

**IMPLEMENTASI ALGORITMA APRIORI PADA SISTEM INFORMASI  
UNTUK Mencari POLA PADA TRANSAKSI PARIWISATA**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Persyaratan

Mencapai Derajat Sarjana

Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:

**Nauval Maulana**

**2071100026**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN KOMPUTER**

**UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN**

**2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

IMPLEMENTASI ALGORITMA APRIORI PADA SISTEM INFORMASI  
UNTUK Mencari Pola Transaksi Pariwisata

Diajukan oleh:

Nauval Maulana

NIM. 2071100026

Telah disetujui oleh,  
Pembimbing Utama



Muryanto, ST, M.Cs.

NIK. 690 903 277

Tanggal 22-08-2024

Pembimbing Pendamping,



Aryati Wuryandari, ST, M.Kom.

NIK. 690 208 292

Tanggal 22-08-2024

Mengetahui

Ketua Program Studi TI,



Doni Setyawan, ST, M.Cs.

NIK. 690 208 288

Tanggal 22-08-2024

## HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan disetujui oleh Dewan Penguji Skripsi Fakultas Teknologi dan Komputer Universitas Widya Dharma Klaten, pada:

Hari : **Jumat**

Tanggal : **16 Agustus 2024**

Tempat : **Universitas Widya Dharma Klaten**

### Susunan Dewan Penguji

**Ketua**



**Muryanto, ST, M.Cs.**  
NIK. 690 903 277

**Sekretaris**



**Aryati Wuryandari, ST, M.Kom.**  
NIK. 690 208 292

**Anggota I**



**Hendro Joko Prasetyo, M.Kom**  
NIK. 690 903 276

**Anggota II**



**Syams Kurniawan H., ST., M.Kom**  
NIK. 690 116 374

Skripsi ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana oleh:

**Dekan Fakultas Teknologi dan Komputer  
Universitas Widya Dharma Klaten**



**Harri Purnomo, ST, MT.**  
NIK. 690 196 499

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nauval Maulana

Nim : 2071100026

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Komputer

Pembimbing : 1. Muryanto, ST, M.Cs.

2. Aryati Wuryandari, ST, M.Kom.

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Implementasi Algoritma Apriori Pada Sistem Informasi Untuk Mencari Pola Pada Transaksi Pariwisata”** merupakan sebuah hasil karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan karya saya dalam penelitian ini, telah dikutipkan dalam daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti ada penyimpangan, maka peneliti bertanggung jawab sepenuhnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi dan digunakan sebagaimana perlunya.

Klaten, 6 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



Nauval Maulana

## **PERSEMBAHAN**

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah, serta inayah-Nya sehingga skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi agung kita dan suri tauladan kita Nabi Muhammad SAW semoga qiyamah nanti kita mendapatkan syafaatnya. Untuk itu peneliti persembahkan skripsi ini dan rasa terimakasih peneliti kepada:

1. Kedua orang tua saya terkasih, serta adik saya tercinta yang telah memberikan kasih sayang, do'a, serta motivasi baik secara moril maupun materil dan terima kasih selalu menasehati agar menjadi lebih baik.
2. Bapak Muryanto, ST, M.Cs. selaku pembimbing I serta Ibu Aryati Wuryandari, ST, M.Kom. selaku pembimbing II yang telah membimbing saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini dengan penuh kesabaran dan memotivasi saya agar menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
3. Keluarga besar Fakultas Teknologi dan Komputer terutama kepada teman-teman saya di prodi Teknik Informatika terima kasih atas kenangan indah dan kebersamaanya selama ini.
4. Bapak Ibu dosen Fakultas Teknologi dan Komputer yang selalu membimbing dan mendidik saya dengan baik dan penuh kasih sayang.
5. Para sahabat-sahabat yang selalu mendukung dan memberikan semangat agar saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

## MOTTO

“Aku tidak peduli walaupun harus mati ketika berjuang meraih mimpiku, aku tidak akan menyesalinya.”

(Monkey D. Luffy)

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمُ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia” (HR. Ahmad, ath-Thabrani, ad-Daruqutni.)

(Nabi Muhammad SAW)

“Jangan buat masa lalu menjadi perangkap dalam hidupmu, tetapi jadikanlah masa lalu mu sebagai pembelajaran yang berharga dalam hidupmu untuk merangkai masa depan yang lebih indah”

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala Puji dan Syukur kita curahkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala. Dzat yang hanya kepada-Nya lah kita memohon pertolongan. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat, kasih sayang, dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Implementasi Algoritma Apriori Pada Sistem Informasi Untuk Mencari Pola Pada Transaksi Pariwisata”**. Shalawat serta salam selalu kita curahkan kepada junjungan Nabi Agung kita, Suri Tauladan kita, Baginda Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik bagi seluruh umat manusia yang kita tunggu syafaatnya di Yaumul Akhir nanti.

Peneliti menyadari ada berbagai pihak yang memberikan dukungan dan bantuan selama menyelesaikan studi dan tugas akhir ini. Oleh karena itu, sudah sepantasnya peneliti dengan rasa penuh hormat mengucapkan terimakasih dan mendoakan semoga Allah memberikan balasan terbaik kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H Triyono, M.Pd. selaku Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Bapak Harri Purnomo, ST, MT. selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Komputer Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Bapak Doni Setyawan, ST, M.Cs. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Widya Dharma Klaten.
4. Bapak Muryanto, ST, M.Cs. selaku dosen pembimbing I saya, yang telah membimbing saya dengan penuh kesabaran sehingga saya dapat menyusun tugas akhir ini.
5. Ibu Aryati Wuryandari, ST, M.Kom. selaku Pembimbing II saya, yang juga membimbing saya dengan penuh kesabaran sehingga saya dapat menyusun tugas akhir ini.
6. Seluruh dosen Fakultas Teknolgi dan Komputer Universitas Widya Dharma Klaten yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuannya.

7. Bapak Ibu selaku orang tua saya yang selalu mendoakan dan memberikan semangat tanpa henti.
8. Sahabat-sahabatku seperjuangan dari TI A dan TI B angkatan 2024 dan seluruh teman-teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu baik dari lingkungan kampus Universitas Widya Dharma Klaten maupun luar kampus yang telah memberikan saya rasa semangat, dukungan moril untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Dan akhir kata, peneliti menyadari bahwa tidak ada yang sempurna di dunia ini, peneliti masih melakukan kesalahan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti meminta maaf yang sebesar-besarnya atas kesalahan yang telah diperbuat.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik lagi. Kebenaran datangnya dari Allah dan kesalahan datangnya dari diri peneliti. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Ridho-Nya kepada kita semua.

Klaten, 6 Agustus 2024

Peneliti,

Nauval Maulana



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
1. Alasan Pemilihan Judul .....	2
2. Rumusan Masalah .....	3
3. Batasan Masalah .....	3
4. Keaslian Penelitian .....	4
5. Manfaat Penelitian .....	4
<b>B. Tujuan Penelitian</b> .....	<b>5</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
<b>A. Tinjauan Pustaka</b> .....	<b>6</b>

1. Pola dan data transaksi pariwisata di Indonesia .....	6
2. Penelitian-penelitian terdahulu .....	8
<b>B. Landasan Teori .....</b>	<b>15</b>
1. Sistem Informasi .....	15
2. Agorima Apriori .....	15
3. Database .....	18
4. Perancangan Model Sistem .....	18
5. Perancangan Database .....	21
5. <i>Web Browser</i> .....	23
6. XAMPP .....	24
7. <i>My Structure Query Language (MYSQL)</i> .....	24
8. <i>Personal Home Page (PHP)</i> .....	25
9. <i>Hypertext Markup Language (HTML)</i> .....	26
10. <i>Unified modelling language (UML)</i> .....	27
11. Metode <i>Waterfall</i> .....	27
12. Testing .....	30
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
<b>A. Bahan dan Materi Penelitian .....</b>	<b>32</b>
<b>B. Alat Penelitian .....</b>	<b>32</b>
1. Perangkat Keras ( <i>hardware</i> ) .....	33
2. Perangkat Lunak ( <i>software</i> ) .....	33
<b>C. Jalannya Penelitian .....</b>	<b>36</b>
1. <i>Analysis</i> (Analisis Kebutuhan) .....	36

2. Pemodelan Algoritma <i>Apriori</i> .....	37
3. <i>Design</i> (Desain Sistem) .....	46
<b>D. Pengembangan Sistem</b> .....	<b>63</b>
<b>E. Kelemahan Sistem</b> .....	<b>64</b>
<b>F. Hambatan Penelitian</b> .....	<b>64</b>
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>66</b>
<b>A. Hasil Penelitian</b> .....	<b>66</b>
a. Hak Akses User .....	66
1) Halaman Login .....	66
2) Halaman Utama atau Dashboard .....	67
3) Halaman Data Transaksi .....	68
4) Halaman Proses <i>Apriori</i> .....	69
<b>B. Pembahasan</b> .....	<b>73</b>
1. Hasil <i>Rule Association</i> .....	73
2. Pengujian <i>Black Box Testing</i> .....	75
3. <i>Usability Testing</i> .....	76
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>79</b>
A. Kesimpulan .....	79
B. Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>81</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Dengan Penelitian Terdahulu</b> .....	<b>12</b>
<b>Tabel 2. 2 Simbol Diagram Konteks.....</b>	<b>19</b>
<b>Tabel 2. 3 Simbol-Simbol Dalam DFD .....</b>	<b>20</b>
<b>Tabel 3. 1 Tabel Data Uji.....</b>	<b>38</b>
<b>Tabel 3. 2 Tabel Keterangan Kode.....</b>	<b>38</b>
<b>Tabel 3. 3 Tabel Kanidat 1-Itemset (C1).....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 3. 4 Tabel Large-Itemset 1 (L1).....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 3. 5 Tabel Kanidat 2-Itemset (C2).....</b>	<b>40</b>
<b>Tabel 3. 6 Tabel Large-Itemset 2 (L2).....</b>	<b>41</b>
<b>Tabel 3. 7 Tabel Kanidat 3-Itemset (C3).....</b>	<b>41</b>
<b>Tabel 3. 8 Tabel Large-Itemset 3 (C3) .....</b>	<b>42</b>
<b>Tabel 3. 9 Tabel Kanidat 3-Itemset (C3).....</b>	<b>42</b>
<b>Tabel 3. 10 Tabel Hasil Perhitungan Confidence 2 Itemset .....</b>	<b>43</b>
<b>Tabel 3. 11 Tabel Hasil Perhitungan Confidence 3 Itemset .....</b>	<b>44</b>
<b>Tabel 3. 12 Tabel Final Hasil Perhitungan Confidence.....</b>	<b>44</b>
<b>Tabel 3. 13 Struktur Tabel User .....</b>	<b>51</b>
<b>Tabel 3. 14 Struktur Tabel Transaksi.....</b>	<b>52</b>
<b>Tabel 3. 15 Struktur Tabel Process Log .....</b>	<b>53</b>
<b>Tabel 3. 16 Struktur Tabel Itemset1 .....</b>	<b>53</b>
<b>Tabel 3. 17 Struktur Tabel Itemset2 .....</b>	<b>54</b>

<b>Tabel 3. 18 Struktur Tabel Itemset3 .....</b>	<b>54</b>
<b>Tabel 3. 19 Struktur Tabel Itemset4 .....</b>	<b>55</b>
<b>Tabel 3. 20 Struktur Tabel Confidence.....</b>	<b>56</b>
<b>Tabel 3. 21 Alur Pengembangan Sistem pada Penelitian.....</b>	<b>64</b>
<b>Tabel 4. 1 Tabel Pengjian Black Box Testing.....</b>	<b>76</b>
<b>Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Usability Testing.....</b>	<b>78</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Sampel Data Kunjungan Wisatawan Ke Indonesia .....	7
Gambar 2. 2 Sampel Data Kunjungan Wisatawan Menurut Tempat Tujuan	8
Gambar 2. 3 Relasi One to One .....	22
Gambar 2. 4 Relasi One to Many .....	23
Gambar 2. 5 Relasi Many to One .....	23
Gambar 2. 6 Relasi Many to Many .....	23
Gambar 2. 7 Metode Waterfall .....	28
Gambar 3. 1 Diagram konteks Pada Sistem Informasi Untuk Mencari Pola Pada Transaksi Pariwisata.....	46
Gambar 3. 2 Data Flow Diagram Level 1 .....	48
Gambar 3. 3 Entity Relationship Diagram Sistem Informasi Untuk Mencari Pola dengan Algoritma Apriori .....	50
Gambar 3. 4 Relasi Antar Tabel Pada Sistem Informasi Untuk Mencari Pola Dengan Algoritma Apriori .....	57
Gambar 3. 5 Desain Halaman Login .....	59
Gambar 3. 6 Desain Halaman Utama .....	60
Gambar 3. 7 Desain Halaman Data Transaksi.....	61
Gambar 3. 8 Desain Halaman Proses Apriori .....	62
Gambar 3. 9 Desain Halaman Hasil Analisis .....	63
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Login.....	67
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Utama atau Dashboard.....	67
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Data Transaksi .....	68

<b>Gambar 4. 4 Tampilan Hapus Data Transaksi .....</b>	<b>69</b>
<b>Gambar 4. 5 Tampilan Tabel Data Transaksi .....</b>	<b>69</b>
<b>Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Proses Apriori.....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar 4. 7 Tampilan Hasil Analisi Data Transaksi Menggunakan Algoritma Apriori.....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 4. 8 Tampilan Cetak Hasil Analisis.....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 4. 9 Rule Association Itemset 2 .....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 4. 10 Ketentuan Min Support dan Min Confidence .....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 4. 11 Keterangan Kode .....</b>	<b>73</b>

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lampiran Contoh Hasil Analisis
2. Lampiran Kode Program



## ABSTRAK

Indonesia, sebagai negara kepulauan dengan ribuan pulau, memiliki kekayaan budaya yang beragam dan pemandangan alam yang mempesona. Keindahan alam dan keragaman budaya ini menjadi daya tarik utama bagi wisatawan dari berbagai negara. Seiring dengan perkembangan industri pariwisata global, Indonesia mengembangkan tempat-tempat indah tersebut menjadi destinasi wisata yang dapat dinikmati oleh banyak orang, sekaligus menjadi sumber pendapatan penting bagi perekonomian lokal.

Penelitian ini berfokus pada analisis pola transaksi pariwisata, terutama dalam memahami asal kunjungan wisatawan asing dan destinasi yang mereka kunjungi di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan pola transaksi pariwisata berdasarkan asal wisatawan asing dan tempat tujuan mereka di Indonesia dengan menerapkan algoritma Apriori. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem Waterfall, dan menghasilkan sebuah sistem informasi yang mampu menganalisis data transaksi pariwisata.

Sistem informasi yang dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL ini diharapkan dapat menjadi alat yang bermanfaat bagi pengembangan sektor pariwisata, serta memperkuat hubungan antarnegara. Sistem ini juga dapat menjadi masukan berharga bagi instansi terkait dalam upaya pengembangan pariwisata di masa depan.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, Algoritma *Apriori*, Pariwisata, *Waterfall*, PHP, MYSQL

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di era yang sangat maju ini, hampir seluruh aktivitas manusia berkaitan erat dengan teknologi, informasi, dan komunikasi. Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi mengalami kemajuan pesat dan berdampak pada kehidupan manusia. Teknologi, informasi dan komunikasi sangat bermanfaat dalam banyak aspek, khususnya di bidang industri. Tren Revolusi Industri 4.0 kini sudah sangat dikenal, banyak negara di dunia sedang mengembangkan industri yang menggabungkan teknologi, informasi, dan komunikasi, yang dikenal sebagai industri cerdas.

Indonesia adalah negara kepulauan yang terdiri dari ribuan pulau dengan suku, ras, dan budaya yang berbeda-beda. Selain itu, Indonesia juga mempunyai tempat-tempat indah dan mempesona yang memanjakan mata. Dengan berkembangnya industri di seluruh dunia, tempat-tempat tersebut dikembangkan sebagai tujuan wisata yang dapat dikunjungi dan dinikmati banyak orang, serta menjadi sumber pendapatan yang meningkatkan perekonomian lokal. Di era Revolusi Industri 4.0, industri pariwisata Indonesia berkembang pesat dan semakin terkenal di seluruh dunia bahkan dikalangan banyak orang. Hal ini terlihat dari penambahan elemen berupa platform yang menyediakan berbagai sumber informasi bagi calon wisatawan.

Perkembangan industri khususnya industri pariwisata memerlukan pengelolaan yang baik, karena jika dikelola dengan baik dapat membantu meningkatkan perekonomian suatu negara, antara lain adanya peluang usaha yang dapat meningkatkan devisa negara. Indonesia memiliki potensi yang cukup besar dalam industri pariwisatanya. Hal ini terlihat dari banyaknya kunjungan wisatawan ke Indonesia. Akan tetapi, pemerintah menghadapi berbagai permasalahan dan tantangan dalam pengembangan industri pariwisata. Kendala yang sering dihadapi oleh pemerintah Indonesia antara lain, infrastruktur yang tidak memadai, ketidakseimbangan pengembangan, kurangnya pengaturan dan regulasi, kompetisi dengan negara lain, dan lain-lain. Oleh karena itu, dibutuhkan cara untuk mengatasi kendala-kendala yang menjadi penyebab permasalahan yang sering terjadi, salah satunya dengan menganalisis data pariwisata. Hal ini dapat membantu berbagai pemangku kepentingan dalam memahami dan mengoptimalkan sektor pariwisata, memastikan bahwa pertumbuhannya bermanfaat dan berkelanjutan.

Untuk mendukung pengembangan industri pariwisata, peneliti tertarik untuk menganalisis data transaksi pariwisata terhadap jumlah kunjungan wisatawan dengan menggunakan Algoritma Apriori untuk mencari pola kunjungan wisatawan.

### **1. Alasan Pemilihan Judul**

Ada beberapa pertimbangan yang membuat penulis tertarik untuk memilih judul skripsi Implementasi *Algoritma Apriori* Pada Sistem Informasi Untuk Mencari Pola Pada Transaksi Pariwisata, yaitu:

- a. Peneliti ingin membuat penelitian tentang analisis data mining untuk membuat pola transaksi pariwisata dengan metode *Algoritma Apriori* agar memberikan gambaran keterkaitan antar kunjungan wisatawan ke Indonesia dengan menganalisis data transaksi pariwisata berdasarkan dari wisatawan yang sering berkunjung ke Indonesia.

## **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang terdapat di atas, dapat dirumuskan bahwa pada penelitian ini permasalahan yang akan diselesaikan adalah bagaimana menganalisis dan mencari pola transaksi pariwisata berdasarkan asal kunjungan wisatawan asing yang berkunjung ke Indonesia dan tempat wisata yang menjadi tujuan wisatawan asing di Indonesia.

## **3. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dibuat batasan masalah agar sistem yang dibuat tidak meluas cakupannya dan sesuai dengan kebutuhan. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi pola transaksi pariwisata khususnya menganalisis data asal wisatawan asing yang berkunjung ke Indonesia dan tempat wisata yang menjadi tujuan.

#### **4. Keaslian Penelitian**

Keaslian penelitian yang dikemukakan oleh peneliti merupakan karya asli peneliti dengan menunjukkan bahwa masalah yang dihadapi belum pernah diteliti dan dipecahkan oleh peneliti lain sehingga peneliti mengambil judul penelitian tentang “Implementasi Algoritma Apriori Pada Sistem Informasi Untuk Mencari Pola Transaksi Pariwisata”.

#### **5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang didapatkan dari laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

Sebagai bahan masukan dalam mengembangkan pariwisata yang ada di Indonesia selain itu juga dapat menjadi masukan untuk menjalin kerjasama dengan beberapa negara yang belum berkunjung ke Indonesia.

a. Bagi Universitas Widya Dharma Klaten

Sebagai bahan pustaka di perpustakaan umum Universitas Widya Dharma Klaten khususnya Fakultas Teknologi dan Komputer, serta menjadi sumber referensi dan acuan bagi mahasiswa.

b. Bagi Peneliti

Sebagai salah satu syarat kelulusan meraih gelar Sarjana Sastra Satu pada Fakultas Teknologi dan Komputer Universitas Widya Dharma Klaten.

## **B. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang terdapat pada penelitian ini adalah menganalisis data transaksi pariwisata untuk mencari pola transaksi pariwisata berdasarkan asal wisatawan asing yang berkunjung ke Indonesia dan tempat yang menjadi tujuan wisatawan dengan mengimplementasikan algoritma apriori

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang Implementasi Algoritma Apriori Pada Sistem Informasi Untuk Mencari Pola Pada Transaksi Pariwisata, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi Algoritma Apriori Pada Sistem Informasi Untuk Mencari Pola Pada Transaksi Pariwisata ini berhasil dibuat dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan *database* MYSQL.
2. Implementasi Algoritma Apriori Pada Sistem Informasi Untuk Mencari Pola Pada Transaksi Pariwisata ini membantu pengembangan kedepannya untuk dinas dibidang pariwisata terkait dalam menganalisis data transaksi pariwisata dengan menggunakan algoritma apriori untuk membantu dalam upaya pengembangan dibidang pariwisata.
3. Data hasil analisis dari sistem informasi yang dapat digunakan untuk pengembangan dibidang pariwisata sebagai bahan masukan dimana terdapat *rule association* yang memuat keterkaitan antar wisatawan yang dapat dijadikan referensi dimana asal wisatawan mana yang jarang berkunjung ke Indonesia, sehingga bisa dilakukan promosi atau teknik marketing dan juga bisa menjadi alat mempererat hubungan antar negara.

## **B. Saran**

Saran yang peneliti dapat berikan dalam mengembangkan sistem ini adalah:

1. Sistem ini dapat dikembangkan menjadi sistem yang berbasis mobile, agar lebih mudah diakses.
2. Sistem ini sebaiknya dibuat dengan menambahkan fitur scan data agar penginputan data dapat dilakukan secara otomatis tanpa memasukkan data secara manual satu per satu.
3. Dapat ditambahkan fitur yang dapat memperlihatkan grafik atau diagram serta membuat form hasil analisis lebih mudah dipahami oleh pengguna.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid, F. J. (2020). Aplikasi Prediksi Kelulusan Mahasiswa Tepat Waktu Menggunakan Metode KNN. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 4, 8.
- Anggri Yuli Perdana, E. S. (2023). Perancangan Sistem Informasi Layanan Pengaduan Badan Eksekutif Mahasiswa Berbasis WEB. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3, 11.
- Aswiputri, M. (2022). Literature Review Determinasi Sistem Informasi Manajemen Database, CCTV, dan Brainware. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), 11.
- Badan Pusat Statistik. (2008, Juni 14). *Badan Pusat Statistik (BPS)*. Retrieved Mei 18, 2024, from <https://www.bps.go.id/id>
- Devi Edriani, R. M. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Perhitungan Algoritma Apriori Berbasis Website. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, VII, 6.
- Haidar, I. (2021). *Implementasi Algoritma Apriori Untuk Mencari Pola Transaksi Penjualan (Studi Kasus: Carrol Kitchen)*. Sleman: Universitas Islam Indonesia Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Industri.
- Idayu Rahmadewi, D. A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Usaha Mikro Kecil Menengah Warung Pereng Kaliabank Kabupaten Kebumen. *Jurnal INFOKAM*, XIX, 13.
- Nur Shabrina Meutia, T. M. (2023). Desain Arsitektur Data Administrator Kependudukan Sistem Informasi Desa. *Jurnal Indonesia Berdaya*, 4, 12.
- Rahayu Ningsih, Silvy Amelia, S. S. (2022). Perancangan Sistem Informasi Absensi Karyawan Berbasis WEB. *Jurnal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 14, 10.
- Rahmania Sri Untari, F. (2020). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Sitanggang, D. (2023). *Buku Monograf Algoritma Apriori*. Medan: Unpri Press Universitas Prima Indonesia.