

# Simulasi query by singing/humming untuk musik dangdut dengan menggunakan metode dynamic time warping = Simulation of query by singing/humming for dangdut music using dynamic time warping

Teddy Febrianto, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20249092&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Query by Singing/Humming (QbSH) adalah sistem pencarian lagu berdasarkan pada senandung sebagai dasar pencariannya. Skripsi ini akan membahas mengenai perancangan sistem QbSH menggunakan Dynamic Time Warping (DTW) sebagai metode pencocokan melodi. DTW sendiri memiliki beberapa spesifikasi dan bersifat data dependent. Oleh karena itu, pada kesempatan ini akan dirancang suatu simulasi QbSH untuk menentukan spesifikasi DTW yang tepat untuk musik dangdut dan keroncong.

Pengukuran performansi dilakukan berdasarkan parameter MRR (Mean Reciprocal Rank). Berdasarkan simulasi terhadap tiga tipe DTW diperoleh hasil tipe DTW 1 memberikan hasil MRR yang paling tinggi. Selain itu untuk spesifikasi free end point didapatkan nilai gulley yang memberikan nilai MRR tertinggi adalah antara 0,15 -0,4. Nilai MRR tertinggi yang didapatkan adalah sebesar 0,67.

*Query by Singing/Humming (QbSH) is a music search engine which is based on hum input as the basic of searching. This thesis will talk about QbSH system planning using Dynamic Time Warping (DTW) as the matching engine between the hum input and the database. DTW itself has coupler specification and is compatible for dependent data. In this opportunity, QbSH simulation will be build to determine suitable DTW type for dangdut music genre.*

*The performance will be measured based on MRR (Mean Reciprocal Rank). According to the simulation of three DTW types, the result show that DTW type 1 gives the highest MRR. In addition to free end point specification, gulley values are about 0.15 to 0.4 will give the highest MRR. The highest value of MRR is 0.67.*