

# **CERDAS MENGUASAI GIT**



---

# CERDAS MENGUASAI GIT

## Dalam 24 Jam

---

**Rolly M. Awangga**  
Informatics Research Center



**Kreatif Industri Nusantara**

***Penulis:***

Rolly Maulana Awangga

ISBN : 978-602-53897-0-2

***Editor:***

M. Yusril Helmi Setyawan

***Penyunting:***

Syafrial Fachrie Pane

Khaera Tunnisa

Diana Asri Wijayanti

***Desain sampul dan Tata letak:***

Deza Martha Akbar

***Penerbit:***

Kreatif Industri Nusantara

***Redaksi:***

Jl. Ligar Nyawang No. 2

Bandung 40191

Tel. 022 2045-8529

Email : awangga@kreatif.co.id

***Distributor:***

Informatics Research Center

Jl. Sariasih No. 54

Bandung 40151

Email : irc@poltekpos.ac.id

Cetakan Pertama, 2019

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara  
apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

*‘Jika Kamu tidak dapat  
menahan lelahnya  
belajar, Maka kamu harus  
sanggup menahan  
perihnya Kebodohan.’  
Imam Syafi’i*

# CONTRIBUTORS

---

ROLLY MAULANA AWANGGA, Informatics Research Center., Politeknik Pos Indonesia, Bandung, Indonesia



# CONTENTS IN BRIEF

---

<b>1</b>	<b>Pendahuluan</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Python</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Artificial Neural Networks</b>	<b>7</b>





# DAFTAR ISI

---

Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xiii
Foreword	xvii
Kata Pengantar	xix
Acknowledgments	xxi
Acronyms	xxiii
Glossary	xxv
List of Symbols	xxvii
Introduction	xxix
<i>Rolly Maulana Awangga, S.T., M.T.</i>	

<b>1</b>	<b>Pendahuluan</b>	<b>1</b>
1.1	Latar Belakang	1
1.1.1	Sejarah Deep Learning	1
1.1.2	Deep Learning	2
1.1.3	Artificial Neural Network	2

<b>2</b>	<b>Python</b>	<b>5</b>
2.1	Perintah Navigasi	5
2.1.1	Installing Python	5
2.1.2	How to get the Dataset	5
<b>3</b>	<b>Artificial Neural Networks</b>	<b>7</b>
3.1	Artificial Neural Networks	7
3.1.1	The Intuition Of ANNs	7
3.1.2	How to Build an ANNs	8
3.1.3	How to predict the outcome of a single observation	8
3.1.4	How to evaluate the performance of an ANN with k-Fold Cross Validation	8
	Daftar Pustaka	9
	Index	11

# DAFTAR GAMBAR

---

1.1	Gambar Geoffrey Hinton	2
-----	------------------------	---



# DAFTAR TABEL

---

1.1	Tabel Permasalahan yang dipelajari dalam Deep Learning	4
-----	--	---



# Listings

---





# FOREWORD

---

Sepatah kata dari Kaprodi, Kabag Kemahasiswaan dan Mahasiswa



# KATA PENGANTAR

---

Buku ini diciptakan bagi yang awam dengan git sekalipun.

R. M. AWANGGA

*Bandung, Jawa Barat*  
*Februari, 2019*



# ACKNOWLEDGMENTS

---

Terima kasih atas semua masukan dari para mahasiswa agar bisa membuat buku ini lebih baik dan lebih mudah dimengerti.

Terima kasih ini juga ditujukan khusus untuk team IRC yang telah fokus untuk belajar dan memahami bagaimana buku ini mendampingi proses Intership.

R. M. A.



# ACRONYMS

---

ACGIH	American Conference of Governmental Industrial Hygienists
AEC	Atomic Energy Commission
OSHA	Occupational Health and Safety Commission
SAMA	Scientific Apparatus Makers Association





# GLOSSARY

---

git	Merupakan manajemen sumber kode yang dibuat oleh linus torvald.
bash	Merupakan bahasa sistem operasi berbasiskan *NIX.
linux	Sistem operasi berbasis sumber kode terbuka yang dibuat oleh Linus Torvald



# SYMBOLS

---

- $A$  Amplitude
- $\&$  Propositional logic symbol
- $a$  Filter Coefficient
  
- $\mathcal{B}$  Number of Beats



# INTRODUCTION

---

ROLLY MAULANA AWANGGA, S.T., M.T.

Informatics Research Center  
Bandung, Jawa Barat, Indonesia

Pada era disruptif saat ini. git merupakan sebuah kebutuhan dalam sebuah organisasi pengembangan perangkat lunak. Buku ini diharapkan bisa menjadi penghantar para programmer, analis, IT Operation dan Project Manajer. Dalam melakukan implementasi git pada diri dan organisasinya.

Rumusnya cuman sebagai contoh aja biar keren[1].

$$ABCDEF\alpha\beta\Gamma\Delta\sum_{def}^{abc} \tag{I.1}$$



# BAB 1

---

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

#### 1.1.1 Sejarah Deep Learning

Deep Learning mulai diperkenalkan di tahun 2006. Pada tahun 2006, Geoffrey Hinton (pada gambar 1.1 ) memperkenalkan salah satu varian jaringan saraf tiruan yang disebut deep belief nets, ide untuk men-train model jaringan saraf tiruan ini adalah dengan men-train dua layer kemudian tambahkan satu layer diatasnya, kemudian train hanya layer teratas dan begitu seterusnya. Dengan strategi ini dapat men-train model jaringan saraf tiruan dengan layer lebih banyak dari model-model sebelumnya.

Setelah istilah deep learning populer, deep learning belum menjadi daya tarik yang besar bagi para peneliti karena jaringan saraf tiruan dengan banyak layer memiliki kompleksitas algoritma yang besar, sehingga membutuhkan komputer dengan spesifikasi tinggi, dan tidak efisien secara komputasi saat itu. Hingga pada tahun 2009 penggunaan GPU untuk deep learning diperkenalkan melalui paper yang berjudul Large-scale Deep Unsupervised Learning using Graphics Processors. Dengan menggunakan GPU jaringan saraf tiruan dapat berjalan lebih cepat dibanding dengan





**Gambar 1.1** Gambar Geoffrey Hinton

menggunakan CPU. Dengan tersedianya hardware yang memadai perkembangan deep learning mulai pesat, dan menghasilkan produk-produk yang dapat kita nikmati saat ini seperti pengenalan wajah, self-driving car, pengenalan suara, dan lain lain.

### 1.1.2 Deep Learning

Deep Learning (Pembelajaran Dalam) atau sering dikenal dengan istilah Pembelajaran Struktural Mendalam (Deep Structured Learning) atau Pembelajaran Hierarki (Hierarchical learning) adalah salah satu cabang dari ilmu pembelajaran mesin (Machine Learning) yang terdiri algoritma pemodelan abstraksi tingkat tinggi pada data menggunakan sekumpulan fungsi transformasi non-linear yang ditata berlapis-lapis dan mendalam.

Deep Learning adalah salah satu jenis algoritma jaringan saraf tiruan yang menggunakan metadata sebagai input dan mengolahnya menggunakan sejumlah lapisan tersembunyi (hidden layer) transformasi non linier dari data masukan untuk menghitung nilai output. Algoritma pada Deep Learning memiliki fitur yang unik yaitu sebuah fitur yang mampu mengekstraksi secara otomatis. Hal ini berarti algoritma yang dimilikinya secara otomatis dapat menangkap fitur yang relevan sebagai keperluan dalam pemecahan suatu masalah. [2]

### 1.1.3 Artificial Neural Network

Neural network adalah model yang terinspirasi oleh bagaimana neuron dalam otak manusia bekerja. Tiap neuron pada otak manusia saling berhubungan dan informasi mengalir dari setiap neuron tersebut. Neural Network sebenarnya mengadopsi dari kemampuan otak manusia yang mampu memberikan stimulasi/rangsangan, melakukan proses, dan memberikan output. Output diperoleh dari variasi stimulasi dan proses yang terjadi di dalam otak manusia. Kemampuan manusia dalam memproses informasi merupakan hasil kompleksitas proses di dalam otak. Misalnya, yang terjadi pada anak-anak, mereka mampu belajar untuk melakukan pengenalan meskipun mereka tidak mengetahui algoritma apa yang digunakan.

Artificial Neural Network atau Jaringan Saraf Tiruan adalah sistem pemrosesan informasi yang memiliki karakteristik serupa dengan jaringan saraf biologis dan terdiri dari sejumlah besar elemen pemrosesan sederhana yang disebut neuron, unit, sel, atau node. [3].

Teori dan permasalahan yang akan dibahas dalam Deep Learning dapat dilihat dalam (tabel 1.1 )

No.	Teori	Tujuan
1	Jaringan Saraf Buatan	Untuk memecahkan masalah pelanggan Churn
2	Jaringan Saraf Konvosional	Untuk pengenalan wajah
3	Jaringan Saraf Berulang	Untuk memprediksi harga saham
4	Self-Organizing Maps	untuk menyelidiki Fraud
5	Mesin Boltzmann	Untuk membuat sistem jaringan saraf berulang

**Tabel 1.1** Tabel Permasalahan yang dipelajari dalam Deep Learning

## **BAB 2**

---

# **PYTHON**

---

### **2.1 Perintah Navigasi**

#### **2.1.1 Installing Python**

#### **2.1.2 How to get the Dataset**



## BAB 3

---

# ARTIFICIAL NEURAL NETWORKS

---

### 3.1 Artificial Neural Networks

Di bagian ini kita akan membahas :

#### 3.1.1 The Intuition Of ANNs

Hal yang akan dibahas dalam pengenalan ANNs adalah:

1. Neuron
2. Fungsi Aktivasi Neuron
3. Bagaimana cara kerja jaringan saraf
4. How do Neural Network Learn
5. Gradient Descent
6. Stochastic Gradient Descent
7. Backpropagation

### **3.1.2 How to Build an ANNs**

untuk membangun ANNs dengan Python hal penting yang harus diperhatikan adalah:

1. Untuk mendapatkan esensi dan fokus pada Pembelajaran Mendalam dengan cepat, kita akan menggunakan Template Klasifikasi untuk mempersiapkan JST. Templat Klasifikasi ini dijelaskan dengan sangat rinci dari pembelajaran mesin.
2. Dalam membangun ANNs, kita akan menerapkan model Deep Learning kami dengan sistem penyimpanan berjangka, yang sering diperbarui oleh pengembangnya. Karena itu, Anda mungkin mendapatkan beberapa peringatan saat menjalankan kode yang diberikan. Hal itu terjadi karena beberapa nama parameter diperbarui.

### **3.1.3 How to predict the outcome of a single observation**

### **3.1.4 How to evaluate the performance of an ANN with k-Fold Cross Validation**

# DAFTAR PUSTAKA

---

1. R. Awangga, "Sampeu: Servicing web map tile service over web map service to increase computation performance," in *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, vol. 145, no. 1. IOP Publishing, 2018, p. 012057.
2. J. Brownlee, "Machine learning mastery," URL: <http://machinelearningmastery.com/discover-feature-engineering-howtoengineer-features-and-how-to-getgood-at-it>, 2014.
3. E. Irwansyah and M. Faisal, *Advanced Clustering: Teori dan Aplikasi*. DeePublish, 2015.





# Index

---

disruptif, xxix  
modern, xxix