



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN	i
HALAMAN MOTTO	ii
PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
INTISARI	x
ABSTRACT	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Penelitian	2
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
BAB III LANDASAN TEORI	7
3.1. Clash Royale	7
3.2. Web-Scrape	7
3.3. Data Mining	8
3.4. Association Rule Mining	9
3.5. Apriori	9
3.6. Frequent-Pattern Tree	11
3.7. FP-Growth	12
BAB IV METODE PENELITIAN	14
4.1. Bahan	14
4.2. Peralatan	14
4.3. Prosedur Kerja dan Pengumpulan Data	14
4.4. Implementasi	16
4.4.1. Metode Web-Scrape	16
4.4.2. Algoritma Apriori	18
4.4.3. Algoritma Frequent Pattern Growth	20
4.5. Analisis	22
BAB V IMPLEMENTASI	24
5.1. Implementasi Web-scrape	24
5.2. Implementasi Apriori	25
5.3. Implementasi FP-Growth	28
5.3.1. Implementasi Frequent Pattern Tree	28
5.3.2. Implementasi Conditional Frequent Pattern Tree	31
5.3.3. Implementasi Rule Generation	33
5.4. Implementasi Analisis Komparasi	33
BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
6.1. Analisa Perbandingan Waktu Eksekusi	41
6.2. Analisa Perbandingan Penggunaan Memori	49
6.3. Analisa Perbandingan Jumlah Association Rule	56
6.4. Perbandingan Dengan Penelitian Sebelumnya	64



BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	66
7.1. Kesimpulan	66
7.2. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN A	70
LAMPIRAN B	72
LAMPIRAN C	75
LAMPIRAN D	81
LAMPIRAN E	85
LAMPIRAN F.....	87