LAPORAN TUGAS BESAR 2 IF2123 ALJABAR LINIER DAN GEOMETRI APLIKASI DOT PRODUCT PADA SISTEM TEMU-BALIK INFORMASI SEMESTER I TAHUN 2020/2021







Disusun oleh: Ruhiyah Faradishi Widiaputri (13519034) Melita (13519063) Akifa Nabil Ufairah (13519179)

SEKOLAH TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG 2020

DAFTAR ISI

BAB I	2
BAB II	3
BAB III	6
BAB IV	9
BAB V	15
REFERENSI	16

BAB I Deskripsi Masalah

1.1. Abstraksi

Hampir semua dari kita pernah menggunakan search engine, seperti google, bing dan yahoo! search. Setiap hari, bahkan untuk sesuatu yang sederhana kita menggunakan mesin pencarian Tapi, pernahkah kalian membayangkan bagaimana cara search engine tersebut mendapatkan semua dokumen kita berdasarkan apa yang ingin kita cari? Sebagaimana yang telah diajarkan di dalam kuliah pada materi vektor di ruang Euclidean, temu-balik informasi (information retrieval) merupakan proses menemukan kembali (retrieval) informasi yang relevan terhadap kebutuhan pengguna dari suatu kumpulan informasi secara otomatis. Biasanya, sistem temu balik informasi ini digunakan untuk mencari informasi pada informasi yang tidak terstruktur, seperti laman web atau dokumen.





Gambar 1. Contoh penerapan Sistem Temu-Balik pada mesin pencarian sumber: Aplikasi Dot Product pada Sistem Temu-balik Informasi by Rinaldi Munir

lde utama dari sistem temu balik informasi adalah mengubah search query menjadi ruang vektor Setiap dokumen maupun *query* dinyatakan sebagai vektor $w = (w_1, w_2, ..., w_n)$ di dalam R_n , dimana nilai w_i dapat menyatakan jumlah kemunculan kata tersebut dalam dokumen (term frequency). Penentuan dokumen mana yang relevan dengan search query dipandang sebagai pengukuran kesamaan (similarity measure) antara query dengan dokumen. Semakin sama suatu vektor dokumen dengan vektor query, semakin relevan dokumen tersebut dengan query. Kesamaan tersebut dapat diukur dengan cosine similarity dengan rumus:

$$sim(\mathbf{Q}, \mathbf{D}) = \cos \theta = \frac{\mathbf{Q} \cdot \mathbf{D}}{\|\mathbf{Q}\| \|\mathbf{D}\|}$$

Pada kesempatan ini, kalian ditantang untuk membuat sebuah search engine sederhana dengan model ruang vektor dan memanfaatkan cosine similarity.

BAB II

Teori Singkat

2.1. Vektor

2.1.1. Pengertian vektor

Vektor merupakan kuantitas fisik yang memiliki besar dan arah. Vektor dilambangkan dengan huruf-huruf kecil yang dicetak tebal atau diberikan tanda panah (jika berupa tulisan tangan), misalkan **u**, **v**, **w**. Vektor di ruang 2D atau 3D dapat direpresentasikan dengan menggunakan panah.



Jika suatu vektor \mathbf{v} mempunyai titik asal A dan titik terminal B, maka \mathbf{v} = AB. Vektor-vektor \mathbf{u} = $(\mathbf{u}_1, \mathbf{u}_2,...,\mathbf{u}_n)$ dan \mathbf{v} = $(\mathbf{v}_1, \mathbf{v}_2,...,\mathbf{v}_n)$ di R_n dikatakan sama $(\mathbf{u} = \mathbf{v})$ jika:

$$v_1 = w_1, \quad v_2 = w_2, \ldots, \quad v_n = w_n$$

2.1.2. Operasi dasar vektor

Jika $\mathbf{u} = (u_1, u_2,...,u_n)$ dan $\mathbf{v} = (v_1, v_2,...,v_n)$ adalah vektor-vektor di R_n , dan jika k adalah sembarang skalar maka didefinisikan:

$$\mathbf{v} + \mathbf{w} = (v_1 + w_1, v_2 + w_2, \dots, v_n + w_n)$$

$$k\mathbf{v} = (kv_1, kv_2, \dots, kv_n)$$

$$-\mathbf{v} = (-v_1, -v_2, \dots, -v_n)$$

$$\mathbf{w} - \mathbf{v} = \mathbf{w} + (-\mathbf{v}) = (w_1 - v_1, w_2 - v_2, \dots, w_n - v_n)$$

2.1.2. Panjang vektor

Panjang dari suatu vektor $\mathbf{v} = (v_1, v_2, ..., v_n)$ disebut juga norma dari \mathbf{v} , dilambangkan dengan $||\mathbf{v}||$ didefinisikan sebagai berikut:

$$\|\mathbf{v}\| = \sqrt{v_1^2 + v_2^2 + \dots + v_n^2}$$

Jika **v** adalah vektor di Rn dan jika k adalah skalar maka:

- $||\mathbf{v}|| \ge 0$
- $||\mathbf{v}|| = 0$ jika dan hanya jika $\mathbf{v} = \mathbf{0}$
- ||kv|| = |k|||v||

2.1.3. Dot Product

Jika $\bf u$ dan $\bf v$ adalah vektor-vektor tidak nol di R2 dan R3, dan jika $\bf \theta$ adalah sudut di antara $\bf u$ dan $\bf v$ maka dot product (perkalian titik) dari $\bf u$ dan $\bf v$, dilambangkan dengan $\bf u$ $\bf v$ didefinisikan sebagai:

$$\mathbf{u} \cdot \mathbf{v} = \|\mathbf{u}\| \|\mathbf{v}\| \cos \theta$$

Jika $\mathbf{u} = \mathbf{0}$ atau $\mathbf{v} = \mathbf{0}$, maka $\mathbf{u} \cdot \mathbf{v} = \mathbf{0}$.

Dari formula di atas kita dapat menentukan besarnya sudut yang dibentuk oleh 2 vektor ${\bf u}$ dan ${\bf v}$, yaitu dari

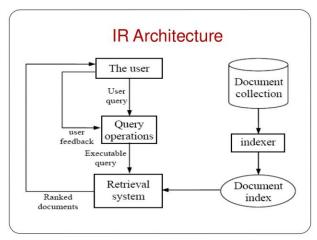
$$\cos \theta = \frac{\mathbf{u} \cdot \mathbf{v}}{\|\mathbf{u}\| \|\mathbf{v}\|}$$

Jika $\mathbf{u} = (u_1, u_2,...,u_n)$ dan $\mathbf{v} = (v_1, v_2,...,v_n)$ adalah vektor-vektor di Rn, maka dot product dari \mathbf{u} dan **v** juga dapat dinyatakan sebagai berikut:

$$\mathbf{u} \cdot \mathbf{v} = u_1 v_1 + u_2 v_2 + \cdots + u_n v_n$$

2.2. Sistem Temu Balik Informasi

Sistem Temu Kembali Informasi (STKI) atau Information Retrieval System (IRS) digunakan untuk menemukan kembali (retrieve) informasi-informasi yang relevan terhadap kebutuhan pengguna dari suatu kumpulan informasi secara otomatis. Sistem temu balik informasi umumnya digunakan pada pencarian informasi yang isinya tidak terstruktur, seperti dokumen dan laman web.



Gambar: arsitektur sistem temu balik informasi

Salah satu penerapan dari sistem temu balik informasi ini adalah pada search engine. Sistem temu balik informasi membantu pengguna dalam menemukan informasi yang dibutuhkannya. Selain itu sistem temu balik informasi ini juga digunakan dalam filter spam pada email program untuk mengklasifikasikan email mana yang merupakan spam dan mana yang bukan spam. Sistem temu balik informasi mempunyai kemampuan untuk menampilkan, menyimpan, mengatur, dan mengakses item-item informasi. Untuk melakukan pencarian dibutuhkan query, vaitu sekumpulan *kevword*.

2.3. Cosine Similarity

Cosine similarity adalah salah satu cara untuk menentukan seberapa besar kesamaan antara 2 buah dokumen. Model ini menggunakan teori di dalam aljabar vektor.

Misalkan terdapat n kata berbeda sebagai kamus kata (vocabulary) atau indeks kata (term index). Kata-kata tersebut membentuk ruang vektor berdimensi n. Setiap dokumen maupun query dinyatakan sebagai vektor $\mathbf{w} = (w_1, w_2, ..., w_n)$ di dalam R_n dengan w_i adalah jumlah kemunculan setiap kata *i* di dalam dokumen.

Secara matematis, jika d adalah vektor yang kita peroleh dari suatu dokumen dan q adalah vektor yang kita dapatkan dari query seperti di atas, cosine similarity mengukur kosinus dari sudut yang dibentuk di antara 2 vektor d dan q.

Dengan kata lain kesamaan (sim) antara dua vektor $\mathbf{Q} = (q_1, q_2, ..., q_n)$ dan $\mathbf{D} = (d_1, d_2, ..., d_n)$ dapat ditentukan dengan:

$$sim(\mathbf{Q}, \mathbf{D}) = \cos \theta = \frac{\mathbf{Q} \cdot \mathbf{D}}{\|\mathbf{Q}\| \|\mathbf{D}\|}$$

Dengan Q,D adalah perkalian titik yang didefinisikan sebagai:

$$\mathbf{Q} \cdot \mathbf{D} = q_1 d_1 + q_2 d_2 + ... + q_n d_n$$

BAB III

Implementasi Program

3.1. Struktur Class yang Didefinisikan

- 1. Flask
- 2. StemmerFactory
- 3. StopWordRemoverFactory
- 4. Counter
- 5. BeautifulSoup

3.2. Garis Besar Program

Berikut adalah working directory program search engine pada website yang kami buat.

- ↓ doc
- src
 - static
 - ↓ images
 - styles
 - uploads
 - ↓ templates
 - about.html

 - ↓ upload.html
 - index.py
 - ↓ index2.py
- ↓ test
- README.md

Terdapat file index.py dan index2.py yang merupakan backend dari website. Pada program file index.py dan index2.py kami membuat 13 buah fungsi dan prosedur, yaitu:

- 1. getdata()
 - Fungsi ini mengumpulkan data dengan melakukan web scraping pada website alodokter.
- 2. countWordsArticles(df)
 - Fungsi untuk menghitung banyak kata pada setiap artikel dan mengembalikan sebuah array yang menyimpan banyak kata dari setiap artikel yang telah dikumpulkan sebelumnya.
- clean_text(text)
 - Fungsi yang menerima parameter string ini akan melakukan proses cleaning data berupa penghapusan karakter-karakter yang tidak diperlukan seperti angka dan tanda baca menggunakan bantuan modul string, serta menghapus stopwords dan melakukan stemming menggunakan library sastrawi.

4. clean articles(Articles)

Fungsi yang menerima *input* sebuah *array* yang berisi artikel-artikel yang digunakan pada program ini, lalu melakukan pembersihan data pada setiap artikel pada array tersebut dengan memanggil kembali fungsi clean text(text)

nilaidot(vec,q_vec)

Fungsi yang menerima 2 buah array yang merepresentasikan vektor sebagai parameternya dan mengembalikan hasil perkalian dot dari kedua vektor tersebut.

6. panjangvektor(vector)

Fungsi yang menerima sebuah array yang merepresentasikan vektor sebagai parameter input dan mengembalikan panjang dari vektor tersebut.

7. get sorted sim(q,df)

Fungsi ini terlebih dahulu akan mengubah *query* g ke dalam bentuk vektor, lalu menghitung nilai similarity dari query q dengan setiap artikel yang terdapat pada df dengan memanggil fungsi-fungsi sebelumnya. Setelah mendapat nilai similarity dari query dengan tiap artikel yang disimpan dalam sebuah array sim, array ini akan di-sorting mulai dari nilai similarity terbesar hingga terkecil. Kemudian, fungsi akan mengembalikan array yang sudah di-sorting ini.

8. getdatafile()

Fungsi ini dipanggil saat mengumpulkan data dari file .txt.

9. get_unique_words(articles)

Fungsi untuk mencari kata-kata unik dalam artikel (len>=2).

10. vectorize(articles, unique words)

Fungsi untuk membuat DataFrame dari artikel.

11. vektorquery(query,unique words)

- Fungsi untuk mengubah *query* menjadi vektor.

12. listterm(qkata)

Fungsi untuk membuat array berisi query.

13. kolterm(kata, arrterm)

- Fungsi untuk menghitung kata pada query.

Selain fungsi di atas, juga terdapat 4 fungsi dari website ini yang dibuat dengan menggunakan Web Framework Flask, yaitu:

1. index()

Fungsi ini akan dipanggil saat halaman /index diakses. Saat method yang terbaca adalah POST, yaitu saat user memasukan input query maka fungsi ini akan melakukan perhitungan similarity untuk menampilkan output yang sesuai dengan menggunakan fungsi-fungsi yang sebelumnya sudah dijabarkan. Kemudian index() akan mengembalikan data yang akan digunakan pada file index.html untuk ditampilkan ke website.

2. about()

Fungsi akan dipanggil saat halaman /about diakses, yaitu saat pengguna mengklik pada tulisan perihal di halaman indeks.

3. upload form()

Fungsi dipanggil saat halaman /upload diakses.

4. upload_file()

Fungsi dipanggil saat *submit* file .txt.

Selanjutnya pada folder templates, terdapat 3 file html, yaitu index.html, upload.html, dan about.html yang masing-masing akan ditampilkan sesuai dengan halaman website yang diakses. Secara garis besar kedua html ini terbagi menjadi 2 bagian yaitu head dan body. Bagian head berisi title dan link ke stylesheets dari web page terkait. Sedangkan pada bagian body, terdapat informasi yang ingin ditampilkan ke website.

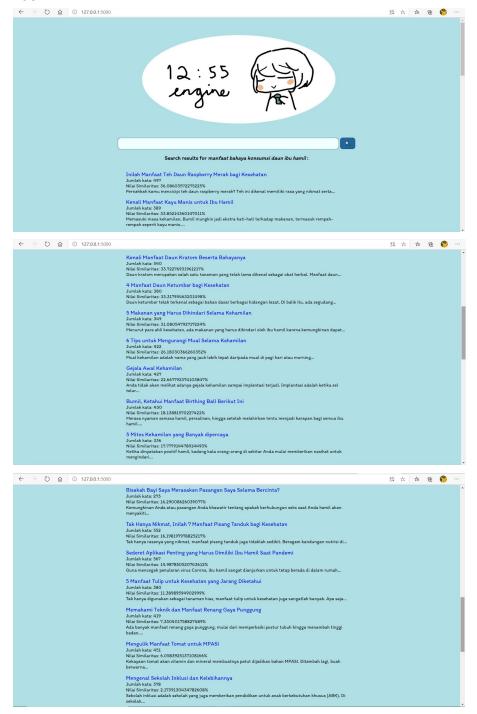
Pada folder static, terdapat resources tambahan yang kami gunakan pada website, yang terbagi menjadi 2 folder, yaitu images dan styles. Pada folder images terdapat image file yang ditampilkan pada html file. Sedangkan pada folder style terdapat file styles.css yang digunakan sebagai stylesheet di file html. Selain itu, pada static ada satu folder lagi bernama uploads yang menyimpan data .txt yang pernah di-upload ke website.

BAB IV Eksperimen

4.1. Eksperimen dengan Dokumen dari Web Scraping

4.1.1. Kasus 1:

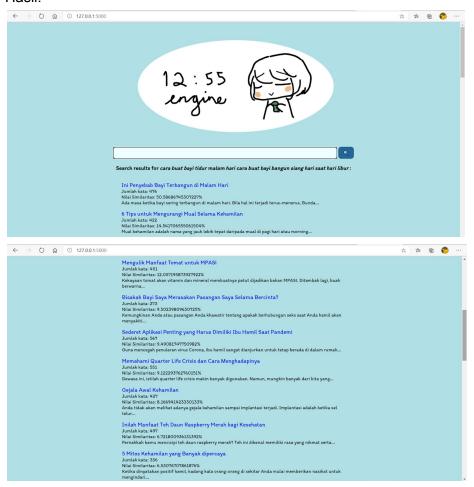
Query = manfaat dan bahaya konsumsi daun-daunan untuk ibu hamil





4.1.2. Kasus 2:

Query = cara membuat bayi tidur pada malam hari dan cara membuat bayi terbangun pada siang hari pada saat hari libur Hasil:



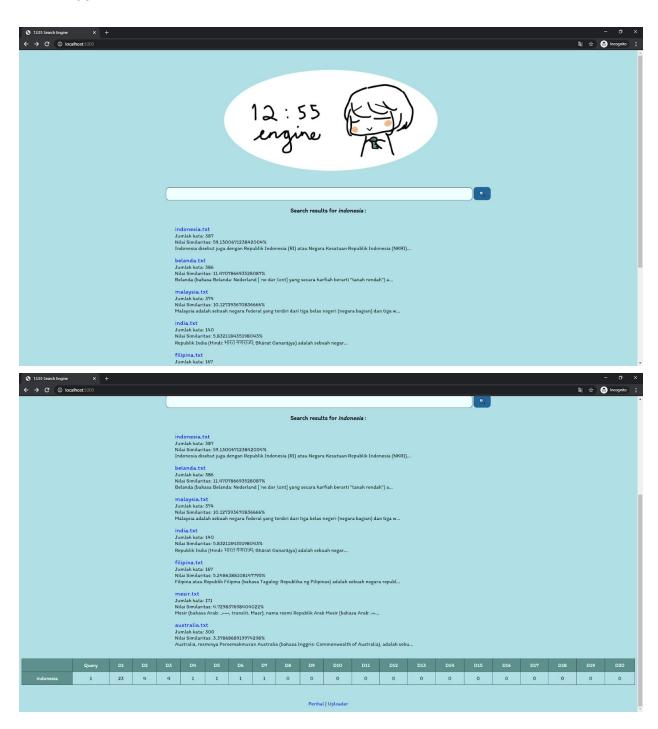


4.2. Eksperimen dengan Dokumen .txt

4.2.1. Kasus 1:

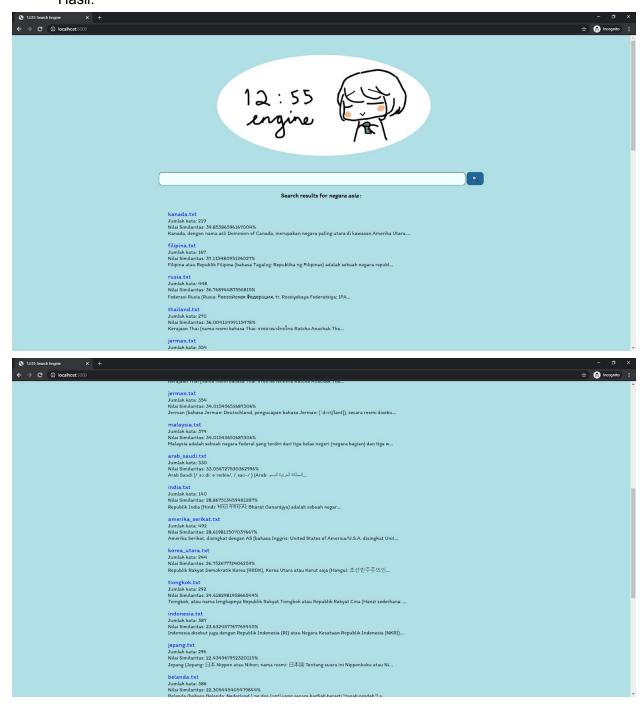
Query = indonesia

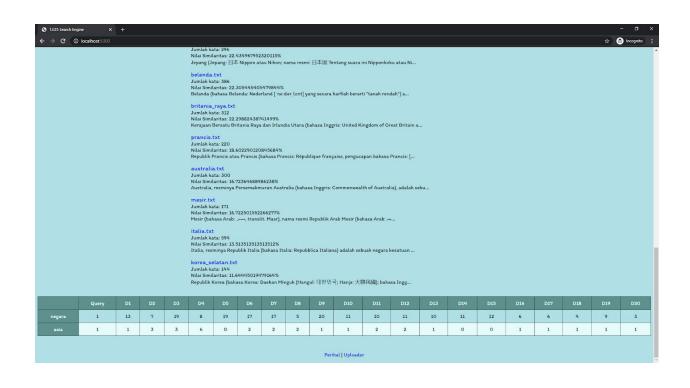
Hasil:



4.2.2. Kasus 2:

Query = negara di asia Hasil:





BAB V Kesimpulan, Saran, dan Refleksi

5.1. Kesimpulan

Search engine yang dibuat dapat mencari informasi menggunakan cosine similarity, baik dari file .txt ataupun web scraping dari situs alodokter. Hasil pencarian diurutkan berdasarkan nilai similarity terbesar sampai terkecil. Data yang ditampilkan adalah judul artikel berupa link menuju artikel tersebut, nilai cosine similarity, jumlah kata, dan deskripsi singkat artikel. Ditampilkan juga tabel yang berisi seluruh kata dalam *query* dan jumlah kata-kata tersebut di masing-masing dokumen.

5.2. Saran

Untuk pengembangan di masa depan, dapat digunakan parser lain agar proses web scraping menjadi lebih cepat. Selain itu, proses file dapat dilakukan langsung, sehingga pengguna tidak perlu me-restart aplikasi setelah meng-upload file baru.

5.3. Refleksi

Penanganan kasus *query* kosong sebaiknya tidak dilupakan. Penentuan *path* menggunakan Flask juga harus diperhatikan.

REFERENSI

https://informatikalogi.com/sistem-temu-kembali-informasi/ diakses 14 November 2020 pukul 22.14

https://image.slidesharecdn.com/tdminformationretrieval-150803041801-lva1-app6891/95/tdm-i nformation-retrieval-13-638.jpg?cb=1438575616 diakses 14 November 2020 pukul 22.19 https://www.geeksforgeeks.org/what-is-information-retrieval/ diakses 14 November 2020 pukul 22.29

https://medium.com/dev-genius/get-started-with-multiple-files-upload-using-flask-e8a2f5402e20 diakses 15 November 2020 pukul 17.55

https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar negara menurut jumlah penduduk diakses 15 November 2020 pukul 16.48

http://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/AljabarGeometri/2020-2021/Tubes2-Algeo-2020.pdf