

Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Tujuan Wisata di Cilacap Menggunakan Metode Weighted Product

Hasan Nizar^{*1}, Auliya Burhanuddin², Diandra Chika Fransisca³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto

E-mail: ^{*1}18102088@ittelkom-pwt.ac.id, ²auliya@ittelkom-pwt.ac.id, ³diandra@ittelkom-pwt.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi permasalahan yang sering muncul untuk wisatawan yaitu masih merasa kurang puas karena pemilihan obyek wisata kurang sesuai dengan keinginan. Akibatnya, calon wisatawan hanya mengunjungi obyek-obyek wisata yang menurut orang lain bagus padahal belum tentu kriteria sesuai yang diinginkan. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah sistem pendukung keputusan yang mampu memberikan rekomendasi wisata terbaik di Kabupaten Cilacap sesuai keinginan pengguna. Kriteria yang digunakan adalah harga tiket masuk, kelengkapan fasilitas, jarak wisata dengan terminal kota Cilacap dan Nilai review wisata. Metode yang digunakan adalah Weight Product dengan proses awal pemberian bobot pada tiap kriteria dan bobot tersebut kemudian di normalisasi untuk selanjutnya mencari nilai Vektor S dan Vektor V. Penelitian ini akan berbentuk web. Hasil dari perhitungan sistem dan perhitungan manual mengeluarkan rekomendasi wisata yang sesuai. Sistem ini menghasilkan kesimpulan dari hasil perankingan sistem tersebut, maka didapatkan hasil 5 wisata terbaik dengan inputan bobot kepentingan Harga Tiket Masuk Murah, Kelengkapan Fasilitas Cukup Lengkap, Jarak dari Terminal Kota Sangat Dekat dan Nilai Review Baik adalah 1. Benteng Pendem sebesar 5,243%, 2. Hutan Mangrove/ Payau Kampung laut sebesar 5,209%, 3. Pantai Pasir Putih Nusakambangan sebesar 5,093%, 4. Wisata Hutan Payau sebesar 4,926% dan Pantai Teluk Penyus sebesar 4,673%.

Kata Kunci— Sistem Pendukung Keputusan, Weight Product, Wisata Cilacap

1. PENDAHULUAN

Pariwisata dianggap sebagai suatu aset yang strategis untuk mendorong pembangunan pada wilayah-wilayah tertentu yang mempunyai potensi objek wisata. Perkembangan pariwisata merupakan aktivitas yang pada akhirnya memberi pengaruh ekonomi terhadap kehidupan di sekitar lokasi pariwisata, pengaruh ekonomi dapat dirasakan oleh masyarakat sekitar, terutama dari segi ekonomi yaitu meningkatkan pendapatan. Keuntungan lainnya adalah dengan dibangunnya sarana-sarana kemudahan menuju lokasi pariwisata, maka dapat menstimulus peningkatan pendapatan masyarakat setempat dan daerah [1].

Permasalahan pengambilan keputusan dialami oleh wisatawan yang ingin berwisata ke Cilacap setelah melakukan aktivitas rutin seperti bekerja [12], contohnya, seringkali wisatawan merasa bingung dalam memutuskan untuk mengunjungi tempat wisata yang mana yang cocok bagi mereka. Informasi resmi dari Web Wisata Cilacap[2] saat ini masih menggunakan informasi web yang tidak dapat merekomendasikan wisatawan sesuai keinginannya. Untuk itu diperlukan suatu sistem rekomendasi yang dapat memberikan gambaran mengenai tujuan wisata tersebut.

Diharapkan dengan sistem ini dapat memberikan informasi yang jelas mengenai tujuan objek wisata kepada para wisatawan secara cepat dan tepat. Sistem akan memberikan informasi tujuan wisata yang dapat dikunjungi oleh wisatawan sesuai dengan parameter yang dimasukkan

dan memberikan output ranking berupa pilihan-pilihan tempat wisata yang dapat dikunjungi oleh calon wisatawan menggunakan Sistem Pendukung Keputusan Metode Weight Product yang memungkinkan pengguna memberikan bobot kepentingan pada kriteria yang disediakan berbasis web [3].

2. METODE PENELITIAN

2.1. Pengumpulan Data

Data yang dibutuhkan pada penelitian ini berupa data wisata yang berada di Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah. Dan juga beberapa hal yang nantinya akan menjadi sebuah kriteria atau sebuah nilai yang dapat menjadi hal yang akan dihitung dengan metode yang digunakan dalam sistem ini. Tentunya harus sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam membuat sistem pengambilan keputusan yang baik [4].

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan 2 metode, pengumpulan data dilakukan agar data tersebut dapat diolah sebelum proses pembuatan sistem:

2.1.1. Studi Pustaka

Pengumpulan data beserta dasar teori untuk dapat membuat dan membuat sistem ini dilakukan salah satunya yaitu dengan mencari berbagai literatur seperti buku, jurnal, penelusuran media internet ataupun dokumen yang berkaitan dengan tema penelitian.

2.1.2. Wawancara

Pengumpulan data tentang wisata yang ada di Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah dilakukan dengan cara wawancara langsung dengan Ida Farida sebagai Adyatama Kepariwisata dan Ekonomi Kreatif dari Kabupaten Cilacap. Dimana data ini nantinya yang akan menjadi topik utama dalam pembuatan web yang ditujukan untuk seorang user yang akan berpariwisata ke Daerah Cilacap ini.

2.1.3. Pra-Proses Data

Pada pemrosesan data yang digunakan dalam penelitian ini tentunya data pertama di sesuaikan dan dibuat tabel dari hasil wawancara dengan narasumber

2.2. Metode

Sistem pakar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sistem berbasis web. Proses yang diaplikasikan pada sistem pendukung keputusan ini merujuk dengan metode Weighted Product dengan menggunakan pembobotan berdasarkan beberapa kriteria yang ada. Masing-masing metode ini diuraikan berikut ini.

2.2.1. Weighted Product

Weighted Product adalah metode pengambilan keputusan menggunakan perkalian untuk menghubungkan nilai kriteria, yang dimana nilai untuk setiap kriteria harus dipangkatkan dulu dengan bobot kriteria yang bersangkutan [5]. Alasan menggunakan Weighted Product ini karena waktu yang dibutuhkan dalam perhitungan lebih cepat dan dapat menentukan nilai bobot untuk setiap atribut dilanjutkan dengan proses perbandingan setiap alternatif lokasi yang menghasilkan

alternatif lokasi yang terbaik. Langkah-langkah dalam penyelesaian masalah menggunakan metode Weighted Product adalah sebagai berikut [5] :

1. Penentuan kriteria yang dijadikan dasar dalam penentuan penerima bantuan sosial kriteria.
2. Menentukan peringkat kecocokan untuk kriteria Membuat matriks keputusan dengan membuat peringkat kecocokan pada setiap kriteria.
3. Normalisasi bobot Normalisasi bobot pada metode WP dilakukan dengan melakukan pembagian bobot setiap kriteria dengan jumlah keseluruhan bobot kriteria. Nilai total normalisasi bobot untuk seluruh kriteria harus memenuhi persamaan:

$$\sum_{j=1}^n w_j = 1 \quad (1)$$

Keterangan:

w = bobot kriteria

4. Menghitung nilai preferensi untuk alternatif sebagai vector S . Nilai preferensi untuk alternatif dihitung dengan menggunakan persamaan:

$$S_i = \prod_{j=1}^n x_{ij} w_j \quad (2)$$

Keterangan:

S = preferensi alternative w = bobot kriteria

X = nilai kriteria i = alternatif ke- i sampai dengan n

j = kriteria Vektor S dihitung dengan melakukan seluruh perkalian nilai kriteria 1 hingga n dengan memangkatkan w sebagai bobot normalisasi tiap kriteria, yang akan bernilai positif apabila w merupakan atribut keuntungan (benefit) dan bernilai negatif apabila w merupakan atribut biaya (cost).

5. Menghitung nilai preferensi relatif sebagai vektor V Vektor V merupakan nilai preferensi relatif yang akan digunakan untuk mencari peringkat dari hasil perhitungan setiap alternatif. Persamaannya berikut:

$$V_i = \prod_{j=1}^n x_{ij} w_j / \prod_{j=1}^n (x_j^*) \quad (3)$$

6. Membuat peringkat nilai vector V Pada tahap ini akan diketahui alternatif yang memiliki nilai V_i tertinggi yang merupakan hasil dari keputusan [6].

2.2.2. Data Penelitian

Setiap wisata sudah memiliki nilai dari kriteria harga tiket masuk, jarak terminal kota ke wisata, kelengkapan fasilitas dan nilai review. Nilai kriteria alternatif wisata di sajikan dalam tabel dimana diberikan dengan kode id 'W'. Tabel 1 ini merupakan beberapa wisata dan juga nilai – nilai kriterianya masing – masing sebagai berikut ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pembahasan

Pembahasan terhadap hasil penelitian dan pengujian yang diperoleh disajikan dalam bentuk uraian teoritik, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Hasil percobaan sebaiknya ditampilkan dalam berupa grafik ataupun tabel. Untuk grafik dapat mengikuti format untuk diagram dan gambar.

Tabel 1 Data Kriteria Tiap Wisata

Id	Nama Wisata	Harga Masuk	Fasilitas	Jarak dari Terminal Kota (km)	Nilai Review (Bintang)
wis001	Pantai Teluk Penyu	15000	5	6,8	4,2
wis002	Pantai Widara Payung	7500	5	31,4	4,2
wis003	Pantai Sodong	6500	5	24,2	4,1
wis004	Pantai Karang Pakis	5000	5	39,7	4,2
wis005	Pantai Pasir Putih Nusakambangan	10000	4	6,6	4,5
wis006	Pantai Ketapang Indah	5000	4	34,8	4,2
wis007	Curug Cimendaway	5000	3	113	4,1
wis008	Wisata Hutan Payau	12500	4	5,7	4,1
wis009	Hutan Manggroove/ Payau Kampung laut	10000	4	5,7	4,1
wis010	Pantai Cemara Sewu	10000	4	43,4	4,2
wis011	Air Panas Cipari	5000	4	58,8	4
wis012	Pulau Momongan	15000	2	45,8	4,2
wis013	Selok View	5000	3	23,1	4,4
wis014	Rancah Babakan	30000	1	72,7	4,4
wis015	Kemit Forest	20000	4	51,4	4,2
wis016	Goa Masigitsela	10000	1	53,5	4,2
wis017	Pantai Jetis	5000	3	43,9	4,2
wis018	Benteng Pendem	7500	4	7,3	4,3
wis019	Gunung Srandil	3000	3	22,9	4,7
wis020	Museum Soesilo Soedarman	5000	2	27,4	4,4
wis021	Benteng Klingker	15000	1	4,6	4,2
wis022	Benteng Karangbolong	10000	1	4,6	4,5
wis023	Desa Wisata Karang Banar	3000	3	43,1	4,1
wis024	Pokdarwis Metafora	4000	3	20,3	3,2
wis025	Desa Wisata Gentasari	5000	2	27,4	3,8
wis026	Desa Wisata Samudera Mandiri Sejahtera	7500	4	29,8	4,2
wis027	Desa Wisata Wagir Indah	15000	5	34,2	4,2
wis028	Desa Wisata Cimendaway Indah	5000	3	113	4,1

Pariwisata atau tempat wisata yang berada di Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah ini terdapat sebanyak 29 tempat [2] yang setiap tempatnya memiliki nilai kriterianya masing – masing yang nantinya digunakan dalam sistem web ini.

Tabel 2 berikut ini merupakan penjabaran dari kriteria yang berada di Tabel 1 sebelumnya yang mana pada data di bawah ini akan menjabarkan tentang kriteria fasilitas yang ada sebagai berikut.

Tabel 2 Kepentingan Fasilitas

Nilai	Fasilitas
1	Parkir Saja
2	Parkir dan Toilet
3	Parkir + Toilet + Kuliner
4	Parkir + Toilet + Kuliner + Tempat Ibadah
5	Parkir + Toilet + Kuliner + Tempat Ibadah + Souvenir

Dimana pada setiap nilai dari 1 hingga 5 memiliki perbedaan dalam fasilitas yang dimiliki oleh tempat wisata tersebut yang mana dari nilai 1 wisata tersebut hanya memiliki fasilitas berupa tempat parkir saja. Kemudian pada nilai tertinggi yaitu 5 memiliki fasilitas yang sangat lengkap dibandingkan dengan nilai – nilai sebelumnya yang nantinya akan berpengaruh terhadap penilaian yang akan diberikan oleh pengguna dalam memilih fasilitas yang ada di tempat wisata yang berada di Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah tersebut. Karena tentunya pengunjung memiliki kriteria tertentu untuk dapat berwisata disuatu tempat yang diinginkan oleh karena itu kelima pilihan ini mewakili apa yang diinginkan oleh calon pengunjung yang ada nantinya.

Pengambil keputusan memberikan bobot, berdasarkan tingkat kepentingan masing-masing kriteria yang dibutuhkan [6]. Bobot kepentingan yang digunakan adalah 1 sampai 5, semakin penting suatu kriteria bagi pengambil keputusan, maka semakin besar pula bobot yang diberikan. Untuk mempermudah pengambil keputusan dalam memahami bobot kepentingan tiap kriteria, maka bobot yang diberikan pada web akan ditampilkan dengan skala sebagai berikut :

Tabel 3 Kriteria Harga Tiket Masuk (C1)

Bobot Kepentingan	Harga Tiket Masuk	Keterangan
1	> Rp 20.000	Sangat Mahal
2	> Rp 15.000 - Rp 20.000	Mahal
3	> Rp 10.000 - Rp 15.000	Cukup Murah
4	> Rp 5.000 - Rp 10.000	Murah
5	< Rp 5.000	Sangat Murah

Tabel 4 Kelengkapan Fasilitas (C2)

Bobot Kepentingan	Fasilitas	Keterangan
1	Parkir Saja	Sangat Tidak Lengkap

2	Parkir dan Toilet	Tidak Lengkap
3	Parkir + Toilet + Kuliner	Cukup Lengkap
4	Parkir + Toilet + Kuliner + Tempat Ibadah	Lengkap
5	Parkir + Toilet + Kuliner + Tempat Ibadah + Souvenir	Sangat Lengkap

Tabel 5 Jarak dari Terminal Kota Cilacap (C3)

Bobot Kepentingan	Jarak (Km)	Keterangan
1	> 60km	Sangat Jauh
2	> 45,1 - 60km	Jauh
3	> 30,1 - 45km	Cukup Dekat
4	> 15,1 - 30km	Dekat
5	0 - 15km	Sangat Dekat

Tabel 6 Kriteria Review (C4)

Bobot Kepentingan	Nilai Review (Bintang)	Keterangan
1	$\leq \star 4,1$	Sangat Tidak Baik
2	$\star 4,2$	Tidak Baik
3	$\star 4,3$	Cukup Baik
4	$\star 4,4$	Baik
5	$\geq \star 4,5$	Sangat Baik

3.1.1. Penerapan Weighted Product atau Studi Kasus

Pengguna atau Wisatawan sedang berkunjung di Kabupaten Cilacap, dia ingin mengunjungi tempat wisata berdasarkan keinginannya. Dia memberikan inputan bobot kepentingan sebagai berikut :

C1 = Harga Tiket Masuk : > Rp 5.000 - Rp 10.000 (Murah)

C2 = Fasilitas : 3 (Lengkap)

C3 = Jarak Dari Terminal Kota : 0 - 15km (Sangat Dekat)

C4 = Nilai Review : $\star 4,4$ (Baik)

Dengan demikian, bobot kepentingan untuk setiap kriteria yang dipilih wisatawan adalah sebagai berikut : C1 = 4; C2 = 3; C3 = 5; C4 = 4;

1. Perbaikan Bobot Kepentingan

Jika sudah diketahui bobotnya, langkah pertama perhitungan weighted product adalah perbaikan bobot kepentingan. Rumus Perbaikan Bobot:

Jumlah W yaitu $4+3+5+4 = 16$ maka,

$C1 = 4/16 = 0,250$

$C2 = 3/16 = 0,188$

$C3 = 5/16 = 0,313$

$C4 = 4/16 = 0,250$

2. Menentukan Nilai Vektor S

Tahap berikutnya yaitu Hitung vektor S (nilai setiap alternatif). Perhitungan dilakukan dengan mengalikan setiap atribut dari alternatif yang sudah dipangkatkan dengan W (bobot) yang ternormalisasi. Di mana W (bobot) dari atribut keuntungan (benefit) adalah bernilai positif dan bernilai negatif dari atribut biaya (*cost*) [7]. Untuk benefit pada penelitian ini yaitu Kelengkapan Fasilitas dan Nilai Review sedangkan untuk *cost* yaitu Harga tiket masuk dan Jarak wisata dari terminal kota. Persaman yang digunakan dalam menghitung nilai preferensi pada alternatif (A_i) dapat dirumuskan seperti ditunjukkan oleh persamaan [8] :

$$S_i = \prod_{j=1}^n x_{ij}^{w_j} \quad (4)$$

Keterangan:

S : preferensi alternatif (vektor S)
 x : nilai kriteria
 w : bobot kriteria
 i : alternatif
 j : kriteria
 n : banyak kriteria

Hasilnya :

Id WIsata	C1Wc1	C2Wc2	C3Wc3	C4Wc4	
wis001 = (15000-0,250)	(50,188)	(6,8-0,313)	(4,2-0,250)		= 0,096
wis002 = (7500-0,250)	(50,188)	(31,4-0,313)	(4,2-0,250)		= 0,071
wis003 = (6500-0,250)	(50,188)	(24,2-0,313)	(4,1-0,250)		= 0,079
wis004 = (5000-0,250)	(50,188)	(39,7-0,313)	(4,2-0,250)		= 0,073
wis005 = (10000-0,250)	(40,188)	(6,6-0,313)	(4,5-0,250)		= 0,105
wis006 = (5000-0,250)	(40,188)	(34,8-0,313)	(4,2-0,250)		= 0,073
wis007 = (5000-0,250)	(30,188)	(113-0,313)	(4,1-0,250)		= 0,047
wis008 = (12500-0,250)	(40,188)	(5,7-0,313)	(4,1-0,250)		= 0,101
wis009 = (10000-0,250)	(40,188)	(5,7-0,313)	(4,1-0,250)		= 0,107
wis010 = (10000-0,250)	(40,188)	(43,4-0,313)	(4,2-0,250)		= 0,057
wis011 = (5000-0,250)	(40,188)	(58,8-0,313)	(4-0,250)		= 0,061
wis012 = (15000-0,250)	(20,188)	(45,8-0,313)	(4,2-0,250)		= 0,045
wis013 = (5000-0,250)	(30,188)	(23,1-0,313)	(4,4-0,250)		= 0,079
wis014 = (30000-0,250)	(10,188)	(72,7-0,313)	(4,4-0,250)		= 0,029
wis015 = (20000-0,250)	(40,188)	(51,4-0,313)	(4,2-0,250)		= 0,046
wis016 = (10000-0,250)	(10,188)	(53,5-0,313)	(4,2-0,250)		= 0,041
wis017 = (5000-0,250)	(30,188)	(43,9-0,313)	(4,2-0,250)		= 0,064
wis018 = (7500-0,250)	(40,188)	(7,3-0,313)	(4,3-0,250)		= 0,108
wis019 = (3000-0,250)	(30,188)	(22,9-0,313)	(4,7-0,250)		= 0,092
wis020 = (5000-0,250)	(20,188)	(27,4-0,313)	(4,4-0,250)		= 0,070
wis021 = (15000-0,250)	(10,188)	(4,6-0,313)	(4,2-0,250)		= 0,080
wis022 = (10000-0,250)	(10,188)	(4,6-0,313)	(4,5-0,250)		= 0,090
wis023 = (3000-0,250)	(30,188)	(43,1-0,313)	(4,1-0,250)		= 0,073
wis024 = (4000-0,250)	(30,188)	(20,3-0,313)	(3,2-0,250)		= 0,081
wis025 = (5000-0,250)	(20,188)	(27,4-0,313)	(3,8-0,250)		= 0,067
wis026 = (7500-0,250)	(40,188)	(29,8-0,313)	(4,2-0,250)		= 0,069
wis027 = (15000-0,250)	(50,188)	(34,2-0,313)	(4,2-0,250)		= 0,058
wis028 = (10000-0,250)	(30,188)	(113-0,313)	(4,1-0,250)		= 0,040
wis029 = (5000-0,250)	(40,188)	(68-0,313)	(3-0,250)		= 0,054

3. Menentukan Vektor V

Hasil perkalian Vektor S diatas jika dijumlahkan hasilnya 2,056, nilai ini digunakan untuk menghasilkan vektor V untuk setiap alternatif. Nilai vektor V sendiri dapat dihitung dengan persamaan :

$$V_i = \frac{\prod_{j=1}^n X_{ij}^{W_j}}{\prod_{j=1}^n X_{ij} * W_j} \text{ atau } V_i = \frac{S_i}{\sum S_i} \quad (5)$$

Keterangan:

V : preferensi alternatif
 x : nilai kriteria
 w : bobot kriteria
 I : alternatif
 j : kriteria
 n : banyaknya kriteria

Hasilnya :

Id Wisata	$S \div \sum S$	Vektor V
wis001 =	0,096 ÷ 2,056	= 0,046726226
wis002 =	0,071 ÷ 2,056	= 0,034449802
wis003 =	0,079 ÷ 2,056	= 0,038499542
wis004 =	0,073 ÷ 2,056	= 0,035430561
wis005 =	0,105 ÷ 2,056	= 0,05092784
wis006 =	0,073 ÷ 2,056	= 0,035406738
wis007 =	0,047 ÷ 2,056	= 0,0230781
wis008 =	0,101 ÷ 2,056	= 0,049262583
wis009 =	0,107 ÷ 2,056	= 0,052088839
wis010 =	0,057 ÷ 2,056	= 0,027787942
wis011 =	0,061 ÷ 2,056	= 0,029689418
wis012 =	0,045 ÷ 2,056	= 0,021681311
wis013 =	0,079 ÷ 2,056	= 0,03857674
wis014 =	0,029 ÷ 2,056	= 0,014019312
wis015 =	0,046 ÷ 2,056	= 0,022163506
wis016 =	0,041 ÷ 2,056	= 0,020071283
wis017 =	0,064 ÷ 2,056	= 0,031198467
wis018 =	0,108 ÷ 2,056	= 0,052429174
wis019 =	0,092 ÷ 2,056	= 0,044681645
wis020 =	0,070 ÷ 2,056	= 0,033895348
wis021 =	0,080 ÷ 2,056	= 0,039043707
wis022 =	0,090 ÷ 2,056	= 0,043960707
wis023 =	0,073 ÷ 2,056	= 0,035438481
wis024 =	0,081 ÷ 2,056	= 0,039220541
wis025 =	0,067 ÷ 2,056	= 0,032675544
wis026 =	0,069 ÷ 2,056	= 0,033582578
wis027 =	0,058 ÷ 2,056	= 0,028205681
wis028 =	0,040 ÷ 2,056	= 0,019406291
wis029 =	0,054 ÷ 2,056	= 0,026402095

4. Menentukan Ranking Alternatif Terbaik

Total dari semua Vektor V jika dijumlahkan hasilnya adalah 1. Setelah vektor V ditemukan, untuk mengetahui alternatif terbaik adalah dengan mengurutkannya dari besar ke kecil. Semakin besar nilai Vektor V, maka itu menunjukkan nilai untuk wisata terbaik yang direkomendasikan ke pengguna [9]

Tabel 7 Penentuan Rangking

Id Wisata	V	Ranking
wis018	0,052429174	1
wis009	0,052088839	2
wis005	0,05092784	3
wis008	0,049262583	4
wis001	0,046726226	5
wis019	0,044681645	6
wis022	0,043960707	7
wis024	0,039220541	8
wis021	0,039043707	9
wis013	0,03857674	10
wis003	0,038499542	11
wis023	0,035438481	12
wis004	0,035430561	13
wis006	0,035406738	14
wis002	0,034449802	15
wis020	0,033895348	16
wis026	0,033582578	17
wis025	0,032675544	18
wis017	0,031198467	19
wis011	0,029689418	20
wis027	0,028205681	21
wis010	0,027787942	22
wis029	0,026402095	23
wis007	0,0230781	24
wis015	0,022163506	25
wis012	0,021681311	26
wis016	0,020071283	27
wis028	0,019406291	28
wis014	0,014019312	29

4. KESIMPULAN

Web rekomendasi tempat wisata di Cilacap ini sudah mampu memberikan daftar wisata terbaik kepada pengguna berdasarkan parameter harga tiket, fasilitas, jarak dari terminal kota dan nilai review wisata.

Dari hasil perankingan dengan inputan sistem tersebut, maka didapatkan hasil 5 wisata terbaik adalah 1. Benteng Pendem sebesar 5,243%, 2. Hutan Manggroove/ Payau Kampung laut sebesar 5,209%, 3. Pantai Pasir Putih Nusakambangan sebesar 5,093%, 4. Wisata Hutan Payau sebesar 4,926% dan Pantai Teluk Penyau sebesar 4,673%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. H. Adiansyah, M. Ahsan and A. E. Budianto, "Implementasi Metode Weighted Product Sebagai Sistem Rekomendasi Pemilihan Destinasi Wisata Dan Kuliner Favorit Di Malang," Jurnal Terapan Sains & Teknologi, vol. 2, 2020.
- [2] Pemerintah Kabupaten Cilacap, "Wisata Cilacap," [Online]. Available: <https://wisata.cilapkab.go.id//> . [Accessed 3 November 2022].
- [3] B. Arifin, "Sistem Pendukung Keputusan Rekomendasi Mobil Bekas Dengan Menggunakan Metode Topsis, 2015.
- [4] I. Budiman, "Analisis Pengendalian Mutu Di Bidang Industri Makanan (Studi Kasus: Umkm Mochi Kaswari Lampion Kota Sukabumi)," JIP Jurnal Inovasi Penelitian, vol. 1, pp. 2185-2190, 2021.
- [5] B. Y. P. Komang, "Implementasi Metode Weight Product Untuk Menentukan Pembagian Bantuan Sosial," Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika, vol. 2, 2021.
- [6] S. M.R.N, "Sistem Penilaian Pegawai Menggunakan Metode Fuzzy Multiple Attribute Decision," Jurnal Multimedia & Artificial Intelligence, p. X, 2017. \
- [7] M. R. Noviansyah and e. al., "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Laptop Pada E-Commerce Menggunakan Metode Weighted Product," In Seminar Nasional Teknologi dan Rekayasa (SENTRA), Malang, 2019.
- [8] B. Rauf, A. Purwanto and R. Mumu, "Peran Pengembangan Pariwisata Pantai Tapalo Terhadap Pendapatan Ekonomi Masyarakat Desa Gotowasi Kecamatan Maba Selatan Kabupaten Halmahera Timur Propinsi Maluku Utara," Jurnal Holistik, vol. 13, 2020.
- [9] S. Sinaga, J. Prayudha and M. Yetri, "Penentuan Tempat Wisata Terbaik Dengan Metode Weighted Product," JURNAL SISTEM INFORMASI TGD, vol. 1, pp. 384-393, 2022.
- [10] A. . F. H., Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern, Yogyakarta: Andi, 2007.
- [11] S. J, Rekayasa Perangkat Lunak, Yogyakarta: Andi, 2010.
- [12] Informasi Perusahaan , "Informasi Perusahaan," [Online]. Available: <https://asamulia.com//> . [Accessed 4 Februari 2023].