



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Komputer merupakan suatu perlengkapan elektronik ataupun mesin serbaguna yang bisa memproses, memanipulasi data atau informasi serta melaksanakan perhitungan yang berasal dari *input*-an dengan sangat cepat dan tepat, yang mana hasil dari prosesnya menghasilkan *output* berupa informasi yang siap digunakan[1].

Komputer adalah serangkaian ataupun sekelompok mesin elektronik yang terdiri dari ribuan bahkan jutaan komponen yang dapat saling bekerja sama, serta membentuk sebuah sistem kerja yang rapi dan teliti[2].

Maka, dapat disimpulkan bahwa komputer adalah suatu mesin elektronik yang bisa memproses, memanipulasi data serta membentuk sistem kerja yang terstruktur dan teliti yang dapat menghasilkan informasi.

2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Software dapat diartikan juga sebagai suatu kumpulan data elektronik yang tersimpan dan diatur oleh komputer, bisa berupa program ataupun koneksi untuk menjalankan berbagai macam instruksi perintah [3].

Software yaitu suatu program berbasis komputer yang mampu menerima instruksi atau perintah yang diberikan oleh seorang programmer dalam melaksanakan pekerjaan tertentu [4].

Maka dapat disimpulkan bahwa *software* adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan komputer berupa instruks yang akan menjalankan suatu instruksi perintah.

2.1.3 Pengertian Basis Data(*Database*)

Database atau basis data yaitu kumpulan dari data-data yang membentuk suatu kelas atau file yang saling berhubungan dengan beberapa program untuk membentuk data baru atau informasi [5].



Database adalah kumpulan data yang saling terkait yang terorganisir dengan baik yang memungkinkan dengan mudah mengakses, mengambil, dan menyimpan data untuk digunakan di masa mendatang [6].

Maka dapat disimpulkan basis data (*database*) adalah sekumpulan data yang saling terkait untuk memperoleh informasi di masa mendatang.

2.1.4 Pengertian Website

Website merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling berhubungan (*hyperlink*), dimana *website* memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara, dan animasi atau penggabungan dari semuanya [7].

Website adalah kumpulan dokumen berupa halaman web yang berisi teks dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML), *website* disimpan di *server hosting* yang dapat diakses menggunakan *browser* dengan jaringan internet melalui alamat internet berupa *Uniform Resource Locator* (URL) [8].

Maka dapat disimpulkan *website* adalah sekumpulan halaman yang saling terikat (*hyperlink*) yang berisi teks dalam format HTML yang dapat diakses menggunakan koneksi internet.

2.1.5 Pengertian Internet

Internet atau *international networking* didefinisikan dua komputer atau lebih yang memiliki konektivitas membentuk jaringan komputer hingga meliputi jutaan komputer di dunia secara global (*internasional*), yang saling berinteraksi dan bertukar informasi [9].

Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer luas dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara ke negara lain di seluruh dunia, dimana di dalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif [10].

Maka dapat disimpulkan internet adalah jaringan global yang menghubungkan jaringan komputer diseluruh dunia yang saling berinteraksi dan bertukar informasi.



2.2 Teori Judul

2.2.1 Pengertian Sistem

Sistem merupakan sebuah dasar pergerakan dalam seluruh kegiatan, keberadaan sistem dalam segala bidang sangat diperlukan sekali, tanpa adanya konsep dari sistem kegiatan atau pekerjaan akan berjalan tanpa kendali [11].

Sistem adalah kumpulan atau group atau komponen apapun baik fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu [12].

Maka dapat disimpulkan sistem adalah kumpulan dari bagian-bagian yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.2.2 Pengertian Perhitungan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Perhitungan adalah perbuatan (hal, cara, dan sebagainya) memperhitungkan. Arti lainnya dari perhitungan adalah pendapatan (hasil) memperhitungkan".

Maka dapat disimpulkan bahwa perhitungan adalah proses hitung yang akan mencapai hasil atau pendapatan yang diinginkan.

2.2.3 Pengertian Asumsi

Asumsi adalah landasan berfikir karena dianggap benar atau kebenaran itu tidak perlu dibuktikan [13].

Asumsi adalah suatu dugaan sementara yang dianggap sebagai kebenaran oleh si pembuat asumsi, dan membutuhkan pembuktian agar dugaan tersebut menjadi kebenaran yang mutlak [14].

Maka dapat disimpulkan bahwa asumsi adalah landasan berfikir yang berupa dugaan sementara yang membutuhkan kebenaran yang mutlak.

2.2.4 Pengertian Material

Material merupakan barang yang telah dibeli atau dibuat, yang kemudian disimpan untuk pekerjaan, dipakai, diproses lebih lanjut maupun dijual [15]



Material adalah bahan yang siap dipakai untuk membuat suatu barang lain seperti contohnya bahan mentah untuk bangunan.[16].

Maka dapat disimpulkan material adalah barang atau yang telah dibeli atau dibuat, yang dapat disimpan, dipakai, diproses lebih lanjut maupun dijual.

2.2.5 Pengertian Proyek

Proyek merupakan serangkaian kegiatan yang kompleks dan bersifat dinamis, sebagai suatu usaha yang mempergunakan sumber daya untuk memperoleh berbagai manfaat, sekaligus sebagai cara/usaha inti untuk membahas suatu rencana atau produk perencanaan kedalam produk aksi, sehingga membentuk kegiatan yang nyata, yang kegiatannya dibatasi oleh jangka waktu tertentu sebagai konsekuensi penjadwalannya[17].

Proyek adalah suatu usaha untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang dibatasi oleh waktu dan sumber daya yang terbatas [18].

Maka dapat disimpulkan bahwa proyek adalah usaha yang mempergunakan sumber daya untuk mencapai tujuan tertentu yang dibatasi oleh waktu dan sumber daya yang terbatas.

2.2.6 Pengertian Naive Bayes

Algoritma *Naive Bayes* merupakan sebuah metode klasifikasi menggunakan metode probabilitas dan statistik yang dikemukakan oleh ilmuwan Inggris Thomas Bayes[19].

Naive Bayes merupakan sebuah pengklasifikasian probabilistik sederhana yang menghitung sekumpulan probabilitas dengan menjumlahkan frekuensi dan kombinasi nilai dari dataset yang diberikan [20]. Persamaan Teorema Bayes:

$$\mathbf{P(H|X)} = \frac{P(X|H)}{P(X)} \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan :

X : Data dengan class yang belum diketahui



- H : Hipotesis data X merupakan suatu class spesifik
 P(H|X) : Probabilitas hipotesis H berdasar kondisi X (*posterior probabilitas*)
 P(H) : Probabilitas hipotesis H (*prior probabilitas*)
 P(X|H) : Probabilitas X berdasarkan kondisi pada hipotesis C
 P(X) : Probabilitas X

Rumus di atas menjelaskan bahwa peluang masuknya sampel karakteristik tertentu dalam kelas C (posterior) adalah peluang munculnya kelas C (sebelum masuknya sampel tersebut, sering kali disebut prior), dikali dengan peluang kemunculan karakteristik-karakteristik sampel pada kelas C (disebut juga *likelihood*), dibagi dengan peluang kemunculan karakteristik sampel secara global (disebut juga *evidence*). Karena itu, rumus di atas dapat pula ditulis sebagai berikut:

$$\boxed{\textit{posterior} = \frac{\textit{prior} \times \textit{likelihood}}{\textit{evidence}}} \dots\dots\dots (2)$$

Nilai Evidence selalu tetap untuk setiap kelas pada satu sampel. Nilai dari posterior tersebut nantinya akan dibandingkan dengan nilai-nilai posterior kelas lainnya untuk menentukan ke kelas apa suatu sampel akan diklasifikasikan [20]

2.2.7 Sistem Perhitungan Asumsi Kebutuhan Material Proyek pada PT Cindo Abadi Perkasa Menggunakan Metode Naïve Bayes

Sistem Perhitungan Asumsi Kebutuhan Material Proyek pada PT.Cindo Abadi Perkasa Menggunakan Metode Naïve Bayes adalah program komputer yang dapat memudahkan pengawasan dan pengendalian proyek. Sistem ini meningkatkan keakuratan perhitungan asumsi kebutuhan material proyek. Estimasi permintaan material yang diperlukan dihitung berdasarkan perhitungan jumlah dan ketetapan kebutuhan material sehingga bisa langsung manajemen distribusi, pengaturan pelayanan, dan ketersediaan mobil juga dapat segera diketahui.



2.3 Teori Khusus

2.3.1 Pengertian Kamus Data (*Data Dictionary*)

Kamus Data (*Data Dictionary*) merupakan suatu tempat penyimpanan (gudang) dari data dan informasi yang dibutuhkan oleh suatu sistem informasi. Kamus data digunakan untuk mendeskripsikan rincian dari aliran data atau informasi yang mengalir dalam sistem, elemen-elemen data, file maupun basis data (tempat penyimpanan) dalam DFD [21].

Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum [22]

Maka dapat disimpulkan bahwa kamus data adalah kumpulan daftar elemen data pada sistem perangkat lunak yang berfungsi sebagai acuan untuk memahami rincian dan aliran data yang terkait.

Tabel 2.1 Notasi Kamus Data

No	Simbol	Uraian
1	=	Terdiri dari, mendefinisikan, diuraikan menjadi, artinya
2	+	Dan
3	()	Opsional (boleh ada atau boleh tidak)
4	{ }	Pengulangan
5	[]	Memilih salah satu dari sejumlah alternatif, seleksi
6	* *	Komentar
7	@	Identifikasi atribut kunci
8		Pemisah sejumlah alternatif pilihan antara symbol []

Sumber : (Kurniawan, Y. et al., 2022 : 27-28)

2.3.2 Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD)

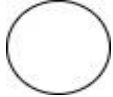

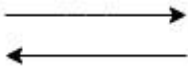
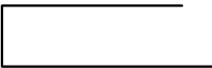
Data Flow Diagram (DFD) adalah diagram arus data yang menggunakan simbol-simbol untuk menyajikan entitas, proses, arus data dan penyimpanan yang berkaitan dengan suatu sistem dengan tujuan untuk memberikan indikasi mengenai bagaimana data ditransformasi pada saat data bergerak melalui sistem dan menggambarkan fungsi-fungsi (dan sub fungsi) yang mentransformasikan aliran data [23].



Data Flow Diagram merupakan suatu diagram yang memaparkan suatu pola dengan memakai berbagai bentuk dan lambang untuk mendeskripsikan arus data dari metode yang sama-sama beriringan [24].

Maka dapat disimpulkan bahwa *Data Flow Diagram* (DFD) adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan arus data dalam suatu sistem.

Tabel 2.2 Simbol-Simbol pada *Data Flow Diagram*(DFD)

No	Simbol	Keterangan
1.		Proses, lambang ini memiliki arti transformasi dari suatu input menjadi output.
2.		Entitas Eksternal, simbol ini merupakan unit yang berkomunikasi dengan sistem.
3.		Aliran data, menunjukkan berjalannya data dari satu sumber ke tujuan.
4.		Penyimpanan data, menunjukkan tempat data direfer oleh proses.

Sumber : (Azzahra, 2023 : 60-61)

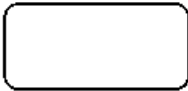



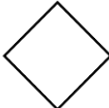


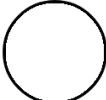
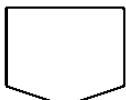
2.3.3 Pengertian *Flowchart*

Flowchart adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program [25].

Flowchart atau diagram alur merupakan diagram yang menjelaskan urutan langkah dalam melakukan sebuah proses suatu program [26].

Maka dapat disimpulkan bahwa *flowchart* adalah diagram yang menampilkan aliran atau langkah-langkah pada proses suatu program

Tabel 2.3 Simbol-Simbol *Flowchart*

No	Simbol	Nama	Fungsi
1.		Terminator	Simbol awal Simbol akhir
2.		Flow Line	Simbol aliran
3.		Proses	Perhitungan atau Proses
4.		<i>Input</i> atau <i>Output</i> Data	Mempresentasikan pembacaan data (<i>read</i>) atau penulisan (<i>write</i>)
5.		Keputusan	Simbol pernyataan pilihan berisi suatu kondisi yang menghasilkan dua nilai yaitu benar atau salah.
6.		<i>Preparation</i>	Inisialisasi atau pemberian nilai awal.
7.		<i>Predefined Process</i> (Sub Program)	Proses menjalankan sub program atau fungsi atau prosedur.
8.		<i>On Page Connector</i>	Penghubung <i>flowchart</i> pada satu halaman.
9.		<i>Off Page Connector</i>	Penghubung <i>flowchart</i> pada halaman berbeda

Sumber : (Puspita, H. et al, 2022 : 109)




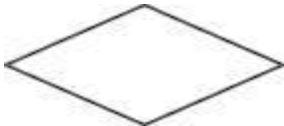


2.3.4 Pengertian *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Entity Relationship Diagram(ERD) adalah sebuah model visual yang digunakan untuk mempresentasikan struktur data dan hubungan antar data dalam sebuah sistem informasi [27].

Entity Relationship Diagram(ERD) merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk memodelkan *database* dengan pengembangan sistem informasi [28]

Maka, dapat disimpulkan bahwa *Entity Relationship Diagram* adalah teknik yang menjelaskan hubungan antar susunan data dalam sistem informasi.

Tabel.2.4 Simbol-Simbol Flowchart

No.	Simbol ERD	Keterangan
1.		Entitas, yaitu kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik.
2.		Relasi, yaitu hubungan yang terjadi antara salah satu lebih entitas. Jenis relasi antara lain <i>one to one</i> , <i>one to many</i> , <i>many to many</i> .
3.		Atribut, yaitu karakteristik dari entitas atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
4.		Hubungan, antara entitas dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasinya.

Sumber : (Setiyadi. et al, 2022 : 16)



2.3.5 Pengertian *Block chart*

Block Chart berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu [29]. Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *Block chart* dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel.2.5 Simbol-Simbol *Block chart*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel, berkas, atau cetakan
2.		Multi Dokumen
3.		Proses Manual
4.		Proses yang dilakukan oleh komputer
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
6.		Data penyimpanan (<i>data storage</i>)
7.		Proses apa saja tidak terdefiniskan termasuk aktivitas fisik
8.		Simbol untuk menggambarkan sebuah pengambilan keputusan (<i>decision making</i>)
9.		Simbol yang menggambarkan layar peraga (monitor)
10.		Simbol sebuah inputan data secara manual

(Sumber : Kristanto (2018:75-77))



2.4 Teori Program

2.4.1 HTML



Gambar 2.1 Tampilan Logo HTML

2.4.1.1 Pengertian HTML

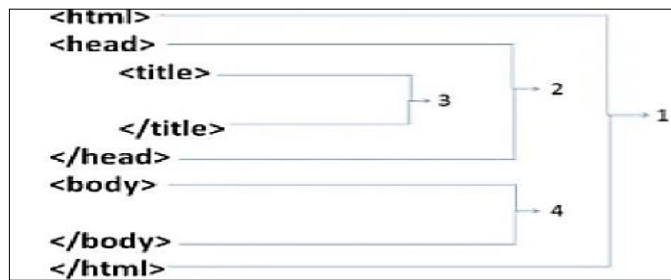
Hypertext Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi dalam sebuah penjelajah web internet dan memformat *hypertext* sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi [30].

HTML merupakan bahasa markup yang berisi perintah-perintah dengan format tertentu yang terstruktur untuk menampilkan tampilan tertentu [31].

2.4.1.2 Struktur Penulisan HTML

Terdapat beberapa teks yang harus ada pada HTML, diantaranya:

1. html
<html> : tag untuk memulai sebuah HTML
</html> : tag untuk menutup sebuah HTML
 2. head
<head> : tag untuk membuat bagian header
</head> : tag untuk penutup header
 3. title
<title> : tag untuk memberi judul, yang nantinya akan muncul di tab browser
</title> : tag untuk menutup judul
 4. body
<body> : tag untuk bagian body atau isi dalam HTML
</body> : tag penutup body
-



Gambar 2.2 Aturan Dasar Penulisan HTML
 Sumber : (Anamisa & Mufarroha, 2022 : 27)

2.4.2 CSS



Gambar 2.3 Tampilan Logo CSS

2.4.2.1 Pengertian CSS

CSS (*Cascading Style Sheets*) merupakan teknologi penting dalam pengembangan halaman web modern yang memungkinkan untuk memisahkan tampilan dari struktur dan konten sebuah halaman web [32].

CSS merupakan singkatan dari *Cascading Style Sheet*, yaitu dokumen web yang berfungsi mengatur elemen HTML dengan berbagai property yang tersedia sehingga dapat tampil dengan gaya yang diinginkan [33].

2.4.2.2 Sintaks CSS

Aturan CSS memiliki dua bagian utama yaitu pemilih, dan satu atau lebih deklarasi :



Gambar 2.4 Aturan CSS

Sumber : (Sastradipraja & Munawar, 2022 : 37)

Pemilih biasanya adalah elemen HTML yang ingin gaya. Setiap Deklarasi terdiri dari *property* dan *value*. Properti adalah atribut gaya yang ingin diubah. Setiap properti memiliki nilai.



2.4.3 PHP



Gambar 2.5 Tampilan Logo PHP

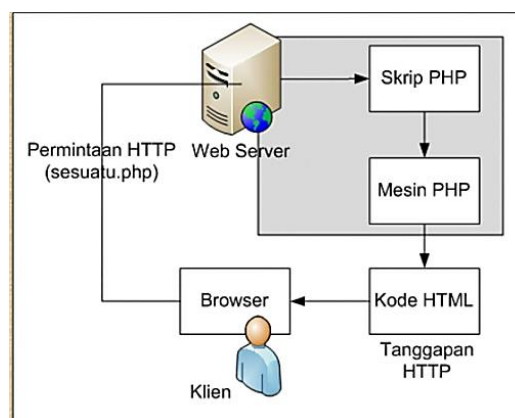
2.4.3.1 Pengertian PHP

PHP memiliki kepanjangan *Hypertext Pre-Processor* yang merupakan bahasa skrip yang digunakan untuk mengembangkan halaman web dan aplikasi web statis dan dinamis [34].

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dan diproses di peladen [35]

2.4.3.2 Cara Kerja PHP

Cara kerja PHP dimulai dari permintaan sebuah halaman web oleh peramban. Berdasarkan URL, peramban mendapatkan alamat dari penelitian web, mengidentifikasi halaman web, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh peladen web. Peladen web kemudian akan mencairkan berkas PHP yang diminta dan mengirimkan isinya ke mesin PHP. Mesin inilah yang kemudian memproses dan mengirimkan hasilnya ke klien berupa kode HTML [35].



Gambar 2.6 Cara Kerja PHP

Sumber : (Krisnanda & Kembuan, 2021 : 53-54)



2.4.4 JQuery



Gambar 2.7 Tampilan Logo jQuery

2.4.4.1 Pengertian JQuery

JQuery merupakan salah satu dari sekian banyak JavaScript *library*, yaitu kumpulan fungsi JavaScript siap pakai yang mempermudah dan mempercepat pembuatan kode JavaScript [36].

JQuery adalah sebuah *library* yang dibangun dengan menggunakan JavaScript untuk mengautomasi dan menyederhanakan perintah-perintah umum[37].

2.4.5 Javascript



Gambar 2.8 Tampilan Logo Javascript

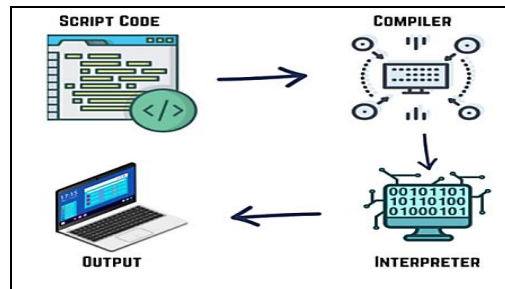
2.4.5.1 Pengertian JavaScript

JavaScript adalah bahasa pemrograman berbasis teks yang digunakan baik disisi klien dan sisi server yang memungkinkan seseorang membuat halaman web menjadi interaktif [38].

JavaScript merupakan *multi-paradigm language* (pemrograman procedural dan berorientasi objek), dan mendukung fungsionalitas dan gaya pemrograman imperatif [39].



2.4.5.2 Cara Kerja JavaScript



Gambar 2.9 Cara Kerja JavaScript

Sumber : (Wali, M. *et al.*, 2023 : 94)

Bahasa pemrograman JS tergolong sebagai bahasa tingkat tinggi (*High Level Programming Language*), berjenis scripting (*scripting language*), ditulis secara dinamis, dan dijalankan oleh interpreter. Bahasa tingkat tinggi artinya JS memiliki aturan penulisan yang menyerupai bahasa manusia. Sedangkan *Scripting Language* sebagai bahasa pemrograman yang lebih besar, seperti pada *web browser*. Sedangkan *Dynamically Typed* artinya, satu variabel pada suatu program tersebut berisi tipe data yang berbeda. Programmer dapat mengisi variabel dengan angka, kemudian mengganti dengan *value* huruf tanpa mengalami *error*. JavaScript harus dijalankan oleh interpreter(penerjemah). JS harus diterjemahkan ke dalam bahasa yang dimengerti oleh komputer supaya dapat dieksekusi.

2.4.6 XAMPP



Gambar 2.10 Tampilan Logo XAMPP

2.4.6.1 Pengertian XAMPP

XAMPP merupakan perangkat lunak web server apache yang didalamnya sudah menyediakan paket perangkat lunak lain kedalam satu buah paket yaitu database server MySQL dan mendukung pemrograman PHP [40].

XAMPP merupakan perangkat lunak (*free software*) bebas, yang mendukung untuk banyak sistem operasi yang merupakan kompilasi dari beberapa program [41].



2.4.7 MySQL



Gambar 2.11 Tampilan Logo MySQL

2.4.7.1 Pengertian MySQL

MySQL merupakan *database engine* atau *server database* yang mendukung bahasa database SQL sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data.[42].

MySQL adalah sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya sangat cepat, multi user serta menggunakan perintah dasar SQL (*Structure Query Language*) [43].

2.4.8 Sublime Text



Gambar 2.12 Tampilan Logo Sublime Text

2.4.8.1 Pengertian Sublime Text

Sublime text adalah aplikasi editornya para programmer web, mendukung berbagai bahasa pemrograman dan mampu menyajikan fitur syntax highlight hampir di semua bahasa pemrograman didukung oleh sublime text ini. [44].

Sublime text adalah text editor untuk berbagai Bahasa pemrograman, salah satunya adalah PHP. Text editor aplikasi yang digunakan programmer membuat program komputer dan mengedit *source code* dari bahasa pemrograman [45].



2.5 Studi Literatur

Tabel 2.6 Studi Litelatur

No	Judul/Penulis/ Tahun/ISSN	Masalah	Teori	Metode	Hasil
1.	Perhitungan Estimasi Waktu Pada Produksi Barang Dengan Menerapkan Algoritma Naïve Bayes Klasifikasi PT Hasil Raya Industries, Rima Rizqi W, Jurnal Informatika, Februari 2021, Hal.109-118 e-ISSN : 2722-2713 p-ISSN : 2549-0710	PT. Hasil Raya Industries. Selama ini terdapat kesulitan dalam melakukan perhitungan estimasi lama pengerjaan produksi barang, dikarenakan pada perhitungan estimasi masih manual, belum terdata dengan baik dan akurat	Naïve Bayes Klasifikasi, Estimasi, Produksi, Klasifikasi,	Naïve Bayes	Dengan menggunakan aplikasi waktu pengerjaan produksi barang, PT.Hasil Raya Industries dapat langsung menerima laporan hasil estimasi waktu produksi.
2.	Aplikasi Perhitungan Berat Barang Berbasis Web Dengan Metode Naïve Bayes. Arwin Datumaya Wahyudi Sumaril, Farel Putra Hidayat, Mochammad Syaifuddin Zuhri , Muhammad	Proses transaksi jual beli barang bekas di lakukan secara langsung antara pengepul dan pemilik barang bekas/loak biasanya dilakukan tanpa saling konfirmasi terlebih dahulu antara satu dengan lainnya,	Naïve Bayes, Aplikasi Web, Perhitungan berat, Barang bekas, berat dan dimensi barang.	Naïve Bayes	Aplikasi berbasis web yang dirancang dan diimplementasikan dapat membantu transaksi barang bekas/loak, dengan menggunakan metode Naïve Bayes pada penghitung berat barang



Lanjutan Tabel 2.6 Studi Litelatur

No	Judul/Penulis/ Tahun/ISSN	Masalah	Teori	Metode	Hasil
	Auful Kirom, Jurnal Mnemonic, Vol 5 No.2, September 2022, Hal.165- 172 e-ISSN : 2614-4808	ber dampak pada terjadinya ketidaksesuaian antara kualitas barang bekas/loak dan harga yang ditawarkan. Dibutuhkan sistem untuk menghitung berat barang dan estimasi harga barang			yang mampu mengestimasi harga barang secara efisien juga dapat mereduksi terjadinya kesalahan pengukuran berat barang.
3.	Sistem pendukung Keputusan Penerimaan Basiswa Menggunakan Metode Naïve Bayes, Alief Ulfa Kurnia , Agus Setia Budi Purnomo Hadi Susilo, Journal of Informatic Unisla, Vol 5 No.2 Tahun 2020, Hal 397 - 402 ISSN 2503-071 e- ISSN 2621- 511	Proses seleksi basiswa di Univeristas Ismal Lamongan masih secara perangkingan dan belum terkomputerisasi secara optimal. Perlu adanya sistem pendukung keputusan penerimaan basiswa menggunakan metode Naive Bayes.	Naïve bayes, probabili tas, basiswa .	Naïve Bayes	Sistem pendukung keputusan penerimaan basiswa menggunakan metode Naive Bayes membantu penyeleksian mahasiswa untuk menerima basiswa. Sistem yang dibangun membantu pihak rumah basiswa dalam penyaluran basiswa tepat sasaran serta menghapus kecurangan yang dilakukan oleh oknum.



Lanjutan Tabel 2.6 Studi Litelatur

No	Judul/Penulis/ Tahun/ISSN	Masalah	Teori	Metode	Hasil
4.	Implementasi Metode Naïve Bayes Dalam Penilaian Kinerja Sales Marketing pada PT Pachira Distrinusa. Anis Senika, Rasiban, Dadang Iskandar, Jurnal Media Informatika Budidarma, Vol. 6, No.1, Januari 2022, Hal 701-709 e-ISSN 2548-8368 p-ISSN 2614-5278	PT Pachira Distrinusa kesulitan mengambil keputusan menentukan layak tidaknya seorang sales untuk mendapatkan nilai yang efisien, dikarenakan sistem belum terkomputerisasi dan banyaknya dokumen karyawan yang tertumpuk.	Naïve Bayes, Penilaian Sales, Algoritma	Naïve Bayes	Sistem pendukung keputusan yang dibangun dapat diaplikasikan pada PT. Pachira Distrinusa, adanya aplikasi penilaian sales penilaian data lebih cepat juga dapat mengetahui prestasi para sales dan seberapa efektif kinerja karyawan berdasarkan kriteria PT Pachira Distrinusa.
5.	Sistem Uji Kelayakan Penerima BLT BPJS Menggunakan Metode Klasifikasi Algoritma Naive Bayes, Anita Rusmani Lefya, Mustikasari, Faisal, Jurnal of Artificial Intelligence & Data Science, Vol.3 No.1, 2023, Hal. 1-9 e-ISSN 2746-9190, p-ISSN 2746-9204	Banyaknya pendaftar penerima BLT BPJS di desa Tamatto membuat staf desa selaku pengelola membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mendapatkan hasil keputusan berupa layak atau tidaknya seseorang untuk mendapatkan bantuan.	Naive Bayes, uji kelayakan, klasifikasi.	Naive Bayes	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sistem uji kelayakan penerima bantuan BLT BPJS dengan menggunakan metode klasifikasi algoritma Naïve Bayes dapat membantu menyampaikan informasi berupa kelayakan seorang penerima bantuan BLT BPJS.



Dari semua referensi jurnal di atas, penulis memaparkan keterkaitan judul penelitian sebelumnya pada jurnal pembandingan 1 hanya menghitung estimasi waktu pengerjaan produksi, untuk jurnal pembandingan 2 menghitung estimasi harga, sedangkan sistem yang dibuat penulis berupa sistem perhitungan asumsi kebutuhan material proyek menggunakan metode *Naive Bayes*, dimana dapat mengetahui kuantitas material yang dibutuhkan sehingga dapat mengestimasi biaya proyek. Adapun jurnal pembandingan 3 sampai 5 memiliki keterkaitan pada pengambilan keputusan dengan objek yang berbeda, sedangkan sistem yang dibuat penulis memiliki keterkaitan pengambilan keputusan jenis material yang dibutuhkan dalam mengatur persediaan material yang lebih baik, sehingga dapat mengurangi resiko kekurangan material yang dapat menghambat kemajuan proyek. Kelebihan penelitian penulis adalah dengan memiliki estimasi jenis material untuk kebutuhan proyek, pengambilan keputusan dapat mengambil keputusan yang lebih tepat dalam perencanaan anggaran, pengadaan material, dan pengendalian biaya proyek, sehingga dapat mengoptimalkan sumber daya yang ada, menghindari kelebihan dan kekurangan material, serta mengalokasikan dana dengan bijaksana. Sistem yang dibuat menggunakan metode *Naive Bayes ini*, yang mana *Naive Bayes* digunakan untuk mengklasifikasikan data berdasarkan kemungkinan atau probabilitasnya. Hal ini dapat meningkatkan keakuratan perhitungan kebutuhan material proyek konstruksi dan membantu para pengelola proyek dalam mengestimasi kebutuhan material dengan tepat dan akurat.