TUGAS BESAR III IF2211 STRATEGI ALGORITMA DETEKSI SPAM PADA MEDIA SOSIAL ATAU CHAT-MESSENGER DENGAN ALGORITMA PENCOCOKAN STRING

LAPORAN

Diajukan untuk memenuhi tugas mata kuliah IF2211 Strategi Algoritma

oleh:

Gloryanson Ginting 13516060 Louis Leslie 13516087 Daniel Ryan Levison 13516132



SEKOLAH TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG BANDUNG 2018

BAB I DESKRIPSI MASALAH

Electronic-spam merupakan pesan elektronik yang tidak diinginkan penerimanya, bisa dalam bentuk surat elektronik, SMS, posting atau komentar di media sosial yang muncul di timeline kita, ataupun pesan pada chat-messenger. Spammer melakukan spamming untuk tujuan tertentu, paling banyak untuk menyebarkan iklan. Penentuan spam sangat bersifat subjektif, artinya spam untuk kita, belum tentu spam untuk pengguna lain.

Algoritma pencocokan string (pattern) Knuth-Morris-Pratt (KMP) dan Algoritma Boyer-Moore merupakan algoritma yang lebih baik daripada brute force. Pada Tugas Besar III kali ini Anda diminta membuat aplikasi sederhana deteksi spam pada media sosial dengan kedua algoritma tersebut, plus menggunakan regular expression (regex). Teks yang akan Anda proses adalah posting berbahasa Indonesia. Pengguna aplikasi ini akan memberikan masukan berupa Keyword spam, dan menandai daftar posting yang dikategorikan spam terurut berdasarkan tanggal. Pencocokan string yang anda buat adalah exact matching (untuk KMP dan BM) jadi posting yang diproses mengandung string yang tepat sama dengan keyword spam dari pengguna. Sedangkan bila menggunakan regex maka tidak selalu exact matching. Pencarian juga tidak bersifat case sensitive, jadi huruf besar dan huruf kecil dianggap sama (hal ini dapat dilakukan dengan menganggap seluruh karakter di dalam pattern dan teks sebagai huruf kecil semua atau huruf kapital semua). Kumpulan posting diambil secara otomatis menggunakan Facebook API atau Twitter API (https://developer.twitter.com/en/docs/tweets/search/overview) API (https://developers.line.me/en/services/messaging-api/) atau api dari media sosial lainnya.

BAB II DASAR TEORI

2.1. *Spam*

Spam adalah usaha memenuhi Internet dengan pesan yang sama dengan tujuan memaksakan pengiriman pesan kepada orang yang tidak ingin dengan kesadarannya memilih untuk menerima pesan tersebut. Kebanyakan spam adalah usaha menyiarkan iklan pemasaran, biasanya untuk produk yang diragukan, scheme agar cepat kaya, atau jasa palsu. Konsekuensi dari usaha spam ini yang diterima pengirim sangat kecil, sedangkan bagi penerima pesan spam, konsekuensinya lebih besar.

2.2. Algoritma Pencocokan String

Algoritma pencocokan string (*string matching*/ *pattern matching* algorithm) adalah algoritma yang digunakan untuk mencocokkan sebuah string keyword di dalam suatu string text. Ada tiga jenis algoritma yang digunakan dalam tugas besar ini yaitu algoritma Boyer-Moore, algoritma Knuth-Morris-Pratt, dan regular expression.

2.2.1. Algoritma Boyer-Moore

Algoritma Boyer-Moore adalah salah satu algoritma pencarian string, dipublikasikan oleh Robert S. Boyer, dan J. Strother Moore pada tahun 1977. Algoritma ini dianggap sebagai algoritma yang paling efisien pada aplikasi umum. Tidak seperti algoritma pencarian string yang ditemukan sebelumnya, algoritma Boyer-Moore mulai mencocokkan karakter dari sebelah kanan pattern. Ide di balik algoritma ini adalah bahwa dengan memulai pencocokan karakter dari kanan, dan bukan dari kiri, maka akan lebih banyak informasi yang didapat.

Tabel untuk penggeseran bad-character dan good-suffix dapat dihitung dengan kompleksitas waktu dan ruang sebesar $O(n + \sigma)$ dengan σ adalah besar ruang alfabet. Sedangkan pada fase pencarian, algoritma ini membutuhkan waktu sebesar O(mn), pada kasus terburuk, algoritma ini akan melakukan 3n pencocokkan karakter, namun pada performa terbaiknya algoritma ini hanya akan melakukan O(m/n) pencocokkan.

2.2.2. Algoritma Knuth-Morris-Pratt

Algoritma Knuth-Morris-Pratt adalah salah satu algoritma pencarian string, dikembangkan secara terpisah oleh Donald E. Knuth pada tahun 1967 dan James H. Morris bersama Vaughan R. Pratt pada tahun 1966, namun keduanya mempublikasikannya secara bersamaan pada tahun 1977.

Jika kita melihat algoritma brute force lebih mendalam, kita mengetahui bahwa dengan mengingat beberapa perbandingan yang dilakukan sebelumnya kita dapat meningkatkan besar pergeseran yang dilakukan. Hal ini akan menghemat perbandingan, yang selanjutnya akan meningkatkan kecepatan pencarian.

Tabel untuk penggeseran bad-character dan good-suffix dapat dihitung dengan kompleksitas waktu dan ruang sebesar $O(n + \sigma)$ dengan σ adalah besar ruang alfabet. Sedangkan pada fase pencarian, algoritma ini membutuhkan waktu sebesar O(mn), pada kasus terburuk, algoritma ini akan melakukan 3n pencocokkan karakter, namun pada performa terbaiknya algoritma ini hanya akan melakukan O(m/n) pencocokkan.

2.2.2. Algoritma Pencocokan String Regular Expression

Regular expression merupakan notasi yang digunakan untuk mendeskripsikan himpunan karakter string. Sebagai contoh, himpunan yang terdiri dari string "Handel", "Händel", dan "Haendel" dapat dideskripsikan dengan "H(ä|ae?)ndel" (atau alternatif lainnya, notasi ini menunjukkan bahwa notasi tersebut sesuai dengan setiap string yang diberikan).

Definisi:

Regular expression didefinisikan berdasarkan aturan teori bahasa formal. Regular expression terdiri dari konstanta dan operator yang menunjukkan himpunan-himpunan string dan operasi antar himpunan string tersebut secara berurutan. Konstanta yang telah didefinisikan adalah:

- a. Himpunan kosong, diberi notasi Ø.
- b. String kosong, diberi notasi ε.
- c. Karakter, diberi notasi sesuai dengan karakter bahasa yang digunakan.

Operator yang telah didefinisikan adalah:

- a. Konkatenasi, misal {"ab", "c"} {"d", "ef"} = {"abd", "abef", "cd", "cef"}.
- b. Alternasi, misal $\{"ab", "c"\} \mid \{"ab", "d", "ef"\} = \{"ab", "c", "d", "ef"\}.$
- c. Kleene star, menunjukkan semua himpunan yang dapat dibuat dengan melakukan konkatenasi 0 atau lebih banyak string dari string yang dilakukan MAKALAH IF3051 STRATEGI ALGORITMA TAHUN 2009 operasi ini. Misal {"ab", "c"}* = {ε, "ab", "c", "abab", "abc", "cab", "cc", "ababab", "abcab", ... }.

Untuk mengurangi jumlah tanda kurung, diasumsikan Kleene star memiliki priroritas terbesar dilanjutkan dengan operasi konkatenasi baru operasi alternasi.

BAB III ANALISIS PEMECAHAN MASALAH

3.1. KMP

Secara sistematis, langkah-langkah yang dilakukan algoritma Knuth-Morris-Pratt pada saat mencocokkan string:

- 1. Algoritma Knuth-Morris-Pratt mulai mencocokkan pattern pada awal teks.
- 2. Dari kiri ke kanan, algoritma ini akan mencocokkan karakter per karakter pattern dengan karakter di teks yang bersesuaian, sampai salah satu kondisi berikut dipenuhi:
 - a. Karakter di pattern dan di teks yang dibandingkan tidak cocok (mismatch).
 - b. Semua karakter di pattern cocok. Kemudian algoritma akan memberitahukan penemuan di posisi ini.
- 3. Algoritma kemudian menggeser pattern berdasarkan tabel next, lalu mengulangi langkah 2 sampai pattern berada di ujung teks.

3.2. Boyer Moore

Secara sistematis, langkah-langkah yang dilakukan algoritma Boyer-Moore pada saat mencocokkan string adalah:

- 1. Algoritma Boyer-Moore mulai mencocokkan pattern pada awal teks.
- 2. Dari kanan ke kiri, algoritma ini akan mencocokkan karakter per karakter pattern dengan karakter di teks yang bersesuaian, sampai salah satu kondisi berikut dipenuhi:
 - a. Karakter di pattern dan di teks yang dibandingkan tidak cocok (mismatch).
 - b. Semua karakter di pattern cocok. Kemudian algoritma akan memberitahukan penemuan di posisi ini.
- 3. Algoritma kemudian menggeser pattern dengan memaksimalkan nilai penggeseran good-suffix dan penggeseran bad-character, lalu mengulangi langkah 2 sampai pattern berada di ujung teks.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1. Spesifikasi Teknis Program

1. Spam Engine

Terdiri dari tiga engine terpisah berupa executable file yang dibuat dengan bahasa Go.

- a. Engine Boyer-Moore
 - func normalize(text string) string;
 - func analyzeLastOccurence(keywords string) [CHAR NUMBER]int;
 - func solve(keywords, text string) int;
- b. Engine Knuth-Morris-Pratt
 - func computeLongestSequence(pattern string, j int) int;
 - func getSequenceTable(pattern string) []int;
 - func MatchString(pattern, text string) int;
- c. Engine Regex
 - func main();

2. Web Server

Terdiri dari beberapa file terpisah yang memiliki tanggung jawab yang berbeda yang dibuat dengan bahasa PHP.

- a. oauth.php
 - function init();
 - function makeOAuthHeader(\$httpMethod, \$baseUrl, \$param);
- b. request.php
 - function sendRequest(\$baseUrl, \$param, \$header=NULL);
 - function getQuery(\$arrKeys);
 - function getTimeLine(\$param=ALL TWIT);
- c. spam-controller.php
 - function searchKeywords(\$input, \$algorithm);
- d. utils.php
 - function encodeMap(\$map, \$type);
 - function mapToString(\$map, \$mapper="=");
 - function bundle(\$arr, \$separator);
 - function singleWrap(\$string, \$wrapper);
 - function wrap(\$arr, \$wrapper);
 - function encodeUrl(\$url, \$query);
 - function split(\$string, \$splitter);
 - function notNull(\$arr, \$keys);
 - function getVar(\$var, \$wrap=false);
 - function export(\$var, \$value);

3. Antarmuka Pengguna

Terdiri dari beberapa file terpisah yang mengatur tampilan antarmuka halaman web yang dibuat dengan HTML, CSS, PHP, dan Javascript.

a. index.php

Pengatur utama bagi halaman web yang ditampilkan. Memilih file apa yang akan ditampilkan, menerima query dari masukan pengguna, menginisiasi permintaan *timeline* ke Twitter, serta menginisiasi pemilahan spam.

b. main.html

Halaman utama yang ditampilkan ke pengguna atau disebut *Home*.

c. about.html

Halaman mengenai informasi dari kreator aplikasi.

d. controller.js

Pengatur penyisipan data dari server ke halaman yang dilihat pengguna, serta pengatur interaksi pengguna dengan halaman web.

4.2. Eksperimen/ Pengujian

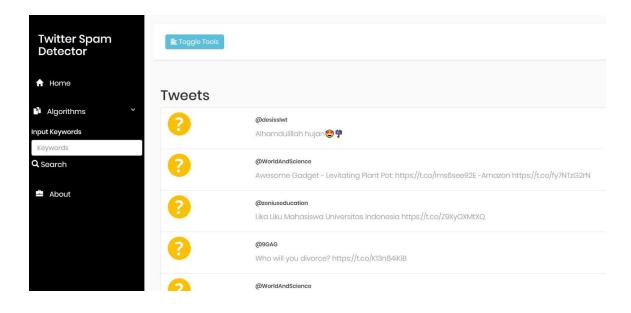
Aplikasi ini membaca post (*tweets*) dari timeline Twitter dengan Twitter API dan kemudian melakukan pencocokan *keywords spam message* yang dimasukkan pengguna terhadap semua post yang diambil tersebut sesuai algoritma yang dipilih. Jika pada sebuah *tweet* terdapat *keywords* yang bersesuaian maka *tweet* tersebut ditandai dengan simbol X (Gambar 1.a.). Sedangkan jika pada sebuah *tweet* tidak dijumpai *keywords* yang bersesuaian, maka *tweet* tersebut bebas spam dan ditandai dengan simbol $\sqrt{}$ (Gambar 1.b.).



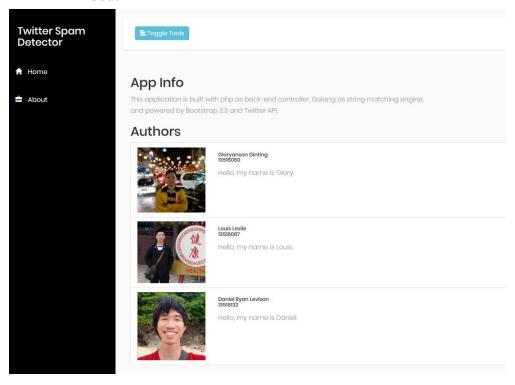
Gambar 1.a. Simbol Spam, Gambar 1.b. Simbol Bebas Spam

4.2.1. Tampilan

• Home

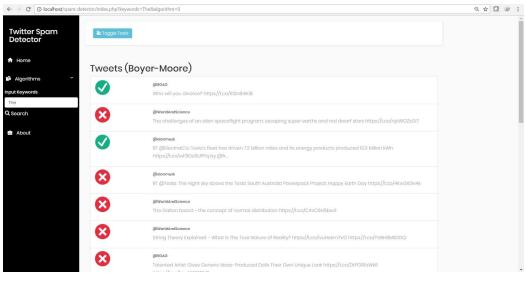


About

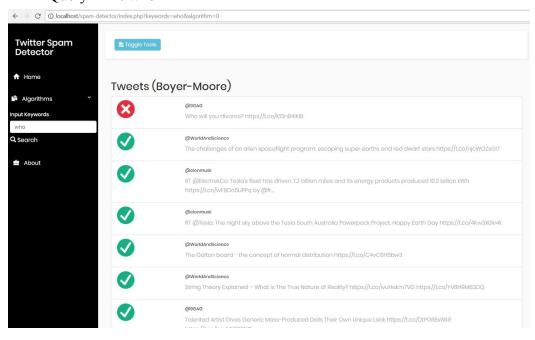


4.2.2. Boyer-Moore

• Query : The

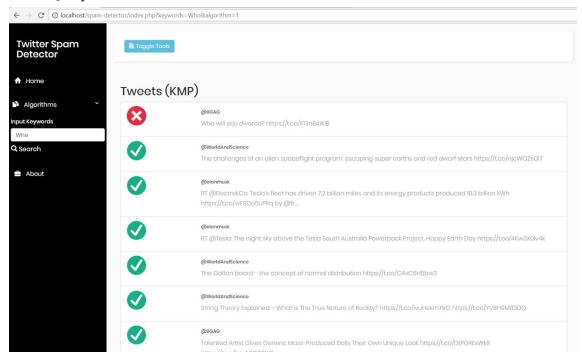


• Query : who

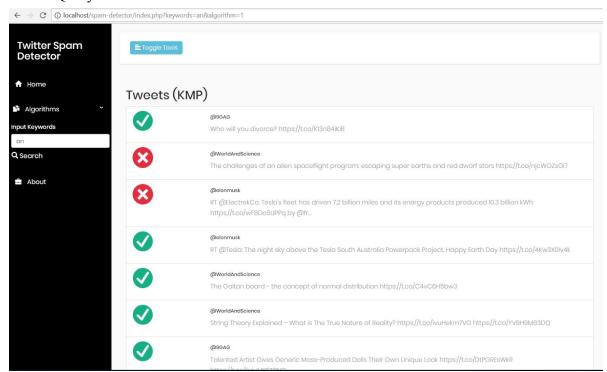


4.2.3. KMP

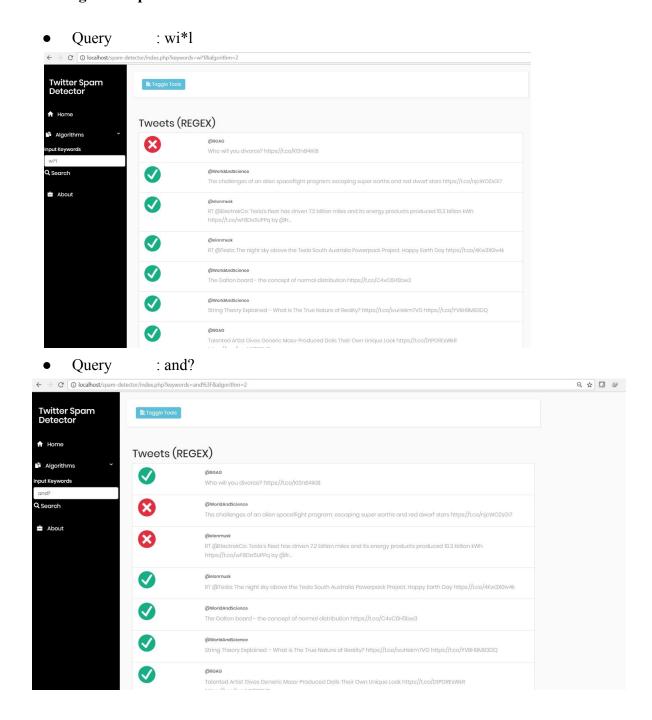
• Query : Who



• Query : on



4.2.3. Regular Expression



4.3. Analisis hasil pengujian

Dari 6 (enam) buah query yang diberikan terhadap *tweets* pada *timeline*, berhasil dilakukan pencocokan *keywords* terhadap setiap *tweet* dan berhasil dibedakan *tweets* yang merupakan *spam* dan *tweets* yang bukan merupakan *spam*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dibandingkan dengan algoritma Brute Force, pencocokan string yang dilakukan dengan algoritma Knuth-Morris-Pratt dan Boyer-Moore jauh lebih cepat. Meskipun pada kasus terburuk, ketiga algoritma memiliki kompleksitas O(nm), dengan n banyaknya karakter pada teks yang menjadi karakter pertama tiap kali pencocokan berlangsung, dan m banyaknya karakter pada *string* yang dicari, namun baik algoritma Knuth-Morris-Pratt maupun Boyer-Moore memiliki mekanisme sedemikian sehingga nilai n diperkecil. Berbeda halnya dengan Brute Force yang sama sekali tidak memiliki mekanisme untuk memperkecil nilai n.

5.2. Saran

Pada saat laporan ini dibuat aplikasi ini belum memiliki kamus kata/kalimat yang dapat mengkategorikan suatu teks adalah spam atau bukan. Kata/kalimat hanya baru didapatkan dari pengguna. Untuk pengembangannya dapat dibuat suatu kamus kata/kalimat sehingga aplikasi akan mencari setiap kata/kalimat pada kamus tersebut pada teks dan apabila ditemukan maka teks dikategorikan sebagai spam. Aplikasi ini dapat ditanamkan pada layanan *chatting* atau *email* untuk mengkategorikan pesan sebagai spam atau bukan dan kemudian dapat dilakukan tindakan lanjutan apabila pesan dikategorikan sebagai spam.

5.3. Kesan/ Komentar Tugas

Tugas ini cukup menarik karena ditugaskan untuk melakukan eksplorasi terhadap berbagai macam API sosial media sehingga didapat pengalaman baru dalam menggunakan dan mengolah data dari berbagai macam API tersebut.

Komentar terhadap tugas ini yaitu bahwa tugas ini terlalu terfokus pada pembuatan web, padahal inti dari tugas ini sebenarnya adalah untuk mengimplementasikan algoritma pencocokan string, sehingga usaha yang dikerahkan untuk tugas ini lebih banyak ditujukan dalam pembuatan web.

Daftar Pustaka

Lecroq, Thierry Charras, Christian. 2001. Handbook of Exact String Matching Algorithm.

http://spam.abuse.net/overview/whatisspam.shtml

Munir, Rinaldi. 2004. Algoritma Pencarian String (String Matching). Bandung

Thompson, Ken, "Regular Expression Search Algorithm", Communication of the ACM, Volume 11, Number 6, 1968, hal 419-422.