

Aplikasi Pengolahan Citra Untuk Deteksi Tingkat Kematangan Pada Buah Kelengkeng Dengan Metode Perbandingan Kadar Warna

Royyan Yuni Miladi(11018160)^{a,1,*}, Murinto, S.Si., M. Kom(0510077302)^{b,2}

^{a,b} Program Studi Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan
Jl. Ringroad Selatan, Kragilan, Tamanan, Kec. Banguntapan, Bantul,, Yogyakarta 55191

¹ Email royyamiladi160@gmail.com ² Email murintokusno@tif.uad.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan Teknologi yang pesat di bidang komputer telah mendorong semakin berkembangnya penelitian dan penerapan teknik pengolahan citra. Proses identifikasi buah-buahan dan sayuran yang dilakukan secara manual tidak efisien dan kurang teliti untuk jumlah yang cukup besar. Bertitik tolak pada kasus tersebut, maka penelitian ini bertujuan membangun sistem untuk penentuan tingkat kematangan berdasarkan tingkat kandungan nilai warna RGB pada buah kelengkeng.

Subyek penelitiannya adalah membangun aplikasi untuk mengetahui tingkat kematangan kedalam 2 fase yaitu matang dan tidak matang. Data dalam penelitian ini menggunakan citra buah kelengkeng yang diambil dengan menggunakan kamera akan diambil sebagian (*crooping*) menjadi 300 x 300 pixels dan diganti format menjadi *.bmp,*.jpg, atau *.png yang kemudian akan diekstrak ciri warnanya, dan dikalkulasi tingkat kadar warna R(*red*), G(*green*), B(*blue*). Kemudian dibandingkan nilai rata-rata RGB dengan nilai RGB pada database yang telah dilakukan pengujian kematangannya. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode studi literatur dengan menggunakan data-data dari buku dan internet, metode wawancara kepada pedagang buah untuk memastikan data yang diperoleh mengenai informasi buah.

Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan 20 sampel citra buah kelengkeng yang terdiri 10 citra kelengkeng mentah dan 10 citra kelengkeng matang menunjukkan bahwa hasil untuk pengujian buah kelengkeng matang mencapai 100% dan untuk buah kelengkeng mentah mencapai 100%.

Kata kunci : **Kelengkeng, Pengolahan Citra, RGB, Tingkat kematangan Kelengkeng.**

1. Pendahuluan

Informasi sangat penting dalam kehidupan, segala sesuatu apapun yang dapat membantu manusia dalam penyampaian dan penyebarluasan informasi dengan menggunakan media komunikasi. Teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja serta memungkinkan semua kegiatan dapat terselesaikan dengan cepat, tepat, akurat dan meningkatkan produktifitas kerja karena teknologi informasi menghasilkan informasi yang berkualitas dan sangat relevan baik untuk keperluan pribadi, bisnis, kesehatan, hobi dan rohani maupun pemerintahan (Ayu, Dkk, 2010). Untuk penggunaan yang efektif dari kekayaan informasi, sejumlah penemuan sumber daya alat telah diciptakan. Dalam *browsing* internet, pengguna mengikuti link *hypertext* untuk menempatkan informasi. Semakin meningkatnya jumlah web dan situs, maka *browsing* melalui sebagian besar dari struktur *hypertext* tidak lagi mungkin (Koster, 1995) dan memerlukan waktu yang lama. Untuk mengatasi masalah ini dan menemukan informasi yang diperlukan, telah dikembangkan mesin pencari. Banyak mesin pencari menggunakan konsep *robot* atau *spider*, sebuah program *browsing* otomatis atau sering disebut sebagai *web crawler*.

Web crawler, *web spider* atau *web robot* merupakan salah satu komponen penting dalam sebuah mesin pencari modern. Fungsi utama *web crawler* adalah melakukan penjelajahan dan pengambilan halaman-halaman web yang ada di internet dengan menggunakan *hypertext* secara otomatis dan

mengambil halaman-halaman atau konten-konten yang ada. Hasil pengumpulan situs web selanjutnya diindeks oleh mesin pencari sehingga mempermudah dan mempercepat pencarian informasi di Internet (Junghoo Cho, Dkk, 1998). Mesin pencarian web akan menampilkan beberapa email yang tidak semuanya relevan. Sehingga database sulit untuk melacak informasi yang relevan, selain itu data yang telah diklasifikasikan atau diolah dapat diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan data secara relevan (Tata Sutabri, 2012). Dan karena itu agen cerdas menjadi alternatif untuk melakukan proses penyaringan informasi secara otomatis.

Agen cerdas adalah program komputer otonom dan adaptif yang beroperasi dalam lingkungan perangkat lunak seperti sistem operasi, *database*, atau jaringan komputer. Agen cerdas menggabungkan teknologi kecerdasan buatan (penalaran, perencanaan, pengolahan bahasa alami), dan sistem pengembangan teknik (pemrograman berorientasi obyek, *scripting* bahasa, *interface* manusia-mesin, distribusi pengolahan) untuk menghasilkan generasi baru dari perangkat lunak, berdasarkan referensi pengguna, melakukan tugas-tugas rutin bagi pengguna (Meek, 1995). Agen cerdas meringankan pengguna dari pencarian yang memakan waktu dan membosankan melalui informasi elektronik dari web yang besar, rumit dan tersebar secara global. Para agen akan menemukan, mengumpulkan dan menganalisis informasi bahwa pengguna perlu untuk memecahkan masalah, menjadi informasi yang lebih baik dan membuat keputusan cerdas (Roesler dan Hawjins, 1994).

Informasi kontak sangat dibutuhkan dalam mempermudah komunikasi, mengirimkan konten tertentu, serta menawarkan produk/jasa. Dengan adanya mesin pencari, informasi kontak dapat ditemukan dengan mudah.

Email adalah salah satu media kontak terkini yang digunakan untuk melakukan komunikasi secara cepat, kapan saja dan dimana saja. Salah satu contoh website yang membutuhkan informasi kontak *email* adalah website *Conference and Event Manager*.

Conference and Event Manager (CEM) adalah sebuah website yang menyediakan sarana pembuatan event dan conference ilmiah yang akan dilakukan. CEM membutuhkan suatu cara agar dapat mempublikasikan informasi *event* atau *conference* yang akan dilakukan ke banyak orang. Salah satu cara yang dapat digunakan dalam melakukan publikasi informasi adalah dengan mengirimkan informasi *event* atau *conference* melalui kontak *email*. Karena membutuhkan email yang banyak untuk publikasi informasi, maka dibutuhkan suatu *tools* dalam membantu menemukan dan mengumpulkan kontak *email* yang banyak secara cepat. Selain itu *tools* juga dapat melakukan pengiriman informasi event atau *conference* secara periodik. Sampai saat ini ada beberapa *tool* atau aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan pengumpulan kontak *email*. Diantaranya aplikasi *Easy email extractor* dan *extractingemails*.

Easy email extractor adalah sebuah aplikasi pencarian *email* yang memiliki tampilan yang *user friendly*, mudah dan cepat untuk pengolahan *ekstrakemail* yang bertujuan untuk mengirim *traffic* situs blog. Akan tetapi dalam aplikasi *easy email extractor* hanya dapat mencari dalam satu halaman dan hanya dapat mencari *email*.

Extractingemails adalah sebuah web *crawler* yang memiliki fitur untuk mempermudah pencarian email berdasarkan url suatu website dan mencari *email* dalam suatu kumpulan text. Akan tetapi aplikasi *extracting emails* hanya dapat mencari maksimal 20 *email* perhari dan jika ingin mencari lebih banyak dikenakan biaya yang tidak murah.

Pada aplikasi *Easy email extractor* dan website *Extractingemails* belum dapat melakukan pencarian *email* dengan maksimal. Karena aplikasi *easy email extractor* hanya dapat melakukan pencarian *email* pada satu halaman web untuk setiap website. Sementara pada website *extracting emails*, pencarian *email* dibatasi sebanyak 20 *email* perhari. Keadaan ini tentu menyulitkan bagi *user* dalam mengumpulkan informasi kontak email.

2. Kajian Penelitian Dahulu

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai kajian terdahulu yang disajikan sebagai bahan acuan dasar dalam pembuatan penelitian. Selain kajian terdahulu, akan dijelaskan tentang kajian teori yang mendukung penelitian ini.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dwiyono (2013), tentang mesin pencari cerdas dengan web semantik. Mesin pencari ini dibangun untuk melakukan penjelajahan dan pengambilan halaman-halaman web pada situs internet, hasil pengumpulan situs web selanjutnya diindeks oleh mesin

pencari sehingga mempermudah pencarian informasi di internet. Mesin pencari ini dibangun dengan teknologi *Crawling Breadth First Search*. Penelitian ini menghasilkan mesin pencari yang dapat menghasilkan pencarian yang sesuai dengan isi konten berdasarkan kata kunci yang dimasukkan oleh pengguna.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sulastris dan Zuliarso (2010), tentang aplikasi *web crawler* berdasarkan *breadth first search* dan *back-link*. *Web crawler* ini dibangun untuk melakukan penjelajahan dan pengambilan halaman-halaman web yang ada di internet. *Web crawler* ini dibangun dengan teknologi *Breadth first search* dan *back-link*. Penelitian ini menghasilkan perbandingan crawl di www.dmoz.org maka *breadth first search* sedikit lebih baik dibandingkan dengan menggunakan *back-link*, sedangkan di dir.yahoo.com pengurutan menggunakan *back-link* lebih baik dari pada menggunakan *breadth first search*.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Juliasari dan Sitompul (2012), tentang aplikasi *search engine* dengan metode *depth first search* (DFS). Aplikasi ini dibangun untuk memberi kecepatan dalam pengaksesan terhadap informasi. *Web crawler* yang dihasilkan dapat mencari kata dengan cepat dan tepat dan proses indexing meringankan beban *database*.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Josi, dkk (2012), tentang penerapan teknik *Web scraping* pada mesin pencari artikel ilmiah. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *linier sequential model*. Aplikasi ini dibangun untuk mengumpulkan informasi mengenai artikel ilmiah. Aplikasi *search engine* yang dihasilkan dengan menerapkan teknik *Web scraping* ini berhasil mengekstrak informasi mengenai artikel jurnal ilmiah dari sejumlah portal akademik baik yang berasal dari Indonesia maupun luar negeri.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode *Multiagen Systems Engineering (MaSE)*. Fokus utama metode *MaSE* adalah menjadi alat bantu untuk melakukan rumusan kebutuhan, analisis, desain, dan implementasi *multiagen systems*.

Analisis Kebutuhan

Adapun alat penelitian yang diperlukan antara lain sebagai berikut:

c) Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pada penelitian antara lain:

- 7) *Notebook Toshiba C800D*.
- 8) *Processor: AMD Fusion APU E2-1800 Dual Core 1.7GHz*.
- 9) *RAM 2GB DDR3*.
- 10) *VGA AMD Radeon HD 7340*.
- 11) *Harddisk Drive 500 GB*.
- 12) *DVD-RW*.

d) Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan dalam membantu pembuatan aplikasi pada penelitian ini antara lain:

- 4) *Sistem Operasi : Windows*
 - 5) *Bahasa Pemrograman : PHP*
 - 6) *Case Tool : Sublime Text, Web Browser*
- c) Analisis Kebutuhan Sistem

Kegiatan dalam tahap ini adalah menganalisa kebutuhan *system* untuk membangun sebuah aplikasi yang dapat mengumpulkan informasi kontak *email* dan melakukan pengiriman informasi *event* atau *conference* ke alamat *email* yang telah dikumpulkan.

d) Analisis Kebutuhan *User*

Kegiatan dalam tahap ini adalah menganalisa kebutuhan *user* yaitu memudahkan *user* mengumpulkan informasi kontak *email* dan mengirimkan informasi *event* atau *conference*.

e) Analisis Kebutuhan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data atau dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian. Data yang diperoleh akan diproses sesuai dengan kebutuhan penelitian. Adapun metode

yang dilakukan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu Studi Pustaka. Metode ini dilakukan dengan membaca literatur berupa buku, makalah, jurnal, artikel, termasuk pula pustaka-pustaka digital mengenai pengembangan aplikasi.

3.1. Perancangan

Setelah tahap analisis selesai dilakukan, maka analisis sistem memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut. Tahap ini disebut dengan perancangan atau desain sistem. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai rancangan sistem yang diusulkan pada *user* atau pemakai dan untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem tersebut.

g. Perancangan Proses

Perancangan proses merupakan kelanjutan dari analisis kebutuhan, dimana perancangan proses yang dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan.

h. Perancangan *Use Case*

Perancangan *use case* menggambarkan langkah demi langkah dari sistem. Yang diawali dengan proses pencarian link setelah proses pencarian link maka akan berlanjut pada proses pencarian *email* yang dimana *email-email* tersebut akan dikumpulkan dan disimpan dalam *database*.

i. Perancangan *Sequence Diagram*

Activity Diagram menggambarkan alur aktivitas dalam sistem pencarian *email* yang sedang di rancang, bagaimana alur berawal dan bagaimana alur berakhir. *Activity Diagram* dibuat berdasarkan *use case diagram*.

j. Perancangan *Database*

Perancangan *database* adalah proses untuk menentukan isi dan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung berbagai rancangan sistem. Perancangan *database* digambarkan dengan menggunakan *class diagram*.

k. Perancangan *Interface*

Perancangan antarmuka (*interface*) merupakan tahap dimana *user* atau pengguna bisa berinteraksi. Dari perancangan dan analisis sistem, yang didukung oleh kebutuhan pengguna. Dalam perancangan interface dibagi menjadi :

- 4) Perancangan Struktur Menu
- 5) Perancangan Input
- 6) Perancangan Output

l. Algoritma *Breadth First Search*

Pada aplikasi agen *crawler* alamat *email* menggunakan metode *breadth first crawling* dapat melakukan pengumpulan *email*. Dalam melakukan pengumpulan *email*, aplikasi agen *crawler* alamat *email* menggunakan metode *breadth first crawling* menerapkan algoritma *Breadth First Search*. Algoritma *Breadth First Search* melakukan pencarian secara melebar sehingga data yang dikumpulkan lebih banyak.

3.2. Implementasi

Implementasi adalah tahapan dimana pengaplikasian dari rancangan dan analisis sistem yang dibutuhkan oleh *user*. Dalam implementasi dibagi menjadi 2 tahap yaitu :

a. Implementasi Database

Dalam tahap ini akan dibangun sebuah database, data yang digunakan dalam penelitian ini berupa artikel. Pengumpulan artikel ini dilakukan guna sebagai suatu informasi yang nantinya akan dibagikan ke *email* yang didapat.

c. Implementasi Program

Implementasi program merupakan tahap penulisan kode program menggunakan bahasa pemrograman. Hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat sebelumnya diimplementasikan ke dalam sebuah program aplikasi. Dalam pembuatan aplikasi *web crawler* menggunakan bahasa pemrograman *framework* CI.

4. Pengujian sistem

Pengujian sistem merupakan tahap akhir dari proses pembuatan sistem. Pengujian sistem ini menggunakan dua metode, yaitu *black box test* dan *alphatest*.

a. Black Box Test

Merupakan pengujian untuk memastikan bahwa fungsi-fungsi aplikasi telah berjalan sesuai dengan algoritma yang diinginkan. Input yang diberikan dapat diterima dengan benar, dan *otuput* yang dihasilkan sesuai yang diharapkan. Pengujian *black box* pada aplikasi agen *crawler* alamat *email* menggunakan metode *breadth first crawling* yang telah dibuat akan dilakukan oleh Manajer CEM (*Conferences And Events Manager*).

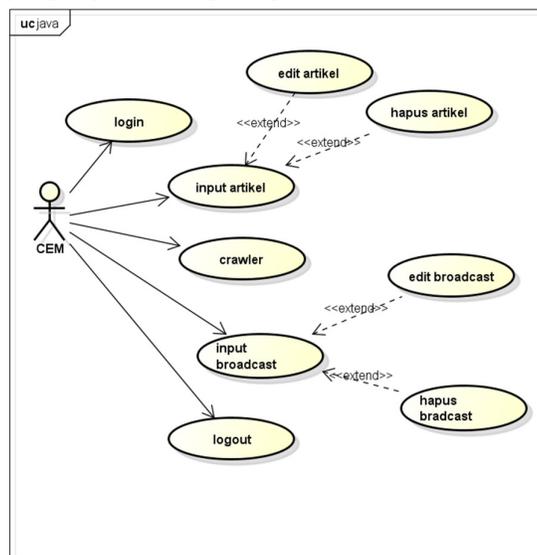
b. Alpha Test

Alpha Test merupakan pengujian yang bertujuan untuk melakukan uji terhadap *userrequirement*. Pengujian *Alpha Test* dilakukan oleh 10 (Sepuluh) orang pengelola CEM (*Conferences And Events Manager*).

5. Hasil Dan Pembahasan

5.7. Perancangan use case

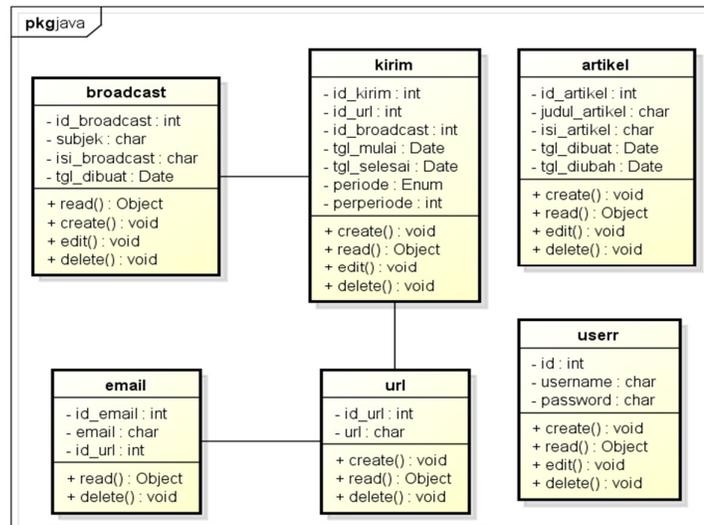
Use case akan mengolah aplikasi *web crawler* untuk CEM (*Conference and Event Manager*) sebagai *administrator* yang dapat dilihat pada gambar Gambar 1.1 berikut:



Gambar 1.1 Use Case Diagram

5.8. Perancangan Database

Class Diagram, disini menggunakan *class diagram* seperti gambar 2.2. Untuk menggambarkan kelas-kelas yang ada pada aplikasi *web crawler*.

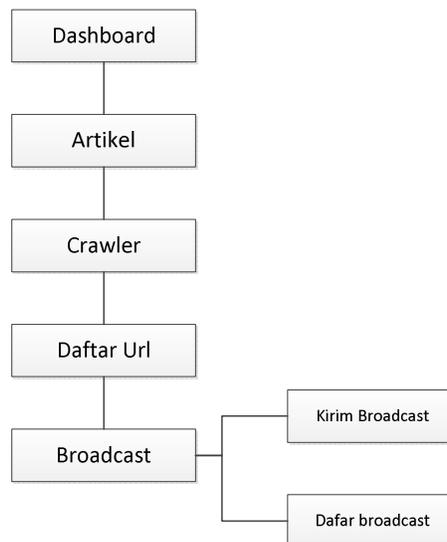


Gambar 1.2 Class Diagram

5.9. Perancangan Interface

a. Struktur Menu

Struktur menu adalah hirarki fungsi-fungsi yang ditampilkan secara visual. Dapat dilihat pada gambar 1.3



Gambar 1.3 Tampilan Struktur Menu Utama

5.10. Algoritma Breadth First Search

Pada aplikasi agen crawler alamat email menggunakan metode breadth first crawling, algoritma Breadth First Search diterapkan pada gambar 1.4 dengan alur sebagai berikut :

List Data Email

No	URL
1	mme.nationalexpoi@gmail.com
2	semasau2016@gmail.com
3	taqygeo@gmail.com
4	dib@ui.ac.id
5	info.icgh@ui.ac.id
6	office@fk.ui.ac.id
7	humas@fk.ui.ac.id
8	medicenter.feb@ui.ac.id
9	humas-fe@ui.ac.id
10	cic-law@ui.ac.id
11	informasi@apindotrainingcenter.com
12	registrasi@apindotrainingcenter.com
13	lawsschool@ui.ac.id

Gambar 1.5 Hasil *Crawling Email*

Pada gambar 1.5 menampilkan hasil pencarian email dari pencarian di website <http://ui.ac.id>

5.12. Pengujian Sistem

Pengujian sistem pada penelitian ini menggunakan dua metode yaitu *black box test* dan *alpha test*. Hasil dari pengujian sistem pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

3. *Black Box Test*

Pengujian *black box test* dilakukan oleh manajer CEM (*Conferences And Events Manager*). Pengujian dilakukan dengan menjalankan aplikasi agen *crawler* alamat email menggunakan metode *breadth first crawling* untuk melihat kesesuaian antara input yang diberikan dan *output* yang dihasilkan pada proses pengumpulan *email*.

4. *Alpha Test*

Pengujian *alpha test* dilakukan oleh 10 (sepuluh) orang pengelola CEM (*Conferences And Events Manager*).

6. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian. Maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Telah dihasilkan sebuah aplikasi agen *crawler* alamat *email* menggunakan metode *breadth first search*.
- Berdasarkan hasil pengujian *black box test* aplikasi agen *crawler* alamat *email* menggunakan metode *breadth first search* yang menunjukkan angka 100% sesuai *expected result*, aplikasi dinyatakan sesuai prosedur input dan outputnya.
- Berdasarkan hasil pengujian *alpha test* aplikasi agen *crawler* alamat *email* menggunakan metode *breadth first search* sudah sesuai dengan *userrequirement* dan berjalan sebagaimana mestinya.
- Crawling* yang di lakukan berdasarkan alamat url.
- Hasil *crawlingurl* menghasilkan database *email*.
- Aplikasi *web crawler* dilengkapi dengan menu admin yang dapat dilakukan untuk menambah, mengedit, maupun menghapus data pada *database*.

7. Saran

Mengingat masih adanya kekurangan dari penelitian ini, maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut :

- Aplikasi ini dapat dikembangkan di bagian penelusuran url menjadi lebih optimal.
- Dapat ditambahkan menu untuk laporan artikel perperiode.
- Aplikasi dapat dikembangkan dapat menampilkan visualisasi penelusuran.

DAFTAR PUSATAKA

- [1] Ayu, S.P., Rohendi, D., dan Waslaluddin., (2010), Penerapan Cooperative Learning Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, Pendidikan Ilmu Komputer UPI,(08): 15-18 pp.
- [2] Josi Ahmad, Andretti Leon, dan Suryayusra (2012).Penerapan Teknik Web Scraping Pada Mesin Pencari Artikel Ilmiah. Artikel ilmiah.
- [3] Juliasari, N., & Sitompul, J. C. (2012). Aplikasi Search Engine dengan Metode Depth First Search (DFS). BIT Numerical Mathematics, 9(9): 9-10 pp.
- [4] Junghoo Cho, Hector Garcia-Molina, and Lawrence. (1998), Efficient crawling through URL ordering, In Proceedings of the Seventh International World Wide Web Conference, pages 161-172 pp.
- [5] Koster, M.(1995). Robots in the Web: Threat of Treat?. ConneXions, 9(4). Accessed Agustus 5, 2016 at: <http://info.webcrawler.com/mak/projects/robots/threat-or-treat.html>
- [6] Meek, J.(1995). Intelligent Agents, Internet Information, and Interfaces. Australian Journal of Educational Technology, 11(2): 75-90 pp.
- [7] Rivort Pormes (2012). Penerapan Web Crawler dalam pencarian E-Book. Artikel ilmiah
- [8] Roesler, M. and Hawjins, D.T. (1994). Intelligent Agents: Software Servants for an Electronic Information World (And more!). Online, 18(4), 18-32 pp.
- [9] Sulatri, and E. Zuliarso (2010), Aplikasi Web crawler Berdasarkan Breadth First Search dan Back-Link, Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK. 15(1): 52-56.
- [10] Tata Sutabri. (2012). Analisis Sistem Informasi. Andi. Yogyakarta