**Tabel rangkuman state of the art**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Peneliti | Tahun | Judul | Masalah | Metode | hasil |
| 1 | Ashwinkumar U. M. & DR Anandakumar.K.R | 2013 | Data Preparation by CFS an Essential approach for decision making using C 4.5 for  Medical data mining | Perbandingan algoritma pohoon keputusan c45 dengan naïve bayes yang lebih baik melalui data set tentang trauma | C4.5  Naives Bayes | Algoritma induksi pohon keputusan hasil dari c 4.5 lebih baik menunjukan kinerjanya di bamdingkan dengan uji naïve bayes |
| 2 | Yang Hang & Simon Fong | 2010 | An Experimental Comparison of Decision Trees in Traditional Data Mining and  Data Stream Mining | Ketidakcocokan tradisional pohon keputusan(TDT) untuk kecepatan data yang sangat tinggi dalam aplikasi real time. | C4.5 | Digunakan dataset sintetis menengah untuk mensimulasikan tradisional  C4.5 algoritma pohon keputusan dan aliran pohon Hoeffding  algoritma(HTA) pertambangan. Hasilnya menunjukkan C4.5 dapat mencapai akurasi yang lebih tinggi daripada HTA dalam dataset menengah. tapi HTA beroperasi di waktu komputasi yang lebih cepat dan ukuran pohon lebih kecil dari  C4.5. |
| 3 | Suvajit Das, Sashi Dahiya & Anshu Bharadwaj | 2014 | An Online Software for Decision Tree Classification and Visualization using C4.5 Algorithm (ODTC) | Aplikasi menghubungkan nilai nilai yang hilang dilegkapi dengan model waterfall dan otomatis menyesuaikan bentuk data. | C4.5 | ODTC dapat menemukan pola tersembunyi dalam data set dalam ukuran besar menggunakan algoritma C4.5. |
| 4 | Mohammed Mahmood Ali & Dr.Lakshmi Rajamani | 2012 | Decision Tree Induction: priority classification | Sebuah kelemahan yang melekat C4.5 klasifikasi adalah bahwa gain informasi kriteria seleksi atribut memiliki kecenderungan untuk mendukung banyak atribut. | C4.5 | Metodologi untuk meningkatkan C4.5 Classifier dibahas, dan  kekurangan keluar di C4.5 dianalisis menggunakan WEKA  alat [12] dengan membangun pohon keputusan dengan berbagai jenis  set data, terutama dengan set data yang besar, sehingga beberapa  aturan klasifikasi seperti yang ditunjukkan dalam Bagian IV, bahwa klasifikasi C4.5 telah diabaikan. |
| 5 | Ling-yuan Zeng | 2012 | An evaluation system of game-based learning based on data mining | sistem evaluasi pembelajaran-game berbasis berdasarkan data mining sesuai dengan perolehan informasi dari kualitas pengajaran, relevansi, pengambilan keputusan pembelajaran-game berbasis | algoritma Apriori, algoritma CLOSET | (1)membandingkan dengan algoritma Apriori tradisional, algoritma CLOSET ditingkatkan dalam makalah ini lebih langsung mengungkapkan masalah tidak redundansi dan tidak melanggar kelengkapan, terutama dalam ekstraksi pola lama, efeknya lebih jelas;  (2) pembelajaran-berbasis game memiliki tingkat kepuasan yang lebih tinggi hingga dua kali daripada mengajari dengan menjejalkan pendidikan komputer. |