

**SKRIPSI**

**DATA MINING HISTORI PENCARIAN RUTE ANGKOT**



**JOVAN GUNAWAN**

**NPM: 2011730029**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN SAINS  
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN**

**2014**



**UNDERGRADUATE THESIS**

**DATA MINING HISTORY SEARCHING ROUTE**



**JOVAN GUNAWAN**

**NPM: 2011730029**

**DEPARTMENT OF INFORMATICS  
FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY AND SCIENCES  
PARAHYANGAN CATHOLIC UNIVERSITY  
2014**



**LEMBAR PENGESAHAN**

**DATA MINING HISTORI PENCARIAN RUTE ANGKOT**

**JOVAN GUNAWAN**

**NPM: 2011730029**

**Bandung, 14 September 2014**

**Menyetujui,**

**Pembimbing Tunggal**

**Pascal Alfadian, M.Com.**

**Ketua Tim Penguji**

**Anggota Tim Penguji**

**Plato**

**Euclid**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi**

**Thomas Anung Basuki, Ph.D.**



## **ABSTRAK**

**Kata-kata kunci:** Skripsi, Tugas Akhir





*Dipersembahkan untuk diri sendiri*



# KATA PENGANTAR

Bandung, September 2014

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xv</b>
<b>1 PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang . . . . .	1
1.2 Perumusan Masalah . . . . .	2
1.3 Tujuan . . . . .	2
1.4 Batasan Masalah . . . . .	2
1.5 Metode Penelitian . . . . .	2
1.6 Sistematika Pembahasan . . . . .	2
<b>2 LANDASAN TEORI</b>	<b>3</b>
2.1 <i>Data Mining</i> . . . . .	3
2.1.1 <i>Data Cleaning</i> . . . . .	3
2.1.2 <i>Data Integration</i> . . . . .	5
2.1.3 <i>Data Selection</i> . . . . .	5
2.1.4 <i>Data Transformation</i> . . . . .	6
2.1.5 <i>Data Mining</i> . . . . .	8
2.1.6 <i>Decision Tree</i> . . . . .	8
2.1.7 <i>Pattern Evaluation</i> . . . . .	11
2.1.8 <i>Knowledge Presentation</i> . . . . .	12
2.2 Log Histori KIRI . . . . .	12
<b>DAFTAR REFERENSI</b>	<b>15</b>

## DAFTAR GAMBAR

2.1	Tahap <i>Data Mining</i> , Sumber Data Mining Concepts and Techniques . . . . .	4
2.2	Tahap <i>Data Mining</i> , Sumber Data Mining Concepts and Techniques . . . . .	9
2.3	Tahap <i>Data Mining</i> , Sumber Data Mining Concepts and Techniques . . . . .	10

## DAFTAR TABEL





# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan teknologi hingga saat ini telah menghasilkan banyak sekali data-data, namun sering kali pemilik data hanya menggunakan data tersebut seperlunya saja. Jika dilihat lebih rinci, sebenarnya jika data tersebut diolah lebih lanjut, dapat menghasilkan sesuatu yang lebih. Salah satu cara mengolah data tersebut adalah dengan menggunakan teknik *data mining*. Dengan menggunakan teknik *data mining* akan mempermudah menganalisa masalah, pengambilan kesimpulan, bahkan mempermudah konsumen dalam membeli jasa atau barang.

Tujuan utama dari *data mining* adalah *knowledge*. *Knowledge* merupakan suatu informasi yang berharga dan dapat dijadikan landasan untuk menganalisa atau membuat kesimpulan. Untuk mendapatkan *knowledge*, dapat dilakukan dengan cara melakukan pencarian *pattern* atau pola yang merupakan salah satu tahap dari *data mining*. Pola inilah yang akan memperlihatkan data manakah yang menarik dan dapat dijadikan *knowledge* yang akan digunakan untuk menganalisa data tersebut.

Pada penelitian *data mining* ini, penulis memiliki data *log* histori KIRI selama 1 bulan. Data tersebut akan diimplementasikan proses *data mining* untuk mendapatkan *pattern* dan *knowledge* yang terkandung pada data *log* KIRI. Data *log* tersebut memiliki 5 *field* untuk setiap *entry* sebagai berikut:

- *statisticId*, primary key dari entry
- *verifier*, mengidentifikasi sumber dari pencarian ini
- *timestamp*, waktu ketika pengguna KIRI mencari rute angkot
- *type*, tipe fungsi yang digunakan
- *additionalInfo*, mencatat koordinat awal, koordinat akhir, dan banyak rute yang ditemukan pada pencarian ini

Berdasarkan hal diatas, penulis ingin mendapatkan pola yang menarik dan menghasilkan *knowledge* yang berguna dan dapat dipakai baik untuk KIRI ataupun pemerintah.

## 1.2 Perumusan Masalah

Dengan mengacu pada uraian diskripsi diatas, maka permasalahan yang dibahas dan diteliti oleh penulis adalah

- Bagaimana cara mengolah pola yang diperoleh dari *data log histori* KIRI agar pola menjadi menarik dan bermakna?
- Bagaimana membuat perangkat lunak untuk melakukan data mining pada data log history?

## 1.3 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk

- Mencari pola dan informasi yang menarik dari *log histori* KIRI
- Perangkat lunak dapat melakukan data mining dari *log histori* KIRI

## 1.4 Batasan Masalah

Penelitian *data mining* yang diatas akan ditentukan batasan masalah yang diteliti berupa :

- Penelitian ini dibatasi hanya pada permasalahan pada penerapan *data mining* pada *data log* KIRI
- Data log yang merupakan masukan akan dibatasi sebanyak 10000 buah data

## 1.5 Metode Penelitian

Berikut adalah Metode Penelitian yang digunakan :

- Melakukan studi literatur tentang algoritma-algoritma yang berkaitan dengan pemrosesan *data mining*
- Melakukan penelitian *data mining* yang diterapkan pada *log* KIRI
- Merancang dan mengimplementasikan algoritma untuk *data mining*
- Mengimplementasikan pembangkit pola *data mining*
- Melakukan pengujian dan eksperimen

## 1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah: Bab 1: Pendahuluan, berisi latar belakang dari penelitian ini, rumusan masalah yang timbul, tujuan yang ingin dicapai, ruang lingkup atau batasan masalah dari penelitian ini, serta metode penelitian yang akan digunakan dan sistematika pembahasan dari penelitian ini. Bab 2: Landasan Teori, berisi dasar teori mengenai *data mining*

---

dan *log* histori KIRI Bab 3: Analisa dasar teori yang akan digunakan untuk merancang aplikasi *data mining log* histori KIRI Bab 4: perancangan aplikasi *data mining log* histori KIRI Bab 5: kesimpulan



## BAB 2

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 *Data Mining*

*Data mining* merupakan merupakan proses yang melakukan pengambilan inti sari atau penggalian *knowledge* dari data yang besar dan merupakan salah satu langkah dari *knowledge discovery*.

Menurut [1], *knowledge discovery* dapat dibagi menjadi 7 tahap (gambar 2.1):

1. *Data cleaning*
2. *Data integration*
3. *Data selection*
4. *Data transformation*
5. *Data mining*
6. *Pattern Evaluation*
7. *Knowledge presentation*

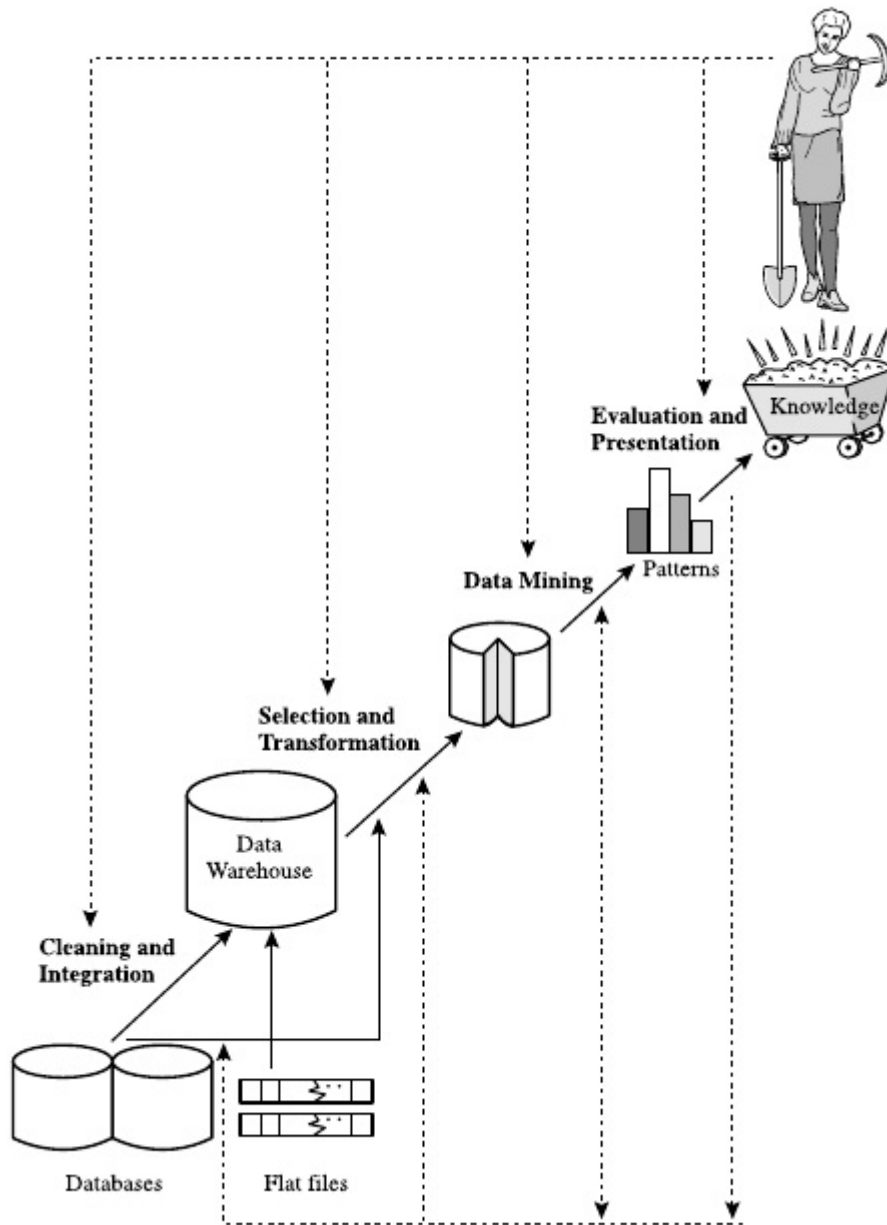
Tahap pertama hingga keempat merupakan bagian dari *data preprocessing*, dimana data-data disiapkan untuk dilakukan penggalian data. Tahap *data mining* merupakan tahap dimana melakukan penggalian data. Tahap keenam merupakan tahap pencarian pola yang merepresentasikan *knowledge*. Sedangkan tahap terakhir merupakan visualisasi dan representasi dari *knowledge* yang sudah diperoleh dari tahap sebelumnya.

##### 2.1.1 *Data Cleaning*

*Data cleaning* merupakan tahap *data mining* untuk menghilangkan *missing value* dan *noisy data*. Pada umumnya, *data* yang diperoleh dari *database* terdapat nilai yang tidak sempurna seperti nilai yang hilang, nilai yang tidak valid atau bahkan salah ketik. Nilai-nilai tersebut dapat diatasi dengan cara *smoothing techniques*. Atribut dari suatu *database* yang tidak relevan atau redundansi bisa diatasi dengan menghapus atribut tersebut.

##### *Missing Values*

*Missing values* akan mengganggu proses *data mining* pada komputer dan dapat menghasilkan nilai akhir yang tidak sesuai. Terdapat beberapa teknik untuk mengatasi *missing values* yaitu



Gambar 2.1: Tahap *Data Mining*, Sumber Data Mining Concepts and Techniques

- Membuang tuple yang terdapat nilai yang hilang
- Mengisi nilai yang hilang secara manual
- Mengisi nilai yang hilang dengan menggunakan nilai konstan yang bersifat umum
- Menggunakan nilai rata-rata dari suatu atribut untuk mengisi nilai yang hilang

### **Noisy Data**

*Noisy data* merupakan nilai yang berasal dari error atau tidak valid. *Noisy data* dapat dihilangkan dengan menggunakan teknik *smoothing*. Terdapat 3 metode untuk menghilangkan *noisy data* yaitu

- *Binning*, merupakan metode pengisian data sesuai dengan proses yang dilakukan pada data tersebut
- *Regression*, merupakan metode yang mencari persamaan atribut untuk memprediksikan suatu nilai
- *Clustering*, merupakan metode pengelompokan dimana ditemukan *outliers* yang dapat dibuang

#### **2.1.2 Data Integration**

*Data integration* merupakan tahap menggabungkan data dari berbagai sumber. Sumber tersebut bisa termasuk beberapa *database*, *data cubes*, atau bahkan *flat data*. *Data cube* merupakan teknik pengambilan data-data dari *data warehouse* dan dilakukan operasi agregasi sesuai dengan kondisi tertentu (contoh, penjumlahan total penjualan per tahun dari 2005-2010). Sedangkan *flat data* merupakan data yang disimpan dengan cara apapun untuk merepresentasikan database model pada sebuah data baik berbentuk *plain text file* maupun *binary file*.

Tahap ini harus dilakukan secara teliti terutama ketika dalam memasangkan nilai-nilai yang berasal dari sumber yang berbeda. Pada tahap ini, perlu dilakukan identifikasi data apakah data tersebut dapat diturunkan atau tidak agar data yang diperoleh tidak terlalu besar. *Data integration* yang baik merupakan integrasi yang dapat memaksimalkan kecepatan dan meningkatkan akurasi dari proses *data mining*. Contoh studi kasus dari *data integration*, jika suatu perusahaan sepatu A memiliki dua pabrik dengan *database* lokal pada masing-masing pabrik, jika akan dilakukan *data mining* pada kedua *database* tersebut, maka kedua *database* akan digabung dan perlu diperhatikan serta diperbaiki nilai-nilai seperti *primary key*, atribut, dan lain-lain agar tidak terjadi *error* pada *database* yang sudah digabung. Proses dari penggabungan hingga perbaikan nilai-nilai pada kedua database tersebut adalah proses *data integration*.

#### **2.1.3 Data Selection**

Proses dimana data-data yang relevan dengan analisis akan diambil dari database dan data yang tidak relevan akan dibuang. Sebagai contoh kasus, jika akan dilakukan analisa mengenai nilai mahasiswa dalam satu semester, atribut pada tabel nilai sebagai berikut

- NPMMahasiswa

- NamaMahasiswa
- JenisKelamin
- Alamat
- MataKuliah
- NilaiART
- NilaiUTS
- NilaiUAS

Maka, atribut yang akan diambil adalah MataKuliah, NilaiART, NilaiUTS, NilaiUAS, sedangkan atribut yang akan dibuang adalah NPMMahasiswa, NamaMahasiswa, JenisKelamin, dan Alamat karena tidak terlalu berhubungan dengan analisa.

#### 2.1.4 Data Transformation

*Data transformation* merupakan tahap pengubahan data agar siap dilakukan proses *data mining*. *Data transformation* bisa melibatkan,

- *Smoothing*, proses untuk membuang *noise* seperti yang dilakukan pada tahap *data cleaning*
- *Aggregation*, proses mengganti nilai-nilai menjadi suatu nilai yang dapat mewakili nilai sebelumnya
- *Generalization*, proses dimana membuat suatu nilai yang bersifat khusus menjadi nilai yang bersifat umum
- *Normalization*, proses dimana suatu nilai dapat diubah skalanya menjadi nilai yang lebih kecil dan spesifik
- *Attribute construction*, proses membuat atribut baru yang berasal dari beberapa atribut untuk membantu proses data mining

#### Normalization

Atribut dapat dinormalisasi dengan memberi skala pada nilainya sehingga nilai tersebut menjadi suatu range yang lebih spesifik dan kecil seperti 0,0 sampai 1,0. Dua teknik normalisasi yaitu, *min-max normalization* dan *z-score normalization*. *Min-max normalization* akan mengubah semua nilai menjadi nilai dengan skala tertentu. Dengan menggunakan rumus

$$\nu' = \frac{\nu - \min_A}{\max_A - \min_A}(\text{newMax}_A - \text{newMin}_A) + \text{newMin}_A$$

Contoh kasus, misalkan nilai minimum dan maximum dari suatu pendapatan adalah 12.000 dan 98.000, akan diubah menjadi berskala antara 0,0 sampai 1,0. Jika ada nilai pendapat yang baru, yaitu 73.600, maka akan menjadi



$$\frac{73.600 - 12.000}{98.000 - 12.000}(1,0 - 0) + 0 = 0,716$$

*z-score normalization* merupakan normalisasi berdasarkan nilai rata-rata dan standar deviasi dari nilai-nilai atribut dengan cara

$$\nu' = \frac{\nu - \bar{A}}{\sigma_A}$$

Contoh kasus, misal nilai rata-rata dan standar deviasi dari nilai-nilai atribut pendapatan adalah 54.000 dan 16.000. Dengan *z-score*, jika ada nilai pendapatan baru yaitu 73600, maka akan diubah menjadi

$$\frac{73.600 - 54.000}{16.000} = 1,225$$

### **Attribute Construction**

*Attribute Construction* merupakan teknik menambahkan atribut baru yang berdasarkan dari atribut yang sudah ada guna menambah akurasi. Contoh kasus, dibuat atribut baru bernama area berdasarkan atribut panjang dan lebar.

### **Data Reduction**

Proses *aggregation* dan *generalization* akan dilakukan dalam bentuk proses *data reduction* dan *Data Cube Aggregation*. *Data reduction* dilakukan untuk mendapatkan nilai yang representatif namun tetap menjaga keakuratan hasil *data mining*. Terdapat beberapa cara dalam mengimplementasikan *data reduction* yaitu

- *Data subset selection*
- *Dimensionality reduction*
- *Numerosity reduction*
- *Discretization and concept hierarchy generation*

### **Attribute Subset Selection**

*Attribute subset selection* merupakan salah satu cara melakukan *data reduction* dengan menghilangkan atribut-atribut yang tidak relevan atau data yang redundansi. Hal ini dapat mempermudah pencarian pola dikarenakan banyak atribut yang muncul akan berkurang.

### **Dimensionality Reduction**

*Dimensionality Reduction* merupakan metode pengurangan nilai secara acak dengan cara melakukan konversi data. Jika data original dapat dibuat ulang dari data yang sudah dikompresi tanpa kehilangan informasi, maka akan dikatakan *lossless*, namun jika hanya mendapatkan data pendekatannya saja, akan disebut *lossly* [1].

### ***Numerosity Reduction***

*Numerosity Reduction* merupakan metode dimana data diganti atau ditentukan dengan cara parametrik atau nonparametrik.

### ***Discretization and Concept Hierarchy Generation***

lewat dulu

## **2.1.5 Data Mining**

### ***Classification and Prediction***

*Classification* merupakan pemodelan yang dibangun untuk memprediksikan label kategori, seperti "baik", "cukup", dan "buruk" dalam sistem penilaian sikap seorang siswa atau "mini bus", "bus", atau "sedan" dalam kategori tipe mobil. Kategori tersebut dapat direpresentasikan dengan menggunakan nilai *discrete*. Nilai *discrete* merupakan nilai yang terpisah dan berbeda, seperti 1 atau 5. Kategori yang direpresentasikan oleh nilai *discrete* maka akan menjadi nilai yang terurut dan tidak memiliki arti, seperti 1,2,3 untuk merepresentasikan kategori tipe mobil "mini bus", "bus", dan "sedan".

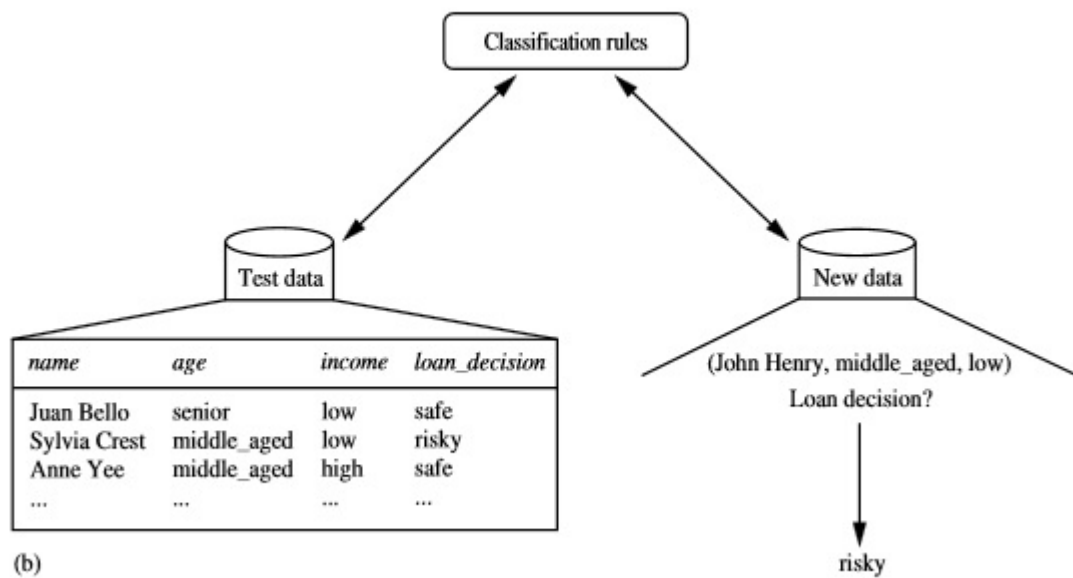
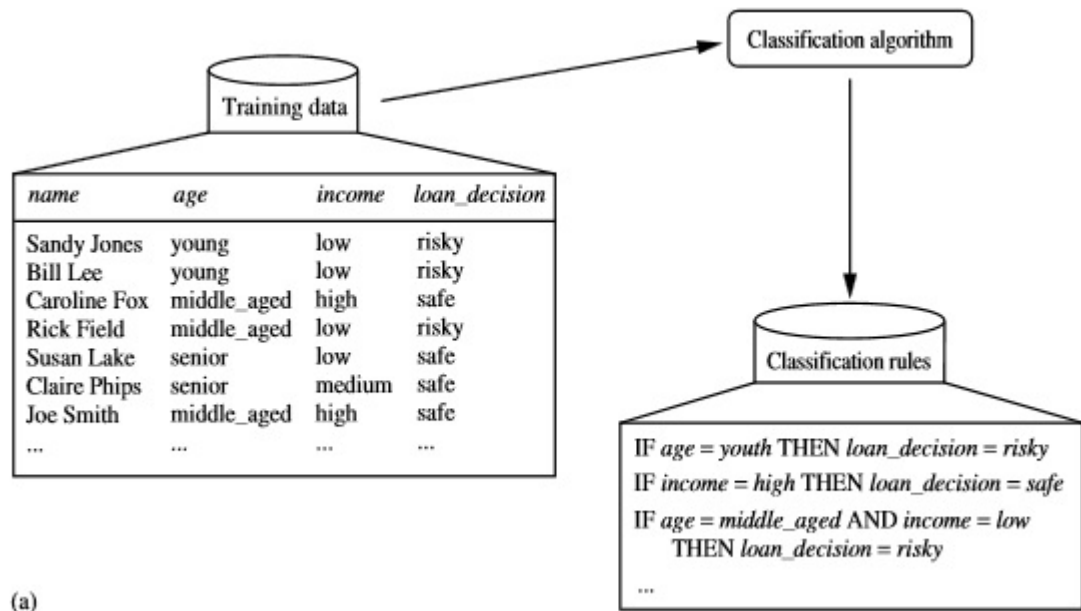
*Prediction* merupakan model yang dibangun untuk meramalkan *continuous-value function* atau *ordered value*. *Ordered value* merupakan nilai yang terurut dan berlanjut. contoh studi kasus untuk pemodelan prediction adalah seorang marketing ingin meramalkan seberapa banyak konsumen yang akan belanja di sebuah toko dalam waktu satu bulan. Pemodelan tersebut disebut *predictor.Regression Analysis*, merupakan metodologi statistik yang digunakan untuk *numeric prediction*. *Classification* dan *numeric prediction* merupakan dua jenis utama dalam masalah prediksi.

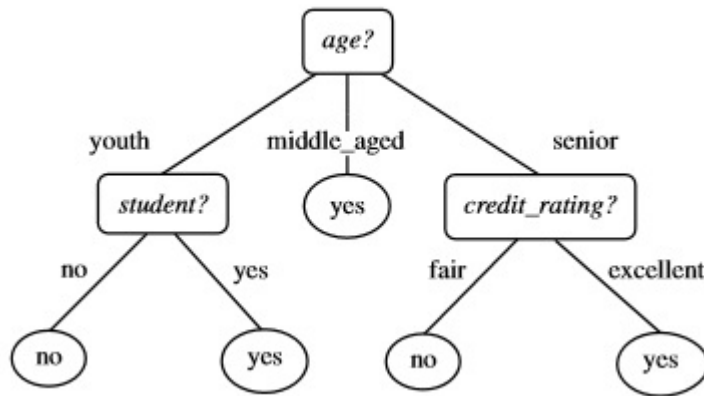
*Data Classification* merupakan proses untuk melakukan klasifikasi. *Data classification* memiliki dua tahap proses, yaitu *learning step* dan tahap klasifikasi seperti pada ilustrasi di gambar 2.2. *Learning step* merupakan langkah pembelajaran, di mana algoritma klasifikasi membangun *classification rules* (yang berisi syarat atau aturan sebuah nilai masuk ke dalam kategori tertentu) dengan cara menganalisis *training set* yang merupakan *database tuple*. Karena pembuatan *classification rules* menggunakan *training set*, yang dikenal juga sebagai *supervised learning*. Pada tahap kedua, dilakukan proses klasifikasi nilai berdasarkan *classification rules* yang sudah dibangun dari tahap pertama.

## **2.1.6 Decision Tree**

Salah satu cara pembuatan *classification rules* pada *Data Classification* adalah dengan membuat *decision tree* (pohon keputusan). *Decision tree* merupakan *flowchart* yang berbentuk pohon, dimana setiap node internal (*nonleaf node*) merupakan hasil test dari atribut, setiap cabang merepresentasikan output dari test, dan setiap node daun memiliki *class label*. Bagian paling atas dari pohon disebut *root node*. Contoh studi kasus, pohon keputusan untuk menentukan apakah seorang konsumen akan membeli komputer atau tidak (ilustrasi pohon keputusan pada gambar 2.3)

subsubsection *Decision Tree Induction* *Decision tree induction* merupakan pelatihan pohon keputusan dari tupel pelatihan kelas berlabel. Terdapat tiga teknik untuk membuat *decission tree* yaitu

Gambar 2.2: proses *data classification*, Sumber Data Mining Concepts and Techniques



Gambar 2.3: proses *data classification*, Sumber Data Mining Concepts and Techniques

ID3, C4.5 dan Classification and Regression Trees (CART). ketiga teknik tersebut menggunakan pendekatan *greedy* yang merupakan *decision tree* yang dibangun secara *top-down recursive divide and conquer*. Berikut algoritma untuk membuat pohon keputusan dari suatu tupel pelatihan.

Input:

- Partisi data,  $D$ , merupakan set data pelatihan dan kelas label
- *attribute\_list*, merupakan set dari atribut kandidat
- *Attribute\_selection\_method*, prosedur untuk menentukan *splitting criterion*. Pada input ini, terdapat juga data *splitting\_attribute* dan mungkin salah satu dari *split point* atau *splitting subset*

Output: pohon keputusan

Method:

- (1) create a node  $N$ ;
  - (2) if tuples in  $D$  are all of the same class,  $C$  then
  - (3) return  $N$  as a leaf node labeled with the class  $C$ ;
  - (4) if *attribute\_list* is empty then
  - (5) return  $N$  as leaf node labeled with the majority class in  $D$ ; //majority voting
  - (6) apply *Attribute\_selection\_method*( $D$ , *attribute\_list*) to find the "best" *splitting\_criterion*;
  - (7) label node  $N$  with *splitting\_criterion*;
  - (8) if *splitting\_attribute* is discrete valued and multiway splits allowed then //not restricted to binary trees *attribute\_*
  - (9) *attribute\_list* <- *attribute\_list* - *splitting\_attribute*; //remove *splitting\_attribute*
  - (10)for each outcome  $j$  of *splitting\_criterion* // partition the tuples and from subtrees for each partition
  - (11)let  $D_j$  be the set of data tuples in  $D$  satisfying outcome  $j$ ; //a partition
  - (12) if  $D_j$  is empty then
  - (13) attach a leaf labeled with the majority class in  $D$  to node  $N$ ;
  - (14) else attach the node returned by *generate\_decision\_tree*( $D_j$ , *attribute\_list*) to node  $N$ ;
- endfor

(15) return N;

Pohon keputusan akan dimulai dengan satu node, yaitu N, merepresentasikan tuple pelatihan pada D (langkah 1)

Jika tuple di D memiliki kelas yang sama semua, maka node N akan menjadi daun dan diberi label dari kelas tersebut (langkah 2 dan 3). Perlu diketahui bahwa langkah 4 dan 5 akan mengakhiri kondisi.

Jika tuple di D ada kelas yang berbeda, maka algoritma akan memanggil *attribute\_selection\_method* untuk menentukan *splitting criterion*. *Splitting criterion* akan menentukan atribut pada node N yang merupakan nilai terbaik untuk memecah nilai atribut pada tuple ke dalam kelas masing-masing. (langkah 6)

Node N akan diisi dengan hasil dari *splitting criterion* (langkah 7). Kemudian kriteria tersebut agak dibentuk cabangnya masing-masing sesuai pada langkah 10 dan 11. Terdapat tiga kemungkinan bentuk kriteria jika A merupakan *splitting\_attribute* yang memiliki nilai unik seperti {a1, a2, ..., av}, yaitu,

1. *Discrete valued*: cabang yang dihasilkan memiliki kelas dengan nilai diskret. Karena kelas yang dihasilkan diskret dan hanya memiliki nilai yang sama pada cabang tersebut, maka *attribut\_list* akan dihapus (langkah 8 dan 9)
2. *Continuous values*: cabang yang dihasilkan memiliki jarak nilai untuk memenuhi suatu kondisi (contoh:  $A \leq \text{split\_point}$ ), dimana nilai *split\_point* adalah nilai pembagi yang dikembalikan oleh *attribute\_selection\_method*
3. *Discrete valued and a binary tree*: cabang yang dihasilkan adalah dua berupa nilai iya atau tidak dari "apakah A anggota Sa", dimana Sa merupakan subset dari A, yang dikembalikan oleh *Attribute\_selection\_method*

Kemudian, akan dipanggil kembali algoritma *decision tree* untuk setiap nilai hasil pembagian pada tuple, Dj (langkah 14).

Rekursif tersebut akan berhenti ketika salah satu dari kondisi terpenuhi, yaitu

1. Semua tuple pada partisi D merupakan bagian dari kelas yang sama.
2. Sudah tidak ada atribut yang dapat dilakukan pembagian lagi (dilakukan pengecekan pada langkah 4). Disini, akan dilakukan *majority voting* (langkah 5) yang akan mengkonversi node N menjadi *leaf* dan diberi label dengan kelas yang terbanyak pada D.
3. Sudah tidak ada tuple yang dapat diberi cabang, Dj sudah kosong (langkah 12) dan *leaf* akan dibuat dengan *majority class* pada D (langkah 13).

Pada langkah 15, akan dikembalikan nilai *decision tree* yang telah dibuat.

subsubsection *Attribute Selection Measure*

*Attribute Selection Measure* merupakan suatu hirarki untuk pemilihan *splitting criterion* yang terbaik yang memisah partisi data (D), tuple pelatihan kelas label ke dalam kelas masing-masing. *Attribute Selection Measure* menyediakan peringkat untuk setiap atribut pada training tuple. Jika *splitting criterion* merupakan nilai *continuous* atau *binary trees*, maka nilai *split point* dan *splitting*

*subset* harus ditentukan sebagai bagian dari *splitting criterion*. Contoh dari *attribute selection measure* adalah *information gain*, *gain ratio*, dan *gini index*.

Notasi yang digunakan adalah sebagai berikut.  $D$  merupakan data partisi, set pelatihan dari *class-labeled tuple*. Jika label kelas atribut memiliki  $m$  nilai yang berbeda yang mendefinisikan  $m$  kelas yang berbeda,  $C_i$  (for  $i=1,\dots,m$ ).  $C_{i,d}$  menjadi kelas tuple dari  $C_i$  di  $D$ .  $|D|$  dan  $|C_{i,d}|$  merupakan banyak tuple pada  $D$  dan  $C_{i,d}$ .

subsubsection *Information Gain*

### 2.1.7 Pattern Evaluation

*Pattern evaluation* merupakan tahap mengidentifikasi apakah *pattern* atau pola tersebut menarik dan merepresentasikan *knowledge* berdasarkan beberapa *interestingness measures*. Suatu *pattern* atau pola dapat dinyatakan menarik apabila

- mudah dimengerti oleh manusia
- valid untuk data percobaan maupun data yang baru
- memiliki potensi atau berguna
- merepresentasikan *knowledge*

### 2.1.8 Knowledge Presentation

*Knowledge presentation* merupakan tahap representasi dan visualisasi terhadap *knowledge* yang merupakan hasil dari *knowledge discovery*.

## 2.2 Log Histori KIRI

KIRI memiliki log histori yang melakukan pencatatan untuk setiap user ketika menggunakan KIRI. Log tersebut memiliki 5 *field* untuk setiap *entry* sebagai berikut:

- *logId*, primary key dari entry
- *APIKey*, mengidentifikasikan sumber dari pencarian ini
- *Timestamp* (UTC), waktu ketika pengguna KIRI mencari rute angkot menggunakan waktu UTC / GMT
- *Action*, tipe log, untuk penelitian ini selalu berisi FINDROUTE
- *AdditionalData*, mencatat koordinat awal, koordinat akhir, dan banyak rute yang ditemukan pada pencarian ini

*LogId* merupakan *field* dengan tipe data int dengan batas 6 karakter yang digunakan sebagai *primary key* dari tabel tersebut. *LogId* diisi dengan menggunakan fungsi *increment integer*. *Increment integer* merupakan fungsi untuk pengisian data pada database dengan menambahkan nilai 1 dari nilai yang terakhir kali diisi. *APIKey* merupakan *field* dengan tipe data varchar yang digunakan untuk memeriksa pengguna KIRI ketika menggunakan KIRI. *Timestamp* (UTC) merupakan *field*

dengan tipe data *timestamp* yang digunakan untuk mencatat waktu penggunaan KIRI oleh user, diisi dengan menggunakan fungsi *current time*. *Current time* merupakan fungsi untuk pengisian data pada database dengan mengambil waktu pada komputer ketika record dibuat. *Action* merupakan *field* dengan tipe data *varchar* yang digunakan untuk memeriksa fungsi apa yang dipanggil dari API KIRI. Terdapat beberapa tipe pada *field* ini, yaitu /

- *ADDAPIKEY*, *action* yang dicatat ke dalam log ketika fungsi pembuatan *API key* yang baru dipanggil.
- *FINDROUTE*, *action* yang dicatat ketika user melakukan pencarian rute
- *LOGIN*, *action* yang dicatat ketika developers melakukan login dengan menggunakan *API key*
- *NEARBYTRANSPORT*, *action* yang dicatat ketika user mencari transportasi di daerah rute sedang dicari
- *PAGELOAD*, *action* yang dicatat ketika user memasuki halaman KIRI
- *REGISTER*, *action* yang dicatat ketika developers melakukan pendaftaran pada KIRI *API key*
- *SEARCHPLACE*, *action* yang dicatat ketika user memanggil fungsi pencarian lokasi dengan menggunakan nama tempat
- *WIDGETERROR*, mencatat log tersebut ketika user menerima error dari *widget*
- *WIDGETLOAD*, mencatat log tersebut ketika user mengdownload widget

*AdditionalData*, merupakan *field* dengan tipe data *varchar* yang digunakan untuk mencatat informasi yang dibutuhkan sesuai dengan *field action*.





## DAFTAR REFERENSI