# **BAB I PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Inovasi dalam teknologi informasi dan komunikasi telah mentransformasi metode individu dalam mencari, meracik, dan mengakses informasi. Di zaman keterdigitalan ini, data dapat dijangkau dengan lebih praktis dan ekspeditif dibanding era sebelumnya. Konsekuensinya aberdampak substansial pada berbagai aspek kehidupan manusia, mencakup area edukasional, komersial, rekreasi, dan sebagainya.

Dalam era digital seperti sekarang ini, pencarian data atau informasi menjadi sangat penting dan sering dilakukan oleh banyak orang. Seiring dengan semakin banyaknya adata yang tersedia, pencarian data menjadi semakin kompleks dan memerlukan algoritma yang efektif dan efisien untuk dapat mencari data dengan cepat.

Data konsumen menjadi salah satu faktor penting dalam bisnis. Data konsumen dapat membantu perusahaan dalam mengambil keputusan yang lebih tepat dan memaksimalkan potensi bisnis. Salah satu cara untuk mengumpulkan data konsumen adalah dengan melakukan pencarian data pada *database* perusahaan.

Salah satu jenis pencarian data yang sering digunakan adalah pencarian *string* atau pola dalam sebuah teks atau data. Pencarian *string* dapat digunakan dalam berbagai aplikasi, seperti deteksi *plagiarism*, analisis teks, pencarian teks di dalam *database*, dan lain sebagainya.

Terdapat penelitian *string matcing* untuk Pencarian Informasi Data Zakat dan Aktivitas Sosial dengan menggunakan algoritma *Knuth Morris Pratt*. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa performa algoritma KMP sangat baik dengan rata-rata waktu eksekusi dalam lima kali pengujian yaitu 0.03 ms, 0.03 ms, 0.02 ms, 0.02 ms dan 0.03 ms [1].

Terdapat beberapa metode algoritma yang dapat digunakan dalam pencarian string, antara lain *Boyer-Moore*, *Naive String Matching*, *Knuth-Morris-Pratt* dan *Rabin-Karp Algorithm*. Masing-masing algoritma memiliki kelebihan dan kelemahan tertentu, serta berbeda dalam hal waktu eksekusi dan *space complexity*.

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan performa algoritma string matching yang populer, yaitu *Naive String Matching*, *Knuth Morris Pratt*, *Boyer-Moore*, dan *Rabin-Karp* dalam mencari pola pada sebuah *string*. Performa algoritma akan diukur menggunakan metrik seperti waktu eksekusi dan *space complexity*. Penelitian ini juga akan membahas tentang performa algoritma *SQL Query Like* dalam mencari pola pada data yang tersimpan di dalam *database* dan membandingkannya adengan algoritma *string matching* yang telah disebutkan sebelumnya.

Dalam penelitian ini, akan dikaji kelebihan dan kelemahan masing-masing algoritma string matching dan *SQL Query Like* dalam konteks pencarian data konsumen. Selain itu, penelitian ini juga akan memberikan rekomendasi mengenai algoritma yang tepat digunakan dalam pencarian data berdasarkan karakteristik data dan kebutuhan pengguna.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teknologi pencarian data di masa depan, terutama dalam hal pengembangan algoritma string matching dan *SQL Query Like* yang lebih efektif dan efisien. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam bidang ilmu komputer khususnya adalam pengolahan string dan algoritma. Oleh karena itu, pada penelitian ini dibuat dengan judul “PERBANDINGAN PERFORMANSI METODE STRING MATCHING MENGGUNAKAN METODE NAIVE STRING MATCHING, KNUTH MORRIS PRATT, BOYER-MOORE, RABIN KARP DAN SQL QUERY LIKE UNTUK PENCARIAN DATA KONSUMEN”

* 1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan untuk dijadikan sebagai rumusan masalah yang selanjutnya aakan dibuatkan laporan penelitian ini di antaranya:

1. Bagaimana performa dari algoritma string matching *Naive String Matching, Boyer-Moore, Knuth Morris Pratt, Rabin-Karp* dan *SQL Query Like* dalam mencari pola pada sebuah string untuk mencari data konsumen dalam jumlah besar?
2. Bagaimana mengukur Performa algoritma tersebut dengan menggunakan metrik seperti waktu eksekusi dan *space complexity*?
3. Bagaimana menentukan algoritma yang paling tepat dalam pencarian data berdasarkan karakteristik data dan kebutuhan pengguna?
   1. **Batasan Masalah**

Ada beberapa batasan masalah dalam menyelesaikan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya aakan membahas performa dari algoritma string matching *SQL Query Like* dan *Naive String Matching, Boyer-Moore, Knuth Morris Pratt, Rabin-Karp* dan *SQL Query Like* dalam mencari pola pada sebuah string.
2. Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan waktu eksekusi dan space complexity yang dibutuhkan algoritma tersebut.
3. Penelitian ini hanya aakan membahas algoritma string matching *SQL Query Like* dan *Naive String Matching, Boyer-Moore, Knuth Morris Pratt, Rabin-Karp* dan *SQL Query Like* yang paling tepat dalam pencarian data berdasarkan karakteristik data dan kebutuhan pengguna.
   1. **Maksud dan Tujuan**

Maksud penelitian ini adalah untuk melakukan perbandingan dari beberapa algoritma *string matcing*.

Kemudian tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membandingkan performa dari lima algoritma *string matching* yang populer, yaitu *SQL Query Like* dan *Naive String Matching, Knuth Morris Pratt, Boyer-Moore, Rabin-Karp* dalam mencari pola pada sebuah string.
2. Memberikan rekomendasi mengenai algoritma yang tepat digunakan dalam pencarian data berdasarkan karakteristik data dan kebutuhan pengguna khususnya ayang memiliki data berukuran besar dan diakses oleh banyak penguna sekaligus misalnya atoko online.
   1. **Metode Penelitian**

Metodologi penelitian yang digunakan terdiri dari tiga komponen utama, yaitu metode pengumpulan data, metode pembangunan sistem, dan metode pengembangan perangkat lunak.

* + 1. **Metode Pegumpulan Data**

Dalam penelitian ini, metode pengambilan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

* + - 1. Studi pustaka

Pada tahapan ini, penulis mengeksplorasi referensi teoretis yang berkaitan dengan studi kasus atau masalah yang dihadapi. Sumber-sumber referensi ini berasal dari jurnal, buku, situs web, dan artikel laporan penelitian.

* + - 1. Eksperimen

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan penerapan eksperimental pada subyek tertentu, yang mencakup pemilihan sampel objek (dataset), diikuti oleh kegiatan observasi, pelatihan, dan pencatatannya ayang relevan dengan penelitian.

* + 1. **Metode Pengembangan Sistem**

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan dalam pengembangan sistem melibatkan lima metode pencocokan string, yaitu Algoritma Naive String Matching, Knuth Morris Pratt, Boyer-Moore, Rabin-Karp, dan SQL Query Like.

* + 1. **Metode Pengembangan Perangkat Lunak**

Dalam penelitian ini, metode pengembangan perangkat lunak yang diterapkan adalah metode Agile. Metode ini menitikberatkan pada keunggulan teknis dalam proses pengembangan perangkat lunak dan menghargai kesederhanaan untuk mengoptimalkan penggunaan sumber daya. Tiap tim pengembang yang menerapkan metode Agile melaksanakan introspeksi untuk meningkatkan efektivitas kerja dan menciptakan pola kerja yang optimal. [2].

Diagram

Description automatically generated

Gambar 1. 1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Adapun tahapan – tahapan dari metode *Agile* adalah sebagai berikut :

1. ***Requirements*:** Langkah pertama untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan.
2. ***Design*:** pada langkah ini dilakukan dalam desain visual dan arsitektur aplikasi.
3. ***Development*:** Tahapan ini untuk penulisan kode dan tulang punggung dari keseluruhan proses.
4. ***Testing*:** Langkah ini untuk pengujian dan menentukan kualitas dari perangkat lunak yang dibuat.
5. ***Development***: Langkah ini untuk peluncuran perangkat lunak ke pengguna.
6. ***Review*:** Merupakan langkah untuk menilai atau mengulas aplikasi dan meninjau perangkat lunak yang dibangun.
   1. **Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini, sistematika penulisannya adibagi menjadi sejumlah bab, di antaranya:

**BAB I: PENDAHULUAN**

Bagian pendahuluan mencakup konteks dari persoalan yang ditangani, perumusan isu, pembatasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, serta struktur penulisan.

**BAB II: LANDASAN TEORI**

Bagian Landasan Teori mencakup pembahasan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan, termasuk konsep dasar pengembangan sistem, prinsip-prinsip fundamental pemrograman, dan alat pendukung sistem yang menjadi acuan dalam melaksanakan penelitian.

**BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bagian Analisis dan Perancangan berisi penjelasan rinci mengenai analisis dan rancangan sistem yang akan ditetapkan, yang mencakup analisis sistem berjalan, sistem yang diajukan, perancangan UML, rancangan basis data, dan perancangan antarmuka.

**BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bagian ini mencakup proses implementasi, pengujian, serta analisis terhadap hasil penelitian yang diarahkan kepada sistem yang telah dikonstruksi. Tujuan ini adalah untuk memahami seberapa efektif sistem tersebut dalam menyelesaikan permasalahan saat ini dan apakah ia sesuai dengan objektif dari penelitian ini.

**BAB V: PENUTUP**

Bagian ini mengandung kesimpulan yang ditarik dari pelaksanaan penelitian ini. Penutup juga mencakup rekomendasi, yang mana rekomendasi tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penyempurnaan sistem di masa mendatang.

# **BAB II LANDASAN TEORI**

1. **Data Konsumen**

Data konsumen adalah informasi yang di terima saat konsumen berinteraksi dengan media bisnis. Media ini dapat berupa situs web, aplikasi seluler, halaman media sosial, halaman survei, kampanye, dan versi online atau offline lainnya adari upaya pemasaran bisnis [3].

Data konsumen penting karena memungkinkan bisnis untuk mengoptimalkan platform melalui pemahaman berbagai aspek interaksi konsumen. Dengan menggunakan data konsumen, bisnis tidak hanya adapat merampingkan situs web yang mereka miliki dan tunjukkan kepada konsumen, tetapi mereka juga dapat mengoptimalkan iklan dan saran produk untuk konsumen tertentu menggunakan data mereka.

Data konsumen yang berjumlah besar biasanya aterdapat di toko online. Data konsumen di toko online dapat mencakup berbagai jenis informasi yang dikumpulkan dari interaksi konsumen dengan platform toko online seperti Data Informasi pribadi, Data transaksi, Data Produk dan Data Prilaku.

1. **Algoritma**

Algoritma adalah urutan instruksi atau aturan yang sistematis, terstruktur, dan terdefinisi dengan baik untuk menyelesaikan sebuah masalah atau tugas secara efektif dan efisien. Algoritma digunakan dalam berbagai bidang, termasuk matematika, ilmu komputer, teknologi informasi, fisika, dan banyak lagi [4].

Algoritma sering digunakan dalam pemrograman komputer sebagai panduan untuk menyelesaikan suatu tugas atau masalah tertentu. Algoritma dapat ditulis dalam bahasa yang mudah dimengerti oleh manusia, yang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa yang dimengerti oleh komputer, seperti bahasa pemrograman.

Algoritma biasanya amemiliki tujuan tertentu dan dapat digunakan untuk menyelesaikan berbagai masalah, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks. Beberapa contoh masalah yang dapat diselesaikan dengan algoritma adalah sorting (pengurutan) data, pencarian data, enkripsi data, dan optimisasi pemrosesan data.

1. **Algoritma *String Matching***

Algoritma *string matching* adalah algoritma untuk mencari keberadaan sebuah pola atau substring dalam sebuah string. Pola atau substring tersebut dapat berupa satu karakter atau beberapa karakter yang harus ditemukan dalam sebuah string.

Algoritma string matching sangat umum digunakan dalam pengembangan perangkat lunak, seperti dalam aplikasi pencarian atau manipulasi string. Contoh penggunaan algoritma string matching adalah ketika kita ingin mencari sebuah kata tertentu dalam sebuah teks [5].

1. **Algoritma *Naive String Matching***

Naive string matching adalah salah satu algoritma string matching yang paling sederhana dan mudah dipahami. Algoritma naive string matching membandingkan setiap karakter dari sebuah pola dengan setiap karakter di dalam sebuah string. Algoritma ini memulai dengan menempatkan pola di awal string dan kemudian membandingkan karakter demi karakter. Jika karakter-karakter tidak cocok, maka pola dipindahkan satu karakter ke kanan dan proses pencocokan kembali dilakukan [6].

Algoritma naive string matching memiliki kompleksitas waktu sebesar O(mn), di mana m adalah panjang pola dan n adalah panjang string. Algoritma ini bekerja dengan baik pada string yang relatif pendek dan pola yang singkat.

1. **Algoritma *Knuth Morris Pratt***

Algoritma Knuth-Morris-Pratt (KMP) adalah metode efisien yang digunakan dalam teknik pencarian string dalam komputasi. Dikembangkan oleh Donald Knuth, Vaughan Pratt, dan James H. Morris pada tahun 1977, teknik ini mengeliminasi kebutuhan untuk mundur ke titik awal dalam string yang dicari, sehingga meningkatkan efisiensi pencarian secara signifikan.

Dalam konteks pencarian string, algoritma konvensional sering menghadapi kendala berupa berulang kali mengulang proses pencarian dari awal string setelah setiap kesalahan yang ditemukan. Ini menghasilkan efisiensi yang rendah. Algoritma KMP, sebaliknya, memindahkan titik pencarian maju setelah setiap kesalahan, sehingga mengurangi repetisi.

Algoritma KMP mengandalkan teknik bernama "preprocessing". Dalam tahap ini, algoritma membangun "fungsi pinggiran" (Border Function) dari string yang dicari, yang digunakan untuk menentukan sejauh mana kursor harus digeser jika ada ketidakcocokan.

Berikut adalah langkah-langkah operasional algoritma KMP:

1. Mulai dari kiri, bandingkan setiap karakter string yang dicari dengan string yang sedang dikombinasikan.
2. Jika ada ketidakcocokan:
   * Lihat tabel lompatan untuk karakter yang tidak cocok.
   * Geser string yang dicari sejauh yang ditentukan oleh tabel, atau geser ke kanan jika tidak ada entri di tabel.
3. Ulangi proses ini sampai string yang dicari dipindahkan sepenuhnya amelalui string yang sedang dikombinasikan. [7].
4. **Algoritma *Boyer Moore***

Algoritma Boyer-Moore diciptakan oleh Bob Boyer dan J. Strother Moore pada tahun 1977. Algoritma ini mencocokkan string mulai dari akhir string kunci, bergerak menuju awalnya. Bila terdapat variasi antara karakter akhir string kunci dan string yang dicocokkan, maka setiap karakter dalam potongan string yang dicocokkan diperiksa satu demi satu. Langkah ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah terdapat karakter dalam potongan string tersebut yang identik dengan karakter dalam string kunci.

Jika ada kemiripan, maka string kunci akan diatur ulang sedemikian rupa sehingga memposisikan karakter yang sama secara seimbang, kemudian proses pencocokan karakter terakhir string kunci dijalankan kembali. Sementara itu, jika tidak ada karakter yang cocok, maka semua karakter string kunci akan di-shift ke arah kanan sepanjang m karakter, di mana m adalah jumlah karakter dalam string kunci. [8].

### **Mekanisme umum alogitma Boyer Moore**

Dalam penggunaan algoritma boyer moore secara umum terdiri dari dua teknik yang harus dilakukan yaitu:

**The looking-glass technique**

Teknik cermin (looking glass technique) diaplikasikan untuk menguji kesesuaian pola P terhadap teks T, dengan memulai pemeriksaan dari index paling akhir pada P. Proses inspeksi terhadap T tetap berasal dari permulaan, sehingga dalam situasi ini, index I akan dimulai pada nilai m - 1.

Contoh :

A green and blue squares with white text

Description automatically generated

Gambar 2. 1 The looking-glass technique

Dalam gambar diatas index **i** dimulai dari karakter **N** di Teks dan index **j** dimulai dari karakter **H** di Pattern.

**The character-jump technique**

Character jump technique merupakan Teknik Ketika terjadi mismatch antara (P[j] != T[i] dengan pada saat itu T[i] = x) maka algoritma ini akan melakukan lompatan atau pergeseran pada posisi tertentu. Untuk menentukan posisi lompatan ini terdapat 3 kasus yang mungkin terjadi yaitu diantaranya ayaitu:

1. **Kasus 1**

Dalam kasus ini mismatch terjadi pada T[i] dan P[j] dan karakter apada T[i] yaitu x, kemudian jika terdapat karakter x di P dengan posisi index yang lebih kecil dari j, kemudian geser P ke kanan agar posisi x di T[i] sejajar dengan posisi kemunculan terakhir/Last Occurrence(LO) x di P.

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Gambar 2. 2 Kasus 1 - The character-jump technique

Pada pemeriksaan selanjutnya, index j selalu dimulai pada posisi index terakhir (m-1) yang di geser adalah posisi index i dengan nilai i yang baru i = i + (m-1) – LO = i+m-(lo+1). Pada contoh gambar diatas i yang baru adalah = i + (4-1)-0=i+3.

1. **Kasus 2**

Dalam kasus ini mismatch terjadi pada T[i] dan P[j] dan karakter apada T[i] adalah x, kemudian jika terdapat karakter x di P tapi pada posisi index yang lebih besar daripada j. geser P satu karakter ke kanan agar posisi index terakhir P sejajar dengan posisi akhir T sebelumnya a+ 1.

A diagram of a computer

Description automatically generated

Gambar 2. 3 Kasus 2 - The character-jump technique

Pemeriksaan index berikutnya atetap dimulai dari Pattern j = m-1 kemudian yang digesera adalah nilai i yang baru adalah i = i + m – j, pada kasus dalam gambar diatas i yang baru adalah i = i + 4 – 1 = i + 3.

1. **Kasus 3**

Pada kasus ini mismatch terjadi pada T[i] dan P[j] dan karakter apada T[i] adalah x, kemudian jika tidak ditemukan karakter x pada P maka geser P agar posisi index pertama P sejajar dengan index i + 1.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Gambar 2. 4 Kasus 3 - The character-jump technique

Pemeriksaan index berikutnya atetap dimulai dari index terakhir Pattern j = m-1, kemudian yang digeser adalah nilai i yang baru adalah i = i + m. Pada kasus ini i yang baru adalah i = i + 4.

### **Fungsi Last Occurrence**

Fungsi last occurrence digunakan sebagai pre-procesing dalam algoritma ini. Ketiga kasus *The character Jump* memerlukan informasi mengenai di mana karakter pada Teks yang mismatch tersebut kemunculan terakhir karakternya apada Pattern.

Informasi ini dapat diproses saat Pattern sudah diketahui, fungsi ini bertugas untuk menentukan posisi kemunculan terakhir semua karakter pada Teks (T) di dalam Pattern (P). Jika karakter Teks tidak pernah muncul di Pattern maka nilai nya aadalah -1. Dibawah merupakan contoh dari fungsi Last occurrence L(x).

Variasi karakter pada T:A={a,b,c,d}

A group of black letters

Description automatically generated

L(a) = 4 -> Last occurrence karakter a pada P ada di index 4

L(b) = 3 -> Last occurrence karakter b pada P ada di index 3

L(c) = 5 -> Last occurrence karakter c pada P ada di index 5

L(d) = -1 -> Last occurrence karakter d tidak muncul

A group of numbers in a grid

Description automatically generatedSemua parameter dari Fungsi L(x) adalah semua karakter pada T. Kemudian Semua nilai disimpan dalam tabel atau larik

1. **Algoritma *Rabin Karp***

Algoritma Rabin-Karp mewakili teknik lanjutan dalam domain pencocokan string. Dikembangkan oleh Michael O. Rabin dan Richard M. Karp, algoritma ini memberikan inovasi substansial dalam domain pencocokan string melalui pendekatan berfokus pada hashing.

Hashing dalam konsep Rabin-Karp sangat berbeda dengan strategi hashing tradisional. Hashing di sini diaplikasikan untuk masing-masing substring dalam teks yang dicocokkan. Teknik berfokus pada pembuatan 'nilai hash' yang khusus dari string kunci dan substring yang dicocokkan dalam teks.

Eksekusi algoritma Rabin-Karp melibatkan pembandingan nilai hash string kunci dengan nilai hash dari masing-masing substring dalam teks. Apabila terdapat kecocokan nilai hash, algoritma akan melanjutkan ke tahap selanjutnya ayaitu pencocokan karakter demi karakter.

Keunggulan utama dari algoritma Rabin-Karp adalah efisiensi operasional. Algoritma ini secara kasar mencapai kompleksitas waktu O(n+m) dalam kasus rata-rata, di mana n dan m merujuk pada panjang teks dan string kunci secara berturut-turut. Namun, algoritma Rabin-Karp juga memiliki keterbatasan, yakni dalam kasus terburuk, algoritma ini dapat memiliki kompleksitas waktu sebesar O(nm) [9].

1. **SQL Query Like**

*SQL Query Like* adalah sebuah pernyataan (statement) yang digunakan dalam bahasa SQL untuk melakukan pencarian data yang cocok dengan pola tertentu pada sebuah tabel atau database. Dalam *SQL Query Like*, kita dapat menggunakan wildcard characters atau karakter joker seperti % (untuk merepresentasikan nol atau lebih karakter) dan \_ (untuk merepresentasikan satu karakter) untuk mencari data yang cocok dengan pola yang diinginkan [10].

Contohnya, kita dapat menggunakan pernyataan *SQL Query Like* untuk mencari semua data yang memiliki kata "apple" pada nama buah, seperti:

SELECT \* FROM fruits WHERE name LIKE '%apple%';

Pernyataan ini akan mengembalikan semua data pada tabel "fruits" yang memiliki kata "apple" pada kolom "name".

1. **UML (Unified Modelling Language)**

Untuk merancang sistem yang berorientasi objek, dibutuhkan suatu metode pemodelan secara visual, metode ini dinamakan Bahasa Pemodelan Terpadu (UML). UML adalah standar bahasa untuk pendokumentasian, perancangan, dan visualisasi.

Tujuan dibuatnya aUML adalah agar mempermudah dalam mengembangkan suatu perangkat lunak. Selain itu UML juga diharapkan dapat mempermudah semua kebutuhan pengguna dengan tepat, lengkap dan efektif. merancang dan juga memodelkan sistem secara matang akan menghasilkan sistem yang baik. UML penting sekali bagi para pengembang sistem karena UML akan menjadi jembatan untuk menerjemahkan antara pengembang sistem dengan pengguna [11] Beberapa macam UML yang ada antara lain:

### ***Use Case* Diagram**

Use case diagram adalah diagram UML (Unified Modeling Language) yang digunakan dalam rekayasa perangkat lunak untuk menggambarkan interaksi antara sistem atau aplikasi dengan pengguna atau aktor-aktor lain yang terkait. Use case diagram dapat digunakan untuk menggambarkan berbagai skenario penggunaan (use case) dari sebuah sistem atau aplikasi, sehingga dapat membantu dalam memahami kebutuhan fungsional dari sistem atau aplikasi tersebut.

Dalam use case diagram, setiap use case direpresentasikan sebagai oval dan setiap aktor direpresentasikan sebagai kotak. Garis yang menghubungkan use case dan aktor menunjukkan interaksi antara mereka. Use case diagram dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan memvisualisasikan aktor-aktor yang terlibat dalam sebuah sistem atau aplikasi, serta skenario-skenario penggunaan yang dapat terjadi.

Use case diagram juga dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan memperjelas persyaratan sistem atau aplikasi dengan menggambarkan interaksi antara sistem atau aplikasi dan pengguna atau aktor-aktor lain yang terkait. Use case diagram sering digunakan sebagai langkah awal dalam proses pengembangan perangkat lunak, dan dapat digunakan sebagai alat komunikasi yang efektif antara pengembang perangkat lunak, klien, dan pemangku kepentingan lainnya. [12].



Gambar 1. 2 Contoh Use Case Diagram

### ***Activity Diagram***

Activity diagram adalah jenis diagram UML (Unified Modeling Language) yang digunakan untuk menggambarkan alur aktivitas atau tindakan dalam sebuah proses bisnis atau sistem. Diagram ini memperlihatkan urutan tindakan yang terjadi dalam sebuah proses atau sistem dan kondisi yang terjadi pada setiap langkah. Activity diagram sangat berguna dalam menggambarkan aliran kerja sistem, urutan aktivitas yang terjadi, serta pengambilan keputusan dalam suatu proses.

Pada activity diagram, aktivitas direpresentasikan oleh persegi panjang dengan nama aktivitas di dalamnya. Tindakan sederhana dapat direpresentasikan oleh lingkaran kecil di dalam aktivitas. Keputusan direpresentasikan oleh berlian dan memiliki beberapa jalur keluar. Sedangkan fork digunakan untuk merepresentasikan percabangan dalam sebuah proses.

Activity diagram sangat berguna dalam menggambarkan aktivitas dan tindakan dalam sebuah proses, menggambarkan kondisi yang mungkin terjadi, dan menggambarkan percabangan dalam suatu proses. Diagram ini dapat membantu pengembang perangkat lunak untuk memahami alur kerja dalam sistem, mengidentifikasi masalah dan perbaikan dalam alur kerja, serta merancang sistem yang lebih efisien dan efektif. Activity diagram sering digunakan dalam analisis dan perancangan sistem, dan dapat digunakan sebagai alat komunikasi yang efektif antara pengembang perangkat lunak, klien, dan pemangku kepentingan lainnya.



Gambar 2. 5 Contoh Activity Diagram

### ***Sequence Diagram***

Sequence diagram adalah jenis diagram UML (Unified Modeling Language) yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara objek dalam sebuah sistem. Diagram ini memperlihatkan urutan pemanggilan metode antara objek, serta urutan pesan yang dikirimkan antara objek dalam sebuah skenario. Sequence diagram sangat berguna dalam memodelkan interaksi antara objek dalam sistem dan memperlihatkan urutan pemanggilan metode yang terjadi.

Pada sequence diagram, objek direpresentasikan oleh sebuah kotak vertikal, dengan nama objek di bagian atas. Urutan pemanggilan metode antara objek direpresentasikan oleh panah horizontal, dengan tanda kurung kurawal di atasnya auntuk menunjukkan nama metode. Pesan yang dikirim antara objek direpresentasikan oleh panah vertikal dengan tanda kurung kurawal di atasnya auntuk menunjukkan nama pesan.

Sequence diagram berguna dalam menggambarkan interaksi antara objek dalam sebuah sistem, serta memperlihatkan urutan pemanggilan metode yang terjadi. Diagram ini dapat membantu pengembang perangkat lunak untuk memahami bagaimana objek dalam sistem saling berinteraksi, mengidentifikasi masalah dan perbaikan dalam interaksi antara objek, serta merancang sistem yang lebih efisien dan efektif. Sequence diagram sering digunakan dalam analisis dan perancangan sistem, dan dapat digunakan sebagai alat komunikasi yang efektif antara pengembang perangkat lunak, klien, dan pemangku kepentingan lainnya. [12].



Gambar 2. 6 Contoh Sequence Diagram

### ***Class Diagram***

Class diagram adalah jenis diagram UML (Unified Modeling Language) yang digunakan untuk memodelkan struktur kelas atau objek dalam sebuah sistem. Diagram ini memperlihatkan kelas-kelas dalam sistem, serta hubungan antara kelas-kelas tersebut. Class diagram sangat berguna dalam memodelkan struktur kelas dalam sistem dan memperlihatkan hubungan antara kelas-kelas tersebut.

Pada class diagram, kelas direpresentasikan oleh sebuah persegi panjang, dengan nama kelas di dalamnya. Atribut kelas direpresentasikan oleh nama atribut di dalam kelas, sedangkan metode kelas direpresentasikan oleh nama metode di dalam kelas. Hubungan antara kelas direpresentasikan oleh panah yang mengarah dari kelas yang satu ke kelas yang lain [12].



Gambar 2. 7 Contoh Class Diagram

1. **PHP (PHP: Hypertext Preprocessor)**

PHP adalah singkatan dari "Hypertext Preprocessor". Sejarahnya abermula pada tahun 1994, ketika Rasmus Lerdorf menciptakannya auntuk mengelola statistik pribadi pada laman web-nya. Seiring perkembangan, PHP telah menjelma menjadi bahasa skrip server-side yang populer untuk pengembangan web.

PHP adalah bahasa pemrograman berbasis skrip yang ditafsirkan pada saat runtime, berarti kode PHP dievaluasi dan dijalankan di server, bukan di sisi klien. Salah satu keunikan PHP adalah bahwa kode dapat ditanamkan langsung ke dalam HTML, yang memungkinkan integrasi yang mulus antara back-end dan front-end pada aplikasi web.

Selanjutnya, PHP mendukung pemrograman berorientasi objek (OOP), memungkinkan pengembang untuk mengorganisir kode dalam bentuk kelas, objek, dan metode. Fitur ini membantu meningkatkan modularitas dan keterbacaan kode, serta memfasilitasi pemrograman skala besar.

Hingga sekarang, PHP tetap menjadi salah satu bahasa pemrograman dominan dalam bidang pengembangan web, yang dikagumi karena fleksibilitas dan kemudahannya adalam mengintegrasikan dengan HTML. Meski demikian, seperti bahasa pemrograman lainnya, PHP memiliki kekuatan dan kelemahan tersendiri, dan keefektifan penggunaannya abergantung pada konteks spesifik proyek atau aplikasi.

1. **Basis Data (MYSQL)**

MySQL dikembangkan oleh Swedish MySQL AB mereka, yang kemudian diakuisisi oleh Oracle. Pasca akuisisi, beberapa pengembang dari MySQL memutuskan untuk mencabangkan MySQL dan menciptakan MariaDB, melahirkan server basis data relasional alternatif yang mengutamakan komunitas dan pengembangan dengan sumber terbuka.

MariaDB adalah sebuah sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang berfungsi untuk menyimpan, menyalurkan, dan mengelola data dalam struktur tabel. MariaDB bertujuan untuk menjaga kompatibilitas penurunan dengan MySQL, memastikan bahwa aplikasi dan perangkat lunak yang ditulis untuk MySQL tetap berjalan dengan baik di MariaDB.

Pada dasarnya, basis data MariaDB menyimpan data dalam tabel relasional, yang diorganisir dalam kolom dan baris. Karakteristik utama yang membedakan MariaDB dari MySQL termasuk paket tambahan berorientasi keamanan, peningkatan kemampuan baru, serta teknologi penyimpanan yang diperkenalkan oleh komunitas pengembang.

Salah satu kekuatan utama MariaDB terletak pada skalabilitasnya. MariaDB memiliki kemampuan untuk menangani basis data dalam berbagai ukuran, membentuk jalan yang layak diteroka bagi organisasi yang menangani pengelolaan data dalam skala besar.

Meskipun MariaDB merupakan turunan dari MySQL, namun fitur dan optimalisasi baru yang ditawarkan dapat mempengaruhi pilihan antara kedua sistem tersebut. Oleh karenanya, MariaDB telah meraih kepercayaan dan adopsi luas dalam industri, berkat pendekatannya aterhadap kompatibilitas, sumber terbuka, dan partisipasi komunitas.

# **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

1. **Sistem Berjalan**

Salah satu ametode aumum ayang digunakan dalam pencarian data adalah menggunakan query dengan operator LIKE. Operator LIKE memungkinkan pencarian data berdasarkan pola string tertentu dalam kolom yang ditentukan.

Dalam SQL ketika kita ingin mencari data yang cocok dengan pola tertentu, kita dapat menggunakan pernyataan SELECT dengan klausa WHERE yang mengandung operator LIKE. Operator ini memungkinkan kita untuk mencocokkan pola string dengan data yang ada. Terdapat beberapa algoritma yang bisa digunakan untuk ini mencocokkan pola string yaitu algoritma *Naive String Matching, Boyer-Moore, Knuth Morris Pratt* dan *Rabin-Karp*.

Dalam penelitiana ini akan dibuat sistema yang digunakan untuk melakukan pengujiana perbandingan string matchinga dengan menggunakan algoritma *Naive String*a *Matching, Boyer-Moore*a*, Knuth*a *Morris Pratt Rabin-Karp*adan *SQL Query Like* untuk melihat performa dari algoritma tersebut.

A diagram of a web server

Description automatically generated

Gambar 3. 1 Pencarian Data Menggunakan MySQL Dengan PHP

1. **Sistem yang diusulkan**

Sistem yang akan dibuat bertujuan untuk membandingkan performansi berbagai metode string matching yang digunakan dalam pencarian data konsumen dalam basis data. Metode yang akan dibandingkan termasuk *Naive String Matching*a*, Boyer-Moore, Knuth*a *Morris Pratt Rabin-Karp*a, dan SQL Query LIKE. Berikut merupakan flowchart dari sistem yang diusulkan dalam penelitian ini.

A diagram of a web server

Description automatically generated

Gambar 3. 2 Sistem yang diusulkan.

Dalam gambar diatas bisa dilihat algoritma string matching dilakukan di bahasa pemrograman PHP.

* + 1. **Data Penelitian**

Sumbera data yanga digunakana dalam penelitiana ini diambil dari Kaggle. Kaggle merupakan platform yang menyediakan akses ke ribuan dataset yang dikumpulkan dari berbagai sumber, termasuk sumber publik, organisasi, dan individu yang ingin berbagi data mereka. Dataset yang diperoleh dari Kaggle umumnya adilengkapi dengan deskripsi, atribut, dan metadatanya, yang memberikan pemahaman awal terhadap data yang digunakan.

Data konsumen yang terdiri dari id, nama, email, alamat, nomor telepon dan jenis kelamin dengan jumlah data 250.000 dan dipecah menjadi 25 tabel dengan skenario 10.000 per tabel yaitu 10.000, 20.000, 30.000, 40.000 sampai 250.000. Hal ini bertujuan untuk melihat bagaimana performansi dari algoritma dengan jumlah data yang berbeda. Dibawah merupakan contoh data yang digunakan.

Tabel 3. 1 Daftar beberapa data konsumen yang akan digunakan.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **id** | **Name** | **email** | **address** | **phone** | **gender** |
| 1 | Ms. Aliyah Runolfsdottir | evan780@example.com | 9195 Schoen Lodge Apt. 690 Bechtelarland, MA 23828 | 580-739-6844 | female |
| 2 | Theron Sanford | aidan.rutherford1@example.com | 8722 Reichert Ramp Laronton, CT 00628 | 1-203-689-8215 | male |
| 3 | Jaunita Brown | daryl.blanda2@example.com | 397 Feeney Shores Apt. 368 Port Daveland, ID 31389-6584 | 1.831E+10 | female |
| … | … | … | … | … | … |
| 250  000 | Courtney Brakus | hahn.bernardo249999@example.com | 63453 Luz Motorway O'Reillyland, SC 79560 | 1-559-352-4733 | female |

* + 1. **Data Preprocesing**

Dari 5 metode string matching dalam penelitian ini hanya aterdapat 3 metode algoritma yang menggunakan data preprocessing yaitu:

* + 1. **Algoritma Knut Morris Pratt**

Dalam algoritma ini, terdapat tahap preprocessing yang melibatkan perhitungan Failure Function atau Border Function terlebih dahulu. Fungsi pinggiran ini bertugas untuk mengaudit pola demi menemukan kesesuaian awalan dari pola tersebut dengan pola itu sendiri. Misalnya, jika memiliki pola "acabaca," dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Border Function

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| j | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| P[j] | a | c | a | b | a | c | a |
| K | - | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| b(k) | - | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 3 |

* + 1. **Algoritma Boyer More**

Fungsi last occurrence sebagai data preprocessing untuk amenentukana posisia kemunculana terakhir semua karakter pada Teks (T) di dalam Pattern (P). Contoh apabila kita mempunyai teks “abacaabadcabacabaabb” dan pattern yang ingin dicari “abacab”. Pertama kita harus menjalankan fungsi last occurrence dibawah ini.

Variasi karakter pada T:A={a,b,c,d}

A group of black letters

Description automatically generated

L(a) = 4 -> Last Occurrence karakter aa pada Pa ada di index 4

L(b) = 3 -> Last Occurrence karakter ba pada Pa ada di index 3

L(c) = 5 -> Last Occurrence karakter ca pada Pa ada di index 5

L(d) = -1 -> Last Occurrence karakter da tidak muncul

A group of numbers in a grid

Description automatically generatedSemua parameter dari Fungsi L(x) adalah semua karakter pada Ta. Kemudian Semua nilai disimpan dalam tabel atau larik.

* + 1. **Algoritma Rabin Karp**

Fungsi hash untuk pattern terlebih dahulu sebelum membandingkannya adengan beberapa karakter di Teks.Contoh apabila kita mempunyai teks “ISEPLUTPINUR” dan pattern yang ingin dicari “PIN”. Pertama kita harus menjalankan fungsi hashing untuk pattern yang akan dicari.

Sebagai contoh dari pattern “PIN” dimasukan kedalam fungsi hash dan menghasilkan nilai “a8”. Berikut merupakan Langkah-langkah untuk melakukan algoritma String Matching Rabin Karp.

**3.2.3 Metode penelitian**

Algoritma yanga akan digunakana untuk string matchinga dalam penelitiana ini yaitu Naivea String Matching, Boyer-Moorea, Knutha Morris Pratta, Rabin-Karp dan *SQL Query Like*a untuk data yang digunakan di database SQL.

* + - 1. **Algoritma Naive String Matching**

Algoritma naive string matching memiliki kompleksitas waktu sebesar O(m\*(n-m)), di mana m adalah panjanga pola dan n adalah panajang teks atau string. Algoaritma ini bekerja dengan baik pada string yang relatif pendek dan pola yang singkat.

Berikut adalah pseudocode algoritma naive astring matching:

**NAIVE-STRING-MATCHING (T, P)**

* + 1. n ← lengtha [T]
    2. ma ← lengtha [P]
    3. for i ← 0 toa n -m
    4. do if Pa [1am] = T [i + 1....i + m]
    5. thena returna i

Pseudocode di atas menjelaskan bagaimana algoritma naive string matching mencari keberadaan sebuah pola P dalam sebuah string T. Algoritma ini membandingkan setiap m karakter dalam P dengan setiap m karakter di T. Jika ada kecocokan, algoritma akan mencetak pesan bahwa pola ditemukan dengan pergeseran (shift) tertentu.

Contoh pencarian menggunakan algoritma *Naive String Matching*:

Teks = PLANINGANDANALYASIS

Pattern = AND

* **Langkah 1**: Indeks i = 0 dan j = 0, karena terjadi ketidakcocokan maka i ditambah 1.

A picture containing text, screenshot, font, line

Description automatically generated

Gambar 3. 3 Langkah 1 contoh algoritma naive string matching

* **Langkah 2**: Pada langkah ini kembali terjadi ketidakcocokan atau *mismatch* maka index i ditambah 1.

A screenshot of a computer

Description automatically generated with low confidence

Gambar 3. 4 Langkah 2 contoh algoritma naive string matching

* **Langkah 3**: Pada langkah ini terjadi kecocokan maka index j ditambah 1 dan dicocokan ke depan sampai terjadi *mismatch* di index j ke 2 kemudian index I ditambah 1 dan j jadi 0 kembali.

A picture containing text, font, screenshot, line

Description automatically generated

Gambar 3. 5 Langkah 3 contoh algoritma naive string matching

* **Langkah 4**: Pada Langkah ini terjadi *mismatch* maka index i ditambah 1.

A picture containing text, font, screenshot, number

Description automatically generated

Gambar 3. 6 Langkah 4 contoh algoritma naive string matching

* **Langkah 5**: Pada Langkah ini terjadi *mismatch* maka index i ditambah 1.

A picture containing text, font, screenshot, line

Description automatically generated

Gambar 3. 7 Langkah 5 contoh algoritma naive string matching

* **Langkah 6**: Pada Langkah ini terjadi *match* kemudian di periksa sampai panjang m, kemudian semuanya amatch dan diambil index ke 7 sebagai hasil.

A screenshot of a computer

Description automatically generated with low confidence

Gambar 3. 8 Langkah 6 contoh algoritma naive string matching

* + - 1. **Algoritma Knuth Morris Pratt**

Dalama algoritma KMPa, terdapat suatu fungsi yanga disebut *Border Function* atau Failure Function KMP, yang biasa dikenal sebagai fungsi pinggiran KMP. Fungsi pinggiran ini bertugas untuk mengaudit pola dengan tujuan menemukan kesesuaian awalan dari pola itu sendiri dengan pola yang sama. b(k) melambangkan fungsi pinggiran adimana ukurana maksimum adari awalan pola P[0..k] yang juga merupakan akhiran dari pola P[1..k], di mana k menjadi posisi sebelum insiden ketidaksesuaian yaitu j-1, di mana j adalah posisi di mana terjadi ketidaksesuaian.

Contoh aapabila kita amempunyai sebuaha *pattern* “acabaca”, dapat didefinisikan sebagai berikut:

Tabel 3 1 Tabel pattern “acabaca” algoritma KMP

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| j | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| P[j] | a | c | a | b | a | c | a |
| K | - | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Perhitungan fungsi pinggiran dimulaia daria j=0, yaitu ketika k tidak dapat didefinisikan maka nilai fungsi pinggiran juga tidak dapat definisikan.

Selanjutnya afungsi pinggirana pada j=1, kemudiana k = 0. Prefix dari *pattern* adalah P[0..0] yaitu “a”. *Suffix* daria *pattern* adalah [1..1] yaitu “b”. Karena *suffix* tidak samaa dengan *prefix*, maka nilai fungsia pinggiran adalah 0 atau b(0) = 0.

Selanjutnya afungsia pinggiran pada j=2, kemudian k=1. *Prefix* dari *pattern* adalah P[0..1] yaitu “a”, dan “ac”. *Suffix* dari *pattern* adalah P[1..2] yaitu “a”, dan “ca”. Karena terdapat akesamaan pada *prefix* dan *suffix* yang aberpanjang 1 yaitu “a”, maka nilai fungsi pinggiran adalah 1 atau b(1) = 1.

Selanjutnya afungsi pinggirana pada j=3, kemudian k=2. *Prefix* dari *pattern* adalah P[0..2] yaitu “a”, “ac”, dan “aca”. Suffix dari pattern adalah P[1..3] yaitu “b”, “ba”, dan “cab”. Karena *suffix* tidak terdapat kesamaan *prefix*, maka nilai fungsi pinggiran adalah 2 atau b(2) = 0.

Selanjutnya afungsi pinggiran pada j=4, kemudian k=3. *Prefix* dari *pattern* adalah P[0..4] yaitu “a”, “ac”, “aca” dan “acab”. Suffix dari pattern adalah P[1..3] yaitu ”a”, “ba”, “aba” dan “caba”. Karena terdapat kesamaan pada *prefix* dan *suffix* yang berpanjang 1 yaitu “a”, maka nilai fungsi pinggiran adalah 4 atau b(4) = 1.

Selanjutnya afungsi pinggiran pada j=5, kemudian k=4. *Prefix* dari *pattern* adalah P[0..5] yaitu “a”, “ac”, “aca”, “acab” dan “acaba”. Suffix dari pattern adalah P[1..4] yaitu “c”, “ac”, “bac”, “abac” dan “cabac”. Karena terdapat kesamaan pada *prefix* dan *suffix* yang berpanjang a2 yaitu “ac”, maka nilai fungsi pinggiran adalah 5 atau b(5) = 2.

Selanjutnya afungsi apinggiran pada j=6, kemudian k=5. *Prefix* dari *pattern* adalah P[0..6] yaitu “a”, “ac”, “aca”, “acab”, “acaba” dan “acabac”. Suffix dari pattern adalah P[1..5] yaitu “a”, “ca”, “aca”, “baca”, “abaca” dan “cabaca”. Karena terdapat kesamaan pada *prefix* dan *suffix* yang berpanjang 3 yaitu “aca”, maka nilai fungsi pinggiran adalah 6 atau b(6) = 3.

Dengan itu, bisa didefinisikan fungsi pembatas dari string “acabaca” adalah sebagai berikut:

Tabel 3 2 Tabel fungsi pattern “acabaca” algoritma KMP

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| j | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| P[j] | a | c | a | b | a | c | a |
| K | - | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| b(k) | - | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 3 |

Algoritma KMP mengimplementasikan pergeseran berdasarkan fungsi pinggiran yang telah ditetapkan pada pola. Kondisi-kondisi yang diperlukan untuk hal ini meliputi:

1. Ketika karakter P[j] terjadi ketidakcocokan yaitu P[j]!=T[i], dan k=j-1, maka nilai j menjadi b(k)
2. Ketika karakter P[j] terjadi kecocokan yaitu P[j]=T[i], maka nilai i menjadi i+1, dan nilai j menjadi j+1

Contoh pergeseran pada algoritma Knuth Morris Pratt dengan pattern P “acabaca” dan teks T “abacaabacabacababa” sebagai berikut:

Tabel 3 3 Tabel Teks "abacaabacabacababa" Algoritma KMP

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| i | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| T[j] | a | b | a | c | a | a | b | a | c | a | b | a | c | a | b | a | b | a |

* **Langkah 1**: Pencocokan stringa dimulaia dari i=0 dan j=0, dimanaa ketika i=0 dan j=0 terjadi kecocokan, asehingga nilai ia dan j masing-amasing bertambah 1. Ketika i=1 dan j=1 terjadi kecocokan kembali sehingga i dan j masing-masing bertambah 1. Kemudian terjadi ketidakcocokan pada i=1 dan j=1 dimana T[i] = “b” dan P[j] = “c”. Karena terjadi ketidakcocokan maka pattern harus di geser sesuai dengan tabel fungsi pembatasa ketika j=1 yaitu 0, sehingga mengulangi pengecekan pada i=1 dan j=0.

A picture containing text, font, line, number

Description automatically generated

Gambar 3. 9 Langkah 1 contoh algoritma KMP

* **Langkah 2**: Kemudian pada pengecekan selanjutnya aterjadi ketidakcocokan dimana T[i] = ”b” dan P[j] = “a”. karena j=0 maka nilai i menjadi i+1 dan nilai j menjadi j=0 karena pada fungsi pembatas jika j=0 nilai nya atidak terdefinisikan.

A picture containing text, font, line, number

Description automatically generated

Gambar 3. 10 Langkah 2 contoh algoritma KMP

* **Langkah 3**: Pengecekana selanjutnyaa terjadia Ketika i=5 dan j=3 dimana terjadi ketidakcocokan sehingga terjadi pergeseran Kembali. Fungsi pembatas Ketika j=3 yaitu b(2)=0.

A picture containing text, font, line, number

Description automatically generated

Gambar 3. 11 Langkah 3 contoh algoritma KMP

* **Langkah 4**: Pengecekan selanjutnya aterjadi Ketika i=6 dan j=1 dimana terjadi ketidakcocokan sehingga terjadi pergeseran Kembali. Fungsi pembatas Ketika j=1 yaitu b(0)=0.

A picture containing text, line, font, screenshot

Description automatically generated

Gambar 3. 12 Langkah 4 contoh algoritma KMP

* **Langkah 5**: Pengecekan selanjutnya aterjadi Ketika i=6 dan j=0 dimana terjadi ketidakcocokan sehingga terjadi pergeseran Kembali. ketika j=0 maka i+1 karena k(-1) tidak terdefinisi.

A screenshot of a computer

Description automatically generated with low confidence

Gambar 3. 13 Langkah 5 contoh algoritma KMP

* **Langkah 6**: Pada pengecekan selanjutnya aterjadi kecocokan semua pattern. sehingga terdapat sebuah pattern “acabaca” pada string/teks “abacaabacabacababa”.

A picture containing text, font, line, number

Description automatically generated

Gambar 3. 14 Langkah 6 contoh algoritma KMP

* + - 1. **Algoritma Boyer Moore**

Dalam algoritma ini terdapat fungsi last occurrence untuk menentukan kemunculan terakhir Teks di Pattern, fungsi ini merupakan pre-procesing dari alogritma Boyer Moore. Kemudian secara umum mekanisme algoritma boyer moore menggunakan Teknik the looking glass technique dan the character jump.

Contoh apabila kita mempunyai teks “abacaabadcabacabaabb” dan pattern yang ingin dicari “abacab”. Pertama kita harus menjalankan fungsi last occurrence dibawah ini.

Variasi karakter pada T:A={a,b,c,d}

A group of black letters

Description automatically generated

L(a) = 4 -> Last Occurrence karakter a pada P ada di index 4

L(b) = 3 -> Last Occurrence karakter b pada P ada di index 3

L(c) = 5 -> Last Occurrence karakter c pada P ada di index 5

L(d) = -1 -> Last Occurrence karakter d tidak muncul

A group of numbers in a grid

Description automatically generatedSemua parameter dari Fungsi L(x) adalah semua karakter pada T. Kemudian Semua nilai disimpan dalam tabel atau larik.

Setelah diketahui last occurrence dapat dilakukan pemeriksaan teks seperti di bawah ini.

A white background with black and white text

Description automatically generated

Gambar 3. 15 Langkah 1 Contoh Algoritma Boyer Moore

Pada pemeriksaan pertama terjadi mismatch yaitu di Teks index ke 5 dengan karakter a dan jika dilihat dari tabel LO maka nilai LO dari a adalah 4 yang berarti masuk ke kasus 1 yaitu Ketika lo lebih kecil daripada index i. kemudian geser index i dengan rumus i=i+m-(lo+1), hasil yang diapat dari rumus tersebut adalah index 6.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Gambar 3. 16 Langkah 2 Contoh Algoritma Boyer Moore

Pada pemeriksaan selanjutnya aterjadi mismatch di Langkah ke 4 index ke 4 dengan karakter teks a yang nilai lo nya a4 ketika di cek ternyata nilai lo 4 sedangkan index j kurang dari index I maka ini termasuk kedalam kasus 2 yaitu dengan rumus i=i+m-j yang hasilnya adidapat index 7.

A screenshot of a math test

Description automatically generated

Gambar 3. 17 Langkah 3 Contoh Algoritma Boyer Moore

Pada pemeriksaan selanjutnya aterjadi mismatch di Langkah Ke 5 yaitu karakter a pada index ke 5 j kemudian nilai lo dari 4 kemudian karena lo kurang dari index 5 maka termasuk ke dalam kasus 1 dan hasil dari perhitungan kasus 1 adalah index 8.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Gambar 3. 18 Langkah 4 Contoh Algoritma Boyer Moore

Pada pemeriksaan selanjutnya aterjadi mismatch di index 8 yaitu karakter d kemudian di pattern tidak ada karakter d maka termasuk kasus 3 yaitu loncat dengan nilai m (panjang pattern) dengan menggunakan rumus kasus 3 maka hasil nya aadalah index ke 14.

A black and white text

Description automatically generated

Gambar 3. 19 Langkah 5 Contoh Algoritma Boyer Moore

Pada pemeriksaan selanjutnya aterjadi mismatch di index 14 yaitu karakter a kemudian nilai lo dari karakter a yaitu 4 dan kasus 1 setelah di hitung maka di dapat index ke 15.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Gambar 3. 20 Langkah 6 Contoh Algoritma Boyer Moore

Pada pemeriksaan selanjutnya asemua pemeriksaan tidak terdapat mismatch maka dalam pencarian string ini didapat nilai index ke 10 sebagai hasil dari pencarian.

* + - 1. **Algoritma Rabin Karp**

Algoritma Rabin Karp mengaplikasikan fungsi hash sebagai alat perbandingan antara string target (m) dan substring pada teks (n). Apabila kedua nilai hash ini cocok, maka perbandingan lebih lanjut akan dilakukan terhadap karakter-karakter masing-masing. Jika hasil keduanya atidak cocok, maka substring akan mengalami pergeseran ke arah kanan. Proses pergeseran ini akan terjadi sebanyak (n-m) kali. Efisiensi dalam menghitung nilai hash saat pergeseran berpengaruh terhadap kinerja algoritma ini.

Contoh apabila kita mempunyai teks “ISEPLUTPINUR” dan pattern yang ingin dicari “PIN”. Pertama kita harus menjalankan fungsi hashing untuk pattern yang akan dicari. Sebagai contoh dari pattern “PIN” dimasukan kedalam fungsi hash dan menghasilkan nilai “a8”. Berikut merupakan Langkah-langkah untuk melakukan algoritma String Matching Rabin Karp.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Gambar 3. 21 Langkah 1 Contoh Algoritma Rabin Karp

Pada Langkah pertama dalam gambar diatas algoritma ini membuat hash dari beberapa karakter Pattern yang akan dicari sesuai dengan panjang pattern yang dicari (n). Dalam kasus diatas hash dari “ISE” adalah “a1” kemudian hash pattern yang dicari adalah “a8” maka terjadi ketidak cocokan yang kemudian akan menggeser pencocokan teks 1 langkah kedepan.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Gambar 3. 22 Langkah 2 Contoh Algoritma Rabin Karp

Kemudian dalam gambar diatas algoritma ini membuat hash dari beberapa karakter Pattern yang akan dicari sesuai dengan panjang pattern yang dicari (n). Dalam kasus diatas hash dari “SEP” adalah “a2” kemudian hash pattern yang dicari adalah “a8” maka terjadi ketidak cocokan yang kemudian akan menggeser pencocokan teks 1 langkah kedepan.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Gambar 3. 23 Langkah 3 Contoh Algoritma Rabin Karp

Kemudian dalam gambar diatas algoritma ini membuat hash dari beberapa karakter Pattern yang akan dicari sesuai dengan panjang pattern yang dicari (n). Dalam kasus diatas hash dari “EPL” adalah “a3” kemudian hash pattern yang dicari adalah “a8” maka terjadi ketidak cocokan yang kemudian akan menggeser pencocokan teks 1 langkah kedepan.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Gambar 3. 24 Langkah 4 Contoh Algoritma Rabin Karp

Kemudian dalam gambar diatas algoritma ini membuat hash dari beberapa karakter Pattern yang akan dicari sesuai dengan panjang pattern yang dicari (n). Dalam kasus diatas hash dari “PLU” adalah “a4” kemudian hash pattern yang dicari adalah “a8” maka terjadi ketidak cocokan yang kemudian akan menggeser pencocokan teks 1 langkah kedepan.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Gambar 3. 25 Langkah 5 Contoh Algoritma Rabin Karp

Kemudian dalam gambar diatas algoritma ini membuat hash dari beberapa karakter Pattern yang akan dicari sesuai dengan panjang pattern yang dicari (n). Dalam kasus diatas hash dari “LUT” adalah “a4” kemudian hash pattern yang dicari adalah “a8” maka terjadi ketidak cocokan yang kemudian akan menggeser pencocokan teks 1 langkah kedepan.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Gambar 3. 26 Langkah 6 Contoh Algoritma Rabin Karp

Kemudian dalam gambar diatas algoritma ini membuat hash dari beberapa karakter Pattern yang akan dicari sesuai dengan panjang pattern yang dicari (n). Dalam kasus diatas hash dari “UTP” adalah “a5” kemudian hash pattern yang dicari adalah “a8” maka terjadi ketidak cocokan yang kemudian akan menggeser pencocokan teks 1 langkah kedepan.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Gambar 3. 27 Langkah 7 Contoh Algoritma Rabin Karp

Kemudian dalam gambar diatas algoritma ini membuat hash dari beberapa karakter Pattern yang akan dicari sesuai dengan panjang pattern yang dicari (n). Dalam kasus diatas hash dari “TPI” adalah “a7” kemudian hash pattern yang dicari adalah “a8” maka terjadi ketidak cocokan yang kemudian akan menggeser pencocokan teks 1 langkah kedepan.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Gambar 3. 28 Langkah 8 Contoh Algoritma Rabin Karp

Kemudian dalam gambar diatas algoritma ini membuat hash dari beberapa karakter Pattern yang akan dicari sesuai dengan panjang pattern yang dicari (n). Dalam kasus diatas hash dari “PIN” adalah “a8” kemudian hash pattern yang dicari adalah “a8” maka terjadi ketidak cocokan yang kemudian akan menggeser pencocokan teks 1 langkah kedepan.

* + - 1. **SQL Query Like**

Dalam penggunaan database MySQL terdapat operator Like yang dapat digunakan untuk mencari data dengan pola(pattern) tertentu pada sekumpulan data. Contoh penggunaan SQL Query Like sebagai berikut:

Terdapat Tabel Customer dengan beberapa data

Tabel 3. 3 Tabel Customer

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **id** | **Name** | **email** | **address** | **phone** | **gender** |
| 1 | Ms. Aliyah Runolfsdottir | evan780@example.com | 9195 Schoen Lodge Apt. 690 Bechtelarland, MA 23828 | 580-739-6844 | female |
| 2 | Theron Sanford | aidan.rutherford1@example.com | 8722 Reichert Ramp Laronton, CT 00628 | 1-203-689-8215 | male |
| 3 | Jaunita Brown | daryl.blanda2@example.com | 397 Feeney Shores Apt. 368 Port Daveland, ID 31389-6584 | 1.831E+10 | female |
| … | … | … | … | … | … |
| 250  000 | Courtney Brakus | hahn.bernardo249999@example.com | 63453 Luz Motorway O'Reillyland, SC 79560 | 1-559-352-4733 | female |

Dalam kasus ini untuk mencari data dengan pattern “sandf” dalam tabel diatas yaitu dengan sintaks dibawah

**select \* from customer where ‘%sandf%’**

1. **Perancangan UML**

UML yang digunakan dalam perancangan sistem ini terdiri atas perancangan *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*.

* + 1. **Use Case Diagram**

Dalam use case diagram sistem testing algoritma *string matching* terdapat aktor yaitu Pengguna yang mempunyai beberapa use case yaitu Testing Algoritma, Simpan Hasil Testing, Lihat Daftar Testing, Lihat Hasil Testing Sebelumnya, Hapus Hasil Testing Sebelumnya adan Lihat halaman tentang. Untuk gambar use case diagram sistem testing algoritma *string matching* dapat dilihat dibawah.

A diagram of a software testing process

Description automatically generated

Gambar 3. 29 Rancangan UML Use Case Diagram

* + - 1. **Sekenario Use Case Testing Algoritma**

Deskripsi mengenai Sekenario Use Case Testing Algoritma bisa di lihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 4 Sekenario use case mengelola data penyakit

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama** | Testing Algoritma | |
| **Aktor** | Pengguna | |
| **Deskripsi** | Merupakan menu untuk testing perbadingan algoritma *string matching.* | |
| **Skenario** | | |
| **Aksi Aktor** | | **Reaksi Sistem** |
| Klik Menu Testing | | Muncul tampilan halaman testing perbadingan algoritma *string matching.* Dengan input data pattern dan jumlah data yang akan di testing. |
| Mengisi formulir input data | |  |
| Klik tombol Test | | Melakukan testing dan perbadingan algoritma *string matching.* |
|  | | Menampilkan hasil dari testing dan perbadingan algoritma *string matching.* |

* + - 1. **Sekenario Use Case Simpan Hasil Testing**

Deskripsi mengenai Sekenario *Use Case* Simpan Hasil Testing bisa di lihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 5 Sekenario Usecase Lihat Daftar Hasil Testing

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama** | Simpan Hasil Testing | |
| **Aktor** | Pengguna | |
| **Deskripsi** | Merupakan menu untuk melihat daftar testing sebelumnya ayang sudah tersimpan. | |
| **Skenario** | | |
| **Aksi Aktor** | | **Reaksi Sistem** |
| Klik Menu Daftar Hasil Testing | | Muncul data daftar hasil testing sebelumnya |

* + - 1. **Sekenario Use Case Lihat Daftar Hasil Testing**

Deskripsi mengenai Sekenario Use Case Simpan Hasil Testing bisa di lihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 6 Sekenario use case Simpan hasil testing

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama** | Simpan Hasil Testing | |
| **Aktor** | Pengguna | |
| **Deskripsi** | Merupakan tombol untuk menyimpan hasil testing | |
| **Skenario** | | |
| **Aksi Aktor** | | **Reaksi Sistem** |
| Melakukan testing di halaman Testing | | Setelah Menampilkan hasil dari testing dan perbadingan algoritma *string matching.* |
| Klik tombol simpan | | Menyimpan data hasil testing sebelumnya. |
| Klik tombol Test | | Menampilkan Peringatan bahwa data berhasil disimpan. |

* + - 1. **Sekenario Use Case Hapus Hasil Testing**

Deskripsi mengenai Sekenario *Use Case* Hapus Hasil Testing bisa di lihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 7 Sekenario Use Case Hapus Hasil Testing

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama** | Hapus Hasil Testing | |
| **Aktor** | Pengguna | |
| **Deskripsi** | Merupakan tombol untuk menghapus data testing yang sudah tersimpan sebelumnya. | |
| **Skenario** | | |
| **Aksi Aktor** | | **Reaksi Sistem** |
| Klik menu Daftar Hasil Testing | | Muncul data daftar hasil testing sebelumnya. |
| Klik tombol hapus di data yang ingin di hapus. | | Menghapus file data testing yang sudah tersimpan sebelumnya. |

* + - 1. **Sekenario Use Case Detail Hasil Testing Sebelumnya**

Deskripsi mengenai Sekenario *Use Case* Detail Hasil Testing Sebelumnya abisa di lihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 8 Sekenario Use Case Hapus Hasil Testing

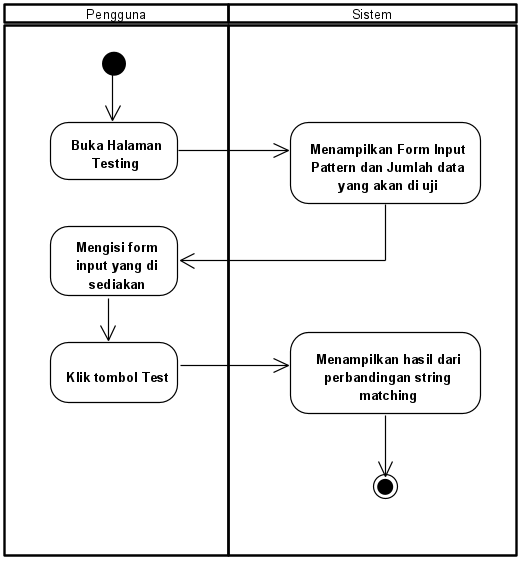
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama** | Detail Hasil Testing Sebelumnya | |
| **Aktor** | Pengguna | |
| **Deskripsi** | Merupakan halaman untuk melihat detail testing yang sudah di simpan sebelumnya. | |
| **Skenario** | | |
| **Aksi Aktor** | | **Reaksi Sistem** |
| Klik Menu Daftar Hasil Testing | | Muncul data daftar hasil testing sebelumnya. |
| Klik nama salasatu data yang sudah di simpan. | | Menampilkan halaman detail data hasil testing sebelumnya. |

* + 1. **Activity Diagram**

Activity Diagram menunjukan aktivitas yang dilaksanakan oleh penggua terhadap sistem perbandingan *algoritma string matching*.

1. **Activity Diagram Testing Algoritma**

Diagram Aktivitas untuk melakukan testing algoritma yang dilaksanakan oleh pengguna pada sistem.



Gambar 3. 30 Activity Diagram Testing Algoritma

1. **Activity Diagram Simpan Hasil Testing**

Diagram Aktivitas untuk melakukan Simpan Hasil Testing yang dilaksanakan oleh pengguna pada sistem.

A diagram of a software testing process

Description automatically generated

Gambar 3. 31 Activity Diagram Simpan Hasil Testing

1. **Activity Diagram Lihat Daftar Hasil Testing**

Diagram Aktivitas untuk melakukan Lihat Daftar Hasil Testing yang dilaksanakan oleh pengguna pada sistem.

A black and white chat bubbles

Description automatically generated with medium confidence

Gambar 3. 32 Activity Diagram Lihat Daftar Hasil Testing

1. **Activity Diagram Hapus Hasil Testing**

Diagram Aktivitas untuk melakukan Hapus Hasil Testing yang dilaksanakan oleh pengguna pada sistem.

A group of white rectangular objects with black background

Description automatically generated

Gambar 3. 33 Activity Diagram Hapus Hasil Testing

1. **Activity Diagram Detail Hasil Testing Sebelumnya**

Diagram Aktivitas untuk melakukan Detail Hasil Testing Sebelumnya ayang dilaksanakan oleh pengguna pada sistem.

A group of white rectangular boxes with black text

Description automatically generated

Gambar 3. 34 Activity Diagram Detail Hasil Testing Sebelumnya

1. **Perancangan Antarmuka**

Perancangan atarmuka atau tampilan pada pengguna yang dibuat untuk Sistem Perbandingan String Matching.

* + 1. **Rancangan Tampilan Halaman Testing**

Dibawah ini merupakan gambar perancangan antar muka untuk halaman testing.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Gambar 3. 35 Rancangan Tampilan Halaman Testing

Dalam gambar rancangan diatas terdapat beberapa menu navigasi diantaranya aMenu testing untuk melakukan pengujian perbandingan algoritma string matching, Kemudian ada menu Daftar Hasil Testing yaitu menu untuk melihat daftar Hasil testing yang disimpan. Kemudian di Tengah nya aterdapat kolom inputan dan kolom pilihan jumlah data untuk pengujian dan disampingnya aterdapat tombol testing untuk melakukan testing perbandingan algoritma string matching.

* + 1. **Rancangan Tampilan Halaman Daftar Hasil Testing**

Dibawah ini merupakan perancangan antar muka untuk halaman daftar hasil testing.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Gambar 3. 36 Rancangan Tampilan Halaman Daftar Hasil Testing

Dalam gambar diatas terdapat daftar hasil testing yang sebelumnya asudah disimpan di halaman testing. Kemudian terdapat juga tombol hapus di tiap-tiap data testing yang sudah tersimpan.

* + 1. **Rancangan Tampilan Halaman Detail Hasil Testing Sebelumnya**

Dibawah ini merupakan perancangan antar muka untuk halaman detail hasil testing Sebelumnya.

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated

Gambar 3. 37 Rancangan Tampilan Halaman Detail Hasil Testing Sebelumnya

Dalam gambar diatas terdapat hasil testing sebelumnya ayaitu Tabel Hasil Testing Kemudian chart waktu yang digunakan dari tiap-tiap metode algoritma string matching, kemudian dibawahnya auntuk penggunaan memory terhadap algoritma pencarian string yang sudah dilakukan.

1. **Skenario Pengujian**

Pengujian ini bertujuan untuk membandingkan performansi dari berbagai algoritma string matching yaitu Algoritma Naive String Matching, Knuth Morrin Pratt, Booyer Moore, Rabin Karp dan SQL Query Like dalam berbagai skenario teks berbeda.

* + - 1. **Variabel Pengujian**

Dalam Penelitian ini terdapat variable pengujian yang terdiri dari beberapa variable meliputi:

* **Jenis Algoritma**: Variabel ini mencakup berbagai algoritma string matching yang akan diuji yaitu Algoritma Naive String Matching, Knuth Morrin Pratt, Booyer Moore, Rabin Karp dan SQL Query Like.
* **Ukuran Input**: Pengujian akan dilakukan pada teks berukuran variatif, dari panjang teks yang sangat pendek hingga teks dengan ukuran sangat besar.
* **Karakteristik Teks**: Variabel ini mencakup jenis dan distribusi karakter dalam string input, seperti apakah teks berisi banyak pengulangan, apakah teks acak, apakah teks beregu termasuk kata-kata yang umum, dll.
  + - 1. **Parameter yang Digunakan**

Dalam pengujian ini, ada dua parameter utama yang akan digunakan untuk mengevaluasi performansi algoritma:

* **Waktu Komputasi**: Waktu total yang dibutuhkan oleh setiap algoritma untuk mencapai solusi.
* **Pemakaian Memori**: Jumlah memori yang digunakan selama proses pencarian.
  + - 1. **Skenario**

Untuk pengujian algoritma string matching terdapat 2 skenario yang akan dijalankan sebagai berikut:

* **Uji Coba Kasus Rata-rata (Average Case)**: Pengujian ini membandingkan algoritma pada input acak.
* **Pengujian Dengan Karakteristik Teks Khusus**: Pengujian ini melibatkan teks dengan karakteristik khusus seperti simbol angka dan lain sebagainya.

# **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

* 1. **Batasan Implementasi**

Dalam penerapan perangkat lunak, perlengkapan perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai sangat diperlukan untuk menyokong terus-menerus selama proses pembuatan program. Komponen yang digunakan saat melakukan implementasi meliputi:

* + 1. **Komputer perangkat keras**

Adapun komputer yang digunakan memiliki detail teknis sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Komputer perangkat keras

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Perangkat Keras** | **Spesifikasi** |
| 1 | Processor | Intel(R) Core(TM) i3-1005G1 2 CPU @ 1.20GHz |
| 2 | Harddisk | SSSTC CL1-4D512 512GB |
| 3 | Ram | 12 GB DDR4 2666 MHz |
| 4 | VGA | NVIDIA GeForce MX330 2 GB |
| 5 | Monitor | 15.6 inch |
| 6 | Lan Card | Intel(R) Wireless-AC 9560 |

* + 1. **Perangkat lunak**

Untuk mengimplementasikan rancangan yang telah disusun, dibutuhkan sejumlah perangkat lunak untuk operasionalisasi program aplikasi, yang mencakup:

Tabel 4. 2 Perangkat Lunak

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Perangkat Lunak** | **Spesifikasi** |
| 1 | Sistem Operasi | Windows 11 Pro v22621.1778 |
| 2 | Bahasa Pemrograman | PHP v8.1.12 |
| 3 | Database | MariaDB v15.1 |
| 4 | Server | Apache v2.4.54 |
| 5 | Browser | Microsoft Edge v13.0.1774.57 |

* 1. **Implementasi Antarmuka**

Tahap implementasi sistem mengacu pada tahap di mana desain yang dibuat berdasarkan analisis ditransformasikan ke dalam bahasa pemrograman tertentu serta aplikasi perangkat lunak yang diciptakan diterapkan pada lingkungan yang sebenarnya. Sistem Perbandingan String Matching ini diterapkan dalam kerangka sistem Berbasis Web.

1. **Halaman Testing**

Berikut ini adalah contoh pengujian string matching dengan kata kunci Aditya Degnan menggunakan 250.000 data. Deskripsi seperti di bab 3.4

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

Gambar 4. 1 Halaman Testing Tabel 10.000-100.000 Data

Dalam gambar diatas memperlihatkanhasil implementasi dari perancangan sebelumnya, dalam pengujian tersebut digunakan Pattern “Aditya” dengan 250000 Data.

A screenshot of a graph

Description automatically generated with low confidence

Gambar 4. 2 Halaman Testing Diagram Garis Kecepatan Waktu dan Penggunaan Memory

* + 1. **Halaman Daftar Hasil Testing**

Halaman ini menampilkan daftar testing yang sudah disimpan pada testing sebelumnya. Untuk gambar nya abisa di lihat di bawah.

**A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence**

Gambar 4. 3 Halaman Daftar Hasil Testing

* + 1. **Halaman Detail Hasil Testing Sebelumnya**

Berikut ini adalah halaman data hasil pengujian string matching yang sudah tersimpan dengan kata kunci Aditya Degnan menggunakan 250.000 data.

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

Gambar 4. 4 Halaman Detail Testing Sebelmunya a- Tabel 100.000-250.000 Data

Dalam gambar diatas memperlihatkan data hasil pengujian yang telah dilakukan sebelumnya.

A screenshot of a graph

Description automatically generated with low confidence

Gambar 4. 5 Halaman Testing Sebelumnya a- Diagram Garis Kecepatan Waktu dan Penggunaan Memory

* 1. **Pengujian Sistem**

Langkah pengujian merupakan langkah yang ditempuh setelah penyelesaian tahap implementasi. Fungsi dari bagian ini adalah untuk memverifikasi kesesuaian antara sistem/aplikasi yang telah dikembangkan dengan niat perancangan awal. Pengujian sistem merangkum serangkaian uji coba yang dilakukan pada masing-masing komponen dalam sebuah sistem/aplikasi. Alasan diadakannya aevaluasi terhadap suatu aplikasi adalah untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan atau kekurangan yang berpotensi terjadi pada aplikasi tersebut. Metode pengujian yang diterapkan dalam studi ini melibatkan uji hitam alias *blackbox* dan pengujian beta.

1. **Pengujian Blackbox**

Uji *blackbox* merupakan teknik evaluasi yang menekankan pada kepuasan kriteria fungsi dari sebuah aplikasi. Pembuktian dilaksanakan dengan memasukkan sebuah rangkaian proses input dan kemudian mengevaluasi hasil output dari proses input tersebut.

Berikut adalah hasil dari pemanfaatan uji *blackbox* pada Sistem Perbandingan String Matching ini.

1. Halaman Testing

Hasil pengujian melalui metode *blackbox* yang diaplikasikan pada halaman testing dapat disimpulkan sebagai berikut.

Tabel 4. 3 Hasil pengujian blackbox pada halaman Testing

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pengujian** | **Fungsi** | **Hasil Pengujian** |
| Pattern | Untuk menampilkan inputan pattern | Sesuai |
| Jumlah Data Testing | Untuk menampilkan dropdown jumlah input data testing | Sesuai |
| Tombol Testing | Untuk Memulai Testing kemudian menampilkan hasil | Sesuai |
| Tombol Simpan | Untuk menyimpan hasil testing yang sudah dilakukan sebelumnya | Sesuai |

1. Halaman Daftar Testing

Hasil pengujian melalui metode *blackbox* yang diaplikasikan pada halaman daftar testing dapat disimpulkan sebagai berikut.

Tabel 4. 4 Halaman Daftar Testing

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pengujian** | **Fungsi** | **Hasil Pengujian** |
| Daftar Testing Sebelumnya | Untuk menampilkan daftar testing yang sudah dilakukan sebelumnya | Sesuai |
| Hapus Data Testing | Untuk menghapus data testing yang sudah di lakukan sebelumnya a | Sesuai |
| Link Detail Data Testing | Untuk Berpindah halaman melihat detail data testing | Sesuai |

1. Halaman Detail Testing Sebelumnya

Hasil pengujian melalui metode *blackbox* yang diaplikasikan pada halaman detail testing sebelumnya adapat disimpulkan sebagai berikut.

Tabel 4. 5 Halaman Detail Testing Sebelumnya

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pengujian** | **Fungsi** | **Hasil Pengujian** |
| Detail Testing | Menampilkan Data Testing yang sudah tersimpan sebelumnya. | Sesuai |

1. **Pengujian Beta**

Dalam penelitian ini, pengujian beta dilakukan dengan cara membiarkan pengguna mencoba aplikasi, kemudian pengisian kuesioner oleh pengguna. Kuesioner ini bertujuan untuk mengumpulkan dan mengatur data yang telah diperoleh yang nantinya aakan diolah untuk mendukung hasil penelitian dan memungkinkan penarikan kesimpulan.

Kuesioner ini berjudul Perbandingan Performansi Metode String Matching Menggunakan Metode Naive String Matching, Knuth Morris Pratt, Boyer-Moore, Rabin Karp dan SQL Query Like Untuk Pencarian Data Konsumen. Kuesioner ini akan disajikan kepada responden dengan 5 pertanyaan. Jawaban akan mengikuti skala Likert dari 1 hingga 5. Berikut adalah penjelasan rinci tentang skala Likert:

Tabel 4. 6 Skala likert dan interval

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jawaban** | **Skor** | **Interval Penilaian** |
| Sangat Setuju | 5 | Index 80 % - 100 % |
| Setuju | 4 | Index 60 % - 79,99 % |
| Netral | 3 | Index 40 % - 59,99 % |
| Tidak Setuju | 2 | Index 20 % - 39,99 % |
| Sangat Tidak Setuju | 1 | Index 0 % - 19,99 % |

Untuk menghitung index persentase, digunakan rumus di bawah.

Rumus berikut digunakan untuk mengkalkulasi nilai maksimum.

Skor Maksimum

= 20 x 5

= 100

Skor maksimum pada kasus ini adalah 100.

Berikut adalah daftar pertanyaan yang disajikan kepada responden dalam tabel berikut.

Tabel 4. 7 Daftar pertanyaan

|  |  |
| --- | --- |
| **No** | **Skor** |
| 1 | Apakah tampilan dari Sistem yang dibangun menarik? |
| 2 | Apakah tampilan Sistem yang dibangun sesuai dengan fungsinya? |
| 3 | Apakah Sistem yang dibangun mudah untuk digunakan? |
| 4 | Apakah Sistem yang dibangun berjalan lancar dan tidak ada error saat digunakan? |
| 5 | Apakah aplikasi Sistem yang dibangun sudah layak dipublikasikan dan siap digunakan? |

Kuesioner ini diberikan kepada 20 individu yang berasal dari berbagai disiplin ilmu, termasuk individu yang berkecimpung dalam bidang teknologi dan juga individu non-teknis. Perkiraan persentase untuk setiap jawaban dapat dilihat di bawah ini.

1. Apakah tampilan dari Sistem yang dibangun menarik?

Tabel 4. 8 Kuesioner pertanyaan 1

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kategori jawaban** | **Skor** | **Frekuensi Jawaban** | **Total Skor** | **Nilai Index Persentase** |
| Sangat Setuju | 5 | 6 | 30 | = 80 / 100 x 100 %  = 80 % |
| Setuju | 4 | 9 | 36 |
| Netral | 3 | 4 | 12 |
| Tidak Setuju | 2 | 1 | 2 |
| Sangat Tidak Setuju | 1 | 0 | 0 |
| Jumlah | | 20 | 80 |

Dari penghitungan tabel diatas, terkumpul skor total sebesar 80. Selanjutnya, berdasarkan nilai persentasi responden sebesar 80% yang termasuk dalam rentang penilaian sangat setuju, maka dapat disarikan bahwa daya tarik tampilan dari aplikasi sistem pendukung keputusan ini telah terpenuhi.

1. Apakah tampilan Sistem yang dibangun sesuai dengan fungsinya?

Tabel 4.9 Kuesioner pertanyaan 2

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kategori jawaban** | **Skor** | **Frekuensi Jawaban** | **Total Skor** | **Nilai Index Persentase** |
| Sangat Setuju | 5 | 9 | 45 | = 89 / 100 x 100 %  = 89 % |
| Setuju | 4 | 11 | 44 |
| Netral | 3 | 0 | 0 |
| Tidak Setuju | 2 | 0 | 0 |
| Sangat Tidak Setuju | 1 | 0 | 0 |
| Jumlah | | 20 | 89 |

Dari perhitungan yang terdapat pada tabel di atas, didapatkan skor keseluruhan sebesar 89. Hasil nilai persentase para responden, yaitu 89%, termasuk dalam rentang penilaian yang sangat setuju. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tampilan aplikasi sistem pendukung keputusan ini telah sesuai dengan fungsi yang diharapkan.

1. Apakah Sistem yang dibangun mudah untuk digunakan?

Tabel 4.10 Kuesioner pertanyaan 3

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kategori jawaban** | **Skor** | **Frekuensi Jawaban** | **Total Skor** | **Nilai Index Persentase** |
| Sangat Setuju | 5 | 9 | 45 | = 86 / 100 x 100 %  = 86 % |
| Setuju | 4 | 8 | 32 |
| Netral | 3 | 3 | 9 |
| Tidak Setuju | 2 | 0 | 0 |
| Sangat Tidak Setuju | 1 | 0 | 0 |
| Jumlah | | 20 | 86 |

Berdasarkan perhitungan pada tabel di atas, total skor yang didapat adalah 86 skor. Sedangkan hasil dari nilai persentase responden 86 % yang masuk pada interval penilaian sangat setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi sistem pendukung keputusan ini mudah digunakan.

1. Apakah Sistem yang dibangun berjalan lancar dan tidak ada error saat digunakan?

Tabel 4.11 Kuesioner pertanyaan 4

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kategori jawaban** | **Skor** | **Frekuensi Jawaban** | **Total Skor** | **Nilai Index Persentase** |
| Sangat Setuju | 5 | 6 | 30 | = 84 / 100 x 100 %  = 84 % |
| Setuju | 4 | 12 | 48 |
| Netral | 3 | 2 | 6 |
| Tidak Setuju | 2 | 0 | 0 |
| Sangat Tidak Setuju | 1 | 0 | 0 |
| Jumlah | | 20 | 84 |

Berdasarkan perhitungan pada tabel di atas, total skor yang didapat adalah 84 skor. Sedangkan hasil dari nilai persentase responden 84 % yang masuk pada interval penilaian sangat setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi sistem pendukung keputusan ini sudah berjalan lancar dan tidak ada error.

1. Apakah aplikasi Sistem yang dibangun sudah layak dipublikasikan dan siap digunakan?

Tabel 4.12 Kuesioner pertanyaan 5

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Kategori jawaban | Skor | Frekuensi Jawaban | Total Skor | Nilai Index Persentase |
| Sangat Setuju | 5 | 6 | 30 | = 84 / 100 x 100 %  = 84 % |
| Setuju | 4 | 12 | 48 |
| Netral | 3 | 2 | 6 |
| Tidak Setuju | 2 | 0 | 0 |
| Sangat Tidak Setuju | 1 | 0 | 0 |
| Jumlah | | 20 | 84 |

Berdasarkan perhitungan pada tabel di atas, total skor yang didapat adalah 84 skor. Sedangkan hasil dari nilai persentase responden 84 % yang masuk pada interval penilaian sangat setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi sistem pendukung keputusan ini sudah layak dipublikasikan dan siap digunakan.

Hasil perhitungan rata-rata persentase indeks nilai untuk tiap pertanyaan bisa dilihat pada kalkulasi berikut.

Rata-rata index persentase = = 84,6 %

Rata-rata index persentase dari setiap pertanyaan adalah 84,6 % yang masuk pada interval penilaian sangat setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa sistem Perbandingan Performansi Metode String Matching Menggunakan Metode Naive String Matching, Knuth Morris Pratt, Boyer-Moore, Rabin Karp dan SQL Query Like Untuk Pencarian Data Konsumen, akurat dan objektif berdasarkan sekenario pengujian yang sudah ditentukan.

1. **Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diambil dari sekenario pengujian yang sudah di deskripsikan sebelumnya. Hasil dari sekenario pengujian sebagai berikut:

1. **Uji Coba Kasus Rata-rata (Average Case)**

Pada sekenario ini akan dilakukan pengujian dengan menggunakan kata kunci “ANDY” selama 5 kali dengan jumlah data 250.000, hasil dari pengujian sebagai berikut:

* **Kecepatan**: Pengujian ini menggunakan satuan milidetik sebagai berikut.

Tabel 4. 13 Hasil Pengujian dengan sekenario kasus rata-rata (Kecepatan)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pengujian** | **Kecepatan (ms)** | | | | |
| **SQL** | **NS** | **KMP** | **BM** | **RK** |
| 1 | 355 | 292 | 368 | 167 | 553 |
| 2 | 363 | 311 | 370 | 208 | 566 |
| 3 | 364 | 277 | 366 | 173 | 530 |
| 4 | 341 | 294 | 357 | 177 | 542 |
| 5 | 343 | 312 | 363 | 232 | 514 |
| Rata-Rata | 353.2 | 297.2 | 364.8 | 191.4 | 541 |

Dalam tabel diatas bisa diketahui hasil dari 5 kali pengujian algoritma Booyer More lebih cepat dibanding algoritma yang lain dengan selisih 161,8 dengan SQL Query Like atau 45,8% lebih cepat.

Gambar 4. 6 Hasil Pengujian dengan sekenario kasus rata-rata (Kecepatan)

Dalam gambar diagram garis diatas bisa diketahui bahwa algoritma Booyer Moore 64,6% lebih cepat disbanding algoritma Rabin Karp dengan selisih 349,6 Milidetik lebih cepat.

* **Memori**: Pengujian ini menggunakan satuan bytes sebagai berikut.

Tabel 4. 14 Hasil Pengujian dengan sekenario kasus rata-rata (Memori)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pengujian** | **Memory (bytes)** | | | | |
| **SQL** | **NS** | **KMP** | **BM** | **RK** |
| 1 | 382056 | 21664 | 21664 | 21664 | 21664 |
| 2 | 382056 | 21664 | 21664 | 21664 | 21664 |
| 3 | 382056 | 21664 | 21664 | 21664 | 21664 |
| 4 | 382056 | 21664 | 21664 | 21664 | 21664 |
| 5 | 382056 | 21664 | 21664 | 21664 | 21664 |
| Rata-Rata | 382056 | 21664 | 21664 | 21664 | 21664 |

Dalam tabel diatas bisa diketahui hasil dari 5 kali pengujian algoritma rata-rata memori yang digunakan SQL lebih banyak dibandingkan algoritma yang lain.

Gambar 4. 7 Hasil Pengujian dengan sekenario kasus rata-rata (Memori)

1. **Pengujian Dengan Karakteristik Teks Khusus**

Untuk pengujian dengan karakteristik teks khusus ini menggkunakan pattern/Kata kunci “123” dengan jumlah pengujian selama 5 kali dengan jumlah data 250.000, hasil dari pengujian sebagai berikut:

Gambar 4. 8 Pengujian Dengan Karakteristik Teks Khusus (Kecepatan)

Dari hasil pengujian dalam gambar diatas bisa diketahui bahwa algoritma Booyer Moore lebih baik dari segi kecepatan dengan selisih 430ms atau 74.6% lebih cepat dibandingkan algoritma Rabin karp.

Gambar 4. 9 Pengujian Dengan Karakteristik Teks Khusus (Memory)

Dalam gambar diatas bisa diketahui hasil dari pengujian algoritma memori yang digunakan SQL lebih banyak dibandingkan algoritma yang lain.

# **BAB V PENUTUP**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa algoritma Booyer More lebih cepat dibanding algoritma yang lain dengan selisih 161,8ms dengan SQL Query Like atau 45,8% lebih cepat berdasarkan pengujian performansi dengan sekenario kasus rata-rata untuk pencarian data dengan pattern/kata kunci “ANDY” selama 5 kali dengan jumlah data 250,000. Kemudian untuk penggunaan memory rata-rata memori yang digunakan SQL lebih banyak dibandingkan algoritma yang lain.

1. **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini ini membuka ruang untuk beberapa peningkatan yang bisa diterapkan. Berikut ini adalah beberapa di antaranya:

1. Melakukan uji coba menggunakan spesifikasi perangkat keras yang lebih unggul dan lebih variatif.
2. Melakukan uji coba dengan melibatkan jumlah pengguna yang lebih besar pada waktu yang sama.
3. Uji coba dilakukan menggunakan hosting server.
4. Dalam penelitian ini, 250.000 data pelanggan digunakan dan jumlah ini dapat ditingkatkan.