



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

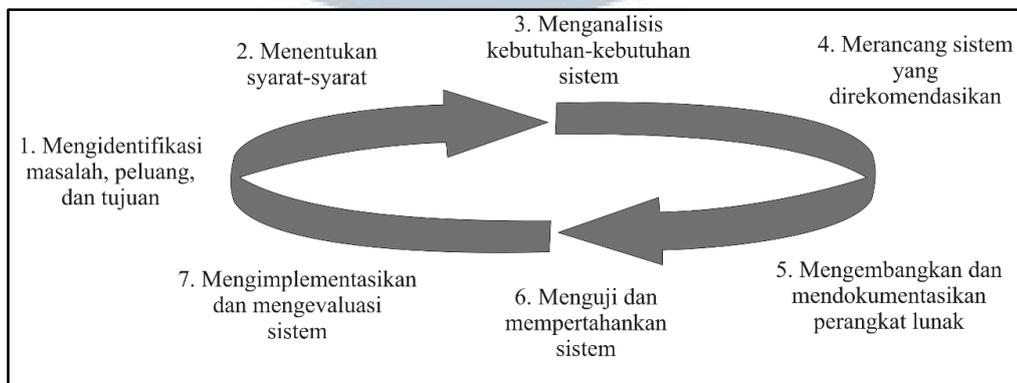
BAB III

METODE PENELITIAN

Pada Bab ini membahas perencanaan implementasi sistem dengan merumuskan kebutuhan-kebutuhan pengguna terhadap sistem yang dikembangkan.

3.1 Metodologi Penelitian

Metodologi yang dilakukan dalam pembangunan Sistem ini adalah *System Development Life Cycle* (SDLC). SDLC merupakan metode pendekatan yang bertujuan untuk menganalisis dan merancang sistem melalui beberapa tahap yang diidentifikasi secara spesifik agar sistem mampu dikembangkan dengan baik. Siklus dalam SDLC ini dibagi menjadi tujuh tahap. Meskipun masing-masing tahap ditampilkan secara terpisah, namun kesemuanya merupakan tahapan yang terorganisir.



Gambar 1.1 Tujuh tahap SDLC

Berikut adalah tujuh tahapan SDLC pada penelitian.

1. Mengidentifikasi masalah, peluang, dan tujuan

Tahap pertama dari siklus SDLC adalah mengidentifikasi masalah, peluang, dan tujuan-tujuan yang hendak dicapai. Pencetusan masalah dan tujuan yang tepat, memungkinkan adanya peluang yang tepat sasaran. Masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah bagaimana memberikan rekomendasi

bagi masyarakat yang sedang mencari properti berdasarkan perilaku pencarian iklan pada sistem, sehingga dapat ditemukan properti yang dicari.

2. Menentukan syarat-syarat informasi

Syarat-syarat informasi dalam pembangunan Sistem ini adalah dengan melakukan observasi ke agen properti Brighton untuk mendapatkan data-data iklan properti dan melakukan wawancara terkait kebutuhan agen saat memasang iklan properti dan kebutuhan pencari iklan.

3. Menganalisis kebutuhan sistem

Dalam perancangan dan pengembangan suatu sistem, menganalisis kebutuhan juga merupakan tahap yang cukup penting. Analisis kebutuhan yang terstruktur ini dapat disajikan dengan diagram aliran data yang menampilkan input, proses dan output. Input yang dibutuhkan pada Sistem ini meliputi data pemasang iklan, data iklan properti dan data perilaku pencarian iklan pengguna pada sistem. Proses yang terjadi adalah analisa rekomendasi berdasarkan metode CBF dengan algoritma Apriori. Output yang didapatkan adalah hasil rekomendasi iklan properti.

4. Merancang sistem yang direkomendasikan

Pada tahap ini peneliti merancang prosedur data-entry sedemikian rupa, sehingga data yang diinputkan ke dalam sistem informasi benar-benar akurat. Tahap perancangan Sistem tidak hanya terfokus pada antarmuka, namun juga meliputi perancangan alur sistem, basisdata dan output yang dihasilkan.

5. Mengembangkan dan mendokumentasikan perangkat lunak

Pada tahapan *SDLC* yang kelima, peneliti mulai melakukan pengembangan Sistem dengan bahasa pemrograman *PHP Framework Codeigniter* dengan database *MYSQL*.

6. Menguji dan mempertahankan sistem

Sebelum Sistem diimplementasikan ke pengguna, peneliti melakukan pengujian sistem terlebih dahulu untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang mungkin muncul dengan menggunakan metode *Blackbox Testing*.

7. Mengimplementasikan dan mengevaluasi sistem

Implementasi sistem adalah dilakukan penerapan sistem kepada pengguna secara langsung. Hasil penggunaan sistem oleh pengguna dievaluasi dengan menggunakan kuesioner untuk mendapatkan tingkat kepuasan penggunaan sistem.

3.2 Langkah-Langkah Penelitian

Supaya aplikasi yang dibuat lebih maksimal, maka dibutuhkan studi bersama beberapa pakar dalam menentukan solusi serta kesimpulan yang di derita oleh user. Kesimpulan harus tepat agar dapat menjadi pedoman online yang terpercaya.

3.3 Rencana Tahap Penelitian

Aplikasi dibangun dengan bahasa pemrograman *PHP 5* dengan *framework CodeIgniter* dan *phpMyAdmin* untuk *database*.

Survei kebutuhan dan studi literatur dilakukan pada minggu pertama dan kedua pelaksanaan penelitian.

Di minggu kedua, analisis kebutuhan untuk pembuatan aplikasi ditentukan. Di minggu ketiga, desain untuk antarmuka aplikasi dan perancangan sistem aplikasi dibuat. Pemrograman aplikasi dimulai dari minggu keempat hingga minggu kedelapan, dan *testing* aplikasi dan *debug* aplikasi dimulai dari minggu kedelapan hingga minggu kesembilan. Pada minggu kesepuluh direncanakan sudah dapat diimplementasi dan aplikasi sudah bisa digunakan *user*. Konsultasi dan penulisan laporan dilakukan selama jangka waktu pembuatan aplikasi.

Untuk mengembangkan aplikasi ini dilakukan beberapa tahap seperti melakukan analisis kebutuhan, perancangan, dan implementasi. Tahapan-tahapan yang dilakukan dijelaskan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Rencana Tahapan Pembuatan Aplikasi

Kegiatan	Minggu Ke-						
	1	2	3	4	5	6	7
Survei Kebutuhan	■	■					
Studi Literatur	■	■					
Analisis Kebutuhan		■					
Desain Sistem		■	■				
Pemrograman Sistem			■	■	■	■	
<i>Testing & Debug</i>					■	■	■
Implementasi							■
Konsultasi & Penulisan	■	■	■	■	■	■	■

3.3 Variabel Aplikasi

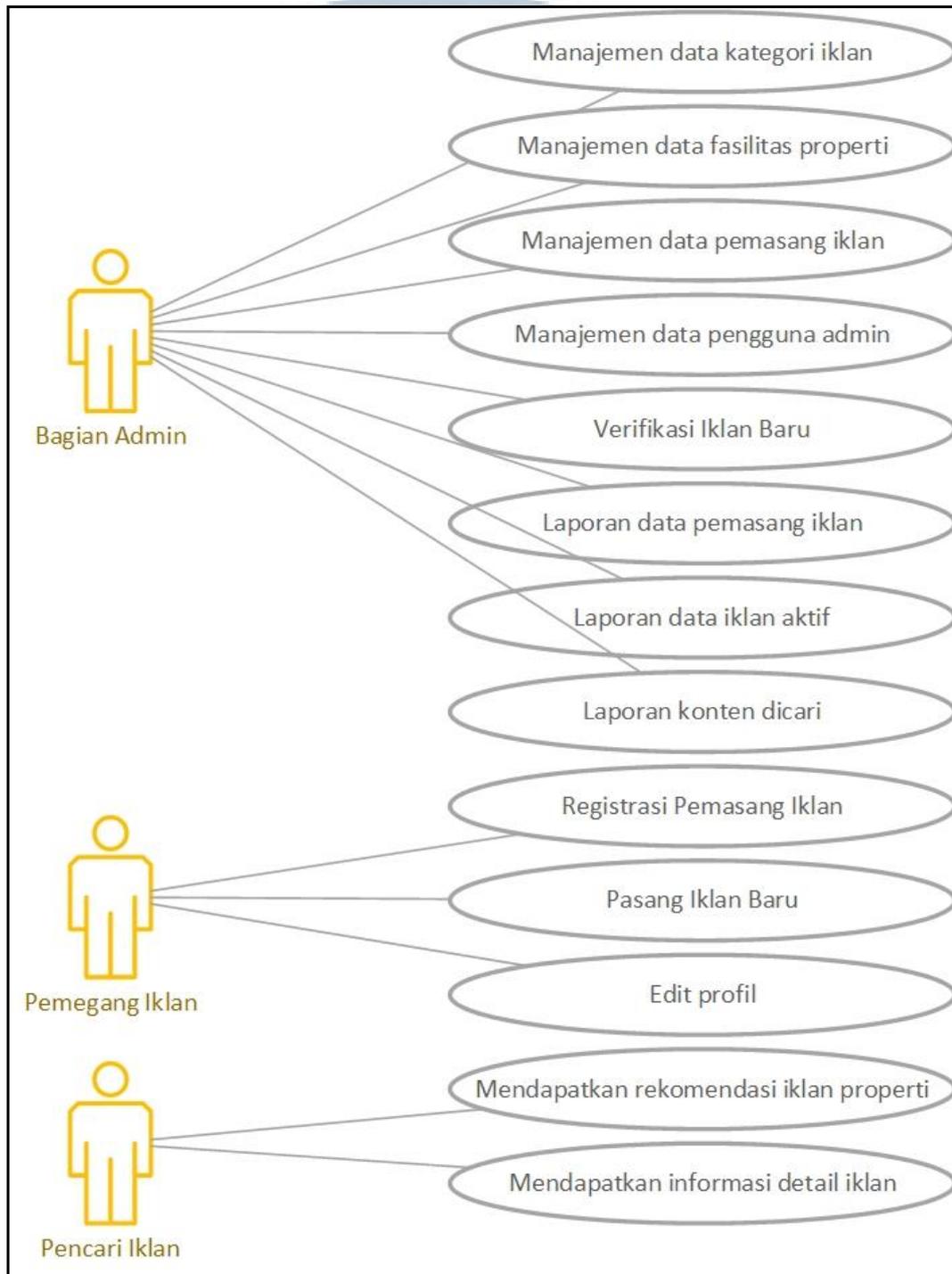
Berdasarkan informasi yang telah didapatkan dari hasil studi literatur untuk algoritma Apriori, variabel yang digunakan oleh aplikasi ini adalah jika pengguna memiliki profile ketertarikan atau perilaku tertentu yang berdasarkan iklan yang sering dilihat. Variabel ini akan menampilkan rekomendasi dari sistem yang digunakan oleh user untuk memilih properti yang cocok.

3.4 Desain Sistem

Desain atau pemodelan sistem berdasarkan kebutuhan pengguna terhadap sistem adalah sebagai berikut.



3.4.1 Desain Umum Sistem



Gambar 3.1 Desain Umum Sistem

Sistem rekomendasi pencarian properti ini memiliki tiga kelompok pengguna yaitu pengguna admin, pemasang iklan dan pencari iklan. Setiap kelompok pengguna memiliki fungsional sistem tersendiri seperti pada

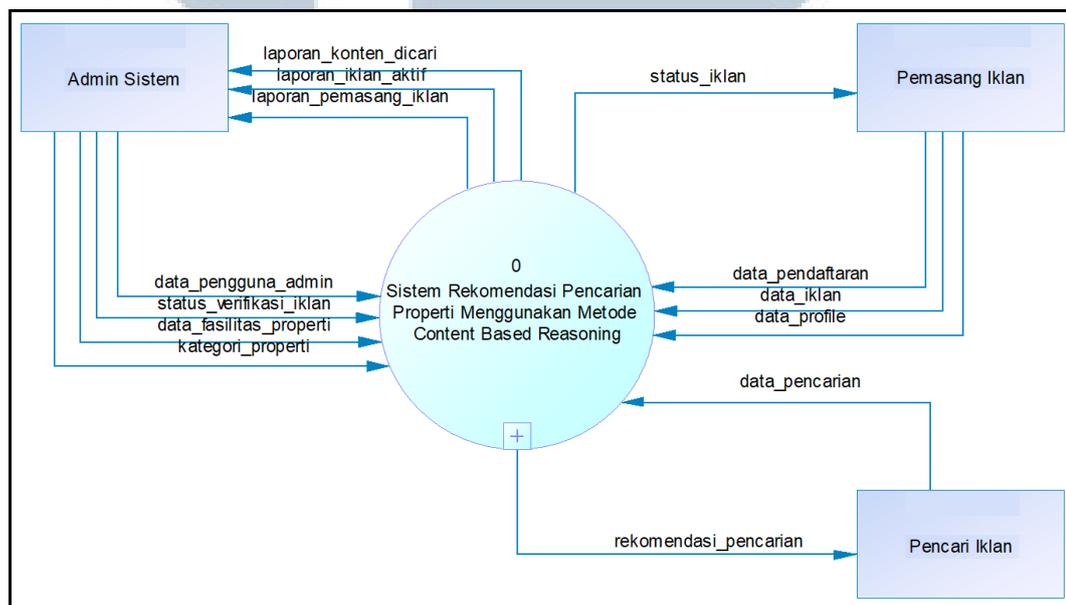
diagram umum sistem diatas. Sistem yang dikembangkan ini berbasis *website*, sehingga pengguna dapat menggunakan sistem melalui koneksi jaringan internet dengan menggunakan *browser* pada perangkat komputer atau *smartphone*.

3.4.2 Data Flow Diagram (DFD)

Data flow diagram menggambarkan aliran proses dan data pada sistem yang akan dibangun. *Data flow diagram* terdiri dari beberapa sub diagram berikut ini.

A. Diagram Konteks

Diagram Konteks menggambarkan alur data dan entitas atau pengguna sistem secara umum. Berikut pada gambar 3.2 adalah desain diagram konteks.



Gambar 3.2 Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah bagian dari *Data Flow Diagram* secara global. Dari desain DFD diatas terlihat terdapat tiga *entity* atau pengguna yang melakukan interaksi dengan sistem yaitu sebagai berikut.

A.1 Admin Sistem

Adalah petugas yang bertanggung jawab untuk melakukan manajemen kategori properti, melakukan verifikasi data registrasi pemasang iklan dan melakukan verifikasi iklan yang dimuat oleh pemasang iklan. Tanpa diverifikasi oleh admin sistem, pemasang iklan tidak dapat melakukan pemasangan iklan.

A.2 Pemasang Iklan

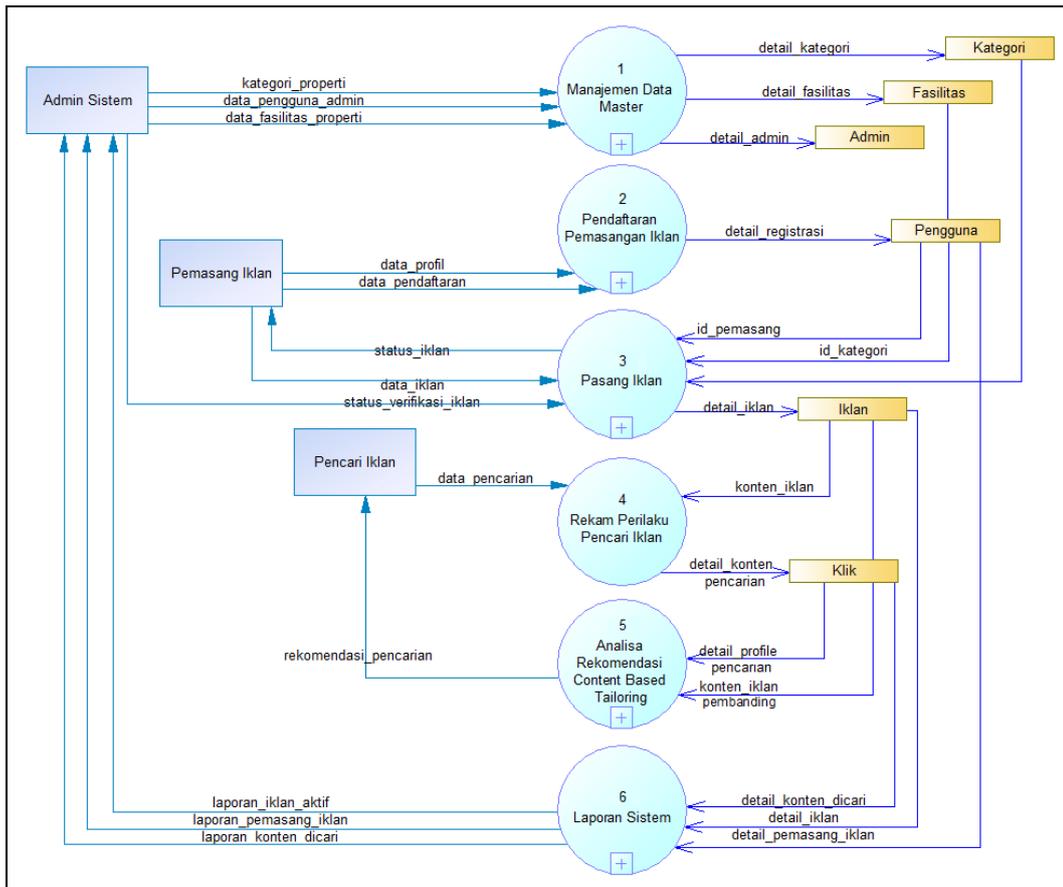
Adalah pengguna yang ingin mempromosikan properti yang ingin disewakan atau dijual. Pemasang iklan wajib melakukan pendaftaran dengan menginputkan detail data pendaftaran. Setelah melakukan pendaftaran dan telah diverifikasi oleh admin sistem, pemasang iklan dapat menginputkan detail properti yang diiklankan.

A.3 Pencari Iklan

Adalah pengguna yang melakukan pencarian properti dengan menginputkan data filter pada sistem. Aktifitas pencarian direkam oleh sistem untuk mendapatkan rekomendasi properti.

B. Diagram Nol

Berdasarkan diagram konteks dibuat level turunan proses tersebut untuk dapat dilihat secara detail alur proses pada sistem. Berikut pada gambar 3.3 adalah desain rancangan diagram nol.



Gambar 3.3 Diagram Nol

Diagram nol merupakan turunan dari diagram konteks. Pada diagram nol digambarkan alur detail sistem dan alur data sistem secara terperinci. Dapat dilihat terdapat 6 proses utama pada sistem rekomendasi pencarian yaitu:

B.1 Manajemen Data Master

Proses ini berfungsi untuk melakukan penambahan data, perubahan data dan penghapusan data dasar atau master sistem, seperti data kategori iklan, data fasilitas properti dan data pengguna admin.

B.2 Pendaftaran Pemasang Iklan

Proses ini berjalan saat terjadi pendaftaran pengguna pemasang iklan.

Pada proses ini diinputkan detail identitas pemasang iklan beserta username dan password untuk dapat masuk kedalam sistem.

B.3 Pasang Iklan

Proses penginputan detail iklan properti oleh pemasang iklan seperti judul iklan, keterangan properti dan detail konten properti.

B.4 Rekam Pencarian Pencari Iklan

Proses pencatatan aktifitas pencari iklan saat menggunakan sistem.

Data yang direkam terkait dengan konten iklan yang dibuka oleh pengguna.

B.5 Analisa Rekomendasi *Content Based Filtering*

Proses analisa berdasarkan aturan metode *Content Based Filtering*

Aprior untuk mendapatkan rekomendasi iklan kepada pencari iklan

B.6 Laporan Sistem

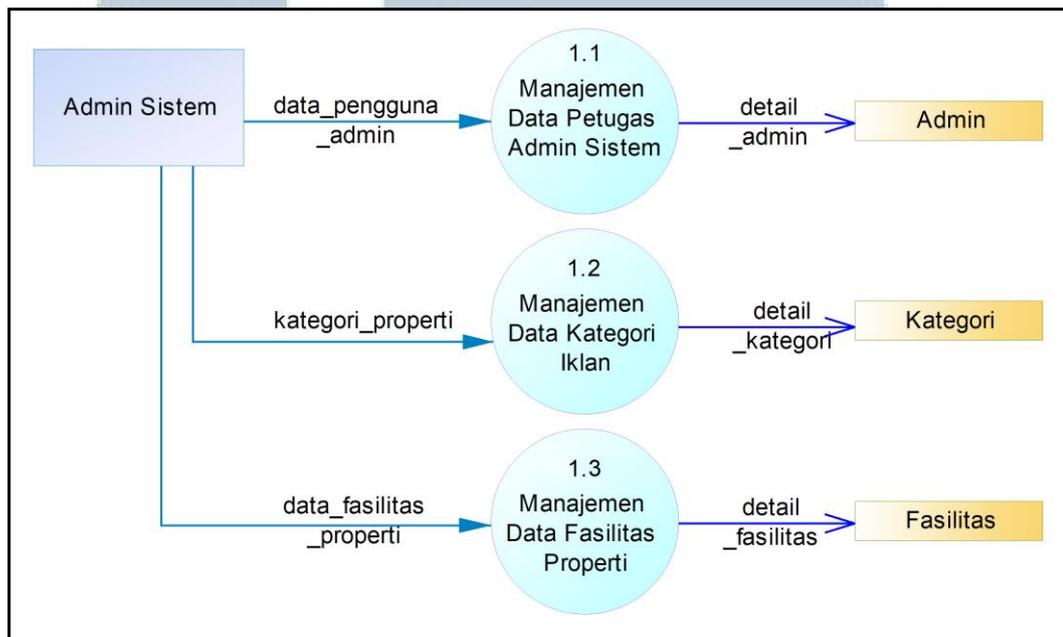
Proses menampilkan informasi bagi admin sistem terkait dengan aktifitas sistem.

C. Diagram Level 1

Berdasarkan diagram nol dibuat level turunan setiap proses yang ada untuk dapat dilihat secara detail alur proses. Berikut pada gambar 3.4 adalah desain rancangan diagram level 1.

C.1 Manajemen Data Master

Proses manajemen data master diolah oleh bagian admin. Detail proses manajemen data master adalah manajemen data petugas admin, manajemen data kategori dan manajemen data fasilitas.

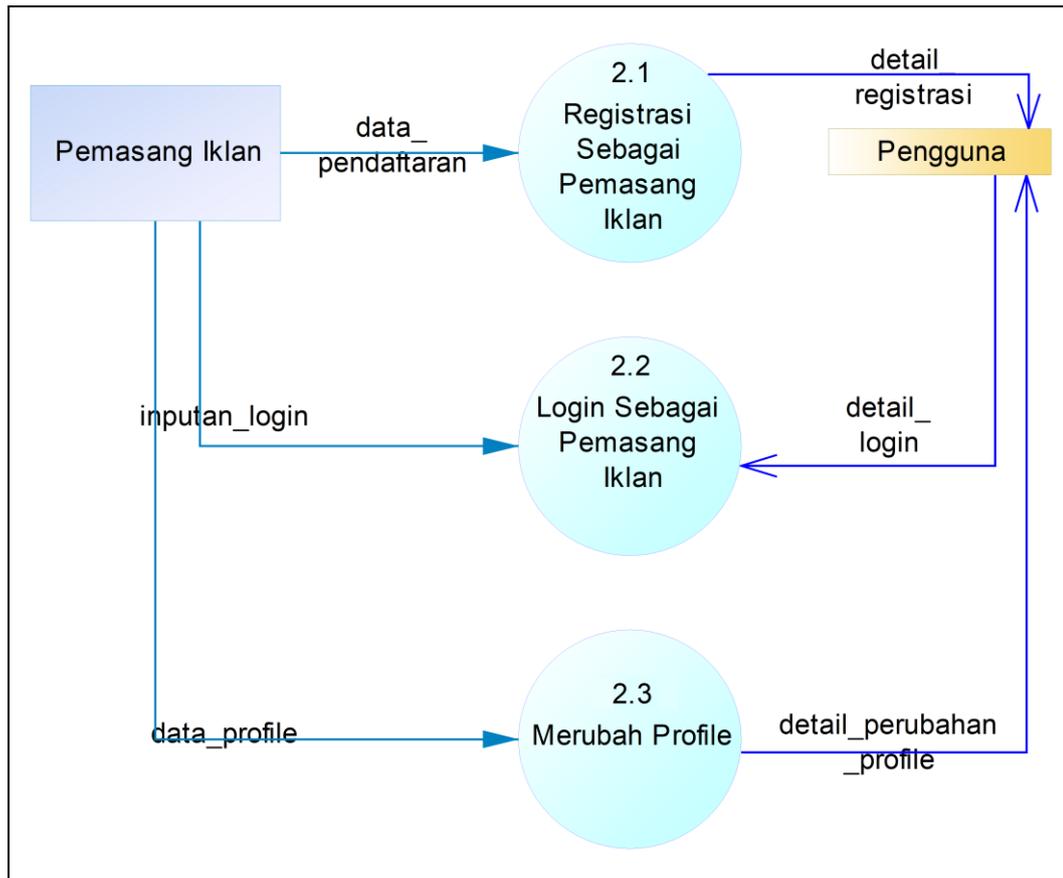


Gambar 3.4 Diagram Level 1 Proses Manajemen Data master

C.2 Pendaftaran Pemasang Iklan

Pada detail proses pendaftaran pemasang iklan terdapat tiga proses yang terjadi yaitu proses registrasi sebagai pemasang iklan yang dilakukan oleh pemasang iklan. Setelah melakukan registrasi atau pendaftaran, pemasang iklan dapat melakukan login sebagai pemasang iklan dan melakukan perubahan detail profile. Berikut pada gambar 3.5 adalah desain diagram level 1 Proses pendaftaran pemasang iklan.

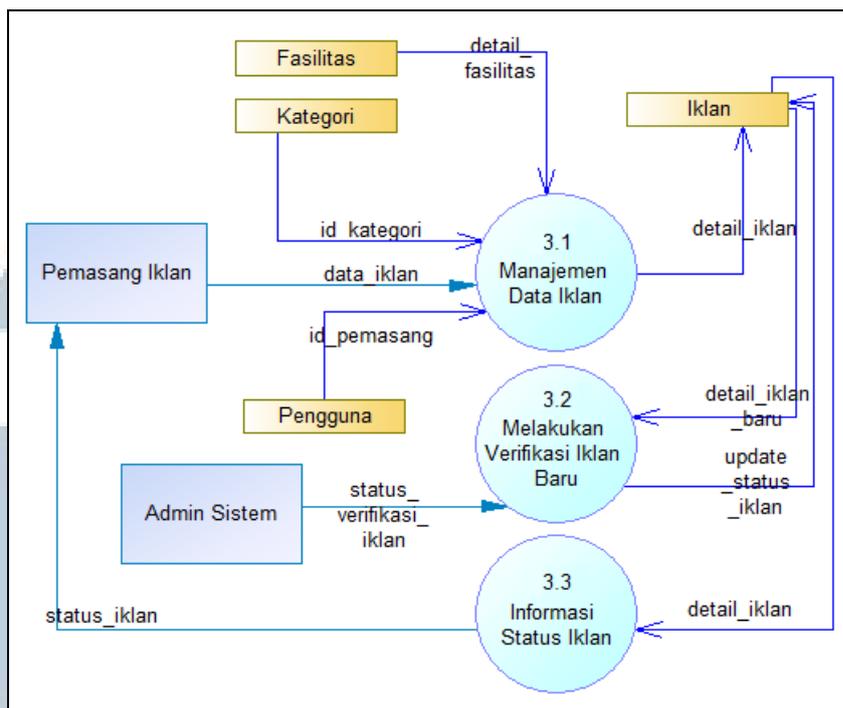
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.5 Diagram Level 1 Proses Pemasang Iklan

C.3 Pasang Iklan

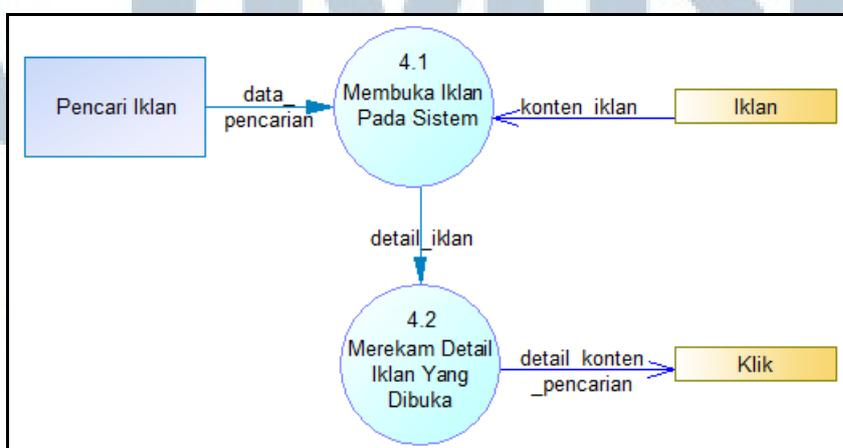
Detail proses pasang iklan dimulai dengan proses manajemen data iklan yang dilakukan oleh pemasang iklan. Proses manajemen data iklan membutuhkan data kategori iklan, data fasilitas properti dan id pemasang iklan. Setelah berhasil melakukan pasang iklan, data iklan di verifikasi oleh bagian admin. Status verifikasi disimpan kembali ke tabel iklan. Pemasang iklan dapat melihat status iklan dari proses informasi status iklan. Berikut pada gambar 3.6 adalah desain diagram level 1 proses pasang iklan.



Gambar 3.6 Diagram Level 1 Proses Pasang Iklan

C.1.1 Rekam Perilaku Pencari Iklan

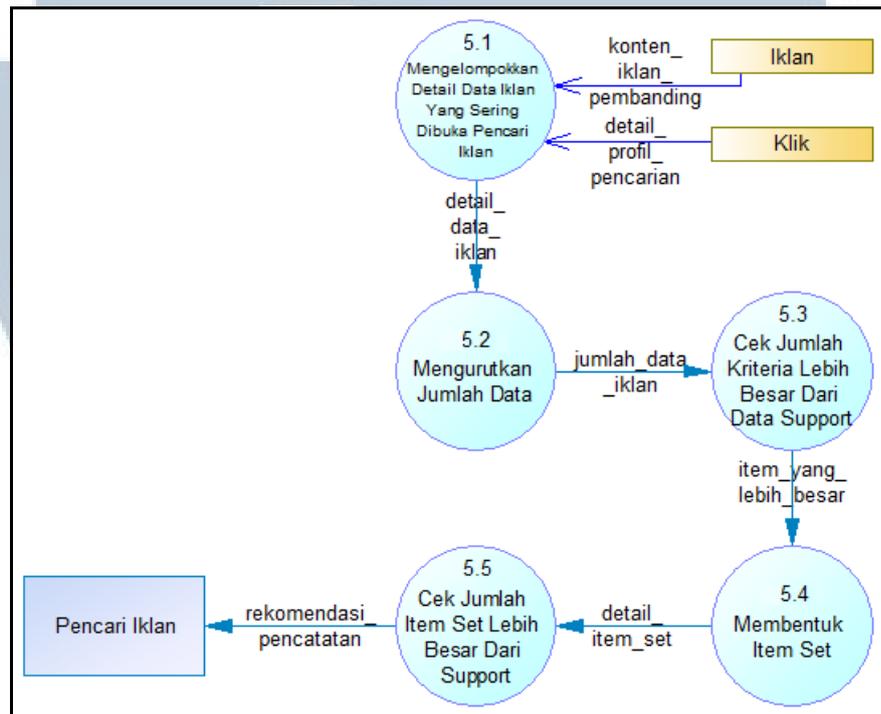
Pada detail proses ini, menunjukkan proses sistem merekam setiap data iklan yang dibuka oleh pencari iklan. Saat pencari iklan membuka iklan properti, sistem merekam detail data iklan tersebut untuk disimpan pada basis data yaitu tabel “klik”. Berikut pada gambar 3.7 adalah detail proses rekam perilaku pencari iklan.



Gambar 3.7 Diagram Level 1 Proses Perilaku Pencari Iklan

C.1.2 Analisa Rekomendasi Content Based Filtering (CBF)

Detail proses analisa rekomendasi metode *CBF* terdiri dari langkah-langkah analisa metode *CBF*. Terdapat 5 proses yang dapat dilihat pada Diagram Level 1 pada gambar 3.8.

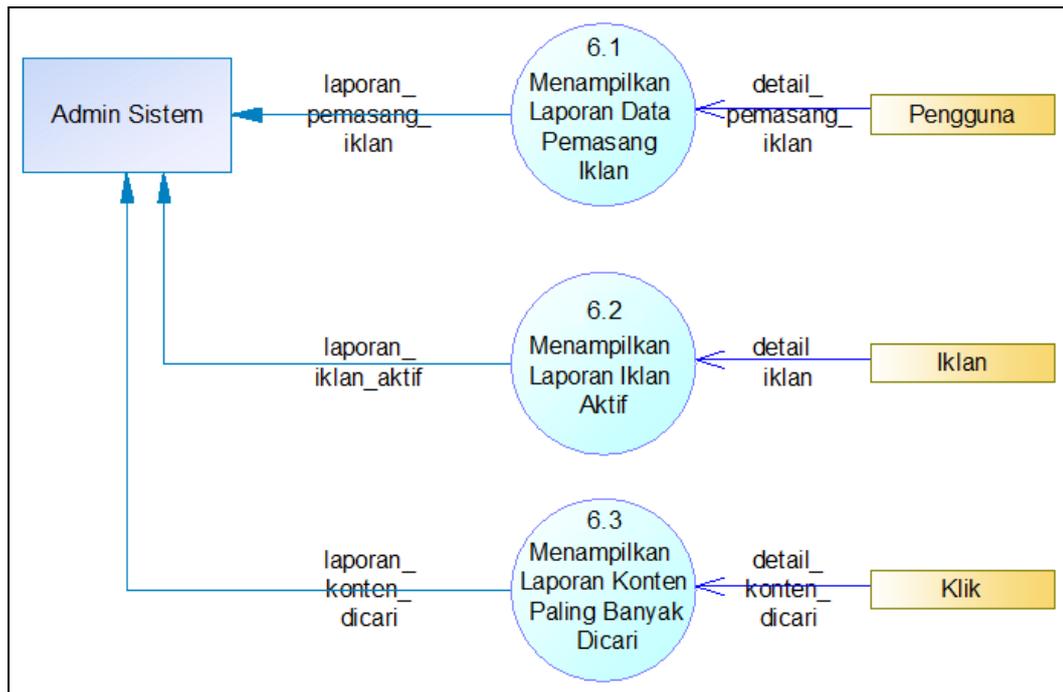


Gambar 3.8 Diagram Level 1 Proses Analisa Rekomendasi Metode CBF

C.1.3 Laporan Sistem

Detail proses laporan sistem berisikan 3 proses yang masing-masing melakukan proses untuk menampilkan laporan bagi admin. Ketiga proses tersebut adalah menampilkan laporan data pemasang iklan, menampilkan laporan iklan aktif dan menampilkan laporan konten Paling banyak dicari.

Berikut pada gambar 3.9 adalah desain Diagram Level 1 proses laporan sistem.



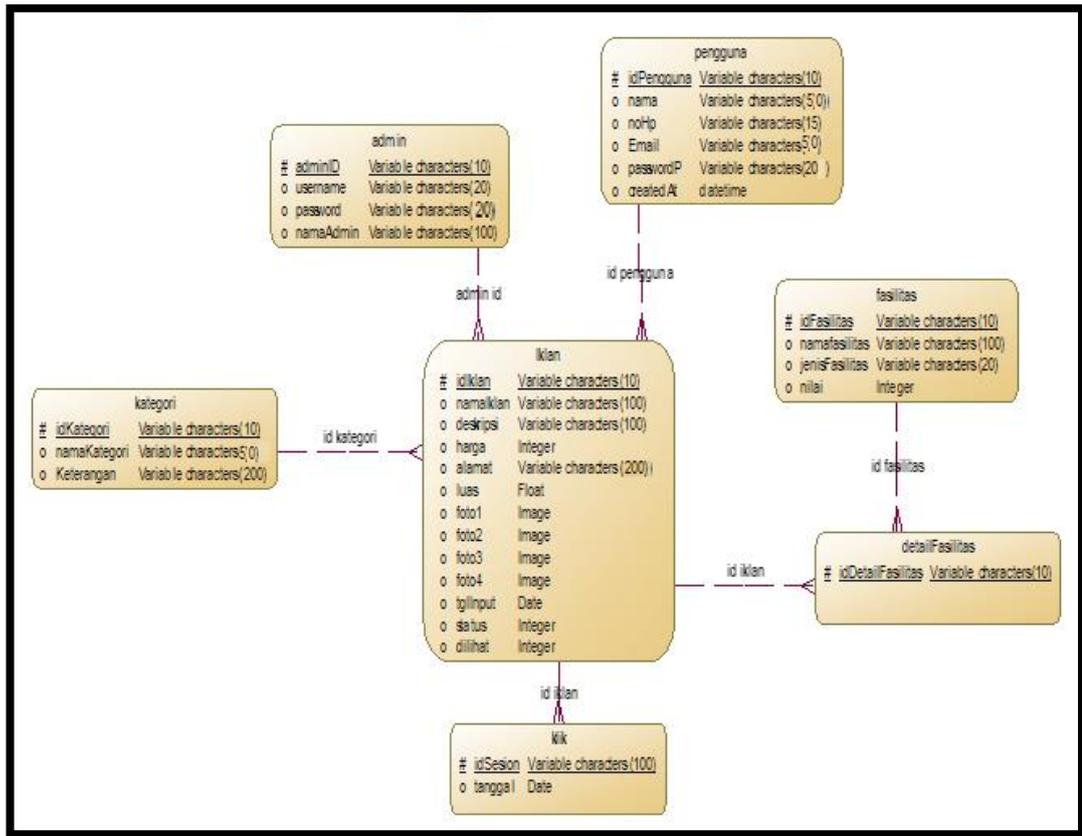
Gambar 3.9 Diagram Level 1 Proses Laporan Sistem

3.5 Desain Database

Pemodelan data berisikan desain rancangan database sistem. Dengan melakukan pemodelan data, membantu pembuat sistem untuk memahami alur data dan isi dari kolom tabel database sistem

3.5.1 Conceptual Data Model (CDM)

Merupakan model yang berisikan tabel database sistem untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut. Setiap tabel mempunyai sejumlah kolom di mana setiap kolom memiliki nama yang unik. Namun CDM tidak menggambarkan keadaan tabel secara fisik atau nyata, karena tidak memperhatikan data yang terkait pada tabel. Berikut pada gambar 3.10 adalah desain *Conceptual Data Model* database sistem.

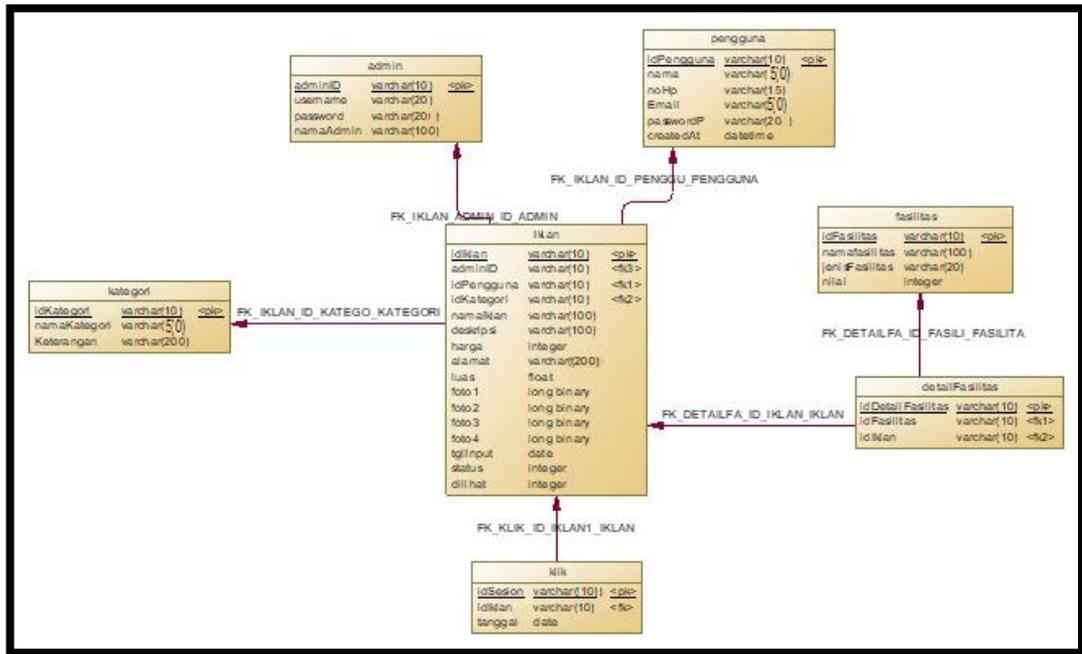


Gambar 3.10 Conceptual Data Model Diagram

3.5.2 Physical Data Model (PDM)

Merupakan model yang berisikan tabel database sistem untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut. Setiap tabel mempunyai sejumlah kolom di mana setiap kolom memiliki nama yang unik. *PDM* menggambarkan keadaan tabel secara fisik atau nyata, karena tidak memperhatikan data yang terkait pada tabel. Berikut pada gambar 3.11 adalah desain *Physical Data Model* database sistem.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.11 Physical Data Model Diagram

3.5.3 Rancangan Tabel

Pada bagian ini mendetailkan struktur tabel database sistem. Dengan melakukan rancangan tabel dapat diketahui atribut, tipe data dan keterangan atribut.

Berikut pada tabel 3.2 adalah rancangan tabel database *admin* sistem.

A. Tabel Admin

Tabel 3.2 Tabel Admin

Name	Code	Data Type	Length
adminID	ADMINID	varchar	10
username	USERNAME	varchar	20
password	PASSWORD	varchar	20
namaAdmin	NAMAADMIN	varchar	100

B. Tabel Kategori

Berikut pada tabel 3.3 adalah rancangan tabel database kategori sistem.

Tabel 3.3 Tabel Kategori

Name	Code	Data Type	Length
idKategori	IDKATEGORI	varchar	10
namaKategori	NAMAKATEGORI	varchar	50

C. Tabel Pengguna

Berikut pada tabel 3.4 adalah rancangan tabel database pengguna sistem.

Tabel 3.4 Tabel Pengguna

Name	Code	Data Type	Length
idPengguna	IDPENGGUNA	varchar	10
nama	NAMA	varchar	50
noHp	NOHP	varchar	15
Email	EMAIL	varchar	50
passwordP	PASSWORDP	varchar	20
createdAt	CREATEDAT	datetime	

D. Tabel Klik

Berikut pada tabel 3.4 adalah rancangan tabel database klik untuk mencatat jumlah *view*.

Tabel 3.5 Tabel Klik

Name	Code	Data Type	Length
idSesion	IDSESION	varchar	10
idIklan	IDIKLAN	varchar	10
tanggal	TANGGAL	date	

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

E. Tabel Iklan

Berikut pada tabel 3.6 adalah rancangan tabel database tambah iklan sistem.

Tabel 3.6 Tabel Tambah Iklan

Name	Code	Data Type	Length
idIklan	IDIKLAN	varchar	10
adminID	ADMINID	varchar	10
idPengguna	IDPENGGUNA	varchar	10
idKategori	IDKATEGORI	varchar	10
namaIklan	NAMAIKLAN	varchar	100
deskripsi	DESKRIPSI	varchar	100
harga	HARGA	integer	
alamat	ALAMAT	varchar	200
luas	LUAS	float	
foto1	FOTO1	long binary	
foto2	FOTO2	long binary	
foto3	FOTO3	long binary	
foto4	FOTO4	long binary	
tglInput	TGLINPUT	date	
status	STATUS	integer	
dilihat	DILIHAT	integer	

F. Tabel Fasilitas

Berikut pada tabel 3.7 adalah rancangan tabel database fasilitas sistem.

Tabel 3.7 Tabel Fasilitas

Name	Code	Data Type	Length
idFasilitas	IDFASILITAS	varchar	10
namaFasilitas	NAMA FASILITAS	varchar	100
jenisFasilitas	JENIS FASILITAS	varchar	20
nilai	NILAI	integer	

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

G. Tabel Detail Fasilitas

Berikut pada tabel 3.8 adalah rancangan tabel database detail fasilitas sistem.

Tabel 3.8 Tabel Detail Fasilitas

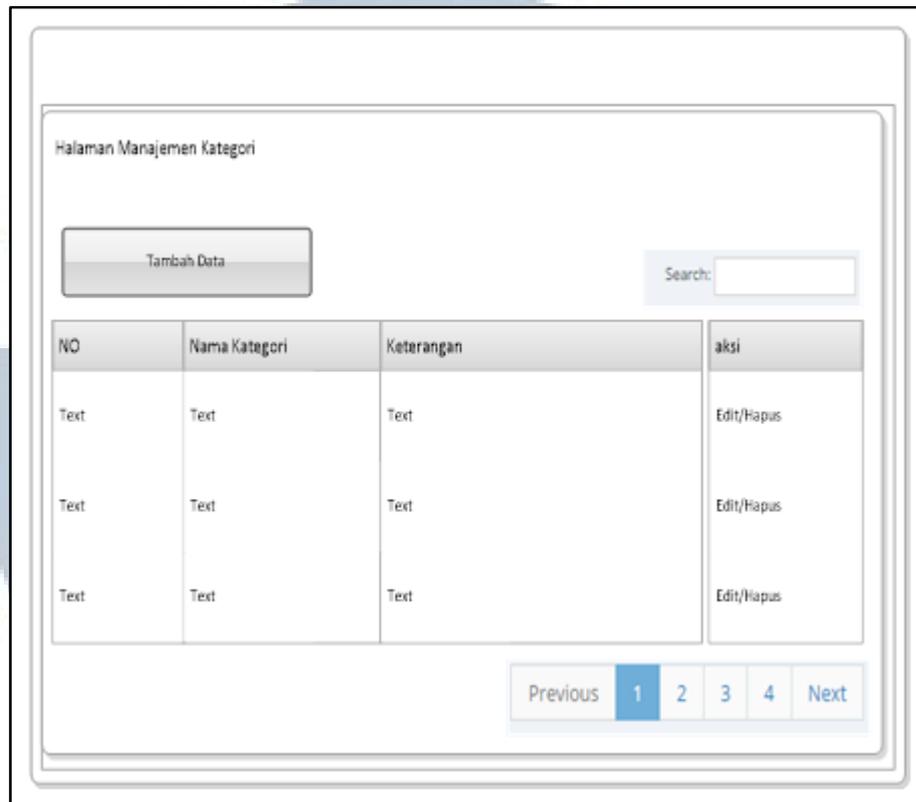
Name	Code	Data Type	Length
idDetail Fasilitas	IDDETAIL FASILITAS	varchar	10
idFasilitas	IDFASILITAS	varchar	10
idIklan	IDIKLAN	varchar	10

3.6 Rancangan Antar Muka Pengguna

Perancangan antar muka pengguna sistem atau *user interface* sistem digunakan sebagai dasar pembuatan tampilan sistem saat implementasi. Tujuan dari perancangan tampilan antar muka sistem adalah untuk menemukan tampilan yang mudah bagi pengguna sistem. Tampilan antar muka sistem yang baik juga dapat memberi rasa senang dalam menggunakan sistem. Berikut pada gambar 3.12 adalah desain tampilan antar muka sistem.



3.6.1 Halaman Manajemen Kategori



Gambar 3.12 Halaman Manajemen Kategori

Halaman manajemen kategori berfungsi untuk menambah, mengubah dan menghapus kategori.



3.6.2 Halaman Manajemen Fasilitas Properti

Halaman Manajemen Fasilitas

Tambah Data

Search:

NO	Nama Fasilitas	Nilai	aksi
Text	Text	Text	Edit/Hapus
Text	Text	Text	Edit/Hapus
Text	Text	Text	Edit/Hapus

Previous 1 2 3 4 Next

Gambar 3.13 Halaman Manajemen Fasilitas

Halaman manajemen fasilitas berfungsi untuk menambah, mengubah dan menghapus fasilitas.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.6.3 Halaman Manajemen Pengguna/Pemasang Iklan

Halaman Manajemen Pengguna

Tambah Data

Search:

NO	Nama Lengkap	No.HP	Email	Password	aksi
Text	Text	Text	Text	Text	Edit/Hapus
Text	Text	Text	Text	Text	Edit/Hapus
Text	Text	Text	Text	Text	Edit/Hapus

Previous 1 2 3 4 Next

Gambar 3.14 Halaman Manajemen Pengguna/Pemasang Iklan

Halaman manajemen pengguna/pemasang iklan berfungsi untuk menambah, mengubah dan menghapus pengguna yang sudah mendaftar.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.6.4 Halaman Verifikasi Iklan Baru

Halaman Manajemen Pengguna

Tambah Data

Search:

NO	Nama Lengkap	No.HP	Email	Password	aksi
Text	Text	Text	Text	Text	Edit/Hapus
Text	Text	Text	Text	Text	Edit/Hapus
Text	Text	Text	Text	Text	Edit/Hapus

Previous 1 2 3 4 Next

Gambar 3.15 Halaman Verifikasi Iklan

Halaman verifikasi iklan berfungsi untuk menerima, menolak, mengubah dan menghapus iklan yang sudah didaftarkan oleh pemasang iklan.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.6.5 Halaman Utama Sistem

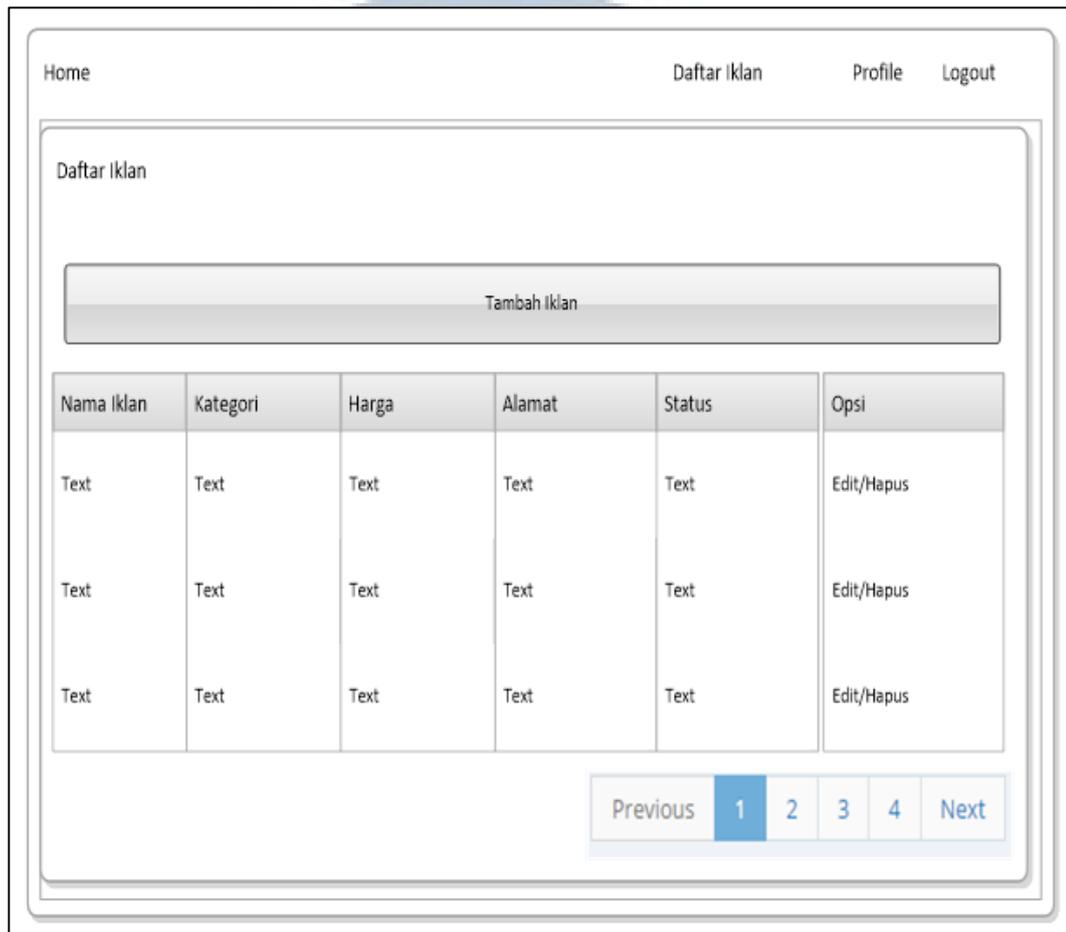


Gambar 3.16 Halaman Utama Sistem

Halaman utama sistem adalah halaman *home* yang menampilkan iklan yang sering dilihat dan juga rekomendasi kepada pengguna yang sudah *login*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.6.6 Halaman Daftar Iklan Pengguna



Gambar 3.17 Halaman Daftar Iklan Pemasang Iklan

Halaman daftar iklan pemasang iklan digunakan oleh pemasang iklan untuk mendaftarkan iklan baru.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.6.7 Halaman Tambah Iklan Baru

Home Daftar Iklan Profile Logout

Tambah Iklan Baru

Kategori
Pilih Kategori

Judul iklan
Masukkan Judul

Deskripsi
[Empty text area]

Lokasi
Pilih Provinsi

Kota/Kab
Pilih Kota

Kecamatan
Pilih Kecamatan

Nama Jalan
Masukkan Nama Jalan

Luar
Masukkan Luar m²

Harga
Rp. 000,000,000.00

Fasilitas Include
Wifi
AC
Sepeda
Telepon

Fasilitas Tambahan
Extra Bed
Peralengkapan Mandi
Saranan
Channel TV

Foto 1
[Upload icon] Tidak ada file yang dipilih

Foto 2
[Upload icon] Tidak ada file yang dipilih

Foto 3
[Upload icon] Tidak ada file yang dipilih

Foto 4
[Upload icon] Tidak ada file yang dipilih

Simpan

Gambar 3.18 Halaman Tambah Iklan Baru

Halaman tambah iklan baru adalah halaman saat pemasang iklan memasukan data-data iklan baru.

3.6.8 Halaman Rubah Profile Pengguna

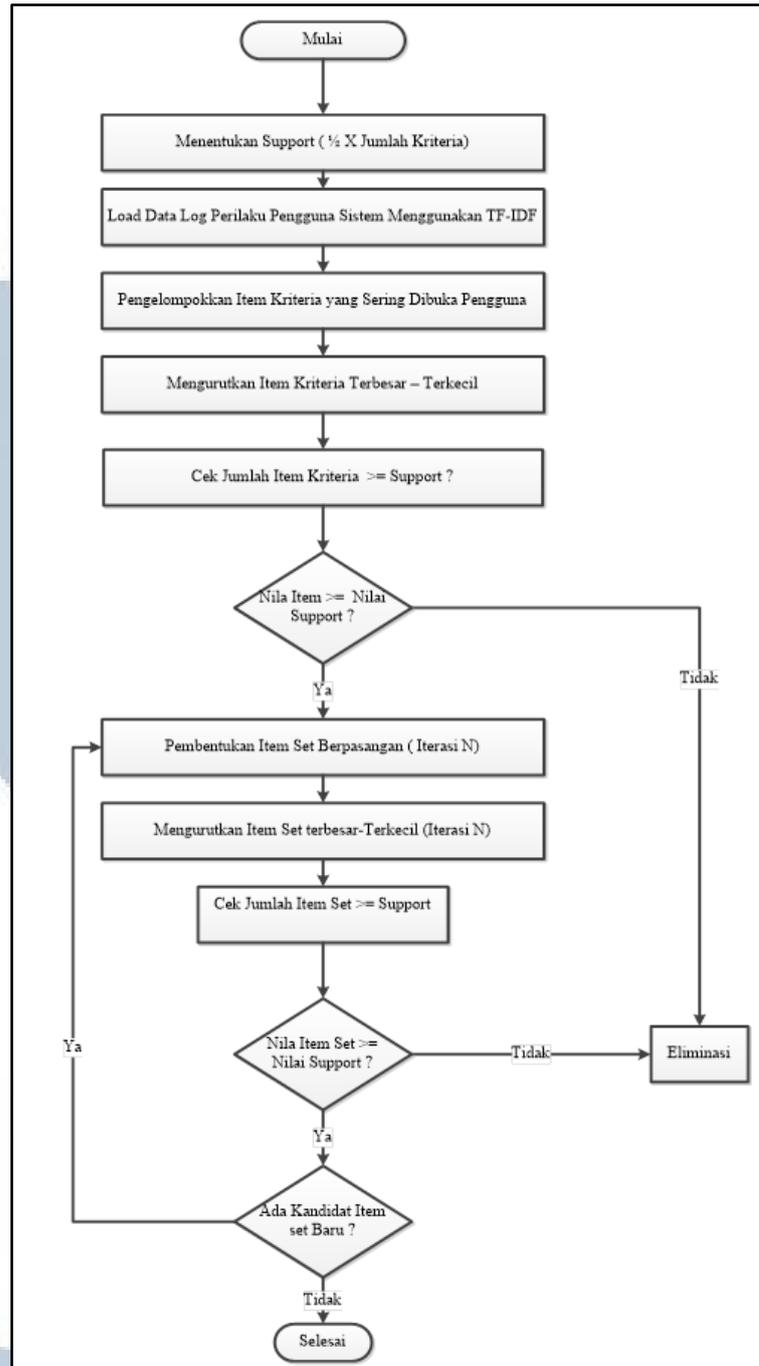
The image shows a screenshot of a web application's 'Edit Profile' page. At the top, there is a navigation menu with four items: 'Home', 'Daftar Iklan', 'Profile', and 'Logut'. Below the navigation menu, the page title is 'Edit Profile'. The form contains five input fields, each with a label above it: 'Nama Lengkap' (filled with 'muhammad imam'), 'No. HP' (filled with '085396513869'), 'Email' (filled with 'muhammadimam159@gmail.com'), 'Password' (filled with '*****'), and 'Verifikasi Password' (filled with '*****'). At the bottom of the form is a button labeled 'Simpan'.

Gambar 3.19 Halaman Rubah Profile

Halaman rubah *Profile* digunakan oleh pengguna untuk mengubah data-data diri, seperti nama lengkap, nomor HP dan *password*.

3.7 Rancangan Sistem Rekomendasi

Metode Apriori digunakan untuk memberikan rekomendasi properti yang sesuai dengan perilaku pengguna. Berikut ini alur proses kerja metode Apriori pada gambar 3.20.



Gambar 3.20 Alur Metode Apriori

Dalam penerapan metode Apriori perlu ditentukan nilai support yang diberikan. Nilai support didapat dari 50% (1/2) jumlah kriteria. Jika jumlah kriteria 6, maka nilai support adalah 3. Langkah selanjutnya adalah melakukan pengumpulan *log* data perilaku pengguna. Berdasarkan perhitungan

TF-IDF dilakukan pengelompokan kriteria iklan properti yang sering di buka oleh pengguna. Hasil pengelompokan data kriteria didapatkan total nilai setiap kriteria. Berdasarkan hasil total nilai kriteria diurutkan nilai terbesar hingga terkecil dan dilakukan proses cek total nilai kriteria harus diatas atau sama dengan nilai support. Jika kriteria memiliki total nilai diatas atau sama dengan nilai support, maka kriteria tersebut dipasangkan dengan kriteria lainnya yang juga memiliki total nilai diatas atau sama dengan nilai support. Setiap kriteria yang dibawah nilai support akan dieliminasi.

Setelah didapatkan pasangan kriteria, dilakukan perhitungan kembali total nilai kriteria berpasangan dan diurutkan mulai terbesar hingga terkecil. Berdasarkan hasil perhitungan total nilai kriteria berpasangan dilakukan kembali proses cek total nilai kriteria harus diatas atau sama dengan nilai support. Jika pasangan kriteria memiliki total nilai diatas atau sama dengan nilai support, maka pasangan kriteria tersebut dipasangkan dengan pasangan kriteria lainnya yang juga memiliki total nilai diatas atau sama dengan nilai support. Setiap pasangan kriteria yang dibawah nilai support akan dieliminasi.

Jika masih didapatkan lebih dari 1 pasangan kriteria, maka kembali dibandingkan total nilai kriteria dengan nilai support hingga didapatkan 1 pasangan kriteria. 1 pasangan kriteria terakhir merupakan kesimpulan kriteria yang dapat direkomendasikan kepada pengguna. Satu contoh dari penerapan algoritma Apriori diilustrasikan di Gambar berikut.

Transaction D			C_1		L_1	
TID	Items		Itemset	Count	Itemset	Count
100	1,3,4	Scan D ⇒	{1}	2	{1}	2
200	2,3,5		{2}	3	{2}	3
300	1,2,3,5		{3}	3	{3}	3
400	2,5		{4}	1	{5}	3
			{5}	3		
C_2			C_2		L_2	
Itemset			Itemset	Count	Itemset	Count
{1,2}		Scan D ⇒	{1,2}	1	{1,3}	2
{1,3}			{1,3}	2	{2,3}	2
{1,5}			{1,5}	1	{2,5}	3
{2,3}			{2,3}	2	{3,5}	2
{2,5}			{2,5}	3		
{3,5}			{3,5}	2		
C_3			C_3		L_3	
Itemset			Itemset	Count	Itemset	Count
{2,3,5}		⇒	{2,3,5}	2	{2,3,5}	2

Gambar 3.21 Contoh Iterasi Metode Apriori

Pada contoh diatas nilai support adalah 2, karena dari 4 kriteria. Pada iterasi pertama, item yang supportnya atau total nilai dibawah 2 dieliminasi. Kemudian dari iterasi kedua (c2) dibentuk dari cross product item-item yang ada di L1. Setelah kandidat 2 itemset dihitung, ditetapkan itemset L2. Proses serupa berulang di iterasi ketiga, tetapi perhatikan bahwa selain {2,3,5} yang menjadi kandidat 3-itemset C3 sebenarnya ada juga itemset {1,2,3} dan {1,3,5} yang dapat diperoleh dari kombinasi item-item di L2, tetapi kedua itemset itu dipangkas karena {2,3} dan {1,5} tidak ada di L2. Proses ini berulang sampai tidak ada lagi kandidat baru yang dapat dihasilkan di iterasi terakhir.