

Fondasi Matematis

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

Andrew Lang

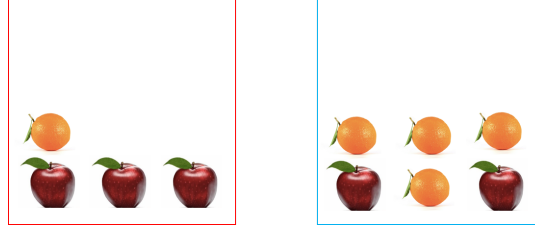
Mungkin saat pertama kali membaca bab ini, kamu merasa bab ini tidak masuk akal/kurang dibutuhkan. Seiring membaca buku ini, mungkin bab ini akan sering dikunjungi kembali. Bab ini hanyalah pengingat materi yang sudah kamu pernah pelajari saja (semacam *cheatsheet*). Kamu boleh melewati bab ini apabila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

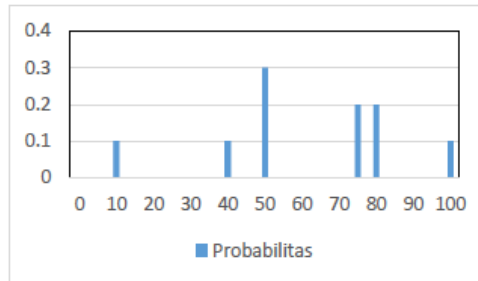
Guru ingin mengetahui persebaran (distribusi) nilai ujian untuk menentukan batas kelas nilai (misal nilai “A” adalah ≥ 85) jadi, ia mencari persebaran nilai siswa. Ia menghitung seberapa mungkin siswa tertentu mendapat

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.

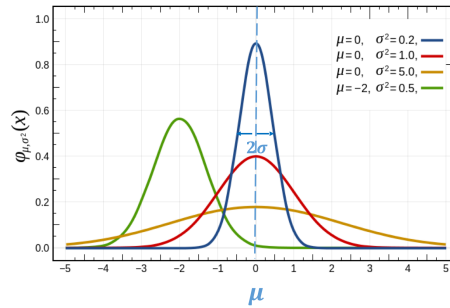
2.5 Gaussian Distribution

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.

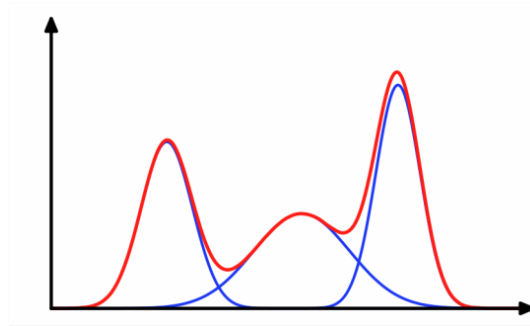
Multivariate Gaussian adalah distribusi gaussian yang bergantung pada lebih dari satu variabel. Sedangkan *Gaussian Mixture Model* (GMM) adalah gabungan dari satu atau lebih distribusi Gaussian. Masing-masing distribusi Gaussian memiliki bobot yang berbeda di GMM. Konon katanya, GMM dapat memodelkan 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

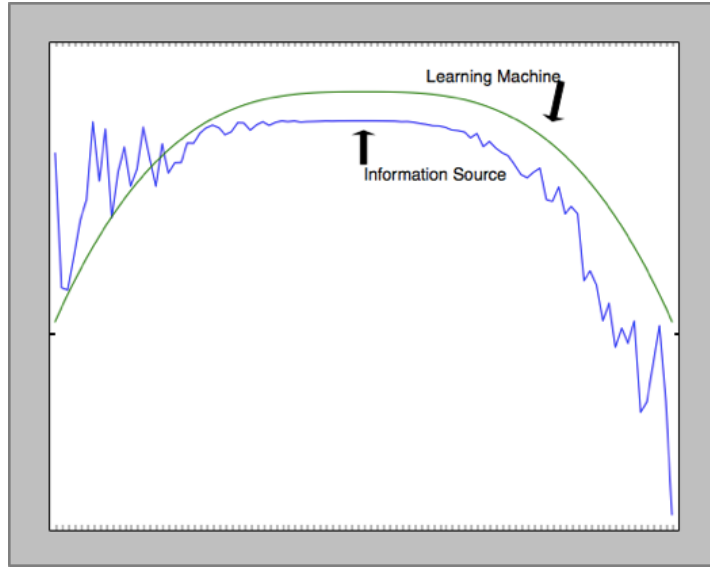
$$\frac{1}{2}, \frac{1}{4}, \frac{1}{8}, \frac{1}{16}, \frac{1}{64}, \frac{1}{64}, \frac{1}{64}, \frac{1}{64}$$

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?