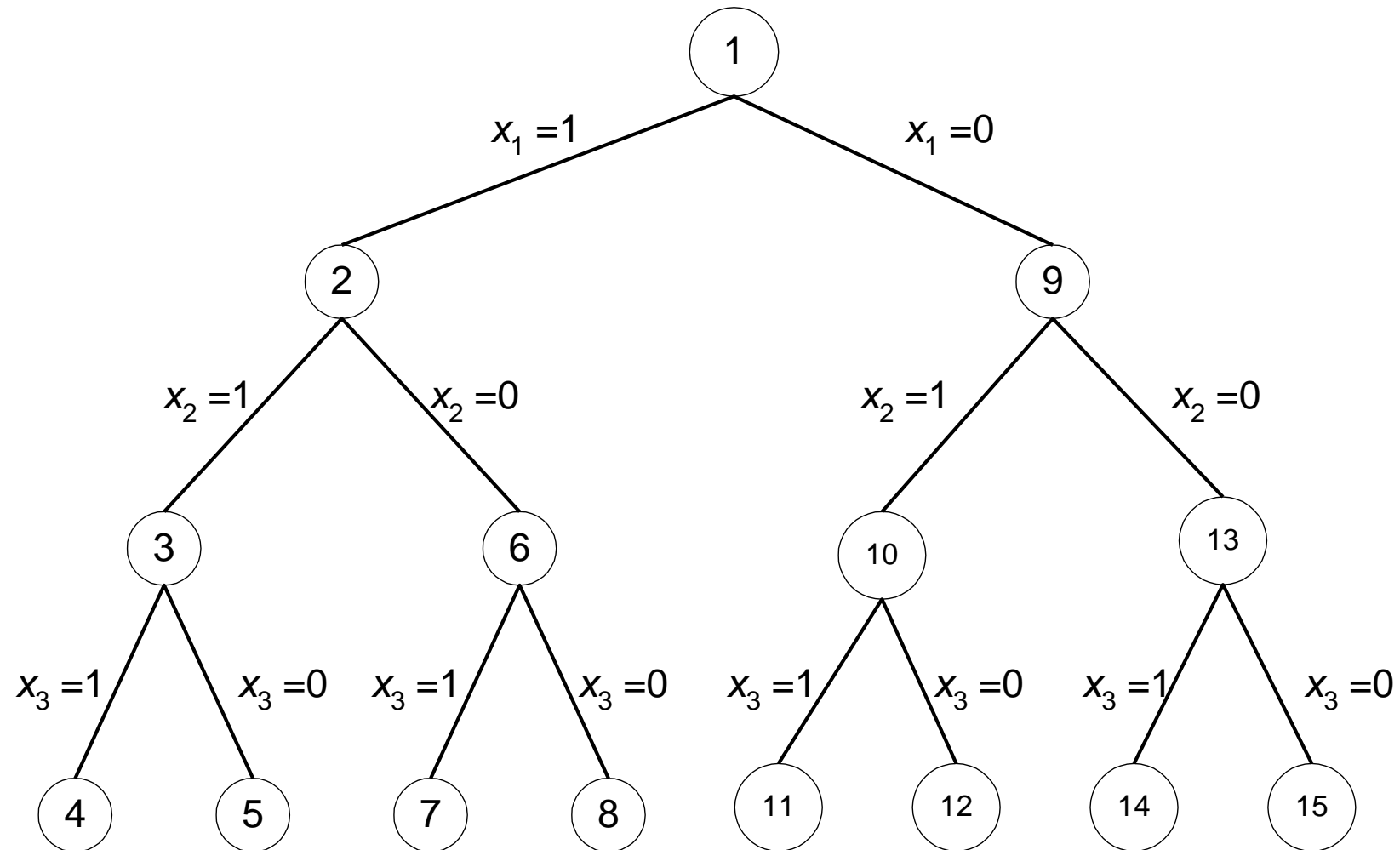
$$(p_1, p_2, p_3) = (40, 25, 50)$$

$$M = 30$$

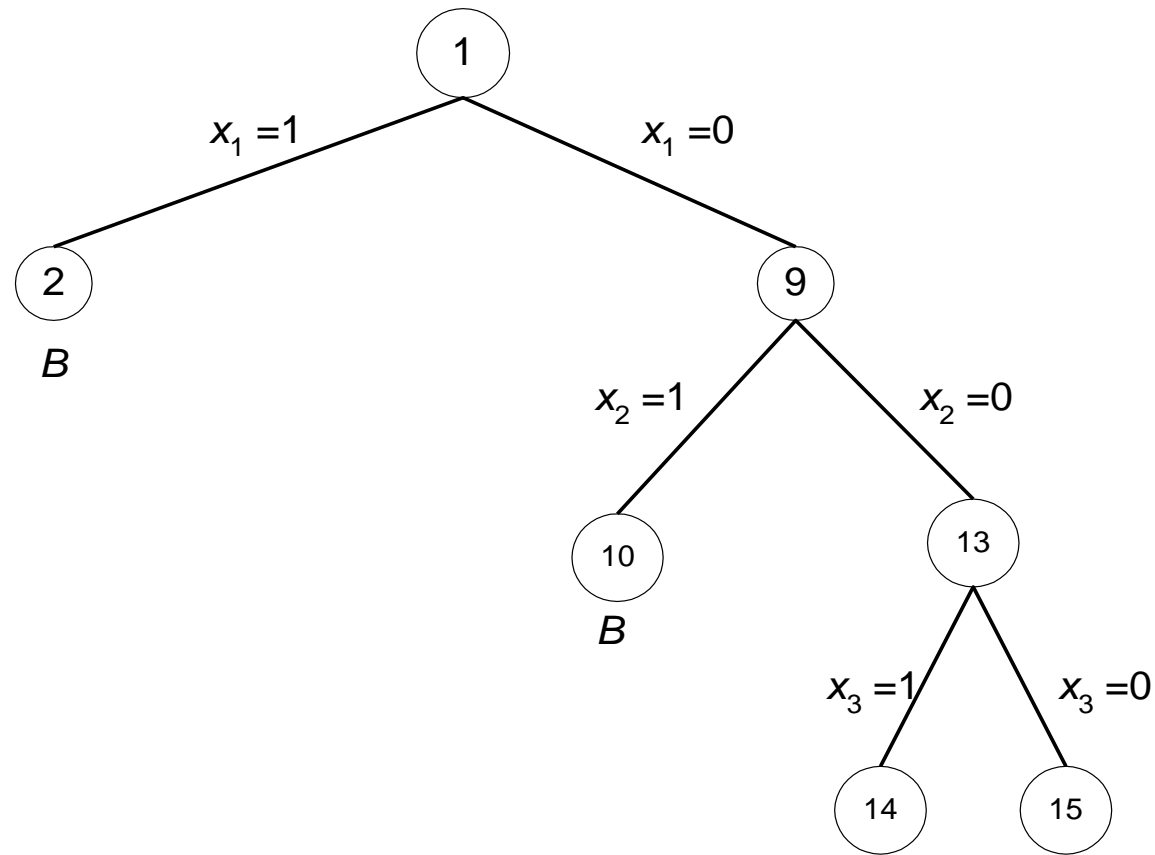
- Solusi dinyatakan sebagai  $X = (x_1, x_2, x_3)$ ,  $x_i \in \{0, 1\}$ .
- Fungsi konstrain (dapat dianggap sebagai *bounding function*):

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

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



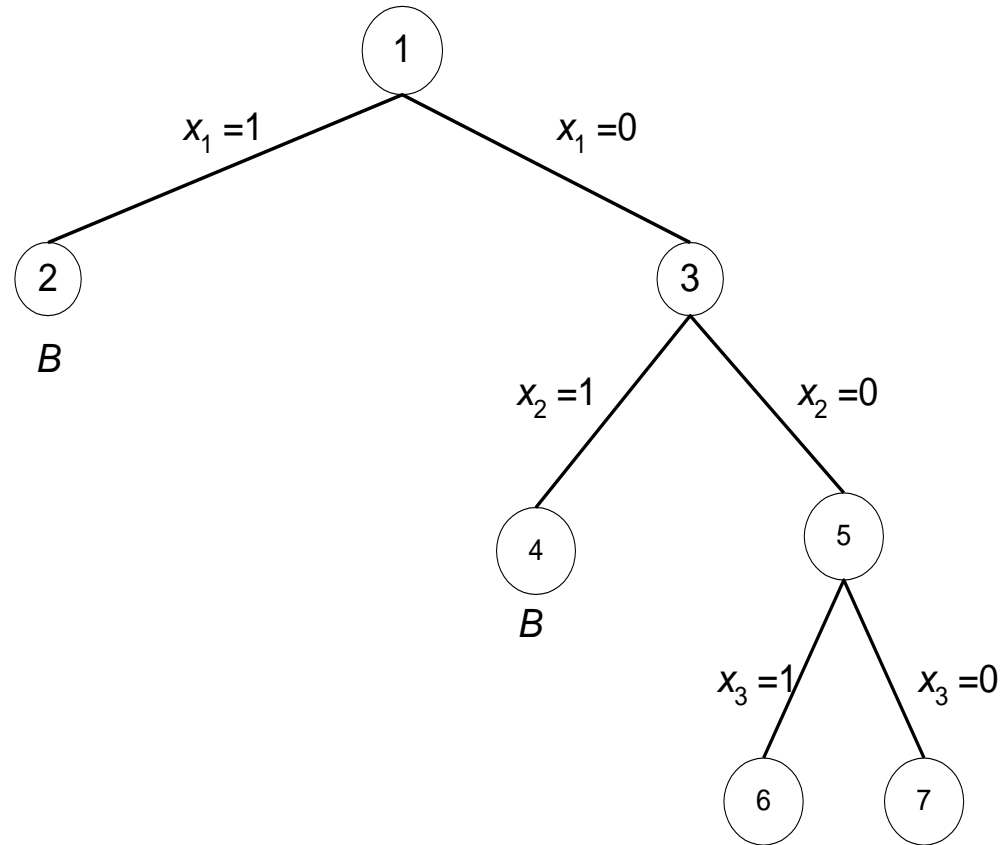
Pohon dinamis yang dibentuk selama pencarian untuk persoalan 1/0 *Knapsack* dengan  $n = 3$ ,  $M = 30$ ,  $w = (35, 32, 25)$  dan  $p = (40, 25, 50)$



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**

$k \leftarrow k - 1$

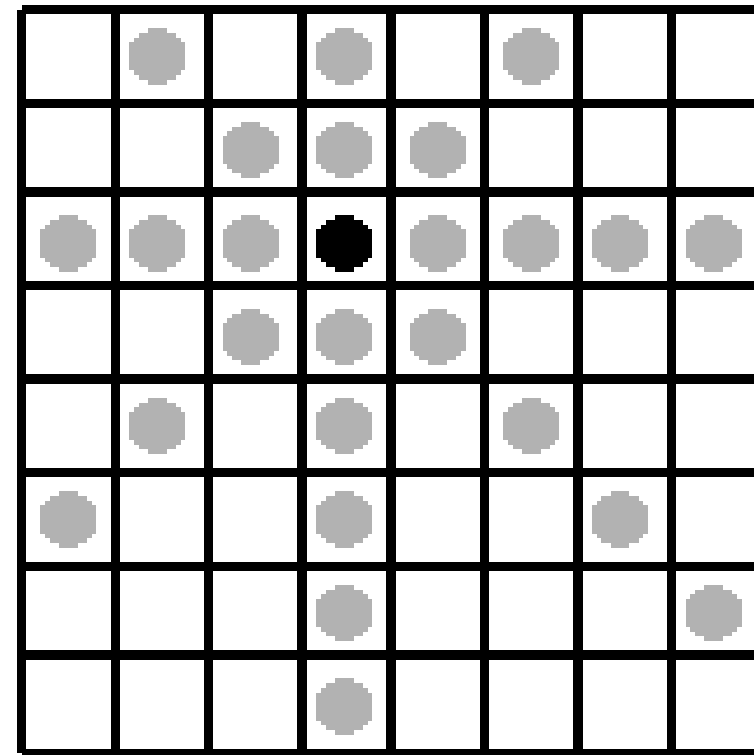
**endif**

**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*:

	Q						
			Q				
					Q		
							Q
		Q					
Q							
						Q	
				Q			

							Q
		Q					
Q							
					Q		
	Q						
				Q			
						Q	
		Q					

- 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.<sup>2</sup>

(Sumber: laman 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 x 8 }*

**Deklarasi**

*X : array[1..n] of integer*

*n, i : integer*

**Algoritma:**

*n ← 40320 { Jumlah permutasi (1, 2, ..., 8) }*

*i ← 1*

**repeat**

*X ← 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**

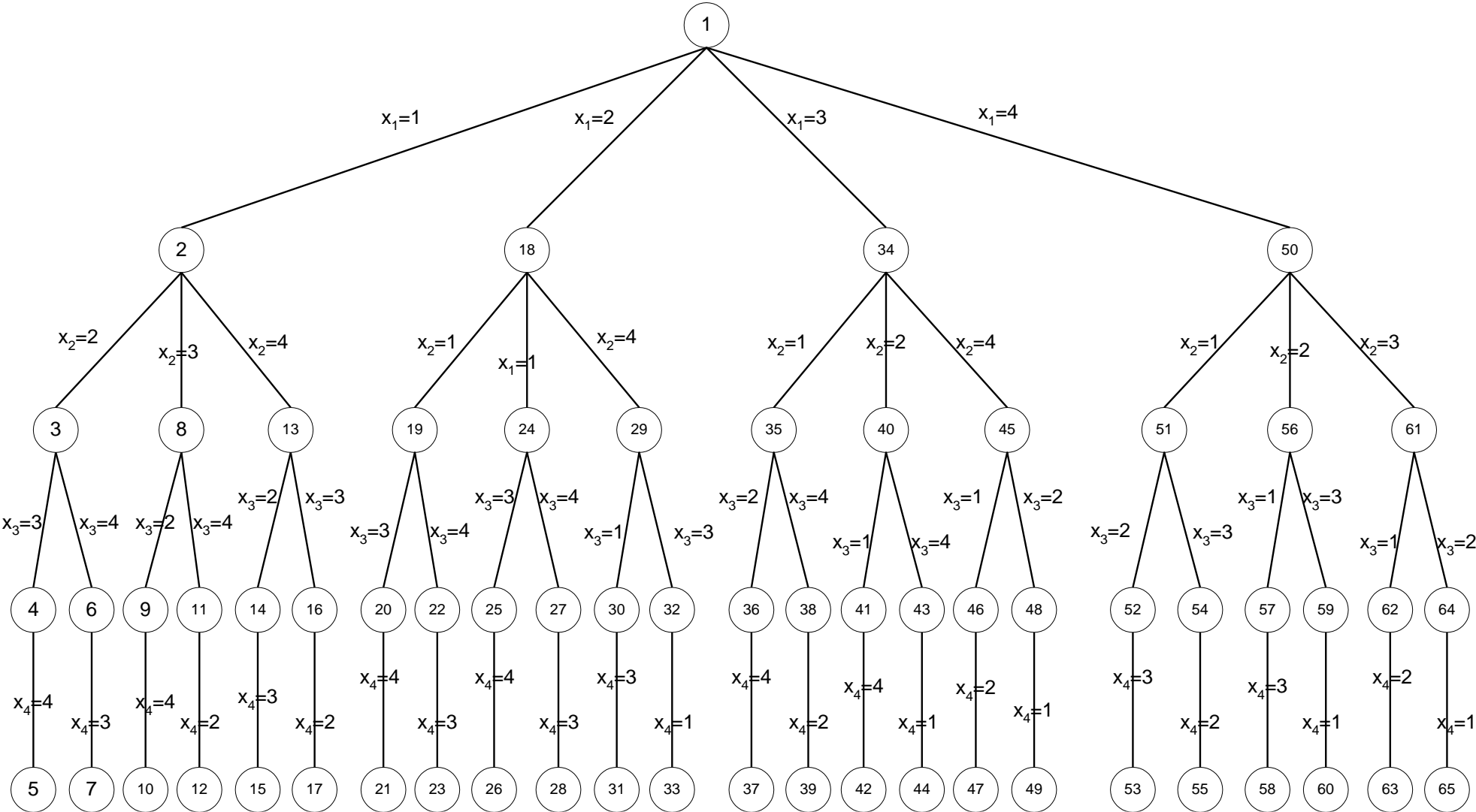
*i ← i + 1 { ulangi untuk permutasi berikutnya }*

**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)

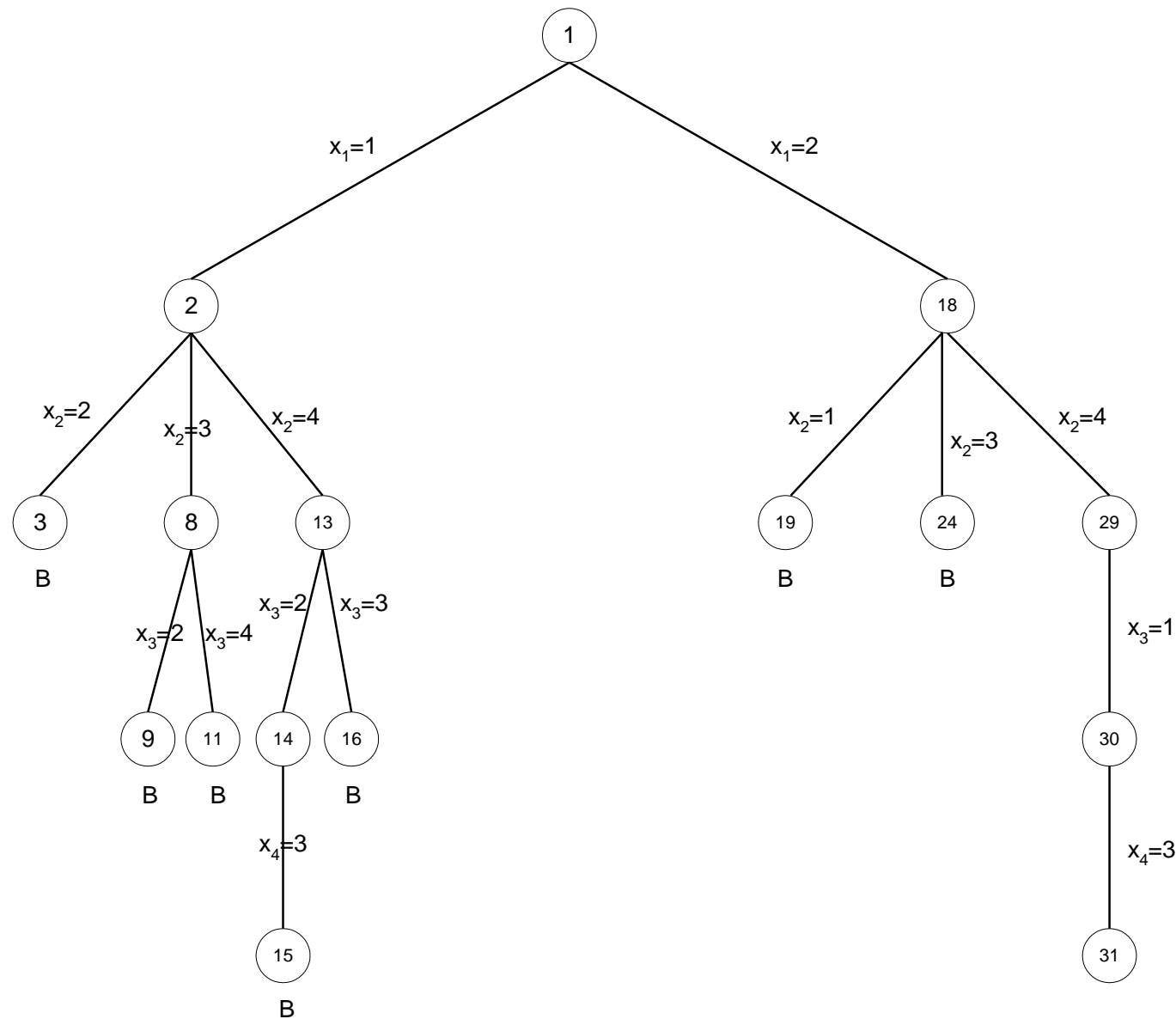
	1		
•	•	•	2

(g)

	1		
			2
3			
•	•	4	

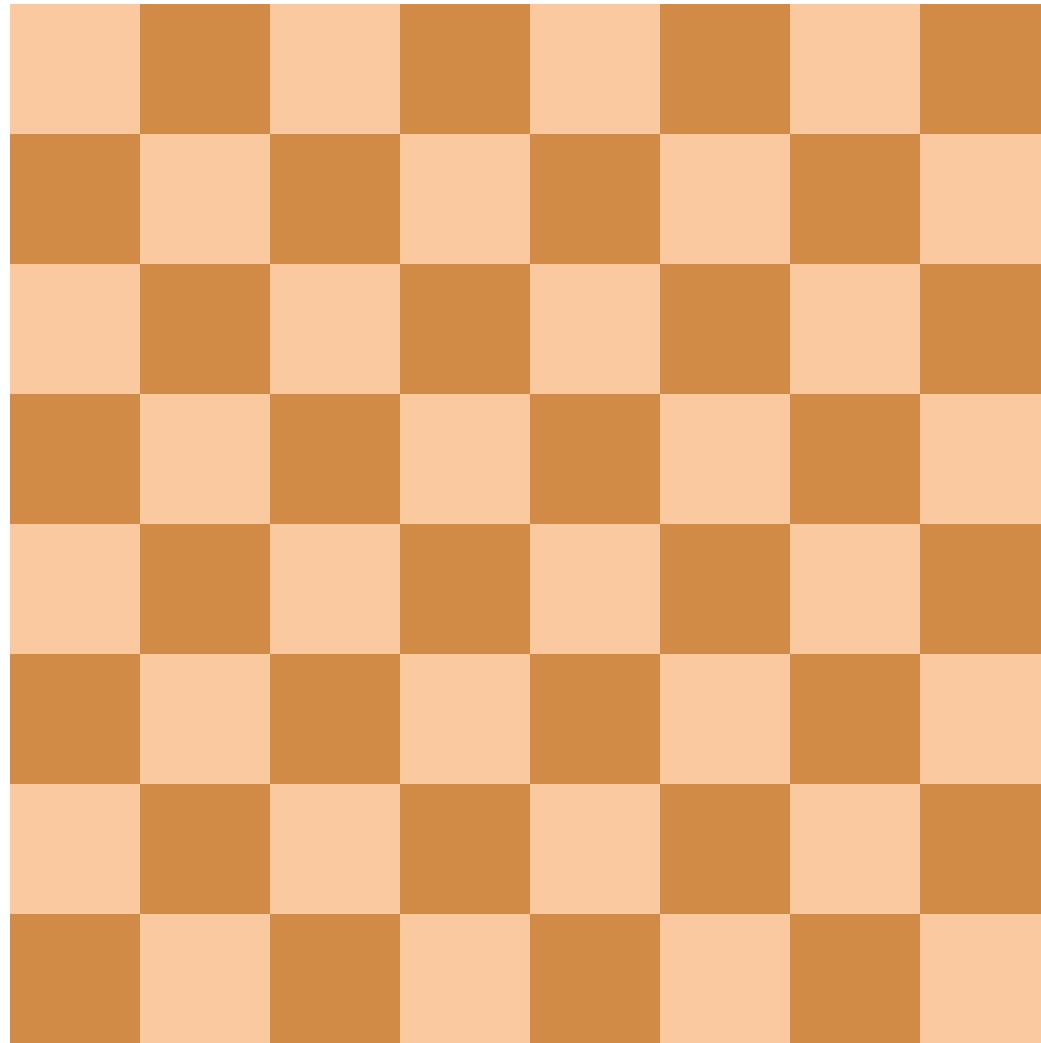
(h)

# 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
$$\searrow i - j = m - n \text{ atau } \swarrow i + j = m + n$$
$$\Leftrightarrow i - m = j - n \text{ atau } m - i = j - n$$
$$\Leftrightarrow |j - n| = |i - m|$$

**function** *Tempat*(input  $k, i : \text{integer}$ )  $\rightarrow$  **boolean**

*{true jika ratu dapat ditempatkan pada baris ke-k dan kolom ke-i, false jika tidak}*

**Deklarasi**

$j : \text{integer}$

**Algoritma:**

**for**  $j \leftarrow 1$  **to**  $k - 1$  **do**     *{ memeriksa 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  $Nratu\_R(1, N)$

## Versi rekursif

**procedure** *Nratu\_R*(**input**  $k, N : \text{integer}$ )

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

*Masukan:  $N = \text{jumlah ratu}$*

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

**Deklarasi**

$i : \text{integer}$

**Algoritma:**

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

**if** *Tempat*( $k, i$ ) **then** *{ memeriksa 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**( $x[1], x[2], \dots, x[k]$ ) *{ 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;
}

```



```
// 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
```

DOSEN STEI  
+62 818-641-155: gast

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

46

```
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