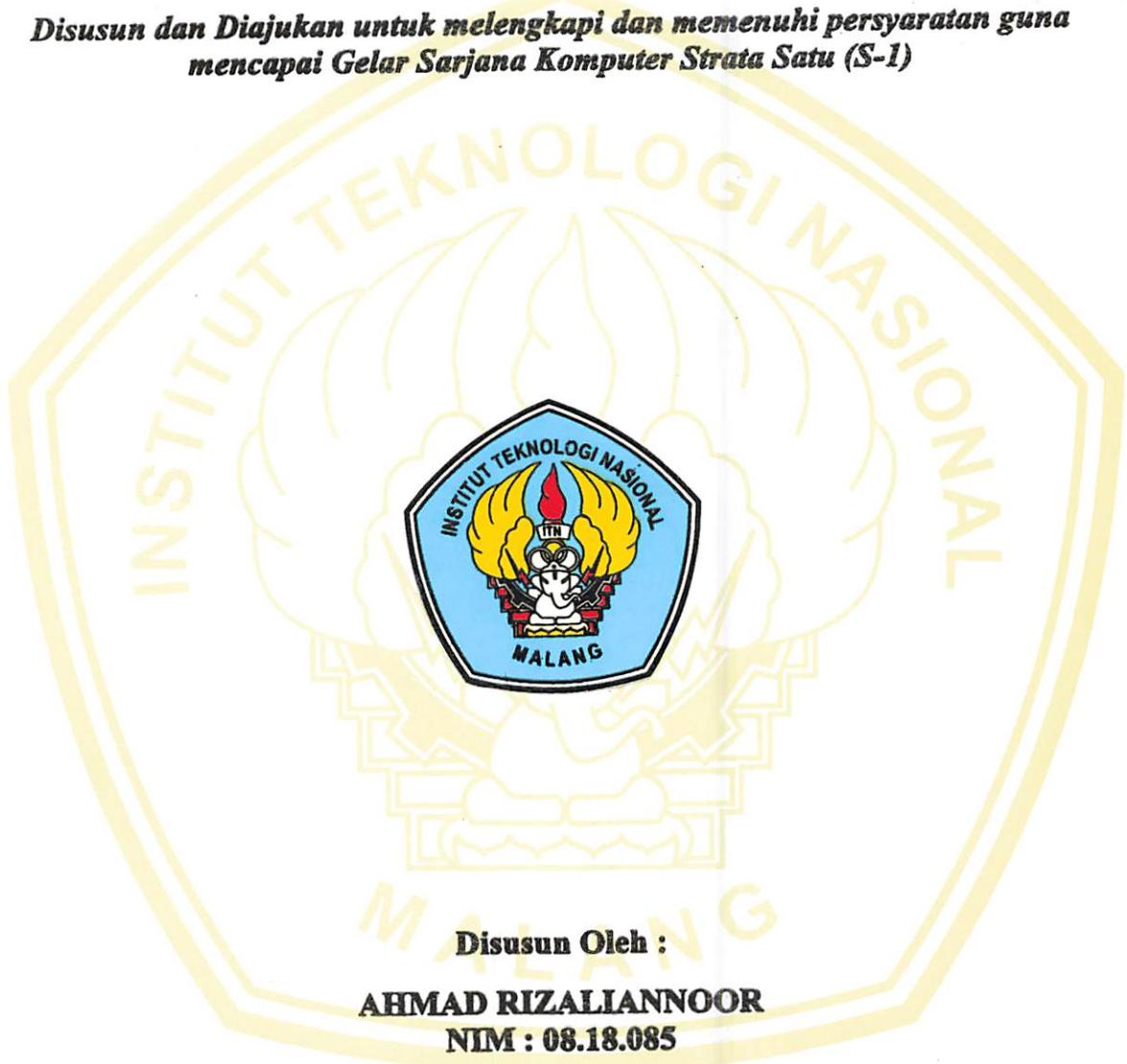


E-COMMERCE DENGAN MENGGUNAKAN METODE FREQUENT PATTERN GROWTH DI TOKO BUCKSLAB GAMERS

SKRIPSI

Disusun dan Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna mencapai Gelar Sarjana Komputer Strata Satu (S-1)



Disusun Oleh :

**AHMAD RIZALIANNOOR
NIM : 08.18.085**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2016**

三

1947年1月20日
王光英

THE HISTORY OF THE CHINESE PEOPLES

ମୁଦ୍ରାକାରୀ କରିବାକୁ ପରିଚାଳନା କରିବାକୁ ପରିଚାଳନା କରିବାକୁ

卷之三

CHIARALI DI LONDRA IN TERRA D'ITALIA
CON UN PERSONAGGIO DELL'ESPRESSO RICORDA IL VECCHIO

LEMBAR PERSETUJUAN

E-COMMERCE DENGAN MENGGUNAKAN METODE FREQUENT PATTERN GROWTH DI TOKO BUCKSLAB GAMERS

SKRIPSI

Disusun dan Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna mencapai Gelar Sarjana Komputer Strata Satu (S-1)

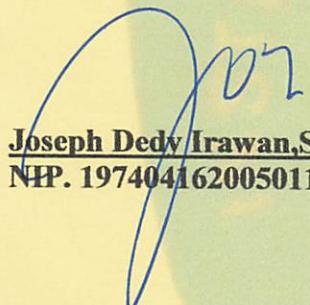
Disusun Oleh :

AHMAD RIZALI ANNOOR

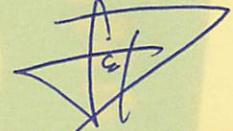
NIM : 08.18.085

Diperiksa dan Disetujui

Dosen Pembimbing I


Joseph Dedy Irawan,ST.MT.
NIP. 197404162005011002

Dosen Pembimbing II


Sonny Prasetyo,ST.MT.
NIP.P1031000433

Mengetahui
Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1




Joseph Dedy Irawan,ST.MT.
NIP. 197404162005011002

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

2016

**LEMBAR KEASLIAN
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Rizaliannoor
NIM : 08.18.085
Fakultas : Fakultas Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berudul :

**“E-COMMERCE DENGAN MENGGUNAKAN METODE FREQUENT
PATTERN GROWTH DI TOKO BUCKSLAB GAMERS”**

Adalah skripsi sendiri bukan duplikasi serta mengutip atau menyadur seluruhnya karya orang laing kecuali dari sumber aslinya.



Malang, 30 September 2015
Yang membuat pernyataan

Ahmad Rizaliannoor



E-COMMERCE DENGAN MENGGUNAKAN METODE FREQUENT PATTERN-GROWTH DI TOKO BUCKSLAB GAMERS

Ahmad Rizaliannoor / 08.18.085
Teknik Informatika Institut Teknologi Nasional Malang
Rizaliannoor_ahmad@yahoo.com

Abstrak

Buckslab Gamers merupakan salah satu badan usaha yang melakukan kegiatan usaha dibidang penjualan DVD-DVD game original. Selama ini, Buckslab Gamers memperkenalkan atau mempromosikan DVD nya menggunakan banner dan pamflet. Hal ini tentu menghambat kegiatan promosi dan mempersempit jangkauan pemasaran karena cakupan wilayah pemasaran yang terbatas. Buckslab Gamers juga hanya menangani pembelian secara langsung sehingga calon pembeli yang berada di luar kota hanya dapat membeli DVD dari Buckslab Gamers dengan cara datang ke Toko Buckslab Gamers di Malang. Selain itu, proses pembuatan laporan yang kurang baik menyulitkan pemilik Buckslab Gamers untuk mengetahui perkembangan usahanya.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka solusi yang diberikan adalah membuat suatu website e-commerce Buckslab Gamers sebagai media promosi, transaksi jual beli secara online, dan fasilitas pembuatan laporan setiap bulan. Dalam desain website ini terdapat dua menu yaitu menu customer dan administrator. Selain itu, untuk mengolah data-data transaksi yang terkubur maka akan dilakukan pengolahan data atau data mining sehingga nantinya informasi-informasi dari data-data yang terkubur tersebut dapat dijadikan suatu knowledge. Knowledge tersebut bisa dipergunakan oleh para pembuat keputusan, dalam kasus ini bagi toko Buckslab Gamers, untuk membantu promosi DVD game yang tepat ke pelanggan.

Dengan menerapkan sistem seperti ini, Buckslab Gamers dapat melakukan proses promosi secara tepat ke customer. Selain itu mempermudah bagi pemilik dalam proses pengolahan data dan pelaporan dapat dilakukan dengan cepat dan akurat. Bagi para customer, sistem ini sangat membantu. Customer tidak perlu datang langsung ke lokasi untuk membeli DVD yang diinginkan, sehingga menghemat waktu untuk sampai ke lokasi. Customer bisa mendapatkan produk yang diinginkan cukup dari tempat duduknya.

THE JAPANESE ECONOMY IN THE 1990'S THEORY, PRACTICE AND POLICY

£80.81% **Annual Return**
Total Investment £100000
Initial Investment £100000
Annual Income £8081.00

Digitized by

az erőfeszítésekkel összhangban, azonban a legtöbb résztvevő nem támogatja a kormányzatot, mivel a kormányzatnak a hosszú ideje óta nem sikerült megoldani a vállalkozásoknak a működését szolgáló törvényeket. A vállalkozásoknak a működésükhez szükséges törvényeket a kormányzatnak a hosszú ideje óta nem sikerült megoldani. A vállalkozásoknak a működésükhez szükséges törvényeket a kormányzatnak a hosszú ideje óta nem sikerült megoldani. A vállalkozásoknak a működésükhez szükséges törvényeket a kormányzatnak a hosszú ideje óta nem sikerült megoldani.

KATA PENGANTAR

Selesainya Laporan Tugas Akhir ini atas berkat rahmat Allah Yang Maha Esa, yang memberikan bimbingannya kepada penulis. Laporan Tugas Akhir ini untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program pendidikan Sarjana (S1) Jurusan Teknik Informatika di ITN (Institut Teknologi Nasional) Malang.

Pada kesempatan ini pula, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas pengarahan, petunjuk, kepercayaan dan bantuan yang sangat berharga hingga selesaiya laporan Tugas Akhir ini, kepada yang terhormat:

1. Bapak Joseph Dedy Irawan,ST.MT. dan Bapak Sonny Prasetyo,ST.MT. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang Telah Banyak Memberi petunjuk dan pengarahan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Yosep Agus Pranoto,ST.MT dan Bapak Suryo Adi Wibowo,ST.MT selaku Dosen Penguji yang sangat membantu dalam hal perbaikan dan penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Perpustakaan Institut Teknologi Nasional (ITN) Malang, yang telah menyediakan literatur-literatur yang dapat digunakan sebagai bahan kajian untuk membantu dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

Akhir kata segala saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati demi kesempurnaan tugas penulisan berikutnya. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Malang, 25 September 2015

Penulis

KATA PENGANTAR

Selamat datang di buku Akhir ini siswa perawat STKIP Yogyakarta
Esensi dan makna pengembangan kewirausahaan dalam
masyarakat modern berdampak pada
(12) Jurusan Kesehatan Terapan di ITK (Institut Teknologi Nasional) Medan.
Buku yang ditulis ini bertujuan untuk memberikan gambaran
tentang kewirausahaan pada masa kini dan masa
depan dengan berdasarkan pengetahuan dan
perilaku diri sendiri. Buku ini dibuat dengan tujuan
1. Memberi kepada Dosen dan Mahasiswa STKIP Yogyakarta
sebagai bahan pertimbangan dalam menulis Akhir ini
berdasarkan hasil penelitian dan penemuan
2. Memberi bantuan dan pengetahuan teknologi
kepadanya yang akan mengikuti
Wiprogram STKIP segera Dalam mendekati dunia
berdasarkan dunia real sebenarnya. Untuk
3. memberi pengetahuan teknologi Nasional (ITK) Yogyakarta
mendekati dunia nyata dengan
untuk mempermudah dalam mencapai tujuan jadi siswa
Akhir kali ini
dengan sejauh pemahaman dan pemahaman akhir
Laporan yang Akhir ini dapat membantu agar
Akarpeny, 28 Februari 2012

Bantuan

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
BAB II	6
LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Data Mining.....	6
2.2 Pengertian Association Rule Mining.....	7
2.3 Pengertian FP-Tree.....	8
2.4 Pengertian FP-Growth	9
2.5 Penerapan Metode FP-Tree, FP-Growth dan Association Rule	10
2.5.1 Pembuatan FP-Tree	11
2.5.2 Algoritma FP-Growth.....	19
2.5.3 Pembuatan Association Rule	21
2.6 Pengertian Sistem Informasi.....	23
2.7 Pengertian Database	24
2.7.1 Hirarki Database.....	25
2.8 Perancangan Sistem.....	26
2.8.1 Diagram	26
2.8.2 Data Flow Diagram	27
2.8.3 Entity Relationship Diagram.....	28
2.8.4 Pengertian Flow Chart.....	29

GÄRTNERIN

III	ABSTRACT
IV	KLAUS PINGUIN/INTRO
V	DATENARTEI
VI	DATENAR-GÄRTNER
VII	DATEN-KÄTHER
I	BABY
II	SENDUNGSGÄRTNERIN
1	1.1. Einleitung und Motivation
2	2.1. Rundgang Messestand
3	3.1. Einzug in Messestand
4	4.1. Erinnerung an Messestand
5	5.1. Methodologie Pauschalierung
6	6.1. BABY
7	LÄUFERAGARTNERIN
8	8.1. Pendlerin Drei Zeitungen
9	9.1. Pendlerin ASSOCIAZIONE KLEINE MÜNDE
10	10.1. Pendlerin EP-Tee
11	11.1. Pendlerin EP-COFFEE
12	12.1. Pendlerin Methode EP-TEA mit der Verkaufsrolle
13	13.1. Pendlerin EP-TEA
14	14.1. Pendlerin EP-COFFEE
15	15.1. Pendlerin ASSOCIATION KLEINE MÜNDE
16	16.1. Pendlerin SISTEM LÖTUNGEN
17	17.1. Pendlerin Dispense
18	18.1. Hinterl. Dispenses
19	19.1. Pendlerin Dispense
20	20.1. Discounter
21	21.1. Gute Frau Discounter
22	22.1. Early Retirement Dispenser
23	23.1. Pendlerin Frau Dispenser

2.9	PHP.....	31
2.10	MySQL.....	32
2.11	Apache Webserver	35
2.12	Pengertian <i>E-Commerce</i>.....	35
2.12.1	Keuntungan E-Commerce	35
2.12.2	Jenis-Jenis <i>E-Commerce</i>	36
2.12.3	Perbedaan <i>E-Commerce</i> dan Perdagangan Secara Manual	37
2.12.4	Proses-Proses Di Dalam <i>E-Commerce</i>	38
2.12.5	Fasilitas Di Dalam <i>E-Commerce</i>.....	38
2.12.6	Mekanisme <i>E-Commerce</i>.....	39
BAB III.....		40
RANCANGAN SISTEM		40
3.1	Analisa Sistem.....	40
3.1.1	Sistem Informasi yang digunakan saat ini	40
3.1.2	Identifikasi masalah.....	41
3.1.3	Usulan Pemecahan Masalah	42
3.2	Perancangan Sistem.....	43
3.2.1	DFD level 0.....	43
3.2.2	Data Flow Diagram Level 1.....	41
3.2.3	Data Flow Diagram Level 2.....	46
3.2.4	Desain Entity Relational Diagram Fisik.....	50
3.3	Desain Database.....	51
3.4	Desain Menu	56
3.5	DesainInput/Output	57
3.5.1	Rancangan halaman Home	57
3.5.2	Rancangan halaman DVD	58
3.5.3	Rancangan <i>form</i> detail DVD.....	59
3.5.4	Rancangan <i>formregister customer</i>.....	60
3.5.5	Rancangan<i>formdetailShopping Cart</i>	61
3.5.6	Rancangan<i>form history order customer</i>	62
3.5.7	Rancangan <i>form entryreview games</i>	63
3.5.8	Rancangan <i>form tambah / edit genre</i> DVD	64

3.1	31	3.9	316
3.2	33	3.10	320
3.2.1	33	3.11	Abgabe Aufzettel
3.2.2	33	3.12	Überleitung A-Commerce
3.2.3	33	3.12.1	Kommunikation E-Commence
3.2.4	33	3.12.2	Joint-Joint A-Commence
3.2.5	33	3.12.3	Überleitung E-Commence aus bestehendem Prozess Modell
3.2.6	33	3.12.4	Prozess-Profil der Disjunkt E-Commence
3.2.7	33	3.12.5	Fallübersicht Disjunkt E-Commence
3.2.8	33	3.12.6	Modellierung E-Commence
	40		BAB III
	40		RANGANAGAN SYSTEM
3.1	40	3.1	System Struktur
3.1.1	40	3.1.1	System Struktur und Grundprinzipien
3.1.2	41	3.1.2	Identifizierte Massnahmen
3.1.3	41	3.1.3	Ursprüngliche Vorschläge
3.1.4	41	3.1.4	Bestimmung Größen
3.1.5	41	3.1.5	DHD Level 0
3.2	41	3.2	Das Flow Diagram Level 1
3.2.1	41	3.2.1	Das Flow Diagram Level 2
3.2.2	41	3.2.2	Das Flow Diagram Level 3
3.2.3	41	3.2.3	Das Flow Diagram Level 4
3.2.4	41	3.2.4	Design Entitäten Realization Diagramm Flirk
3.3	42	3.3	Design Displays
3.4	42	3.4	Design Menü
3.5	42	3.5	Design Nutzgruppen
3.5.1	42	3.5.1	Rangierung persönliche Forme
3.5.2	42	3.5.2	Rangierung persönliches DVD
3.5.3	42	3.5.3	Rangierung Wahrnehmung DVD
3.5.4	42	3.5.4	Rangierung kulturreller CrossOver
3.5.5	42	3.5.5	Rangierung kulturreller Klapptasche
3.5.6	42	3.5.6	Rangierung kulturreller Objekt ausgewählt
3.5.7	42	3.5.7	Rangierung kulturreller Sammlung
3.5.8	42	3.5.8	Rangierung Wahrnehmung DVD

3.5.9	Rancangan form list order	65
3.5.10	Rancangan Form Setting Rule	66
3.6	Desain Flowchart Diagram	67
3.6.1	Flowchart Entry DVD	67
3.6.2	Flowchart Transaksi Order DVD	68
3.6.3	Flowchart KonfirmasiPembayaran.....	69
BAB IV	70
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		70
4.1	Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras	70
4.1.1	Kebutuhan <i>Hardware</i>	70
4.1.2	Kebutuhan <i>Software</i>	70
4.2	Implementasi dan Pengujian	71
4.2.1	Halaman Utama (Home).....	71
4.2.2	Halaman Daftar DVD.....	72
4.2.3	Halaman Detail DVD	73
4.2.4	Halaman Shopping Cart	74
4.2.5	Halaman Register Customer	75
4.2.6	Halaman Shipping Detail.....	76
4.2.7	Halaman Shipping Confirmation	77
4.2.7	Halaman Payment Confirmation.....	79
4.2.8	Halaman History Order	80
4.2.9	Halaman Depan Admin	81
4.2.10	Halaman Depan Operator	82
4.2.11	Halaman Add Review.....	83
4.2.12	Halaman Edit Genre DVD.....	84
4.2.13	Halaman Deskripsi DVD.....	85
4.2.14	Halaman List Order.....	86
4.2.15	Halaman Detail Order	87
4.2.16	Halaman Depan Manager	88
4.2.17	Halaman Setting Rule.....	89
4.3	Pengujian Sistem	90
4.3.1	Pengujian Fungsional	90

4.3.2 Pengujian Kepuasan Pengguna	90
BAB V	93
PENUTUP.....	93
5.1 Kesimpulan	93
5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan-tahapan untuk mendapatkan <i>knowledge</i> dari proses data mining.....	7
Gambar 2. 2 Algoritma FP Growth	10
Gambar 2. 3 <i>Hasil pembentukan FP-Tree setelah pembacaan TID 1.</i>	14
Gambar 2. 4 <i>Hasil pembentukan FP-Tree setelah pembacaan TID 2</i>	14
Gambar 2. 5 <i>Hasil pembentukan FP-Tree setelah pembacaan TID 3</i>	15
Gambar 2. 6 <i>Hasil pembentukan FP-Tree setelah pembacaan TID 4.</i>	15
Gambar 2. 7 <i>Hasil pembentukan FP-Tree setelah pembacaan TID 5.</i>	16
Gambar 2. 8 <i>Hasil pembentukan FP-Tree setelah pembacaan TID 6.</i>	16
Gambar 2. 9 <i>Hasil pembentukan FP-Tree setelah pembacaan TID 7.</i>	17
Gambar 2. 10 <i>Hasil pembentukan FP-Tree setelah pembacaan TID 8.....</i>	18
Gambar 2. 11 Hasil pembentukan FP-Tree setelah pembacaan TID 9.	18
Gambar 2. 12 <i>Hasil pembentukan FP-Tree setelah pembacaan TID 10.....</i>	19
Gambar 2. 13 Kondisi FP-Tree untuk E.	20
Gambar 2. 14 Kondisi FP-Tree untuk A.....	20
Gambar 2. 15 Rumus menghitung <i>confidence</i>	21
Gambar 2. 16 Rumus menghitung <i>confidence</i>	25
Gambar 2. 17 Relasi <i>One to one</i>	29
Gambar 2. 18 Relasi <i>One to many</i>	29
Gambar 2. 19 Relasi <i>Many to many</i>	29
Gambar 3. 1 DFD level 0.....	43
Gambar 3. 2 Data Flow Diagram Level 1.....	41
Gambar 3. 3 <i>Data Flow Diagram Level 2 (Master Data)</i>	46

DATA NUMBER

Chapter 2, 1. Japanese-lesbian adult membership knowledges about bases 5.....	mining														
10	Chapter 2, 2. Japanese FB Group 11	Chapter 2, 3. Many Japanese FB-User members 14	Chapter 2, 4. Many Japanese FB-User members 15	Chapter 2, 5. Many Japanese FB Group 16	Chapter 2, 6. Many Japanese FB-User members 17	Chapter 2, 7. Many Japanese FB-User members 18	Chapter 2, 8. Many Japanese FB-User members 19	Chapter 2, 9. Many Japanese FB-User members 20	Chapter 2, 10. Many Japanese FB-User members 21	Chapter 2, 11. Many Japanese FB-User members 22	Chapter 2, 12. Many Japanese FB-User members 23	Chapter 2, 13. Kondisi FB-User tingkat A.....	20		
24	Chapter 2, 14. Kondisi FB-User tingkat A.....	20													
25	Chapter 2, 15. Ratusan member ditindak 26	Chapter 2, 16. Ratusan anggota ditindak 27	Chapter 2, 17. Ratusan anggota ditindak 28	Chapter 2, 18. Ratusan anggota ditindak 29	Chapter 2, 19. Ratusan anggota ditindak 30	Chapter 2, 20. Ratusan anggota ditindak 31	Chapter 2, 21. Ratusan anggota ditindak 32	Chapter 2, 22. Ratusan anggota ditindak 33	Chapter 2, 23. Ratusan anggota ditindak 34	Chapter 2, 24. Ratusan anggota ditindak 35	Chapter 2, 25. Ratusan anggota ditindak 36	Chapter 2, 26. Ratusan anggota ditindak 37	Chapter 2, 27. Ratusan anggota ditindak 38	Chapter 2, 28. Ratusan anggota ditindak 39	Chapter 2, 29. Ratusan anggota ditindak 40
	(chapter 3, 1. DHD level 0).....	43													
	Chapter 3, 2. Dasar Dituduh Dituduh level 1.....	44													
	Chapter 3, 3. Dasar Dituduh Dituduh level 2. (Waktu Duga).....	45													

Gambar 3. 4 <i>Data Flow Diagram Level 2 (Registrasi Customer)</i>	46
Gambar 3. 5 <i>Data Flow Diagram Level 2 (Pemesanan Dan Pengiriman)</i>	47
Gambar 3. 6 Data Flow Diagram Level 2 (Pencarian DVD).....	47
Gambar 3. 7 <i>Data Flow Diagram Level 2 (Konfirmasi Pembayaran)</i>	48
Gambar 3. 8 Data Flow Diagram Level 2 (Laporan)	48
Gambar 3. 9 <i>Data Flow Diagram Level 2 (Promo Game Terbaru)</i>	49
Gambar 3. 10 <i>Entity Relational Diagram Fisik</i>	50
Gambar 3. 11 Desain Menu	56
Gambar 3. 12 Desain halaman home.....	57
Gambar 3. 13 Desain halaman DVD.....	58
Gambar 3. 14 Desain <i>form</i> detail DVD	59
Gambar 3. 15 Desain form register customer	60
Gambar 3. 16 Desain form detail shopping cart	61
Gambar 3. 17 Desain form history order customer	62
Gambar 3. 18 Desain form entry review information	63
Gambar 3. 19 Desain form edit/tambah genre DVD	64
Gambar 3. 20 Desain form list order	65
Gambar 3. 21 Desain form setting rule.....	66
Gambar 3. 22 Flowchart Customer	67
Gambar 3. 23 Flowchart Manager.....	68
Gambar 3. 24 Flowchart Admin/ operator.....	69
Gambar 4. 1 HalamanUtama (Home).....	71
Gambar 4. 2 HalamanDaftar DVD.....	72
Gambar 4. 3 Halaman Detail DVD	73

Chapter 3, 4	Dam Flow Diagram Part 3 (Geological Gazetteer).....	46
Chapter 3, 5	Yamada Dam Diagram Part 3 (Reservoir Dam Protection).....	47
Chapter 3, 6	Dam Flow Diagram Part 3 (Reservoir DAV).....	48
Chapter 3, 7	Dam Flow Diagram Part 3 (Kounitama Pump Line).....	49
Chapter 3, 8	Dam Flow Diagram Part 3 (Takatori).....	50
Chapter 3, 9	Dam Flow Diagram Part 3 (Izumo Game Tzukuri).....	50
Chapter 3, 10	Yamada Dam Diagram Design Left.....	50
Chapter 3, 11	Design Form.....	51
Chapter 3, 12	Design Form Template Power.....	52
Chapter 3, 13	Design Form DAV.....	52
Chapter 3, 14	Design Form Geotextile DAV.....	53
Chapter 3, 15	Design Form Geotextile Splicing Only.....	54
Chapter 3, 16	Design Form Geotextile Splicing Only.....	55
Chapter 3, 17	Design Form Geotextile Order Confirmation.....	56
Chapter 3, 18	Design Form Quality Review Information.....	57
Chapter 3, 19	Design Form Soil Transport Route DAV.....	58
Chapter 3, 20	Design Form Site Order.....	59
Chapter 3, 21	Design Form Setting Info.....	60
Chapter 3, 22	Flowchart Construction.....	61
Chapter 3, 23	Flowchart Monitor.....	62
Chapter 3, 24	Flowchart Aquatic Object.....	63
Chapter 4, 1	Historical Data (None).....	64
Chapter 4, 2	Histogram After DAV).....	65
Chapter 4, 3	Histogram Before DAV).....	65

Gambar 4. 4 Halaman Shopping Cart.....	74
Gambar 4. 5 Register Customer	75
Gambar 4. 6 Halaman Shipping Detail.....	76
Gambar 4. 7 Halaman Shipping Confirmation	77
Gambar 4. 8 Notifikasi Tidak dicentang.....	78
Gambar 4. 9 Data Pesanan	78
Gambar 4. 10 Payment Confirmation.....	79
Gambar 4. 11 Halaman History Order.....	80
Gambar 4. 12 Halaman Depan Admin	81
Gambar 4. 13 Halaman Depan Admin	82
Gambar 4. 14 Halaman Add Review.....	83
Gambar 4. 15 Halaman Edit Genre DVD	84
Gambar 4. 16 Halaman Deskripsi DVD	85
Gambar 4. 17 Halaman List Order	86
Gambar 4. 18 Detail Order.....	87
Gambar 4. 19 Halaman Depan Manager	88
Gambar 4. 20 Setting Rule.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Himpunan T</i>	10
Tabel 2. 2 <i>Data Tabel Transaksional D</i>	11
Tabel 2. 3 <i>Tabel frekuensi kemunculan tiap item</i>	12
Tabel 2. 4 Tabel F-List	12
Tabel 2. 5 Tabel T_aksi.....	13
Tabel 2. 6 Hasil <i>Frequent Itemset</i>	21
Tabel 2. 7 Hasil pola-pola atau <i>rules</i>	22
Tabel 2. 8 Daftar sejumlah DBMS terkenal.....	24
Tabel 2. 9 Simbol - simbol DFD	28
Tabel 2. 10 Simbol Flowchart.....	30
Tabel 3. 1 Analisa permasalahan dan tujuan peningkatan sistem.	41
Tabel 3. 2 Struktur Tabel Admin	51
Tabel 3. 3 Struktur Tabel DVD.....	51
Tabel 3. 4 Struktur Table <i>Genre</i> DVD	52
Tabel 3. 5 Struktur Tabel Customer	52
Tabel 3. 6 Struktur Tabel Pemesanan.....	52
Tabel 3. 7 Struktur Tabel Pemesanan DVD.....	53
Tabel 3. 8 Struktur Tabel Review	54
Tabel 3. 9 Struktur Tabel Konfirmasi.....	54
Tabel 3. 10 Struktur Tabel Shopping Cart.....	54
Tabel 3. 11 Struktur Tabel Pengiriman	55
Tabel 3. 12 Struktur Tabel Rule.....	55

DATA TABLE

10	Type 1.1 Microscopic Type I
11	Type 1.2 Dye Type I
12	Type 1.3 Any fluorescently labeled micro-
13	Type 1.4 Fluorophore
14	Type 1.5 Type II
15	Type 1.6 High Molecular Weight
16	Type 1.7 Hsiz loop-loop chain motive
17	Type 1.8 Dsulfide linkage DSHS repeat
18	Type 1.9 Simple - Simple DDI
19	Type 1.10 Simple Flawed
20	Type 1.11 Amino acid substitution due to chain scission or cleavage
21	Type 2.1 Surface Type Amino
22	Type 2.2 Surface Type DNA
23	Type 2.3 Surface Type Glass DAD
24	Type 2.4 Surface Type Glass DAP
25	Type 2.5 Surface Type Glycerol
26	Type 2.6 Surface Type Polymers
27	Type 2.7 Surface Type Polymers
28	Type 2.8 Surface Type Polymer
29	Type 2.9 Surface Type Polymers
30	Type 2.10 Surface Type Polymers
31	Type 3.1 Amino acid substitution due to chain scission or cleavage
32	Type 3.2 Surface Type Amino
33	Type 3.3 Surface Type DNA
34	Type 3.4 Surface Type Glass DAD
35	Type 3.5 Surface Type Glass DAP
36	Type 3.6 Surface Type Glycerol
37	Type 3.7 Surface Type Polymers
38	Type 3.8 Surface Type Polymers
39	Type 3.9 Surface Type Polymers
40	Type 3.10 Surface Type Polymers
41	Type 3.11 Surface Type Polymers
42	Type 3.12 Surface Type Polymers

Tabel 4. 1 Pengujian Fungsional	90
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Kepuasan Pengguna.....	91

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman sekarang ini sangat dibutuhkan informasi yang *realtime*, efisien dan murah. Apalagi untuk kalangan para pecinta *game* yang sangat haus akan informasi terbaru mengenai *game-game* apa saja yang nantinya akan keluar. Sedangkan banyak toko-toko DVD *game* yang hanya melakukan transaksi penjualan maupun promosi mereka melalui media gambar yang dipajang di depan toko. Tentunya hal ini sangat membebani para pecinta game yang ingin membeli ataupun ingin mendapatkan informasi DVD *game* terbaru secara efisien dan efektif bagi yang lokasi mereka jauh dengan toko tersebut. Selain itu, proses pembuatan laporan yang kurang baik menyulitkan pemilik toko c untuk mengetahui perkembangan usahanya dan juga mengenai promosi DVD *game* yang tepat ke pelanggan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka solusi yang akan diberikan adalah membuat suatu website *e-commerce* sebagai transaksi jual beli secara online dan fasilitas pembuatan laporan. Selain itu toko buckslab Gamers dapat mempromosikan mengenai DVD *game* yang baru di *release* ke pasaran melalui suatu metode penunjang keputusan yang dibuat untuk membantu pemilik toko mempromosikan DVD *game* yang tepat ke pelanggan.

Banyaknya *genre-genre game* yang ada antara lain RTS (*Real Time Strategy*), FPS (*First Person Shooter*), RPG (*Role Playing Game*), *Life Simulation Games*, *Construction and Management Simulation Games*, *Vehicle Simulation*, *Action Game*, dan lain-lain ini sangat mempengaruhi minat pelanggan untuk membeli DVD *game* tersebut. Maka dari itu diperlukan sistem penunjang keputusan yaitu dengan menggunakan metode *Frequent Pattern-Growth*, agar dapat membantu pemilik memberikan informasi-informasi DVD *game* yang tepat bagi pelanggan.

Peranan metode *Frequent Pattern-Growth* (FP-Growth) pada tugas akhir ini adalah sebagai alat bantu dalam mengambil keputusan (*decision support tool*) yang sangat efisien dalam pencarian *frequent itemset*. Algoritma ini menyimpan informasi mengenai *frequent itemset* dalam bentuk struktur *prefix-tree* atau sering

1.1 *Urgent Reference*

Die Kunden verfügen über eine eigene Internetpräsenz und können über diese direkt auf die Produkte und Dienstleistungen zugreifen. Einzelne Produkte oder Dienstleistungen werden auf der Internetpräsenz als separate Kategorien dargestellt. Die Produkte sind hierarchisch gegliedert und können nach verschiedenen Kriterien wie z.B. Preis, Farbe, Material oder Hersteller geordnet werden. Die Internetpräsenz ist mit dem Unternehmen verbunden und zeigt dessen Logo sowie Kontaktinformationen. Die Internetpräsenz ist Teil des Marketingmix und wird zusammen mit anderen Kanälen wie Printmedien und Social Media genutzt, um die Marke zu etablieren und zu verstetigen.

Urgent Reference ist eine spezielle Internetpräsenz, die auf die Bedürfnisse von Unternehmen ausgerichtet ist. Sie ist eine Art virtuelle Ausstellungshalle, die die Produkte und Dienstleistungen des Unternehmens darstellt und die Interaktion mit den Kunden ermöglicht.

Die Internetpräsenz ist eine wichtige Marketingstrategie, um die Marke zu etablieren und zu verstetigen. Sie ist eine Art virtuelle Ausstellungshalle, die die Produkte und Dienstleistungen des Unternehmens darstellt und die Interaktion mit den Kunden ermöglicht.

Die Internetpräsenz ist eine wichtige Marketingstrategie, um die Marke zu etablieren und zu verstetigen.

Die Internetpräsenz ist eine wichtige Marketingstrategie, um die Marke zu etablieren und zu verstetigen.

Die Internetpräsenz ist eine wichtige Marketingstrategie, um die Marke zu etablieren und zu verstetigen.

Die Internetpräsenz ist eine wichtige Marketingstrategie, um die Marke zu etablieren und zu verstetigen.

Die Internetpräsenz ist eine wichtige Marketingstrategie, um die Marke zu etablieren und zu verstetigen.

Die Internetpräsenz ist eine wichtige Marketingstrategie, um die Marke zu etablieren und zu verstetigen.

Die Internetpräsenz ist eine wichtige Marketingstrategie, um die Marke zu etablieren und zu verstetigen.

Die Internetpräsenz ist eine wichtige Marketingstrategie, um die Marke zu etablieren und zu verstetigen.

Die Internetpräsenz ist eine wichtige Marketingstrategie, um die Marke zu etablieren und zu verstetigen.

Die Internetpräsenz ist eine wichtige Marketingstrategie, um die Marke zu etablieren und zu verstetigen.

Die Internetpräsenz ist eine wichtige Marketingstrategie, um die Marke zu etablieren und zu verstetigen.

Die Internetpräsenz ist eine wichtige Marketingstrategie, um die Marke zu etablieren und zu verstetigen.

association rule mining. *Association rule mining* sendiri adalah teknik mining untuk menemukan aturan assosiatif antara suatu kombinasi item (Iko Pramudiono, 2003).

Dapat dilihat bahwa akhir yang didapat dari pola *association rule* ini dapat dimanfaatkan untuk memberitahukan pelanggan mengenai informasi-informasi DVD *game* apa saja yang cocok untuk dibeli oleh pelanggan. Bagi pemilik sendiri dengan adanya web *e-commerce* ini mempermudah proses pengolahan data dan pelaporan dapat dilakukan dengan cepat dan akurat. Sedangkan bagi pihak pelanggan, sistem ini sangat membantu. Karena pelanggan tidak perlu langsung ke toko untuk membeli DVD *game* yang diinginkan, sehingga menghemat waktu untuk sampai ke lokasi. Dengan sistem *e-commerce* ini, pelanggan bisa mendapatkan DVD *game* yang diinginkan cukup dari tempat duduknya.

cukup dari tempat duduknya.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang ada, maka rumusan masalah yang diajukan adalah :

“Bagaimana membuat sistem penunjang keputusan dengan metode *Frequent Pattern-Growth* untuk memberikan informasi DVD *game* sesuai dengan genre nya.”

1.3 Batasan Masalah

Dalam Tugas Akhir ini pembahasan masalah yang ada akan dibatasi pada hal-hal dibawah ini :

1. Pembuatan sistem informasi berbasis web ini dibangun dengan bantuan aplikasi PHP dan MySql.
2. Sistem penunjang keputusan berperan dalam pengambilan keputusan dengan memanfaatkan data *history* transaksi pelanggan dan di proses melalui metode *frequent pattern-growth* untuk memperoleh *output* kombinasi item-item apa saja yang cocok untuk dipromosikan.

• **Bürogebäude**: Ein Bürogebäude ist ein Gebäude, das für die Ausübung von Bürokramatik bestimmt ist. Es kann ein einzelner Raum oder ein gesamtes Gebäude sein.

During summer to follow Dendrite size in a commoner pair
we also track movement DNA same time till separation
between sister in same time period. This brings in
behavior aspect difference between older and younger
togen in same environment. So we can say that
genetic variation may be seen in environment. This
is due to DNA sequence change which is due to
environmental factor.

synthetic terms; hab. quo

delegated authority

доктора Альберта Шварца, профессора медицинского факультета Университета Манчестера.

Deutsche-Gesetzliche-Arbeitsmedizinische-Verordnung (DAV) kann soviel denkt, dass

shiq ianitilli ruqis she gony dolsana neashadineq ini qidka angul nuska

1. Pumpen sind in der Regel mit einem Motor ausgerüstet, der die Pumpenwelle antriebt.

Persepsi dan sikap terhadap pengembangan teknologi informasi di kalangan generasi milenial

3. *Input* data pelanggan, DVD *game*, *genre* DVD, dan transaksi penjualan di proses melalui website *e-commerce* toko Buckslab Gamers.
4. Pencarian data pelanggan, DVD *game* dan transaksi penjualan dapat diproses melalui website *e-commerce* toko Buckslab Gamers.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan

1) Tujuan Institusional

Untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan pada program Strata-1 (S-1) jurusan teknik informatika di Institut Teknologi Nasional (ITN) Malang.

2) Tujuan Khusus

Dapat merancang dan membuat suatu website dengan metode *Frequent Pattern-Growth* guna membantu pelanggan untuk mendapatkan informasi DVD *game* terbaru secara *realtime* dan mudah.

Manfaat

1. Bagi lembaga, dapat dipakai sebagai referensi bacaan mahasiswa di Institut Teknologi Nasional (ITN) Malang. yang tertarik pada permasalahan ini.
2. Bagi penulis, dapat menerapkan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan yang bersifat teoritis ke dalam kehidupan nyata.
3. Bagi pelanggan, sistem yang dihasilkan dapat membantu untuk mendapatkan informasi secara efektif mengenai DVD *game* terbaru.
4. Bagi *seller*, dapat mempermudah proses pengolahan data dan pelaporan dapat dilakukan dengan cepat dan akurat. Juga mempermudah promosi ke pelanggan.

1.5 Metodologi Penelitian

Beberapa metode yang digunakan untuk mendukung penyusunan Tugas Akhir ini adalah :

3. Wann kann bei einem DVD Player zwei DVDs, die unterschiedliche Bildqualität haben, eingespielt werden?
4. Welche der folgenden DVDs darf nicht ausgewählt werden?

4. Aufgaben zur Multimedia

- (1-2) Eine Internetseite soll heruntergeladen und anschließend auf einer TTY-Maschine ausgedruckt werden. Welche der folgenden Informationen ist für diese Tätigkeit erforderlich?

- (2) Welche der folgenden DVDs darf nicht ausgewählt werden?

- Welche der folgenden ist eine Voraussetzung für die korrekte Lesung von TTY-Maschinen?

5. Welche technische Voraussetzung ist für die korrekte Lesung von TTY-Maschinen erforderlich?

6. Welche technische Voraussetzung ist für die korrekte Lesung von TTY-Maschinen erforderlich?

7. Welche technische Voraussetzung ist für die korrekte Lesung von TTY-Maschinen erforderlich?

8. Welche technische Voraussetzung ist für die korrekte Lesung von TTY-Maschinen erforderlich?

1. Studi Literatur / Pustaka

Studi pustaka ini mendapatkan data-data yang akan dipakai sebagai bahan penyusunan laporan Tugas Akhir (TA), antara lain dilakukan dengan cara membaca buku-buku dan mencari sumber-sumber yang sesuai dan relevan secara online yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diambil pada judul Tugas Akhir ini. Hal ini, dilakukan dengan maksud agar diperoleh dasar teoritis dan gambaran umum dari apa yang telah dilakukan guna mendukung terselesaikannya Tugas Akhir ini.

2. Studi Lapangan

Yaitu mengadakan penelitian secara langsung pada toko yang menjual DVD *game* yang menjadi objek materi yang dibahas. Adapun penelitian langsung yang dilakukan adalah:

a. Observasi

Pengumpulan data yang diperoleh dengan melakukan survey langsung ke toko DVD *game* yang dituju.

3. Uji Coba

Yaitu menguji output yang dihasilkan ke perangkat yang sudah disediakan.

1 Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan

Berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat, Ruang Lingkup, Metodologi, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Menjelaskan mengenai teori-teori yang mendukung dan digunakan sebagai dasar dalam memecahkan masalah, teori-teori tersebut diambil dari literatur yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi sebagai sarana pendukung dari tugas akhir.

BAB III : Rancangan Sistem

	Studi Fisika dan Teknologi	BAB I
1. Studi Fisika dan Teknologi	Studi fisika dan teknologi ini merupakan studi yang membahas tentang bentuk-bentuk dan sifat-sifat materi dan energi pada makhluk hidup dan non hidup. Studi fisika dan teknologi ini berfokus pada pengembangan teknologi dan aplikasi teknologi dalam kehidupan sehari-hari.	
2. Studi Fisika dan Teknologi	Studi fisika dan teknologi ini membahas tentang sifat-sifat materi dan energi pada makhluk hidup dan non hidup. Studi fisika dan teknologi ini berfokus pada pengembangan teknologi dan aplikasi teknologi dalam kehidupan sehari-hari.	
3. Studi Operasi	Studi operasi ini membahas tentang operasi matematika dasar dan operasi logika. Operasi matematika dasar termasuk operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Operasi logika termasuk operasi AND, OR, NOT, dan XNOR.	
4. Studi Geografi	Studi geografi ini membahas tentang topografi dan geografi fisika. Topografi membahas tentang bentuk-bentuk bumi dan perbedaan antara dataran tinggi dan dataran rendah. Geografi fisika membahas tentang faktor-faktor yang mempengaruhi lingkungan alam dan manusia.	
5. Studi Biologi	Studi biologi ini membahas tentang makhluk hidup dan non hidup. Makhluk hidup dibedakan dari non hidup berdasarkan ciri-ciri hidupnya. Makhluk hidup dapat melakukan proses metabolisme dan dapat merespons perubahan lingkungan.	
6. Studi Kimia	Studi kimia ini membahas tentang sifat-sifat zat-zat kimia dan reaksi kimia. Sifat-sifat zat-zat kimia termasuk sifat kimia, sifat fisika, dan sifat kimia kimia. Reaksi kimia termasuk reaksi kimia kimia dan reaksi kimia kimia kimia.	
7. Studi Matematika	Studi matematika ini membahas tentang operasi matematika dasar dan operasi logika. Operasi matematika dasar termasuk operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Operasi logika termasuk operasi AND, OR, NOT, dan XNOR.	
8. Studi Fisika dan Teknologi	Studi fisika dan teknologi ini merupakan studi yang membahas tentang bentuk-bentuk dan sifat-sifat materi dan energi pada makhluk hidup dan non hidup. Studi fisika dan teknologi ini berfokus pada pengembangan teknologi dan aplikasi teknologi dalam kehidupan sehari-hari.	
9. Studi Operasi	Studi operasi ini membahas tentang operasi matematika dasar dan operasi logika. Operasi matematika dasar termasuk operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Operasi logika termasuk operasi AND, OR, NOT, dan XNOR.	
10. Studi Geografi	Studi geografi ini membahas tentang topografi dan geografi fisika. Topografi membahas tentang bentuk-bentuk bumi dan perbedaan antara dataran tinggi dan dataran rendah. Geografi fisika membahas tentang faktor-faktor yang mempengaruhi lingkungan alam dan manusia.	
11. Studi Biologi	Studi biologi ini membahas tentang makhluk hidup dan non hidup. Makhluk hidup dibedakan dari non hidup berdasarkan ciri-ciri hidupnya. Makhluk hidup dapat melakukan proses metabolisme dan dapat merespons perubahan lingkungan.	
12. Studi Kimia	Studi kimia ini membahas tentang sifat-sifat zat-zat kimia dan reaksi kimia. Sifat-sifat zat-zat kimia termasuk sifat kimia, sifat fisika, dan sifat kimia kimia. Reaksi kimia termasuk reaksi kimia kimia dan reaksi kimia kimia kimia.	
13. Studi Matematika	Studi matematika ini membahas tentang operasi matematika dasar dan operasi logika. Operasi matematika dasar termasuk operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Operasi logika termasuk operasi AND, OR, NOT, dan XNOR.	

Membahas langkah-langkah yang harus dilakukan dalam mendesain suatu aplikasi yang meliputi desain blok diagram, context diagram, data flow diagram, analisa pemecahan masalah.

- BAB IV** : Implementasi dan Pembahasan
Menjelaskan tentang kebutuhan software dan hardware yang digunakan, unjuk kerja program, dan pembahasan.
- BAB V** : Penutup
Berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

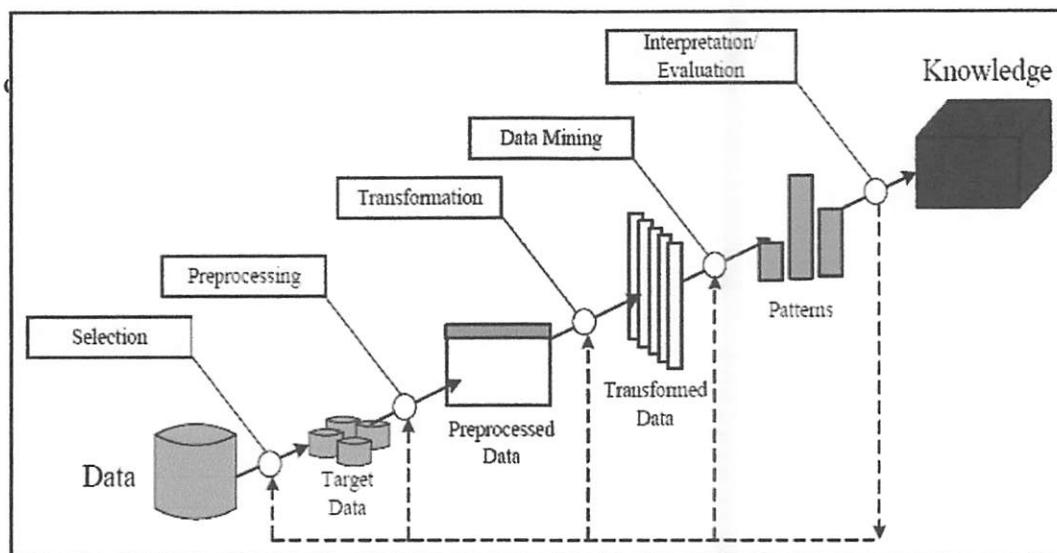
2.1 Pengertian Data Mining

Data mining adalah proses mencari pola atau informasi menarik dalam data terpilih dengan menggunakan teknik atau metode tertentu. Teknik metode, atau algoritma dalam *data mining* sangat bervariasi. Pemilihan metode atau algoritma yang tepat sangat bergantung pada tujuan dan proses KDD secara keseluruhan. Karakteristik dari *data mining* adalah jumlah data yang begitu besar dan harus dianalisa dengan teknik yang otomatis, *noisy, incomplete* data, data yang bersifat *heterogenous* (Maulani Kapiudin, 2007:1).

Teknik analisa *data mining* pada umumnya diorientasikan untuk dapat menerjemahkan data dalam jumlah yang sangat besar, dengan tujuan dapat menghasilkan keputusan dan kesimpulan yang terjamin keakuratannya (Hendra Rusly, 2003:7).

Berikut adalah tahapan-tahapan untuk mendapatkan *knowledge* dari proses *data mining*:

1. *Selection* : yaitu proses memilih dan menyaring data berdasarkan beberapa kriteria, misalkan berdasarkan jenis barang.
2. *Preprocessing* : yaitu mempersiapkan data dengan cara membersihkan data, informasi atau *field-field* yang tidak dibutuhkan, yang nantinya akan memperlambat kinerja proses *query*.
3. *Transformation* : yaitu data-data yang telah melalui proses *select* dan *pre-processing* tidak serta merta bisa langsung digunakan, tetapi data ditransformasikan terlebih dahulu ke bentuk yang lebih *navigable* dan *useable*.
4. *Data mining* : pada bagian ini, dipusatkan untuk mendapatkan pola-pola dari data. Setidaknya ada 3 teknik yang paling sering digunakan pada data mining, yaitu: *classification*, *clustering* dan *association rule mining*.
5. *Interpretation and evaluation* : dalam proses ini *pattern* atau pola-pola yang telah diidentifikasi oleh sistem kemudian diterjemahkan atau diinterpretasikan ke dalam bentuk *knowledge* yang lebih mudah dimengerti oleh *user* untuk mengambil keputusan.



Gambar 2. 1 Tahapan-tahapan untuk mendapatkan *knowledge* dari proses data mining

(Membantu Pengambil Keputusan dengan Menggunakan Metode Market Basket Analysis Pada Perusahaan X. 2003:7)

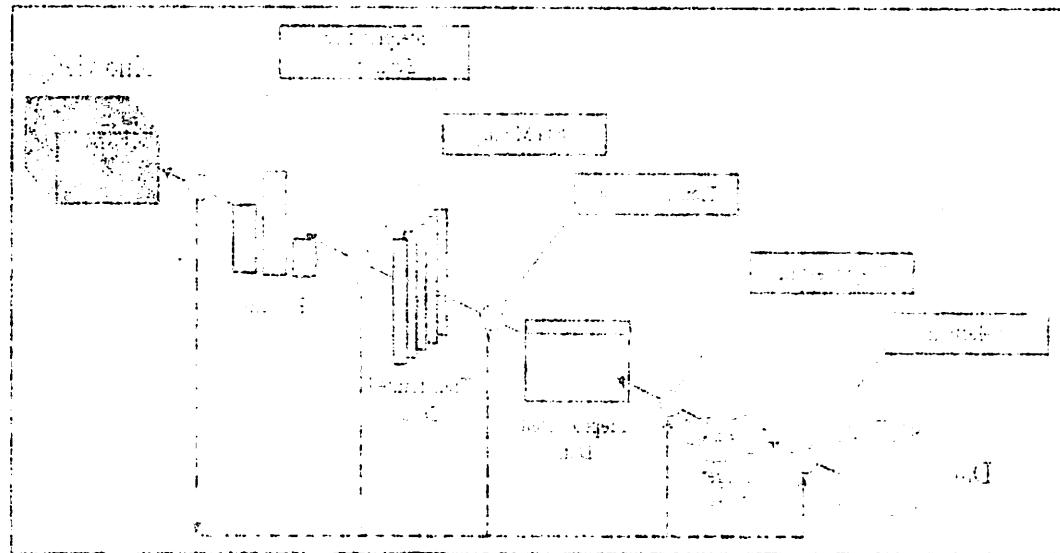
2.2 Pengertian Association Rule Mining

Association rule mining adalah teknik *mining* untuk menemukan aturan assosiatif antara suatu kombinasi item. Contoh dari aturan assosiatif dari analisa pembelian di suatu pasar swalayan adalah bisa diketahui berapa besar kemungkinan seorang pelanggan membeli roti bersamaan dengan susu. Dengan pengetahuan tersebut, pemilik pasar swalayan dapat mengatur penempatan barangnya atau merancang promosi pemasaran dengan memakai kupon diskon untuk kombinasi barang tertentu. Penting tidaknya suatu aturan assosiatif dapat diketahui dengan dua parameter, *support* dan *confidence* (Iko Pramudiono, 2003:3). Menurut Gregorius S. Budhi dan kawan-kawan (2003:3) " *Association rule mining* adalah suatu prosedur untuk mencari hubungan antar *item* dalam suatu *dataset* yang ditentukan."

Menurut mereka pun (Gregorius S. Budhi dan kawan-kawan, 2003:3) *association rule* meliputi dua tahap :

1. Mencari kombinasi yang paling sering terjadi dari suatu *itemset*.
2. Mendefinisikan *Condition* dan *Result* (untuk *conditional association rule*).

Umumnya, ada dua ukuran kepercayaan (*interestingness measure*) yang digunakan dalam menentukan suatu *association rule*, yaitu:



reaching into the uppermost part of the quaternary plateau marginally to the south.

(5.1.2002, 7. amändert 19.11.2004) in Verbindung mit § 1 Absatz 1 Buchstabe b) des

2007(9). Weiterer Gedanke S. Böhl der *sozialen-ökologischen* (2007(9)). „[...] zuzugewandt war mir die Arbeit des anderen, die er mit dem Ziel einer sozialen Entwicklung und einer sozialen Sicherung für alle Menschen aufzubauen suchte.“ (Böhl 2007(9), 10) Böhl schreibt weiter: „Die sozialen Probleme der Bevölkerung sind nicht nur sozialen Problemen, sondern auch ökologischen Problemen.“ (Böhl 2007(9), 11) Böhl schreibt weiter: „Die sozialen Probleme der Bevölkerung sind nicht nur sozialen Problemen, sondern auch ökologischen Problemen.“ (Böhl 2007(9), 11)

Yerushalayim melegra bni (Gesherotin 5). Bnagi yehu kavat-kavau. 2003(3)

- Gebruikte definities en termen zijn als volgt te vinden:
Functieën zijn dekenale leerlijnen die een specifieke taak vervullen.
Vlaanderen is een land dat bestaat uit drie provincies (Antwerpen, Vlaams-Brabant en Limburg).
Mensen kunnen ook buiten school les halen bij een ander land.

1. *Support* : suatu ukuran yang menunjukkan seberapa besar tingkat dominasi suatu *item* atau *itemset* dari keseluruhan transaksi. Ukuran ini menentukan apakah suatu *item* atau *itemset* layak untuk dicari *confidence factor*-nya.

2. *Confidence* : suatu ukuran yang menunjukkan hubungan antar dua atau lebih *item* secara *conditional* (misal, seberapa sering *item* B dibeli jika orang membeli *item* A).

Kedua ukuran ini nantinya berguna dalam menentukan *interesting association rules* atau *strong association rule*, yaitu untuk dibandingkan dengan batasan (*threshold*) yang ditentukan oleh *user*. Batasan tersebut umumnya terdiri dari minimum *support* dan minimum *confidence*. Bila memenuhi kedua batasan maka sebuah *rule* dapat disebut *interesting rule* atau *strong rule*.

2.3 Pengertian FP-Tree

FP-tree adalah struktur penyimpanan data yang dipadatkan. FP-tree dibangun dengan memetakan setiap data transaksi ke dalam setiap lintasan tertentu dalam FP-tree. Karena dalam setiap transaksi yang dipetakan mungkin ada transaksi yang memiliki item yang sama, maka lintasannya memungkinkan untuk saling menimpa. Semakin banyak data transaksi yang memiliki item yang sama, maka proses pemadatan dengan struktur data FP-tree semakin efektif. Kelebihan dari FP-tree adalah hanya memerlukan dua kali *scanning* data transaksi yang terbukti sangat efisien.

Misal $I = \{a_1, a_2, \dots, a_n\}$ adalah kumpulan dari item dan data base transaksi $DB = \{T_1, T_2, \dots, T_n\}$, dimana T_i ($i \in [1..n]$) adalah sekumpulan transaksi yang mengandung item di I . Sedangkan *support* adalah penghitung (*counter*) frekuensi kemunculan transaksi yang mengandung suatu pola. Suatu pola dikatakan sering muncul (*frequent pattern*) apabila *support* dari pola tersebut tidak kurang dari suatu konstanta minimum *support* (batas ambang minimum dari *support*) yang telah didefinisikan sebelumnya. Permasalahan mencari pola *frequent* dengan batas ambang minimum *support count*, inilah yang dicoba untuk dipecahkan oleh FP Tree dengan menggunakan algoritma FP-growth. Definisi FP-tree adalah sebuah pohon dengan :

domesticated animals and their products were never used in any religious ceremony.

.541

Jeffrey was soon summoned (upper) seeking way to find life again
Jeffrey was soon summoned (upper) seeking way to find life again
Jeffrey was soon summoned (upper) seeking way to find life again

• Awestruck

Unter Separatisten und demokratischen Intellektuellen besteht eine enge Bindung. Diese ist nicht nur auf die gemeinsame Kritik des sozialen Kapitalismus und der sozialen Liberalisierung zurückzuführen, sondern auch auf die gemeinsame Kritik des sozialen Kapitalismus und der sozialen Liberalisierung.

991 E-13 unit 3024 E.S.

Kategorie der HP-type Adipoyl- und aminoglycosid-Substanzen

anisite tegua (badai) gosy

Die Beschaffung öffentlicher Güter ist eine zentrale Tätigkeit der öffentlichen Verwaltung. Sie umfasst die Anwerbung von Dienstleistungen, die Beschaffung von Gütern und die Aufstellung von Betriebsvermögen. Die Beschaffung öffentlicher Güter ist ein Prozess, der von der Planung bis zur Ausführung reicht. Er umfasst verschiedene Phasen, wie z.B. die Identifizierung von Bedarf, die Ermittlung von Anbietern, die Vergabe eines Vertrags und die Abrechnung mit dem Anbieter.

- a) FP-tree dibentuk oleh sebuah akar yang bernama *null*, sekumpulan cabang yang terdiri dari item-item tertentu, dan sebuah tabel *frequent header*.
- b) Setiap simpul dalam FP-tree mengandung 3 informasi penting, yaitu label item (menginformasikan jenis item yang direpresentasikan simpul tersebut), *support count* (merepresentasikan jumlah lintasan transaksi yang melalui simpul tersebut) dan pointer penghubung (yang menghubungkan simpul-simpul dengan label item sama antar lintasan, ditandai dengan garis panah putus-putus).

2.4 Pengertian FP-Growth

Setelah tahap pembangunan FP-tree dari sekumpulan data transaksi, akan diterapkan algoritma FP-growth untuk mencari *frequent itemset* yang memenuhi syarat. Algoritma FP-growth dibagi menjadi tiga langkah utama, yaitu :

1. Tahap Pembangkitan *Conditional Pattern Base*

Conditional Pattern Base merupakan subdatabase yang berisi *prefix path* (lintasan *prefix*) dan *suffix pattern* (pola akhiran). Pembangkitan *conditional pattern base* didapatkan melalui FP-tree yang telah dibangun sebelumnya.

2. Tahap Pembangkitan *Conditional FP-tree*

Pada tahap ini, *support count* dari setiap item pada setiap *conditional pattern base* dijumlahkan, lalu setiap item yang memiliki jumlah *support count* lebih besar sama dengan minimum *support count* akan dibangkitkan dengan *conditional FP-tree*.

3. Tahap Pencarian *frequent itemset*

Apabila *Conditional FP-tree* merupakan lintasan tunggal (*single path*), maka didapatkan *frequent itemset* dengan melakukan kombinasi item untuk setiap *conditional FP-tree*. Jika bukan lintasan tunggal, maka dilakukan pembangkitan FP-growth secara rekursif. Ketiga tahap tersebut merupakan langkah yang akan dilakukan untuk mendapat *frequent itemset*, yang dapat dilihat pada algoritma berikut :

(*Sumber : Jiawei Han dan Micheline Kamber. Data Mining: Concepts and Techniques. 2001:246*)

γνωστος πανηγυρις των Αγίων από την πατριαρχική επιτροπή της Εκκλησίας της Κύπρου στην Αθήνα, με την παρουσία της Αρχιεπισκοπής της Κύπρου και της Επισκοπής της Κρήτης, στην παραδοσιακή πανηγυρική φόρμα της Εκκλησίας της Κύπρου.

Digitized by srujanika@gmail.com

Bozorun past qazasidib dislet qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib
Qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib
Kazasidib qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib
I. C. qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib
Ama qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib
G. A. M. qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib
Kazasidib qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib
F. C. qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib qazasidib

25. India's Longest River Ganga

Առաջնային գործությունը կազմության առաջնային գործությունը է և պահպանության առաջնային գործությունը՝ պահպանության առաջնային գործությունը:

Journal Number 8 contains 9 quads F-1, C

Jungian Journal, 2001; 3(2)

```

Input: FP-tree Tree
Output: R, sekumpulan lengkap pola frequent
Method: FP-growth (Tree,null)
Procedure: FP-growth (Tree,α)
{
01: if Tree mengandung single path P:
02: then untuk tiap kombinasi (dinotasikan β) dari
    node-node dalam path P do
03: bangkitkan pola β α dengan Support = minimum
    support dari node-node dalam β:
04: else untuk tiap a, dalam header dari Tree do {
05: bangkitkan pola
06: bangun β = a, α dengan
    support = ai . support
07: if Tree β=Ø
08: then panggil FP-growth (Tree, β) }
}

```

Gambar 2. 2 Algoritma FP Growth

Algoritma FP-growth menemukan *frequent itemset* yang berakhiran *suffix* tertentu dengan menggunakan metode *divide and conquer* untuk memecah *problem* menjadi *subproblem* yang lebih kecil. Dari contoh kasus, kita akan mencari semua *subsets* yang memungkinkan dengan cara membangkitkan *conditional FP tree* dan mencari *frequent itemset*.

2.5 Penerapan Metode FP-Tree, FP-Growth dan Association Rule

Contoh yang akan digunakan adalah database transaksi pemesanan, yang mana disetiap transaksi akan ada *history* mengenai DVD-DVD apa saja yang dibeli oleh *customer*. Setelah di proses maka akan didapat kombinasi *genre-genre* yang dibeli oleh *customer*. Masing-masing *genre* dinotasikan dengan sebuah pengenal yang berbeda, seperti terlihat pada tabel 3.2. Kemudian semua pengenal tersebut dimasukkan ke himpunan $T = \{ A, B, C, D, E, F, G, H, I, J \}$. Data tabel transaksional D terdiri dari 10 dengan minimum *support count* = 20% dan minimum *confidence* = 75%, seperti dalam tabel 2.1 di bawah ini.

Tabel 2. 1 Himpunan T

Jenis Genre	Kode
Action – FPS	A
Action – Arcade	B

Figure 10.11 *Centrocytus*, S. L. Sanderson

Consequently, it can only measure hybridization rates.

minimierung von η für $L = 1$ ergibt $\eta_{\text{min}} = 30^\circ$ und $\eta_{\text{max}} = 75^\circ$. Bei $L = 2$ erhält man $\eta_{\text{min}} = 31^\circ$ und $\eta_{\text{max}} = 76^\circ$.

Tannenzweig mit Blüten

Page	Topic
7	Adverb - Adjective
8	Adverb - Adjective

Simulation, Construction & Management	C
Role Playing Game (RPG)	D
Strategy – Real Time Strategy (RTS)	E
Strategy – Turn Based Strategy (TBS)	F
Racing	G
Sports	H
Puzzle	I
Fighting	J

Tabel 2. 2 Data Tabel Transaksional D

Transaksi	Item
1	D,E,C
2	F,I,J,D,G
3	F,A,B,C,G
4	F,A,C
5	D,H,C,G
6	D,F,C,G
7	C,E
8	D,G,C
9	D,F,C,A
10	G,A,D

Pada tabel 2.2 terlihat semua *frequent itemset*, yaitu yang memiliki nilai *support* sama atau lebih besar dari 2. Angka 2 diperoleh dari minimum *support* yang telah ditentukan dikalikan jumlah transaksi ($20\% \times 10 = 2$).

2.5.1 Pembuatan FP-Tree

Dalam membangun FP-Tree diperlukan dua kali penelusuran database. Penelusuran database yang pertama digunakan untuk menghitung nilai *support* masing-masing item dan memilih item yang memenuhi nilai minimum *support*. Hasil dari proses penelusuran yang pertama adalah menghitung jumlah frekuensi

kemunculan tiap item yang ada didalam database dan mengurutkannya berdasarkan jumlah frekuensi kemunculan terbesar, seperti yang terdapat dalam tabel 2.3.

Tabel 2. 3 Tabel frekuensi kemunculan tiap item

Item	Frekuensi
C	8
D	7
G	6
F	5
A	4
E	2
B	1
H	1
I	1
J	1

Dari tabel diatas, diperoleh itemset yang memiliki frekuensi di atas minimum *support count* ≤ 2 , yaitu C, D, G, F, A dan E yang selanjutnya diberi nama F-list. Keenam item ini akan berpengaruh saat pembuatan FP-tree. Sedangkan B, H, I dan J dibuang karena tidak memenuhi minimum *support count* = 2. Tabel dibawah adalah tabel *header* atau sering disebut F-list:

Tabel 2. 4 Tabel F-List

Item	Frekuensi
C	8
D	7
G	6
F	5
A	4

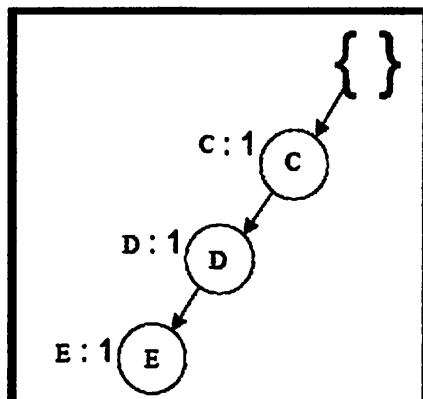
E	2
---	---

Setelah dibuat F-list, urutkan *itemset* pada tiap transaksi berdasarkan frekuensi paling tinggi atau menurut F-list. Setelah itu buatlah tree berurut berdasarkan transaksi ID nya, seperti yang terdapat dalam tabel 2.5.

Tabel 2. 5 Tabel T_akses

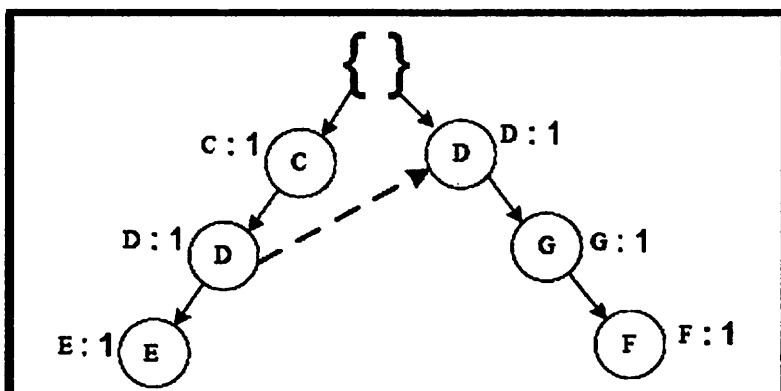
Transaksi	Item
1	{C,D,E}
2	{D,G,F}
3	{C,G,F,A}
4	{C,F,A}
5	{C,D,G}
6	{C,D,G,F}
7	{C,E}
8	{C,D,G}
9	{C,D,F,A}
10	{D,G,A}

Setelah itemset disusun ulang berdasarkan F-list, dilakukan penelusuran database yang kedua yaitu membaca tiap transaksi diawali dengan membaca TID 1 untuk membuat FP-tree. TID 1 {C,D,E} akan membuat simpul C, D dan E, sehingga terbentuk lintasan $\{\} \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow E$ dengan *support count* awal bernilai satu.



Gambar 2. 3 Hasil pembentukan FP-Tree setelah pembacaan TID 1.

Setelah pembacaan TID 1, maka selanjutnya membaca TID 2 yaitu $\{D,G,F\}$ yang membentuk lintasan kedua yaitu $\{\} \rightarrow D \rightarrow G \rightarrow F$ dengan *support count* awal bernilai satu juga. Walaupun 4 ada pada TID 1, tetapi karena *prefix* transaksinya tidak sama, maka TID 2 ini tidak dipadatkan ke lintasan TID 1.



Gambar 2. 4 Hasil pembentukan FP-Tree setelah pembacaan TID 2

Setelah pembacaan TID 2, maka selanjutnya membaca TID 3 yaitu $\{C,G,F,A\}$. Karena memiliki salah satu *prefix* yang sama dengan lintasan pertama, yaitu C, maka lintasan TID 3 bisa dipadatkan pada lintasan TID 1. Selain itu tambahkan *support count* 3 menjadi dua karena telah dilewati atau dipadatkan sebanyak dua kali, sedangkan G, F dan A masing-masing bernilai *support count* satu.

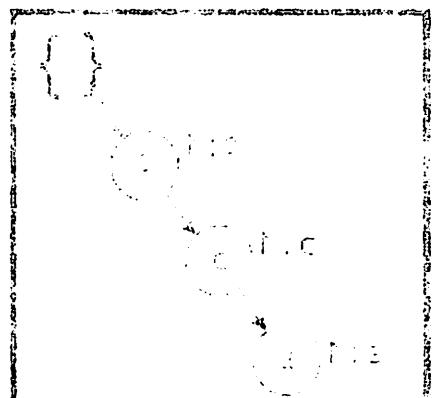


Diagram 2: A stack of rectangular blocks labeled A-B-C from top to bottom based on their TID.

Similarly, based on their TID, A makes sequential members TID 2 while
B and C make sequential members TID 3. In this important instance, both
C and B have the same TID 3, which is the same as the TID of the
bottom block C.

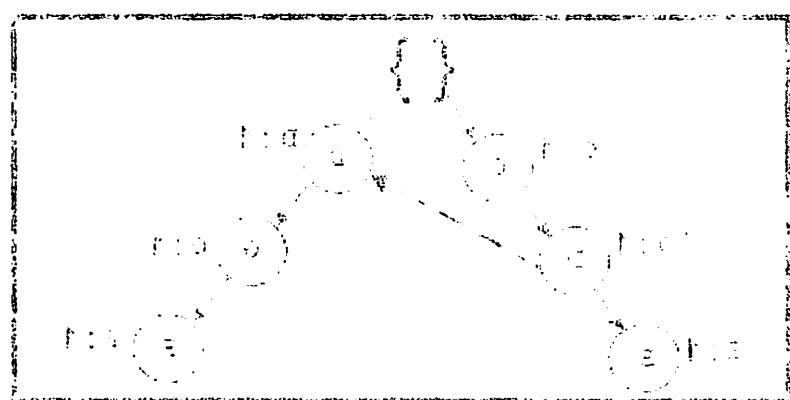
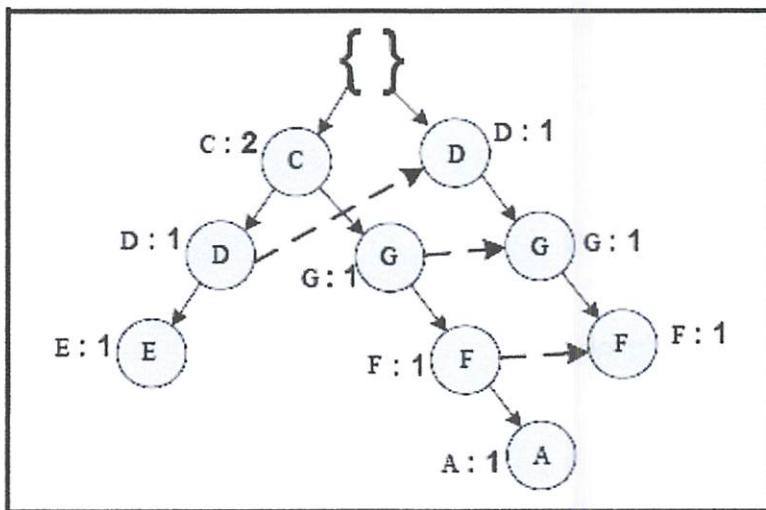


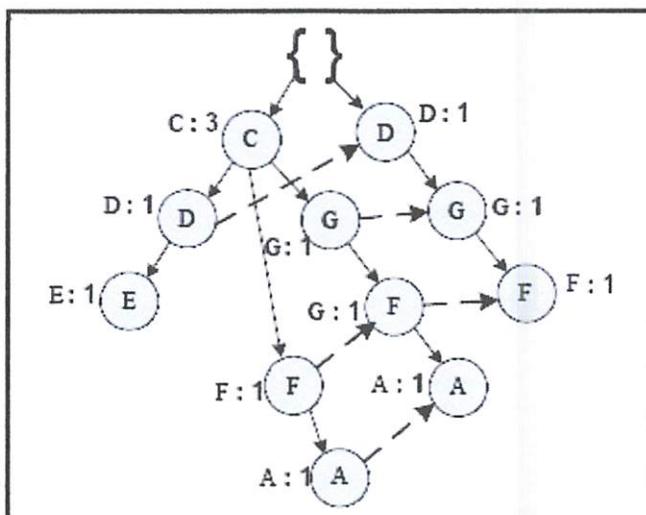
Diagram 3: A stack of rectangular blocks labeled A-B-C-D from top to bottom based on their TID.

Similarly, based on their TID, A makes sequential members TID 2 while
B, C and D make sequential members TID 3. In this important instance, both
B and C have the same TID 3, which is the same as the TID of the
bottom block D.



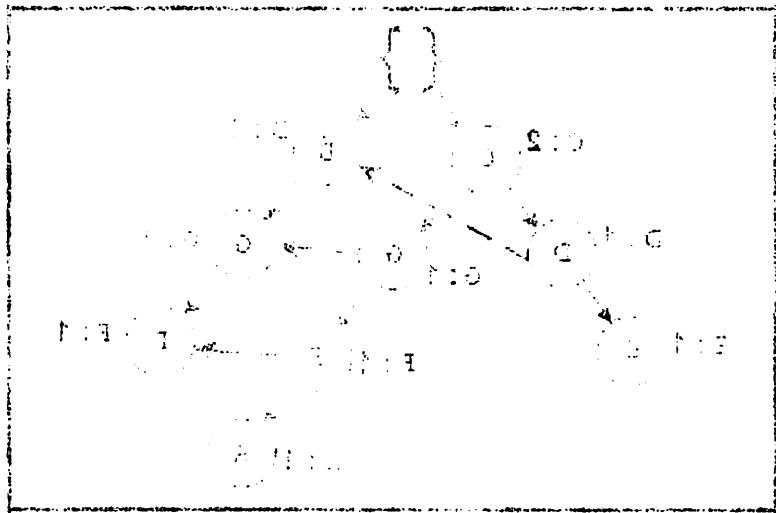
Gambar 2. 5 Hasil pembentukan FP-Tree setelah pembacaan TID 3

Setelah pembacaan TID 3, maka selanjutnya membaca TID 4 yaitu {C,F,A}. Karena memiliki *prefix* yang sama dengan lintasan pertama, yaitu C, maka lintasan TID 4 dapat ditimpakan di C. Selain itu tambahkan *support count* C menjadi tiga karena telah dilewati atau dipadatkan sebanyak tiga kali, sedangkan F dan A masing-masing bernilai *support count* satu.



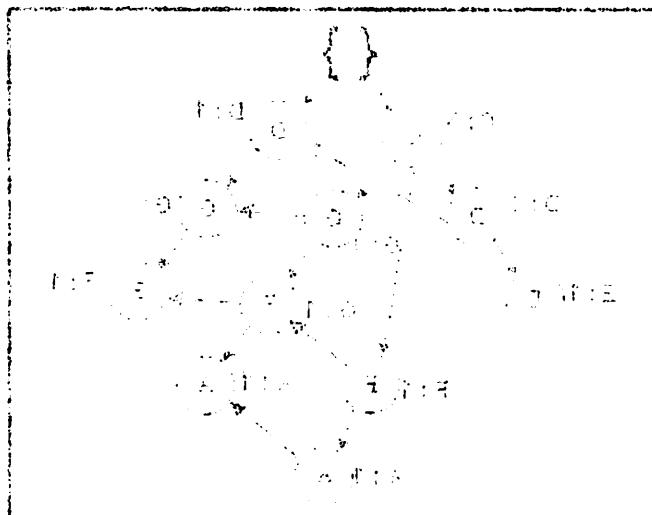
Gambar 2. 6 Hasil pembentukan FP-Tree setelah pembacaan TID 4

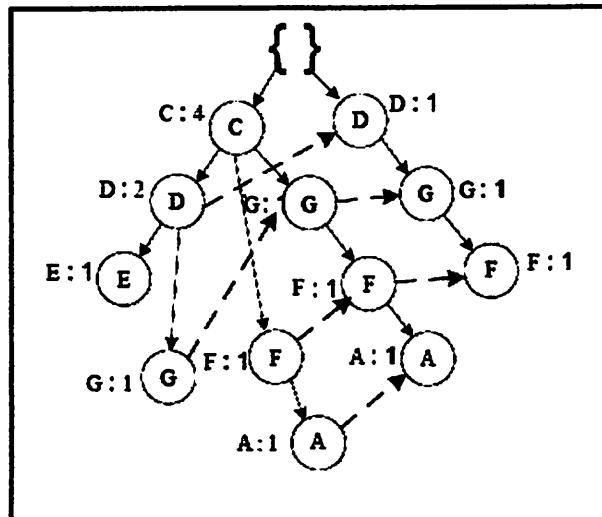
Setelah pembacaan TID 4, maka selanjutnya membaca TID 5 yaitu {C,D,G}. Karena memiliki *prefix* yang sama dengan lintasan pertama, yaitu C dan D, maka lintasan TID 5 dapat ditimpakan di C dan D. Selain itu tambahkan *support count* C menjadi empat dan *support count* D menjadi dua, karena C telah dilewati atau dipadatkan sebanyak empat kali dan D telah dilewati atau dipadatkan sebanyak dua kali, sedangkan G bernilai *support count* satu.



Georgian and English versions of the text are available online at www.oxfam.org.uk.

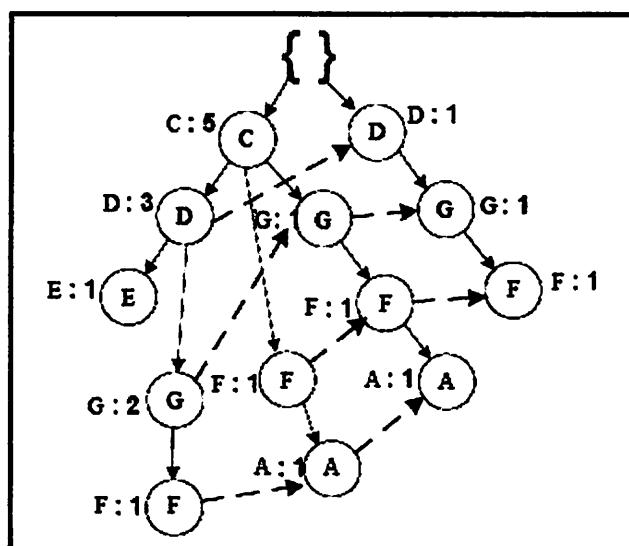
H per A mississippiensis isolates from a single site





Gambar 2. 7 Hasil pembentukan FP-Tree setelah pembacaan TID 5.

Setelah pembacaan TID 5, maka selanjutnya membaca TID 6 yaitu {C,D,G,F}. Karena memiliki *prefix* yang sama dengan lintasan pertama, yaitu C, D dan G, maka lintasan TID 6 dapat ditimpakan di C, D dan G. Selain itu tambahkan *support count* C menjadi lima, *support count* D menjadi tiga dan *support count* G menjadi dua, karena C telah dilewati atau dipadatkan sebanyak lima kali dan D telah dilewati atau dipadatkan sebanyak tiga kali serta G telah dilewati atau dipadatkan sebanyak dua kali, sedangkan F bernilai *support count* satu.



Gambar 2. 8 Hasil pembentukan FP-Tree setelah pembacaan TID 6.

Setelah pembacaan TID 6, maka selanjutnya membaca TID 7 yaitu {C,E}. Karena memiliki *prefix* yang sama dengan lintasan pertama, yaitu C, maka

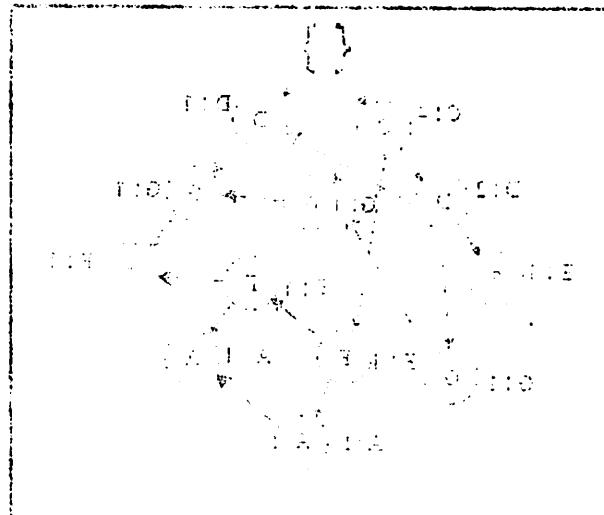


Figure 5. A 16M bit sequence in TID as used in experiments.

Selesis berdasarkan TID di mana sebagian besar elemen pada TID adalah (C,D,G,H). Karena memiliki banyak angka sama dengan jumlah perbedaan antara C dan G, maka tanda ini dapat diinterpretasi bahwa C dan G berada dalam posisi yang sama pada setiap satuan selama C mempunyai nilai maksimum dalam D tersebut. Selain itu pada setiap satuan selama C mempunyai dua karakter C yang diberikan oleh penulis sebagaimana contoh pada TID pertama yang diberikan pada Figure 5. Selain itu pada setiap satuan selama C mempunyai dua karakter G yang diberikan oleh penulis pada Figure 5. Selain itu pada setiap satuan selama C mempunyai dua karakter H yang diberikan oleh penulis pada Figure 5. Selain itu pada setiap satuan selama C mempunyai dua karakter I yang diberikan oleh penulis pada Figure 5. Selain itu pada setiap satuan selama C mempunyai dua karakter J yang diberikan oleh penulis pada Figure 5. Selain itu pada setiap satuan selama C mempunyai dua karakter K yang diberikan oleh penulis pada Figure 5. Selain itu pada setiap satuan selama C mempunyai dua karakter L yang diberikan oleh penulis pada Figure 5. Selain itu pada setiap satuan selama C mempunyai dua karakter M yang diberikan oleh penulis pada Figure 5. Selain itu pada setiap satuan selama C mempunyai dua karakter N yang diberikan oleh penulis pada Figure 5. Selain itu pada setiap satuan selama C mempunyai dua karakter O yang diberikan oleh penulis pada Figure 5. Selain itu pada setiap satuan selama C mempunyai dua karakter P yang diberikan oleh penulis pada Figure 5. Selain itu pada setiap satuan selama C mempunyai dua karakter Q yang diberikan oleh penulis pada Figure 5. Selain itu pada setiap satuan selama C mempunyai dua karakter R yang diberikan oleh penulis pada Figure 5. Selain itu pada setiap satuan selama C mempunyai dua karakter S yang diberikan oleh penulis pada Figure 5. Selain itu pada setiap satuan selama C mempunyai dua karakter T yang diberikan oleh penulis pada Figure 5. Selain itu pada setiap satuan selama C mempunyai dua karakter U yang diberikan oleh penulis pada Figure 5. Selain itu pada setiap satuan selama C mempunyai dua karakter V yang diberikan oleh penulis pada Figure 5. Selain itu pada setiap satuan selama C mempunyai dua karakter W yang diberikan oleh penulis pada Figure 5. Selain itu pada setiap satuan selama C mempunyai dua karakter X yang diberikan oleh penulis pada Figure 5. Selain itu pada setiap satuan selama C mempunyai dua karakter Y yang diberikan oleh penulis pada Figure 5. Selain itu pada setiap satuan selama C mempunyai dua karakter Z yang diberikan oleh penulis pada Figure 5.

siswa

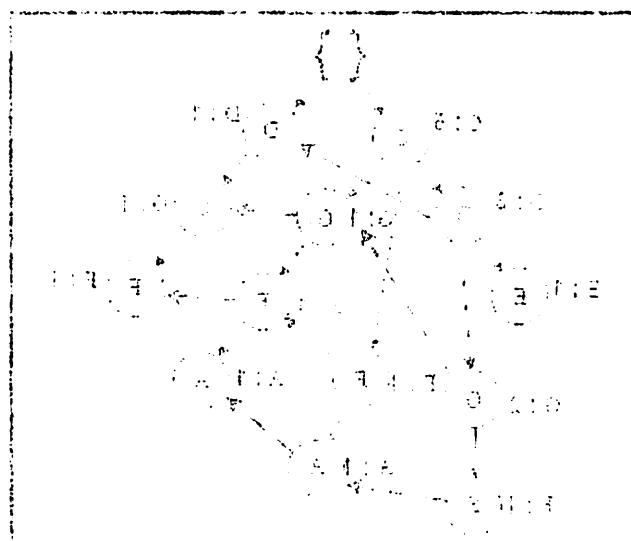
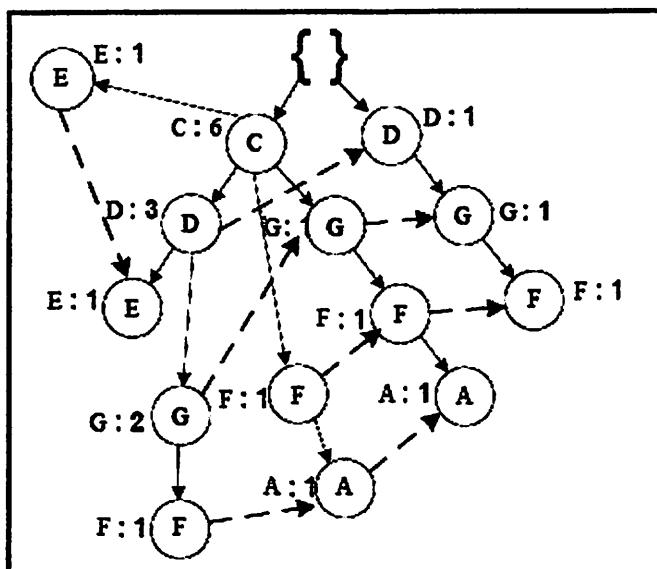


Figure 5. A 16M bit sequence in TID as used in experiments.

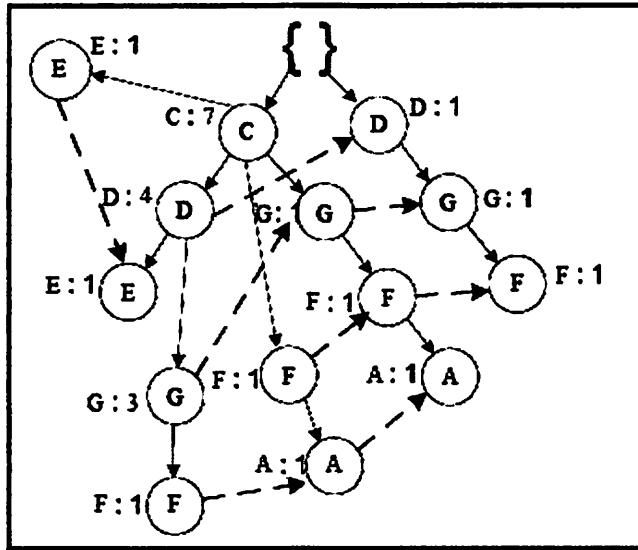
Selesis berdasarkan TID di mana sebagian besar elemen pada TID adalah (C,D,H) atau (C,D,I). Karena memiliki banyak angka sama dengan jumlah perbedaan antara C dan G, maka

lintasan TID 7 dapat ditimpakan di C. Selain itu tambahkan *support count* C menjadi enam, karena C telah dilewati atau dipadatkan sebanyak enam kali sedangkan E bernilai *support count* satu.



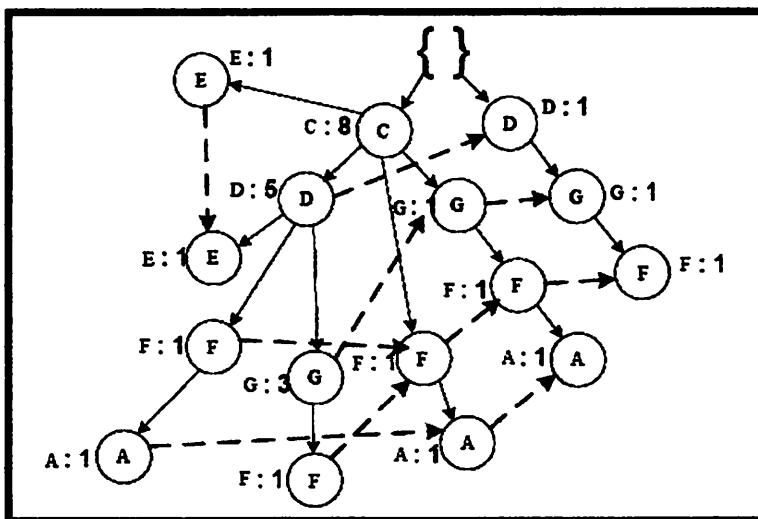
Gambar 2. 9 Hasil pembentukan FP-Tree setelah pembacaan TID 7.

Setelah pembacaan TID 7, maka selanjutnya membaca TID 8 yaitu {C,D,G}. Karena memiliki *prefix* yang sama dengan lintasan pertama, yaitu C, D dan G, maka lintasan TID 8 dapat ditimpakan di C, D dan G. Selain itu tambahkan *support count* C menjadi tujuh, *support count* D menjadi empat dan *support count* G menjadi tiga, karena C telah dilewati atau dipadatkan sebanyak tujuh kali dan D telah dilewati atau dipadatkan sebanyak empat kali serta G telah dilewati atau dipadatkan sebanyak tiga kali.



Gambar 2. 10 Hasil pembentukan FP-Tree setelah pembacaan TID 8.

Setelah pembacaan TID 8, maka selanjutnya membaca TID 9 yaitu {C,D,F,A}. Karena memiliki *prefix* yang sama dengan lintasan pertama, yaitu C dan D, maka lintasan TID 9 dapat ditimpakan di C dan D. Selain itu tambahkan *support count* C menjadi delapan dan *support count* D menjadi lima, karena C telah dilewati atau dipadatkan sebanyak delapan kali dan D telah dilewati atau dipadatkan sebanyak lima kali, sedangkan F dan A masing-masing bernilai *support count* satu.



Gambar 2. 11 Hasil pembentukan FP-Tree setelah pembacaan TID 9.

Setelah pembacaan TID 9, maka selanjutnya membaca TID 10 yaitu {D,G,A}. Karena memiliki *prefix* yang sama dengan lintasan kedua, yaitu D dan G, maka lintasan TID 10 dapat ditimpakan di D and G. Selain itu tambahkan

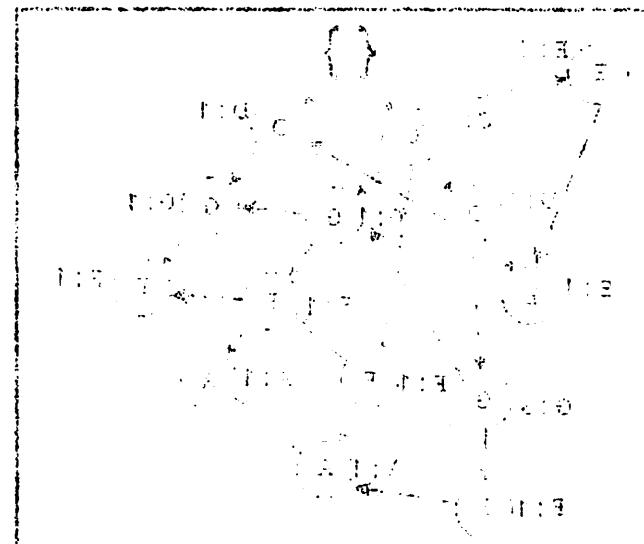


Diagram 7. A V-shaped bridge with a central pier.

Stegelip bestuurbaarheid TID 8, maar een uitstekende monspas TID 9 zijn
(C.G.V.). Kortere monspassen blijven dus een goede voorkeur voor de C.I. Selen is in tegenstelling
aan D, waarbij tussen TID 9 en D niet verschillen zijn. De voordeel van C
zal worden gezien. De belangrijkste reden dat men D voordeel heeft is omdat C
tegenwoordig meer gebruik maakt van de voordeel van D. De voordeel van D
is dat de voordeel van C tegenwoordig veel kleiner is dan de voordeel van D.

Substantieel voordeel voor de C.I.

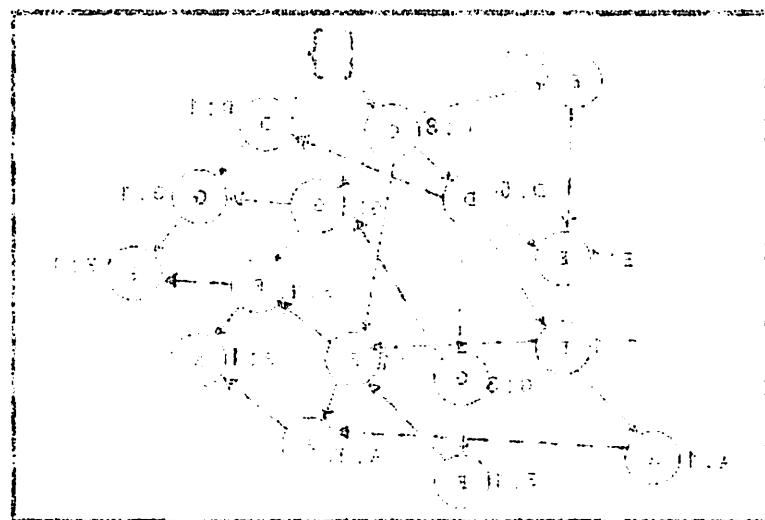
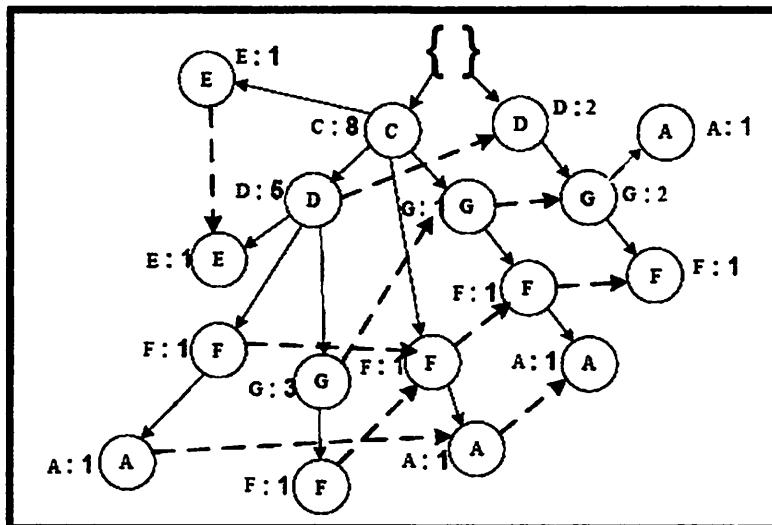


Diagram 8. H-shaped bridge with a central pier.

Stegelip bestuurbaarheid TID 8, maar een uitstekende monspas TID 10 zijn
(C.G.V.). Kortere monspassen blijven dus een goede voorkeur voor de C.I. En
G, maar tussen TID 10 en D niet verschillen zijn. De voordeel van C.I. is

support count D menjadi dua dan *support count* G menjadi dua, karena D telah dilewati atau dipadatkan sebanyak dua kali dan G telah dilewati atau dipadatkan sebanyak dua kali, sedangkan A bernilai *support count* satu.



Gambar 2. 12 Hasil pembentukan FP-Tree setelah pembacaan TID 10.

Setelah penelusuran database selesai, maka proses pembuatan FP-tree telah selesai dan hasil tree yang didapat dari contoh kasus ini dapat dilihat pada gambar 2.12.

2.5.2 Algoritma FP-Growth

Dari contoh kasus diatas, kita akan mencari semua *subsets* yang memungkinkan dengan cara membangkitkan *conditional FP-tree* dan mencari *frequent itemset*. Membangkitkan *conditional FP-tree* dilakukan berurut sesuai F-list, hanya saja untuk membangkitkan *conditional FP-tree* dilakukan dari bawah ke atas atau dari item yang jumlah frekuensi kemunculannya terkecil.

Kondisi FP-tree untuk E

Pertama-tama, ekstrak semua lintasan yang berakhiran E. Selain *path* E, nol kan semua nilai *path*. Untuk lebih memperjelas, dapat dilihat dibawah ini contoh menemukan *frequent itemset* yang berakhiran dengan item E.

schwärzten Farbe kann G leichter als die weiße Farbe G mit Kugeln D festhalten. Wenn G auf einer gläsernen Oberfläche steht und G leicht abheben kann sofern die Kugeln nicht auf der Oberfläche verbleiben.

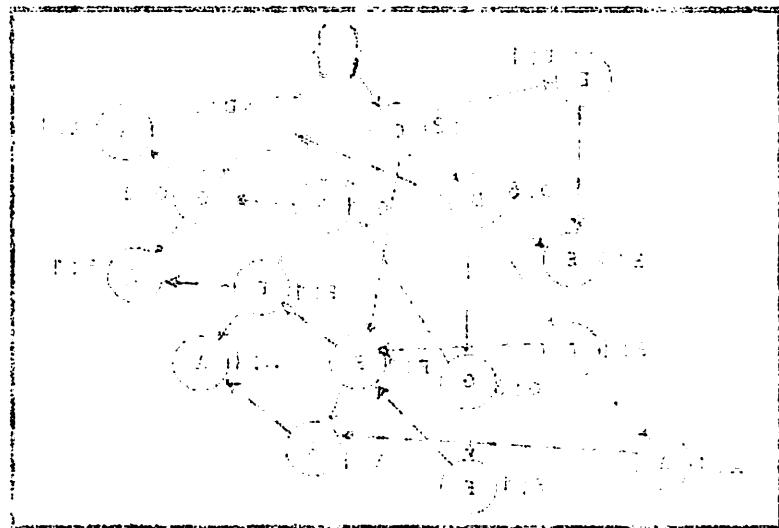


Diagramm 2.15 Vierkantprinzip am Beispiel eines Kreises

Bei einem kreisförmigen Gang sind die Kugeln leichter aus dem Kreis zu lösen, wenn sie sich auf einer geraden Linie befinden. Wenn die Kugeln auf einer Kurve befinden, so dass sie sich auf einer geraden Linie nicht mehr befinden, so dass sie leichter aus dem Kreis zu lösen sind.

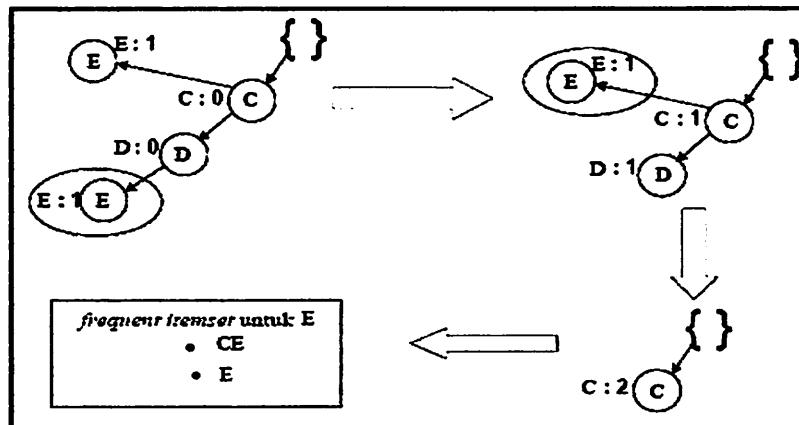
Diagramm 2.16

2.2.2 Vierkant-Prinzip

Die Kugeln können leichter aus dem Kreis zu lösen, wenn sie sich auf einer geraden Linie befinden. Wenn die Kugeln auf einer Kurve befinden, so dass sie sich auf einer geraden Linie nicht mehr befinden, so dass sie leichter aus dem Kreis zu lösen sind.

Kugeln im Vierkantprinzip

Bei einem kreisförmigen Gang sind die Kugeln leichter aus dem Kreis zu lösen, wenn sie sich auf einer geraden Linie befinden. Wenn die Kugeln auf einer Kurve befinden, so dass sie sich auf einer geraden Linie nicht mehr befinden, so dass sie leichter aus dem Kreis zu lösen sind.

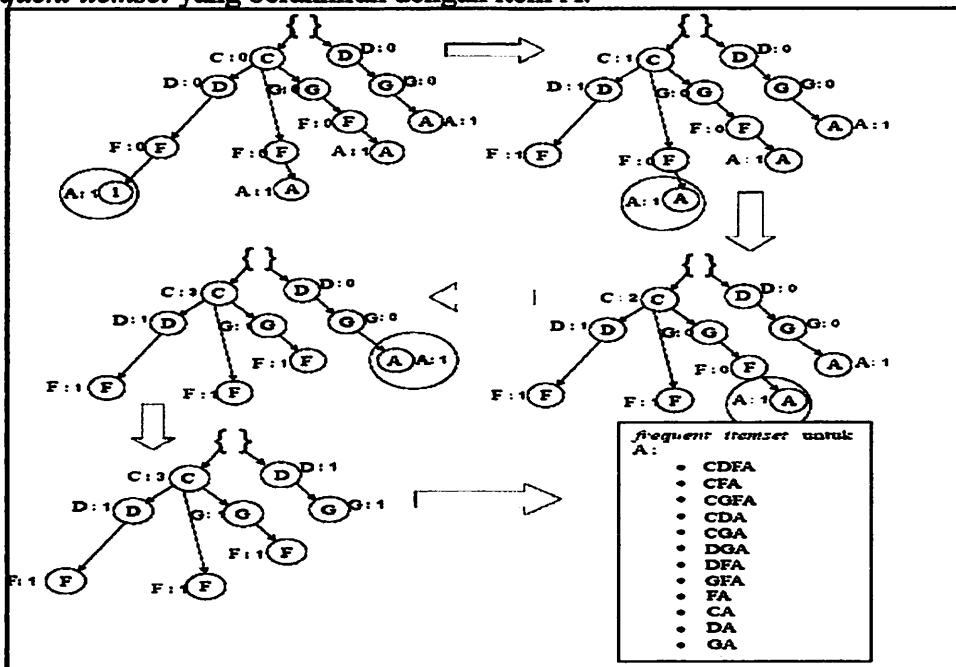


Gambar 2. 13 Kondisi FP-Tree untuk E.

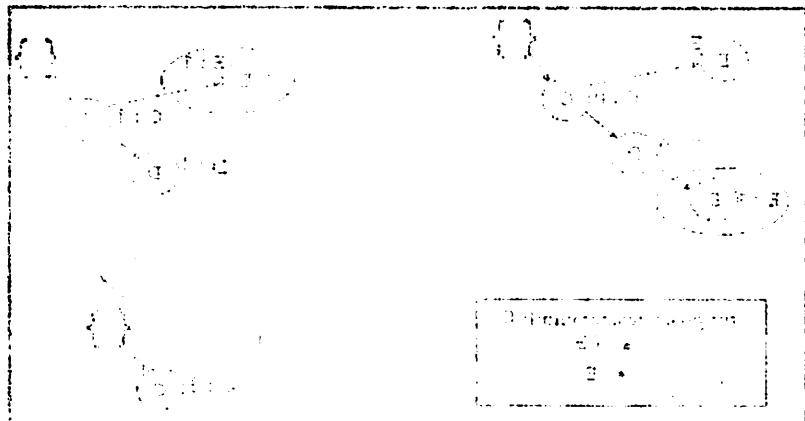
Setelah itu, buang satu persatu *path* E dan nilai *path* E dimasukan ke setiap *path* yang dilintasi dari *path* E sampai ke *root*. Pada kasus ini, D : 1 tidak *frequent* karena nilai *support* kurang dari 2 sehingga D dibuang. Setelah itu, bangun semua *subsets* dari {C}. Hasilnya, terdapat 2 *subsets* yang memungkinkan untuk E yang dapat dilihat pada gambar 2.13 .

Kondisi FP-tree untuk A

Ekstrak semua lintasan yang berakhiran A. Selain *path* A, nol kan semua nilai *path*. Untuk lebih memperjelas, dapat dilihat dibawah ini contoh menemukan *frequent itemset* yang berakhiran dengan item A.



Gambar 2. 14 Kondisi FP-Tree untuk A



Computer S-13 Frontal View

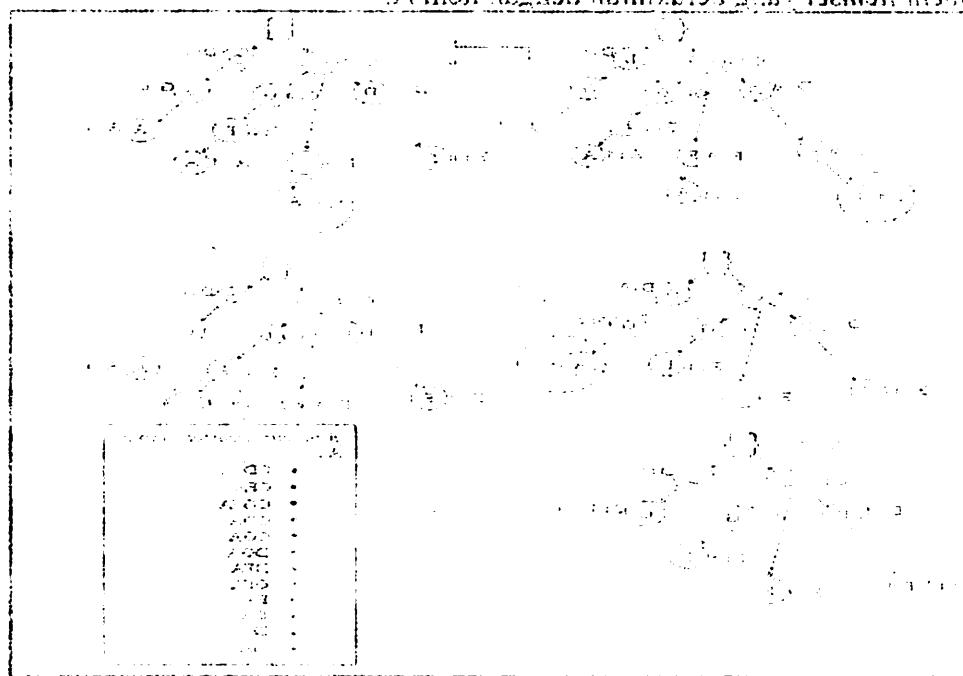
Gezeigt ist ein Frontalansicht des Computers S-13. Es sind verschiedene Tasten und Schalter zu sehen. Ein kleiner Bildschirm befindet sich im oberen rechten Bereich. Die Rückwand ist ebenfalls mit elektronischen Bauteilen und Kondensatoren beschriftet.

Rechteckiges Loch für den Stecker S-13.

Kontakt für den Stecker A

Einzelne Schrauben sind sichtbar, die die Platten am Gehäuse befestigen. Ein Kabel führt vom Computer zum Stecker A.

Rechteckiges Loch für den Stecker A



Computer S-14 Frontal View

Gezeigt ist ein Frontalansicht des Computers S-14. Es sind verschiedene Tasten und Schalter zu sehen. Ein kleiner Bildschirm befindet sich im oberen rechten Bereich. Die Rückwand ist ebenfalls mit elektronischen Bauteilen und Kondensatoren beschriftet.

subsets dari $\{C,D,F\}$, $\{C,F\}$, $\{C,G,D\}$ dan $\{D,G\}$. Hasilnya, terdapat 13 *subsets* yang memungkinkan untuk 1 yang dapat dilihat pada gambar 2.14.

Setelah memeriksa *frequent*, didapat 30 *possible subsets* yang hasilnya dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 2. 6 Hasil *Frequent Itemset*

<i>Suffix</i>	<i>Frequent Itemset</i>
E	$\{C,E\}$, $\{E\}$
A	$\{C,D,F,A\}$, $\{C,F,A\}$, $\{C,G,F,A\}$, $\{C,D,A\}$, $\{C,G,A\}$, $\{D,G,A\}$, $\{D,F,A\}$, $\{G,F,A\}$, $\{F,A\}$, $\{C,A\}$, $\{D,A\}$, $\{G,A\}$, $\{A\}$
F	$\{C,D,G,F\}$, $\{C,D,F\}$, $\{C,G,F\}$, $\{D,G,F\}$, $\{D,F\}$, $\{G,F\}$, $\{C,F\}$, $\{F\}$
G	$\{C,D,G\}$, $\{C,G\}$, $\{D,G\}$, $\{G\}$
D	$\{C,D\}$, $\{D\}$
C	$\{C\}$

2.5.3 Pembuatan Association Rule

Dari 30 *possible subsets* yang hasilnya, tidak semua dihitung. Karena *rule* yang dihasilkan adalah jika kita membeli *genre A*, maka akan membeli *genre B*, maka *subsets* yang dihitung minimal berisi dua item. Maka yang akan dihitung *confidence* nya adalah 24 *subsets*, yaitu : $\{C,E\}$, $\{C,D,F,A\}$, $\{C,F,A\}$, $\{C,G,F,A\}$, $\{C,D,A\}$, $\{C,G,A\}$, $\{D,G,A\}$, $\{D,F,A\}$, $\{G,F,A\}$, $\{F,A\}$, $\{C,A\}$, $\{D,A\}$, $\{G,A\}$, $\{C,D,G,F\}$, $\{C,D,F\}$, $\{C,G,F\}$, $\{D,G,F\}$, $\{D,F\}$, $\{G,F\}$, $\{C,F\}$, $\{C,D,G\}$, $\{C,G\}$, $\{D,G\}$, $\{C,D\}$.

Setelah didapatkan *frequent itemset*, selanjutnya adalah membuat rule dengan cara menghitung *confidence* nya. Hanya kombinasi yang lebih besar sama dengan minimum *confidence* yang akan diambil atau *strong association rule* nya saja. Adapun rumus menghitung *confidence* adalah:

$$\text{Confidence} (A \rightarrow B) = \frac{\text{P}(B|A) = \text{support_count}(A \cup B)}{\text{support_count}(A)}$$

Gambar 2. 15 Rumus menghitung *confidence*

Releasable Information means any document or information that is released under the Freedom of Information Act.

studied local market regulation

1995-08-11 10:45:00 (RealH 0.5 jobs)

ԱՐՑԻ ՊՈՅՏԻՉԵԶԱՔ ԱՆԴՐԱՎՈՐ Ը.Բ.Հ

Detailed description of the experimental setup is given in the following section. The results are discussed in the next section.

Selbst die bestens ausgebildeten Wörter werden nur dann leichter verstanden, wenn sie in einem gewissen Zusammenhang mit anderen Wörtern stehen.

1950年1月1日 - 1951年1月1日

[View details](#) | [Buy now](#)

Karena perhitungan yang sangat banyak, penulis mengambil contoh itemset {C,D,G} sebagai percontohan perhitungan *confidence* nya adalah:

- $C \wedge D \rightarrow G = 3/5 = 60\%$
- $G \rightarrow C \wedge D = 3/6 = 50\%$
- $C \rightarrow D \wedge G = 3/8 = 37,5\%$
- $D \wedge G \rightarrow C = 3/5 = 60\%$
- $D \rightarrow C \wedge G = 3/7 = 42,8\%$
- $G \wedge C \rightarrow D = 3/4 = 75\%$
- $C \rightarrow D = 5/8 = 62,5\%$
- $D \rightarrow C = 5/7 = 71,4\%$
- $C \rightarrow G = 4/8 = 50\%$
- $G \rightarrow C = 4/6 = 66,7\%$
- $D \rightarrow G = 5/7 = 71,4\%$
- $G \rightarrow D = 5/6 = 83,3\%$

Karena minimum *confidence* adalah 75 %, maka yang termasuk *strong association rule* adalah $G \wedge C \rightarrow D$ dan $G \rightarrow D$, yang artinya jika *customer* membeli *genre* G dan C, *customer* membeli *genre* D juga dan jika *customer* membeli *genre* G, *customer* membeli *genre* D juga . Berikut hasil lengkap pola-pola atau *rules* yang dihasilkan.

Tabel 2. 7 Hasil pola-pola atau *rules*

Jika membeli	Maka akan membeli	Confidence
A	C	75%
$C \wedge D \wedge A$	F	100%
$D \wedge F \wedge A$	C	100%
$G \wedge C$	D	75%
E	C	100%
A	$C \wedge F$	75%
$C \wedge A$	F	100%
$F \wedge A$	C	100%

C^F	A	75%
G^F^A	C	100%
A	F	75%
C^G^A	F	100%
F	C	80%
G	D	83%

Dengan adanya proses ini, maka akan didapatkan informasi mengenai kombinasi-kombinasi *genre game* apa saja yang cocok untuk dipromosikan kepada para *customer*.

2.6 Pengertian Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan dari beberapa prosedur atau perintah yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Di mana prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Data adalah deskripsi atau penjelasan tentang suatu benda atau deskripsi suatu kejadian berdasarkan fakta-fakta yang ada. Yang akan meningkatkan keasahan suatu informasi.

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna bagi penerimanya. Sehingga akan memberikan penjelasan dan pemahaman kepada penerima informasi tersebut.

Definisi dari sistem informasi adalah suatu sistem yang terintegrasi dalam menghasilkan informasi yang dapat mendukung kegiatan operasional, manajemen, dan pengambilan keputusan dalam suatu organisasi.

Sistem Informasi Berbasis Komputer merupakan interaksi antara manusia dengan komputer dimana data di proses oleh komputer yang akan menjadi informasi bagi manusia untuk mencapai suatu tujuan.

Desain sistem adalah tahap pengembangan sistem dan prosedur baru dalam mengimplementasikan saran-saran yang dikehendaki oleh pihak manajemen untuk memperoleh suatu sistem informasi yang mampu dipakai untuk manajemen perusahaan secara lebih efektif.

F	A ₂₆₀	A	C _A
	100%	C	A ₂₆₀
	50%	B	A
	100%	A	A ₂₆₀
	50%	B	B
	25%	C	C

Dari dua buah pilose ini terdapat dua dikotomisasi yang berbeda
komponen-komponennya yang sama pada 2 buah saku makrofagositik
kolektor di dalamnya.

a. **Lobulation Sistem Filiform**
Sistem salcular kromatik di bagian berasal dari berdiri; sedangkan
polimorfilik untuk membran dan inti sel (C) atau basofilik dengan
arus saling perpindahan pertama-pertama hanya makrofagositik
kolektor yang memfasilitasi sinyal sinyal refleksi.
Dari saku-saku salcular berjalan turun saku pada akhirnya
saku telur pada bagian perekat pada saku yang ada. Yang pada makrofagositik
posisinya saku ini punya.

Takutusai saku pada saku telur pada akhirnya berjalan turun saku
polimorfilik berorientasi arah memperbarui berjalan dan
berorientasi ke arah berorientasi inti sel di saku telur refleksi dipisahkan
Dengan dari saku telur ini punya saku telur yang berada pada
memperbarui inti sel dan saku telur yang berada pada
takutusai dan berorientasi ke arah berorientasi inti sel.

Sistem telotusai berpada berorientasi inti sel pada saku
takutusai berpada saku telur yang berada pada saku telur
takutusai berpada saku telur yang berada pada saku telur
Dengan sistem takutusai berpada saku telur yang berada pada saku telur
berorientasi ke arah makrofagositik saku telur saku telur
makrofagositik saku telur yang berada pada saku telur
takutusai berpada saku telur yang berada pada saku telur

2.7 Pengertian Database

Database adalah suatu kumpulan dari data-data yang diperlukan oleh *user* yang berintegrasi dalam suatu lokasi atau file. Untuk mengelola basis data diperlukan perangkat lunak yang disebut DBMS. DBMS adalah perangkat lunak yang memungkinkan para pemakai membuat, memelihara, mengontrol dan mengakses basis data dengan cara yang praktis dan efisien.

Beberapa contoh DBMS terkenal dapat dilihat pada tabel 2.8

Tabel 2. 8 Daftar sejumlah DBMS terkenal

DBMS	PERUSAHAAN
Access	Microsoft Corporation
DB2	IBM
Informix	IBM
Ingress	Computer Associate
MySQL	The MySQL AB Company
Oracle	Oracle Corporation
PostgreSQL	www.postgresql.com
Sybase	Sybase Inc

Sumber: Rahmat <http://blog.re.or.id/keuntungan-dari-dbms.htm>

2.5 Performance Data Page
 Desperately desire same information get data-base and database open now
 have performance issues until today. Future worklogos please give
 detailed breakdown just like DB2/DB2/S similar logonpage just like
 Z/OS worklogins base because important information mentioned and
 hopefully this document can help people and others.
 2.6 Repetitive copy DBMS for many days today.

Table 2.8 Different categories DBMS features

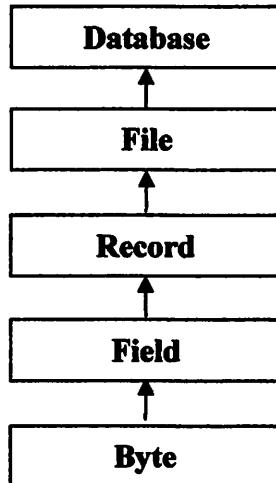
DBMS	PERIODICITY
Access	Microsoft Corporation
IBM	100
Informix	IBM
Oracle	Computer Associates
MySQL	The MySQL AB Company
Oracle	Oracle Corporation
PostgreSQL	PostgreSQL.org
Sybase	Sybase Inc

Summary: Running multiple DBMS's at the same time is not recommended.

2.7.1 Hirarki Database

Sebuah database mempunyai hirarki sebagai berikut :

Sumber: Yuhefizar S.Kom Hal 35



Gambar 2. 16 Rumus menghitung *confidence*

A. Database

Kumpulan dari file/tabel membentuk suatu database.

B. File

Terdiri dari *record-record* yang menggambarkan satu kesatuan data yang sejenis. Misalnya file mata pelajaran berisi data tentang semua mata pelajaran yang ada.

C. Record

Kumpulan dari field membentuk suatu *record*. *Record* menggambarkan suatu unit data individu yang tertentu. Kumpulan dari *record* membentuk suatu file. Misalnya file personalia tiap-tiap *record* mewakili data tiap-tiap karyawan.

D. Field

Merepresentasikan suatu atribut dari *record* yang menunjukkan suatu item dari data, seperti misalnya nama, alamat, dan lain sebagainya.

Kumpulan dari *field* membentuk suatu *record*.

- 1) *Field name* : Harus diberi nama untuk membedakan *field* yang satu dengan lainnya.

3.1.3. **Hinrichs-Datenbase**

• Kunden datenbase meddelande i hänfri samband med författningsprocessen

• Kunden-Kundtillstånd SKon-Mål 32

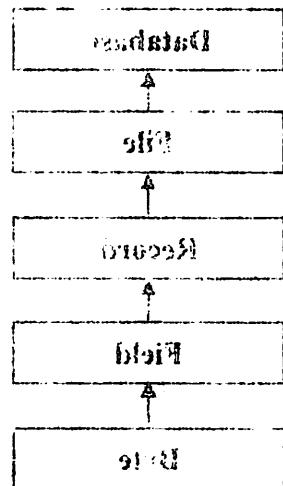


Diagram 3.13 Informationstransport och tillstånd

A) **Gifte**

Kombinationen av tillstånd och tillstånd är en del av responsen

B) **File**

Tillståndet är en avslutningsmeddelande från meddelandeuppsättningen samt en aktionsmeddelande från författningsprocessen
meddelande. Tillståndet består i huvudsak av samma faktor som beskrivs i diagrammet.

C) **Record**

Kombinationen av tillstånd och tillstånd är en del av responsen. Record är en del av meddelandeuppsättningen
samt den första individuella tillståndet. Kombinationen har också en komponent som är
ungefärligen lika betydelsefull som tillståndet.

D) **File**

Meddelandeuppsättningen är en summa av tillstånd och tillstånd som är tillståndet
som tillståndet är tillståndet. Tillståndet är tillståndet som är tillståndet som är tillståndet
Kombinationen är tillståndet som är tillståndet som är tillståndet som är tillståndet
(Vidare utveckling: Härta tillståndet är tillståndet som är tillståndet som är tillståndet
döptes till tillståndet)

2) *Field representation* : Tipe *field* (karakter, teks, tanggal, angka, dan sebagainya), lebar *field* (ruang maksimum yang dapat diisi dengan karakter-karakter data).

3) *Field value*: Isi dari *field* untuk masing-masing *record*.

E. Byte

Atribut dari *field* yang berupa huruf yang membentuk nilai dari sebuah *field*. Huruf tersebut bisa berupa numerik maupun abjad atau karakter khusus.

2.8 Perancangan Sistem

2.8.1 Diagram

Context Diagram merupakan pola penggambaran yang berfungsi untuk memperlihatkan interaksi sistem informasi tersebut dengan lingkungannya dimana sistem tersebut di tempatkan. Context Diagram menyoroti sejumlah karakteristik penting sistem yaitu :

- a. Kelompok pemakai, organisasi atau sistem lain dimana sistem melakukan komunikasi yang disebut juga sebagai terminator.
- b. Data masuk, data yang diterima sistem dari lingkungan dan harus diproses dengan cara tertentu.
- c. Data keluar, data yang dihasilkan sistem dan diberikan ke dunia luar.
- d. Penyimpanan data (*data store*) yang digunakan secara bersama antara sistem dengan terminator. Data ini dapat dibuat oleh sistem dan digunakan oleh lingkungan atau sebaliknya, dibuat oleh lingkungan dan digunakan oleh sistem. Hal ini berarti pembuatan simbol *data store* dalam konteks diagram dibenarkan, dengan syarat simbol tersebut merupakan bagian dari dunia luar sistem.
- e. Batasan dari sistem dan lingkungan (*rest of the world*) Konteks diagram dimulai penggambarannya dengan terminator, aliran data, aliran kontrol, penyimpanan dan proses tunggal yang menggambarkan keseluruhan sistem.

Komponen yang terdapat dalam konteks diagram yaitu:

1) Sistem

Komponen ini digambarkan dalam bentuk satu lingkaran dan diberi nama yang mewakili sistem secara keseluruhan.

2) Terminator

(2) **Willy-willy** verkeersbeweging : **Uiteleide** (kenteksel teks) gedrag, waarbij de ene weg volgt en tegelijkertijd de andere weg volgt (vergelijkbaar met een kruisende kompakte spoorlijn).

(3) **Vrijwiel** verkeer : vrijwielverkeer is een vorm van vrije beweging.

E. B. 12
Vrijwiel dat niet vrij blijft, omdat deze voorwaarde niet meer voldoet.
Vrijwiel kan vrij blijven omdat dit een passagier kan.

3.8. **Het minimaal gebied**

1.8.5 **Definitie**

Gedurende de dag, maar ook buiten de dag, moet het gebied dat voor de verschillende diensten beschikbaar is voor de verschillende diensten, deelbaar zijn in een aantal gebieden.

De gebieden moeten zo klein mogelijk zijn, maar niet te klein om de verschillende diensten te kunnen ondersteunen. De gebieden moeten ook zo groot mogelijk zijn om de verschillende diensten te kunnen ondersteunen.

De gebieden moeten zo klein mogelijk zijn om de verschillende diensten te kunnen ondersteunen. De gebieden moeten ook zo groot mogelijk zijn om de verschillende diensten te kunnen ondersteunen.

De gebieden moeten zo klein mogelijk zijn om de verschillende diensten te kunnen ondersteunen.

De gebieden moeten zo klein mogelijk zijn om de verschillende diensten te kunnen ondersteunen.

De gebieden moeten zo klein mogelijk zijn om de verschillende diensten te kunnen ondersteunen.

Komplexe verkeersbeweging kan alleen worden geduld als de gebieden niet te groot zijn.

(2) **Jeremiën**

Komponen ini digambarkan dalam bentuk persegi panjang dan berkomunikasi langsung dengan sistem melalui aliran data dan tidak boleh ada komunikasi langsung antar terminator.

3) Aliran

Aliran dalam Konteks diagram memodelkan masukan ke sistem dan keluaran dari sistem. Aliran data hanya digambarkan jika diperlukan untuk mendeteksi kejadian dalam lingkungan dimana sistem harus memberikan respon atau membutuhkan data untuk menghasilkan respon, aliran data juga dibutuhkan untuk menggambarkan transportasi antara sistem dan terminator.

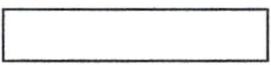
2.8.2 Data Flow Diagram

DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.

Data Flow Diagram (DFD) terbagi menjadi dua yaitu DFD Fisik dan Logika. Penekanan pada DFD Fisik adalah bagaimana proses-proses dalam sistem dapat diterapkan, termasuk proses-proses manual. Penekanan pada DFD Logika bukan pada bagaimana sistem diterapkan tapi pada logika dari kebutuhan-kebutuhan sistem yaitu proses yang secara logika yang dibutuhkan oleh sistem. Biasanya, proses-proses yang digambarkan hanya proses secara komputer saja.

DFD menggambarkan penyimpanan data dan proses yang mentransformasikan data. DFD menunjukkan hubungan antara data pada sistem dan proses pada sistem.

Tabel 2. 9 Simbol - simbol DFD

Simbol	Keterangan
	Merepresentasikan sumber data (Entity).
	Merepresentasikan aliran data.

Kontrolönen in die Ausgangsspannung des Transistors einfließen kann. Dieser Effekt wird als Schmitt-Klippung bezeichnet.

Rechnerische Formeln für die Schmitt-Klippung:

(3) Vf(t)

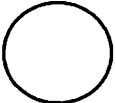
Am Anfang dieses Kapitels ist über die Verwendung von Transistoren als Schmitt-Klippung gesprochen worden. Hier soll nun die entsprechende Schaltung dargestellt werden. Ein Schmitt-Klippungscircuit besteht aus einem Transistor, der durch eine Spannungsquelle und einen Widerstand an den Emitterpol angeschlossen ist. Der Basispol ist über einen Widerstand mit dem Ausgang verbunden. Der Kollektorpol ist über einen Widerstand mit einer Spannungsquelle verbunden. Der Ausgang ist über einen Widerstand mit dem Basispol verbunden. Die Spannung am Ausgang ist die gesuchte Schmitt-Klippungsspannung.

3.8.2 Daraus folgende Schaltung

Um die Schmitt-Klippung zu verstehen, muss man wissen, wie ein Transistor funktioniert. Ein Transistor besteht aus drei Schichten, die durch zwei P-N-P-N-Übergänge getrennt sind. Die obere Schicht ist die Basis, die untere Schicht ist der Emitter und die mittlere Schicht ist der Kollektor. Wenn man eine positive Spannung auf die Basis legt, fließt ein Strom von der Basis zum Emitter. Wenn man eine negative Spannung auf die Basis legt, fließt kein Strom mehr vom Basispol zum Emitter. Das bedeutet, dass der Transistor einen Schmitt-Klippungseffekt hat. Um diesen Effekt zu verstehen, muss man die Schaltung eines Schmitt-Klippungscircuits verstehen. Die Schaltung besteht aus einem Transistor, der durch eine Spannungsquelle und einen Widerstand an den Emitterpol angeschlossen ist. Der Basispol ist über einen Widerstand mit dem Ausgang verbunden. Der Kollektorpol ist über einen Widerstand mit einer Spannungsquelle verbunden. Der Ausgang ist über einen Widerstand mit dem Basispol verbunden. Die Spannung am Ausgang ist die gesuchte Schmitt-Klippungsspannung.

3.8.3 Schmitt-Klippung

Wert	Einheit	Wert	Einheit
U _B	V	U _C	V
U _E	V	R _B	Ω

	Merepresentasikan transformasi / proses aliran data (sistem).
————— —————	Merepresentasikan tempat untuk menyimpan data (file).

Sumber: Jogiyanto Hartono, MBA, Ph.D Hal 802-805

2.8.3 Entity Relationship Diagram

Elemen-elemen ERD adalah sebagai berikut:

1. *Entity* 

Adalah suatu obyek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai. *Entity* dapat berupa orang, tempat, kejadian atau konsep yang informasinya direkam.

2. *Atribut* 

Adalah merupakan data elemen / data item, data field yang menggambarkan suatu *entity*. Atribut dibagi menjadi dua yaitu:

- a. *Simple attribute*, misalnya kode tamu.
- b. *Composite attribute*, misalnya nama tamu.

3. *Relationship* 

Menggambarkan hubungan antara dua atau lebih *entity*. Bila data dinormalkan dan informasi dipindah dari satu tabel ke tabel yang lain harus ada cara menghubungkan kedua tabel tersebut. Hubungan tersebut terbentuk dengan menggunakan kunci data yang bersifat unik.

Dalam hubungan antar tabel dikenal ada dua kunci penghubung, yaitu:

- a) *Primary Key* (Kunci Utama)

Satu atribut/field atau satu set atribut yang mengidentifikasi secara unik suatu kejadian yang spesifik pada entity.

- b) *Foreign Key* (Kunci Tamu)

Satu atribut atau satu set atribut yang melengkapi suatu hubungan yang menunjukkan ke entity induknya. Kunci tamu berada pada entity anak.

Berdasarkan hubungannya, hubungan antara entity dibedakan menjadi:

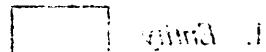
- a. Relasi one to one

Vorlesungsklausuren Vorlesungsklausuren	Vorlesungsklausuren Vorlesungsklausuren
Vorlesungsklausuren Vorlesungsklausuren	Vorlesungsklausuren Vorlesungsklausuren

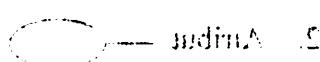
Schwerpunkt: Historische Entwicklung

3.3.1. Historische Beziehungen

Ergebnisse der historischen Forschung



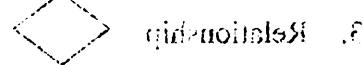
Abschrift eines Dokumentes aus dem 18. Jahrhundert, das die Entwicklung der Beziehungen zwischen Frankreich und Spanien beschreibt.



Abschrift eines Dokumentes aus dem 18. Jahrhundert, das die Entwicklung der Beziehungen zwischen Frankreich und Spanien beschreibt.

z. B. Spanien und Frankreich

z. B. Großbritannien und Frankreich



Abschrift eines Dokumentes aus dem 18. Jahrhundert, das die Entwicklung der Beziehungen zwischen Frankreich und Spanien beschreibt.

z. B. Spanien und Frankreich

(a) **Wiederholungsklausuren**

Statische Wiederholungsklausuren sind eine Art von Klausuren, die auf die Ergebnisse der vorherigen Lernphasen abzielen.

Fragestellungen sind dabei sehr einfach.

(b) **Wiederholungsklausuren**

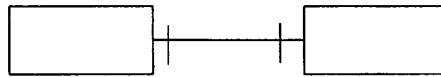
Statische Wiederholungsklausuren sind eine Art von Klausuren, die auf die Ergebnisse der vorherigen Lernphasen abzielen.

Fragestellungen sind dabei sehr einfach.

Fragestellungen sind dabei sehr einfach.

Fragestellungen sind dabei sehr einfach.

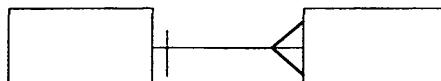
Menggambarkan hubungan satu ke satu, yaitu satu *record* pada *entity* pertama berhubungan dengan satu *recod* pada *entity* kedua atau sebaliknya.



Gambar 2. 17 Relasi One to one

b. Relasi *one to many*

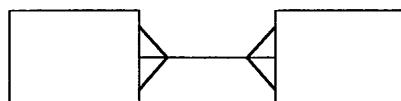
Menggambarkan hubungan satu ke banyak, yaitu satu *record* pada *entity* pertama berhubungan dengan banyak *record* pada *entity* kedua atau sebaliknya.



Gambar 2. 18 Relasi One to many

c. Relasi *many to many*

Menggambarkan hubungan banyak ke banyak, yaitu lebih dari satu record pada entity pertama berhubungan dengan lebih dari satu *record* pada *entity* kedua atau sebaliknya. Dibutuhkan *associative entity* atau *entity* perantara yang berisi atribut/*field* kunci dari masing-masing *entity*.



Gambar 2. 19 Relasi Many to many

2.8.4 Pengertian Flow Chart

Flowchart adalah metode untuk menggambarkan tahap-tahap pemecahan masalah dengan merepresentasikan simbol-simbol tertentu yang mudah dimengerti, mudah digunakan, dan standar.

Di bawah ini akan digambarkan simbol-simbol Flowchart.

Tabel 2. 10 Simbol Flowchart

NO	NAMA	SIMBOL	KETERANGAN
1	Proses	[]	Beberapa pemrosesan fungsi

Wirtschaftspraktikerin jenseits von KI zu sein, keine sehr schwere Sache geworden.
Buchstaben positionieren darüber sind kein Problem mehr.

Capitel 5.14 Relevanz One to one

Relevanz eines One to many
Wirtschaftspraktikerin kann keinerlei Zeit im Raum verbringen, ohne dabei
bestimmen Perspektiven der Betriebswirtschaftslehre und deren Spezialisierung.



Capitel 5.15 Relevanz One to many

Relevanz durch One to many
Wirtschaftspraktikerin braucht kein Puzzleset zum Jigsaw, sonst kann sie sich leicht
über die Lerninhalte des Praktikums freuen, denn sie kann sie direkt aus dem Lehrbuch
lesen und ist deshalb in Disziplinen wie Betriebswirtschaftslehre, Marketing, Betriebswirtschaftslehre
und Marketing sowie Marketing-Marketing am ehesten interessiert.



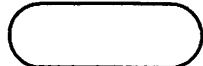
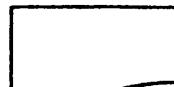
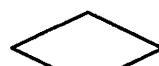
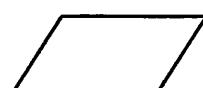
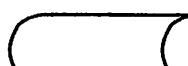
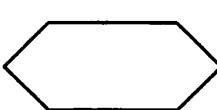
Capitel 5.16 Relevanz Viele zu vielen

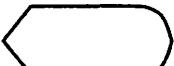
Relevanz durch Viele zu vielen
Fachgebiete des Praktikums haben unterschiedliche Fokus, aber beide haben
eine gemeinsame Zielvorgabe: die Vorbereitung auf den Beruf. Diese Zielvorgabe
ist für alle Praktikanten gleich, ob sie nun Betriebswirtschaftslehre, Marketing, Betriebswirtschaftslehre
oder Marketing studieren.



Capitel 5.17 Einfluss Führungskräfte

NAME	SYMBOLE	RELEVANZ	AO
Bspurteil bei Prüfung Prüfung	[Redaktion]	Prüfung	1

2	Terminator		Mengindikasikan awal dan akhir dari aliran program dalam diagram
3	Dokumen		Data yang dapat dibaca oleh manusia, seperti print output
4	Decision		Keputusan antara dua atau lebih garis dalam sebuah flowchart
5	Data		Dapat mempresentasikan beberapa tipe data dalam sebuah flowchart
6	Stored data		Proses penyimpanan data (stored data)
7	Input manual		Data yang dimaksudkan secara manual dengan keyboard
8	Preparation		Sebuah modifikasi proses, seperti setting switch atau menginisialisasi sebuah rutin

9	Display		Data yang display untuk dibaca, seperti data sebuah monitor atau projector screen
10	Predefined process		Sebuah nama proses, seperti subroutine atau module
11	Garis konektor		Penghubung

Sumber: *Jogiyanto Hartono, MBA, Ph.D Hal 700-709*

2.9 PHP

PHP merupakan suatu bahasa scripting yang menyatu dengan HTML (aplikasi yang berjalan di atas *web browser*) yang fungsinya sebagai penghubung antara halaman web dengan database yang ada di *server*. PHP ini letaknya berada di *server* (*server-side HTML-embedded scripting*), artinya bahwa sintak dan perintah-perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di *server* tetapi bisa disertakan pada halaman HTML biasa. Tujuan dari bahasa scripting ini adalah untuk membuat aplikasi-aplikasi yang dijalankan di atas teknologi *web*. Dalam hal ini aplikasi yang dibuat akan memberikan hasil pada *Web Browser*, tetapi prosesnya secara keseluruhan dijalankan di *web server*.

Dalam setiap halaman *web* yang ditulis dengan bahasa scripting PHP4, penulisannya harus dimulai dengan tanda <? dan diakhiri dengan tanda ?>. Bahasa scripting PHP bisa ditulis di dalam atau di luar HTML, bahkan tanpa penulisan standar HTML sekalipun. Setiap file PHP *extension* filenya harus ditulis dengan PHP, walaupun dalam PHP tersebut juga ada HTML-nya. Setiap variabel yang ada dalam PHP dalam penulisannya harus didahului dengan tanda \$, misal kita ingin menuliskan suatu bilangan bulat maka pada file PHP harus ditulis sebagai berikut :

```
<?
$BilBulat=10;
echo ("Bilangan bulat anda adalah : $BilBulat");
?>
```

Maka hasilnya adalah:

Bilangan bulat anda adalah : 10

Perintah *echo* berfungsi untuk mencetak atau menampilkan sesuatu di layar. Setiap perintah di skrip PHP selalu diakhiri dengan tanda *semicolon* (;) karena tanpa tanda tersebut, PHP akan menganggap baris-baris berikutnya masih dalam satu rangkaian perintah. Setiap menjalankan skrip PHP, kita harus selalu mengaktifkan *server Apache* terlebih dahulu.

2.10 MySQL

MySQL (*My Structure Query Language*) adalah sebuah program pembuat *database* yang bersifat *open source*, artinya siapa saja boleh menggunakannya dan tidak dicekal. MySQL sebenarnya produk yang berjalan pada *platform Linux*, karena sifatnya yang *open source*, maka dapat dijalankan pada semua *platform* baik Windows maupun Linux. Selain itu MySQL juga merupakan program pengakses *database* yang besifat *client/server* atau jaringan sehingga dapat digunakan untuk aplikasi *Multi User* (banyak pengguna). Saat ini *database* MySQL telah digunakan hampir oleh semua *programmer database*, tidak hanya dalam pemrograman *web*.

Kelebihan lain dari MySQL adalah menggunakan bahasa *query standar* yang dimiliki SQL (*Structure Query Language*). SQL adalah suatu bahasa permintaan yang terstruktur yang telah di standarkan untuk semua program pengakses *database* seperti Oracle, Posgres SQL, SQL Server, mSQL, dan lain-lain.

Sebagai sebuah program penghasil *database*, MySQL tidak dapat berjalan sendiri tanpa adanya sebuah aplikasi lain (*interface*). MySQL dapat didukung oleh hampir semua program aplikasi baik yang *open source* seperti PHP maupun yang tidak, seperti yang ada pada *platform Windows* seperti Visual Basic, Delphi, dan lainnya. Program-program yang menggunakan bahasa SQL antara lain:

1. MySQL
2. Posgres SQL
3. Oracle
4. SQL Server 97, 2000
5. Interbase

01 : *dolescens* *obsoletus* *neglectus*
ib. *neglectus* *obsoletus* *dolescens* *neglectus*
02 : *neglectus* *obsoletus* *dolescens* *neglectus*
03 : *neglectus* *obsoletus* *dolescens* *neglectus*
04 : *neglectus* *obsoletus* *dolescens* *neglectus*
05 : *neglectus* *obsoletus* *dolescens* *neglectus*
06 : *neglectus* *obsoletus* *dolescens* *neglectus*
07 : *neglectus* *obsoletus* *dolescens* *neglectus*
08 : *neglectus* *obsoletus* *dolescens* *neglectus*
09 : *neglectus* *obsoletus* *dolescens* *neglectus*
10 : *neglectus* *obsoletus* *dolescens* *neglectus*

JOP2vM . 1

Digitized by srujanika@gmail.com

glento 5

0005 A9 1979-102 4

929d 1930

Program-program yang mendukung aplikasi MySQL antara lain:

1. PHP (*Page Hypertext Preprosesor*)
2. Visual Delphi
3. Visual Basic
4. Cold Fusion, dan lain-lain.

Sebagai *database server* yang memiliki konsep *database* modern, MySQL memiliki banyak sekali keistimewaan, berikut ini beberapa keistimewaan yang dimiliki oleh MySQL:

1. Open source

MySQL didistribusikan secara *open source* (gratis), dibawah lisensi GPL sehingga dapat digunakan secara cuma-cuma tanpa dipungut biaya sepeserpun

2. Probability

MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi diantaranya adalah seperti Windows, Linux, FreeBSD dan masih banyak lagi.

3. Multi user

MySQL dapat digunakan oleh beberapa *user* dalam waktu bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik. Hal ini memungkinkan sebuah *database server* MySQL dapat diakses klien secara bersamaan.

4. Performance tuning

MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani *query* sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak SQL persatuhan waktu.

5. Column types

MySQL memiliki tipe kolom yg sangat kompleks, seperti *signed/unsigned, integer, float, dobel, char, varchar, text, blob, date, time date time, time stamp, year, set* serta *enum*.

6. Command dan functions

MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah SELECT dan WHERE dalam *query*.

7. Security

Digitized by srujanika@gmail.com

1. *Chlorophytum comosum* L. (Liliaceae) (Fig. 1)

Inquiry Dept. ✓ 1

Basic Indexes

mid-mid nob nolo' bleD -4

Separate examples now show how to use `model` and `parse` methods. MySQL
syntax can't be used directly because it's expected to be converted from
SQL-like syntax before `parse` is called.

1. Dəylik dələ bilişib

1000000000

W/2010 distributional scores were used to calculate GDI (GDP) growth rate.

soğukçe deşit düşmesinden sekilde çırıltı-çırıltı lalede düşmenin pırasa sebebişinden

Tributary 5

symmetric isotropic metals (so-called absg) have neither spin-orbit nor SOC-induced magnetic moments.

jeżeli zdefiniujemy muż (zgodnie z ujemnym zapisem) \forall i jego dalej:

۲۷۰

Wijziging debet dient te worden opgevoerd in de boekhouding van de betreffende partij.

REFERENCES

W2801: *monolithic* obeservation point model: second benefit: same underlying
behaviour STAGE1 due WHERE deepest analysis

MySQL memiliki beberapa lapisan sekuriti seperti *level subnetmask*, nama *host*, dan izin akses *user* dengan sistem perizinan yang mendetail serta password terenkripsi.

8. *Scalability dan Limits*

MySQL mampu menanggani *database* dalam skala besar, dengan jumlah *records* lebih dari 50 juta dan 60 ribu *table* serta 5 miliar baris. Selain itu, batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.

9. *Connectivity*

MySQL dapat melakukan koneksi dengan *client* menggunakan *protocol* TCP/IP, UNIX soket (UNIX), atau Named Pipes (NT).

10. *Localization*

MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan (*error code*) pada *client* dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa.

11. *Interface*

MySQL memiliki *interface* (antar muka) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (*Application Programming Interface*).

12. *Client dan tools*

MySQL dilengkapi dengan berbagai *tools* yang dapat digunakan untuk *administrasi database*, dan pada setiap *tool* yang ada disertakan petunjuk *online*.

13. Struktur Tabel

MySQL memiliki struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menangani ALTER TABLE, dibandingkan *database* lainnya semacam PostgreSQL ataupun Oracle.

2.11 Apache Webserver

Apache adalah server Web yang dikembangkan oleh kelompok tenaga sukarela Unix dan disebarluaskan secara gratis beserta kode sumbernya. Kelebihan dari Apache adalah sistem operasi yang gratis. Pada pembuatan program aplikasi

MySQL menyediakan perintah `GRANT` untuk memberikan izin akses database dan membatasi izin ini dengan memberikan hak akses tertentu pada pengguna.

3.2.2 Pengelolaan hak Akses

MySQL memberikan hak akses dalam bentuk priviliegi yang diberikan kepada pengguna berdasarkan tipe pengguna. Terdapat beberapa tipe pengguna MySQL yang berbeda-beda dalam priviliegi yang mereka miliki:

- **Root**: Pengguna dengan hak akses tertinggi.
- **Superuser**: Pengguna dengan hak akses yang mendekati root.
- **Normal User**: Pengguna dengan hak akses terbatas.

MySQL dapat memperoleh pengaksesan dengan cara menggunakan metode `GRANT` (`GRANT PRIVILEGES`) atau `CREATE USER`.

MySQL dapat memberikan hak akses pada pengguna dengan menggunakan perintah `GRANT` berikut ini:

```
GRANT SELECT, INSERT, UPDATE, DELETE ON db_name.* TO 'username'@'localhost' IDENTIFIED BY 'password';
```

MySQL memiliki metode lain untuk memberikan hak akses yaitu melalui API MySQL. Untuk memberikan hak akses melalui API MySQL, kita perlu menulis program C/C++ yang menggunakan MySQL API.

MySQL menyediakan perintah `CREATE TABLE` untuk membuat struktur tabel pada database.

MySQL memiliki struktur tabel yang dapat diakses oleh administrator. Struktur tabel ini berisi informasi tentang pengguna MySQL dan passwordnya.

Tabel MySQL

MySQL menyediakan sejumlah tabel yang dapat diakses oleh administrator. Tabel-tabel ini berisi informasi tentang pengguna MySQL dan passwordnya. Berikut ini adalah daftar tabel yang dapat diakses oleh administrator:

- **mysql.user**: Tabel yang berisi informasi tentang pengguna MySQL dan passwordnya.
- **mysql.tables_priv**: Tabel yang berisi informasi tentang privilegi pengguna terhadap tabel.
- **mysql.columns_priv**: Tabel yang berisi informasi tentang privilegi pengguna terhadap kolom.
- **mysql.proc**: Tabel yang berisi informasi tentang prosedur dan fungsi MySQL.
- **mysql.event**: Tabel yang berisi informasi tentang event MySQL.
- **mysql.plugin**: Tabel yang berisi informasi tentang plugin MySQL.
- **mysql.slow_log**: Tabel yang berisi informasi tentang log query yang lambat.
- **mysql.general_log**: Tabel yang berisi informasi tentang log query yang dilakukan.
- **mysql.error_log**: Tabel yang berisi informasi tentang log error MySQL.
- **mysql.plugin**: Tabel yang berisi informasi tentang plugin MySQL.

ini penulis menggunakan *Web Server* Apache yang dijalankan pada sistem operasi *Windows 7*.

2.12 Pengertian *E-Commerce*

Kuliah umum IlmuKomputer.com dengan judul Pengenalan Pemrograman E-Commerce dengan PHP dan MySQL yang ditulis oleh Dian Andriana menyebutkan "*E-Commerce (Electronical Commerce*) merupakan suatu cara berbelanja atau berdagang secara *online* atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas internet dimana terdapat *website* yang dapat menyediakan layanan "*get and deliver*". *E-Commerce* akan mengubah semua kegiatan *marketing* dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan *trading* (perdagangan)".

2.12.1 Keuntungan *E-Commerce*

a. Bagi Perusahaan

1. Perusahaan atau pun pebisnis kecil/perorangan dapat menjangkau pelanggan di seluruh dunia dengan biaya yang relatif kecil jika dibandingkan pemasaran melalui media lainnya.
2. Perusahaan kecil memiliki kesempatan untuk bersaing dalam posisi yang sama seperti perusahaan besar lainnya. Hal ini karena konsumen jarang mempertanyakan apakah pelaku bisnis memiliki kantor/toko bertingkat, legal hukum, jumlah karyawan dan sebagainya.
3. Menurunkan biaya operasional (*operating cost*). Transaksi *e-commerce* adalah transaksi yang sebagian besar operasionalnya diprogram di dalam komputer sehingga biaya-biaya seperti *showroom*, bebas gaji yang berlebihan, biaya yang berhubungan dengan kertas dan lain-lain tidak perlu terjadi.
4. Mengurangi keterlambatan dengan menggunakan transfer elektronik/pembayaran tepat waktu dan dapat langsung dicek.
5. Mempercepat pelayanan ke pelanggan dengan lebih responsif.

b. Bagi Konsumen

ini berfungsi memudahkan dan mempermudah dalam menyelesaikan soal-soal matematika.

2.5.1. Pendekatan K-Guru

Kunci matematika yang diberikan pada lembar kerja guru (LKG) ini berfungsi untuk membantu guru dalam menyelesaikan soal-soal matematika di kelas. Dengan menggunakan kunci ini, guru dapat dengan mudah mengetahui jawaban yang benar dan dapat memberikan penjelasan yang lengkap dan jelas. Selain itu, kunci ini juga dapat membantu guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa.

(berdasarkan)

2.5.2. Pendekatan K-Guru

a. Pendekatan

J. Pendekatan ini biasanya digunakan pada materi pokok pembelajaran yang terdiri atas dua bagian, yaitu pendekatan yang sebagian besar berisi operasi hitung dan pendekatan yang sebagian besar berisi operasi hitung. Pendekatan yang sebagian besar berisi operasi hitung biasanya digunakan pada materi pokok pembelajaran yang terdiri atas dua bagian, yaitu pendekatan yang sebagian besar berisi operasi hitung dan pendekatan yang sebagian besar berisi operasi hitung.

J. Pendekatan ini biasanya digunakan pada materi pokok pembelajaran yang terdiri atas dua bagian, yaitu pendekatan yang sebagian besar berisi operasi hitung dan pendekatan yang sebagian besar berisi operasi hitung.

J. Pendekatan ini biasanya digunakan pada materi pokok pembelajaran yang terdiri atas dua bagian, yaitu pendekatan yang sebagian besar berisi operasi hitung dan pendekatan yang sebagian besar berisi operasi hitung.

J. Pendekatan ini biasanya digunakan pada materi pokok pembelajaran yang terdiri atas dua bagian, yaitu pendekatan yang sebagian besar berisi operasi hitung dan pendekatan yang sebagian besar berisi operasi hitung.

J. Pendekatan ini biasanya digunakan pada materi pokok pembelajaran yang terdiri atas dua bagian, yaitu pendekatan yang sebagian besar berisi operasi hitung dan pendekatan yang sebagian besar berisi operasi hitung.

J. Pendekatan ini biasanya digunakan pada materi pokok pembelajaran yang terdiri atas dua bagian, yaitu pendekatan yang sebagian besar berisi operasi hitung dan pendekatan yang sebagian besar berisi operasi hitung.

b. Pendekatan

1. *E-Commerce* memungkinkan konsumen untuk berbelanja atau melakukan transaksi lain selama 24 jam sehari sepanjang tahun dari hampir setiap lokasi.
2. Tidak perlu mengantre di toko atau meninggalkan rumah.
3. *E-commerce* memberikan lebih banyak pilihan kepada konsumen, mereka bisa memilih berbagai produk dari banyak penyedia produk.
4. *E-Commerce* menyediakan produk-produk dan jasa secara informatif kepada konsumen, sehingga konsumen dapat melakukan perbandingan secara cepat baik dari sisi kualitas maupun harga.
5. *E-Commerce* memudahkan persaingan yang pada akhirnya akan menguntungkan konsumen baik dari sisi pelayanan, harga maupun kualitas.

2.12.2 Jenis-Jenis *E-Commerce*

Kegiatan *e-commerce* mencakup banyak hal, untuk membedakannya *e-commerce* dibedakan menjadi 2 berdasarkan karakteristiknya yaitu *business to business e-commerce* (perdagangan antar pelaku usaha) dan *business to costumer e-commerce* (perdagangan antar pelaku usaha dengan konsumen).

1. *Business to Business*, karakteristiknya :

1. *Trading partners* yang sudah diketahui dan umumnya memiliki hubungan (*relationship*) yang cukup lama. Informasi hanya dipertukarkan dengan *partner* tersebut. Dikarenakan sudah mengenal lawan komunikasi, maka jenis informasi yang dikirimkan dapat disusun sesuai dengan kebutuhan dan kepercayaan (*trust*).
2. Pertukaran data (*data exchange*) berlangsung berulang-ulang dan secara berkala misalnya setiap hari dengan format data yang sudah disepakati bersama. Hal ini memudahkan pertukaran data untuk dua entiti yang menggunakan standar yang sama.
3. Salah satu pelaku tidak harus menunggu rekan yang lainnya untuk mengirimkan data.

4. Model yang umum digunakan adalah *peer to peer*, di mana *processing intelligence* dapat didistribusikan di kedua pelaku bisnis.
2. *Business to Customer*, karakteristiknya :
 1. Terbuka untuk umum, dimana informasi disebarluaskan secara umum pula.
 2. Servis yang digunakan juga bersifat umum sehingga dapat digunakan oleh orang banyak.
 3. Servis diberikan berdasarkan permintaan (*on demand*). Konsumen melakukan inisiatif dan produsen siap memberikan respon sesuai dengan permintaan.
 4. Pendekatan *client/server* sering digunakan. Asumsinya *client (customer)* menggunakan sistem yang minimal (berbasis web) dan *processing (business procedure)* diletakkan di sisi server.
 5. Konsumen dapat memperoleh beraneka informasi barang dan jasa dari berbagai *tool* dalam berbagai variasi merek lengkap dengan spesifikasi harga, cara pembayaran, cara pengiriman, bahkan beberapa toko memberikan fasilitas pelayanan *track and trace* yang memungkinkan konsumen untuk melacak tahap pengiriman barang yang dipesan.

2.12.3 Perbedaan *E-Commerce* dan Perdagangan Secara Manual

Perbedaan mendasar antara *e-commerce* dan proses manual yaitu dengan *e-commerce* terjadi efisiensi pada penggunaan fax, pencetakan dokumen, pengentrian dokumen dan jasa kurir. Efisiensi tersebut menunjukkan bahwa pengurangan biaya dan waktu/kecepatan proses kualitas transfer data pun menjadi lebih baik karena tidak dilakukan pengiriman ulang yang memungkinkan terjadinya *human error*. Secara ringkas *e-commerce* juga mampu menangani masalah seperti berikut ini :

1. Otomatisasi : proses otomatisasi menggantikan proses manual.
2. Integrasi : proses integrasi yang meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses.
3. Publikasi : memberikan jasa promosi dan komunikasi atas produk dan jasa yang dipasarkan.

zimis užduotis yra iš neįgalinėsios žemės žemės ūkio.

Facilitated assimilation of residual CO₂

11. The following table summarizes the descriptive statistics for each variable used in this study.

Digitized by srujanika@gmail.com

3. *Stable differential posynomial equations and Kharlamov's*

These findings provide important insights into the mechanisms underlying the observed effects.

Digitized by srujanika@gmail.com

and the *synopsis* of *A. mackenziae* is given below.

and (dark-ribbed) ferruginous grey metapleocystis (see above).

Wiederholung (Repetition) - Übungskontrolle für das Reisetagebuch

Kontaktos dėl neįgaliojo žmonės priežiūros bei laikinų gyveniminių paramų gavimo.

Permittee shall not construct or maintain any structures or equipment which would interfere with the operation of the dam.

प्राचीन काल से विद्युत उत्पादन का एक महत्वपूर्ण स्रोत है।

ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿԱռավարության կողմէ հայտադիմությունը պահանջման մեջ առաջարկություն է հանդիսանում:

Любимые места, ощущение тепла и счастья, позитивные эмоции, которые мы испытываем в определенных местах.

<http://www.libreoffice.org>

запись включает в себя паспортные данные : фамилия, и

- 4. Interaksi : pertukaran data atau informasi antar berbagai pihak yang akan meminimalkan *human error*.
- 5. Transaksi : kesepakatan antara dua pihak yang akan melakukan transaksi dan melibatkan institusi sebagai pihak yang menangani masalah pembayaran.

2.12.4 Proses-Proses Di Dalam *E-Commerce*

- 1. Presentasi elektronis (pembuatan website) untuk produk dan layanan.
- 2. Pemesanan secara langsung dan tersedianya tagihan.
- 3. Otomasi account pelanggan secara aman (baik nomor rekening maupun nomor kartu kredit).
- 4. Pembayaran yang dilakukan secara langsung (*online*) dan penanganan transaksi.

2.12.5 Fasilitas Di Dalam *E-Commerce*

- 1. Menyediakan harga kompetitif.
- 2. Menyediakan jasa pembelian yang tanggap, cepat dan ramah.
- 3. Menyediakan informasi barang dan jasa yang lengkap dan jelas sehingga pembeli bisa mendapatkan banyak informasi penting yang diperlukan untuk memilih suatu produk yang akan dibeli.
- 4. Menyediakan banyak bonus seperti penawaran istimewa dan diskon.
- 5. Menyediakan banyak bonus seperti penawaran istimewa dan diskon.
- 6. Memberikan perhatian khusus seperti usulan dan saran pembelian.
- 7. Menyediakan komunitas untuk berdiskusi, masukan dari pelanggan dan lain-lain.
- 8. Mempermudah kegiatan perdagangan.

2.12.6 Mekanisme *E-Commerce*

- 1. Konsumen yang hendak membeli produk dapat menggunakan keranjang belanja untuk menyimpan data tentang barang-barang yang telah dipilih dan akan dibayar. Keranjang belanja biasanya berupa formulir dalam web dan dibuat dengan kombinasi CGI, *database* dan HTML. Barang-barang yang sudah

• Ljuboski	zum gemeinsamen Interesse, insbesondere der Entwicklung der Wirtschaft und verbesserung des Lebensstandards
• Ljuboski	föderative Systeme gibt bisher kaum entsprechende Basis für die Entwicklung von Wirtschaft und sozialen Strukturen
• Ljuboski	bestimmen dies nach informellen oder offiziellen Verträgen

5154 - 1995-1996 IBM Display E-Gamma

3. Opmessi ssoociai bejeddegsu xeqdista suur (jeffis, nornor lepoqutig imidhaa nornor
kunum kredidi)

2. Bsujeegsan socda iingasnum qab kaacqidaanu tsidigeer

1. Bsegeefsi jyleqoonee (bawfarran wopale) nink laaqeek qab jaayzsuur

Die Befreiung der Arbeit und die Tropen des Kapitalismus sind die zentralen Themen der politischen Theorie von Karl Marx.

www.Q-3.org/3D-zentrum.de

5.1.9 Weitere E-Gitarrenteile

- Gezinsen potentiële CO₂-wisselaar in HULB-besteding-functie voor studieën
van hun Katalytische potentiële primaire en secundaire chemische eigenschappen.

dimasukkan ke keranjang belanja masih dapat dibatalkan, jika pembeli berniat untuk membatalkan pembelian barang tersebut.

2. Jika pembeli ingin membayar barang yang telah dipilih, maka pembeli harus mengisi form transaksi. Form tersebut berisi identitas pembeli.
3. Setelah pembeli melakukan transaksi, penjual akan mengirimkan barang yang dipesan melalui jasa pos langsung ke rumah pembeli atau ke alamat pengiriman lainnya. Beberapa *cybershop* menyediakan fasilitas bagi pembeli untuk mengecek status barang yang telah dikirim melalui internet.

BAB III

RANCANGAN SISTEM

3.1 Analisa Sistem

Didalam menganalisa suatu sistem informasi perlu diketahui permasalahan yang terjadi sehingga dapat dibuat suatu pemecahan masalah yang lebih baik yang dapat memenuhi kebutuhan dari *user*.

3.1.1 Sistem Informasi yang digunakan saat ini

Sistem yang terlibat dalam analisa perancangan ini:

1. Pencatatan

Proses pencatatan penjualan DVD *game* pada toko *BUCKSLAB GAMERS* ini masih belum dilengkapi dengan komputerisasi. Proses pencatatan ini dilakukan secara manual oleh penjual. Hasil penjualan tersebut hanya ditulis di nota dan dikumpulkan sebagai laporan hasil penjualan. Dengan adanya komputerisasi, maka proses pendataan penjualan lebih akurat dan efisien, sehingga data yang diperoleh sesuai dengan yang seharusnya.

2. Penjualan dan Pencarian

Proses penjualan dimulai pada waktu ada pelanggan datang ke toko dan membeli kaset DVD *game* ke penjual, pembeli akan menanyakan kondisi kaset DVD *game* yang akan dibelinya, mulai dari ketersediaan barang dan harga barang. Penjual akan melakukan cek kaset DVD *game* dan pencarian harga pada katalog kaset DVD *game* dan mengkonfirmasikan kepada pelanggan. Jika pembeli tidak setuju untuk membeli kaset DVD *game* tersebut maka pembeli hanya mendapatkan informasi harga kaset DVD *game*. Jika pembeli setuju untuk membeli kaset DVD *game* tersebut maka akan dicatat di daftar order dan akan ditunggu konfirmasi dari pembeli apakah sudah *fix* atau belum. Transaksi penjualan pun dilakukan apabila pembeli sudah mengkonfirmasi pembeliannya. Dari transaksi penjualan di peroleh dua salinan bukti transaksi. Satu salinan transaksi akan diberikan kepada pembeli dan satu salinan akan disimpan oleh penjual. Diharapkan dengan adanya sistem komputerisasi, proses pencarian

WIR

WIRKUNGSMASSEN

3.1. *Wirkungsweise* 31

Dieses Modell setzt sich aus drei Komponenten zusammen: dem zentralen Regelkreis, dem zentralen Informationskanal und dem Memoriemodul.

3.1.1. *Statische Interaktionen durch Quantitative Weise*

Statische Weisen sind rein statische Weisen basierend auf:

1. *Rechenweise*

Hierarchische Strukturen basieren auf einem DAD-Gesetz, das folgt: $\text{A} \otimes (\text{B} \otimes \text{C}) = (\text{A} \otimes \text{B}) \otimes \text{C}$ für alle $\text{A}, \text{B}, \text{C}$ im Raum. Dieses Gesetz ist die Basis für die hierarchische Strukturierung von Daten. Es beschreibt die Verknüpfung von Daten in einer hierarchischen Struktur. Beispiele für solche Strukturen sind: Tabelle, Liste, Baumstruktur, Netzwerk.

2. *Geometrische Weise*

Geometrische Weisen sind geometrische Weisen basierend auf:

3. *Bandweisen Weise* oder *Periodizität*

Bandweisen Weisen sind Weisen, die auf einer Bandbreite basieren. Sie sind charakterisiert durch eine periodische Struktur, die sich über die gesamte Bandbreite erstreckt. Beispiele für solche Weisen sind: Sinuswellen, Cosinuswellen, Rechteckwellen, Dreieckschwingungen.

Periodizität ist eine wichtige Eigenschaft von Bandweisen Weisen, die eine regelmäßige Wiederholung der Weise über die gesamte Bandbreite ermöglicht.

Die Weise ist definiert durch die periodische Fortführung einer Weise über die gesamte Bandbreite. Die Weise kann durch die periodische Fortführung einer Weise über die gesamte Bandbreite definiert werden. Eine periodische Fortführung einer Weise über die gesamte Bandbreite ist eine wichtige Eigenschaft von Bandweisen Weisen, die eine regelmäßige Wiederholung der Weise über die gesamte Bandbreite ermöglicht.

Periodizität

barang dan harga barang akan lebih cepat dan hasil dari laporan transaksi penjualan akan lebih terorganisir dan mudah dilaporkan ke pemilik.

3. Promosi

Sarana promosi yang minim, hanya mengandalkan brosur-brosur dan iklan didepan toko. Dengan adanya sistem komputerisasi, maka diharapkan dapat membantu promosi ke pelanggan dengan cepat dan tepat.

3.1.2 Identifikasi masalah

Sebelum mendesain sebuah sistem informasi sebaiknya seorang analis menganalisa permasalahan yang ada, baik dari sistem yang sudah ada maupun belum ada. Proses analisa ini berguna untuk menemukan akar permasalahan. Dari akar permasalahan yang ditentukan maka dapat ditemukan solusi untuk memperbaiki sistem yang kurang sempurna.

Tabel 3. 1 Analisa permasalahan dan tujuan peningkatan sistem.

Analisa Masalah			Tujuan peningkatan sistem
Masalah	Penyebab	Dampak	
Transaksi penjualan yang memakan waktu lama	Pelayanan transaksi dilakukan secara manual. Seperti pencarian daftar harga pada katalog, pembuatan nota dan perhitungan transaksi.	Waktu banyak terbuang hanya untuk melayani satu <i>customer</i> .	Sistem terkomputerisasi yang mampu melakukan transaksi penjualan secara cepat dan efisien.
Pemilik kesulitan untuk mengetahui	Proses pencatatan laporan yang hanya berdasarkan	Pemilik kurang mendapatkan informasi seputar	Sistem dapat membuat secara akurat pelaporan

laporan-laporan yang berhubungan dengan toko. Misalnya laporan transaksi penjualan, laporan stok, dan lain-lain.	atas nota yang terkumpul dan tidak terorganisir dengan baik. Sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk mencari data-data <i>customer</i> .	tokonya. Disebabkan karena proses pembuatan laporan yang kurang terorganisir dan efisien.	yang diperlukan oleh pemilik.
Sistem pengenalan kaset DVD <i>game</i> yang baru tidak ditunjang dengan sarana promosi yang baik dan menarik minat pelanggan.	Tempat usaha tidak mempunyai sarana promosi yang baik, dalam hal ini hanya menunggu pelanggan yang datang membeli datang ke toko.	Pelanggan tidak mengetahui adanya informasi mengenai kaset DVD <i>game</i> yang baru.	Sistem informasi penjualan yang terkomputerisasi dan memilih sarana promosi dan pemesanan barang untuk pelanggan.

3.1.3 Usulan Pemecahan Masalah

Melihat masalah yang ada di atas, maka perlu dilakukan alternatif baru yang mampu memecahkan semua permasalah tersebut. Penerapan sistem informasi yang terkomputerisasi merupakan salah satu cara yang dapat mengatasi masalah tersebut, dimana sistem mampu melakukan perhitungan transaksi lebih cepat dan akurat. Data-data transaksi juga tersimpan dengan aman di dalam *database*.

Dengan sistem ini pula, pelanggan dapat melakukan pemesanan DVD *game* yang diinginkan cukup dengan mengakses website toko Logical Gamers. Sistem ini juga mampu memberikan informasi kepada pelanggan tentang DVD-DVD *game* yang terbaru disamping sebagai sarana promosi yang lebih tepat sasaran.

Journal of Management Education 31(5)

Metaphor makes us see things better by linking them to what we already know.

System ini juga mewujudkan maklumat teknikal berfungsi sebagai sumber maklumat bagi pengguna sistem ini dan berfungsi sebagai sumber maklumat bagi pengguna sistem ini.

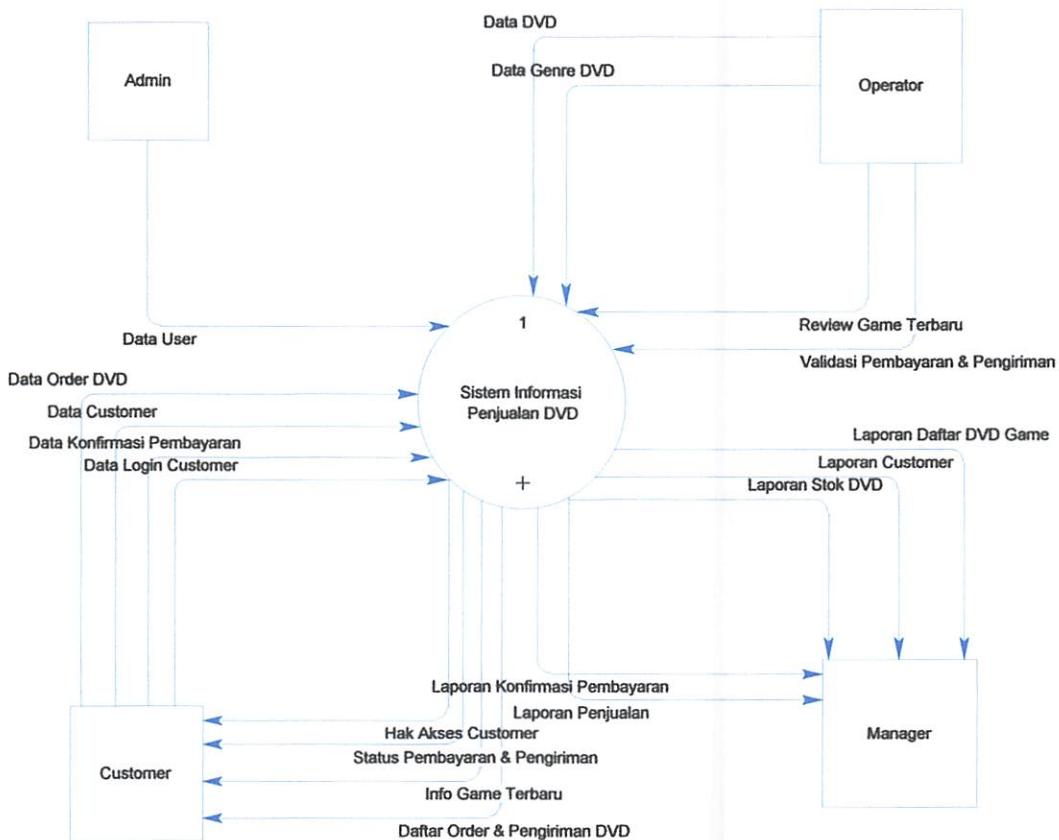
Selain itu, apabila pelanggan sudah terdaftar dan melakukan pemesanan DVD di website, pelanggan dapat memeriksa tentang status kiriman DVD tersebut dengan terlebih dahulu *login* melalui *website*.

3.2 Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem adalah tahap pengidentifikasi masalah yang ada dan kebutuhan pemakai sebagai langkah awal dalam rancang bangun implementasi, yang bertujuan untuk perancangan sistem.

Rincian yang dilakukan pada tahap perancangan sistem ini yaitu pembuatan *DFD* (*Data Flow Diagram*), rancang *database*, relasi antar tabel dan perancangan tampilan / interface untuk menu dan *form*.

3.2.1 DFD level 0



Gambar 3. 1 DFD level 0

Gambar *DFD level 0* menerangkan alur proses keluar dan masuknya data ke dalam sebuah sistem. Pada *entity* Operator dapat diterangkan bahwa operator bertugas untuk melakukan proses entry data DVD, genre DVD, *review game*

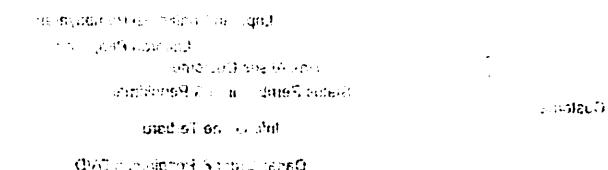
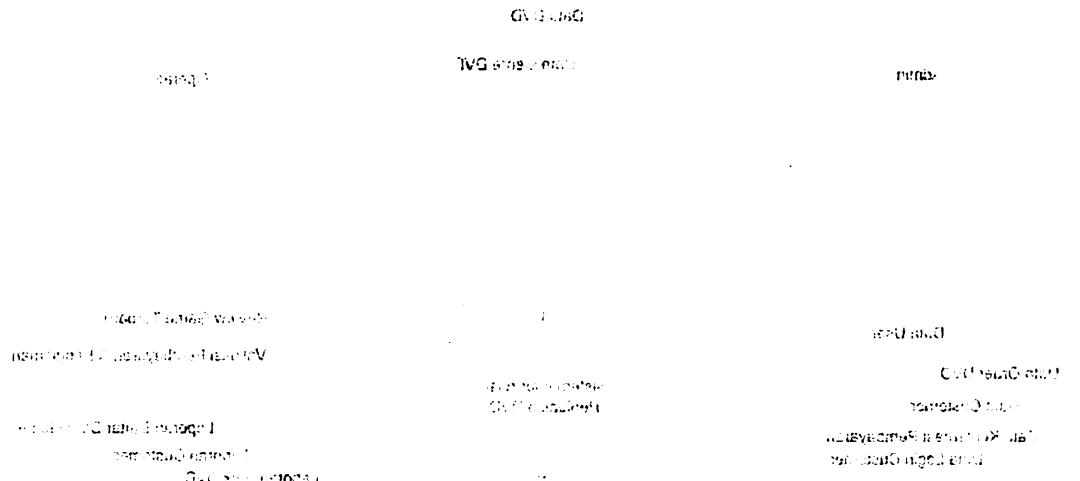
Sehr oft ist dabei beobachtet, dass der Verlust der Information bei der Spezialisierung des DNA die spezifische Beziehung zwischen den entsprechenden Genen aufgehoben wird.

3.5. Heranreifungsphänotypen

Um bei heranreifenden Sizowiden zu unterscheiden, welche Zellen welche Phänotypen besitzen, kann man die Zellen in verschiedene Populationen unterteilen, welche unterschiedliche Phänotypen besitzen. Diese Populationen sind:

- Ringez-Zell-Gruppe (Ringez-Zellen sind zumeist ausgewachsene Zellen mit einem großen Zellkern und einem kleinen Nukleolus)
- DZG (Durchz-Grenzen-Zellen) - eine Gruppe von Zellen, die sich von den Ringez-Zellen unterscheiden, indem sie einen kleinen Zellkern und einen großen Nukleolus aufweisen.
- DZG (Durchz-Grenzen-Zellen) - eine Gruppe von Zellen, die sich von den Ringez-Zellen unterscheiden, indem sie einen kleinen Zellkern und einen kleinen Nukleolus aufweisen.

3.6. Der DZG-Zellzyklus

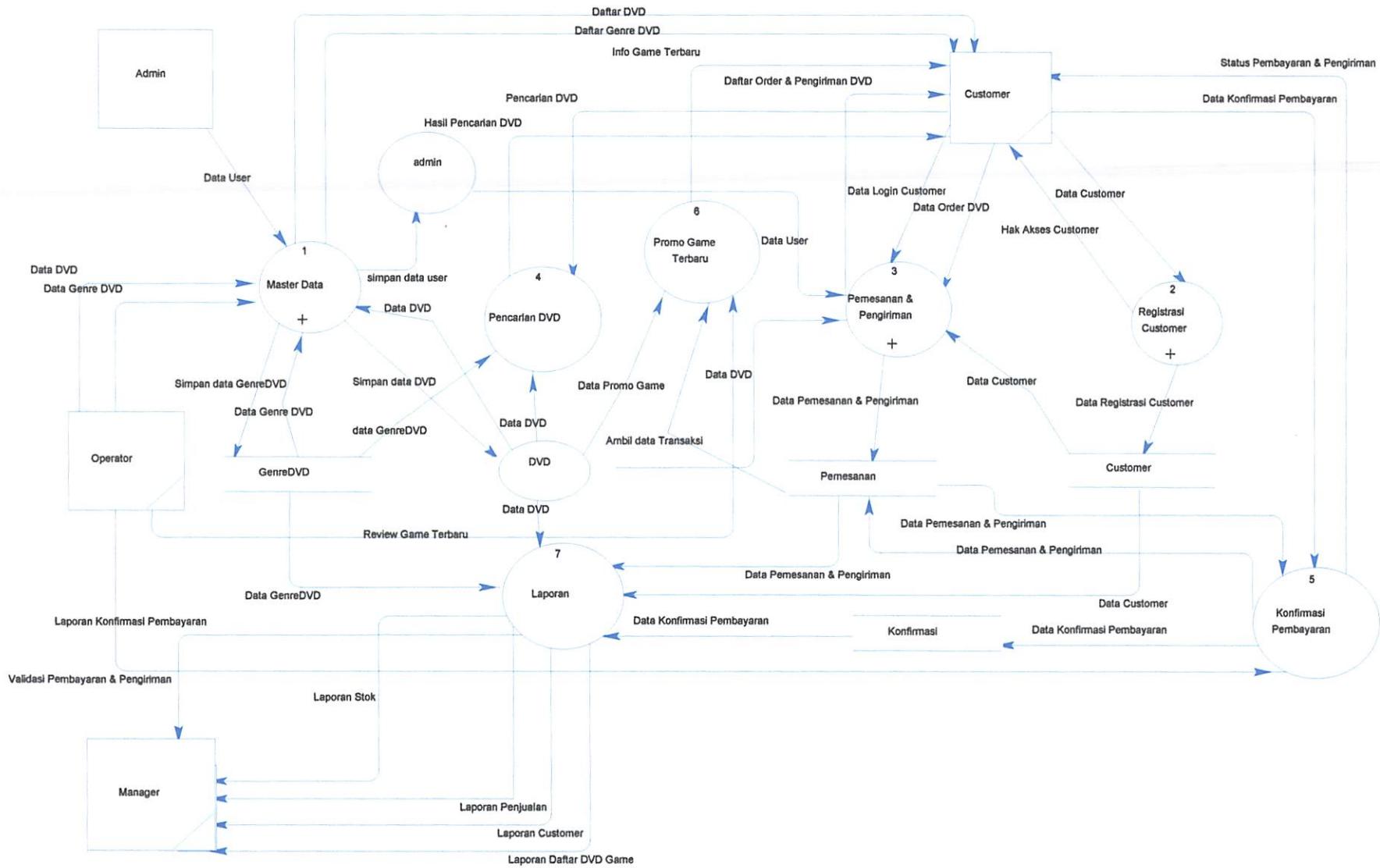


3.7. Der DZG-Zellzyklus

Untersucht werden können die Zellen, die während des Zellzyklus entstehen. Es kann gezeigt werden, dass die Zellen, die während des Zellzyklus entstehen, eine spezifische Population bilden. Diese Population besteht aus Zellen, die während des Zellzyklus entstehen, und Zellen, die während des Zellzyklus nicht entstehen.

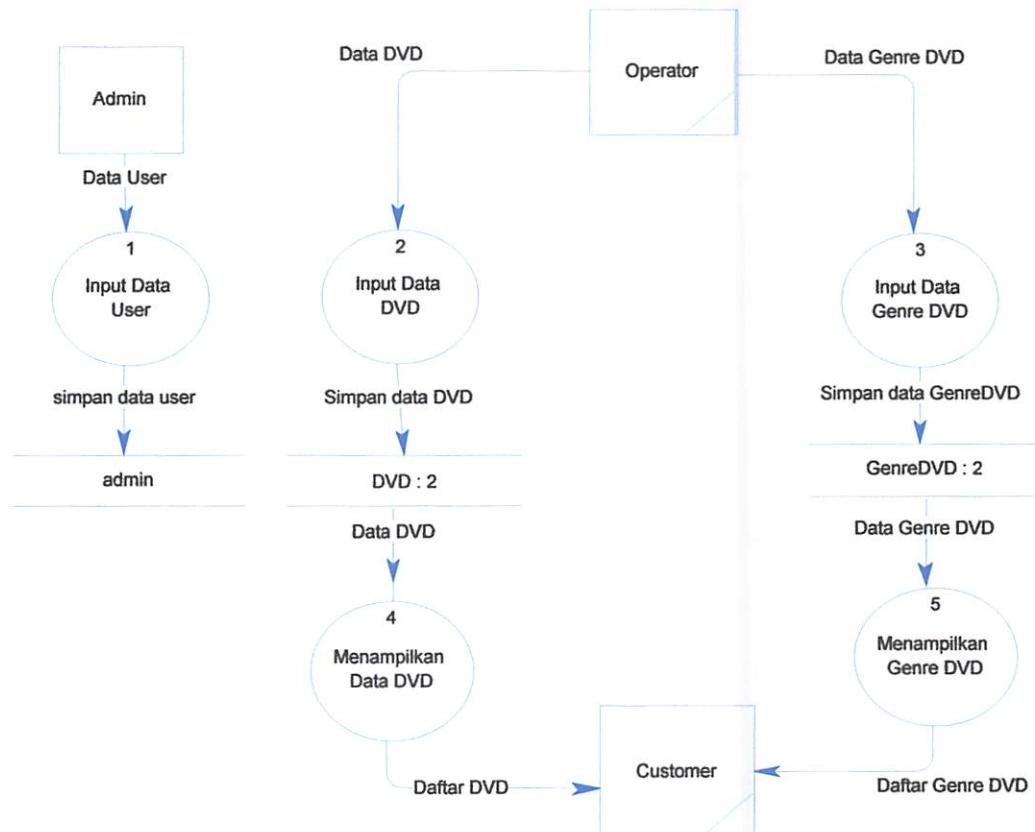
terbaru dan validasi pembayaran & pengiriman ke dalam sistem. Seorang Admin bertugas melakukan proses *entry* data user ke dalam sistem. Sedangkan Manager dapat melihat laporan DVD, stok, *customer*, konfirmasi pembayaran dan penjualan sebagai *output* sistem.

3.2.2 Data Flow Diagram Level 1



3.2.3 Data Flow Diagram Level 2

3.2.3.2 Master Data

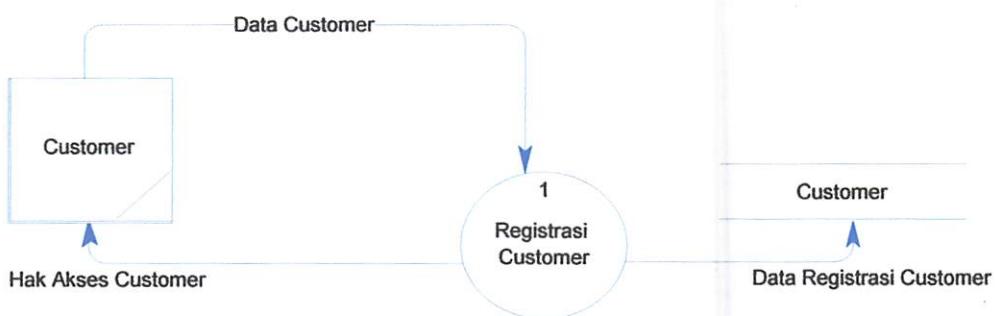


Gambar 3. 3 Data Flow Diagram Level 2 (Master Data)

Maksud dari gambar diatas adalah proses *master* data DVD dan *genre* DVD dilakukan oleh operator dan disimpan pada masing-masing tabel yaitu DVD dan *genre* DVD.

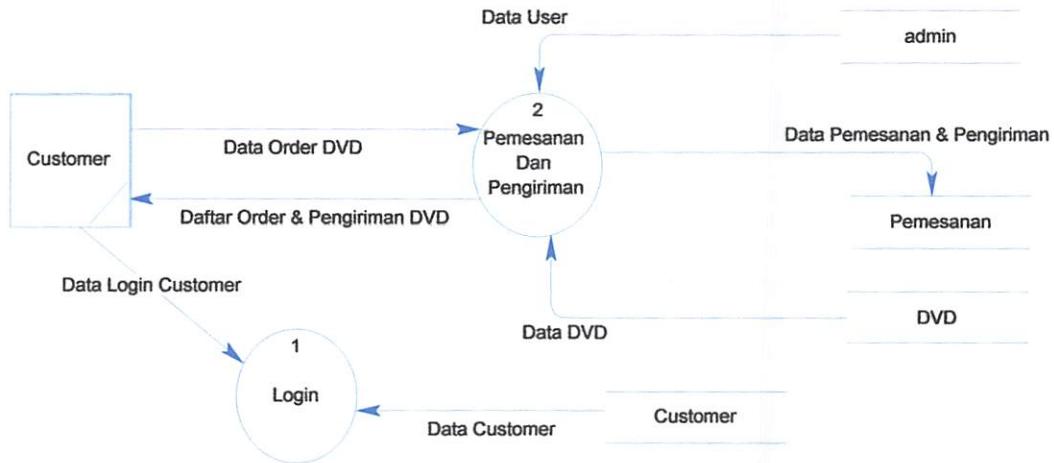
Admin akan memasukkan data *user* yang akan disimpan pada tabel admin, yang nantinya akan dipakai sebagai identitas pada saat *login* kedalam web.

3.2.3.2 Registrasi Customer



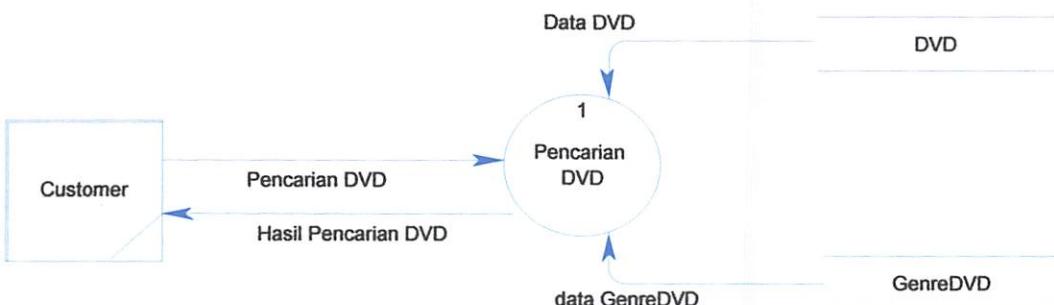
Gambar 3. 4 Data Flow Diagram Level 2 (Registrasi Customer)

3.2.3.3 Pemesanan Dan Pengiriman



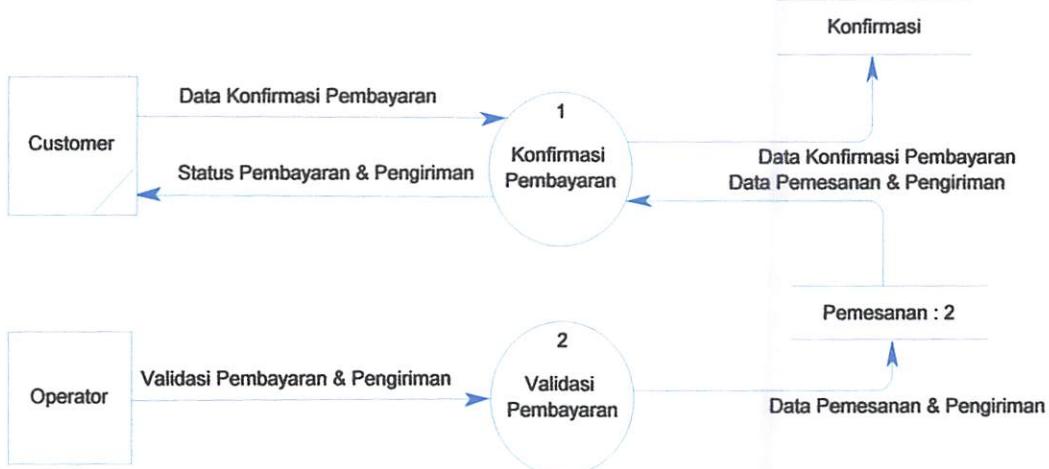
Gambar 3. 5 Data Flow Diagram Level 2 (Pemesanan Dan Pengiriman)

3.2.3.4 Pencarian DVD



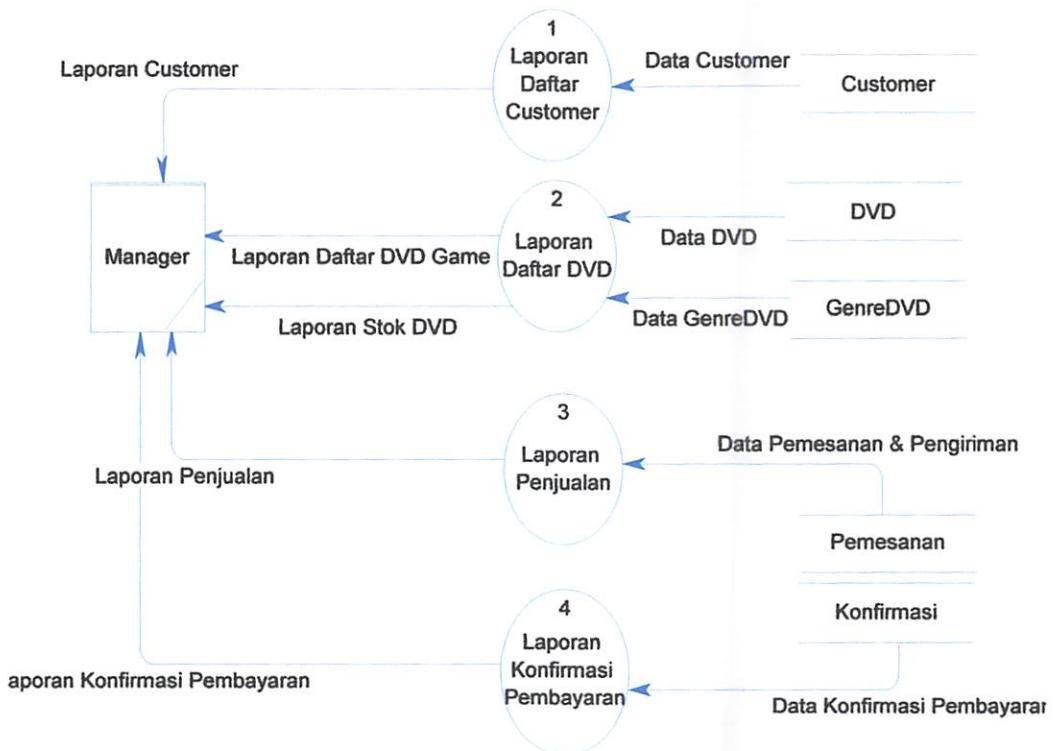
Gambar 3. 6 Data Flow Diagram Level 2 (Pencarian DVD)

3.2.3.5 Konfirmasi Pembayaran



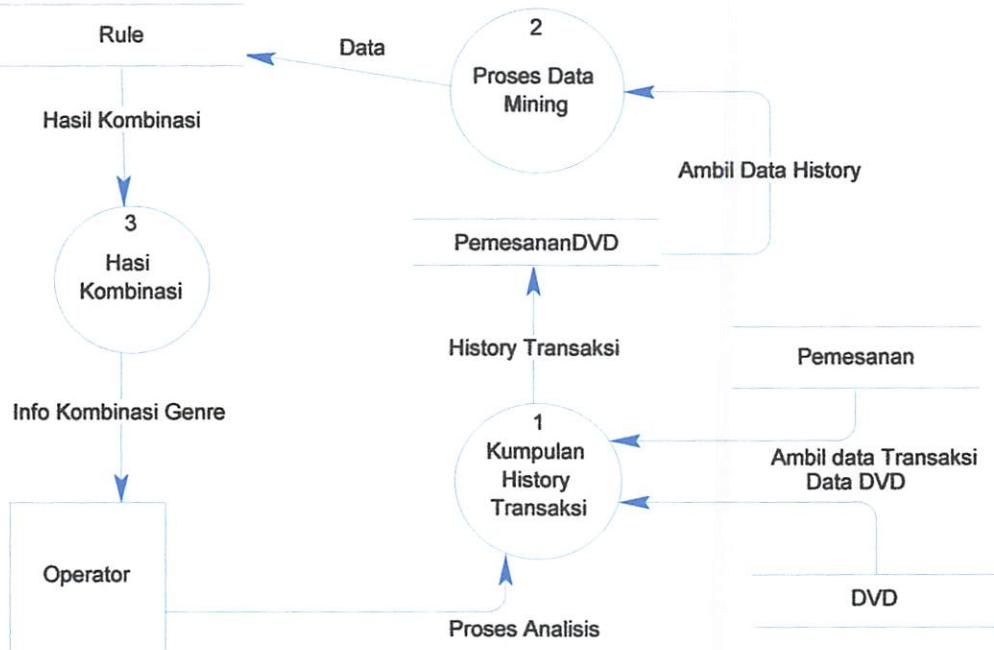
Gambar 3. 7 *Data Flow Diagram Level 2 (Konfirmasi Pembayaran)*

3.2.3.6 Laporan



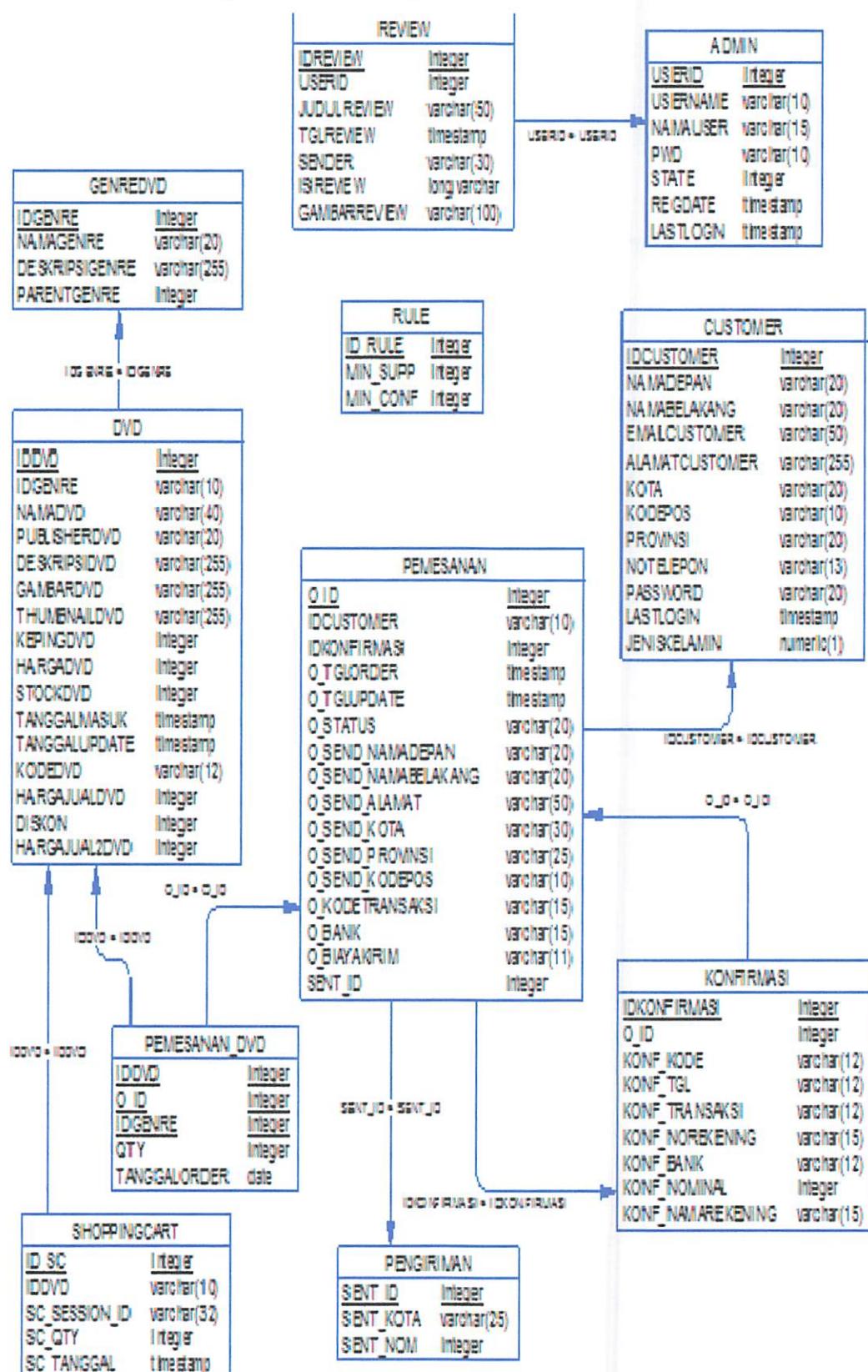
Gambar 3. 8 *Data Flow Diagram Level 2 (Laporan)*

3.2.3.7 Promo Game Terbaru



Gambar 3. 9 Data Flow Diagram Level 2 (Promo Game Terbaru)

3.2.4 Desain Entity Relational Diagram Fisik



Gambar 3. 10 Entity Relational Diagram Fisik

3.3.4. Datasheet für die Rechteckige Diodenmatrix Matrix

Pin	Name	Funktion	Wert	Einheit
1	V _{DD}	Power supply	3.6	V
2	V _{SS}	Power supply	0.0	V
3	CS	Chip select	0.0	V
4	OE	Output enable	0.0	V
5	RD	Read	0.0	V
6	WR	Write	0.0	V
7	AD ₀	Address 0	0.0	V
8	AD ₁	Address 1	0.0	V
9	AD ₂	Address 2	0.0	V
10	AD ₃	Address 3	0.0	V
11	AD ₄	Address 4	0.0	V
12	AD ₅	Address 5	0.0	V
13	AD ₆	Address 6	0.0	V
14	AD ₇	Address 7	0.0	V
15	AD ₈	Address 8	0.0	V
16	AD ₉	Address 9	0.0	V
17	AD ₁₀	Address 10	0.0	V
18	AD ₁₁	Address 11	0.0	V
19	AD ₁₂	Address 12	0.0	V
20	AD ₁₃	Address 13	0.0	V
21	AD ₁₄	Address 14	0.0	V
22	AD ₁₅	Address 15	0.0	V
23	AD ₁₆	Address 16	0.0	V
24	AD ₁₇	Address 17	0.0	V
25	AD ₁₈	Address 18	0.0	V
26	AD ₁₉	Address 19	0.0	V
27	AD ₂₀	Address 20	0.0	V
28	AD ₂₁	Address 21	0.0	V
29	AD ₂₂	Address 22	0.0	V
30	AD ₂₃	Address 23	0.0	V
31	AD ₂₄	Address 24	0.0	V
32	AD ₂₅	Address 25	0.0	V
33	AD ₂₆	Address 26	0.0	V
34	AD ₂₇	Address 27	0.0	V
35	AD ₂₈	Address 28	0.0	V
36	AD ₂₉	Address 29	0.0	V
37	AD ₃₀	Address 30	0.0	V
38	AD ₃₁	Address 31	0.0	V
39	AD ₃₂	Address 32	0.0	V
40	AD ₃₃	Address 33	0.0	V
41	AD ₃₄	Address 34	0.0	V
42	AD ₃₅	Address 35	0.0	V
43	AD ₃₆	Address 36	0.0	V
44	AD ₃₇	Address 37	0.0	V
45	AD ₃₈	Address 38	0.0	V
46	AD ₃₉	Address 39	0.0	V
47	AD ₄₀	Address 40	0.0	V
48	AD ₄₁	Address 41	0.0	V
49	AD ₄₂	Address 42	0.0	V
50	AD ₄₃	Address 43	0.0	V
51	AD ₄₄	Address 44	0.0	V
52	AD ₄₅	Address 45	0.0	V
53	AD ₄₆	Address 46	0.0	V
54	AD ₄₇	Address 47	0.0	V
55	AD ₄₈	Address 48	0.0	V
56	AD ₄₉	Address 49	0.0	V
57	AD ₅₀	Address 50	0.0	V
58	AD ₅₁	Address 51	0.0	V
59	AD ₅₂	Address 52	0.0	V
60	AD ₅₃	Address 53	0.0	V
61	AD ₅₄	Address 54	0.0	V
62	AD ₅₅	Address 55	0.0	V
63	AD ₅₆	Address 56	0.0	V
64	AD ₅₇	Address 57	0.0	V
65	AD ₅₈	Address 58	0.0	V
66	AD ₅₉	Address 59	0.0	V
67	AD ₆₀	Address 60	0.0	V
68	AD ₆₁	Address 61	0.0	V
69	AD ₆₂	Address 62	0.0	V
70	AD ₆₃	Address 63	0.0	V
71	AD ₆₄	Address 64	0.0	V
72	AD ₆₅	Address 65	0.0	V
73	AD ₆₆	Address 66	0.0	V
74	AD ₆₇	Address 67	0.0	V
75	AD ₆₈	Address 68	0.0	V
76	AD ₆₉	Address 69	0.0	V
77	AD ₇₀	Address 70	0.0	V
78	AD ₇₁	Address 71	0.0	V
79	AD ₇₂	Address 72	0.0	V
80	AD ₇₃	Address 73	0.0	V
81	AD ₇₄	Address 74	0.0	V
82	AD ₇₅	Address 75	0.0	V
83	AD ₇₆	Address 76	0.0	V
84	AD ₇₇	Address 77	0.0	V
85	AD ₇₈	Address 78	0.0	V
86	AD ₇₉	Address 79	0.0	V
87	AD ₈₀	Address 80	0.0	V
88	AD ₈₁	Address 81	0.0	V
89	AD ₈₂	Address 82	0.0	V
90	AD ₈₃	Address 83	0.0	V
91	AD ₈₄	Address 84	0.0	V
92	AD ₈₅	Address 85	0.0	V
93	AD ₈₆	Address 86	0.0	V
94	AD ₈₇	Address 87	0.0	V
95	AD ₈₈	Address 88	0.0	V
96	AD ₈₉	Address 89	0.0	V
97	AD ₉₀	Address 90	0.0	V
98	AD ₉₁	Address 91	0.0	V
99	AD ₉₂	Address 92	0.0	V
100	AD ₉₃	Address 93	0.0	V
101	AD ₉₄	Address 94	0.0	V
102	AD ₉₅	Address 95	0.0	V
103	AD ₉₆	Address 96	0.0	V
104	AD ₉₇	Address 97	0.0	V
105	AD ₉₈	Address 98	0.0	V
106	AD ₉₉	Address 99	0.0	V
107	AD ₁₀₀	Address 100	0.0	V
108	AD ₁₀₁	Address 101	0.0	V
109	AD ₁₀₂	Address 102	0.0	V
110	AD ₁₀₃	Address 103	0.0	V
111	AD ₁₀₄	Address 104	0.0	V
112	AD ₁₀₅	Address 105	0.0	V
113	AD ₁₀₆	Address 106	0.0	V
114	AD ₁₀₇	Address 107	0.0	V
115	AD ₁₀₈	Address 108	0.0	V
116	AD ₁₀₉	Address 109	0.0	V
117	AD ₁₁₀	Address 110	0.0	V
118	AD ₁₁₁	Address 111	0.0	V
119	AD ₁₁₂	Address 112	0.0	V
120	AD ₁₁₃	Address 113	0.0	V
121	AD ₁₁₄	Address 114	0.0	V
122	AD ₁₁₅	Address 115	0.0	V
123	AD ₁₁₆	Address 116	0.0	V
124	AD ₁₁₇	Address 117	0.0	V
125	AD ₁₁₈	Address 118	0.0	V
126	AD ₁₁₉	Address 119	0.0	V
127	AD ₁₂₀	Address 120	0.0	V
128	AD ₁₂₁	Address 121	0.0	V
129	AD ₁₂₂	Address 122	0.0	V
130	AD ₁₂₃	Address 123	0.0	V
131	AD ₁₂₄	Address 124	0.0	V
132	AD ₁₂₅	Address 125	0.0	V
133	AD ₁₂₆	Address 126	0.0	V
134	AD ₁₂₇	Address 127	0.0	V
135	AD ₁₂₈	Address 128	0.0	V
136	AD ₁₂₉	Address 129	0.0	V
137	AD ₁₃₀	Address 130	0.0	V
138	AD ₁₃₁	Address 131	0.0	V
139	AD ₁₃₂	Address 132	0.0	V
140	AD ₁₃₃	Address 133	0.0	V
141	AD ₁₃₄	Address 134	0.0	V
142	AD ₁₃₅	Address 135	0.0	V
143	AD ₁₃₆	Address 136	0.0	V
144	AD ₁₃₇	Address 137	0.0	V
145	AD ₁₃₈	Address 138	0.0	V
146	AD ₁₃₉	Address 139	0.0	V
147	AD ₁₄₀	Address 140	0.0	V
148	AD ₁₄₁	Address 141	0.0	V
149	AD ₁₄₂	Address 142	0.0	V
150	AD ₁₄₃	Address 143	0.0	V
151	AD ₁₄₄	Address 144	0.0	V
152	AD ₁₄₅	Address 145	0.0	V
153	AD ₁₄₆	Address 146	0.0	V
154	AD ₁₄₇	Address 147	0.0	V
155	AD ₁₄₈	Address 148	0.0	V
156	AD ₁₄₉	Address 149	0.0	V
157	AD ₁₅₀	Address 150	0.0	V
158	AD ₁₅₁	Address 151	0.0	V
159	AD ₁₅₂	Address 152	0.0	V
160	AD ₁₅₃	Address 153	0.0	V
161	AD ₁₅₄	Address 154	0.0	V
162	AD ₁₅₅	Address 155	0.0	V
163	AD ₁₅₆	Address 156	0.0	V
164	AD ₁₅₇	Address 157	0.0	V
165	AD ₁₅₈	Address 158	0.0	V
166	AD ₁₅₉	Address 159	0.0	V
167	AD ₁₆₀	Address 160	0.0	V
168	AD ₁₆₁	Address 161	0.0	V
169	AD ₁₆₂	Address 162	0.0	V
170	AD ₁₆₃	Address 163	0.0	V
171	AD ₁₆₄	Address 164	0.0	V
172	AD ₁₆₅	Address 165	0.0	V
173	AD ₁₆₆	Address 166	0.0	V
174	AD ₁₆₇	Address 167	0.0	V
175	AD ₁₆₈	Address 168	0.0	V
176	AD ₁₆₉	Address 169	0.0	V
177	AD ₁₇₀	Address 170	0.0	V
178	AD ₁₇₁	Address 171	0.0	V
179	AD ₁₇₂	Address 172	0.0	V
180	AD ₁₇₃	Address 173	0.0	V
181	AD ₁₇₄	Address 174	0.0	V
182	AD ₁₇₅	Address 175	0.0	V
183	AD ₁₇₆	Address 176	0.0	V
184	AD ₁₇₇	Address 177	0.0	V
185	AD ₁₇₈	Address 178	0.0	V
186	AD ₁₇₉	Address 179	0.0	V
187	AD ₁₈₀	Address 180	0.0	V
188	AD ₁₈₁	Address 181	0.0	V
189	AD ₁₈₂	Address 182	0.0	V
190	AD ₁₈₃	Address 183	0.0	V
191	AD ₁₈₄	Address 184	0.0	V
192	AD ₁₈₅	Address 185	0.0	V
193	AD ₁₈₆	Address 186	0.0	V
194	AD ₁₈₇	Address 187	0.0	V
195	AD ₁₈₈	Address 188	0.0	V
196	AD ₁₈₉	Address 189	0.0	V
197	AD ₁₉₀	Address 190	0.0	V
198	AD ₁₉₁	Address 191	0.0	V
199	AD ₁₉₂	Address 192	0.0	V
200	AD ₁₉₃	Address 193	0.0	V
201	AD ₁₉₄	Address 194	0.0	V
202	AD ₁₉₅	Address 195	0.0	V
203	AD ₁₉₆	Address 196	0.0	V
204	AD ₁₉₇	Address 197	0.0	V
205	AD ₁₉₈	Address 198	0.0	V
206	AD ₁₉₉	Address 199	0.0	V
207	AD ₂₀₀	Address 200	0.0	V
208	AD ₂₀₁	Address 201	0.0	V
209	AD ₂₀₂	Address 202	0.0	V
210	AD ₂₀₃	Address 203	0.0	V
211	AD ₂₀₄	Address 204	0.0	V
212	AD ₂₀₅	Address 205	0.0	V
213	AD ₂₀₆	Address 206	0.0	V
214	AD ₂₀₇	Address 207	0.0	V
215	AD ₂₀₈	Address 208	0.0	V
216	AD ₂₀₉	Address 209	0.0	V
217	AD ₂₁₀	Address 210	0.0	V
218	AD ₂₁₁	Address 211	0.0	V
219	AD ₂₁₂	Address 212	0.0	V
220	AD ₂₁₃	Address 213	0.0	V
221	AD ₂₁₄	Address 214	0.0	V
222	AD ₂₁₅	Address 215	0.0	V
223	AD ₂₁₆	Address 216	0.0	V
224	AD ₂₁₇	Address 217	0.0	V
225	AD ₂₁₈	Address 218	0.0	V
226	AD ₂₁₉	Address 219	0.0	V
227	AD ₂₂₀	Address 220	0.0	V
228	AD ₂₂₁	Address 221	0.0	V
229	AD ₂₂₂	Address 222	0.0	V
230	AD ₂₂₃	Address 223	0.0	V
231	AD ₂₂₄	Address 224	0.0	V
232	AD ₂₂₅	Address 225	0.0	V
233	AD ₂₂₆	Address 226	0.0	V
234	AD ₂₂₇	Address 227	0.0	V
235	AD ₂₂₈	Address 228	0.0	V
236	AD ₂₂₉	Address 229	0.0	V
237	AD ₂₃₀	Address 230	0.0	V
238	AD ₂₃₁	Address 231	0.0	V
239	AD ₂₃₂	Address 23		

3.3 Desain Database

Desain ERD digunakan untuk membuat desain database. Berikut adalah desain database sistem informasi toko *Buckslab Gamers*:

Tabel 3. 2 Struktur Tabel Admin

Field Name	Type Data	Panjang	Keterangan
UserID	Int	10	<i>Primary key</i> , username dari user
Username	VarChar	10	Nama Login user
NamaUser	VarChar	15	Nama lengkap user
PWD	VarChar	10	Password dari user
State	Int	1	Kode Status dari user
RegDate	DateTime	-	Waktu Register user
LastLogin	DateTime	-	Waktu Login Terakhir

Tabel 3. 3 Struktur Tabel DVD

Field Name	Type Data	Panjang	Keterangan
IdDVD	Int	10	<i>Primary key</i> , nomor id DVD
IdGenre	Int	10	<i>Foreign key</i> , Genre kaset DVD
KodeDVD	VarChar	12	Kode DVD
NamaDVD	VarChar	40	Nama lengkap DVD
PublisherDVD	VarChar	20	Pembuat DVD
DeskripsiDVD	VarChar	255	Deskripsi DVD
GambarDVD	VarChar	255	Gambar Cover DVD
ThumbnailDVD	VarChar	255	Thumbnail DVD
KepingDVD	Int	4	Jumlah keping DVD dalam kotak
HargaPokok DVD	Dec	10,2	Harga pokok DVD
HargaJualDVD	Dec	10,2	Harga Jual DVD
Diskon	Int	11	Diskon DVD
HargaJual2DVD	Dec	10,2	Harga Jual Setelah Diskon
StockDVD	Int	2	Jumlah stok kaset DVD
TanggalMasuk	Date	-	Tanggal DVD Masuk

TanggalUpdate	Date	-	Tanggal DVD Di Update
---------------	------	---	-----------------------

Tabel 3. 4 Struktur Table *Genre* DVD

Field Name	Type Data	Panjang	Keterangan
IdGenre	Int	10	<i>Primary Key</i> , Nomor Genre DVD
ParentGenre	Int	10	Parent Genre DVD
NamaGenre	VarChar	20	Nama Genre DVD
DeskripsiGenre	Text	-	Deskripsi Genre DVD

Tabel 3. 5 Struktur Tabel Customer

Field Name	Type Data	Panjang	Keterangan
IdCustomer	Int	10	<i>Primary Key</i> , Id dari customer.
NamaDepan	VarChar	20	Nama depan customer
NamaBelakang	VarChar	20	Nama belakang customer
JenisKelamin	Boolean	-	Jenis kelamin customer
EmailCustomer	VarChar	50	Email customer
AlamatCustomer	VarChar	255	Alamat customer
Kota	VarChar	20	Kota customer
KodePos	VarChar	10	Kode Pos customer
Provinsi	VarChar	20	Provinsi customer
NoTelepon	VarChar	13	Nomor handphone / telepon customer
Password	VarChar	20	Password login customer
LastLogin	DateTime	-	Login Terakhir customer

Tabel 3. 6 Struktur Tabel Pemesanan

Field Name	Type Data	Panjang	Keterangan
O_ID	Int	-	<i>Primary Key</i> , Id Order
IdCustomer	Int	10	<i>Foreign key</i> , Id customer

O_TglOrder	DateTime	-	Tanggal pesan
O_TglUpdate	DateTime	64	Tanggal Update
O_Status	VarChar	20	Status pembayaran atau pengiriman
O_Send_NamaDepan	VarChar	20	Nama depan pengiriman
O_Send_NamaBelakang	VarChar	20	Nama belakang pengiriman
O_Send_Alamat	VarChar	25	Alamat pengiriman
O_Send_Kota	VarChar	20	Kota pengiriman
O_Send_Provinsi	VarChar	20	Propinsi pengiriman
O_Send_NoTelepon	VarChar	15	Telepon pengiriman
O_Send_KodePos	VarChar	10	Kode pos pengiriman
O_KodeTransaksi	VarChar	15	Id pesanan
O_Bank	VarChar	15	Transfer melalui bank
O_BiayaKirim	Int	11	Biaya pengiriman

Tabel 3. 7 Struktur Tabel Pemesanan DVD

Field Name	Type Data	Panjang	Keterangan
IdDVD	Int	10	<i>Foreign key</i> , nomor id DVD
O_ID	Int	10	<i>Foreign key</i> , ID Order
Qty	Int	10	JumlahPemesanan
IdGenre	Int	10	<i>Foreign key</i> , Genre kaset DVD
TanggalOrder	DateTime	-	Tanggal Order

Tabel 3. 8 Struktur Tabel Review

Field Name	Type Data	Panjang	Keterangan
IdReview	Integer	-	Id Review
JudulReview	Varchar	50	Judul Review
TglReview	DateTime	-	Tanggal Review
Sender	Varchar	30	Pengirim Review
IsiReview	Text	255	Isi Review
GambarReview	Varchar	100	Gambar Review

Tabel 3. 9 Struktur Tabel Konfirmasi

Field Name	Type Data	Panjang	Keterangan
O_ID	Int	10	<i>Foreign key, ID Order</i>
IDKonfirmasi	Int	-	<i>Primary Key, ID Konfirmasi</i>
Konf_Kode	Varchar	12	Kode konfirmasi
Konf_Tgl	Varchar	12	Tanggal transfer
Konf_Transaksi	Varchar	12	Kode transaksi
Konf_NoRekening	Varchar	12	Nomer rekening
Konf_NamaRekening	VarChar	40	Nama Rekening Transfer
Konf_Bank	Varchar	10	Transfer melalui bank
Konf_Nominal	Int	12	Jumlah transfer

Tabel 3. 10 Struktur Tabel Shopping Cart

Field Name	Type Data	Panjang	Keterangan
Id_SC	Integer	-	<i>Primary key, ID Shopping Cart</i>
IdDVD	VarChar	10	<i>Foreign key, nomor id DVD</i>
SC_Session_Id	Varchar	32	Session Id
SC_Qty	Integer	-	Quantity DVD
SC_Tanggal	DateTime	-	Tanggal

Table 8: Summary Type Review

Field Name	Type	Value	Key Identifier	Description
id_Review	Text	-	Review	Review
Author	Text	30	Author	Author
DateTime	Text	-	DateTime	DateTime
Review	Text	30	Review	Review
Sender	Text	30	Sender	Sender
Service	Text	100	Service	Service

Table 9: Summary Type Configuration

Field Name	Type	Value	Key Identifier	Description
Q_ID	Text	10	Author	Author
Author	Text	-	Author	Author
Role	Text	12	Role	Role
Transferer	Text	15	Transferer	Transferer
Transferee	Text	15	Transferee	Transferee
Legend	Text	15	Legend	Legend
Transferee	Text	40	Transferee	Transferee
Transferer	Text	10	Transferer	Transferer
Transferer	Text	15	Transferer	Transferer

Table 10: Summary Type Shopping Cart

Field Name	Type	Value	Key Identifier	Description
Cart_ID	Text	10	Cart_ID	Cart_ID
Author	Text	10	Author	Author
Section	Text	35	Section	Section
DAD	Text	-	DAD	DAD
Tablet	Text	-	Tablet	Tablet

Tabel 3. 11 Struktur Tabel Pengiriman

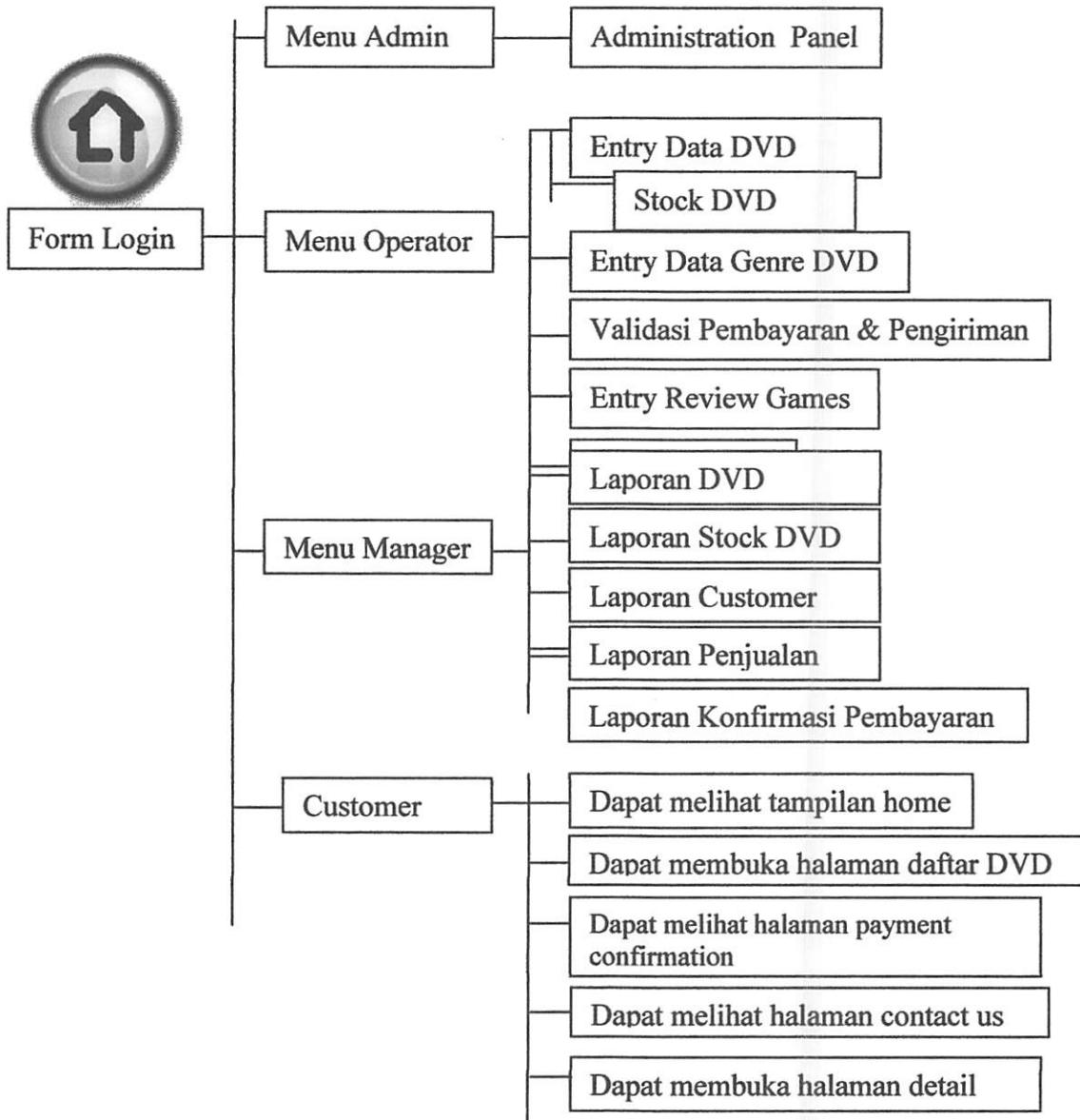
Field Name	Type Data	Panjang	Keterangan
Sent_ID	Integer	-	<i>Primary key</i> , Id pengiriman
Sent_Kota	Varchar	25	Kota pengiriman
Sent_Nom	Integer	-	Biaya kirim

Tabel 3. 12 Struktur Tabel Rule

Field Name	Type Data	Panjang	Keterangan
Id_rule	Integer	2	<i>Primary key</i> , Id Rule
Min_supp	Integer	3	Minimal Support
Min_conf	Integer	3	Minimal Confidence

3.4 Desain Menu

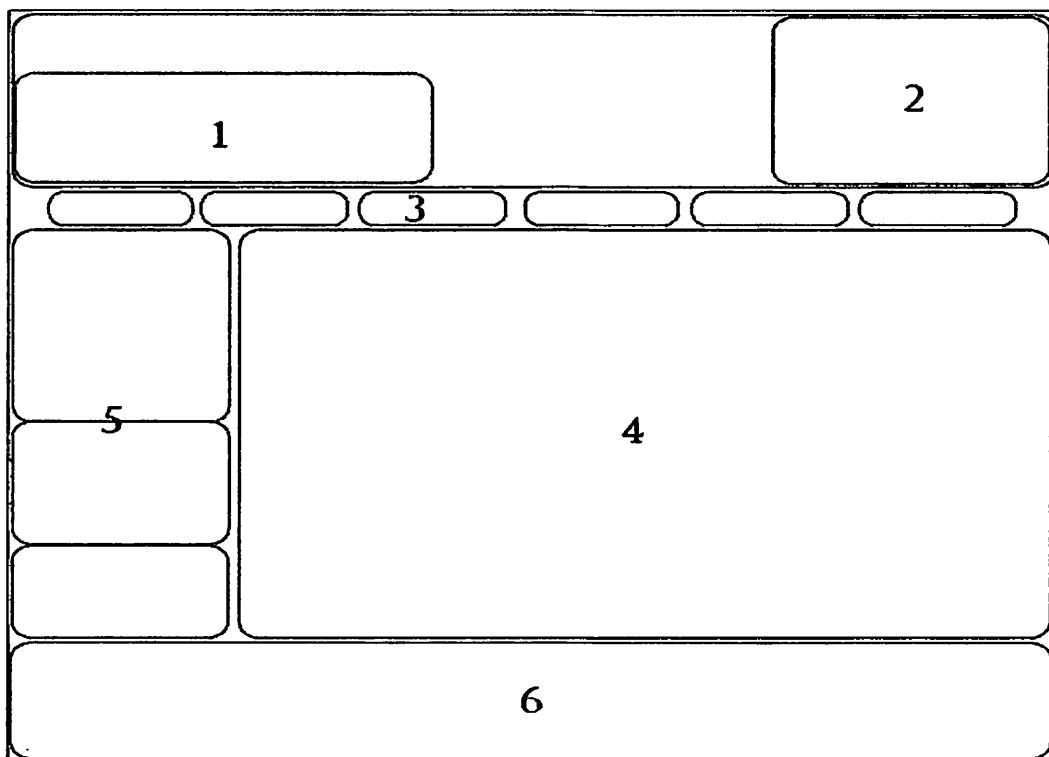
Berikut ini adalah gambar desain menu dari program yang nantinya akan dijelaskan pada Bab IV.



Gambar 3. 11 Desain Menu

3.5 Desain Input/Output

3.5.1 Rancangan halaman Home

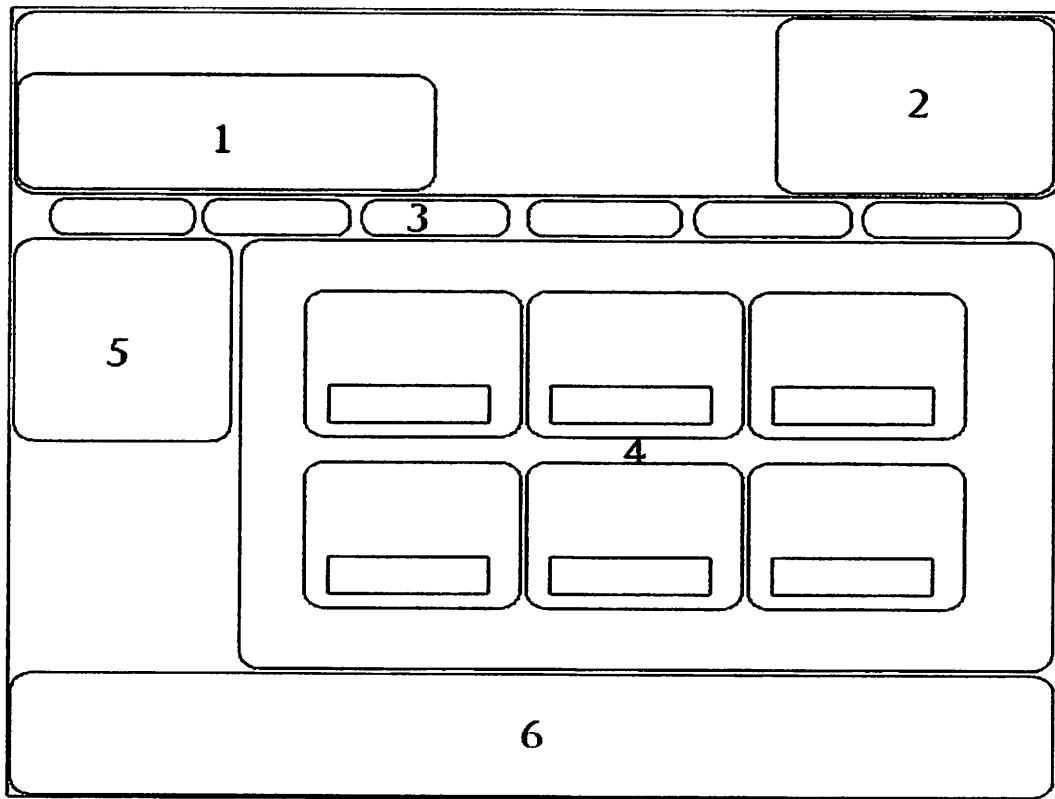


Gambar 3. 12 Desain halaman home

Keterangan :

1. *Header*, sebagai tempat logo *Buckslab Gamers*.
2. Link-link user setelah *Shopping Cart*, login, dan *search*.
3. *Main Menu*, menghubungkan informasi-informasi utama website yang akan ditampilkan pada *content* seperti *home*, *payment confirmation*, *how to order*, *shipping information*, *FAQ* dan *contact us*.
4. *Contents Page*, menampilkan informasi review mengenai DVD-DVD terbaru dan DVD terbaru.
5. *Left Menu*, terdapat kategori DVD, *timeline twitter* dan *online status*.
6. *Footer*, menampilkan informasi hak cipta.

3.5.2 Rancangan halaman DVD

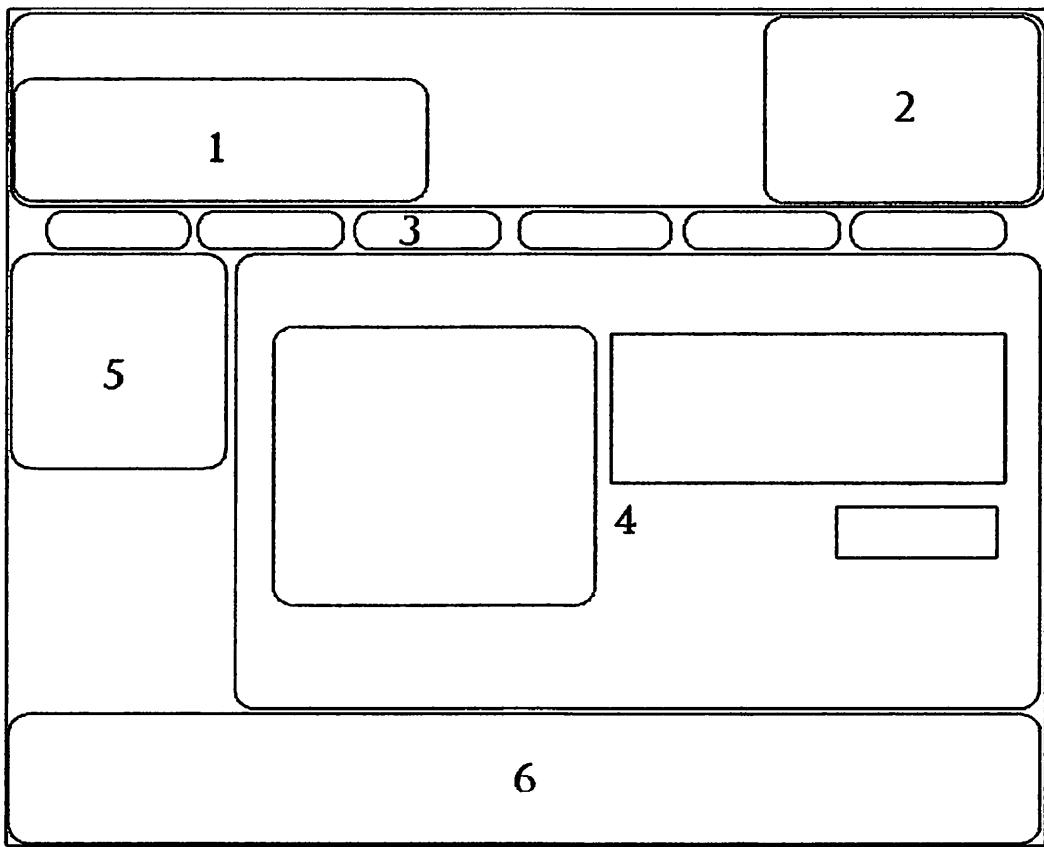


Gambar 3. 13 Desain halaman DVD

Keterangan :

1. *Header*, sebagai tempat logo *BuckslabGamers*.
2. Link- link user setelah *Shopping Cart*, *login*, dan *search*.
3. *Main Menu*, menghubungkan informasi-informasi utama website yang akan ditampilkan pada *content* seperti *home*, *payment confirmation*, *how to order*, *shipping information*, *FAQ* dan *contact us*.
4. *Contents Page*, pada halaman ini menampilkan katalog DVD dengan gambar, nama dan harga DVD. Konsumen juga dapat melihat produk berdasarkan kategorinya.
5. *Left Menu*, terdapat kategori DVD.
6. *Footer*, menampilkan informasi hak cipta.

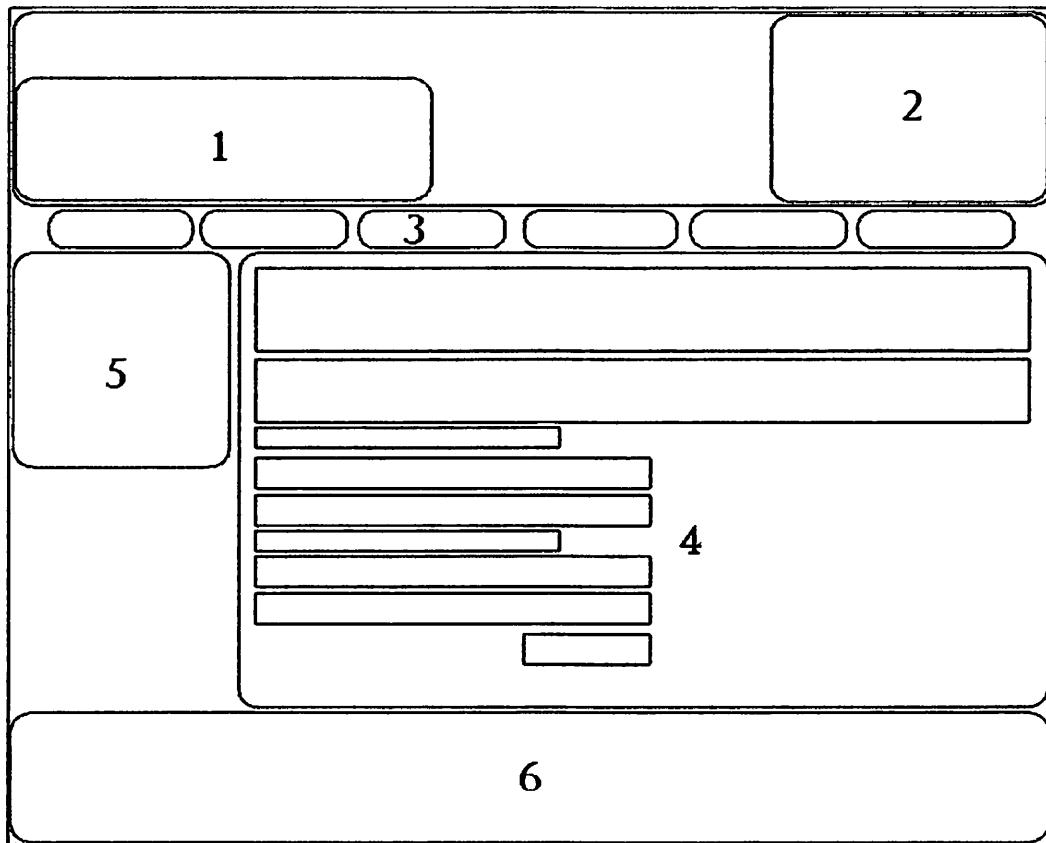
3.5.3 Rancangan *form detail DVD*



Gambar 3. 14 Desain *form detail DVD*

1. *Header*, sebagai tempat logo *Buckslab Gamers*.
2. Link-link user setelah *Shopping Cart*, login, dan *search*.
3. *Main Menu*, menghubungkan informasi-informasi utama website yang akan ditampilkan pada *content* seperti *home*, *payment confirmation*, *how to order*, *shipping information*, *FAQ* dan *contact us*.
4. Detail DVD, berisi gambar dengan ukuran yang lebih besar, deskripsi, dan harga DVD. Selain itu juga terdapat tombol beli untuk memasukkan DVD ke *shopping cart*.
5. *Left Menu*, terdapat kategori DVD.
6. *Footer*, menampilkan informasi hak cipta.

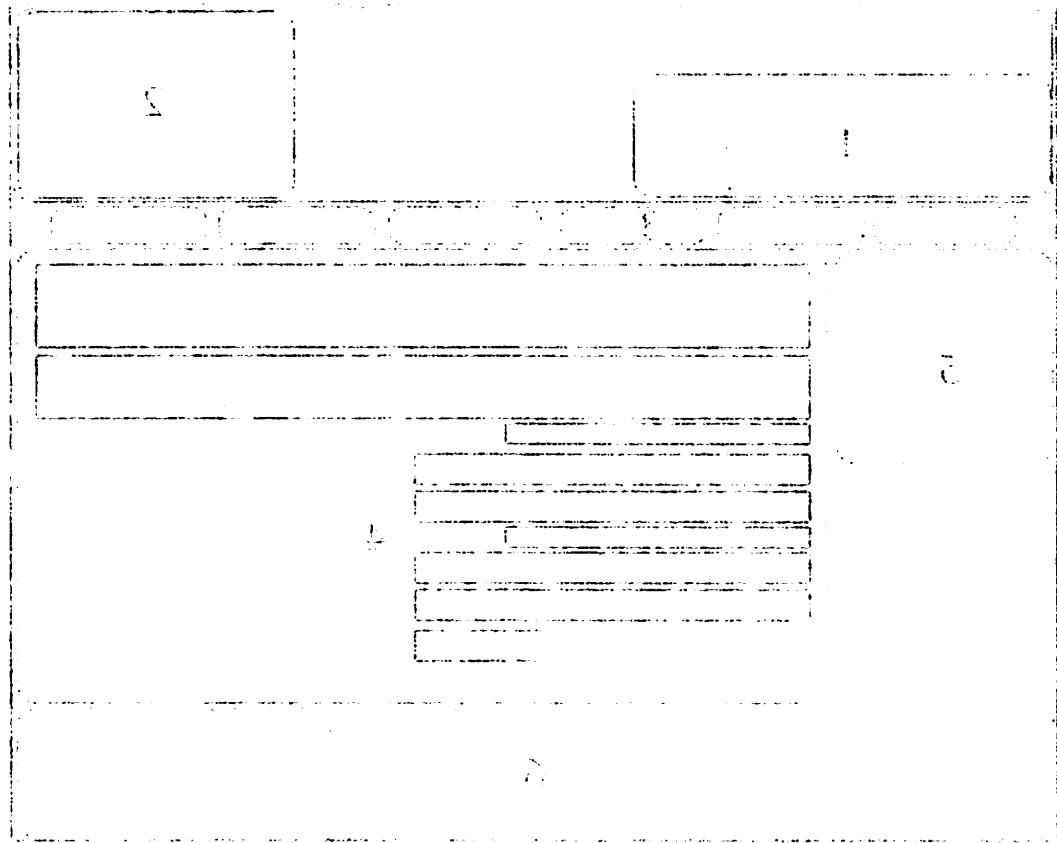
3.5.4 Rancangan Form Register Customer



Gambar 3. 15 Desain Form Register Customer

Keterangan :

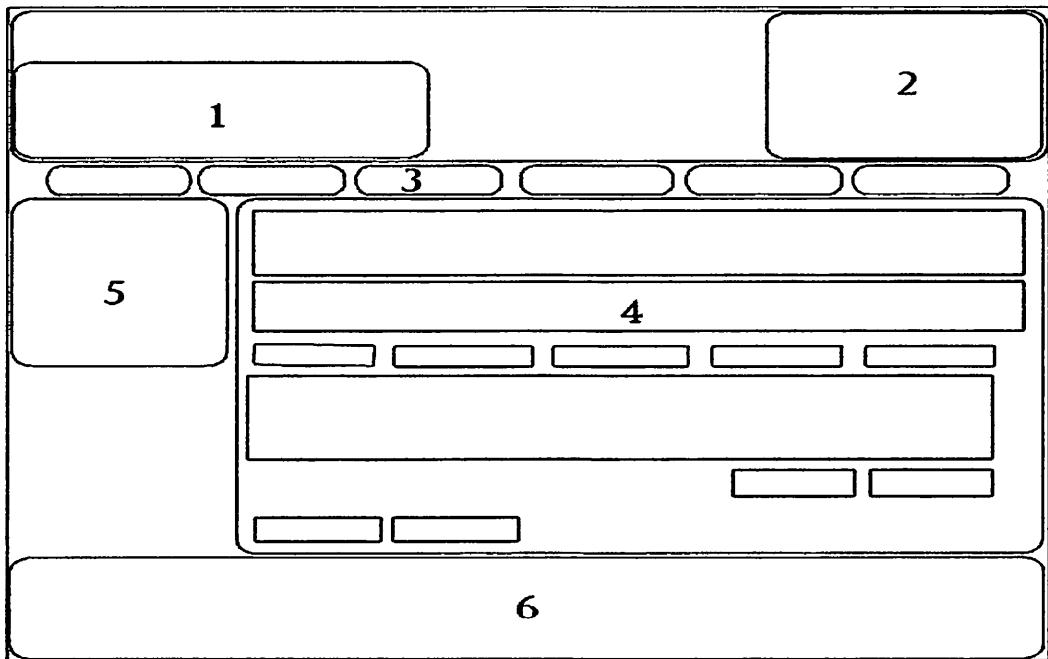
1. *Header*, sebagai tempat logo *Buckslab Gamers*.
2. Link- link user setelah *Shopping Cart*, *login*, dan *search*.
3. *Main Menu*, menghubungkan informasi-informasi utama website yang akan ditampilkan pada *content* seperti *home*, *payment confirmation*, *how to order*, *shipping information*, *FAQ* dan *contact us*.
4. *Customer* diminta untuk mengisi data login, data pribadi, dan data pengiriman yang nantinya digunakan sebagai data pengiriman DVD jika *customer* menginginkan DVD dikirim ke alamatnya sendiri. Selain itu, terdapat tombol untuk melanjutkan ke tahap berikutnya/simpan.
5. *Left Menu*, terdapat kategori DVD.
6. *Footer*, menampilkan informasi hak cipta.



Group 3: The Descriptions of the Categories

: ANGRISSKÜD

3.5.5 Rancangan Form Detail Shopping Cart



Gambar 3. 16 Desain Form Detail Shopping Cart

Keterangan :

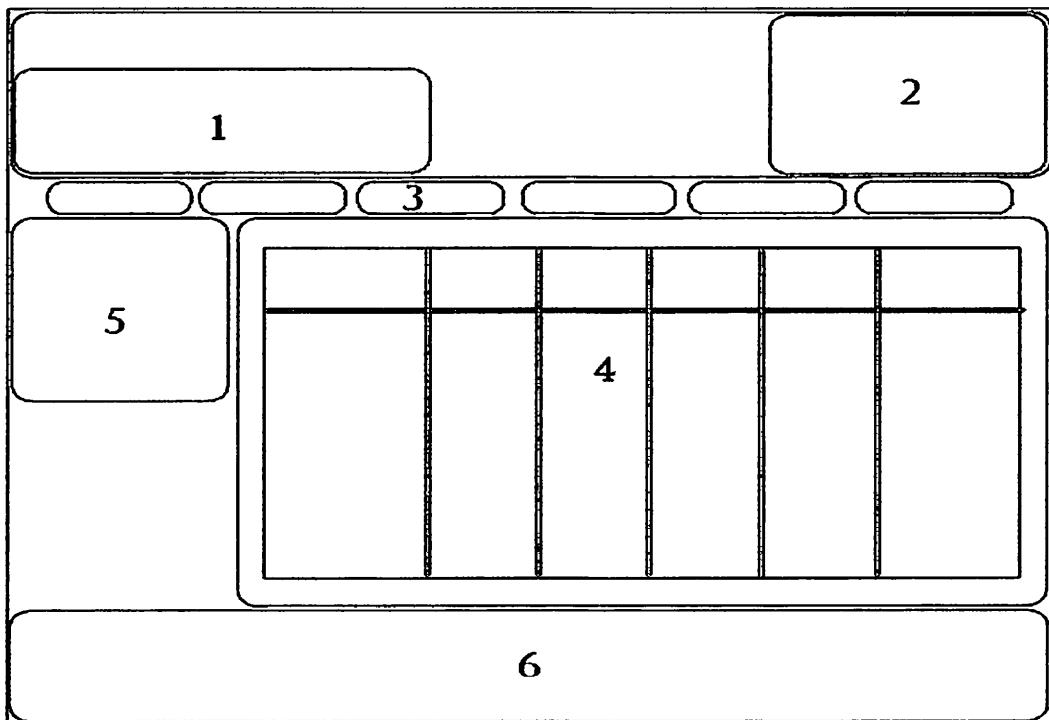
1. *Header*, sebagai tempat logo *Buckslab Gamers*.
2. Link- link user setelah *Shopping Cart*, login, dan *search*.
3. *Main Menu*, menghubungkan informasi-informasi utama website yang akan ditampilkan pada *content* seperti *home*, *payment confirmation*, *how to order*, *shipping information*, *FAQ* dan *contact us*.=
4. Pada halaman ini ditampilkan detail pemesanan DVD yang telah dimasukkan ke dalam *shopping cart*. Selain itu, juga terdapat 4 tombol yaitu untuk melihat perubahan jumlah item yang telah diganti, menghapus item, melanjutkan berbelanja dan proses ketahap berikutnya.
5. *Left Menu*, terdapat kategori DVD.
6. *Footer*, menampilkan informasi hak cipta.

Семинар по изучению языка и культуры Китая

This image shows a document page with several large rectangular redaction boxes. The top row has three boxes, and the bottom row has four boxes. The entire page is framed by a thick black border.

322 *История Европейского Союза*

3.5.6 Rancangan Form History Order Customer

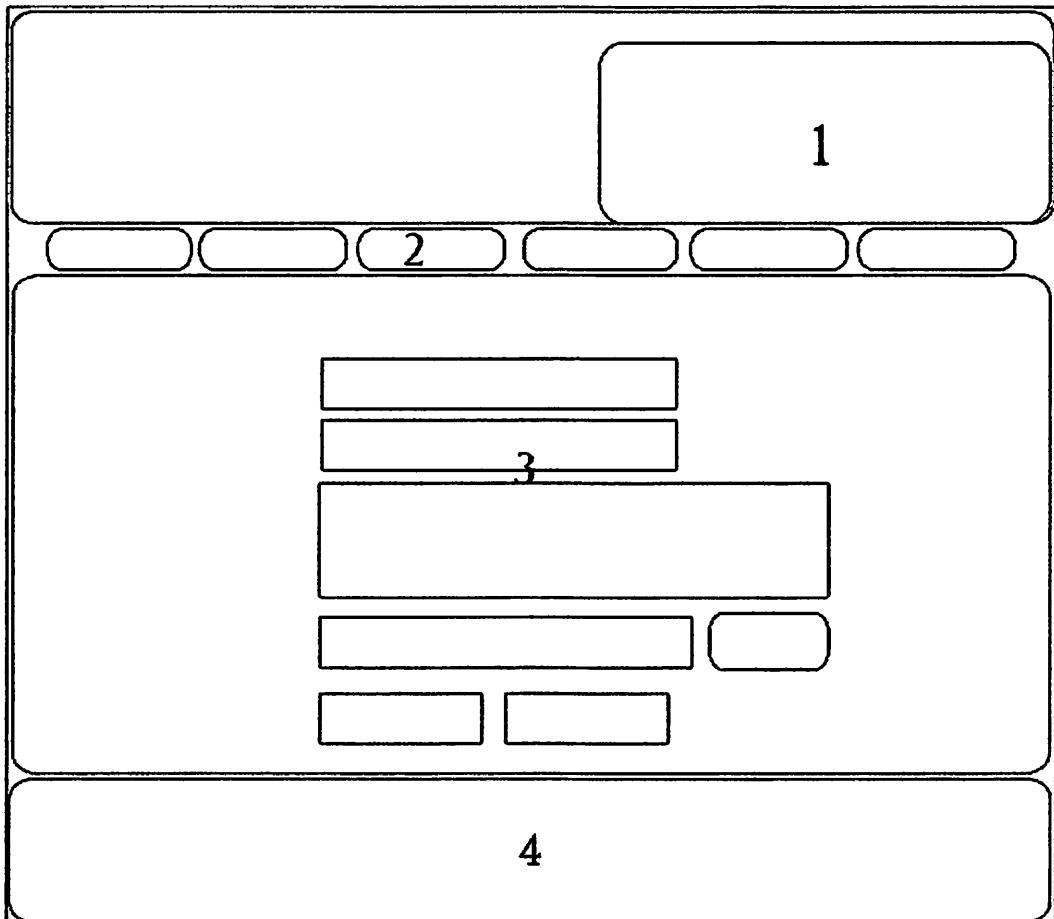


Gambar 3. 17 Desain form history order customer

Keterangan :

1. *Header*, sebagai tempat logo *Buckslab Gamers*.
2. Link-link user setelah *Shopping Cart*, login, dan *search*.
3. *Main Menu*, menghubungkan informasi-informasi utama website yang akan ditampilkan pada *content* seperti *home*, *payment confirmation*, *how to order*, *shipping information*, *FAQ* dan *contact us*.
4. Pada halaman ini akan ditampilkan daftar pemesanan yang pernah dilakukan sebelumnya. Selain itu *customer* juga dapat melihat status pembayaran dan pengiriman DVD.
5. *Left Menu*, terdapat kategori DVD.
6. *Footer*, menampilkan informasi hak cipta.

3.5.7 Rancangan form entryreview games

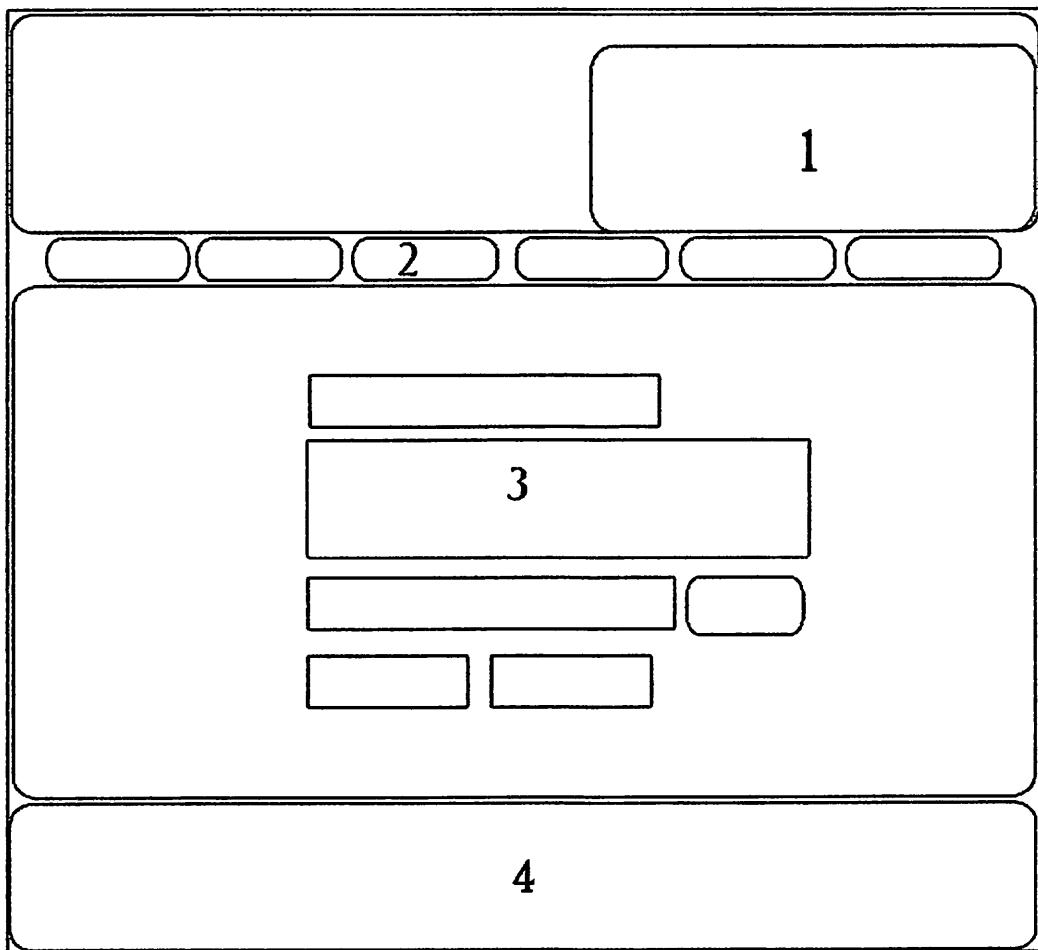


Gambar 3. 18 Desain form entry review information

Keterangan :

1. *Header*, sebagai tempat logo *Buckslab Gamers*.
2. *Main Menu Operator*, yaitu *entry data DVD*, *Stock DVD*, *entry data genre DVD*, *entry review games*, validasi pembayaran, *Setting Rule* dan *logout*.
3. Halaman *entry review games*. Operator dapat mengisi judul, pengirim, isi, dan gambar *review*. Selain itu, terdapat dua tombol untuk tambah data *review* dan batal.
4. *Footer*, menampilkan informasi hak cipta

3.5.8 Rancangan form tambah / edit genre DVD

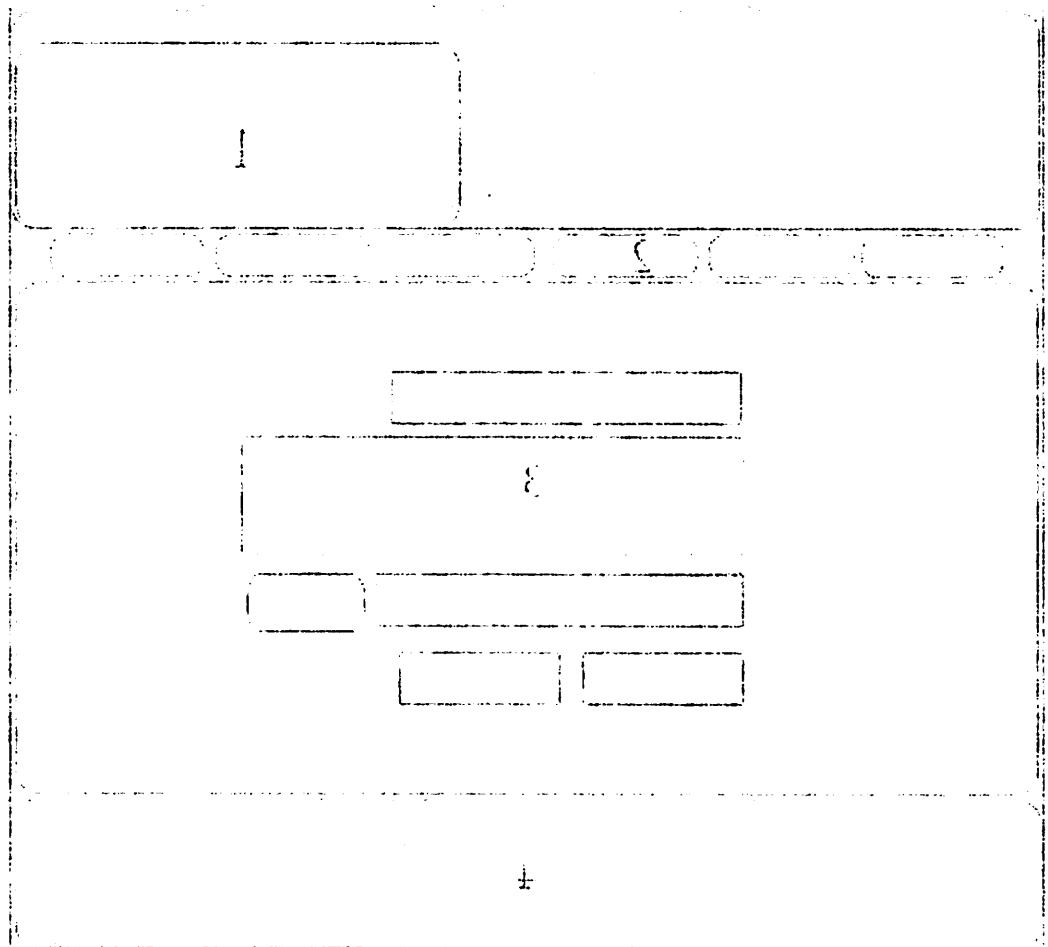


Gambar 3. 19 Desain form edit/tambah genre DVD

Keterangan :

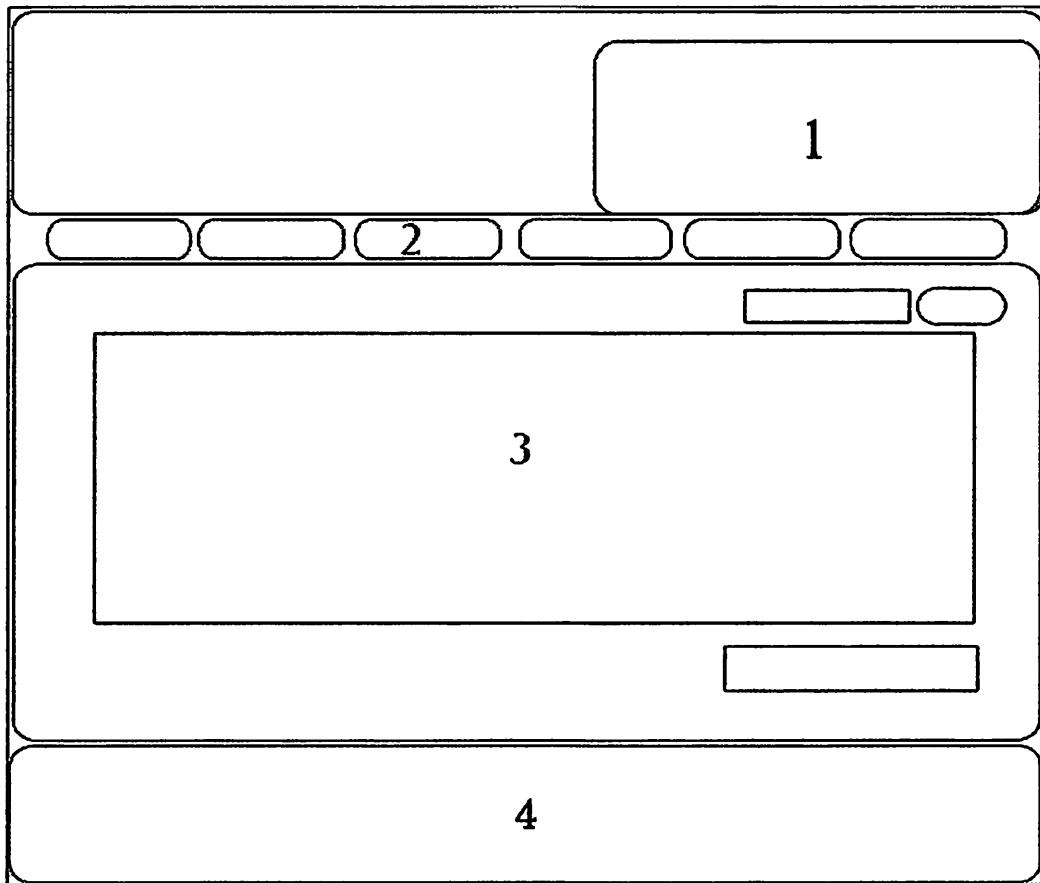
1. *Header*, sebagai tempat logo *Buckslab Gamers*.
2. *Main Menu Operator*, yaitu *entry data DVD*, *entry data genre DVD*, *entry review games*, validasi pembayaran, *Setting Rule* dan logout.
3. Halaman *entry data genre DVD*. Pada halaman ini, operator dapat melakukan perubahan data *genre* DVD dengan mengisi kembali nama *genre*, deskripsi, dan gambar. Selain itu, terdapat dua tombol untuk simpan dan batal.
4. *Footer*, menampilkan informasi hak cipta.

G:\Users\louis\OneDrive\Documents\GitHub\Hypothetical-Data 8.2.5



(WV) unter der Bezeichnung 91 „Endine“

3.5.9 Rancangan form list order

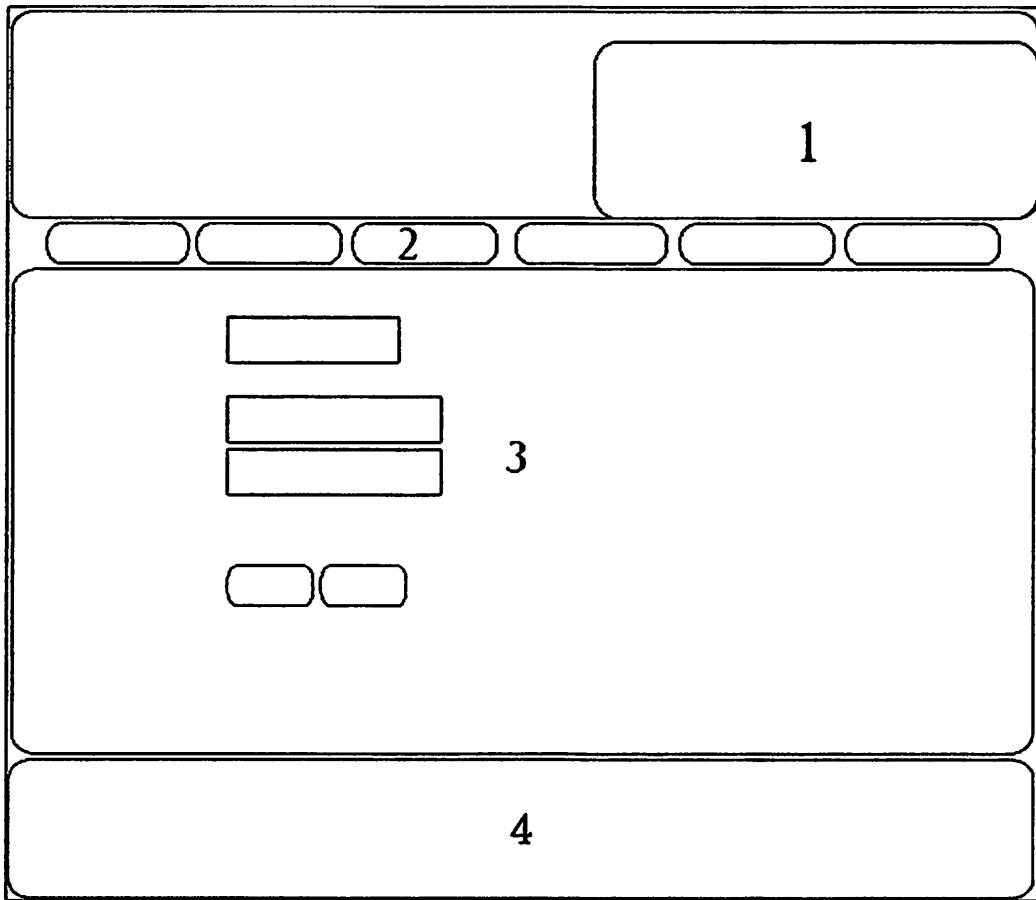


Gambar 3. 20 Desain form list order

Keterangan :

1. *Header*, sebagai tempat logo *Buckslab Gamers*.
2. *Main Menu Manager*, yaitu laporan DVD, laporan stock DVD, laporan *customer*, laporan penjualan, laporan konfirmasi pembayaran dan logout.
3. Pada halaman ini ditampilkan id *order*, nama *customer*, total belanja, tanggal *order*, serta status pembayaran dan pengiriman. Selain itu, *list order* ini dapat ditampilkan berdasarkan status. *Manager* juga dapat mencetak laporan penjualan melalui PDF dengan menekan tombol “Laporan Penjualan”.
4. *Footer*, menampilkan informasi hak cipta.

3.5.10 Rancangan Form Setting Rule



Gambar 3. 21 Desain form setting rule

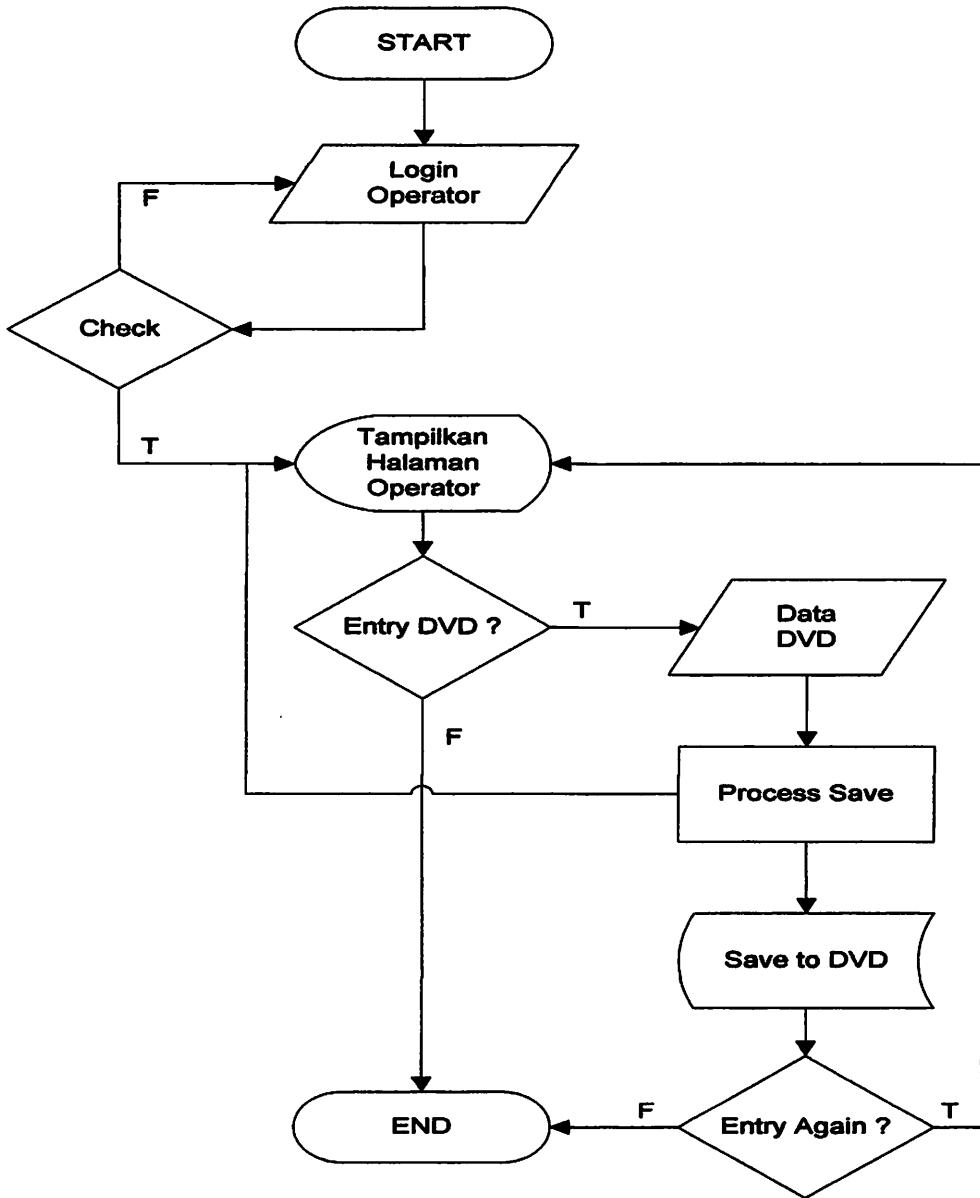
Keterangan :

1. *Header*, sebagai tempat logo *Buckslab Gamers*.
2. *Main Menu Operator*, yaitu *entry data DVD*, *Stock DVD*, *entry data genre DVD*, *entry review games*, validasi pembayaran, *Setting Rule* dan logout.
3. Pada halaman ini ditampilkan kolom untuk memilih *customer*, *minimum support count* dan *minimum confidence*. Selain itu, disediakan tombol untuk proses dan batal.
4. *Footer*, menampilkan informasi hak cipta.

3.6 Desain Flowchart Diagram

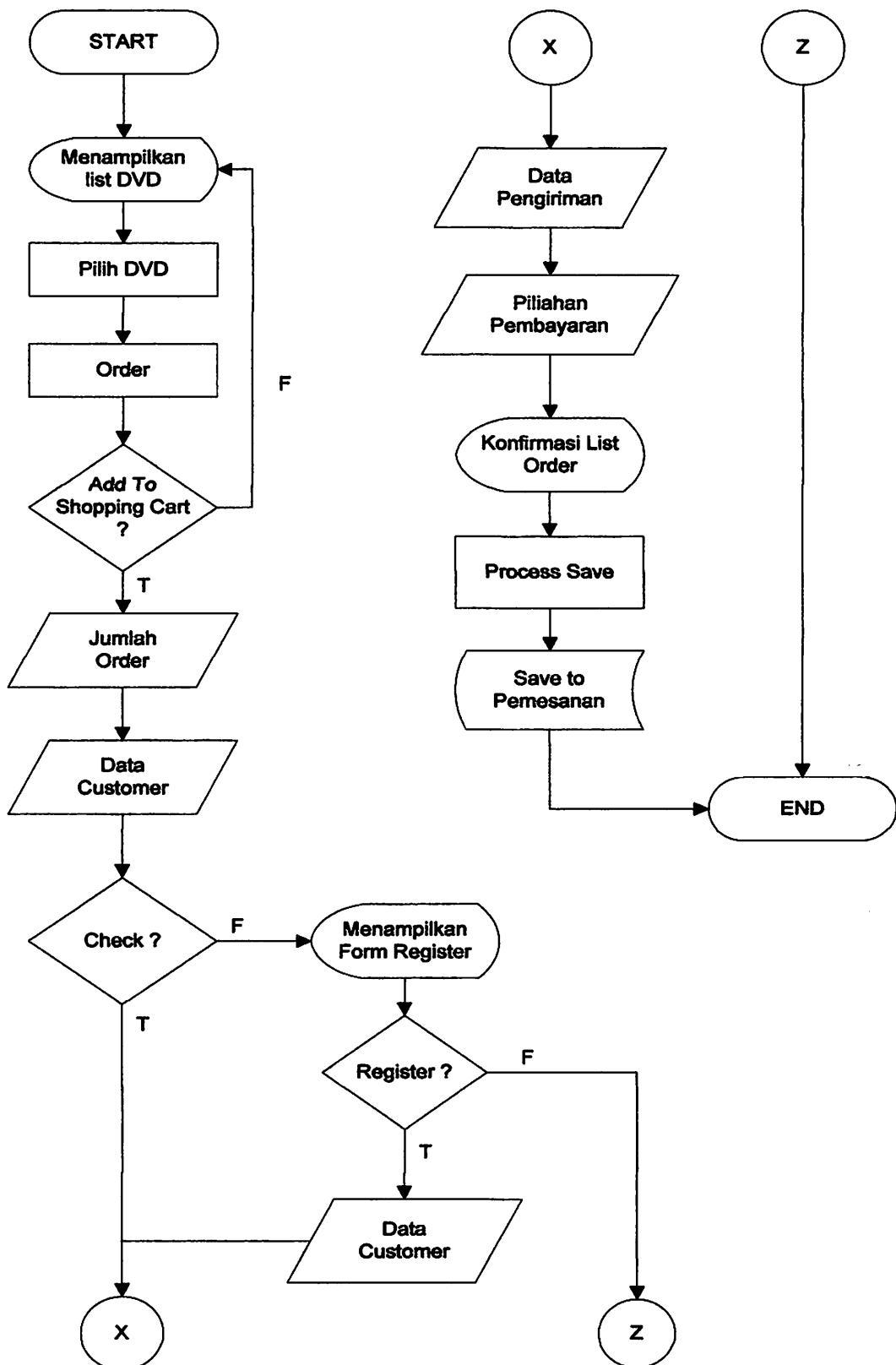
Bagan alir program (Program Flowchart) merupakan bagan yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses program.

3.6.1 Flowchart Entry DVD



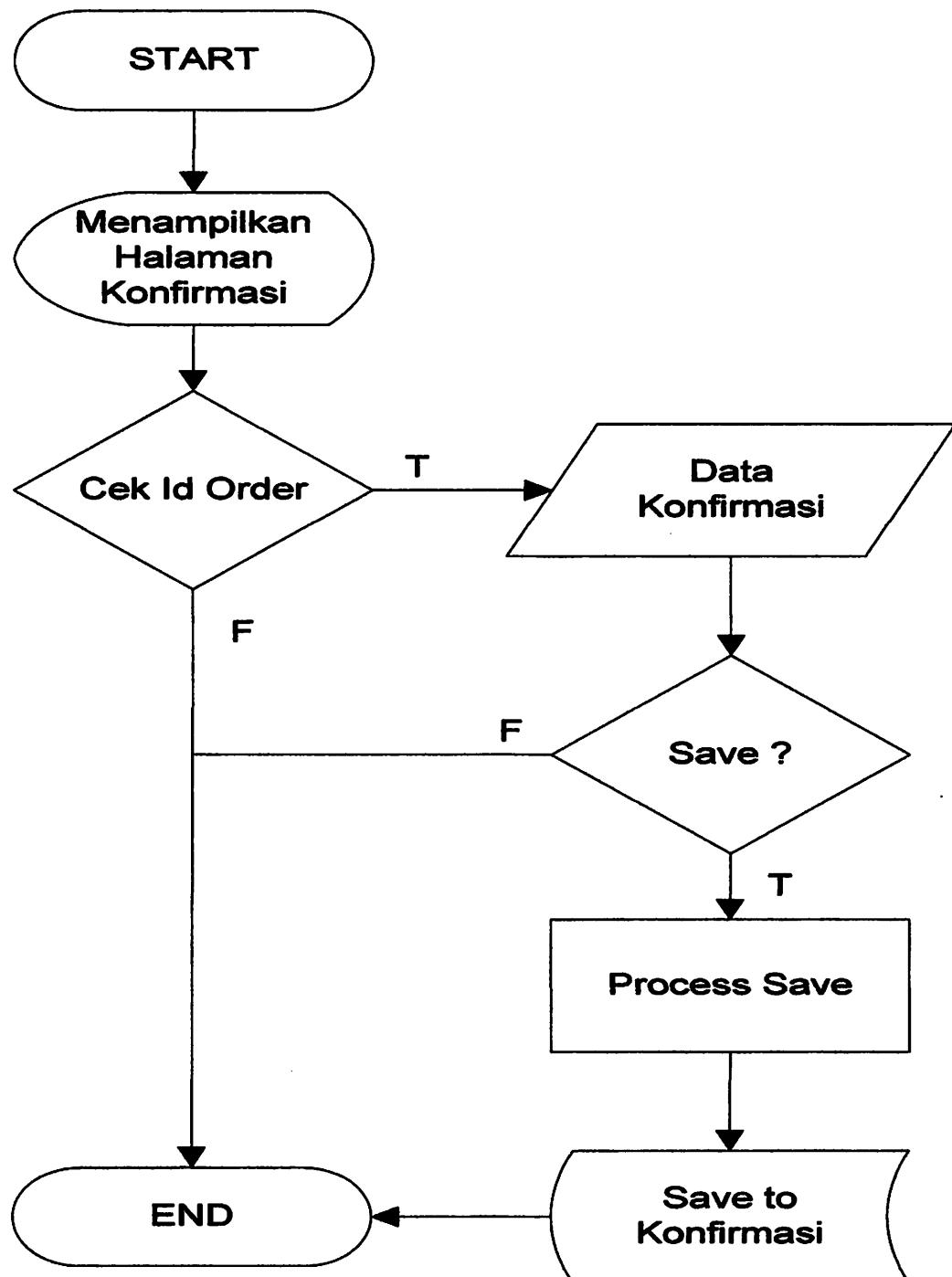
Gambar 3. 22 Flowchart Customer

3.6.2 Flowchart Transaksi Order DVD



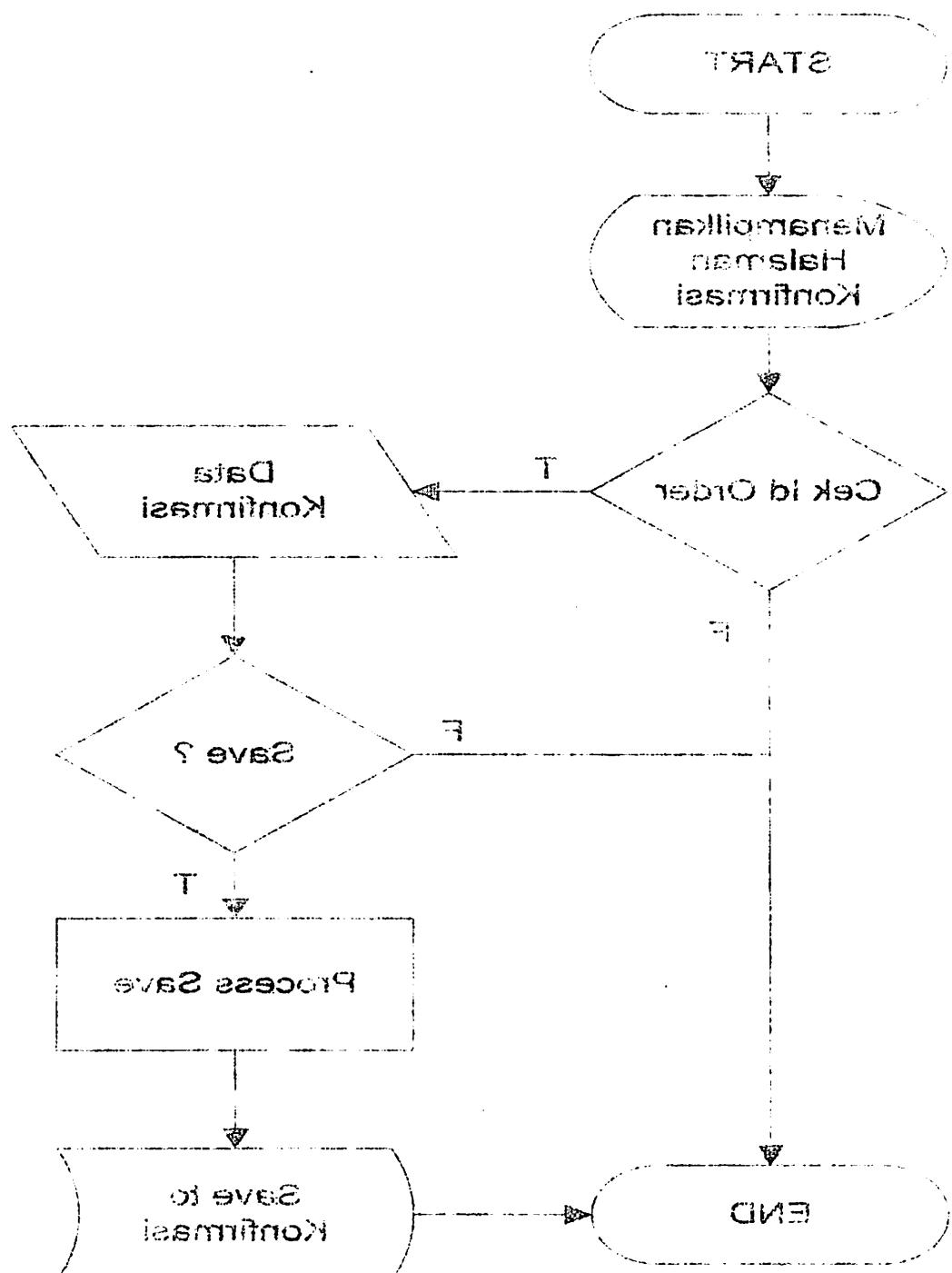
Gambar 3. 23 Flowchart Manager

3.6.3 Flowchart KonfirmasiPembayaran



Gambar 3. 24 Flowchart Admin/ operator

3.9.3 Elongated Histogramm, Empfehlungen



Gruppe 3: 14 Fließdiagramme / Qualitätsabstufung

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Setelah membuat desain sistem dan alur program pada bab III, maka tahapan berikutnya adalah implementasi dan pembahasan program. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi sistem *e-commerce* yang telah didesain dan direncanakan pada bab sebelumnya.

4.1 Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras

Di dalam pembuatan program diperlukan spesifikasi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang dapat mendukung jalannya program. Berikut adalah spesifikasi *software* dan *hardware* yang digunakan dalam pembuatan program ini :

4.1.1 Kebutuhan *Hardware*

1. RAM 2 GB DDR3
2. Harddisk 500Gb
3. Processor Intel Core i3

4.1.2 Kebutuhan *Software*

1. Windows 7 yang digunakan sebagai sistem operasi
2. PHP dan MySQL
3. Apache Web Server
4. Notepad++
5. Adobe Photoshop CS2
6. Browser yang mendukung javascript

- [View Details](#)

250 golszajd a döbőn

+ yodeling +

31 WIBUPS KGP 26.1.61

5. БНЬ ФУ УГСОГ

1. *N* լայզեր շնորհ դիտակը սպասում պահանջում է:

၁၁၃ မြန်မာရုပ်ပိုင်

3. BLOCKED [HIG] COLOR

37 - Гайдуков 2000р

1 KWM3CB1DBK3

THE READING OF HOMILIES

ამისთვის დაუგენერირობს კონტაქტური დოკუმენტები ზოგიერთ წერტილში:

Di dalam komunitas yang berorientasi pada hasil (productivity) dan

ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ՎԵՐԱԲԵՐՅԱ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ

2026 RELEASE UNDER E.O. 14176

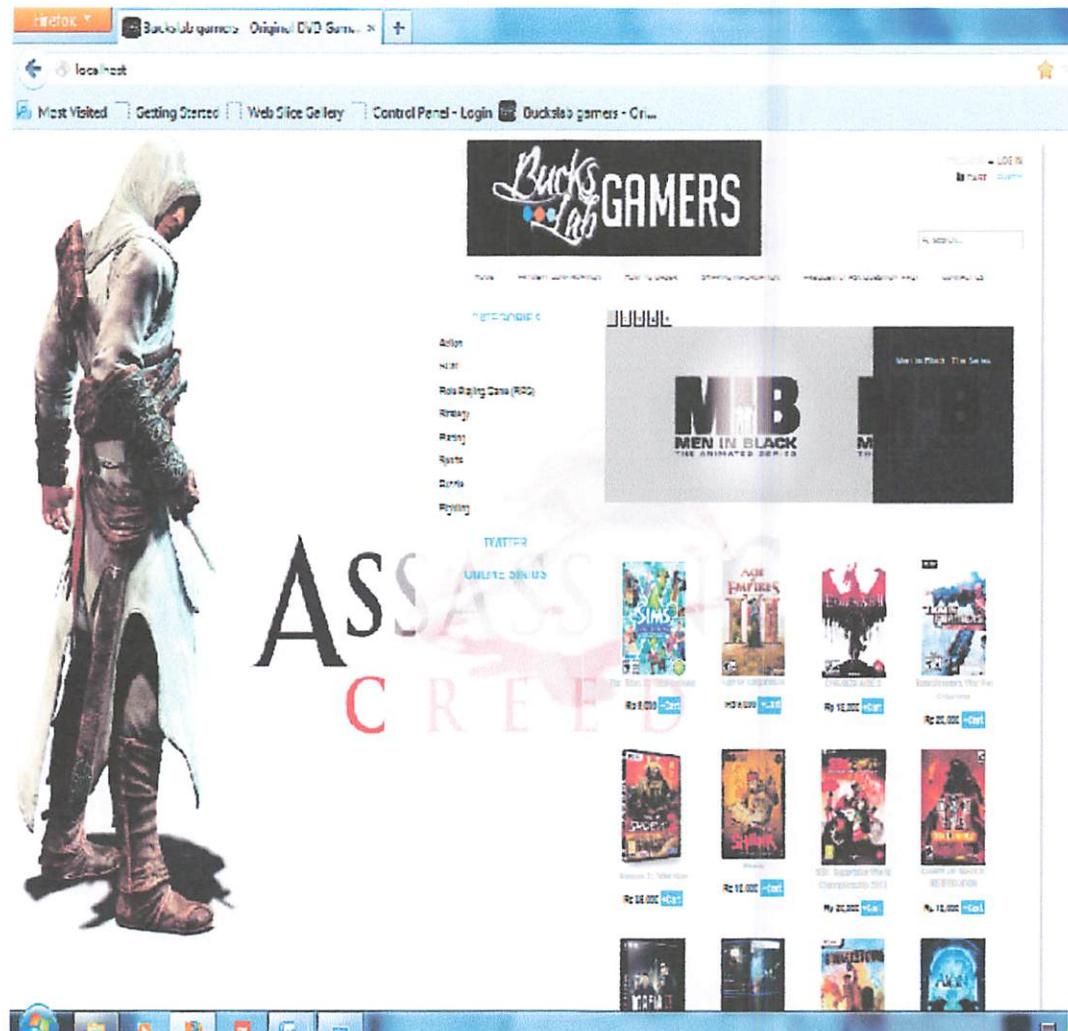
Wij zijn blij dat deelname aan deze uitwisseling mogelijk is geworden door de steun van de Nederlandse Ambassade in Washington.

МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ВЧАСТВУ

WILLIAM.

4.2 Implementasi dan Pengujian

4.2.1 Halaman Utama (Home)



Gambar 4. 1 Halaman Utama (Home)

Halaman ini merupakan halaman utama (*Home*) yang akan ditampilkan pertama kali ketika aplikasi system *e-commerce* Buckslab Gamers diakses. Pada halaman utama (home) ditampilkan menu home, payment confirmation, how to order, shipping information, FAQ dan contact us. Di bagian *content* ditampilkan review-review sebanyak 5 buah melalui slide. Adapun perintah sql untuk memanggil data review dari *database* dapat dilihat dalam lampiran

मनुष्योऽपि नाम इत्यनुवृत्तिः ॥३॥
(अनी) अनुष्य उपनिषद् ॥३॥

• 100 •

• •

¹ See also the discussion of the relationship between the two in the section on "Theoretical Implications."

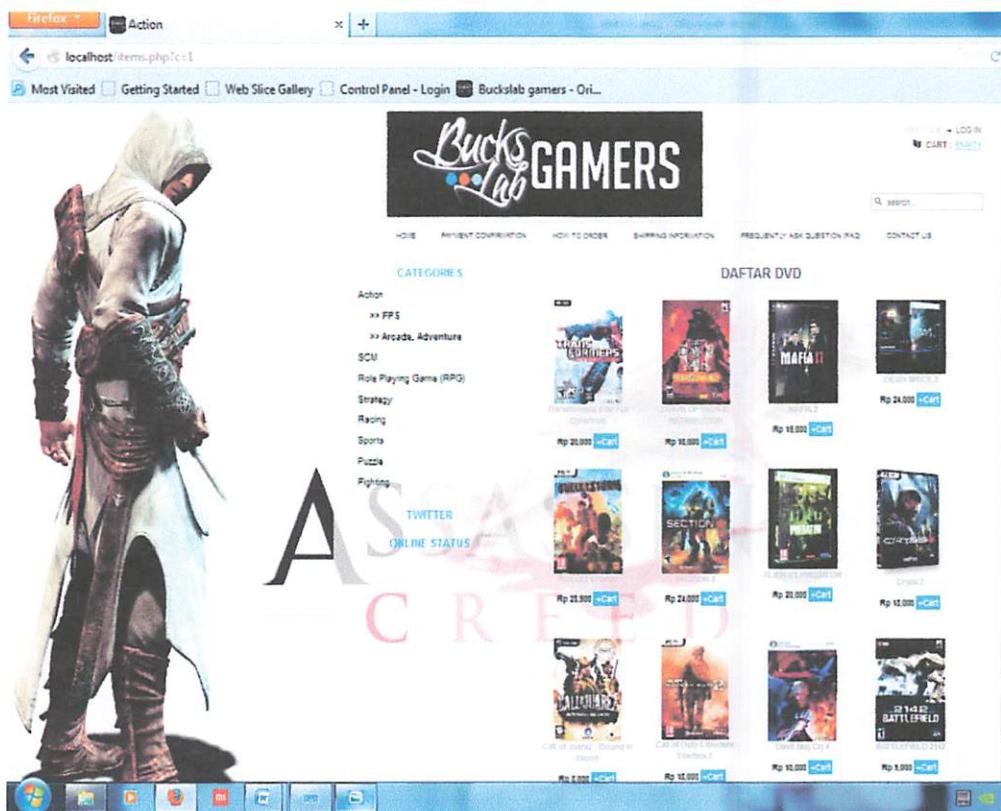


This image is a high-contrast, black-and-white scan of a document page. The text is illegible due to the poor quality of the scan. The page contains several large, bold, rectangular boxes, likely indicating where redaction or stamping was intended. The background is heavily textured with dark noise and artifacts.

Conclusions and Recommendations

the first time in history that a woman has won the Nobel Prize in literature. The award was given for her "lyrical poetry which, with the intensity of a personal vision of life, creates an image of the world." The committee said that the 50-year-old poet had "brought the lyrical tradition in literature back to life." She is the first woman to win the prize since it was established in 1901.

4.2.2 Halaman Daftar DVD

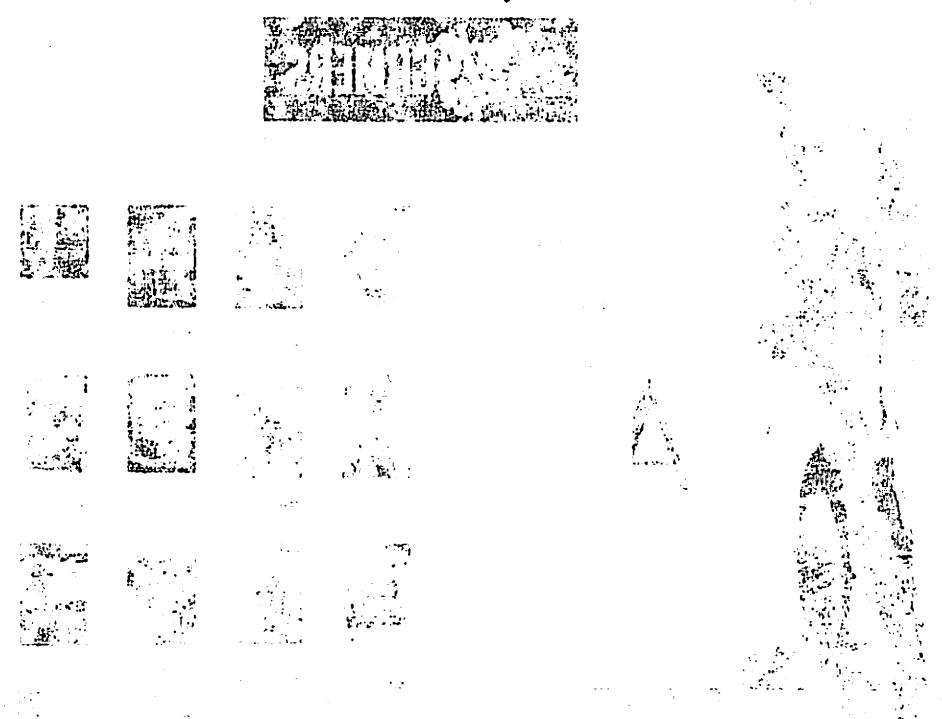


Gambar 4. 2 Halaman Daftar DVD

Pada halaman DVD akan ditampilkan katalog DVD berdasarkan DVD terbaru.

CVD-nanofluidic Lab

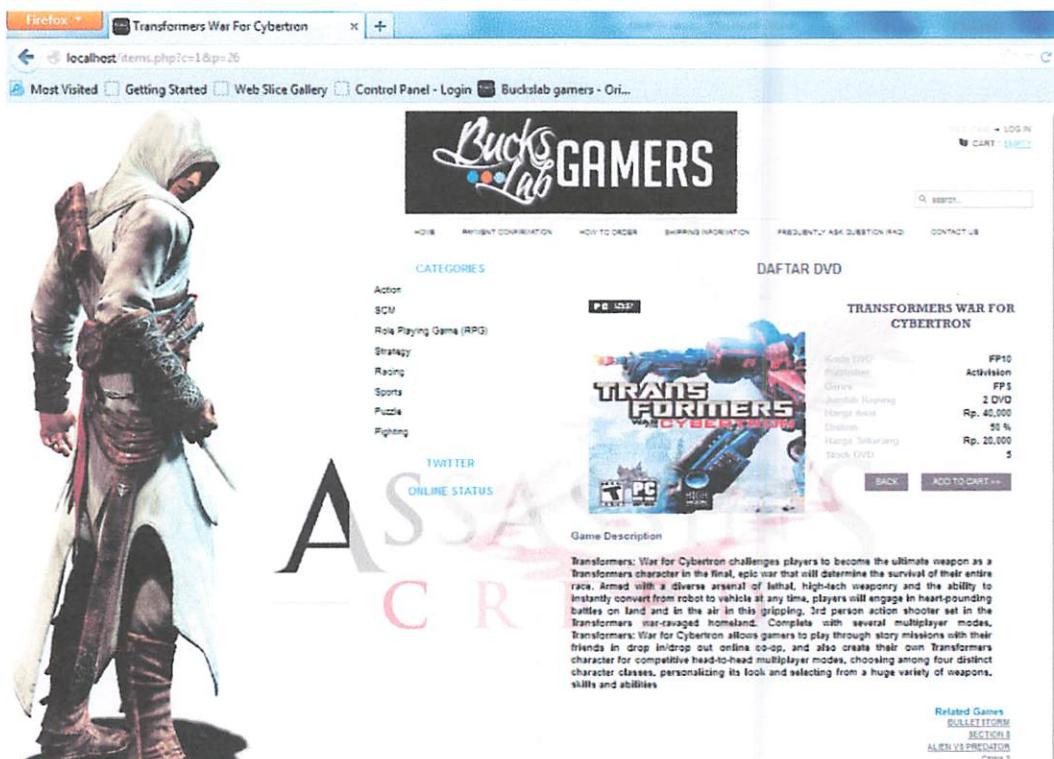
Version 2

**CVD-nanofluidic Lab**

CVD-nanofluidic Lab contains CVD-nanofluidic Lab

Version 2

4.2.3 Halaman Detail DVD



Gambar 4. 3 Halaman Detail DVD

Pada halaman ini akan ditampilkan nama, kode DVD, publisher, genre, jumlah keping, harga awal, diskon, stock DVD dan harga sekarang. Selain itu, terdapat tombol ‘Add To Cart’ untuk memasukkan DVD keshopping cart. Perintah untuk memanggil data dari *database* guna menampilkan isi dari detail DVD tersebut dapat dilihat di lampiran.

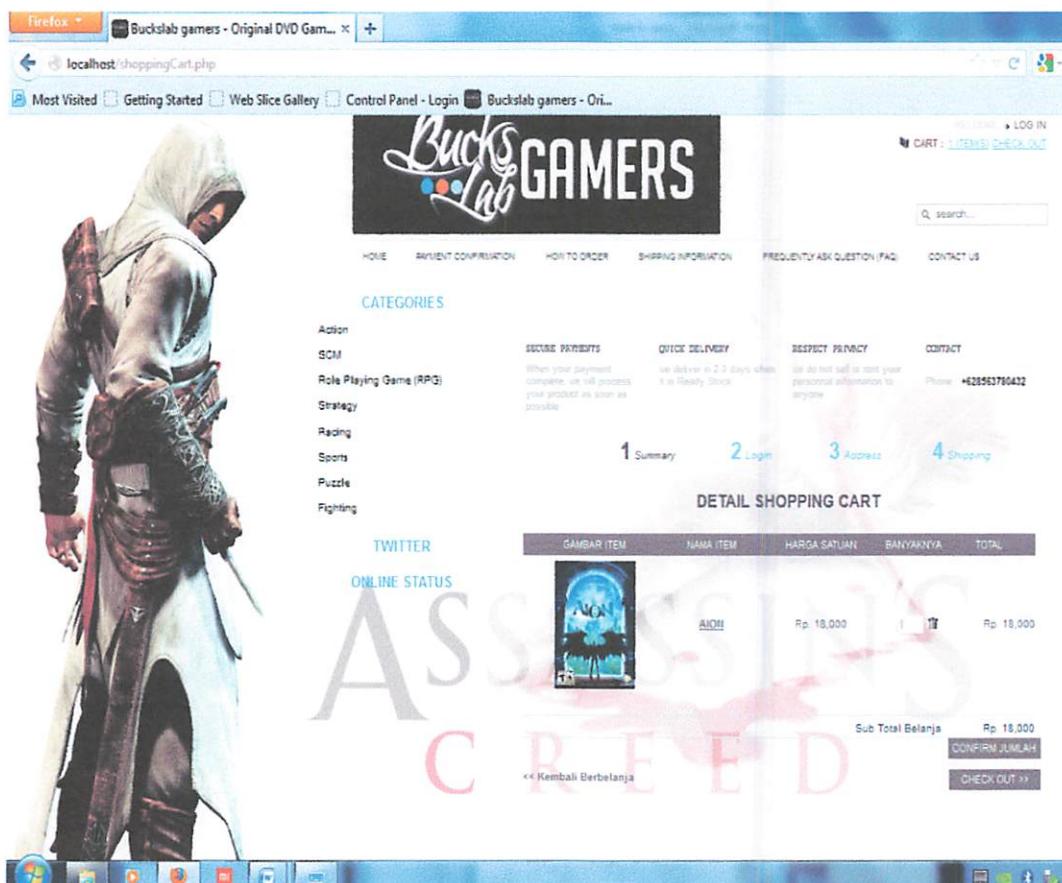
453 - Huisman Deltit D/CD



Gespot #3 Huisman Deltit D/CD

Paes persoon in zijn dienst verschillende levens, korte DVD, publiceer, grote, lange
periode, goede enkele dijhou, stuur D/CD dan prima eenstaan. Sefini uit reeds besti
louwol, Vida 1 o Gita, ouwe mensegenen DVD koppelende eet. Behoudt nu nog
meusgeleli dat deel vanmoeke gaan meusgeleli in dat gestij D/CD tegenover
dabt diliti di jambilia.

4.2.4 Halaman Shopping Cart



Gambar 4. 4 Halaman Shopping Cart

Pada halaman ini ditampilkan DVD - DVD yang telah dimasukkan ke shopping cart. *Customer* dapat melakukan penghapusan item DVD dan perubahan jumlah DVD yang ingin dipesan. Selain itu, terdapat tombol untuk kembali berbelanja atau menuju proses selanjutnya. Ada paun perintah sql untuk mengambil data dari database dapat dilihat di lampiran.

Glossary of Terms

Term	Definition
Aberration	A deviation from normal or expected behavior.
Adolescence	The period of life between childhood and adulthood, typically occurring between the ages of 12 and 19.
Aggression	A hostile or threatening action directed towards another person or animal.
Attachment	A strong emotional bond or connection between two individuals.
Autism Spectrum Disorder (ASD)	A developmental disorder characterized by social communication difficulties, repetitive behaviors, and restricted interests.
Behavioral therapy	A type of therapy that focuses on modifying unwanted behaviors through positive reinforcement and punishment.
Child Abuse	Any form of physical, emotional, or sexual harm inflicted upon a child by an adult or older child.
Child Protection	The process of safeguarding children from harm, abuse, and neglect.
Communication	The exchange of information, ideas, or feelings between individuals.
Developmental delay	A condition where a child's physical, cognitive, or social-emotional growth is slower than expected for their age group.
Disability	A physical, mental, or cognitive limitation that affects a person's ability to perform daily activities.
Emotion	A feeling or state of mind, often accompanied by physical sensations like heart rate and breathing.
Family violence	Any form of abuse or aggression within a family unit, including physical, emotional, or sexual abuse.
Gender identity	The internal sense of being male, female, or non-binary, which may differ from the sex assigned at birth.
Health	A state of physical, mental, and social well-being.
Human rights	Universal, inalienable rights that apply to all individuals regardless of gender, race, or ethnicity.
Identity	The sense of self, including one's gender, race, ethnicity, and cultural background.
Intimacy	A deep emotional connection and physical closeness between two people.
Language	The system of communication used by humans, involving words, grammar, and syntax.
LGBTQ+	An acronym for Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, Queer, and Non-Binary, referring to a diverse community of individuals.
Mental health	The state of emotional, psychological, and social well-being.
Neurodiversity	The natural variation in human brain function and structure that leads to different ways of thinking, learning, and experiencing the world.
Person-centered approach	A therapeutic approach that emphasizes the individual's needs, values, and experiences as the central focus of treatment.
Power dynamics	The relationships of power and control between individuals, often based on gender, race, and social status.
Relationship	A close bond or association between two or more individuals.
Social skills	The abilities to interact effectively with others, including communication, empathy, and problem-solving.
Stress	A physical, mental, or emotional response to a challenging situation.
Trauma	A deeply distressing or disturbing experience that can lead to long-term emotional and physical health problems.
Vulnerability	The state of being exposed to risk or harm.

Glossary of Terms

Aberration - A deviation from normal or expected behavior.

Adolescence - The period of life between childhood and adulthood, typically occurring between the ages of 12 and 19.

Aggression - A hostile or threatening action directed towards another person or animal.

Attachment - A strong emotional bond or connection between two individuals.

Autism Spectrum Disorder (ASD) - A developmental disorder characterized by social communication difficulties, repetitive behaviors, and restricted interests.

Behavioral therapy - A type of therapy that focuses on modifying unwanted behaviors through positive reinforcement and punishment.

Child Abuse - Any form of physical, emotional, or sexual harm inflicted upon a child by an adult or older child.

Child Protection - The process of safeguarding children from harm, abuse, and neglect.

Communication - The exchange of information, ideas, or feelings between individuals.

Developmental delay - A condition where a child's physical, cognitive, or social-emotional growth is slower than expected for their age group.

Disability - A physical, mental, or cognitive limitation that affects a person's ability to perform daily activities.

Emotion - A feeling or state of mind, often accompanied by physical sensations like heart rate and breathing.

Family violence - Any form of abuse or aggression within a family unit, including physical, emotional, or sexual abuse.

Gender identity - The internal sense of being male, female, or non-binary, which may differ from the sex assigned at birth.

Health - A state of physical, mental, and social well-being.

Human rights - Universal, inalienable rights that apply to all individuals regardless of gender, race, or ethnicity.

Identity - The sense of self, including one's gender, race, ethnicity, and cultural background.

Intimacy - A deep emotional connection and physical closeness between two people.

Language - The system of communication used by humans, involving words, grammar, and syntax.

LGBTQ+ - An acronym for Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, Queer, and Non-Binary, referring to a diverse community of individuals.

Mental health - The state of emotional, psychological, and social well-being.

Neurodiversity - The natural variation in human brain function and structure that leads to different ways of thinking, learning, and experiencing the world.

Person-centered approach - A therapeutic approach that emphasizes the individual's needs, values, and experiences as the central focus of treatment.

Power dynamics - The relationships of power and control between individuals, often based on gender, race, and social status.

Relationship - A close bond or association between two or more individuals.

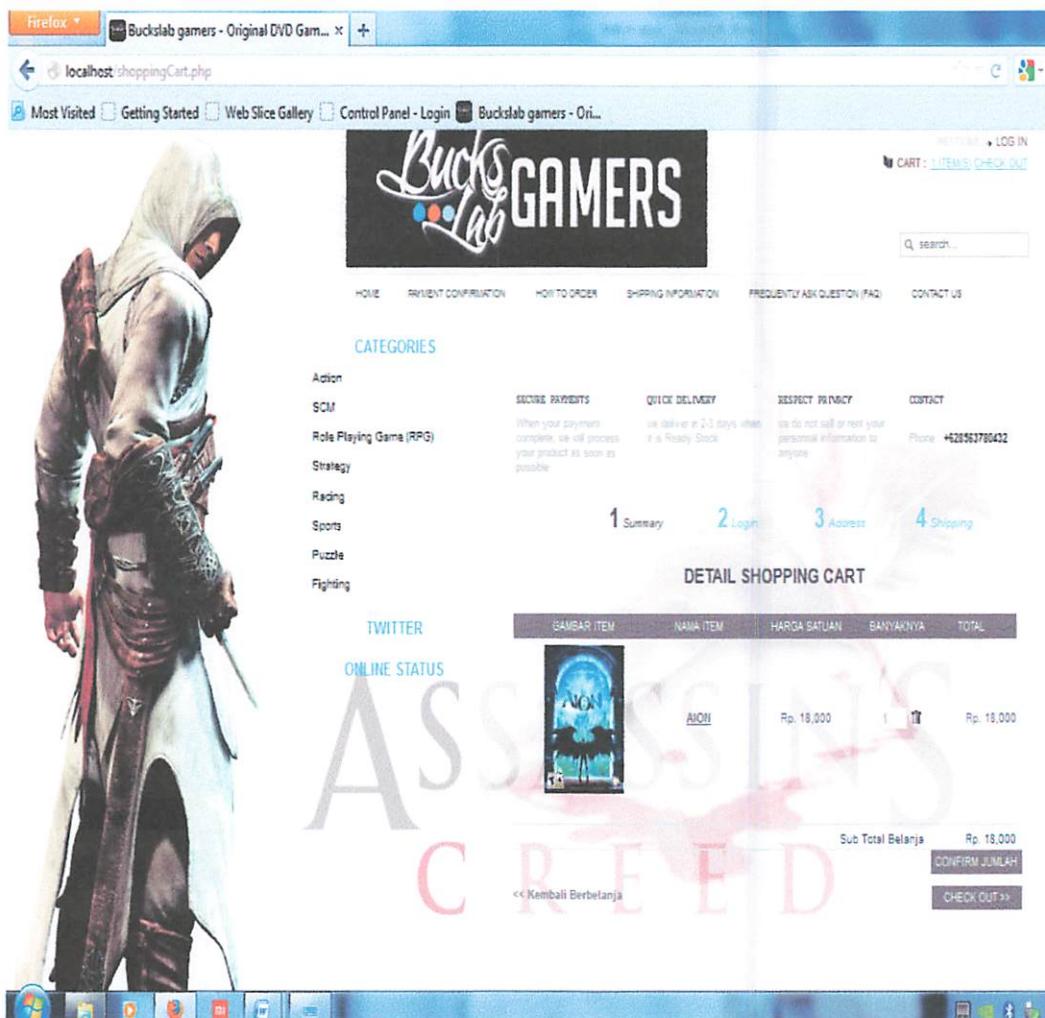
Social skills - The abilities to interact effectively with others, including communication, empathy, and problem-solving.

Stress - A physical, mental, or emotional response to a challenging situation.

Trauma - A deeply distressing or disturbing experience that can lead to long-term emotional and physical health problems.

Vulnerability - The state of being exposed to risk or harm.

4.2.5 Halaman Register Customer



Gambar 4. 5 Register Customer

Halaman ini digunakan sebagai *form register* bagi *customer* baru yang akan melakukan transaksi dalam website ini. Perintah yang digunakan untuk menampilkan salah satu form pengisian data *register* tersebut dapat dilihat di lampiran.

Jika pengisian data tidak benar maka akan ditampilkan pesan kesalahan kepada *customer* agar mengisi *form* tersebut dengan benar dan lengkap.

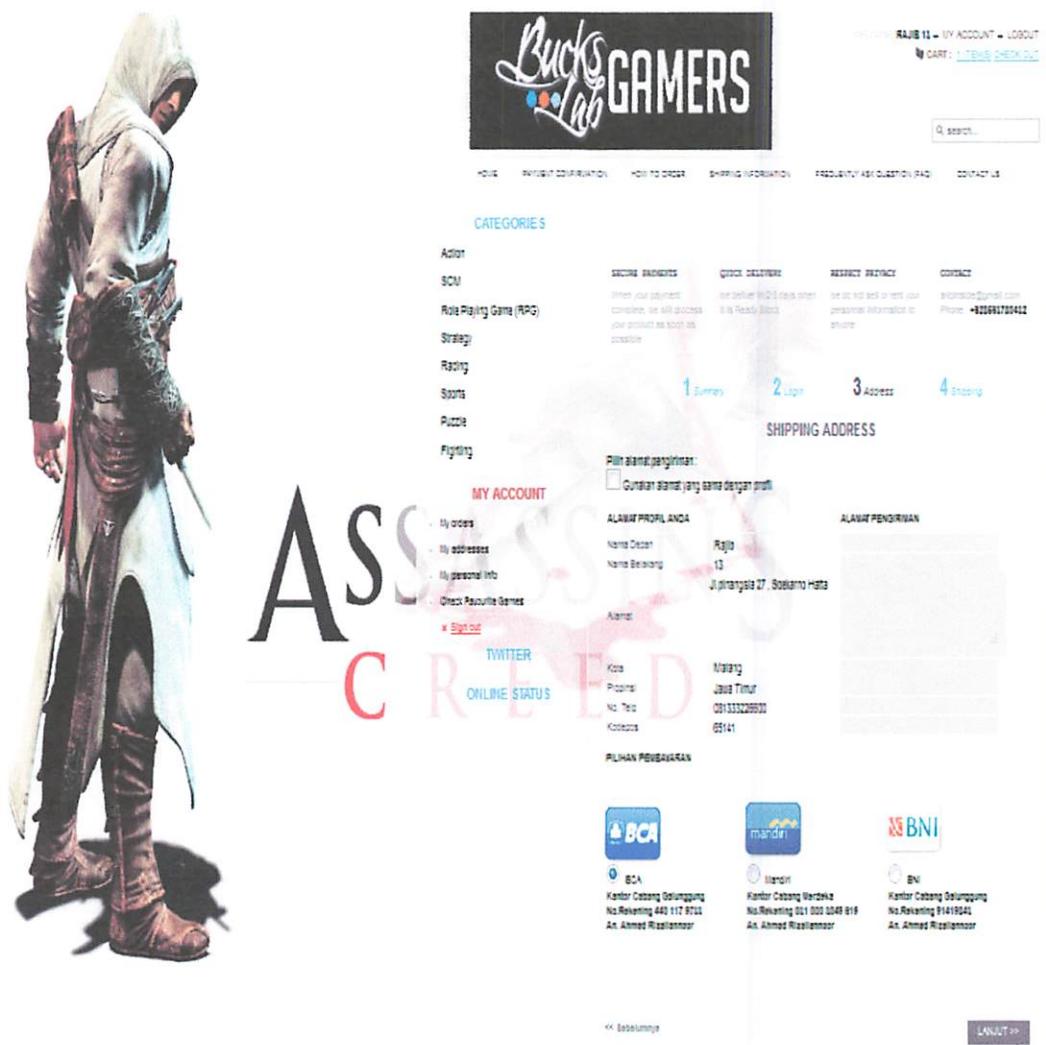
4.5.1 Numerische Methoden



Abbildung 4.5.1: 3D-Surface Plot

Die numerischen Methoden der Optimierung sind im Prinzip nichts anderes als die Verwendung von Algorithmen, um die optimale Lösung eines Problems zu finden. Die numerischen Methoden sind jedoch nicht auf das optimale Finden einer Lösung beschränkt, sondern sie können auch die optimale Lösung eines Problems bestimmen. Die numerischen Methoden sind jedoch nicht auf das optimale Finden einer Lösung beschränkt, sondern sie können auch die optimale Lösung eines Problems bestimmen. Die numerischen Methoden sind jedoch nicht auf das optimale Finden einer Lösung beschränkt, sondern sie können auch die optimale Lösung eines Problems bestimmen. Die numerischen Methoden sind jedoch nicht auf das optimale Finden einer Lösung beschränkt, sondern sie können auch die optimale Lösung eines Problems bestimmen.

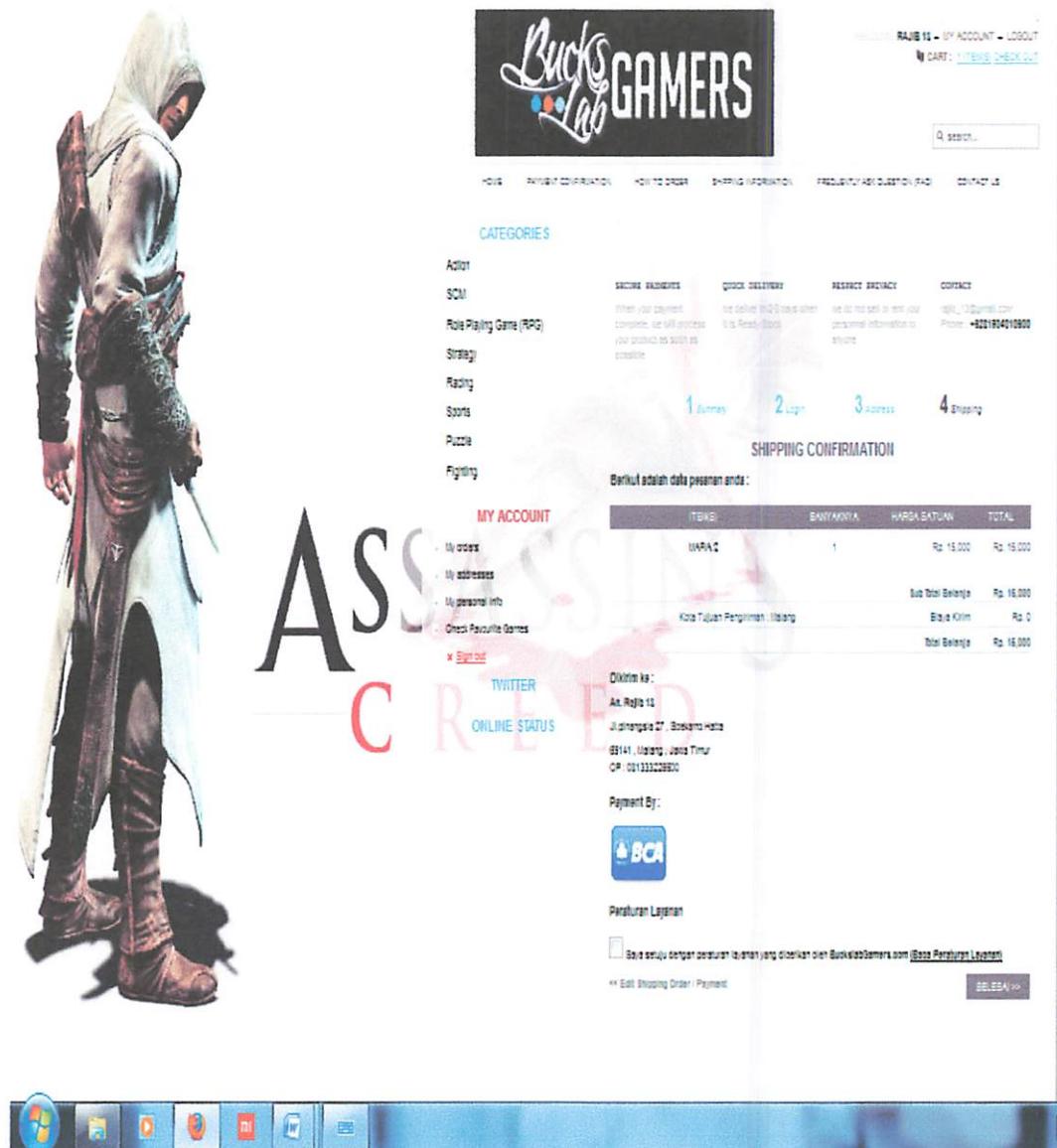
4.2.6 Halaman Shipping Detail



Gambar 4. 6 Halaman Shipping Detail

Pada halaman ini, *customer* diminta untuk mengisi data pengiriman dan pilihan pembayaran. *Customer* dapat mengisikan data tersebut secara langsung ataupun sesuai dengan data pemesan ketika *customer* melakukan pendaftaran di website ini.

4.2.7 Halaman Shipping Confirmation



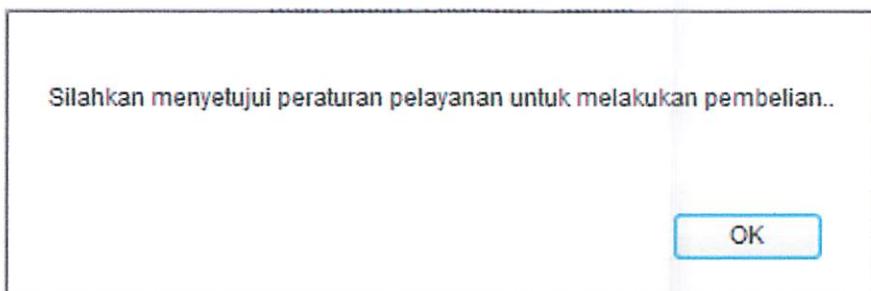
Gambar 4. 7 Halaman Shipping Confirmation

Pada halaman ini, ditampilkan daftar pesanan, data pemesan, data pengiriman, dan pilihan pembayaran. *Customer* juga dapat melakukan perubahan pada data tersebut dengan menekan tombol ‘Edit Shipping Order / Payment’.

This image is a high-contrast, black-and-white photograph. The left side of the frame is dominated by a dark, textured surface, likely a wall or concrete. A prominent, lighter-colored vertical streak runs from the top to the bottom of the frame on the right side. This streak has a rough, irregular texture, suggesting it might be a stain, a repair, or a different type of material applied to the wall. The overall lighting is very high-contrast, with deep blacks and bright whites.

Alimentação e nutrição de animais domésticos e selvagens em ambientes aquáticos

Adapun konfirmasi persetujuan layanan yang harus dicentang oleh *customer*, apabila *customer* tidak mencentang persetujuan tersebut, maka akan keluar notifikasi untuk mencentang persetujuan tersebut.



Gambar 4. 8 Notifikasi Tidak dicentang

Kemudian, jika data konfirmasi telah benar dan lengkap, maka *customer* dapat menekan tombol ‘Selesai’ dan data tersebut akan tersimpan di *database*.

Perintah sql yang digunakan adalah :

Berikut adalah data pesanan anda :

ITEM(S)	BANYAKNYA	HARGA SATUAN	TOTAL
The Sims 3: Generations	1	Rp. 9.000	Rp. 9.000
Sub Total Belanja			Rp. 9,000
Kota Tujuan Pengiriman : Jakarta		Biaya Kirim	Rp. 6,000
		Total Belanja	Rp. 15,000

Dikirim ke :

An. Ccc Nnnnn

Jjjjj

77777 , Jakarta , Jjj
CP : 0000000

Payment By :



Peraturan Layanan

Saya setuju dengan peraturan layanan yang diberikan oleh BuckslabGamers.com ([Baca Peraturan Layanan](#))

<< Edit Shipping Order / Payment

SELESAI >>

Gambar 4. 9 Data Pesanan

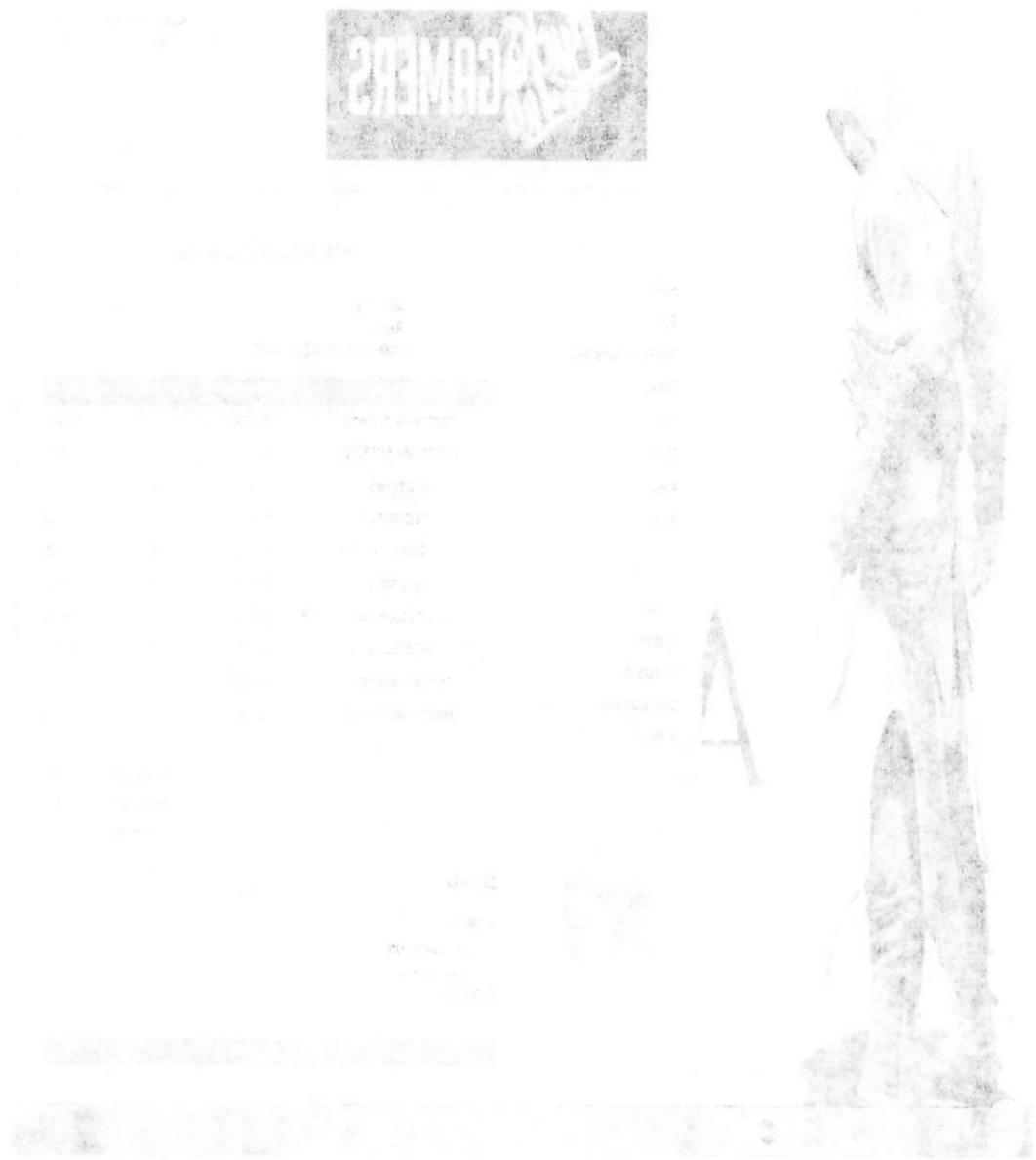
4.2.7 Halaman Payment Confirmation



Gambar 4. 10 Payment Confirmation

Pada halaman ini *customer* dapat melihat daftar pesanan dan data pengiriman DVD yang akan dikonfirmasi pembayarannya. *Customer* akan diminta untuk mengisi data pembayaran yang telah dilakukan.

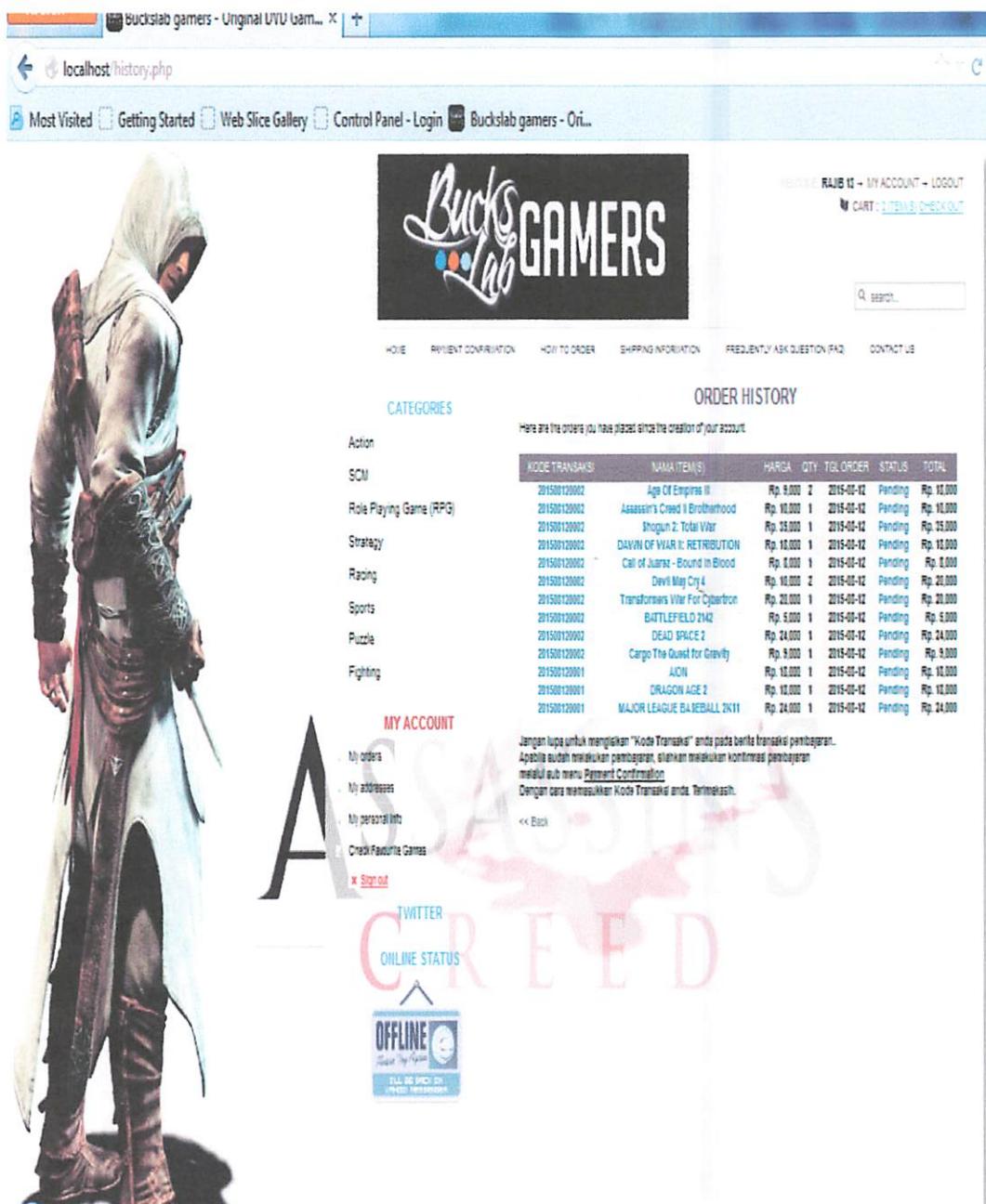
43. Hawaiian Flower Counting



Gespann 10 juf niet Counting

Die persoon in die vlokkies deel moenie uit nie gesien dan dat beginnende DVD sal sien dit noue bewegingslewe van 'n wouwer spui uitvindings en dinge dat beweging en leeflikheid gevind.

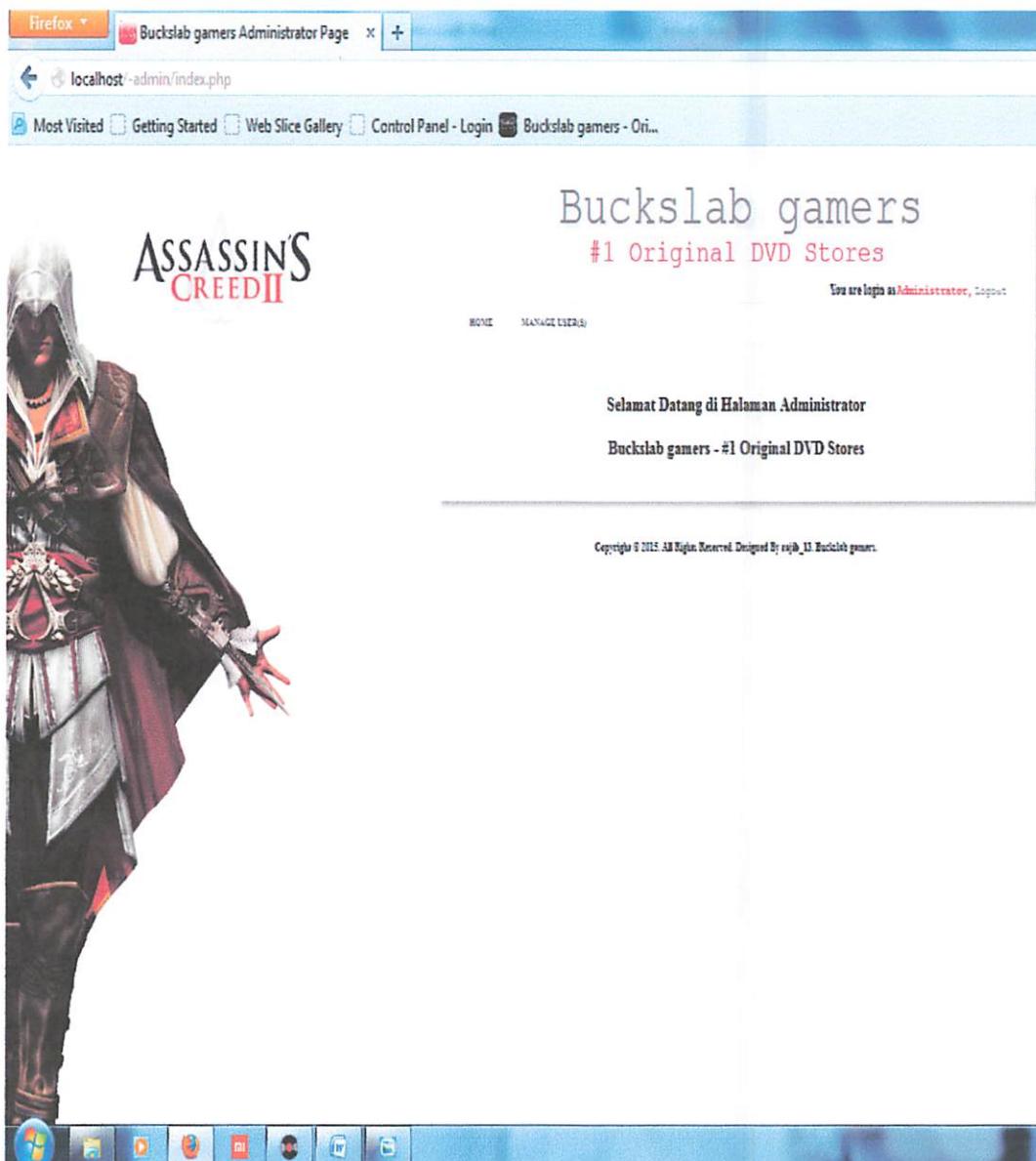
4.2.8 Halaman History Order



Gambar 4. 11 Halaman History Order

Pada halaman ini, *customer* dapat melihat *history order* yang pernah dilakukan beserta status pembayaran dan pengirimannya.

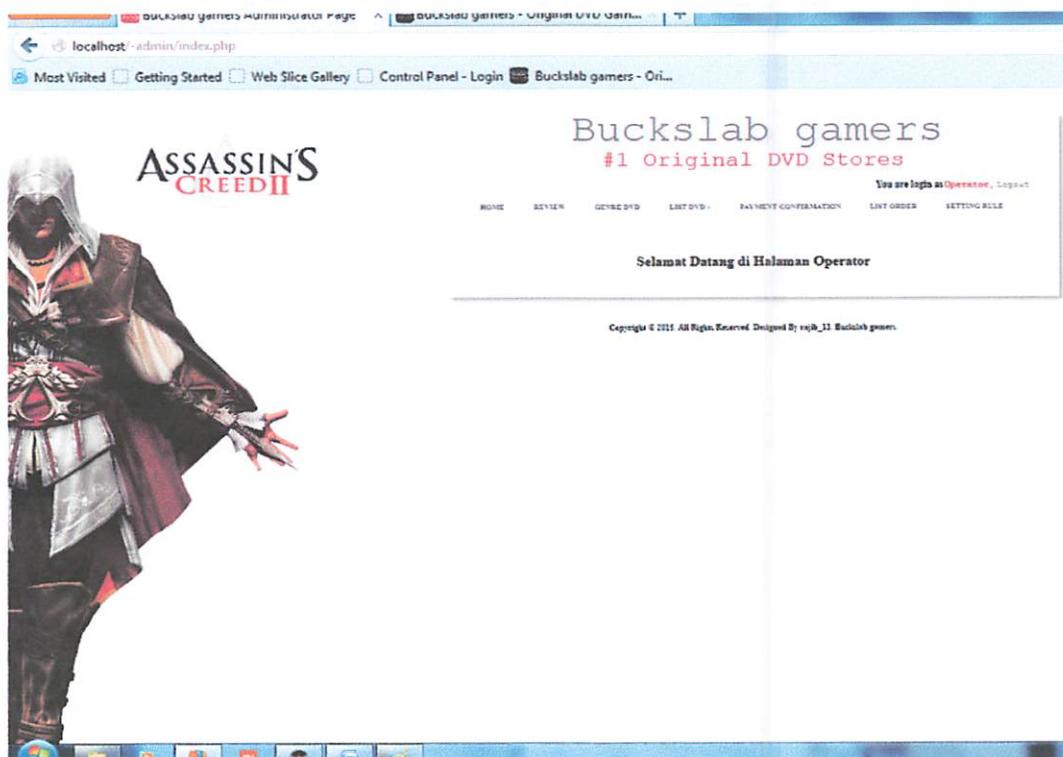
4.2.9 Halaman Depan Admin



Gambar 4. 12 Halaman Depan Admin

Halaman ini merupakan halaman depan yang akan ditampilkan pertama kali ketika aplikasi web control panel diakses oleh admin. Pada halaman ini ditampilkan menu home dan manager users. Administrator dapat menambah / mengedit user seperti operator dan manager.

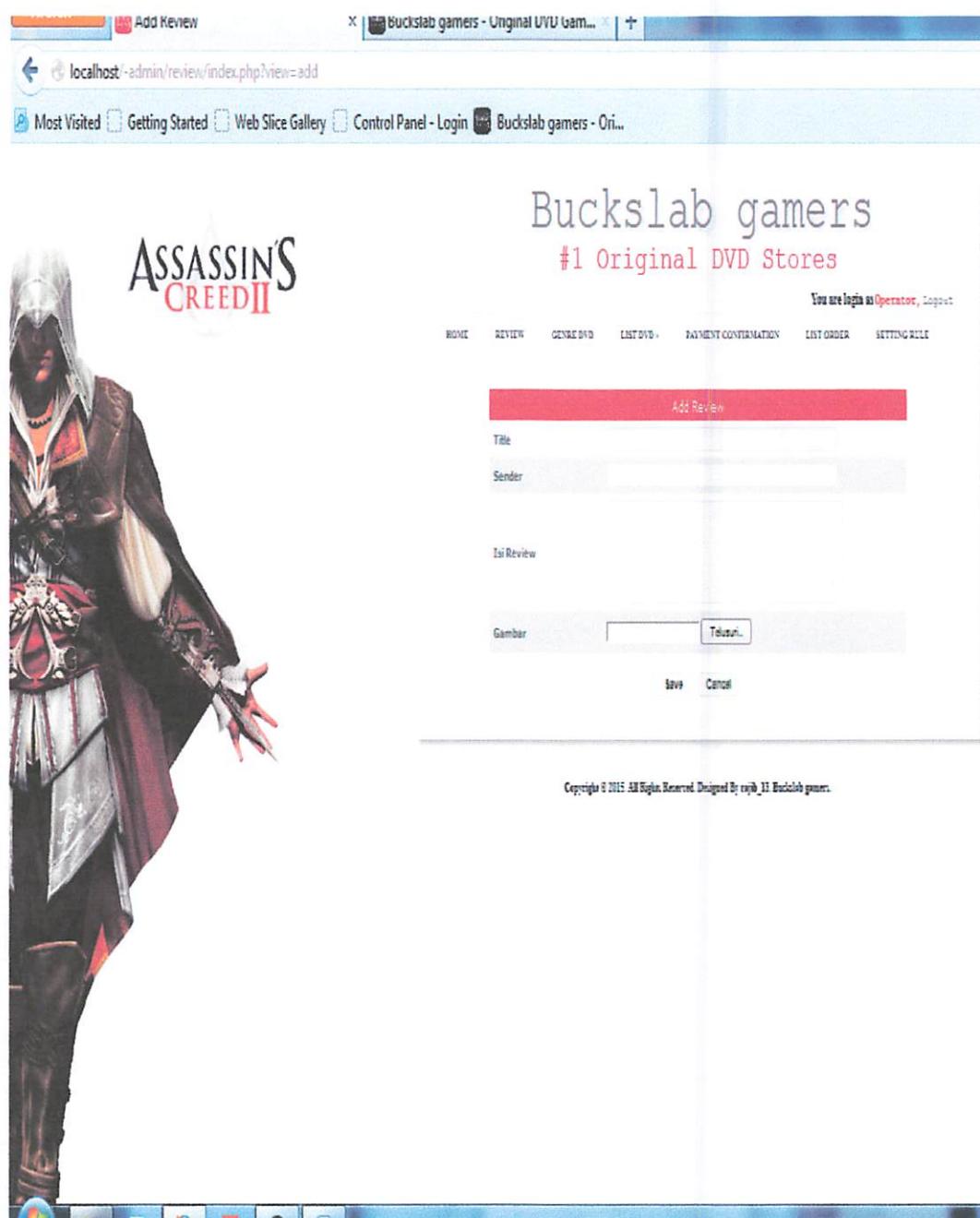
4.2.10 Halaman Depan Operator



Gambar 4. 13 Halaman Depan Admin

Halaman ini merupakan halaman depan yang akan ditampilkan pertama kali ketika aplikasi web control panel diakses oleh operator. Pada halaman ini ditampilkan menu home, review, genre DVD, List DVD, Stock DVD, Payment Confirmation, List Order, dan Setting Rule. Administrator dapat menambah / mengedit user seperti operator dan manager.

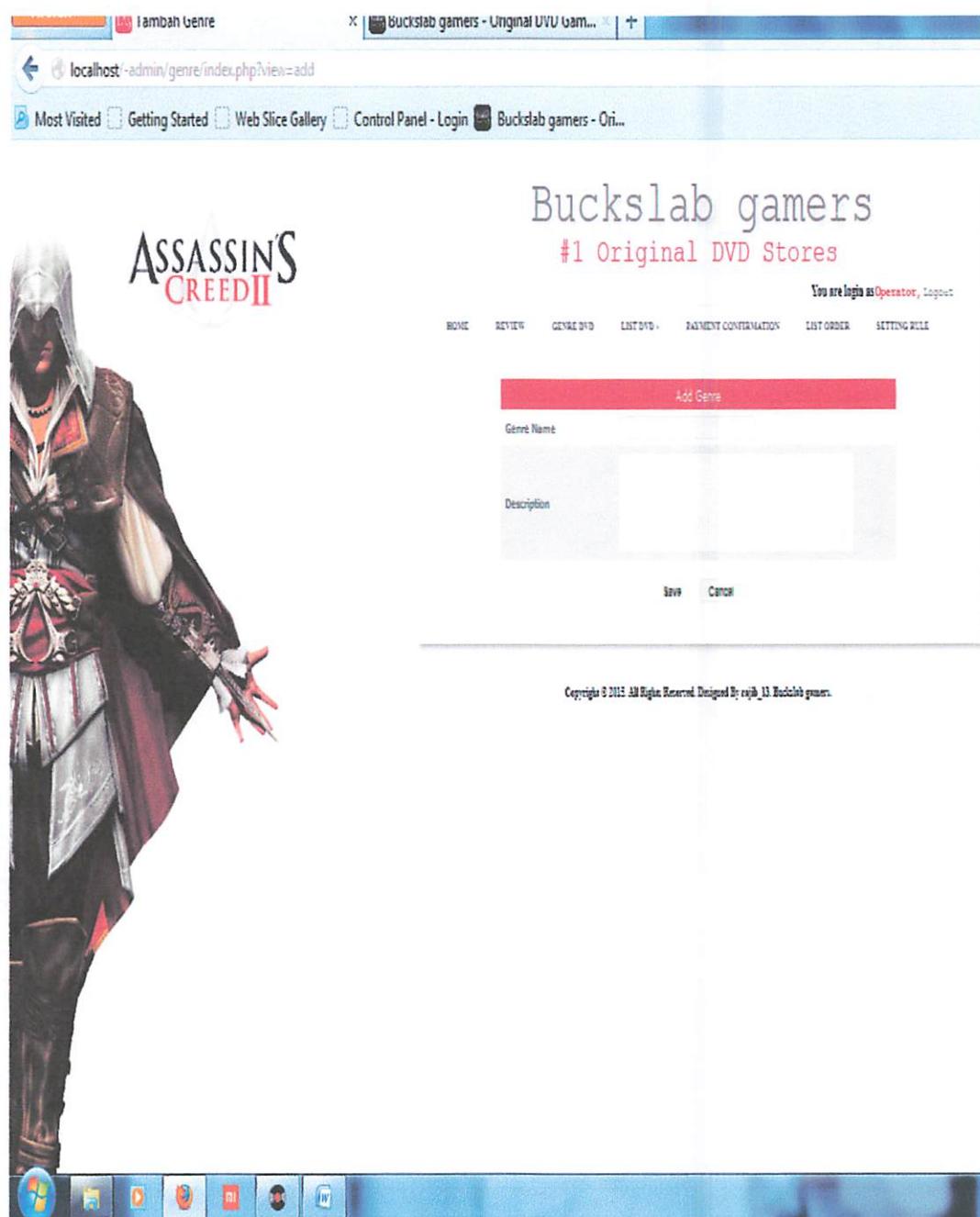
4.2.11 Halaman Add Review



Gambar 4. 14 Halaman Add Review

Halaman ini digunakan untuk menambah data review yang akan ditampilkan di halaman utama (home) *customer*.

4.2.12 Halaman Edit Genre DVD



Gambar 4. 15 Halaman Edit Genre DVD

Halaman ini digunakan untuk mengubah data genre yang telah tersimpan di *database*.

4715 Heteronotia picta Gmelin DA

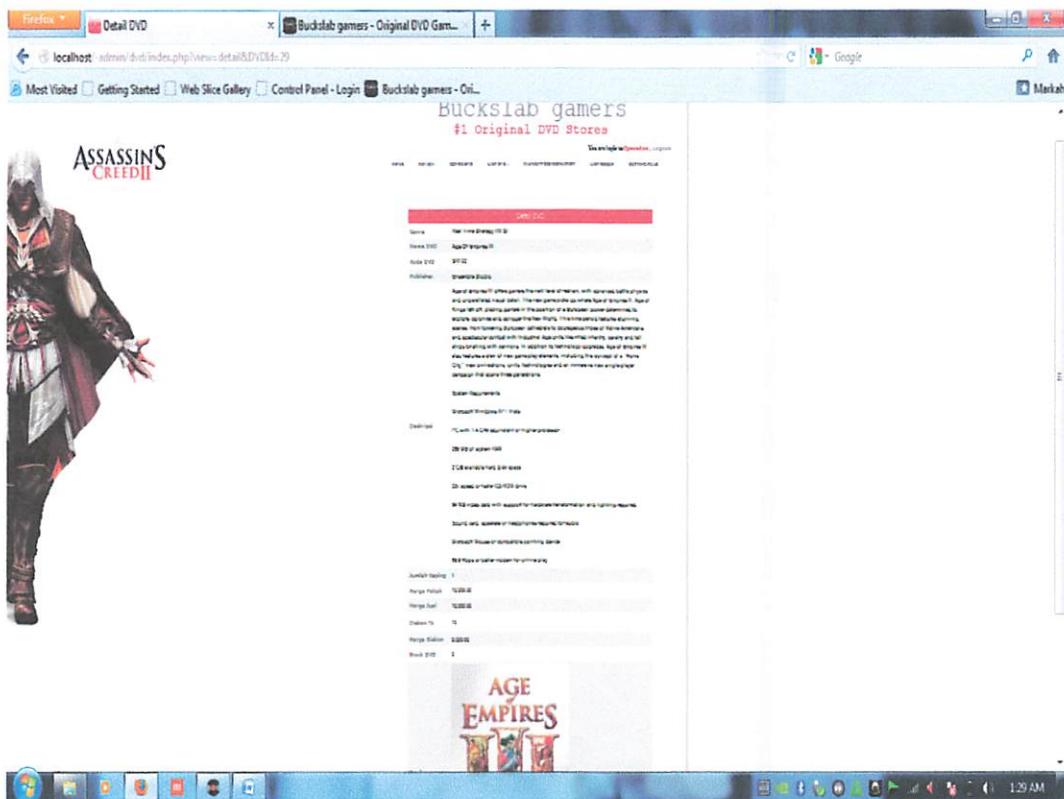


Figure 4715 Heteronotia picta Gmelin DA

ib insquiniat dicit grecy επιστερα παντες δεινον αυτην μελενηγει την αστεριανην

Αντιπατειν

4.2.13 Halaman Deskripsi DVD



Gambar 4. 16 Halaman Deskripsi DVD

Pada halaman ini, ditampilkan detail DVD yang terdiri dari genre, nama, Kode DVD, publisher, deskripsi, harga pokok, harga jual, diskon, jumlah stock, dan gambar.

45S Human Deoxyribose DNA



Comparison of Human Deoxyribose DNA

This figure shows a comparison of 45S Human Deoxyribose DNA with 45S Calf Thymus Deoxyribose DNA. Both molecules exhibit a similar kinked ribbon-like structure, indicating a similar physical conformation. The main difference lies in the size and density of the molecules. The Human DNA molecule is significantly larger and appears more compact than the Calf Thymus DNA molecule, which is shorter and has a more extended, somewhat ladder-like appearance.

4.2.14 Halaman List Order

Buckslab gamers
#1 Original DVD Stores

You are login as Operator, Logout

HOME REVIEW GENRE DVD LIST DVD > PAYMENT CONFIRMATION LIST ORDER SETTING RULE

List Order

Sort By All Status Order ▾

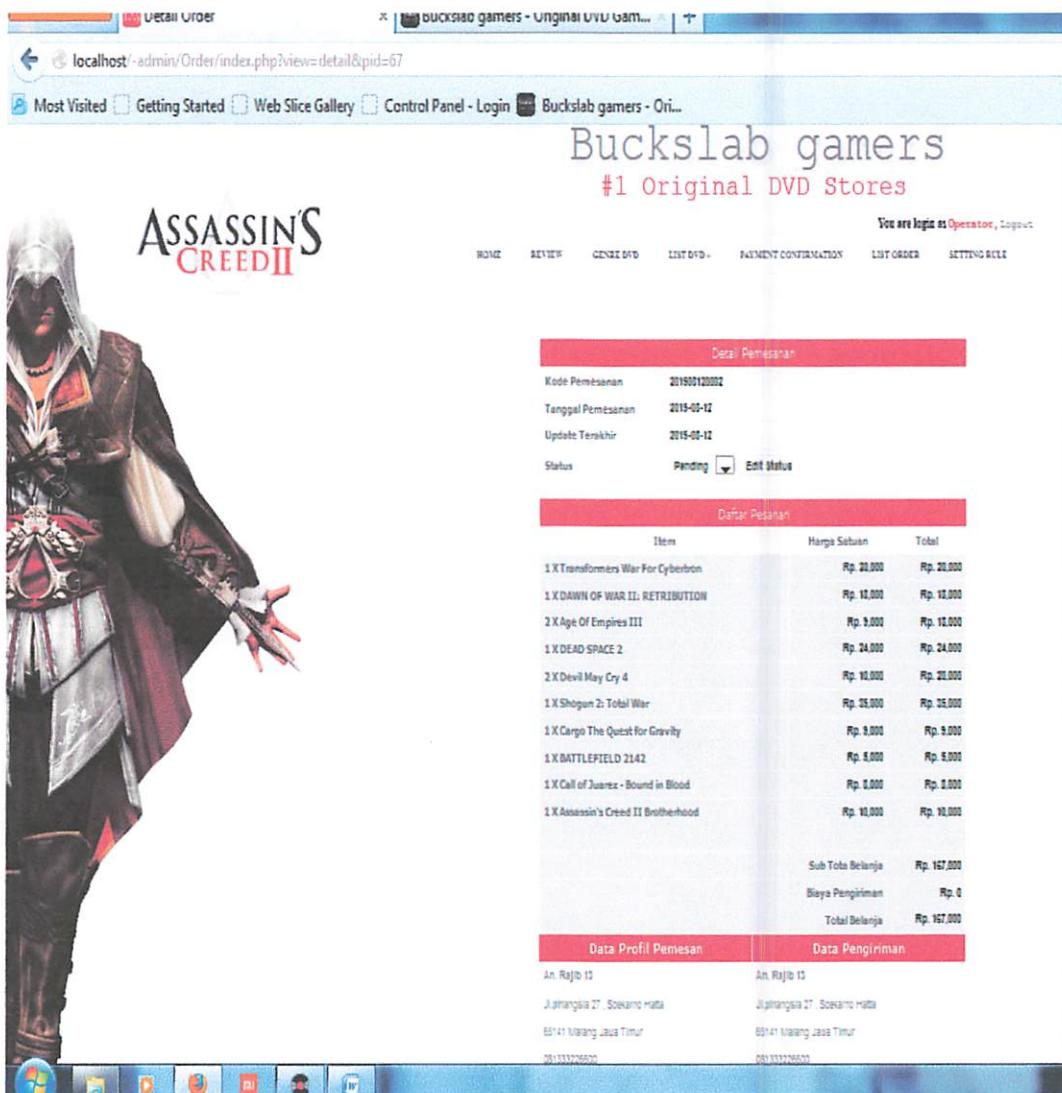
Id Order	Nama Customer	Total Belanja	Waktu Order	Status	Delete
67	Rajib 13	Rp. 167,000	2015-08-12	Pending	
66	Rajib 13	Rp. 60,000	2015-08-12	Pending	
65	Rommy Saiko	Rp. 66,000	2011-08-25	Pending	
64	Rommy Saiko	Rp. 53,000	2011-08-25	Pending	
63	Rommy Saiko	Rp. 63,000	2011-08-25	Delivered	
62	Ario Mulyadi	Rp. 63,000	2011-08-24	Paid	
61	Ario Mulyadi	Rp. 37,000	2011-08-24	Pending	
30	Ario Yusuf Mulyadi	Rp. 48,000	2011-07-27	Paid	
29	Ario Yusuf Mulyadi	Rp. 63,000	2011-07-27	Paid	
28	Ario Yusuf Mulyadi	Rp. 39,000	2011-07-27	Pending	

1 | 2 [[Next](#)] [[Last](#)]

Gambar 4. 17 Halaman List Order

Halaman ini menampilkan list order beserta status pembayaran dan pengirimannya. Data tersebut dapat ditampilkan berdasarkan status pembayaran dan pengiriman. Operator juga dapat melihat detail order dengan menekan link idorder.

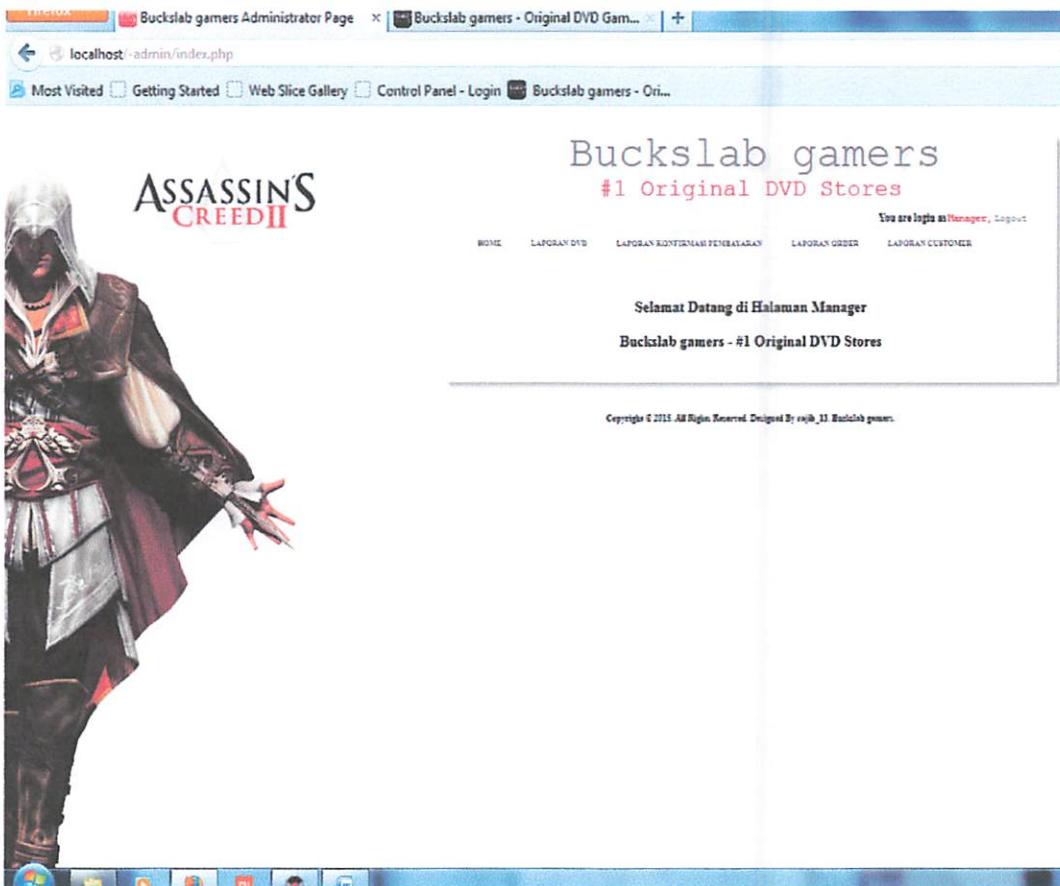
4.2.15 Halaman Detail Order



Gambar 4. 18 Detail Order

Pada halaman ini, operator dapat melakukan perubahan status pembayaran dan pengiriman DVD setelah *customer* melakukan konfirmasi pembayaran. Jika *customer* telah melakukan pembayaran maka status pemesanan akan diubah menjadi ‘Paid’. Kemudian, jika DVD dalam proses pengiriman, statusnya diubah menjadi ‘Shipped’. Setelah DVD telah terkirim ke *customer* maka statusnya menjadi ‘Delivered’.

4.2.16 Halaman Depan Manager



Gambar 4. 19 Halaman Depan Manager

Halaman ini merupakan halaman depan yang akan ditampilkan pertama kali ketika aplikasi web control panel diakses oleh manager. Pada halaman ini ditampilkan menu home, Laporan DVD, Laporan Konfirmasi Pembayaran, Laporan Order dan Laporan Customer. Manager dapat mendownload file PDF yang berada ditiap submenu sebagai laporan.

4.3.1.4. Hintergrund-Daten für Planer

Die folgenden Abschnitte beschreiben die wichtigsten Hintergrund-Daten für die Planung und Gestaltung von Wasserwirtschaftsprojekten.

Die Daten sind in den entsprechenden Kapiteln detailliert erläutert und mit Beispielen illustriert.

Die hier aufgeführten Daten sind nur als Orientierungswerte zu verstehen.

Die tatsächlichen Werte können je nach Projekt und Region erheblich abweichen.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

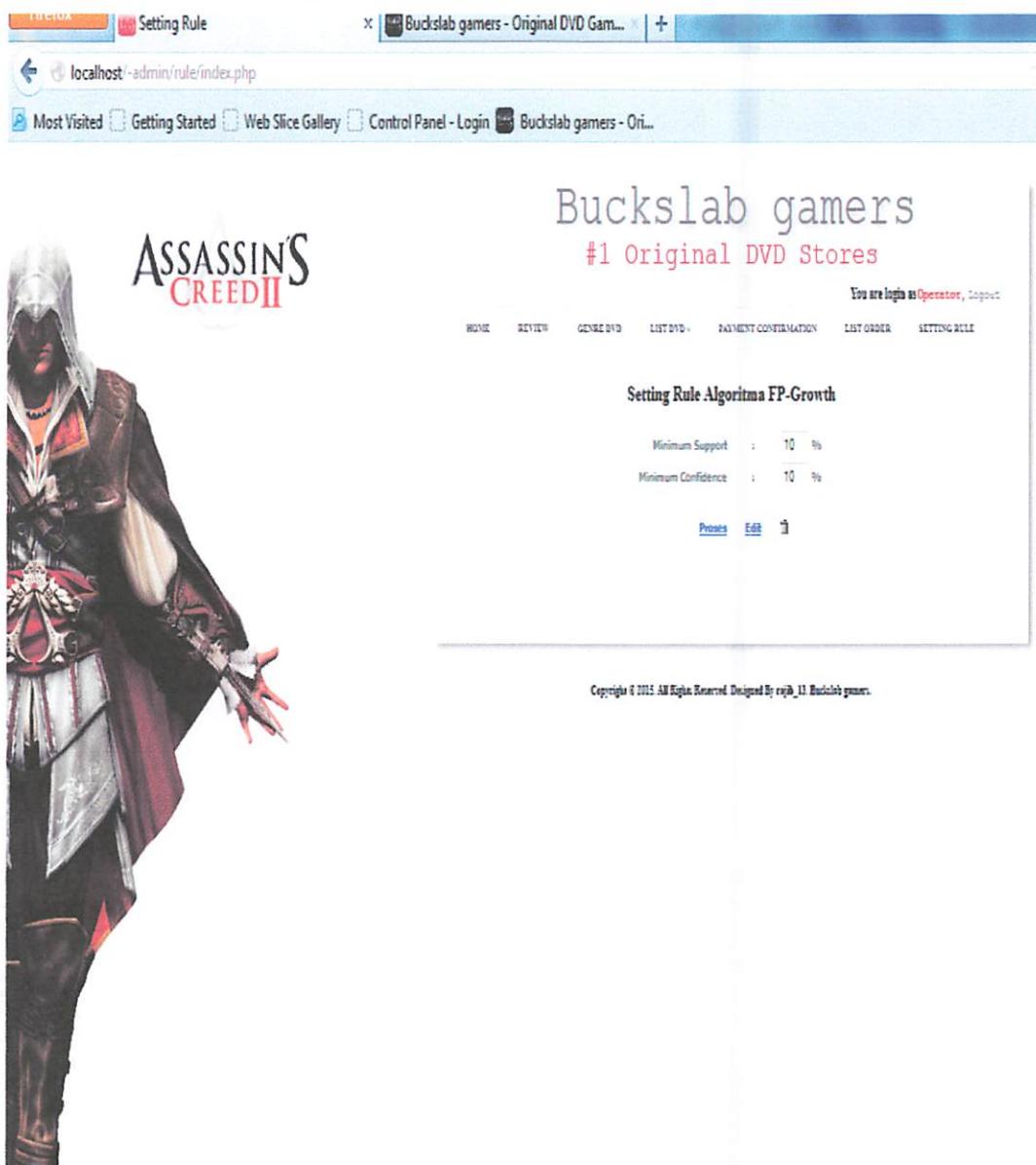
Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

Die Werte sind in der Regel für einen Zeitraum von 20 Jahren angegeben.

24.07.09

4.2.17 Halaman Setting Rule



Gambar 4. 20 Setting Rule

Pada halaman ini, operator dapat melakukan proses algoritma FP-Growth, dengan cara memasukkan nilai *minimum support* dan *minimum confidence*. Kemudian operator dapat memproses algoritma tersebut dengan memilih tombol ‘Proses’.

TIA Hemispheric Deficit Test



Campanile 20641625

Kunstgriff operatör gerekli memleketin teknolojik gelişimini desteklemek amacıyla bir uluslararası konferans düzenlenecektir. Bu konferansta teknolojik gelişimdeki sorunlar ve çözüm önerileri konuşulacaktır.

(11025)

4.3 Pengujian Sistem

4.3.1 Pengujian Fungsional

Pada tahap pengujian aplikasi dilakukan dengan menggunakan 3 *browser* yaitu Google Chrome 39.0, Mozilla Firefox 34.0 dan Opera 20.0. pengujian ini dilakukan untuk mengetahui fungsional aplikasi berbasis web. hasil pengujian ditunjukkan pada Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Pengujian Fungsional

Akses	Fungsi	GC	MF	O
Admin	Dapat melakukan <i>login</i> untuk mengakses halaman admin.	✓	✓	✓
	Dapat melakukan tambah, edit dan hapus list	✓	✓	✓
User	Dapat melihat tampilan home	✓	✓	✓
	Dapat membuka halaman daftar DVD	✓	✓	✓
	Dapat melihat halaman payment confirmation	✓	✓	✓
	Dapat melihat halaman contact us	✓	✓	✓
	Dapat membuka halaman detail DVD	✓	✓	✓
Manager	Dapat melakukan <i>login</i> untuk mengakses halaman manager	✓	✓	✓
	Dapat melihat halaman laporan DVD, laporan konfirmasi pembayaran, laporan order dan laporan customer	✓	✓	✓
	Dapat mendownload laporan; laporan yang ada	✓	✓	✓
operator	Dapat melihat halaman pada menu home, review, genre DVD, list DVD, stock DVD, payment confirmation, list order, dan setting rule	✓	✓	✓
	Dapat melakukan tambah,edit dan hapus	✓	✓	✓

NB : GC = Google Chrome

MF = Mozilla Firefox

O = Opera

Pada pengujian fungsional yang dilakukan seperti di Tabel 4.1 didapat seluruh fungsional aplikasi berjalan dengan baik pada *browser* Google Chrome 39.0, Mozilla Firefox 34.0 dan Opera 20.0.

4.3.2 Pengujian Kepuasan Pengguna

Pada pengujian kepuasan pengguna, pengujian dilakukan secara objektif dimana aplikasi diuji secara langsung, yaitu dengan membuat kuisioner yang ditujukan kepada pengguna aplikasi ini, yaitu *user*. Kuisioner disebar kepada 10 orang pengguna. Hasil pengujian kepuasan pengguna ditunjukkan pada Tabel 4.2.

Եթե Խաչինը քերառու Խաչինը՝ Խոստիւ զիցուկը տառապարագալ է աղօտիւ,

435 Бюджет землемерного учреждения

www.oxford-university-press.com

For example, the following code creates a `Table` object with three columns:

○ - Object

WEBSWEEPING

ИР : 00 - 000560100

Проектън менеджмент

quintuplets Sept. 1861.

Digitized by srujanika@gmail.com

Digitized by srujanika@gmail.com

Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Kepuasan Pengguna

Pertanyaan	Jawaban		
	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju
Aplikasi mudah digunakan	4	5	1
Tampilan Antarmuka Web menarik	3	5	2
Aplikasi dapat membantu user untuk memilih genre DVD	5	5	-
Apakah Genre DVD sesuai dengan genre terbaru	2	8	-
Apakah harga sudah terjangkau untuk semua kalangan	-	9	1
Total	14	32	4
Prosentase (%)	28%	64%	8%

Berdasarkan Tabel 4.2, Hasil pengujian dijabarkan sebagai berikut :

1. Apakah Aplikasi mudah digunakan?

Jawaban	Jumlah Responden	Prosentase (%)
Sangat Setuju (SS)	4	40%
Setuju (S)	6	60%
Tidak Setuju (TS)	-	-

2. Apakah tampilan antarmuka terlihat menarik?

Jawaban	Jumlah Responden	Prosentase (%)
Sangat Setuju (SS)	5	50%
Setuju (S)	5	50%
Tidak Setuju (TS)	-	--

3. Apakah Sistem Aplikasi dapat membantu user untuk memilih genre DVD?

Table 3: Hell's Gate Kedarsan Padamana

• **Table 2.** Total biovolume of suspended sediment particles in the Mississippi River plume

„Akkord- und Debüt-Song“

Temperature (°C)	Sample Size (g)	Pre-ignition (°C)	Flame Spreading (s)
250	0.5	200	120
270	0.5	220	100
290	-	-	110

Algebraic topology distinguishes topological properties from geometric properties by studying invariants such as homotopy and homology groups.

Fragestellung (A)	Fragestellung (B)	Fragestellung (C)
Fragestellung (D)	Fragestellung (E)	Fragestellung (F)
Fragestellung (G)	Fragestellung (H)	Fragestellung (I)
Fragestellung (J)	Fragestellung (K)	Fragestellung (L)
Fragestellung (M)	Fragestellung (N)	Fragestellung (O)

IVQ omog dillimematuur teen omusdien enqsb leedliqA metai2 dekliqA

Jawaban	Jumlah Responden	Prosentase (%)
Sangat Setuju (SS)	3	30%
Setuju (S)	7	70%
Tidak Setuju (TS)	-	-

4. Apakah Genre DVD sesuai dengan genre terbaru?

Jawaban	Jumlah Responden	Prosentase (%)
Sangat Setuju (SS)	2	20%
Setuju (S)	7	70%
Tidak Setuju (TS)	1	10%

5. Apakah harga sudah terjangkau untuk semua kalangan?

Jawaban	Jumlah Responden	Prosentase (%)
Sangat Setuju (SS)	-	-
Setuju (S)	10	100%
Tidak Setuju (TS)	-	-

Pada pengujian kepuasan pengguna diambil hasil bahwa dari 10 pengguna yang telah diberi kuisioner memberikan nilai kepuasan dari segi penggunaan, tampilan antarmuka, manfaat, kesesuaian serta keakuratan hasil informasi dengan prosentase sebanyak 28% menyatakan bahwa pengguna sangat setuju dan 70% menyatakan setuju dan 2% tidaksetuju.

Janapar	Yarosehise (39)	Tanapar
20%		Superior Solids (S2)
50%		Stable (S)
100%		Upper Solids (U)

4. Väärästi Gento O/C/saanti johdattaa suoraan tietoja tietoja.

Janapar	Yarosehise (39)	Tanapar
20%		Superior Solids (S2)
50%		Stable (S)
100%		Upper Solids (U)

5. Väärästi painottaa aineiden teollisuuskaan mukaisia seurauksia.

Janapar	Yarosehise (39)	Tanapar
		Superior Solids (S2)
50%	10	Stable (S)
100%		Upper Solids (U)

6. Väärästi kohdellaan kolmesta eri tyyppisestä ja eri vahvuudesta olevista tietoista pohjanaan tietoja ja tietoja. Tämä johtuu siitä, että kolme tietoa on saatu eri lähteistä.

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan dan implementasi sistem yang telah dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut :

1. Dengan system *e-commerce* pada *Buckslab Gamers*, pemesanan DVD dapat dilakukan dengan mudah dan cepat terutama bagi *customer* yang berada di luar daerah Malang.
2. *Customer* dengan mudah memeriksa mengenai informasi pengiriman DVD mereka dengan mengakses website *Buckslab Gamers*.
3. Pembuatan laporan yang efektif dan efisien.
4. Dengan menggunakan metode FP-Growth, dapat mempermudah promosi bagi toko untuk meningkatkan omset penjualan.

5.2 Saran

Adapun saran untuk pengembangan lebih lanjut dari system *e-commerce* ini yaitu adanya proses pembayaran yang dilakukan secara *online* seperti memakai kartu kredit dan paypal. Sehingga memudahkan *customer* untuk melakukan pembayaran apabila tidak mempunyai rekening bank lokal.

BRANDBLICK

1.2.4.4. Perspektive

- Durch das Vier-Perspektiven-Modell kann die Dimension der Perspektive in vier Hauptbereiche unterteilt werden:
1. Deutungssystem des Wissens: Welche Werte und Normen bestimmen die Deutungswelt?
 2. Deutungssystem der Praxis: Welche Werte und Normen bestimmen die Handlungswelt?
 3. Deutungssystem der Beziehung: Welche Werte und Normen bestimmen die Beziehungs- und Interaktionssituation?
 4. Deutungssystem der Selbstwirksamkeit: Welche Werte und Normen bestimmen die eigene Identität und Selbstwirksamkeit?

1.2.4.5. Szenen

- Aufbauende Szenen durch die Deutungswelt bestimmt, welche Szenen entstehen und welche nicht.
- Beispielhaftes Deutungssystem: Ein Kind ist auf einer Treppe heruntergestürzt und hat sich dabei verletzt. Die Eltern reagieren unterschiedlich:
1. Eltern schreien: „Was hast du dir nur dabei gedacht?“
 2. Eltern schreien: „Was hast du dir dabei gedacht?“
 3. Eltern schreien: „Was hast du dir dabei gedacht?“
 4. Eltern schreien: „Was hast du dir dabei gedacht?“

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, Hanif. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Han, Jiawei, Micheline Kamber. 2001. *Data Mining: Concepts and Techniques*, Morgan Kaufmann.
- Kristanto, 2003, *Perancangan Dengan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Gava Media, Yogyakarta.
- Pramudiono, Iko. 2003. *Pengantar Data Mining: Menambang Permata Pengetahuan di Gunung Data*.
- Purwanto, Yudhi. 2001. *Pemograman Web dengan PHP*. PT, Elex Media Komputindo: Jakarta.
- Rusly, Hendra, 2003. *Pembuatan Software Datamining Untuk Membantu Pengambil Keputusan dengan Menggunakan Metode Market Basket Analysis Pada Perusahaan X*.
- Xuequn, Shang. 2004. *SQL Based Frequent Pattern Mining Without Candidate Generation*.
- Yuhefizar. 2008. *Database Management*.
- www.ilmuKomputer.com
- <http://blog.re.or.id/keuntungan-dari-dbms.htm>

DATA SHEET

4. Februar 2007, aktualisiert vom Arbeitskreis für Wasserwirtschaft und Gewässerforschung

Audi

Hier ist eine Microsoft-Kompatibel-Dokumentvorlage für die Erstellung von Gewässerberichten.

Mit dieser Vorlage

Kontrollieren Sie, ob alle relevanten Daten vorhanden sind und aktualisieren Sie diese.

Wählen Sie aus:

Blattausdruck, PDF, Word, Excel, Access oder Datenbank für Ihre gewünschte Formate

Erstellung einer Dokumentvorlage

Blattausdruck, PDF, Word, Excel, Access oder Datenbank für Ihre gewünschte Formate

Kontrollierung des Dokumentes

Blattausdruck, PDF, Word, Excel, Access oder Datenbank für Ihre gewünschte Formate

Blattausdruck, PDF, Word, Excel, Access oder Datenbank für Ihre gewünschte Formate

Änderungen werden hier vorgenommen.

Änderungen werden hier vorgenommen.

Übersicht

Änderungen werden hier vorgenommen.

www.kombiweb.com

<http://www.kombiweb.com>



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1

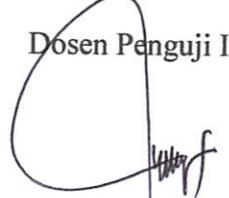
Jl.Raya Karanglo Km 2. Malang

FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Ahmad Rizaliannoar
Nim : 08.18.085
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Judul Skripsi : E-Commerce Dengan Menggunakan Metode Frequent Pattern Growth Di Toko Buckslab Gamers

Tanggal	Penguji	Uraian	Paraf
13-03-2016	I	<ul style="list-style-type: none">- Sesuaikan Program dengan Perancangan- Metode FPG belum Nampak- Format Penulisan	
13-03-2016	II	<ul style="list-style-type: none">- Proses Hosting- DFD ,Flowchart ,ERD belum sempurna- DFD Metode FPG- Format Penulisan	

Anggota Pengaji

Dosen Pengaji I


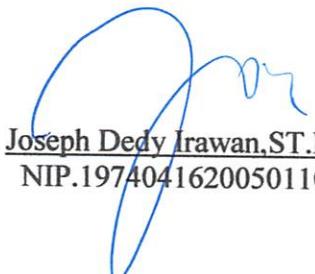
Yosep Agus Pranoto,ST.MT.
NIP.P.10031000432

Dosen Pengaji II


Suryo Adi Wibowo,ST.MT.
NIP.P.1031000438

Mengetahui

Dosen Pembimbing I


Joseph Dedy Irawan,ST.MT.
NIP.197404162005011002

Dosen Pembimbing II


Sonny Prasetyo,ST.MT
NIP.P1031000433



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
Jl.Raya Karanglo Km 2. Malang

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

Nama : Ahmad Rizaliannoor
Nim : 08.18.085
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Judul Skripsi : **E-Commerce Dengan Menggunakan Metode Frequent Pattern Growth Di Toko Buckslab Gamers**

Dipertahankan di hadapan Majelis Pengujian Skripsi Jenjang Strata Satu (S1)
Pada :

Hari :
Tanggal :
Nilai :

Panitia Ujian Skripsi

Ketua Majelis Pengudi

Joseph Dedy Irawan,ST.MT.
NIP.197404162005011002

Dosen Pengudi I

Yosep Agus Pranoto,ST.MT.
NIP.P.10031000432

Dosen Pengudi II

Suryo Adi Wibowo,ST.MT.
NIP.P.1031000438

LAMPIRAN

MARIGOLD

Index

```
<?php
require_once 'lib/connect.php';
require_once 'lib/fCategories.php';
require_once 'lib/fItem.php';
require_once 'lib/fSpecial.php';
require_once 'lib/fShoppingCart.php';
require_once 'lib/fLogin.php';

$_SESSION['shop_return_url'] = $_SERVER['REQUEST_URI'];

$catId = (isset($_GET['c']) && $_GET['c'] != '1') ? $_GET['c'] : 0;
$pId = (isset($_GET['p']) && $_GET['p'] != '') ? $_GET['p'] : 0;
$sId = (isset($_GET['s']) && $_GET['s'] != '') ? $_GET['s'] : 0;

$errorMessage = ' ';

switch ($action) {
    case 'add' :
        addToCart();
        break;
    case 'update' :
        updateCart();
        break;
    case 'view' :
}
if (isset($_POST['txtUserName'])) {
    $result = doLogin();

    if ($result != "") {
        $errorMessage = $result;
    }
}
require_once 'inc/header.php';
require_once 'inc/top.php';
?>
<div id="contentWrap">
    <div id="center_column">
        <div id="middlePanel">
            <div class="block products_block">
                <?php
                $include_files = array(
                    'shipInfo' => 'inc/shipInfo.php',
                    'howtoOrder' => 'inc/howtoOrder.php',
                    'ConfirmBayar' => 'inc/paymentConfirm.php',
                )
            
```

```

'InfoOrder' => 'inc/infoDetailOrder.php',
'Konfirmasi' => 'inc/paymentSave.php',
'faq' => 'inc/faq.php',
'contact_us' => 'inc/contactUs.php',
'MyAccount' => 'inc/my-account.php',
'addresses' => 'inc/addresses.php',
'identity' => 'inc/identity.php',
'favgames' => 'inc/promoSuggestItems.php',
'disc50' => 'inc/promoItems.php',
'updateaddress' => 'inc/updateaddress.php',
'Update_profile' => 'inc/updateAdd.php',
'Update_login' => 'inc/updateLogin.php'
);

$include = isset($_GET['goto']) ? $_GET['goto'] : "";
if (!$include) {
$include = 'index';
}

if (isset($include_files[$include])) {
    require_once ("$include_files[$include]");
} else if ($pdId) {
    require_once 'inc/detailItems.php';
} else if ($catId) {
    require_once 'inc/daftarItems.php';
} else if ($idReview) {
    require_once 'inc/reviewDetail.php';
} else {
    require_once 'inc/home.php';
}
?>

```

</div>

</div>

<div id="leftPanel">

<div class="toplinks">

<?php

```

echo "<h2> Categories </h2>";
require_once 'inc/sidebar.php';
if (isset($_SESSION['IdCustomer'])) {
require_once 'inc/myacc.php';
}
require_once 'inc/twitter.php';
require_once 'inc/yahoo.php';
?>

```

</div>

</div>

```

</div>
<div id="disc">
<a href="index.php?goto=disc50">
    
</a>
</div>
<div class="clear"></div>
</div>
</div>
<?php
require_once 'inc/footer.php';
?>
```

Login

```

<?php
require_once '../lib/connect.php';
require_once '../lib/functions.php';

$errorMessage = ' ';

if (isset($_POST['txtUserName'])) {
    $result = doLogin();

    if ($result != "") {
        $errorMessage = $result;
    }
}

?>
<html>
<head>
<title>Control Panel - Login</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<link href="inc/css.css" rel="stylesheet" type="text/css">

</head>
<body>
<table width="750" border="0" align="center" cellpadding="0" cellspacing="1" >
<tr>
<td valign="top"> <table width="100%" border="0" cellspacing="0" cellpadding="20">
    <tr>
        <td class="loginArea"> <form method="post" name="frmLogin" id="frmLogin">

            <div id="memberPanel">
                <div class="member2">
```

```

<div align="center">
  <table width="222" border="0" align="center" cellpadding="5" cellspacing="1" >
    <tr><td>&nbsp;</td></tr>
    <tr>
      <td ><div class="errorMessage" align="center">
        <div align="center"><span class="style1">USER
LOGIN</span></div>
      </div>
      <div align="center">
        <table width="100%" border="0" align="center" cellpadding="2"
cellspacing="1" class="text">
          <tr align="center">
            <td colspan="2"><blink><?php echo $errorMessage; ?></blink></td>
          </tr>
          <tr class="text">
            <td align="left" width="90">&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;Username</td>
            </tr>
          <tr class="text">
            <td width="175" align="center">
              <input name="txtUserName" type="text" class="box" id="txtUserName" size="20" maxlength="10"></td>
            </tr>
            <tr>
              <td align="left" width="67">&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;Password</td>
            </tr>
            <tr class="text">
              <td align="center" name="txtPassword" type="password" class="box" id="txtPassword" size="20" maxlength="10"></td>
            </tr>
            <tr>
              <td align="center"><input name="btnLogin" type="submit" class="box" id="btnLogin" value="Login"></td>
            </tr>
          </table>
        </div></td>
      </tr>
    </table>
  </div>
</div>
</div>

</form>

```

```
<p>&nbsp;</p>
<p>&nbsp;</p>
<p>&nbsp;</p>
<p>&nbsp;</p>
<p>&nbsp;</p>
<p>&nbsp;</p>
<p>&nbsp;</p>
<p>&nbsp;</p></td>
</tr>
</table></td>
</tr>
</table>
<p>&nbsp;</p>
</body>
</html>
```

Daftar harga

```
<?php
require_once 'lib/connect.php';
require_once 'lib/functionsKategori.php';
require_once 'lib/functionsProduk.php';
require_once 'lib/functionsSpecial.php';
require_once 'lib/functionsKerbel.php';
require_once 'lib/functionsLogin.php';

require_once 'inc/header.php';
require_once 'inc/top.php';
?>
<div id="contentWrap">
<div id="contentPanel">

<div id="leftPanel">

<div class="toplinks">
<div id="projectsPanel">

&nbsp;&nbsp;
<h2>
<?php require_once 'inc/kalender.php';?>

</h2>
```

```

<p></p><p></p><p></p><p></p></p></p>
</div>

<?php require_once 'inc/shoutbox.php';?>
</div>

</div>

<div id="middlePanel">
<div class="">
<?php
if (isset($_GET['catId']) && (int)$_GET['catId'] > 0) {
    $catId = (int)$_GET['catId'];
    $sql2 = " AND p.id_kategori = $catId";
    $queryString = "catId=$catId";
} else {
    $catId = 0;
    $sql2 = "";
    $queryString = "";
}

$rowsPerPage = 6;

$sql = "SELECT id_produk, c.id_kategori, nama_kategori, nama_produk, thumbnail_produk,
harga_jual
FROM tb_produk p, tb_kategori c
WHERE p.id_kategori = c.id_kategori $sql2
ORDER BY nama_produk";
$result = dbQuery(getPagingQuery($sql, $rowsPerPage));
$pagingLink = getPagingLink($sql, $rowsPerPage, $queryString);
?>
<form action="fpdf_database.php" method="post" name="fpdf" id="fpdf" target="_blank">
<table width="100%" border="0" cellspacing="0" cellpadding="2" class="top">
<tr>
<td class="top"><h2>DAFTAR HARGA PRODUK</h2>
<p>&nbsp;</p></td>
</tr>
</table>
<br>
<table width="88%" border="0" align="center" cellpadding="2" cellspacing="1" class="text">
<tr class="th" bgcolor="#FF9900">
<td width="189" align="center" >Nama Produk</td>
<td width="228" align="center" >Kategori</td>
<td width="278" align="center" >Gambar</td>
<td width="241" align="center" >Harga</td>

```

```

</tr>
<?php
$parentId = 0;
if (dbNumRows($result) > 0) {
    $i = 0;

    while($row = dbFetchAssoc($result)) {
        extract($row);

        if ($thumbnail_produk) {
            $thumbnail_produk = WEB_ROOT . 'images/product/' .
$thumbnail_produk;
        } else {
            $thumbnail_produk = WEB_ROOT . 'images/no-image-small.png';
        }

        if ($i%2) {
            $class = 'row1';
        } else {
            $class = 'row2';
        }

        $i += 1;
    }
    <tr class="<?php echo $class; ?>">
    <td width="189"><p><?php echo $nama_produk; ?></p></td>
    <td width="228" align="center"><?php echo $nama_kategori; ?></td>
    <td width="278" align="center"></td>
    <td width="241" align="right">Rp. <?php echo $harga_jual; ?></td>
    </tr>
    <?php
}
?>
<tr>
    <td colspan="5" align="center">
        <?php
echo $pagingLink;
?></td>
    </tr>
    <?php
} else {
?>
    <tr>
        <td colspan="5" align="center">Belum ada produk</td>

```

```

</tr>
<?php
}
?>
<tr class="teksmember">
<td colspan="5"><label>

    <div align="center">
        <input type="submit" name="pdfSave" id="fpdf" value="Simpan Daftar Harga ke
PDF" />
    </div>
</label></td></tr>
</table>
</form>

</div>

</div>
</div>
</div>
<?php
require_once 'inc/footer.php';
?>

```

Item

```

<?php
require_once 'lib/connect.php';
require_once 'lib/fCategories.php';
require_once 'lib/fItem.php';
require_once 'lib/fSpecial.php';
require_once 'lib/fShoppingCart.php';
require_once 'lib/fLogin.php';

$_SESSION['shop_return_url'] = $_SERVER['REQUEST_URI'];

$catId = (isset($_GET['c']) && $_GET['c'] != '1') ? $_GET['c'] : 0;
$pId = (isset($_GET['p']) && $_GET['p'] != '') ? $_GET['p'] : 0;

```

```

$spId = (isset($_GET['s']) && $_GET['s'] != "") ? $_GET['s'] : 0;
$action = (isset($_GET['action']) && $_GET['action'] != "") ? $_GET['action'] : 'view';

switch ($action) {
    case 'add':
        addToCart();
        break;
    case 'update':
        updateCart();
        break;
    case 'view':
}
}

require_once 'inc/header.php';
require_once 'inc/top.php';
?>
<div id="contentWrap">
    <div id="center_column">
        <div id="middlePanel">
            <div class="block products_block">
                <h2>DAFTAR DVD</h2>
                <?php
                    $include_files = array(
                        'ConfirmBayar' => 'inc/confirm.php'
                    );

                    $include = isset($_GET['goto']) ? $_GET['goto'] : "";
                    if (!$include) {
                        $include = 'index';
                    }

                    if (isset($include_files[$include])) {
                        require_once ("$include_files[$include]");
                    } else if ($pdId) {
                        require_once 'inc/detailItems.php';
                    } else if ($catId) {
                        require_once 'inc/daftarItems.php';
                    } else {
                        require_once 'inc/daftarItems.php';
                    }
                ?>
            </div>
        </div>
        <div id="leftPanel">
            <div class="toplinks">
                <p>

```

```

<?php
    echo "<h2> Categories </h2>";
    require_once 'inc/sidebar.php';
    if (isset($_SESSION['IdCustomer'])) {
        require_once 'inc/myacc.php';
    }
    require_once 'inc/twitter.php';
    require_once 'inc/yahoo.php';
?
>
</p>
<p>&nbsp;</p>
<p>&nbsp;</p>
</div>
</div>
</div>
<div id="disc">
    <a href="index.php?goto=disc50">
        
    </a>
</div>
<div class="clear"></div>
</div>
</div>
<?php
require_once 'inc/footer.php';
?>

```

Shopping Cart

```

<?php
require_once 'lib/connect.php';
require_once 'lib/fShoppingCart.php';
require_once 'lib/fCategories.php';
require_once 'lib/fItem.php';

$catId = (isset($_GET['c']) && $_GET['c'] != '1') ? $_GET['c'] : 0;
$pId = (isset($_GET['p']) && $_GET['p'] != "") ? $_GET['p'] : 0;

```

```
$action = (isset($_GET['action']) && $_GET['action'] != '') ? $_GET['action'] : 'view';

switch ($action) {
    case 'add':
        addToCart();
        break;
    case 'delItem':
        delItem();
        break;
    case 'update':
        updateCart();
        break;
    case 'delete':
        deleteFromCart();
        break;
    case 'view':
}

$cartContent = getCartContent();
$numItem = count($cartContent);

$pageTitle = 'Shopping Cart';
require_once 'inc/header.php';
require_once 'inc/top.php';

if ($numItem > 0 ) {
?>
<div id="contentWrap">
    <div id="center_column">
        <div id="middlePanel">
            <div id="commitment">
                <ul>
                    <li>
                        <h6>Secure payments</h6>
                        <p>When your payment complete, we will process your product as
soon as possible</p>
                    </li>
                    <li>
                        <h6>Quick delivery</h6>
                        <p>we deliver in 2-3 days when it is Ready Stock</p>
                    </li>
                    <li>
                        <h6>Respect privacy</h6>
                        <p> we do not sell or rent your personnal information to anyone</p>
                    </li>
                    <li>
```

```

<h6>Contact</h6>
<p>rizaliannoor_ahmad@yahoo.com</p><p>
</p><p>Phone : <span><b>+6281904010600</b>
</span></p>
</li>
</ul>
</div>

<ul id="order_step" class="step">
    <li class="step_current">
        <b>1</b>
        Summary
        </li>
        <li class="step_todo">
            <b>2</b>
            Login
            </li>
            <li class="step_todo">
                <b>3</b>
                Address
                </li>
                <li class="step_todo" id="step_end">
                    <b>4</b>
                    Shipping
                    </li>
    </ul>
    <div class="block products_block">
        <h2>Detail Shopping Cart</h2>
        <p>&nbsp;</p>
        <script language="JavaScript" type="text/javascript"
src="lib/common.js"></script>

        <table border="0" width="100%" align="left" cellpadding="0"
cellspacing="0">
            <tr valign="top">
                <td>

                    <form action="<?php echo $_SERVER['PHP_SELF'] . "?action=update";
?>" method="post" name="frmCart" id="frmCart">
                        <table class="tdc">
                            <thead>
                                <tr>
                                    <th align="center">Gambar Item</td>
                                    <th align="center">Nama Item</td>
                                    <th align="center">Harga Satuan</td>
                                    <th align="center">Banyaknya</td>
                                    <th align="center">Total</td>

```

```

        </tr>
    </thead>
    <tbody>
        <?php
        $subTotal = 0;
        for ($i = 0; $i < $numItem; $i++) {
            extract($cartContent[$i]);
            $productUrl = "items.php?c=$IdGenre&p=$IdDVD";
            $subTotal += $HargaJualDVD * $SC_Qty;
        }
        <tr class="cart_item">
            <td align="center">
                <a href="php echo $productUrl; ?&gt;"&gt;&lt;img src="<?php echo $ThumbnailDVD; ?&gt;" border="0"&gt;&lt;/a&gt;
            &lt;/td&gt;
            &lt;td class="cart_description"&gt;
                &lt;h5 align="center"&gt;&lt;a href="<?php echo $productUrl; ?&gt;"&gt;&lt;?php echo $NamaDVD; ?&gt;&lt;/a&gt;&lt;/h5&gt;
            &lt;/td&gt;
            &lt;td align="center" class="cart_unit"&gt;Rp.      &lt;?php echo displayAmount($HargaJualDVD); ?&gt;&lt;/td&gt;
            &lt;td class="cart_quantity"&gt;

                &lt;input class="inputs" name="txtQty[]" id="txtQty[]" onChange="checkNumber(this);"
size="1" maxlength="3" value="<?php echo $SC_Qty; ?&gt;"/&gt;
                &lt;input name="hidCartId[]" type="hidden" value="<?php echo $Id_SC; ?&gt;"&gt;
                &lt;input name="hidProductId[]" type="hidden" value="<?php echo $IdDVD; ?&gt;"&gt;
                &lt;a href="<?php echo $_SERVER['PHP_SELF'] . "?action=delete&amp;cid=$Id_SC"; ?&gt;"&gt;
                    &lt;img class="icon" alt="Delete" src="images/icon/delete.gif"&gt;
                &lt;/a&gt;
            &lt;/td&gt;
            &lt;td align="right" class="cart_total"&gt;Rp.      &lt;?php echo displayAmount($HargaJualDVD * $SC_Qty); ?&gt;&lt;/td&gt;
        &lt;/tr&gt;
        &lt;?php
    }
    ?&gt;
&lt;/tbody&gt;
&lt;tfoot&gt;
    &lt;tr class="cart_total_price"&gt;
        &lt;td colspan="4" align="right"&gt;&lt;/td&gt;
        &lt;td align="right"&gt;&lt;/td&gt;
        &lt;td align="center"&gt;&amp;nbsp;&lt;/td&gt;
    &lt;/tr&gt;
&lt;/tfoot&gt;
</pre

```

```

</tr>
<tr class="cart_total_price">
<td colspan="4">Sub Total Belanja</td>
<td align="right">Rp. <?php echo displayAmount($subTotal); ?></td>
<td align="center">&nbsp;</td>
</tr>
</tfoot>
</table>

<input name="btnUpdate" type="submit" id="btnUpdate"
value="Confirm Jumlah" class="cekqty">

</form>

</div>
</div>
<div class="clear"></div>
<?php displayError(); ?>
</div>
</div>
<?php
} else {
?>

<!-- Shopping Cart kosong--&gt;
&lt;div id="contentWrap"&gt;
&lt;div id="center_column"&gt;
&lt;div id="middlePanel"&gt;
&lt;div class="block products_block"&gt;
&lt;table border="0" width=100%&gt;
&lt;tr&gt;
&lt;td&gt;
&lt;h2&gt;Detail Shopping Cart&lt;/h2&gt;
&lt;br /&gt;&lt;br /&gt;
&lt;br /&gt;&lt;br /&gt;
&lt;h3 align="center"&gt;
    Shopping cart anda masih kosong. &lt;br /&gt;
    Silahkan memilih item yang telah kami tampilkan. &lt;br /&gt;
    Apabila ada masalah, silahkan hubungi Hotline Customer
kami.
&lt;/h3&gt;
&lt;br /&gt;&lt;br /&gt;
&lt;center&gt;
&lt;img src="http://opi.yahoo.com/online?u=antherio_spectra&amp;t=14"
border="0" /&gt;
&lt;/center&gt;
</pre>

```

```

        </td>
    </tr>
    <?php if (isset($_SESSION['IdCustomer'])) { ?>
    <tr>
        <td>
            <br /><br />
            <h3 align="center">Apabila ingin mengupdate Informasi
mengenai Alamat anda ataupun History Order, <br /> Silahkan klik <a
href="index.php?goto=MyAccount">My Account</a><br />
            Atau melalui Shortcut link di sidebar sebelah kiri
anda.
        </td>
    </tr>
    <?php } ?>
    </table>
    </div>
    <?php
    }
    $shoppingReturnUrl = isset($_SESSION['shop_return_url']) ?
$_SESSION['shop_return_url'] : 'items.php';
    ?>
    <p class="cart_navigation">

        <a title="Sebelumnya" href="items.php"><< Kembali Berbelanja</a>

        <?php
        if ($numItem > 0) {
        ?>
            <input class="nav" name="btnCheckout" type="submit"
id="btnCheckout" value="Check Out" onClick="window.location.href='checkout.php?step=1';">
        </p>

        <?php
        }
        ?>
    </td>
    </tr>
    </table>
    </div>
    </div>
    <div id="leftPanel">
        <div class="toplinks">
            <p>

```

```
<?php
echo "<h2> Categories </h2>";
require_once 'inc/sidebar.php';
if (isset($_SESSION['IdCustomer'])) {
require_once 'inc/myacc.php';
}
require_once 'inc/twitter.php';
require_once 'inc/yahoo.php';
?>
</p>
<p>&nbsp; </p>
<p>&nbsp; </p>
</div>
</div>
<div class="clear"></div>
</div>
<!-- Shopping Cart kosong-->
</div>
<?php
require_once 'inc/footer.php';
?>
```