

# Algoritma Genetika

(TIF16 - Kecerdasan Buatan)



### Sub - CPMK

Mahasiswa mampu menerapkan algoritma genetika beserta operator-operatornya dalam mencari solusi-solusi optimal (C3, A3)

### Materi

- 1. Pengertian Algoritma Genetika
- 2. Struktur Algoritma Genetika
- 3. Operator Genetika Algoritma



# 1. Pengertian Algoritma Genetika



### Pengertian Algoritma Genetika

### Algoritma Genetika

Konsep Dasar Algoritma Genetika

"Genetik Algorithm (GA) pertama kali diperkenalkan oleh Holland & Goldberg pada Tahun 1970-an di New York, Amerika Serikat dalam buku Adaptation in Natural and Artificial Systems. GA terinspirasi dari proses kebiasaan alami dari seleksi alam atau yang kita kenal sebagai proses evolusi."

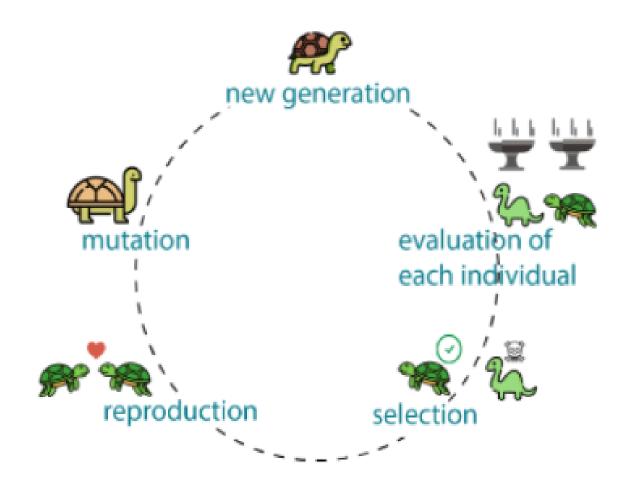
- Individu/Gen: Setiap individu akan merepresentasikan sebuah solusi yang mungkin bagi setiap persoalan yang ada.
- Fitness Values: Setiap individu terbaik akan diberikan pembobotan nilai fitness yang akan digunakan untuk mencari solusi terbaik dari persoalan yang ada.

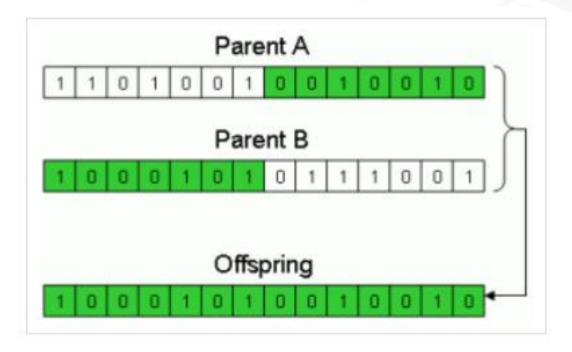


### Algoritma Genetika

- Dalam setiap proses evolusi, individu secara terus menerus mengalami perubahan gen untuk menyesuaikan dengan lingkungan hidupnya.
   "Hanya individu-individu yang kuat yang mampu bertahan".
- Proses seleksi alamiah ini melibatkan perubahan gen yang terjadi pada individu melalui proses perkembang-biakan. Dalam GA proses perkembang-biakan ini menjadi proses dasar yang menjadi fokus utama, dengan dasar pemikiran "Bagaimana mendapatkan keturunan yang lebih baik".









### Istilah Penting dalam Algoritma Genetika

- Genotype (Gen): merupakan sebuah nilai yang menyatakan suatu dasar pembentukan, dalam suatu susunan Gen dinamakan juga sebagai Kromosom.
- Allele: yang merupakan Nilai dari Gen.
- Kromosom: gabungan dari setiap Gen yang membentuk suatu nilai tertentu.
- Individu: menyatakan suatu nilai atau keadaan yang menyatakan salah satu solusi yang mungkin dari permasalahan yang ada.



### Istilah Penting dalam Algoritma Genetika

- Populasi: merupakan sekumpulan individu yang akan diproses bersama dalam satu siklus proses evolusi, yang nantinya akan menjadi suatu individu baru.
- Generasi: menyatakan satu-satuan siklus dari proses evolusi.
- Fitness values: menyatakan seberapa baik nilai dari suatu individu yang baru atau solusi yang diperoleh dari proses pencarian.



# 2. Struktur Algoritma Genetika



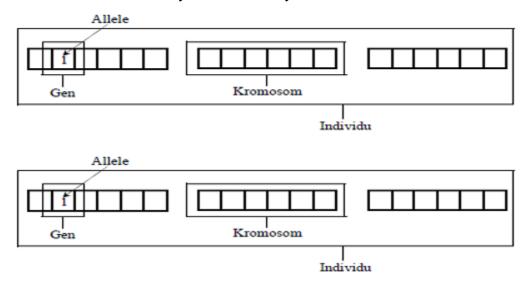
### Struktur Algoritma Genetika

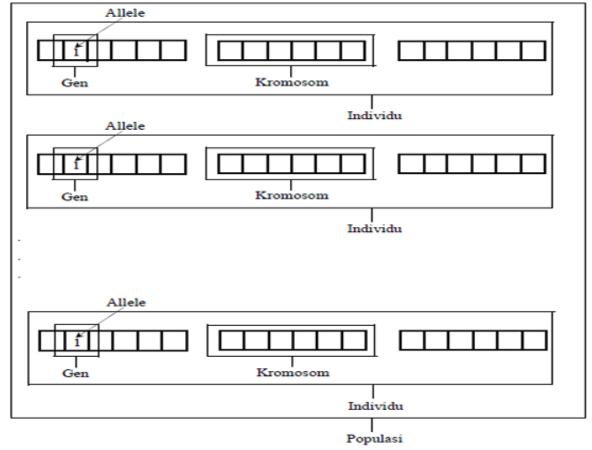
### Proses dari Algoritma Genetika

- Mendefinisikan Individu: dimana setiap individu yang didefinisikan menyatakan salah satu solusi "penyelesaian" yang mungkin dari permasalahan yang diangkat.
- Mendefinisikan Fitness Values: yang menyatakan terkait ukuran baiktidaknya sebuah individu atau baik-tidaknya solusi yang diperoleh
- Menentukan proses pembangkitan populasi awal. Hal ini dilakukan dengan pembangkitan nilai secara acak (random).
- Menentukan proses seleksi yang akan kita gunakan.
- Menentukan proses perkawinan silang (cross-over) dan mutasi gen yang akan digunakan.



Individu, Gen, Kromosom dan Populasi







### **Fitness Value**

- Fitness value: merupakan nilai yang menyatakan baik tidaknya suatu solusi (individu).
- Nilai fitness yang akan dijadikan acuan dalam mencapai nilai optimal.
- Algoritma genetika bertujuan untuk mencari individu dengan nilai fitness yang paling tinggi.
- Lihat contoh penentuan nilai fitness pada tabel dibawah.

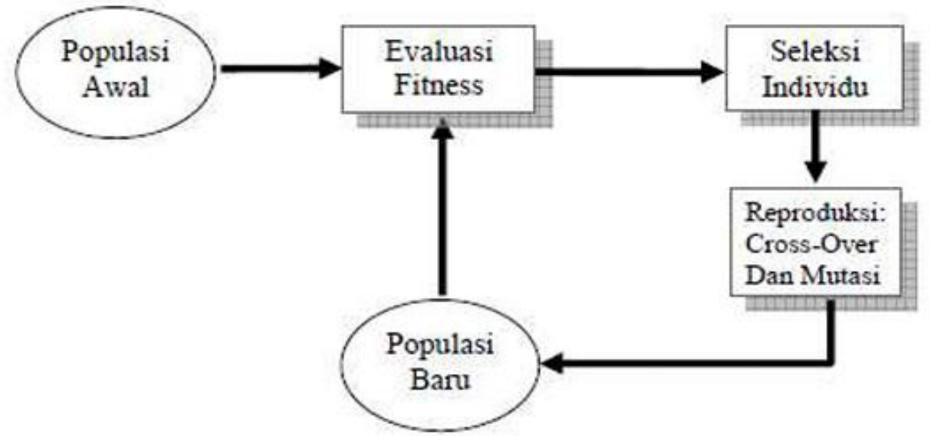


### Fitness Value

String	Mating	Crossover	Offspring	x Value	Fitness
no.	pool	point	after xover		$f(x) = x^2$
1	0 1 1 0   1	4	0 1 1 0 0	12	144
2	$1 \ 1 \ 0 \ 0$	4	$1\ 1\ 0\ 0\ 1$	25	625
2	11 000	$\stackrel{>}{>}$ 2	$1\ 1\ 0\ 1\ 1$	27	729
4	10(011	) 2	$1\ 0\ 0\ 0\ 0$	16	256
Sum					1754
Average					439
Max					729



### Lifecycle from Genetic Algorithms





# 3. Operator Genetika Algoritma



## **Operator Algoritma Genetika**

### **Evolution Operator - Selection**

Membangkitkan populasi awal: merupakan sebuah proses yang wajib dilakukan jika kita akan menggunakan algoritma genetika sebagai metode untuk pemecahan masalah.

- Seleksi dilakukan untuk mendapatkan calon parent (orangtua) yang baik. "Parent yang baik akan menghasilkan keturunan yang baik juga".
- Semakin **tinggi nilai fitness** yang diperoleh suatu individu maka akan semakin besar kemungkinan dia akan terpilih.
- Seleksi dapat dilakukan dengan menggunakan dua macam teknik yaitu:
  mesin roulette dan turnamen.



### **Roulette Machine for Selection**

Individu 1: fitness = 10 % Individu 2: fitness = 25 % Individu 3: fitness = 40 % Individu 4: fitness = 15% Individu 5: fitness = 10%



Jatah untuk individu 1: 1 - 10 Jatah untuk individu 2: 11 - 35 Jatah untuk individu 3: 36 - 75 Jatah untuk individu 4: 76 - 90 Jatah untuk individu 5: 91 - 100

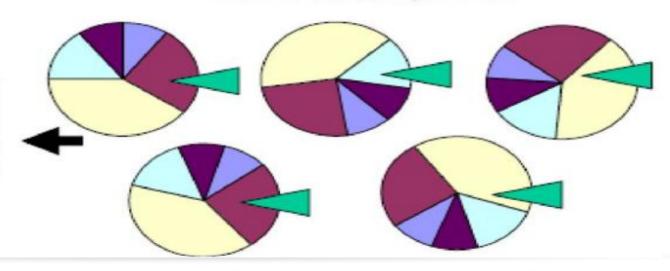


Dibangkitkan Bilangan Random antara 1-100 sebanyak 5 kali

#### Individu Terpilih

Random 30→ individu 2 Random 88 → individu 4 Random 64 → individu 3 Random 18 → individu 2

Random 44 → individu 3



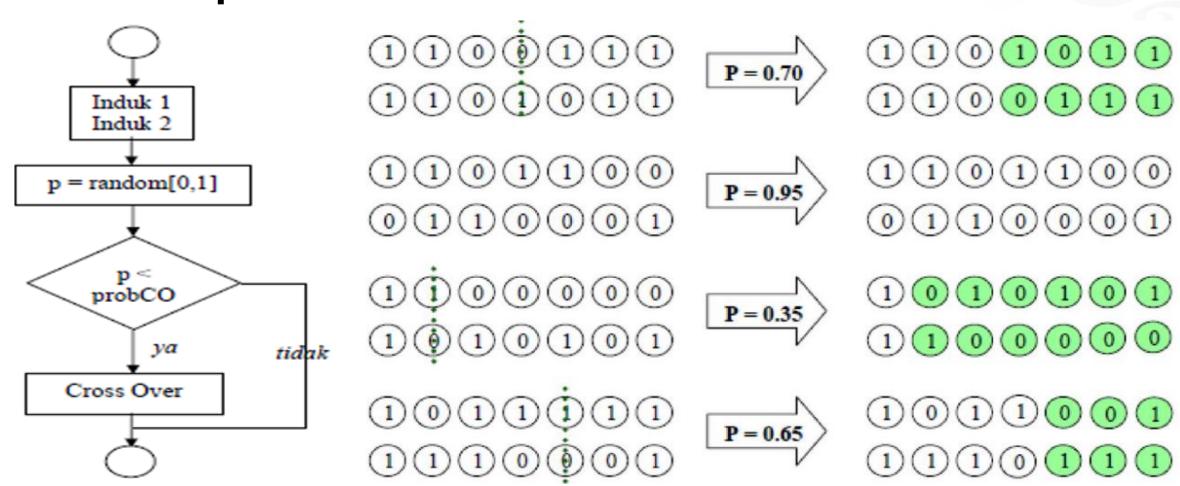


### **Genetics Operator - CrossOver**

- CrossOver (pindah silang) merupakan salah satu operator dalam algoritma genetika yang melibatkan dua individu (parent) untuk menghasilkan keturunan yang baru.
- CrossOver dilakukan dengan melakukan pertukaran gen dari dua individu secara acak (random).
- Macam-macam crossover yang banyak digunakan antara lain: pertukaran gen secara langsung dan pertukaran gen secara aritmatika.
- Proses crossover dilakukan pada setiap individu dengan probabilitas crossover yang ditentukan.



### **Genetics Operator - CrossOver**



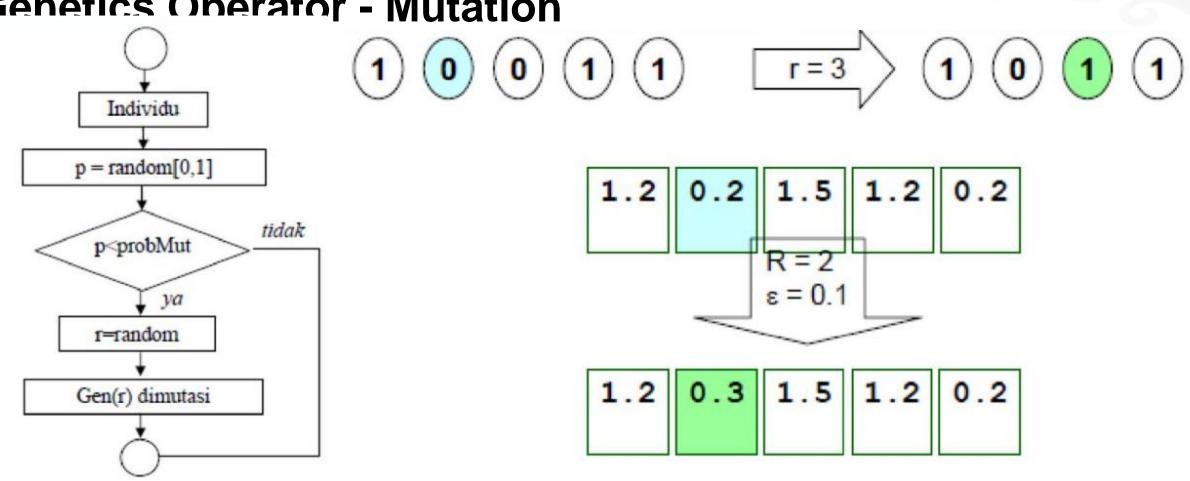


### **Genetics Operator - Mutation**

- Mutasi Gen merupakan operator yang menukar nilai gen dengan nilai inversnya, misalkan gen awal bernilai 0 akan diubah menjadi 1.
- Setiap individu akan mengalami mutasi gen dengan nilai probabilitas mutasi yang ditentukan.
- Mutasi dilakukan dengan memberikan nilai inversi atau menggeser nilai gen pada gen yang terpilih untuk dilakukan mutasi.
- Mutasi dapat bernilai real number atau binary number.



### **Genetics Operator - Mutation**





### Algoritma Genetika untuk Mencari Kata Secara Acak

Sebuah kata ditentukan sebagai target, misalnya: "BASUKI".
 Bila setiap huruf diberi nilai dengan nilai urut alfabet, maka target dapat dinyatakan sebagai berikut:

### Target = [2 1 19 21 11 9]

 Proses pertama yang akan dilakukan jika kita menggunakan algoritma genetika adalah komputer akan membangkitkan nilai jumlah huruf yang sama secara acak, secara terus menerus sehingga target dapat ditemukan.



### Ringkasan

- Genetik Algoritma merupakan algoritma yang terinspirasi dari proses mutasi dan evolusi manusia dimana parent akan selalu menghasilkan child (keturunan) yang lebih baik dari sebelumnya.
- Genetik algoritma merupakan proses untuk mencari nilai optimal dari suatu algoritma tujuanya untuk efisiensi proses.
- Algoritma ini juga dapat melengkapi teknik algoritma pencarian yang sudah kita pelajari pada pertemuan awal perkuliahan.



# **TERIMA KASIH**

(TIF16 – Kecerdasan Buatan)