



# Penerapan Algoritma Elias Gamma Code Pada Aplikasi Kumpulan Resep Makanan Berbasis Android

Roslina Siregar

Program Studi Teknik Informatika Universitas Budi Darma, Medan, Indonesia

Email: [roslianasiregar10@gmail.com](mailto:roslianasiregar10@gmail.com)

**Abstrak**—Ukuran file teks terkadang relatif besar dimana semakin baik kualitas file teks yang dihasilkan, maka ukuran file yang dibutuhkan menyimpan file teks tersebut semakin besar. Dengan ukuran file teks yang sangat besar, pada saat melakukan proses pemindahan bisa saja proses pemindahan gagal karena media ruang penyimpanan melebihi batasnya. Kompresi pada file teks dilakukan dengan memperkecil ukuran file teks dengan proses mengurangi bit pada file teks. Dengan melakukan kompresi data yang besar akan berkurang ukurannya sehingga dapat menghemat ruang penyimpanan. Adapun hasil yang digunakan untuk menerapkan algoritma elias gamma code dengan menggunakan algoritma tersebut hasil kompresi dari nilai mempunyai hasil yang berbeda-beda dari setiap nilainya, dan hasil kompresi akan menguntungkan dalam melakukan pengiriman dan pemindahan file teks akan semakin mudah.

**Kata Kunci:** Teks; Algoritma; Elias Gamma Code; Berbasis Android

**Abstract**—The size of the text file is sometimes relatively large where the better the quality of the resulting text file, the file size needed to store the text file is getting bigger. With a very large text file size, at the time of the transfer process, the transfer process might fail because the storage space exceeds the limit. Compression in text files is done by reducing the size of the text file by reducing the bit in the text file. By doing large data compression will reduce its size so that it can save storage space. The results used to implement the Gamma code elias algorithm by using the algorithm results of compression of values have different results from each value, and the results of compression will be advantageous in sending and transferring text files will be easier.

**Keywords:** Text; Algorithms; Elias Gamma Codes; Mobile Based

## 1. PENDAHULUAN

Saat sekarang ini banyak orang yang memiliki hobi memasak. Banyak media yang dapat digunakan untuk menyalurkan hobi tersebut salah satunya adalah dengan membaca buku yang berisi resep masakan, menonton acara televisi memasak, mencari situs-situs memasak dan juga mengikuti kursus memasak yang ada. Memang cara tersebut lumayan merepotkan, akan tetapi sejalan dengan kemajuan teknologi yang makin berkembang, kini hal-hal tersebut telah dapat dilakukan secara mobile, termasuk dengan memanfaatkan sebuah ponsel. Keperluan sebuah ponsel yang dilengkapi sistem operasi layaknya sebuah komputer, praktis kemampuan-kemampuan ponsel tersebut sudah hampir dapat menyamai sebuah komputer, terutama kemampuannya untuk dapat menginstall berbagai aplikasi dari pihak ketiga untuk menunjang kebutuhan penggunaanya.

Keterbatasan memori pada ponsel menimbulkan banyak masalah seperti keterbatasan aplikasi yang dapat diinstall, keterbatasan penyimpanan *file* seperti foto dan *file* lainnya. Walaupun ponsel sekarang memiliki memori yang sangat besar, tetapi masih ada orang yang menggunakan ponsel dengan memori yang kecil. Masalah tersebut menyangkut harga ponsel, biasanya harga ponsel yang memiliki memori yang besar lebih mahal dibandingkan ponsel dengan memori yang kecil. Tetapi bukan berarti masalah tersebut tidak bisa diatasi, salah satu cara mengatasi masalah tersebut yaitu dengan mengkompresi *file* foto atau *file* dokumen yang ada di ponsel tersebut. Atau cara lainnya dengan membangun aplikasi dengan ukuran yang sangat kecil sehingga aplikasi tersebut dapat diinstall pada ponsel dengan memori yang kecil.

Penggunaan kompresi dalam pembuatan aplikasi sangat diperlukan sehingga aplikasi tersebut dapat diinstall di ponsel dengan memori kecil[1]. Banyak algoritma kompresi yang ada, salah satunya *Elias Gamma Code*. Aplikasi kumpulan resep masakan pada sebuah ponsel menggunakan banyak memori karena banyaknya resep masakan yang ada dan resep tersebut mencakup bahan-bahan beserta langkah-langkah pembuatan masakan tersebut. Penerapan *elias gamma code* pada aplikasi kumpulan resep masakan menjadi solusi dalam membangun aplikasi berukuran kecil yang dapat diinstall dan digunakan pada ponsel yang memiliki memori kecil atau memori yang terbatas.

Dengan menerapkan algoritma *elias gamma code* maka proses pengiriman *file* yang berukuran besar akan menjadi lebih cepat dan menghemat penyimpanan, karena *file* yang berukuran besar tersebut akan dikompresi menjadi ukuran *file* yang lebih kecil.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Resep Makanan

Resep adalah seperangkat instruksi yang memuat petunjuk untuk membuat suatu hidangan. Resep memberi petunjuk secara seksama dan tepat mengenai jumlah bahan, cara mencampur, mengolah dan prosedur kerja untuk suatu hidangan, supaya kita dapat melakukan hal yang sama seperti yang diinginkan oleh resep tersebut. Disamping itu, resep juga merupakan cara untuk menerapkan teknik-teknik dasar bahan yang spesifik[2]–[4].



## 2.2 Algoritma Elias Gamma Code

*Algoritma Elias Gamma Code* adalah kode universal pengkodean bilangan bulat positif yang dikembangkan oleh Peter Elias ini digunakan paling umum ketika *coding integer* yang batas atasnya tidak dapat ditentukan sebelumnya. Pengkodean gamma tidak kode bilangan bulat nol atau negatif. Salah satu cara menangani nol adalah dengan menambahkan 1 sebelumnya *coding* dan kemudian kurangi 1 setelah *decoding*. Cara lain adalah dengan awalan setiap kode bukan nol dengan 1 dan kemudian kode nol sebagai 0 tunggal [5], [6].

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian ini, akan dilakukan analisa dan perancangan perangkat lunak pengkompresian *file* kumpulan resep makanan dengan menggunakan algoritma *Elias gamma code*. Algoritma *Elias gamma code* adalah kode universal pengkodean bilangan bulat positif yang dikembangkan oleh Peter Elias ini digunakan paling umum ketika *coding integer* yang batas atasnya tidak dapat ditentukan sebelumnya. Penggunaan algoritma *elias gamma code* akan dilakukan berdasarkan karakter yang sering muncul dan akan memiliki jumlah *byte* terkecil berdasarkan kode *elias gamma code*, sedangkan karakter paling sedikit muncul akan memiliki jumlah *byte* terpanjang.

Tahapan analisa terhadap suatu sistem dilakukan sebelum tahapan perancangan dilakukan. Dalam hal ini penerapan algoritma *elias gamma code* dilakukan terhadap *file* kumpulan resep makanan yang tersimpan di *database*. Banyaknya kumpulan resep makanan yang tersimpan maka ukuran *database* juga semakin besar dengan begitu proses kompresi sangat diperlukan. Kompresi data merupakan teknik pemampatan data, sehingga diperoleh ukuran *file* yang lebih kecil dari aslinya. Dalam melakukan kompresi *file* kumpulan resep makanan sebelumnya harus dilakukan analisa terhadap *file* kumpulan resep makanan yang akan disimpan di *database*. *File* kumpulan resep makanan yang akan dianalisa yaitu berformat *record*. Format *file record* merupakan format yang minim kompresi, sehingga ukurannya cukup besar, dan diperlukan pengkompresian *file*. kemudian teks dari kumpulan resep makanan tersebut dikompresi lalu disimpan ke *database*. Proses kompresi terhadap *record* kumpulan resep makanan tersebut menggunakan algoritma *elias gamma code*. Adapun tujuan dari analisa terhadap sistem yang akan dibangun yaitu untuk mengetahui dan merumuskan kebutuhan dari sistem serta membantu meminimalisir sumber daya yang berlebih. Berikut merupakan prosedur kompresi dan dekompresi *file* kumpulan resep makanan.

### 3.2 Penerapan Algoritma Elias Gamma Code

Berdasarkan analisa, aplikasi kumpulan resep makanan memiliki kapasitas yang besar untuk di instal pada *smartphone* yang memiliki ruang penyimpanan yang kecil. Dengan melakukan kompresi data, data yang berukuran besar akan dikompres menjadi ukuran yang kecil dan akan mengurangi alokasi penyimpanan. Dalam menganalisa *record database* harus dilakukan mengambil sample *record database* untuk mendapatkan nilai dari hasil *String* tersebut. Berikut adalah contoh *Sample record database* kumpulan resep makanan.

Haluskan kacang terlebih dahulu dengan cara ditumbuk atau di blender. **campurkan tepung dengan mentega**, lalu masukkan kacang yang sudah dihaluskan, masukkan minyak goreng, gula halus, dan garam dalam wadah. Aduk hingga merata.

Langkah untuk mengkompresi dan dekompresi *record database*. Contoh sampelnya adalah “**campurkan tepung dengan mentega**”. Untuk mengetahui ukuran *String* tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Data *String* = campurkan tepung dengan mentega

Karakter *set* =  $\Sigma = \{c,a,m,p,u,r,k,n,sp,t,e,g,d,\}$

Frekuensi Karakter =

c = 1

sp = 3

a = 4

t = 2

m = 2

n = 5

p = 2

e = 4

u = 2

g = 3

r = 1

d = 1

k = 1

Setelah karakter dan frekuensi kemunculan tiap karakter, maka selanjutnya akan mengetahui pengukuran hasil karakter sebelum dikompresi.

**Tabel 1.** Pengukuran Hasil Karakter Sebelum Dikompresi.

| No                            | Karakter | Frekuensi | ASCII Desimal | ASCII Binari | Bit | Bit x Frekuensi |
|-------------------------------|----------|-----------|---------------|--------------|-----|-----------------|
| 1                             | c        | 1         | 99            | 01100011     | 8   | 8               |
| 2                             | a        | 4         | 97            | 01100001     | 8   | 32              |
| 3                             | m        | 2         | 109           | 01101101     | 8   | 16              |
| 4                             | p        | 2         | 112           | 01110000     | 8   | 16              |
| 5                             | u        | 2         | 117           | 01110101     | 8   | 16              |
| 6                             | r        | 1         | 114           | 01110010     | 8   | 8               |
| 7                             | k        | 1         | 107           | 01101011     | 8   | 8               |
| 8                             | n        | 5         | 110           | 01101110     | 8   | 40              |
| 9                             | sp       | 3         | 32            | 00100000     | 8   | 24              |
| 10                            | t        | 2         | 116           | 01110100     | 8   | 16              |
| 11                            | e        | 4         | 101           | 01100101     | 8   | 32              |
| 12                            | g        | 3         | 103           | 01100111     | 8   | 24              |
| 13                            | d        | 1         | 100           | 01100100     | 8   | 8               |
| <b>Jumlah Bit x Frekuensi</b> |          |           |               |              |     | <b>248 Bit</b>  |

Setelah karakter dan frekuensi kemunculan tiap karakter, maka selanjutnya yang dilakukan adalah mengurutkan karakter dari frekuensi terbesar sampai frekuensi terkecil akan mengetahui pengukuran hasil karakter sebelum dikompresi.

**Tabel 2.** Hasil Urutan Karakter *Set* Kompresi *Elias Gamma Code*

| No | Karakter | Frekuensi |
|----|----------|-----------|
| 1  | n        | 5         |
| 2  | a        | 4         |
| 3  | e        | 4         |
| 4  | sp       | 3         |
| 5  | g        | 3         |
| 6  | m        | 2         |
| 7  | p        | 2         |
| 8  | u        | 2         |
| 9  | t        | 2         |
| 10 | c        | 1         |
| 11 | r        | 1         |
| 12 | k        | 1         |
| 13 | d        | 1         |

Langkah selanjutnya adalah dengan membentuk tabel kode *Elias Gamma Code*. Setelah itu karakter-karakter yang akan dikompresi diganti dengan kode yang terdapat pada tabel kode *Elias Gamma Code*. Setelah diganti, hitung jumlah *bit* untuk tiap karakter. Untuk hasil pergantian karakter pada *record data base* dengan kode *Elias Gamma Code* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Pembentukan kode *Elias Gamma Code* dapat diambil sebuah contoh  $n = 9$  karena nilai tertinggi yang mendekati 9 adalah  $2^3$  karena  $2^N = 2^3 = 8$ , ubah menjadi bilangan *unary* dimana jumlah nilai N ditulis menjadi angka 0 sebanyak n dan diakhiri dengan angka 1 menjadi 0001.

Sehingga dihasilkan  $D = 9 - 8 = 1$ , ubah menjadi nilai biner yaitu 001. Sehingga kode *Elias Gamma Code* dari 9 adalah 0001001

**Tabel 3.** Total Bit Pergantian Karakter Sesudah Dikompresi

| No | Karakter | Frekuensi Karakter | Kode <i>Elias Gamma Code</i> | Bit | Bit x Frequency |
|----|----------|--------------------|------------------------------|-----|-----------------|
| 1  | n        | 5                  | 1                            | 1   | 5               |
| 2  | a        | 4                  | 010                          | 3   | 12              |
| 3  | e        | 4                  | 011                          | 3   | 12              |
| 4  | sp       | 3                  | 00100                        | 5   | 15              |
| 5  | g        | 3                  | 00101                        | 5   | 15              |
| 6  | m        | 2                  | 00110                        | 5   | 10              |
| 7  | p        | 2                  | 00111                        | 5   | 10              |
| 8  | u        | 2                  | 0001000                      | 7   | 14              |
| 9  | t        | 2                  | 0001001                      | 7   | 14              |

| No | Karakter | Frekuensi Karakter | Kode Elias<br>Gamma Code | Bit | Bit x Frequency |
|----|----------|--------------------|--------------------------|-----|-----------------|
| 10 | c        | 1                  | 0001010                  | 7   | 7               |
| 11 | r        | 1                  | 0001011                  | 7   | 7               |
| 12 | k        | 1                  | 0001100                  | 7   | 7               |
| 13 | d        | 1                  | 0001101                  | 7   | 7               |
|    |          | <b>31</b>          |                          |     | <b>135</b>      |

Tahap selanjutnya adalah menyusun kembali kode-kode yang telah dibuat pada tabel diatas sesuai dengan posisi karakter pada *string*. *String* yang telah dibaca adalah **campurkan tepung dengan mentega**.

0001010 010 00110 00111 0001000 0001011 0001100 010 1  
 c a m p u r k a n  
 00100 0001001 011 00111 0001000 1 00101 00100 0001101 011  
 sp t e p u n g sp d e  
 1 00101 010 1 00100 00110 011 1 0001001 011 00101 010  
 n g a n sp m e n t e g a

Sehingga diperoleh *string bit* sebagai berikut :

“0001010010001100011100010000001011000110001010010000010010110011  
 10001000100101001000001101011100101010100100001100111000100101100 101010”

Setelah diperoleh *string bit* maka langkah berikutnya yaitu menambahkan *padding* dan *flagging*, panjang *string bit* yang dihasilkan yaitu 135 bit dan 135 bit tersebut tidak habis dibagi 8 dan memiliki sisa 7 atau dengan kata lain  $135 \text{ mod } 8 = 7$ . Penambahan *padding* dilakukan dengan menggunakan rumus  $7 - n + "1"$  yaitu  $7 - 7 + "1"$  dan penambahan *padding* hanya menambahkan bit "1". Penambahan *flagging* menggunakan rumus  $9 - n = 9 - 7 = 2 = 00000010$ . Sehingga *string bit* yang dihasilkan menjadi :

“0001010010001100011100010000001011000110001010010000010010110011  
 10001000100101001000001101011100101010100100001100111000100101100 101010100000010”

Setelah itu lakukan pengelompokkan biner-biner hasil kompresi dengan jumlah bit berkelompok adalah 8 kemudian konversi menjadi karakter.

|          |          |          |          |          |
|----------|----------|----------|----------|----------|
| 00010100 | 10001100 | 01110001 | 00000010 | 11000110 |
| 00101001 | 00000100 | 10110011 | 10001000 | 10010100 |
| 10000011 | 01011100 | 10101010 | 01000011 | 00111000 |
| 10010110 | 01010101 | 00000010 |          |          |
| DC4      | î        | q        | STX      | ã        |
| )        | EOT      | ³        | ê        | ò        |
| â        | \        | ¬        | C        | 8        |
| û        | U        |          |          |          |

Gambar 1. Hasil *String Bit* Kode Elias Gamma Code

Berdasarkan hasil kompresi total bit yang diperoleh ukuran sebelum dikompresi adalah sebanyak 248 bit dan ukuran setelah dikompresi adalah sebanyak 135 bit, maka hasil dari kompresi berdasarkan algoritma *elias gamma code* adalah :

a. *Ratio of Compression (R<sub>C</sub>)*

$$R_C = \frac{\text{ukuran data sebelum dikompresi}}{\text{ukuran data setelah dikompresi}}$$

$$R_C = \frac{248}{135}$$

$$R_C = 1,83 \quad \text{Hasil dari pembagian data sebelum dan sesudah di kompresi}$$

b. *Compression Ratio (C<sub>R</sub>)*

$$C_R = \frac{\text{ukuran data setelah dikompresi}}{\text{ukuran data sebelum dikompresi}} \times 100 \%$$

$$C_R = \frac{135}{248} \times 100 \%$$

$C_R = 0,54 \%$  Hasil dari pembagian data sesudah dan sebelum dikompresi lalu di kali 100 %

c. *Redundancy (Rd)*

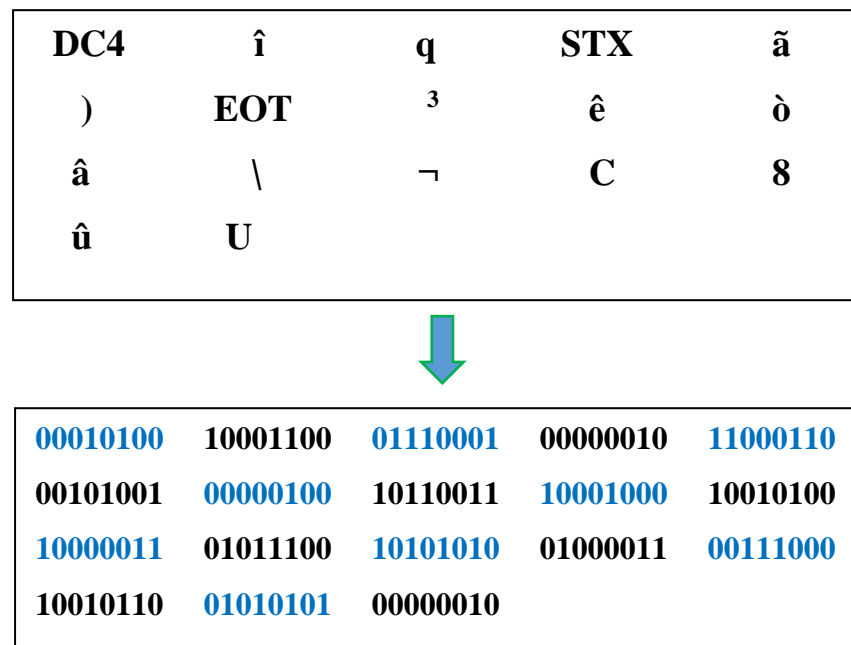
$$R_d = 100 \% - C_R$$

$$R_d = 100 \% - 0,54 \%$$

$R_d = 0,46 \%$  Hasil kelebihan atau pemborosan dari hasil CR diatas

### 3.3 Dekompresi Record Database Elias Gamma Code

Langkah pertama dalam melakukan proses dekompresi karakter adalah dengan memasukkan karakter hasil kompresi. Saat karakter dimasukkan akan mulai melakukan *generate* terhadap isi karakter ke *binary*. Hasil *generate binary* isi karakter menjadi *binary* dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar 2.** Hasil *Generate ASCII Ke Binary*

Selanjutnya adalah dengan menghilangkan *padding* dan *flagging* dengan mengambil 8 bit terakhir dan merubahnya menjadi bilangan desimal 00000010 dirubah ke desimal menjadi angka 2 dan nyatakan dengan n, lalu menggunakan rumus  $7 + n = 7 + 2 = 9$ , jadi hilangkan 9 bit dari string bit yang telah dihasilkan. Adapun *string bit* yang telah dihilangkan *padding* dan *flaggingnya* yaitu:

“**000101001000110001110001000000101100011000101001000010010110011000100010010100100001101011001010100100001100111000100101100101010**”

Setelah diproses *string bit* seperti semula, langkah selanjutnya adalah dengan menggantikan kode pada *string bit* berdasarkan kode *elias gamma code* agar diperoleh isi *record database* seperti sebelum mengalami kompresi. Berikut adalah langkah-langkah untuk mengganti *string bit* berdasarkan tabel kode *Elias Gamma Code*:

1. Lakukan pembacaan *string bit* dari awal hingga ketemu 1. Catat posisi angka 1 dan nyatakan sebagai p. Nyatakan jumlah 0 dengan n.
2. Lanjutkan pembacaan *string bit* setelah angka 1 sebanyak n.
3. Gantikan kode hasil pembacaan dengan karakter.

**Tabel 4.** Hasil

| Indeks | Nilai   | Keterangan     |
|--------|---------|----------------|
| 1      | 0       | Tidak Ada      |
| 2      | 00      | Tidak ada      |
| 3      | 000     | Tidak ada      |
| 4      | 0001    | Tidak ada      |
| 5      | 00010   | Tidak ada      |
| 6      | 000101  | Tidak ada      |
| 7      | 0001010 | Ada pada table |
| 8      | 0       | Tidak ada      |



| Indeks | Nilai   | Keterangan     |
|--------|---------|----------------|
| 9      | 01      | Tidak ada      |
| 10     | 010     | Ada pada table |
| 11     | 0       | Tidak ada      |
| 12     | 00      | Tidak ada      |
| 13     | 001     | Tidak ada      |
| 14     | 0011    | Tidak ada      |
| 15     | 00110   | Ada pada table |
| 16     | 0       | Tidak ada      |
| 17     | 00      | Tidak ada      |
| 18     | 001     | Tidak ada      |
| 19     | 0011    | Tidak ada      |
| 20     | 00111   | Ada pada table |
| 21     | 0       | Tidak ada      |
| 22     | 00      | Tidak ada      |
| 23     | 000     | Tidak ada      |
| 24     | 0001    | Tidak ada      |
| 25     | 00010   | Tidak ada      |
| 26     | 000100  | Tidak ada      |
| 27     | 0001000 | Ada pada table |
| 28     | 0       | Tidak ada      |
| 29     | 00      | Tidak ada      |
| 30     | 000     | Tidak ada      |
| 31     | 0001    | Tidak ada      |
| 32     | 00010   | Tidak ada      |
| 33     | 000101  | Tidak ada      |
| 34     | 0001011 | Ada pada tabel |
| 35     | 0       | Tidak ada      |
| 36     | 00      | Tidak ada      |
| 37     | 000     | Tidak ada      |
| 38     | 0001    | Tidak ada      |
| 39     | 00011   | Tidak ada      |
| 40     | 000110  | Tidak ada      |
| 41     | 0001100 | Ada pada tabel |
| 42     | 0       | Tidak ada      |
| 43     | 01      | Tidak ada      |
| 44     | 010     | Ada pada tabel |
| 45     | 1       | Ada pada tabel |
| 46     | 0       | Tidak ada      |
| 47     | 00      | Tidak ada      |
| 48     | 001     | Tidak ada      |
| 49     | 0010    | Tidak ada      |
| 50     | 00100   | Ada pada table |
| 51     | 0       | Tidak ada      |
| 52     | 00      | Tidak ada      |
| 53     | 000     | Tidak ada      |
| 54     | 0001    | Tidak ada      |
| 55     | 00010   | Tidak ada      |
| 56     | 000100  | Tidak ada      |
| 57     | 0001001 | Ada pada table |
| 58     | 0       | Tidak ada      |
| 59     | 01      | Tidak ada      |
| 60     | 011     | Ada pada table |
| 61     | 0       | Tidak ada      |
| 62     | 00      | Tidak ada      |
| 63     | 001     | Tidak ada      |
| 64     | 0011    | Tidak ada      |
| 65     | 00111   | Ada pada table |
| 66     | 0       | Tidak ada      |
| 67     | 00      | Tidak ada      |
| 68     | 000     | Tidak ada      |



| Indeks | Nilai   | Keterangan     |
|--------|---------|----------------|
| 69     | 0001    | Tidak ada      |
| 70     | 00010   | Tidak ada      |
| 71     | 000100  | Tidak ada      |
| 72     | 0001000 | Ada pada table |
| 73     | 1       | Ada pada table |
| 74     | 0       | Tidak ada      |
| 75     | 00      | Tidak ada      |
| 76     | 001     | Tidak ada      |
| 77     | 0010    | Tidak ada      |
| 78     | 00101   | Ada pada table |
| 79     | 0       | Tidak ada      |
| 80     | 00      | Tidak ada      |
| 81     | 001     | Tidak ada      |
| 82     | 0010    | Tidak ada      |
| 83     | 00100   | Ada pada table |
| 84     | 0       | Tidak ada      |
| 85     | 00      | Tidak ada      |
| 86     | 000     | Tidak ada      |
| 87     | 0001    | Tidak ada      |
| 88     | 00011   | Tidak ada      |
| 89     | 000110  | Tidak ada      |
| 90     | 0001101 | Ada pada table |
| 91     | 0       | Tidak ada      |
| 92     | 01      | Tidak ada      |
| 93     | 011     | Ada pada tabel |
| 94     | 1       | Ada pada tabel |
| 95     | 0       | Tidak ada      |
| 96     | 00      | Tidak ada      |
| 97     | 001     | Tidak ada      |
| 98     | 0010    | Tidak ada      |
| 99     | 00101   | Ada pada tabel |
| 100    | 0       | Tidak ada      |
| 101    | 01      | Tidak ada      |
| 102    | 010     | Ada pada tabel |
| 103    | 1       | Ada pada tabel |
| 104    | 0       | Tidak ada      |
| 105    | 00      | Tidak ada      |
| 106    | 001     | Tidak ada      |
| 107    | 0010    | Tidak ada      |
| 108    | 00100   | Ada pada tabel |
| 109    | 0       | Tidak ada      |
| 110    | 00      | Tidak ada      |
| 111    | 001     | Tidak ada      |
| 112    | 0011    | Tidak ada      |
| 113    | 00110   | Ada pada tabel |
| 114    | 0       | Tidak ada      |
| 115    | 01      | Tidak ada      |
| 116    | 011     | Ada pada tabel |
| 117    | 1       | Ada pada tabel |
| 118    | 0       | Tidak ada      |
| 119    | 00      | Tidak ada      |
| 120    | 000     | Tidak ada      |
| 121    | 0001    | Tidak ada      |
| 122    | 00010   | Tidak ada      |
| 123    | 000100  | Tidak ada      |
| 124    | 0001001 | Ada pada table |
| 125    | 0       | Tidak ada      |
| 126    | 01      | Tidak ada      |
| 127    | 011     | Ada pada table |
| 128    | 0       | Tidak ada      |



| Indeks | Nilai | Keterangan     |
|--------|-------|----------------|
| 129    | 00    | Tidak ada      |
| 130    | 001   | Tidak ada      |
| 131    | 0010  | Tidak ada      |
| 132    | 00101 | Ada pada tabel |
| 133    | 0     | Tidak ada      |
| 134    | 01    | Tidak ada      |
| 135    | 010   | Ada pada tabel |

Hasil penggantian *string bit* berdasarkan total bit pergantian karakter sesudah dikompresi pembacaan *string bit* dilakukan dari awal hingga ketemu 1. Catatan posisi pertama atau urutan angka 1 dan nyatakan sebagai  $p$  sehingga  $p = 3$ , apabila ada angka 0 sebelum angka 1 nyatakan jumlah 0 dengan  $n$  sehingga  $n = 2$ , lanjutkan pembacaan *string bit* setelah angka 1 sebanyak  $n = 1$ , sehingga *string bit* ketemu yaitu 00100, ganti kode hasil pembacaan dengan karakter yang terdapat pada tabel, proses yang mencari kode bit berikutnya, maka dilakukan dengan cara yang sama dengan menghitung bit yang telah diproses sebelumnya, sehingga dihasilkan *string* akhir menjadi **campurkan tepung dengan mentega**.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, maka hasil akhir dari penelitian tersebut tahapan pengkompresian kumpulan resep makanan dalam mengirim sebuah file yaitu dengan memilih resep yang akan dikompres, kemudian file tersebut akan dikompresi lalu file hasil kompresi tersebut dapat mengurangi kapasitas yang tinggi menjadi lebih rendah. Penerapan algoritma *elias gamma code* terhadap file yang akan dipilih berhasil mengurangi ukuran file dengan *ratio of compression* (rc) 1,83%, *compression ratio* (cr) 0,54%, *redundancy* (rd) 0,46% sehingga dapat membantu proses transmisi pengiriman file yang berukuran besar akan menjadi lebih cepat dan menghemat kuota internet.

#### REFERENCES

- [1] D. A. Depika and S. D. Nasution, "Penerapan Algoritma Punctured Elias Codes Dalam Kompresi Citra," *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 2, no. 2, pp. 176–187, 2020.
- [2] A. R. Purba and G. L. Ginting, "Implementasi Algoritma String Matching pada Pencarian Arti Istilah-Istilah Pramuka Berbasis Mobile," *Pelita Inform. Budi Darma*, vol. 17, no. April, pp. 128–132, 2018.
- [3] V. Nopitasari, I. Oktaviani, and I. Nofikasari, "Aplikasi Resep Masakan Tradisional Berbasis Mobile," vol. 12, pp. 61–80, 2017.
- [4] B. D. Meilani and A. W. Wardana, "Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Resep Makanan Berdasarkan Bahan Makanan Menggunakan Metode Topsis," *Netw. Eng. Res. Oper.*, vol. 5, no. 1, p. 15, 2020.
- [5] S. N. Kane, A. Mishra, and A. K. Dutta, "Preface: International Conference on Recent Trends in Physics (ICRTP 2016)," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 755, no. 1, pp. 0–5, 2016.
- [6] S. D. Nasution, R. Syahputra, and Mesran, *Teori & Analisis Kompresi Data Menggunakan Elias Gamma Code*. Green Press, 2020.