

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR SIMBOL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang Masalah .....	1
1.2    Identifikasi Masalah .....	2
1.3    Maksud dan Tujuan .....	3
1.4    Batasan Masalah.....	3
1.5    Metodologi Penelitian .....	3
1.5.1    Metode Pengumpulan Data .....	3
1.5.2    Metode Pembangunan Data Mining.....	4
1.6    Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1    Profil Perusahaan.....	7
2.2    Sejarah Perusahaan.....	7
2.3    Visi dan Misi.....	7
2.3.1    Visi .....	7
2.3.2    Misi .....	8
2.4    Struktur Organisasi.....	8
2.5    Landasan Teori .....	9
2.5.1    Strategi Penjualan.....	10
2.5.2 <i>Bundling</i> .....	10
2.5.3    Data <i>Mining</i> .....	12
2.5.4 <i>Association Rule</i> .....	13
2.5.5    Algoritma <i>FP-Growth</i> .....	15

2.5.6	<i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	16
2.5.7	<i>Python</i> .....	17
2.5.8	<i>Lift Ratio</i> .....	18
2.5.9	<i>Black Box testing</i> .....	19
2.5.10	<i>User Acceptance Test</i> .....	20
	BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	22
3.1	Analisis Sistem .....	22
3.1.1	Analisis Masalah .....	22
3.1.2	Analisis Penyelesaian Masalah .....	22
3.1.3	<i>Knowledge Discovery Goals</i> .....	23
3.1.4	<i>Data Selection</i> .....	24
3.1.5	<i>Preprocessing</i> .....	29
3.1.6	<i>Transformation</i> .....	34
3.1.7	<i>Data Mining</i> .....	37
3.1.8	<i>Interpretation</i> .....	68
3.2	Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (SKPL).....	74
3.3	Analisis kebutuhan Non fungsional.....	75
3.3.1	Analisis kebutuhan perangkat keras.....	75
3.3.2	Analisis kebutuhan perangkat lunak .....	76
3.3.3	Analisis kebutuhan perangkat pikir.....	77
3.4	Analisis Kebutuhan fungsional.....	78
3.4.1	Use case diagram.....	78
3.4.2	Use case scenario .....	79
3.4.3	Activity diagram.....	87
3.4.4	Class diagram.....	92
3.4.5	Sequence diagram .....	93
3.5	Perancangan antarmuka.....	97
3.5.1	Perancangan Struktur menu .....	97
3.5.2	Perancangan Antarmuka.....	98
3.5.3	Perancangan Pesan .....	102
3.5.4	Jaringan semantik.....	103

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....	104
4.1    Implementasi Sistem .....	104
4.1.1    Implementasi perangkat lunak .....	104
4.1.2    Implementasi perangkat keras.....	104
4.1.3    Implementasi antarmuka .....	105
4.2    Pengujian.....	110
4.2.1    Hasil Pengujian .....	110
4.2.2    Black Box testing .....	113
4.2.3 <i>User acceptance test</i> .....	123
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	125
5.1    Kesimpulan.....	125
5.2    Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA .....	126