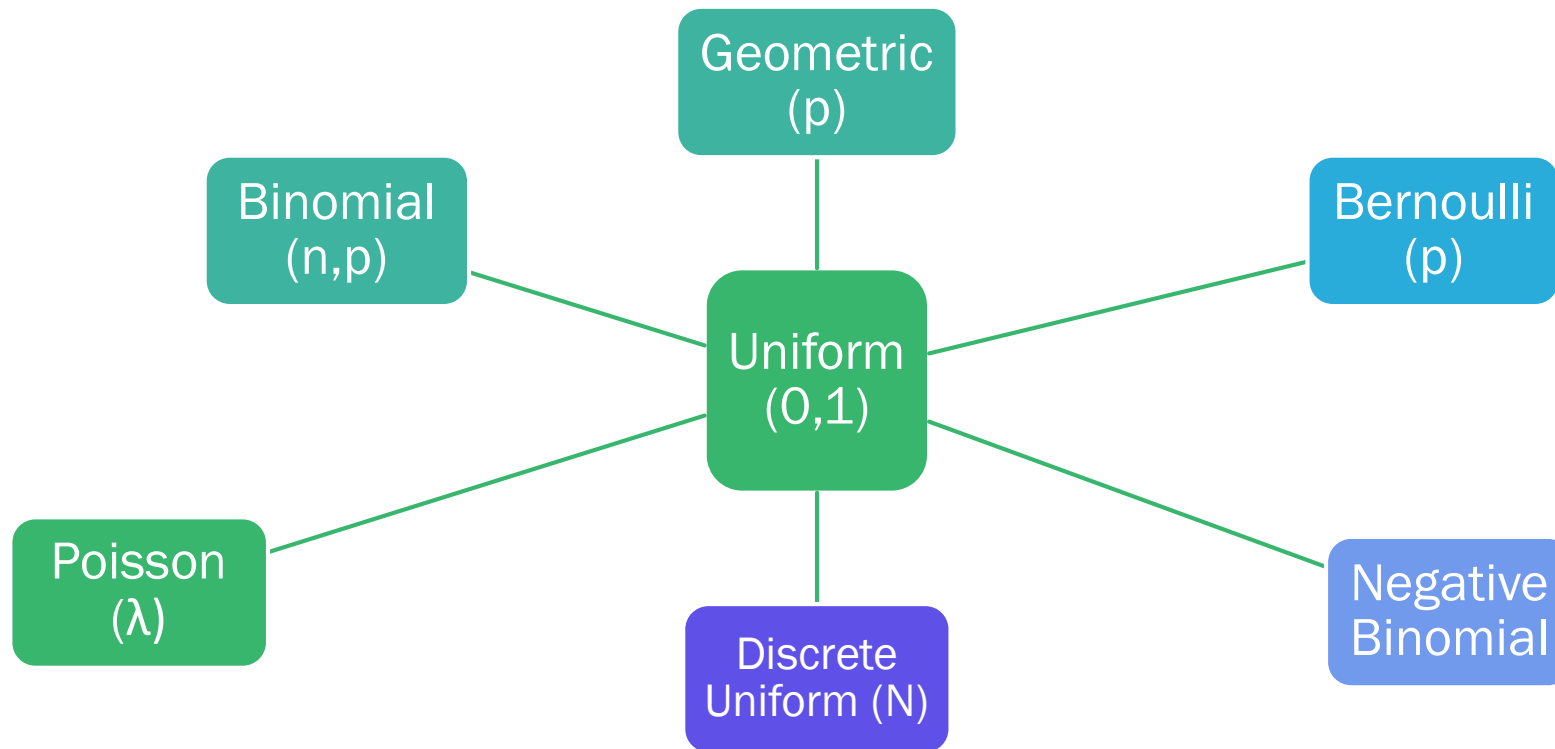


The background of the slide is a light blue-grey color with a subtle, artistic pattern of three-dimensional numbers. These numbers, including digits 0 through 9, are rendered in a soft, matte finish and are scattered across the surface, some appearing to float or be slightly offset from the background, creating a sense of depth and texture. The lighting is soft and even, highlighting the contours of the numbers without harsh shadows.

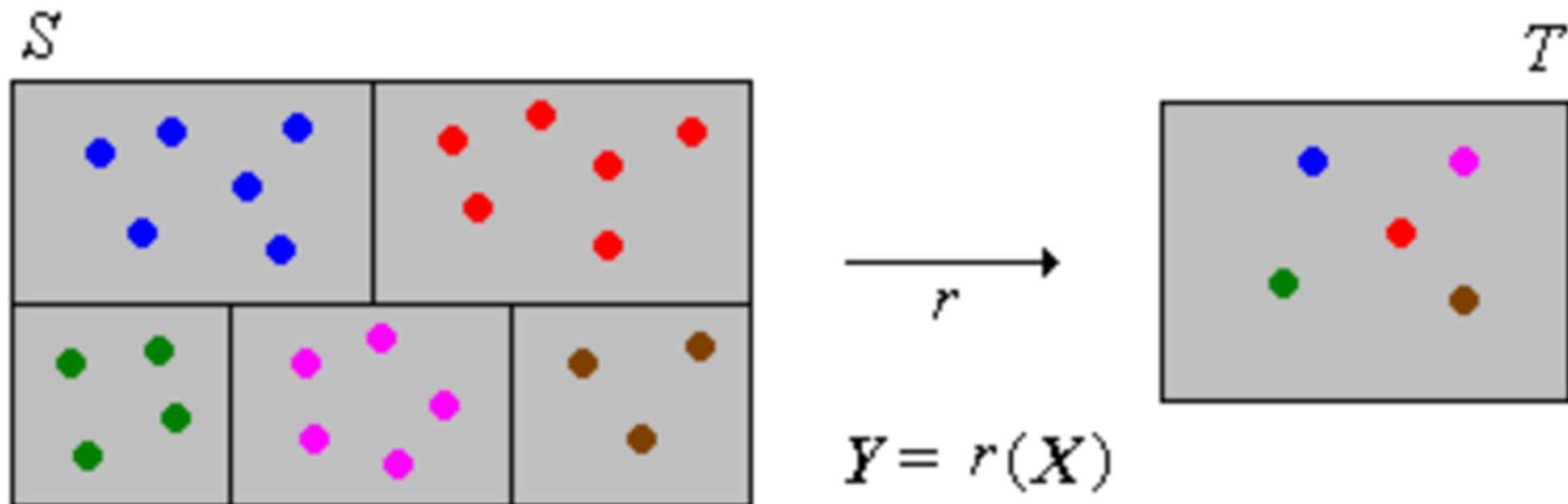
DISCRETE AND CONTINUE RANDOM NUMBERS

PIKA SILVIANTI

TRANSFORMASI PEUBAH ACAK DISKRET



TRANSFORMASI PEUBAH ACAK DISKRET



SEBARAN SERAGAM (0,1) → SERAGAM (a,b)

$$X \sim \text{Seragam}(a, b)$$

Fungsi Kumulatifnya :

$$F(x) = \frac{(x-a)}{(b-a)}$$



$$U = \frac{(x-a)}{(b-a)}$$

$$X = a + (b - a)U$$

SEBARAN SERAGAM (UNIFORM)

- Jika x merupakan peubah acak dengan sebaran uniform $[0, 1]$, maka transformasi berikut untuk membangkitkan bilangan acak uniform (a,b) :

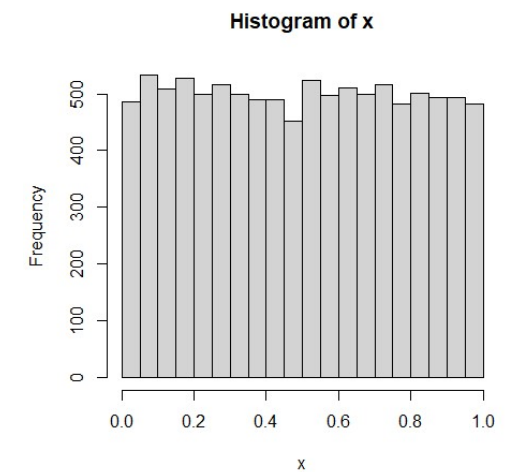
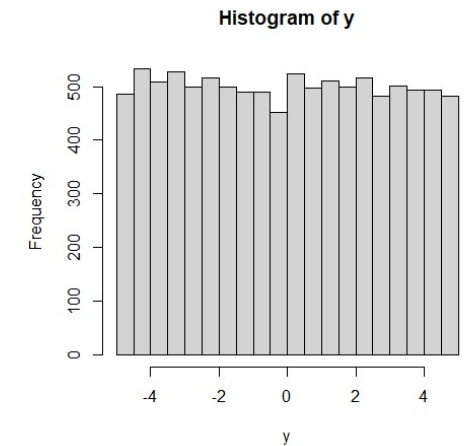
- $y = (b - a)x + a$

- Membangkitkan bilangan acak menyebar uniform $[-5, 5]$:

```
x <- runif(10000, 0, 1) ;
```

```
y <- 10*x - 5;
```

```
hist(y)
```



SEBARAN SERAGAM (0,1) → SEBARAN BERNOULI (p)

Uniform (0,1)

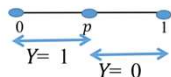
$F_X(x)$

Bernoulli (p)

→ $X \sim \text{Uniform}(0,1)$

$0 \leq F_X(x) \leq 1$

$0 \leq X \leq 1$



→ $Y \sim \text{Bernoulli}(p)$

```
i<-1000
```

```
p<-.65
```

```
X<-runif(i)
```

```
hist(X,main="uniform")
```

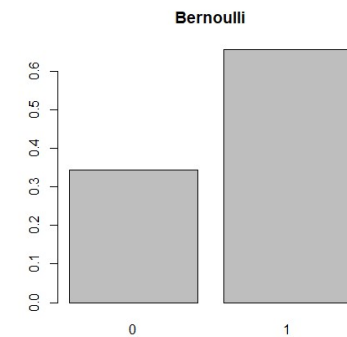
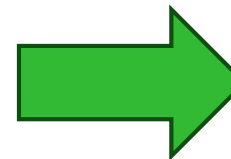
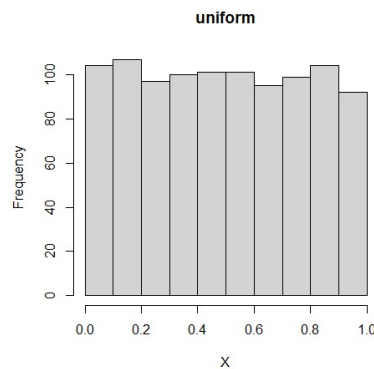
```
Y<-NULL
```

```
for (z in 1:i) ifelse (X[z]<=p,Y[z]<-1,Y[z]<-0)
```

```
(tabel<-table(Y)/length(Y))
```

```
barplot(tabel,main="Bernoulli")
```

Jika $z \leq p$ maka $z=1$,
selainnya $z=0$



Y	0	1
	0.344	0.656

SEBARAN BERNOULI (p) LANJUTAN..

■ Cara lain

```
i<-1000
```

```
p<-.65
```

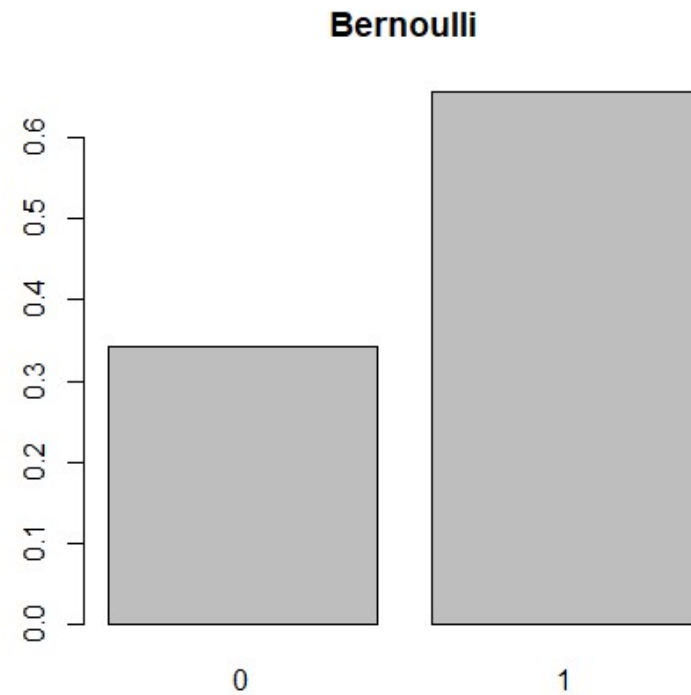
```
X<-runif(i)
```

```
Y<-(X<=p)+0
```

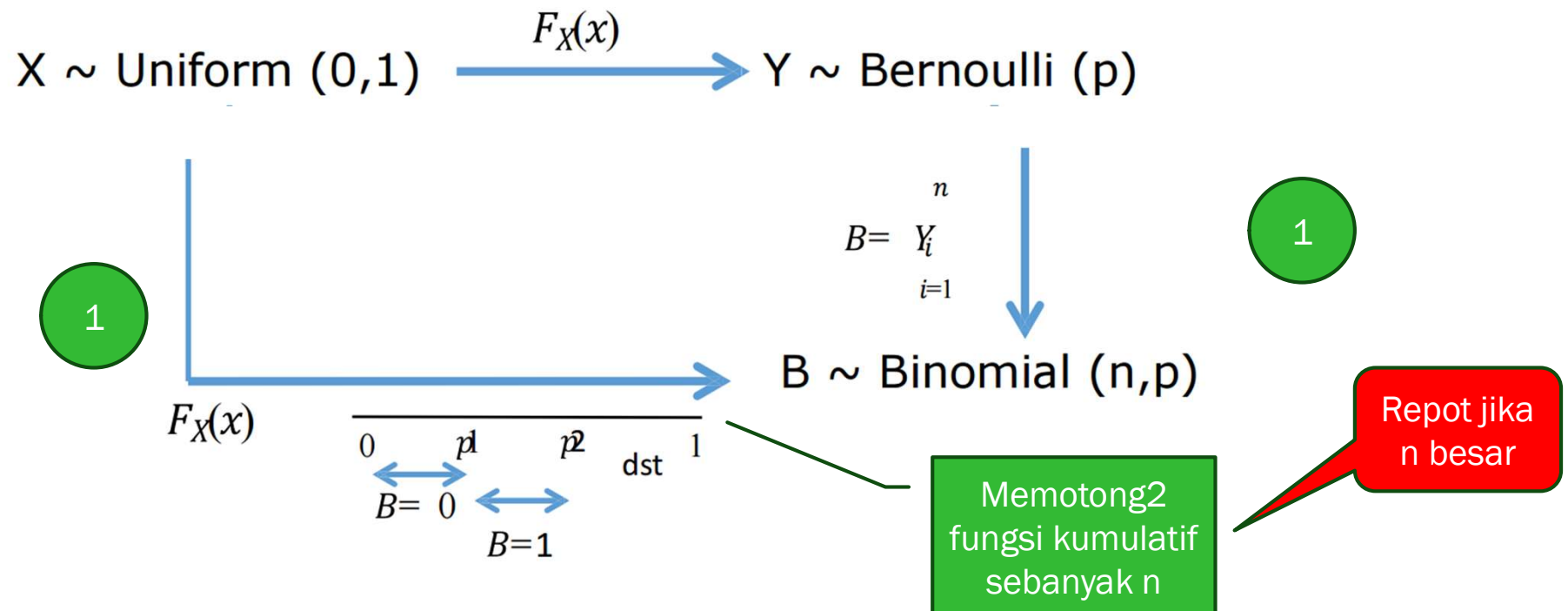
```
(tabel<-table(Y)/length(Y))
```

```
barplot(tabel,main="Bernoulli")
```

Khusus di R



SEBARAN SERAGAM (0,1) → BINOMIAL(n,p)



- <https://math.stackexchange.com/questions/2717462/simulating-a-binomial-distribution-with-mathscru0-1>

APLIKASI DI R

- `runif` (tanpa parameter tambahan) adalah sumber nilai pseudorandom dari seragam standar;
- `dbinom` → binomial PDF (probability distribution function)
- `pbinom` → binomial CDF (cumulative distribution function)
- `qbinom` → fungsi kuantil (invese CDF).

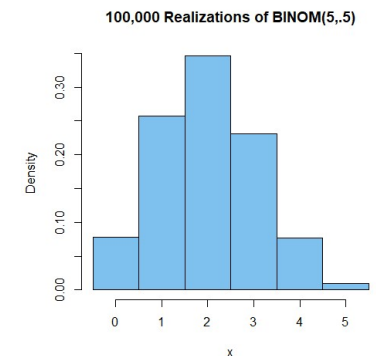
Jika ingin membangkitkan $m=100.000$ pengamatan dari sebaran $\text{Binom}(n=5, p=.4)$

```
set.seed(4118)
m = 10^5;
u = runif(m)
x = qbinom(u, 5, .4) # inverse CDF transformation
```

```
table(x)/m
```

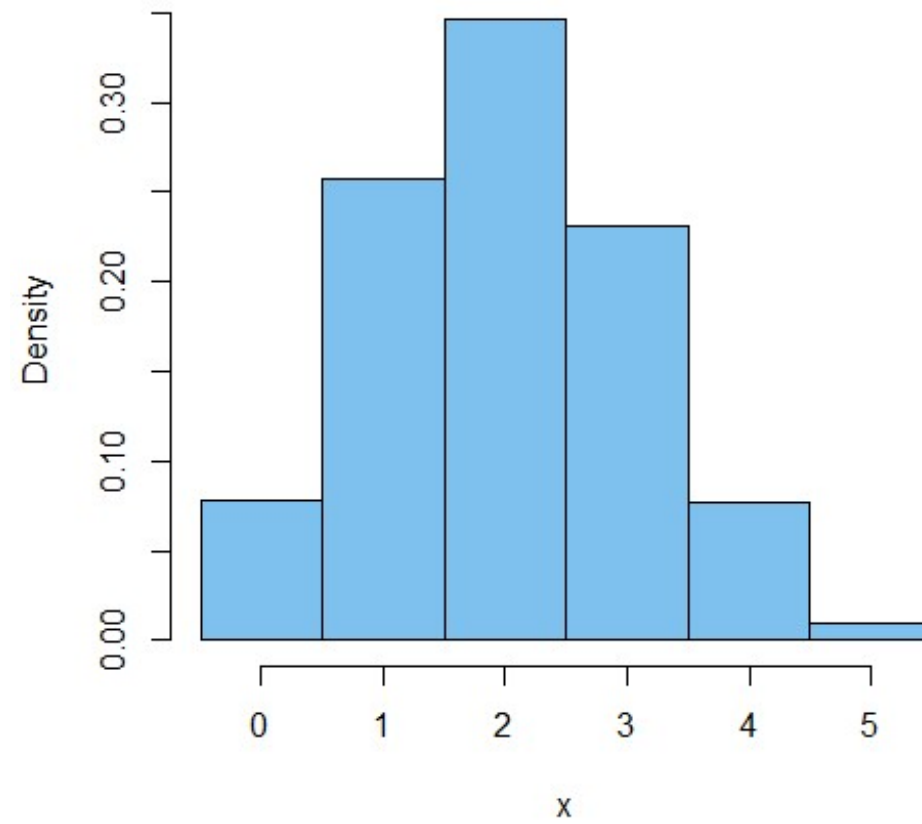
```
x
 0      1      2      3      4      5
0.07790 0.25775 0.34608 0.23105 0.07744 0.00978
```

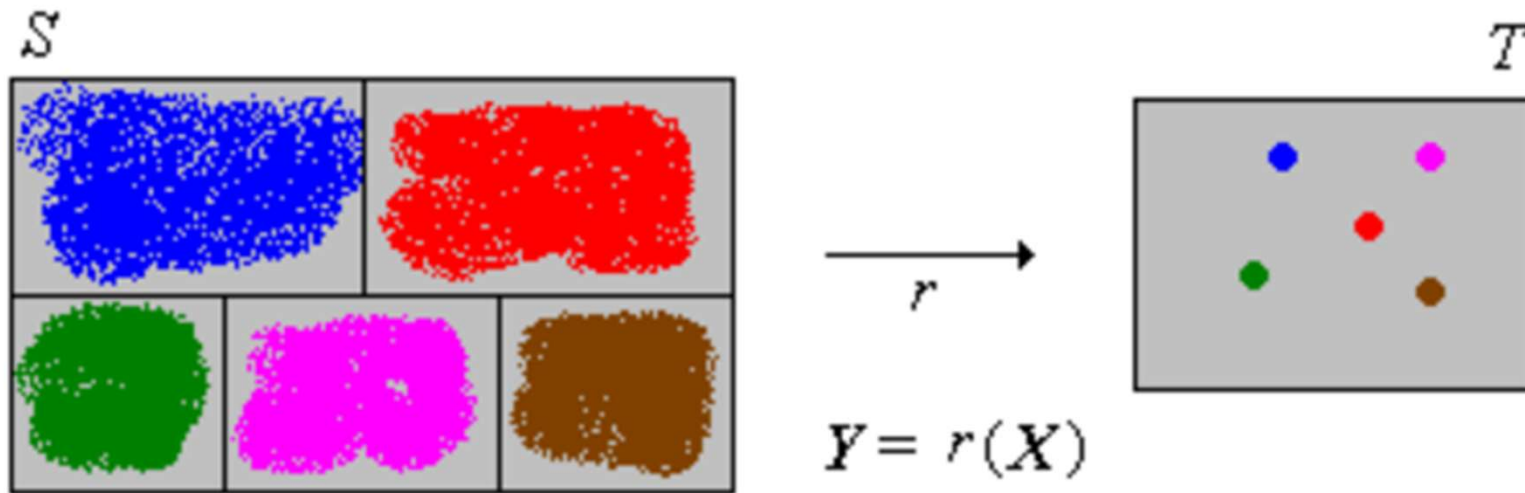
```
hist(x, prob=T, br=(0:6)-.5, col="skyblue2", main="100,000
Realizations of BINOM(5,.5)")
k = 0:5; pdf = dbinom(k, 5, .4)
points(k, pdf, col="red")
```



BINOM (5,0.5)

100,000 Realizations of BINOM(5,.5)





SEBARAN PEUBAH ACAK KONTINU

INVERSE TRANSFORM METHOD



- Metode Transformasi Kebalikan
- Dikenal juga sebagai Look-Up Table Method
- Didasari pada kenyataan bahwa
 - jika U adalah bilangan acak Seragam(0, 1)
 - dan didefinisikan $X = F^{-1}(U)$, dengan $F^{-1}(U)$ adalah fungsi kebalikan dari $F(X)$
 - maka X akan memiliki sebaran yang diinginkan

INVERSE TRANSFORM METHOD (LANJUTAN)

Algoritma untuk mendapatkan bilangan acak X dengan sebaran tertentu

- Tentukan bentuk dari fungsi sebaran kumulatif X yang diinginkan, misal $F(x)$
- Cari fungsi kebalikan dari $F(x)$, yaitu $F^{-1}(x)$
- Bangkitkan bilangan acak Seragam $(0, 1)$, misal dilambangkan U
- Hitung $X = F^{-1}(U)$

INVERSE TRANSFORM METHOD

SERAGAM (a, b)

- Ilustrasi untuk membangkitkan sebaran Seragam(a, b)
- $X \sim \text{Seragam}(a, b)$
 - $F(x) = (x - a) / (b - a)$
 - $U = (x - a) / (b - a)$
 - $X = a + (b - a) U$

Algoritma:

- Bangkitkan U, bilangan acak Seragam(0, 1)
- Hitung $X = a + (b - a) * U$
- Ulangi berkali-kali sesuai dengan banyaknya bilangan yang diinginkan





LANJUT SLIDE
PEUBAH ACAK
KONTINU....

