KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

BAB III

ANALISIS SISTEM YANG BERJALAN

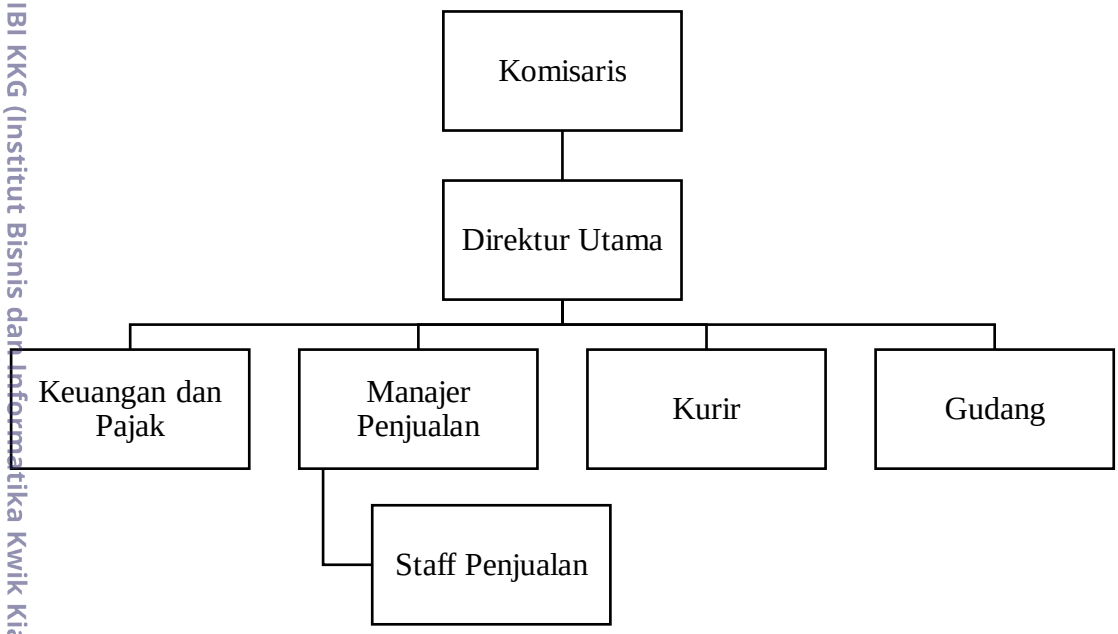
A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Gambar 3. 1
Logo PT Utama Kharisma Solusindo
Sumber : PT Utama Kharisma Solusindo

PT Utama Kharisma Solusindo adalah sebuah perusahaan yang mendistribusikan berbagai jenis *IT Hardware* dan sudah menjalin hubungan baik dengan *supplier* maupun juga konsumen selama lebih dari 10 Tahun. PT Utama Kharisma Solusindo telah menjual berbagai macam jenis dan *merk*, mulai dari *server, storage, cctv, security system, rack, power, network, audio visual, electronics, devices, PC end computing, printer, peripheral, memory, component, gaming,* dan *accessories.*

Pada mulanya perusahaan ini memiliki toko dan berjualan luring yang terletak di kawasan Mangga Dua, seiring berjalannya waktu dan mulai *bombing* dengan situs jual beli *online* ditambah dengan begitu banyak kompetitor di kawasan tersebut, maka perusahaan ini memutuskan untuk menutup toko fisiknya dan beralih ke situs jual beli *online* dan sekaligus membuat *landing page* agar lebih banyak orang yang lebih *aware* terhadap *brand* dari PT Utama Kharisma Solusindo

Setelah banyak bertambahnya situs jual beli *online* seperti *Tokopedia, Bukalapak, JD ID, Shopee, dan Lazada*. Perusahaan ini membuka banyak akun di *platform* tersebut untuk memperluas jaring pasar terutama di platform *Tokopedia*, perusahaan ini lebih fokus pada *platform Tokopedia* dikarenakan para konsumen yang tertarik pada elektronik banyak yang menggunakan *Tokopedia* untuk membeli



elektronik sesuai dengan keinginan mereka

Gambar 3. 2
Struktur Organisasi Perusahaan
Sumber : PT Utama Kharisma Solusindo

1. Komisaris : Melakukan pengawasan terhadap aktivitas yang menyangkut pengurusan perusahaan, serta memberikan masukan mengenai kebijakan kebijakan yang dilakukan oleh direksi.
2. Direktur Utama : Mengkoordinasikan dan mengendalikan seluruh kegiatan internal perusahaan di segala bidang (penjualan, kepegawaian, dan keuangan).
3. Keuangan dan Pajak : Bertanggung jawab untuk pencatatan dan pelaporan seluruh aktivitas yang berkaitan dengan keuangan, dan membuat laporan keuangan perusahaan.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

4. Manajer Penjualan : Bertanggung jawab atas penjualan, dan mendorong tim penjualan agar bekerja lebih baik.
5. Kurir : Bertanggung jawab atas pengiriman barang dari gudang sampai ke tangan konsumen.
6. Gudang : Rutin melakukan stock opname, dan memastikan jumlah fisik barang sesuai dengan pencatatan yang dilakukan. Selain itu, mencatat keluar masuknya barang.
7. Staff Penjualan : mencari pelanggan via ecommerce, menyusun strategi promosi penjualan, dan mencari mitra kerja untuk meningkatkan penjualan.

PT Utama Kharisma Solusindo ini memiliki visi dan misi yang sudah lama dibuat oleh pendiri dari perusahaan tersebut, visi misi sebagai berikut:

1. **Misi Perusahaan,** Memberikan pelayanan yang cepat, tepat dan efisien dengan penawaran terbaik kepada pelanggan di seluruh Indonesia.
2. **Visi Perusahaan,** Menjadi salah satu perusahaan penyedia terkemuka yang menyediakan berbagai produk yang berhubungan dengan Teknologi dan Informasi yang memiliki kualitas terbaik serta layanan resmi dari masing – masing *brand*.

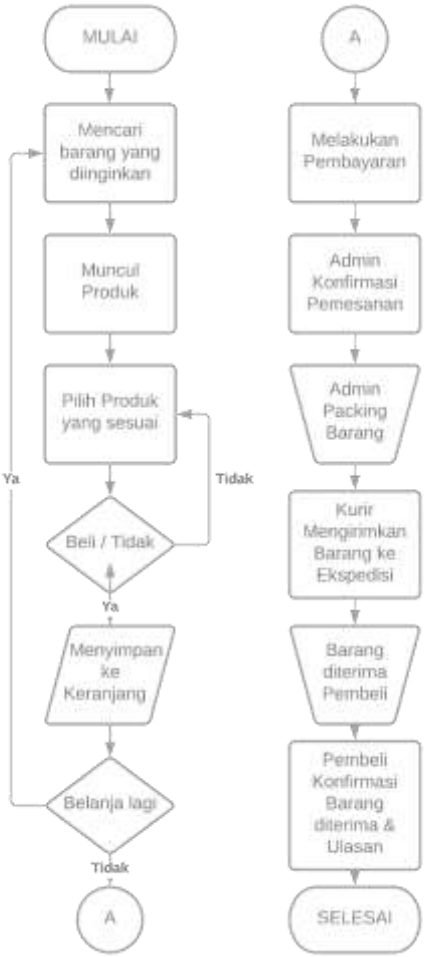
PT Utama Kharisma Solusindo juga memiliki motto “Utama Memberikan Layanan yang Terbaik” kepada semua *stakeholder* yang ada untuk dapat saling membantu satu sama lain.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

B. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Analisa yang telah dilakukan mendapatkan kesimpulan bahwa proses penjualan dan promosi yang dilakukan oleh PT. Utama Kharisma Solusindo berlangsung secara online melalui *platform marketplace* yaitu *Tokopedia*. Dirasa kurang dalam memaksimalkan penjualan, PT Utama Kharisma Solusindo berencana untuk membuat sebuah *platform* tersendiri untuk melakukan penjualan serta promosinya. Berikut adalah sistem penjualan di PT Utama Kharisma Solusindo yang berjalan saat dianalisa:



Gambar 3. 3
Flowchart Sistem Penjualan Produk
Sumber : Rangkuman dari analisis peneliti pada sistem penjualan Tokopedia

Penjelasan untuk gambar 3.3 mengenai *flowchart* sistem penjualan produk pada *marketplace Tokopedia* yang sedang berlangsung di PT Utama Kharisma Solusindo adalah sebagai berikut : Pembeli melakukan pencarian barang yang akan dibeli di *platform Tokopedia*. Setelah muncul produk yang dicari pembeli pada layar *monitor* maupun *handphone* pembeli yang nantinya akan di pilih oleh pembeli, selanjutnya masuk ke tahap pembeli melihat detail produk dan spesifikasi nya. Setelah itu, pembeli akan mengambil keputusan untuk membeli atau tidak. Jika pembeli merasa cocok dengan produk yang dilihat, maka pembeli akan memasukan produk tersebut ke keranjang.

Pembeli juga dapat membeli produk lainnya dan memasukkan ke keranjang untuk nantinya akan di *check-out* bersamaan ke tahap pembayaran. Setelah melakukan pembayaran, *admin* akan melakukan konfirmasi agar produk yang telah di *check-out* pembeli dapat diproses untuk dikirimkan. Selanjutnya, produk yang telah dibeli akan di-*packing* dan dikirimkan ke ekspedisi menggunakan kurir. Menunggu beberapa waktu sampai produk yang dikirim sampai kepada pembeli, lalu pembeli melakukan konfirmasi bahwa barang sudah diterima dan memberikan ulasan kepada penjual

© Hak Cipta Milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

C. Analisis Sistem yang akan dibuat

Bagi para pengguna *marketplace Tokopedia* untuk berjualan pasti tidak asing dengan fitur "*power merchant*", dimana kita sebagai penjual yang menggunakan fitur tersebut dikenakan biaya yang telah ditentukan oleh pihak *marketplace* yaitu sebesar 1,25% (data diambil pada Tanggal 14 Juli 2021) dari harga total penjualan.

Dengan alasan ini PT Utama Kharisma Solusindo mencari solusi dengan membuat *e-commerce* khusus untuk pelanggan yang ingin berbelanja keperluan perangkat keras dan lunak TI.

Disamping hal tersebut, dengan adanya begitu banyak lapak yang ada di *platform marketplace Tokopedia* tersebut membuat lapak dari PT Utama Kharisma Solusindo menjadi "perang harga" terhadap lapak – lapak lain yang ada untuk memperebutkan pelanggan, dirasa tidak baik untuk dilakukan kepada sesama

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

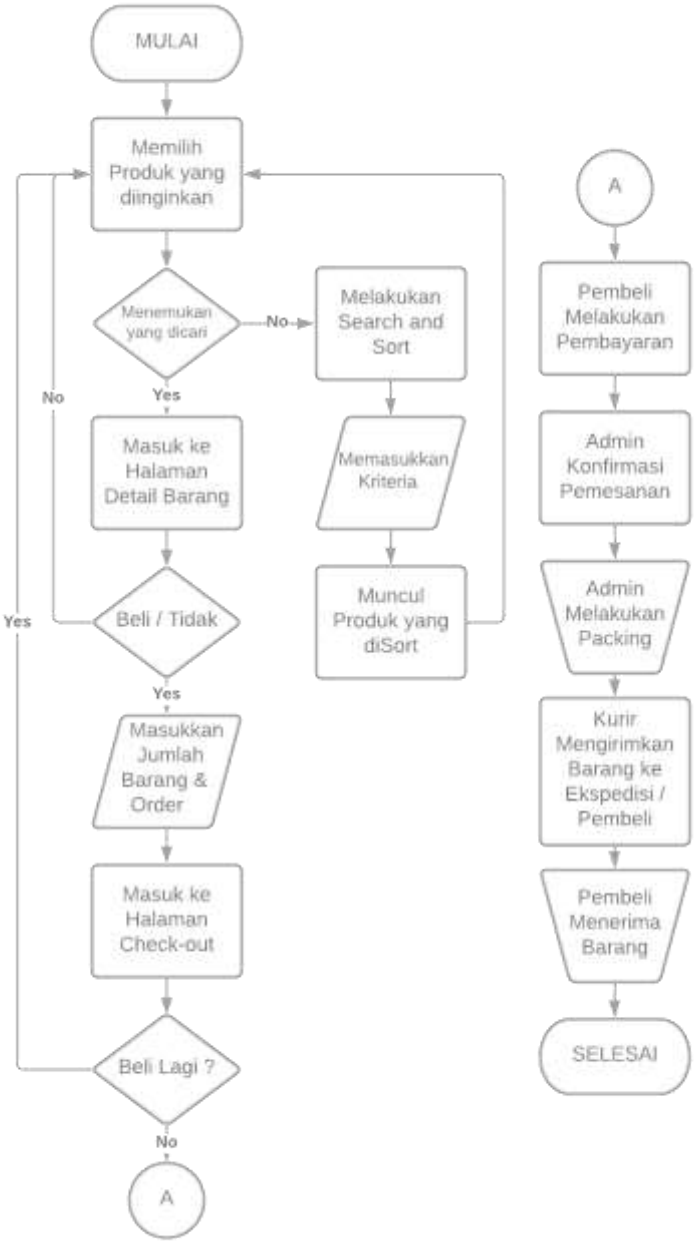
pedagang untuk itu PT Utama Kharisma Solusindo membuat situs yang dapat bertransaksi tanpa perantara.

Gambar 3. 4
Flowchart Sistem Registrasi
Sumber : Ilustrasi Peneliti pad a Sistem Registrasi

Berikut adalah penjelasan untuk gambar 3.4 mengenai illustrasi peneliti pada sistem registrasi yang akan diimplementasikan terhadap situs *e-commerce* PT Utama Kharisma Solusindo. Pertama kita mulai dengan masuk ke dalam halaman registrasi, lalu pelanggan akan mengisi *form* yang memuat nama, *email*, *password* dan konfirmasi *password*, setelah pelanggan memasukkan data, selanjutnya sistem

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

akan memvalidasi apakah data yang diinput oleh pelanggan sudah benar dan lengkap, jika sudah benar dan lengkap data akan disimpan ke database UtamaShop pada tabel *user*, jika data sudah masuk ke tabel *user*, maka pelanggan langsung masuk kedalam halaman utama untuk berbelanja.



Gambar 3. 5
Flowchart Sistem Transaksi

Sumber : Ilustrasi Peneliti pada Sistem Transaksi

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Berikut adalah sebuah penjelasan untuk gambar 3.5 yang dimana mengambarkan *flowchart* dari sistem transaksi yang akan diimplementasikan ke *e-commerce* untuk PT Utama Kharisma Solusindo. Pertama pembeli akan memilih produk dari tampilan yang ada pada halaman utama, jika tidak menemukan produk yang dicari oleh pembeli, pembeli dapat menggunakan fitur *sort* dengan algoritma *naïve bayes*, produk sesuai akan muncul, setelah muncul apa yang dicari oleh pembeli, selanjutnya pembeli memilih lagi mana yang sesuai dengan keinginannya.

Setelah dapat apa yang pembeli inginkan, dapat langsung masuk ke detail barang lalu memasukkan jumlah barang yang akan dibeli lalu tekan tombol order dan segera akan di arahkan ke halaman *check-out*, disini pembeli dapat menambahkan lagi produk yang lain, karena *e-commerce* ini sudah menggunakan fitur keranjang. Setelah menambahkan lalu masuk ke halaman *check-out* dan lakukan pembayaran.

Admin dari *e-commerce* akan melakukan konfirmasi bahwa barang yang ingin dibeli telah dibayar, selanjutnya *admin* akan melakukan *packing* terhadap barang yang dibeli, selanjutnya kurir membawa barang tersebut langsung ke pembeli atau ke ekspedisi jika pembeli berada diluar Jakarta. Pembeli akan menerima barang yang telah dikirim tadi dan proses transaksi telah selesai.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

D. Metodologi Penelitian

1. *Metode Penelitian*

Untuk memaksimalkan hasil penelitian, maka dalam pembuatan penelitian ini peneliti menggunakan beberapa metode. Berikut ini peneliti menguraikan seluruh metode yang digunakan selama pembuatan penelitian ini :

a. Metode Kualitatif

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Dalam penelitian kualitatif instrumennya adalah orang atau human instrument, yaitu peneliti itu sendiri. Untuk dapat menjadi instrumen, maka peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas, sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret, dan mengkonstruksi situasi sosial yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna

b. Metode Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini, metode pengembangan sistem yang peneliti pilih adalah metode model waterfall untuk membuat website *e-commerce*. Tahap – tahap proses model waterfall sebagai berikut:

1) Communication

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan perangkat lunak, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan objek penelitian yaitu pemilik dari PT Utama Kharisma Solusindo, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

2) Planning

Proses *planning* merupakan lanjutan dari proses *communication (analysis requirement)*. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen perencanaan proses pengembangan perangkat lunak atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan proses pengerjaan.

3) Modeling

Proses *modelling* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dilakukan pengkodean perangkat lunak. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan *detail* (algoritma) prosedural.

4) Construction

merupakan proses membuat *coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Programmer akan menerjemahkan kebutuhan ke dalam bentuk antarmuka perangkat lunak melalui pengkodean. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu perangkat lunak, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan pengujian adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap perangkat lunak untuk kemudian bisa diperbaiki.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

5) Deployment

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah perangkat lunak. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*. Kemudian perangkat lunak yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

2. *Teknik Pengumpulan Data*

Untuk mendapatkan informasi - informasi yang selanjutnya akan diolah menjadi sebuah data, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu dengan wawancara narasumber, melakukan observasi dan studi pustaka.

a. Wawancara Terstruktur

Untuk mengumpulkan informasi yang akan membantu dalam proses pembuatan aplikasi, peneliti melakukan wawancara terstruktur terhadap Ibu Lie Phing selaku pemilik dari PT Utama Kharisma Solusindo.

b. Observasi

Observasi dilakukan agar peneliti mengetahui bagaimana alur kerja dari PT Utama Kharisma Solusindo, dengan melakukan observasi, peneliti mengetahui sejauh apa sistem yang akan dibutuhkan nanti.

c. Studi Pustaka

Peneliti juga banyak mencari teori tentang hal - hal yang berhubungan dengan Penelitian ini, seperti pemrograman laravel untuk membuat *e-commerce* dan teori algoritma *naive bayes*, untuk dapat mengembangkan aplikasi yang dirancang.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

3. *Teknik Analisis Data*

Data yang nantinya akan peneliti kumpulkan akan diproses dan dianalisis, sehingga data dan informasi yang telah peneliti dapatkan akan dipergunakan untuk pembuatan aplikasi *e-commerce* bagi PT Utama Kharisma Solusindo agar perusahaan dapat meningkatkan kinerja serta penjualan.

Teknik analisis data yang Peneliti gunakan tentunya menggunakan Teknik analisis data kualitatif yaitu sebagai berikut :

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan tahapan teknik analisis data kualitatif. Reduksi data adalah menyederhanakan, mengklasifikasikan dan menghapus data yang tidak perlu sehingga data tersebut dapat menghasilkan informasi yang bermakna dan memudahkan dalam menarik kesimpulan. Jumlah data yang besar dan data yang kompleks, dan analisis data perlu dilakukan melalui tahap reduksi. Lakukan tahap reduksi ini untuk memilih apakah data relevan dengan tujuan akhir.

Peneliti melakukan pemilihan data - data yang diperlukan sesuai dengan yang perusahaan tetapkan. Setelah peneliti melihat data dari PT Utama Kharisma Solusindo, peneliti memusatkan dan memfokuskan kepada kinerja dan penjualan perusahaan.

b. Penyajian Data

Penyajian data juga merupakan tahapan dari teknologi analisis data kualitatif. Penyajian data adalah suatu kegiatan yang menyusun kumpulan data secara sistematis dan mudah dipahami, sehingga memberikan

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

kemungkinan penarikan kesimpulan. Penyajian data kualitatif dapat berupa teks naratif (dalam bentuk catatan lapangan), matriks, grafik, jaringan atau gambar. Melalui penyajian data, data berikut akan diatur dalam mode relasional, yang membuatnya lebih mudah untuk dipahami.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menyajikan data dalam bentuk naratif dan tabel untuk mempermudah memahami data.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dan verifikasi data merupakan tahapan akhir dari teknik analisis data kualitatif. Untuk melihat hasil reduksi data tetap mengacu pada tujuan analisis yang ingin dicapai. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui makna dari data yang terkumpul dengan mencari hubungan, persamaan atau perbedaan untuk menarik kesimpulan sebagai jawaban atas pertanyaan yang ada.

Kesimpulan dari penelitian ini akan diperoleh dari hasil data - data yang sudah dirangkum menjadi sebuah kesimpulan yang nantinya akan menjadi sebuah pendukung dalam mengambil keputusan untuk mengembangkan aplikasi tersebut.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

4. Teknik Pengukuran Data

Dalam penelitian pada metode naïve bayes ini, peneliti menggunakan data dummy untuk melakukan pengujian terhadap metode yang digunakan pada website *e-commerce* UtamaShop.

Cara yang digunakan pada algoritma naïve bayes untuk menentukan produk yang akan dipilih adalah dengan melakukan perhitungan probabilitas sederhana dari produk yang mendekati dengan yang diinginkan.

Pemahaman kita tentang teorema ini dimulai dengan fakta bahwa Teorema *Bayes* berdasarkan probabilitas dan karenanya penting untuk mendefinisikan beberapa notasi di awal.

P (A) mengacu pada probabilitas terjadinya peristiwa A, sedangkan P (A| B) mengacu pada kondisional probabilitas peristiwa A mengingat bahwa peristiwa B telah terjadi.

Teorema *Bayes* didefinisikan sebagai berikut:

$$P(A|B) = P(B|A)\ P(A)/P(B)$$

Pertama-tama mari kita buktikan teorema ini.

Kita sudah tahu bahwa

$$P(A|B) = P(A\ \&\ B)/P(B)$$

[Ini adalah probabilitas bahwa peristiwa berikutnya akan menjadi A ketika B telah terjadi] mirip dengan :

$$P(B|A) = P\ (B\ \&\ A)/P(A)$$

Dari rumus diatas, sehingga :

$$P\ (B\ \&\ A) = P(B|A) * P(A)$$

Dengan menempatkan nilai P (B &A) ini dalam persamaan (2), kita mendapatkan :

$$P(A|B) = P(B|A)\ P(A)/P(B)$$

Ini membuktikan teorema *Bayes*.

Adapun proses proses yang akan diimplementasikan pada website *e-commerce* UtamaShop dalam membantu pelanggan untuk mendapatkan produk yang diinginkan, prosesnya adalah sebagai berikut : Proses yang dilakukan oleh sistem dalam mengimplementasikan algoritma naïve bayes akan dijabarkan dengan langkah sebagai berikut :

a. Sistem akan menerima masukkan yang diberikan oleh pelanggan pada halaman filter naïve bayes,
b. Sistem akan mencari jumlah data pada database berdasarkan kategori yaitu "Laptop *Gaming*" dan "Laptop *Office*",
c. Sistem juga akan mencari jumlah data cpu, ram dan vga yang sesuai dengan keinginan pelanggan,
d. Setelah mendapatkan semua jumlah yang dibutuhkan untuk dihitung, berikutnya jumlah tersebut dimasukkan kedalam rumus yang menghitung semua laptop *gaming* dibagi dengan seluruh data, atau menghitung semua laptop *office* dibagi dengan seluruh jumlah data,
e. Sistem akan mencari perbandingan apakah yang ditampilkan kategori *gaming* atau *office* dengan memasukkan rumus = jumlah laptop *gaming* * (jumlah cpu kategori laptop *gaming* yang sesuai dengan pelanggan tetapkan dibagi dengan jumlah laptop *gaming*) * (jumlah ram kategori laptop *gaming* yang sesuai dengan pelanggan tetapkan dibagi dengan jumlah laptop *gaming*) * (jumlah vga kategori laptop *gaming* yang sesuai dengan pelanggan tetapkan dibagi dengan

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

jumlah laptop *gaming*) dan rumus yang sama dilakukan untuk kategori laptop *office*

f. Setelah sistem menghitung dan mendapatkan jumlah lebih besar pada laptop *gaming*, maka sistem akan menampilkan rekomendai untuk laptop *gaming* yang sesuai dengan keinginan pelanggan.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.