



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Mulyani (2017:66), Software adalah istilah umum untuk mendeskripsikan kumpulan program-program komputer yang terdiri dari prosedur-prosedur dan dokumentasi untuk melakukan tugas tertentu.

Kadir (2017:2), Perangkat lunak adalah instruksi-instruksi yang ditujukan kepada komputer agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai. Sistem operasi seperti Windows, Mac OS, dan Linux, dan aplikasi seperti Microsoft Word dan Microsoft Excel adalah contoh perangkat lunak.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian *Software* adalah program – program yang dapat menjalankan perintah dalam komputer.

2.1.2 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Fathansyah (2018:14), Sebuah sistem basis data dapat memiliki beberapa basis data. Setiap basis data dapat berisi sejumlah objek basis data (seperti Tabel, Indeks, dan lain-lain). Di samping berisi data, Setiap basis data juga menyimpan definisi struktur.

Sedangkan, menurut Subandi (2018:3), “Basis data dapat diungkapkan sebagai suatu pengorganisasian data dengan bantuan komputer yang memungkinkan data dapat diakses dengan mudah dan cepat”. Disamping itu, menurut menurut Kadir (2019:39) Menyatakan bahawa Basis data adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian basis data adalah sekelompok data yang saling terhubung satu sama lain agar dapat dimanfaatkan dengan cepat dan mudah.



2.1.3 Pengertian Komputer

Saputro (2017:217), Komputer adalah seperangkat dari teknologi yang dapat digunakan untuk mengolah data teks dan gambar serta untuk mengoperasikan berbagai program maupun untuk control peralatan.

Juanda (2018:3), Komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, memprosesnya sesuai dengan suatu program yang tersimpan di memorinya dan menghasilkan output informasi.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Komputer adalah seperangkat dari teknologi yang dapat digunakan untuk mengolah data teks, gambar, input dan output digital untuk membantu pekerjaan manusia.

2.2 Teori Judul

2.2.1 Aplikasi

Menurut Juansyah (2015:02), Pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju.

Menurut Buyens (2015:4), Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas.

Menurut Dhanta (2015:32), Aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Aplikasi adalah suatu program perangkat lunak yang menjalankan fungsi tertentu bagi penggunanya untuk memudahkan beberapa aktivitas.

2.2.2 Kredit

Menurut Suhari (2009:61), Kredit berasal dari bahasa Yunani ‘credere’ yang berarti kepercayaan (trust atau faith). Kepercayaan merupakan dasar utama dalam pemberian kredit bank kepada pihak peminjam (Sinungan, 1997:30).



Sedangkan pengertian kredit menurut bab 1, pasal 12 Undang-Undang pokok perbankan no. 7 tahun 1992, kredit merupakan penyediaan uang atau tagihan yang dapat disamakan dengan itu, berdasarkan persetujuan pinjam meminjam antara bank dengan pihak lain dalam hal mana pihak peminjam berkewajiban melunasi hutangnya setelah jangka waktu tertentu dengan jumlah bunga yang telah ditentukan (Teguh Waluyo, 1987:44). Dalam pemberian kredit terdapat dua pihak yang berkepentingan langsung, yaitu pihak yang berlebihan uang atau yang di sebut pemberi kredit (kreditur) dan pihak yang membutuhkan uang atau disebut penerima kredit (debitur).

2.2.3 Pelanggan

Menurut Nasution (2005:45) pengertian pelanggan adalah “semua orang yang menuntut organisasi untuk memenuhi standar kualitas tertentu, dan karena itu memberikan pengaruh pada kinerja organisasi”.

Sedangkan menurut Michael Leboeuf (2010:58-65) ada beberapa langkah penting untuk membentuk citra pelayanan berkualitas tinggi di benak pelanggan, sebagai berikut :

1. Kembangkan profil pelanggan.
2. Pandanglah bisnis anda melalui kacamata pelanggan.
3. Gunakanlah masalah yang timbul sebagai kesempatan untuk menunjukan betapa hebatnya pelayanan yang diberikan oleh perusahaan anda.
4. Kembangkanlah hubungan yang unik dengan pelanggan dan perlakukanlah setiap pelanggan sebagai yang khusus.
5. Peliharalah hubungan dan berikanlah berbagai informasi kepada mereka.
6. Ingatlah bahwa pelayanan yang baik itu sebenarnya seberapa besar adalah seni pertunjukan.

2.2.4 Metode Naive Bayes

Menurut Alfisahrin (2014:88), Naive Bayes merupakan metode yang tidak memiliki aturan. Naive Bayes menggunakan cabang matematika yang dikenal dengan teori probabilitas untuk mencari peluang terbesar dari kemungkinan



klasifikasi, dengan cara melihat frekuensi tiap klasifikasi pada data training. Naive Bayes merupakan metode klasifikasi populer dan masuk dalam sepuluh algoritma terbaik dalam data mining (Arifin, 2015).

Menurut Siregar (2018:88), Algoritma Naive Bayes merupakan suatu bentuk klasifikasi data dengan menggunakan metode probabilitas dan statistik. Metode ini pertama kali dikenalkan oleh ilmuwan Inggris Thomas Bayes, yaitu digunakan untuk memprediksi peluang yang terjadi di masa depan berdasarkan pengalaman di masa sebelumnya sehingga dikenal sebagai teorema Bayes.

Menurut Wasati dan Wijayanti (2014:46), Naive Bayes merupakan teknik prediksi berbasis probabilistic sederhana yang berdasar pada penerapan teorema Bayes (atau aturan Bayes) dengan asumsi independensi (ketidaktergantungan) yang kuat (naif).

2.2.5 PT Astra International Tbk (Auto 2000 Plaju)

Auto 2000 adalah jaringan jasa penjualan, perawatan, perbaikan dan penyediaan suku cadang Toyota yang berdiri sejak tahun 1975 dengan nama Astra Motor Sales, dan baru pada tahun 1989 berubah nama menjadi AUTO2000 dengan manajemen yang sudah ditangani sepenuhnya oleh PT Astra International Tbk.

Saat ini Auto 2000 adalah retailer Toyota terbesar di Indonesia, yang menguasai sekitar 45% dari total penjualan Toyota. Dalam aktivitas bisnisnya, Auto 2000 berhubungan dengan PT Toyota Astra Motor sebagai Agen Tunggal Pemegang Merek (ATPM) Toyota, yang menjadikan Auto 2000 adalah salah satu founder dealer resmi Toyota.

PT Astra International Tbk (Auto 2000 Plaju) Provinsi Sumatera Selatan adalah perusahaan yang bertanggung jawab atas penjualan dan penyedia jasa service kendaraan mempunyai struktur organisasi yang dipimpin oleh seorang Kepala Cabang yang berada di bawah tanggung General eksekutif pusat.



2.2.6 Web

Menurut Abdullah (2015:4), Website atau disingkat web dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Menurut Marisa (2016:1), Website atau disingkat web adalah kumpulan dari halaman – halaman situs yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di internet. Sebuah web page adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang hamper selalu bias di akses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. Semua publikasi website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Web adalah koleksi sumber informasi yang saling berhubungan satu sama lain dalam internet yang besar.

2.2.7 Pengertian Aplikasi Kelayakan Pemberian Kredit Mobil kepada Pelanggan dengan Metode Naive Bayes pada PT Astra International Tbk (Auto 2000 Plaju) Berbasis Web

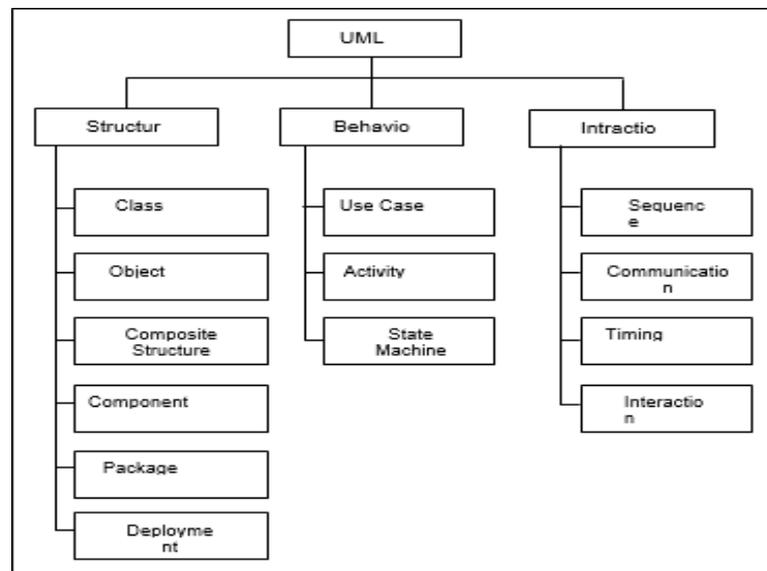
Aplikasi Kelayakan Pemberian Kredit Mobil kepada Pelanggan dengan Metode Naive Bayes pada PT Astra International Tbk (Auto 2000 Plaju) Berbasis Web adalah aplikasi yang dibuat dan dirancang peneliti untuk membantu dan memudahkan PT Astra International Tbk (Auto 2000 Plaju) dalam melakukan proses penentuan kelayakan pemberian kredit mobil kepada pelanggan.

2.3 Teori Khusus

2.3.1 Pengertian UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut Sugiarti (2013:15), *Unified Modelling Language* (UML) adalah sebuah “bahasa” yang menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem pranti lunak.

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018:140), Pada UML 2.3 terdiri dari 13 macam diagram yang dikelompokkan dalam 3 kategori. Pembagian kategori dan macam-macam diagram Menurut Sukamto dan Shalahuddin tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 2.1 Macam-macam Diagram UML

Penjelasan singkat dari pembagian kategori pada diagram UML menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:141) :

1. *Structure diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu struktur statis dari sistem yang dimodelkan.
2. *Behavior diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan kelakuan sistem atau rangkaian perubahan yang terjadi pada sebuah sistem.
3. *Interaction diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi sistem dengan sistem lain maupun interaksi antar subsistem pada suatu sistem.



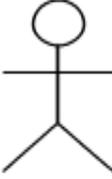
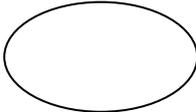
2.3.2 Pengertian *Use Case Diagram*

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:155), *Use case diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Dapat dikatakan *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Menurut Putra dan Andriani (2019:33), *Use case diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* bekerja dengan mendeskripsikan tipikal interaksi antara *user* sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sistem itu dipakai.

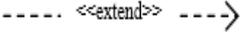
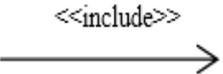
Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram *use case* :

Tabel 2.1 Simbol-simbol pada *Use Case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Aktor/ <i>Actor</i>	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.
2.		<i>Use Case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i> .



Tabel 2.1 Lanjutan Simbol-simbol pada *Use Case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
3.		Asosiasi/ <i>Association</i>	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4.		Ekstensi / <i>extend</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu, mirip dengan <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek, <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.
5.		Generalisasi / <i>generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya. Arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang menjadi generalisasinya (umum).
6.		<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsi <i>use case</i> .

(Sumber : Sukanto dan Shalahuddin, 2018:156)



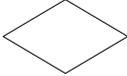
2.3.3 Pengertian Activity Diagram

Dalam buku berjudul “Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman”, mengatakan bahwa “*Activity Diagram* adalah diagram adalah bentuk visual dari alir kerja yang berisi aktivitas dan tindakan, yang juga dapat berisi pilihan, pengulangan, dan *concurrency* (Glossary of Key Terms, 2008)”.

Rosa dan Shalahuddin (2018:161), *Activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

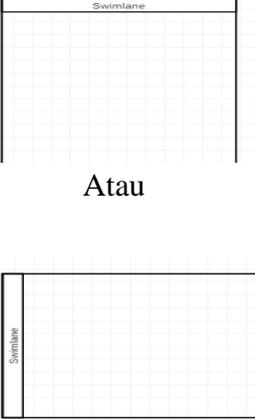
Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *activity diagram* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Simbol-simbol pada *Activity Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1	Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3	Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4	Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.



Tabel 2.2 Lanjutan Simbol-simbol pada *Activity Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
5	Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
6	Swimlane  Atau	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

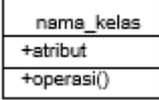
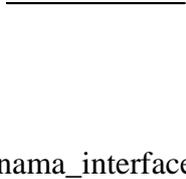
2.3.4 Pengertian *Class Diagram*

Rosa dan Shalahuddin (2018:141) menyebutkan, *Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. *Class Diagram* dibuat agar pembuat program atau programmer membuat kelas-kelas sesuai rancangan di dalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron.

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *class diagram* adalah sebagai berikut:



Tabel 2.3 Simbol-simbol pada *Class Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1	Kelas 	Kelas pada struktur system
2	Antarmuka / <i>interface</i> 	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
3	Asosiasi / <i>association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai <i>multiplicity</i> .
4	Asosiasi Berarah / <i>directed association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
5	Generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi – spesialisasi (umum khusus).
6	Kebergantungan / <i>dependency</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
7	Agregasi / <i>aggregation</i> 	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)



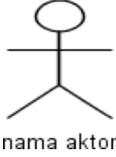
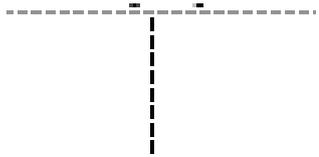
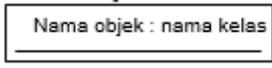
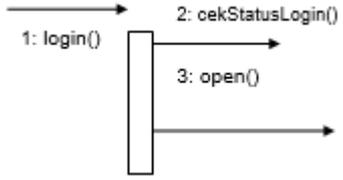
2.3.5 Pengertian *Sequence Diagram*

Putra dan Andriani (2019:33), *Sequence diagram* menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Gambaran *sequence diagram* dibuat minimal sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada *sequence diagram* sehingga semakin banyak use case yang didefinisikan, maka *sequence diagram* yang harus dibuat juga semakin banyak.

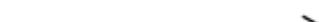
Rosa dan Shalahuddin (2018:141), “Menjelaskan bahwa diagram *sequence* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram *sequence* maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansikan menjadi objek itu. Membuat diagram *sequence* juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada use case”.

Banyaknya diagram *sequence* yang harus digambarkan adalah minimal sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada diagram *sequence* sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan maka diagram *sequence* yang harus dibuat juga semakin banyak. Berikut simbol- simbol pada *Sequence Diagram* :

Tabel 2.4 Simbol-simbol pada *Sequence Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1	<p>Aktor</p> 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan 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.
2	<p>Garis hidup / <i>lifeline</i></p> 	Menyatakan Kehidupan suatu objek.
3	<p>Objek</p> 	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
4	<p>Waktu Aktif</p> 	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya, misalnya</p>  <p>Maka cek Status Login () dan open() dilakukan di dalam</p>

**Tabel 2.4** Lajutan Simbol-simbol pada *Sequence Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
		metode login() aktor tidak memiliki waktu aktif.
5	Pesan tipe create <<create>> 	Create Message merupakan sebuah pesan yang mendefinisikan komunikasi tertentu antara Lifelines dari sebuah interaksi. Create message atau membuat pesan adalah jenis pesan yang mewakili Instansiasi (target) lifeline.
6	Pesan tipe call 	Call message atau pesan panggilan merupakan sebuah pesan yang mendefinisikan komunikasi tertentu antara Lifelines dari sebuah interaksi.
7	Pesan tipe send 1: masukan 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yangdikirimi.
8	Pesan tipe return 1: keluaran 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerimakembalian.



2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian *Sublime Text*

Sa'ad (2020:41), *Sublime Text* adalah teks *editor* berbasis *python* yang cukup terkenal dikalangan pengembang, penulis dan desainer. *Sublime text* mencegah *plugin* merusak *sublime text* dan mempercepat pembukaan aplikasi di awal. Selain peningkatan kecepatan, sekarang *sublime text* juga menggunakan *python-3.3* untuk setiap *plugin*, serta memperkenalkan *symbol indexing* yang membaca semua *file* dalam sebuah proyek untuk dibuat *index symbol* pada saat pencarian.

Rachmanto (2019:21), *Sublime text* merupakan teks editor kedua yang juga sering digunakan untuk belajar, *Sublime text* terkadang digunakan untuk penulisan *coding theme*. Sama seperti Notepad++, *Sublime Text* juga memiliki ragam fitur pendukung untuk para *programmer*. *Text editor* ini tersedia untuk sistem operasi Windows, Mac, dan Linux.

2.4.2 Pengertian XAMPP

Wicaksono (2019:138), XAMPP merupakan kompilasi dari beberapa aplikasi gratis yang mendukung banyak sistem operasi. XAMPP merupakan aplikasi dalam platform, Apache, MySQL, PHP dan Perl. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost).

Menurut Riyanto (2015:1), XAMPP adalah paket PHP dan MYSQL berbasis open source, yang dapat digunakan sebagai tool pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP, XAMPP mengombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda kedalam satu paket.

2.4.3 Pengertian MYSQL

Menurut Bunafit (2019: 134), Mysql Merupakan data base yang sangat kuat dan cukup stabil untuk digunakan sebagai media penyimpanan data. Sebagai sebuah data base server yang mampu untuk manajemen database dengan baik, Mysql terhitung merupakan database yang paling digemari dan paling banyak digunakan dibandingkan database lainnya.



Rawung (2017:24), MySQL adalah sebuah perangkat lunak manajemen *database* yang *open source* untuk digunakan sebagai menambahkan, mengupdate, menghapus, dan menampilkan data).

2.4.4 Pengertian HTML

Menurut Rohi (2019:7), HTML merupakan singkatan dari Hypertext Markup Language yaitu bahasa standar web yang dikelola penggunaannya oleh W3C (World Wide Web Consortium) berupa tag-tag yang menyusun setiap elemen dari website. HTML berperan sebagai penyusun struktur halaman website yang menempatkan setiap elemen website sesuai layout yang diinginkan.

Menurut Jubilee (2018:16), HTML adalah Hypertext Markup Language yang artinya adalah sebuah teks berbentuk link dan mungkin juga foto atau gambar yang saat di klik, akan membawa si pengakses internet dari satu dokumen ke dokumen lainnya.

2.4.5 Pengertian PHP

Rohi (2019:127), PHP Merupakan kependekan dari PHP Hypertext preprocessor yaitu bahasa pemrograman web yang dapat disisipkan dalam skrip HTML dan bekerja di sisi server. Tujuan dari bahasa ini adalah membantu para pengembang web untuk membuat web dinamis dengan cepat.

Bunafit (2019: 1), PHP merupakan Bahasa pemrograman berjenis server-side. Dengan demikian, PHP akan diproses oleh server yang hasil olahannya akan dikirim kembali ke browser. Oleh karena itu, salah satu tool yang harus tersedia sebelum memulai pemrograman PHP adalah server.

2.5 Referensi Jurnal

Mubarok, Ade dkk (2019), penelitian ini bertujuan untuk merancang Sistem Pendukung Keputusan Kelayakan Pemberian Kredit Dengan Metode TOPSIS yang merupakan sarana terkait proses pemberian pembiayaan dan peminjaman kepada anggota Koperasi syariah BMT ItQan.



Suhari, Muji, dan Eniyati (2009), penelitian ini bertujuan untuk membuat Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Kredit pada PT BPR Artamanunggal Abadi Mranggen. Manfaatnya adalah mempermudah untuk menentukan keputusan dalam pemberian kredit kepada calon nasabah agar tidak terjadi kesalahan dalam pengambilan keputusan yang dapat mengakibatkan kerugian.

Wasiati dan Wijayanti (2014), penelitian ini bertujuan untuk membuat Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Kelayakan Calon Tenaga Kerja Indonesia Menggunakan Metode Naive Bayes. Manfaatnya adalah untuk mempermudah PT Karyatama Mitra Sejati dalam mencari calon tenaga kerja Indonesia yang layak untuk dikirim khususnya ke Luar Negeri.

Siregar (2018), penelitian ini bertujuan untuk membuat Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Insentif Bulanan Pegawai Dengan Menggunakan Metode Naive Bayes untuk mempermudah proses penentuan insentif pegawai setiap bulan di Edene Sayangku Cafe & Bakery sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang pelayanan pangan di kota Pematangsiantar. Penelitian ini menggunakan jumlah orderan, jumlah pengantaran makanan dan jumlah rekomendasi customer masing-masing pegawai sebagai kriterianya.

Yusnita dan Handini (2012), penelitian ini bertujuan untuk Menentukan Lokasi Rumah Makan yang Strategis dengan menggunakan metode Naive Bayes untuk membantu memudahkan masyarakat yang ingin membuka usaha rumah makan bisa terlebih dahulu menilai lokasi yang dipilih strategis atau kurang strategis untuk lokasi usaha rumah makan.