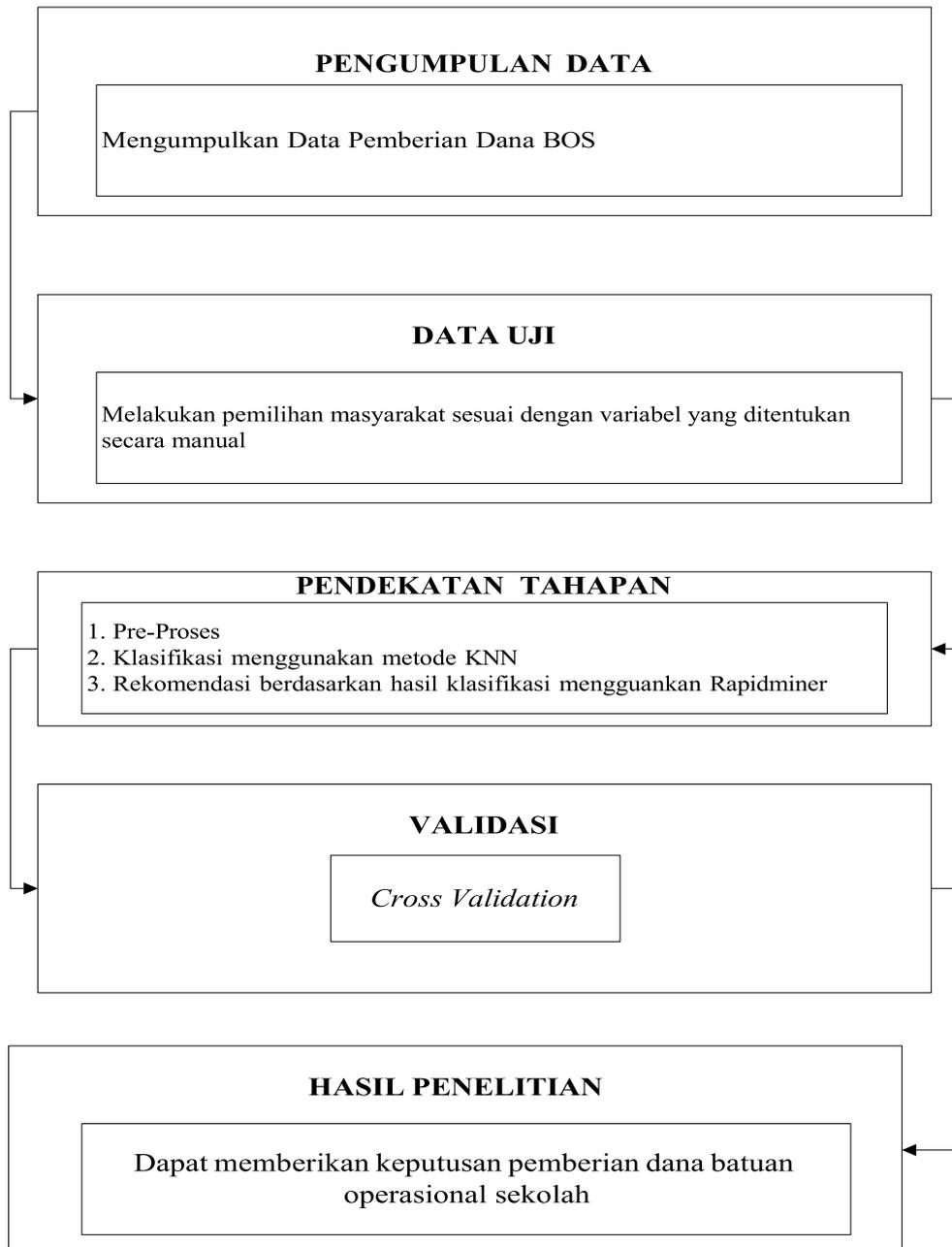


BAB III METODOLOGI PENELITIAN

1.1. Kerangka Pemikiran

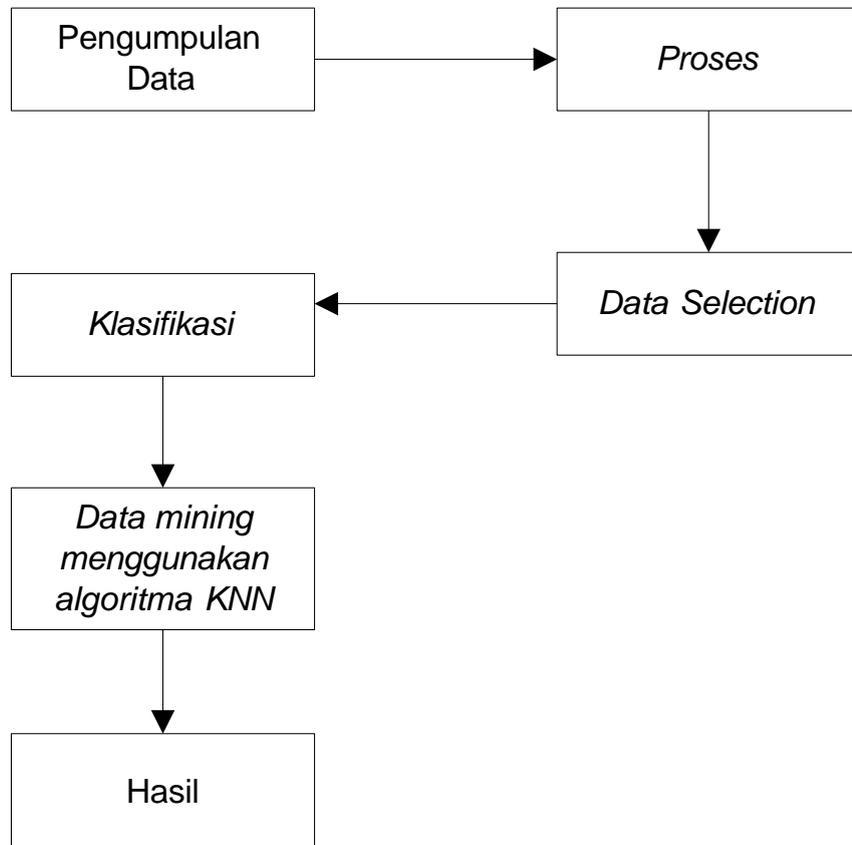
Kerangka pemikiran merupakan gambaran dari peneliti dalam melakukan penelitian, dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut ini :



Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian

1.2. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian dalam prediksi pemberian dana BOS, dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. 2 Tahapan Penelitian

Berikut ini adalah penjelasan tahapan penelitian yaitu :

1. Pengumpulan data

Untuk mengetahui informasi yang dibutuhkan, penulis melakukan pengumpulan data arsip data siswa pemberian bantuan tahun 2018-2021 .

2. Proses

Pada tahapan proses ini akan dilakukan proses persiapan data yang akan diuji.

3. Data Selection

Tahapan ini digunakan untuk memilih himpunan data (*dataset*) yang akan digunakan pada penulisan ini yaitu berupa data penerima bantuan yang berisi tentang informasi bantuan siswa.

4. Klasifikasi

Pada tahapan ini akan dilakukan klasifikasi data berupa perubahan format data agar bisa di *cluster* atau bisa dengan menambahkan atribut baru sehingga data siap diuji.

5. Data Mining Menggunakan K-NN

Setelah data siap digunakan maka data akan diminingkan dengan teknik K-NN menggunakan aplikasi *rapidminer* dengan menguji data sesuai dengan drag yang ada pada aplikasi *rapidminer*.

6. Hasil

Hasil dari pengujian data dengan aplikasi *rapidminer* yang menghasilkan akurasi data.

1.3. Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan penelitian ini, untuk mendapatkan data dan informasi yang di butuhkan, maka metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data dilakukan sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Yaitu mempelajari data dengan cara mengumpulkan dan mengkaji penjualan buku selama periode analisis.

2. Wawancara

Merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada staff SMA PGRI Katibung

3. Dokumentasi

Merupakan teknik pengumpulan data berupa data primer yang didapat dari sekolah, berikut adalah langkah didaptnya data primer yaitu :

- a. Data bantuan
- b. Foto-foto kegiatan

1.4. Hasil Perhitungan Manual K-NN

Dari data yang telah diperoleh, maka akan ditentukan variabel data yang menjadi variabel penentu keputusan yaitu penerima dana BOS. Data yang menjadi variabel penentu pada penelitian ini adalah pekerjaan, tempat tinggal, pendapatan

orang tua, dan jumlah tanggungan. Pemilihan variabel penentu tersebut dengan pertimbangan bahwa variabel-variabel yang dipilih merupakan variabel yang paling mempengaruhi keputusan penerimaan dana bantuan.

Berdasarkan data yang akan dihitung maka terdapat data mentah sebelum menjadi variable data yang akan dihitung seperti tabel 3.1 sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Data

No	Kelas	Nama	Pekerjaan Orang Tua	Tempat Tinggal	Pendapatan Perbulan	Tanggungan	Kondisi Rumah	Prestasi	Kategori Bantuan
1	Kelas X	Aan Andrianto	Wiraswasta	Rumah Sendiri	Rp 3.000.000	3	Kramik	Tidak	Tidak
2	Kelas X	Abdul Bahrin	Wiraswasta	Menumpang	Rp 2.400.000	2	Semen	Tidak	Tidak
3	Kelas X	Abdul Gani	Petani	Mengontrak	Rp 2.000.000	2	Kramik	Tidak	Tidak
4	Kelas X	Abdul Rosit	Petani	Menumpang	Rp 900.000	1	Semen	Ada	Ya
5	Kelas X	Ade Mahmud	Petani	Menumpang	Rp 1.000.000	2	Semen	Tidak	Ya
6	Kelas X	Adi Basuki	Wiraswasta	Rumah Sendiri	Rp 900.000	2	Semen	Tidak	Tidak
7	Kelas X	Adi Rahnanto	Karyawan	Rumah Sendiri	Rp 2.600.000	3	Semen	Ada	Tidak
8	Kelas X	Agus Hariyanto	Petani	Rumah Sendiri	Rp 3.400.000	3	Keramik	Ada	Tidak
9	Kelas X	Agus Riyanto	Petani	Rumah Sendiri	Rp 600.000	2	Kramik	Tidak	Ya
10	Kelas X	Agus Susanto	Buruh	Rumah Sendiri	Rp 700.000	3	Kramik	Tidak	?

Selanjutnya melakukan seleksi nilai dari masing-masing variabel yang ditentukan yaitu :

Tabel 3. 2 Nilai Kategori Variabel

Variabel	Kategori	Nilai
Pekerjaan	Irt	5
	Buruh/Sopir	4
	Petani	3
	Wiraswasta	2
	PNS/karyawan	1
Tempat Tinggal	Menumpang	3
	Mengontrak	2
	Rumah Sendiri	1
Pendapatan	<1jt	5
	1 - 1.9jt	4
	2jt – 2.9jt	3
	3jt – 3.9jt	2
	>4jt	1
Tanggungan	1 anak	1
	2 anak	2

Variabel	Kategori	Nilai
	3 anak	3
	>4 anak	4
Kondisi Runah	Kramik	1
	Semen	2
	Kayu	3
Prestasi	Tidak	1
	Ada	2

Berdasarkan data pada Tabel 3.2 maka data akan diubah menjadi nilai variable seperti tabel 3.3 sebagai berikut :

Tabel 3. 3 Data Hitung

No	Kelas	Nama	Pekerjaan Orang Tua	Tempat Tinggal	Pendapatan Perbulan	Tanggung n	Kondisi Rumah	Prestasi	Kategori Bantuan
1	Kelas X	Aan Andrianto	2	1	2	3	1	1	Tidak
2	Kelas X	Abdul Bahrn	2	3	3	2	2	1	Tidak
3	Kelas X	Abdul Gani	3	2	3	2	1	1	Tidak
4	Kelas X	Abdul Rosit	3	3	5	1	2	2	Ya
5	Kelas X	Ade Mahmud	3	3	4	2	2	1	Ya
6	Kelas X	Adi Basuki	2	1	5	2	2	1	Tidak
7	Kelas X	Adi Rahnanto	1	1	3	3	2	2	Tidak
8	Kelas X	Agus Hariyanto	3	1	2	3	1	2	Tidak
9	Kelas X	Agus Riyanto	3	1	5	2	1	1	Ya
10	Kelas X	Agus Susanto	4	1	5	3	1	1	?

Berdasarkan data pada Tabel 3.3 akan dihitung nilai dari variable nilai jarak.

Selanjutnya akan dihitung nilai *Euclidean Distance* sebagai berikut :

Tabel 3. 4 Euclidean Distance

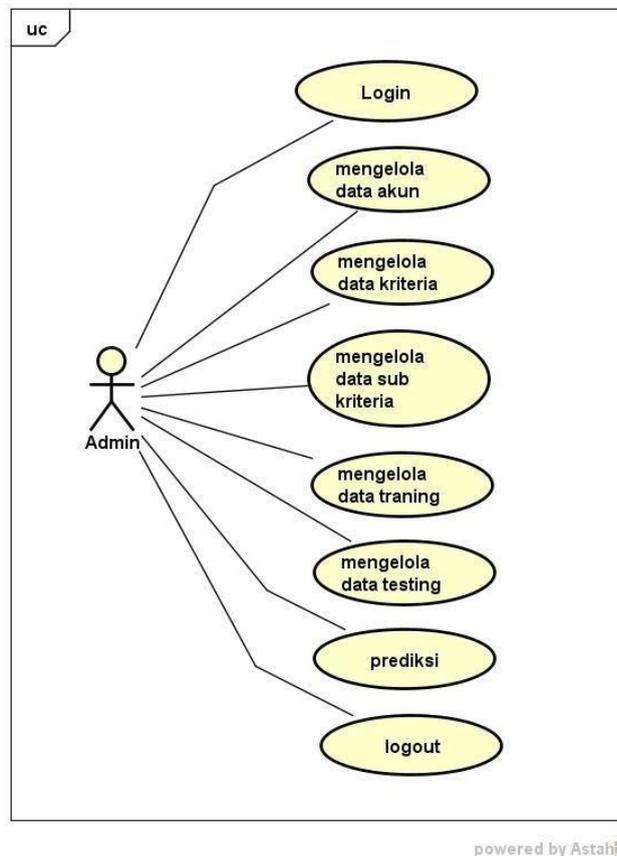
Nama	Hitung <i>Euclidean Distance</i>	Rangking
Aan Andrianto	$\sqrt{(2-2)^2 + (1-1)^2 + (5-2)^2 + (3-3)^2 + (1-1)^2 + (1-1)^2} = 3,605551275$	7
Abdul Bahrn	$\sqrt{(4-2)^2 + (1-3)^2 + (5-3)^2 + (3-2)^2 + (1-2)^2 + (1-1)^2} = 3,741657387$	8
Abdul Gani	$\sqrt{(4-3)^2 + (1-2)^2 + (5-3)^2 + (3-2)^2 + (1-1)^2 + (1-1)^2} = 2,645751311$	3
Abdul Rosit	$\sqrt{(4-3)^2 + (1-3)^2 + (5-5)^2 + (3-1)^2 + (1-2)^2 + (1-2)^2} = 3,31662479$	5
Ade Mahmud	$\sqrt{(4-3)^2 + (1-3)^2 + (5-4)^2 + (3-2)^2 + (1-2)^2 + (1-1)^2} = 2,828427125$	4
Adi Basuki	$\sqrt{(4-2)^2 + (1-1)^2 + (5-5)^2 + (3-2)^2 + (1-2)^2 + (1-1)^2} = 2,449489743$	2
Adi Rahnanto	$\sqrt{(4-1)^2 + (1-1)^2 + (5-3)^2 + (3-3)^2 + (1-2)^2 + (1-2)^2} = 3,872983346$	9
Agus Hariyanto	$\sqrt{(4-3)^2 + (1-1)^2 + (5-2)^2 + (3-3)^2 + (1-1)^2 + (1-2)^2} = 3,31662479$	5
Agus Riyanto	$\sqrt{(4-3)^2 + (1-1)^2 + (5-5)^2 + (3-2)^2 + (1-1)^2 + (1-1)^2} = 1,414213562$	1

Berdasarkan perhitungan, maka masyarakat yang paling layak dapat yaitu Agus Riyanto.

1.5. Desain Sistem

1.5.1. Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan sebuah interaksi antara satu atau lebih pemakai pada sistem yang akan dibuat. Perancangan use case diagram sistem penerimaan bantuan operasional sekolah memiliki 1 (satu) pemakai, yaitu Admin. Berikut gambar 3.3 berupa perancangan use case diagram sistem yang akan dibuat:



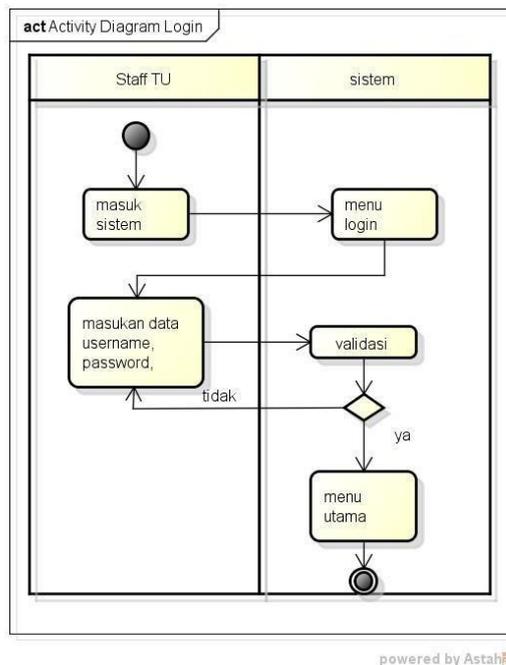
Gambar 3. 3 Perancangan Use Case Diagram

1.5.2. Perancangan Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan aliran sistem yang akan dibangun, perancangan activity diagram penerimaan bantuan operasional sekolah yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

A. Activity Diagram Login

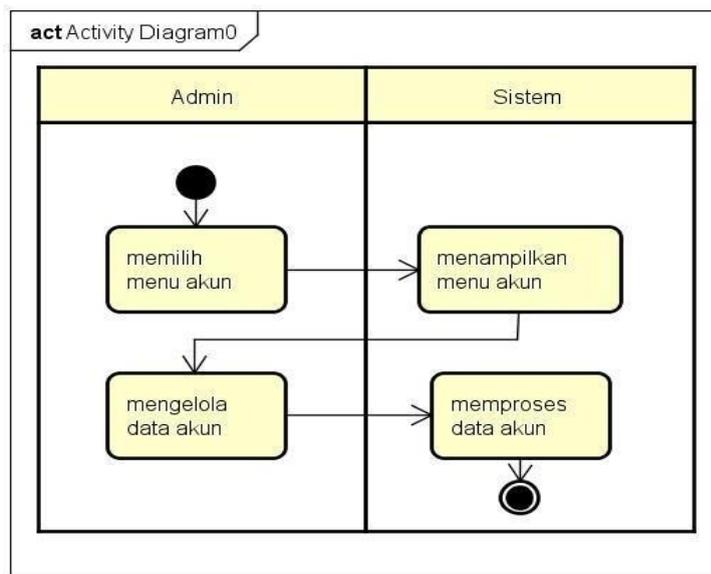
Activity diagram *login* menggambarkan aktivitas untuk membuat akun Admin yang bertujuan untuk dapat login ke halaman *dashboard* sistem. Perancangan activity diagram *login* dapat dilihat pada gambar 3.4 di bawah ini :



Gambar 3. 4 Activity Diagram *Login*

B. Activity Diagram Akun

Activity diagram *akun* menggambarkan aktivitas untuk membuat akun Admin yang bertujuan untuk dapat login ke halaman *dashboard* sistem. Perancangan activity diagram *akun* dapat dilihat pada gambar 3.5 di bawah ini :

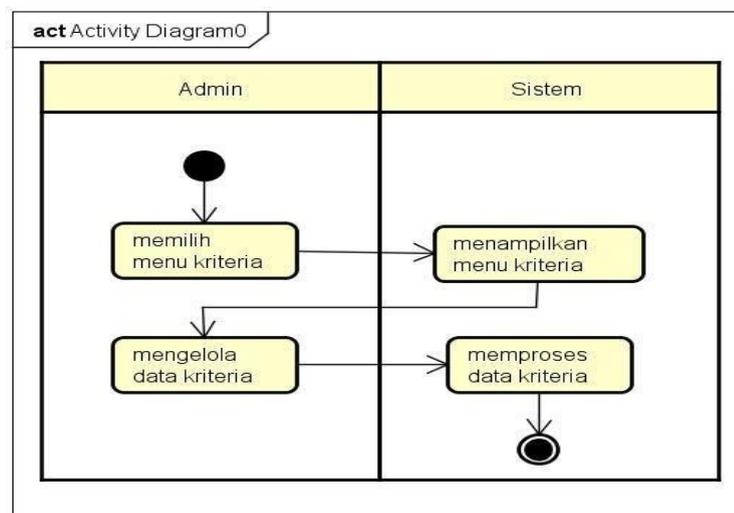


powered by Astah

Gambar 3.5 Activity Diagram Akun

C. Activity Diagram Kriteria

Activity diagram kriteria menggambarkan aktivitas untuk mengelola data kriteria. Perancangan activity diagram kriteria dapat dilihat pada gambar 3.6 di bawah ini :

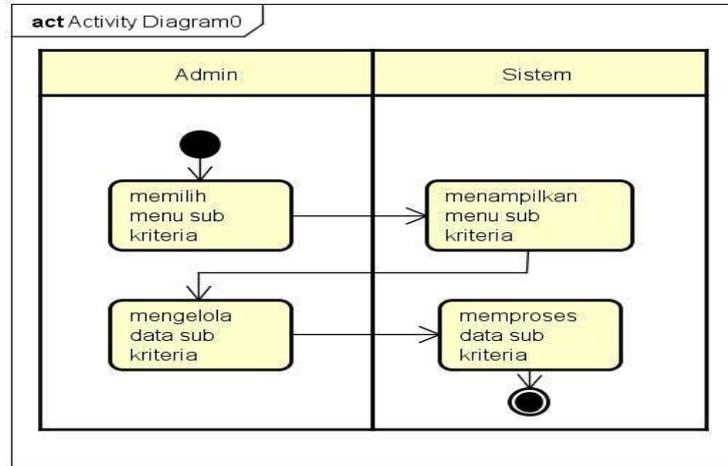


powered by Astah

Gambar 3.6 Activity Diagram Kriteria

D. Activity Diagram Sub Kriteria

Activity diagram sub kriteria menggambarkan aktivitas untuk mengelola data sub kriteria. Perancangan activity diagram sub kriteria dapat dilihat pada gambar 3.7 di bawah ini :

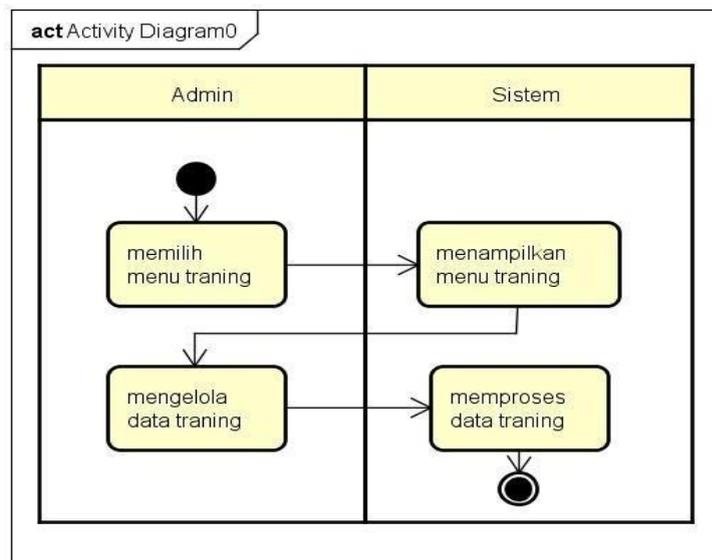


powered by Astah

Gambar 3. 7 Activity Diagram Sub Kriteria

E. Activity Diagram Training

Activity diagram *training* menggambarkan aktivitas untuk mengelola data training. Perancangan activity diagram training dapat dilihat pada gambar 3.8 di bawah ini :

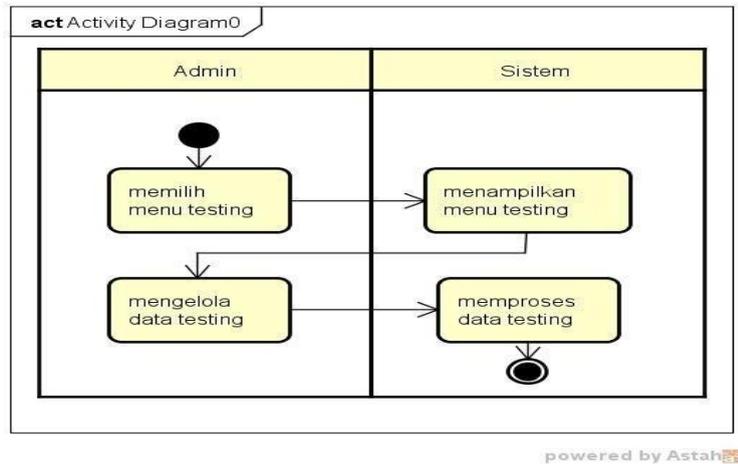


powered by Astah

Gambar 3. 8 Activity Diagram *Training*

F. Activity Diagram Testing

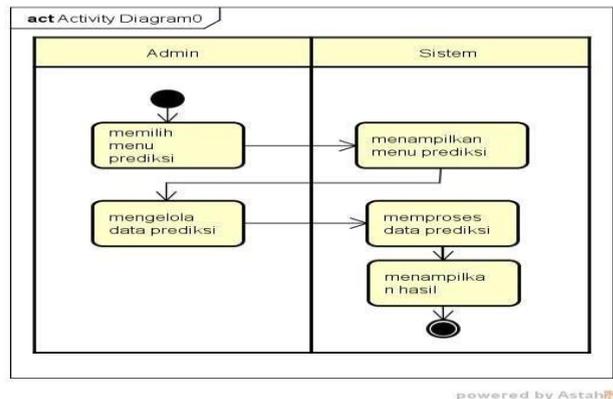
Activity diagram *testing* menggambarkan aktivitas untuk mengelola data *testing*. Perancangan activity diagram *testing* dapat dilihat pada gambar 3.9 di bawah ini :



Gambar 3. 9 Activity Diagram Testing

G. Activity Diagram Prediksi

Activity diagram prediksi menggambarkan aktivitas untuk mengelola data prediksi. Perancangan activity diagram prediksi dapat dilihat pada gambar 3.10 di bawah ini :

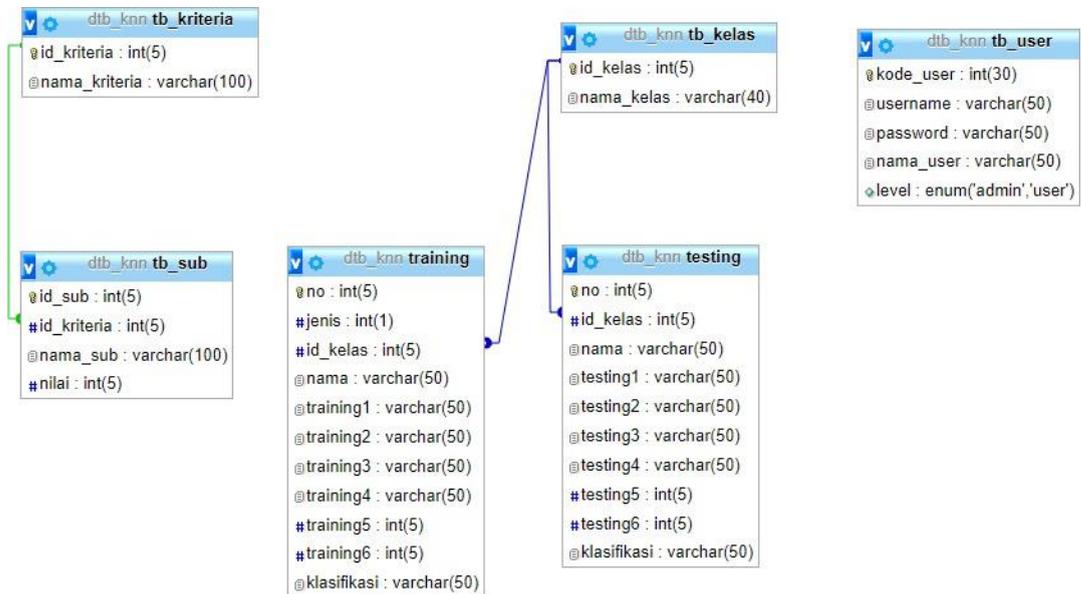


Gambar 3. 10 Activity Diagram Prediksi

1.5.3. Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas

memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Dapat dilihat pada gambar 3.11 dibawah ini :



Gambar 3. 11 Class Diagram

1.5.4. Perancangan Tabel Database

Sistem Penerimaan Bantuan Operasional Sekolah berbasis web menggunakan metode algoritma *K-Nearest Neighbor* (K-NN) memiliki beberapa tabel database yang berfungsi dalam mendukung proses sistem. Database yang digunakan adalah database MySQL. Berikut adalah tabel-tabel database yang berguna untuk pendukung sistem :

A. Tabel User

Tabel user merupakan tabel yang berisikan data dari user, user yang dimaksud adalah admin. Tabel user memiliki 5 kolom yaitu kode_user, username, password, nama_user, dan level. Berikut adalah tabel user yang ada pada tabel 3.7 di bawah ini.

Tabel 3. 5 Tabel Database User

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Keterangan
1	kode_user	Int	30	Primary Key
2	Username	Varchar	50	

3	Password	Varchar	50	
4	nama_user	Varchar	50	
5	Level	Enum	30	

B. Tabel Database Kelas

Tabel kelas merupakan tabel yang berisikan data dari kelas. Tabel kelas memiliki 2 kolom yaitu id_kelas dan nama_kelas. Berikut adalah table kriteria yang ada pada tabel 3.8 di bawah ini.

Tabel 3. 6 Tabel Database Kelas

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Keterangan
1	Id_kelas	Int	5	Primary Key
2	nama_kelas	Varchar	40	

C. Tabel Database Kriteria

Tabel kriteria merupakan tabel yang berisikan data dari kriteria. Tabel kriteria memiliki 2 kolom yaitu id_kriteria dan nama_kriteria. Berikut adalah tabel kriteria yang ada pada tabel 3.9 di bawah ini.

Tabel 3. 7 Tabel Database Kriteria

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Keterangan
1	Id_kriteria	Int	5	Primary Key
2	nama_kriteria	Varchar	100	

D. Tabel Database Sub Kriteria

Tabel sub kriteria merupakan tabel yang berisikan data dari sub kriteria. Tabel sub kriteria memiliki 4 kolom yaitu id_sub, id_kriteria, nama_sub dan nilai. Berikut adalah tabel sub kriteria yang ada pada tabel 3.10 di bawah ini.

Tabel 3. 8 Tabel Database Sub Kriteria

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Keterangan
1	Id_sub	Int	5	Primary Key
2	Id_kriteria	Int	5	
3	nama-sub	Varchar	100	
4	Nilai	Int	5	

E. Tabel Database Training

Tabel training merupakan tabel yang berisikan data dari siswa/i yang ada di SMA PGRI Katibung. Dalam tabel ini terdiri dari 11 kolom yang meliputi no, jenis, id_kelas, nama, tarining1, tarining2, tarining3, tarining4, tarining5, tarining6 dan klasifikasi adalah hasil dari proses perhitungan data menggunakan metode algoritma *K-Nearest Neighbor* (K- NN) yang akan menerima bantuan terdiri dari ya dan tidak. Berikut adalah tabel database training yang terdapat pada table 3.11 di bawah ini.

Tabel 3. 9 Tabel Database *Training*

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Keterangan
1	No	Int	5	Primary Key
2	Jenis	Int	1	
3	Id_kelas	Int	5	
4	Nama	Varchar	50	
5	training1	Varchar	50	
6	training2	Varchar	50	
7	training3	Varchar	50	
8	training4	Varchar	50	
9	training5	Int	5	
10	training6	Int	5	
11	Klasifikasi	Varchar	50	

F. Tabel Database *Testing*

Tabel database testing merupakan tabel yang berisikan data pengujian untuk melakukan perhitungan menggunakan metode algoritma *K-Nearest Neighbor* (K- NN). Berikut adalah tabel database testing yang terdapat pada tabel 3.12 di bawah ini.

Tabel 3. 10 Tabel Database Testing

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Keterangan
1	No	Int	5	Primary Key
2	Id_kelas	Int	5	
3	Nama	Varchar	50	
4	testing1	Varchar	50	
5	testing2	Varchar	50	
6	testing3	Varchar	50	
7	testing4	Varchar	50	
8	testing5	Int	5	
9	testing6	Int	5	
10	Klasifikasi	Varchar	50	

1.6. Rancangan Program

Perancangan interface input/output akses admin pada sistem dibagi menjadi beberapa bagian berikut ini :

1.6.1. Halaman Login Admin

Perancangan halaman login admin pada sistem yang akan dibuat dapat dilihat pada gambar 3.12 dibawah ini :

Masuk Untuk Memulai Akses Anda

Username

Password

Masuk

Gambar 3. 12 Perancangan *Interface* Halaman Login

1.6.2. Halaman Menu Utama

Perancangan halaman menu utama pada sistem yang akan dibuat dapat dilihat pada gambar 3.13 dibawah ini :

Data Mining	
Admin	Halaman Utama
Halaman Utama	
Kriteria	
Sub Kriteria	
Data Testing	
Data Training	
Prediksi	

Gambar 3.13 Perancangan Interface Halaman Menu Utama

1.6.3. Halaman Data Akun

Perancangan halaman data akun pada sistem yang akan dibuat dapat dilihat pada gambar 3.14 dibawah ini :

Data Mining																						
Admin	Data Akses																					
Halaman Utama	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Kode User</th> <th>Username</th> <th>Password</th> <th>Nama User</th> <th>Level</th> <th>Opsi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	No	Kode User	Username	Password	Nama User	Level	Opsi														
No	Kode User	Username	Password	Nama User	Level	Opsi																
Kriteria	<input type="button" value="Tambah Data"/>																					
Sub Kriteria																						
Data Testing																						
Data Training																						
Prediksi																						

Gambar 3. 13 Perancangan Interface Halaman Data Akun

1.6.4. Halaman Kriteria

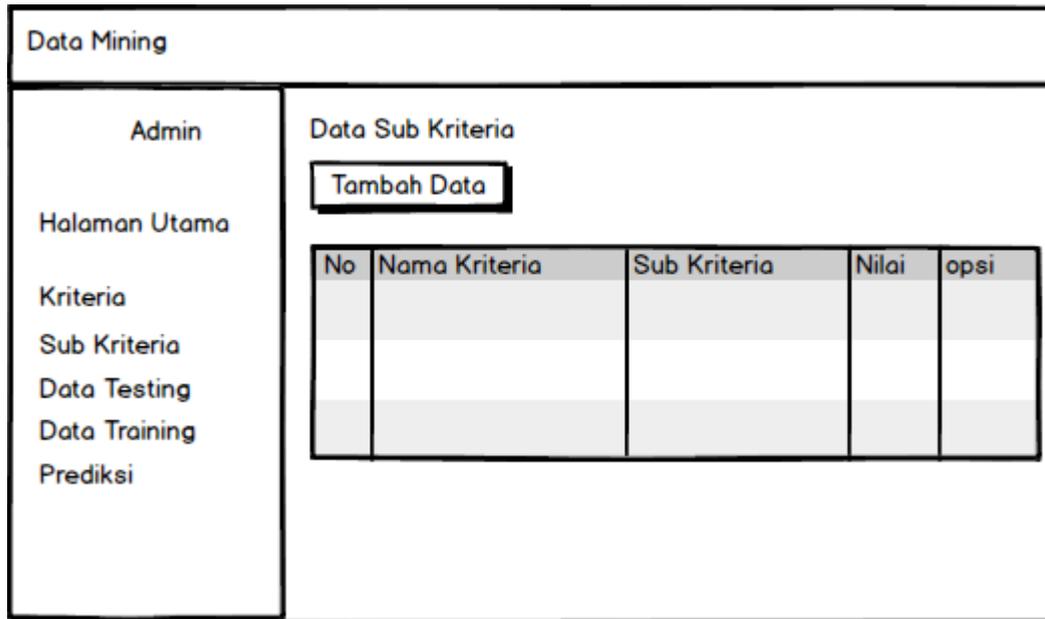
Perancangan halaman data kriteria pada sistem yang akan dibuat dapat dilihat pada gambar 3.15 dibawah ini :

Data Mining										
Admin	Data Kriteria									
Halaman Utama	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Kriteria</th> <th>Opsi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	No	Nama Kriteria	Opsi						
No	Nama Kriteria	Opsi								
Kriteria										
Sub Kriteria										
Data Testing										
Data Training										
Prediksi										

Gambar 3. 14 Perancangan Interface Halaman Kriteria

1.6.5. Halaman Sub Kriteria

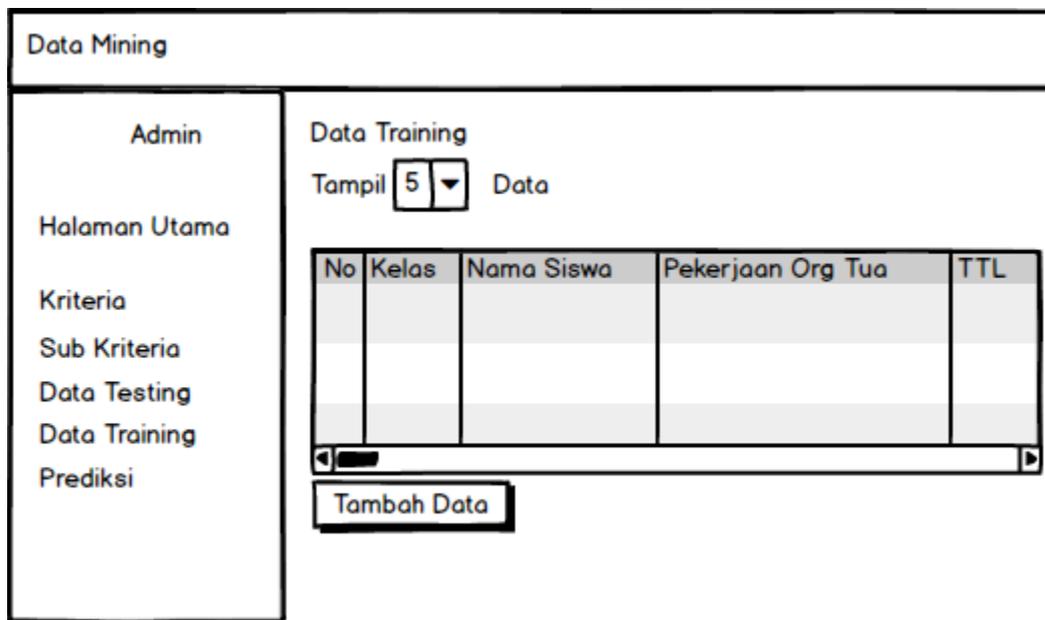
Perancangan halaman data sub kriteria pada sistem yang akan dibuat dapat dilihat pada gambar 3.16 dibawah ini :



Gambar 3. 15 Perancangan Interface Halaman Sub Kriteria

1.6.6. Halaman Data *Training*

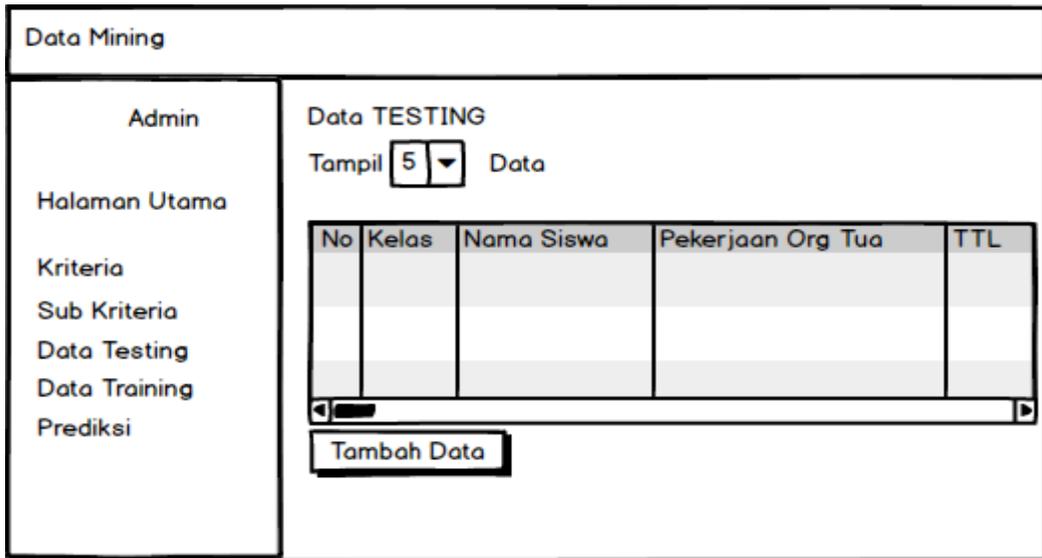
Perancangan halaman data training pada sistem yang akan dibuat dapat dilihat pada gambar 3.17 dibawah ini :



Gambar 3. 16 Perancangan Interface Halaman *Training*

1.6.7. Halaman Data *Testing*

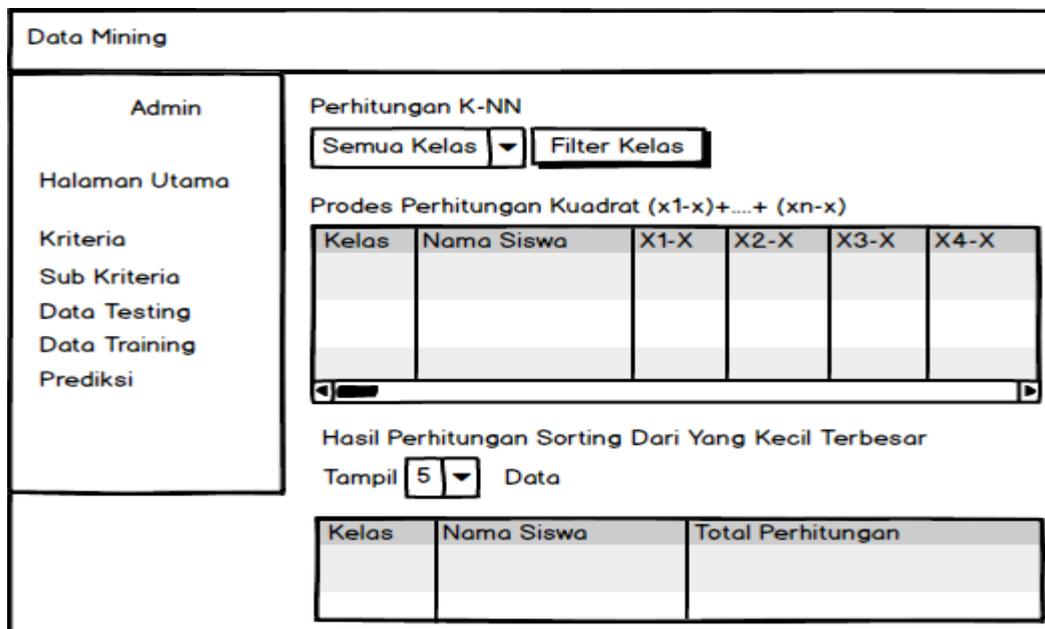
Perancangan halaman data testing pada sistem yang akan dibuat dapat dilihat pada gambar 3.18 dibawah ini :



Gambar 3. 17 Perancangan Interface Halaman Data *Testing*

1.6.8. Halaman Prediksi

Di dalam perancangan halaman klasifikasi ini terdapat perhitungan program menggunakan metode KNN yang akan dibuat dan dapat dilihat pada gambar 3.19 di bawah ini :



Gambar 3. 18 Perancangan Interface Halaman Prediksi

1.7. Perangkat Penelitian

A. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini yaitu menggunakan 1 buah laptop yang mempunyai spesifikasi sebagai berikut : ASUS X453S, Intel(R) Coleron(R) CPU N3050 @ 1.60GHz (4 CPUs), RAM 4GB, *Harddisk Storage* 1TB, *Windows* 10 Pro 64bit.

B. Perangkat Lunak

Perangkat lunak memiliki peranan penting dalam penelitian ini, pada penelitian ini peneliti menggunakan database MySQL, Sublime Text Code dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.

1.8. Penerapan Algoritma K-Nearest Neighbor (KNN)

1.8.1. Variabel Data Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada table 3.13:

Tabel 3. 11 Variabel Data Penelitian

Pekerjaan	Suatu aktivitas mencari uang yang dilakukan orang tua siswa
Tempat Tinggal	Tempat yang digunakan untuk berlindung, tempat tinggal memiliki keterangan rumah sendiri, mengontrak atau menumpang
Pendapatan	Hasil dari aktivitas atau pekerjaan dari orang tua murid
Tanggungan	Dalam satu atap terdapat keluarga yang belum bekerja
Kondisi Rumah	Melihat dari keadaan rumah yang sudah di keramik, semen atau masih menggunakan kayu
Prestasi	Pencapaian yang dihasilkan oleh siswa dengan mengandalkan kemampuannya

1.8.2. Penentuan Data Set

Data sampel yang digunakan sebanyak 277 data. Berikut adalah sampel data siswa, dapat dilihat pada tabel 3.14 berikut :

Tabel 3. 12 Penentuan Data Set

No	Nama	Pekerjaan Orang Tua	Tempat Tinggal	Pendapatan Perbulan	Tanggunggan	Kondisi Rumah	Prestasi
1	Aan Andrianto	Wiraswasta	Mengontrak	Rp 3.500.000	4	Semen	Tidak
2	Abdul Bahrhun	Wiraswasta	Menumpang	Rp 2.500.000	2	Semen	Tidak
3	Abdul Gani	Petani	Mengontrak	Rp 3.000.000	2	Kramik	Tidak
4	Abdul Mukti	Buruh Tani	Menumpang	Rp 300.000	1	Kayu	Ada
5	Abdul Rahman	Petani	Rumah Sendiri	Rp 4.000.000	5	Kramik	Ada
6	Abdul Rohman	Petani	Mengontrak	Rp 1.500.000	3	Semen	Tidak
7	Abdul Rosit	Petani	Menumpang	Rp 900.000	2	Kayu	Ada
8	Ade Mahmud	Petani	Menumpang	Rp 1.500.000	3	Semen	Tidak
9	Ade Wardani	Petani	Menumpang	Rp 3.000.000	5	Kramik	Tidak
10	Adi Andika	Petani	Mengontrak	Rp 2.000.000	2	Kramik	Ada

Untuk merancang sebuah sistem aplikasi ini peneliti menggunakan aplikasi database MySQL sebagai tempat menampung dan menyimpan data, aplikasi XAMPP *Control Panel* sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program MySQL database dengan Bahasa pemrograman PHP dan aplikasi *Sublime Text* sebagai pembuatan program atau pengcodingan berbagai fungsi dan juga perintah yang dibutuhkan untuk membangun sebuah sistem dengan menggunakan metode algoritma *K - Nearest Neighbor* (K-NN) dan *Google Chrome* untuk menampilkan hasil pengcodingan.

1.9. Validasi

Analisa yang dilakukan untuk memastikan bahwa hasil pengujian benar-benar sesuai dengan pembahasan. Analisa dilakukan dengan melakukan perhitungan kembali hasil validasi dan pengujian (*akurasi, presisi, dan recall*) secara manual. *Cross validation* adalah bentuk sederhana dari teknik statistik.

Jumlah fold standar untuk memprediksi tingkat error dari data adalah dengan menggunakan 10-fold *cross validation*.

1.10. Kerangka Hasil Uji Menggunakan RapidMiner Studio

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan dalam melakukan analisa menggunakan metode KNN dan validasi *Cross validation* akan Rencana pengujian data akan menggunakan aplikasi RapidMiner Studi. RapidMiner merupakan perangkat lunak yang bersifat terbuka (*open source*). RapidMiner adalah sebuah solusi untuk melakukan analisis terhadap data mining, text mining dan analisis prediksi. Tahapan dalam proses RapidMiner Studio yang akan peneliti lakukan adalah :

1. Penentuan Data
2. Melakukan Pengujian dengan Aplikasi RapidMiner Studio
3. Hasil

1.11. Kerangka Pemikiran Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan data set yang diambil dari SMA PGRI Katibung. *K-Nearest Neighbor* (K-NN) adalah salah satu metode pada data mining yang mana *K-Nearest Neighbor* (K-NN) dapat mengklasifikasi siswa/i yang layak mendapatkan bantuan di SMA PGRI KATIBUNG. *Website* merupakan istilah yang sudah tidak asing lagi pada jaman sekarang ini. Secara umum pengertian *website* adalah sebuah halaman yang tersedia dalam sebuah *server* yang dapat diakses menggunakan jaringan internet yang mana di dalamnya terdapat sebuah informasi.

