

**SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN HOTEL
DI KABUPATEN JEMBER
MENGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING**

¹Rossy Gilang Pratama(1010651139), ²Deni Arifianto, S.Kom (NPK. 11 03 588)

³Yulio Rahmadi, S.Kom (NPK. 10 03 545)

Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jember

Email : rossygilang@gmail.com

ABSTRAK

Sistem Penunjang Keputusan atau *Decision Support System*, secara umum di definisikan sebagai sebuah sistem yang mampu memberikan kemampuan baik kemampuan pemecahan masalah maupun kemampuan pengkomunikasian untuk masalah semi terstruktur. Secara khusus, DSS didefinisikan sebagai sebuah sistem yang mendukung kerja seorang manajer maupun sekelompok manajer dalam memecahkan masalah semi terstruktur dengan cara memberi informasi ataupun usulan menuju pada keputusan tertentu. Pembuatan Sistem Pendukung Keputusan untuk melakukan perhitungan sebagai penyeleksi data dengan hasil perengkingan. Sistem yang telah dibuat mengacu pada rumusan masalah yang ada yaitu sistem dapat menyeleksi data sesuai ketentuan dengan melakukan perhitungan berdasarkan metode SAW (Simple Additive Weighting). Dengan metode SAW banyak kasus yang dapat dihitung seperti halnya dalam pemilihan hotel. Dimana metode SAW ini dapat membantu konsumen ketika akan memilih hotel, karena hasil akhir perhitungan metode ini adalah perankingan dimana hasil akhir dijadikan acuan atau rekomendasi untuk konsumen dalam memilih hotel yang diinginkan dan sesuai kebutuhannya.

Kata Kunci : Sistem Pendukung Keputusan, *Simple Additive Weighting*, Hotel

1. Pendahuluan

Di masa sekarang ini pariwisata dan ekonomi di Kabupaten Jember berkembang dengan pesat. Maka dari itu, fasilitas pendukung seperti hotel semakin menjamur di Kabupaten Jember. Selain untuk fasilitas penginapan pada saat wisatawan dari luar daerah ingin melepas lelah, hotel juga bisa digunakan untuk pertemuan-pertemuan penting dalam urusan ekonomi dan lain sebagainya,

Pada penelitian ini kami ingin mempermudah akses info terhadap hotel-hotel yang ada di Kabupaten Jember guna mendukung keputusan kepada konsumen untuk memilih hotel yang tepat dengan menggunakan program berbasis desktop.

Sistem Penunjang Keputusan atau *Decision Support System*, secara umum di definisikan sebagai sebuah sistem yang mampu memberikan kemampuan baik kemampuan pemecahan masalah maupun kemampuan pengkomunikasian untuk masalah semi terstruktur. Secara khusus, DSS didefinisikan sebagai sebuah sistem yang mendukung kerja seorang manajer maupun sekelompok manajer dalam memecahkan masalah semi terstruktur dengan cara memberi informasi ataupun usulan menuju pada keputusan tertentu. Ada pernyataan lain yang menyebutkan bahwa DSS adalah sistem berbasis komputer yang interaktif,

yang membantu pengambil keputusan memanfaatkan data dan model untuk menyelesaikan masalah-masalah yang tak terstruktur. Sistem pendukung keputusan mendayagunakan resources individu – individu secara intelek dengan kemampuan komputer untuk meningkatkan kualitas keputusan. Jadi ini merupakan sistem pendukung yang berbasis komputer untuk manajemen pengambilan keputusan yang berhubungan dengan masalah-masalah semi terstruktur. Karena itulah dikembangkan *Decision Support System* untuk membantu seseorang dalam mengambil keputusan dengan salah satu metodenya yaitu *Simple Additive Weighting (SAW)*.

Ada banyak kegiatan di lingkungan masyarakat yang membutuhkan keputusan, terkadang dalam menentukan suatu keputusan seringkali terjadi kekeliruan dengan tidak mempertimbangkan kriteria – kriteria yang mungkin dapat dijadikan acuan dalam mengambil suatu keputusan tersebut. Dalam mengambil suatu keputusan alangkah baiknya kita mempertimbangkan hal yang menunjang kegiatan yang membutuhkan keputusan.

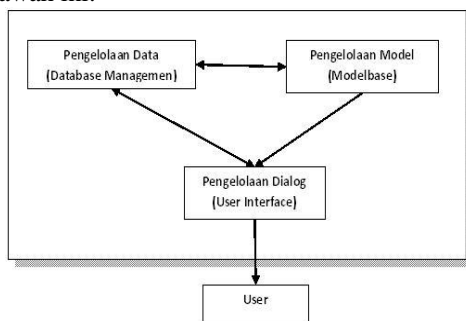
2. Tinjauan Pustaka

2.1 Sistem Pendukung Keputusan

Sistem Pendukung Keputusan (SPK) atau *Decision Support System (DSS)* adalah sebuah

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 yang tidak terstruktur, dimana tak seorangpun tahu secara pasti bagaimana keputusan seharusnya dibuat. SPK bertujuan untuk menyediakan informasi, membimbing, memberikan prediksi serta mengarahkan kepada pengguna informasi agar dapat melakukan pengambilan keputusan dengan lebih baik. SPK merupakan implementasi teori-teori pengambilan keputusan yang telah diperkenalkan oleh ilmu-ilmu seperti operation research dan management science, hanya bedanya adalah bahwa jika dahulu untuk mencari penyelesaian masalah yang dihadapi harus dilakukan perhitungan iterasi secara manual (biasanya untuk mencari nilai minimum, maksimum, atau optimum), saat ini komputer telah menawarkan kemampuannya untuk menyelesaikan persoalan yang sama dalam waktu relatif singkat. (Setiaji, 2014)

Secara umum Sistem Pendukung Keputusan dibangun oleh tiga komponen besar yaitu database Management, Model Base dan Software System/User Interface. Komponen SPK tersebut dapat digambarkan seperti gambar di bawah ini.



a) Database Management

Merupakan subsistem data yang terorganisasi dalam suatu basis data. Data yang merupakan suatu sistem pendukung keputusan dapat berasal dari luar maupun dalam lingkungan. Untuk keperluan SPK, diperlukan data yang relevan dengan permasalahan yang hendak dipecahkan melalui simulasi.

b) Model Base

Merupakan suatu model yang merepresentasikan permasalahan kedalam format kuantitatif (model matematika sebagai contohnya) sebagai dasar simulasi atau

pengambilan keputusan, termasuk didalamnya tujuan dari permasalahan (objektif), komponen-komponen terkait, batasan-batasan yang ada (constraints), dan hal-hal terkait lainnya. Model Base memungkinkan pengambil keputusan menganalisa secara utuh dengan mengembangkan dan membandingkan solusi alternatif.

c) User Interfase / Pengelolaan Dialog

Terkadang disebut sebagai subsistem dialog, merupakan penggabungan antara dua komponen sebelumnya yaitu Database Management dan Model Base yang disatukan dalam komponen ketiga (user interface), setelah sebelumnya dipresentasikan dalam bentuk model yang dimengerti computer. User Interface menampilkan keluaran sistem bagi pemakai dan menerima masukan dari pemakai kedalam Sistem Pendukung Keputusan.

2.2 Hotel

Hotel adalah sebuah bangunan yang disediakan kepada publik secara komersial untuk menginap, bermalam, atau tinggal dalam jangka waktu sementara. Berdasarkan sejarahnya, hotel berasal dari bahasa Perancis kuno dari kata "hostel". Diperkirakan hotel sudah ada sejak akhir abad 17 dan digunakan sebagai "tempat penampungan pendatang" yang datang dari luar kota .

Losmen, penginapan, pondokan, juga tidak berbeda dengan hotel. Mereka memiliki fungsi sebagai tempat menginap sementara bagi masyarakat umum secara komersial. Biasanya tempat-tempat seperti ini juga menyediakan makanan.

Sedangkan bangunan gedung bertingkat bercorak hotel yang digunakan untuk tinggal dalam jangka waktu lama disebut apartemen. Untuk bangunan kecil setingkat rumah disebut rumah kost (indekos). Sedangkan bangunan mewah yang terletak di pegunungan, pantai dan tempat-tempat indah yang jauh dari pemukiman, namun asri dan tenang disebut Villa. Namun vila ini ada yang hanya digunakan untuk keluarga dan kebanyakan milik pribadi juga untuk disewakan. (Lidiawati,2012)

2.3 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.(Kusumadewi 2006).

Metode SAW membutuhkan proses normalisasi matriks keputusan (X) ke suatu skala yang dapat diperbandingkan dengan semua rating alternatif yang ada. Metode ini merupakan metode yang paling terkenal dan paling banyak digunakan dalam menghadapi situasi Multiple Attribute Decision Making (MADM). MADM itu sendiri merupakan suatu metode yang digunakan untuk mencari alternatif optimal dari sejumlah alternatif dengan kriteria tertentu.

Beberapa tahapan untuk menyelesaikan suatu kasus menggunakan metode SAW ini.

- 2.1.1 Menentukan kriteria-kriteria yang akan dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan, yaitu Ci
- 2.1.2 .Menentukan rating kecocokan setiap alternatif pada setiap kriteria.
- 2.1.3 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.
- 2.1.4 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.

Metode SAW sering juga dikenal sebagai 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 diperbandingkan dengan semua rating alternatif yang ada.

$$r_{ij} = \frac{x_{ij}}{\text{Max}(x_{ij})} \text{ Jika } j \text{ adalah atribut } benefit.$$

$$r_{ij} = \frac{\text{Min}(x_{ij})}{x_{ij}} \text{ Jika } j \text{ adalah atribut } cost.$$

Keterangan :

r_{ij} = nilai rating kinerja ternormalisasi

x_{ij} = nilai atribut yang dimiliki dari setiap kinerja

$\text{Max } x_{ij}$ = nilai terbesar dari setiap kriteria

$\text{Min } x_{ij}$ = nilai terkecil dari setiap kriteria

Dimana r_{ij} adalah rating kinerja ternormalisasi dari alternatif A_i pada C_i ; $i = 1, 2, 3, \dots, m$ dan $j = 1, 2, 3, \dots, m$. Nilai preferensi alternatif (V_i) diberikan sebagai :

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

Keterangan :

V_i = rangking untuk setiap alternatif

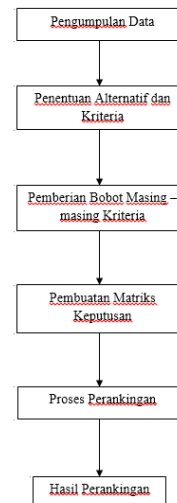
w_j = nilai bobot dari setiap kriteria

r_{ij} = nilai rating kinerja ternormalisasi

nilai V_i yang lebih besar, mengindikasikan bahwa alternatif A_i lebih terpilih. (Nugroho,2012)

3. Metode Penelitian

a. Kerangka Penelitian



1. Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan informasi yang akurat maka penulis melakukan observasi terhadap nama dan spesifikasi dari hotel dari Kantor Pariwisata Kabupaten Jember. Dari observasi ini penulis mendapatkan sebuah data yang dapat diolah untuk dijadikan suatu informasi yaitu pemilihan hotel sebagaimana terlampir.

2. Penentuan Alternatif dan Kriteria

Alternatif yang diberikan adalah nama hotel, sedangkan kriteria dalam pemilihan hotel adalah Wilayah Hotel, Harga, Kelas hotel, Jenis kamar yang dijadikan bahan pertimbangan.

3. Pemberian Bobot Masing-Masing Kriteria
 Dari masing – masing kriteria tersebut akan ditentukan bobot – bobotnya oleh masing – masing konsumen. Pada bobot terdiri dari empat bilangan fuzzy yaitu Rendah (R), Sedang (S), Tinggi (T), Sangat Tinggi (ST).

4. Pembuatan Matriks Keputusan
 Di tahap ini kita mengisi bobot nilai dari suatu alternatif dengan kriteria yang telah dijabarkan tadi sehingga membentuk sebuah matriks. Karena termasuk kriteria *benefit* (kriteria keuntungan apabila nilai terbesar memberikan keuntungan bagi pengambil keputusan) maka matriks tersebut dinormalisasi

$$\text{menggunakan } r_{ij} = \frac{x_{ij}}{\text{Max}(x_{ij})}$$

5. Proses Perangkingan
 Proses perangkingan dengan bobot yang telah diberikan oleh pengambil keputusan akan di kalikan kemudian dijumlahkan.

6. Hasil Perangkingan
 Hasil dari perangkingan akan diambil dengan nilai paling besar yang akan dijadikan sebagai pertimbangan konsumen.

4. Pembahasan dan Hasil
A. Hasil Percobaan Kombinasi 1



Dari penentuan prioritas diatas akan didapatkan pembobotan seperti diawah ini:

Alternatif/Pilihan Nama Hotel/Kamar	Kriteria			
	Harga	Wilayah	Kelas	Fasilitas
Bandung Permai/Standard	4	4	4	4
Bandung Permai/Superior	3	4	4	2
Bandung Permai/Junior Suite	2	4	4	3
Bandung Permai/Executive	2	4	4	3
Lestari/Dormitory	1	4	1	1
Lestari/Standard	4	4	1	4

Lestari/Superior	4	4	1	4
Lestari/Deluxe	3	4	1	3
Safari/Economy	4	4	2	4
Safari/Standard	4	4	2	4
Safari/Deluxe	4	4	2	2
Safari/Junior Suite	3	4	2	3
Aston Hotel/Superior Double	2	4	3	4
Aston Hotel/Superior Twin	2	4	3	3
Aston Hotel/Deluxe	2	4	3	3
Aston Hotel/Junior Suite	2	4	3	3

Setelah data dari tabel diisi kemudian dibuat matriks, kita misalkan matriksnya adalah matriks “r”.

$$r = \begin{bmatrix} 4 & 4 & 4 & 4 \\ 3 & 4 & 4 & 2 \\ 2 & 4 & 4 & 3 \\ 2 & 4 & 4 & 3 \\ 1 & 4 & 1 & 1 \\ 4 & 4 & 1 & 4 \\ 4 & 4 & 1 & 4 \\ 3 & 4 & 1 & 3 \\ 4 & 4 & 2 & 4 \\ 4 & 4 & 2 & 4 \\ 4 & 4 & 2 & 2 \\ 3 & 4 & 2 & 3 \\ 2 & 4 & 3 & 4 \\ 2 & 4 & 3 & 3 \\ 2 & 4 & 3 & 3 \\ 2 & 4 & 3 & 3 \end{bmatrix}$$

Setelah Matriks awal terbentuk, kemudian matriks dinormalisasi menggunakan rumus

$$r_{ij} = \frac{x_{ij}}{\text{Max}(x_{ij})}$$

matriks akan bernilai seperti dibawah ini:

$$r_{ij} = \begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 & 1 \\ 0,75 & 1 & 1 & 0,50 \\ 0,50 & 1 & 1 & 0,75 \\ 0,50 & 1 & 1 & 0,75 \\ 0,25 & 1 & 0,25 & 0,25 \\ 1 & 1 & 0,25 & 1 \\ 1 & 1 & 0,25 & 1 \\ 0,75 & 1 & 0,25 & 0,75 \\ 1 & 1 & 0,50 & 1 \\ 1 & 1 & 0,50 & 1 \\ 1 & 1 & 0,50 & 0,50 \\ 0,75 & 1 & 0,50 & 0,75 \\ 0,50 & 1 & 0,75 & 1 \\ 0,50 & 1 & 0,75 & 0,75 \\ 0,50 & 1 & 0,75 & 0,75 \\ 0,50 & 1 & 0,75 & 0,75 \end{bmatrix}$$

$$v_1 = (0,4)(1)+(0,3)(1)+(0,1)(1)+(0,2)(1)= 1$$

$$v_2 = (0,4)(0,75)+(0,3)(1)+(0,1)(1)+(0,2)(0,5)= 0,8$$

$$v_3 = (0,4)(0,5)+(0,3)(1)+(0,1)(1)+(0,2)(0,75)= 0,725$$

$$v_4 = (0,4)(0,5)+(0,3)(1)+(0,1)(1)+(0,2)(0,75)= 0,725$$

$$v_5 = (0,4)(0,25)+(0,3)(1)+(0,1)(0,25)+(0,2)(0,25)= 0,4$$

$$v_6 = (0,4)(1)+(0,3)(1)+(0,1)(0,25)+(0,2)(1)= 0,925$$

$$v_7 = (0,4)(1)+(0,3)(1)+(0,1)(0,25)+(0,2)(1)= 0,925$$

$$v_8 = (0,4)(0,75)+(0,3)(1)+(0,1)(0,25)+(0,2)(0,75)= 0,75$$

$$v_9 = (0,4)(1)+(0,3)(1)+(0,1)(0,50)+(0,2)(1)= 0,95$$

$$v_{10} = (0,4)(1)+(0,3)(1)+(0,1)(0,50)+(0,2)(1)= 0,95$$

$$v_{11} = (0,4)(1)+(0,3)(1)+(0,1)(0,50)+(0,2)(0,50)= 0,8$$

$$v_{12} = (0,4)(0,75)+(0,3)(1)+(0,1)(0,50)+(0,2)(0,75)= 0,775$$

$$v_{13} = (0,4)(0,5)+(0,3)(1)+(0,1)(0,75)+(0,2)(1)= 0,775$$

$$v_{14} = (0,4)(0,50)+(0,3)(1)+(0,1)(0,75)+(0,2)(0,75)= 0,7$$

$$v_{15} = (0,4)(0,50)+(0,3)(1)+(0,1)(0,75)+(0,2)(0,75)= 0,7$$

$$v_{16} = (0,4)(0,50)+(0,3)(1)+(0,1)(0,75)+(0,2)(0,75)= 0,7$$

Dari hasil perankingan diatas, bahwa rekomendasi untuk memilih hotel dengan kriteria yang sudah ditentukan sebelumnya yang mendapat nilai terbesar dan paling mendekati prioritas adalah V1 atau (Hotel Bandung Permai Kamar Standard)

B. Hasil Percobaan Kombinasi 2



Alternatif/Pilihan Nama Hotel/Kamar	Kriteria			
	Harga	Wilayah	Kelas	Fasilitas
Bandung Permai/Standard	3	4	1	3
Bandung Permai/Superior	4	4	1	2
Bandung Permai/Junior Suite	1	4	1	1
Bandung Permai/Executive	1	4	1	1
Lestari/Dormitory	2	4	4	4
Lestari/Standard	3	4	4	3
Lestari/Superior	3	4	4	3
Lestari/Deluxe	4	4	4	1
Safari/Economy	3	4	3	3
Safari/Standard	3	4	3	3
Safari/Deluxe	3	4	3	2
Safari/Junior Suite	4	4	3	1
Aston Hotel/Superior Double	1	4	2	3
Aston Hotel/Superior Twin	1	4	2	2
Aston Hotel/Deluxe	1	4	2	2
Aston Hotel/Junior Suite	1	4	2	2

Setelah data dari tabel diisi kemudian dibuat matriks, kita misalkan matriksnya adalah matriks "r".

$$r = \begin{bmatrix} 3 & 4 & 1 & 3 \\ 4 & 4 & 1 & 2 \\ 1 & 4 & 1 & 1 \\ 1 & 4 & 1 & 1 \\ 2 & 4 & 4 & 4 \\ 3 & 4 & 4 & 3 \\ 3 & 4 & 4 & 3 \\ 4 & 4 & 4 & 1 \\ 3 & 4 & 3 & 3 \\ 3 & 4 & 3 & 3 \\ 3 & 4 & 3 & 2 \\ 4 & 4 & 3 & 1 \\ 1 & 4 & 2 & 3 \\ 1 & 4 & 2 & 1 \\ 1 & 4 & 2 & 1 \\ 1 & 4 & 2 & 1 \end{bmatrix}$$

Setelah Matriks awal terbentuk, kemudian matriks dinormalisasi menggunakan rumus

$$r_{ij} = \frac{x_{ij}}{\text{Max}(x_{ij})}$$

matriks akan bernilai seperti dibawah ini:

$$r_{ij} = \begin{bmatrix} 0,75 & 1 & 0,25 & 0,75 \\ 1 & 1 & 0,25 & 0,50 \\ 0,25 & 1 & 0,25 & 0,25 \\ 0,25 & 1 & 0,25 & 0,25 \\ 0,50 & 1 & 1 & 1 \\ 0,75 & 1 & 1 & 0,75 \\ 0,75 & 1 & 1 & 0,75 \\ 1 & 1 & 1 & 0,25 \\ 0,75 & 1 & 0,75 & 0,75 \\ 0,75 & 1 & 0,75 & 0,75 \\ 0,75 & 1 & 0,75 & 0,50 \\ 1 & 1 & 0,75 & 0,25 \\ 0,25 & 1 & 0,50 & 0,75 \\ 0,25 & 1 & 0,50 & 0,25 \\ 0,25 & 1 & 0,50 & 0,25 \\ 0,25 & 1 & 0,50 & 0,25 \end{bmatrix}$$

Proses normalisasi matriks selesai, kemudian kita lakukan proses perankingan

$$Vi = \sum_{j=1}^n w_j r_{ij}$$

didapat :

$$v_1 = (0,4)(0,75)+(0,3)(1)+(0,1)(0,25)+(0,2)(0,75)= 0,75$$

$$v_2 = (0,4)(1)+(0,3)(1)+(0,1)(0,25)+(0,2)(0,50)= 0,775$$

$$v_3 = (0,4)(0,25)+(0,3)(1)+(0,1)(0,25)+(0,2)(0,25)= 0,4$$

$$v_4 = (0,4)(0,25)+(0,3)(1)+(0,1)(0,25)+(0,2)(0,25)= 0,4$$

$$v_5 = (0,4)(0,50)+(0,3)(1)+(0,1)(1)+(0,2)(1)= 0,8$$

$$v_6 = (0,4)(0,75)+(0,3)(1)+(0,1)(1)+(0,2)(0,75)= 0,825$$

$$v_7 = (0,4)(0,75)+(0,3)(1)+(0,1)(1)+(0,2)(0,75)= 0,825$$

$$v_8 = (0,4)(0,1)+(0,3)(1)+(0,1)(1)+(0,2)(0,25)= 0,775$$

$$v_9 = (0,4)(0,75)+(0,3)(1)+(0,1)(0,75)+(0,2)(0,75)= 0,8$$

$$v_{10} = (0,4)(0,75)+(0,3)(1)+(0,1)(0,75)+(0,2)(0,75)= 0,8$$

$$v_{11} = (0,4)(0,75)+(0,3)(1)+(0,1)(0,75)+(0,2)(0,50)= 0,725$$

$$v_{12} = (0,4)(1)+(0,3)(1)+(0,1)(0,75)+(0,2)(0,25)= 0,75$$

$$v_{13} = (0,4)(0,25)+(0,3)(1)+(0,1)(0,50)+(0,2)(0,75)= 0,575$$

$$v_{14} = (0,4)(0,25)+(0,3)(1)+(0,1)(0,50)+(0,2)(0,25)= 0,425$$

$$v_{15} = (0,4)(0,25)+(0,3)(1)+(0,1)(0,50)+(0,2)(0,25)= 0,425$$

$$v_{16} = (0,4)(0,25)+(0,3)(1)+(0,1)(0,50)+(0,2)(0,25)= 0,425$$

Dari hasil perankingan diatas, bahwa rekomendasi untuk memilih hotel dengan kriteria yang sudah ditentukan sebelumnya yang mendapat nilai terbesar dan paling mendekati prioritas adalah V6 (Hotel Lestari Kamar Standard)

5. Kesimpulan

Dari penelitian diatas metode simple additive weighting menghasilkan suatu perankingan, dimana nilai yang terbesar dari hasil perankingan adalah rekomendasi pemilihan hotel untuk konsumen. Bahwa dari kombinasi 1 dan kombinasi 2 dengan prioritas pilihan sama (harga, wilayah, fasilitas kamar, kelas hotel) dan detail kriteria berbeda menghasilkan rekomendasi berbeda. Pada uji coba 1 rekomendasi kamar hotel bagi pengambil keputusan adalah Hotel Bandung Permai Kamar Standard, sedangkan pada uji coba 2 rekomendasi kamar hotel bagi pengambil keputusan adalah Hotel Lestari Kamar Standard

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Nugroho, F, (2012), *Metode Simple Additive Weighting*. Kudus: Universitas Muria.
- [2]. Riadi. M;(2013), *Sistem Pendukung Keputusan*, diakses pada tanggal 3 juni 2015

- <http://www.kajianpustaka.com/2013/09/sistem-pendukung-keputusan-spk.html>
- [3]. Lidiawati, I; (2013), *Definisi Hotel*. diakses. Pada Tanggal 10 Mei 2014.
<http://www.pusat-definisi.com/2012/11/hotel-adalah.html>,
- [4]. Kusumadewi, S,(2006), *Fuzzy Multi-Attribute Decision Making (Fuzzy MADM)*, Graha Ilmu:Yogyakarta.
- [5]. Prasetyo,M.D;(2014)"*Sistem Pendukung Keputusan Pembelian TABLET PC Menggunakan Metode Simple Additive Weighting*".Jember:Universitas Muhammadiyah Jember
- [6]. Ananda, K.R;(2014)" *Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Judul Skripsi Jurusan Teknik Informatika Komputer Dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weigthing (SAW)*".Medan: STMIK Budidarma Medan
- [7]. Prayitno, B.B;(2012)" *Sistem Pendukung Keputusan pembelian Sepeda motor dengan Metode SAW(Simple Additive Weighting) Menggunakan Bahasa Pemograman PHP Dan My SQL Di Finance Kabupaten Ponorogo*" Ponorogo:Universitas Muhammadiyah Ponorogo
- [8]. Fajar Nugraha,Bayu Surarso,Beta Noranita;(2012)" *Sistem Pendukung Keputusan Evaluasi Pemilihan Pemenang Pengadaan Aset dengan Metode Simple Additive Weighting*".Kudus:Universitas Muria Kudus
- [9]. Setiaji, P, (2014), *Sistem Pendukung Keputusan*.Kudus: Universitas Muria.