

On this final project, Spam Filter be implemented using markovian discriminator method that will filter the incoming email. The fitur will create using Sparse Binary Polynomial Hash (SBPH) with Exponential Superincreasing Model (ESM) weighting schemas. Markovian discriminator method classifying email into spam dan legitimate email automatically and also decreasing misclasssification of legitimate email into spam email.

Keywords : email, spam email, legitimate email, feature, email filter, markov discriminator, SBPH, ESM.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran ALLAH SWT yang dengan limpahan Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tak lupa shalawat dan salam bagi Nabi Muhammad, SAW beserta keluarganya. Tugas akhir yang berjudul “Pemfilteran Email Spam Menggunakan Metode Pembeda Markov” disusun dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Sarjana Jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Teknologi Telkom.

Tidak sedikit hambatan dan kesulitan yang dihadapi selama penyusunan tugas akhir ini. Begitu banyak bantuan, perhatian, masukan dan dorongan dari banyak pihak yang diterima penulis selama menyelesaikan studi di Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Telkom, khususnya selama penyusunan tugas akhir ini. Oleh karena itu perkenankan penulis untuk mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- Bapak dan Ibu tercinta yang telah memberikan perhatian, dorongan dan kasih sayangnya kepada penulis sejak kecil hingga saat ini yang tidak tergantikan dengan apapun juga.
- Adik adikku tersayang, Dinda Ardiana dan Dea Afita yang selalu menyemangati penulis.
- Bapak Moch. Arif Bijaksana, Ir.,Mtech., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan tenaga dan pikiran dengan tulus ikhlas selama proses penulisan tugas akhir ini.
- Ibu Dade Nurjanah, Ir.,MT., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan masukan dan bimbingan kepada penulis selama menyelesaikan tugas akhir ini.
- Aktaria Hidapratiwi, yang telah memberikan warna baru dalam kehidupan penulis. Terima kasih untuk segala pengertian, perhatian, dukungan dan kesabaran dalam menemani dan memberikan semangat dalam setiap langkah yang ditempuh.
- Teman-temanku di BJS 104, Astra-212 angkatan 2000 dan teman-teman di gg. Selamat 23B yang

selalu menemani selama hidup dalam suka dan duka.

- Awan dan Ibnu atas nasihat-nasihat hidupnya selama ini.
- Teman-teman *spammers* atas bantuan ide-idenya.
- Teman-teman Jurusan Informatika STTTelkom, terutama IF-23-01 atas kebersamaan dan kekeluargaannya, pengalaman yang indah, kekeluargaan yang hangat, serta dukungan yang diberikan kepada penulis.
- Teman-teman di CommonLabz, HMIF, Serangga-ers, KBK dan BPMI yang membantu penulis belajar ilmu yang tidak didapatkan di perkuliahan.
- Moel, Taftakiri, Faizal, QQ, Lhutfhy, Mboth, Deri, Aldo, Andi yang selalu menemani penulis menjadi seorang pro-gamers.
- Semua pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dan dukungan yang sangat berharga, selama menjalani proses perkuliahan dan penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan dan penulisan tugas akhir ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu diperlukan masukan dari semua pihak untuk penyempurnaan.

Semoga tugas akhir ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi masyarakat dan dunia pendidikan serta bagi pengembangan ilmu teknologi dimasa mendatang.

Bandung, Oktober 2005

Penulis

DAFTAR ISI

[ABSTRAK](#)

[ABSTRACT](#)

[KATA PENGANTAR](#)

[DAFTAR ISI](#)

[DAFTAR GAMBAR](#)

[DAFTAR TABEL](#)

[BAB I - PENDAHULUAN](#)

[1.1 Latar Belakang](#)

[1.2 Rumusan Masalah](#)