



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Umum

Berikut merupakan teori umum yang bersangkutan dengan laporan :

##### 2.1.1 Pengertian Sistem

Menurut Ahmad dan Munawir (2018:3) “Sistem adalah suatu susunan yang teratur dari kegiatan-kegiatan yang saling berkaitan dan susunan prosedur-prosedur yang saling berhubungan, sinergi dari semua unsur-unsur dan elemen-elemen yang ada didalamnya, yang menunjang pelaksanaan dan mempermudah kegiatan-kegiatan utama tercapai dari suatu organisasi ataupun kesatuan kerja”.

Sedangkan, menurut Mulyani (2016:2) “Sistem adalah sekumpulan subsistem, komponen ataupun elemen yang saling bekerjasama dengan tujuan yang sama untuk menghasilkan output yang sudah ditentukan sebelumnya”.

Sehingga dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekumpulan subsistem dan komponen dari kegiatan yang saling berkaitan yang saling berhubungan.

##### 2.1.2 Pengertian Informasi

Menurut Anggraeni dan Irviani (2017:13) “Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima.”

Sedangkan, menurut Janner Simarmata,dkk. (2020:13), “Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya.”

Berdasarkan beberapa definisi Informasi diatas, dapat disimpulkan bahwa Informasi adalah sekumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan mempunyai arti bagi penerima.



### 2.1.3 Pengertian Data

Menurut Nofriansyah dan Nurcahyo (2019), “Data adalah kumpulan fakta yang terekam atau sebuah entitas yang tidak memiliki arti dan selama ini terabaikan”.

Menurut Pamungkas (2018:2), “Data merupakan nilai yang merepresentasikan deskripsi dari suatu objek atau kejadian”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Data adalah kumpulan fakta atau sebuah entitas yang merepresentasikan deskripsi dari suatu objek atau kejadian.

### 2.1.4 Pengertian Website

Menurut Elgamar (2020:3) “Website merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*), dimana website memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan dari semuanya”

Menurut Abdulloh (2018:1) “Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video, atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang diseluruh dunia.”

Berdasarkan pernyataan diatas bahwa *Website* adalah sebuah media yang memiliki banyak halaman yang berisi informasi data digital berupa teks, gambar, video, suara dan animasi.



## 2.2 Teori Judul

Berikut merupakan teori judul Optimasi Pencarian Koleksi Benda di Museum Negeri Sumatera Selatan menggunakan Metode *Naive Bayes*:

### 2.2.1 Pengertian Optimasi

Menurut Sumadireja (2020:10) “Optimasi adalah sarana untuk mengekspresikan model yang bertujuan untuk memecahkan masalah dengan cara terbaik atau suatu proses untuk mencapai hasil yang ideal.

Sedangkan menurut Fimansyah (2015:34) “Optimasi adalah proses *finishing* setelah kata kunci dan draf selesai dibuat.”

Dari pengertian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa optimasi adalah sarana untuk mengekspresikan model yang bertujuan memecahkan masalah dan proses *finishing*.

### 2.2.2 Pengertian Koleksi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “Koleksi adalah kumpulan (gambar, benda bersejarah, lukisan, dan sebagainya) yang sering dikaitkan dengan minat atau hobi objek (yang lengkap)”.

### 2.2.3 Pengertian Museum

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Museum adalah “Gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu tempat menyimpan barang kuno”.

### 2.2.4 Pengertian Museum Negeri Sumatera Selatan

Pengertian Museum Negeri Sumatera Selatan terletak Jl. Sriwijaya I No. 288 Km. 5,5, Sukarame, Palembang. Museum Negeri Provinsi Sumatera Selatan (Sumsel) yang dulu dikenal dengan Museum Balaputra Dewa dibangun pada tahun 1978 dan diresmikan pada 5 November 1984. Museum ini dikelola oleh Dinas



Pendidikan Nasional Provinsi Sumatera Selatan. Koleksi arkeologi Museum Negeri Provinsi Sumsel ini (dulu Museum Balaputra Dewa) dapat diklasifikasikan menjadi tiga periodisasi masa, yakni masa pra sejarah, masa pra Sriwijaya dan masa Sriwijaya.

### 2.2.5 Pengertian Metode *Naive Bayes*

Menurut Pratiwi dan Nugroho (2016) “*Naive Bayes* adalah sebuah pengelompokan statistik yang bisa di dipakai untuk memprediksi probabilitas anggota suatu class. *Naive Bayes* juga mempunyai akurasi dan kecepatan yang sangat kuat ke  
ig data.”

$$P(Y|X) = \frac{P(X|Y)P(Y)}{P(X)}$$

Keterangan :

X : Data dengan class yang belum diketahui

Y : Hipotesis data yaitu suatu class spesifik

$P(Y|X)$  : Probabilitas hipotesis berdasar kondisi X (posteriori probability)

$P(Y)$  : Probabilitas hipotesis Y (prior probability)

$P(X|Y)$  : Probabilitas X saat kondisi hipotesis Y

$P(X)$  : Probabilitas X

*Naive Bayes* merupakan pengklasifikasian dengan metode probabilitas dan statistik yang dikemukakan oleh ilmuwan Inggris Thomas Bayes, yaitu memprediksi peluang di masa depan berdasarkan pengalaman di masa sebelumnya sehingga dikenal sebagai teorema Bayes. Teorema tersebut dikombinasikan dengan “naive” dimana diasumsikan kondisi antar atribut saling bebas. Pada sebuah dataset, setiap baris/dokumen I diasumsikan sebagai vector dari nilai-nilai atribut  $\langle x_1, x_2, \dots, x_n \rangle$  dimana tiap nilai-nilai menjadi peninjauan atribut  $X_i$  ( $i \in [1, n]$ ). Setiap baris mempunyai label kelas  $c_i \in \{c_1, c_2, \dots, c_k\}$  sebagai nilai variabel kelas C, sehingga untuk melakukan klasifikasi dapat dihitung nilai probabilitas  $p(C=c_i|X=x_j)$ ,



dikarenakan pada Naïve Bayes diasumsikan setiap atribut saling bebas, maka persamaan yang didapat adalah sebagai berikut :

- Peluang  $p(C=c_i|X=x_j)$  menunjukkan peluang bersyarat atribut  $X_i$  dengan nilai  $x_i$  diberikan kelas  $c$ , dimana dalam Naïve Bayes, kelas  $C$  bertipe kualitatif sedangkan atribut  $X_i$  dapat bertipe kualitatif ataupun kuantitatif.
- Ketika atribut  $X_i$  bertipe kuantitatif maka peluang  $p(X=x_i|C=c_j)$  akan sangat kecil sehingga membuat persamaan peluang tersebut tidak dapat diandalkan untuk permasalahan atribut bertipe kuantitatif. Maka untuk menangani atribut kuantitatif, ada beberapa pendekatan yang dapat digunakan seperti distribusi normal (Gaussian)

### **2.2.6 Pengertian Aplikasi Pencarian Koleksi Benda di Museum Negeri Sumatera Selatan Menggunakan Metode *Naive Bayes* berbasis *Web*.**

Aplikasi Pencarian Koleksi Benda di Museum Negeri Sumatera Selatan adalah aplikasi yang digunakan dalam melakukan pencarian Koleksi yang ada di Museum Negeri Sumatera Selatan sekaligus memberikan informasi kepada pengguna mengenai koleksi yang ada di Museum sesuai dengan kategori yang dimilikinya. Saat ini sistem Pencarian yang diterapkan di Museum Negeri Sumsel menggunakan media Buku yaitu Buku Registrasi dan Inventaris, hal ini menyebabkan waktu pencarian benda koleksi membutuhkan waktu yang cukup lama. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah pengunjung dan seluruh pegawai dalam mencari benda yang telah dikelompokkan berdasarkan periode dan kegunaan benda koleksi museum yang telah terkomputerisasi di dalam aplikasi tersebut.



## 2.3 Teori Khusus

Berikut merupakan teori khusus dalam pembuatan laporan :

### 2.3.1 Pengertian *UML (Unified Modeling Language)*

Sugiarti (2018:100) menjelaskan bahwa “*Unified Modeling Language (UML)* adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang, dan mendokumentasikan sistem peranti lunak.”

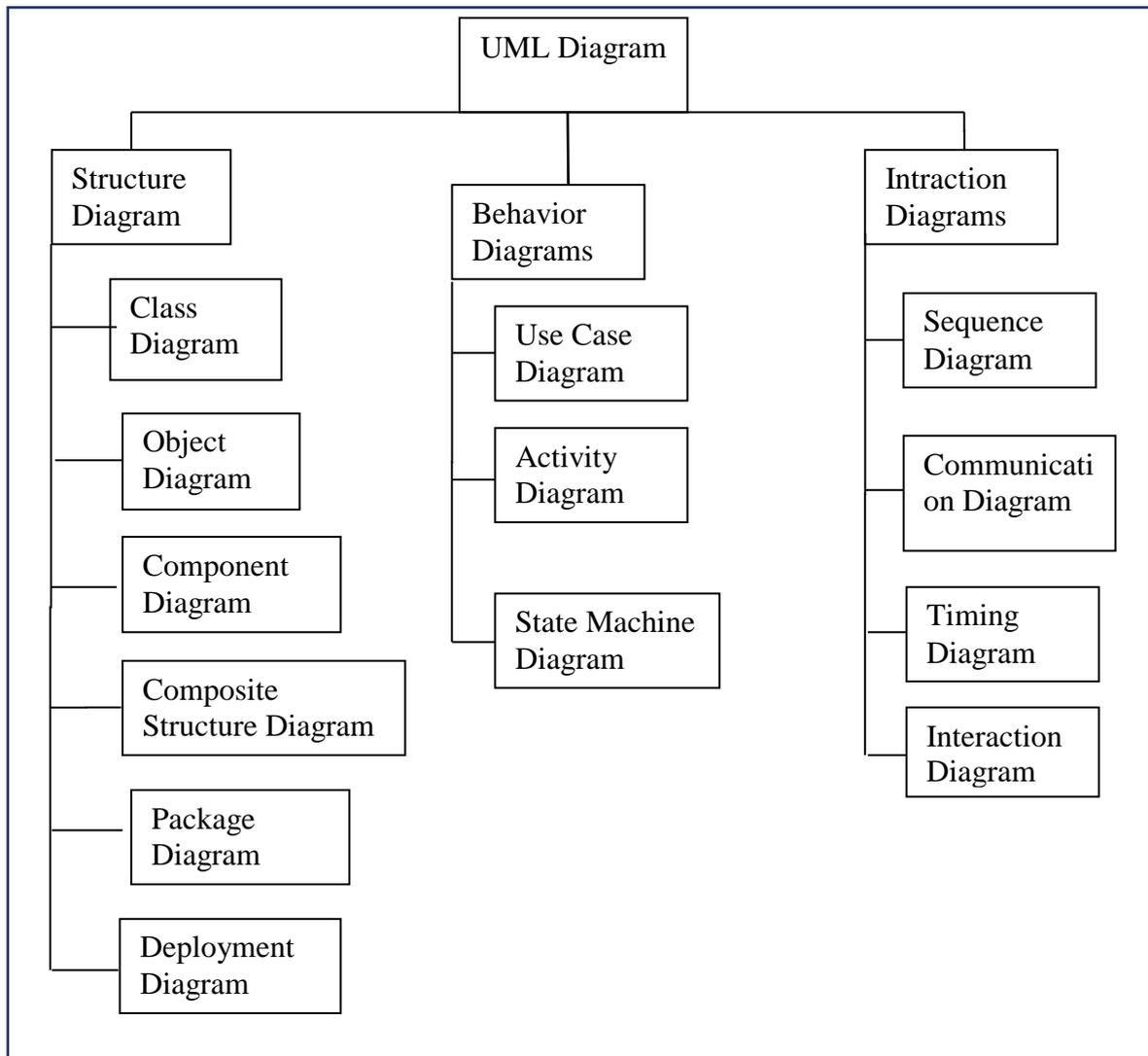
Munawar (2018:49) menjelaskan bahwa “*UML (Unified Modelling Language)* adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi obyek.”

Inilah beberapa tujuan atau fungsi dari penggunaan *UML*:

1. Dapat memberikan bahasa permodelan visual kepada pengguna dari berbagai macam pemrograman maupun proses rekayasa.
2. Dapat menyatukan praktik-praktik terbaik yang ada dalam permodelan.
3. Dapat memberikan model yang siap untuk digunakan, merupakan bahasa pemrograman visual yang ekspresif untuk mengembangkan sistem, dan untuk saling tukar model secara mudah.

### 2.3.2 Macam - macam diagram *Unified Modeling Language*

Sukamto dan Shalahudin (2016:140), Pada *UML* terdapat 13 buah diagram yang selanjutnya dikelompokkan menjadi 3 kategori. Pembagian kategori dan macam-macam diagram tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 2.1** (Sumber: Shalahudin dan Rosa, 2016:140)

### 2.3.3 Pengertian *Class Diagram*

Menurut Sugiarti (2018:119) menjelaskan bahwa “Diagram kelas *atau class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian *class-class* yang akan dibuat untuk membangun sistem.”

Tabel 2.1 Simbol-simbol dalam *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi			
<p>Kelas</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr><td>Nama_kelas</td></tr> <tr><td>+atribut</td></tr> <tr><td>+operasi()</td></tr> </table>	Nama_kelas	+atribut	+operasi()	Kelas pada struktur <i>system</i>
Nama_kelas				
+atribut				
+operasi()				
<p>Antarmuka/<i>interface</i></p> <p style="text-align: center;">○</p> <p>Nama_interface</p>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek			
<p>Asosiasi/<i>association</i></p> <p>_____</p>	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>			
<p>Asosiasi berarah/<i>directed association</i></p> <p>—————→</p>	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>			
<p>Generalisasi</p> <p>—————▷</p>	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)			
<p>Keberganungan/<i>dependency</i></p> <p>—————→</p>	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas			
<p>Agregasi/<i>aggregation</i></p> <p>_____◇</p>	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian ( <i>whole-part</i> )			

(Sumber: Shalahudinrosa, 2016:146-147)



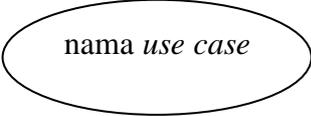
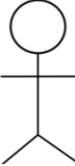
### 2.3.4 Pengertian *Use Case Diagram*

Munawar (2018:89) menjelaskan bahwa “*Use case* adalah deskripsi fungsi dari sebuah *system* dari perspektif pengguna. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara *user* (pengguna) sebuah *system* dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah *system* dipakai.”

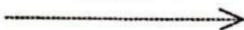
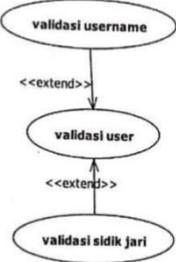
Syarat penamaan pada *use case* adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *use case*.

- a. Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
- b. *Use case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

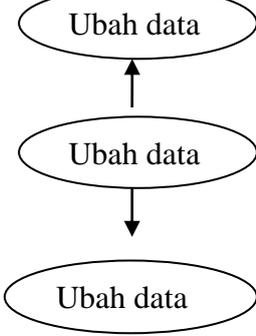
**Tabel 2.2** Simbol-simbol dalam *Use Case Diagram*

Simbol	Deskripsi
<p><i>Use Case</i></p> 	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal di awal <i>frase</i> nama <i>use case</i>.</p>
<p>Aktor/actor</p> 	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal <i>frase</i> nama aktor.</p>

Lanjutan **Tabel 2.2** Simbol-simbol dalam *Use Case Diagram*

<p>Asosiasi/<i>association</i></p> 	<p>Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.</p>
<p>Ekstensi/<i>extend</i></p> <p>&lt;&lt;extend&gt;&gt;</p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan, misal;</p>  <p>Arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang ditambahkan; biasanya <i>use case</i> yang menjadi <i>extend</i>-nya merupakan jenis yang sama dengan <i>use case</i> yang menjadi induknya.</p>

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol dalam *Use Case Diagram*

<p>Generalisasi/<i>generalization</i></p> 	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum – khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya, misalnya:</p>  <p>Arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang menjadi generalisasinya (umum).</p>
---	--

(Sumber: Shalahudin rosa, 2016:156-158)

### 2.3.5 Pengertian Activity Diagram

Menurut Sugiarti (2018:134) menjelaskan bahwa “*Activity Diagram* menggambarkan berbagai aliran *activity* dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing aliran berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity Diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.”

Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut:

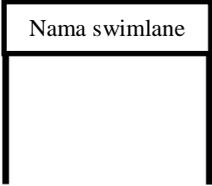
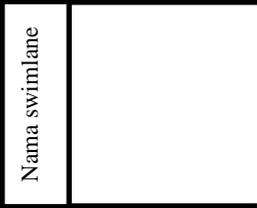


1. Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan.
2. Urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem / *user interface* dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antarmuka tampilan.
3. Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujinya.
4. Rancangan menu yang ditampilkan pada perangkat lunak.

**Tabel 2.3** Simbol-simbol dalam *Activity Diagram*

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada Pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir

Lanjutan **Tabel 2.3** Simbol-simbol dalam *Activity Diagram*

<p>Swimlane</p>  <p>Atau</p> 	<p>Memisahkan organisasi bisnis yang Bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.</p>
---	---

(Sumber: Shalahudinrosa, 2016:162-163)

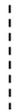
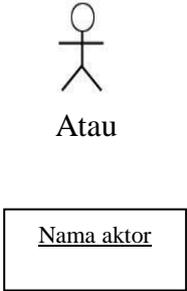


### 2.3.6 Pengertian Sequence Diagram

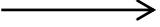
Menurut Sugiarti (2018:130) mengatakan bahwa “Diagram sekuens menggambarkan *behavior* objek pada *Usecase* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antarobjek.”

Banyaknya diagram sekuen yang harus digambar adalah sebanyak pendefinisian *Usecase* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *Usecase* yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada diagramsekuens. Oleh karena itu, semakin banyak *Usecase* yang didefinisikan, maka diagram sekuens yang harus dibuat juga semakin banyak.

**Tabel 2.4** Simbol Diagram Sequence

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Garis hidup / <i>lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek.
2.		Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
3.		Waktu aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.

Lanjutan **Tabel 2.4** Simbol Diagram Sequence

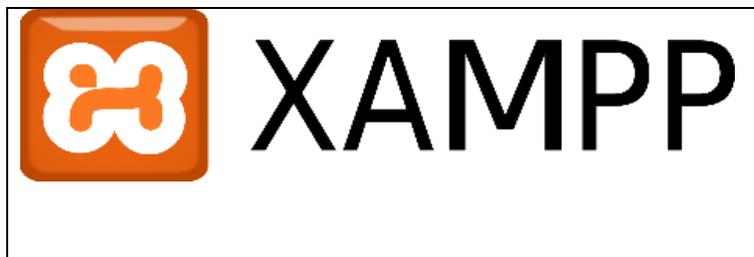
4.	<p>masukan&lt;&lt;crea</p> 	Pesan tipe <i>create</i>	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
5.	<p>1 : nama_metode()</p> 	Pesan tipe <i>call</i>	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri, arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/metode.
6.	<p>1 :</p> 	Pesan tipe <i>send</i>	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
7.	<p>1 : keluaran</p> 	Pesan tipe keluaran	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.

(Sumber : Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2018:16)



## 2.4 Teori Program

### 2.4.1 Pengertian XAMPP



**Gambar 2.1** Logo XAMPP

Menurut Riyanto (2015:1), “*XAMPP* merupakan paket PHP dan MySQL berbasis open source, yang dapat digunakan sebagai tool pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP”. Sedangkan, menurut Haqi dan Heri (2019:8), “*XAMPP* adalah perangkat lunak bebas (free software) yang mendukung banyak system operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program”.

### 2.4.2 Pengertian PHP



**Gambar 2.2** Logo PHP

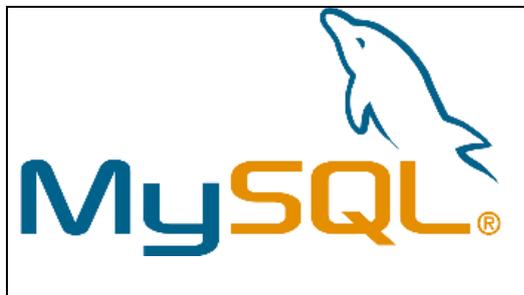
Menurut Haqi dan Heri 2019:9 menyatakan bahwa *PHP* adalah Bahasa script pemrograman yang dapat ditanam atau disisipkan ke dalam HTML. Sedangkan, menurut Betha (2017:32), “*PHP* merupakan secara umum dikenal sebagai Bahasa pemrograman script-script yang membuat dokumen HTML secara on the fly yang server web, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML”



---

## 2.4.2 Sekilas Tentang MySQL

### 2.4.2.1 Pengertian MySQL



**Gambar 2.3** Logo MySQL

Menurut Hendry (2015:31) menyatakan bahwa “*MySQL* adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*).”.

Sedangkan, menurut Teguh (2015:19) menyatakan bahwa *MySQL* adalah suatu perangkat lunak untuk relasi *database* (*Relation Database Management System/RDMS*) seperti halnya *Oracle*, *PostgresSQL*, *Microsoft SQL*.

Disamping itu, menurut Mudzir (2018:217), “*MySQL* adalah sistem manajemen *database SQL* yang sifatnya *open source* (terbuka) dan paling banyak digunakan saat ini.”

### 2.4.2.2 Keunggulan MySQL

Teguh (2015:19) mengemukakan, “*MySQL* adalah suatu perangkat lunak untuk relasi database (*Relation Database Management System/RDMS*) seperti halnya *Oracle*, *PostgreSQL*, *Microsoft SQL*, *MySQL* jangan disamakan dengan *SQL* (*Structure Query Language*), yang didefinisikan sebagai sintaks atau perintah tertentu dalam Bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengelola suatu database”. Kecepatan dan ukuran yang kecil membuatnya ideal untuk *Website*. Ditambah lagi dengan fakta bahwa *MySQL* adalah *open source*, yang berarti gratis. Dibawah ini adalah beberapa keuntungannya:

1. **Cepat.** Tujuan utama dari pengembangan *MySQL* adalah kecepatan, sebagai



konsekuensi *software* yang dirancang dari awal untuk kecepatan.

2. **Tidak mahal.** *MySQL* adalah cuma-cuma dibawah lisensi GPL *open source*, sementara pembiayaan untuk lisensi komersialnya sangatlah pantas.
3. **Mudah digunakan.** Anda dapat membangun dan berinteraksi dengan *database MySQL* hanya dengan menggunakan sedikit pernyataan (*statement*) sederhana didalam bahasa SQL, yang menjadi bahasa standar untuk komunikasi dengan RDBMS.
4. **Dapat berjalan pada beberapa sistem operasi.** *MySQL* berjalan pada sistem operasi yang beragam, seperti *Windows, Linux, Mac OS*, kebanyakan variasi *Unix* (termasuk *Solaris, AIX, dan DEC Unix, FreeBSD, OS/2, Irix*, dan lainnya).
5. **Dukungan teknis secara luas tersedia.** *MySQL* menyediakan dukungan cuma-cuma untuk pengguna *via mailing list*. Anda juga dapat membeli dukung teknis dari *MySQL AB*.
6. **Aman.** *MySQL* adalah sistem otorisasi *fleksibel* yang memungkinkan beberapa atau semua *privilege database* (sebagai contoh, *privilege* untuk menciptakan suatu *database* atau menghapus data) untuk pengguna khusus atau kelompok pengguna.
7. **Mendukung database yang besar.** *MySQL* menangani *database* sampai 50 juta baris atau lebih. Batasan ukuran *file* secara *default* untuk tabel 4 GB, tetapi Anda dapat menaikkannya (jika sistem operasi dapat menanganinya) hingga 8 juta *terabytes* (TB).
8. **Customizable.** Lisensi GPL *open source* memungkinkan pemrogram untuk memodifikasi *software MySQL* untuk mencocokkannya dengan lingkungan tertentu.



## 2.5 Referensi Jurnal

Dalam Tugas Akhir ini penulis menggunakan beberapa jurnal sebagai referensi. Dibawah ini akan diuraikan dari referensi jurnal tersebut.

**Tabel 2.5** Referensi Jurnal

No.	Judul/Penulis/Tahun	Masalah	Teori	Metode	Hasil
1.	Metode Naive Bayes Untuk Prediksi Kelulusan (Studi Kasus: Data Mahasiswa Baru Perguruan Tinggi). Vol. 2 No.1 2016. ISSN : 2442-4512	Proses penerimaan mahasiswa baru masih menggunakan metode manual dan belum ada pengklasifikasi.	Aplikasi, <i>Naïve Bayes</i>	<i>Naïve Bayes</i>	Aplikasi ini dapat melihat nilai Presentase keakuratan dan menunjukkan keefektifan dataset Penerimaan Mahasiswa Baru.
2.	KLASIFIKASI MASYARAKAT MISKIN MENGGUNAKAN METODE NAÏVE BAYES. Vol. 10 No.2 (2018). ISSN : 2087-1716	Permasalahan utama dalam upaya pengurangan kemiskinan saat ini terkait dengan adanya fakta bahwa pertumbuhan ekonomi tidak tersebar secara merata	Aplikasi, <i>Naïve Bayes</i>	<i>Naïve Bayes</i>	Dengan adanya sistem ini ,masyarakat miskin dapat direkayasa datanya hal tersebut dilakukan melalui <i>interface</i> yang disajikan .
3.	SISTEM PENCARIAN KATALOG BUKU MENGGUNAKAN METODE NAIVE BAYES CLASIFIER (NBC)	Sistem Pencarian Katalog buku di Toko mulia bookstore masih manual sehingga	Aplikasi, <i>Naïve Bayes</i>	<i>Naïve Bayes</i>	dapat digunakan untuk mengklasifikasikan data sehingga pencarian buku dapat dilakukan dengan lebih optimal dan akurat



	PADA APLIKASI MULIA-BOOKSTORE BERBASIS ANDROID. Vol. 10 No.2 (2016). ISSN : 1978-5232	menyulitkan dalam proses pencarian buku.			
4.	KLASIFIKASI DATA PENJUALAN ALAT TULIS KANTOR (ATK)TERLARIS UNTUK OPTIMASI STRATEGI PEMASARAN DI TOKO CITRAMEDIA MENGGUNAKAN METODE NAIVE BAYES. Vol. 10 No.2 (2019). ISSN : 2407-3903	pendataan barang pada gudang di toko tersebut sering terjadi kesalahan karena masih dilakukan secara manual yakni dicatat dalam satu buku lalu diinput menggunakan Ms. Excel satu per satu itu pun tidak secara bertahap, sehingga tidak semua barang terinput keseluruhan kedalam tabel Excel.	<i>Naive Bayes</i>	<i>Naive Bayes</i>	Dapat mempermudah proses pendataan barang di gudang di toko tersebut, sehingga pegawai tidak kesulitan dalam mencari barang yang tersedia di gudang karena data telah tersipkan dengan baik dan tersedia laporan penjualan secara berkala.
5.	Integrasi Metode Information Gain Untuk Seleksi Fitur dan Adaboost Untuk Mengurangi Bias Pada Analisis Sentimen Review Restoran Menggunakan Algoritma Naïve Bayes. Vol. 1 No. 2 (2015). ISSN	Perusahaan masih menggunakan fax, telepon dan sarana konvensional lainnya dalam proses pemesanan produk. Kurangnya	Aplikasi, CRM	CRM	Hasil dari penelitian ini adalah mengembangkan website berbasis CRM yang mempunyai fasilitas untuk memenuhi kebutuhan bisnis juga memiliki informasi yang cukup sehingga pelanggan dapat dengan mudah



---

	: 2356-3982	informasi yang lengkap tentang pemanfaatan data produk dan pelanggan merupakan masalah yang muncul.			memperoleh informasi yang diinginkan.
--	-------------	---	--	--	---------------------------------------