

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan dan saran terhadap penelitian mengenai Sistem Informasi Rekomendasi Pariwisata di Tasikmalaya.

6.1 Kesimpulan

1. Telah dilakukan analisis kebutuhan informasi pariwisata di Tasikmalaya dengan melakukan wawancara kepada sekretaris Dinas Kepemudaan, Olahraga Kebudayaan, dan Pariwisata Tasikmalaya dan melakukan survei ke Tasikmalaya. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa untuk saat ini dinas tersebut baru memiliki nama, alamat, dan beberapa daftar pariwisata yang sudah cukup populer. Selama melakukan survei, penulis juga menggali informasi terkait pariwisata yang populer di Tasikmalaya melalui kerabat, keluarga, dan masyarakat sekitar.
2. Telah ditentukan spesifikasi sistem informasi yang cocok untuk memberikan informasi pariwisata dan rekomendasi pariwisata di Tasikmalaya, yakni dengan melakukan studi literatur dan studi lapangan terkait sistem informasi, serta menganalisis, merancang, membangun, dan menguji sistem informasi dengan mengimplementasikan algoritma *Market Basket Analysis*. Berdasarkan metode-metode ini, perangkat lunak yang cocok untuk memenuhi kebutuhan penyebaran informasi pariwisata dan rekomendasinya adalah dengan membangun sebuah sistem informasi berbasis web. Sistem informasi berbasis web ini juga harus *responsive* sehingga pengguna *mobile phone* juga dapat mendapatkan informasi pariwisata dengan nyaman. Selain itu, untuk mendukung pembaruan data rekomendasi pariwisata, dibangun juga perangkat lunak *desktop* berbasis Java. Dibangun perangkat lunak terpisah guna untuk meminimalisir beban proses pengolahan data. Proses *data mining* yang terjadi sekarang ini berada di *personal computer side*, bukan *server side*. Berdasarkan hasil pengujian fungsional, Sistem Informasi Rekomendasi Pariwisata di Tasikmalaya yang telah dibangun ini dapat memenuhi kebutuhan pencarian informasi dan rekomendasi pariwisata yang ada di Tasikmalaya.
3. Berdasarkan hasil studi literatur yang dituliskan dalam landasan teori pada Bab 2, analisis pada Bab 3, dan perancangan pada Bab 4, telah diimplementasikan Sistem Informasi Rekomendasi Pariwisata di Tasikmalaya. Perangkat lunak yang dihasilkan memiliki fitur-fitur yang sesuai dengan analisis pada Bab 3 dan perancangan pada Bab 4. Algoritma *Market Basket Analysis* digunakan pada saat melakukan *data mining* terhadap data survei, kemudian hasilnya dijadikan data rekomendasi pariwisata. Perangkat lunak dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan *output* yang sesuai dengan yang diharapkan. Maka dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak Sistem Informasi Rekomendasi Pariwisata di Tasikmalaya ini telah berhasil diimplementasikan.

6.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk Sistem Informasi Rekomendasi Pariwisata di Tasikmalaya agar menjadi lebih baik adalah sebagai berikut:

1. Pemilik pariwisata dapat mendaftarkan dan memperbarui pariwisatanya sendiri tanpa perlu melibatkan admin.
2. Data yang di-*mining* bisa berdasarkan data *review* dan *rating* pariwisata.
3. Algoritma yang dipakai perlu diganti, karena proses *data mining* dengan Algoritma Apriori membutuhkan waktu yang cukup lama. Kompleksitas algoritma Apriori yang diimplementasikan adalah $O(n^5)$.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Han, J., Kamber, M., dan Pei, J. (2012) *Data Mining: Concepts and Technique*, 3rd edition. Morgan Kaufmann, USA.
- [2] Stair, R. M. dan Reynolds, G. W. (2010) *Principles of Information Systems: A Managerial Approach*, 9th edition. Course Technology, Boston, USA.
- [3] Pressman, R. S. (2010) *Software Engineering: A Practitioner's Approach*, 7th edition. McGraw-Hill, New York.
- [4] Soekadijo, R. G. (1997) *Anatomi Pariwisata (Memahami Pariwisata Sebagai "Systemic Linkage")*, 1st edition. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- [5] Suwena, I. K. dan Widyatmaja, I. G. N. (2017) *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata*, 1st edition. Pustaka Larasan, Denpasar.
- [6] Kerlinger, F. N. (1986) *Foundations of Behavioral Research*, 3rd edition. Wadsworth, Belmont.
- [7] Sugiyono (2018) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 1st edition. Alfabeta, Bandung.
- [8] Morissan (2017) *Metode Penelitian Survei*, 1st edition. Kencana, Jakarta.
- [9] Google Get started with forms. [https://gsuite.google.com/learning-center/products/forms/get-started/#!/.](https://gsuite.google.com/learning-center/products/forms/get-started/#!/) 19 April 2019.
- [10] of Technology, B. C. I. (2019) Welcome to codeigniter. https://codeigniter.com/user_guide/overview/at_a_glance.html. 19 April 2019.
- [11] Mandaviya, S. R., Rayal, R. K., dan Parekh, A. B. (2017) The mvc framework-codeigniter. *International Journal of Research in Computer and Information Technology*, **2**, 23–27.