

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan dan Manfaat	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Metode Penelitian	5
1.5.1 Alur Penelitian	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	10
2.3 <i>Waterfall</i>	10
2.4 <i>K-Means Clustering</i>	11
2.5 <i>Silhouette</i>	13
2.6 <i>Travelling Salesman Problem</i>	13
2.7 <i>Leaflet Routing Machine</i>	14
2.8 <i>Website</i>	14
2.9 <i>Codelgniter 4</i>	15
2.10 MySQL	15
2.11 XAMPP	17
BAB 3 METODOLOGI	18
3.1 Pengumpulan Data	18
3.2 Metode Pengembangan	18
3.3 Analisis Kebutuhan	19

3.3.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	20
3.3.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	20
3.4	Perancangan dan Pemodelan Aplikasi.....	20
3.4.1	Arsitektur Diagram.....	21
3.4.2	Arsitektur Diagram.....	22
3.4.3	Kerangka Kerja Aplikasi Pembuat Paket Wisata.....	23
3.4.4	<i>Flowchart</i> Aplikasi Pembuat Paket Wisata.....	24
3.4.5	Tabel-Tabel Data Aplikasi	28
3.4.6	<i>Entity Relationship</i> Diagram (ERD)	29
3.5	Jadwal Pelaksanaan	30
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1	Hasil Penelitian.....	31
4.1.1	Pemrosesan Data	31
4.1.2	Seleksi Variabel Analisis	33
4.1.3	Proses Normalisasi Data dengan <i>StandarScaler</i>	34
4.1.4	Optimasi Parameter k dengan <i>Silhouette Score</i>	35
4.1.5	Analisis <i>Clustering</i> Menggunakan <i>K-Means</i> dengan Nilai K Terbaik	36
4.1.6	Visualisasi Geografis Hasil <i>Clustering</i>	37
4.2	Implementasi <i>Website</i>	38
4.2.1	Implementasi Halaman Beranda (<i>Home</i>).....	39
4.2.2	Implementasi Halaman Paket Wisata.....	40
4.2.3	Implementasi Halaman <i>View</i> Destinasi.....	41
4.3	Analisis Hasil Pengujian.....	42
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	46
5.1	Kesimpulan.....	46
5.2	Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	50
Lampiran 1. Data Hasil <i>Clustering</i>	50
BIODATA PENULIS	54