BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Persiapan Implementasi Sistem

Impelemntasi Sistem merupakan tahapan selanjutnya dalam penerjemahan sesuatu sistem yang telah dirancang berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan bahasa yang dimengerti oleh mesin dan diterapkan dalam keadaan sesungguhnya.

4.1.1 Implementasi Perangkat Keras

Spesifikasi keras yang digunakan untuk membangun sistem prediksi pembayaran atau tidak bagi claon mahasiswa baru adalah sebagai berikut :

- a. Processor: Intel(R) Core(TM) I3-2348M;
- b. RAM : 4 GB;
- c. Hardisk : 500 GB;
- d. VGA : Intel(R) HD Graphics 300;
- e. Monitor : Standar;
- f. Keyboard: Mouse;

4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak

Spesifikasi yang dibutuhkan perangkat lunak yang diperlukan untuk membangun sistem ini adalah sebagai berikut :

- a. System Operasi : Windows 7;
- b. Web Browser : Mozila Firefox;
- c. Database : MySql 5.0.12;
- d. Sublime Text : v.3

e. Xampp : 3.2.2

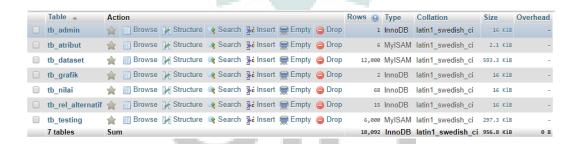
f. Balsamiq Mockup: 3

4.2 Implementasi *Database*

Implementasi *Database* merupakan hasil perancangan basis data yang telah dibuat sebelumnya dan *database* ini menggunakan localhost sebagai penyimpan data. Berikut merupakan struktur database, query dan tabel pada aplikasi prediksi pembayaran atau tidak bagi calon mahasiswa baru.

a. Implementasi Database

Dalam database ini terdapat 7 tabel yaitu tabel tb_admin, tb_atribut, tb_dataset, tb_grafik, tb_nilai, tb_rel_alternatif, dan tb_testing. Isi dari *database* ini dapat dilihat pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Database

b. Implementasi Tabel Admin

Dalam tabel tb_admin terdapat 2 kolom yaitu user dan pass. Tabel tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Tabel Admin

c. Implementasi Tabel Atribut

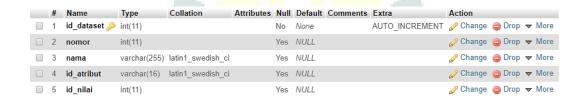
Dalam tb_atribut terdapat 2 kolom yaitu id_atribut dan nama_atribut. Tabel tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Tabel Atribut

d. Implementasi Tabel Dataset

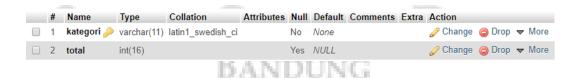
Dalam tb_dataset terdapat 5 kolom yaitu id_dataset, nomor, nama, id_atribut, dan id_nilai. Tabel dataset dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Tabel Dataset

e. Implementasi Tabel Grafik

Dalam tb_grafik terdapat 2 kolom yaitu kategori dan total. Tabel ini dapat dilihat pada Gambar 4.5.

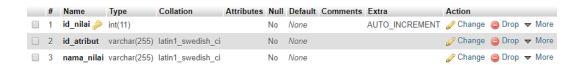


Gambar 4.5 Tabel Grafik

f. Implementasi Tabel Nilai

Dalam tb_nilai terdapat 3 kolom yaitu id_nilai, id_atribut, dan nama_nilai.

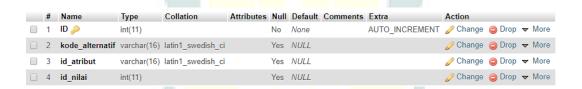
Tabel tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Tabel Nilai

g. Impelementasi Tabel Rel Alternatif

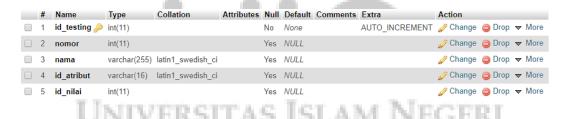
Dalam tb_rel_alternatif terdapat 4 kolom yaitu id, kode_alternatif, id_atribut, dan id_nilai. Tabel Rel Alternatif dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Tabel Rel Alternatif

h. Impelementasi Tabel Testing

Dalam tb_testing terdapat 5 kolom yaitu id_testing, nomor, nama, id_atribut, dan id_nilai. Tabel testing dapat dilihat pada Gambar 4.8.

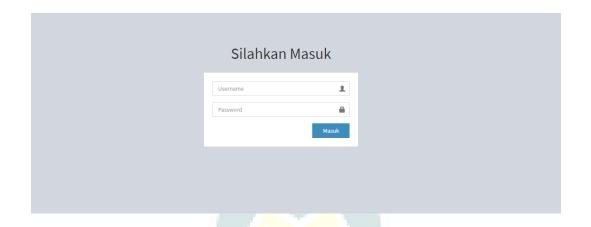


Gambar 4.8 Tabel Testing

4.3 Implementasi Antarmuka

a. Halaman Login Admin

Halaman *login* merupakan halaman pertama ketika menjalankan aplikasi. Halaman ini berguna untuk pintu masuk admin ke dalam aplikasi. Implementasi halaman *login* admin dapat dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Halaman Login Admin

b. Halaman Dashboard

Halaman ini merupakan halam awal ketika admin berhasil login. Halaman dashboard dapat dilihat pada Gambar 4.10.

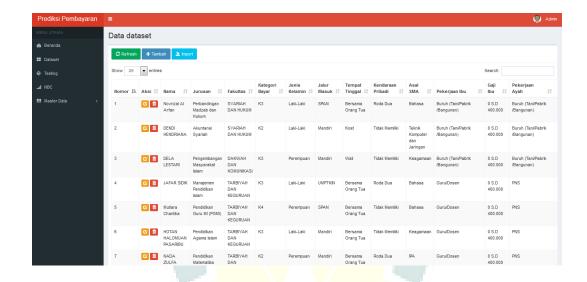


Gambar 4.10 Halaman Dashboard

Bandung

c. Halaman Dataset

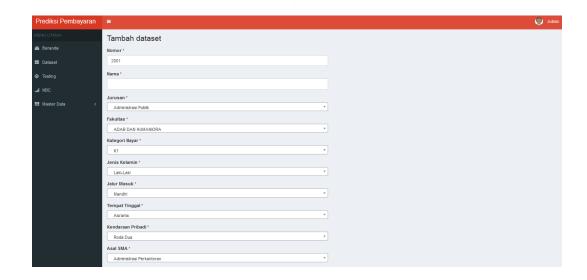
Halaman ini halaman untuk menampilkan tampilan dataset yang dimasukan ke dalam sistem. Halaman dataset dapat dilihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Halaman Dataset

d. Halaman Tambah dataset

Halaman tambah dataset merupakan halaman yang berguna untuk menambahkan dataset yang dilakukan oleh user. Halaman tambah dataset dapat dilihat pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 Halaman Tambah dataset

e. Halaman Import Dataset

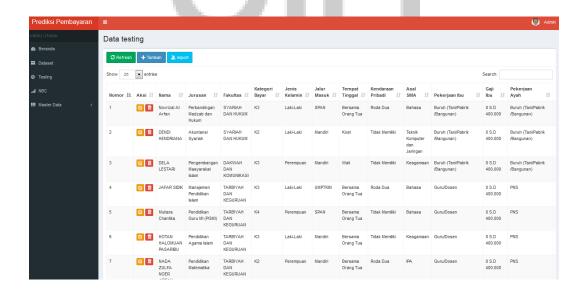
Halaman ini merupakan halaman untuk melakukan import dataset yang dilakukan oleh user. Halaman import datasert dapat dilihat pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Halaman Import Dataset

f. Halaman Testing

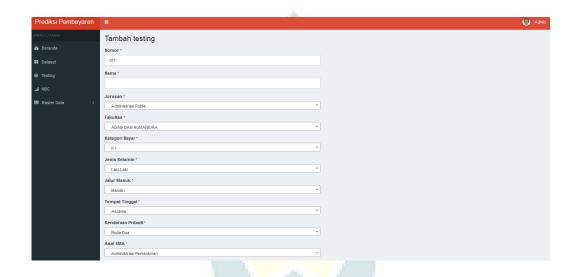
Halaman ini merupakan halaman untuk menampilkan halaman testing. Halaman testing dapat dilihat pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14 Halaman Testing

g. Halaman Tambah Testing

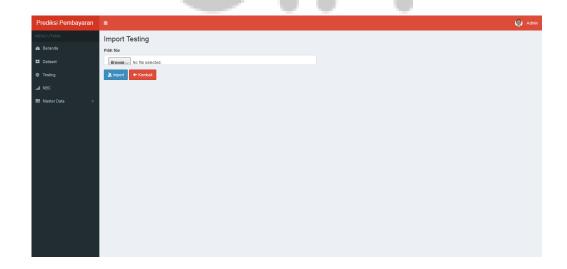
Halaman tambah testing merupakan halaman yang berguna untuk menambahkan testing yang dilakukan oleh user. Halaman tambah testing dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 Halaman Tambah Testing

h. Halaman Import Testing

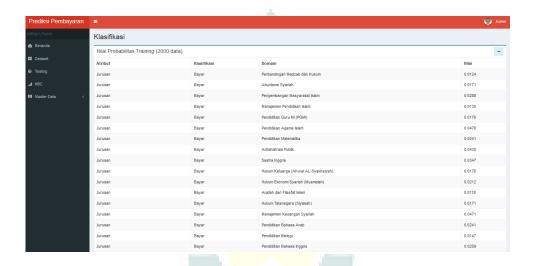
Halaman ini merupakan halaman yang digunakan user untuk mengimport testing. Halaman import testing dapat dilihat pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 Halaman Import Testing

i. Halaman Naïve Bayes Classifier

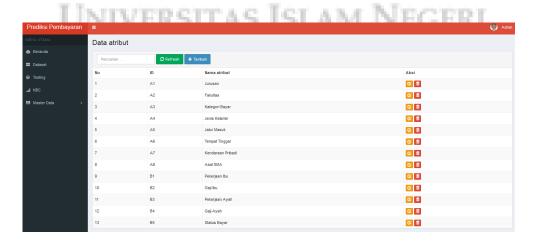
Halaman ini merupakan halaman untuk menampilkan hasil prediksi menggunakan algortima *naïve bayes classifier*. Halaman ini dapat dilihat pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 Halaman Naïve Bayes Classifier

j. Halaman Atribut

Halaman Atribut merupakan halaman untuk menampilkan atribut yang digunakan untuk melakukamn prediksi. Halaman atribut dapat dilihat pada Gambar 4.18.



Gambar 4.18 Halaman Atribut

k. Halaman Tambah Atribut

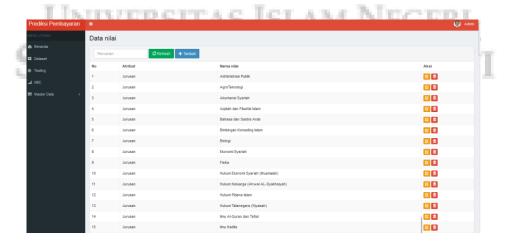
Halaman Tambah atribut merupakan halaman yang digunakan user untuk menambah data atribut yang akan menentukan parameter apa saja yang ditentukan dalam memprediksi hasil status pembayaran. Halaman tambah atribut dapat dilihat pada Gambar 4.19.



Gambar 4.19 Halaman Tambah Atribut

1. Halaman Nilai

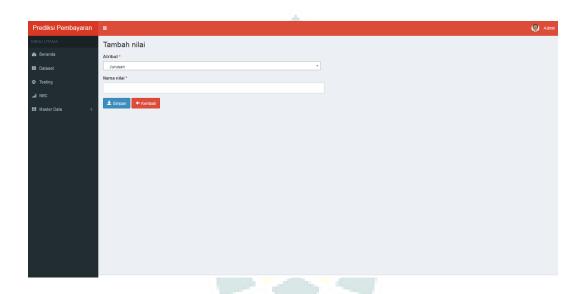
Halaman ini merupakan halaman untuk melihat nilai yang sudah ditambahkan oleh user. Halaman ini dapat dilihat pada Gambar 4.20.



Gambar 4.20 Halaman Nilai

m. Halaman Tambah Nilai

Halaman tambah nilai merupakan halaman yang digunakan user untuk menambah data nilai yang dimana data tersebut terhubung dengan data atribut. Halaman tambah nilai dapat dilihat pada Gambar 4.21.



Gambar 4.21 Halaman Tambah Nilai

Berikut merupakan *Source Code* dari prediksi *Naïve Bayes* yang sudah diimplementasikan dari PsedoCode Algoritma naïve bayes.

```
<?php
class NBC_Class
{
    public $training;
    public $klasifikasi;
    public $rekap;
    public $rekap_klasifikasi;
    public $rekap_nilai;
    function __construct($training, $testing)
    {
        $this->preprocessing($training);
        $this->testing = $testing;
        $this->hitung();
        $this->hasil();
```

```
function predict($key data, $val data){
       array pop($val data);
       $arr = array();
       foreach($val_data as $key => $val){
               foreach($this->rekap_nilai[$key] as $k => $v){
                      if(isset($v[$val]))
                              \arr[$k][$val] = $v[$val];
                      else
                              $arr[$k][$val] = 0;
       $arr2 = array();
       $total data = array sum($this->rekap klasifikasi);
       foreach($arr as $key => $val){
               $arr2[$key] = $this->rekap klasifikasi[$key] / $total data;
               print r($this->rekap klasifikasi[$key]);
               foreach($val as $k => $v){
                      $arr2[$key] *= $v;
       $this->total[$key_data] = $arr2;
       arsort($arr2);
       $this->hasil[$key_data] = key($arr2);
function hasil(){
       foreach($this->testing as $key => $val){
               $this->predict($key, $val);
       $this->rekap = array();
       $arr = array();
       foreach($this->training as $key => $val){
               foreach(\$val as \$k => \$v){
                      if(isset($arr[$k][$this->klasifikasi[$key]][$v]))
                              $arr[$k][$this->klasifikasi[$key]][$v]++;
                      else
                              $arr[$k][$this->klasifikasi[$key]][$v] = 1;
```

```
$this->rekap = $arr;
       $this->rekap klasifikasi = array count values($this->klasifikasi);
       $arr = array();
       foreach($this->rekap as $key => $val){
               foreach(\$val as \$k => \$v){
                       foreach(v as a => b) {
               $arr[$key][$k][$a] = $b / $this->rekap klasifikasi[$k];
       $this->rekap nilai = $arr;
function preprocessing($training) {
       $atribut = array keys(current($training));
       $this->atribut = $atribut;
       end($atribut);
$target = current($atribut);
array pop($this->atribut);
$this->training = array();
       foreach($training as $key => $val){
               foreach(\$val as \$k => \$v){
                       if($k==$target)
                              $this->klasifikasi[$key] = $v;
                               $this->training[$key][$k] = $v;
```

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG

4.4 Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan agar menemukan kesalahan atau error pada sistem yang telah di bangun. Pengujian ini menggunakan teknik black box agar berfokus pada spesfikasi fungsional pada perangkat lunak. Berikut ini adalah teknik pengujian

yang akan dilakukan pada aplikasi prediksi calon mahasiswa baru yang akan melakukan pembayaran atau tidak.

4.4.1 Pengujian Black Box

a. Pengujian Login Admin

Tabel 4.1 Pengujian Login User

No	Pengujian	Skenario		Hasil ya	ang	На	sil
				diinginkan		Berhasil	Tidak
1	Menguji	Admin mengi	si	Sistem		✓	
	sistem login	usernam <mark>e d</mark> a		memberika	ın		
	admin	password denga	n.	pesan	login		
	- 4	benar.		berhasil	dan		
				sistem			
				mengarahk	an		
				langsung	ke		
				halaman			
			H	dashboard			
		Admin mengi		Sistem		✓	
		username denga		memberika			
		benar dan passwor		1	oahwa		
		dengan sala		password	yang		
		maupun sebaliknya	•	diisi	salah		
				maupun			
				sebaliknya			
		Admin tidak mengi		Sistem		✓	
		username da	n	memberika			
		password		pesan bahv	va		

b. Pengujian Dataset

Tabel 4.2 Pengujian Dataset

No	Pengujian	Sk	enario	Hasil yang	Has	il
				diinginkan	Berhasil	Tidak
1	Menguji menu dataset	Admin dataset	menambah	Sistem memberikan pesan bahwa dataset berhasil diisi	√	
		Admin dataset	mengubah	Sistem memberikan	√	

No	Pengujian	Skenario	Hasil yang	Hasil	
			diinginkan	Berhasil Tidal	k
			pesan bahwa		
			dataset berhasil		
			diubah		
		Admin menghapus	Sistem	✓	
		dataset	memberikan		
			pesan bahwa		
		4	dataset berhasil		
			dihapus		
		Admin	Sistem	✓	
		menambah/mengubah	memberikan		
		dataset dengan salah	pesan bahwa		
			dataset gagal		
			<mark>ditambah</mark> atau		
			diubah		

c. Pengujian Testing

Tabel 4.3 Pengujian Testing

No	Pengujian	Skenario	Hasil yang	Has	il
			diinginkan	Berhasil	Tidak
1	Menguji	Admin menambah	Sistem	✓	
	menu	data testing	memberikan		
	testing	A A A	pesan bahwa		
			data testing		
			berhasil diisi		
		Admin mengubah	Sistem	✓	
		data testing	memberikan		
			pesan bahwa		
	LIMIN	TERSITAS IS	data testing	CERT	
	01111	LEVEL LEVEL AV	berhasil diubah		
- 6	CYTETA	Admin menghapus	Sistem	1 1 × 4 =	200
- 6	DOINE	data testing	memberikan	7 J.M.:	
		77	pesan bahwa		
		BAND	data testing		
			berhasil dihapus		
		Admin	Sistem	✓	
		menambah/mengubah	memberikan		
		data testing salah	pesan bahwa		
		testing	data testing gagal		
			ditambah atau		
			diubah		

d. Pengujian Naïve Bayes Classifier

Tabel 4.4 Pengujian Naïve Bayes Classifier

No	Pengujian	Skenario	Hasil yang	Has	il
			diinginkan	Berhasil	Tidak
1	Menguji	Admin menambah	Sistem	✓	
	menu NBC	data testing	memberikan		
	- 4		pesan bahwa		
			data testing		
			berhasil diisi		
		Admin menuju	Sistem	✓	
		halama <mark>n nbc</mark>	memberikan		
			halaman nbc dan		
			hasil klasifikasi		
			dari data testing		
			yang telah		
			ditambahkan		
		Admin menghapus	Sistem	V	
		data testing	memberikan		
			pesan bahwa		
			data testing		
		A desire as a surviv	berhasil dihapus	-/	
		Admin menuju	Sistem	v	
		halaman nbc	memberikan		
	UNIV	ERSITAS IS	pesan bahwa halaman ini eror	GER	

SUNAN GUNUNG DJATI

e. Pengujian Data Parameter

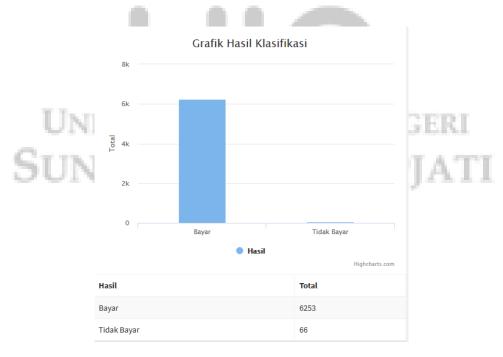
Tabel 4.5 Pengujian Dataset

No	Pengujian	Skenario	Hasil yang	Has	il
			diinginkan	Berhasil	Tidak
1	Menguji	Admin menambah	Sistem	✓	
	menu	atribut/nilai	memberikan		
	masterdata		pesan bahwa		

No	Pengujian	Skenario	Hasil yang	Has	sil	
			diinginkan	Berhasil	Tidak	
			atrbibut/nilai			
			berhasil diisi			
		Admin mengubah	Sistem	✓		
		atrbiut/nilai	memberikan			
			pesan bahwa			
			atribut/nilai			
		- 2	berhasil diubah			
		Admin menghapus	Sistem	\checkmark		
		atribut/nilai	memberikan			
			pesan bahwa			
			atribut/nilai			
			berhasil dihapus			
		Admin	Sistem	\checkmark		
		menambah/mengubah	memberikan			
		atribut/nilai dengan	pes <mark>an b</mark> ahwa	6		
		salah	atri <mark>but/nilai</mark>			
			gagal <mark>ditam</mark> bah			
			atau diubah			

4.4.2 Pengujian Sistem

Gambar dibawah menjelaskan tentang grafik status pembayaran dari hasil prediksi algoritna *naïve bayes* dengan calon mahasiswa baru yang melakukan pembayaran 6253 dan yang tidak melakukan pembayaran 66 calon mahasiswa baru.



Gambar 4.22 Pengujian Sistem

4.4.3 Pengujian Confusion Matrix

Dalam menghitung akurasi, aplikasi ini menggunakan *confusion matrix* untuk menentukan akurasi. *Confusion matrix* diaplikasi pada 300 data testing yang sudah disiapkan, data testing tersebut telah selesai dihitung dengan menggunakan algoritma naïve bayes kemudian hasil dari perhitungan tersebut digunakan dalam menentukan akurasi dengan menggunakan *confusion matrix*.

Tabel 4.6 *Confusion Matrix* Status Bayar

Class Asli	dari	Predicted Class		
status bayar		Teridentifikasi Bayar oleh	Teridentifikasi Tidak	
		Naïve Bayes	Bayar oleh Naïve Bayes	
Bayar		5702 (TP)	474 (FP)	
Tidak Bayar		37 (FN)	27 (TN)	

Tabel diatas merupakan hasil perhitungan dari data testing yang telah selesai di hitung oleh *naïve bayes*. Untuk melakukan proses kinerja pada data mining maka diperlukan perhitungan presision, recal, dan akurasi.

Dengan memakai data pada tabel kinerja maka:

= 5702 / 6176 * 100%

= 0,92325 * 100%

$$=92,325$$

b. Recall

$$= TP / (FN+TP)*100\%$$

c. Akurasi

$$= (TN + TP) / (TP + TN + FP + FN) * 100\%$$

$$= (27 + 5702) / (5702 + 27 + 37 + 474) * 100\%$$

Akurasi yang dihasilkan yaitu 91,811%

Berdasarkan pengujian diatas maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa perangkat lunak yang digunakan dapat digunakan secara fungsional,memberikan informasi sesuai dengan yang diharapkan dan menghasilkan akurasi 91,811%.