



JURNAL SAINS DAN INFORMATIKA

RESEARCH OF SCIENCE AND INFORMATICA V8.I2

Vol.08No.02(2022) 109-115
<http://publikasi.ildikti10.id/index.php/jsi>

p-issn : 2459-9549
e-issn : 2502-096X

Sistem Pengambil Keputusan Online Shop Dengan Metode *Apriori* Untuk Barang Paling Diminati

Sularno^a, Zulfahmi^b, Putri Anggraini^c

^aProdi Sistem Informasi, Universitas Dharma Andalas Padang, soelarno@unidha.ac.id

^bProdi Sistem Informasi, Universitas Dharma Andalas Padang, dasyam@unidha.ac.id

^cProdi Sistem Informasi, Universitas Dharma Andalas Padang, bontetga@unidha.ac.id

Submitted: 04-11-2022, Reviewed: 15-11-2022, Accepted 28-11-2022
<http://doi.org/10.22216/jsi.v8i2.1706>

Abstract

Marketing is limited to store locations and cannot be marketed widely to other people, making it difficult for buyers to compare prices and see the items sold at the store as well as CV. Dodoi Collection. The purpose of this research is to build an online shop at CV. Dodoi Collection along with a decision-making system to determine the most popular clothes using the *a priori* method and displaying the items that are most in demand. The research was conducted in the field using interview techniques, followed by a search of books and literature on the issues discussed. After the data was collected, the data was grouped and analyzed using the Unified Modeling Language (UML), and the results of the analysis were applied to the phpmySQL-based data processing information system application program. SDLC is a methodology that guides systems development activities. The SDLC model used in this study is the WaterFall model. The results of this research are expected to help companies to market their products more broadly by using an online shop and to be able to display the products that are most in demand.

Keywords: online-shop, *a priori* method, uml, sdhc, waterfall

Abstrak

Pemasaran terbatas pada lokasi toko dan tidak dapat dipasarkan secara luas kepada orang lain, sehingga menyulitkan pembeli untuk membandingkan harga harga maupun melihat barang-barang yang dijual pada toko tersebut serta CV. Dodoi Collection. Tujuan penelitian ini adalah Membangun online shop di CV. Dodoi Collection beserta sistem pengambilan keputusan untuk menentukan pakaian yang paling diminati menggunakan metode *apriori* dan Menampilkan barang yang paling banyak diminati. Penelitian dilakukan di lapangan dengan menggunakan teknik wawancara, dilanjutkan dengan penelusuran buku dan literatur tentang masalah yang dibahas. Setelah data terkumpul, data tersebut dikelompokkan dan dianalisis menggunakan Unified Modeling Language (UML), dan hasil analisis tersebut diterapkan pada program aplikasi sistem informasi pengolahan data berbasis phpmySQL. SDLC adalah metodologi yang memandu kegiatan pengembangan sistem. Model SDLC yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *WaterFall*. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat membantu perusahaan untuk memasarkan produk lebih luas lagi dengan menggunakan online shop serta bisa menampilkan produk yang paling diminati.

Kata Kunci: online-shop, metode *apriori*, uml, sdhc, waterfall

© 2022 Jurnal Sains dan Informatika

1. Pendahuluan

Saat ini persaingan dalam dunia bisnis semakin kompetitif dan berkembang. Dengan didukung oleh teknologi yang berkembang pesat banyak bermunculan Toko online atau biasa disebut toko online. Toko online sendiri adalah bisnis yang menjual barang atau jasa melalui internet.

Namun tidak jarang banyak toko-toko kecil hingga menengah, terutama yang bergerak di bidang pakaian, tidak memiliki *website* untuk memasarkan produknya. Pemasarannya hanya sebatas lokasi toko saja dan tidak dapat dipasarkan secara luas ke masyarakat lainnya.

Sehingga pembeli kesulitan jika ingin membandingkan harga maupun melihat barang-barang yang dijual pada toko tersebut serta CV. Dodoi Collection dapat melihat barang paling diminati pembeli dengan *metode apriori*. *Metode Apriori* digunakan untuk menentukan barang yang sering dibeli yang dijalankan pada sekumpulan data transaksi yang terjadi pada CV. Dodoi Collection. Analisis *apriori* merupakan suatu proses untuk menemukan aturan yang memenuhi syarat *minimum* untuk hubungan yang kuat antar barang. Sehingga dengan adanya sistem ini proses pemasaran lebih meningkat karena bisa melihat minat pembeli. Penelitian

ini diharapkan dapat membantu perusahaan untuk memasarkan produk lebih luas lagi dengan menggunakan online shop serta bisa menampilkan produk yang paling diminati pada CV. Dodoi Collection

2. Tinjauan Pustaka

Sistem Pengambil Keputusan dapat dijelaskan sebagai proses pemilihan alternatif terbaik dari beberapa alternatif secara sistematis untuk digunakan sebagai suatu cara pemecahan masalah dengan memanfaatkan teknologi atau sistem tertentu. Pada penelitian [1].

Sistem pendukung keputusan sebagai sistem berbasis komputer yang terdiri dari tiga komponen yang saling berinteraksi, sistem bahasa (mekanisme untuk memberikan komunikasi antara pengguna dan komponen sistem pendukung keputusan lain), sistem pengetahuan (respositori pengetahuan domain masalah yang ada pada sistem pendukung keputusan atau sebagai data atau sebagai prosedur), dan sistem pemrosesan masalah (hubungan antara dua komponen lainnya, terdiri dari satu atau lebih kapabilitas manipulasi masalah umum yang diperlukan untuk pengambilan keputusan) [2].

Ciri-ciri sistem pendukung keputusan adalah: (1) Membantu dalam proses pengambilan keputusan suatu organisasi atau perusahaan. (2) adanya antarmuka manusia-mesin di mana manusia (pengguna) terus mengontrol proses pengambilan keputusan; (3) dukungan pengambilan keputusan untuk mendiskusikan isu-isu terstruktur dan semi-terstruktur dan mendukung banyak keputusan yang saling berinteraksi; (4) Memiliki kemampuan percakapan untuk memperoleh informasi sesuai kebutuhan. (5) Memiliki subsistem yang terintegrasi sehingga dapat berfungsi sebagai satu kesatuan sistem. (6) Ini memiliki dua komponen utama: data dan model [3].

Fase-fase proses pengambilan keputusan adalah: (a) *Intelligence* Tahap ini merupakan proses penelusuran dan pendeteksian dari ruang lingkup problematika secara proses pengenalan masalah. Data masukan diperoleh, diproses dan diuji dalam rangka mengidentifikasi masalah. (b) *Design* Tahap ini merupakan proses menemukan, mengembangkan dan menganalisis alternatif tindakan yang bisa dilakukan. Tahap ini meliputi menguji kelayakan solusi. (c) *Choice* Pada tahap ini dilakukan proses pemilihan diantara berbagai alternatif tindakan yang mungkin dijalankan. Hasil pemilihan tersebut kemudian diimplementasikan dalam proses pengambilan keputusan [4].

Data mining adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan pencarian pengetahuan dalam database. Data mining adalah proses menggunakan statistik, matematika, kecerdasan buatan, dan teknik

pembelajaran mesin untuk mengekstrak dan mengidentifikasi informasi yang berguna dan pengetahuan yang relevan dari database besar. [5].

Data mining adalah proses mencari pola dan informasi yang menarik pada data terpilih dengan menggunakan teknik dan metode tertentu. Teknik, metode, atau algoritme data yang tepat bergantung pada tujuan dan proses KDD secara keseluruhan. Data yang menjadi model yang baik idealnya adalah data penelitian yang baik. Semakin banyak data dan semakin sedikit kesalahan, semakin baik model yang digunakan sebagai *benchmark* [6]. Analisis *asosiasi* sebagai proses menemukan semua aturan asosiasi yang memenuhi syarat minimum untuk support (*minimum support*) dan syarat minimum untuk *confidence* (*minimum confidence*) [7].

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang membahas mengenai Sistem Pengambil Keputusan Barang Metode Apriori. Penelitian pertama yang dilakukan dilakukan dengan tujuan untuk Untuk menemukan informasi kombinasi pembelian antar produk dari database transaksi [8]. Penelitian yang mengimplementasikan algoritma Apriori Untuk Menentukan Barang Terlaris [9]. Penerapan Metode *Apriori* Sebagai Sistem Pendukung Keputusan Pembentukan Paket Penjualan Bibit Buah [10]. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh [11] Algoritma Apriori untuk Rekomendasi Produk pada Toko Online.

3. Metode Penelitian

3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih oleh Peneliti adalah perusahaan konveksi CV. Dodoi *Collection* yang beralamat di Jl. Sebarang Padang Selatan No.20

3.2 Metode Yang Digunakan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode sebagai berikut :

3.2.1 *Interview* atau Wawancara

Interview atau wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, dan peneliti melakukan wawancara langsung dengan pihak manajemen untuk materi masalah tertentu. Pihak yang terkait yaitu bagian Administrasi. Wawancara menghasilkan data sebagai berikut:

- a. Mengetahui sistem yang sedang berjalan pada CV DODOI *COLLECTION*
- b. Mengetahui apa saja permasalahan yang dihadapi oleh CV DODOI *COLLECTION* seperti ketidakefisienan penjualan pakaian yang belum *online* dan ketidakefisienan melihat barang yang paling laris di CV DODOI

COLLECTION untuk memproduksi barang yang akan datang.

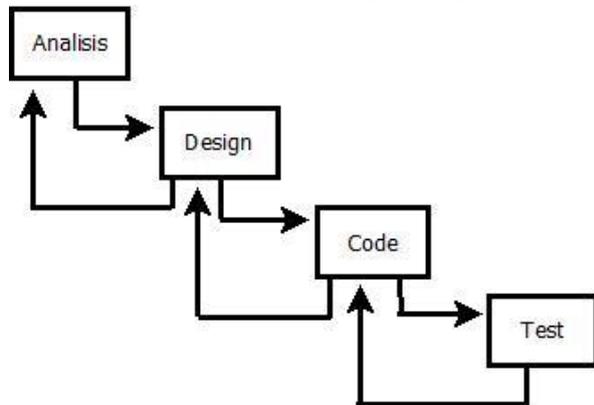
- c. Mengetahui sistem yang akan dibangun pada CV DODOI *COLLECTION*.

3.2.2 Observasi

Observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian. Observasi dilakukan dengan cara melihat secara langsung terhadap kegiatan yang sedang berjalan di CV Dodoi *Collection* dan menyesuaikan antara informasi yang didapat dengan pekerjaan dilapangan.

3.3 Metode Pengembangan Sistem

Untuk pengembangan sistem penelitian ini menggunakan model SDLC (*Software Development Life Cycle*). SDLC adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem. SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap : *requirement* (analisis kebutuhan), *design system* (desain sistem), *Coding* (pengkodean) & *Testing* (pengujian). Model SDLC yang dipakai dalam penelitian ini adalah model *Waterfall*. *Waterfall Model* atau *Classic Life Cycle* merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE).



Gambar 3.1 Ilustrasi Model *Waterfall*

1) Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan sistem agar dapat dipahami seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2) Desain

Desain sistem adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program termasuk struktur data, arsitektur sistem, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan sistem dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain sistem yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3) *Code*

Desain harus ditranslasikan ke dalam program. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4) *Test*

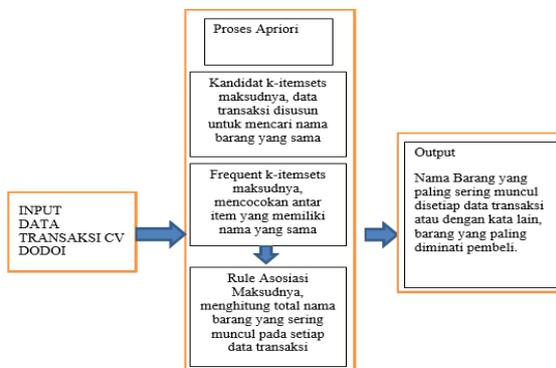
Pengujian difokuskan secara logis dan fungsional untuk memastikan bahwa semua bagian diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalkan kesalahan dan untuk memastikan bahwa output yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

3.4 Metode Apriori

Menurut Nofriansyah, (2015) *Association Rule Mining* adalah teknik data *mining* untuk menghasikan aturan asosiatif antara sebuah kombinasi *item*. Contoh aturan asosiatif dari analisis pembelian di suatu swalayan adalah bisa diketahuinya berapa besar kemungkinan seorang pelanggan membeli roti bersamaan dengan susu.

3.4.1 Penerapan Sistem Apriori

Dalam penelitian ini, untuk menentukan barang paling diminati pada CV. Dodoi *Collection*, maka peneliti membuat suatu analisis proses sistem pendukung keputusan yang menggunakan metode apriori yang dapat dilihat pada gambar 2.2 dibawah ini:



Gambar 2.2 Analisis Proses Sistem Pendukung Keputusan

3.5 Bentuk *Output*

Sistem yang akan dibangun nantinya akan memiliki Halaman *Login Admin* dan *User*, Halaman *Costumer*, Halaman *Admin*. Fitur yang ada pada sistem diantaranya :

- A. Halaman *Login Admin* dan *User*
Halaman *Login*, ini merupakan halaman untuk memberikan akses kepada *website* yang dibedakan menjadi dua jenis. Yaitu *Login Admin* dan *Login User*.
- B. Halaman *Costumer*
Halaman *Costumer*, memiliki akses untuk *customer* seperti beli barang, melihat keranjang belanja, melihat kategori barang, halaman konfirmasi penerimaan barang dan halaman konfirmasi pesanan telah dibayar dan halaman *logut*.
- C. Halaman *Admin*
Halaman *Admin*, diantara lain halaman *home*, halaman kategori, halaman barang, halaman *customer*, halaman laporan.

4. Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, untuk memutuskan barang paling diminati di CV.Dodoi *Collection* maka peneliti membuat suatu analisis kebutuhan masukan yaitu data-data transaksi sebagai *input* yang telah penulis dapatkan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Data Transaksi Penjualan

Transaksi	Koko	Gamis	Tpa	Jilbab
1	5	0	10	2
2	3	6	3	0
3	0	2	0	5
4	5	1	2	2
5	5	5	5	2
6	0	0	2	1
7	5	1	1	0
8	2	1	2	1
9	6	2	0	0
10	0	2	2	0

Tabel 4.2 Daftar Produk CV. Dodoi *Collection*

No	Produk
1	Koko Sutra
2	Gamis Salmah
3	TPA Zahara
4	Jilbab Marine

Tahap dalam menganalisa data dengan algoritma *apriori* pada penjualan produk baju dimulai dengan menyeleksi dan membersihkan data-data yang akan dianalisis, kemudian dicari semua jenis *item* produk baju yang ada didalam transaksi penjualan. Selanjutnya dicari jumlah setiap *item* yang ada pada transaksi penjualan.

4.1 Pola Transaksi Penjualan CV. Dodoi *Collection*

Berdasarkan data penjualan produk baju pada CV. Dodoi *Collection*, didapatkan pola transaksi seperti tabel berikut:

Tabel 4.3 Pola Transaksi

Transaksi	Itemset
1	koko,tpa,jilbab
2	koko,gamis,tpa
3	gamis,jilbab
4	koko,gamis,tpa,jilbab
5	koko,gamis,tpa,jilbab
6	tpa,jilbab
7	koko,gamis,tpa
8	koko,gamis,tpa,jilbab
9	koko,gamis
10	gamis,tpa

4.2 Pembuatan *Format* Tabular

Format tabular data transaksi, jika dibentuk maka akan terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4 Tabel Tabular

Transaksi	Koko	Gamis	Tpa	Jilbab
1	1	0	1	1
2	1	1	1	0
3	0	1	0	1
4	1	1	1	1
5	1	1	1	1
6	0	0	1	1
7	1	1	1	0
8	1	1	1	1
9	1	1	0	0
10	0	1	1	0
Jumlah	7	8	8	6

3.3 Analisa Frekuensi Tinggi

1. Pembentukan i *Itemset*

Proses pembentukan 1 *Itemset* dengan jumlah minimum *support* = 50%

Dengan Rumus sebagai berikut:

$$Support(A) = \frac{\sum \text{Jumlah Transaksi mengandung } A}{\sum \text{Transaksi}} * 100\%$$

Dengan menggunakan rumus diatas, didapatkan calon *itemset* 1

Tabel 4.5 Calon *Itemset* 1

<i>Itemset</i>	Jumlah	<i>Support</i>
Koko	7	70%
Gamis	8	80%
Tpa	8	80%
Jilbab	6	60%

Minimal *Support* yang ditentukan ialah 50%, jadi *itemset* 1 yang memenuhi minimal *Support* dapat terlihat seperti Tabel berikut ini :

Tabel 4.6 *Itemset* 1 yang lolos

<i>Itemset</i>	Jumlah	<i>Support</i>
Koko	7	70%
Gamis	8	80%
Tpa	8	80%
Jilbab	6	60%

2. Kombinasi 2 *itemset*

Proses pembentukan C2 atau disebut dengan 2 *itemset* dengan jumlah minimum *support* = 50% Dapat diselesaikan dengan rumus sebagai berikut:

$$Support = \frac{\sum \text{Jumlah Transaksi mengandung } A \text{ dan } B}{\sum \text{Transaksi}} * 100\%$$

Dengan menggunakan rumus diatas, maka dapat dibuat Tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Calon 2 *Itemset*

<i>Itemset</i>	Jumlah	<i>Support</i>
koko,gamis	6	60%
koko,Tpa	6	60%
koko,Jilbab	4	40%
gamis,Tpa	6	60%
gamis, Jilbab	4	40%
Tpa, Jilbab	5	50%

Minimal *Support* yang ditentukan adalah 50%, jadi kombinasi 2 *itemset* yang tidak memenuhi minimal *Support* akan dihilangkan, terlihat seperti Tabel berikut ini :

Tabel 4.8 *itemset* 2 yang lolos

<i>Itemset</i>	Jumlah	<i>Support</i>
koko,gamis	6	60%
koko,Tpa	6	60%
gamis,Tpa	6	60%
Tpa, Jilbab	5	50%

3. Kombinasi 3 *itemset*

Proses pembentukan C3 atau disebut dengan 3 *itemset* dengan jumlah minimum 50% Dapat diselesaikan dengan rumus sebagai berikut :

$$Support = \frac{\sum \text{Jumlah Transaksi mengandung } A, B \text{ dan } C}{\sum \text{Transaksi}} * 100\%$$

Dengan menggunakan rumus diatas, maka dapat dibuat Tabel berikut ini:

Tabel 4.9 Kombinasi *itemset* 3

<i>Itemset</i>	Jumlah	<i>Support</i>
koko, gamis, Tpa	5	50%
Koko,Tpa, Jilbab	4	40%
koko,gamis, Jilbab	3	30%
gamis,Tpa, Jilbab	3	30%

Minimal *Support* yang ditentukan adalah 50%, jadi kombinasi 3 *itemset* yang tidak memenuhi minimal *Support* akan dihilangkan, terlihat seperti Tabel berikut ini :

Tabel 4.10 Kombinasi *itemset* 3 yang lolos

<i>Itemset</i>	Jumlah	<i>Support</i>
koko, gamis, Tpa	5	50%

3.4 Pembentukan Aturan Asosiasi

Setelah semua pola frekuensi tinggi ditemukan, baru dicari aturan

asosiasi yang memenuhi syarat minimum *Confidence* dengan menghitung

Confidence aturan asosiatif X→Y.

Minimal *Confidence* = 75%

Nilai *Confidence* dari aturan X→Y diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$Confidence = P(x \rightarrow y) = \frac{Jumlah\ Transaksi\ mengandung\ x \rightarrow y}{Jumlah\ Transaksi\ mengandung\ x} \times 100\%$$

$$Confidence = P(x, x \rightarrow y) = \frac{Jumlah\ Transaksi\ mengandung\ x, x \rightarrow y}{Jumlah\ Transaksi\ mengandung\ x, x} \times 100\%$$

Setelah didapatkan calon aturan asosiasi, kemudian kita akan mencari nilai uji *lift* untuk menentukan korelasi *rule* bernilai positif atau negatif, jika positif nilai *lift* bernilai lebih dari 1, jika dibawah 1 maka nilai *lift* berkorelasi negatif.

Rumus untuk mencari nilai uji *lift* sebagai berikut:

$$Lift\ x \rightarrow y = \frac{support\ x \cup y}{support\ x} \times \frac{total\ transaksi}{jumlah\ y}$$

Tabel 4.11 Calon Aturan Asosiasi

No	Aturan	Confidence	Nilai Uji Lift	Kolerasi Rule
1	koko, tpa → gamis	83%	1,04	kolerasi positif
2	tpa, gamis → koko	83%	1,19	kolerasi positif
3	gamis, koko → tpa	83%	1,04	kolerasi positif
4	koko → tpa	86%	1,07	kolerasi positif
5	tpa → koko	75%	1,07	kolerasi positif
6	koko → gamis	86%	1,07	kolerasi positif
7	gamis → koko	75%	1,07	kolerasi positif
8	jilbab → tpa	83%	1,04	kolerasi positif
9	tpa → gamis	75%	0,94	kolerasi negatif
10	gamis → tpa	75%	0,94	kolerasi negatif

3.5 Aturan Asosiasi Final

Berdasarkan dari calon aturan asosiasi pada Tabel maka yang memenuhi minimal *support* 50% dan minimal *confidence* 75% dapat dilihat pada Tabel dibawah ini :

Tabel 4.12 Hasil Analisa

1.	Jika pelanggan membeli Koko Sutra , TPA Zahara, maka pelanggan juga akan membeli Gamis Salmah
2.	Jika pelanggan membeli TPA Zahara , Gamis Salmah, maka pelanggan juga akan membeli Koko Sutra
3.	Jika pelanggan membeli Gamis Salmah , Koko Sutra, maka pelanggan juga akan membeli TPA Zahara
4.	Jika pelanggan membeli Koko Sutra, maka pelanggan juga akan membeli TPA Zahara
5.	Jika pelanggan membeli TPA Zahara, maka pelanggan juga akan membeli Koko Sutra
6.	Jika pelanggan membeli Koko Sutra, maka pelanggan juga akan membeli Gamis Salmah
7.	Jika pelanggan membeli Gamis Salmah, maka pelanggan juga akan membeli Koko Sutra
8.	Jika pelanggan membeli Jilbab Marine, maka pelanggan juga akan membeli TPA Zahara
9.	Jika pelanggan membeli TPA Zahara, maka pelanggan juga akan membeli Gamis Salmah

10. Jika pelanggan membeli Gamis Salmah, maka pelanggan juga akan membeli TPA Zahara.

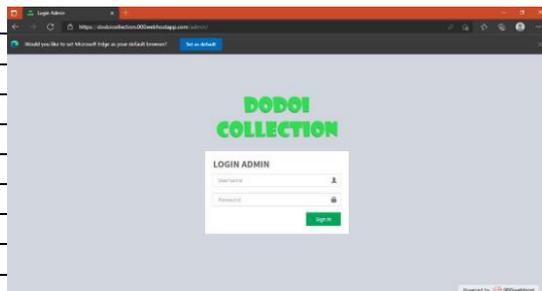
3.6 Analisis Kebutuhan Antarmuka

Persyaratan antarmuka yang diinginkan adalah antarmuka yang *user friendly*. Perangkat lunak yang dibuat harus mudah digunakan, nyaman, dan meminimalkan kemungkinan terjadinya kesalahan, baik kesalahan *input*, kesalahan pemrosesan, maupun kesalahan *output*. Dan antarmuka berbasis web membuatnya mudah diakses dengan jaringan internet, dan dapat diakses dari *web browser*, sehingga Anda dapat menggunakan sistem operasi apa pun.

3.7 User interface Sistem pendukung Keputusan

a. Form login

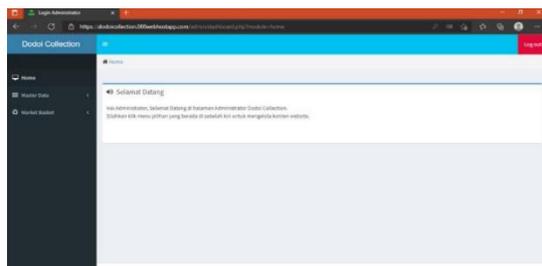
Pada halaman login, user selanjutnya mengisi username dan password. Selanjutnya klik login maka akan tampil halaman dashboard. Berikut tampilan halaman login pada gambar 3.1.



Gambar 3.1. Form Login

b. Dashboard

Pada menu dashboard ini ada menu user, data karyawan, data hasil dan data laporan seperti pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Form Dashboard

c. Halaman Hasil Apriori Detail

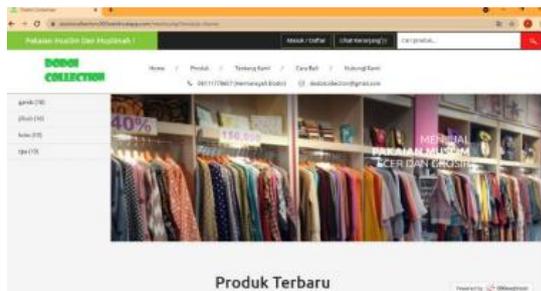
Pada halaman ini menampilkan hasil data rincian *apriori* yang telah diproses. *Itemset*, *Confidence*, *Rule asosiatif*, dan hasil analisa.

NO	Item	SUPPORT x,y	SUPPORT x	CONFIDENCE	STATUS
1	TKN Sabun + TKN Sabun + Sabun Sabun	50	50	100	Salah
2	TKN Sabun + Sabun Sabun + TKN Sabun	50	50	100	Salah
3	Sabun Sabun + TKN Sabun + TKN Sabun	50	50	100	Salah
4	Sabun Sabun + Sabun Sabun + TKN Sabun	50	50	100	Salah
5	TKN Sabun + Sabun Sabun + Sabun Sabun	50	50	100	Salah

NO	Item	SUPPORT x,y	SUPPORT x	CONFIDENCE	STATUS
1	Sabun Sabun + TKN Sabun	50	50	100	Present by (DodoiCollection)
2	TKN Sabun + Sabun Sabun	50	50	100	Present by (DodoiCollection)

Gambar 3.3 Halaman Hasil Apriori Detail

d. Halaman Online *shop* pelanggan



Gambar 3.4 Halaman Online Shop Pelanggan

4. Simpulan

Dari hasil analisis dan perancangan Sistem Pengambil Keputusan *Online Shop* Barang Paling Diminati Menggunakan *Metode Apriori* Di CV. Dodoi *Collection*, yaitu: Dengan adanya sistem ini dapat mempermudah admin atau perusahaan mengetahui barang apa saja yang paling dicari atau diminati oleh pelanggan. Dengan adanya *Online Shop* Untuk Sistem Pengambil Keputusan Barang Paling Diminati Menggunakan *Metode Apriori* Di CV. Dodoi *Collection* dapat membantu pelanggan untuk memilih barang lagi *trend* atau terlaris. Dengan berjalannya sistem pendukung keputusan menentukan barang paling diminati bisa mempermudah admin atau perusahaan CV. Dodoi *Collection* untuk mendapatkan informasi laporan penjualan, laporan stok dan laporan stok.

5. Referensi

- [1] R. D. Kurniawati and I. Ahmad, "Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Kelayakan Usaha Mikro Kecil Menengah Dengan Menggunakan Metode Profile Matching Pada Uptd Plut Kumkm Provinsi Lampung," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 74–79, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSL>.
- [2] Desty Nurmayanti, Tuti Haryanti, Laila Septiana, and Siti Nurdiani, "Penerapan Metode Profile Matching untuk Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Karyawan Terbaik," *SATIN - Sains dan Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 1, pp. 118–128, 2022, doi: 10.33372/stn.v8i1.838.
- [3] & S. zulfahmi, angraini, putri, "Sistem Pendukung Keputusan Dalam Penentuan Subsidi Untuk Keluarga Miskin," *J. Sains dan Inform.*, vol. 8, no. 1, Apr. 2022, doi: 10.22216/jsi.v8i1.950.
- [4] S. Sulamo, D. Prima Mulya, Z. Zulfahmi, F. Faradika, And M. Razi A, "Sistem Penunjang Keputusan Pelayanan Kesehatan (Padang Health) Dengan Metode Ahp (Studi Kasus : Pelayanan Kesehatan Untuk Dosen Dan Karyawan Universitas Dharma Andalas)," *J. Sains Dan Inform.*, Vol. 7, No. 2, Pp. 63–72, Nov. 2021, Doi: 10.22216/Jsi.V7i2.724.
- [5] E. N. Prisilla, A. Farmadi, and H. K. Candra, "Implementasi Metode Algoritma Apriori pada Sistem Pendukung Keputusan Order Barang," *KLIK Kumpul. J. Ilmu Komput.*, vol. 01, no. 01, pp. 46–55, 2014.
- [6] Romindo, "Penerapan Algoritma Apriori Terhadap Perancangan Sistem Informasi Dalam Analisis Penjualan Bahan Bangunan," *SATIN - Sains dan Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 1, pp. 01–11, 2022, doi: 10.33372/stn.v8i1.815.
- [7] A. Adil, Ni Wayan Yuli Ariyanti, and Bambang Krismono Triwijoyo, "Menentukan Stok Produk Berdasarkan Pola Pembelian Konsumen dengan Algorithma Apriori," *SATIN - Sains dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 82–91, 2021, doi: 10.33372/stn.v7i2.779.
- [8] M. Aprilliyani and M. Y. Putra, "Algoritma Apriori Untuk Menentukan Pola Penjualan Pada 212 Mart Cibitung," *Inf. Syst. Educ. Prof.*, vol. 3, no. 2, pp. 215–226, 2019.
- [9] J. I. Tarigan, "Barang Terlaris (Studi Kasus : Pt . Indomarco Prismatama Medan)," vol. 12, pp. 184–185, 2017.
- [10] R. Hammad, V. C. Hardita, M. Zulfikri, and E. W. Sholeha, "PENERAPAN METODE APRIORI SEBAGAI SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMBENTUKAN PAKET PENJUALAN BIBIT BUAH," *J. SAINTEKOM*, vol. 12, no. 1, pp. 58–68, Mar. 2022, doi: 10.33020/saintekom.v12i1.240.
- [11] E. Alma, E. Utami, and F. Wahyu Wibowo, "Implementasi Algoritma Apriori untuk Rekomendasi Produk pada Toko Online Implementation of Apriori Algorithms for Product Recommendations at Online Stores," *Citec J.*, vol. 7, no. 1, 2020.
- [12] D. Nofriansyah, *Konsep Data Mining Vs Sistem Pendukung Keputusan*: 2015.