

# **MACHINE LEARNING DENGAN PHP**



---

# MACHINE LEARNING DENGAN PHP

## Teori dan Praktek

---

**Muhammad Yusril Helmi Setyawan**  
Informatics Research Center



**Kreatif Industri Nusantara**

***Penulis:***

Muhammad Yusril helmi Setyawan

ISBN : 978-602-53897-0-2

***Editor:***

Rolly M. Awangga

***Penyunting:***

Syafrial Fachrie Pane

Rahmi Nurdini

Mustari Muammar

Diki Wahyu

***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

---

MUHAMMAD YUSRIL HELMI SETYAWAN, Informatics Research Center., Politeknik  
Pos Indonesia, Bandung, Indonesia



# CONTENTS IN BRIEF

---

<b>1 Pengantar Machine learning</b>	<b>1</b>
<b>2 Teknologi dengan Machine Learning</b>	<b>9</b>
<b>3 PHP sebagai Bahasa Pemrograman</b>	<b>11</b>
<b>4 Implementasi PHP pada Machine Learning</b>	<b>13</b>
<b>5 Studi Kasus dan Penyelesaian</b>	<b>15</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 Pengantar Machine learning</b>	<b>1</b>
1.1 Pengenalan Jaringan Komputer	1
1.1.1 Jenis-jenis Jaringan Komputer	3
1.1.2 Topologi Jaringan Komputer	4
1.1.3 Topologi jaringan komputer	7
	<b>ix</b>

<b>2</b>	<b>Teknologi dengan Machine Learning</b>	<b>9</b>
2.1	Perintah Navigasi	9
<b>3</b>	<b>PHP sebagai Bahasa Pemrograman</b>	<b>11</b>
3.1	Perintah Navigasi	11
<b>4</b>	<b>Implementasi PHP pada Machine Learning</b>	<b>13</b>
4.1	Perintah Navigasi	13
<b>5</b>	<b>Studi Kasus dan Penyelesaian</b>	<b>15</b>
5.1	Perintah Navigasi	15

# DAFTAR GAMBAR

---



# DAFTAR TABEL

---



# Listings

---





# FOREWORD

---

Buku ini adalah bagian dari penyediaan sumber belajar sebagai hasil crowdsourcing yang dilakukan oleh program studi diploma IV teknik Infprmatika Politeknik Pos Indonesia selama 5 bulan terakhir. Dengan dirilisnya buku ini adalah sebagai tanda tetap bergeraknya gerakan crowdsourcing untuk mendukung pembelajar menjadi penyumbang ilmu dalam meningkatkan kompetensi sendiri dan kepedulian atas peningkatan kompetensi pembelajar yang lain



# KATA PENGANTAR

---

Buku ini adalah pengantar pemahaman tentang implementasi bahasa pemrograman PHP pada Machine Learning

MUHAMMAD YUSRIL HELMI SETYAWAN

*Bandung, Jawa Barat*

*Februari, 2019*



# ACKNOWLEDGMENTS

---

Terima Kasih kepada seluruh dosen di program studi Diploma IV Teknik Informatika Politeknik Pos Indonesia yang memberikan kritik dan saran atas isi buku ini, juga para mahasiswa yang saya banggakan yang telah memberikan masukan-masukan agar buku ini menjadi mudah dipahami.

Y. H. S.



# ACRONYMS

---

ML	Machine Learning
----	------------------





# GLOSSARY

---

Hardware	Merupakan komponen dari sebuah komputer yang sifatnya bisa dapat dilihat secara kasat mata dan bisa diraba secara langsung dan hardware berfungsi untuk mendukung proses berjalanya komputer.
Software	Merupakan suatu bagian dari sistem komputer yang tidak memiliki wujud fisik seperti hardware tetapi software merupakan sebuah nyawa komputer supaya dapat menjalankan perintah dari user.
Internet	Merupakan jaringan komputer yang dimana satu jaringan dengan yang lain dapat saling terhubung untuk keperluan komunikasi dan informasi atau dapat disimpulkan internet dapat menghubungkan suatu media elektronik dengan media lainnya.
Server	Adalah sebuah sistem komputer yang menyediakan jenis layanan (service) tertentu dalam sebuah jaringan komputer server juga menjalankan perangkat lunak administratif yang mengontrol akses terhadap jaringan tersebut.
client	Sistem atau proses yang dapat melakukan permintaan (request) data ke server.
broadcast	Adalah sebuah pengiriman data dimana data akan dikirim langsung ke banyak titik sekaligus tanpa melakukan pengecekan, Broad-

cast merupakan sebuah pengiriman data dimana data akan dikirim ke titik yang tidak sedikit secara bersamaan.

switch Sebuah perangkat jaringan pada komputer yang menghubungkan sebuah perangkat pada sebuah jaringan komputer dengan menggunakan pertukaran paket untuk menerima data, dan akan memproses untuk meneruskan data ke perangkat yang akan dituju.

Hub Adalah sebuah perangkat yang berfungsi untuk menghubungkan komputer yang satu dengan komputer lainnya dalam suatu sistem jaringan.

Bridge Merupakan sebuah komponen jaringan yang banyak dipergunakan untuk memperluas jaringan atau membuat segmen jaringan.

# SYMBOLS

---

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



# INTRODUCTION

---

MUHAMMAD YUSRIL HELMI SETYAWAN

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[?].

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



# BAB 1

---

## PENGANTAR MACHINE LEARNING

---

### 1.1 Pengenalan Jaringan Komputer

Jaringan Komputer merupakan kumpulan dari beberapa PC(Personal Computer) atau peripheral yang saling terhubung melalui media transmisi(melalui kabel atau nirkabel) dan melakukan akses bersama terhadap suatu resource.

Secara lebih sederhana, jaringan komputer dapat diartikan sebagai sekumpulan komputer berserta mekanisme dan prosedurnya yang saling terhubung dan berkomunikasi. Komunikasi yang dilakukan oleh komputer tersebut dapat berupa transfer berbagai data, instruksi, dan informasi dari satu komputer ke komputer yang lain [?].

resource(sumber daya) tersebut terdiri dari:

1. Hardware, seperti: Printer, mesin fax, store device.
2. Software, seperti: game, pemrograman client server, multi user, mail server
3. Stored, Seperti: frontend atau backend
4. Internet, Seperti: dial atau wireless

Keuntungan Jaringan Komputer:



1. Lebih hemat dalam biaya pengadaan dan pemeliharaan
2. Memungkinkan management sumber daya lebih efisien
3. Mempertahankan kualitas Informasi agar tetap handal
4. Memungkinkan Kelompok kerja berkomunikasi lebih efisien
5. Keamanan data lebih terjamin

Type Jaringan Komputer Pada dasarnya seseorang menentukan type jaringan komputer karena beberapa alasan, diantaranya adalah:

1. Disesuaikan dengan kebutuhan kita dalam membuat jaringan komputer.
2. Tergantung kepada jumlah pengguna yang akan melakukan sharing data.
3. keamanan (securitas) dari masing-masing jaringan.
4. Mempertimbangkan dalam biaya pengadaan dari jaringan komputer
5. Sumber daya admin menentukan jaringan komputer.
6. Bentuk dari organisasi yang terbentuk.

Server Based pada type jaringan komputer server based di perlukan satu atau lebih komputer khusus yang di sebut server untuk mengatur lalu lintas data atau informasi dalam jaringan komputer. komputer-komputer selain server dinamakan client. server yaitu komputer yang menyediakan fasilitas bagi komputer-komputer lain, sedangkan client yaitu komputer-komputer yang menerima atau menggunakan fasilitas yang di sediakan oleh server [?].

server dibedakan atas dua macam yaitu dedicated server(server bisa jadi client) dan undedicated server(server mutlak,tidak bisa jadi client).

macam-macam undedicated server:

- DNS (Domain Name Service) yaitu server yang di gunakan untuk mengkonfersi penamaan IP address menjadi penanaman yang lebih familier (umum).
- DHCP (Dinamic Host Configurasi Protocol) yaitu server yang di gunakan untuk memberikan pengalaman IP address secara otomatis yang bersifat random. cara kerja random. Cara kerjanya pertama request (permintaan) kemudian dibroadcast.
- FTP (file Transfer Protokol) yaitu server yang di gunakan untuk mengola jenis file/folder supaya data yang dinformasikan terpusat
- Mail Server merupakan jenis data dalam bentuk surat elektronik dibedakan menjadi dua yaitu dalam bentuk text POP V3 (post office protocol) dan dalam bentuk web SMTP (simple Mail Transfer Protocol)

- Web server yaitu server yang di gunakan untuk mengelola data web yang bersifat dinamis.
- Database server yaitu server dalam bentuk file database.

ciri-ciri Server based

- Operating System yang di gunakan berjenis network
- Perangkat yang di gunakan lebih dari 10 PC
- Terdapat komputer yang di jadikan sebagai pengontrol(server)[?]

kelebihan Server based

- terpusatnya penyedia resource
- Sharing data lebih efektif dan efisien
- System keamanan dan administrasi jaringan lebih baik

Ciri-ciri Server Based

- Operating System yang di gunakan berjenis network
- Perangkat yang di gunakan lebih dari 10 PC
- Terdapat Komputer yang di jadikan sebagai pengontrol(server)

Kelebihan Server Based

- Terpusatnya penyedia resource
- Sharing data lebih efektif dan efisien
- System keamanan dan administrasi jaringan lebih baik

### 1.1.1 Jenis-jenis Jaringan Komputer

Jenis jenis jaringan komputer dilihat berdasarkan ruang lingkup dan luas jangkauannya, di bedakan menjadi beberapa macam, yaitu:

- Local Area Network(LAN) LAN adalah suatu system jaringan di mana setiap komputer atau perangkat keras dan perangkat lunak di gabungkan agar dapat saling berkomunikasi (terintegrasi) dalam area kerja tertentu dengan menggunakan data dan program yang sama, juga mempunyai kecepatan transfer data lebih cepat. Ruang Lingkup LAN anatr ruangan, gedung, kantor

### 1.1.2 Topologi Jaringan Komputer

Topologi jaringan komputer adalah jaringan yang berhubungan dengan susunan fisik semua jaringan komputer, baik server maupun client yang menentukan design, susunan, bentuk dari cara penempatan komputer(peripheral) kedalam jaringan-jaringan komputer. Topologi akan membentuk:

1. Jenis alat yang di gunakan
2. kemampuan dari peralatan
3. Pertemuan dari jaringan komputer
4. Bagaimana jaringan tersebut diatur

jenis alat-alat yang di gunakan, syaratnya:

- Minimal 2 PC
- Adanya Operating System
- Adanya Network Interface Card(NIC)
- Driver NIC
- Media Transmisi
- Konsetrator(penghubung
- Access Point(tanpa kabel)
- Hub
- switch
- Repeater(Penguat signal)
- Router (Pembeda IP Address)
- Gatway(Perbedaan Arsitektur)
- Bridge (penghubung perbedaan topologi)
- Modern (modulasi de Modelator)

Topologi jaringan dibagi menjadi dua macam yaitu:

1. Fisika Topologi ini menjelaskan tentang bentuk dari jaringan komputer yang dapat dilihat secara fisik/nyara.
1. Topologi Bus Masing-masing server dan workstasion di hubungkan pada sebuah kabel yang di sebut trunk atau backbone, kabel untuk menghubungkan

jaringan ini biasanya menggunakan kabel Coaxial (kabel BNC). setiap server dan workstation yang di sambungkan pada bus menggunakan konektor T.

pada kedua ujung dari kabel harus diberi terminator berupa resistor yang memiliki resistansi khusus sebesar 50 Ohm yang berwujud sebuah konektor. Apabila resistansi kabel dibawah maupun di atas 50 Ohm, maka server tidak akan bisa bekerja secara maksimal dalam melayani jaringan, sehingga akses user dan client menjadi menurun. kelebihan jaringan topologi bus:

- Penggunaan kabel yang sedikit sehingga terlihat sederhana.
- Pengembangan jaringan mudah.

Kekurangan jaringan topologi

- Membutuhkan repeater untuk jarak jaringan yang terlalu jauh.
- jaringan akan terganggu apabila salah satu komputer mengalami kerusakan.
- Deteksi kesalahan sangat kecil sehingga apabila terjadi gangguan maka sulit sekali mencari kesalahan tersebut.
- Terjadi antrian data

1. Topologi Star Pada topologi in, setiap komputer(node) dalam jaringan terhubung ke sebuah pusat jaringan, yang biasa berupa hub, switch, dan juga berupa komputer. setiap workstation dihubungkan ke server menggunakan suatu konsentrator. masing-masing workstation tidak saling berhubungan. jadi setiap user yang terhubung ke server tidak akan dapat berinteraksi dan melakukan apa-apa sebelum server kita di hidupkan. apabila komputer server mati maka semua koneksi jaringan akan terputus.

kelebihan jaringan topologi star:

- Mudah dalam mendeteksi kesalahan jaringan karena control jaringan terpusat.
- fleksibel dalam hal pemasangan jaringan baru tanpa mempengaruhi jaringan yang lain.
- apabila salah satu kabel koneksi user terpusat maka hanya user yang bersangkutan saja yang tidak akan berfungsi dan tidak mempengaruhi user yang lain.

kekurangan jaringan topologi star:

- Boros dalam pemakaian kabel jika kita hubungkan dengan jaringan yang lebih besar dan luas.
- Control hanya terpusat pada hub/switch sehingga operasionalnya perlu ditangani secara khusus.

1. topologi cincin atau yang sering disebut dengan ring topologi adalah topologi jaringan di mana setiap komputer yang terhubung membuat lingkaran. dengan artian setiap komputer yang terhubung kedalam satu jaringan saling terkoneksi ke dua komputer lainnya sehingga membentuk satu jaringan yang sama dengan bentuk cincin. Pada setiap komputer akan dihubungkan dan di jadikan repeater(penguat signal). komputer yang diberi frame berhak mengirim data dan komputer yang lain menjadi repeater. pada topologi ring terdapat token frame yang saling berkesinambungan dan pada prinsipnya menggunakan CS-MA/CD(Carrier Sense Multiple Access/Collection Detection).

Kelebihan jaringan topologi ring adalah:

- Hemat kabel
  - Dapat mengisolasi kesalahan dari suatu workstation kekurangan jaringan topologi ring
  - Sangat peka terhadap kesalahan jaringan walaupun sekecil apapun.
  - Sukar untuk mengembangkan jaringan, sehingga jaringan tersebut tampak menjadi kaku.
  - Biaya pemasangan Lebih besar.
1. Logik sedanhkan topologi ini menjelaskan tentang bagaimana signal akan melewati komputer didalam jaringan. Arsitektur ini terus di kembangkan sampai saat ini.
  1. Token Ring Token ring memanfaatkan topologi ring. sebuah token bebas mengalir dalam jaringan. Apabila suatu node ingin mengirim paket data, maka paket data yang akan dikirim ditempel pada token, token kemudian akan membawa paket data tersebut pada tujuannya. pada waktu token terisi data, node lain tidak dapat menggunakan token tersebut sampai token menyelesaikan tugas mengirimkan paket data. apabila paket data telah di sampaikan pada tujuan, node pengguna tadi melepaskan token untuk dipakai oleh node lain. cara kerja dinamakan token passing scheme.

ciri-ciri token ring:

- Kecepatannya 1 Mbps, 4 Mbps hingga 16 Mbps.
  - untuk menghubungkan station membutuhkan multistation Access Unit(MAU)
1. Arsitektur ArcNet(Attached ResourceComputer Network) Didesain untuk system komputer Datapoint dan dikembangkan oleh Datapoint Corporation. Saat pertama didesain Arcnet menggunakan ukuran frame kecil 508 byte. Arcnet didesain agar handal dan tahan terhadap kerusakan pada kabel dan station.

Ciri-ciri ArcNet adalah:

- Topologi fisik yang di gunakan biasanya topologi Bus atau Star
  - Prinsip kerjanya menggunakan token passing scheme atau broadcast
  - Implementasinya menggunakan kabel coaxial RG-62
  - Kecepatan mulai dari 2.5 Mbps hingga 20 Mbps.
1. Merupakan implementasi metode CSMA/CD yang dikembangkan tahun 1960 pada proyek wire. sejak tahun 1978 IEEE (Institute Of Electrical and Electronics Engineers) telah melakukan standarisasi system Ethernet. Kecepatan Transmisi data saat ini antara 10 sampai 100 Mbps.
  1. FDDI(Fiber Distribusi Data Interface) Merupakan suatu protocol jaringan yang menghubungkan antara dua atau beberapa jaringan yang jaraknya berdekatan ataupun berjauhan adapun metode yang di gunakan dalam FDDI adalah metode token ring.

ciri-ciri FDDI adalah:

- Implementasinya menggunakan kabel fiber optic
  - Memiliki kecepatan 100 Mbps
  - Tidak kompatibel dengan Ethernet tapi Ethernet dapat dienkapsulasi dalam paket FDDI
  - Bekerja berdasarkan dua ring concentris
  - Apabila salah satu ring atau node putus maka ring yang lain dapat berfungsi sebagai back up.
1. ATM(Asynchronous Transfer MOde) Merupakan teknologi jaringan berkecepatan tinggi yang mampu mengirim data, suara dan video secara real time. ATM juga biasa di sebut Cell Relay. ATM merupakan interface transfer paket yang efisien. ATM menggunakan paket-paket dengan ukuran tertentu yang di sebut dengan cell. karena menggunakan ukuran tertentu ini, ATM menghasilkan skema yang efisien bagi pentransmisiian pada jaringan berkecepatan tinggi. ATM menyediakan layanan real time dan non real time.

### 1.1.3 Topologi jaringan komputer

Topologi merupakan suatu pola hubungan antara terminal dalam jaringan komputer. pola ini sangat erat kaitannya dengan metode access dan media pengiriman yang di gunakan. Topologi yang ada sangatlah tergantung dengan letak geografis dari masing-masing terminal, kualitas kontrol yang di butuhkan dalam komunikasi ataupun penyampaian pesan, serta kecepatan dari pengiriman data. dalam definisi topologi terbagi menjadi dua, yaitu Topologi logik (logical topology) yang menunjukkan bagaimana suatu media di akses oleh host.

Adapun topologi fisik yang umum di gunakan dalam membangun sebuah jaringan adalah:

- Point to point(Titik ke Titik) jaringan kerja titik ke titik merupakan jaringan kerja yang paling sederhana tetapi dapat di gunakan secara luas. begitu sederhananya jaringan ini, sehingga sering kali tidak dianggap sebagai suatu jaringan tetapi hanya merupakan komunikasi biasa.

dalam hal ini, kedua simpul mempunyai kedudukan yang setingkat, sehingga simpul manapun dapat memulai dan mengendalikan hubungan dalam jaringan tersebut. data kirim dari satu simpul langsung kesimpul lainnya sebagai penerima,misalnya antara terminal dengan cpu.

- star Network (jaringan bintang) dalam konfigurasi bintang, beberapa peralatan yang ada akan di hubungkan kedalam satu pusat komputer.kontrol yang ada akan di pusatkan pada satu titik, seperti misalnya mengatur beban kerja serta pengaturan sumber daya yang ada. semua link harus berhubungan dengan pusat apabila ingin menyalurkan dara kesimpul lainnya yang di tuju. dalam hal ini, bila pusat mengalami gangguan, maka semua terminal juga akan terganggu. model jaringan bintang ini relative sangat sederhana, sehingga banyak di gunakan oleh pihak per-bank-kan yang biasanya mempunyai banyak kantor cabang yang tersebar di berbagai lokasi. dengan adanya konfigurasi bintang ini, maka segala macam kegiatan yang ada di kantor cabang dapatlah di kontrol dan di koordinasikan dengan baik. di samping itu, dunia pendidikan juga banyak memanfaatkan jaringan bintang ini guna mengontrol kegiatan anak didik mereka.
- Ring Networks (jaringan Cincin) pada jaringan ini terdapat beberapa peralatan saling di hubungkan satu dengan lainnya dan pada akhirnya akan membentuk bagan seperti halnya sebuah cincin. jaringan cincin tidak memiliki suatu titik yang bertindak sebagai pusat ataupun pengatur lalu lintas data, semua simpul mempunyai tingkatan yang sama. data yang di kirim akan berjalan melewati beberapa simpul sehingga sampai pada simpul yang di tuju. dalam menyampaikan data, jaringan bisa bergerak dalam satu ataupun dua arah.

walaupun demikian, data yang ada tetap bergerak satu arah dalam satu saat. pertama, pesan ada akan di sampaikan dari titik ke titik lainnya dalam satu arah. apabila di temui kegagalan, misalnya terdapat kerusakan pada peralatan yang ada, maka data yang akan di kirim dengan cara kedua, yaitu pesan kemudian di transmisi dalam arah yang berlawanan, dan pada akhirnya bisa berakhir pada tempat yang di tuju.

- tree Network (jaringan pohon) pada jaringan pohon, terdapat beberapa tingkatan simpul (node).pusat atau simpul yang lebih tinggi tingkatanya, dapat mengatur simpul lain yang lebih rendah tingkatanya.

## BAB 2

---

# TEKNOLOGI DENGAN MACHINE LEARNING

---

### 2.1 Perintah Navigasi

Perintah navigasi direktori





## BAB 3

---

# PHP SEBAGAI BAHASA PEMROGRAMAN

---

### 3.1 Perintah Navigasi

Perintah navigasi direktori



## BAB 4

---

# IMPLEMENTASI PHP PADA MACHINE LEARNING

---

### 4.1 Perintah Navigasi

Perintah navigasi direktori



## BAB 5

---

# STUDI KASUS DAN PENYELESAIAN

---

### 5.1 Perintah Navigasi

Perintah navigasi direktori

