

BAB II

Tinjauan Pustaka

1. Kajian Pustaka

TABEL 1. STUDI LITERATUR

NO	Nama	Judul	Rumusan Masalah Dan Tujuan	Metode Analisa	Hasil Analisa
1	Aditya Wadanur, Aprilisa Arum Sari	Implementasi Algoritma Apriori dan FP-Growth pada Penjualan Spareparts. (2022)	Untuk Meningkatkan penjualan dan menentukan penjualan spare part diPT. Agung Toyota	KDD (Knowledge Discovery Database)	Dari hasil penerapan data mining terhadap data transaksi lalu diproses dengan menggunakan algoritma apriori dan algoritma fp-growth dihasilkan sebagai contoh dari pengujian yang telah dilakukan diketahui bahwa apabila konsumen membeli TGMO SYNTHETIC 1LT maka akan membeli juga GASKET. Metode data mining untuk pola transaksi pembelian part pihak PT Agung Toyota Denpasar dapat melakukan order part secara optimal menghindari kelebihan atau kekurangan stock barang tersebut (Wadanur & Sari, 2022).
2	Agus Junaidi	Implementasi Algoritma Apriori dan FP-Growth Untuk Menentukan Persediaan Barang. (2019)	Pemilik toko untuk selalu melakukan inovasi dalam aspek penjualan yang dilakukannya. Permintaan konsumen yang terus meningkat secara otomatis juga harus diimbangi dengan teknologi untuk proses penjualan dan pelaporan hasil penjualannya	Rapid Miner	Secara keseluruhan dari data sampel penjualan diperoleh 152 rule yang terdiri dari 24 rule asosiasi yang memenuhi support dengan ambang batas 60% dan 108 rule yang memenuhi confidence 90%. Yang dilakukan proses perhitungan menggunakan RapidMiner (Junaidi, 2019).
3	Ahmad Adri, Nelci Dessy Rumlaklak,	Implementasi Algoritma Apriori Untuk Analisa Data	Data transaksi yang ada selama ini tidak digunakan dengan baik, padahal kumpulan data transaksi tersebut memiliki potensi	Rapid Miner	Tujuan penelitian ini adalah menerapkan data mining pada data transaksi satu tahun terakhir yang ada di toko UD. Suryani. Proses pengolahan data mining dilakukan dengan aplikasi Rapidminer dan dari percobaan

	dan Derwin R. Sina	Penjualan (Studi Kasus: Toko Ud. Suryani) (2021)	informasi-informasi yang bisa diolah untuk menghasilkan pengetahuan baru yang bermanfaat untuk meningkatkan penjualan di toko UD Suryani		sembilan kali pengujian dengan kombinasi nilai minimum support dan minimum confidence yang berbeda terhadap 13.490 data transaksi, diperoleh hasil yaitu item yang paling banyak dibeli oleh konsumen adalah item Masako Sapi Renteng 10g dengan nilai support 14,5% dan untuk item yang sering dibeli secara bersamaan adalah jika membeli Telur dan Blue Band 200g maka akan membeli Tepung Kompas 1kg, dengan nilai confidence tertinggi yaitu 66,5% (Adri dkk., 2021).
4	Jubita Dongga, Ana Sarungallo, Novalin Koru, Gabriella Lante	Implementasi Data Mining Menggunakan Algoritma Apriori Dalam Menentukan Persediaan Barang (Studi Kasus: Toko Swapen Jaya Manokwari) (2023)	Dikarenakan toko Swapen Jaya mempunyai lebih banyak stok barang dibandingkan dengan total yang diinginkan pelanggan sehingga toko dapat menjadi rugi sebab total barang tidak habis terjual bahkan tidak menjadi minat pelanggan, khususnya untuk barang yang berunsur kadaluarsa dan gampang rusak	Asosiasi	Pihak toko dapat mempelajari minat pembeli dengan menggunakan data mining untuk mengolah data penjualan ditoko Swapen Jaya. Penelitian ini menganalisis perolehan data transaksi penjualan di toko Swapen Jaya dengan menggunakan data mining dan algoritma apriori (Dongga dkk., 2023).
5	Dewi Anisa Istiqomah, Yuli Astuti, Siti Nurjanah	Implementasi Algoritma Fp-Growth Dan Apriori Untuk Persediaan Produk (2022)	Apabila salah satu produk yang dipesan tidak tersedia, maka permintaan pelanggan akan suatu produk menjadi terhambat. Selain itu, data transaksi penjualan terus menumpuk dalam jumlah besar setiap harinya dan hanya disimpan menjadi data yang belum diketahui manfaatnya	Rapid Miner	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterkaitan produk dengan algoritma Apriori dan FP-Growth menggunakan aplikasi RapidMiner. Dengan hal tersebut, diharapkan dapat menjadi solusi dalam kelola persediaan produk. Tahapan penelitian yaitu pengumpulan data, data preprocessing, pemodelan menggunakan algoritma Apriori dan FP-Growth, dan evaluasi (Dewi Anisa Istiqomah dkk., 2022).

2. Website

Website yaitu sebuah halaman informasi yang telah sediakan melalui jalur internet yang dapat diakses dari seluruh dunia selama masih terkoneksi dengan jaringan internet. Website merupakan komponent atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi.

3. PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) merupakan suatu pemrograman dari sisi server untuk membuat website yang dapat berinteraksi langsung dengan database dan ditampilkan pada website.

Netcraft di seluruh dunia banyak situs yang menggunakan PHP bisa disimpulkan bahwa PHP banyak digunakan untuk pengembangan website. Ini mengejutkan para pengembang, termasuk Rasmus sendiri, dan tentu saja, ketika seorang pengembang inti (core programmer) mencoba menulis ulang parser PHP-nya dan mengintegrasikan skrip Zend miliknya dengan mesinnya, pembuatnya Satu dia melebihi harapan Zeev Suraski dan dia Andi Gutsman. Netcraft mengklaim bahwa PHP adalah bahasa web paling populer di dunia. Tentu saja diumumkan bahwa ada. Jutaan domain menggunakan PHP sebagai sisi server (Ardiansyah dkk., 2020).

4. Java Script

JavaScript biasanya digunakan sebagai bahasa pemrograman untuk otomatisasi pada suatu halaman pada saat dimuat. Selain untuk otomatisasi, biasanya digunakan sebagai bahasa pemrograman untuk membuat interaksi pada halaman website, sehingga dapat membuat website terlihat lebih hidup. Untuk saat ini, JavaScript tidak hanya dapat digunakan pada website saja, akan tetapi dapat digunakan pada server ataupun perangkat yang memiliki program khusus yaitu JavaScript engine.

5. Database (Basis data)

Dengan adanya database dapat meningkatkan efisiensi dari pengelolaan serta pengolahan data. Bentuk dari database biasanya berupa table yang berisikan atribut-atribut serta nilai tertentu. Untuk pengoperasiannya database menggunakan bahasa sql, akan tetapi untuk saat ini database dapat dibuat secara mudah dengan fitur yang tersedia di aplikasi database. Database biasanya digunakan sebagai tempat penyimpanan dari aplikasi baik itu berupa website dan mobile. Dalam pembuatannya, database memerlukan aplikasi pihak ketiga diantaranya MySQL, MariaDB, PostgreSQL, DLL.

6. HTML

Sebuah bahasa markah untuk membuat halaman web dan bahasa yang digunakannya masih sangat standar seperti salah satu fungsinya untuk membuat tabel, menambahkan objek suara, video dan animasi adalah pengertian dari HTML.



