Algoritma Branch & Bound (Bagian 2)

Bahan Kuliah IF2211 Strategi Algoritma

Program Studi Informatika – STEI ITB

TSP (lanjutan)

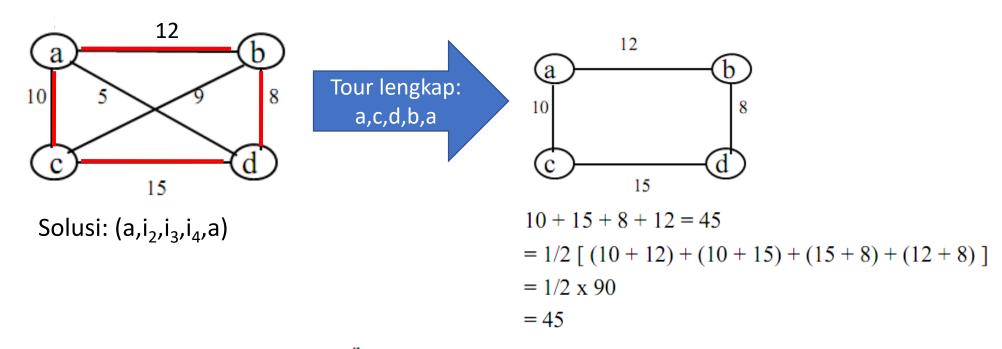
 Pada pembahasan TSP sebelumnya, cost setiap simpul i dihitung sebagai penjumlahan ongkos dari simpul akar ke simpul i, dan ongkos dari simpul i ke simpul tujuan (goal).

$$c(S) = c(R) + \{A(i,j) + r\}$$

 $c(R) = cost simpul orangtua dari simpul S$
 $g(i) = A(i, j) + r$

• Terdapat pendekatan heuristik lain dalam menghitung nilai cost untuk setiap simpul berdasarkan bobot tur lengkap.

Bobot Tur Lengkap (tur dimulai dari a)



bobot tur lengkap =
$$1/2 \sum_{i=1}^{n}$$
 bobot sisi i_1 + bobot sisi i_2

sisi i_1 dan sisi i_2 adalah dua sisi yang bersisian dengan simpul i di dalam tur lengkap.

B&B-TSP dengan Bobot Tur Lengkap

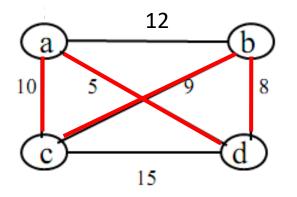
Hasil pengamatan:

```
M \equiv cost = bobot minimum tur lengkap
 \geq 1/2 \sum bobot sisi i_1 + bobot sisi i_2
```

Yang dalam hal ini, sisi i_1 dan sisi i_2 adalah sisi yang bersisian dengan simpul i dengan bobot minimum.

M dapat digunakan sebagai fungsi pembatas (bound) untuk menghitung cost setiap simpul di dalam pohon

Cost Simpul Akar



Cost untuk simpul akar (simpul 1)

$$cost \ge 1/2 [(5+10) + (9+8) + (9+10) + (8+5)]$$

 ≥ 32

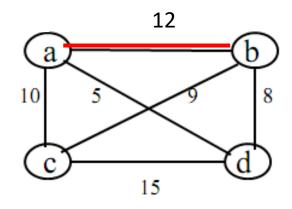
Pohon ruang status yang terbentuk:

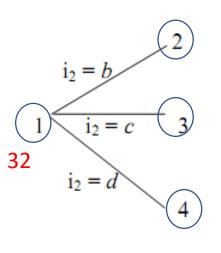


B&B-TSP dengan Bobot Tur Lengkap

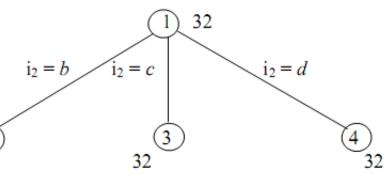
Contoh untuk menghitung cost simpul 2:

Untuk i₂=b, sisi (a, b) wajib diambil.

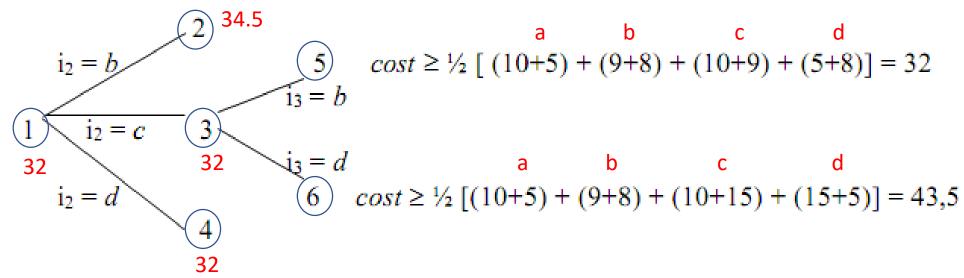




Pohon ruang status yang terbentuk:

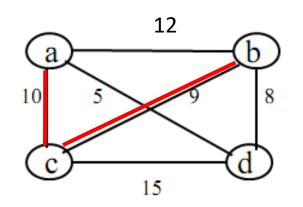


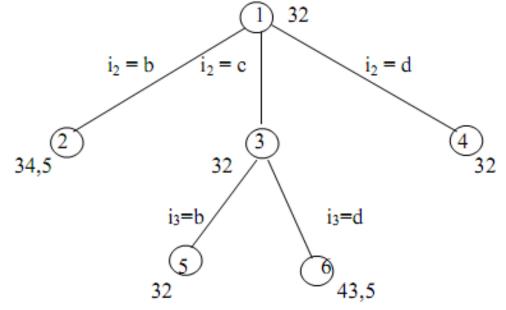
Simpul hidup berikutnya yang akan diekspansi: simpul 3 atau 4



Contoh menghitung *cost* simpul 5:

Untuk i₃=b, sisi (a, c) dan sisi (c, b) wajib diambil.



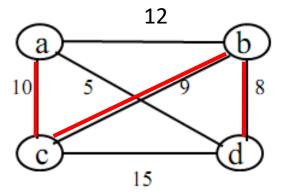


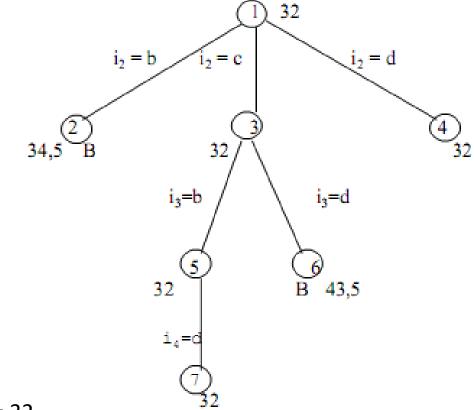
Simpul hidup berikutnya yang akan diekspansi: simpul 5 atau 4

Pohon ruang status yang terbentuk:

Contoh menghitung cost simpul 7:

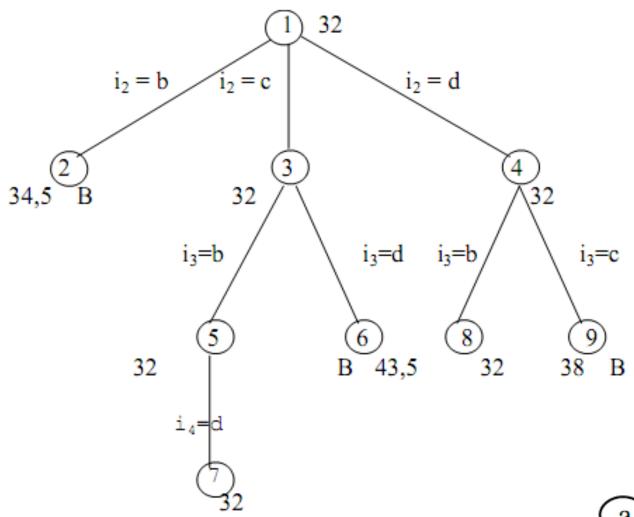
Sisi (a, c), (c, b), dan (b, d) wajib diambil.



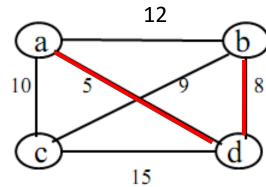


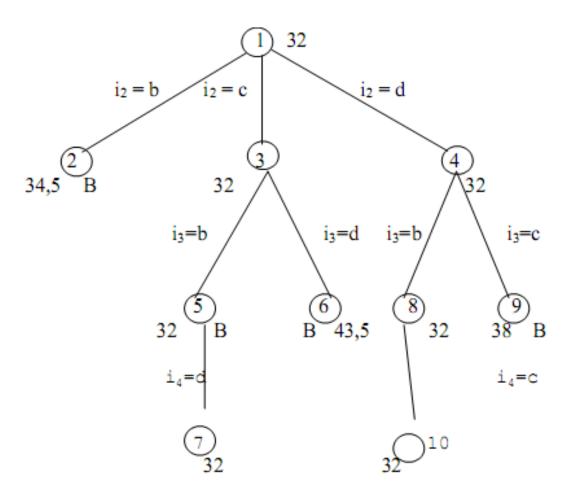
Cost
$$\geq$$
 1/2 [(10 + 5) + (8 + 9) + (10 + 9) + (5 + 8) = 32

Solusi pertama: Tur a, c, b, d, a dengan bobot 32 (*the best solution so far*). Bunuh semua simpul dengan cost > 32. (ditandai dengan B)



Cost simpul
$$8 \ge \frac{1}{2}[(5+10)+(8+9)+(9+10)+(5+8)] = 32$$





Cost simpul $10 \ge \frac{1}{2}[(5+10)+(9+8)+(9+10)+(5+8)] = 32$ Solusi ke-2: tur a, d, b, c, a dengan bobot 32

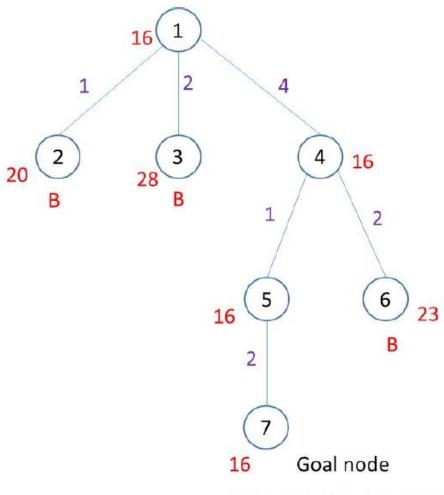
Latihan 1

- (TSP) Diberikan sebuah graf lengkap dengan 4 simpul yang dinyatakan dengan matriks berbobot sebagai berikut:
- Simpul diberi nomor 1, 2, 3, dan 4. Jika tur dimulai dari simpul 3, tentukan tur TSP dengan bobot minimum (dari 3 kembali ke 3 melalui simpul yang lain tepat sekali). Selesaikan persoalan ini dengan algoritma branch and bound. Bound atau sost $\begin{bmatrix} \infty & 2 & 7 & 8 \\ 6 & \infty & 3 & 7 \\ 5 & 8 & \infty & 4 \\ 7 & 6 & 9 & \infty \end{bmatrix}$ • Simpul diberi nomor 1, 2, 3, dan 4. Jika tur dimulai algoritma branch and bound. Bound atau cost dihitung dengan matriks ongkos tereduksi (reduced cost matices). Tuliskan jawaban anda dengan menggambarkan pohon ruang status beserta nilai bound untuk setiap simpul, solusi dalam bentuk vektor X dan total bobot.

$$C = \begin{bmatrix} \infty & 2 & 7 & 8 \\ 6 & \infty & 3 & 7 \\ 5 & 8 & \infty & 4 \\ 7 & 6 & 9 & \infty \end{bmatrix}$$

Penyelesaian:

Pohon ruang status yang terbentuk:



Solusi: X = (3, 4, 1, 2, 3), cost = 16

Proses perhitungan *bound* untuk setiap simpul adalah sbb:

Menghitung bound untuk simpul 1:

$$\begin{bmatrix} \infty & 2 & 7 & 8 \\ 6 & \infty & 3 & 7 \\ 5 & 8 & \infty & 4 \\ 7 & 6 & 9 & \infty \end{bmatrix} R1 - 2 \begin{bmatrix} \infty & 0 & 5 & 6 \\ 3 & \infty & 0 & 4 \\ 1 & 4 & \infty & 0 \\ 1 & 0 & 3 & \infty \end{bmatrix} C1 - 1 \begin{bmatrix} \infty & 0 & 5 & 6 \\ 2 & \infty & 0 & 4 \\ 0 & 4 & \infty & 0 \\ 0 & 0 & 3 & \infty \end{bmatrix} = A$$

Jumlah semua pengurang = $2 + 3 + 4 + 6 + 1 = 16 \rightarrow c(1) = 16$

2. Menghitung bound untuk simpul 2 (bersesuaia ndengan sisi (3,1) pada graf):

Dari matriks A, ubah nilai pada baris ke-3 dan kolom ke-1 menjadi ∞, lalu ubah nilai A(1, 3) menjadi ∞, lalu reduksi lagi matriksnya

$$\begin{bmatrix} \infty & 0 & 5 & 6 \\ 2 & \infty & 0 & 4 \\ 0 & 4 & \infty & 0 \\ 0 & 0 & 3 & \infty \end{bmatrix} \rightarrow \begin{bmatrix} \infty & 0 & 5 & 6 \\ \infty & \infty & 0 & 4 \\ \infty & \infty & \infty & \infty \\ \infty & 0 & 3 & \infty \end{bmatrix} \rightarrow \begin{bmatrix} \infty & 0 & \infty & 6 \\ \infty & \infty & 0 & 4 \\ \infty & \infty & \infty & \infty \\ \infty & 0 & 3 & \infty \end{bmatrix} C4 - 4 \begin{bmatrix} \infty & 0 & \infty & 2 \\ \infty & \infty & 0 & 0 \\ \infty & \infty & \infty & \infty \\ \infty & 0 & 3 & \infty \end{bmatrix}$$

Jumlah semua pengurang = r = 4

Nilai bound untuk simpul 2 \rightarrow c(2) = c(1) + A(3,1) + r = 16 + 0 + 4 = 20

3. Menghitung bound untuk simpul 3 (bersesuaian dengan sisi (3,2) pada graf):

Dari matriks A, ubah nilai pada baris ke-3 dan kolom ke-2 menjadi ∞, lalu ubah nilai A(2, 3) menjadi ∞, lalu reduksi lagi matriksnya

$$\begin{bmatrix} \infty & 0 & 5 & 6 \\ 2 & \infty & 0 & 4 \\ 0 & 4 & \infty & 0 \\ 0 & 0 & 3 & \infty \end{bmatrix} \rightarrow \begin{bmatrix} \infty & \infty & 5 & 6 \\ 2 & \infty & 0 & 4 \\ \infty & \infty & \infty & \infty \\ 0 & \infty & 3 & \infty \end{bmatrix} \rightarrow \begin{bmatrix} \infty & \infty & 5 & 6 \\ 2 & \infty & \infty & 4 \\ \infty & \infty & \infty & \infty \\ 0 & \infty & 3 & \infty \end{bmatrix} R1 - 5 \begin{bmatrix} \infty & \infty & 0 & 1 \\ 0 & \infty & \infty & 2 \\ R2 - 2 \begin{bmatrix} \infty & \infty & 0 & 1 \\ 0 & \infty & \infty & 2 \\ \infty & \infty & \infty & \infty \\ 0 & \infty & 3 & \infty \end{bmatrix} C4 - 1 \begin{bmatrix} \infty & \infty & 0 & 0 \\ 0 & \infty & \infty & 1 \\ \infty & \infty & \infty & \infty \\ 0 & \infty & 3 & \infty \end{bmatrix}$$

Jumlah semua pengurang = r = 5+2+1=8

Nilai bound untuk simpul 3 \rightarrow c(3) = c(1) + A(3,2) + r = 16 + 4 + 8 = 28

4. Menghitung bound untuk simpul 4 (bersesuaian dengan sisi (3,4) pada graf):

Dari matriks A, ubah nilai pada baris ke-3 dan kolom ke-4 menjadi ∞ , lalu ubah nilai A(4, 3) menjadi ∞ , lalu reduksi lagi matriksnya

$$\begin{bmatrix} \infty & 0 & 5 & 6 \\ 2 & \infty & 0 & 4 \\ 0 & 4 & \infty & 0 \\ 0 & 0 & 3 & \infty \end{bmatrix} \rightarrow \begin{bmatrix} \infty & 0 & 5 & \infty \\ 2 & \infty & 0 & \infty \\ \infty & \infty & \infty & \infty \\ 0 & 0 & 3 & \infty \end{bmatrix} \rightarrow \begin{bmatrix} \infty & 0 & 5 & \infty \\ 2 & \infty & 0 & \infty \\ \infty & \infty & \infty & \infty \\ 0 & 0 & \infty & \infty \end{bmatrix} \rightarrow \text{tidak perlu direduksi lagi} = B$$

Jumlah semua pengurang = r = 0

Nilai bound untuk simpul $4 \rightarrow c(4) = c(1) + A(3,4) + r = 16 + 0 + 0 = 16$

5. Menghitung bound untuk simpul 5 (bersesuaian dengan sisi (4,1) pada graf):

Dari matriks B, ubah nilai pada baris ke-4 dan kolom ke-1 menjadi ∞, lalu ubah nilai B(1, 3) menjadi ∞, lalu reduksi lagi matriksnya

$$\begin{bmatrix} \infty & 0 & 5 & \infty \\ 2 & \infty & 0 & \infty \\ \infty & \infty & \infty & \infty \\ 0 & 0 & \infty & \infty \end{bmatrix} \rightarrow \begin{bmatrix} \infty & 0 & 5 & \infty \\ \infty & \infty & 0 & \infty \\ \infty & \infty & \infty & \infty \\ \infty & \infty & \infty & \infty \end{bmatrix} \rightarrow \begin{bmatrix} \infty & 0 & \infty & \infty \\ 2 & \infty & 0 & \infty \\ \infty & \infty & \infty & \infty \\ \infty & \infty & \infty & \infty \end{bmatrix} \rightarrow \text{tidak perlu direduksi lagi} = C$$

Jumlah semua pengurang = r = 0

Nilai bound untuk simpul 5 \rightarrow c(5) = c(4) + B(4,1) + r = 16 + 0 + 0 = 16

6. Menghitung bound untuk simpul 6 (bersesuaian dengan sisi (4,2) pada graf):

Dari matriks B, ubah nilai pada baris ke-4 dan kolom ke-2 menjadi ∞, lalu ubah nilai B(2, 3) menjadi ∞, lalu reduksi lagi matriksnya

$$\begin{bmatrix} \infty & 0 & 5 & \infty \\ 2 & \infty & 0 & \infty \\ \infty & \infty & \infty & \infty \\ 0 & 0 & \infty & \infty \end{bmatrix} \rightarrow \begin{bmatrix} \infty & \infty & 5 & \infty \\ 2 & \infty & 0 & \infty \\ \infty & \infty & \infty & \infty \\ \infty & \infty & \infty & \infty \end{bmatrix} \rightarrow \begin{bmatrix} \infty & \infty & 5 & \infty \\ 2 & \infty & \infty & \infty \\ \infty & \infty & \infty & \infty \end{bmatrix} R1 - 5 \begin{bmatrix} \infty & \infty & 0 & \infty \\ 0 & \infty & \infty & \infty \\ 0 & \infty & \infty & \infty \end{bmatrix} = D$$

Jumlah semua pengurang = r = 2 + 5 = 7

Nilai bound untuk simpul 5 \rightarrow c(5) = c(4) + B(4,1) + r = 16 + 0 + 7 = 23

7. Menghitung bound untuk simpul 7 (bersesuaian dengan sisi (1,2) pada graf):

Dari matriks D, ubah nilai pada baris ke-1 dan kolom ke-2 menjadi ∞, lalu reduksi lagi matriksnya

$$\begin{bmatrix} \infty & \infty & 0 & \infty \\ 0 & \infty & \infty & \infty \\ \infty & \infty & \infty & \infty \end{bmatrix} \rightarrow \begin{bmatrix} \infty & \infty & \infty & \infty \\ 0 & \infty & 0 & \infty \\ \infty & \infty & \infty & \infty \end{bmatrix} \rightarrow \text{tidak perlu direduksi lagi}$$

$$\begin{bmatrix} \infty & \infty & \infty & \infty & \infty \\ \infty & \infty & \infty & \infty \end{bmatrix}$$

Jumlah semua pengurang = r = o

Nilai bound untuk simpul 5 \rightarrow c(7) = c(5) + D(1,2) + r = 16 + 0 + 0 = 16 \rightarrow goal node

Bunuh semua simpul dengan bound > 16. Habis.

Solusi X = (3, 4, 1, 2, 3) dengan total bobot = 16

Latihan 2:

- (Assignment Problem) Misalkan terdapat 4 orang orang dan 4 buah pekerjaan (job). Setiap orang akan di-assign dengan sebuah job. Ongkos (cost) untuk meng-assign setiap orang dengan sebuah job dinyatakan dengan sebuah matriks di samping ini.
- Bagaimana meng-assign job dengan orang sehingga total ongkos assignment seminimal mungkin? Selesaikan persoalan ini dengan algoritma branch and bound. Bound dihitung dengan matriks ongkos tereduksi (reduced cost matices). Gambarkan juga proses pembentukan pohon ruang statusnya sampai menemukan solusi.

$$C = \begin{bmatrix} Job1 & Job2 & Job3 & Job4 \\ 9 & 2 & 7 & 8 & Orang a \\ 6 & 4 & 3 & 7 & Orang b \\ 5 & 8 & 1 & 4 & Orang c \\ 7 & 6 & 9 & 4 & Orang d \end{bmatrix}$$

Latihan 3:

- Persoalan 1/0 Knapsack
- Kapasitas knapsack: 10
- Dengan B&B:
 - Bagaimana pencabangan pohon?
 Petunjuk: setiap item → diikutsertakan atau tidak?
 - Bagaimana pengurutan item pada aras pohon?
 Petunjuk: ingat Greedy, bagaimana pengurutan yang memberikan keuntungan optimal?
 - Perlu batas bawah, atau batas atas?
 Petunjuk: tujuan meminimalkan atau memaksimalkan?
 Nilai apa yang dioptimasi?
 - Fungsi batas (bounding function) setiap simpul ?

Selamat Belajar