

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSEMBERAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
MOTTO	xi
INTISARI	xii
ABSTARCT	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Permasalahan	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Destinasi Wisata	5
2.2 Data Mining	6
2.3 Clustering.....	7
2.4 K-Means.....	8
2.5 Website.....	9
2.6 Visual Studio Code.....	10
2.7 PHP.....	11
2.8 MySQL.....	11
2.9 HTML	12
2.10 Waterfall	13
2.11 Blackbox Testing.....	14
2.12 Rapid Miner	14
2.13 Peneliti Terdahulu.....	15

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1 Alur Penelitian	17
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	17
3.2.1 Pengamatan (<i>Observasi</i>)	18
3.2.2 Wawancara (<i>Interview</i>).....	18
3.3 Alat dan Bahan.....	18
3.3.1 Alat	18
3.3.2 Bahan	18
3.4 Analisa Kebutuhan	19
3.5 Desain	19
3.5.1 Use Case Diagram	19
3.5.2 Class Diagram	20
3.5.3 Activity Diagram.....	21
3.5.4 Desain Interface.....	25
3.6 Implementasi Algoritma K-Means	31
3.7 Pengujian	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Perhitungan Algoritma K-Means	38
4.1.1 Proses Data	39
4.1.2 Titik Centroid	40
4.1.3 Output Proses Data.....	41
4.1.4 Hasil <i>Cluster</i> Data Wisata.....	43
4.2 Tampilan Website Destinasi Wisata Pesawaran	49
4.2.1 Tampilan Login Admin/User	50
4.2.2 Halaman Beranda	50
4.2.3 Halaman Kategori.....	51
4.2.4 Halaman Kategori Wisata Sangat Baik	52
4.2.5 Halaman Kategori Wisata Baik.....	52
4.2.6 Halaman Kategori Wisata Cukup	53
4.2.7 Halaman Tentang.....	54
4.3 Pengujian Aplikasi	54
4.4 Hasil Pengujian	55
4.5 Kelebihan dan Kekurangan Website	59
4.5.1 Kelebihan	59
4.5.2 Kekurangan	59

BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN.....	63