

Vol.1 No.1 | Februari 2019 | p-ISSN 2655-867X  
e-ISSN 2655-8661

# SisInfo

*Jurnal Sistem Informasi dan Informatika*



**Penerbit :**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS INFORMATIKA DAN BISNIS INDONESIA**

---

**DAFTAR ISI**


---

Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan <i>E-Marketplace</i> Shopee <b>Graha Prakarsa</b>	1 – 11
Sistem Informasi Tempat Kost Berbasis Webservice Di Sekitar Universitas Islam Nusantara Menggunakan Metode SAW ( <i>Simple Additive Weighting</i> ) <b>Hendriyana, Ripal Maulana</b>	12 – 18
Pengembangan Aplikasi Lagu Daerah Dan Nasional Berbasis Android <b>Ivan Michael Siregar</b>	19 – 24
Studi Komparasi Algoritma Similaritas Pada Prediksi Rating Berbasis Item Pada <i>Collaborative Filtering</i> Studi Kasus Pada <i>Data Review</i> Restoran <b>Mochamad Iqbal Ardimansyah</b>	25 – 29
Pengembangan Media Pembelajaran Limit Fungsi Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Menengah Atas Kelas XI <b>Marwondo1, R. Yadi Rakhman A, Wilner Saut Lamhot</b>	30 – 40
Aplikasi Pengolahan Data Perusahaan Berbasis Web Dengan Menggunakan <i>Framework Codeigniter</i> ( Studi Kasus Cv. Prima Nusa) <b>Tarsinah Sumarni</b>	41 – 48
Sistem Informasi Manajemen Bantuan Untuk Korban Bencana Alam Berbasis Web <b>Titan Parama Yoga, Iis Ismail</b>	49 – 58
Model Sistem Pendukung Keputusan Transportasi melalui Metode Saving Matrix Pada CV XYZ <b>Tombak Gapura Bhagya</b>	59 – 68
Rancang Bangun Single Page Application Berbasis Framework Laravel Dan Elm (Studi Kasus E-Job XYZ) <b>Trisna Gelar Abdillah, Budiman</b>	69 – 78

**SISTEM INFORMASI TEMPAT KOST BERBASIS WEBSERVICE DI SEKITAR  
UNIVERSITAS ISLAM NUSANTARA MENGGUNAKAN METODE SAW  
(SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING)**

Hendriyana<sup>1</sup>, Ripal Maulana<sup>2</sup>

*Program Studi Teknik Informatika, Universitas Islam Nusantara*  
[hendriyana70@gmail.com](mailto:hendriyana70@gmail.com), [ripalsavior@gmail.com](mailto:ripalsavior@gmail.com)

**ABSTRAK**

Saat ini perkembangan teknologi berkembang pesat terutama dibidang sistem informasi, informasi merupakan hal yang efektif di seluruh dunia dan dapat memberikan kemudahan bagi penggunaannya untuk mendapatkan berbagai macam informasi yang dibutuhkannya. Salah satu sistem informasi yang dibutuhkan mahasiswa ialah mencari tempat kosan bagi mahasiswa yang sedang menjalankan perkuliahannya diluar kota atau luar daerah, selain itu sistem informasi juga membantu pemilik kosan untuk mempublikasikan tempat kosannya. Untuk mendapatkan informasi tempat kosan lebih rinci, khususnya dengan menggunakan layanan webservice masih sangat sulit diperoleh. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk membangun aplikasi berbasis webservice yang dapat memudahkan pencarian informasi tempat kosan dan mempublikasi tempat kosan.

*Keywords— Sistem Informasi, Simple Additive Weighting, Webservice.*

**ABSTRACT**

Currently the development of technology is growing rapidly, especially in the field of information systems, information is an effective thing in the whole world and can provide convenience for users to get various kinds of information needed. One of the information systems needed by students is to find a boarding house for students who are studying outside the city or outside the region, besides that the information system also helps boarding houses for promotion. To get more detailed boarding house information, especially using webservice services, it is still very difficult to obtain. Therefore, this study was conducted to build a webservice-based application that can facilitate the search for boarding house information and publish boarding houses.

*Keywords— Information System, Simple Additive Weighting, Webservice.*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berkembang dengan cukup pesat saat ini, keadaan ini semakin mendorong manusia untuk terus melakukan percobaan dan penelitian untuk pengembangan maupun penemuan cara-cara baru guna memberikan manfaat lebih untuk mempermudah manusia dalam melakukan aktifitasnya.

Internet sangat memudahkan pengguna dalam setiap kebutuhannya, bukan hanya mudah di gunakan, aplikasi-aplikasi yang ada saat ini memudahkan pengguna internet untuk memperoleh data atau informasi yang di inginkan. Informasi tentunya bermacam-macam, salah satunya adalah Sistem Informasi Tempat Kosan.

Sistem informasi tempat kosan adalah sistem yang dibuat berdasarkan kebutuhan mahasiswa untuk mengetahui informasi akan tempat tempat kosan. Latar belakang pembuatan aplikasi ini berdasarkan studi kasus daerah sekitar Universitas Islam Nusantara. Hal ini dikarenakan banyaknya tempat kosan yang berlokasi di sekitar Universitas Islam Nusantara yang tidak diketahui oleh mahasiswa Universitas Islam Nusantara khususnya mahasiswa yang berasal dari luar daerah. Bagi pemilik kosan, jasa pencarian kosan merupakan media promosi yang efektif yang dapat mempermudah penyebaran informasi. Dengan adanya Sistem informasi pencarian Kosan ini bermanfaat bagi baik untuk pencari kosan ataupun pemilik kosan.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang dapat diidentifikasi ialah sebagai berikut :

- Sulitnya mendapatkan informasi tempat kosan yang detail dan tanpa survey ke lokasi kosan.
- Bagi para pemilik kosan merasa kesulitan untuk mempromosikan tempat kosannya.

- Bagaimana cara membuat suatu system informasi untuk memudahkan mahasiswa/i dalam mencari kosan dan memudahkan para pemilik kosan untuk mempromosikan tempatkosannya.
- Bagaimana menerapkan metode SAW (*Simple Additive Weighting*) pada pencarian tempat kosan.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Merancang dan membangun sebuah system informasi berbasis *web service* untuk memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi tempat kosan dan dapat mempermudah mengelola tempat kosan bagi pemilik kosan.
- Mengimplementasikan metode SAW pada fitur pencarian berdasarkan kebutuhan pengguna.

### 1.4 Batasan Masalah

Untuk mempermudah proses penelitian dan agar lebih terfokus pada satu permasalahan yang akan diteliti, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan dari penelitian ini adalah :

- Aplikasi yang dibangun berbasis *webservice*.
- Tempat kost yang dicari dan dikelola hanya di sekitar area terdekat kampus Universitas Islam Nusantara tepatnya di daerah cijaura yang berjarak maksimal 666m dari kampus.
- Data informasi tempat kost yang ditampilkan hanya diperoleh dari data yang dimasukan oleh pengguna terdaftar yang sudah di setujui oleh admin.
- Peneliti berasumsi bahwa data yang dimasukan oleh pengguna adalah data yang valid.

### 1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian dilakukan untuk menggali informasi yang dibutuhkan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan sistem

informasi dan kebutuhannya dengan menggunakan dua pendekatan, yaitu:

- Studi Literatur

Referensi yang akan dijadikan acuan pada penelitian ini adalah yang berkaitan dengan konsep dasar informasi, konsep implementasi metode SAW, dan perancangan sistem basis data.

- Wawancara

Wawancara dilakukan pada penelitian ini mengumpulkan data kebutuhan sistem untuk dua user yaitu pemilik kosan dan pengguna kosan. Wawancara ini bertujuan untuk membangun sistem sesuai dengan kebutuhan dua belah pihak yaitu pemilik kosan dan mahasiswa pencari kosan.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pada penelitian ini disusun sebagai berikut. Pada Bab 1 Pendahuluan, Bab 2 Landasan Teori, Bab 3 Metode yang diusulkan pada penelitian ini, Bab 4 analisis dan pembahasan, serta Bab 5 Kesimpulan.

## 2. TINJAUAN TEORI

Penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti berikut:

Harri Singgih, membuat sebuah aplikasi sistem informasi geografis (SIG) berbasis web untuk membantu para pendatang di kota Yogyakarta dalam proses pencarian dan pemesanan rumah kos yang sesuai kebutuhannya. Aplikasi dikembangkan dengan memanfaatkan *Framework* CodeIgniter dan google maps [1].

Bakti Abidin dan kawan-kawan, melakukan penelitian sistem informasi rumah kost online berbasis web dan messaging, sehingga pencari kosan dapat memesan tempat secara online dapat dilakukan dengan media SMS (*Short Message Service*). Serta memberikan keuntungan terhadap pemilik kost untuk dapat memasarkan rumah kostnya secara maksimal [2].

Sandy, Kosasi ini mengacu kepada metode pengembangan waterfall. Sistem informasi geografis pemetaan lokasi tempat (rumah) kost berbasis web terdiri dari 2 halaman utama yaitu

halaman yang dipergunakan untuk admin dan halaman yang dipergunakan untuk pemilik (rumah) kost [3].

Didit Gunawan dan kawan-kawan, Sistem ini dapat diakses melalui website oleh pelanggan dan dapat memesan kos serta sistem ini dapat membantu proses pencarian informasi kos dan kontrakan [4].

Erna Daniati, untuk mencari dan memilih kost dalam sistem ini dilakukan melalui proses pencarian dengan menggunakan system pendukung keputusan menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) yang terbukti efektif dan efisien untuk membantu pencari kost dalam hal menentukan kost yang sesuai kriterianya [5].

Penelitian lainnya dilakukan oleh Erna Daniati dengan judul “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kost di Sekitar Kampus UNP Kediri Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW)”. Untuk mencari dan memilih kost dalam sistem ini dilakukan melalui proses pencarian dengan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) yang terbukti efektif dan efisien untuk membantu pencari kost dalam halmenentukankost yang sesuai kriterianya [5].

### 2.1 Metode SAW (Simple Additive Weighting)

Metode *Simple Additive Weighting* merupakan suatu metode untuk menjumlahkan nilai bobot dari rating kinerja dari setiap alternative pada atribut yang ada. Normalisasi matriks keputusan (X) pada metode ini dihitung ke suatu skala yang dapat dibandingkan dengan semua rating yang ada [18].

Pada penelitian Erna Daniati, 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 [5].

$$r_{ij} = \begin{cases} \frac{x_{ij}}{\max_i x_{ij}} & \text{jika } j \text{ adalah atribut keuntungan (benefit)} \\ \frac{\min_i x_{ij}}{x_{ij}} & \text{jika } j \text{ adalah atribut biaya (cost)} \end{cases}$$

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

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

### 3. PERANCANGAN

Informasi merupakan kebutuhan utama bagi sebuah perancangan aplikasi karena aplikasi yang baik adalah aplikasi yang bisa bermanfaat oleh penggunaannya, maka dari itu perancangan aplikasi tidak jauh dari apa yang dibutuhkan oleh penggunaannya dari semua fitur yang ada dibuat atas dasar kebutuhan yang ada.

#### a. Perancangan Kebutuhan

Metode SAW pada penelitian ini ada bobot dan kriteria yang dibutuhkan untuk menentukan kosan mana yang akan muncul ketika user memfilter kriteria pencarian kosan. Adapun kriterianya adalah pada tabel 3.1 bersarkan [5] sebagai berikut :

Tabel 3.1 Tabel kriteria kebutuhan

Kriteria (c)	Keterangan
C1	Biaya
C2	Failitas Kosan
C3	Fasilitas Kamar
C4	Mayoritas Penghuni
C5	Tipe Kosan

Dari kriteria tersebut, maka ditentukan suatu tingkatan kepentingan kriteria berdasarkan nilai bobot yang telah ditentukan ke dalam bilangan fuzzy. Rating kecocokan setiap alternatif pada setiap kriteria pada tabel 3.2 sebagai berikut :

Tabel 3.2 Bobot kriteria

Bilangan Fuzzy	Nilai
Sangat Rendah	1
Rendah	2
Cukup	3
Tinggi	4
Sangat Tinggi	5

Variabel biaya dikonversikan dengan bilangan fuzzy pada tabel 3.3 kriteria biaya sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Biaya

Biaya	Nilai
$\geq 1000.000$	1
$>1000.000 < 800.000$	2
$>800.000 < 500.000$	3
$>500.000 < 300.000$	4
$\leq 300.000$	5

Variabel fasilitas kosan dikonversikan dengan bilangan fuzzy pada tabel 3.4 dibawah ini :

Tabel 3.4 Kriteria Fasilitas Kosan

Fasilitas Kosan	Nilai
Ruang Tamu, Wifi	1
Ruang Tamu, Wifi, Kamar Mandi Luar, CCTV	2
Ruang Tamu, Wifi, Kamar Mandi Luar, CCTV, Parkiran	3
Ruang Tamu, Wifi, Kamar Mandi Luar, CCTV, Parkiran mobil,	4
Ruang Tamu, Wifi, Kamar Mandi Luar, CCTV, Parkiran Motor, Dapur	5

Variabel fasilitas kamar dikonversikan dengan bilangan fuzzy dibawah ini :

Tabel 3.5 Kriteria Fasilitas Kamar

Fasilitas Kosan	Nilai
Tempat Tidur, TV	1
Tempat Tidur, TV, Kamar Mandi dalam	2
Tempat Tidur, TV, Kamar Mandi dalam, AC, Kipas Angin,	3
Tempat Tidur, TV, Kamar Mandi dalam, AC, Kipas Angin, Lemari	4

Tempat Tidur, TV, Kamar Mandi dalam, AC, Kipas Angin, Lemari, Meja dan Kursi	5
--	---

Variabel mayoritas penghuni dikonversikan dengan bilangan fuzzy dibawah ini :

Tabel 3.6 Kriteria mayoritas penghuni

Biaya	Nilai
Mahasiswa	1
Mahasiswa, Pelajar	2
Mahasiswa ,Pelajar, Karyawan	3

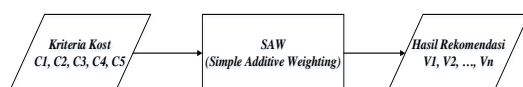
Variabel tipe kosan dikonversikan dengan bilangan fuzzy dibawah ini :

Tabel 3.7 Kriteria Tipe Kosan

Tipe Kosan	Nilai
Wanita	1
Laki-Laki	2
Campur	3
Pasutri	4

**b. Perancangan Sistem**

Perancangan sistem pada penelitian ini memeiliki tiga blok proses dapat digambarkan pada gambar 3.1 perancangan sistem sebagai berikut:



Gambar 3.1 Perancangan Sistem

Perancangan system yang terdapat pada penelitian ini dimulai dengan suatu inputan berupa nilai kriteria kosan (C1, C2, C3, C4, C5) yang terdapat pada tabel 3.1 kriteria kebutuhan. Nilai kriteria kosan akan diproses menggunakan metode SAW yang meliputi proses matrik keputusan, normalisasi matrik keputusan (R), matrik antara kriteria dengan kebutuhan, dan perhitungan selisih nilai alternatif dengan nilai pengguna. Nilai selisih yang mendekati nilai pengguna merupakan nilai yang pertama paling direkomendasikan oleh sistem.

**4.HASIL DAN PEMBAHASAN**

Implementasi sistem merupakan tahap penerapan metode SAW (Simple Additive Weighting) pada sistem. Pada penelitian ini akan melakukan sample perhitungan untuk mencari tempat kost dari 3 kost oleh seorang pengunjung. Tabel berikut merupakan 4.1 merupakan tabel kebutuhan pengguna.

Tabel 4.1 Tabel Vektor bobot (w)

Kriteria (c)	Nilai
C1	5
C2	4
C3	3
C4	2
C5	2

Berdasarkan tabel 4.1 tabel kebutuhan pengguna, pengambilan keputusan memberikan bobot preferensi dengan nilai  $w = [5, 4, 3, 2, 2]$ .

Tabel 4.2 merupakan tabel bobot preferensi pengunjung

Alternatif	Kriteria				
	C1	C2	C3	C4	C5
Kosan1	5	5	3	3	2
Kosan2	4	4	2	2	1
Kosan3	5	5	3	2	1
Pengunjung	5	5	3	3	2

Matriks keputusan yang terbentuk adalah sebagai berikut:

$$X_{kost} = \begin{Bmatrix} 5 & 5 & 3 & 3 & 2 \\ 4 & 4 & 2 & 2 & 1 \\ 5 & 5 & 3 & 2 & 1 \end{Bmatrix}$$

$$X_{pengunjung} = \{5, 5, 3, 3, 2\}$$

Normalisasai Matrik untuk  $X_1, X_2, X_3,$  dan  $X_p$  ialah sebagai berikut:

Normalisasi matrik kost ke -1 :

$$X_{11} = \frac{Min(5, 4, 5)}{5} = \frac{4}{5} = 0.8$$

$$X_{12} = \frac{Min(5, 4, 5)}{5} = \frac{4}{5} = 0.8$$

$$X_{13} = \frac{3}{\text{Max}(3, 2, 3)} = \frac{3}{3} = 1$$

$$X_{14} = \frac{3}{\text{Max}(3, 2, 2)} = \frac{3}{3} = 1$$

$$X_{15} = \frac{2}{\text{Max}(2, 2, 1)} = \frac{2}{2} = 1$$

Normalisasi matrik kost ke -2 :

$$X_{21} = \frac{\text{Min}(5, 4, 5)}{4} = \frac{4}{4} = 1$$

$$X_{22} = \frac{\text{Min}(5, 4, 5)}{4} = \frac{4}{4} = 1$$

$$X_{23} = \frac{2}{\text{Max}(3, 2, 3)} = \frac{2}{3} = 0.6$$

$$X_{24} = \frac{2}{\text{Max}(3, 2, 2)} = \frac{2}{3} = 0.6$$

$$X_{25} = \frac{2}{\text{Max}(2, 2, 1)} = \frac{2}{2} = 1$$

Normalisasi matrik kost ke -3:

$$X_{31} = \frac{\text{Min}(5, 4, 5)}{5} = \frac{4}{5} = 0.8$$

$$X_{32} = \frac{\text{Min}(5, 4, 5)}{5} = \frac{4}{5} = 0.8$$

$$X_{33} = \frac{3}{\text{Max}(3, 2, 3)} = \frac{3}{3} = 1$$

$$X_{34} = \frac{2}{\text{Max}(3, 2, 2)} = \frac{2}{3} = 0.6$$

$$X_{35} = \frac{1}{\text{Max}(2, 2, 1)} = \frac{1}{2} = 0.5$$

Normalisasi matrik pengunjung:

$$X_{p1} = \frac{\text{Min}(5, 4, 5)}{5} = \frac{4}{5} = 0.8$$

$$X_{p2} = \frac{\text{Min}(5, 4, 5)}{5} = \frac{4}{5} = 0.8$$

$$X_{p3} = \frac{3}{\text{Max}(3, 2, 3)} = \frac{3}{3} = 1$$

$$X_{p4} = \frac{3}{\text{Max}(3, 2, 2)} = \frac{3}{3} = 1$$

$$X_{p5} = \frac{2}{\text{Max}(2, 2, 1)} = \frac{2}{2} = 1$$

Normalisasi matriks R yang diperoleh dari hasil normalisasi matriks X ialah sebagai berikut:

$$R_{kost} = \begin{bmatrix} 0.8 & 0.8 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 1 & 0.6 & 0.6 \\ 0.8 & 0.8 & 1 & 0.6 & 0.5 \end{bmatrix}$$

$$R_{pengunjung} = [0.8 \quad 0.8 \quad 1 \quad 1 \quad 1]$$

Perkalian matrik  $R * w$  dan jumlah hasil matriks dapat menghasilkan alternatif nilai terbaik dengan melakukan perangkungan nilai terbesar ( $V$ ) sebagai berikut:

$$V_1 = (0.8 * 5) + (0.8 * 4) + (1 * 3) + (1 * 2) + (1 * 2) = 14.2$$

$$V_2 = (1 * 5) + (1 * 4) + (1 * 3) + (0.6 * 2) + (0.6 * 2) = 14.4$$

$$V_3 = (0.8 * 5) + (0.8 * 4) + (1 * 3) + (0.6 * 2) + (0.5 * 2) = 12.4$$

$$V_p = (0.8 * 5) + (0.8 * 4) + (1 * 3) + (1 * 2) + (1 * 2) = 14.2$$

Untuk menentukan kost berdasarkan kriteria pengunjung maka dapat dihitung berdasarkan selisih nilai kost terhadap nilai pengunjung yang dapat ditulis dengan persamaan  $RS_i = V_{kost} - V_{pengunjung}$ .

$$RS_1 = 14.2 - 14.2 = 0$$

$$RS_2 = 14.4 - 14.2 = 0.2$$

$$RS_3 = 12.4 - 14.2 = -1.8$$

Dengan demikian, sistem memberikan rekomendasi alternatif paling dekat yaitu pada kostan ke-1 yang mendekati dengan kebutuhan pengunjung.

Metode SAW (Simple Additive Weighting) ini diterapkan pada aplikasi yang berbasis website ataupun mobile dengan antar muka pada gambar 4.1 antar muka pencarian kostan menggunakan SAW.



Gambar 4.1 Antar muka implemtasi metode SAW.

## 5. KESIMPULAN

Penggunaan metode SAW (Simple Adaptive Weighting) pada studi kasus pencarian kosan dilingkungan kampus Universitas Islam Nusantara memiliki manfaat baik untuk pecari kosan ataupun pemilik kosan. Bagi pencari kosan yang mayoritas berdomisili jauh dengan tempat perkuliahan dapat mencari kosan tanpa harus mendatangi lokasi kosan dan bagi pemilik kosan dapat menjangkau target pasar tanpa harus melakukan promosi secara langsung namun dapat dilakukan secara online melalui perangkat apapun.

Kriteria yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan lima variabel yaitu biaya (C1), fasilitas kosan (C2), fasilitas kamar (C3), mayoritas penghuni (C4), dan tipe kosan (C5).

Kelima kriteria tersebut sebagai inputan yang akan diolah oleh metode SAW yang akan menghasilkan output berupa nilai-nilai pada masing-masing alternative kosan. Supaya model yang digunakan sesuai dengan preferensi pengguna maka akan dipilih nilai alternatif yang paling mendekati dengan kebutuhan pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pratikto, H. S., & Sutanta, E. 2014. Sistem Pencarian dan Pemesanan Rumah Kos Menggunakan Sistem Informasi Geografi (SIG). Institut Sains dan Teknologi AKPRIND Yogyakarta.
- [2] Abidin B, Prasetyaningrum I, Karlita T. 2014. Sistem Informasi Rumah Kost Online Berbasis Web dan Messaging. Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.
- [3] Kosasi Sandy. 2014. Sistem Informasi Geografis Pemetaan Tempat Kost Berbasis Web. STMIK Pontianak.
- [4] Gunawan D & Rachmatullah R. 2016. Sistem Informasi Sewa Rumah Kost dan Rumah Kontrakan Berbasis Web di Surakarta. STMIK AUB Surakarta.
- [5] Diniati E. 2015. Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kost Di Sekitar Kampus UNP Kediri Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW). STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- [6] Djusar S, Fajrizal, Sadar M & Rofianto. 2017. Implementasi Kos Seeker Di Wilayah Pekanbaru Dengan Metode Content Based Recommender System Berbasis Web. Universitas Lancang Kuning Pekanbaru.
- [7] Afshari A, Mojahed M & Yusuff R. 2010. Simple Additive Weighting Approach to Personnel Selection Problem. Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur.