

# SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN LOKASI HIBURAN DI KOTA SAMARINDA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW)*

Nita Julia Ariyani<sup>1</sup>, Muh. Ugiarto<sup>2\*</sup>, Islamiyah<sup>3\*</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Mulawarman  
Jl. Panajam Kampus Gn Kelua, Universitas Mulawarman, Samarinda 75119 - Kalimantan Timur  
E-Mail: nitaariyani15@gmail.com <sup>1</sup>), ugiarto@yahoo.com <sup>2</sup>), Islamiyah1601@yahoo.co.id <sup>3</sup>)

## ABSTRAK

Seiring dengan kemajuan zaman, perkembangan teknologi informasi sudah sedemikian pesat. Perkembangan yang pesat tidak hanya teknologi perangkat keras dan perangkat lunak saja, tetapi metode komputasi juga ikut berkembang. Kebutuhan dalam memperoleh suatu informasi telah menjadi kebutuhan pokok masyarakat. Tempat hiburan merupakan salah satu kebutuhan pokok bagi masyarakat diperkotaan, bagi kalangan anak kecil, remaja hingga orang dewasa. Tempat hiburan dapat menjadi aset bagi pemerintah kota dalam menambah pendapatan. Kota Samarinda sebagian besar adalah sebagai kota industri, terkadang masyarakat Kota Samarinda ingin mencari tempat hiburan yang dekat dengan lokasi mereka berada, tempat hiburan yang cocok dengan usia mereka dan sesuai dengan budget yang mereka miliki, oleh sebab itu dibutuhkan suatu Sistem Pendukung Keputusan (SPK) untuk memudahkan si pengguna atau masyarakat Kota Samarinda dalam memilih Lokasi Hiburan di Kota Samarinda sesuai dengan kriteria tertentu. Dengan metode Simple Additive Weighting (SAW) masalah pemilihan lokasi hiburan dapat dipecahkan dalam bentuk matriks keputusan sesuai rating kecocokan dengan bobot preferensi dan membandingkan semua rating alternatif yang ada.

**Kata Kunci :** Metode Simple Additive Weighting (SAW), Sistem Pendukung Keputusan, Pencarian Lokasi Hiburan di Kota Samarinda, MySQL.

## 1. PENDAHULUAN

Tempat hiburan merupakan salah satu kebutuhan pokok bagi masyarakat diperkotaan, bagi kalangan anak kecil, remaja hingga orang dewasa. Tempat hiburan dapat menjadi aset bagi pemerintah kota dalam menambah pendapatan. Kota Samarinda sebagian besar adalah sebagai kota industri, terkadang masyarakat Kota Samarinda ingin mencari tempat hiburan yang dekat dengan lokasi mereka berada, tempat hiburan yang cocok dengan usia mereka dan sesuai dengan Budget yang mereka miliki, untuk melepas rasa jenuh dan bosan karena sudah melakukan banyak aktivitas kerja sehari-hari.

Selama ini masyarakat Kota Samarinda mencari lokasi tempat hiburan berdasarkan informasi dari cerita rekan atau saudara yang pada kenyataannya belum tentu sesuai dengan keinginan mereka karena rekomendasi semacam ini sifatnya subjektif yang berarti sesuai dengan selera dan tingkat keuangan si pemberi informasi namun dalam kenyataannya antara si pencari informasi dan pemberi informasi, kedua faktor tersebut pastilah tidak selalu sama. Cara lain yang biasa masyarakat Kota Samarinda gunakan adalah melalui media internet untuk mengetahui lokasi tempat hiburan yang sesuai dengan keinginan mereka. Selama ini pencarian menggunakan internet hanya berfokus pada kata kunci yang diberikan. Hal ini terkadang menyebabkan hasil pencarian tidak sesuai dengan yang diinginkan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan adanya sistem pendukung

keputusan dimana sistem pengambilan keputusan (*Decisions Support System*) merupakan satu metode komputasi yang cukup berkembang saat ini.

Sistem Pendukung Keputusan adalah Sistem yang mampu memberikan kemampuan pemecahan masalah maupun kemampuan pengkomunikasian untuk masalah dengan kondisi semi terstruktur dan tak terstruktur. Sistem ini digunakan untuk membantu pengambilan keputusan dalam situasi semi terstruktur dan situasi tidak terstruktur, dimana tidak seorang pun tahu secara pasti bagaimana keputusan seharusnya dibuat (Turban,2011).

Dengan adanya latar belakang yang telah diuraikan, penulis ingin membangun sebuah sistem pendukung keputusan lokasi tempat hiburan di Kota Samarinda dengan metode *Simple Additive Weighting (SAW)*. Metode ini dianggap tepat karena menggunakan pembobotan dalam penerapannya. seperti yang ditunjukkan dalam penelitian mengenai sistem pendukung keputusan pencarian lokasi wisata kuliner di Tulung Agung menggunakan metode SAW (Fidiyanto,2016)

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Sistem Pendukung Keputusan

Konsep Sistem Pendukung Keputusan (SPK) atau Decision Support Systems (DSS) pertama kali diungkapkan pada awal tahun 1970-an oleh Michael S. Scott Morton dengan istilah Management Decision Systems. Sistem tersebut

\*Corresponding Author

merupakan sistem yang berbasis komputer yang bertujuan untuk membantu pengambilan keputusan dengan memanfaatkan data dan model yang ada. Sistem dipandang sebagai suatu agregasi atau kumpulan objek-objek yang terangkai dalam interaksi dan saling bergantung yang teratur. Dilihat dari sudut pandang tujuan yang ingin dicapai, sistem merupakan sekumpulan elemen-elemen yang berada dalam keadaan yang saling berhubungan untuk tujuan yang sama (Turban,2005).

## 2.2 Struktur Masalah Dalam SPK

Struktur masalah akan mempengaruhi keputusan yang dilakukan SPK. Ada 3 pengelompokan struktur dari sebuah masalah, yaitu :

### 1.Masalah Terstruktur

Sebuah keputusan terstruktur dapat merupakan keputusan yang dihasilkan oleh program komputer, keputusan terstruktur diambil untuk memecahkan masalah yang pernah terjadi sebelumnya.

### 2.Masalah Tidak Terstruktur

Keputusan yang diambil untuk memecahkan masalah baru atau sangat jarang terjadi, sehingga perlu dipelajari secara hati-hati. Pemecahan masalah dapat menggunakan solusi manajer

### 3.Masalah Semi Terstruktur

Masalah yang pemecahan masalahnya dapat menggunakan solusi manajer komputer(Turban,2005).

## 2.3 Tahapan Pengembangan SPK

Saat melakukan pemodelan dalam pembangunan SPK dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

### 1.Studi Kelayakan (*Intelligence*)

Pada langkah ini, sasaran ditentukan dan dilakukan pencarian prosedur, pengumpulan data, identifikasi masalah, identifikasi kepemilikan masalah, hingga akhirnya terbentuk sebuah pernyataan masalah.

### 2.Perancangan (*Design*)

Memformulasikan model yang akan digunakan dan kriteria-kriteria yang ditentukan. Setelah itu dicari alternatif model yang bisa menyelesaikan permasalahan tersebut. Langkah selanjutnya adalah memprediksi keluaran yang mungkin. Kemudian ditentukan variable-variable model.

### 3.Pemilihan (*Choice*)

Pada tahapan ini akan dilakukan pemilihan modelnya termasuk solusi dari model tersebut. Selanjutnya dilakukan analisis sensitivitas, yakni dengan mengganti beberapa variable.

### 4.Membuat SPK

Setelah menentukan modelnya, berikutnya adalah mengimplementasikan ke dalam aplikasi SPK (Kusrini, 2007).

## 2.4 Metode Simple Additive Weighting (SAW)

Metode Simple Additive Weighting (SAW) sering juga dikenal istilah metode penjumlahan terbobot. Konsep dasar metode SAW adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada semua atribut.

Metode SAW ini mengharuskan pembuat keputusan menentukan bobot bagi setiap atribut. Skor total untuk alternatif diperoleh dengan menjumlahkan seluruh hasil perkalian antara rating (yang dapat dibandingkan lintas atribut) dan bobot tiap atribut. Rating tiap atribut haruslah bebas dimensi dalam arti telah melewati proses normalisasi matriks sebelumnya.

Proses pengambilan keputusan adalah memilih suatu alternatif. Metode SAW sering juga dikenal istilah metode penjumlahan terbobot. Konsep dasar metode SAW adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada semua atribut. Metode SAW membutuhkan proses normalisasi matriks keputusan (X) ke suatu skala yang dapat dibandingkan dengan semua rating alternatif yang ada (Kusumadewi,2013).

## 2.5 Metode Simple Additive Weighting (SAW)

Kelebihan Metode Simple Additive Weighting (SAW) :

1. Menentukan nilai bobot untuk setiap atribut, kemudian dilanjutkan dengan proses perankingan yang akan menyeleksi alternatif terbaik dari sejumlah alternatif.
2. Penilaian akan lebih tepat karena didasarkan pada nilai kriteria dari bobot preferensi yang sudah ditentukan.
3. Adanya perhitungan normalisasi matriks sesuai dengan nilai atribut (antara nilai benefit dan cost) (Kusumadewi,2013).

Kekurangan Metode Simple Additive Weighting (SAW) :

1. Digunakan pada pembobotan lokal.
2. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan bilangan crisp maupun fuzzy (Kusumadewi,2013).

Langkah-Langkah penyelesaian Metode SAW :

Menentukan kriteria-kriteria yang akan dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan, yaitu Ci.

1. Menentukan kriteria-kriteria yang akan dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan, yaitu Ci.
2. Menentukan rating kecocokan setiap alternatif pada setiap kriteria.
3. Membuat matriks keputusan berdasarkan kriteria(Ci), kemudian melakukan normalisasi matriks berdasarkan persamaan yang disesuaikan dengan jenis atribut (atribut keuntungan ataupun atribut biaya) sehingga diperoleh matriks ternormalisasi R.
4. Hasil akhir diperoleh dari proses perankingan yaitu penjumlahan dari perkalian matriks ternormalisasi R dengan vektor bobot sehingga diperoleh nilai terbesar yang dipilih sebagai alternatif terbaik (Ai) sebagai solusi.

Rumus untuk melakukan normalisasi tersebut adalah :

$$\frac{x_{ij}}{\max(x_{ij})}$$

$$\frac{x_{ij}}{\min(x_{ij})} \text{ Rij} = \text{ Jika } j \text{ adalah atribut}$$

*benefit*

Rij = Jika j adalah atribut *cost*

Dimana rij adalah rating kinerja ternormalisasi dari alternatif Ai pada atribut Ci ;i=1,2,3,...,m dan j=1,2,3,...,m. Nilai preferensi alternatif (Vi) diberikan sebagai :

$$V_i = \sum_{j=1}^n W_j r_{ij}$$

Dimana :

Vi = Nilai akhir dari alternatif

wj = Bobot yang telah ditentukan

rij = Normalisasi matriks

Nilai Vi yang lebih besar mengindikasikan bahwa alternatif Ai lebih terpilih (Kusumadewi,2013).

## 2.6 Tempat Hiburan

Istilah tempat hiburan berasal dari: kata tempat yang berarti suatu area/tempat atau lokasi, kedua kata hiburan, kata hiburan memiliki persamaan arti kata entertainment dalam bahasa Inggris yang berarti sejenis tourist attraction, para pengunjung (wisatawan) merupakan subyek yang pasif sebagai audience/hadirin yang datang menyaksikan, menikmati atau pun mengagumi kejadian-kejadian yang berlangsung untuk mendapatkan kepuasan rohaniah sesuai dengan motif-motif yang mendorong kunjungan tersebut, misalnya: Bioskop, Floorshow, Music, Night Club, Dancing Hall (R.S. Darmajati, 2001).

Jadi pengertian dari tempat hiburan adalah suatu tempat sejenis tourist attraction atau kegiatan para wisatawan di mana para wisatawan juga dapat merupakan subyek yang pasif atau aktif sebagai audience/hadirin yang datang untuk menyaksikan, menikmati ataupun mengagumi kejadian-kejadian yang berlangsung untuk mendapatkan kepuasan rohaniah sesuai dengan keinginan para wisatawan.

Hiburan adalah merupakan salah satu kegiatan para wisatawan yang dapat dirasakan di dalam dunia pariwisata tetapi juga dapat memberikan ciri khas kepuasan tersendiri terhadap para wisatawan.

Fungsi dari tempat hiburan adalah sebagai berikut:

- Menghilangkan kejenuhan dan bosan para wisatawan.
- Memberikan gambaran tentang situasi aktivitas pada tempat hiburan di kota .yang bersangkutan.
- Untuk menjamu para relasi bisnis.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2016 sampai bulan Mei 2017, adapun tempat pelaksanaan penelitian dilakukan pada Dinas Pariwisata, Ekonomi Kreatif dan Kominfo Pemerintah Kota Samarinda dan lokasi-lokasi tempat hiburan di Kota Samarinda.

### 3.2 Metode SAW

Analisis metode SAW diawali dengan menentukan parameter yang akan digunakan dalam sistem pendukung keputusan tempat hiburan berupa calon Alternatif, kriteria dan nilai bobot dari setiap kriteria. Calon alternatif dan kriteria yang akan digunakan didalam sistem pendukung keputusan tempat hiburan di Samarinda dapat dituliskan sebagai berikut :

1. Alternatif dalam sistem (A):

A1 : Alternatif 1

A2 : Alternatif 2

An : Alternatif n

2. Kriteria dalam sistem (C) :

C1 = Umur

C2 = Fasilitas

C3 = Kenyamanan

C4 = Budget (Harga)

Dengan kriteria benefit didalam sistem ini adalah Umur (C1), Fasilitas(C2) dan Kenyamanan (C3). Sedangkan kriteria *cost* didalam sistem ini adalah Budget atau Harga(C4)

Terdapat dua jenis pembobotan dalam sistem ini, yang pertama adalah pembobotan kecocokan yang ada pada setiap alternatif dan pembobotan tingkat kepentingan pada setiap alternatif yang digunakan sebagai bobot Preferensi(W).

Pembobotan kecocokan pada setiap alternatif dilakukan untuk mempermudah dalam pengolahan data menggunakan metode SAW. Pembobotan kecocokan pada setiap alternatif akan ditunjukkan dalam tabel. Tabel 3.1 menunjukkan pembobotan kriteria Umur (C1) :

Tabel 1. Pembobotan Kriteria Umur

	Umur	Kategori	Bobot
C1	2-5 Tahun	Balita	1
	6-11 Tahun	Anak-anak	2
	12-17 Tahun	Remaja	3
	17 Tahun Keatas	Dewasa	4
	>35 Tahun	Semua Umur	5

Pembobotan kriteria umur dilakukan dengan mengategorikan tingkatan umur yang ada, dalam tabel 1 terdapat 5 kategori tingkatan usia seseorang, kategori tua disamakan dengan kategori keluarga karena pada umumnya seseorang dengan usia tua lebih banyak menuju tempat hiburan keluarga dibandingkan tempat hiburan dewasa. Karena pada usia tersebut, seseorang pada umumnya sudah berkeluarga. Tabel 2 menunjukkan pembobotan pada kriteria Fasilitas (C2). Pada

pembobotan kriteria Fasilitas, penulis melakukan pembobotan berdasarkan tingkat kelengkapan fasilitas yang ada.

Tabel 2. Pembobotan Kriteria Fasilitas

	Fasilitas	Bobot
C2	Tidak Lengkap	1
	Cukup Lengkap	2
	Lengkap	3

Pada dasarnya, tingkat kelengkapan fasilitas disetiap tempat hiburan berbeda-beda sehingga Penulis menguraikan tingkat kelengkapan masing-masing tempat hiburan pada tabel 3. Pada dasarnya, tingkat kelengkapan fasilitas disetiap tempat hiburan berbeda-beda sehingga Penulis menguraikan tingkat kelengkapan masing-masing tempat hiburan pada tabel 3 Kriteria ketiga dalam sistem ini adalah kriteria kenyamanan yang ditunjukkan pada tabel 3 Terdapat tiga tingkatan dalam kriteria kenyamanan.

Tabel 3. Pembobotan Kriteria Kenyamanan

	Kenyamanan	Bobot
C3	Tidak Nyaman	1
	Cukup Nyaman	2
	Nyaman	3

Parameter yang menjadi pertimbangan bagi tingkat kenyamanan dari tempat hiburan yang digunakan dalam pembobotan, akan dijelaskan dalam tabel 4.

Tabel 4. Keterangan Tingkat Kenyamanan

Tidak Nyaman	Cukup Nyaman	Nyaman
Jika fasilitas tidak lengkap dan tidak memadai, keamanan tidak terjamin	Jika fasilitas lumayan lengkap dan memadai tetapi keamanan kurang terjamin.	Jika fasilitas sangat lengkap dan memadai serta keamanan sangat terjamin

Kriteria yang terakhir adalah kriteria Harga, pada kriteria ini Penulis melakukan pembobotan berdasarkan besarnya biaya yang kira-kira dikeluarkan ketika seseorang pergi ke suatu tempat hiburan. Pembobotan kriteria harga ditunjukkan pada tabel 5.

Tabel 5. Pembobotan Kriteria Harga (*Budget*)

	<i>Budget</i>	Bobot
C4	Rp 2.000 – Rp 25.000	1
	Rp 26.000 – Rp 50.000	2
	Rp 51.000 – Rp 100.000	3
	Rp 101.000 – Rp 500.000	4
	Rp 501.000 – Rp 1.000.000	5

### 3.3 Deskripsi Sistem

Hasil dari Penelitian ini adalah sebuah Sistem Pendukung Keputusan Lokasi Hiburan di Kota Samarinda berbasis web untuk melakukan proses pengambilan keputusan dalam pemilihan lokasi hiburan di Kota Samarinda menggunakan bahasa pemrograman *PHP* sesuai dengan rancangan sistem yang dibuat.

Proses pembangunan Sistem Pendukung Keputusan Pencarian Lokasi hiburan dimulai dari tahapan pembangunan sistem dan *database* kemudian dibangun antarmuka pengguna. Setelah sistem dibangun, Admin melakukan input data nilai dari masing-masing kriteria kedalam database, dilanjutkan dengan pemberian nilai bobot kriteria pada setiap Tempat Hiburan di Samarinda beserta deskripsi dari masing-masing Lokasi Hiburan di Samarinda.

Aplikasi ini mempunyai dua jenis pengguna yaitu *Admin* dan *User* (masyarakat Kota Samarinda). Pengolahan data kriteria diimplementasikan dengan melakukan penyimpanan terhadap data yang telah di setting oleh *Admin*. Dari data yang telah dimasukkan tersebut, *User* akan melakukan proses pengambilan keputusan pada pemilihan lokasi hiburan di Kota Samarinda.

### 3.4 Pembahasan Sistem

Sistem Penunjang Keputusan yang telah dibangun memiliki dua jenis Pengguna yaitu Admin dan User sehingga halaman yang dapat diakses oleh kedua Pengguna saling berbeda.

Pada Pengguna Admin halaman yang dapat diakses adalah halaman beranda, halaman cari tempat hiburan, halaman tempat hiburan, dan halaman profil Admin. Halaman beranda merupakan halaman yang akan muncul pertama kali saat sistem dijalankan.

Pengujian Sistem Pendukung Keputusan pencarian lokasi tempat hiburan di Samarinda ini dilakukan dengan membandingkan hasil pencarian tempat hiburan dengan suatu nilai preferensi tertentu dengan hasil perhitungan manual untuk mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah benar. Pertama-tama dilakukan perhitungan manual dengan beberapa alternatif. Penulis menggunakan lima alternatif sebagai perhitungan manual yang nantinya akan dilakukan perhitungan menggunakan sistem. Adapun kelima Alternatif(A) tersebut adalah:

- a.A1 : Alternatif 1 yaitu Taman Salma Sofa
- b.A2 : Alternatif 2 yaitu XXI Bigmall
- c.A3 : Alternatif 3 yaitu Ariza Caffe
- d.A4 : Alternatif 4 yaitu Kedai Kopi
- e.A5 : Alternatif 5 yaitu Swimming Pool Viltam

Kemudian, Kriteria dalam sistem pendukung keputusan ada empat yang dilambangkan dengan C

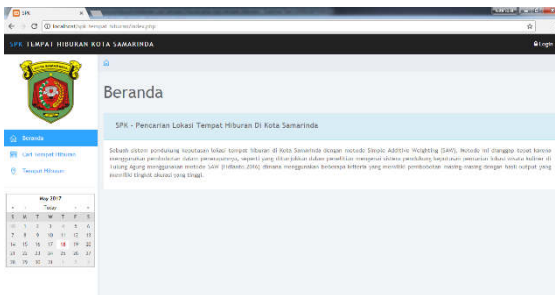
- a.C1 = Umur
- b.C2 = Fasilitas
- c.C3 = Kenyamanan
- d.C4 = Budget (Harga)

Setelah dilakukan pembobotan kecocokan pada setiap kriteria, selanjutnya adalah menentukan bobot preferensi atau tingkat kepentingan (W) pada setiap kriteria, karena disini hanya ada 4 kriteria berarti ada 4 bobot (W). Nilai preferensi ini nantinya akan ditentukan oleh pengguna, untuk tahap ini Penulis memberikan nilai bobot preferensi untuk menganalisis metode SAW. Nilai bobot preferensi ditunjukkan pada tabel 6.

Tabel 6. Tabel Nilai Preferensi

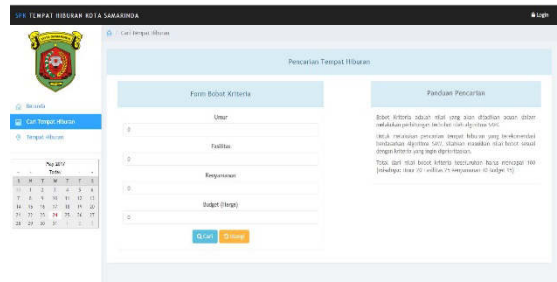
Kriteria	Weight (W)
Umur C1	10%
Fasilitas C2	20%
Kenyamanan C3	30%
Budget C4	40%

Tampilan halaman beranda pada Pengguna Admin ditunjukkan pada gambar 1.

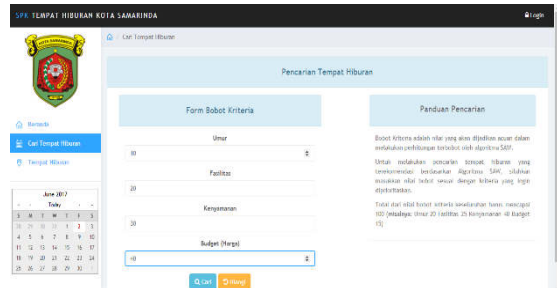


Gambar 1. Halaman Pengguna User

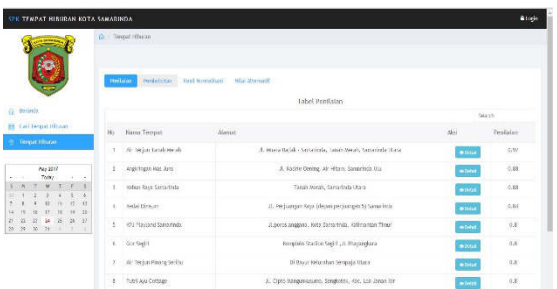
Pada halaman beranda Pengguna, terdapat menu cari tempat hiburan dan menu tempat hiburan. Menu cari tempat hiburan merupakan menu untuk akses menuju halaman yang digunakan oleh Pengguna dalam melakukan pencarian lokasi tempat hiburan yang ada di Samarinda. Pada halaman cari tempat hiburan, User akan memasukkan nilai bobot preferensi yang dibutuhkan oleh sistem dalam melakukan perhitungan SAW. Pada sisi sebelah Kanan halaman, terdapat Panduan dalam melakukan pencarian untuk membantu User dalam menggunakan Pendukung Keputusan ini. Penambahan Panduan Pencarian yang disatukan dengan halaman pencarian dilakukan dengan mempertimbangkan kemungkinan adanya User yang kebingungan saat akan melakukan pencarian lokasi tempat hiburan dan tidak dibacanya Panduan Pencarian jika Panduan diletakan pada halaman yang berbeda. Tampilan halaman pencarian tempat hiburan ditunjukkan pada gambar 2.



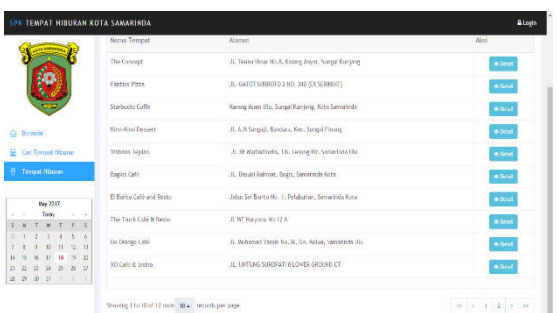
Gambar 1. Tampilan halaman pencarian tempat hiburan user



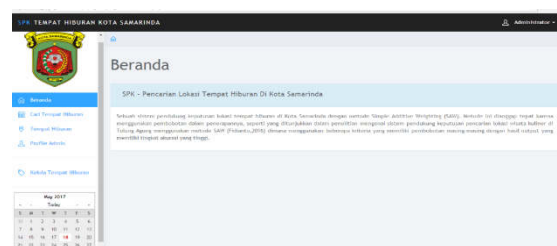
Gambar 2. Tampilan halaman pencarian tempat hiburan yang telah diisi



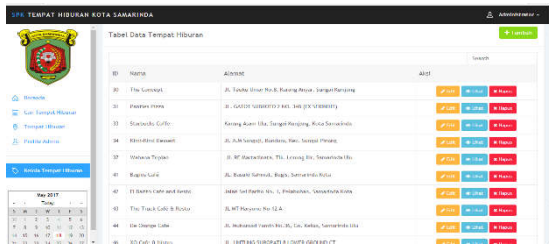
Gambar 4. Tampilan hasil pencarian lokasi tempat hiburan



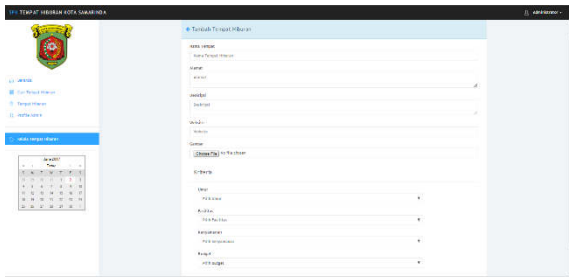
Gambar 3. tampilan halaman tempat hiburan



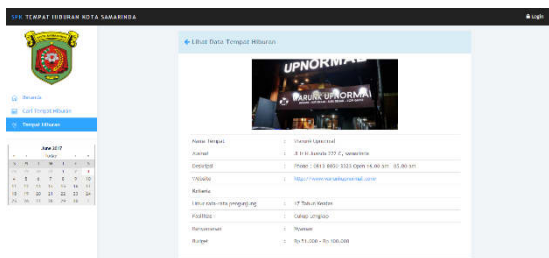
Gambar 6. Tampilan beranda pengguna Admin



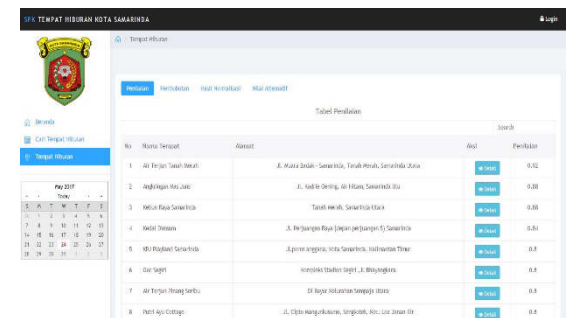
Gambar 4. Tampilan kelola tempat hiburan



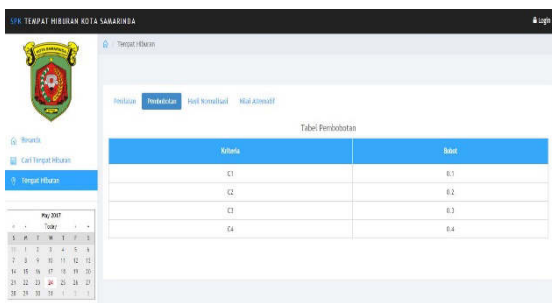
Gambar 5. Tampilan menu tambah pada Halaman kelola tempat hiburan



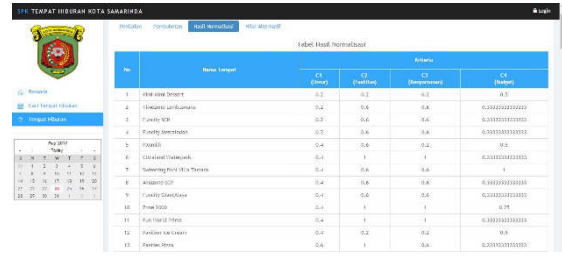
Gambar 9. Tampilan detail informasi tempat hiburan



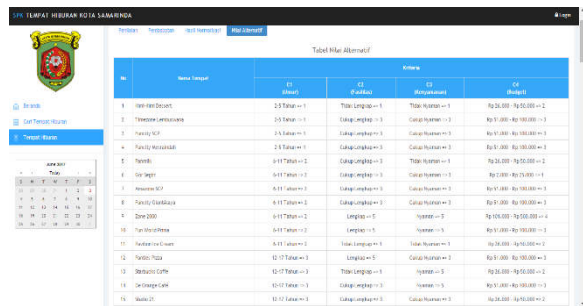
Gambar 10. Tampilan hasil perhitungan SAW pada Sistem



Gambar 11. Tampilan Hasil Pembobotan



Gambar 12. Tampilan Hasil Normalisasi



Gambar 13. Tampilan Hasil Nilai Alternatif

## 4 KESIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisis, perancangan, implementasi dan pengujian terhadap Sistem Pendukung Keputusan Lokasi hiburan dikota Samarinda dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kriteria, Nilai Pembobotan pada setiap Kriteria, dan Nilai Preferensi pada setiap Kriteria yang digunakan dalam proses pemilihan lokasi hiburan di Kota Samarinda sangat berpengaruh dalam hasil perhitungan yang diperoleh dalam Sistem Pendukung Keputusan yang dibuat.
2. Kriteria yang dibutuhkan dalam membangun suatu Sistem Pendukung Keputusan Lokasi Hiburan di Kota Samarinda ini yaitu Umur, Fasilitas, Kenyamanan, dan Biaya (Budget).
3. Adanya Sistem Pendukung Keputusan Lokasi Hiburan di Kota Samarinda akan mempermudah bagi si pengguna (Masyarakat Kota Samarinda) dalam proses pemilihan khususnya dalam hal menentukan lokasi hiburan di Kota Samarinda yang akan diterima secara lebih obyektif dan sesuai dengan yang diharapkan.
4. Metode Simple Additive Weighting (SAW) yang digunakan telah berhasil diterapkan kedalam sistem pendukung keputusan lokasi Hiburan yang dibuat berdasarkan hasil akhir yang diperoleh dan pengujian yang telah dilakukan.

### 4.2 Saran

Untuk pengembangan sistem lebih lanjut maka terdapat saran-saran yang penulis berikan, yaitu:

1. Dilakukan penambahan kriteria untuk proses pemilihan Lokasi Hiburan di Kota Samarinda selain dari kriteria yang digunakan dalam penelitian (Usia, Fasilitas, Kenyamanan, dan Budget) untuk menghasilkan tingkat keputusan yang lebih akurat.
2. Menggunakan metode sistem pendukung keputusan lainnya diantaranya seperti metode *Profile Matching*, *Topsis*, *WP (Weighted Product)* dan Logika *Fuzzy* untuk kasus yang sama dengan penelitian ini.
3. Adanya pengembangan terhadap sistem pendukung keputusan Lokasi Hiburan di Kota Samarinda seperti data lokasi hiburan yang selalu ditambah oleh si Admin serta penambahan informasi tentang Lokasi Hiburan di Kota Samarinda agar Pengguna (Masyarakat Kota Samarinda) dapat menentukan lokasi hiburan mana yang ingin mereka kunjungi nantinya.

## 5 DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Anhar, 2010, Panduan menguasai *PHP* dan *MySQL* secara otodidak, Agromedia pustaka, Jakarta.
- [2]. Al Fatta, Hanif., 2007, Analisis & Perancangan Sistem Informasi, Andi, Yogyakarta.
- [3]. Damardjati, RS., 2001, Istilah-istilah Dunia Pariwisata, Pradnya Paramita, Jakarta.
- [4]. Dhani, E.S., 2013, Sistem Pendukung Keputusan Untuk Pemilihan Obyek Wisata di Surakarta menggunakan metode *Fuzzy Tahani*, UNISBANK, Semarang.
- [5]. Havaluddin, Agus Tri Haryono, Dwi Rahmawati. 2016. *Aplikasi Program PHP dan MySQL*. Mulawarman University Press. ISBN: 978-602-6834-22-5.
- [6]. Fazliani, Joan Angelina Widiars, Islamiyah 2017. Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Jenis Bibit Unggul Kelapa Sawit Dengan Metode Analytic Hierarchy Process (AHP). Prosiding 2<sup>nd</sup> SAKTI.
- [7]. Fidianto, G., 2015, Penerapan Metode SAW (*Simple Additive Weighting*) Pada Aplikasi Pencarian Wisata Kuliner di Tulungagung, Universitas PGRI, Kediri.
- [8]. Kadir, A., Terra CH., dan Triwahyuni., 2005, Pengenalan teknologi informasi, Andi, Yogyakarta,
- [9]. Kadir, A., 2009, Pengenalan Sistem Informasi, Andi, Yogyakarta.
- [10]. Kadir, A., 2010, Mudah Mempelajari *Database MySQL*, Andi, Yogyakarta.
- [11]. Kusumadewi, S & Purnomo, H., 2013, Aplikasi Logika *Fuzzy* untuk Pendukung Keputusan, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [12]. Kusrini, 2007, Konsep dan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan, Andi, Yogyakarta.
- [13]. Kusrini, 2007, Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data, Andi, Yogyakarta.
- [14]. Pratama, P., 2016, Sistem Pendukung Keputusan Dalam Pemilihan Lokasi Objek Wisata Menggunakan Metode *Topsis*, Universitas PGRI, Kediri.
- [15]. Sutabri, T., 2004, Analisis Sistem Informasi, Andi, Yogyakarta.
- [16]. Sutedjo, B., 2002, Perancangan Dan Pembangunan Sistem Informasi, Andi, Yogyakarta.
- [17]. Tomy Reza Adianto, Zainal Arifin, Dyna Marisa Khairina. 2017. Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Rumah Tinggal Di Perumahan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW) (Studi Kasus: Kota Samarinda). Prosiding 2<sup>nd</sup> SAKTI.
- [18]. Turban dan Efraim., 2005, *Decision Support System and Intelligent System* Jilid 1. Andi Offset, Yogyakarta.
- [19]. Woro, W., 2010, Panduan Aplikatif dan Solusi (PAS) Membuat Aplikasi *Client Server* dengan Visual Basic 2008, Andi Offset, Yogyakarta.
- [20]. Yartini, I., 2010, *Flowchart*, Algoritma dan Pemrograman menggunakan Bahasa C++ Builder, Graha Ilmu, Yogyakarta.