

SKRIPSI

**PENGELOMPOKAN DOKUMEN BERBASIS ALGORITMA
GENETIKA**



Cornelius David Herianto

NPM: 2015730034

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN SAINS
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
2019**

UNDERGRADUATE THESIS

GA-BASED DOCUMENT CLUSTERING



Cornelius David Herianto

NPM: 2015730034

**DEPARTMENT OF INFORMATICS
FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY AND SCIENCES
PARAHYANGAN CATHOLIC UNIVERSITY
2019**

ABSTRAK

Pengelompokan (*clustering*) merupakan sebuah metode untuk menggabungkan himpunan objek ke dalam kelompok-kelompok sedemikian rupa sehingga objek dalam kelompok (*cluster*) lebih mirip (karena suatu hal) satu sama lain daripada objek di kelompok lain [1]. *Document clustering* (pengelompokan dokumen) merupakan proses pengelompokan yang dilakukan terhadap suatu koleksi dokumen. Pengelompokan dokumen diterapkan dalam beberapa bidang seperti penambahan web, mesin pencari (*search engine*), dan temu kembali informasi (*information retrieval*) [3]. Hal yang dilakukan dalam pengelompokan dokumen adalah mengukur kemiripan (*similarity*) antar dokumen dan mengelompokkan dokumen yang serupa. Salah satu algoritma pengelompokan yang paling sering digunakan adalah *K-means*. Namun, algoritma *K-means* memiliki kekurangan yaitu dapat terjebak dalam *local optimum*. *Local optimum* adalah suatu solusi yang optimal (baik maksimal maupun minimal) diantara kandidat solusi yang berdekatan dalam masalah optimasi. Dikatakan lokal karena solusi ini hanya optimal apabila dibandingkan dengan kandidat solusi yang berdekatan, tidak optimal secara keseluruhan (*global optimum*).

Algoritma genetika atau biasa disebut *Genetic Algorithm* (GA) adalah suatu algoritma pencarian yang terinspirasi dari proses seleksi alam yang terjadi secara alami dalam proses evolusi. GA merupakan metode penyelesaian masalah yang menggunakan genetika sebagai pemodelannya. Suatu calon solusi dalam GA dimodelkan sebagai suatu individu. Kumpulan individu-individu ini disebut dengan populasi. Setiap individu dalam populasi direpresentasikan dengan kromosom. Kromosom merupakan kumpulan parameter yang membentuk suatu solusi. Parameter-parameter yang menyusun kromosom disebut dengan gen. Setiap kromosom memiliki suatu nilai yang terkait dengan *fitness* dari solusi yang direpresentasikannya. Nilai itu biasanya disebut dengan nilai *fitness*. Dalam penelitian ini, GA akan digunakan sebagai solusi dari masalah *local optimum*. *Local optimum* dapat diatasi oleh GA yang sudah terbukti efektif dalam masalah pencarian dan optimasi. GA dapat digunakan untuk mengelompokkan dokumen dengan beberapa adaptasi terhadap representasi kromosom, fungsi *fitness*, seleksi, persilangan, dan mutasi.

Algoritma genetika dan algoritma *K-means* diuji menggunakan suatu *dataset* berlabel untuk membandingkan waktu dan hasil pengelompokan dari kedua algoritma tersebut. Berdasarkan hasil eksperimen menggunakan *dataset* dalam penelitian ini, rata-rata nilai *purity* dari hasil pengelompokan menggunakan algoritma genetika adalah sebesar 0.799, lebih baik 56% dibandingkan dengan menggunakan algoritma *K-means*. Hal ini membuktikan bahwa algoritma genetika sudah dapat mengelompokkan dokumen dengan hasil yang memuaskan. Namun dari segi waktu, algoritma genetika membutuhkan waktu 4365% lebih lama dibandingkan dengan algoritma *K-means*. Hal ini disebabkan oleh proses komputasi yang dilakukan pada algoritma genetika jauh lebih banyak dan kompleks dibandingkan dengan algoritma *K-means*.

Kata-kata kunci: Algoritma genetika, Pengelompokan dokumen, Algoritma *K-means*, TF-IDF, *Local optimum*

ABSTRACT

Clustering is a method of creating groups of objects, or clusters, in such a way that objects in one cluster are very similar and objects in different clusters are quite distinct [1]. One of the most frequently used algorithm in clustering is K-means. However, K-means can easily stuck in local optimum. Local optimum of an optimization problem is a solution that is optimal (either maximal or minimal) within a neighboring set of candidate solutions. This is in contrast to a global optimum, which is the optimal solution among all possible solutions, not just those in a particular neighborhood of values.

Genetic Algorithm (GA) is a search algorithm inspired by the natural selection process that occurs naturally in the evolutionary process. GA is a problem solving method that used genetics as its model. A solution candidate is modeled as an individual in GA. Set of these individuals are called population. Every individual in a population is represented by a chromosome. Chromosome is a collection of parameters which formed a solution. That parameters is called gene. Every individual in the population is assigned, by means of a fitness function, a measure of its goodness. In this study, GA will be used as a solution to local optimum, which have proven to be effective in search and optimization problems. GA can be used to cluster documents by adapting chromosome representation, fitness function, selection, crossover, and mutation.

Genetic algorithm and K-means algorithm will be tested using a labeled datasets to compare the running time and clustering result. Based on the experimental results using the datasets in this study, the average purity value of clustering results using genetic algorithms is 0.799, 56% greater than using the K-means algorithm. This proves that the genetic algorithm is able to cluster documents with satisfactory results. But in terms of running time, genetic algorithms take 4365% more time than the K-means algorithm. This is caused by the computational process carried out on the genetic algorithm is far more complex than the K-means algorithm.

Keywords: Genetic algorithm, Document clustering, K-means algorithm, TF-IDF, Local optimum

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi	3
1.6 Sistematika Pembahasan	3
2 LANDASAN TEORI	5
2.1 Pengelompokan	5
2.1.1 Definisi Pengelompokan	5
2.1.2 Aplikasi Pengelompokan	5
2.1.3 <i>Local Optimum</i>	7
2.2 <i>K-Means</i>	8
2.3 Algoritma Genetika	8
2.3.1 <i>Fitness</i>	9
2.3.2 Seleksi	10
2.3.3 Persilangan	11
2.3.4 Mutasi	11
2.3.5 Proses Pencarian Dalam Algoritma Genetika	11
2.3.6 GA dalam Pengelompokan	14
2.4 Model Ruang Vektor	14
2.5 Pembobotan <i>Term</i> (<i>Term Weighting</i>)	15
2.5.1 Bobot frekuensi	15
2.5.2 Bobot TF-IDF	16
2.6 Metrik <i>Intrachuster</i> untuk Mengukur Kinerja Metode <i>Clustering</i>	17
2.7 <i>Clustering Purity</i>	18
3 ANALISIS	21
3.1 Analisis <i>Dataset</i>	21
3.2 Representasi Dokumen	21
3.3 Model Ruang Vektor	22
3.3.1 Bobot Frekuensi	22
3.3.2 Bobot TF-IDF	22
3.4 Representasi Kromosom	24
3.5 Fungsi <i>Fitness</i>	25
3.6 Operasi Genetik Dalam Pengelompokan Dokumen	26

3.6.1	Inisialisasi Populasi	26
3.6.2	Seleksi	26
3.6.3	Persilangan	27
3.6.4	Mutasi	28
3.7	Evaluasi Hasil Pengelompokan Menggunakan <i>Purity</i>	28
4	PERANCANGAN	29
4.1	Kebutuhan Masukan dan Keluaran	29
4.2	Rancangan Kelas	31
4.2.1	<i>Document</i>	31
4.2.2	<i>Vector</i>	32
4.2.3	<i>SimilarityCalculator</i>	34
4.2.4	<i>CosineSimilarityCalculator</i>	34
4.2.5	<i>TermWeighting</i>	34
4.2.6	<i>FrequencyWeighting</i>	35
4.2.7	<i>TFIDFWeighting</i>	35
4.2.8	<i>Lexicon</i>	36
4.2.9	<i>Gene</i>	37
4.2.10	<i>Chromosome</i>	38
4.2.11	<i>GAClusterer</i>	39
4.2.12	<i>Params</i>	41
4.2.13	<i>KMeans</i>	43
4.2.14	<i>FXMLDocumentController</i>	45
4.3	Perancangan Antarmuka Pengguna	48
4.3.1	Halaman Algoritma Genetika	48
4.3.2	Halaman <i>K-Means</i>	50
5	PENGUJIAN DAN EKSPERIMEN	53
5.1	Skenario Pengujian Eksperimental	53
5.2	Eksperimen Algoritma Genetika	55
5.3	Eksperimen <i>K-Means</i>	64
5.4	Analisis Hasil Eksperimen	66
6	KESIMPULAN DAN SARAN	69
6.1	Kesimpulan	69
6.2	Saran	70
	DAFTAR REFERENSI	71
	A KODE PROGRAM	73
	B HASIL EKSPERIMEN	93
	C CONTOH DATASET	99
C.1	Topik <i>Business</i>	99

DAFTAR GAMBAR

2.1	Contoh <i>cluster</i> hasil pengelompokan	6
2.2	Hasil pencarian (<i>clustered search result</i>) di Yippy	7
2.3	<i>Local Optimum</i> dan <i>Global Optimum</i>	7
2.4	Alur algoritma genetika dasar	9
2.5	Ilustrasi <i>roulette-wheel</i>	10
2.6	<i>Single-point crossover</i>	11
2.7	<i>Ilustrasi untuk jarak intracuster</i>	18
3.1	Formula representasi kromosom	25
3.2	Contoh representasi <i>centroid</i> ke dalam kromosom	25
3.3	Ilustrasi kromosom untuk persilangan	27
3.4	Ilustrasi persilangan	27
3.5	Ilustrasi mutasi kromosom	28
4.1	Diagram kelas	31
4.2	Kelas <i>Document</i>	31
4.3	Kelas <i>Vector</i>	32
4.4	Kelas <i>SimilarityCalculator</i>	34
4.5	Kelas <i>CosineSimilarityCalculator</i>	34
4.6	Kelas <i>TermWeighting</i>	34
4.7	Kelas <i>FrequencyWeighting</i>	35
4.8	Kelas <i>TFIDFWeighting</i>	35
4.9	Kelas <i>Lexicon</i>	36
4.10	Kelas <i>Gene</i>	37
4.11	Kelas <i>Chromosome</i>	38
4.12	Kelas <i>GAClusterer</i>	39
4.13	Kelas <i>Params</i>	41
4.14	Kelas <i>KMeans</i>	43
4.15	Kelas <i>FXMLDocumentController</i>	45
4.16	Rancangan antarmuka halaman algoritma genetika	48
4.17	Rancangan antarmuka halaman algoritma genetika	50
5.1	Grafik hubungan banyaknya populasi dengan waktu pengelompokan	56
5.2	Diagram hubungan banyaknya populasi dengan <i>intracuster similarity</i>	56
5.3	Diagram hubungan banyaknya populasi dengan banyaknya iterasi	57
5.4	Diagram hubungan banyaknya populasi dengan nilai <i>purity</i>	57
5.5	Diagram hubungan metode pembobotan dengan waktu pengelompokan	58
5.6	Diagram hubungan metode pembobotan dengan <i>intracuster similarity</i>	58
5.7	Diagram hubungan metode pembobotan dengan banyaknya iterasi	59
5.8	Diagram hubungan metode pembobotan dengan nilai <i>purity</i>	59
5.9	Diagram hubungan probabilitas mutasi dengan waktu pengelompokan	60
5.10	Diagram hubungan probabilitas mutasi dengan <i>intracuster similarity</i>	60
5.11	Diagram hubungan probabilitas mutasi dengan banyaknya iterasi	61

5.12	Diagram hubungan probabilitas mutasi dengan nilai <i>purity</i>	61
5.13	Diagram hubungan individu elitisme dengan waktu pengelompokan	62
5.14	Diagram hubungan individu elitisme dengan <i>intracuster similarity</i>	63
5.15	Diagram hubungan individu elitisme dengan banyaknya iterasi	63
5.16	Diagram hubungan individu elitisme dengan nilai <i>purity</i>	64
5.17	Diagram hubungan algoritma dengan waktu tempuh	65
5.18	Diagram hubungan algoritma dengan <i>intracuster similarity</i>	65
5.19	Diagram hubungan algoritma dengan banyaknya iterasi	66
5.20	Diagram hubungan algoritma dengan nilai <i>purity</i>	66

DAFTAR TABEL

2.1	<i>Term-document incidence matrix</i>	16
3.1	Hasil perhitungan bobot frekuensi	22
3.2	Hasil perhitungan TF	23
3.3	Hasil perhitungan IDF	24
3.4	Hasil perhitungan bobot TF-IDF	24
4.1	Contoh keluaran dalam bentuk <i>file CSV</i>	30
4.2	Rincian <i>field</i> pada halaman algoritma genetika	49
4.3	Rincian <i>field</i> pada halaman algoritma <i>K-means</i>	50
5.1	Variasi nilai variabel bebas	54
5.2	Rata-rata hasil pengelompokan dengan variasi variabel banyaknya populasi	55
5.3	Rata-rata hasil pengelompokan dengan variasi variabel metode pembobotan	57
5.4	Rata-rata hasil pengelompokan dengan variasi variabel probabilitas mutasi	59
5.5	Rata-rata hasil pengelompokan dengan variasi variabel individu elitisme	62
5.6	Rata-rata hasil pengelompokan dengan menggunakan algoritma <i>K-means</i>	64
5.7	Hasil perhitungan statistika terhadap hasil eksperimen algoritma genetika dan <i>K-means</i>	67
B.1	Hasil eksperimen kasus uji 1 (parameter ideal)	93
B.2	Hasil eksperimen kasus uji 2 (Populasi=50)	94
B.3	Hasil eksperimen kasus uji 3 (Populasi=150)	94
B.4	Hasil eksperimen kasus uji 4 (Bobot frekuensi)	95
B.5	Hasil eksperimen kasus uji 5 (Probabilitas mutasi=0)	95
B.6	Hasil eksperimen kasus uji 6 (Probabilitas mutasi=0.25)	96
B.7	Hasil eksperimen kasus uji 7 (Individu elitisme=0)	96
B.8	Hasil eksperimen kasus uji 8 (Individu elitisme=5)	97
B.9	Hasil eksperimen algoritma K-means	97

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengelompokan (*clustering*) merupakan prosedur untuk mencari struktur alami dari suatu kumpulan data. Proses ini melibatkan pemilihan data atau objek ke dalam kelompok (*cluster*) sehingga objek-objek dalam cluster yang sama akan lebih mirip satu sama lain dibandingkan dengan objek yang berada di *cluster* lain. *Clustering* berguna untuk mereduksi data (mereduksi data dengan volume besar ke dalam kelompok-kelompok dengan karakteristik tertentu), mengembangkan skema klasifikasi (juga dikenal sebagai taksonomi), dan memberikan masukan atau dukungan terhadap hipotesis mengenai struktur suatu data.

Clustering merupakan salah satu teknik pembelajaran tak terarah (*unsupervised learning*). Pembagian kelompok dalam *clustering* tidak berdasarkan sesuatu yang telah diketahui sebelumnya, melainkan berdasarkan kesamaan tertentu menurut suatu ukuran tertentu [2].

Document clustering (pengelompokan dokumen) merupakan proses pengelompokan yang dilakukan terhadap suatu koleksi dokumen. Pengelompokan dokumen diterapkan dalam beberapa bidang seperti penambangan web, mesin pencari (*search engine*), dan temu kembali informasi (*information retrieval*) [3]. Hal yang dilakukan dalam pengelompokan dokumen adalah mengukur kemiripan (*similarity*) antar dokumen dan mengelompokkan dokumen yang serupa. Suatu dokumen dapat terdiri dari beberapa jenis informasi seperti teks, jenis tulisan, ukuran tulisan, warna tulisan, dan gambar.

Salah satu algoritma pengelompokan yang paling sering digunakan adalah *K-means* yang dilakukan dengan cara membagi data ke dalam K kelompok. Kelompok tersebut dibentuk dengan cara meminimalkan jarak antara titik pusat *cluster* (*centroid*) dengan setiap anggota *cluster* tersebut. Titik pusat *cluster* dicari dengan menggunakan rata-rata (*mean*) dari nilai setiap anggota *cluster*. Dalam hal ini, setiap anggota *cluster* dimodelkan sebagai vektor dalam n dimensi (n merupakan banyaknya atribut). *K-means* sudah terbukti efektif dalam melakukan pengelompokan dalam situasi apapun. Namun, cara tersebut tetap saja memiliki kekurangan yaitu dapat terjebak dalam *local optima* tergantung dengan pemilihan *centroid* awal [4].

Masalah *local optima* dapat ditangani menggunakan *Genetic Algorithm* (GA) yang telah terbukti efektif dalam menyelesaikan masalah pencarian dan optimasi. GA merupakan teknik pencarian heuristik tingkat tinggi yang menirukan proses evolusi yang secara alami terjadi [5] berdasarkan prinsip *survival of the fittest*. Algoritma ini dinamakan demikian karena menggunakan konsep-konsep dalam genetika sebagai model pemecahan masalahnya [6].

Dalam GA, parameter dari *search space* dikodekan dalam bentuk deretan objek yang disebut

kromosom. Kumpulan kromosom tersebut lalu dikenal sebagai populasi. Pada awalnya, populasi dibangkitkan secara acak. Kemudian, akan dipilih beberapa kromosom menggunakan teknik *roulette wheel selection* berdasarkan fungsi *fitness*. Operasi dasar yang terinspirasi dari Ilmu Biologi seperti persilangan (*crossover*) dan mutasi (*mutation*) digunakan untuk membangkitkan generasi berikutnya. Proses seleksi, persilangan, dan mutasi ini berlangsung dalam jumlah generasi tertentu atau sampai kondisi akhir tercapai.

Fungsi *fitness* tidak hanya berfungsi untuk menentukan seberapa baik solusi yang dihasilkan namun juga menentukan seberapa dekat solusi tersebut dengan hasil yang optimal [6]. Oleh karena itu, diperlukan fungsi *fitness* yang cocok sehingga GA dapat menghasilkan keluaran yang optimal. Pada masalah *clustering* menggunakan GA, maka fungsi *fitness* yang digunakan harus bisa menggambarkan bahwa seluruh elemen sudah berada dalam *cluster* yang terbaik dan sudah sesuai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana algoritma genetik dapat digunakan untuk mengelompokkan dokumen?
2. Bagaimana membangun perangkat lunak yang menggunakan algoritma genetik untuk dapat mengelompokkan dokumen?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari algoritma genetik dan hubungannya dengan pengelompokan dokumen.
2. Membangun perangkat lunak yang mengimplementasikan algoritma genetik untuk dapat mengelompokkan dokumen.

1.4 Batasan Masalah

Rumusan masalah yang telah disebutkan memiliki ruang lingkup yang cukup luas. Dengan menyadari terbatasnya waktu serta kemampuan, penelitian ini difokuskan dengan memperlihatkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Jenis dokumen yang dapat diproses dengan perangkat lunak yang dibuat hanyalah *Text Document* dengan ekstensi *TXT*.
2. Informasi dari dokumen yang diproses dalam pengelompokan hanya berasal dari teks yang menjadi isi dari dokumen tersebut. Gambar dan *metadata* (pemilik, tanggal modifikasi) tidak diperhitungkan.

1.5 Metodologi

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Melakukan studi literatur mengenai model ruang vektor, *Document Clustering* (pengelompokan dokumen), *Genetic Algorithm* (algoritma genetik), dan penggunaan algoritma genetik dalam pengelompokan dokumen.
2. Mencari dokumen yang dijadikan *datasets*.
3. Membuat rancangan perangkat lunak yang menggunakan algoritma genetik sebagai algoritma pengelompokan dokumen.
4. Mengimplementasikan hasil rancangan menjadi perangkat lunak dalam bahasa pemrograman Java.
5. Melatih dan menguji perangkat lunak dengan dokumen yang telah tersedia.
6. Mengevaluasi hasil pengujian lalu lakukan implementasi dan pengujian kembali sampai didapatkan hasil yang sudah sesuai dengan harapan.

1.6 Sistematika Pembahasan

Dokumentasi dari penelitian ini disajikan dalam enam bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. Bab 1 Pendahuluan

Bab 1 berisi latar belakang pemilihan "Pengelompokan Dokumen berbasis Algoritma Genetika" sebagai judul dari penelitian ini. Selain itu, dibahas juga rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, serta metodologi penelitian yang menjadi acuan dari penelitian ini.

2. Bab 2 Landasan Teori

Bab 2 memuat landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini. Konsep-konsep yang dibahas yaitu pengelompokan, *local optimum*, K-means, algoritma genetika beserta seluruh operasinya, model ruang vektor, pembobotan term yang terdiri dari bobot frekuensi dan bobot TF-IDF, metrik *Intracuster* untuk mengukur minerja metode *clustering*, dan rvaluasi hasil pengelompokan menggunakan *purity*.

3. Bab 3 Analisis

Bab 3 memuat hasil analisis berdasarkan landasan teori. Hasil analisis yang ditulis pada bab 3 antara lain analisis *dataset*, representasi dokumen, modifikasi terhadap model ruang vektor beserta metode pembobotannya, representasi kromosom, fungsi *fitness*, dan operasi genetik lainnya.

4. Bab 4 Perancangan

Bab 4 memuat hasil perancangan berdasarkan hasil analisis pada bab 3. Terdapat tiga bagian dalam bab perancangan yaitu Kebutuhan masukan dan keluaran, perancangan kelas, dan perancangan antarmuka pengguna.

1 5. Bab 5 Pengujian dan Eksperimen

2 Bab 5 memuat hasil pengujian dan eksperimen yang telah dilakukan. Pada bab ini dibahas
3 mengenai skenario pengujian, eksperimen pada algoritma genetika, dan eksperimen pada
4 algoritma *K-means*.

5 6. Bab 6 Kesimpulan dan Saran

6 Bab 6 memuat kesimpulan dari penulis berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan
7 saran untuk peneliti berikutnya agar dapat mengembangkan penelitian ini menjadi lebih baik
8 lagi.

BAB 2

LANDASAN TEORI

Pengelompokan dokumen berkaitan erat dengan dua bidang ilmu dalam informatika. Pengelompokan dalam informatika merupakan bagian dari bidang pembelajaran mesin. Terdapat dua jenis pengelompokan dalam pembelajaran mesin yaitu *clustering* dan *classification*. *Clustering* merupakan salah satu jenis pembelajaran tak terarah (*unsupervised learning*) karena setiap elemen dikelompokkan berdasarkan karakteristik dari elemen tersebut. Sedangkan *classification* merupakan jenis pembelajaran terarah (*supervised learning*) karena setiap elemen dikelompokkan berdasarkan label yang telah ditentukan sebelumnya. Pada penelitian ini, jenis pengelompokan yang akan digunakan adalah *clustering*.

2.1 Pengelompokan

2.1.1 Definisi Pengelompokan

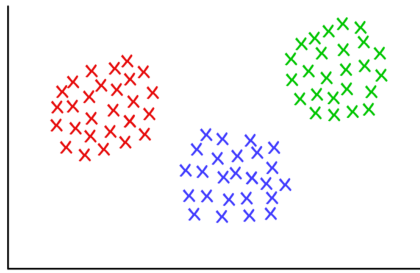
Pengelompokan (*clustering*) merupakan sebuah metode untuk menggabungkan himpunan objek ke dalam kelompok-kelompok sedemikian rupa sehingga objek dalam kelompok (*cluster*) lebih mirip (karena suatu hal) satu sama lain daripada objek di kelompok lain [1]. Pengelompokan seringkali tertukar dengan istilah klasifikasi yang hanya bertugas untuk memisahkan objek ke dalam kelas-kelas yang telah ditentukan sebelumnya. Masukan dari proses pengelompokan adalah kumpulan objek dan banyaknya kelompok (*cluster*) yang akan dibentuk. Keluaran yang dihasilkan dari proses pengelompokan adalah kelompok objek yang telah dibentuk beserta anggotanya. Setiap objek dikelompokkan berdasarkan kesamaan tertentu. Sebagai ilustrasi dari pengelompokan (Gambar 2.1), terdapat tiga *cluster* yang ditandai dengan warna merah, biru, dan hijau. Objek-objek yang berwarna sama dianggap mirip sehingga dimasukkan ke dalam kelompok yang sama. Begitu juga dengan objek yang berbeda warna dianggap tidak mirip sehingga perlu dipisahkan.

2.1.2 Aplikasi Pengelompokan

Pengelompokan memegang peran penting dalam beberapa bidang seperti *recommender system* dan penambahan data. Berikut adalah penjelasan singkat aplikasi pengelompokan dalam setiap bidang yang telah disebutkan.

Recommender System

Recommender system adalah suatu sistem yang berfungsi untuk memprediksikan keinginan pengguna berdasarkan masukan yang diberikan oleh pengguna [7]. Ada dua jenis sistem rekomendasi yaitu



Gambar 2.1: Contoh *cluster* hasil pengelompokan

1 *Content-based Recommendation* dan *Collaborative Filtering*.

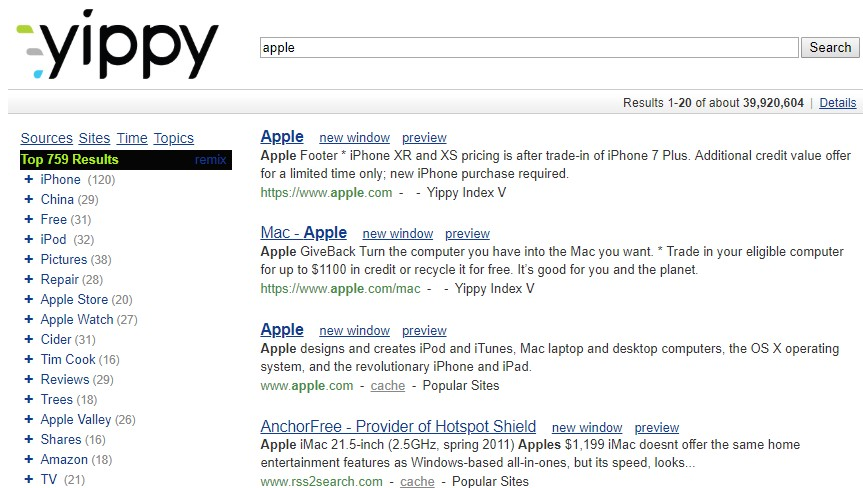
- 2 • *Content-based Recommendation*: mempelajari apa yang pengguna sukai lalu mencari objek lain
3 yang mungkin juga disukai oleh pengguna tersebut berdasarkan apa yang disukainya. Pencarian
4 ini dilakukan dengan mengusulkan objek-objek yang berada dalam kelompok (*cluster*) yang
5 sama dengan objek yang disukai oleh pengguna. Hal ini dilakukan dengan asumsi pengguna
6 akan menyukai barang yang mirip dengan barang yang disukainya.
- 7 • *Collaborative Filtering*: memberikan usulan berdasarkan apa yang disukai pengguna yang
8 serupa dengan seseorang dengan mengasumsikan jika pengguna serupa menyukai suatu objek,
9 maka orang tersebut akan menyukai objek yang sama. Pengguna serupa didapatkan dengan
10 mencari orang-orang yang berada dalam satu *cluster* dengan memperhitungkan atribut dari
11 pengguna (usia, jenis kelamin, tempat domisili, hobi, dll).

12 *Search Result Clustering*

13 Salah satu kegunaan pengelompokan dalam bidang penambangan data adalah untuk mengelompokan
14 hasil pencarian (*search result clustering*)[8]. Setiap kata kunci dalam sebuah pencarian mungkin
15 dapat masuk ke dalam berbagai kategori. Misalkan kata kunci "*apple*" dapat berarti buah apel atau
16 perusahaan teknologi *apple*. Dengan menggunakan pengelompokan hasil pencarian, maka hasil
17 dari pencarian akan dimasukkan ke dalam kelompok-kelompok topik dan pengguna dapat memilih
18 topik mana yang dimaksud untuk dapat mengeluarkan hasil yang lebih spesifik. Mesin pencari yang
19 mengelompokan hasil pencariannya dinamakan dengan *clustering search engine*. Salah satu contoh
20 *clustering search engine* adalah Yippy¹.

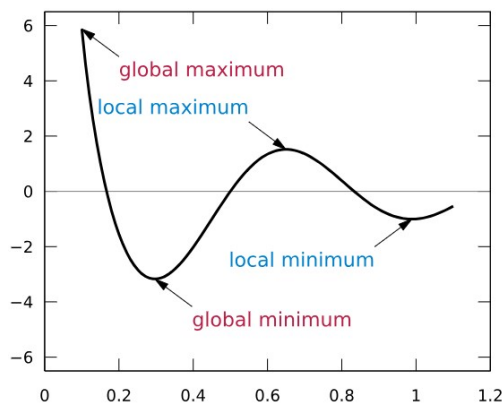
21 Hasil pencarian di Yippy dengan kata kunci "*apple*" ditunjukkan dalam Gambar 2.2. Bagian
22 sebelah kiri pada Gambar 2.2 merupakan kelompok-kelompok kategori dari kata kunci yang
23 dimasukkan sehingga pengguna dapat memilih kategori yang sesuai dengan yang mereka maksud.
24 "*iPhone*", "*China*", "*Free*", dan seterusnya merupakan kelompok yang dihasilkan apabila pengguna
25 memasukkan kata kunci "*apple*".

¹<https://yippy.com/>

Gambar 2.2: Hasil pencarian (*clustered search result*) di Yippy

2.1.3 Local Optimum

Local optimum adalah suatu solusi yang optimal (baik maksimal maupun minimal) diantara kandidat solusi yang berdekatan dalam masalah optimasi. Dikatakan lokal karena solusi ini hanya optimal apabila dibandingkan dengan kandidat solusi yang berdekatan, tidak optimal secara keseluruhan (*global optimum*). Contoh dari *local* dan *global optimum* ditunjukkan pada Gambar 2.3. *Local minimum* memiliki nilai yang paling kecil apabila dibandingkan dengan nilai-nilai lain yang berdekatan dengannya, begitu pula dengan *local maximum*. Sedangkan *global minimum* dan *global maximum* memiliki nilai yang paling minimum dan maksimum dalam keseluruhan himpunan kandidat solusi.

Gambar 2.3: *Local Optimum* dan *Global Optimum*

Suatu program optimasi dapat terjebak di *local optimum*. Sebagai contoh pada Gambar 2.3, apabila suatu program mencari solusi yang merupakan nilai maksimum maka program dapat terjebak pada nilai 2 yang merupakan *local maximum* karena seharusnya keluaran dari program tersebut adalah 6 yang merupakan *global maximum*. Sedangkan apabila suatu program mencari solusi berupa nilai minimum maka program dapat terjebak pada nilai -1 yang merupakan *local minimum* karena seharusnya keluaran dari program tersebut adalah -3 yang merupakan *global minimum*.

2.2 *K-Means*

K-means merupakan salah satu algoritma pengelompokan yang umum digunakan saat ini. Algoritma ini membagi objek ke dalam K cluster. Setiap cluster direpresentasikan dengan titik tengahnya (*centroid*). Titik tengah akan dihitung sebagai rata-rata dari semua titik objek dari cluster tersebut dalam setiap iterasinya. Persamaan 2.1 merupakan persamaan untuk menghitung *centroid*

$$\mu_i = \frac{1}{N_i} \sum_{q=1}^{N_i} x_q \quad (2.1)$$

dengan μ_i merupakan *centroid* ke- i , N_i merupakan jumlah objek pada cluster ke- i , dan x_q merupakan titik ke- q pada cluster ke- i .

Algoritma 1 *K-means*

Input: S (himpunan objek), K (Jumlah cluster)

Output: himpunan cluster

- 1: Pilih K objek sebagai himpunan awal *Centroid*.
 - 2: **repeat**
 - 3: Bentuk K cluster dengan menempatkan setiap objek ke cluster dengan *centroid* terdekat.
 - 4: Hitung ulang *centroid* untuk setiap cluster.
 - 5: **until** *Centroid* tidak berubah.
-

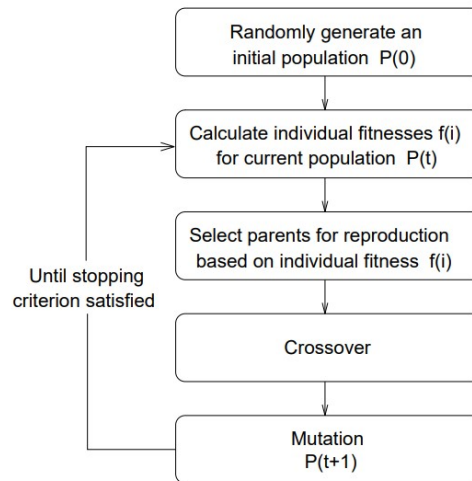
Penjelasan dari Algoritma 1 adalah sebagai berikut:

- Pada baris 1, *centroid* awal akan dipilih secara acak dari objek-objek yang sudah ada.
- Pada baris 4, *centroid* baru akan ditentukan dengan menggunakan Persamaan 2.1.
- Pada baris 5, pengulangan akan berhenti saat *centroid* mengalami pergeseran yang tidak terlalu signifikan (lebih kecil dari suatu nilai ϵ yang merupakan masukan dari pengguna).

2.3 Algoritma Genetika

Algoritma genetika atau biasa disebut *Genetic Algorithm*(GA) adalah suatu algoritma pencarian yang terinspirasi dari proses seleksi alam yang terjadi secara alami dalam proses evolusi. Di alam, individu dalam suatu populasi berkompetisi satu sama lain untuk memperebutkan tempat tinggal, makanan, dan lain lain [6]. Bahkan setiap individu dalam spesies yang sama pun harus bersaing menarik lawan jenis untuk berkembang biak. Individu yang kurang baik akan memiliki peluang bertahan hidup lebih kecil, dan individu yang bisa beradaptasi dengan baik atau "*fit*" akan menghasilkan keturunan dengan jumlah yg relatif banyak.

GA merupakan metode penyelesaian masalah yang menggunakan genetika sebagai pemodelannya. Suatu calon solusi dalam GA dimodelkan sebagai suatu individu. Kumpulan individu-individu ini disebut dengan populasi. Setiap individu dalam populasi direpresentasikan dengan kromosom. Kromosom merupakan kumpulan parameter yang membentuk suatu solusi. Parameter-parameter yang menyusun kromosom disebut dengan gen. Setiap kromosom memiliki suatu nilai yang terkait dengan *fitness* dari solusi yang direpresentasikannya. Nilai itu biasanya disebut dengan nilai *fitness*.



Gambar 2.4: Alur algoritma genetika dasar

Secara umum, proses pada GA ditunjukkan dalam Gambar 2.4. Penjelasan dari proses-proses pada GA yang disebutkan dalam Gambar 2.4 adalah sebagai berikut:

1. Inisialisasi Populasi

Inisialisasi populasi merupakan tahap paling awal dari GA. Pada proses ini, akan dibentuk populasi $P(0)$ secara acak.

2. Perhitungan *Fitness*

Menghitung nilai *fitness* $f(i)$ dari setiap individu dalam populasi saat ini $P(t)$. Nilai *fitness* ini akan digunakan dalam operasi genetik selanjutnya.

3. Seleksi

Proses seleksi akan terjadi berdasarkan nilai *fitness* $f(i)$ setiap individu. Individu yang lebih *fit* akan memiliki peluang terpilih lebih besar dalam proses seleksi.

4. Persilangan

Individu yang terpilih pada proses seleksi akan disilangkan untuk menghasilkan keturunan. Proses persilangan ini terjadi antara dua induk hasil seleksi.

5. Mutasi

Keturunan yang dihasilkan pada proses persilangan dapat memiliki peluang untuk mengalami mutasi. Mutasi dapat terjadi dengan suatu peluang terjadinya mutasi.

Proses 2 sampai 5 akan diulang terus-menerus sampai ditemukan suatu solusi yang optimal. Berikut merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai istilah yang ada pada GA.

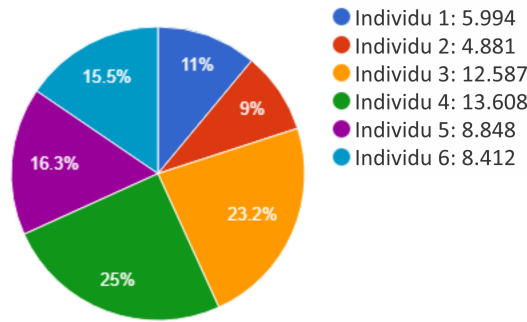
2.3.1 *Fitness*

Fitness dari suatu individu dalam algoritma genetika adalah suatu nilai fungsi objektif untuk fenotipenya [6]. *Fitness* harus bisa memperkirakan seberapa dekat sebuah calon solusi dengan solusi yang optimal. Suatu solusi yang optimal akan memaksimalkan fungsi *fitness*. Perhitungan *fitness* sangatlah tergantung dengan masalah yang ingin diselesaikan. Fungsi *fitness* yang baik harus bisa menentukan solusi mana yang paling baik diantara banyak calon solusi.

2.3.2 Seleksi

Seleksi adalah proses pemilihan dua induk dari populasi untuk disilangkan [6]. Tujuan dari proses seleksi adalah untuk menonjolkan individu yang memiliki nilai *fitness* tinggi dalam populasi dengan harapan keturunannya akan memiliki *fitness* yang lebih tinggi. Seleksi adalah suatu metode yang memilih kromosom secara acak dari populasi berdasarkan fungsi *fitness*. Semakin tinggi fungsi *fitness* maka semakin tinggi peluang suatu individu akan terpilih.

Salah satu teknik yang populer digunakan dalam seleksi adalah *roulette-wheel selection* atau *fitness proportional selection*. *Roulette-wheel selection* memilih suatu individu dari populasi dengan probabilitas yang sebanding dengan nilai *fitness* relatifnya. Berdasarkan ilustrasi yang terdapat dalam Gambar 2.5, setiap individu memiliki sebuah bagian pada diagram sesuai dengan nilai *fitness* relatif. Semakin tinggi nilai *fitness*, maka semakin besar bagian yang dialokasikan dan semakin besar kemungkinan individu tersebut akan terpilih dalam proses seleksi.



Gambar 2.5: Ilustrasi *roulette-wheel*

Sebagai penjelasan dari ilustrasi pada Gambar 2.5 mengenai nilai *fitness* relatif adalah sebagai berikut:

- Ada enam individu dalam suatu populasi (Individu 1, Individu 2, dst).
- Setiap individu memiliki nilai *fitness* seperti yang tertera pada gambar (Individu 1 memiliki nilai *fitness* sebesar 5.994, Individu 2 memiliki nilai *fitness* sebesar 4.881, dst).
- Berdasarkan nilai *fitness* tersebut, maka tiap Individu dalam populasi memiliki peluang terpilih yang tercantum dalam persentase pada diagram lingkaran (Individu 1 memiliki peluang terpilih sebesar 11%, Individu 2 memiliki peluang terpilih sebesar 9%, dst). Peluang tersebut dapat dihitung menggunakan persamaan 2.2 dengan cara normalisasi.
- Kemudian sebuah kromosom akan dipilih secara acak dengan cara yang sama seperti prinsip kerja roda *roulette*.

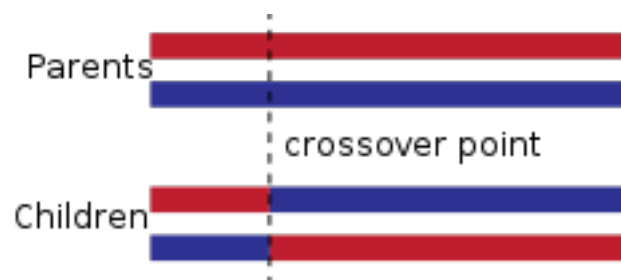
$$P_i = \frac{f_i}{\sum_{j \in Pop} f_j} \quad (2.2)$$

dengan P_i merupakan peluang terpilihnya individu i , f_i merupakan nilai *fitness* dari individu i , Pop merupakan populasi, dan f_j merupakan nilai *fitness* dari individu j .

Proses seleksi dalam GA akan memilih sejumlah induk yang cukup untuk reproduksi dan membentuk generasi selanjutnya. Untuk meningkatkan performa GA, dapat juga diterapkan strategi *elitism* yaitu dengan langsung memindahkan satu atau beberapa individu dengan nilai *fitness* terbaik ke generasi selanjutnya. Sisanya akan dilakukan dengan cara yang sudah ditentukan sebelumnya seperti *roulette-wheel selection*. Hal ini dilakukan untuk mencegah individu tersebut hilang dari populasi dalam proses reproduksi.

2.3.3 Persilangan

Persilangan adalah operasi genetik yang digunakan untuk menggabungkan informasi genetik dari dua induk untuk menghasilkan keturunan baru [6]. Persilangan dilakukan untuk menghasilkan suatu individu baru yang diharapkan memiliki *fitness* yang lebih baik daripada orangtuanya. Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam persilangan adalah *Single-point crossover*. Sebuah titik pada kedua induk dipilih untuk menjadi titik persilangan (*crossover point*). Gen yang berada di sebelah kanan titik persilangan bertukar antara kedua kromosom induk seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.6.



Gambar 2.6: *Single-point crossover*

2.3.4 Mutasi

Mutasi adalah suatu operator genetik yang digunakan untuk mempertahankan keragaman genetik dari satu generasi populasi dalam algoritma genetika. Oleh karena itu, mutasi juga dapat mencegah GA terjebak di *local optimum* [6]. Mutasi mengubah satu atau beberapa nilai dalam gen. Mutasi terjadi berdasarkan probabilitas mutasi μ_m yang sudah ditentukan sebelumnya. Probabilitas mutasi menentukan seberapa sering kromosom akan dimutasi.

Jika tidak terjadi mutasi, maka keturunannya akan langsung masuk ke populasi setelah persilangan tanpa perubahan. Apabila terjadi mutasi, satu atau beberapa bagian dari kromosom akan diubah. Mutasi seharusnya tidak dilakukan terlalu sering, karena jika terlalu sering dilakukan maka GA akan menjadi sama dengan algoritma pencarian acak primitif (*primitive random search*). Mutasi akan dilakukan dengan mengubah nilai dari suatu gen yang telah dipilih menjadi nilai lainnya dengan teknik tertentu (tergantung struktur data dari gen yang akan diubah).

2.3.5 Proses Pencarian Dalam Algoritma Genetika

Proses pencarian dalam GA secara umum dijelaskan dalam Algoritma 2. Proses pencarian ini memanfaatkan operasi genetik yang telah dijelaskan sebelumnya (Subbab 2.3.1 sampai dengan

- 1 Subbab 2.3.4). Selain itu, terdapat algoritma lain yang menjelaskan masing-masing operasi genetik
 2 yang digunakan dalam Algoritma 2. Operasi seleksi yang telah dibahas pada Subbab 2.3.2 dijelaskan
 3 pada Algoritma 4. Operasi persilangan yang telah dibahas pada Subbab 2.3.3 dijelaskan pada
 4 Algoritma 3. Operasi mutasi yang telah dibahas pada Subbab 2.3.4 dijelaskan pada Algoritma 5.

Algoritma 2 Algoritma Genetika [9]

function Algoritma-Genetika(*populasi*) **returns** solusi berupa individu

input: *populasi*, himpunan individu

```

1: solusi ← array yang menyimpan solusi tiap generasi
2: repeat
3:   tambahkan individu dengan nilai fitness tertinggi dari populasi ke solusi
4:   populasi_baru ← himpunan kosong
5:   for i=1 to Size(populasi) do
6:     x ← Seleksi-acak(populasi)
7:     y ← Seleksi-acak(populasi)
8:     anak ← Persilangan(x, y)
9:     rand ← Random(0,1)
10:    if rand ≤ probab_mutasi then
11:      anak ← Mutasi(anak)
12:    end if
13:    tambahkan anak ke populasi_baru
14:  end for
15:  populasi ← populasi_baru
16: until N solusi terakhir pada solusi tidak memiliki perubahan yang signifikan
17: return individu terbaik dalam populasi, berdasarkan nilai fitness

```

5 Penjelasan untuk fungsi Algoritma-Genetika pada Algoritma 2 adalah sebagai berikut:

- 6 • Pada baris 1, variabel *solusi* berfungsi untuk mencatat sejarah dari solusi yang pernah
 7 dihasilkan pada setiap generasi.
- 8 • Pada baris 3, solusi pada generasi saat ini akan dicatat ke variabel *solusi*.
- 9 • Pada baris 9, variabel *rand* akan berisi bilangan riil antara 0 sampai dengan 1. Bilangan riil
 10 ini akan dibangkitkan secara acak dengan distribusi *uniform*.
- 11 • Pada baris 16, proses pengulangan akan berhenti saat nilai *fitness* pada *N* solusi terakhir
 12 sudah mengalami konvergensi.
- 13 • Pada baris 17, fungsi mengembalikan individu terbaik dalam populasi terakhir GA.

Algoritma 3 Persilangan Algoritma Genetika

function Persilangan(x,y) **returns** anak berupa individu

inputs: x dan y , individu induk

```

1:  $n \leftarrow \text{Length}(x)$ 
2:  $c \leftarrow \text{Random}(1,N)$ 
3: return Append(Substring( $x,1,c$ ), Substring( $y,c+1,n$ ))

```

- 1 Penjelasan untuk fungsi Persilangan pada Algoritma 3 adalah sebagai berikut:
- 2 • Pada baris 2, variabel c akan berisi bilangan bulat antara 1 sampai N . Bilangan bulat ini
- 3 akan dibangkitkan secara acak dengan distribusi *uniform*.
- 4 • Pada baris 3, *Append* merupakan fungsi untuk menggabungkan dua *string* dan *Substring*
- 5 merupakan fungsi untuk memotong *string* mulai dari batas bawah tertentu (inklusif) sampai
- 6 dengan batas atas tertentu (inklusif).

Algoritma 4 Seleksi Algoritma Genetika

function Seleksi-acak($populasi$) **returns** sebuah individu hasil seleksi

input: $populasi$, populasi saat ini

```

1:  $sum \leftarrow 0$ 
2: for all  $individu \in populasi$  do
3:    $sum \leftarrow sum + \text{Fitness}(individu)$ 
4: end for
5:  $terpilih \leftarrow \text{Random}(0,1) \times sum$ 
6: for all  $individu \in populasi$  do
7:    $terpilih \leftarrow terpilih - \text{Fitness}(individu)$ 
8:   if  $terpilih \leq 0$  then
9:     return  $individu$ 
10:  end if
11: end for
12: return individu dengan urutan terakhir di  $populasi$ 

```

- 7 Penjelasan untuk fungsi Seleksi-acak pada Algoritma 4 adalah sebagai berikut:
- 8 • Pada baris 3, fungsi *Fitness* akan mengembalikan nilai *fitness* dari individu yang menjadi
- 9 parameternya.
- 10 • Pada baris 5, variabel *terpilih* akan berisi suatu bilangan 0 sampai sum . Hal ini dilakukan
- 11 dengan cara mengalikan sebuah bilangan riil dengan sum . Bilangan riil tersebut merupakan
- 12 bilangan antara 0 sampai 1 yang dibangkitkan secara acak dengan distribusi *uniform*.

Algoritma 5 Mutasi Algoritma Genetika

function Mutasi(*individu*) **returns** individu hasil mutasi

input: *individu*, individu yang akan dilakukan mutasi

```

1:  $n \leftarrow \text{Length}(x)$ 
2:  $c \leftarrow \text{Random}(1, n)$ 
3: ubah nilai gen ke- $c$  pada individu {nilai bervariasi tergantung metode}
4: return individu

```

Penjelasan untuk fungsi Mutasi pada Algoritma 5 adalah sebagai berikut:

- Pada baris 1, fungsi *Length* akan mengembalikan panjang dari *string* parameterya.
- Pada baris 2, fungsi *Random* akan mengembalikan bilangan bulat acak antara 1 sampai N .

2.3.6 GA dalam Pengelompokan

Algoritma yang umum diterapkan untuk pengelompokan adalah *K-means*. Namun, algoritma *K-means* masih memiliki kekurangan. Salah satu kekurangannya adalah masih dapat terjebak pada *local optimum*. *Local optimum* dapat diatasi oleh GA yang sudah terbukti efektif dalam masalah pencarian dan optimasi [10]. Oleh karena itu, diharapkan pengelompokan berbasis GA dapat menghasilkan solusi yang lebih baik dibandingkan dengan algoritma *K-means*.

2.4 Model Ruang Vektor

Model ruang vektor adalah representasi dari koleksi dokumen sebagai vektor dalam ruang vektor yang umum [11]. Model ruang vektor ini biasanya digunakan dalam sejumlah operasi pencarian informasi mulai dari penilaian dokumen pada *query*, klasifikasi dokumen, dan pengelompokan dokumen. Pada penerapannya, akan dilakukan pengukuran kemiripan suatu dokumen terhadap *query* untuk dapat menentukan peringkat relevansi dokumen terhadap *query* (*relevance ranking*). Dokumen dan *query* akan direpresentasikan sebagai model ruang vektor seperti pada Persamaan 2.3.

$$d_i = (w_{1,i}, w_{2,i}, \dots, w_{n,i}) \quad (2.3)$$

dengan d_i merupakan dokumen ke- i , $w_{n,i}$ merupakan bobot dari *term* n untuk dokumen i . Setiap dimensi pada vektor tersebut menggambarkan *term* berbeda dalam dokumen. Kemiripan antara dokumen dan *query* akan ditentukan dengan mengukur perbedaan sudut antara vektor dokumen dan vektor *query*. Semakin kecil sudut antara dokumen dan *query*, maka dokumen dan *query* dianggap semakin mirip. Namun pada praktiknya, dilakukan perhitungan jarak cosinus untuk menggantikan pengukuran sudut antara dua vektor karena jarak cosinus berbanding terbalik dengan besar sudut antara dua vektor sehingga tidak perlu dilakukan perhitungan lebih lanjut untuk mendapatkan besar sudutnya. Jarak cosinus dapat dihitung menggunakan Persamaan 2.4.

$$s_{ij} = \frac{i \cdot j}{\|i\| \times \|j\|} \quad (2.4)$$

dengan s_{ij} adalah kesamaan antara vektor ke- i dengan vektor ke- j , i adalah vektor ke- i , dan j adalah vektor ke- j . Persamaan ini menjelaskan bahwa semakin kecil sudut antara dua vektor, maka tingkat kemiripannya semakin besar.

2.5 Pembobotan *Term* (*Term Weighting*)

Suatu dokumen teks terdiri dari deretan karakter. Sebelum suatu dokumen teks dapat diolah informasinya, maka dokumen tersebut perlu melalui suatu proses yang disebut dengan tokenisasi. Menurut [11], tokenisasi merupakan proses pemotongan suatu dokumen menjadi potongan-potongan (*token*) tertentu. Pada proses yang sama, karakter tertentu akan turut dibuang (tanda baca, spasi, dll). Token adalah urutan karakter dalam dokumen tertentu yang dikelompokkan bersama sebagai unit semantik. Selain token, terdapat juga istilah yang bernama *type* dan *term*. *Type* adalah kelas dari semua token yang berisi urutan karakter yang sama. *Term* adalah *type* (mungkin dinormalisasi) yang terdapat pada suatu sistem.

Pembobotan *term* merupakan suatu proses menentukan nilai dari suatu *term* dalam sebuah dokumen. Pembobotan *term* bertugas untuk memetakan *term* kepada suatu nilai numerik yang merepresentasikan seberapa penting *term* tersebut dalam suatu dokumen. Tidak semua *term* dalam dokumen itu penting sehingga dengan memberikan nilai kepada masing-masing *term* dapat dengan lebih tepat merepresentasikan isi dokumen. Secara umum, apabila suatu *term* semakin penting dalam suatu dokumen (semakin menggambarkan isi dokumen), maka nilai bobotnya akan semakin besar. Sebaliknya jika suatu *term* semakin tidak penting (kata-kata yang umum digunakan seperti kata sambung, kata ganti, dan lain-lain), maka nilai bobotnya akan semakin kecil.

Ada beberapa cara untuk menghitung bobot suatu *term*. Dua metode yang umum digunakan diantaranya adalah bobot frekuensi (*Frequency weighting*) dan bobot TF-IDF (*TF-IDF weighting*). Bobot TF-IDF merupakan pengembangan dari bobot frekuensi dengan memperhitungkan kemunculan suatu *term* secara global.

2.5.1 Bobot frekuensi

Bobot frekuensi merupakan teknik pembobotan yang sangat sederhana karena bobotnya merupakan jumlah kemunculan *term* tersebut dalam dokumen. *Term* yang sering muncul pada suatu dokumen akan dianggap berkaitan dengan dokumen tersebut. Misalkan suatu dokumen banyak memuat *term* "properti", maka dokumen tersebut dianggap merupakan suatu dokumen yang membahas masalah "properti". Bobot frekuensi dapat digambarkan dengan Persamaan 2.5

$$w_i = tf_i \quad (2.5)$$

dengan w_i merupakan bobot *term* ke- i dan tf_i merupakan frekuensi kemunculan *term* ke- i pada dokumen. Sebagai ilustrasi, akan digunakan empat buah dokumen (masing-masing terdiri dari satu kalimat) yang berasal dari contoh pada [11] sebagai berikut:

- Doc 1: new home sales top forecasts
- Doc 2: home sales rise in july

- Doc 3: increase in home sales in july
- Doc 4: july new home sales rise

Berdasarkan keempat contoh dokumen, maka dibentuk tabel ketetanggaan antara *term* dengan dokumen pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1: *Term-document incidence matrix*

<i>Term</i>	d1	d2	d3	d4
new	1	0	0	1
home	1	1	1	1
sales	1	1	1	1
top	1	0	0	0
forecast	1	0	0	0
rise	0	1	0	1
in	0	1	2	0
july	0	1	1	1
increase	0	0	1	0

Term "in" dalam tabel pada d1 dan d4 bernilai 0 karena *term* "in" tidak muncul pada d1 dan d4. Sedangkan pada d2, *term* "in" muncul satu kali sehingga bernilai 1 pada tabel. Begitu juga pada d3, *term* "in" muncul dua kali sehingga bernilai 2 pada tabel.

2.5.2 Bobot TF-IDF

Selain menggunakan bobot frekuensi, ada teknik pembobotan lain yang disebut dengan TF-IDF (*Term Frequency-Inverse Document Frequency*). Teknik pembobotan ini merupakan pengembangan dari pembobotan frekuensi. TF-IDF merupakan gabungan dari *term frequency* (tf) dengan *inverse document frequency* (idf) untuk menghasilkan suatu bobot komposit untuk setiap *term* dalam setiap dokumen [11].

Term frequency atau biasa dilambangkan sebagai $tf_{t,d}$ untuk *term* t pada dokumen d . Sama seperti yang telah dijelaskan pada Subbab 2.5.1, TF merupakan banyaknya kemunculan *term* pada suatu dokumen. Namun pada TF-IDF, umumnya digunakan bobot frekuensi yang telah dinormalisasi dengan jumlah kemunculan semua *term* pada suatu dokumen. TF yang telah dinormalisasi dapat dihitung menggunakan persamaan 2.6.

$$tf_{t,d} = \frac{f_{t,d}}{\sum_{t' \in d} f_{t',d}} \quad (2.6)$$

dengan $tf_{t,d}$ merupakan TF *term* t pada dokumen d , $f_{t,d}$ merupakan banyaknya kemunculan *term* t dalam dokumen d , $t' \in d$ merupakan seluruh *term* t' yang merupakan anggota dari dokumen d , dan $f_{t',d}$ merupakan banyaknya kemunculan *term* t' pada dokumen d .

Terdapat suatu masalah pada pengukuran menggunakan TF yaitu semua *term* dianggap sama penting. Pada kenyataannya, tidak semua *term* itu sama penting karena *term* yang sangat umum akan memiliki frekuensi yang sangat besar pada banyak dokumen. Seperti yang sudah dijelaskan pada Subbab 2.5.1, suatu *term* yang sering muncul akan dianggap berkaitan dengan suatu dokumen. Namun hal itu ternyata belum tentu benar karena banyak *term* yang sering muncul padahal *term*

tersebut sebenarnya tidak memiliki nilai informasi seperti *term* yang merupakan kata penghubung. Oleh karena itu, diperlukan suatu mekanisme untuk mengurangi efek dari suatu *term* yang sering muncul di banyak dokumen. Salah satu cara yang digunakan untuk menangani hal tersebut adalah dengan menggunakan *inverse document frequency* (IDF). IDF ini dapat dihitung dengan menggunakan persamaan 2.7.

$$\text{idf}_t = \log \frac{N}{\text{df}_t} \quad (2.7)$$

dengan idf_t merupakan idf dari *term* t , N merupakan banyaknya anggota himpunan dokumen, dan df_t merupakan *document frequency* dari *term* t . *Document frequency* adalah banyaknya dokumen pada himpunan dokumen yang memuat *term* t .

Bobot TF-IDF menggabungkan teknik pembobotan TF dengan IDF. Nilai dari TF digabungkan dengan nilai dari IDF dengan cara mengalikan keduanya. Metode TF-IDF ini sangat populer digunakan oleh sistem rekomendasi berbasis teks [12]. Pembobotan menggunakan TF-IDF dapat dihitung menggunakan Persamaan 2.8.

$$\text{tf-idf}_{t,d} = \text{tf}_{t,d} \times \text{idf}_t \quad (2.8)$$

Berdasarkan rumus tersebut, maka dapat ditarik dua kesimpulan yaitu:

- Semakin sering suatu *term* muncul di suatu dokumen, maka semakin representatif *term* tersebut terhadap isi dokumen.
- Semakin banyak dokumen yang memuat suatu *term*, maka nilai informasi *term* tersebut semakin kecil.

Metode penetapan bobot TF-IDF dianggap sebagai metode yang berkinerja baik karena mempertimbangkan frekuensi kemunculan *term* baik secara lokal (TF) maupun global (IDF).

2.6 Metrik *Intraccluster* untuk Mengukur Kinerja Metode *Clustering*

Untuk mengukur performa dari suatu algoritma, perlu dilakukan pengujian. Pengujian ini dapat menentukan apakah algoritma yang digunakan sudah cukup baik dalam menyelesaikan masalah yang dibuat. Dalam pengelompokan, ada beberapa cara untuk mengukur apakah objek-objek sudah berhasil dikelompokkan secara baik atau tidak. Cara yang pertama adalah dengan mengukur jarak antara tiap objek ke titik pusat *cluster* (*centroid*) atau biasa disebut jarak *intraccluster*. Lalu cara yang kedua adalah mengukur jarak antar kelompok yang dapat diukur dengan cara menghitung jarak setiap *centroid* ke *centroid* lainnya.

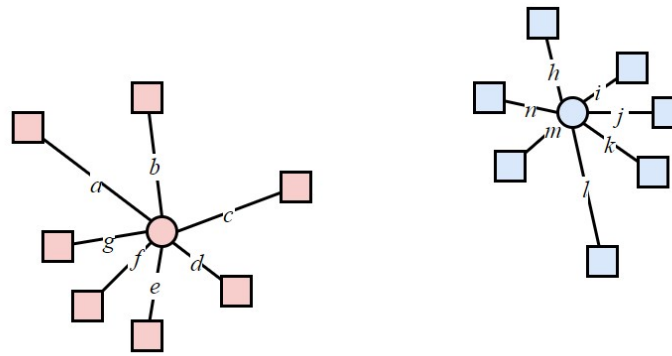
Metrik yang digunakan [4] dalam mengukur kinerja suatu metode pengelompokan adalah perhitungan jarak *intraccluster*. Jarak *intraccluster* dapat diukur dengan cara menjumlahkan jarak setiap objek ke masing-masing titik pusatnya. Cara untuk menghitung jarak *intraccluster* ditunjukkan

1 dalam Persamaan 2.9.

$$M = \sum_{i=1}^K M_i, \quad (2.9)$$

$$M_i = \sum_{x_j \in C_i} \|x_j - z_i\|$$

2 dengan M merupakan jumlah jarak seluruh objek ke *centroid* masing-masing, K merupakan
 3 banyaknya *cluster*, M_i merupakan jumlah jarak seluruh objek anggota *cluster* ke- i ke titik pusatnya,
 4 x_j merupakan objek ke- j , C_i merupakan *centroid* ke- i , dan z_i merupakan *centroid* dari *cluster*
 5 ke- i . Untuk memperjelas perhitungan, Gambar 2.7 akan digunakan sebagai ilustrasi dari jarak
 6 *intracluster*.



Gambar 2.7: Ilustrasi untuk jarak *intracluster*

7 Pada Gambar 2.7, terdapat 14 objek yang telah dibagi ke dalam dua *cluster* berwarna merah
 8 dan biru. Persegi pada Gambar 2.7 mengilustrasikan objek yang akan dikelompokkan. Lingkaran
 9 mengilustrasikan titik pusat *cluster* (*centroid*). Garis yang menghubungkan objek dan *centroid*
 10 menggambarkan jarak antara objek dengan *centroid* dan ditandai dengan label antara huruf a
 11 sampai dengan n . Persegi berwarna merah merupakan anggota dari *cluster* 1, sedangkan persegi
 12 berwarna biru merupakan anggota dari *cluster* 2. Berdasarkan Persamaan 2.9, jarak *intracluster*
 13 dari *cluster* 1 (M_1) didapat dengan menjumlahkan a, b, c, d, e, f , dan g . Sedangkan, jarak *intracluster*
 14 dari *cluster* 2 (M_2) didapat dengan menjumlahkan h, i, j, k, l, m , dan n . Jarak *intracluster* total
 15 didapatkan dengan menjumlahkan jarak *intracluster* milik *cluster* 1 dan *cluster* 2 ($a + b + \dots + n$).

16 Semakin kecil nilai M , maka pengelompokan dianggap semakin baik. Ini berarti setiap objek
 17 dalam suatu *cluster* mirip satu sama lain. Metrik ini dapat mengukur seberapa baik objek sudah
 18 dikelompokkan dengan mempertimbangkan kedekatan setiap objek ke titik pusatnya.

19 2.7 Clustering Purity

20 Selain metode perhitungan jarak *intracluster* yang telah dijelaskan pada Subbab 2.6, Diperlukan
 21 cara eksternal yang dapat mengukur kualitas dari pengelompokan. Pada bagian ini akan dijelaskan
 22 salah satu metode eksternal yaitu *purity*. *Purity* adalah persentase objek yang berhasil dikelompokkan
 23 dengan benar [11]. Untuk menghitung *purity*, diperlukan suatu *dataset* yang sudah diberi label.

- 1 Label ini kemudian akan digunakan untuk menghitung akurasi dari pengelompokan itu sendiri.
- 2 Cara untuk menghitung *purity* ditunjukkan dalam Persamaan 2.10.

$$purity = \frac{1}{N} \sum_{i=1}^k \max_j |c_i \cap t_j| \quad (2.10)$$

- 3 dengan N merupakan banyaknya objek, k merupakan banyaknya *cluster*, c_i merupakan *cluster*
- 4 ke- i , dan t_j adalah label j . Kemudian akan dicari jumlah terbanyak anggota c_i yang juga merupakan
- 5 anggota t_j . Rentang dari nilai *purity* adalah antara 0 sampai dengan 1. *Purity* bernilai 1 apabila
- 6 tidak ada objek dengan 2 atau lebih label berbeda dalam satu kelompok yang sama. Apabila nilai
- 7 *purity* semakin mendekati 0, maka hasil pengelompokan semakin tidak murni (terdapat banyak
- 8 objek dengan label berbeda dalam satu kelompok).

BAB 3

ANALISIS

Bab ini membahas hasil analisis berdasarkan dasar teori yang sudah dijelaskan sebelumnya. Pada bab ini akan dijelaskan hasil analisis *dataset* yang akan digunakan dalam pengujian, representasi dokumen dalam perangkat lunak, dan pemodelan ruang vektor pada dokumen. Selain itu pada bab ini juga akan dibahas mengenai representasi kromosom, fungsi *fitness*, dan beberapa operasi genetik yang akan digunakan dalam membuat pengelompokan dokumen berbasis algoritma genetika.

3.1 Analisis *Dataset*

Pada bagian ini akan dibahas mengenai *dataset* yang akan digunakan dalam proses pengujian. *Dataset* yang akan digunakan berisi artikel berita *BBC News* dan disediakan untuk menjadi tolak ukur dalam penelitian pembelajaran mesin. Karakteristik dari *dataset* ini antara lain:

- Terdiri dari 2225 dokumen yang berasal dari *website BBC News* dari tahun 2004-2005.
- Dokumen ditulis dalam Bahasa Inggris.
- Terbagi menjadi lima topik yaitu *business*, *entertainment*, *politics*, *sport*, dan *tech*.
- Pada topik *business* terdapat 510 dokumen, *entertainment* terdapat 386 dokumen, *politics* terdapat 417 dokumen, *sport* terdapat 511 dokumen, dan *tech* terdapat 401 dokumen.
- Dokumen merupakan *plain text* yang ditulis dalam file dengan ekstensi *TXT*.
- Rata-rata dalam satu dokumen terdapat 384 kata.

3.2 Representasi Dokumen

Dokumen tidak bisa langsung digunakan begitu saja dalam proses pengelompokan. Tidak seperti manusia yang dapat melakukan proses secara manual, komputer tidak dapat menemukan nilai informasi dari data mentah berupa dokumen. Dokumen yang ada perlu direpresentasikan menjadi bentuk yang bisa diambil informasinya baru kemudian dapat diolah dalam proses lebih lanjut. Model ruang vektor (Subbab 2.4) digunakan dalam penelitian ini untuk merepresentasikan dokumen sehingga informasinya dapat diproses dengan lebih mudah.

3.3 Model Ruang Vektor

Pada subbab 2.4 telah dijelaskan bahwa dokumen akan dibentuk ke dalam sebuah vektor yang memiliki banyak dimensi berdasarkan banyaknya *term* berbeda dalam dokumen. Seperti yang telah dibahas pada subbab 2.5, ada dua cara untuk menentukan bobot dari suatu *term* dalam dokumen yaitu bobot frekuensi dan bobot tf-idf. Sebagai contoh akan digunakan tiga dokumen berikut:

1. Penjualan properti di Indonesia meningkat di Bulan Februari.
2. Penjualan asuransi kendaraan di Indonesia meningkat.
3. Bulan Februari merupakan bulan puncak penjualan kendaraan.

Berdasarkan tiga dokumen tersebut akan ditentukan bobot dari masing-masing *term* dalam tiap dokumen untuk setiap jenis pembobotan.

3.3.1 Bobot Frekuensi

Pada subbab 2.5.1 telah dijelaskan bahwa bobot frekuensi dari suatu *term* dapat ditentukan dengan cara menghitung banyaknya kemunculan *term* tersebut dalam dokumen. Hasil perhitungan bobot frekuensi berdasarkan contoh pada Subbab 3.3 ditunjukkan dalam Tabel 3.1.

Tabel 3.1: Hasil perhitungan bobot frekuensi

<i>Term</i>	Bobot		
	Dokumen 1	Dokumen 2	Dokumen 3
penjualan	1	1	1
properti	1	0	0
di	2	1	0
indonesia	1	1	0
meningkat	1	1	0
bulan	1	0	2
februari	1	0	1
asuransi	0	1	0
kendaraan	0	1	1
merupakan	0	0	1
puncak	0	0	1

Semakin besar bobot, maka *term* dianggap semakin mewakili isi dokumen. Sebagai contoh pada Tabel 3.1, *term* "di" muncul dua kali pada dokumen 1 sehingga berbobot 2, muncul satu kali pada dokumen 2 sehingga berbobot 1, dan tidak muncul sama sekali pada dokumen 3 sehingga memiliki bobot 0 sehingga *term* "di" dianggap mewakili dokumen 1 karena muncul dua kali pada dokumen tersebut.

3.3.2 Bobot TF-IDF

Berbeda dengan bobot frekuensi yang hanya menghitung frekuensi kemunculan *term* pada dokumen, perhitungan bobot TF-IDF ini memerlukan perhitungan seperti yang telah dijelaskan dalam Persamaan 2.8 pada Subbab 2.5.2. Sama dengan perhitungan bobot frekuensi, contoh yang berasal

dari Subbab 3.3 akan digunakan sebagai ilustrasi perhitungan TF-IDF. Sesuai dengan apa yang telah dijelaskan pada Subbab 2.5.2, perhitungan dari TF-IDF akan dibagi menjadi dua tahap yaitu perhitungan TF dan perhitungan IDF.

Term "properti" akan digunakan dalam contoh perhitungan TF. Berdasarkan Persamaan 2.6 pada Subbab 2.5.2, maka perhitungan TF dari *term* "properti" ditunjukkan pada Persamaan 3.1.

$$\begin{aligned} \text{tf}_{t,d} &= \frac{f_{t,d}}{\sum_{t' \in d} f_{t',d}} \\ \text{tf}_{\text{"properti"},1} &= \frac{1}{8} = 0.125 \end{aligned} \quad (3.1)$$

Penjelasan dari Persamaan 3.1 adalah sebagai berikut. $f_{\text{"properti"},1}$ bernilai 1 karena *term* "properti" hanya muncul 1 kali pada dokumen 1. Dokumen 1 terdiri dari 8 *term* sehingga $\text{tf}_{\text{"properti"},1}$ bernilai 0.125. Berdasarkan Persamaan 3.1, maka hasil perhitungan TF dari ketiga dokumen tersebut ditunjukkan pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2: Hasil perhitungan TF

<i>Term</i>	Bobot		
	Dokumen 1	Dokumen 2	Dokumen 3
penjualan	0.1250	0.1667	0.1429
properti	0.1250	0	0
di	0.2500	0.1667	0
indonesia	0.1250	0.1667	0
meningkat	0.1250	0.1667	0
bulan	0.1250	0	0.2857
februari	0.1250	0	0.1429
asuransi	0	0.1667	0
kendaraan	0	0.1667	0.1429
merupakan	0	0	0.1429
puncak	0	0	0.1429

Untuk perhitungan IDF akan digunakan Persamaan 2.7 pada Subbab 2.5.2. Perhitungan IDF untuk *term* "properti" ditunjukkan oleh Persamaan 3.2.

$$\begin{aligned} \text{idf}_t &= \log \frac{N}{\text{df}_t} \\ \text{idf}_{\text{"properti"}} &= \log \frac{3}{1} = 0.4771 \end{aligned} \quad (3.2)$$

Penjelasan dari Persamaan 3.2 adalah sebagai berikut. N bernilai 3 karena banyaknya dokumen dalam seluruh koleksi dokumen adalah 3. df_t bernilai 1 karena hanya ada 1 dokumen yang memuat *term* "properti" yaitu dokumen 1. Hasil dari perhitungan IDF untuk setiap *term* ditunjukkan oleh Tabel 3.3.

Tabel 3.3: Hasil perhitungan IDF

<i>Term</i>	IDF
penjualan	0
properti	0.4771
di	0.1761
indonesia	0.1761
meningkat	0.1761
bulan	0.1761
februari	0.1761
asuransi	0.4771
kendaraan	0.1761
merupakan	0.4771
puncak	0.4771

1 *Term* penjualan pada Tabel 3.3 bernilai 0. *Term* "penjualan" muncul di ketiga dokumen sehingga
2 pada saat perhitungan IDF menghasilkan nilai nol ($\log \frac{N}{N_i} = \log \frac{3}{3} = 0$). Dapat disimpulkan bahwa
3 *term* "penjualan" tidak mewakili dokumen manapun karena muncul di semua dokumen.

4 Hasil dari perhitungan TF dan IDF digabung dengan cara dikalikan. Perhitungan TF-IDF
5 untuk *term* "properti" pada dokumen 1 ditunjukkan dalam Persamaan 3.3.

$$\begin{aligned} \text{tf-idf}_{t,d} &= \text{tf}_{t,d} \times \text{idf}_t \\ \text{tf-idf}_{\text{"properti"},1} &= 0.125 \times 0.4771 = 0.0075 \end{aligned} \quad (3.3)$$

6 Nilai yang berasal dari Persamaan 3.1 dan Persamaan 3.2 dikalikan sehingga didapatkan hasil
7 sesuai dengan Persamaan 3.3. Hasil perhitungan TF-IDF untuk seluruh *term* dalam ketiga dokumen
8 ditunjukkan dalam Tabel 3.4.

Tabel 3.4: Hasil perhitungan bobot TF-IDF

<i>Term</i>	Bobot		
	Dokumen 1	Dokumen 2	Dokumen 3
penjualan	0	0	0
properti	0.0075	0	0
di	0.0055	0.0049	0
indonesia	0.0028	0.0049	0
meningkat	0.0028	0.0049	0
bulan	0.0028	0	0.0072
februari	0.0028	0	0.0036
asuransi	0	0.0133	0
kendaraan	0	0.0049	0.0036
merupakan	0	0	0.0097
puncak	0	0	0.0097

9 3.4 Representasi Kromosom

10 Individu dalam pengelompokan merupakan salah satu cara pengelompokan. Dalam penelitian
11 ini, individu direpresentasikan oleh sebuah kromosom. Kromosom tersusun dari gen-gen yang

merupakan *centroid* dari K buah *cluster* yang akan dibentuk. *Centroid* disimpan dalam bentuk vektor yang terdiri dari N buah bilangan riil. N merupakan dimensi dari vektor tersebut yang merupakan banyaknya *term* berbeda yang terdapat pada seluruh koleksi dokumen. Oleh karena itu, setiap kromosom akan memiliki $N \times K$ buah gen. Secara umum representasi *centroid* ke dalam kromosom ditunjukkan pada Gambar 3.1.

$$\begin{array}{ccc} C_1 & C_2 & C_k \\ w_{1,1}, w_{1,2}, \dots, w_{1,n}, & w_{2,1}, w_{2,2}, \dots, w_{2,n} & \dots & w_{k,1}, w_{k,2}, \dots, w_{k,n} \end{array}$$

Gambar 3.1: Formula representasi kromosom

Berdasarkan Gambar 3.1, N gen pertama merepresentasikan N dimensi dari *centroid* pertama C_1 ($w_{1,1}, w_{1,2}, \dots, w_{1,n}$), N gen selanjutnya merepresentasikan N dimensi dari *centroid* kedua C_2 ($w_{2,1}, w_{2,2}, \dots, w_{2,n}$), dan seterusnya sampai *centroid* C_k ($w_{k,1}, w_{k,2}, \dots, w_{k,n}$). Sebagai contoh apabila diketahui ada tiga buah *centroid* dalam bidang dua dimensi **C1** (3.05, 1.43), **C2** (15.85, 14.23), dan **C3** (5.12, 9.45). Hasil representasi ketiga *centroid* pada kromosom ditunjukkan oleh Gambar 3.2.

C1		C2		C3	
3.05	1.43	15.85	14.23	5.12	9.45

Gambar 3.2: Contoh representasi *centroid* ke dalam kromosom

3.5 Fungsi *Fitness*

Seperti yang telah dijelaskan pada Subbab 3.4, kromosom akan tersusun atas *centroid* yang berbentuk vektor. Oleh karena itu, perhitungan *fitness* akan mengalami beberapa penyesuaian. Perhitungan *fitness* dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap. Pada tahap pertama, terjadi pembentukan *cluster* berdasarkan titik pusat yang terkandung dalam kromosom. Hal ini dilakukan dengan menetapkan setiap dokumen $x_i, i = 1, 2, \dots, n$ ke dalam sebuah *cluster* C_j dengan *centroid* z_j sehingga memenuhi Persamaan 3.4.

$$\|x_i - z_j\| < \|x_i - z_p\|, p = 1, 2, \dots, K, \text{ dan } p \neq j. \quad (3.4)$$

Persamaan 3.4 menjelaskan bahwa akan dicari suatu *cluster* C_j yang paling dekat dengan dokumen x_i . Hal ini dilakukan dengan cara membandingkan jarak antara dokumen x_i dengan seluruh *centroid* dari K buah *cluster*.

Setelah proses pengelompokan selesai, maka akan dilanjutkan dengan tahap kedua yaitu mengganti *centroid* terkandung dalam kromosom dengan *centroid* baru. *Centroid* baru ini ditentukan dengan cara menghitung rata-rata vektor dari tiap *cluster*. Untuk *cluster* C_i , *centroid* baru z_i^* dapat dihitung menggunakan Persamaan 3.5.

$$z_i^* = \frac{1}{n_i} \sum_{x_j \in C_i} x_j, i = 1, 2, \dots, K. \quad (3.5)$$

dengan z_i^* merupakan *centroid* dari *cluster* i , n_i merupakan jumlah anggota *cluster* i , dan x_j merupakan dokumen j yang merupakan anggota dari *cluster* i . z_i^* ini akan menggantikan z_i sebelumnya di kromosom.

Tahap terakhir dari perhitungan *fitness* adalah menghitung nilai *fitness* itu sendiri. Pada penelitian ini, nilai *fitness* akan dihitung menggunakan *cosine similarity* seperti yang sudah dijelaskan pada Subbab 2.4. Sesuai dengan Persamaan 2.9 pada Subbab 2.6, perhitungan *fitness* sebagai metrik yang menggambarkan seberapa baiknya suatu calon solusi ditunjukkan dalam Persamaan 3.6 dengan beberapa penyesuaian.

$$f = \sum_{i=1}^K f_i, \quad (3.6)$$

$$f_i = \sum_{x_j \in C_i} \frac{x_j \cdot z_i}{\|x_j\| \times \|z_i\|}$$

Penjelasan dari Persamaan 3.6 adalah sebagai berikut. Nilai *fitness* f didapatkan dengan menjumlahkan nilai *fitness* f_i setiap *centroid* $i = 1, 2, \dots, K$. Nilai *fitness* f_i tiap *centroid* didapatkan dengan menjumlahkan jarak setiap dokumen ke *centroid* masing-masing (Subbab 2.6). Perhitungan jarak antara dokumen dengan *centroid* akan dihitung dengan menggunakan *cosine similarity* sehingga persamaan untuk menghitung *cosine similarity* (Persamaan 2.4 pada Subbab 2.4) dimasukkan ke dalam Persamaan 3.6. Semakin besar nilai *fitness* f , maka kromosom tersebut semakin mendekati solusi yang optimal.

3.6 Operasi Genetik Dalam Pengelompokan Dokumen

Seperti yang telah di bahas pada Subbab 2.3, ada beberapa operator genetik yang digunakan dalam algoritma genetika. Beberapa operasi genetik yang akan digunakan dalam penelitian ini di antaranya adalah inisialisasi populasi, seleksi, persilangan, dan mutasi. Sama seperti kromosom, operator genetik ini juga perlu dimodifikasi sedemikian rupa sehingga dapat digunakan untuk proses pengelompokan dokumen. Berikut merupakan pembahasan lebih detil mengenai setiap operator genetik yang akan digunakan.

3.6.1 Inisialisasi Populasi

Proses pengelompokan dengan menggunakan algoritma genetika akan dimulai dengan inisialisasi populasi awal. Seperti yang sudah dijelaskan pada Subbab 3.4, kromosom dari masing-masing individu akan terdiri dari K buah *centroid* dalam bentuk vektor. Populasi awal akan dibangkitkan dengan cara memilih K dokumen secara acak yang akan dijadikan *centroid* mula-mula. Kemudian proses tersebut akan dilakukan sebanyak P kali dengan P adalah banyaknya individu dalam populasi.

3.6.2 Seleksi

Proses seleksi akan dilakukan setiap iterasi (setiap generasi) untuk memilih calon induk dari generasi selanjutnya. Pada penelitian ini akan digunakan teknik seleksi *roulette-wheel selection* seperti yang telah dijelaskan pada Subbab 2.3.2. *Roulette-wheel selection* digunakan secara langsung pada penelitian ini dan tidak dimodifikasi. Individu dengan nilai *fitness* lebih tinggi akan memiliki probabilitas lebih tinggi untuk terpilih menjadi induk dari generasi selanjutnya dan akan masuk ke dalam proses persilangan. Namun karena masih ada peluang individu dengan nilai *fitness*

1 tertinggi tidak terpilih, maka dalam penelitian ini juga akan digunakan teknik elitisme [13]. Dengan
 2 digunakannya elitisme, maka individu dengan nilai *fitness* terbaik akan disalin dan langsung menjadi
 3 anggota dari generasi berikutnya. Hal ini dilakukan untuk menjamin individu terbaik tidak hilang
 4 akibat tidak terpilih oleh *roulette-wheel selection*.

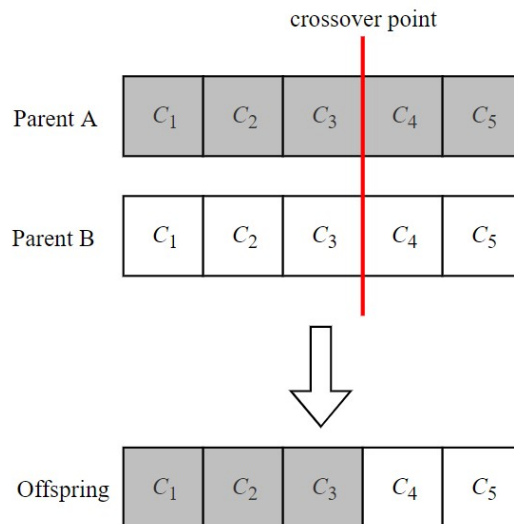
5 3.6.3 Persilangan

6 Dua kromosom yang terpilih dalam proses seleksi akan disilangkan untuk menghasilkan keturunan
 7 yang akan dimasukkan ke dalam generasi selanjutnya. Dalam penelitian ini akan digunakan
 8 teknik persilangan dengan satu titik potong (*single-point crossover*). Teknik *single-point crossover*
 9 yang digunakan dalam penelitian ini sedikit berbeda karena perlu disesuaikan dengan kebutuhan
 10 pengelompokan dokumen. Titik potong tidak ditentukan pada tingkat gen, namun ditentukan pada
 11 tingkat *centroid*. Apabila diketahui terdapat kromosom seperti pada Gambar 3.3, maka titik potong
 12 yang dipilih bukan berupa gen ($w_{k,n}$) melainkan *centroid* (C_k).

$$\begin{array}{ccccc} C_1 & C_2 & C_3 & C_4 & C_5 \\ w_{1,1}, w_{1,2}, \dots, w_{1,n}, & w_{2,1}, w_{2,2}, \dots, w_{2,n}, & w_{3,1}, w_{3,2}, \dots, w_{3,n}, & w_{4,1}, w_{4,2}, \dots, w_{4,n}, & w_{5,1}, w_{5,2}, \dots, w_{5,n} \end{array}$$

Gambar 3.3: Ilustrasi kromosom untuk persilangan

13 Sebagai contoh, diketahui dua buah kromosom yang akan mengalami persilangan adalah kro-
 14 mosom *A* dengan kromosom *B* seperti pada Gambar 3.4. Setelah itu akan ditentukan suatu titik
 15 potong (*crossover point*) secara acak dan ditandai dengan garis tegak berwarna merah pada Gambar
 16 3.4. Proses selanjutnya adalah pembentukan individu keturunan. Proses ini dilakukan dengan cara
 17 menggabungkan seluruh gen induk *A* yang berada di sebelah kiri garis merah dengan seluruh gen
 18 induk *B* yang berada di sebelah kanan garis merah. Keturunan yang dihasilkan dari proses ini
 19 hanya satu individu seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4: Ilustrasi persilangan

3.6.4 Mutasi

Setiap individu keturunan yang berasal dari proses persilangan akan memiliki peluang untuk mengalami mutasi. Seperti yang telah dijelaskan pada Subbab 2.3.4, mutasi dapat terjadi berdasarkan peluang mutasi μ_m . Apabila mutasi terjadi, maka akan ditentukan gen mana yang akan mengalami mutasi dengan mengambilnya secara acak. Nilai gen yang baru akan ditentukan dari pembangkitan suatu angka acak yang berada antara batas minimum kemunculan istilah (0) dan total kemunculan istilah tersebut dari keseluruhan dokumen. Sebagai contoh dengan menggunakan Gambar 3.5a, akan ditentukan satu dari enam gen yang akan mengalami mutasi. Misalkan dalam contoh ini gen kedua yang mengalami mutasi (Gambar 3.5b). Nilai gen yang baru dapat ditentukan menggunakan Persamaan 3.7.

$$v' = v \pm 2 * \delta * v \quad (3.7)$$

dengan v' nilai yang baru dari gen setelah mutasi, v merupakan nilai gen sebelumnya, dan δ merupakan suatu bilangan acak antara 0 sampai 1 yang dibangkitkan menggunakan persebaran *uniform*. Kromosom hasil mutasi ditunjukkan dalam Gambar 3.5c.

C1	C2	C3
3.05	1.43	15.85
14.23	5.12	9.45

(a) Kromosom sebelum mutasi

C1	C2	C3
3.05	1.43	15.85
14.23	5.12	9.45

(b) Pemilihan gen yang akan dimutasi

C1	C2	C3
3.05	4.18	15.85
14.23	5.12	9.45

(c) Kromosom hasil mutasi

Gambar 3.5: Ilustrasi mutasi kromosom

3.7 Evaluasi Hasil Pengelompokan Menggunakan *Purity*

Seterti yang telah dijelaskan pada Subbab 3.1, *dataset* yang akan digunakan merupakan *dataset* berlabel. Untuk mengukur akurasi pengelompokan berdasarkan labelnya, maka pada penelitian ini akan digunakan pengukuran nilai *purity* (Subbab 2.7). Oleh karena nilai *purity* didapatkan dari membandingkan hasil pengelompokan dengan label *dataset*, maka nilai *purity* ini dapat menjadi acuan kualitas dari hasil suatu pengelompokan. Selain itu, nilai *purity* juga dapat menentukan kinerja dari metrik yang digunakan dalam proses pengelompokan.

BAB 4

PERANCANGAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai beberapa perancangan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu rancangan kelas dan rancangan antarmuka pengguna

4.1 Kebutuhan Masukan dan Keluaran

Seluruh kebutuhan masukan dari perangkat lunak ini akan diakomodasi oleh antarmuka pengguna (Graphical User Interface). Rincian masukan melalui antarmuka pengguna akan dibahas lebih lanjut pada Subbab 4.3. Keluaran dari perangkat lunak ini adalah sebuah *file* berformat *CSV* sehingga dapat dibuka dan diolah lebih lanjut dengan perangkat pengolah *spreadsheet* seperti Microsoft Excel. *File* ini berisi laporan mengenai parameter masukan, hasil pengelompokan, nilai fitness, dan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan seluruh proses tersebut. Contoh keluaran yang akan ditulis pada *file* CSV dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Format penamaan dari *file* ini adalah "algoritma-YYYY.MM.DD hh_mm_ss.csv". Sebagai contoh apabila pengelompokan menggunakan algoritma genetika dan dilakukan pada tanggal 30 Januari 2019 pukul 08:15:30 maka nama dari *file* yang dihasilkan adalah "GA-2019.01.30 08_15_30.csv". Apabila algoritma yang digunakan adalah *K-means* maka nama *file* yang dihasilkan adalah "KMeans-2019.01.30 08_15_30.csv".

Tabel 4.1: Contoh keluaran dalam bentuk *file CSV*

Direktori Dokumen: D:\dataset\bbc

Parameter:

Banyaknya Cluster	5
Banyaknya Populasi	100
Metode Pembobotan	TF-IDF
Probabilitas Mutasi	0.05
Maksimum Iterasi	100
Individu Elitisme	1
Banyaknya Generasi Konvergen	3
Batas Konvergen	1.00E-05

Hasil:

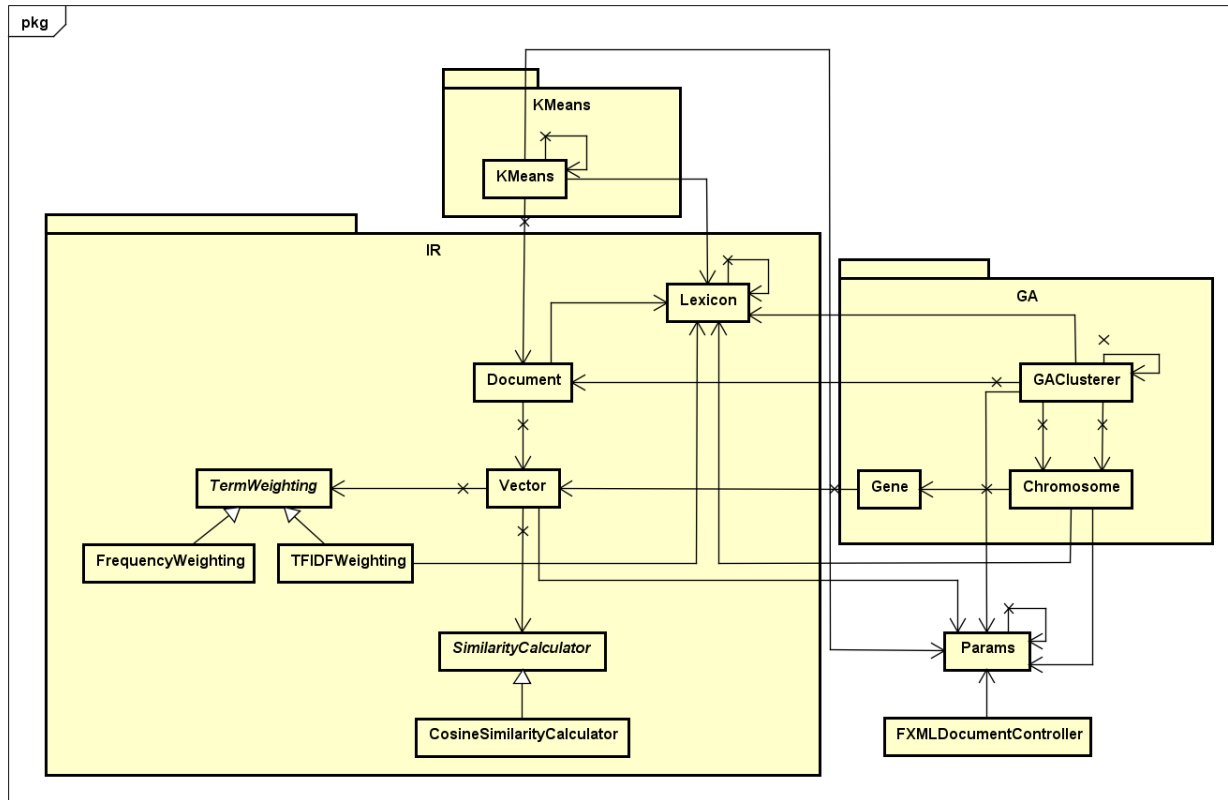
Waktu	20 menit 6 detik
Intracuster	565.9675341
Banyak Iterasi	4

Hasil Clustering:

C1	C2	C3	C4	C5
tech\020.txt	entertainment\267.txt	tech\207.txt	sport\418.txt	sport\262.txt
tech\128.txt	entertainment\279.txt	tech\234.txt	sport\134.txt	sport\391.txt
tech\012.txt	business\220.txt	tech\229.txt	sport\394.txt	sport\389.txt
tech\014.txt	entertainment\342.txt	tech\005.txt	sport\379.txt	sport\243.txt
tech\334.txt	sport\471.txt	tech\359.txt	sport\305.txt	sport\206.txt
...

4.2 Rancangan Kelas

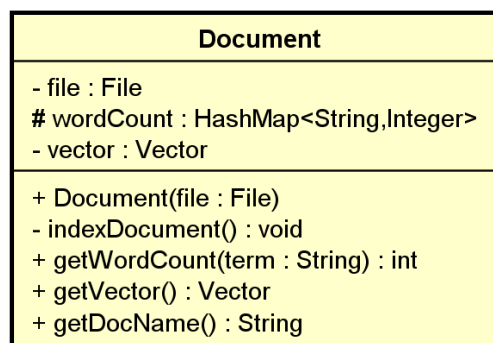
Berdasarkan hasil analisis dari masalah yang dihadapi, dibentuklah diagram kelas pada Gambar 4.1 sebagai gambaran dari perangkat lunak yang akan dibuat.



Gambar 4.1: Diagram kelas

Gambar 4.1 merupakan diagram kelas secara umum yang tidak memuat atribut dan *method* dari setiap kelas. Diagram kelas ini sengaja dibuat agar hubungan antar kelas dapat dengan lebih mudah dilihat. Penjelasan dari setiap kelas dalam Gambar 4.1 adalah sebagai berikut.

4.2.1 Document



Gambar 4.2: Kelas *Document*

Kelas ini merupakan representasi dari dokumen yang akan diproses dalam pengelompokan. Kelas ini berfungsi untuk menyimpan informasi yang dibutuhkan dari sebuah dokumen selama proses pengelompokan. Atribut yang dimiliki oleh kelas *Document* adalah:

- *file*: atribut ini bertipe *File* milik *package* java.io yang berfungsi untuk merepresentasikan *file* dari dokumen yang akan diproses.
- *wordCount*: atribut ini bertipe *HashMap* dengan *key* bertipe *String* dan *value* bertipe *Integer*. Atribut ini menyimpan pasangan kata yang dimiliki oleh dokumen tersebut dan frekuensinya.
- *vector*: atribut bertipe *Vector* ini merepresentasikan model ruang vektor pada sebuah dokumen.

Method yang terdapat dalam kelas ini adalah:

- *Document*: *method* ini merupakan *constructor* dengan sebuah parameter bertipe *File* yaitu *file* dari dokumen yang akan dikelompokkan.
- *indexDocument*: *method* tanpa kembalian (*void*) yang berfungsi untuk mengindeks dokumen untuk mengisi atribut *wordCount*.
- *getWordCount*: *method* yang berfungsi untuk mengembalikan banyaknya *term* muncul dalam dokumen.
- *getVector*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *vector*.
- *getDocName*: *method* ini mengembalikan nama *file* dari dokumen.

4.2.2 Vector

Vector
- termsWeight : HashMap<String,Double> - similarityCalculator : SimilarityCalculator - termWeighting : TermWeighting
+ Vector(wordCount : HashMap<String,Integer>) + Vector(v : Vector) - generateVector(wordCount : HashMap<String,Integer>) : void + getWeight(term : String) : double + calculateWeight(term : String, wordCount : HashMap<String,Integer>) : double + calculateSimilarity(otherVector : Vector) : double + mutate() : void + setTermsWeight(termsWeight : HashMap<String,Double>) : void + setWeight(term : String, value : double) : void + getLength() : double + getKeySet() : Set<String> + getTermsWeight() : HashMap<String,Double> + getDimension() : int

Gambar 4.3: Kelas *Vector*

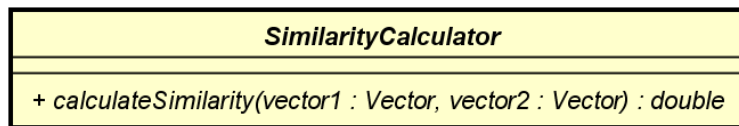
Kelas ini merupakan kelas yang merepresentasikan sebuah vektor. Kelas ini memiliki fungsi dan atribut yang berfungsi untuk menunjang seluruh aktivitas yang melibatkan suatu vektor. Atribut yang dimiliki kelas ini adalah:

- *termsWeight*: atribut ini bertipe *Hashmap* dengan *key* berupa *String* dan *value* berupa *Double*. Atribut ini menyimpan pasangan *term* dan bobotnya sesuai dengan metode pembobotan.
- *similarityCalculator*: atribut ini bertipe *SimilarityCalculator* dan merupakan objek yang akan digunakan untuk menghitung kemiripan antar vektor.
- *termWeighting*: atribut ini bertipe *TermWeighting* dan merupakan objek yang akan digunakan untuk menghitung bobot dari setiap dimensi dalam suatu vektor.

Method yang terdapat dalam kelas ini adalah:

- *Vector*: *method* ini merupakan constructor dengan sebuah parameter yaitu *wordCount* bertipe *Hashmap<String,Integer>* yang merupakan pasangan kata dan banyak kemunculannya dalam dokumen.
- *Vector*: *method* ini merupakan constructor dengan sebuah parameter yaitu objek *Vector* yang berfungsi untuk menduplikasi objek *Vector*.
- *generateVector*: *method* ini merupakan *method* dengan sebuah parameter *Hashmap<String,Integer>* untuk mengisi atribut *termsWeight* dengan bobot tiap *term*.
- *getWeight*: *method* ini berfungsi untuk mengembalikan bobot dari *term*.
- *calculateWeight*: *method* ini membutuhkan dua buah parameter yaitu sebuah *term* bertipe *String* dan sebuah *Hashmap<String,Integer>*. *Method* ini berfungsi untuk menghitung bobot dari *term* berdasarkan frekuensi yang terdapat pada *HashMap*.
- *calculateSimilarity*: *method* ini berfungsi untuk menghitung kemiripan (*similarity*) antara vektor ini dengan *otherVector* menggunakan metode yang dipilih oleh pengguna.
- *mutate*: *method* ini berfungsi untuk melakukan operasi mutasi pada tingkat vektor.
- *setTermsWeight*: *method* ini merupakan *setter* dari atribut *termsWeight*.
- *setWeight*: *method* ini berfungsi untuk mengubah bobot *term* menjadi *value*.
- *getLength*: *method* ini berfungsi untuk mendapatkan panjang dari vektor.
- *getKeyset*: *method* ini berfungsi untuk mendapatkan himpunan *term* yang ada pada vektor ini.
- *getTermsWeight*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *termsWeight*.
- *getDimension*: *method* ini berfungsi untuk mendapatkan besarnya dimensi dari vektor ini.

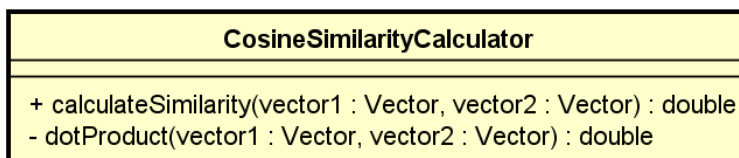
4.2.3 *SimilarityCalculator*



Gambar 4.4: Kelas *SimilarityCalculator*

Kelas ini merupakan kelas abstrak yang berfungsi untuk menghitung kemiripan antara dua buah objek bertipe *Vector*. Kelas ini tidak memiliki atribut dan hanya memiliki sebuah *method* abstrak yaitu *calculateSimilarity* yang memiliki dua buah parameter *vector1* dan *vector2*. Hasil yang dikembalikan oleh *method* ini adalah kemiripan dari kedua vektor tersebut sesuai dengan metode perhitungan jaraknya.

4.2.4 *CosineSimilarityCalculator*

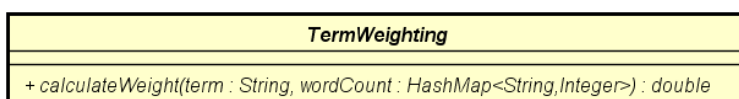


Gambar 4.5: Kelas *CosineSimilarityCalculator*

Kelas ini mengimplementasikan kelas abstrak *SimilarityCalculator*. Kelas ini memiliki satu *method* tambahan selain melakukan *override* pada *method calculateSimilarity*. *Method* yang ada pada kelas ini adalah:

- *calculateDistance*: *method* ini merupakan *method* yang diturunkan dari kelas *SimilarityCalculator*. *Method* ini mengembalikan *similarity* dari *vector1* dan *vector2* yang dihitung menggunakan persamaan cosinus (Persamaan 2.4).
- *dotProduct*: *method* ini berfungsi untuk menghitung hasil perkalian titik (*dot product*) antara *vector1* dan *vector2*.

4.2.5 *TermWeighting*



Gambar 4.6: Kelas *TermWeighting*

- 1 Kelas ini merupakan kelas abstrak yang merepresentasikan metode perhitungan bobot dalam suatu
 2 vektor. Kelas ini hanya memiliki satu buah *method* yaitu *calculateWeight*. *Method* ini berfungsi
 3 untuk menghitung bobot dari *term* berdasarkan metode pembobotan yang dipilih oleh pengguna.

4 4.2.6 *FrequencyWeighting*

FrequencyWeighting
+ calculateWeight(term : String, wordCount : HashMap<String,Integer>) : double

Gambar 4.7: Kelas *FrequencyWeighting*

- 5 Kelas ini mengimplementasikan kelas abstrak *TermWeighting*. Kelas ini hanya memiliki satu *method*
 6 yang diturunkan langsung dari kelas *TermWeighting* yaitu *method calculateWeight*. *Method* ini
 7 berfungsi untuk menghitung bobot dari *term* menggunakan bobot frekuensi seperti yang telah
 8 dijelaskan pada Subbab 2.5.1.

9 4.2.7 *TFIDFWeighting*

TFIDFWeighting
+ calculateWeight(term : String, wordCount : HashMap<String,Integer>) : double - calculateTF(term : String, wordCount : HashMap<String,Integer>) : double - calculateIDF(term : String) : double

Gambar 4.8: Kelas *TFIDFWeighting*

- 10 Kelas ini mengimplementasikan kelas abstrak *TermWeighting*. Kelas ini memiliki dua *method*
 11 tambahan selain melakukan *override* pada *method calculateWeight*. *Method* yang ada pada kelas ini
 12 adalah:

- 13 • *calculateWeight*: *method* ini merupakan *method* yang diturunkan dari kelas *TermWeighting*.
 14 *Method* ini mengembalikan bobot dari *term* yang dihitung menggunakan teknik TF-IDF.
- 15 • *calculateTF*: *method* ini berfungsi untuk menghitung *TF* dari suatu *term*.
- 16 • *calculateIDF*: *method* ini berfungsi untuk menghitung *IDF* dari suatu *term*.

4.2.8 *Lexicon*

Lexicon
- globalTermCount : HashMap<String,Integer> - documentFrequency : HashMap<String,Integer> - <u>instance</u> : Lexicon - numberOfDocument : int
- Lexicon() + <u>getInstance()</u> : Lexicon + insertTerm(term : String) : void + getAllTermList() : Set<String> + updateDF(term : String) : void + getNumberOfDocument() : int + setNumberOfDocument(numberOfDocument : int) : void + getDocumentFrequency(term : String) : int

Gambar 4.9: Kelas *Lexicon*

Kelas ini merepresentasikan sebuah kamus yang menangani seluruh kebutuhan dalam proses pengelompokan yang membutuhkan akses global untuk keseluruhan koleksi dokumen. Atribut yang ada dalam kelas ini adalah:

- *globalTermCount*: atribut ini bertipe *HashMap* dengan *key* bertipe *String* dan *value* bertipe *Integer*. Atribut ini berfungsi untuk menyimpan seluruh *term* yang muncul dan banyak kemunculannya dalam keseluruhan koleksi dokumen.
- *documentFrequency*: atribut ini bertipe *HashMap* dengan *key* bertipe *String* dan *value* bertipe *Integer*. Atribut ini berfungsi untuk menyimpan seluruh frekuensi dokumen dari tiap *term*.
- *instance*: atribut ini merupakan objek bertipe *Lexicon* sebagai instansiasi satu-satunya dari kelas *Lexicon* karena kelas ini bersifat *singleton*.
- *numberOfDocument*: atribut ini menyimpan banyaknya dokumen yang terdaftar di *Lexicon*.

Method yang ada pada kelas ini adalah:

- *Lexicon*: *method* ini merupakan *constructor private* untuk menjamin tidak akan ada lebih dari satu *instance* selama perangkat lunak berjalan.
- *getInstance*: *method* ini merupakan *method static* yang berfungsi sebagai *getter* dari atribut *instance*.
- *insertTerm*: *method* ini berfungsi untuk memasukkan *term* ke dalam atribut *globalTermCount*.
- *getAllTermList*: *method* ini bertugas mengembalikan daftar seluruh *term* yang pernah muncul di seluruh koleksi dokumen.
- *updateDF*: *method* ini berfungsi untuk menambah nilai TF dari *term* "*term*".
- *getNumberOfDocument*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *numberOfDocument*.

- *setNumberOfDocument*: *method* ini merupakan *setter* dari atribut *numberOfDocument*.
- *getDocumentFrequency*: *method* ini berfungsi untuk mendapatkan nilai DF dari *term* "*term*".

4.2.9 *Gene*

Gene
- value : Vector
+ Gene(value : Vector) + Gene(g : Gene) + getValue() : Vector + mutate() : void

Gambar 4.10: Kelas *Gene*

Kelas ini merepresentasikan gen dalam algoritma genetika. Kelas ini hanya memiliki sebuah atribut *value* bertipe *Vector*. Atribut ini menyimpan vektor yang menjadi titik pusat *cluster* (*centroid*). *Method* yang ada pada kelas ini adalah:

- *Gene*: *method* ini merupakan *constructor* dari kelas *Gene* yang membutuhkan sebuah parameter bertipe *Vector* untuk mengisi atribut *value*.
- *Gene*: *method* ini merupakan *overloading constructor* yang berfungsi untuk menduplikasi objek dari kelas *Gene*.
- *getValue*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *value*.
- *mutate*: *method* ini berfungsi untuk melakukan mutasi pada gen. *Method* ini sebenarnya hanya bertugas memanggil fungsi *mutate()* dari atribut *value*.

1 4.2.10 *Chromosome*

Chromosome
- genes : List<Gene> - rand : Random - fitnessValue : double - clusteringResult : HashMap<Document,Integer>
+ Chromosome() + addGene(gene : Gene) : void + mutate() : void + crossover(otherChromosome : Chromosome) : Chromosome - determineCluster(docs : List<Document>) : void + computeFitness() : double + getFitness() : double + getAllGenes() : List<Gene> + getClusteringResult() : HashMap<Document,Integer> + compareTo(o : Chromosome) : int

Gambar 4.11: Kelas *Chromosome*

2 Kelas ini merepresentasikan kromosom dalam algoritma genetika. Atribut yang terdapat dalam
 3 kelas ini adalah:

- 4 • *genes*: atribut bertipe *List of Gene* dan merupakan kumpulan gen yang terdapat dalam
 5 kromosom.
- 6 • *rand*: atribut ini merupakan objek *Random* milik *Java* dan berfungsi untuk membangkitkan
 7 bilangan acak yang dibutuhkan dalam setiap proses dalam kromosom.
- 8 • *fitnessValue*: atribut ini menyimpan nilai *fitness* dari kromosom.
- 9 • *clusteringResult*: atribut ini akan menyimpan hasil dari pengelompokan. Atribut ini bertipe
 10 *HashMap* yang menyimpan pasangan dokumen dan *cluster* dari dokumen tersebut.

11 *Method* yang terdapat dalam kelas ini adalah:

- 12 • *Chromosome*: *method* ini merupakan *constructor* tanpa parameter untuk membentuk objek
 13 dari kelas *Chromosome*.
- 14 • *addGene*: *method* ini bertugas untuk menambahkan satu gen ke dalam kromosom (ke dalam
 15 atribut *genes*).
- 16 • *mutate*: *method* ini berfungsi untuk melakukan mutasi pada kromosom dengan cara melakukan
 17 mutasi pada sebuah gen secara acak (Subbab 2.3.4).
- 18 • *crossover*: *method* ini bertugas untuk melakukan persilangan dengan kromosom *otherChro-*
 19 *mosome* untuk menghasilkan keturunan (Subbab 2.3.3).
- 20 • *determineCluster*: *method* ini berfungsi untuk menentukan keanggotaan dari setiap dokumen.

- *computeFitness*: *method* ini mengembalikan nilai *fitness* dari kromosom (Subbab 2.3.1).
- *getFitness*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *fitnessValue*.
- *getAllGenes*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *genes*.
- *getClusteringResult*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *clusteringResult*.
- *compareTo*: *method* ini merupakan turunan dari *interface Comparable* milik *Java* yang dibutuhkan untuk membandingkan kromosom ini dengan kromosom *o*. *Method* ini nantinya akan digunakan dalam proses *sorting*.

4.2.11 *GAClusterer*

GAClusterer	
-	population : List<Chromosome>
-	docs : List<Document>
-	<u>instance : GAClusterer</u>
-	solutionList : List<Chromosome>
-	isRunning : boolean
-	progress : ReadOnlyDoubleWrapper = new ReadOnlyDoubleWrapper()
-	GAClusterer()
+	setIsRunning(isRunning : boolean) : void
+	getProgress() : double
+	progressProperty() : ReadOnlyDoubleProperty
+	<u>getInstance() : GAClusterer</u>
+	rouletteWheelSelect() : Chromosome
-	elitism(numOfInstance : int) : List<Chromosome>
+	selection(elitismCount : int) : List<Chromosome>
+	initialize() : void
+	getAllDocs() : List<Document>
+	cluster() : void
+	getSolution() : Chromosome
+	reset() : void

Gambar 4.12: Kelas *GAClusterer*

Kelas ini merupakan kelas utama yang akan mengatur jalannya proses pengelompokan menggunakan algoritma genetika. Kelas ini merupakan kelas *singleton*. Atribut yang terdapat dalam kelas ini adalah:

- *population*: atribut ini bertipe *List of Chromosome* yang merepresentasikan populasi pada generasi saat ini.
- *docs*: atribut ini bertipe *List of Document* yang berfungsi untuk menyimpan seluruh koleksi dokumen.
- *instance*: atribut *static* ini berfungsi untuk menyimpan *instance* dari kelas *GAClusterer*.
- *solutionList*: atribut ini bertipe *List of Chromosome* yang mencatat kromosom dengan nilai *fitness* terbaik untuk setiap generasinya.

1 • *isRunning*: atribut ini berfungsi untuk menyimpan status dari operasi pengelompokan meng-
2 gunakan GA. Apabila bernilai *true* maka program sedang berjalan dan *false* apabila tidak
3 sedang berjalan.

4 • *progress*: atribut ini bertipe *ReadOnlyDoubleWrapper* dan berfungsi untuk menyimpan per-
5 kembangan dari pengerjaan tugas pengelompokan ini ke antarmuka pengguna.

6 *Method* yang terdapat dalam kelas ini adalah:

7 • *GAClusterer*: *method* ini merupakan *constructor private* yang berfungsi untuk menjamin tidak
8 akan ada *instance* dibuat diluar dari kelas ini.

9 • *setIsRunning*: *method* ini merupakan *setter* dari atribut *isRunning*.

10 • *getProgress*: *method* ini mengembalikan perkembangan pekerjaan program (skala 0 sampai
11 dengan 1).

12 • *progressProperty*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *progress*.

13 • *getInstance*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *instance*.

14 • *rouletteWheelSelect*: *method* ini bertugas untuk memilih sebuah kromosom menggunakan
15 teknik *roulette-wheel selection* dari populasi.

16 • *elitism*: *method* ini bertugas untuk memilih *n* kromosom elit yang akan langsung masuk ke
17 generasi berikutnya.

18 • *selection*: *method* ini bertugas untuk melakukan *roulette-wheel selection* sebanyak populasi
19 untuk menghasilkan populasi dari generasi selanjutnya.

20 • *initialize*: *method* ini berfungsi untuk melakukan *indexing* dokumen dan membentuk populasi
21 awal.

22 • *getAllDocs*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *docs*.

23 • *cluster*: *method* ini merupakan *method* utama yang bertugas melakukan pengelompokan
24 dokumen dengan menggunakan algoritma genetika.

25 • *getSolution*: *method* ini berfungsi untuk mengembalikan solusi dari proses pengelompokan
26 menggunakan algoritma genetika.

27 • *reset*: *method* ini berfungsi untuk mengatur ulang seluruh atribut untuk proses pengelompokan
28 berikutnya.

4.2.12 *Params*

Params
<pre> - instance : Params - filepath : String - K : int - P : int - weightMethod : int - mu_m : double - maxIt : int - elitismCount : int - convergeGen : int - convergeEpsilon : double </pre>
<pre> - Params() + getInstance() : Params + insertParam(filepath : String, K : int, P : int, weightMethod : int, mu_m : double, maxIt : int, elitismCount : int, convergeGen : int, convergeEpsilon : double) : void + getK() : int + getP() : int + getWeightMethod() : int + getMu_m() : double + getMaxIt() : int + getElitismCount() : int + getConvergeGen() : int + getConvergeEpsilon() : double + getFilePath() : String </pre>

Gambar 4.13: Kelas *Params*

Kelas ini berfungsi untuk menyimpan seluruh parameter yang diberikan oleh pengguna agar dapat digunakan oleh setiap kelas yang membutuhkannya. Kelas ini bersifat *singleton* sehingga hanya akan ada satu buah *instance* selama perangkat lunak berjalan. Atribut yang ada dalam kelas ini adalah:

- *instance*: atribut ini merupakan objek bertipe *Params* sebagai instansiasi satu-satunya dari kelas *Params* karena kelas ini bersifat *singleton*.
- *filepath*: atribut ini berfungsi untuk menyimpan alamat dari direktori dokumen yang akan dikelompokkan.
- *K*: atribut ini berfungsi untuk menyimpan banyaknya *cluster* yang akan dibentuk dalam proses pengelompokan.
- *P*: atribut ini berfungsi untuk menyimpan banyaknya populasi yang akan dibentuk dalam proses pengelompokan menggunakan algoritma genetika.
- *weightingMethod*: atribut ini berfungsi untuk menyimpan metode pembobotan yang akan digunakan dalam proses pengelompokan. Apabila atribut ini bernilai 0 maka metode yang digunakan adalah TF-IDF sedangkan apabila bernilai 1 maka metode yang akan digunakan adalah bobot frekuensi.
- *mu_m*: atribut ini berfungsi untuk menyimpan probabilitas mutasi dalam bentuk bilangan riil bernilai antara 0 sampai dengan 1.
- *maxIt*: atribut ini berfungsi untuk menyimpan banyaknya iterasi maksimal yang dapat dilakukan.

- *elitismCount*: atribut ini berfungsi untuk menyimpan banyaknya individu yang akan dijadikan elit pada tahap seleksi.
- *convergeGen*: atribut ini berfungsi untuk menyimpan banyaknya generasi konvergen sebelum proses pengelompokan diberhentikan.
- *convergeEpsilon*: atribut ini berfungsi untuk menyimpan nilai yang akan digunakan untuk membandingkan *fitness* tiap solusi dari setiap generasi untuk menentukan apakah sudah tercapai konvergen atau belum.

Method yang ada pada kelas ini adalah:

- *Params*: *method* ini merupakan *constructor private* untuk menjamin tidak akan ada lebih dari satu *instance* selama perangkat lunak berjalan.
- *getInstance*: *method* ini merupakan *method static* yang berfungsi sebagai *getter* dari atribut *instance*.
- *insertParam*: *method* ini bertugas untuk memasukkan atau mengubah nilai dari setiap atribut dalam kelas ini.
- *getK*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *K*.
- *getP*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *P*.
- *getWeightingMethod*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *weightingMethod*.
- *getMu_m*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *mu_m*.
- *getMaxIt*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *maxIt*.
- *getElitismCount*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *elitismCount*.
- *getConvergeGen*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *convergeGen*.
- *getConvergeEpsilon*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *convergeEpsilon*.
- *getFilepath*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *filepath*.

4.2.13 *KMeans*

KMeans
- docs : List<Document> - solution : HashMap<Document,Integer> <u>- instance : KMeans</u> - solutionIntracuster : double - isRunning : boolean - progress : ReadOnlyDoubleWrapper = new ReadOnlyDoubleWrapper()
- KMeans() + setIsRunning(isRunning : boolean) : void + getProgress() : double + progressProperty() : ReadOnlyDoubleProperty + getSolution() : HashMap<Document,Integer> <u>+ getInstance() : KMeans</u> + cluster() : void + getSolutionIntracuster() : double - computeIntracuster(cluster : HashMap<Document,Integer>, centroids : Vector[]) : double - determineCluster(docs : List<Document>, centroids : Vector[]) : HashMap<Document,Integer> + reset() : void

Gambar 4.14: Kelas *KMeans*

Kelas ini merupakan kelas utama yang akan mengatur jalannya proses pengelompokan menggunakan algoritma *K-means*. Kelas ini merupakan kelas *singleton*. Atribut yang terdapat dalam kelas ini adalah:

- *docs*: atribut ini bertipe *List of Document* yang berfungsi untuk menyimpan seluruh koleksi dokumen.
- *solution*: atribut ini berfungsi untuk menyimpan hasil pengelompokan dalam bentuk himpunan pasangan dokumen dan keanggotaan *cluster* dari dokumen tersebut.
- *instance*: atribut *static* ini berfungsi untuk menyimpan *instance* dari kelas *KMeans*.
- *solutionIntracuster*: atribut ini berfungsi untuk menyimpan nilai *intracuster* dari solusi yang telah didapatkan dari proses pengelompokan.
- *isRunning*: atribut ini berfungsi untuk menyimpan status dari operasi pengelompokan menggunakan GA. Apabila bernilai *true* maka program sedang berjalan dan *false* apabila tidak sedang berjalan.
- *progress*: atribut ini bertipe *ReadOnlyDoubleWrapper* dan berfungsi untuk menyimpan perkembangan dari pengerjaan tugas pengelompokan ini ke antarmuka pengguna.

Method yang terdapat dalam kelas ini adalah:

- *KMeans*: *method* ini merupakan *constructor private* yang berfungsi untuk menjamin tidak akan ada *instance* dibuat diluar dari kelas ini.
- *setIsRunning*: *method* ini merupakan *setter* dari atribut *isRunning*.

- 1 • *getProgress*: *method* ini mengembalikan perkembangan pekerjaan program (skala 0 sampai
2 dengan 1).
- 3 • *progressProperty*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *progress*.
- 4 • *getSolution*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *solution*.
- 5 • *getInstance*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *instance*.
- 6 • *cluster*: *method* ini merupakan *method* utama yang bertugas melakukan pengelompokan
7 dokumen dengan menggunakan algoritma *K-means*.
- 8 • *getSolutionIntraccluster*: *method* ini merupakan *getter* dari atribut *solutionIntraccluster*.
- 9 • *computeIntraccluster*: *method* ini bertugas untuk menghitung *intraccluster* apabila diketahui
10 *centroid* setiap *cluster* adalah *centroids* dan keanggotaan setiap dokumen adalah *cluster*.
- 11 • *determineCluster*: *method* ini berfungsi untuk menentukan keanggotaan dari setiap dokumen.
- 12 • *reset*: *method* ini berfungsi untuk mengatur ulang seluruh atribut untuk proses pengelompokan
13 berikutnya.

1 4.2.14 *FXMLDocumentController*

FXMLDocumentController	
- textFieldDokumen : TextField - buttonDokumen : Button - spinnerCluster : Spinner - spinnerPopulasi : Spinner - spinnerMutasi : Spinner - spinnerMaxIterasi : Spinner - spinnerElitism : Spinner - spinnerConvergeGen : Spinner - choiceBoxWeighting : ChoiceBox - spinnerConvergeLimit : Spinner - progressBar : ProgressBar - buttonMulai : Button - textFieldHasil : TextField - buttonHasil : Button - tabGA : Tab - tabKMeans : Tab - labelProgress : Label - KMspinnerCluster : Spinner - KMchoiceBoxWeighting : ChoiceBox - KMspinnerMaxIterasi : Spinner - KMprogressBar : ProgressBar - KMbuttonMulai : Button - KMLabelProgress : Label - thread : Thread - runningTime : long - task : Task - curlt : int	
+ initialize(url : URL, rb : ResourceBundle) : void - attachWarning() : void - warningPopulation(observable : Object, oldValue : Object, newValue : Object) : void - warningIteration(observable : Object, oldValue : Object, newValue : Object) : void + chooseDocument() : void + chooseResult() : void - reset() : void - KMReset() : void + start() : void + KMStart() : void - timeFormatter(timeMillis : long) : String - writeToFile(mode : String, clusteringResult : HashMap<Document,Integer>, fitness : double) : void	

Gambar 4.15: Kelas *FXMLDocumentController*

2 Kelas ini merupakan kelas yang bertugas untuk mengendalikan seluruh aktivitas yang ada di
 3 antarmuka dan menghubungkannya dengan kelas lain yang dibutuhkan. Atribut yang terdapat
 4 dalam kelas ini adalah:

- 5 • *textFieldDokumen*: atribut ini bertipe *TextField* dan berfungsi menampilkan direktori dokumen
 6 pada antarmuka pengguna.
- 7 • *buttonDokumen*: atribut ini bertipe *Button* yang merupakan tombol untuk memilih direktori
 8 dokumen pada antarmuka pengguna.
- 9 • *spinnerCluster*: atribut ini bertipe *Spinner* yang akan menangani masukan untuk parameter
 10 banyaknya *cluster* pada antarmuka pengguna di bagian GA.
- 11 • *spinnerPopulasi*: atribut ini bertipe *Spinner* yang akan menangani masukan untuk parameter
 12 banyaknya populasi pada antarmuka pengguna di bagian GA.

- 1 • *spinnerMutasi*: atribut ini bertipe *Spinner* yang akan menangani masukan untuk parameter
- 2 probabilitas mutasi pada antarmuka pengguna di bagian GA.
- 3 • *spinnerMaxIterasi*: atribut ini bertipe *Spinner* yang akan menangani masukan untuk parameter
- 4 maksimum iterasi pada antarmuka pengguna di bagian GA.
- 5 • *spinnerElitism*: atribut ini bertipe *Spinner* yang akan menangani masukan untuk parameter
- 6 individu elitisme pada antarmuka pengguna di bagian GA.
- 7 • *spinnerConvergeGen*: atribut ini bertipe *Spinner* yang akan menangani masukan untuk
- 8 parameter banyaknya generasi konvergen pada antarmuka pengguna di bagian GA.
- 9 • *choiceBoxWeighting*: atribut ini bertipe *ChoiceBox* yang akan menangani masukan untuk
- 10 parameter metode pembobotan pada antarmuka pengguna di bagian GA.
- 11 • *spinnerConvergeLimit*: atribut ini bertipe *Spinner* yang akan menangani masukan untuk
- 12 parameter banyaknya generasi konvergen pada antarmuka pengguna di bagian GA.
- 13 • *progressBar*: atribut ini bertipe *progressBar* yang akan menampilkan perkembangan dari
- 14 proses pengelompokan menggunakan algoritma GA.
- 15 • *buttonMulai*: atribut ini bertipe *Button* yang merupakan tombol untuk memulai proses
- 16 pengelompokan menggunakan algoritma GA.
- 17 • *textFieldHasil*: atribut ini bertipe *TextField* dan berfungsi menampilkan direktori hasil pada
- 18 antarmuka pengguna.
- 19 • *buttonHasil*: atribut ini bertipe *Button* yang merupakan tombol untuk memilih direktori hasil
- 20 pada antarmuka pengguna.
- 21 • *tabGA*: atribut ini bertipe *Tab* yang merupakan *tab* untuk memilih pengelompokan menggu-
- 22 nakan algoritma GA.
- 23 • *tabKMeans*: atribut ini bertipe *Tab* yang merupakan *tab* untuk memilih pengelompokan
- 24 menggunakan algoritma *K-means*.
- 25 • *labelProgress*: atribut ini bertipe *Label* yang berfungsi untuk menampilkan status dari proses
- 26 pengelompokan menggunakan algoritma GA.
- 27 • *KMspinnerCluster*: atribut ini bertipe *Spinner* yang akan menangani masukan untuk parame-
- 28 ter banyaknya *cluster* pada antarmuka pengguna di bagian *K-means*.
- 29 • *KMchoiceBoxWeighting*: atribut ini bertipe *ChoiceBox* yang akan menangani masukan untuk
- 30 parameter metode pembobotan pada antarmuka pengguna di bagian *K-means*.
- 31 • *KMspinnerMaxIterasi*: atribut ini bertipe *Spinner* yang akan menangani masukan untuk
- 32 parameter maksimum iterasi pada antarmuka pengguna di bagian *K-means*.
- 33 • *KMprogressBar*: atribut ini bertipe *progressBar* yang akan menampilkan perkembangan dari
- 34 proses pengelompokan menggunakan algoritma *K-means*.

- *KMbuttonMulai*: atribut ini bertipe *Button* yang merupakan tombol untuk memulai proses pengelompokan menggunakan algoritma *K-means*.
- *labelProgress*: atribut ini bertipe *Label* yang berfungsi untuk menampilkan status dari proses pengelompokan menggunakan algoritma *K-means*.
- *thread*: atribut ini bertipe *Thread* dan merupakan sebuah *thread* yang akan menjalankan proses pengelompokan.
- *runningTime*: atribut ini bertipe *long* dan berfungsi untuk menyimpan lamanya program berjalan dalam milidetik.
- *task*: atribut ini bertipe *Task* dan berfungsi untuk menjalankan tugas pengelompokan.
- *curIt*: atribut ini bertipe *int* dan berfungsi untuk menyimpan banyaknya iterasi saat ini.

Method yang terdapat dalam kelas ini adalah:

- *initialize*: *method* ini berfungsi untuk menginisialisasi seluruh atribut dan nilai awalnya pada antarmuka pengguna.
- *attachWarning*: *method* ini berfungsi untuk menambahkan *listener* sehingga dapat menampilkan pesan apabila aturan validasi dari suatu masukan dilanggar.
- *warningPopulation*: *method* ini berfungsi untuk melakukan pengecekan terhadap aturan validasi parameter banyaknya populasi dan individu elitisme lalu menampilkan pesan apabila aturan validasi dilanggar.
- *warningIteration*: *method* ini berfungsi untuk melakukan pengecekan terhadap aturan validasi parameter maksimal iterasi dan banyaknya generasi konvergen lalu menampilkan pesan apabila aturan validasi dilanggar.
- *chooseDocument*: *method* ini berfungsi untuk memilih direktori dokumen.
- *chooseResult*: *method* ini berfungsi untuk memilih direktori hasil.
- *reset*: *method* ini berfungsi untuk mengembalikan kondisi dari seluruh objek dalam halaman GA agar bisa kembali digunakan untuk proses pengelompokan selanjutnya.
- *KMReset*: *method* ini berfungsi untuk mengembalikan kondisi dari seluruh objek dalam halaman *K-means* agar bisa kembali digunakan untuk proses pengelompokan selanjutnya.
- *start*: *method* ini berfungsi untuk memulai proses pengelompokan menggunakan GA.
- *KMStart*: *method* ini berfungsi untuk memulai proses pengelompokan menggunakan *K-means*.
- *timeFormatter*: *method* ini berfungsi untuk membentuk *string* "*hh* jam *mm* menit *ss* detik" berdasarkan input waktu dalam milidetik.
- *writeToFile*: *method* ini berfungsi untuk menulis hasil pengelompokan ke dalam suatu *file* dengan ekstensi CSV.

4.3 Perancangan Antarmuka Pengguna

Antarmuka yang dirancang untuk perangkat lunak ini hanya terdiri dari 2 halaman. Rancangan antarmuka ini dibuat sedemikian rupa sehingga memudahkan penggunaannya dalam melakukan pengujian terhadap perangkat lunak. Pada penelitian ini, perancangan antarmuka dibuat menggunakan perangkat lunak *balsamiq*¹. Setiap objek dan *field* akan diberi label unik agar dapat disesuaikan dengan tabel keterangan. Berikut akan dibahas rancangan antarmuka pengguna dari perangkat ini.

4.3.1 Halaman Algoritma Genetika

Gambar 4.16 menunjukkan halaman yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mengelompokkan dokumen menggunakan algoritma genetika. Pada halaman ini terdapat beberapa *field* yang dapat digunakan pengguna untuk mengatur nilai dari masing-masing parameter.

Gambar 4.16: Rancangan antarmuka halaman algoritma genetika

Penjelasan setiap *field* dalam halaman ini dijelaskan dalam Tabel 4.2.

¹<https://balsamiq.com/>

Tabel 4.2: Rincian *field* pada halaman algoritma genetika

Kode	Nama	Jenis	Default value	Wajib	Aturan validasi
A01	Direktori Dokumen	<i>file chooser</i>	-	ya	-
A02	Direktori Hasil	<i>file chooser</i>	-	ya	-
A03	Banyaknya Cluster	<i>spinner</i>	5	ya	Nilai minimum 1
A04	Banyaknya Populasi	<i>spinner</i>	1	ya	Nilai minimum 1 dan harus lebih besar dari Individu Elitisme (A08)
A05	Metode Pembobotan	<i>dropdown</i>	TF-IDF	ya	-
A06	Probabilitas Mutasi	<i>spinner</i>	0.05	ya	Nilai minimum 0.01, maksimum 1.00
A07	Maksimum Iterasi	<i>spinner</i>	100	ya	Nilai minimum 1 dan harus lebih besar dari Banyaknya Generasi Konvergen (A09)
A08	Individu Elitisme	<i>spinner</i>	1	ya	Nilai minimum 0 dan harus lebih kecil dari Banyaknya Populasi (A04)
A09	Banyaknya Generasi Konvergen	<i>spinner</i>	3	ya	Nilai minimum 2 dan harus lebih kecil dari Maksimum Iterasi (A07)
A10	Batas Konvergen	<i>spinner</i>	0.00001	ya	Hanya bisa bernilai 10^{-3} , 10^{-4} , 10^{-5} , 10^{-6} , dan 10^{-7}

Objek dengan kode A11 merupakan sebuah *progress bar* yang akan menampilkan perkembangan dari jalannya program untuk setiap iterasi. Apabila proses dalam suatu iterasi sudah selesai, maka akan mengubah nilai dari label A12 dan membuat *progress bar* kembali kosong. Label dengan kode A12 berfungsi untuk menampilkan status dari program yang sedang berjalan. Label ini tidak akan memiliki nilai apabila program belum dijalankan dan akan menampilkan status "Inisialisasi..." apabila program sedang melakukan pengindeksan dokumen dan inisialisasi populasi. Setelah iterasi dimulai maka label A12 akan menampilkan generasi saat ini. Sebagai contoh apabila label A12 menampilkan status "Generasi 1" artinya saat ini program sedang melakukan proses-proses pada

- 1 generasi 1. Begitu juga untuk "Generasi 2" dan seterusnya. Tombol dengan kode A13 berfungsi
- 2 untuk memulai proses pengelompokan menggunakan algoritma genetika berdasarkan parameter
- 3 yang telah dimasukkan.

4.3.2 Halaman *K-Means*

Gambar 4.17: Rancangan antarmuka halaman algoritma genetika

- 5 Gambar 4.17 merupakan tampilan yang akan digunakan oleh pengguna untuk melakukan pengelom-
- 6 pokan dokumen menggunakan algoritma *K-means*. Berbeda dengan halaman algoritma genetika,
- 7 pada halaman ini hanya terdapat tiga buah parameter yang dapat diubah-ubah oleh pengguna
- 8 dalam melakukan pengelompokan.

Tabel 4.3: Rincian *field* pada halaman algoritma *K-means*

Kode	Nama	Jenis	Default value	Wajib	Aturan validasi
B01	Direktori Dokumen	<i>file chooser</i>	-	ya	-
B02	Direktori Hasil	<i>file chooser</i>	-	ya	-
B03	Banyaknya Cluster	<i>spinner</i>	5	ya	Nilai minimum 1
B04	Metode Pembobotan	<i>dropdown</i>	TF-IDF	ya	-
B05	Maksimum Iterasi	<i>spinner</i>	100	ya	Nilai minimum 1

- 9 Dalam Tabel 4.3, objek dengan kode B06 merupakan sebuah *progress bar* yang akan menampilkan
- 10 perkembangan dari jalannya program yang menyatakan banyaknya iterasi yang sudah selesai
- 11 dijalankan dibandingkan dengan maksimum iterasi. Label B07 akan berisi keterangan dari proses

-
- 1 yang sedang berlangsung. Salah satu contoh isi dari label B07 adalah "Iterasi 2/100" yang berarti
 - 2 saat ini sedang dilakukan pemrosesan pada iterasi kedua dari 100 iterasi. Tombol dengan kode B08
 - 3 berfungsi untuk memulai proses pengelompokan menggunakan algoritma *K-means* berdasarkan
 - 4 parameter yang telah dimasukkan.

BAB 5

PENGUJIAN DAN EKSPERIMEN

5.1 Skenario Pengujian Eksperimental

Eksperimen dilakukan dengan menggunakan spesifikasi komputer sebagai berikut:

1. Tipe *processor*: Intel(R) Core(TM) i7-4720HQ CPU @2.60GHz
2. Memori: 12288MB RAM
3. Sistem operasi: Windows 10 Pro 64-bit (10.0, Build 17763)

Pada suatu penelitian, ada beberapa jenis variabel yang akan diteliti diantaranya variabel bebas, variabel terikat, dan variabel kontrol. Pada penelitian ini, pengujian eksperimental dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara parameter masukan dengan waktu dan hasil pengelompokan. Oleh karena itu, variabel bebas dari penelitian ini merupakan variabel yang menjadi parameter masukan yang terdapat pada antarmuka pengguna (Subbab 4.3). Namun, tidak semua parameter masukan yang terdapat pada antarmuka pengguna akan menjadi variabel bebas. Parameter masukan yang merupakan variabel bebas pada penelitian ini diantaranya adalah:

1. Banyaknya populasi
Jumlah individu yang akan dibentuk dalam proses pengelompokan menggunakan algoritma genetika.
2. Metode pembobotan
Metode penghitungan bobot suatu *term* dalam vektor. Dalam penelitian ini akan digunakan dua metode yaitu bobot TF-IDF dan bobot frekuensi.
3. Probabilitas mutasi
Probabilitas terjadinya mutasi pada saat proses pembentukan keturunan dalam algoritma genetika.
4. Individu elitisme
Jumlah individu dengan *fitness* terbaik yang akan langsung masuk ke generasi selanjutnya.

Selain variabel bebas, terdapat juga variabel kontrol yang merupakan parameter masukan pada antarmuka pengguna. Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Banyaknya *cluster*
Banyaknya cluster yang ingin dibentuk pada saat proses pengelompokan.

- Maksimum iterasi
Batas maksimum iterasi yang dapat dilakukan selama proses pengelompokan dokumen.
- Banyaknya generasi konvergen
Banyaknya generasi terakhir yang akan dilihat selisih nilai *fitness*-nya.
- Batas konvergen
Batas selisih nilai *fitness* supaya dianggap memiliki nilai *fitness* sama.

Keempat variabel ini tidak masuk ke dalam variabel bebas karena alasan tertentu. Variabel banyaknya *cluster* akan dijadikan variabel kontrol karena nilai dari variabel ini harus disesuaikan dengan banyaknya topik pada *dataset* (Subbab 3.1) untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Variabel maksimum iterasi juga merupakan variabel kontrol untuk menjaga agar proses pengelompokan tidak menjadi sangat lama karena terlalu banyak iterasi yang terjadi. Sama halnya untuk variabel banyaknya generasi konvergen dan batas konvergen, kedua variabel ini juga dapat menjaga agar iterasi yang terjadi tidak terlalu banyak sehingga menghabiskan waktu yang lebih banyak. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Waktu
Waktu yang diperlukan untuk mengelompokkan data.
- Nilai *intracluster*
Jumlah *similarity* antara setiap dokumen ke masing-masing *centroid*.
- Banyak iterasi
Jumlah iterasi yang dilakukan selama proses pengelompokan.
- Nilai *purity*
Nilai yang menunjukkan akurasi dari pengelompokan (Subbab 2.7).

Keempat variabel terikat ini merupakan variabel yang dipengaruhi oleh berubahnya variabel bebas. Dalam penelitian ini hanya ada empat aspek yang diperhatikan yaitu waktu, nilai *intracluster*, banyak iterasi, dan nilai *purity*. Oleh karena itu, akan dibuat suatu skenario pengujian eksperimental untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Variasi nilai dari variabel bebas ditunjukkan dalam Tabel 5.1.

Tabel 5.1: Variasi nilai variabel bebas

Variabel Bebas	Variasi
Banyaknya Populasi	50
	100
	150
Metode Pembobotan	TF-IDF
	Frekuensi
Probabilitas Mutasi	0
	0.05
	0.25
Individu Elitisme	0
	1
	5

Setiap variabel dalam Tabel 5.1 memiliki dua sampai tiga variasi nilai. Karena keterbatasan waktu, maka pengujian eksperimental ini tidak akan menguji seluruh kombinasi parameter yang ada. Variasi dari parameter dalam Tabel 5.1 hanya akan menggantikan nilai pada suatu kasus uji yang disebut kasus uji ideal. Kasus uji ideal merupakan kasus uji yang dianggap akan menghasilkan keluaran yang ideal. Kasus uji ideal untuk pengujian eksperimental dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Banyaknya *Cluster*: 5
- Banyaknya Populasi: 100
- Metode Pembobotan: TF-IDF
- Probabilitas Mutasi: 0.05
- Maksimum Iterasi : 100
- Individu Elitisme: 1
- Banyaknya Generasi Konvergen: 3
- Batas Konvergen: 0.00001

5.2 Eksperimen Algoritma Genetika

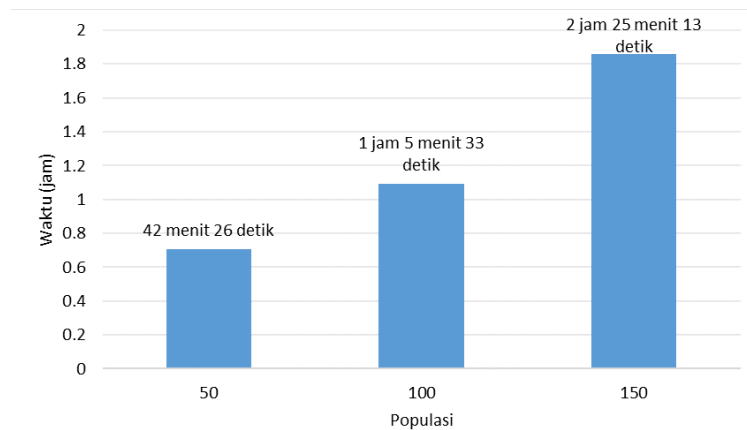
Eksperimen dibagi menjadi beberapa bagian berdasarkan parameter yang diubah. Terdapat 4 bagian yaitu berdasarkan keempat variabel bebas yang telah dijelaskan pada Subbab 5.1. Untuk setiap variasi parameter, dilakukan lima kali pengujian dan akan dihitung rata-rata hasilnya. Berikut adalah hasil dari eksperimen untuk keempat variabel bebas.

1. Banyaknya populasi:

Tabel 5.2: Rata-rata hasil pengelompokan dengan variasi variabel banyaknya populasi

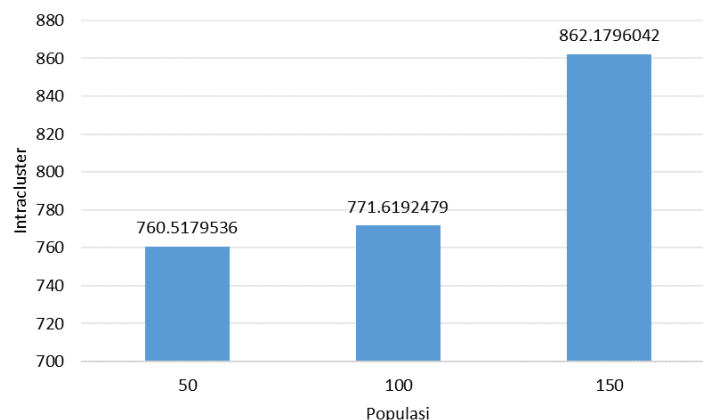
Populasi	Waktu (jam)	<i>Intracuster</i>	Iterasi	<i>Purity</i>
50	0.707222222	760.5179536	4.8	0.779595506
100	1.092666667	771.6192479	4.6	0.798382022
150	1.857611111	862.1796042	4.6	0.746696629

Berdasarkan Tabel 5.2, Kenaikan populasi berbanding lurus dengan kenaikan waktu pemrosesan dan *intracuster similarity*. Sedangkan untuk banyak iterasi dan nilai *purity* sama sekali tidak bergantung dengan kenaikan populasi. Dapat disimpulkan bahwa kenaikan populasi tidak mempengaruhi hasil pengelompokan dan hanya meningkatkan waktu pemrosesan saja. Berdasarkan data pada Tabel 5.2, dibentuk empat buah diagram (Gambar 5.1 - 5.4) untuk menunjukkan hubungan antara populasi dengan keempat variabel terikat.



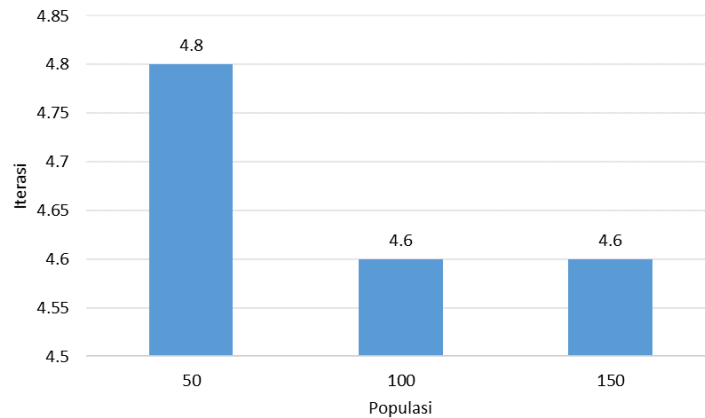
Gambar 5.1: Grafik hubungan banyaknya populasi dengan waktu pengelompokan

Dapat disimpulkan dari diagram pada Gambar 5.1, pada saat populasi berjumlah 100, waktu tempuh lebih lama 55% dari saat populasi berjumlah 50. Pada saat populasi berjumlah 150, waktu tempuh 70% lebih lama dibandingkan dengan waktu pada saat populasi berjumlah 100. Kompleksitas algoritma genetika tidaklah linear sehingga menyebabkan kenaikan waktunya juga tidak linear. Selain itu, semakin banyak populasi maka calon solusi akan semakin banyak pula. Hal ini menyebabkan GA akan lebih sulit mencapai konvergen.



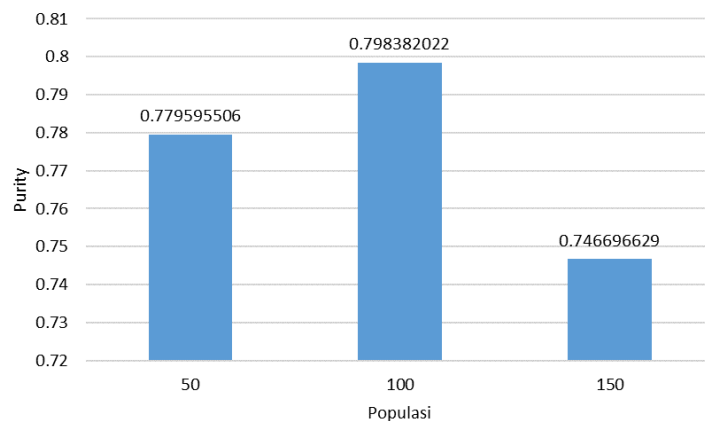
Gambar 5.2: Diagram hubungan banyaknya populasi dengan *intraclass similarity*

Dapat disimpulkan dari diagram pada Gambar 5.2, kenaikan populasi juga mempengaruhi kenaikan *intraclass similarity*. *Intraclass similarity* pada saat populasi berjumlah 100 lebih besar 1% dibandingkan dengan *intraclass similarity* pada saat populasi berjumlah 50. Sedangkan *intraclass similarity* pada saat populasi berjumlah 150 lebih besar 11% dibandingkan dengan *intraclass similarity* pada saat populasi berjumlah 100. Hal ini dikarenakan dengan populasi yang lebih banyak maka kemungkinan untuk mendapat solusi yang lebih baik akan semakin besar.



Gambar 5.3: Diagram hubungan banyaknya populasi dengan banyaknya iterasi

Dapat disimpulkan dari diagram pada Gambar 5.3, kenaikan populasi tidak mempengaruhi banyaknya iterasi yang dilakukan dalam mencapai konvergen. Rata-rata banyaknya iterasi untuk populasi berjumlah 50, 100, dan 150 tidak memiliki perbedaan yang begitu signifikan.



Gambar 5.4: Diagram hubungan banyaknya populasi dengan nilai *purity*

Dapat disimpulkan dari diagram pada Gambar 5.4, kenaikan populasi juga tidak mempengaruhi nilai *purity* sama seperti banyaknya iterasi. Berdasarkan nilai *purity*, maka hasil terbaik diperoleh dengan populasi sebanyak 100 individu. Nilai *purity* pada saat populasi berjumlah 100 lebih besar 2% dibandingkan dengan pada saat populasi berjumlah 50 dan 7% lebih besar dibandingkan dengan pada saat populasi berjumlah 150.

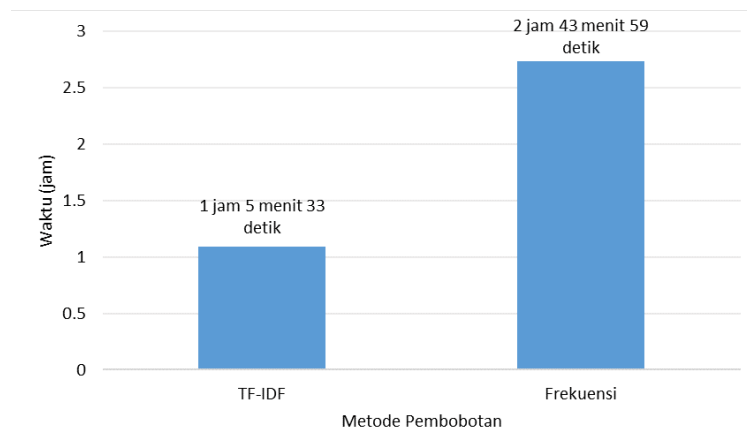
2. Metode pembobotan:

Tabel 5.3: Rata-rata hasil pengelompokan dengan variasi variabel metode pembobotan

Bobot	Waktu (jam)	<i>Intracuster</i>	Iterasi	<i>Purity</i>
TF-IDF	1.092666667	771.6192479	4.6	0.798382022
Frekuensi	2.733222222	1750.874933	7	0.571325843

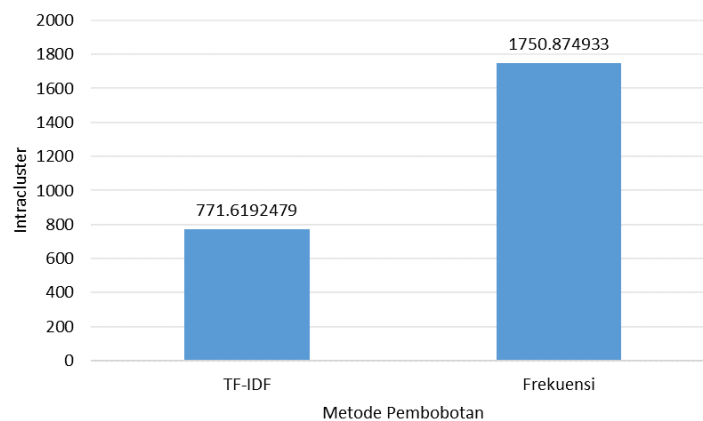
Berdasarkan Tabel 5.3, dibentuk empat buah diagram (Gambar 5.5 - 5.8) untuk menunjukan

hubungan antara metode pembobotan dengan keempat variabel terikat.



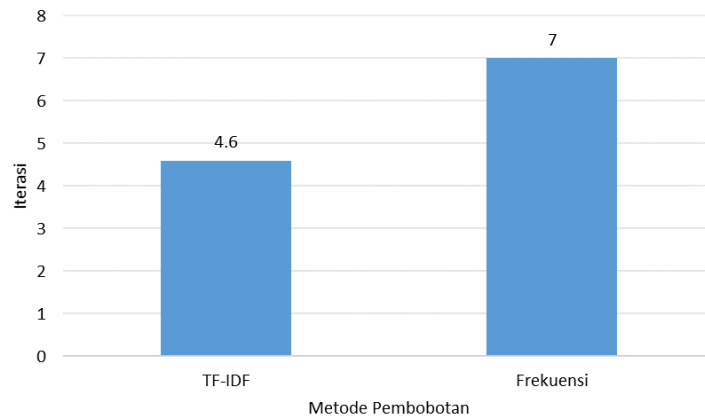
Gambar 5.5: Diagram hubungan metode pembobotan dengan waktu pengelompokan

Berdasarkan diagram pada Gambar 5.5, waktu yang diperlukan untuk pengelompokan menggunakan bobot TF-IDF jauh lebih cepat hingga 167% dibandingkan dengan menggunakan bobot frekuensi. Hal ini kemungkinan memiliki kaitan dengan banyaknya iterasi yang terjadi selama proses pengelompokan.



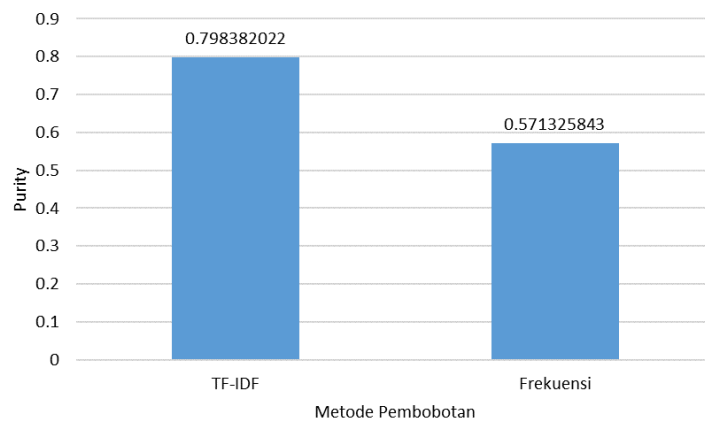
Gambar 5.6: Diagram hubungan metode pembobotan dengan *intraclass similarity*

Berdasarkan diagram pada Gambar 5.6, *intraclass similarity* yang dihasilkan menggunakan bobot TF-IDF hanya 44% dari *intraclass similarity* yang dihasilkan apabila menggunakan bobot frekuensi. Hal ini terjadi karena bobot frekuensi dari suatu dokumen pasti lebih besar nilainya dibandingkan dengan bobot TF-IDF.



Gambar 5.7: Diagram hubungan metode pembobotan dengan banyaknya iterasi

Berdasarkan diagram pada Gambar 5.7, banyaknya iterasi yang dilakukan 52% lebih banyak apabila menggunakan bobot frekuensi dibandingkan dengan menggunakan bobot TF-IDF.



Gambar 5.8: Diagram hubungan metode pembobotan dengan nilai *purity*

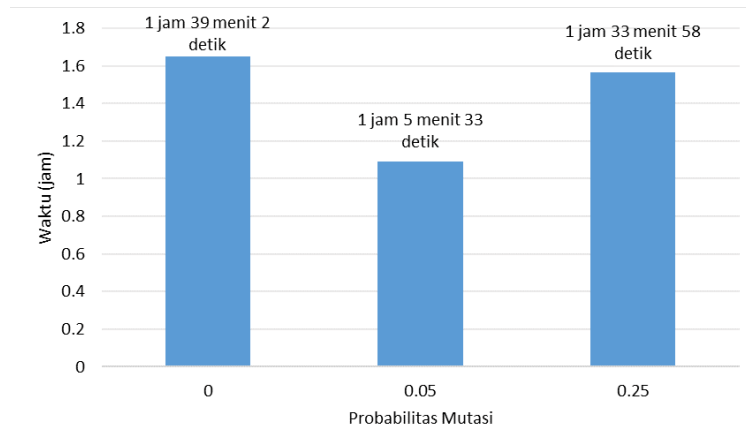
Berdasarkan diagram pada Gambar 5.8, nilai *purity* yang didapatkan apabila menggunakan bobot TF-IDF 40% lebih besar apabila dibandingkan dengan menggunakan bobot frekuensi. Hal ini terjadi karena dengan menggunakan bobot TF-IDF, representasi dokumen menjadi lebih akurat. Perhitungan bobot menggunakan TF-IDF tidak hanya ditentukan berdasarkan apa yang ada di dalam dokumen itu saja (lokal), namun juga mempertimbangkan faktor frekuensi dokumen secara global (Subbab 2.5.2).

3. Probabilitas mutasi:

Tabel 5.4: Rata-rata hasil pengelompokan dengan variasi variabel probabilitas mutasi

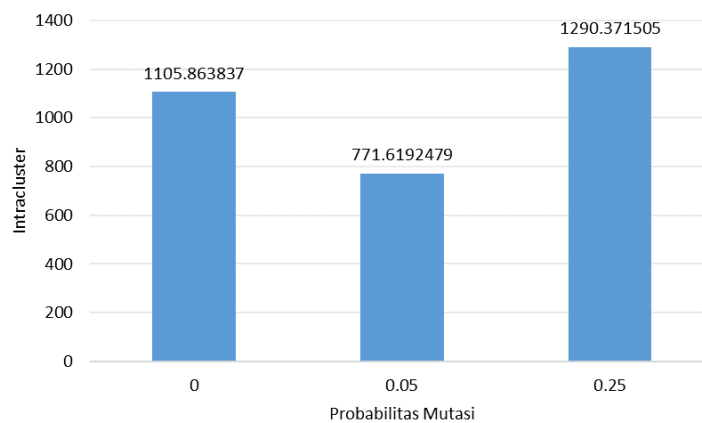
Probabilitas mutasi	Waktu (jam)	<i>Intrachuster</i>	Iterasi	<i>Purity</i>
0	1.650722222	1105.863837	5.2	0.632359551
0.05	1.092666667	771.6192479	4.6	0.798382022
0.25	1.566277778	1290.371505	5	0.437123596

Berdasarkan Tabel 5.4, dibentuk empat buah diagram (Gambar 5.9 - 5.12) untuk menunjukkan hubungan antara probabilitas mutasi dengan keempat variabel terikat.



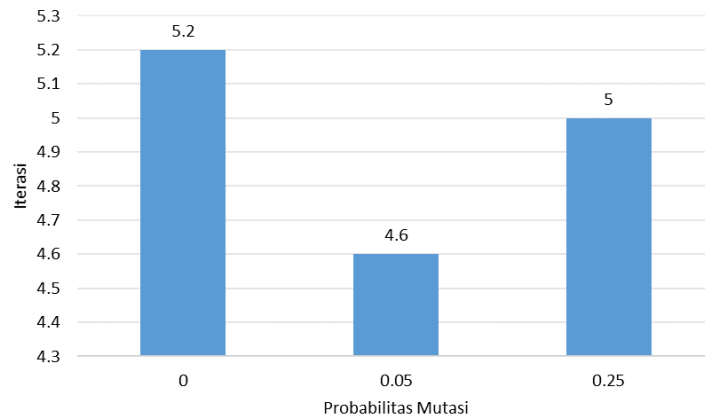
Gambar 5.9: Diagram hubungan probabilitas mutasi dengan waktu pengelompokan

Dapat disimpulkan dari diagram pada Gambar 5.9, waktu tempuh paling cepat didapatkan dengan menggunakan probabilitas mutasi 0.05. Apabila probabilitas mutasi bernilai 0, maka mutasi tidak pernah terjadi sehingga GA lebih sulit mencapai konvergen. Hal ini menyebabkan waktu yang dibutuhkan untuk mencapai konvergen lebih lama. Apabila probabilitas mutasi bernilai 0.25, mutasi terjadi terlalu sering sehingga proses pencarian menjadi kurang terarah seperti yang telah dijelaskan pada Subbab 2.3.4.



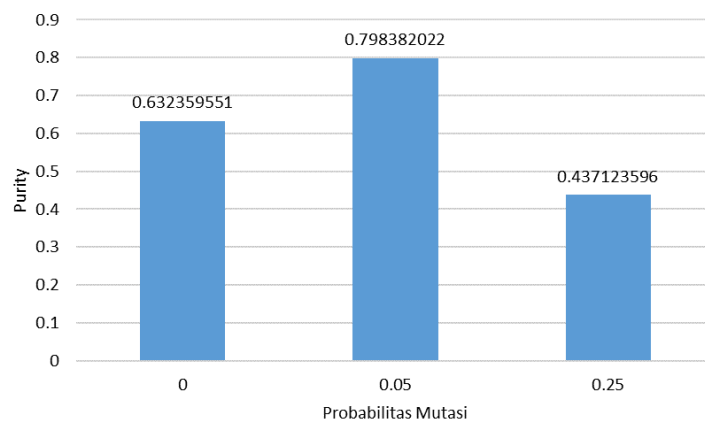
Gambar 5.10: Diagram hubungan probabilitas mutasi dengan *intraclass similarity*

Berdasarkan *intraclass similarity* pada diagram dalam Gambar 5.10, hasil pengelompokan dengan probabilitas mutasi 0 lebih baik 43% dari hasil menggunakan probabilitas mutasi 0.05. Hasil menggunakan probabilitas mutasi 0.25 juga lebih baik 67% dibandingkan dengan menggunakan probabilitas mutasi 0.05.



Gambar 5.11: Diagram hubungan probabilitas mutasi dengan banyaknya iterasi

Dapat disimpulkan dari diagram pada Gambar 5.11, jumlah iterasi paling sedikit akan didapatkan dengan menggunakan probabilitas mutasi 0.05. Sama dengan waktu tempuh, apabila probabilitas mutasi bernilai 0, maka mutasi tidak pernah terjadi sehingga GA lebih sulit mencapai konvergen. Hal ini menyebabkan jumlah iterasi yang dibutuhkan untuk mencapai konvergen lebih banyak. Apabila mutasi terjadi terlalu sering (pada kasus ini dengan probabilitas 0.25), maka GA juga akan sulit mencapai konvergen karena proses pencariannya menjadi tidak terarah.



Gambar 5.12: Diagram hubungan probabilitas mutasi dengan nilai *purity*

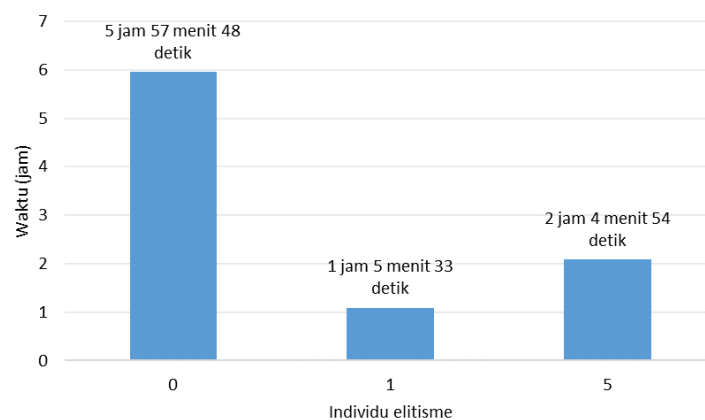
Berdasarkan nilai *purity* pada diagram dalam Gambar 5.12, hasil terbaik didapatkan dengan menggunakan probabilitas mutasi 0.05. Nilai *purity* dengan menggunakan probabilitas mutasi 0.05 lebih baik 26% dibandingkan dengan menggunakan probabilitas mutasi 0 dan lebih baik 82% dibandingkan menggunakan probabilitas mutasi 0.25.

4. Individu elitisme:

Tabel 5.5: Rata-rata hasil pengelompokan dengan variasi variabel individu elitisme

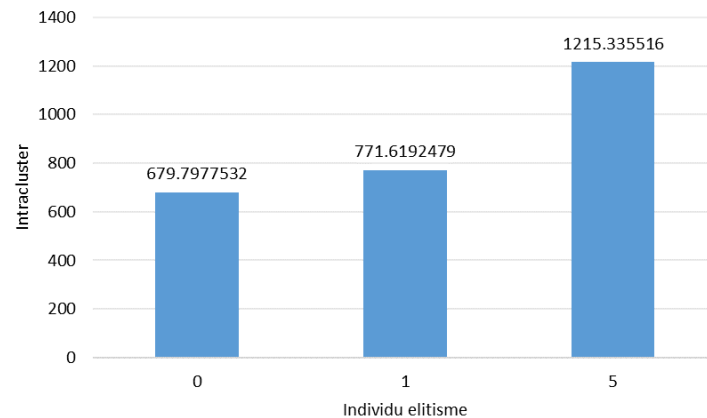
Individu elitisme	Waktu (jam)	<i>Intracuster</i>	Iterasi	<i>Purity</i>
0	5.963388889	679.7977532	15	0.826247191
1	1.092666667	771.6192479	4.6	0.798382022
5	2.081777778	1215.335516	6	0.527101124

Karena keterbatasan waktu, untuk eksperimen tanpa individu elitisme (individu elitisme=0), banyaknya iterasi maksimum hanya dibatasi sampai dengan 15 iterasi saja. Berdasarkan Tabel 5.5, dibentuk empat buah diagram (Gambar 5.13 - 5.16) untuk menunjukkan hubungan antara metode pembobotan dengan keempat variabel terikat.



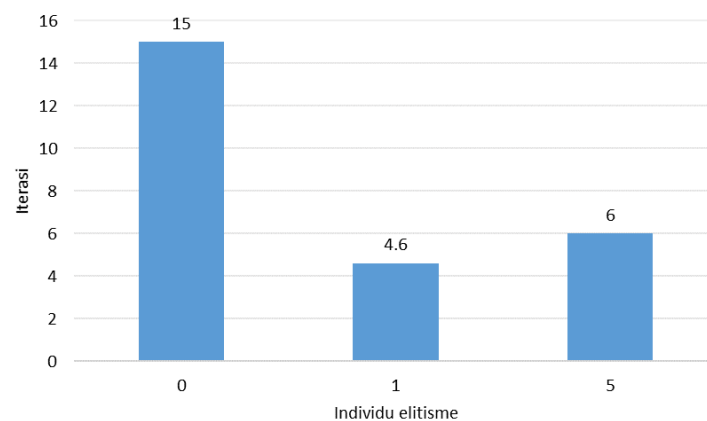
Gambar 5.13: Diagram hubungan individu elitisme dengan waktu pengelompokan

Dapat disimpulkan dari diagram pada Gambar 5.13, waktu tempuh pada saat individu elitisme berjumlah 1 paling sebentar apabila dibandingkan dengan pada saat individu elitisme berjumlah 0 atau 5. Waktu terlama dicapai pada saat tidak ada individu elitisme. Hal ini dikarenakan algoritma genetika sulit mencapai konvergen tanpa bantuan elitisme. Apabila jumlah individu elitisme terlalu banyak (pada eksperimen ini berjumlah 5), calon solusi dengan nilai *fitness* tinggi lebih banyak sehingga diperlukan waktu yang lebih lama untuk dapat mencapai konvergen.



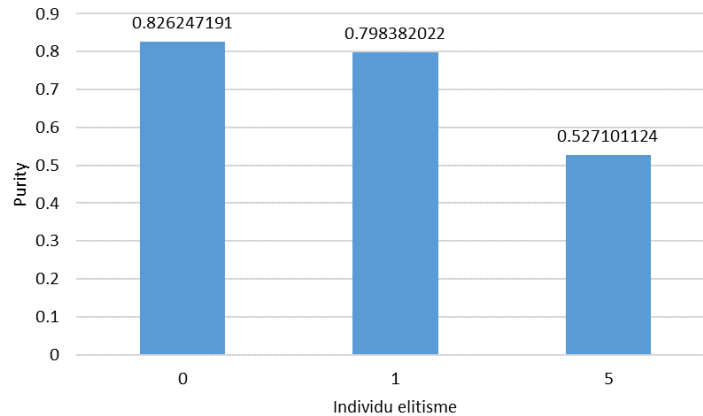
Gambar 5.14: Diagram hubungan individu elitisme dengan *intraclass similarity*

Dapat disimpulkan dari diagram pada Gambar 5.14, semakin banyak jumlah individu elitisme, maka semakin banyak individu dengan nilai *fitness* tinggi yang dipertahankan sehingga memperbesar kemungkinan untuk menghasilkan individu dengan nilai *fitness* yang lebih tinggi lagi.



Gambar 5.15: Diagram hubungan individu elitisme dengan banyaknya iterasi

Sama halnya dengan waktu, berdasarkan diagram pada Gambar 5.15, banyaknya iterasi pada saat proses pengelompokan terjadi tanpa individu elitisme akan lebih banyak (dalam eksperimen ini mencapai batas maksimum iterasi). Hal ini terjadi karena lebih sulit untuk mencapai konvergen tanpa ada bantuan dari elitisme. Banyaknya iterasi paling minimum dicapai dengan 1 individu elitisme. Proses pengelompokan dengan banyak individu elitisme hanya akan memperlambat proses pengelompokan karena kandidat solusi dengan nilai *fitness* tinggi akan menjadi lebih banyak dan terus dipertahankan dalam populasi sehingga memperlambat GA dalam mencapai konvergen.



Gambar 5.16: Diagram hubungan individu elitisme dengan nilai *purity*

Dapat disimpulkan dari diagram pada Gambar 5.16, nilai *purity* pada saat individu elitisme berjumlah 0 lebih besar 3% dibandingkan dengan pada saat individu elitisme berjumlah 1. Hal ini mungkin disebabkan oleh banyaknya iterasi yang ditempuh pada saat individu elitisme berjumlah 0 jauh lebih banyak dibandingkan dengan pada saat individu elitisme berjumlah 1. Dengan jumlah iterasi yang lebih banyak, maka hasilnya akan semakin baik. Nilai *purity* pada saat individu elitisme berjumlah 1 lebih besar 51% dibandingkan dengan pada saat individu elitisme berjumlah 5. Hal ini mungkin terjadi karena individu yang dibawa pada saat proses elitisme mungkin saja individu dengan nilai *fitness* rendah. Semakin banyak individu yang dibawa ke generasi selanjutnya dalam elitisme, maka semakin besar kemungkinan akan membawa individu dengan nilai *fitness* rendah.

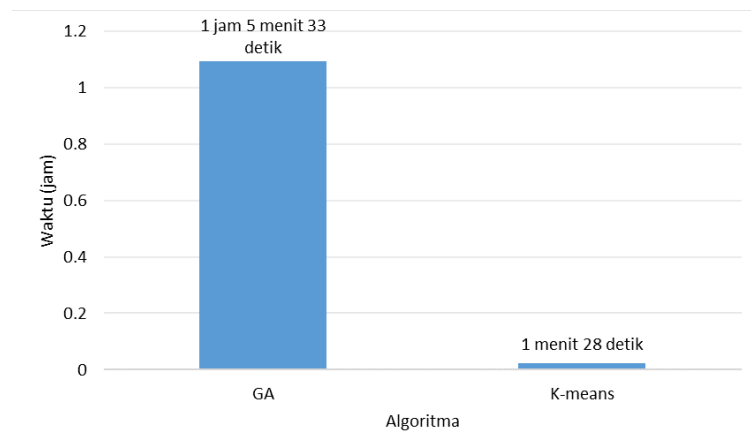
5.3 Eksperimen *K-Means*

Sebagai perbandingan terhadap pengelompokan menggunakan algoritma genetika, maka dibuat pula eksperimen menggunakan algoritma *K-means*. Seperti yang telah dijelaskan pada Subbab 4.3.2, pada penelitian ini *K-means* hanya memiliki tiga buah parameter. Hanya satu diantara ketiga parameter tersebut yang dapat dijadikan variabel bebas karena alasan yang sama dengan yang telah dijelaskan pada Subbab 5.1. Eksperimen menggunakan algoritma *K-means* hanya dilakukan menggunakan dua variasi yaitu dengan metode pembobotan TF-IDF dan Frekuensi. Namun dalam eksperimen pada penelitian ini, hanya variasi menggunakan bobot TF-IDF yang akan diuji. Hasil dari eksperimen menggunakan algoritma *K-means* ini kemudian akan dibandingkan dengan kasus uji ideal pada algoritma genetika. Berbeda dari pengujian menggunakan algoritma genetika, pengujian menggunakan *K-means* akan dilakukan sebanyak 10 kali tiap variasi. Hasil eksperimen menggunakan algoritma *K-means* dijelaskan dalam Tabel 5.6.

Tabel 5.6: Rata-rata hasil pengelompokan dengan menggunakan algoritma *K-means*

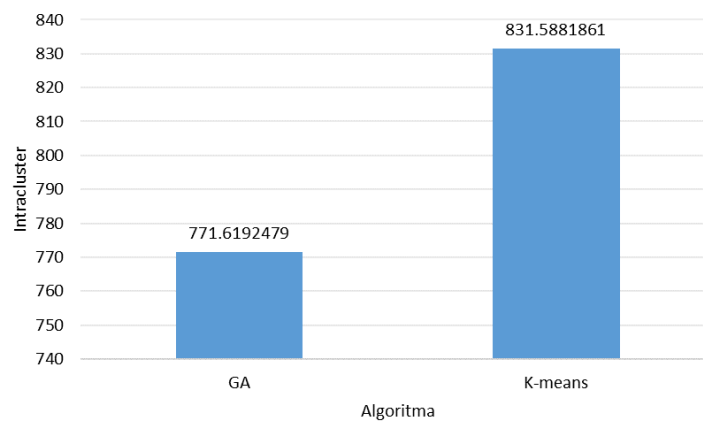
Algoritma	Waktu (jam)	<i>Intracuster</i>	Iterasi	<i>Purity</i>
GA	1.092666667	771.6192479	4.6	0.798382022
<i>K-means</i>	0.024472222	831.5881861	11.5	0.51191103

- 1 Berdasarkan Tabel 5.6, dibentuk empat diagram pada Gambar 5.17 - 5.20 untuk menjelaskan
 2 perbandingan antara algoritma genetika dengan algoritma *K-means* berdasarkan keempat variabel
 3 terikat.



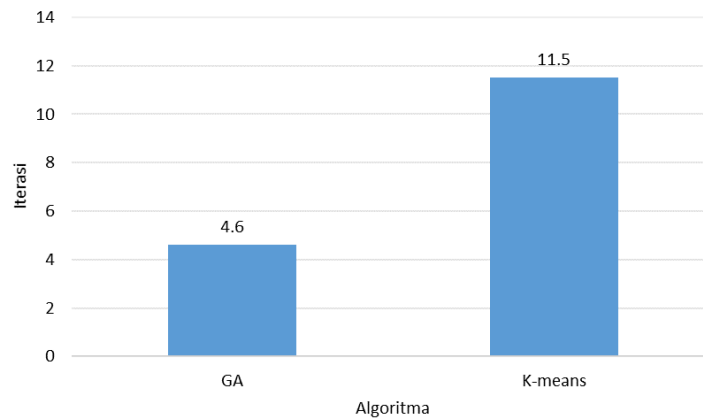
Gambar 5.17: Diagram hubungan algoritma dengan waktu tempuh

- 4 Berdasarkan diagram pada Gambar 5.17, waktu yang dibutuhkan algoritma genetika lebih banyak
 5 sekitar 4365% dibandingkan dengan algoritma *K-means*. Hal ini dikarenakan proses komputasi
 6 yang dilakukan pada algoritma genetika jauh lebih banyak dan kompleks dibandingkan dengan
 7 algoritma *K-means*.



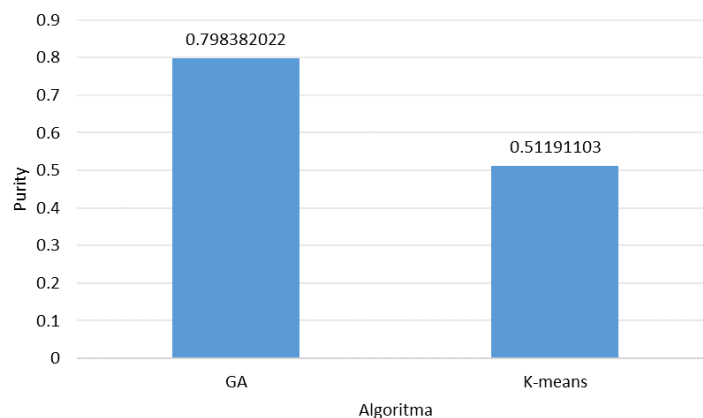
Gambar 5.18: Diagram hubungan algoritma dengan *intraclass similarity*

- 8 Berdasarkan diagram pada Gambar 5.18, nilai *intraclass similarity* pada algoritma *K-means*
 9 lebih besar 7% daripada algoritma genetika.



Gambar 5.19: Diagram hubungan algoritma dengan banyaknya iterasi

1 Berdasarkan diagram pada Gambar 5.19, jumlah iterasi dengan menggunakan algoritma *K-means*
 2 lebih banyak 150% daripada algoritma genetika. Namun berdasarkan diagram pada Gambar 5.17,
 3 waktu yang ditempuh *K-means* lebih sebentar dibandingkan dengan algoritma genetika. Hal ini
 4 terjadi karena waktu yang diperlukan untuk menempuh satu iterasi pada *K-means* jauh lebih kecil
 5 dibandingkan dengan waktu yang diperlukan untuk menempuh satu iterasi pada algoritma genetika.



Gambar 5.20: Diagram hubungan algoritma dengan nilai *purity*

6 Berdasarkan diagram pada Gambar 5.20, nilai *purity* algoritma genetika lebih besar 56%
 7 dibandingkan dengan nilai *purity* menggunakan algoritma *K-means*.

8 5.4 Analisis Hasil Eksperimen

9 Berikut merupakan hasil analisis berdasarkan hasil eksperimen yang telah dilakukan.

- 10 1. *Intracuster similarity* belum dapat menentukan apakah hasil dari suatu pengelompokan sudah
 11 baik atau belum. Berdasarkan hasil eksperimen, nilai *intracuster similarity* tidak berbanding
 12 lurus dengan nilai *purity*. Salah satu kemungkinannya adalah karena semakin jauh jarak
 13 suatu anggota *cluster* dari *centroid*, maka nilai *intracuster similarity* akan semakin kecil.
 14 Nilai *purity* merupakan suatu nilai biner sehingga sejauh apapun suatu anggota *cluster* dari

centroid, objek tersebut tetap merupakan anggota dari *cluster*. Kemungkinan yang terjadi adalah banyak objek yang jaraknya cukup jauh dari *centroid* namun tetap merupakan bagian dari *cluster* tersebut karena jarak ke *centroid* lain lebih jauh. Hal ini yang dapat menyebabkan suatu hasil pengelompokan memiliki *intraccluster similarity* bernilai kecil sedangkan *purity* bernilai besar atau sebaliknya.

2. Algoritma genetika lebih baik 56% menurut nilai *purity* (Gambar 5.20). Namun, kekurangan dari algoritma genetika adalah waktu pemrosesan yang jauh lebih lama dibandingkan dengan algoritma *K-means*.
3. Untuk membandingkan antara algoritma *K-means* dengan algoritma genetika, maka akan dilakukan operasi statistika dasar terhadap data hasil eksperimen (Tabel B.9 dan Tabel B.1 pada Lampiran B). Hasil perhitungan statistika dasar terhadap kedua tabel tersebut dijelaskan dalam Tabel 5.7.

Tabel 5.7: Hasil perhitungan statistika terhadap hasil eksperimen algoritma genetika dan *K-means*

Algoritma		Rata-rata	Standar Deviasi	Nilai Maksimum	Nilai Minimum
GA	<i>intraccluster</i>	771.6192479	18.93213605	781.7710303	733.7897158
	<i>purity</i>	0.798382022	0.01228077	0.820224719	0.78741573
<i>K-means</i>	<i>intraccluster</i>	831.5881861	272.6741901	1383.188573	512.6894755
	<i>purity</i>	0.51191103	0.20861176	0.794606742	0.248153619

Berdasarkan Tabel 5.7, standar deviasi dari nilai *intraccluster* pada algoritma *K-means* 1340% lebih besar dibandingkan dengan algoritma genetika. Selain itu, standar deviasi dari nilai *purity* pada algoritma *K-means* 1599% lebih besar dibandingkan dengan algoritma genetika. Standar deviasi yang bernilai besar pada algoritma *K-means* membuktikan bahwa pesebaran data cukup luas. Hal ini juga didukung dengan jarak antara nilai maksimum dan minimum yang cukup jauh untuk nilai *intraccluster* maupun *purity* pada algoritma *K-means*. Pesebaran data yang meluas membuktikan bahwa hasil dari algoritma *K-means* tidak stabil. Hal ini juga berarti bahwa algoritma *K-means* sering terjebak pada *local optimum*.

Untuk algoritma genetika, standar deviasi untuk kedua variabel tidak begitu besar. Hal ini membuktikan bahwa pesebaran data pada algoritma genetika cukup sempit. Hal ini didukung dengan jarak antara nilai minimum dan maksimum untuk kedua variabel pada algoritma genetika tidak begitu jauh. Pesebaran data yang sempit membuktikan bahwa hasil dari algoritma genetika cukup stabil. Hal ini dapat membuktikan bahwa algoritma genetika lebih baik dalam mengatasi *local optimum* dibandingkan dengan algoritma *K-means*.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan *dataset* yang telah digunakan, algoritma genetika dapat digunakan dalam pengelompokan dokumen. Namun, diperlukan beberapa adaptasi terhadap komponen-komponen dalam algoritma genetika sebelum dapat digunakan untuk mengelompokkan dokumen. Adaptasi yang perlu dilakukan diantaranya adalah:
 - Merepresentasikan dokumen ke dalam suatu model ruang vektor.
 - Kromosom tersusun atas K *centroid* dalam bentuk vektor.
 - Fungsi *fitness* yang digunakan adalah menggunakan *intraccluster similarity*.
2. Perangkat lunak yang menggunakan algoritma genetika untuk mengelompokkan dokumen telah berhasil dibuat. Berdasarkan hasil eksperimen menggunakan *dataset* dalam penelitian ini, rata-rata nilai *purity* dari hasil pengelompokan menggunakan algoritma genetika adalah sebesar 0.799, lebih baik 56% dibandingkan dengan menggunakan algoritma K-means. Hal ini terjadi karena algoritma genetika dapat dengan lebih baik mengatasi *local optimum* dibandingkan dengan algoritma *K-means*. Namun dari segi waktu, algoritma genetika membutuhkan waktu 4365% lebih lama dibandingkan dengan algoritma *K-means*. Hal ini disebabkan oleh proses komputasi yang dilakukan pada algoritma genetika jauh lebih banyak dan kompleks dibandingkan dengan algoritma *K-means*.
3. Representasi kromosom yang kurang tepat juga menjadi alasan algoritma genetika berjalan dengan lambat. Mulai generasi kedua, *centroid* yang menyusun kromosom akan bersifat tidak *sparse* (memiliki sedikit elemen bernilai nol). *Centroid* yang tidak *sparse* akan memperlambat proses perhitungan menggunakan *cosine similarity* karena seharusnya perhitungan menggunakan *cosine similarity* dapat mengabaikan elemen berbobot nol. Namun karena banyak elemen yang tidak berbobot nol, maka hanya sedikit elemen yang dapat diabaikan dalam proses perhitungan menggunakan *cosine similarity*.
4. Metrik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *intraccluster similarity* kurang merepresentasikan seberapa baik suatu hasil pengelompokan. Berdasarkan hasil eksperimen, nilai *intraccluster similarity* tidak berbanding lurus dengan nilai *purity*. Salah satu kemungkinannya adalah karena semakin jauh jarak suatu anggota *cluster* dari *centroid*, maka nilai *intraccluster*

similarity akan semakin kecil. Nilai *purity* merupakan suatu nilai biner sehingga sejauh apapun suatu anggota *cluster* dari *centroid*, objek tersebut tetap merupakan anggota dari *cluster*. Kemungkinan yang terjadi adalah banyak objek yang jaraknya cukup jauh dari *centroid* namun tetap merupakan bagian dari *cluster* tersebut karena jarak ke *centroid* lain lebih jauh.

6.2 Saran

Saran dari penulis untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mencari suatu metrik yang lebih mendekati nilai *purity*. Beberapa alternatif metrik yang bisa dicoba untuk mengembangkan penelitian ini adalah dengan menggunakan metrik *intercluster* atau menggunakan metrik *silhouette*.
2. Menggunakan representasi kromosom yang lain sehingga dapat menjaga agar vektor dari *centroid* tetap *sparse*. Hal ini dapat dilakukan dengan mengubah representasi kromosom menjadi dokumen dan keanggotaannya dalam *cluster*.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Gan, G., Ma, C., dan Wu, J. (2007) *Data clustering: theory, algorithms, and applications*. Siam.
- [2] Raposo, C., Antunes, C. H., dan Barreto, J. P. (2014) Automatic clustering using a genetic algorithm with new solution encoding and operators. *International Conference on Computational Science and Its Applications*, pp. 92–103. Springer.
- [3] Shah, N. dan Mahajan, S. (2012) Document clustering: a detailed review. *International Journal of Applied Information Systems*, **4**, 30–38.
- [4] Maulik, U. dan Bandyopadhyay, S. (2000) Genetic algorithm-based clustering technique. *Pattern recognition*, **33**, 1455–1465.
- [5] Holland, J. H. (1992) Genetic algorithms. *Scientific american*, **267**, 66–73.
- [6] Sivanandam, S. dan Deepa, S. (2007) *Introduction to Genetic Algorithms*. Springer Science & Business Media.
- [7] Zhai, C. dan Massung, S. (2016) *Text data management and analysis: a practical introduction to information retrieval and text mining*. Morgan & Claypool.
- [8] Mecca, G., Raunich, S., dan Pappalardo, A. (2007) A new algorithm for clustering search results. *Data & Knowledge Engineering*, **62**, 504–522.
- [9] Russell, S. J. dan Norvig, P. (2016) *Artificial intelligence: a modern approach*. Malaysia; Pearson Education Limited,.
- [10] Srinivas, M. dan Patnaik, L. M. (1994) Genetic algorithms: A survey. *computer*, **27**, 17–26.
- [11] Schütze, H., Manning, C. D., dan Raghavan, P. (2008) *Introduction to information retrieval*. Cambridge University Press.
- [12] Aizawa, A. (2003) An information-theoretic perspective of tf-idf measures. *Information Processing & Management*, **39**, 45–65.
- [13] Ahn, C. W. dan Ramakrishna, R. S. (2003) Elitism-based compact genetic algorithms. *IEEE Transactions on Evolutionary Computation*, **7**, 367–385.

LAMPIRAN A

KODE PROGRAM

Listing A.1: FXMLDocument.fxml

```

1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2
3 <?import javafx.scene.control.Button?>
4 <?import javafx.scene.control.ChoiceBox?>
5 <?import javafx.scene.control.Label?>
6 <?import javafx.scene.control.ProgressBar?>
7 <?import javafx.scene.control.Spinner?>
8 <?import javafx.scene.control.Tab?>
9 <?import javafx.scene.control.TabPane?>
10 <?import javafx.scene.control.TextField?>
11 <?import javafx.scene.layout.AnchorPane?>
12 <?import javafx.scene.text.Font?>
13
14 <AnchorPane id="AnchorPane" prefHeight="433.0" prefWidth="665.0" xmlns="http://javafx.com/javafx/11.0.1" xmlns:fx="http://javafx.
    com/fxml/1" fx:controller="ga.clustering.gui.FXMLDocumentController">
15     <children>
16         <Label layoutX="30.0" layoutY="23.0" text="Direktori_Dokumen:␣" />
17         <TextField fx:id="textFieldDokumen" editable="false" layoutX="176.0" layoutY="19.0" prefHeight="25.0" prefWidth="354.0" />
18         <Button fx:id="buttonDokumen" layoutX="551.0" layoutY="19.0" mnemonicParsing="false" onAction="#chooseDocument" prefHeight="
            25.0" prefWidth="59.0" text="Pilih" />
19         <Label layoutX="30.0" layoutY="60.0" text="Direktori_Hasil:" />
20         <TextField fx:id="textFieldHasil" editable="false" layoutX="176.0" layoutY="56.0" prefHeight="25.0" prefWidth="354.0" />
21         <Button fx:id="buttonHasil" layoutX="551.0" layoutY="56.0" mnemonicParsing="false" onAction="#chooseResult" prefHeight="25.0
            " prefWidth="59.0" text="Pilih" />
22         <TabPane layoutY="90.0" prefHeight="343.0" prefWidth="665.0" styleClass="floating" tabClosingPolicy="UNAVAILABLE">
23             <tabs>
24                 <Tab fx:id="tabGA" text="Genetic_Algorithm">
25                     <content>
26                         <AnchorPane prefHeight="316.0" prefWidth="665.0">
27                             <children>
28                                 <Label layoutX="30.0" layoutY="10.0" text="Parameter:␣">
29                                     <font>
30                                         <Font name="System_Bold" size="14.0" />
31                                     </font>
32                                 </Label>
33                                 <Spinner fx:id="spinnerCluster" layoutX="199.0" layoutY="48.0" prefHeight="25.0" prefWidth="104.0" />
34                                 <Label layoutX="51.0" layoutY="51.0" text="Banyaknya_Cluster_(K)" />
35                                 <Label layoutX="51.0" layoutY="90.0" text="Banyaknya_Populasi_(P)" />
36                                 <Label layoutX="51.0" layoutY="127.0" text="Metode_Pembobotan" />
37                                 <Label layoutX="51.0" layoutY="164.0" text="Probabilitas_Mutasi_(␣)" />
38                                 <Label layoutX="51.0" layoutY="201.0" text="Maksimum_iterasi" />
39                                 <ProgressBar fx:id="progressBar" layoutX="28.0" layoutY="251.0" prefHeight="28.0" prefWidth="482.0"
                                    progress="0.0" />
40                                 <Button fx:id="buttonMulai" layoutX="518.0" layoutY="245.0" mnemonicParsing="false" onAction="#start"
                                    prefHeight="42.0" prefWidth="134.0" text="Mulai">
41                                     <font>
42                                         <Font name="System_Bold" size="18.0" />
43                                     </font>
44                                 </Button>
45                                 <Label layoutX="338.0" layoutY="52.0" text="Individu_Elitisme" />
46                                 <Label layoutX="338.0" layoutY="91.0" text="Banyaknya_Generasi_Konvergen" />
47                                 <Label layoutX="338.0" layoutY="128.0" text="Batas_Konvergen" />
48                                 <Spinner fx:id="spinnerPopulasi" layoutX="199.0" layoutY="88.0" prefHeight="25.0" prefWidth="104.0" />
49                                 <Spinner fx:id="spinnerMutasi" layoutX="199.0" layoutY="162.0" prefHeight="25.0" prefWidth="104.0" />
50                                 <Spinner fx:id="spinnerMaxIterasi" layoutX="199.0" layoutY="198.0" prefHeight="25.0" prefWidth="104.0" />
51                                 <Spinner fx:id="spinnerElitism" layoutX="522.0" layoutY="48.0" prefHeight="25.0" prefWidth="104.0" />
52                                 <Spinner fx:id="spinnerConvergeGen" layoutX="522.0" layoutY="88.0" prefHeight="25.0" prefWidth="104.0" />
53                                 <ChoiceBox fx:id="choiceBoxWeighting" layoutX="199.0" layoutY="124.0" prefHeight="25.0" prefWidth="105.0"
                                    />
54                                 <Spinner fx:id="spinnerConvergeLimit" layoutX="522.0" layoutY="124.0" prefHeight="25.0" prefWidth="104.0"
                                    />
55                                 <Label layoutX="159.0" layoutY="164.0" text="u">
56                                     <font>
57                                         <Font name="System_Italic" size="12.0" />
58                                     </font>
59                                 </Label>
60                                 <Label layoutX="165.0" layoutY="173.0" text="m">
61                                     <font>
62                                         <Font size="5.0" />
63                                     </font>
64                                 </Label>
65                                 <Label fx:id="labelProgress" layoutX="30.0" layoutY="282.0" prefHeight="17.0" prefWidth="477.0" />
66                             </children>
67                         </AnchorPane>
68                     </content>

```

```

69     </Tab>
70     <Tab fx:id="tabKMeans" text="K-Means">
71         <content>
72             <AnchorPane minHeight="0.0" minWidth="0.0" prefHeight="180.0" prefWidth="200.0">
73                 <children>
74                     <Label fx:id="KMLabelProgress" layoutX="30.0" layoutY="282.0" prefHeight="17.0" prefWidth="477.0" />
75                     <ProgressBar fx:id="KMprogressBar" layoutX="28.0" layoutY="251.0" prefHeight="28.0" prefWidth="480.0"
76                         progress="0.0" />
77                     <Button fx:id="KMbuttonMulai" layoutX="518.0" layoutY="245.0" mnemonicParsing="false" onAction="#KMStart"
78                         prefHeight="42.0" prefWidth="134.0" text="Mulai">
79                         <font>
80                             <Font name="System_Bold" size="18.0" />
81                         </font>
82                     </Button>
83                     <Spinner fx:id="KMspinnerMaxIterasi" layoutX="200.0" layoutY="123.0" prefHeight="25.0" prefWidth="104.0" /
84                         >
85                     <Label layoutX="30.0" layoutY="10.0" text="Parameter:_">
86                     <font>
87                         <Font name="System_Bold" size="14.0" />
88                     </font>
89                     </Label>
90                     <Spinner fx:id="KMspinnerCluster" layoutX="199.0" layoutY="48.0" prefHeight="25.0" prefWidth="104.0" />
91                     <Label layoutX="51.0" layoutY="51.0" text="Banyaknya_Cluster_(K)" />
92                     <Label layoutX="51.0" layoutY="90.0" text="Metode_Pembobotan" />
93                     <Label layoutX="51.0" layoutY="127.0" text="Maksimum_iterasi" />
94                     <ChoiceBox fx:id="KMchoiceBoxWeighting" layoutX="199.0" layoutY="86.0" prefHeight="25.0" prefWidth="105.0" /
95                         >
96                     </children></AnchorPane>
97                 </content>
98             </Tab>
99         </tabs>
100     </TabPane>
101 </children>
102 </AnchorPane>

```

Listing A.2: FXMLDocumentController.java

```

1  /*
2   * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3   * To change this template file, choose Tools | Templates
4   * and open the template in the editor.
5   */
6  package ga.clustering.gui;
7
8  import ga.clustering.gui.GA.GAClusterer;
9  import ga.clustering.gui.IR.Document;
10 import ga.clustering.gui.KMeans.KMeans;
11 import java.io.BufferedWriter;
12 import java.io.File;
13 import java.io.FileWriter;
14 import java.net.URL;
15 import java.text.DateFormat;
16 import java.text.SimpleDateFormat;
17 import java.util.ArrayList;
18 import java.util.Date;
19 import java.util.HashMap;
20 import java.util.List;
21 import java.util.Map.Entry;
22 import java.util.ResourceBundle;
23 import javafx.application.Platform;
24 import javafx.collections.FXCollections;
25 import javafx.collections.ObservableList;
26 import javafx.concurrent.Task;
27 import javafx.fxml.FXML;
28 import javafx.fxml.Initializable;
29 import javafx.scene.control.Alert;
30 import javafx.scene.control.Alert.AlertType;
31 import javafx.scene.control.Button;
32 import javafx.scene.control.ChoiceBox;
33 import javafx.scene.control.Label;
34 import javafx.scene.control.ProgressBar;
35 import javafx.scene.control.Skin;
36 import javafx.scene.control.Spinner;
37 import javafx.scene.control.SpinnerValueFactory;
38 import javafx.scene.control.Tab;
39 import javafx.scene.control.TextField;
40 import javafx.stage.DirectoryChooser;
41
42 /**
43  *
44  * @author CorneliusDavid
45  */
46 public class FXMLDocumentController implements Initializable {
47
48     @FXML
49     private TextField textFieldDokumen;
50
51     @FXML
52     private Button buttonDokumen;
53
54     @FXML
55     private Spinner spinnerCluster;
56
57     @FXML
58     private Spinner spinnerPopulasi;
59
60     @FXML
61     private Spinner spinnerMutasi;

```



```

62 |
63 | @FXML
64 | private Spinner spinnerMaxIterasi;
65 |
66 | @FXML
67 | private Spinner spinnerElitism;
68 |
69 | @FXML
70 | private Spinner spinnerConvergeGen;
71 |
72 | @FXML
73 | private ChoiceBox choiceBoxWeighting;
74 |
75 | @FXML
76 | private Spinner spinnerConvergeLimit;
77 |
78 | @FXML
79 | private ProgressBar progressBar;
80 |
81 | @FXML
82 | private Button buttonMulai;
83 |
84 | @FXML
85 | private TextField textFieldHasil;
86 |
87 | @FXML
88 | private Button buttonHasil;
89 |
90 | @FXML
91 | private Tab tabGA;
92 |
93 | @FXML
94 | private Tab tabKMeans;
95 |
96 | @FXML
97 | private Label labelProgress;
98 |
99 | //KMEANS
100 | @FXML
101 | private Spinner KMspinnerCluster;
102 |
103 | @FXML
104 | private ChoiceBox KMchoiceBoxWeighting;
105 |
106 | @FXML
107 | private Spinner KMspinnerMaxIterasi;
108 |
109 | @FXML
110 | private ProgressBar KMprogressBar;
111 |
112 | @FXML
113 | private Button KMbuttonMulai;
114 |
115 | @FXML
116 | private Label KMLabelProgress;
117 |
118 | private Thread thread;
119 |
120 | private long runningTime;
121 |
122 | private Task task;
123 |
124 | private int curIt;
125 |
126 | @Override
127 | public void initialize(URL url, ResourceBundle rb) {
128 |     //hasil
129 |     File initial=new File("res\\");
130 |     this.textFieldHasil.setText(initial.getAbsolutePath());
131 |
132 |     //cluster
133 |     SpinnerValueFactory<Integer> clusterValueFactory =new SpinnerValueFactory.IntegerSpinnerValueFactory(1,Integer.MAX_VALUE
134 |     ,5);
135 |     this.spinnerCluster.setValueFactory(clusterValueFactory);
136 |
137 |     //populasi
138 |     SpinnerValueFactory<Integer> populationValueFactory =new SpinnerValueFactory.IntegerSpinnerValueFactory(1,Integer.
139 |     MAX_VALUE,100);
140 |     this.spinnerPopulasi.setValueFactory(populationValueFactory);
141 |
142 |     //mutasi
143 |     SpinnerValueFactory<Double> mutationValueFactory=new SpinnerValueFactory.DoubleSpinnerValueFactory(0, 1.0, 0.05, 0.01);
144 |     this.spinnerMutasi.setValueFactory(mutationValueFactory);
145 |
146 |     //max iterasi
147 |     SpinnerValueFactory<Integer> iterationValueFactory =new SpinnerValueFactory.IntegerSpinnerValueFactory(1,Integer.MAX_VALUE
148 |     ,100);
149 |     this.spinnerMaxIterasi.setValueFactory(iterationValueFactory);
150 |
151 |     //weighting
152 |     this.choiceBoxWeighting.setItems(FXCollections.observableArrayList(
153 |         "TF-IDF", "Frekuensi"
154 |     ));
155 |     this.choiceBoxWeighting.getSelectionModel().selectFirst();
156 |
157 |     //converge boundary
158 |     ObservableList<String> values=FXCollections.observableArrayList(
159 |         "0.0000001", "0.000001", "0.00001", "0.0001", "0.001"
160 |     );

```

```

158 SpinnerValueFactory<String> limitValueFactory=new SpinnerValueFactory.ListSpinnerValueFactory<>(values);
159 limitValueFactory.setValue("0.00001");
160 this.spinnerConvergeLimit.setValueFactory(limitValueFactory);
161
162 //elitism
163 SpinnerValueFactory<Integer> elitismValueFactory =new SpinnerValueFactory.IntegerSpinnerValueFactory(0,Integer.MAX_VALUE
164 ,1);
165 this.spinnerElitism.setValueFactory(elitismValueFactory);
166 attachWarning();
167
168 //converge Generation
169 SpinnerValueFactory<Integer> convergeGenValueFactory =new SpinnerValueFactory.IntegerSpinnerValueFactory(2,Integer.
170 MAX_VALUE,3);
171 this.spinnerConvergeGen.setValueFactory(convergeGenValueFactory);
172
173 //KMEANS
174 //cluster
175 SpinnerValueFactory<Integer> KMclusterValueFactory =new SpinnerValueFactory.IntegerSpinnerValueFactory(1,Integer.MAX_VALUE
176 ,5);
177 this.KMspinnerCluster.setValueFactory(KMclusterValueFactory);
178
179 //weighting
180 this.KMchoiceBoxWeighting.setItems(FXCollections.observableArrayList(
181 "TF-IDF", "Frekuensi"
182 ));
183 this.KMchoiceBoxWeighting.getSelectionModel().selectFirst();
184
185 //max iterasi
186 SpinnerValueFactory<Integer> KMiterationValueFactory =new SpinnerValueFactory.IntegerSpinnerValueFactory(1,Integer.
187 MAX_VALUE,100);
188 this.KMspinnerMaxIterasi.setValueFactory(KMiterationValueFactory);
189
190 }
191
192 private void attachWarning(){
193     this.spinnerElitism.valueProperty().addListener((observable, oldValue, newValue) -> warningPopulation(observable, oldValue
194     , newValue));
195     this.spinnerPopulasi.valueProperty().addListener((observable, oldValue, newValue) -> warningPopulation(observable,
196     oldValue, newValue));
197     this.spinnerConvergeGen.valueProperty().addListener((observable, oldValue, newValue) -> warningIteration(observable,
198     oldValue, newValue));
199     this.spinnerMaxIterasi.valueProperty().addListener((observable, oldValue, newValue) -> warningIteration(observable,
200     oldValue, newValue));
201 }
202
203 private void warningPopulation(Object observable, Object oldValue, Object newValue){
204     if((int)this.spinnerElitism.valueProperty().getValue()>(int)this.spinnerPopulasi.valueProperty().getValue()){
205         this.spinnerElitism.getValueFactory().setValue(oldValue);
206         this.spinnerPopulasi.getValueFactory().setValue(oldValue);
207         try{
208             Skin<?> skin = spinnerElitism.getSkin();
209             Object behavior = skin.getClass().getMethod("getBehavior").invoke(skin);
210             behavior.getClass().getMethod("stopSpinning").invoke(behavior);
211
212             skin = spinnerPopulasi.getSkin();
213             behavior = skin.getClass().getMethod("getBehavior").invoke(skin);
214             behavior.getClass().getMethod("stopSpinning").invoke(behavior);
215         }catch(Exception e){}
216         Alert alert = new Alert(AlertType.WARNING);
217         alert.setTitle("Peringatan!");
218         alert.setHeaderText("Nilai_tidak_valid");
219         alert.setContentText("Nilai_Individu_Elitisme_tidak_bisa_lebih_besar_dari_Banyaknya_Populasi");
220         alert.showAndWait();
221     }
222 }
223
224 private void warningIteration(Object observable, Object oldValue, Object newValue){
225     if((int)this.spinnerConvergeGen.valueProperty().getValue()>(int)this.spinnerMaxIterasi.valueProperty().getValue()){
226         this.spinnerConvergeGen.getValueFactory().setValue(oldValue);
227         this.spinnerMaxIterasi.getValueFactory().setValue(oldValue);
228         try{
229             Skin<?> skin = spinnerConvergeGen.getSkin();
230             Object behavior = skin.getClass().getMethod("getBehavior").invoke(skin);
231             behavior.getClass().getMethod("stopSpinning").invoke(behavior);
232
233             skin = spinnerMaxIterasi.getSkin();
234             behavior = skin.getClass().getMethod("getBehavior").invoke(skin);
235             behavior.getClass().getMethod("stopSpinning").invoke(behavior);
236         }catch(Exception e){}
237         Alert alert = new Alert(AlertType.WARNING);
238         alert.setTitle("Peringatan!");
239         alert.setHeaderText("Nilai_tidak_valid");
240         alert.setContentText("Banyaknya_Generasi_Konvergen_tidak_bisa_lebih_besar_dari_Maksimum_Iterasi");
241         alert.showAndWait();
242     }
243 }
244
245 public void chooseDocument(){
246     DirectoryChooser directoryChooser=new DirectoryChooser();
247     File selected=directoryChooser.showDialog(this.buttonDokumen.getScene().getWindow());
248     if(selected!=null){
249         this.textFieldDokumen.setText(selected.getAbsolutePath());
250     }
251 }
252
253 public void chooseResult(){
254     DirectoryChooser directoryChooser=new DirectoryChooser();
255     File initial=new File("res\\");

```

```

249         if(!initial.exists()){
250             initial.mkdirs();
251         }
252         directoryChooser.setInitialDirectory(initial);
253         File selected=directoryChooser.showDialog(this.buttonHasil.getScene().getWindow());
254         if(selected!=null){
255             this.textFieldHasil.setText(selected.getAbsolutePath());
256         }
257     }
258
259     private void reset(){
260         this.buttonDokumen.disableProperty().set(false);
261         this.spinnerCluster.disableProperty().set(false);
262         this.spinnerConvergeGen.disableProperty().set(false);
263         this.spinnerConvergeLimit.disableProperty().set(false);
264         this.spinnerElitism.disableProperty().set(false);
265         this.spinnerMaxIterasi.disableProperty().set(false);
266         this.spinnerMutasi.disableProperty().set(false);
267         this.spinnerPopulasi.disableProperty().set(false);
268         this.choiceBoxWeighting.disableProperty().set(false);
269         this.textFieldDokumen.disableProperty().set(false);
270         this.textFieldHasil.disableProperty().set(false);
271         this.buttonHasil.disableProperty().set(false);
272         this.buttonMulai.setText("Mulai");
273         this.tabGA.disableProperty().set(false);
274         this.tabKMeans.disableProperty().set(false);
275
276         this.curIt=0;
277         this.labelProgress.textProperty().unbind();
278         this.labelProgress.setText("");
279         this.runningTime=0;
280         Platform.runLater(new Runnable() {
281             @Override
282             public void run() {
283                 progressBar.progressProperty().unbind();
284                 progressBar.setProgress(0);
285             }
286         });
287         GAClusterer.getInstance().reset();
288     }
289
290     private void KMRreset(){
291         this.KMchoiceBoxWeighting.disableProperty().set(false);
292         this.KMspinnerCluster.disableProperty().set(false);
293         this.KMspinnerMaxIterasi.disableProperty().set(false);
294         this.tabGA.disableProperty().set(false);
295
296         this.KMbuttonMulai.setText("Mulai");
297
298         this.curIt=0;
299         this.KMlabelProgress.textProperty().unbind();
300         this.KMlabelProgress.setText("");
301         this.runningTime=0;
302         KMeans.getInstance().reset();
303
304         Platform.runLater(new Runnable() {
305             @Override
306             public void run() {
307                 KMprogressBar.progressProperty().unbind();
308                 KMprogressBar.setProgress(0);
309             }
310         });
311     }
312
313     public void start() throws Exception{
314         if(this.buttonMulai.getText().equalsIgnoreCase("reset")){
315             reset();
316             return;
317         }
318
319         if(this.buttonMulai.getText().equalsIgnoreCase("berhenti")){
320             task.cancel();
321             return;
322         }
323
324         if(this.textFieldDokumen.getText().length()==0){
325             Alert alert = new Alert(AlertType.WARNING);
326             alert.setTitle("Peringatan!");
327             alert.setHeaderText("Nilai_tidak_valid");
328             alert.setContentText("Direktori_untuk_dokumen_belum_dipilih");
329
330             alert.showAndWait();
331             return;
332         }
333         String filepath=this.textFieldDokumen.getText();
334         int K=(int)this.spinnerCluster.getValue();
335         int P=(int)this.spinnerPopulasi.getValue();
336         int weightMethod=this.choiceBoxWeighting.getSelectionModel().getSelectedIndex(); //0=TF-IDF, 1=Frekuensi
337         double mu_m=Double.parseDouble(this.spinnerMutasi.getValue().toString());
338         int maxIt=(int)this.spinnerMaxIterasi.getValue();
339         int elitismCount=(int)this.spinnerElitism.getValue();
340         int convergeGen=(int)this.spinnerConvergeGen.getValue();
341         double convergeEpsilon=Double.parseDouble(this.spinnerConvergeLimit.getValue().toString());
342
343         curIt=1;
344         Params.getInstance().insertParam(filepath, K, P, weightMethod, mu_m, maxIt, elitismCount, convergeGen, convergeEpsilon);
345         task=new Task() {
346             @Override
347             protected Object call() throws Exception {

```

```

348         GAClusterer.getInstance().progressProperty().addListener((obs, oldProgress, newProgress) -> {
349             if(newProgress.doubleValue()==1){
350                 updateMessage(String.format("Generasi_%d",++curIt));
351             }
352             updateProgress(newProgress.doubleValue(), 1);
353         });
354         updateMessage("Inisialisasi...");
355         GAClusterer.getInstance().initialize();
356         updateMessage("Generasi_1");
357         updateProgress(0, 100);
358         GAClusterer.getInstance().cluster();
359         return true;
360     }
361 };
362 this.progressBar.progressProperty().bind(task.progressProperty());
363 this.labelProgress.textProperty().bind(task.messageProperty());
364
365 //disable all
366 this.buttonDokumen.disableProperty().set(true);
367 this.spinnerCluster.disableProperty().set(true);
368 this.spinnerConvergeGen.disableProperty().set(true);
369 this.spinnerConvergeLimit.disableProperty().set(true);
370 this.spinnerElitism.disableProperty().set(true);
371 this.spinnerMaxIterasi.disableProperty().set(true);
372 this.spinnerMutasi.disableProperty().set(true);
373 this.spinnerPopulasi.disableProperty().set(true);
374 this.choiceBoxWeighting.disableProperty().set(true);
375 this.textFieldDokumen.disableProperty().set(true);
376 this.textFieldHasil.disableProperty().set(true);
377 this.buttonHasil.disableProperty().set(true);
378 this.buttonMulai.setText("Berhenti");
379 this.tabKMeans.disableProperty().set(true);
380
381 thread=new Thread(task);
382 long currentTime=System.currentTimeMillis();
383
384 thread.start();
385 task.setOnSucceeded((event) -> {
386     this.buttonMulai.setText("Reset");
387     this.runningTime=System.currentTimeMillis()-currentTime;
388     writeToFile("GA",GAClusterer.getInstance().getSolution().getClusteringResult(), GAClusterer.getInstance().getSolution()
389         ().getFitness());
390     this.labelProgress.textProperty().unbind();
391     this.labelProgress.setText("Selesai");
392 });
393
394 task.setOnCancelled((event) -> {
395     task.cancel();
396     GAClusterer.getInstance().setIsRunning(false);
397     this.labelProgress.textProperty().unbind();
398     this.labelProgress.setText("");
399     reset();
400 });
401 }
402
403 public void KMStart(){
404     if(this.KMbuttonMulai.getText().equalsIgnoreCase("reset")){
405         KMReset();
406         return;
407     }
408
409     if(this.KMbuttonMulai.getText().equalsIgnoreCase("berhenti")){
410         task.cancel();
411         return;
412     }
413
414     if(this.textFieldDokumen.getText().length()==0){
415         Alert alert = new Alert(AlertType.WARNING);
416         alert.setTitle("Peringatan!");
417         alert.setHeaderText("Nilai_tidak_valid");
418         alert.setContentText("Direktori_untuk_dokumen_belum_dipilih");
419
420         alert.showAndWait();
421         return;
422     }
423     String filepath=this.textFieldDokumen.getText();
424     int K=(int)this.KMspinnerCluster.getValue();
425     int weightMethod=this.KMchoiceBoxWeighting.getSelectionModel().getSelectedIndex(); //0=TF-IDF, 1=Frekuensi
426     int maxIt=(int)this.KMspinnerMaxIterasi.getValue();
427
428     Params.getInstance().insertParam(filepath, K, -1, weightMethod, -1, maxIt, -1, -1, -1);
429     curIt=1;
430     task=new Task() {
431         @Override
432         protected Object call() throws Exception {
433             KMeans.getInstance().progressProperty().addListener((obs, oldProgress, newProgress) -> {
434                 if(newProgress.doubleValue()==1){
435                     updateMessage(String.format("Iterasi_%d",++curIt));
436                 }
437                 updateProgress(newProgress.doubleValue(), 1);
438             });
439             updateMessage("Iterasi_1");
440             KMeans.getInstance().cluster();
441             return true;
442         }
443     };
444     this.KMprogressBar.progressProperty().bind(task.progressProperty());
445     this.KMlabelProgress.textProperty().bind(task.messageProperty());

```

```

446
447 this.KMchoiceBoxWeighting.disableProperty().set(true);
448 this.KMspinnerCluster.disableProperty().set(true);
449 this.KMspinnerMaxIterasi.disableProperty().set(true);
450 this.tabGA.disableProperty().set(true);
451 this.KMbuttonMulai.setText("Berhenti");
452
453 long currentTime = System.currentTimeMillis();
454 task.setOnSucceeded((event) -> {
455     this.KMbuttonMulai.setText("Reset");
456     this.runningTime=System.currentTimeMillis()-currentTime;
457     writeToFile("KMeans",KMeans.getInstance().getSolution(), KMeans.getInstance().getSolutionIntracluster());
458     this.KMLabelProgress.textProperty().unbind();
459     this.KMLabelProgress.setText("Selesai");
460 });
461
462 task.setOnCancelled((event) -> {
463     task.cancel();
464     KMeans.getInstance().setIsRunning(false);
465     this.KMLabelProgress.textProperty().unbind();
466     this.KMLabelProgress.setText("");
467     KMRReset();
468 });
469 thread=new Thread(task);
470 thread.start();
471 }
472
473 private String timeFormatter(long timeMillis){
474     int timeSecond=(int)timeMillis/1000;
475     int hour=timeSecond/3600;
476     timeSecond=timeSecond%3600;
477     int minutes=timeSecond/60;
478     timeSecond=timeSecond%60;
479     int second=timeSecond;
480
481     String result="";
482     result+=hour>0?hour+"_jam_":"";
483     result+=minutes>0?minutes+"_menit_":"";
484     result+=second+"_detik";
485     return result;
486 }
487
488 private void writeToFile(String mode, HashMap<Document, Integer> clusteringResult, double fitness){
489     try{
490         String filepath=Params.getInstance().getFilepath();
491         List<Document>[] result=new ArrayList[Params.getInstance().getK()];
492         for (int i = 0; i < result.length; i++) {
493             result[i]=new ArrayList<>();
494         }
495         for(Entry<Document,Integer> entry:clusteringResult.entrySet()){
496             result[entry.getValue()].add(entry.getKey());
497         }
498         int maxLength=0;
499         for (int i = 0; i < result.length; i++) {
500             maxLength=Math.max(maxLength, result[i].size());
501         }
502         DateFormat dateFormat = new SimpleDateFormat("yyyy.MM.dd_HH.mm.ss");
503         Date date = new Date();
504         String pathHasil=textFieldHasil.getText();
505         String filename=pathHasil+"\\\\"+mode+"-"+dateFormat.format(date)+".csv";
506         BufferedWriter bw = new BufferedWriter(new FileWriter(filename));
507
508         //write header
509         bw.write("Direktori_Dokumen: "+filepath+"\r\n\r\n");
510         bw.write("Parameter: \r\n");
511         if(Params.getInstance().getK() != -1) bw.write("Banyaknya_Cluster, "+Params.getInstance().getK()+"\r\n");
512         if(Params.getInstance().getP() != -1) bw.write("Banyaknya_Populasi, "+Params.getInstance().getP()+"\r\n");
513         if(Params.getInstance().getWeightingMethod() != -1) bw.write("Metode_Pembobotan, "+(Params.getInstance().
514             getWeightingMethod() == 0 ? "TF-IDF": "Frekuensi") + "\r\n");
515         if(Params.getInstance().getMu_m() != -1) bw.write("Probabilitas_Mutasi, "+Params.getInstance().getMu_m()+"\r\n");
516         if(Params.getInstance().getMaxIt() != -1) bw.write("Maksimum_Iterasi, "+Params.getInstance().getMaxIt()+"\r\n");
517         if(Params.getInstance().getElitismCount() != -1) bw.write("Individu_Elitisme, "+Params.getInstance().getElitismCount()+"\r\n");
518         if(Params.getInstance().getConvergeGen() != -1) bw.write("Banyaknya_Generasi_Konvergen, "+Params.getInstance().
519             getConvergeGen()+"\r\n");
520         if(Params.getInstance().getConvergeEpsilon() != -1) bw.write("Batas_Konvergen, "+Params.getInstance().getConvergeEpsilon()
521             + "\r\n");
522
523         //write hasil
524         bw.write("\r\nHasil: \r\n");
525         bw.write("Waktu, "+timeFormatter(runningTime)+"\r\n");
526         bw.write("Intracluster, "+fitness+"\r\n");
527         bw.write("Banyak_Iterasi, "+(curIt-1)+"\r\n\r\n");
528
529         //write hasil clustering
530         bw.write("Hasil_Clustering: \r\n");
531         for (int i = 0; i < result.length; i++) {
532             bw.write("C"+(i+1)+",");
533         }
534         bw.write("\r\n");
535         for (int i = 0; i < maxLength; i++) {
536             for (int j = 0; j < result.length; j++) {
537                 if(i<result[j].size()){
538                     String name=result[j].get(i).getDocName().substring(filepath.length());
539                     if(name.charAt(0)=='\\'){
540                         name=name.substring(1);
541                     }
542                     bw.write(name);
543                 }
544             }
545         }
546     }
547 }

```

```

541         bw.write(",");
542     }
543     bw.write("\r\n");
544 }
545 bw.close();
546 }catch(Exception e){}
547 }
548 }

```

Listing A.3: Params.java

```

1  /*
2  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3  * To change this template file, choose Tools | Templates
4  * and open the template in the editor.
5  */
6  package ga.clustering.gui;
7
8  /**
9   *
10  * @author Cornelius David
11  */
12  public class Params {
13      private static Params instance;
14      private String filepath;
15      private int K;
16      private int P;
17      private int weightingMethod; //0=TF-IDF, 1=Frekuensi
18      private double mu_m;
19      private int maxIt;
20      private int elitismCount;
21      private int convergeGen;
22      private double convergeEpsilon;
23
24      private Params(){
25      }
26
27      public static Params getInstance(){
28          if(instance==null){
29              instance=new Params();
30          }
31          return instance;
32      }
33
34      public void insertParam(String filepath, int K, int P, int weightMethod, double mu_m, int maxIt, int elitismCount, int
35          convergeGen, double convergeEpsilon){
36          this.K=K;
37          this.P=P;
38          this.weightingMethod=weightMethod;
39          this.mu_m=mu_m;
40          this.maxIt=maxIt;
41          this.elitismCount=elitismCount;
42          this.convergeGen=convergeGen;
43          this.convergeEpsilon=convergeEpsilon;
44          this.filepath=filepath;
45      }
46
47      public int getK() {
48          return K;
49      }
50
51      public int getP() {
52          return P;
53      }
54
55      public int getWeightingMethod() {
56          return weightingMethod;
57      }
58
59      public double getMu_m() {
60          return mu_m;
61      }
62
63      public int getMaxIt() {
64          return maxIt;
65      }
66
67      public int getElitismCount() {
68          return elitismCount;
69      }
70
71      public int getConvergeGen() {
72          return convergeGen;
73      }
74
75      public double getConvergeEpsilon() {
76          return convergeEpsilon;
77      }
78
79      public String getFilePath() {
80          return filepath;
81      }
82  }

```

Listing A.4: Chromosome.java

```

1 package ga.clustering.gui.GA;
2
3
4
5 import ga.clustering.gui.Params;
6 import ga.clustering.gui.IR.Document;
7 import ga.clustering.gui.IR.Lexicon;
8 import java.util.HashMap;
9 import java.util.LinkedList;
10 import java.util.List;
11 import java.util.Random;
12
13 /*
14  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
15  * To change this template file, choose Tools | Templates
16  * and open the template in the editor.
17  */
18
19 /**
20  *
21  * @author CorneliusDavid
22  */
23 public class Chromosome implements Comparable<Chromosome>{
24     private List<Gene> genes;
25     private Random rand;
26     private double fitnessValue;
27     private HashMap<Document, Integer> clusteringResult;
28
29     public Chromosome() {
30         this.genes = new LinkedList<>();
31         this.rand = new Random();
32         this.fitnessValue=-1;
33         this.clusteringResult=new HashMap<>();
34     }
35
36     public void addGene(Gene gene){
37         this.genes.add(gene);
38     }
39
40     public void mutate(){
41         if(rand.nextDouble()<Params.getInstance().getMu_m()){
42             int mutatedGeneIdx=rand.nextInt(genes.size());
43             genes.get(mutatedGeneIdx).mutate();
44         }
45     }
46
47     public Chromosome crossover(Chromosome otherChromosome){
48         int breakpoint=rand.nextInt(genes.size());
49         Chromosome result=new Chromosome();
50         for (int i = 0; i < breakpoint; i++) {
51             result.addGene(new Gene(this.genes.get(i)));
52         }
53
54         for (int i = breakpoint; i < this.genes.size(); i++) {
55             result.addGene(new Gene(otherChromosome.genes.get(i)));
56         }
57
58         return result;
59     }
60
61     private void determineCluster(List<Document> docs){
62         for (int i = 0; i < docs.size(); i++) {
63             int cluster=0;
64             double similarity=Double.MIN_VALUE;
65             for (int j = 0; j < genes.size(); j++) {
66                 double temp=docs.get(i).getVector().calculateSimilarity(genes.get(j).getValue());
67                 if(temp>similarity){
68                     similarity=temp;
69                     cluster=j;
70                 }
71             }
72             this.clusteringResult.put(docs.get(i), cluster);
73         }
74     }
75
76     public double computeFitness(){
77         List<Document> docs=GAClusterer.getInstance().getAllDocs();
78         HashMap<String, Double> sumOfCentroid[]=new HashMap[genes.size()];
79         for (int i = 0; i < genes.size(); i++) {
80             sumOfCentroid[i]=new HashMap<>();
81         }
82         int pointCount[]=new int[genes.size()];
83
84         //assign dokumen ke cluster
85         long cur=System.currentTimeMillis();
86         determineCluster(docs);
87         cur=System.currentTimeMillis();
88
89         //hitung centroid baru
90         for (int i = 0; i < docs.size(); i++) {
91             int clusterCode=clusteringResult.get(docs.get(i));
92             for (String term:docs.get(i).getVector().getKeySet()){
93                 double curValue=sumOfCentroid[clusterCode].containsKey(term)?sumOfCentroid[clusterCode].get(term):0;
94                 curValue+=docs.get(i).getVector().getWeight(term);
95                 if(curValue!=0){
96                     sumOfCentroid[clusterCode].put(term, curValue);
97                 }
98             }
99             pointCount[clusterCode]++;

```

```

100     }
101
102     cur=System.currentTimeMillis();
103
104     for (int i = 0; i < genes.size(); i++) {
105         for (String term:Lexicon.getInstance().getAllTermList()){
106             double nextValue=sumOfCentroid[i].containsKey(term)?sumOfCentroid[i].get(term):0;
107             nextValue=pointCount[i]==0.0?0.0:nextValue/pointCount[i];
108             if(nextValue!=0){
109                 genes.get(i).getValue().setWeight(term, nextValue);
110             }
111         }
112     }
113     this.fitnessValue=-1;
114     return getFitness();
115 }
116
117 public double getFitness(){
118     if(fitnessValue!=-1)return this.fitnessValue;
119     List<Document> docs=GAClusterer.getInstance().getAllDocs();
120     double res=0.0;
121     determineCluster(docs);
122     for (int i = 0; i < docs.size(); i++) {
123         int clusterCode=clusteringResult.get(docs.get(i));
124         double tmp=docs.get(i).getVector().calculateSimilarity(this.genes.get(clusterCode).getValue());
125         res+=tmp;
126     }
127     fitnessValue=res;
128     return res;
129 }
130
131 public List<Gene> getAllGenes() {
132     return genes;
133 }
134
135 public HashMap<Document, Integer> getClusteringResult() {
136     return clusteringResult;
137 }
138
139 @Override
140 public int compareTo(Chromosome o) {
141     return this.getFitness()>o.getFitness()?-1:this.getFitness()<o.getFitness()?1:0;
142 }
143 }

```

Listing A.5: GAClusterer.java

```

1 package ga.clustering.gui.GA;
2
3 import ga.clustering.gui.Params;
4 import ga.clustering.gui.IR.Document;
5 import ga.clustering.gui.IR.Lexicon;
6 import java.io.File;
7 import java.util.ArrayList;
8 import java.util.Collections;
9 import java.util.LinkedList;
10 import java.util.List;
11 import java.util.PriorityQueue;
12 import java.util.Queue;
13 import java.util.Random;
14 import javafx.beans.property.ReadOnlyDoubleProperty;
15 import javafx.beans.property.ReadOnlyDoubleWrapper;
16
17 /*
18  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
19  * To change this template file, choose Tools | Templates
20  * and open the template in the editor.
21  */
22 /**
23  *
24  * @author CorneliusDavid
25  */
26 public class GAClusterer{
27
28     private List<Chromosome> population;
29     private List<Document> docs;
30     private static GAClusterer instance;
31     private List<Chromosome> solutionList;
32
33     private boolean isRunning;
34
35     private final ReadOnlyDoubleWrapper progress = new ReadOnlyDoubleWrapper();
36
37     private GAClusterer() {
38         population = new LinkedList<>();
39         docs = new LinkedList<>();
40         solutionList = new LinkedList<>();
41         isRunning=true;
42     }
43
44     public void setIsRunning(boolean isRunning) {
45         this.isRunning = isRunning;
46     }
47
48     public double getProgress() {
49         return progressProperty().get();
50     }
51 }

```



```

52 | public ReadOnlyDoubleProperty progressProperty() {
53 |     return progress ;
54 | }
55 |
56 | public static GAClusterer getInstance() {
57 |     if (instance == null) {
58 |         instance = new GAClusterer();
59 |     }
60 |     return instance;
61 | }
62 |
63 | public Chromosome rouletteWheelSelect() {
64 |     double totalWeight = 0;
65 |     for (int i = 0; i < population.size(); i++) {
66 |         totalWeight += population.get(i).getFitness();
67 |     }
68 |
69 |     double selectedValue = (new Random()).nextDouble() * totalWeight;
70 |
71 |     for (int i = 0; i < population.size(); i++) {
72 |         selectedValue -= population.get(i).getFitness();
73 |         if (selectedValue <= 0) {
74 |             return population.get(i);
75 |         }
76 |     }
77 |     return population.get(population.size() - 1);
78 | }
79 |
80 | private List<Chromosome> elitism(int numOfInstance) {
81 |     PriorityQueue<Chromosome> q = new PriorityQueue<>();
82 |     for (int i = 0; i < population.size(); i++) {
83 |         if(numOfInstance==0)break;
84 |         if (i < numOfInstance) {
85 |             q.offer(population.get(i));
86 |         } else {
87 |             Chromosome cur = population.get(i);
88 |             if (cur.getFitness() > q.peek().getFitness()) {
89 |                 q.poll();
90 |                 q.offer(cur);
91 |             }
92 |         }
93 |     }
94 |     ArrayList<Chromosome> res=new ArrayList<>(q);
95 |     return res;
96 | }
97 |
98 | public List<Chromosome> selection(int elitismCount) {
99 |     long cur = System.currentTimeMillis();
100 |     List<Chromosome> nextGen = elitism(elitismCount);
101 |     cur = System.currentTimeMillis();
102 |     for (int i = 0; i < population.size() - elitismCount; i++) {
103 |         Chromosome parentA = this.rouletteWheelSelect();
104 |         Chromosome parentB = this.rouletteWheelSelect();
105 |         Chromosome offspring = parentA.crossover(parentB);
106 |         offspring.mutate();
107 |         nextGen.add(offspring);
108 |         progress.set(0.6+(0.2*i/population.size()));
109 |     }
110 |     return nextGen;
111 | }
112 |
113 | public void initialize() {
114 |     String filepath = Params.getInstance().getFilepath();
115 |     int k = Params.getInstance().getK();
116 |     int popSize = Params.getInstance().getP();
117 |
118 |     long cur = System.currentTimeMillis();
119 |     //document indexing
120 |     File folder = new File(filepath);
121 |     File[] files = folder.listFiles();
122 |     Queue<File> queue = new LinkedList<>();
123 |     for (File file : files) {
124 |         queue.offer(file);
125 |     }
126 |     LinkedList<File> allFiles = new LinkedList<>();
127 |
128 |     while (!queue.isEmpty()) {
129 |         File tmp = queue.poll();
130 |         if (tmp.isDirectory()) {
131 |             File[] tmpFolder = tmp.listFiles();
132 |             for (int i = 0; i < tmpFolder.length; i++) {
133 |                 queue.offer(tmpFolder[i]);
134 |             }
135 |         } else {
136 |             allFiles.add(tmp);
137 |         }
138 |     }
139 |
140 |     Lexicon.getInstance().setNumberOfDocument(allFiles.size());
141 |
142 |     allFiles.forEach((file) -> {
143 |         docs.add(new Document(file));
144 |     });
145 |
146 |     List<Document> list = new LinkedList<>();
147 |     list.addAll(docs);
148 |
149 |     cur = System.currentTimeMillis();
150 |     //generate initial population

```

```

151     for (int i = 0; i < popSize; i++) {
152         Chromosome temp = new Chromosome();
153         Collections.shuffle(list);
154         for (int j = 0; j < k; j++) {
155             temp.addGene(new Gene(list.get(j).getVector()));
156         }
157         population.add(temp);
158     }
159 }
160
161
162 public List<Document> getAllDocs() {
163     return docs;
164 }
165
166 public void cluster() {
167     for (int a = 0; a < Params.getInstance().getMaxIt(); a++) {
168         progress.set(0);
169         if(!isRunning){
170             progress.set(0);
171             return;
172         }
173         int popSize = Params.getInstance().getP();
174         int elitismCount = Params.getInstance().getElitismCount();
175         int convergeGen = Params.getInstance().getConvergeGen();
176         double convergeEpsilon = Params.getInstance().getConvergeEpsilon();
177         long cur = System.currentTimeMillis();
178
179         //compute fitness : 0.6
180         double totalTime = 0;
181         for (int i = 0; i < popSize; i++) {
182             if(!isRunning){
183                 progress.set(0);
184                 return;
185             }
186             Chromosome c=population.get(i);
187             cur = System.currentTimeMillis();
188             c.computeFitness();
189             progress.set(0.6*(i+1.0/popSize));
190             totalTime += (System.currentTimeMillis() - cur) / 1000.0;
191         }
192         cur = System.currentTimeMillis();
193
194         if(!isRunning){
195             progress.set(0);
196             return;
197         }
198         //selection
199         population = selection(elitismCount);
200         if(!isRunning){
201             progress.set(0);
202             return;
203         }
204         Chromosome solution = null;
205         for (int j = 0; j < popSize; j++) {
206             Chromosome temp = population.get(j);
207             if (solution == null || solution.getFitness() < temp.getFitness()) {
208                 solution = temp;
209             }
210             progress.set(0.8+(0.2*j/popSize));
211         }
212         if(!isRunning){
213             progress.set(0);
214             return;
215         }
216
217         this.solutionList.add(solution);
218
219         if (this.solutionList.size() > convergeGen) {
220             double delta = 0;
221             this.solutionList.remove(0);
222             for (int j = 1; j < this.solutionList.size(); j++) {
223                 double curr = this.solutionList.get(j).getFitness();
224                 double prev = this.solutionList.get(j - 1).getFitness();
225                 delta += Math.abs(curr - prev);
226             }
227             delta /= this.solutionList.size();
228             if (delta < convergeEpsilon) {
229                 a=Params.getInstance().getMaxIt();
230             }
231         }
232         progress.set(1);
233         if(!isRunning){
234             progress.set(0);
235             return;
236         }
237     }
238 }
239
240 public Chromosome getSolution(){
241     return this.solutionList.get(this.solutionList.size()-1);
242 }
243
244 public void reset(){
245     instance=null;
246 }
247 }

```

Listing A.6: Gene.java

```

1 package ga.clustering.gui.GA;
2
3
4 import ga.clustering.gui.IR.Vector;
5 import java.util.HashMap;
6
7 /*
8  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
9  * To change this template file, choose Tools | Templates
10 * and open the template in the editor.
11 */
12
13 /**
14  *
15  * @author CorneliusDavid
16  */
17 public class Gene {
18     private Vector value;
19
20     public Gene(Vector value) {
21         this.value = new Vector(value);
22     }
23
24     public Gene(Gene g){
25         this.value=new Vector(g.value);
26     }
27
28     public Vector getValue() {
29         return value;
30     }
31
32     public void mutate(){
33         value.mutate();
34     }
35 }

```

Listing A.7: CosineSimilarityCalculator.java

```

1 /*
2  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3  * To change this template file, choose Tools | Templates
4  * and open the template in the editor.
5  */
6 package ga.clustering.gui.IR;
7
8 import java.util.Iterator;
9 import java.util.Set;
10
11 /**
12  *
13  * @author CorneliusDavid
14  */
15 public class CosineSimilarityCalculator extends SimilarityCalculator{
16
17     @Override
18     public double calculateSimilarity(Vector vector1, Vector vector2) {
19         return dotProduct(vector1, vector2)/(vector1.getLength()*vector2.getLength());
20     }
21
22     private double dotProduct(Vector vector1, Vector vector2){
23         Set<String> terms=vector1.getKeySet();
24         Iterator<String> it=terms.iterator();
25         double result=0;
26         while(it.hasNext()){
27             String term=it.next();
28             double weight1=vector1.getWeight(term);
29             double weight2=vector2.getWeight(term);
30             result+=(weight1*weight2);
31         }
32         return result;
33     }
34 }

```

Listing A.8: Document.java

```

1 /*
2  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3  * To change this template file, choose Tools | Templates
4  * and open the template in the editor.
5  */
6 package ga.clustering.gui.IR;
7
8 import java.io.ByteArrayInputStream;
9 import java.io.File;
10 import java.io.FileInputStream;
11 import java.io.FileNotFoundException;
12 import java.io.IOException;
13 import java.io.InputStreamReader;
14 import java.nio.charset.StandardCharsets;
15 import java.util.HashMap;
16 import java.util.Scanner;
17 import org.apache.pdfbox.pdmodel.PDDocument;
18 import org.apache.pdfbox.text.PDFTextStripper;
19

```

```

20 /**
21  *
22  * @author CorneliusDavid
23  */
24 public class Document {
25     private File file;
26     protected HashMap<String,Integer> wordCount;
27     private Vector vector;
28
29     public Document(File file){
30         this.file=file;
31         wordCount=new HashMap<>();
32
33         try {
34             this.indexDocument();
35         } catch (Exception ex) {}
36
37         this.vector=new Vector(wordCount);//TODO: ganti param
38     }
39
40     private void indexDocument() throws FileNotFoundException, IOException {
41         Scanner sc=new Scanner(new InputStreamReader(new FileInputStream(file)));
42         if(file.getName().substring(file.getName().lastIndexOf(".")+1).equalsIgnoreCase("pdf")){
43             PDDocument doc=PDDocument.load(file);
44             PDFTextStripper pdfsts=new PDFTextStripper();
45             String input=pdfsts.getText(doc);
46             sc=new Scanner(new ByteArrayInputStream(input.getBytes(StandardCharsets.UTF_8)));
47             doc.close();
48         }
49         while(sc.hasNext())
50         {
51             String temp=sc.next();
52             temp=temp.replaceAll("[^A-Za-z0-9]", "").toLowerCase();
53             if(temp.length()==0)continue;
54             Lexicon.getInstance().insertTerm(temp);
55             if (!wordCount.containsKey(temp)) {
56                 wordCount.put(temp, 0);
57                 Lexicon.getInstance().updateDF(temp);
58             }
59             wordCount.put(temp, wordCount.get(temp) + 1);
60         }
61     }
62
63     public int getWordCount(String term) {
64         if(!wordCount.containsKey(term)){
65             return 0;
66         }
67         return wordCount.get(term).intValue();
68     }
69
70     public Vector getVector() {
71         return vector;
72     }
73
74     public String getDocName(){
75         return file.getAbsolutePath();
76     }
77 }

```

Listing A.9: FrequencyWeighting.java

```

1 /**
2  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3  * To change this template file, choose Tools | Templates
4  * and open the template in the editor.
5  */
6 package ga.clustering.gui.IR;
7
8 import java.util.HashMap;
9
10 /**
11  *
12  * @author Cornelius David
13  */
14 public class FrequencyWeighting extends TermWeighting{
15
16     @Override
17     public double calculateWeight(String term, HashMap<String, Integer> wordCount) {
18         int frequency=wordCount.get(term);
19         return frequency*1.0;
20     }
21
22 }

```

Listing A.10: Lexicon.java

```

1 /**
2  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3  * To change this template file, choose Tools | Templates
4  * and open the template in the editor.
5  */
6 package ga.clustering.gui.IR;
7
8 import java.util.HashMap;
9 import java.util.Set;
10

```

```

11 /**
12  *
13  * @author CorneliusDavid
14  */
15 public class Lexicon {
16
17     private HashMap<String, Integer> globalTermCount;
18     private HashMap<String, Integer> documentFrequency;
19     private static Lexicon instance;
20     private int numberOfDocument;
21
22     private Lexicon() {
23         this.globalTermCount = new HashMap<>();
24         this.documentFrequency=new HashMap<>();
25     }
26
27     public static Lexicon getInstance() {
28         if (instance == null) {
29             instance = new Lexicon();
30         }
31         return instance;
32     }
33
34     /**
35      * memasukkan term ke dalam
36      *
37      * @param term String yang akan dimasukkan
38      */
39     public void insertTerm(String term) {
40         if (!globalTermCount.containsKey(term)) {
41             globalTermCount.put(term, 0);
42         }
43         globalTermCount.put(term, globalTermCount.get(term) + 1);
44     }
45
46     public Set<String> getAllTermList(){
47         return this.globalTermCount.keySet();
48     }
49
50     public void updateDF(String term){
51         if(!documentFrequency.containsKey(term)){
52             documentFrequency.put(term, 0);
53         }
54         documentFrequency.put(term, documentFrequency.get(term) + 1);
55     }
56
57     public int getNumberOfDocument() {
58         return numberOfDocument;
59     }
60
61     public void setNumberOfDocument(int numberOfDocument) {
62         this.numberOfDocument = numberOfDocument;
63     }
64
65     public int getDocumentFrequency(String term){
66         return this.documentFrequency.get(term);
67     }
68 }

```

Listing A.11: SimilarityCalculator.java

```

1 /**
2  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3  * To change this template file, choose Tools | Templates
4  * and open the template in the editor.
5  */
6 package ga.clustering.gui.IR;
7
8 /**
9  *
10  * @author CorneliusDavid
11  */
12 public abstract class SimilarityCalculator {
13     public abstract double calculateSimilarity(Vector vector1,Vector vector2);
14 }

```

Listing A.12: TermWeighting.java

```

1 /**
2  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3  * To change this template file, choose Tools | Templates
4  * and open the template in the editor.
5  */
6 package ga.clustering.gui.IR;
7
8 import java.util.HashMap;
9
10 /**
11  *
12  * @author Cornelius David
13  */
14 public abstract class TermWeighting {
15
16     public abstract double calculateWeight(String term, HashMap<String, Integer> wordCount);
17 }

```

Listing A.13: TFIDFWeighting.java

```

1  /*
2  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3  * To change this template file, choose Tools | Templates
4  * and open the template in the editor.
5  */
6  package ga.clustering.gui.IR;
7
8  import java.util.HashMap;
9  import java.util.Map;
10
11 /**
12  *
13  * @author Cornelius David
14  */
15 public class TFIDFWeighting extends TermWeighting{
16
17     @Override
18     public double calculateWeight(String term, HashMap<String, Integer> wordCount) {
19         return calculateTF(term, wordCount)*calculateIDF(term);
20     }
21
22     private double calculateTF(String term, HashMap<String, Integer> wordCount){
23         int frequency=wordCount.get(term);
24         int sumOfFrequency=0;
25         for (Map.Entry<String, Integer> entry : wordCount.entrySet()) {
26             sumOfFrequency+=entry.getValue();
27         }
28         return frequency*1.0/sumOfFrequency;
29     }
30
31     private double calculateIDF(String term){
32         int docFreq=Lexicon.getInstance().getDocumentFrequency(term);
33         int N=Lexicon.getInstance().getNumberOfDocument();
34
35         return Math.log(N*1.0/docFreq)/Math.log(2);
36     }
37 }
38 }

```

Listing A.14: Vector.java

```

1  /*
2  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3  * To change this template file, choose Tools | Templates
4  * and open the template in the editor.
5  */
6  package ga.clustering.gui.IR;
7
8  import ga.clustering.gui.Params;
9  import java.util.HashMap;
10 import java.util.Map;
11 import java.util.Random;
12 import java.util.Set;
13
14 /**
15  *
16  * @author CorneliusDavid
17  */
18 public class Vector {
19
20     private HashMap<String, Double> termsWeight;
21     private SimilarityCalculator similarityCalculator;
22     private TermWeighting termWeighting;
23
24
25     public Vector(HashMap<String, Integer> wordCount) {
26         termsWeight = new HashMap<>();
27
28         similarityCalculator = new CosineSimilarityCalculator();
29         if(Params.getInstance().getWeightingMethod()==0){
30             termWeighting=new TFIDFWeighting();
31         }else{
32             termWeighting=new FrequencyWeighting();
33         }
34
35         generateVector(wordCount);
36     }
37
38     public Vector(Vector v){
39         similarityCalculator = new CosineSimilarityCalculator();
40         if(Params.getInstance().getWeightingMethod()==0){
41             termWeighting=new TFIDFWeighting();
42         }else{
43             termWeighting=new FrequencyWeighting();
44         }
45         this.termsWeight=new HashMap<>(v.getTermsWeight());
46     }
47
48     private void generateVector(HashMap<String, Integer> wordCount){
49         Set<Map.Entry<String,Integer>> entrySet=wordCount.entrySet();
50         for (Map.Entry<String,Integer> entry:entrySet){
51             this.termsWeight.put(entry.getKey(), calculateWeight(entry.getKey(), wordCount));
52         }
53     }
54
55     public double getWeight(String term){

```

```

56 |         if(!termsWeight.containsKey(term))return 0.0;
57 |         return termsWeight.get(term);
58 |     }
59 |
60 |     public double calculateWeight(String term, HashMap<String, Integer> wordCount){
61 |         return termWeighting.calculateWeight(term, wordCount);
62 |     }
63 |
64 |     public double calculateSimilarity(Vector otherVector) {
65 |         return similarityCalculator.calculateSimilarity(this, otherVector);
66 |     }
67 |
68 |     public void mutate(){
69 |         Random rand=new Random();
70 |         String key=(String) termsWeight.keySet().toArray()[rand.nextInt(termsWeight.size())];
71 |         double value=termsWeight.get(key);
72 |         double newVal=value+(rand.nextBoolean()?value*2*rand.nextDouble():value*-2*rand.nextDouble());
73 |         termsWeight.put(key, newVal);//mutasi dari 0 - nilai sendiri dikali 2
74 |     }
75 |
76 |     public void setTermsWeight(HashMap<String, Double> termsWeight) {
77 |         this.termsWeight = new HashMap<>(termsWeight);
78 |     }
79 |
80 |     public void setWeight(String term, double value){
81 |         termsWeight.put(term,value);
82 |     }
83 |
84 |     public double getLength(){
85 |         double res=0.0;
86 |         for(Map.Entry<String,Double> entry: termsWeight.entrySet()){
87 |             res+=(entry.getValue()*entry.getValue());
88 |         }
89 |         res=Math.sqrt(res);
90 |         return res;
91 |     }
92 |
93 |     public Set<String> getKeySet(){
94 |         return termsWeight.keySet();
95 |     }
96 |
97 |     public HashMap<String, Double> getTermsWeight() {
98 |         return termsWeight;
99 |     }
100 |
101 |     public int getDimension(){
102 |         return this.termsWeight.size();
103 |     }
104 | }

```

Listing A.15: KMeans.java

```

1 | /*
2 |  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3 |  * To change this template file, choose Tools | Templates
4 |  * and open the template in the editor.
5 |  */
6 | package ga.clustering.gui.KMeans;
7 |
8 |
9 | import ga.clustering.gui.Params;
10 | import ga.clustering.gui.IR.Document;
11 | import ga.clustering.gui.IR.Lexicon;
12 | import ga.clustering.gui.IR.Vector;
13 | import java.io.File;
14 | import java.util.Collections;
15 | import java.util.HashMap;
16 | import java.util.LinkedList;
17 | import java.util.List;
18 | import java.util.Queue;
19 | import javafx.beans.property.ReadOnlyDoubleProperty;
20 | import javafx.beans.property.ReadOnlyDoubleWrapper;
21 |
22 | /**
23 |  *
24 |  * @author Cornelius David
25 |  */
26 | public class KMeans {
27 |
28 |     private List<Document> docs;
29 |     private HashMap<Document, Integer> solution;
30 |     private static KMeans instance;
31 |     private double solutionIntracluster;
32 |
33 |     private boolean isRunning;
34 |
35 |     private final ReadOnlyDoubleWrapper progress = new ReadOnlyDoubleWrapper();
36 |
37 |     private KMeans(){
38 |         docs=new LinkedList<>();
39 |         solutionIntracluster=-1;
40 |         this.isRunning=true;
41 |     }
42 |
43 |     public void setIsRunning(boolean isRunning) {
44 |         this.isRunning = isRunning;
45 |     }
46 |

```

```

47 public double getProgress() {
48     return progressProperty().get();
49 }
50
51 public ReadOnlyDoubleProperty progressProperty() {
52     return progress ;
53 }
54
55 public HashMap<Document, Integer> getSolution() {
56     return solution;
57 }
58
59 public static KMeans getInstance(){
60     if(instance==null)instance=new KMeans();
61     return instance;
62 }
63
64 public void cluster() {
65     int k=Params.getInstance().getK();
66     String filepath=Params.getInstance().getFilepath();
67     int maxIt=Params.getInstance().getMaxIt();
68     File folder = new File(filepath);
69     File[] files = folder.listFiles();
70     Queue<File> queue = new LinkedList<>();
71     for (int i = 0; i < files.length; i++) {
72         queue.offer(files[i]);
73     }
74     LinkedList<File> allFiles = new LinkedList<>();
75
76     while (!queue.isEmpty()) {
77         File tmp = queue.poll();
78         if (tmp.isDirectory()) {
79             File[] tmpFolder = tmp.listFiles();
80             for (int i = 0; i < tmpFolder.length; i++) {
81                 queue.offer(tmpFolder[i]);
82             }
83         } else {
84             allFiles.add(tmp);
85         }
86     }
87
88     Lexicon.getInstance().setNumberOfDocument(allFiles.size());
89
90     for (File file : allFiles) {
91         docs.add(new Document(file));
92     }
93
94     //init cluster
95     List<Document> list = new LinkedList<>();
96     list.addAll(docs);
97     Collections.shuffle(list);
98     Vector[] centroids = new Vector[k];
99     for (int i = 0; i < centroids.length; i++) {
100         centroids[i] = list.get(i).getVector();
101     }
102
103     if(!isRunning){
104         progress.set(0);
105         return;
106     }
107
108     iteration:
109     for (int a = 0; a < maxIt; a++) {
110         HashMap<Document, Integer> cluster=determineCluster(docs, centroids);
111         progress.set(0);
112
113         if(!isRunning){
114             progress.set(0);
115             return;
116         }
117
118         HashMap<String, Double> sumOfCentroid[] = new HashMap[k];
119         for (int i = 0; i < k; i++) {
120             sumOfCentroid[i]=new HashMap<>();
121         }
122         int pointCount[] = new int[k];
123         for (int i = 0; i < docs.size(); i++) {
124             int clusterCode = cluster.get(docs.get(i));
125             for (String term : docs.get(i).getVector().getKeySet()) {
126                 double curValue = sumOfCentroid[clusterCode].containsKey(term) ? sumOfCentroid[clusterCode].get(term) : 0;
127                 curValue += docs.get(i).getVector().getWeight(term);
128                 if (curValue != 0) {
129                     sumOfCentroid[clusterCode].put(term, curValue);
130                 }
131             }
132             if(!isRunning){
133                 progress.set(0);
134                 return;
135             }
136             pointCount[clusterCode]++;
137             progress.set(i*0.5/docs.size());
138         }
139         for (int i = 0; i < k; i++) {
140             HashMap<String,Double> temp=new HashMap<>();
141             for (String term : Lexicon.getInstance().getAllTermList()) {
142                 double nextValue = sumOfCentroid[i].containsKey(term) ? sumOfCentroid[i].get(term) : 0;
143                 if(!isRunning){
144                     progress.set(0);
145                     return;

```



```

146         }
147         nextValue = pointCount[i] == 0.0 ? 0.0 : nextValue / pointCount[i];
148         if (nextValue != 0) {
149             // centroids[i].setWeight(term, nextValue);
150             temp.put(term, nextValue);
151         }
152     }
153     centroids[i].setTermsWeight(temp);
154     progress.set(0.5+(i*0.49)/k);
155 }
156
157 if(!isRunning){
158     progress.set(0);
159     return;
160 }
161 progress.set(1);
162 if(solution==null)solution=cluster;
163 else{
164     for (int i = 0; i < docs.size(); i++) {
165         int before=solution.get(docs.get(i));
166         int cur=cluster.get(docs.get(i));
167         if(before!=cur){
168             solution=cluster;
169             continue iteration;
170         }
171     }
172     solutionIntracluster=computeIntracluster(cluster, centroids);
173     return;
174 }
175 }
176 solutionIntracluster=computeIntracluster(solution, centroids);
177 }
178
179 public double getSolutionIntracluster() {
180     return solutionIntracluster;
181 }
182
183 private double computeIntracluster(HashMap<Document, Integer> cluster, Vector[] centroids){
184     double res=0.0;
185     for (int i = 0; i < docs.size(); i++) {
186         int clusterCode=cluster.get(docs.get(i));
187         double tmp=docs.get(i).getVector().calculateSimilarity(centroids[clusterCode]);
188         res+=tmp;
189     }
190     return res;
191 }
192
193 private HashMap<Document, Integer> determineCluster(List<Document> docs, Vector[] centroids){
194     HashMap<Document, Integer> clusteringResult=new HashMap<>();
195     for (int i = 0; i < docs.size(); i++) {
196         int cluster=-1;
197         double similarity=Double.MIN_VALUE;
198         for (int j = 0; j < centroids.length; j++) {
199             double temp=docs.get(i).getVector().calculateSimilarity(centroids[j]);
200             if(temp>similarity){
201                 similarity=temp;
202                 cluster=j;
203             }
204         }
205         clusteringResult.put(docs.get(i), cluster);
206     }
207     return clusteringResult;
208 }
209
210 public void reset(){
211     instance=null;
212 }
213 }

```


LAMPIRAN B

HASIL EKSPERIMEN

Hasil eksperimen algoritma genetika:

1. Kasus uji 1 (parameter ideal)

Parameter:

- Banyaknya *Cluster*: 5
- Banyaknya Populasi: 100
- Metode Pembobotan: TF-IDF
- Probabilitas Mutasi: 0.05
- Maksimum Iterasi it: 100
- Individu Elitisme: 1
- Banyaknya Generasi Konvergen: 3
- Batas Konvergen: 0.00001

Hasil eksperimen berdasarkan parameter diatas dijelaskan dalam Tabel [B.1](#).

Tabel B.1: Hasil eksperimen kasus uji 1 (parameter ideal)

Waktu	Intercluster	Iterasi	Purity
1 jam 2 menit 9 detik	781.4455224	5	0.802696629
1 jam 5 menit 3 detik	533.7897158	5	0.820224719
1 jam 1 menit 31 detik	781.7710303	4	0.794157303
1 jam 9 menit 21 detik	781.5705197	5	0.78741573
1 jam 9 menit 44 detik	779.5194513	4	0.78741573

2. Kasus uji 2 (Populasi=50)

Parameter:

- Banyaknya *Cluster*: 5
- Banyaknya Populasi: 50
- Metode Pembobotan: TF-IDF
- Probabilitas Mutasi: 0.05
- Maksimum Iterasi it: 100
- Individu Elitisme: 1
- Banyaknya Generasi Konvergen: 3
- Batas Konvergen: 0.00001

Hasil eksperimen berdasarkan parameter diatas dijelaskan dalam Tabel B.2.

Tabel B.2: Hasil eksperimen kasus uji 2 (Populasi=50)

Waktu	Intercluster	Iterasi	Purity
34 menit 49 detik	537.8835842	4	0.770786517
50 menit 13 detik	922.3475657	6	0.708764045
54 menit 6 detik	782.7303944	6	0.806292135
37 menit 26 detik	779.3514206	4	0.785617978
35 menit 36 detik	780.2768031	4	0.826516854

3. Kasus uji 3 (Populasi=150)

Parameter:

- Banyaknya *Cluster*: 5
- Banyaknya Populasi: 150
- Metode Pembobotan: TF-IDF
- Probabilitas Mutasi: 0.05
- Maksimum Iterasi it: 100
- Individu Elitisme: 1
- Banyaknya Generasi Konvergen: 3
- Batas Konvergen: 0.00001

Hasil eksperimen berdasarkan parameter diatas dijelaskan dalam Tabel B.3.

Tabel B.3: Hasil eksperimen kasus uji 3 (Populasi=150)

Waktu	Intercluster	Iterasi	Purity
1 jam 40 menit 56 detik	781.0071837	4	0.758651685
1 jam 38 menit 5 detik	545.8893228	4	0.96
1 jam 22 menit 4 detik	920.7411105	4	0.623820225
2 jam 10 menit 59 detik	542.7638178	5	0.965393258
2 jam 25 menit 13 detik	1520.496586	6	0.425617978

4. Kasus uji 4 (Bobot frekuensi)

Parameter:

- Banyaknya *Cluster*: 5
- Banyaknya Populasi: 100
- Metode Pembobotan: Frekuensi
- Probabilitas Mutasi: 0.05
- Maksimum Iterasi it: 100
- Individu Elitisme: 1
- Banyaknya Generasi Konvergen: 3
- Batas Konvergen: 0.00001

Hasil eksperimen berdasarkan parameter diatas dijelaskan dalam Tabel B.4.

Tabel B.4: Hasil eksperimen kasus uji 4 (Bobot frekuensi)

Waktu	Intercluster	Iterasi	Purity
2 jam 44 menit 10 detik	1750.439783	5	0.581123596
2 jam 42 menit 52 detik	1750.902724	8	0.57258427
2 jam 13 menit 36 detik	1750.920796	6	0.543370787
2 jam 34 menit 57 detik	1751.049984	7	0.583820225
3 jam 24 menit 23 detik	1751.061378	9	0.575730337

5. Kasus uji 5 (Probabilitas mutasi=0)

Parameter:

- Banyaknya *Cluster*: 5
- Banyaknya Populasi: 100
- Metode Pembobotan: TF-IDF
- Probabilitas Mutasi: 0
- Maksimum Iterasi it: 100
- Individu Elitisme: 1
- Banyaknya Generasi Konvergen: 3
- Batas Konvergen: 0.00001

Hasil eksperimen berdasarkan parameter diatas dijelaskan dalam Tabel B.5.

Tabel B.5: Hasil eksperimen kasus uji 5 (Probabilitas mutasi=0)

Waktu	Intercluster	Iterasi	Purity
2 jam 11 menit 4 detik	779.4871027	6	0.893932584
1 jam 14 menit 37 detik	543.1994982	4	0.955955056
1 jam 54 menit 46 detik	1610.403312	6	0.361348315
1 jam 1 menit 17 detik	920.2416313	4	0.595955056
1 jam 53 menit 29 detik	1675.987642	6	0.354606742

6. Kasus uji 6 Probabilitas mutasi=0.25)

Parameter:

- Banyaknya *Cluster*: 5
- Banyaknya Populasi: 100
- Metode Pembobotan: TF-IDF
- Probabilitas Mutasi: 0.25
- Maksimum Iterasi it: 100
- Individu Elitisme: 1
- Banyaknya Generasi Konvergen: 3
- Batas Konvergen: 0.00001

Hasil eksperimen berdasarkan parameter diatas dijelaskan dalam Tabel B.6.

Tabel B.6: Hasil eksperimen kasus uji 6 (Probabilitas mutasi=0.25)

Waktu	Intercluster	Iterasi	Purity
1 jam 16 menit 39 detik	1206.317545	5	0.45752809
1 jam 32 menit 52 detik	1393.180775	6	0.414382022
1 jam 48 menit 20 detik	921.4314001	5	0.567191011
1 jam 23 menit 52 detik	1204.926873	4	0.344719101
1 jam 28 menit 9 detik	1726.000931	5	0.401797753

7. Kasus uji 7 (Individu elitisme=0)

Parameter:

- Banyaknya *Cluster*: 5
- Banyaknya Populasi: 100
- Metode Pembobotan: TF-IDF
- Probabilitas Mutasi: 0.05
- Maksimum Iterasi it: 100
- Individu Elitisme: 0
- Banyaknya Generasi Konvergen: 3
- Batas Konvergen: 0.00001

Hasil eksperimen berdasarkan parameter diatas dijelaskan dalam Tabel B.7.

Tabel B.7: Hasil eksperimen kasus uji 7 (Individu elitisme=0)

Waktu	Intercluster	Iterasi	Purity
5 jam 55 menit 40 detik	775.2651111	15	0.789213483
6 jam 3 menit 59 detik	773.4957837	15	0.800898876
6 jam 18 menit 24 detik	775.5719472	15	0.795505618
5 jam 42 menit 27 detik	540.8704844	15	0.977078652
5 jam 48 menit 31 detik	533.7854398	15	0.768539326

8. Kasus uji 8 (Individu elitisme=5)

Parameter:

- Banyaknya *Cluster*: 5
- Banyaknya Populasi: 100
- Metode Pembobotan: TF-IDF
- Probabilitas Mutasi: 0.05
- Maksimum Iterasi it: 100
- Individu Elitisme: 5
- Banyaknya Generasi Konvergen: 3
- Batas Konvergen: 0.00001

Hasil eksperimen berdasarkan parameter diatas dijelaskan dalam Tabel B.8.

Tabel B.8: Hasil eksperimen kasus uji 8 (Individu elitisme=5)

Waktu	Intercluster	Iterasi	Purity
2 jam 5 menit 57 detik	1206.637007	6	0.379775281
2 jam 16 menit 44 detik	1725.804155	6	0.315955056
2 jam 32 menit 16 detik	1676.015285	7	0.360898876
2 jam 3 menit 35 detik	545.358012	6	0.966292135
1 jam 26 menit 0 detik	922.8631224	5	0.61258427

Hasil eksperimen algoritma K-means:

Parameter:

- Banyaknya *Cluster*: 5
- Metode Pembobotan: TF-IDF
- Maksimum Iterasi it: 100

Hasil eksperimen berdasarkan parameter diatas dijelaskan dalam Tabel B.9.

Tabel B.9: Hasil eksperimen algoritma K-means

Waktu	Intercluster	Iterasi	Purity
1 menit 30 detik	779.1467826	12	0.734382022
1 menit 2 detik	512.6894755	7	0.456179775
45 detik	903.4065026	7	0.252080274
1 menit 5 detik	1208.220743	10	0.348314607
2 menit 19 detik	1383.188573	22	0.276853933
1 menit 32 detik	776.9612952	12	0.625168539
2 menit 12 detik	543.139087	14	0.746966292
1 menit 31 detik	785.1360162	10	0.794606742
1 menit 47 detik	523.7897906	13	0.636404494
58 detik	900.2035951	8	0.248153619

LAMPIRAN C

CONTOH DATASET

Berikut merupakan beberapa contoh dokumen dalam dataset BBC (3.1) dengan mengambil satu buah dokumen untuk setiap topiknya.

C.1 Topik *Business*

Listing C.1: business.txt

```
1 Ad sales boost Time Warner profit
2
3 Quarterly profits at US media giant TimeWarner jumped 76% to $1.13bn (\pounds 600m) for the three months to December, from $639m
  year-earlier.
4
5 The firm, which is now one of the biggest investors in Google, benefited from sales of high-speed internet connections and higher
  advert sales. TimeWarner said fourth quarter sales rose 2% to $11.1bn from $10.9bn. Its profits were buoyed by one-off gains
  which offset a profit dip at Warner Bros, and less users for AOL.
6
7 Time Warner said on Friday that it now owns 8% of search-engine Google. But its own internet business, AOL, had has mixed fortunes
  . It lost 464,000 subscribers in the fourth quarter profits were lower than in the preceding three quarters. However, the
  company said AOL's underlying profit before exceptional items rose 8% on the back of stronger internet advertising revenues.
  It hopes to increase subscribers by offering the online service free to TimeWarner internet customers and will try to sign
  up AOL's existing customers for high-speed broadband. TimeWarner also has to restate 2000 and 2003 results following a probe
  by the US Securities Exchange Commission (SEC), which is close to concluding.
8
9 Time Warner's fourth quarter profits were slightly better than analysts' expectations. But its film division saw profits slump 27%
  to $284m, helped by box-office flops Alexander and Catwoman, a sharp contrast to year-earlier, when the third and final
  film in the Lord of the Rings trilogy boosted results. For the full-year, TimeWarner posted a profit of $3.36bn, up 27% from
  its 2003 performance, while revenues grew 6.4% to $42.09bn. "Our financial performance was strong, meeting or exceeding all
  of our full-year objectives and greatly enhancing our flexibility," chairman and chief executive Richard Parsons said. For
  2005, TimeWarner is projecting operating earnings growth of around 5%, and also expects higher revenue and wider profit
  margins.
10
11 TimeWarner is to restate its accounts as part of efforts to resolve an inquiry into AOL by US market regulators. It has already
  offered to pay $300m to settle charges, in a deal that is under review by the SEC. The company said it was unable to
  estimate the amount it needed to set aside for legal reserves, which it previously set at $500m. It intends to adjust the
  way it accounts for a deal with German music publisher Bertelsmann's purchase of a stake in AOL Europe, which it had
  reported as advertising revenue. It will now book the sale of its stake in AOL Europe as a loss on the value of that stake.
```