

Bagian I

Pengetahuan Dasar

Pengenalan

“People worry that computers will get too smart and take over the world, but the real problem is that they’re too stupid and they’ve already taken over the world.”

Pedro Domingos

Penulis yakin istilah *machine learning* atau *deep learning* sudah tidak asing di telinga pembaca. *Machine learning* dan *deep learning* adalah salah satu materi kuliah pada jurusan Teknik Informatika atau Ilmu Komputer. Selain mengenal kedua istilah tersebut di kuliah, pembaca mungkin mengenal istilah tersebut karena digunakan untuk pemasaran (*marketing*). Sebagai permulaan, *machine learning* dan *deep learning* bukanlah kedua hal yang sangat berbeda¹. Perlu diingat, *deep learning* adalah bagian dari *machine learning*. *Machine learning* sudah diaplikasikan pada banyak hal, baik untuk klasifikasi gambar, mobil tanpa pengemudi, klasifikasi berita, dsb. Bab ini menjelaskan konsep paling dasar dan utama *machine learning*.

1.1 Kecerdasan Buatan

Pada bagian pembukaan (*kata pengantar*) telah dijelaskan bahwa kami menganggap kamu sudah memiliki pengetahuan dasar tentang *artificial intelligence* (kecerdasan buatan), kami akan memberikan sedikit ikhtisar apa hubungan kecerdasan buatan dan pembelajaran mesin. Saat pertama kali kamu mendengar istilah “kecerdasan buatan”, mungkin kamu akan terpikir robot yang memiliki raga fisik. Tetapi, kecerdasan buatan tidak hanya terbatas pada sesuatu yang memiliki raga fisik. Raga fisik berguna untuk interaksi

¹ Walau istilah *deep learning* belakangan ini lebih populer.

yang ramah bagi manusia. Tidak mesti memiliki raga fisik, kecerdasan buatan sesungguhnya adalah program² yang memiliki bentuk matematis (instruksi); kita sebut sebagai **agen**. Berbeda dengan program biasa yang menghasilkan aksi berdasarkan instruksi, tujuan kecerdasan buatan adalah menciptakan program yang mampu mem-program (*output* program adalah sebuah program). Secara teori, program adalah **automaton**³ yang menjalankan suatu instruksi. Secara sederhana, program kecerdasan buatan sama halnya dengan program pada umumnya, yaitu menjalankan instruksi. Yang menjadikannya beda dengan program biasa adalah **kemampuan untuk belajar**⁴.

Pada bidang keilmuan kecerdasan buatan, kita ingin menciptakan agen yang mampu melakukan pekerjaan yang membutuhkan kecerdasan manusia. Perhatikan, disini disebut kecerdasan manusia; hewan pun cerdas, tapi kecerdasan manusia dan hewan berbeda; yang kita ingin aproksimasi adalah kecerdasan manusia. Akan tetapi, kecerdasan manusia susah didefinisikan karena memiliki banyak aspek misalnya nalar (logika), kemampuan berbahasa, seni, dsb. Karena kecerdasan manusia memiliki banyak dimensi, kita dapat mencoba menyelesaikan masalah pada sub bidang lebih kecil (*divide and conquer*). Sampai saat ini pun, peneliti belum juga mengetahui secara pasti apa yang membuat manusia cerdas, apa itu sesungguhnya cerdas, dan bagaimana manusia dapat menjadi cerdas. Dengan demikian, keilmuan kecerdasan buatan adalah interdisiplin, memuat: psikologis, linguistik, ilmu komputer, biologi, dsb. Bila kamu bertanya apakah program deterministik dapat disebut *kecerdasan buatan*, jawabannya “iya”, *to some extent* (sampai pada level tertentu) karena memenuhi dimensi *acting rationally* (dijelaskan pada subbab 1.2).

Permasalahan utama bidang kecerdasan buatan terdiri dari (dari klasik sampai lebih modern)⁵, yaitu:

1. **Planning**. Diberikan *start state* dan *goal state*, agen harus merencanakan sekuens aksi untuk merubah *start state* menjadi *goal state*. Contoh permasalahan *planning* adalah merencanakan rute perjalanan. Bisa jadi, saat merencanakan sekuens aksi, ada kendala (*constraints*) yang harus dioptimisasi.
2. **Representasi pengetahuan**, yaitu merepresentasikan pengetahuan dalam bentuk formal. Dengan representasi formal tersebut, kita dapat melakukan inferensi dengan operasi logika berbentuk simbolik, misal logika preposisi, logika orde pertama (*first-order logic*), teori Fuzzy, *abductive reasoning*, ontologi, maupun jaringan semantik (*semantic web*) [3].

² Secara sederhana, program adalah kumpulan atau sekuens instruksi.

³ Kami sarankan untuk membaca buku [2] untuk materi automata.

⁴ Perlu diperhatikan, definisi ini adalah pandangan modern.

⁵ Silahkan merujuk Association for the Advancement of Artificial Intelligence (AAAI).

3. ***Machine learning***, yaitu teknik untuk melakukan inferensi terhadap data dengan pendekatan matematis. Inti *machine learning* adalah untuk membuat model (matematis) yang merefleksikan pola-pola data (seiring kamu membaca buku ini, kamu akan lebih mengerti). Ini adalah bahasan utama buku ini.
4. ***Multi-agent system***, yaitu sistem yang memiliki banyak agen berinteraksi satu sama lain untuk menyelesaikan permasalahan. Agen satu mengerjakan suatu hal tertentu, kemudian bekerja bersama untuk menyelesaikan masalah yang lebih besar (tidak dapat diselesaikan sendiri).
5. Dan lain sebagainya, silahkan mengacu pada topik konferensi *Association for the Advancement of Artificial Intelligence (AAAI)* .

Perhatikan, sub keilmuan representasi pengetahuan dan *machine learning* sama-sama melakukan inferensi, tetapi pada representasi yang berbeda. Bila kamu ingat dengan mata pelajaran matematika SMA (logika preposisi), kamu sadar bahwa membuat sistem cerdas menggunakan representasi pengetahuan simbolik itu susah. Kita harus mendefinisikan *term*, aturan logika, dsb. Belum lagi kita harus mendefinisikan aturan-aturan secara manual. Representasi pengetahuan secara tradisional dianggap relatif kurang *scalable*, khususnya apabila kita bekerja dengan data yang besar. Sementara itu, *machine learning* berada pada daerah representasi data/ilmu/pengetahuan dalam bentuk matematis karena keilmuan *machine learning* diturunkan dari matematika dan statistika.

Pada masa sekarang, kita dianugrahi dengan data yang banyak (bahkan tidak terbatas), teknik *machine learning* menjadi intuitif untuk melakukan inferensi pada data yang besar. Hal ini yang menyebabkan *machine learning* menjadi populer karena konstruksi model inferensi dapat dilakukan secara otomatis. *Machine learning* ibarat sebuah “alat”, sama seperti rumus matematika. Bagaimana cara menggunakannya tergantung pada domain permasalahan. Dengan demikian, kamu harus paham betul bahwa memahami teknik-teknik *machine learning* saja tidak cukup. Kamu juga harus mengetahui domain aplikasi yang bersesuaian karena pemanfaatan teknik-teknik *machine learning* dapat berbeda pada domain yang berbeda. Sedikit cerita, sub keilmuan *data science* mempelajari banyak domain, misalnya data pada domain sosial, ekonomi, bahasa, maupun visual. Seiring kamu membaca buku ini, kami harap kamu semakin mengerti hal ini.

1.2 Intelligent Agent

Agen cerdas memiliki empat kategori berdasarkan kombinasi dimensi cara inferensi (*reasoning*) dan tipe kelakuan (*behaviour*) [4, 5]. Kategori agen dapat dilihat pada Gambar. 1.1 dengan penjelasan sebagai berikut:

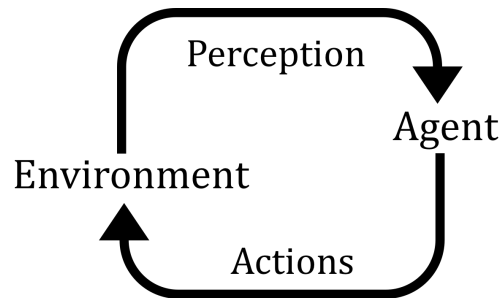
	Rationally	Humanly
Acting	acting rationally	acting humanly
Thinking	thinking rationally	thinking humanly

Gambar 1.1. Dimensi Kecerdasan.

1. **Acting Humanly.** Pada dimensi ini, agen mampu bertindak dan berinteraksi layaknya seperti manusia. Contoh terkenal untuk hal ini adalah *turing test*. Tujuan dari *turing test* adalah untuk mengevaluasi apakah suatu sistem mampu “menipu” manusia. Disediakan seorang juri, kemudian juri berinteraksi dengan sesuatu di balik layar. Sesuatu di balik layar ini bisa jadi manusia atau program. Program dianggap mampu bertindak (berinteraksi) seperti layaknya manusia apabila juri tidak dapat membedakan ia sedang berkomunikasi dengan manusia atau program.
2. **Acting Rationally.** Pada dimensi ini, agen mampu bertindak dengan optimal. Tindakan optimal belum tentu menyerupai tindakan manusia, karena tindakan manusia belum tentu optimal. Misalnya, agen yang mampu memiliki rute terpendek dari suatu kota A ke kota B untuk mengoptimalkan penggunaan sumber daya. Sebagai manusia, bisa saja kita mencari jalan sesuka hati.
3. **Thinking Humanly.** Pada dimensi ini, agen mampu berpikir seperti manusia dalam segi kognitif (e.g. mampu mengerti apa itu kesedihan atau kesenangan). Dapat dibayangkan, meniru bagaimana proses berpikir di otak terjadi (pemodelan otak).
4. **Thinking Rationally.** Pada dimensi ini, agen mampu berpikir secara rasional. Sederhananya sesuai dengan konsep logika matematika. *Thinking Humanly* lebih cenderung pada pemodelan kognitif secara umum, sementara dimensi *thinking rationally* cenderung pada pemodelan proses berpikir dengan prinsip optimisasi (apa yang harus dilakukan agar hasil optimal).

Perlu dicatat, “*acting*” berarti agen mampu melakukan aksi. Sementara “*thinking*” adalah pemodelan proses. Untuk mewujudkan interaksi manusia-komputer seperti manusia-manusia, tentunya kita ingin *intelligent agent* bisa mewujudkan dimensi *acting humanly* dan *thinking humanly*. Sayangnya, manusia tidak konsisten [6]. Sampai saat ini, konsep kecerdasan buatan adalah

meniru manusia; apabila manusia tidak konsisten, peneliti susah untuk memodelkan cara berpikir/tingkah laku manusia. Dengan hal itu, saat ini kita paling mungkin menciptakan agen yang mempunyai dimensi *acting rationally*.



Gambar 1.2. *Agent vs environment* [7].

Perhatikan Gambar. 1.2! Agen mengumpulkan informasi dari lingkungannya, kemudian memberikan respon berupa aksi. Lingkungan (*environment*) yang dimaksud bisa jadi macam-macam, misal: rumah, papan catur, agen lain, dsb. Kita ingin agen melakukan aksi yang benar. Tentu saja kita perlu mendefinisikan secara detail, teliti, tepat (*precise*), apa arti “aksi yang benar”. Dengan demikian, lebih baik apabila kita mengukur kinerja agen, menggunakan ukuran kinerja (*performance measure*). Misalnya untuk robot pembersih rumah, *performance measure*-nya adalah seberapa persen debu yang dapat ia bersihkan. *Performance measure*, secara matematis dikenal sebagai fungsi utilitas (*utility function*), yaitu fungsi apa yang harus dimaksimalkan/diminimalkan oleh agen tersebut. Setiap tindakan yang dilakukan agen rasional harus mengoptimalkan nilai *performance measure* atau *utility function*. Pada buku ini, istilah *performance measure* dan *utility function* merujuk pada hal yang sama⁶.

1.3 Konsep Belajar

Bayangkan kamu berada di suatu negara asing! Kamu tidak tahu norma yang ada di negara tersebut. Apa yang kamu lakukan agar bisa menjadi orang “normal” di negara tersebut? Tentunya kamu harus **belajar**! Kamu mengamati bagaimana orang bertingkah laku di negara tersebut dan perlahan-lahan mengerti norma yang berlaku. Belajar adalah usaha memperoleh kepandaian atau ilmu; berlatih; berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan

⁶ Buku ini berfokus pada *performance measure* secara matematis, buku lain belum tentu berfokus pada hal yang sama.

oleh pengalaman⁷. Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan atau menjadikan orang atau makhluk hidup belajar¹. Akan tetapi, pada *machine learning*, yang menjadi siswa bukanlah makhluk hidup, tapi mesin.

Definisi sebelumnya mungkin sedikit “abstrak”, kita harus mengkonversi definisi tersebut sebagai definisi operasional (bentuk komputasi). Secara operasional, belajar adalah perubahan tingkah laku berdasarkan pengalaman (*event/data*) untuk menjadi lebih baik (mengoptimisasi parameter terhadap *performance measure/utility function*).

1.4 Statistical Learning Theory

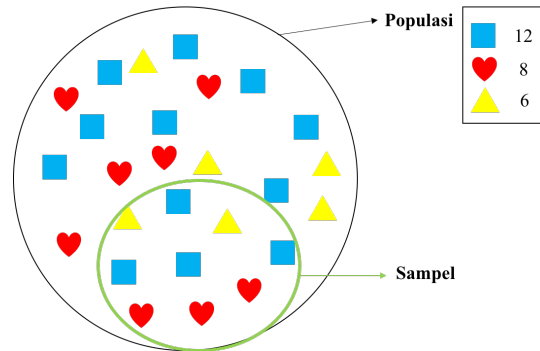
Pada masa sekarang ini data bertebaran sangat banyak dimana-mana. Pemrosesan data secara manual tentu adalah hal yang kurang bijaksana. Beberapa pemrosesan data yang dilakukan seperti kategorisasi (kategorisasi teks berita), peringkasan dokumen, ekstraksi informasi (mencari subjek, objek, dan relasi di antara keduanya pada teks), rekomendasi produk berdasarkan catatan transaksi, dll [7]. Tujuan *machine learning* minimal ada dua: **memprediksi masa depan** (*unobserved event*); dan/atau **memperoleh ilmu pengetahuan** (*knowledge discovery/discovering unknown structure*). Kedua hal ini berkaitan sangat erat. Sebagai contoh, manusia tahu bahwa cara menggunakan pensil dan pulpen sama, walaupun saat kita belum pernah menggunakan pulpen (penulis berasumsi kamu belajar menulis menggunakan pensil). Memprediksi masa depan berarti kita tahu bahwa pulpen adalah alat tulis. *Knowledge discovery* berarti kita tahu bahwa cara menggunakan pulpen dan pensil itu sama (walaupun belum pernah menggunakan pulpen sebelumnya).

Untuk mencapai tujuan tersebut, kita menggunakan data (sampel), kemudian membuat model untuk menggeneralisasi “aturan” atau “pola” data sehingga kita dapat menggunakannya untuk mendapatkan informasi/membuat keputusan [8, 9]. *Statistical learning theory* (yang diaplikasikan pada *machine learning*) adalah teknik untuk memprediksi masa depan dan/atau menyimpulkan/mendapatkan pengetahuan dari data **secara rasional dan non-paranormal**. Hal ini sesuai dengan konsep *intelligent agent*, yaitu bertindak berdasarkan lingkungan. Dalam hal ini, yang bertindak sebagai lingkungan adalah data. *Performance measure*-nya adalah seberapa akurat prediksi agen tersebut atau seberapa mirip “pola” data yang ditemukan terhadap data asli. Disebut *statistical* karena basis pembelajarannya memanfaatkan banyak teori statistik untuk melakukan inferensi (misal memprediksi *unobserved event*)⁸

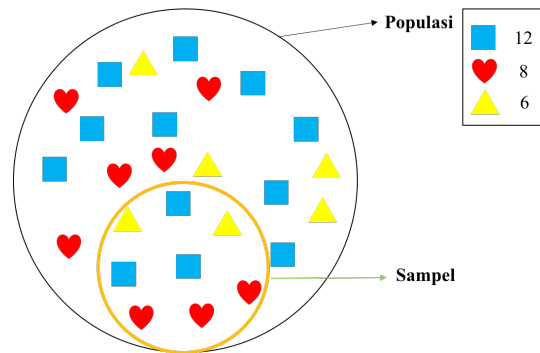
Perhatikan Gambar. 1.3 (permasalahan yang disederhanakan). Misalkan kamu diundang ke suatu pesta. Pada pesta tersebut ada 3 jenis kue yang disajikan. Kamu ingin mengetahui berapa rasio kue yang disajikan dibandingkan

⁷ KBBI Web, Accessed on 10 October 2016

⁸ Selain itu, *machine learning* juga banyak memanfaatkan teori aljabar linear.



Gambar 1.3. Ilustrasi makanan pesta 1.



Gambar 1.4. Ilustrasi makanan pesta 2.

masing-masing jenisnya (seluruh populasi). Tetapi, karena susah untuk menganalisis seluruh data atau keseluruhan data tidak tersedia, kamu mengambil beberapa sampel. Dari sampel tersebut, kamu mendapati bahwa ada 4 buah kue segi empat, 3 buah kue hati, dan 2 buah kue segitiga. Lalu kamu menyimpulkan (model) bahwa perbandingan kuenya adalah 4:3:2 (segiempat:hati:segitiga). Perbandingan tersebut hampir menyerupai kenyataan seluruh kue yaitu 4:2.67:2. Tentu saja kondisi ini terlalu ideal.

Perhatikan Gambar. 1.4, temanmu Ari datang juga ke pesta yang sama dan ingin melakukan hal yang sama (rasio kue). Kemudian ia mengambil beberapa sampel kue. Dari sampel tersebut ia mendapati bahwa ada 3 buah segiempat, 3 buah hati, dan 2 buah segitiga, sehingga perbandingannya adalah 3:3:2. Tentunya hal ini sangat melenceng dari populasi.

Dari dua sampel yang berbeda, kita menyimpulkan, menginferensi (*infer*) atau mengeneralisasi dengan berbeda. Kesimpulan yang kita buat berdasarkan sampel tersebut, kita anggap merefleksikan populasi, kemudian kita menganggap populasi memiliki aturan/pola seperti kesimpulan yang telah kita ciptakan [10]. Baik pada statistika maupun *statistical machine learning*, pemili-

han sampel (selanjutnya disebut **training data**) adalah hal yang sangat penting. Apabila *training data* tidak mampu merepresentasikan populasi, maka model yang dihasilkan pembelajaran (*training*) tidak bagus. Untuk itu, biasanya terdapat juga **development data** dan **test data**. Mesin dilatih menggunakan *training data*, kemudian diuji kinerjanya menggunakan *development data*⁹ dan *test data*. Seiring dengan membaca buku ini, konsep *training data*, *development data*, dan *test data* akan menjadi lebih jelas.

Seperti halnya contoh sederhana ini, persoalan *machine learning* sesungguhnya menyerupai persoalan *statistical inference* [10]. Kita berusaha mencari tahu populasi dengan cara menyelidiki fitur (*features* atau sifat-sifat) yang dimiliki sampel. Kemudian, menginferensi aksi yang harus dilakukan terhadap *unobserved data* berdasarkan kecocokan fitur-fitur *unobserved data* dengan model/aturan yang sudah ada.

Dari sisi metode pembelajaran, algoritma *machine learning* dapat dikategorikan sebagai: *supervised learning* (subbab 1.6), *semi-supervised learning* (subbab 1.8), *unsupervised learning* (subbab 1.9), dan *reinforcement learning*. Masing-masing metode akan dibahas pada sub bab berikutnya (kecuali *reinforcement learning* diluar cakupan buku ini).

1.5 Training, Development, Testing Set

Terdapat dua istilah penting dalam pembangunan model *machine learning* yaitu: **training** dan **testing**. *Training* adalah proses membangun model dan *testing* adalah proses menguji kinerja model pembelajaran. *Dataset* adalah kumpulan data (sampel dalam statistik). Sampel ini adalah data yang kita gunakan untuk membuat model maupun mengevaluasi model *machine learning*. Umumnya, *dataset* dibagi menjadi tiga jenis yang tidak beririsan (satu sampel pada himpunan tertentu tidak muncul pada himpunan lainnya):

1. **Training set** adalah himpunan data yang digunakan untuk melatih atau membangun model. Pada buku ini, istilah *training data(set)* mengacu pada *training set*.
2. **Development set** atau **validation set** adalah himpunan data yang digunakan untuk mengoptimisasi saat melatih model. Model dilatih menggunakan *training set* dan pada umumnya kinerja **saat latihan** diuji dengan *development set*. Hal ini berguna untuk generalisasi (agar model mampu mengenali pola secara generik). Pada buku ini, istilah *development/validation data(set)* mengacu pada hal yang sama.
3. **Testing set** adalah himpunan data yang digunakan untuk menguji model setelah **proses latihan selesai**. Pada buku ini, istilah *testing data(set)* atau *test set* mengacu pada *testing set*. Perlu kami tekankan, *testing set*

⁹ Pada umumnya untuk optimisasi parameter (e.g., *stopping criterion*) saat proses *training*.

adalah *unseen data*. Artinya, model dan manusia tidak boleh melihat sampel ini saat proses latihan. Banyak orang yang tergoda untuk melihat *testing set* saat proses latihan walaupun itu adalah tingkah laku yang buruk karena menyebabkan *bias*.

Satu sampel pada himpunan data kita sebut sebagai ***data point*** atau instans (***instance***) yang merepresentasikan suatu kejadian statistik (*event*). Perlu diingat, *training*, *development*, dan *testing data* diambil (*sampled*) dari distribusi yang sama dan memiliki karakteristik yang sama (*independently and identically distributed*).

Pada umumnya, rasio pembagian *dataset* adalah (80% : 10% : 10%) atau (90% : 5% : 5%) (*training:development:testing*). *Development set* pada umumnya bisa tidak digunakan apabila *dataset* berukuran kecil (hanya dibagi menjadi *training* dan *testing set* saja). Dalam kasus ini, pembagian *dataset* menjadi *training* dan *testing set* pada umumnya memiliki rasio (90% : 10%), (80% : 20%), (70% : 30%), atau (50% : 50%). Pada kasus ini, kinerja saat *training* diuji menggunakan *training set*.

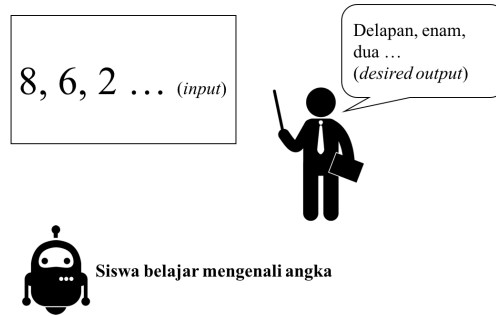
Saat tidak menggunakan *development set* (hanya ada *training* dan *testing set*), kita juga memiliki opsi untuk mengevaluasi model dengan metode *K-cross-validation*¹⁰. Artinya, kita membagi *dataset* menjadi *K* bagian. Kita menggunakan *K* − 1 bagian untuk *training*, kemudian menguji kinerja model (*testing*) menggunakan satu bagian. Hal ini diulangi sebanyak *K* kali dimana sebuah bagian data digunakan sebagai *testing set* sebanyak sekali (bergilir). Hal ini akan dijelaskan lebih lanjut pada subbab 3.8.

1.6 Supervised Learning

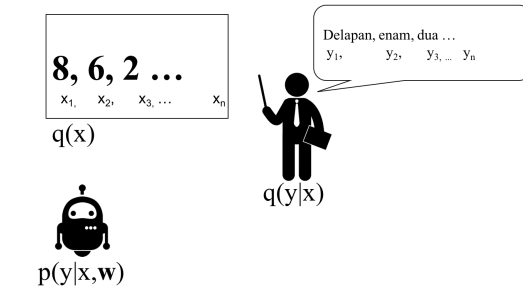
Jika diterjemahkan secara literal, *supervised learning* adalah pembelajaran terarah/terawasi. Artinya, pada pembelajaran ini, ada guru yang mengajar (mengarahkan) dan siswa yang diajar. Kita disini berperan sebagai guru, kemudian mesin berperan sebagai siswa. Perhatikan Gambar. 1.5 sebagai ilustrasi! Pada Gambar. 1.5, seorang guru menuliskan angka di papan “8, 6, 2” sebagai contoh untuk siswanya, kemudian gurunya memberikan cara membaca yang benar untuk masing-masing angka. Contoh angka melambangkan ***input***, kemudian cara membaca melambangkan ***desired output***. Pasangan ***input-desired output*** ini disebut sebagai *instance* (untuk kasus supervised learning).

Perhatikan Gambar. 1.6 dan Gambar. 1.7, *x* adalah kejadian (*event – random variable*), untuk *event* tertentu dapat dinotasikan sebagai $\{x_1, x_2, x_3, \dots, x_N\}$. *x* dapat berupa vektor, teks, gambar, dan lain sebagainya (perhatikan konteks pembahasan buku). Demi pembahasan yang cukup generik, pada bab ini kita membicarakan *x* yang merepresentasikan *event*, *data point*, atau *instance*. Seorang guru sudah mempunyai jawaban yang benar untuk masing-masing

¹⁰ <https://www.openml.org/a/estimation-procedures/1>

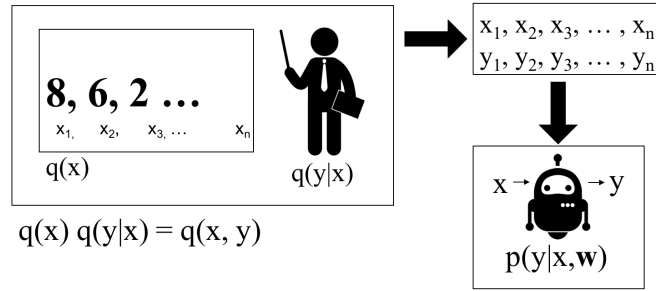
Gambar 1.5. *Supervised Learning.*

contoh dengan suatu fungsi distribusi probabilitas kondisional (**conditional probability density function**) $q(y \mid x)$ baca: *function q for y given x* , melambangkan hasil yang benar/diharapkan untuk suatu event. Siswa (mesin) mempelajari tiap pasang pasangan **input-desired output (training data)** dengan mengoptimalkan *conditional probability density function* $p(y \mid x, \mathbf{w})$, dimana y adalah target (*output*), x adalah input dan vektor \mathbf{w} adalah **learning parameters**. Proses belajar ini, yaitu mengoptimalkan \mathbf{w} disebut sebagai training. Semakin kamu membaca buku ini, konsep ini akan menjadi semakin jelas.

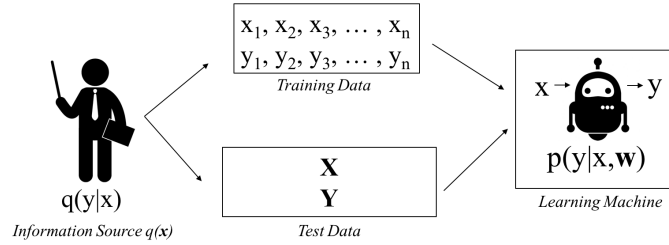
Gambar 1.6. *Supervised learning - mathematical explanation.*

Perhatikan Gambar. 1.8! $q(x)q(y \mid x) = q(x, y)$ memiliki panah ke *training data* dan *test data*, artinya model hasil *training* sangat bergantung pada **data dan guru**. Model yang dihasilkan *training* (hasil pembelajaran kemampuan siswa) untuk data yang sama bisa berbeda untuk guru yang berbeda¹¹.

¹¹ Penulis rasa hal ini sangat intuitif berhubung hal serupa terjadi pada manusia.

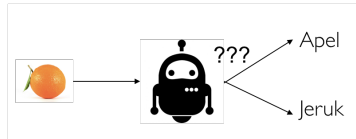


Gambar 1.7. Supervised learning - mathematical explanation 2.



Gambar 1.8. Supervised learning framework.

Tujuan *supervised learning*, secara umum untuk melakukan klasifikasi (*classification*). Misalkan mengklasifikasikan gambar buah (apa nama buah pada gambar), diilustrasikan pada Gambar. 1.9. Apabila hanya ada dua kategori, disebut **binary classification**. Sedangkan bila terdapat lebih dari dua kategori, disebut **multi-label classification**. Ada tipe klasifikasi lain disebut *soft classification* yaitu klasifikasi menggunakan probabilitas (seperti pada *fuzzy logic*) misalkan suatu berita memuat 30% olah raga dan 70% politik.



Gambar 1.9. Ilustrasi klasifikasi buah.

$$p(y \mid x, \mathbf{w}) \quad (1.1)$$

Pemahaman *supervised learning* adalah mengingat persamaan 1.1. Ada tiga hal penting pada *supervised learning* yaitu *input*, *desired output*, dan *learning parameters*. Perlu ditekankan *learning parameters* berjumlah lebih dari satu, dan sering direpresentasikan dengan vektor (*bold*). Berdasarkan model yang dibuat, kita dapat melakukan klasifikasi (misal simbol yang ditulis di papan adalah angka berapa). Secara konseptual, klasifikasi didefinisikan sebagai persamaan 1.2 yaitu memilih label (kelas/kategori) paling optimal diberikan (*given*) suatu instans data tertentu.

$$y'_i = \arg \max_{y_i \in Y} p(y_i | x_i, \mathbf{w}) \quad (1.2)$$

1.7 Regresi

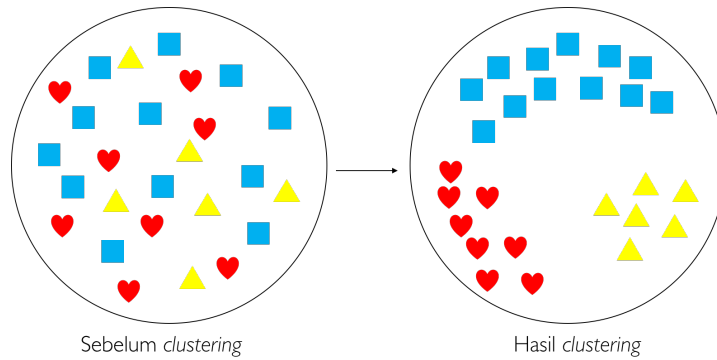
Pada persoalan regresi, kita ingin memprediksi *output* berupa bilangan kontinu. Misalnya pada regresi suatu fungsi polinomial, kita ingin mencari tahu fungsi $f(x)$ dari sampel data $\{x_1, \dots, x_N\}$. Setelah itu, kita gunakan fungsi aproksimasi untuk mencari tahu nilai data baru x_{N+1} . Perbedaan regresi dan klasifikasi adalah pada tipe *output*. Untuk regresi, tipe *output* adalah nilai kontinu; sementara tipe *output* pada persoalan klasifikasi adalah suatu objek pada himpunan (i.e., memilih opsi pada himpunan jawaban).

1.8 Semi-supervised Learning

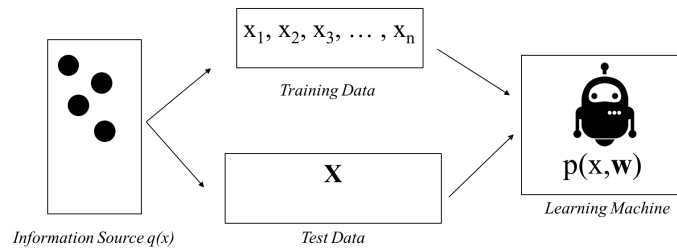
Semi-supervised learning mirip dengan *supervised learning*, bedanya pada proses pelabelan data. Pada *supervised learning*, ada “guru” yang harus membuat “kunci jawaban” *input-output*. Sedangkan pada *semi-supervised learning* tidak ada “kunci jawaban” eksplisit yang harus dibuat guru. Kunci jawaban ini dapat diperoleh secara otomatis (misal dari hasil *clustering*). Pada kategori pembelajaran ini, umumnya kita hanya memiliki sedikit data. Kita kemudian menciptakan data tambahan baik menggunakan *supervised* ataupun *unsupervised learning*, kemudian membuat model belajar dari data tambahan tersebut.

1.9 Unsupervised Learning

Jika pada *supervised learning* ada guru yang mengajar, maka pada *unsupervised learning* tidak ada guru yang mengajar. Contoh permasalahan unsupervised learning adalah *clustering*. Mengingat contoh kue sebelumnya, kita ingin mengelompokkan kue-kue yang sama, diilustrasikan oleh Gambar. 1.10.

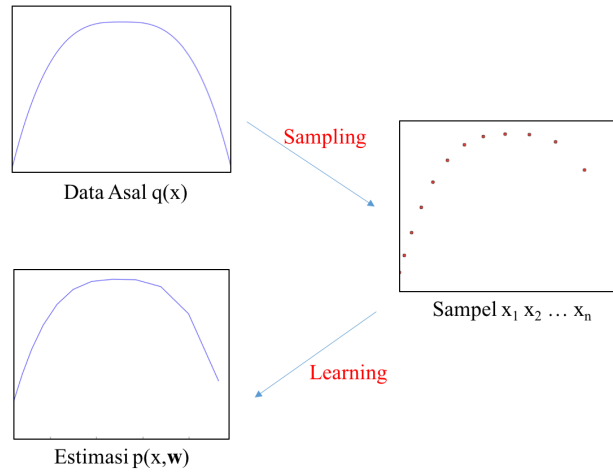
Gambar 1.10. Ilustrasi *clustering*.

Yang kamu lakukan adalah membuat kelompok-kelompok berdasarkan karakteristik kue, misal kelompok kue biru, kelompok kue kuning, atau kelompok kue merah. Teknik-teknik mengelompokkan ini akan dibahas pada bab-bab berikutnya. Contoh algoritma *unsupervised learning* sederhana adalah *K-means* (bab 4).

Gambar 1.11. *Unsupervised learning framework*.

Perhatikan Gambar. 1.11 dan Gambar. 1.12! Berbeda dengan supervised learning yang memiliki *desired output*, pada *unsupervised learning* tidak ada *desired output* (jelas, tidak ada gurunya, tidak ada yang memberi contoh). Populasi asli mempunyai distribusi $q(x)$, kita ingin mengestimasi $q(x)$ tersebut dengan mengambil beberapa sampel, lalu melakukan *learning*. *Learning* dilakukan dengan mengoptimalkan $p(x | \mathbf{w})$ yang mengoptimasi parameter \mathbf{w} . Perbedaan antara estimasi dan fungsi asli disebut sebagai **generalization loss** (atau **loss** saja – dijelaskan pada bab 5). Kunci pemahaman *unsupervised learning* adalah mengingat persamaan 1.3, yaitu ada *input* dan parameter.

$$p(x | \mathbf{w}) \quad (1.3)$$



Gambar 1.12. *Generalization error of unsupervised learning.*

Perlu kami tekankan, *unsupervised learning* \neq *clustering*! *Clustering* adalah salah satu bentuk *unsupervised learning*; yaitu salah satu hasil inferensi persamaan 1.3. Seiring membaca buku ini, kamu akan semakin paham.

1.10 Proses Belajar

Seperti yang sudah dijelaskan pada subbab sebelumnya, pada *supervised* maupun *unsupervised learning*, kita ingin mengestimasi sesuatu dengan teknik *machine learning*. Kinerja *learning machine* berubah-ubah sesuai dengan parameter \mathbf{w} (parameter pembelajaran). Kinerja *learning machine* diukur oleh fungsi tujuan (*utility function/performance measure*), yaitu mengoptimalkan nilai fungsi tertentu; misalnya meminimalkan nilai *error*, atau meminimalkan *loss* (dijelaskan kemudian). Secara intuitif, *learning machine* sama seperti saat manusia belajar. Kita awalnya membuat banyak kesalahan, tetapi kita mengetahui/diberi tahu mana yang benar. Untuk itu kita menyesuaikan diri secara perlahan agar menjadi benar (iteratif). Inilah yang juga dilakukan *learning machine*, yaitu mengubah-ubah parameter \mathbf{w} untuk mengoptimalkan suatu fungsi tujuan¹².

Secara bahasa lebih matematis, kami beri contoh *supervised learning*. Kita mempunyai distribusi klasifikasi asli $q(y | x)$. Dari distribusi tersebut, kita

¹² Saat membaca ini, kamu mungkin akan menganggap bahwa teknik *machine learning* adalah fungsi-parametrik. Sebenarnya, ada juga algoritma *machine learning* non-parametrik. Demi generalisasi pembahasan, kami menggunakan penjelasan secara parametrik karena algoritma parametrik yang lebih umum digunakan secara praktis.

diberikan beberapa sampel pasangan *input-output* $\{z_1, z_2, z_3, \dots, z_n\}$; $z_i = (x_i, y_i)$. Kita membuat learning machine $p(y | x, \mathbf{w})$. Awalnya diberi (x_1, y_1) , *learning machine* mengestimasi fungsi asli dengan mengoptimalkan parameter \mathbf{w} sesuai dengan data yang ada. Seiring berjalannya waktu, ia diberikan data observasi lainnya, sehingga *learning machine* menyesuaikan dirinya (konvergen) terhadap observasi yang baru $(x_2, y_2), (x_3, y_3), \dots$. Semakin lama, kita jadi makin percaya bahwa *learning machine* semakin optimal (mampu memprediksi fungsi aslinya).

1.11 Tips

Jujur, pengarang sendiri belum menguasai bidang ini secara penuh, tetapi berdasarkan pengalaman pribadi (dan membaca), dan beberapa rekan; ada beberapa materi wajib yang harus dipahami untuk mengerti bidang *machine learning*. Sederhananya, kamu harus menguasai banyak teori matematika dan probabilitas agar dapat mengerti *machine learning* sampai tulang dan jeroannya. Kami tidak menyebutkan bahwa mengerti *machine learning* secara intuitif (atau belajar dengan pendekatan deskriptif) itu buruk, tetapi untuk mengerti sampai dalam memang perlu mengerti matematika (menurut pengalaman kami). Disarankan untuk belajar materi berikut:

1. Matematika Diskrit dan Teori Bilangan
2. Aljabar Linier dan Geometri (vektor, matriks, skalar, dekomposisi, transformasi, tensor, dsb)
3. Kalkulus (diferensial dan integral)
4. Optimasi (*Lagrange multiplier*, *convex*, *Gradient Descent*, *Integer Linear Problem*, dsb)
5. Probabilitas dan Statistika (probabilitas, *probability densities*, *hypothesis testing*, *inter-rater agreement*, Bayesian, *statistical mechanics*)
6. Teori Fuzzy

Mungkin kamu sudah tahu, tetapi penulis ingin mengingatkan ada dua buku yang sangat terkenal (“kitab”) sebagai materi belajarnya *machine learning* dan *deep learning*:

1. Pattern Recognition and Machine Learning, oleh Christopher M. Bishop [8]
2. Deep Learning, oleh Ian Goodfellow, Yoshua Bengio, dan Aaron Courville [11]

Apabila pembaca memiliki kesempatan, penulis sarankan untuk membaca kedua buku tersebut.

1.12 Contoh Aplikasi

Sebenarnya, aplikasi pemanfaatan *machine learning* sudah terasa dalam kehidupan sehari-hari. Contoh mudahnya adalah produk-produk Google, mis-

alnya google translate (machine translation, handwritten recognition, speech recognition, Alpha Go). Berikut adalah beberapa artikel menarik:

1. [techcrunch google AI beats go world champion](http://techcrunch.com/2016/03/16/google-ai-beats-go-world-champion/)
2. <http://www-formal.stanford.edu/jmc/whatisai/node3.html>
3. <https://www.google.com/selfdrivingcar/>
4. http://www.osnews.com/story/26838/Palm_I_m_ready_to_wallow_now/page2/

Soal Latihan

1.1. Aplikasi

- (a) Carilah contoh-contoh penerapan *machine learning* pada kehidupan sehari-hari selain yang telah disebutkan!
- (b) Mengapa mereka menggunakan teknik *machine learning* untuk menyelesaikan permasalahan tersebut?
- (c) Apakah tidak ada opsi teknik lainnya? Jelaskan bila ada!
- (d) Apa kelebihan dan kekurangan teknik *machine learning* daripada teknik lainnya (yang kamu jelaskan pada soal (c))?

1.2. Kecerdasan

Jelaskan tahapan perkembangan kecerdasan manusia berdasarkan kategori usia! Dari hal ini, kamu akan mengerti kenapa beberapa peneliti membuat agen cerdas berdasarkan kategori usia tertentu.

Fondasi Matematis

“He uses statistics as a drunken man uses lamp posts - for support rather than for illumination.”

Andrew Lang

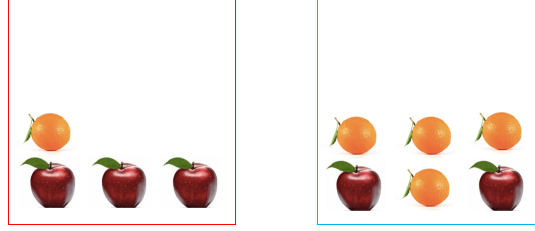
Mungkin saat pertama kali membaca bab ini, kamu merasa bab ini tidak masuk akal/kurang dibutuhkan. Seiring membaca buku ini, mungkin bab ini akan sering dikunjungi kembali. Bab ini hanyalah pengingat materi yang sudah kamu pernah pelajari saja (semacam *cheatsheet*). Kamu boleh melewati bab ini apabila sudah familiar dengan materi probabilitas, statistika, serta aljabar linier.

Bab ini memuat sekilas tentang probabilitas, statistika, dan operasi matriks. Tentunya untuk mengerti materi tersebut sebaiknya kamu mengambil kuliah khusus berkaitan karena kamu diharapkan sudah memiliki “cukup latar pengetahuan”, bab ini sebenarnya hanyalah sekilas pengingat. Kami akan banyak memakai contoh-contoh dari buku Bishop [8] untuk bab ini (probabilitas).

2.1 Probabilitas

Di dunia ini, ada banyak hal yang tidak pasti (*uncertain*). Sebenarnya, *machine learning* berurusan dengan ketidakpastian (*uncertainty*). Dengan hal itu, *machine learning* memiliki kaitan yang sangat erat dengan statistika. Probabilitas menyediakan *framework* untuk kuantifikasi dan manipulasi ketidakpastian [8]. Mari kita lihat contoh sederhana. Terdapat dua buah kotak berwarna merah dan berwarna biru. Pada kotak merah terdapat 3 apel dan 1 jeruk. Pada kotak biru, terdapat 2 apel dan 4 jeruk, kita ingin mengambil buah dari salah satu kotak tersebut. Ilustrasi persoalan dapat dilihat pada

Gambar. 2.1. Dalam hal ini, kotak adalah *random variable*. *Random variable* k (melambangkan kotak) dapat bernilai *merah* atau *biru*. Begitu pula dengan buah, dilambangkan dengan variabel b , dapat bernilai *apel* atau *jeruk*.



Gambar 2.1. Kotak Apel dan Jeruk.

Saat kita mengambil buah dari kotak biru, peluang untuk memilih *apel* bernilai $2/6$, sedangkan peluang untuk memilih *jeruk* bernilai $4/6$; kita tulis probabilitas ini sebagai $P(f = \text{apel}) = 2/6$; dan $P(f = \text{jeruk}) = 4/6$. Artinya, jika kita mengambil buah dari kotak biru, kemungkinan lebih banyak kejadian saat kita mendapat jeruk. Nilai suatu probabilitas harus lebih besar sama dengan nol sampai kurang dari atau sama dengan satu ($0 \leq P \leq 1$).

Lalu sekarang ada pertanyaan baru; pada suatu percobaan, berapakah probabilitas mengambil sebuah *apel* dari kotak biru **atau** sebuah *jeruk* dari kotak merah. Hal ini dituliskan sebagai $P((k = \text{biru}, b = \text{apel}) \text{ atau } (k = \text{merah}, b = \text{jeruk}))$. Nilai probabilitas tersebut dapat dihitung dengan

$$\begin{aligned} & P((k = \text{biru}, b = \text{apel}) \vee (k = \text{merah}, b = \text{jeruk})) \\ &= P(k = \text{biru}, b = \text{apel}) + P(k = \text{merah}, b = \text{jeruk}) \end{aligned} \quad (2.1)$$

- $P(k = \text{biru}, b = \text{apel})$ disebut *joint probability*, yaitu probabilitas kejadian yang dipengaruhi oleh beberapa variabel (kondisi untuk kedua variabel terpenuhi).
- $P(k = \text{biru}, b = \text{apel}) + P(k = \text{merah}, b = \text{jeruk})$ disebut **aturan tambah**.

Penting untuk diingat bahwa hasil operasi apapun terhadap probabilitas (baik tambah, kurang, kali, atau bagi) haruslah lebih besar sama dengan nol sampai kurang dari atau sama dengan satu ($0 \leq P \leq 1$).

Misalkan terdapat percobaan lain, kali ini kamu mengambil 1 buah. Kamu ingin mengetahui berapakah probabilitas untuk mengambil buah *apel* kotak mana saja. Hal ini dihitung dengan

$$P(b = \text{apel}) = \sum_{i=1}^I P(k = k_i, b = \text{apel}) \quad (2.2)$$

Aturan tambah seperti ini disebut *marginal probability* karena hasilnya didapat dengan menjumlahkan probabilitas seluruh kemungkinan nilai pada variabel tertentu (buah) dengan mengontrol variabel lainnya (kotak).

Kemudian, kamu ingin melakukan percobaan lain. Kali ini kamu mengambil 2 buah sekaligus dari kedua kotak. Kamu ingin mengetahui berapakah probabilitas mengambil buah *apel* yang berasal dari kotak biru **dan** buah *jeruk* yang berasal dari kotak merah. Dalam kasus ini, kejadiannya adalah saling bebas, artinya mengambil buah dari kotak biru, pada saat yang bersamaan tidak akan mempengaruhi hasil pengambilan kotak merah. Apabila kedua *random variable* b dan f independen (tidak bergantung satu sama lain), maka $P(b = B, f = F) = P(B) \times P(F)$ ¹. Permasalahan mengambil buah dapat dihitung dengan

$$\begin{aligned} &P((b = \text{biru}, f = \text{apel}) \wedge (b = \text{merah}, f = \text{jeruk})) \\ &= P(b = \text{biru}, f = \text{apel}) \times P(b = \text{merah}, f = \text{jeruk}) \end{aligned} \quad (2.3)$$

Aturan ini disebut aturan kali.

Untuk *joint probability*, secara umum dapat ditulis sebagai $P(x, y)$. Apabila kedua variabel x dan y tidak saling bebas, maka keduanya disebut dependent. Artinya x dan y saling mempengaruhi. Apabila suatu variabel x dikondisikan (*conditioned*) oleh variabel lain (misal y). Maka probabilitas x adalah *conditional probability function*, ditulis $P(x | y)$. Artinya probabilitas x yang dikondisikan oleh y . $P(x | y)$ dapat dihitung dengan

$$P(x | y) = \frac{P(x, y)}{P(y)} \quad (2.4)$$

yaitu peluang kejadian x dan y muncul bersamaan dibagi dengan peluang kejadian y . Apabila x ternyata tidak dikondisikan oleh variabel y , maka $P(x | y) = P(x)$.

2.2 Probability Density Function

Probability density function dikenal juga dengan istilah distribusi, yaitu tentang persebaran nilai. Sebagai contoh, penulis menceritakan pelajaran di sekolah. Terdapat ujian mata pelajaran di kelas yang beranggotakan 10 siswa, diberikan pada Tabel. 2.1. Terdapat 3 orang anak mendapatkan nilai 50, 2 orang anak mendapatkan nilai 75 dan 80, 1 orang anak mendapatkan nilai 100, 1 orang anak mendapat nilai 40, serta 1 orang anak mendapatkan nilai 10.

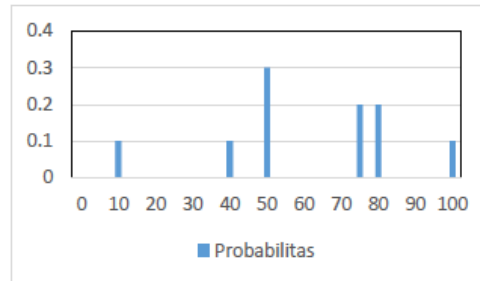
Guru ingin mengetahui persebaran (distribusi) nilai ujian untuk menentukan batas kelas nilai (misal nilai “A” adalah ≥ 85) jadi, ia mencari persebaran nilai siswa. Ia menghitung seberapa mungkin siswa tertentu mendapat

¹ Baca: probabilitas ketika kotak bernilai B dan buah bernilai F .

id	nilai
1	50
2	75
3	80
4	100
5	50
6	50
7	75
8	80
9	40
10	10

Tabel 2.1. Contoh daftar nilai siswa.

nilai tertentu, dapat dilihat pada Gambar. 2.2. Grafik itu disebut sebagai distribusi. Fungsi yang menghasilkan distribusi tersebut disebut *probability density function*. Apabila kita menjumlahkan probabilitas (probabilitas siswa mendapat nilai 0 - 100) nilainya adalah 1.



Gambar 2.2. Persebaran probabilitas nilai siswa.

Ini adalah contoh untuk data diskrit, tetapi sering kali kita berurusan dengan data kontinu. Untuk mengetahui nilai probabilitas dari himpunan *event*/kejadian, kita dapat mengintegrasikan kurva distribusi kejadian pada interval tertentu. Ciri *probability density function*, nilai dibawah kurva pada interval $-\infty$ sampai ∞ adalah 1 ($0 \leq p \leq 1$; $\int_{-\infty}^{\infty} p = 1$).

2.3 Expectation dan Variance

Salah satu operasi paling penting dalam probabilitas adalah menemukan nilai rata-rata terbobot (*weighted average*) sebuah fungsi [8]. Hal ini disebut

menghitung ekspektasi (*expectation*). Untuk sebuah fungsi $f(x)$ dengan distribusi probabilitas *random variable* adalah $p(x)$, nilai expectation diberikan pada persamaan 2.5.

$$E(f) = \begin{cases} \sum_x p(x)f(x); & \text{diskrit} \\ \int p(x)f(x)dx; & \text{kontinu} \end{cases} \quad (2.5)$$

Dalam kasus nyata, misalkan diberikan N buah sampel, *random variable* x dan fungsi $f(x)$, dimana sampel tersebut diambil dengan distribusi tertentu yang kita tidak ketahui, maka fungsi untuk menghitung nilai *expectation* menjadi

$$E(f) \simeq \frac{1}{N} \sum_{i=1}^N f(x_i) \quad (2.6)$$

dimana x_i merepresentasikan data ke- i (*point*). Perhatikan, persamaan tersebut sama dengan persamaan untuk menghitung rata-rata (*mean* atau μ) seperti yang sudah Anda pelajari di SMA. Untuk mengetahui seberapa variasi nilai $f(x)$ di sekitar nilai rata-ratanya, kita menghitungnya menggunakan *variance*, disimbolkan dengan $var(f)$ atau σ^2 .

$$\sigma^2 = var(f) = E(f(x) - E(f(x)))^2 \quad (2.7)$$

Bila nilai *variance* tinggi, secara umum banyak variabel yang nilainya jauh dari nilai rata-rata. Interpretasi secara “geometris” mata, berarti distribusinya semakin “lebar” seperti pada Gambar. 2.3. Untuk fungsi dengan lebih dari satu variabel, kita menghitung *covariance*. *Covariance* adalah *variance* untuk kombinasi variabel.

2.4 Bayesian Probability

Dalam subbab sebelumnya, kita menghitung probabilitas dengan frekuensi kejadian yang dapat diulang. Pada pandangan Bayesian, kita ingin menguantifikasi ketidakpastian untuk kejadian yang mungkin sulit untuk diulang. Misalkan kita ingin tahu, seberapa peluang Mars dapat dihuni. Ini adalah sesuatu yang tidak dapat dihitung dengan frekuensi, maupun sebuah kejadian yang dapat diulangi (pergi ke mars, lihat berapa orang yang hidup). Akan tetapi, tentunya kita memiliki sebuah asumsi awal (*prior*). Dengan sebuah alat canggih baru, kita dapat mengumpulkan data baru tentang Mars. Dengan data tersebut, kita mengoreksi pendapat kita tentang Mars (*posterior*). Hal ini menyebabkan perubahan dalam pengambilan keputusan.

Pada keadaan ini, kita ingin mampu menguantifikasi ekspresi ketidakpastian; dan membuat revisi tentang ketidakpastian menggunakan bukti baru [8]. Dalam Bayesian, nilai probabilitas digunakan untuk merepresentasikan derajat kepercayaan/ketidakpastian.

$$P(x | y) = \frac{P(y | x)P(x)}{P(y)} \quad (2.8)$$

$P(x)$ disebut *prior*, yaitu pengetahuan/asumsi awal kita. Setelah kita mengobservasi fakta baru y (dapat berupa sekumpulan data atau satu *data point/event*), kita mengubah asumsi kita. $P(y | x)$ disebut **likelihood function**. *Likelihood function* mendeskripsikan peluang data, untuk asumsi/ pengetahuan tentang x yang berubah-ubah (x sebagai parameter yang dapat diatur). Dengan *likelihood function* tersebut, kita mengoreksi pendapat akhir kita yang dapat digunakan untuk mengambil keputusan (*posterior*). Secara umum probabilitas Bayesian mengubah *prior* menjadi *posterior* akibat adanya kepercayaan baru (*likelihood*).

$$posterior \propto likelihood * prior \quad (2.9)$$

Teori ini hebat karena kita dapat mentransformasi $P(x | y)$ dimana x dependen terhadap y menjadi bentuk $P(y | x)$ yang mana y dependen terhadap x . Transformasi ini sangat berguna pada berbagai macam persoalan.

Pada umumnya, untuk mengestimasi *likelihood*, digunakan *maximum likelihood estimator*; yang berarti mengatur nilai x untuk memaksimalkan nilai $P(y | x)$. Dalam literatur *machine learning*, banyak menggunakan *negative log of likelihood function* [8]. Ingat kembali nilai probabilitas $0 \leq P \leq 1$. Kadangkala, nilai dibelakang koma (0.xxxx) sangatlah panjang, sehingga dapat terjadi *underflow* pada komputer. Kita menggunakan nilai logaritma probabilitas untuk menghindari *underflow*. Nilai probabilitas $0 \leq P \leq 1$ membuat nilai logaritmanya negatif, secara monotonik menurun, maka memaksimalkan nilai *likelihood* ekuivalen dengan meminimalkan negatif logaritma probabilitas (contoh nyata akan diberikan pada subbab 2.5).

Perhatikan kembali persamaan 2.8, secara intuitif, *posterior* dipengaruhi *prior*, artinya bergantung pada sampel yang kita punya, karena *prior* didapatkan/disimpulkan berdasarkan sampel. Hal ini berlaku pada *machine learning*, kualitas model yang dihasilkan bergantung pada kualitas training data.

Pada umumnya, kita tidak mengetahui seluruh informasi tentang situasi tertentu dan tidak mengetahui seluruh informasi probabilitas. Sebagai contoh, probabilitas $P(x | y)$ dapat dihitung dengan $P(x, y)/P(x)$. Tetapi, kita tidak tahu seberapa banyak kejadian (x, y) pada saat bersamaan. Oleh sebab itu, kita bisa menggunakan teori bayes untuk menghitung probabilitas dengan informasi lain yang kita tahu.

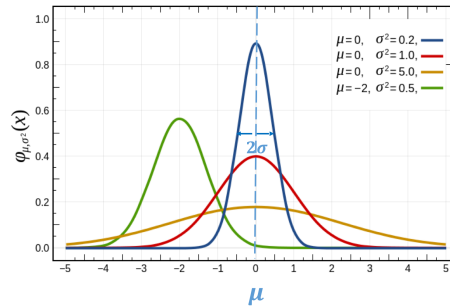
2.5 Gaussian Distribution

Distribusi adalah fenomena acak atau deskripsi matematis suatu *random variable*. Anda harusnya sudah mengetahui distribusi ini. Ini adalah distribusi yang sangat terkenal yaitu *bell curve*/distribusi normal. Distribusi normal

adalah bentuk khusus dari *Gaussian distribution*. Ada beberapa macam distribusi yang akan dibahas pada bab ini, yaitu: *Univariate Gaussian*, *Multivariate Gaussian*, dan *Gaussian Mixture Model*. Pertama kita bahas **Univariate Gaussian** terlebih dahulu.

Disebut *univariate* karena distribusinya bergantung pada **satu** input variabel, misalkan x . Distribusi univariate Gaussian dikarakteristikan oleh variabel x , *mean* (μ) dan *variance* (σ^2) diberikan pada persamaan 2.10. μ dan σ^2 adalah rata-rata dan *variance* untuk kumpulan data. Karena nilai μ dan σ^2 bergantung pada x , maka kita dapat menyebutkan dengan aman bahwa *univariate gaussian* bergantung pada satu variabel saja yaitu x .

$$N(x|\mu, \sigma^2) = \frac{1}{\sqrt{2\pi\sigma^2}} \exp\left(-\frac{(x-\mu)^2}{2\sigma^2}\right) \quad (2.10)$$



Gambar 2.3. Univariate Gaussian ².

Perhatikan Gambar. 2.3, x adalah absis dan nilai N untuk x tertentu (persamaan 2.10) adalah ordinat pada kurva ini. Bentuk distribusi berubah-ubah sesuai dengan nilai rata-rata (*mean*), serta *variance*. Semakin besar *variance*-nya, maka kurva distribusi semakin lebar (seperti yang dijelaskan sebelumnya). Untuk menggeser-geser kurva ke kiri maupun ke kanan, dapat dilakukan dengan menggeser nilai mean. Untuk mencari nilai pada suatu interval tertentu, cukup mengintegralkan fungsi pada interval tersebut. Nilai integral fungsi dari $-\infty$, hingga ∞ adalah satu.

Sekarang bayangkan kita diberikan N buah data hasil observasi. Diasumsikan observasi dihasilkan oleh distribusi univariate Gaussian dengan rata-rata μ dan *variance* σ^2 . Setiap data diambil secara independen dari distribusi yang sama, disebut ***independent and identically distributed*** (iid). Kita tahu bahwa data yang independen, apabila dihitung probabilitasnya maka tersusun atas probabilitas masing-masing data, seperti pada persamaan 2.11.

² source: [wikimedia.org](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gaussian_distribution.svg) by Inductiveload

$$p(x|\mu, \sigma^2) = \prod_{i=1}^N N(x_i|\mu, \sigma^2) \quad (2.11)$$

Kita ingin mencari tahu bagaimana distribusi yang sebenarnya. Untuk itu, kita mengoptimalkan fungsi *likelihood* agar *prior* berubah menjadi *posterior* (distribusi yang sebenarnya). Tetapi hal ini sulit dilakukan, bahkan sebaliknya kita memaksimalkan *log likelihood function* berdasarkan data yang kita miliki. Logaritma secara monotonik akan bertambah nilainya. Memaksimalkan fungsi logaritma sebanding dengan meminimalkan *error*, hal ini diberikan pada persamaan 2.12.

$$\ln(p(x|\mu, \sigma^2)) = -\frac{1}{2\sigma^2} \sum_{i=1}^N (x_i - \mu)^2 - \frac{N}{2} \ln(\sigma^2) - \frac{N}{2} \ln(2\pi) \quad (2.12)$$

Untuk menyederhanakan pembahasan, solusi 2.12 diberikan langsung pada 2.13³.

$$\mu = \frac{1}{N} \sum_{i=1}^N x_i; \quad \sigma^2 = \frac{1}{N} \sum_{i=1}^N (x_i - \mu)^2 \quad (2.13)$$

Dibanding langkah-langkah penurunannya, interpretasi berikut lebih penting! Arti persamaan 2.13 adalah kita dapat **mengestimasi distribusi populasi menggunakan sampel data yang kita miliki**. Mean distribusi populasi diestimasi dengan mean sampel. *Variance* distribusi populasi diestimasi dengan *variance* sampel. Inilah jantung *machine learning*! Masih ingat materi bab 1? Pada *machine learning*, kita mengestimasi sesuatu yang kita tidak ketahui dengan sampel data yang kita miliki. Dengan kata lain, kita menggunakan informasi probabilitas data yang kita ketahui untuk mengestimasi kejadian yang belum pernah kita temui sebelumnya. Proses estimasi akan dibahas lebih lanjut pada bab-bab lainnya.

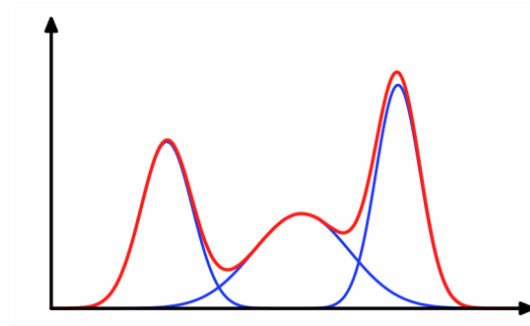
Multivariate Gaussian adalah distribusi gaussian yang bergantung pada lebih dari satu variabel. Sedangkan *Gaussian Mixture Model* (GMM) adalah gabungan dari satu atau lebih distribusi Gaussian. Masing-masing distribusi Gaussian memiliki bobot yang berbeda di GMM. Konon katanya, GMM dapat memodelkan fungsi apapun [12]. Ilustrasinya diberikan pada Gambar. 2.4 yang tersusun dari 3 buah *Univariate gaussian*. Distribusi populasi berwarna merah, sedangkan GMM berwarna biru.

2.6 Teori Keputusan

Diberikan himpunan pasangan data *input-output* $(x_i, y_i); x = \text{input}, y = \text{output/target}$; walaupun tidak pasti, kita ingin mengestimasi hubungan antara *input* dan *output*. Untuk itu kita melakukan estimasi $p(y | x, \mathbf{w})$, dimana

³ Kamu dapat mencoba menurunkannya sebagai latihan!

⁴ <http://dirichletprocess.weebly.com/clustering.html>



Gambar 2.4. Gaussian Mixture Model ⁴.

w adalah *learning parameters*. Pada bab pertama, kamu telah mempelajari bahwa kita mampu melakukan hal ini dengan teknik *machine learning*. Lebih jauh lagi, kita juga harus mampu untuk membuat keputusan berdasarkan perkiraan nilai y , aspek ini disebut *decision theory* [8].

Dalam *machine learning* kita dapat membangun model dengan tujuan untuk meminimalkan *error* atau meminimalkan *loss*; konsep meminimalkan *error* dijelaskan pada materi *curve fitting* (bab 5). Ibaratnya untuk sebuah robot, kita ingin robot tersebut tidak melakukan tindakan yang salah. Tetapi, kadang kala meminimalkan *error* belum tentu membuat model menjadi “bagus”. Kami ilustrasikan menggunakan contoh dari Bishop [8]. Misalkan kita diminta untuk membuat model klasifikasi kanker. Kita dapat mengklasifikasikan pasien menjadi dua kelas $\{kanker, normal\}$.

Apabila kita ingin meminimalkan *error* saja maka kita ingin mengklasifikasikan secara tepat orang yang kanker dianggap memiliki kanker dan yang tidak dianggap sebagai tidak. Akan tetapi, terdapat *tradeoff* yang berbeda saat salah klasifikasi. Apabila kita mengklasifikasikan orang yang normal sebagai kanker, konsekuensi yang mungkin adalah membuat pasien menjadi stres atau perlu melakukan pemeriksaan ulang. Tetapi bayangkan, apabila kita mengklasifikasikan orang kanker sebagai normal, konsekuensinya adalah penanganan medis yang salah. Kedua kasus ini memiliki beban yang berbeda. Secara formal, kasus ini disebut *loss*. Secara sederhana, kesalahan klasifikasi memiliki bobot berbeda untuk tiap kelasnya. Pada buku ini, kita anggap kesalahan klasifikasi memiliki penalti yang sama. Dengan demikian, *loss* dan *error* akan mengacu pada hal yang sama di bab-bab berikutnya. Demi istilah yang lebih generik, *loss* akan lebih sering digunakan.

Fungsi tujuan pembelajaran (secara umum untuk merepresentasikan *error* atau *loss*) dalam *utility function*. Sekali lagi kami tekankan, tujuan *machine learning* adalah memaksimalkan kinerja. Kinerja diukur berdasarkan *utility function*. **Loss adalah ukuran seberapa dekat/berbeda model yang dihasilkan dengan konsep asli**, sementara *error* adalah salah satu cara untuk mengukur *loss*.

Untuk mengukur nilai *loss*; dapat diekspresikan dengan *loss function*. Secara umum, ada dua macam *loss*, yaitu **generalization loss/error** dan **training loss/error**. *Generalization loss/error* adalah ukuran sejauh mana algoritma mampu memprediksi *unobserved data* dengan tepat, karena kita hanya membangun model dengan data yang terbatas, tentunya bisa saja terdapat ketidakcocokan dengan data yang asli. Sedangkan *training loss/error* seperti namanya, ukuran *loss* saat *training*. Misalkan $q(x)$ adalah distribusi data asli. Menggunakan sampel data dengan distribusi $p(x)$, *generalization loss* dan *training loss* dihitung dengan persamaan 2.14 dan persamaan 2.15.

$$G(q, p) = \int q(x) \log(p(x)) dx \quad (2.14)$$

$$T(p) = \frac{1}{N} \sum_{i=1}^N \log(p(x)) \quad (2.15)$$

Tentunya sekarang kamu bertanya-tanya. Kita tidak mengetahui bagaimana $q(x)$ aslinya, bagaimana cara menghitung *generalization loss*? Nah, untuk itulah ada teknik-teknik pendekatan distribusi populasi $q(x)$, misalnya **maximum likelihood method**, **maximum posterior method** dan *Bayesian method* (silahkan dieksplorasi).

Secara lebih filosofis, berkaitan dengan meminimalkan *loss*; tugas *machine learning* adalah untuk menemukan struktur tersembunyi (*discovering hidden structure*). Hal ini sangat erat kaitannya dengan *knowledge discovery* dan *data mining*. Bila Anda membuka forum di internet, kebanyakan akan membahas perihal *learning machine* yang memaksimalkan akurasi (meminimalkan *error*). Selain harus memaksimalkan akurasi (meminimalkan salah *assignment*), kita juga harus mampu membuat model yang cukup generik. Artinya tidak hanya memiliki kinerja tinggi pada *training data*, tapi juga mampu memiliki kinerja yang baik untuk *unseen data*. Hal ini dapat tercapai apabila model yang dihasilkan melakukan inferensi yang mirip dengan inferensi sebenarnya (konsep asli). Kami tekankan kembali, meminimalkan *loss* adalah hal yang lebih penting, dimana meminimalkan *error* dapat digunakan sebagai sebuah *proxy* untuk mengestimasi *loss*⁵.

2.7 Teori Informasi

Kami tidak akan membahas bagian ini terlalu detail, jika kamu membaca buku, topik ini sendiri bisa mencapai satu buku [13]. Mudah-mudahan bab ini dapat memberikan gambaran (serius, ini sekedar gambaran!). *Information Theory*/Teori Informasi menjawab dua pertanyaan fundamental, pertama: bagaimana cara kompresi data terbaik (jawab: *entropy*); kedua: apakah cara

⁵ Untuk banyak kasus.

transmisi komunikasi terbaik (jawab: channel capacity) [13]. Dalam *statistical learning theory*, fokus utama adalah menjawab pertanyaan pertama, yaitu bagaimana melakukan kompresi informasi. Contoh aplikasi *entropy* adalah *decision tree learning*.

Pada *machine learning*, kita ingin fitur pembelajaran yang digunakan mampu melambangkan *information source properties*. Artinya, kita ingin memilih fitur yang memuat informasi terbanyak (relatif terhadap *information source*). Karena hal tersebut, mengerti entropy menjadi penting. Ada sebuah strategi pemilihan fitur (*feature selection*) dengan membangun *decision tree*. Awalnya kita bentuk *training data* dengan semua kemungkinan fitur, kemudian mengambil beberapa fitur yang dekat dengan *root*. Hal tersebut dimaksudkan untuk mencari fitur yang memuat banyak informasi. Kemudian, fitur tersebut dapat dicoba pada algoritma learning lainnya. Detil akan dijelaskan pada bab yang memuat *decision tree*.

2.7.1 Entropy

Diberikan sebuah random variabel x , kita ingin mengetahui seberapa banyak informasi yang kita dapatkan ketika kita mengobservasi sebuah nilai spesifik x_i . Kuantitas informasi yang kita dapatkan bisa dipandang sebagai “*degree of surprise*” [8]. Misalkan kita mengetahui seorang teman A sering makan es krim. Suatu ketika kita diberitahu bahwa dia sedang makan es krim, tentu kita tidak heran lagi karena hal tersebut sudah lumrah. Tetapi, apabila kita diberitahu bahwa teman A tidak memakan es krim yang diberikan teman B (padahal kita tahu dia suka), maka akan ada efek “kaget”. Kasus kedua memuat lebih banyak informasi karena suatu kejadian yang seharusnya tidak mungkin, terjadi. Hal ini dikuantifikasi dengan persamaan **Shannon Entropy** 2.16.

$$S(x) = - \sum_{i=1}^N p(x_i) \log(p(x_i)) \quad (2.16)$$

Mari kita ambil contoh dari Bishop [8]. Misalkan sebuah *random variable* x memiliki 8 kemungkinan kejadian yang kemungkinannya sama (yaitu $\frac{1}{8}$). *Entropy* untuk kasus ini adalah (log dalam basis 2) diberikan oleh

$$S = -8 \frac{1}{8} \log\left(\frac{1}{8}\right) = 3 \quad (2.17)$$

Sekarang mari kita ambil contoh dari [13]. Misalkan sebuah *random variable* x memiliki 8 kemungkinan kejadian $\{a, b, c, d, \dots, h\}$ dengan peluang

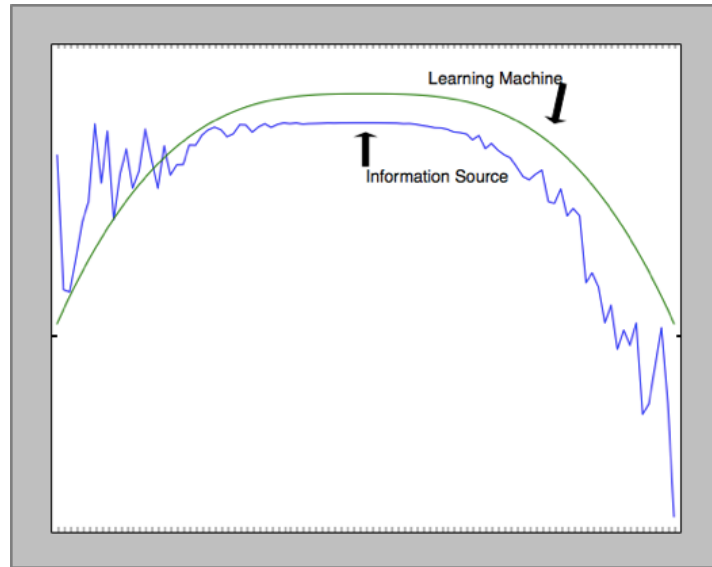
$$\frac{1}{2}, \frac{1}{4}, \frac{1}{8}, \frac{1}{16}, \frac{1}{64}, \frac{1}{64}, \frac{1}{64}, \frac{1}{64}$$

Maka *entropy*-nya adalah 2. Dari contoh ini, kita tahu bahwa distribusi yang uniform memiliki *entropy* yang lebih besar dibanding distribusi yang tidak uniform. Seperti yang telah diceritakan sebelumnya, *event* yang memiliki “efek kaget” memiliki banyak informasi. Dari sisi *information transmission*, dapat

diinterpretasikan kita dapat mengirimkan data sebuah distribusi dengan jumlah bit lebih sedikit untuk distribusi yang uniform. Distribusi yang memberikan nilai *entropy* maksimal adalah distribusi Gaussian [8]. Nilai *entropy* bertambah seiring *variance* distribusi bertambah. Dari sisi fisika, Anda dapat mempelajari *entropy* pada *statistical mechanics* (*microstate*, *macrostate*).

2.7.2 Relative Entropy dan Mutual Information

Kami harap Anda masih ingat materi bab 1, karena materi bagian ini juga menyinggung kembali materi tersebut. Misalkan kita mempunyai data dengan *probability density function* $q(x)$. Sebuah *learning machine* mengaproksimasi data tersebut dengan *probability density function* $p(x)$. Ingat! *Machine learning* adalah pendekatan (*approximation*). Ketika kita melakukan aproksimasi, seringkali aproksimasi yang dilakukan tidaklah tepat seperti pada Gambar. 2.5.



Gambar 2.5. Information source vs learning machine.

Tentunya kita ingin tahu seberapa bagus aproksimasi kita, untuk mengukurnya terdapat sebuah perhitungan yang bernama **Kullback-Leibler Divergence** (KL-divergence). Secara konseptual, dirumuskan sebagai persamaan 2.18. Perlu diperhatikan $KL(q||p) \neq KL(p||q)$ (kecuali $p = q$).

$$KL(q||p) = - \int q(x) \log \left(\frac{q(x)}{p(x)} \right) dx \quad (2.18)$$

Persamaan 2.18 dapat diminimalkan jika dan hanya jika $q(x) = p(x)$. Kita dapat menganggap KL-divergence sebagai ukuran seberapa jauh aproksimasi dan distribusi populasi. Akan tetapi, kita tidak mengetahui $q(x)$. Karena itu, kita harus mengaproksimasi KL-divergence. Misalkan kita diberikan *training data* $X = \{x_1, x_2, \dots, x_n\}$ yang kita asumsikan diambil (*drawn*) dari suatu distribusi $q(x)$. Lalu kita membuat *learning machine* $p(x | \mathbf{w})$. Ekspektasi terhadap $q(x)$ dapat diaproksimasi dengan menggunakan data sampel ini, sehingga menjadi persamaan 2.19 [8].

$$KL(q||p) \approx \frac{1}{N} \sum_{i=1}^N (-\log(p(x_i | \mathbf{w})) + \log(q(x_i))) \quad (2.19)$$

KL-divergence disebut juga sebagai *relative entropy*⁶. Dari sisi pemrosesan informasi, KL-divergence dapat diinterpretasikan sebagai berapa informasi tambahan rata-rata untuk mengirimkan data distribusi dengan menggunakan fungsi aproksimasi dibanding menggunakan distribusi sebenarnya, seberapa pengurangan ketidakyakian terhadap *posterior* seiring diberikannya data observasi yang baru. Dengan kata lain, **seiring diberikan observasi yang baru, kita semakin yakin terhadap nilai posterior** (semakin banyak jumlah sampel yang kita miliki maka model lebih dapat dipercaya).

2.8 Matriks

Subbab ini adalah pengingat untuk operasi perjumlahan, pengurangan, perkalian, dan transpose matriks karena banyak digunakan di buku ini. Diberikan dua buah matriks \mathbf{U} dan \mathbf{V} . \mathbf{U} dan \mathbf{V} dapat dijumlahkan jika dan hanya jika dimensi kedua matriks itu sama. Perjumlahan matriks dinotasikan dengan $\mathbf{U} + \mathbf{V} = \mathbf{C}$. Matriks \mathbf{C} memiliki dimensi yang sama dengan \mathbf{U} dan \mathbf{V} . Nilai elemen baris ke- i dan kolom ke- j ($\mathbf{C}_{i,j}$) dihitung sebagai penjumlahan nilai elemen matriks \mathbf{U} dan \mathbf{V} pada baris dan kolom yang bersesuaian, seperti diilustrasikan pada persamaan 2.20. Pengurangan dua buah matriks dilakukan serupa.

$$\mathbf{C}_{i,j} = \mathbf{U}_{i,j} + \mathbf{V}_{i,j} \quad (2.20)$$

Dua buah matriks \mathbf{U} dan \mathbf{V} dapat dikalikan jika \mathbf{U} memiliki kolom sebanyak baris pada \mathbf{V} . Misalkan matriks \mathbf{U} berdimensi $N \times M$ dan \mathbf{V} berdimensi $M \times O$, maka kedua matriks tersebut dapat dikalikan dan menghasilkan matriks \mathbf{C} dengan dimensi $N \times O$ (dimensi baris \mathbf{U} dan kolom \mathbf{V}), dimana

⁶ kamu dapat mencoba library entropy di scipy (python) untuk mendapat gambaran lebih detail

<https://docs.scipy.org/doc/scipy/reference/generated/scipy.stats.entropy.html>

tiap elemen pada matriks \mathbf{C} dihitung dengan persamaan 2.21 (operasi antara vektor baris dan vektor kolom).

$$\mathbf{C}_{x,y} = \sum_{i=1}^M \mathbf{U}_{x,i} + \mathbf{V}_{i,y} \quad (2.21)$$

Selain perkalian antar dua buah matriks, sebuah matriks juga dapat dikalikan dengan skalar, dinotasikan dengan $a\mathbf{U}$. Hasil perkalian adalah sebuah matriks dengan dimensi yang sama dengan \mathbf{U} , dimana tiap elemen dikalikan dengan nilai skalar.

$$(a\mathbf{U})_{i,j} = a \times \mathbf{U}_{i,j} \quad (2.22)$$

Suatu matriks \mathbf{U} berdimensi $N \times M$ apabila di transpose menghasilkan matriks \mathbf{U}^T berdimensi $M \times N$, dimana elemen ke- i, j pada matriks \mathbf{U}^T adalah elemen ke- j, i pada matriks \mathbf{U} , seperti diilustrasikan pada persamaan 2.21.

$$\mathbf{U}_{i,j}^T = \mathbf{U}_{j,i} \quad (2.23)$$

Ada satu istilah lagi yang perlu kamu ketahui yaitu **tensor**. Tensor adalah generalisasi untuk vektor (1 dimensi) dan matriks (2 dimensi) yang memiliki N dimensi. Tensor sering digunakan untuk notasi pada *artificial neural network*. Tetapi demi kemudahan pengertian, penulis menggunakan notasi matriks.

2.9 Bacaan Lanjutan

Untuk lebih mengerti, silahkan membaca buku *statistical mechanis* oleh Hitoshi Nishimori [14], buku probabilitas dan statistika oleh Walpole et al. [15] atau Brian Caffo [10], dan buku aljabar linear oleh Gilbert Strang [16].

Soal Latihan

2.1. KL-divergence

Cari tahu lebih lanjut apa itu Kullback-Leibler (KL) Divergence. Apa hubungan KL-divergence dengan *utility function*? Pada kasus apa saja kita dapat menggunakan KL-divergence sebagai *utility function*?

2.2. Utility Function

Selain *utility function* yang telah disebutkan, sebutkan dan jelaskan *utility function* lainnya!

2.3. Gaussian Mixture Model

- Sebutkan algoritma-algoritma *machine learning* yang (*in a sense*) bisa mengaproksimasi *Gaussian Mixture Model*!
- Apa yang begitu spesial pada GMM sehingga algoritma *machine learning* mencoba mengaproksimasi GMM?

Data Analytics

“Hiding within those mounds of data is knowledge that could change the life of a patient, or change the world”

Atul Butte

Bab ini memuat penjelasan tahapan-tahapan umum untuk analisis data, serta beberapa karakteristik tipe data. Materi pada bab ini dapat dianggap sebagai kerangka berpikir (*framework*) atau langkah kerja. Karena buku ini hanya bersifat pengantar, materi yang disampaikan mungkin kurang lengkap. Penulis menyarankan pembaca untuk membaca buku oleh Witten et al. [17] dan Jeff Leek [18].

3.1 Pengenalan Data Analytics

Secara umum, subbab ini adalah ringkasan dari buku Jeff Leek [18]. Untuk detailnya, kamu dapat membaca buku tersebut secara langsung. Penulis merekomendasikan buku tersebut karena ringkas dan mudah dipahami bahkan oleh pemula.

Kita tahu di dunia ini ada banyak masalah. Masalah adalah ketika tujuan yang diinginkan tidak tercapai (*current state* bukanlah *desired state*). Agar *current state* menjadi *desired state*, kita melakukan kegiatan yang disebut penyelesaian masalah (*problem solving*). Tiap bidang (*domain*) mendefinisikan permasalahan secara berbeda. Oleh karena itu, mengetahui teknik *machine learning* tanpa mengetahui domain aplikasi adalah sesuatu yang kurang baik (semacam buta). Kamu memiliki ilmu, tetapi tidak tahu ilmunya mau digunakan untuk apa. Contohnya, bidang keilmuan pemrosesan bahasa alami (*natural language processing*) menggunakan *machine learning* untuk mengklasifikasikan teks; bidang keilmuan pemrosesan suara menggunakan *machine*

learning untuk mentranskripsikan suara manusia menjadi teks. Tiap bidang merepresentasikan permasalahan ke dalam formulasi yang berbeda. Bisa jadi bentuk komputasi (representasi) pada bidang satu berbeda dengan bidang lainnya. Hal ini perlu kamu ingat karena interpretasi representasi sangat bergantung pada konteks permasalahan (domain). Buku ini adalah pengenalan tentang teknik yang bersifat umum.

Seperti yang sudah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya. *Machine learning* adalah inferensi berdasarkan data. *Raw data* atau data mentah adalah sekumpulan fakta (*record, event*) yang kemungkinan besar tidak memberikan penjelasan apapun. Sama halnya dengan kebanyakan data di dunia nyata, *raw data* bersifat tidak rapih, misalnya mengandung *missing value* atau ada data yang tidak memiliki label padahal data lainnya memiliki label (ingat kembali materi bab 1). Agar mampu menganalisis *raw data* menggunakan teknik *machine learning*, pertama-tama kita harus merapikan data sesuai dengan format yang kita inginkan (*dataset*). Setelah itu, kita menggunakan teknik-teknik yang ada untuk menemukan pola-pola yang ada di data. Dalam komunitas peneliti basis data, dipercaya bahwa data memiliki sangat banyak relasi yang mungkin tidak bisa dihitung. Teknik *machine learning* hanya mampu mengeksplorasi sebagian relasi yang banyak itu. Lalu, kita analisis informasi yang kita dapatkan menjadi pengetahuan yang digunakan untuk memecahkan permasalahan atau membuat keputusan.

Setelah kita menganalisis data dan mendapatkan pengetahuan baru, pengetahuan yang kita temukan dari data pada umumnya dipresentasikan (konferensi, rapat, dsb). Hal umum yang dipaparkan saat presentasi, yaitu:

1. *Performance measure*. Seberapa “bagus” model/ metode yang kamu buat/ ajukan, dibandingkan menggunakan teknik-teknik yang sudah ada. *Performance measure* biasa disajikan dalam bentuk tabel. Perhatikan, mengatakan model/metode kamu “lebih bagus” adalah suatu hal subjektif, untuk itu gunakanlah metode kuantitatif, seperti *p-value* dalam statistik (*hypothesis testing*¹) untuk mengatakan bahwa memang metode kamu lebih baik dengan peluang kejadian metode kamu memiliki kinerja lebih baik/buruk sebesar *p*.
2. *Tren*. Bagaimana pola-pola umum yang ada di data, sesuai dengan tujuan analisis (permasalahan). Biasa disajikan dalam bentuk teks, kurva, atau grafik.
3. *Outlier*. Sajikan data-data yang “jarang” atau tidak sesuai dengan tren yang ada. Apa beda sifat data *outlier* ini dibanding data pada tren? Kamu harus menganalisis hal ini untuk meningkatkan *performance measure* pada penelitian/analisis mendatang. Apakah *outlier* ini penting untuk diurus atau bisa dipandang sebelah mata tanpa membahayakan keputusan/sistem? Tidak jarang kamu mendapat inspirasi untuk meningkatkan

¹ <https://onlinecourses.science.psu.edu/statprogram/node/138>

id	outlook	temperature	humidity	windy	play (class)
1	sunny	hot	high	false	no
2	sunny	hot	high	true	no
3	overcast	hot	high	false	yes
4	rainy	mild	high	false	yes
5	rainy	cool	normal	false	yes
6	rainy	cool	normal	true	no
7	overcast	cool	normal	true	yes
8	sunny	mild	high	false	no
9	sunny	cool	normal	false	yes
10	rainy	mild	normal	false	yes
11	sunny	mild	normal	true	yes
12	overcast	mild	high	true	yes
13	overcast	hot	normal	false	yes
14	rainy	mild	high	true	no

Tabel 3.1. Contoh dataset *play tennis* (UCI machine learning repository).

kinerja sistem setelah menganalisis *outlier*.

Langkah kerja yang dijelaskan ini adalah pekerjaan rutin *data scientist*. Penulis ingin menekankan sekali lagi, bahwa memahami *machine learning* saja tidak cukup, **kamu harus memahami domain permasalahan** agar mampu melakukan analisis dengan tepat. Terdapat banyak hal yang hanya mampu kamu pahami dari menganalisis data, apabila kamu mengerti domain aplikasi.

3.2 Nilai Atribut dan Transformasi

Perhatikan Tabel. 3.1 yang merupakan contoh *dataset* pada *machine learning*. **Dataset** adalah kumpulan data. Seorang anak ingin bermain tenis, tetapi keputusannya untuk bermain tenis (*play*) tergantung pada empat variabel {*outlook*, *temperature*, *humidity*, *windy*}. Keempat variabel ini disebut **fitur**. Setiap fitur memiliki **atribut** nilai dengan **tipe data** dan **range** tertentu. Keputusan untuk bermain (*play*) disebut sebagai label atau kelas (*class*). Pada bab 1 kamu telah diperkenalkan *supervised learning* dan *unsupervised learning*. Pada *supervised learning*, kita ingin mengklasifikasikan apakah seorang anak akan bermain atau tidak, diberikan fitur-fitur yang memuat kondisi observasi. Pada *unsupervised learning*, informasi kolom *play* tidak diberikan, kita harus mengelompokkan data tersebut sesuai dengan fitur-fiturnya (contoh lebih nyata diberikan pada bab 4).

Dari segi data statistik, terdapat beberapa tipe atribut [19]:

1. **Nominal.** Nilai atribut bertipe nominal tersusun atas simbol-simbol yang berbeda, yaitu suatu himpunan terbatas. Sebagai contoh, fitur *outlook*

pada Tabel. 3.1 memiliki tipe data **nominal** yaitu nilainya tersusun oleh himpunan $\{sunny, overcast, rainy\}$. Pada tipe nominal, tidak ada urutan ataupun jarak antar atribut. Tipe ini sering juga disebut **kategorial** atau **enumerasi**. Secara umum, tipe *output* pada *supervised learning* adalah data nominal.

2. **Ordinal**. Nilai ordinal memiliki urutan, sebagai contoh $4 > 2 > 1$. Tetapi jarak antar suatu tipe dan nilai lainnya tidak harus selalu sama, seperti $4 - 2 \neq 2 - 1$. Atribut ordinal kadang disebut sebagai **numerik** atau **kontinu**.
3. **Interval**. Tipe interval memiliki urutan dan *range* nilai yang sama. Sebagai contoh $1 - 5, 6 - 10, dst$. Kita dapat mentransformasikan/ mengkonversi nilai numerik menjadi nominal dengan cara merubahnya menjadi interval terlebih dahulu. Lalu, kita dapat memberikan nama (simbol) untuk masing-masing interval. Misalkan nilai numerik dengan *range* $1 - 100$ dibagi menjadi 5 kategori dengan masing-masing interval adalah $\{1 - 20, 21 - 40, \dots, 81 - 100\}$. Setiap interval kita beri nama, misal interval $81 - 100$ diberi nama *nilai A*, interval $61 - 80$ diberi nama *nilai B*.
4. **Ratio**. Tipe *ratio* (rasio) didefinisikan sebagai perbandingan antara suatu nilai dengan nilai lainnya, misalkan massa jenis (fisika). Pada tipe *ratio* terdapat *absolute zero* (semacam *ground truth*) yang menjadi acuan, dan *absolute zero* ini memiliki makna tertentu.

Secara umum, data pada *machine learning* adalah nominal atau numerik (ordinal). Variabel yang kita prediksi yaitu *play* disebut **kelas/class/label**. Untuk setiap baris pada Tabel. 3.1, baris kumpulan nilai variabel non-kelas disebut **vektor fitur/feature vector**. Contohnya pada Tabel. 3.1 $id = 4$, *feature vector*-nya adalah $\{outlook=rainy, temperature=mild, humidity=high, windy=false\}$. *Feature vector* adalah representasi dari suatu observasi/data. Pada *machine learning*, kita melakukan operasi terhadap data pada representasi *feature vector*-nya. Kami serahkan pada pembaca untuk mencari contoh dataset dengan tipe numerik sebagai pekerjaan rumah².

3.3 Ruang Konsep

Dengan data yang diberikan, kita ingin melakukan generalisasi aturan/ konsep yang sesuai dengan data. Hal ini disebut sebagai *inductive learning*. Cara paling sederhana untuk *inductive learning* adalah mengenumerasi seluruh kemungkinan kombinasi nilai sebagai *rule*, kemudian mengeleminasi *rule* yang tidak cocok dengan contoh. Metode ini disebut *list-then-eliminate*. Silahkan

² <https://www.cs.waikato.ac.nz/ml/weka/datasets.html>

baca buku Tom Mitchell [4] untuk penjelasannya lebih rinci. Kemungkinan kombinasi nilai ini disebut sebagai ruang konsep (*concept space*). Sebagai contoh pada Tabel. 3.1 himpunan nilai masing-masing atribut yaitu:

- *outlook* = {*sunny, overcast, rainy*}
- *temperature* = {*hot, mild, cold*}
- *humidity* = {*high, normal*}
- *windy* = {*true, false*}
- *play* = {*yes, no*}

sehingga terdapat $3 \times 3 \times 2 \times 2 \times 2 = 72$ kemungkinan kombinasi. Tentunya kita tidak mungkin mengenumerasi seluruh kemungkinan kombinasi nilai karena secara praktis, atribut yang digunakan banyak. Terlebih lagi, apabila mengenumerasi kombinasi atribut bertipe numerik.

Ada algoritma lain yang mendaftar “seluruh kemungkinan kombinasi” bernama *candidate-elimination algorithm* yang lebih efisien dibanding *list-then-eliminate*. Akan tetapi, algoritma ini *computationally expensive* secara praktis, dalam artian memiliki kompleksitas yang besar dan tidak bisa menyelesaikan permasalahan nyata. Kamu dapat membaca algoritma ini pada buku Tom Mitchell [4] juga.

Selain *inductive learning*, kita juga dapat melakukan *deductive learning* yaitu melakukan inferensi dari hal general menjadi lebih spesifik. Walau demikian, secara praktis yang dilakukan adalah *inductive learning*.

3.4 Linear Separability

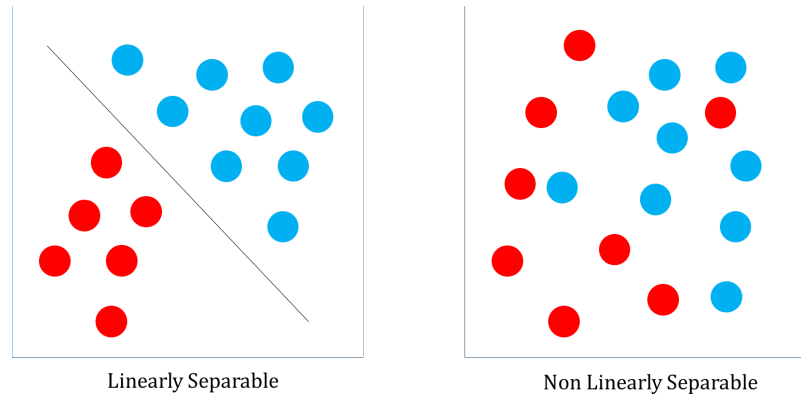
id	humidity	windy	swim (class)
1	high	high	yes
2	normal	normal	no

Tabel 3.2. Contoh dataset *linearly separable*.

Perhatikan Tabel. 3.2. Data pada tabel tersebut kita sebut *linearly separable*. Sederhananya, untuk suatu nilai tertentu, fitur hanya berkorespondensi dengan kelas tertentu. Ambil contoh pada Tabel. 3.2, saat *humidity=high* maka *swim=yes*. Secara “geometris”, bila kita proyeksikan *feature vector* ke suatu ruang dimensi, memisahkan kelas satu dan kelas lainnya dapat diperoleh dengan cara menciptakan garis linier (*linear line*) (secara lebih umum, menggunakan *hyperplane*³). Ilustrasi dapat dilihat pada Gambar. 3.1. Sementara itu pada Tabel. 3.1, bila kita hanya melihat fitur *humidity* saja, ketika *humidity=high* bisa jadi *play=yes* atau *play=no*. Kasus ini disebut *non-linearly*

³ <https://en.wikipedia.org/wiki/Hyperplane>

separable. Hidup kita tentu akan mudah apabila seluruh data bersifat *linearly separable*, sayangnya kebanyakan data yang ada bersifat *non-linearly separable*.



Gambar 3.1. *Linearly vs Non-Linearly Separable.*

Untuk memudahkan proses pada data *non-linearly separable*, kita pertamanya mentransformasikan data menjadi *linearly-separable*. Kita dapat menggunakan teknik transformasi data menggunakan *kernel function* seperti *radial basis function*⁴. Pada umumnya, *kernel function* mentransformasi data menjadi lebih tinggi (semacam menambah fitur). Misal dari data yang memiliki dua fitur, ditransformasi menjadi memiliki tiga fitur. Akan tetapi, hal ini tidak praktis untuk banyak kasus (dijelaskan pada bab 9). Cara lainnya adalah memisahkan data menggunakan model non-linear, contoh: *artificial neural network*. Hal ini penting dipahami karena data yang bersifat *linearly separable* mudah dipisahkan satu sama lain sehingga mudah untuk melakukan *classification* atau *clustering*.

3.5 Seleksi Fitur

Pada subbab sebelumnya, telah dijelaskan bahwa kita dapat mentransformasi data *non-linearly separable* menjadi *linearly separable* dengan cara menambah dimensi data. Pada bab ini, penulis akan menjelaskan justru kebalikannya! Pada permasalahan praktis, kita seringkali menggunakan banyak fitur (*computationally expensive*). Kita ingin menyederhanakan fitur-fitur yang digunakan, misalkan dengan memilih subset fitur awal, atas dasar beberapa alasan [18, 4]⁵:

⁴ Silakan baca teknik transformasi lebih lanjut pada literatur lain.

⁵ https://en.wikipedia.org/wiki/Feature_selection

1. Menyederhanakan data/model agar lebih mudah dianalisis.
2. Mengurangi waktu *training* (mengurangi kompleksitas).
3. Menghindari *curse of dimensionality*. Hal ini dijelaskan lebih lanjut pada bab 10.
4. Menghapus fitur yang tidak informatif.
5. Meningkatkan generalisasi dengan mengurangi *overfitting*.

Salah satu contoh cara seleksi fitur adalah menghapus atribut yang memiliki *variance* bernilai 0. Berdasarkan *information theory* atau *entropy*, fitur ini tidak memiliki nilai informasi yang tinggi. Dengan kata lain, atribut yang tidak dapat membedakan satu kelas dan lain bersifat tidak informatif. Kamu dapat membaca beberapa contoh algoritma seleksi fitur pada library sklearn⁶.

3.6 Classification, Association, Clustering

Pada *supervised learning*, kita memprediksi kelas berdasarkan *feature vector* yang merepresentasikan suatu instans (data/observasi). *Feature vector* bisa diibaratkan sebagai sifat-sifat atau keadaan yang diasosiasikan dengan kelas. Pada *supervised learning*, setiap *feature vector* berkorespondensi dengan kelas tertentu. Mencari kelas yang berkorespondensi terhadap suatu instans disebut **klasifikasi** (*classification*). Contoh klasifikasi adalah mengkategorikan gambar buah (e.g. apel, jeruk, dsb). Sementara itu, apabila kita ingin mencari hubungan antara satu atribut dan atribut lainnya, disebut **association**. Sebagai contoh pada Tabel. 3.1, apabila *outlook* = *sunny*, maka sebagian besar *humidity* = *high*. Di lain pihak, pada *unsupervised learning* tidak ada kelas yang berkorespondensi; kita mengelompokkan data dengan sifat-sifat yang mirip, disebut **clustering**. Contoh *clustering* adalah pengelompokan barang di supermarket. Perlu kamu catat bahwa *unsupervised learning* \neq *clustering*. *Clustering* adalah salah satu *task* pada *unsupervised learning*.

Pada Tabel. 4.1, hanya ada dua kelas, klasifikasi data ini disebut **binary classification**. Apabila kelas klasifikasi lebih dari dua, disebut **multi-class classification/multi-label classification**. Mohon bedakan antara **multi-class classification** dan **multi-level/hierarchical classification**. Pada *multi-level/hierarchical classification*, pertama-tama kita melakukan klasifikasi untuk suatu kelas generik, lalu dilanjutkan mengklasifikasi data ke kelas yang lebih spesifik. Contoh *multi-level classification* adalah *kingdom* (biologi), pertama diklasifikasikan ke *kingdom animalia*, lalu lebih spesifiknya ke *phylum Vertebrata*, dst. *Multi-class/multi-label classification* hanya proses klasifikasi ke dalam banyak “kelas” tanpa tinjauan hirarkis. Klasifikasi yang telah disebutkan sebelumnya disebut juga sebagai *hard classification*, artinya apabila data diklasifikasikan ke kelas tertentu, maka tidak mungkin data berada di kelas lainnya (ya atau tidak). Selain *hard classification*, ada juga yang disebut sebagai *soft classification*, yaitu mengklasifikasikan data ke kelas-kelas

⁶ http://scikit-learn.org/stable/modules/feature_selection.html

tertentu berdasarkan probabilitas (fuzzy). Misalkan data X memiliki 70% probabilitas sebagai kelas A dan 30% sebagai kelas B (sudah dijelaskan pada bab 1).

3.7 Mengukur Kinerja

Pada bab 1, sudah dijelaskan bahwa kita harus mengukur kinerja model dengan cara yang kuantitatif. Salah satu contoh *utility function* yaitu *squared error function* (dijelaskan kemudian pada bab 5). Selain *error function*, kamu juga dapat membandingkan kinerja dengan menggunakan fungsi lainnya seperti akurasi, presisi, *recall*, F1-measure, BLEU [20], ROUGE [21], *intra-cluster similarity*, dsb. Masing-masing *utility function* mengukur hal yang berbeda. Perlu kamu ketahui bahwa memilih ukuran kinerja tergantung pada domain permasalahan. Misalkan pada translasi otomatis, peneliti menggunakan ukuran BLEU; pada peringkasan dokumen, menggunakan ROUGE. Sementara itu, pada *information retrieval*/sistem temu balik informasi menggunakan presisi, *recall*, F1-measure, atau *mean average precision* (MAP). Pada domain klasifikasi gambar, menggunakan akurasi. Masing-masing *utility function* dapat memiliki cara mencapai titik optimal yang berbeda. Kamu harus mengerti domain permasalahan untuk mengerti cara mencapai titik optimal. Sebagai pengantar, diktat ini tidak dapat membahas seluruh domain. Dengan demikian, kamu harus membaca lebih lanjut literatur spesifik domain, misal buku pemrosesan bahasa alami atau sistem temu balik informasi, dsb. Sebagai contoh, untuk permasalahan klasifikasi, akurasi sering digunakan. Akurasi didefinisikan pada persamaan 3.1

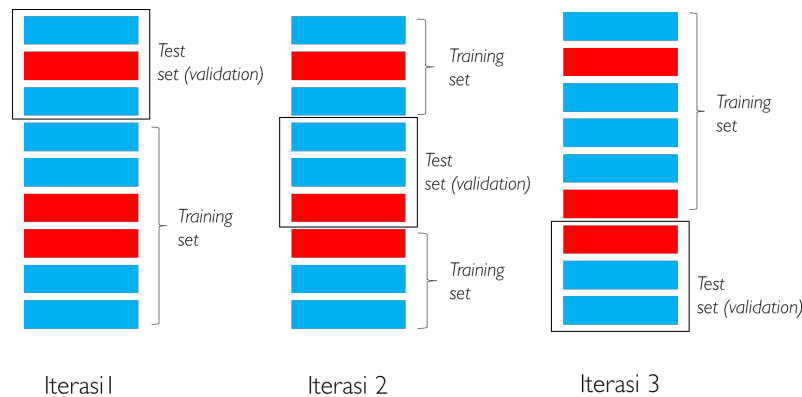
$$\text{akurasi} = \frac{\text{\#instans diklasifikasikan dengan benar}}{\text{banyaknya instans}} \quad (3.1)$$

3.8 Evaluasi Model

Ada beberapa hal yang perlu kamu catat tentang proses evaluasi suatu model pembelajaran mesin:

1. **Data splitting.** Seperti yang sudah dijelaskan pada subbab 1.5, pada umumnya kita memiliki *training*, *validation/development*, dan *testing data*. Mesin dilatih menggunakan *training data*, saat proses *training*, *performance measure* diukur berdasarkan kemampuan mengenali/ menggeneralisasi *validation data*. Perlu diketahui, *performance measure* diukur menggunakan *validation data* untuk menghindari *overfitting* dan *underfitting*. Setelah selesai dilatih, maka model hasil pembelajaran dievaluasi dengan *testing data*. *Training*, *validation*, dan *testing data* tersusun oleh data yang independen satu sama lain (tidak beririsan) untuk memastikan model yang dihasilkan memiliki generalisasi cukup baik.

2. **Overfitting dan Underfitting.** *Overfitting* adalah keadaan ketika model memiliki kinerja baik hanya untuk *training data/seen examples* tetapi tidak memiliki kinerja baik untuk *unseen examples*. *Underfitting* adalah keadaan ketika model memiliki kinerja buruk baik untuk *training data* dan *unseen examples*. Hal ini akan dibahas lebih detil pada subbab 5.2.
3. **Cross validation.** *Cross validation* adalah teknik untuk menganalisis apakah suatu model memiliki generalisasi yang baik (mampu memiliki kinerja yang baik pada *unseen examples*). Seperti yang kamu ketahui, kita dapat membagi data menjadi *training*, *validation*, dan *testing data*. Saat proses *training*, kita latih model dengan *training data* serta dievaluasi menggunakan *validation data*. Teknik *cross validation* bekerja dengan prinsip yang sama, yaitu membagi sampel asli menjadi beberapa subsampel dengan partisi sebanyak K (K -fold). Ilustrasi diberikan oleh Gambar. 3.2. Persegi panjang melambangkan suatu instans. Saat proses *training*, kita bagi data menjadi *training data* dan *test data* (i.e., *validation data*). Hal ini diulang sebanyak K kali. Kita evaluasi kemampuan generalisasi model dengan merata-ratakan kinerja pada tiap iterasi. Setelah itu, model dengan kinerja terbaik (pada iterasi tertentu) digunakan lebih lanjut untuk proses *testing* atau dipakai secara praktis. Perlu diperhatikan, setiap subsampel sebaiknya memiliki distribusi yang sama dengan sampel aslinya (keseluruhan sampel); i.e., pada contoh, proporsi warna biru dan merah adalah sama tiap partisi tiap iterasi. Konsep tersebut lebih dikenal dengan *stratified sampling*⁷.



Gambar 3.2. Ilustrasi 3-fold cross validation.

⁷ https://en.wikipedia.org/wiki/Stratified_sampling

3.9 Kategori Jenis Algoritma

Algoritma pembelajaran mesin dapat dibagi menjadi beberapa kategori. Dari sudut pandang apakah algoritma memiliki parameter yang harus dioptimasi, dapat dibagi menjadi:

1. Parametrik, contoh kelompok model linear, *artificial neural network*.
2. Non parametrik, contoh *Naive Bayes*, *decision tree* (ID3).

Dari sudut pandang lainnya, jenis algoritma dapat dibagi menjadi:

1. Model linear, contoh regresi linear, regresi logistik, *support vector machine*.
2. Model probabilistik, contoh *Naive Bayes*, *hidden markov model*.
3. Model non-linear, yaitu (*typically*) *artificial neural network*.

Selain kedua skema pengkategorian ini, terdapat skema pengkategorian lain (silahkan eksplorasi sendiri).

3.10 Tahapan Analisis

Bagian ini adalah ringkasan bab ini. Untuk menganalisis data, terdapat langkah yang perlu kamu perhatikan

1. Menentukan tujuan analisis data (*defining goal*)
2. Mendapatkan data
3. Merapikan data
4. Merepresentasikan data sebagai *feature vector*
5. Melakukan transformasi dan/atau *feature selection* (mengurangi dimensi *feature vector*)
6. Melatih model (*training*)
7. Melakukan *testing* dan analisis model baik secara kuantitatif dan kualitatif
8. Menyajikan data (presentasi)

Soal Latihan

3.1. Konversi atribut

Sebutkan dan jelaskan macam-macam cara untuk mengkonversi atribut! Sebagai contoh, numerik-nominal dan nominal-numerik.

3.2. Transformasi data

Sebutkan dan jelaskan macam-macam cara transformasi data (e.g. merubah *non-linearly separable* menjadi *linearly separable*)

3.3. Seleksi fitur

Bacalah algoritma seleksi fitur pada *library* sklearn. Jelaskan alasan (*rational*) dibalik penggunaan tiap algoritma yang ada!