

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI TUGAS AKHIR	v
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Tahapan Penelitian.....	3
1.6.1 Metodologi Penelitian.....	3
1.6.2 Metodologi Pengembangan Sistem	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN LITERATUR.....	6
2.1. Deteksi Kesalahan Real-Word dalam NLP.....	6
2.2. Korpus untuk Deteksi Kesalahan dalam Bahasa Indonesia.....	6
2.2.1. Dataset Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)	7
2.2.2. Dataset <i>Spelling Error Correction in Indonesian Language</i> (SPECIL).....	7
2.2.3. Dataset Twitter Emotion untuk Pelatihan Trigram	8
2.2.4. Dataset Uji	8
2.3. N-Grams Language Model	9
2.3.1. Model Trigram.....	9

2.3.2.	Probabilitas Kondisional dan Perhitungan Trigram.....	10
2.3.3.	<i>Sparsity</i> dalam Model N-Gram.....	11
2.4.	Smoothing Laplace dan Probabilitas Trigram non-Kondisional	12
2.5.	Penelitian Sebelumnya	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		16
3.1.	Metodologi Penelitian.....	16
3.1.1.	Pengumpulan Data.....	16
3.1.2.	Pra-pemrosesan Data	18
3.1.3.	Pembuatan Korpus Trigram.....	21
3.1.4.	Deteksi Kata Baku	22
3.2.	Metodologi Pengembangan Sistem	23
3.2.1.	Analisis Kebutuhan (<i>Requirement Analysis</i>)	24
3.2.2.	Desain Sistem (<i>System Design</i>)	25
3.2.3.	Implementasi (<i>Implementation</i>).....	26
3.2.4.	Pengujian (<i>Testing</i>)	29
3.2.5.	Pemeliharaan (<i>Maintenance</i>).....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		32
4.1.	Implementasi Sistem.....	32
4.1.1.	Implementasi Perangkat Keras	32
4.1.2.	Implementasi Perangkat Lunak	32
4.1.3.	Pemrosesan Data dan Pembersihan Teks.....	32
4.1.4.	Pemuatan Dataset	34
4.1.5.	Pembuatan Model Trigram	35
4.1.6.	Perhitungan Probabilitas Trigram (Laplace Smoothing)	36
4.1.7.	Deteksi Kata Tidak Baku.....	38
4.1.8.	Antarmuka Pengguna	39
4.2.	Eksperimen dan Hasil	41
4.2.1.	Dataset Uji	41
4.2.2.	Kalimat Uji dan Output Sistem	42
4.2.3.	Visualisasi Hasil di Antarmuka.....	43

4.2.4.	Evaluasi Kinerja : <i>Precision</i> , <i>Recall</i> , dan <i>F1-Score</i>	43
4.3.	Analisis Hasil.....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		46
5.1.	Kesimpulan.....	46
5.2.	Saran	46
DAFTAR PUSTAKA		46