**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

1. **Pengertian Penerapan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan, sedangkan menurut beberapa ahli, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya. Penerapan adalah proses untuk memastikan terlaksananya suatu kebijakan dan tercapainya kebijakan tersebut. Penerapan juga dimaksudkan menyediakan sarana untuk membuat sesuatu dan memberikan hasil yang bersifat praktis terhadap sesama. Menurut Syaukani dkk, Penerapan adalah pelaksanaan serangkaian kegiatan dalam rangka untuk memberikan kebijakan publik sehingga kebijakan dapat membawa hasil, seperti yang diharapkan. ([https://www.dosenpendidikan.co.id/](https://www.dosenpendidikan.co.id/implementasi-adalah/) diakses pada tanggal 17 Januari 2020 pada pukul 00:53 WIB).

1. **Pengertian Analisa**
2. **Data, Informasi, dan Pengetahuan**

Perbedaan antara data dan informasi yang sering menjadi titik awal untuk memahami sistem informasi. Sebagai tambahan, pengetahuan (*knowladge*) juga diikutkan untuk dibahas, mengingat pada saat ini pengetahuan (konwladge) dapat dihasilkan dari pengolahan data yang berjumlah besar (*big data*), serta sistem pakar yang berbasiskan pengetahuan telah banyak digunakan.

1. **Data**
2. **Informasi**
3. **Pengetahuan (*Knowladge*)**
4. ***Data* *Mining***

Tan (2006) mendefinisikan *data mining* sebagai proses untuk mendapatkan informasi yang berguna dari gudang basis data yang besar. *Data mining* juga dapat diartikan sebagai pengekstrakan informasi baru yang diambil dari bongkahan data besar yang membantu dalam pengambilan keputusan . istilah *data mining* kadang disebut juga *knowledge discovery*. Menurut Gartner Group *data mining* adalah suatu proses menemukan hubungan yang berarti, pola, dan kecenderungan dengan memeriksa dalam sekumpulan besar data yang tersimpan dalam penyimpanan dengan menggunakan teknik pengenalan pola seperti teknik statistik dan matematika (Larose, 2005).

* 1. **Metode *Association Rule Mining***

1. **Algoritma *Fp-Growth***
2. **Kelebihan dan Kelemahan Algoritma *Fp-Growth***
3. **Tahapan Algoritma *Fp-Growth***
4. **Definisi Pembelian**

Pembelian merupakan kegiatan utama untuk menjamin kelancaran transaksi penjualan yang terjadi dalam suatu perusahaan. Dengan adanya pembelian, perusahaan dapat secara mudah menyediakan sumber daya yang diperlukan organisasi secara efisien dan efektif. Adapun pengertian pembelian menurut para ahli sebagai berikut :

Menurut Soemarso (2007:08) dalam buku *Akuntansi Suatu Pengantar,* Pembelian (*purchase*) adalah akun yang digunakan untuk mencatat semua pembelian barang dagang dalam satu periode.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pembelian merupakan kegiatan yang dilakukan untuk pengadaan barang yang dibutuhkan perusahaan dalam menjalankan usahanya dimulai dari pemilihan sumber sampai memperoleh barang.

1. **Definisi Penjualan**

Penjualan (*sales*) adalah suatu aktivitas atau bisnis menjual produk barang atau jasa. Penjualan merupakan fungsi pemasaran yang sangat penting dan menentukan bagi perusahaan dalam mencapai tujuan perusahaan yakni memperoleh laba guna menjaga kelangsungan perusahaan.

Menurut (Bayu Swastha, 2009) dalam buku *Azas-azas Marketing,* penjualan adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual untuk mengajak orang lain bersedia membeli barang atau jasa yang ditawarkan. Jadi dalam bukunya menerangkan bahwa penjualan yaitu proses menawarkan barang atau produk kepada konsumen dengan cara merayu konsumen tersebut.

Sedangkan menurut (Moekijat, 1990) dalam buku berjudul *Kamus Manajemen,* pengertian penjualan adalah suatu kegiatan yang ditujukan untuk mencari pembeli, mempengaruhi, dan memberi petunjuk agar pembelian dapat menyesuaikan kebutuhannya dengan produksi yang ditawarkan serta mengadakan perjanjian mengenai harga yang menguntungkan kedua belah pihak.

1. **SDLC (*System Development Life Cycle*)**
2. **Model Air Terjun (*Waterfall*)**
3. **Perangkat Lunak dan Bahasa Pemrograman**
4. ***Cascading Style Sheet* (CSS)**
5. ***Hyper Text Markup Language* (HTML)**
6. ***Hypertext Preprocesor* (PHP)**
7. ***Database* (Basis Data)**
8. ***Database Management System* MySQL**
9. ***Web Server* XAMPP**
10. **Pemodelan dan UML (*Unified Modeling Language*)**
11. **Pemodelan**
12. **Pengenalan UML**
13. **Diagram UML**
14. ***Class Diagram***
15. ***Object Diagram***
16. ***Componenet Diagram***
17. ***Composite Structure Diagram***
18. ***Deployment Diagram***
19. ***Use Case Diagram***
20. ***Activity Diagram***
21. ***State Machine Diagram***
22. ***Sequence Diagram***
23. ***Communication Diagram***
24. ***Timing Diagram***
25. ***Interaction Overview Diagram***
26. **Navigasi Diagram**
27. ***Blackbox Testing***
28. **Tinjauan Pustaka**
29. **Pola Pemikiran Pemecahan Masalah**