

## **SKRIPSI**

# **PENERAPAN METODE *SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING* UNTUK REKOMENDASI PENCARIAN KOST PADA APLIKASI *MOBILE* DI KELURAHAN TAMALANREA INDAH**

Untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Strata 1  
Program Studi Teknik Informatika



**Oleh:**

**REYHAN RAFAIDHIL | 222124**  
**IRWAN SYAHRIR | 222132**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DIPA MAKASSAR  
2026**

**PENERAPAN METODE *SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING*  
UNTUK REKOMENDASI Pencarian KOST PADA  
APLIKASI *MOBILE* DI KELURAHAN  
TAMALANREA INDAH**

Oleh:

REYHAN RAFAIDHIL (222124)  
IRWAN SYAHRIR (222132)

Proposal Diserahkan ke Program Studi Untuk Memenuhi Persyaratan  
Ujian Seminar Proposal Program Studi Teknik Informatika  
January 2026

**HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI**

**PENERAPAN METODE *SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING*  
UNTUK REKOMENDASI PENCARIAN KOST PADA  
APLIKASI *MOBILE* DI KELURAHAN  
TAMALANREA INDAH**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Strata 1  
Program Studi Teknik Informatika

REYHAN RAFAIDHIL (222124)  
IRWAN SYAHRIR (222132)

Telah Disetujui Untuk Dipertahankan:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

JUFRI, S.Kom., MT., Ph.D.  
NIDN: 0912127001

NURLINDASARI TAMSIR, S.Kom., M.T.  
NIDN: 0920038502

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Dipa Makassar

Ir. Irsal, M.T.  
NIDK: 9990216745

**PENERAPAN METODE *SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING*  
UNTUK REKOMENDASI PENCARIAN KOST PADA  
APLIKASI *MOBILE* DI KELURAHAN  
TAMALANREA INDAH**

Tanggal Ujian 2026

## PERNYATAAN

Dengan ini kami menyatakan bahwa skripsi yang diserahkan untuk memperoleh gelar Sarja Komputer adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumbangan dari orang atau sumber lain dikutip dengan baik dan benar. Saya selanjutnya menyatakan bahwa materi dalam skripsi ini belum pernah diserahkan baik seluruhnya atau sebagian, untuk mendapatkan gelar di universitas ini atau universitas lainnya. Dalam membuat pernyataan ini, saya memahami dan mengakui setiap pelanggaran dalam pernyataan ini merupakan pelanggaran akademis, yang dapat mengakibatkan saya dikeluarkan dari Universitas dan/atau pencabutan dari gelar yang telah diberikan.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sangat sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Makassar, 1 January 2026

Penulis I,

Penulis II,

Materai  
10.000

Materai  
10.000

REYHAN RAFAIDHIL  
Stambuk: 222124

IRWAN SYAHRIR  
Stambuk: 222132

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal ini. Proposal ini disusun sebagai bagian dari proses penelitian pada Program Studi Teknik Informatika, Universitas DIPA Makassar.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis ingin menyampaikan penghargaan kepada:

1. Dr. Y. Johny W. Soetikno, S.E., M.M., selaku Rektor Universitas DIPA Makassar, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas selama proses studi.
2. Ir. Irsal, M.T., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, yang telah memberikan arahan dan dukungan selama proses penyusunan proposal ini
3. Jufri, S.Kom., MT., Ph.D, selaku Pembimbing I, yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, masukan, dan arahan selama proses penelitian dan penulisan proposal ini.
4. Nurlindasari Tamsir, S.Kom., M.T., selaku Pembimbing II, yang telah memberikan panduan, saran, dan dukungan yang sangat membantu dalam penyelesaian proposal ini
5. Seluruh dosen di Universitas DIPA Makassar atas ilmu dan dukungan yang diberikan.
6. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan doa, semangat, dan motivasi yang tiada henti hingga jurnal ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan dan penyempurnaan karya ini di masa yang akan datang. Semoga proposal ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi

Makassar, Bulan, Tahun

Penulis

## ABSTRAK

Kelurahan Tamalanrea Indah merupakan kawasan strategis yang berdekatan dengan lingkungan kampus, namun ketersediaan pilihan rumah kost yang melimpah sering kali menjadi kendala bagi mahasiswa dalam menentukan pilihan secara manual yang tidak efisien. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi mobile yang mampu mempermudah pencarian dan penentuan rumah kost secara cepat melalui sistem rekomendasi yang terstruktur. Metode yang diterapkan adalah penelitian terapan dengan pendekatan kuantitatif. Data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara terhadap 10 pemilik rumah kost di wilayah RT 01 RW 07 Kelurahan Tamalanrea Indah sebagai sampel penelitian. Perancangan sistem menggunakan *framework Flutter* dan *database Supabase* dengan mengimplementasikan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) serta teknik pembobotan *Rank Order Centroid* (ROC). Penilaian dilakukan berdasarkan 9 kriteria utama, termasuk biaya, fasilitas, luas kamar, dan jarak. Hasil pengujian fungsional melalui Black Box Testing menunjukkan bahwa sistem dapat beroperasi dengan baik sesuai rancangan. Pada pengujian perhitungan, sistem menghasilkan peringkat alternatif dengan nilai preferensi tertinggi sebesar 0,82. Penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi mobile yang dikembangkan mampu memberikan rekomendasi secara objektif dan relevan bagi pengguna.

**Kata kunci:** *Simple Additive Weighting* (SAW), Aplikasi *Mobile*, Rekomendasi Kost, Tamalanrea, *Flutter*.

## ABSTRACT

Tamalanrea Indah Subdistrict is a strategic area located near a university environment; however, the abundance of available boarding houses often becomes an obstacle for students when making an inefficient, manual selection. This study aims to develop a mobile application that facilitates faster boarding-house searching and selection through a structured recommendation system. The study employs applied research with a quantitative approach. Primary data were collected through observations and interviews with 10 boarding-house owners in RT 01 RW 07, Tamalanrea Indah Subdistrict, as the research sample. The system was designed using the Flutter framework and the Supabase database by implementing the Simple Additive Weighting (SAW) method and the Rank Order Centroid (ROC) weighting technique. The assessment was conducted based on nine main criteria, including cost, facilities, room size, and distance. Functional testing using Black Box Testing indicated that the system operates properly according to the design. In the calculation test, the system produced a ranked list of alternatives with the highest preference value of 0.82. This study concludes that the developed mobile application is able to provide objective and relevant recommendations for users.

**Keywords:** *Simple Additive Weighting* (SAW), *Mobile Application*, *Boarding House Recommendation*, Tamalanrea, *Flutter*



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN NASKAH SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR RUMUS .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Pokok Permasalahan.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Pertanyaan Penelitian .....	4
1.5 Batasan Permasalahan .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1. Kerangka Pikir Penelitian.....	8
2.2. Landasan Teori .....	9

2.2.1	Sistem Rekomendasi .....	9
2.2.2	Metode Rank Order Centroid (ROC) .....	9
2.2.3	Metode Simple Additive Weighting (SAW) .....	10
2.2.4	<i>Mobile</i> .....	12
2.2.5	Aplikasi .....	12
2.2.6	Framework .....	13
2.2.7	Flutter .....	14
2.2.8	<i>Dart</i> .....	14
2.2.9	Database .....	14
2.2.10	Supabase .....	15
2.2.11	Leaflet Js .....	15
2.2.12	Black Box Testing .....	16
2.2.13	Unified Modelling Language (UML) .....	16
2.2.13.1	Use case Diagram .....	17
2.2.13.2	Activity Diagram .....	18
2.2.13.3	Sequence Diagram .....	20
2.2.13.4	Class Diagram .....	22
2.2.14	Purposive Sampling .....	24
2.3	Penelitian Terkait .....	24
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
3.1	Waktu dan Tempat Penelitian .....	28
3.2	Jenis Penelitian .....	28
3.3	Sumber Data .....	28

3.4	Metode Pengumpulan Data .....	29
3.5	Populasi dan Sampel.....	30
3.6	Bahan dan Alat Penelitian .....	30
3.7	Metode Pengujian .....	31
3.8	Prosedur Penelitian .....	32
3.9	Jadwal Penelitian .....	34
3.10	Perancangan Solusi.....	34
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>39</b>
4.1	Perancangan Solusi.....	39
4.1.1	Identifikasi Aktor dan <i>Use Case</i> .....	39
4.1.2	Rancangan <i>Use Case Diagram</i> .....	40
4.1.3	Rancangan <i>Class Diagram</i> .....	44
4.2	Validasi dan Analisis Data .....	45
4.3	Proses Perhitungan Metode SAW .....	46
4.3.1	Tampilan Aplikasi .....	63
4.4	Pengujian Sistem .....	76
4.5	Pembahasan .....	83
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>85</b>
5.1	KESIMPULAN .....	85
5.2	SARAN .....	85
<b>REFERENSI.....</b>		<b>86</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>		<b>90</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1: Hubungan Pokok Penelitian, Tujuan dan Pertanyaan Peneltian .....	4
Tabel 2. 1 : Use Case Diagram.....	17
Tabel 2. 2 : Activity Diagram .....	19
Tabel 2. 3: Sequence Diagram .....	21
Tabel 2. 4: Class Diagram.....	22
Tabel 2. 5: Penelitian Terkait .....	24
Tabel 3. 1: Alat Desain.....	31
Tabel 3. 2: Perangkat Lunak .....	31
Tabel 3. 3: Perangkat Keras .....	31
Tabel 3. 4: Jadwal Penelitian .....	34
Tabel 4. 1 Aktor dan Use Case.....	39
Tabel 4. 2 Kriteria .....	46
Tabel 4. 3 Kriteria Pembobotan ROC .....	47
Tabel 4. 4 Atribut Kriteria.....	48
Tabel 4. 5 Sub Kriteria Biaya.....	49
Tabel 4. 6 Sub Kriteria Fasilitas.....	50
Tabel 4. 7 Sub Kriteria Luas Kamar .....	51
Tabel 4. 8 Sub Kriteria Jarak.....	52
Tabel 4. 9 Sub Kriteria Keamanan .....	53
Tabel 4. 10 Sub Kriteria Batas Jam Malam .....	53
Tabel 4. 11 Sub Kriteria Jenis Kost .....	54
Tabel 4. 12 Jenis Listrik .....	55

Tabel 4. 13 Sub Kriteria Jenis Pembayaran Air.....	55
Tabel 4. 14 Data Alternatif.....	56
Tabel 4. 15 Matriiks keputusan.....	57
Tabel 4. 16 Matrix Ternormalisasi.....	59
Tabel 4. 17 Perangkingan SAW.....	61
Tabel 4. 18 Pengujian Form Register.....	76
Tabel 4. 19 Pengujian Form Login .....	77
Tabel 4. 20 Pengujian Form Tambah Data Kost (Admin).....	78
Tabel 4. 21 Pengujian Form Kriteria Kost (Admin) .....	79
Tabel 4. 22 Pengujian From Tambah Data Subkritrieria Kost (Admin).....	80
Tabel 4. 23 Halaman Profil (Pengguna dan Pemilik) .....	81
Tabel 4. 24 Pengujian Halaman Metode SAW .....	82
Tabel Lampiran Data Kost .....	100

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 : Kerangka Berpikir.....	8
Gambar 4. 1 Use Case.....	40
Gambar 4. 2 Class Diagram .....	44
Gambar 4. 3 Form Register.....	64
Gambar 4. 4 Form Login.....	65
Gambar 4. 5 Daftar Kost (Admin) .....	66
Gambar 4. 6 Form Daftar Kost (Admin).....	67
Gambar 4. 7 Kriteria Kost (Admin) .....	68
Gambar 4. 8 Subkriteria Kost (Admin).....	69
Gambar 4. 9 Daftar Kost (Pemilik).....	70
Gambar 4. 10 Form Daftar Kost (Pemilik) .....	71
Gambar 4. 11 Halaman Home Pengguna.....	72
Gambar 4. 12 Halaman Rekomendasi Pengguna.....	73
Gambar 4. 13 Halaman Hasil Rekomendasi SAW (Pengguna).....	74
Gambar 4. 14 Halaman Perhitungan SAW (Pengguna).....	75
Gambar 1 Pondok Harmony 1 .....	104
Gambar 2 Pondok Harmony 2 .....	104
Gambar 3 Pondok Harmony 3 .....	104
Gambar 4 Pondok Hikmah Jaya 2 .....	104
Gambar 5 Rumah kost KF02 .....	105
Gambar 6 Pondok Mama .....	105
Gambar 7 Pondok Vina .....	105

Gambar 8 Pondok Anaqu .....	105
Gambar 9 Pondok Merdeka 1 .....	106
Gambar 10 Pondok Merdeka 2.....	105
Gambar 11 Wawancara di Pondok Harmony 2 .....	106
Gambar 12 Wawancara di Pondok Hikmah Jaya 2 .....	106
Gambar 13 Wawancara di Pondok Vina .....	106
Gambar 14 Wawancara di Pondok Anaqu .....	106

## DAFTAR RUMUS

Rumus menentukan bobot $ROC_{-}(1)$ .....	9
Rumus menentukan Atribut $Benefit_{-}(2)$ .....	10
Rumus menentukan Atribut $Cost_{-}(3)$ .....	10
Rumus menentukan ranking Alternatif (4) .....	11
Implementasi rumus bobot $ROC$ (5) .....	47
Implementasi rumus Atribut $Benefit$ (6) .....	58
Implementasi rumus Atribut $Cost$ (7) .....	58
Implementasi rumus ranking Alternatif (8).....	60



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Rumah kost merupakan tempat tinggal sewa sementara yang menyediakan kamar berfasilitas tertentu dengan tarif yang sudah ditentukan (Sardi Satria et al., 2022). Tempat tinggal ini banyak digunakan oleh berbagai kalangan, terutama pekerja, mahasiswa, serta pendatang dari luar daerah yang membutuhkan tempat tinggal sementara. Biasanya, alasan mereka memilih rumah kost berkaitan dengan tujuan tertentu, seperti melanjutkan pendidikan, bekerja, atau menjalani kegiatan dalam waktu yang cukup lama di daerah tersebut. Selain itu, tinggal di rumah kost dianggap lebih praktis dan sesuai dengan kebutuhan karena menawarkan fleksibilitas, biaya yang relatif terjangkau, serta lokasi yang umumnya dekat dengan pusat aktivitas.

Kelurahan Tamalanrea Indah merupakan wilayah yang cukup strategis karena berada dengan pusat aktivitas seperti kampus. Mahasiswa yang menempuh pendidikan di wilayah tersebut, terutama yang berasal dari luar daerah, membutuhkan informasi rumah kost sebagai tempat tinggal sementara. Namun, banyaknya pilihan rumah kost yang tersedia justru menjadi kendala tersendiri dalam proses pemilihan. Dalam memilih rumah kost biasanya menggunakan cara manual yaitu dengan mendatangi rumah kost atau memperoleh informasi dari orang lain dan melalui sosial media, meskipun informasi di sosial media cukup melimpah, penghuni harus mencari, menyaring, dan membandingkan informasi sendiri. Hal ini membutuhkan waktu untuk mendapatkan rekomendasi yang cocok untuk para

pencari kost, karena mereka harus mempertimbangkan berbagai aspek seperti harga yang terjangkau, lokasi yang dekat dengan tempat aktivitas, serta fasilitas yang memadai. Setiap rumah kost menawarkan kriteria yang berbeda-beda, sehingga calon penghuni perlu lebih cermat dalam memilih agar sesuai dengan kebutuhan mereka.

Berdasarkan dari masalah tersebut peneliti merancang sistem rekomendasi rumah kost dengan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) dimanfaatkan sebagai pendekatan sistematis dalam memberikan rekomendasi rumah kost berdasarkan sejumlah kriteria yang telah ditentukan. Metode SAW adalah metode yang menentukan alternatif terbaik dengan menghitung bobot tertinggi dari nilai masing-masing atribut pada setiap alternatif (Reza et al., 2023). Melalui penerapan metode SAW, pengguna dapat memperoleh hasil rekomendasi rumah kost karena proses penilaiannya dilakukan secara terukur.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Hawari Bahar, 2022b, menerapkan metode SAW pada sistem pencarian rumah kost berbasis web yang terintegrasi hingga tahap penyewaan dan pembayaran. Penelitian ini menggunakan 9 kriteria penilaian, yaitu jarak rumah kost, biaya, fasilitas, lokasi pendukung, keamanan, ukuran ruangan, batas jam malam, jenis listrik, dan kebersihan rumah kost. Sistem yang dihasilkan memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi rumah kost dan melakukan transaksi rumah kost secara langsung.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Andi Gita Novianti & Fahmie, 2025 dengan judul Implementasi Metode *Analitycal Hierarchy Process* untuk mendukung pengambilan keputusan pemilihan rumah kost Berbasis web dengan 6

kriteria utama, yaitu harga sewa, fasilitas yang tersedia, luas kamar, jarak ke universitas, jalur transportasi umum, dan lokasi strategis. Hasil penelitian tersebut dapat memberikan rekomendasi rumah kost terbaik bagi masyarakat.

Dari beberapa rujukan penelitian sebelumnya oleh Hawari Bahar, 2022 dan Gita Novianti, 2025 terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, persamaanya yaitu menggunakan kriteria biaya, fasilitas, jarak, keamanan, ukuran ruangan, batas jam malam, jenis listrik. Adapun perbedaanya pada penelitian ini dengan 2 kriteria, yaitu jenis pembayaran air dan jenis kost, sehingga total kriteria yang digunakan pada penelitian ini adalah 9 kriteria tetapi sistem yang dikembangkan belum memiliki fitur penyewaan rumah kost (*booking*). Penelitian diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam pemilihan rumah kost berdasarkan kriteria sehingga dapat memberikan rekomendasi rumah kost bagi pengguna.

## **1.2 Pokok Permasalahan**

Banyaknya pilihan rumah kost di wilayah Kelurahan Tamalanrea Indah membuat mahasiswa memerlukan waktu untuk melakukan pertimbangan menentukan rumah kost yang paling sesuai dengan rekomendasi kebutuhan mereka.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang aplikasi *mobile* yang dapat membantu memudahkan dalam mencari dan menentukan rumah kost secara lebih efisien.

2. Merancang dan membangun sistem rekomendasi rumah kost berbasis *mobile* dengan menerapkan metode SAW di Kelurahan Tamalanrea Indah.

#### 1.4 Pertanyaan Penelitian

Di bawah ini adalah pertanyaan penelitian dari penelitian ini:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *mobile* dalam mencari dan memilih rumah kost secara lebih mudah?
2. Bagaimana sistem dapat menerapkan metode SAW pada aplikasi *mobile* untuk mendapatkan hasil rekomendasi rumah kost?

Tabel 1. 1: Hubungan Pokok Penelitian, Tujuan dan Pertanyaan Penelitian

Pokok Permasalahan	Tujuan Penelitian	Pertanyaan penelitian
Banyaknya pilihan rumah kost di wilayah Kelurahan Tamalanrea Indah membuat para pencari kost memerlukan waktu untuk melakukan pertimbangan menentukan rumah kost yang paling sesuai dengan rekomendasi kebutuhan mereka.	Merancang aplikasi <i>mobile</i> yang dapat membantu memudahkan dalam mencari dan menentukan rumah kost secara lebih efisien.	Bagaimana merancang dan membangun aplikasi <i>mobile</i> dalam mencari dan memilih rumah kost secara lebih mudah
	Merancang dan membangun sistem rekomendasi rumah kost berbasis <i>mobile</i> dengan menerapkan metode SAW di Kelurahan Tamalanrea Indah.	Bagaimana sistem dapat menerapkan metode SAW pada aplikasi <i>mobile</i> untuk mendapatkan hasil rekomendasi rumah kost?

## 1.5 Batasan Permasalahan

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

### 1. Data Alternatif

Dalam penelitian ini, data alternatif berupa 10 rumah kost yang digunakan sebagai objek penilaian dalam sistem rekomendasi. Dalam 10 rumah kost tersebut akan digunakan untuk menentukan alternatif yang paling cocok dengan kebutuhan pengguna. Setiap rumah kost memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga perlu dianalisis secara sistematis dengan metode SAW agar proses pemilihan bisa dilakukan secara objektif, terukur, dan sesuai dengan konteks pengambilan keputusan.

### 2. Data Kriteria

Data kriteria dalam penelitian ini terdiri dari 9 aspek penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi setiap alternatif. Kriteria tersebut meliputi atribut *Benefit* dan *Cost*. Kriteria *Benefit* meliputi fasilitas, luas kamar, jarak, keamanan, jenis pembayaran air, jenis listrik dan jenis kost dan untuk atribut *Cost* meliputi harga dan batas jam malam.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dirancang untuk memudahkan pembaca dalam memahami dan mengikuti alur argumentasi serta temuan penelitian. Berikut adalah uraian jelas mengenai setiap bab yang akan ada dalam skripsi ini:

1. Halaman Judul dan Halaman Pengesahan

Halaman judul berisi informasi mengenai judul skripsi, nama penulis, institusi, tahun penulisan, dan informasi lain yang relevan.

2. Halaman pengesahan mencantumkan tanda tangan dan persetujuan dari pembimbing skripsi serta pihak-pihak terkait lainnya.

3. Abstrak

Abstrak merangkum secara singkat isi keseluruhan skripsi, termasuk tujuan penelitian, metode, temuan utama, dan implikasi hasil penelitian.

4. Kata Pengantar

Bagian kata pengantar berisi ungkapan rasa syukur penulis kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya skripsi ini, serta penyampaian ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan dukungan selama proses penyusunan proposal dan penelitian. Selain itu, pada bagian ini penulis juga menyampaikan harapan dan keterbatasan yang terdapat dalam penyusunan skripsi ini.

5. Bab I. Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

6. Bab II. Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tinjauan terhadap kajian-kajian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian, termasuk teori-teori yang mendukung, konsep-konsep yang terkait, dan hasil penelitian sebelumnya.

## 7. Bab III. Metode Penelitian

Bagian ini menjelaskan secara rinci tentang desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta prosedur analisis data yang digunakan.

## 8. Bab IV. Hasil dan Pembahasan:

Bab ini berisi presentasi dan analisis data yang telah diperoleh dari penelitian, termasuk temuan-temuan utama yang relevan dengan pertanyaan penelitian. Bab ini juga merupakan ruang untuk menginterpretasikan temuan penelitian, membandingkan dengan teori atau penelitian terdahulu, mengeksplorasi implikasi hasil penelitian, serta memberikan saran dan rekomendasi

## 9. Bab V. Kesimpulan dan Saran:

Bab ini menyajikan kesimpulan dari keseluruhan penelitian, mengaitkan dengan tujuan penelitian, menyajikan implikasi praktis, dan memberikan saran untuk penelitian selanjutnya.

## 10. Daftar Pustaka:

Bagian ini mencantumkan semua referensi yang digunakan dalam skripsi, disusun sesuai dengan aturan penulisan daftar pustaka yang berlaku.

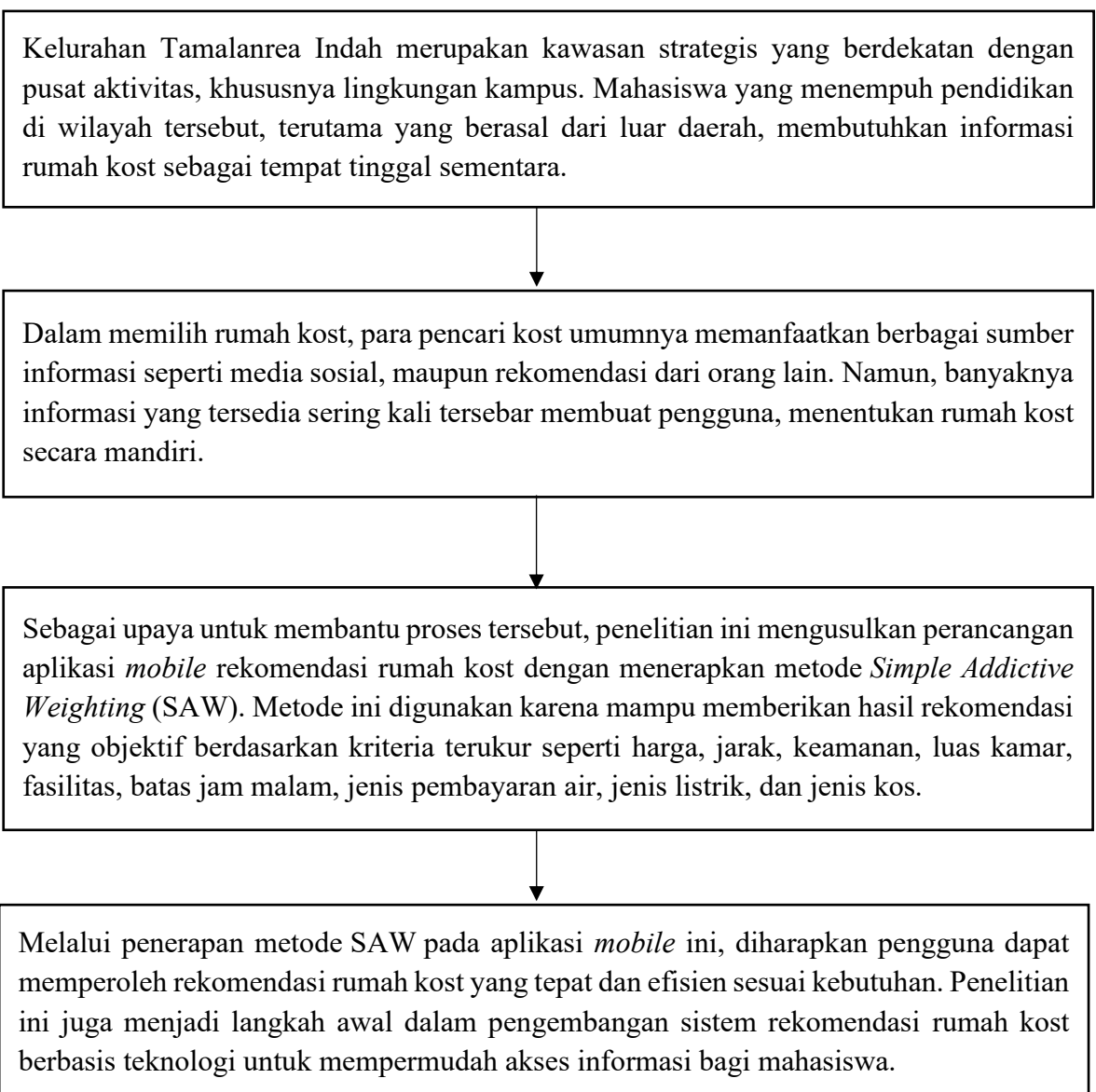
## 11. Lampiran:

Lampiran berisi informasi tambahan seperti instrumen penelitian, data tambahan, dan materi pendukung lainnya yang relevan dengan skripsi.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pikir yang digunakan dalam penelitian ini disusun dalam bentuk diagram yang menggambarkan alur berpikir peneliti mulai dari identifikasi masalah hingga tercapainya tujuan penelitian.



Gambar 2. 1 : Kerangka Berpikir



## 2.2. Landasan Teori

### 2.2.1 Sistem Rekomendasi

Sistem rekomendasi yaitu Teknik dan perangkat lunak yang memberikan rekomendasi seperti item dan barang yang bermanfaat yang juga memiliki value untuk setiap pengguna (Yuliana Aristantia, 2024). Pada dasarnya, sistem ini membantu pengguna dalam proses pengambilan keputusan dengan menyajikan pilihan-pilihan yang relevan dari sekumpulan besar data. Dengan demikian, sistem rekomendasi berupaya memprediksi preferensi pengguna untuk item tertentu yang belum pernah mereka lihat atau pertimbangkan sebelumnya.

### 2.2.2 Metode Rank Order Centroid (ROC)

Metode ROC merupakan metode yang dipakai pada sistem pendukung keputusan dengan fungsi untuk menghasilkan nilai pembobotan. Metode ini mempunyai konsep dasar kepentingan dalam pemberian bobot, yaitu kriteria 1 lebih diprioritaskan daripada kriteria 2, kriteria 2 lebih diprioritaskan daripada kriteria 3 dan seperti itu seterusnya, seperti halnya seperti  $C1 > C2 > C3 \dots > C_m$  (L. Tatang Arif Ilhami et al., 2024).

Untuk menerapkan metode *Rank Order Centroid* (ROC) maka ada rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$w_k = \frac{1}{m} \sum_{i=k}^m \frac{1}{i} \quad (1)$$

Keterangan:

$w_k$  = Bobot Kriteria

$m$  = Jumlah total kriteria

$k$  = peringkat

$i$  = indeks iterasi

### 2.2.3 Metode Simple Additive Weighting (SAW)

*Simple Additive Weighting* (SAW) adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada setiap atribut (Ramadhani et al., 2022). Metode SAW adalah salah satu metode dalam Sistem Pendukung Keputusan (SPK) yang digunakan untuk menentukan alternatif terbaik dari sejumlah pilihan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Secara konsep, metode SAW sering disebut juga sebagai metode penjumlahan terbobot (*weighted sum method*), karena proses penilaiannya dilakukan dengan cara menjumlahkan hasil perkalian antara nilai atribut dengan bobot kriteria yang bersangkutan.

Untuk menerapkan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) maka ada beberapa rumus yang harus digunakan sebagai berikut:

$$r_{ij} = \frac{X_{ij}}{\text{Max } X_{ij}} \quad (2)$$

Jika J adalah atribut keuntungan (*Benefit*) (Tarigan et al., 2022)

$$r_{ij} = \frac{\text{Min } X_{ij}}{X_{ij}} \quad (3)$$

Jika J Adalah atribut biaya (*Cost*) (Tarigan et al., 2022).

Keterangan :

$r_{ij}$  = nilai normalisasi dari alternatif ke – i terhadap kriteria ke -j.

$X_{ij}$  = nilai asli dari alternatif ke – i terhadap ke -j.

$Max X_{ij}$  = nilai maksimum dari setiap kriteria.

$Min X_{ij}$  = nilai minimum dari setiap kriteria.

$Benefit$  = Jika nilai terbesar adalah terbaik.

$Cost$  = jika nilai terkecil Adalah terbaik (Tarigan et al., 2022).

Untuk nilai preferensi untuk setiap alternatif ( $V_i$ ) mempunyai rumus sebagai berikut :

$$V_C = \sum_{j=1}^n w_j * r_{ij} \text{ (Tarigan et al., 2022)} \quad (4)$$

Keterangan:

$V_i$  = rangking untuk setiap alternatif, nilai  $V_i$  yang lebih besar mengindikasikan bahwa alternatif  $A_i$  lebih terpilih.

$W_i$  = nilai bobot untuk setiap kriteria.

$R_{ij}$  = nilai rating kerja ternormalisasi (Tarigan et al., 2022).

Adapun Langkah-langkah pada metode *Simple Additive Weighting* sebagai berikut:

1. Menentukan kriteria dan bobotnya untuk mendapatkan kriteria memiliki tingkat kepentingan (bobot) tertentu.
2. Membuat matriks Keputusan yang berisi nilai setiap alternatif terhadap setiap kriteria.

3. Normalisasi matriks Keputusan untuk mendapatkan semua nilai berada dalam skala yang sama, terutama jika jenis kriterianya campuran (*Benefit* dan *Cost*).
4. Menghitung nilai preferensi setiap alternatif dengan menjumlahkan hasil perkalian antara nilai normalisasi dan bobot masing-masing kriteria yang nantinya hasil yang didapatkan akan memasukkan dalam proses perangkingan dengan nilai terbesar dijadikan landasan untuk membuat perangkingan.

#### **2.2.4 Mobile**

*Mobile* dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat yang lain, misalnya telepon *Mobile* berarti bahwa terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi (Mastan, 2021). Definisi ini menekankan dua aspek utama: pergerakan fisik perangkat dan keberlanjutan layanan (konektivitas) yang tidak terputus. Dengan kata lain, esensi dari teknologi *Mobile* adalah kemampuannya untuk mengakses informasi atau layanan secara terus-menerus sambil bergerak, yang menjadi dasar dari penggunaan perangkat *modern* seperti *smartphone* saat ini.

#### **2.2.5 Aplikasi**

Aplikasi adalah perangkat lunak (*software*) yang dibuat oleh programmer dengan fungsi-fungsi spesifik, yang bertujuan utama untuk dapat dipakai oleh

pengguna dalam melaksanakan berbagai macam tugas tertentu (Talenta Dongoran et al., 2020). Tergantung pada perangkat tempatnya dijalankan, aplikasi dapat dibagi menjadi beberapa kategori. Aplikasi desktop berjalan di komputer pribadi, sementara aplikasi web diakses melalui browser internet. Sejalan dengan perkembangan teknologi, muncul aplikasi *Mobile*, yaitu aplikasi yang dirancang khusus untuk beroperasi pada perangkat bergerak seperti *smartphone* dan *tablet*, yang kini telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari.

#### 2.2.6 Framework

*Framework* adalah kerangka kerja atau struktur konseptual yang digunakan untuk memfasilitasi pembangunan dan pengembangan aplikasi atau sistem. Ini menyediakan serangkaian alat, aturan, dan konvensi yang memudahkan developer dalam membangun sesuatu dengan cepat dan efisien (Fadhlurrohman Zuhdi, 2024). Pada dasarnya, *framework* menyediakan struktur folder dan komponen-komponen siap pakai sehingga developer tidak perlu membuat segala sesuatunya dari nol. *Framework* juga menyediakan alur kerja dan panduan yang sudah ditentukan, yang memandu developer tentang cara terbaik untuk membangun aplikasi secara efisien. Dalam pengembangan perangkat lunak, *framework* hadir untuk berbagai kebutuhan, misalnya *framework* web (untuk membangun situs web) dan *framework* aplikasi *Mobile* (untuk membangun aplikasi di *smartphone*). *Framework* inilah yang akan menentukan arsitektur dasar dari aplikasi yang akan dibuat

### 2.2.7 Flutter

*Flutter* adalah sebuah *framework* pemrograman yang dikembangkan oleh Google yang memungkinkan kita untuk membuat aplikasi di *Android*, *IOS*, *Windows OS*, dan *Linux* dengan satu *source code* yang sama. *Flutter* merupakan *SDK (Software Development Kit)* yang dikembangkan oleh Google untuk membuat aplikasi yang bagus dan bisa berjalan pada berbagai platform. *Flutter 2.0* merupakan versi terbaru memberikan dukungan pada *user* untuk membangun aplikasi pada sistem operasi *Android*, *IOS*, *Web*, *Windows*, *Linux*, dan *MacOS* (Frendiana, 2024).

### 2.2.8 Dart

*Dart* adalah merupakan bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh google untuk kebutuhan dalam membuat aplikasi *Android* atau *Mobile*, *front-end*, *web*, *IoT*, *back-end (CLI)*, dan *Game*. *Dart* menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek (OOP) dimana struktur kode berada dalam *class* yang didalamnya berisi method maupun variabel. *Dart* sendiri menggunakan *C-Style syntax* sehingga mekanisme *dart* mirip dengan bahasa pemrograman *C*, *java*, *javascript*, dan *Swift* (Taryana Suryana, 2021).

### 2.2.9 Database

*Database* adalah alat yang berguna untuk memproduksi dan mengelola data dalam jumlah besar secara efisien sambil menjaga keamanan jangka panjang. Ini terdiri dari kumpulan program pengakses data yang menyimpan informasi ini, yang juga dikenal sebagai *database*. Informasi ini sangat penting bagi organisasi dan

tujuannya. Tujuan utama *Database* adalah menyediakan sumber daya untuk penyimpanan dan pengambilan data yang mudah dan efisien dari *database*. Basis data sistem dirancang untuk mengelola informasi dalam jumlah besar (Fahzirah, 2024).

#### 2.2.10 Supabase

Platform *backend-as-a-service* yang menyediakan alat pengembangan *API* dan manajemen *database* (Nisa Aisyatunnabilah Hasyim et al., 2025). *Supabase* adalah sebuah platform *Backend-as-a-Service (BaaS) open-source* yang berfungsi sebagai alternatif populer untuk *Firebase*. Platform ini dibangun di atas *database PostgreSQL* dan menyediakan seperangkat alat *backend* yang lengkap bagi pengembang. Fitur-fitur utamanya mencakup *database SQL*, sistem autentikasi pengguna, penyimpanan file (*storage*), dan *API* (termasuk *RESTful API*) yang dibuat secara otomatis, memungkinkan pengembang untuk fokus pada sisi *front-end* (tampilan) tanpa harus membangun dan mengelola infrastruktur server secara manual.

#### 2.2.11 Leaflet Js

Leaflet.js adalah pustaka JavaScript open source yang dirancang khusus untuk pengembangan peta interaktif berbasis web. Pustaka ini sangat populer karena ukurannya yang sangat ringan, yakni sekitar 38 KB hingga 39 KB minified, sehingga memiliki performa yang tinggi dan tidak membebani pemuatan aplikasi pada peramban web (Fahrani et al., 2025). Selain efisiensi ukurannya, Leaflet memberikan kemudahan melalui *API* yang intuitif untuk mengontrol berbagai

elemen visual seperti marker, polyline, dan polygon, serta didukung oleh ekosistem plugin gratis yang luas dari komunitas pengembang. Karakteristiknya yang ramah seluler (mobile-friendly) menjadikan pustaka ini solusi yang sangat efektif untuk memvisualisasikan data spasial secara presisi dan akurat dalam berbagai implementasi sistem informasi geografis modern.

#### **2.2.12 Black Box Testing**

Pengujian *Black Box Testing* merupakan salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas sistem tanpa memperhatikan struktur internal kode program. Tujuan utama pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa setiap fungsi dalam perangkat lunak berjalan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan dan dapat memproses masukan (input) serta menghasilkan keluaran (*output*) yang benar (Permatasari et al., 2023).

#### **2.2.13 Unified Modelling Language (UML)**

*UML (Unified Modelling Language)* Adalah Bahasa pemodelan visual yang digunakan untuk merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak yang kompleks (Nisa Aisyatunnabilah Hasyim & Ahmad Musnansyah, 2025). *UML* menyediakan berbagai macam jenis diagram, di antaranya *use case diagram*, *sequence diagram*, *activity diagram*, serta *class diagram*. Setiap jenis diagram memiliki fungsi dan peran tersendiri dalam menjelaskan bagian tertentu dari sistem yang sedang dirancang. Di antara semuanya, *Class Diagram* termasuk yang paling sering digunakan karena mampu menampilkan susunan kelas beserta

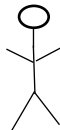




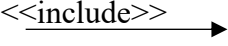
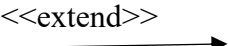

keterkaitannya secara menyeluruh, sehingga membantu menggambarkan struktur dasar dari sistem perangkat lunak yang akan dikembangkan.

### 2.2.13.1 Use case Diagram

*Use case* adalah deskripsi atau gambaran mengenai interaksi antara pengguna (aktor) dengan sistem untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dalam konteks *software engineering* atau sistem *analysis*, *use case* menjelaskan bagaimana sistem akan berperilaku dari sudut pandang pengguna, bukan dari sisi teknis sistem. Secara sederhana, *use case* menggambarkan apa yang dilakukan sistem, bukan bagaimana sistem melakukannya.

Tabel 2. 1 : *Use Case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Aktor	Mewakili pengguna sistem atau perangkat eksternal (manusia, sistem lain, perangkat lunak) yang berinteraksi dengan sistem.
2		Use case	Menunjukkan fungsi, layanan, atau proses yang disediakan oleh sistem.
3		Association	Garis penghubung antara aktor dan <i>use case</i> yang menunjukkan adanya interaksi.

No	Gambar	Nama	Keterangan
4		Include Relationship	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> selalu menyertakan <i>use case</i> lain sebagai bagian dari prosesnya
5		Extend Relationship	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> dapat memperluas perilaku <i>use case</i> lain secara opsional.
6.		Sistem Boundary	Menunjukkan batas sistem dan peran aktor di luar sistem.




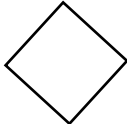

Sumber : (Muhammad Rifqi Hidayat, 2024)

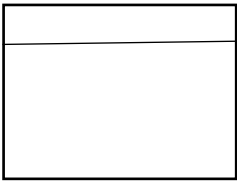
### 2.2.13.2 Activity Diagram

*Activity Diagram* adalah salah satu jenis diagram dalam *Unified Modeling Language (UML)* yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja (*workflow*) atau urutan aktivitas dalam suatu proses, baik pada level sistem maupun level bisnis. Diagram ini menunjukkan bagaimana suatu proses dimulai, bagaimana aktivitas saling terhubung, dan bagaimana proses tersebut berakhir.

Dengan kata lain, *Activity Diagram* menjelaskan alur logika dari aktivitas ke aktivitas, termasuk pengambilan keputusan, percabangan, dan proses paralel yang terjadi di dalam sistem.

Tabel 2. 2 : *Activity Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Initial Node	Titik awal dari aktivitas atau proses. Diagram selalu dimulai dari simbol ini.
2		Activity	Menunjukkan suatu langkah atau kegiatan yang dilakukan, baik oleh sistem maupun pengguna menunjukkan suatu langkah atau kegiatan yang dilakukan, baik oleh sistem maupun pengguna
3		Control Flow	Menunjukkan urutan atau arah aliran proses dari satu aktivitas ke aktivitas berikutnya.
4		Decision Node	Simbol untuk pengambilan keputusan atau percabangan alur berdasarkan kondisi tertentu ( <i>if-else</i> ). Setiap cabang diberi label kondisi, seperti Ya atau Tidak.
5		Final Node	Menandakan akhir dari seluruh aktivitas atau proses dalam sistem.

No	Gambar	Nama	Keterangan
6		Swim Lane	Digunakan untuk mengelompokkan aktivitas berdasarkan pelaku, unit kerja, atau komponen sistem. Setiap <i>lane</i> menunjukkan siapa yang bertanggung jawab terhadap aktivitas di dalamnya.

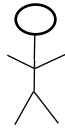




Sumber : (Muhammad Rifqi Hidayat, 2024)


### 2.2.13.3 Sequence Diagram

*Sequence Diagram* adalah salah satu jenis diagram dalam *Unified Modeling Language (UML)* yang digunakan untuk menggambarkan urutan interaksi antara objek-objek atau komponen sistem dalam menjalankan suatu proses. Diagram ini menampilkan bagaimana pesan atau perintah dikirim dan diterima antar objek secara berurutan berdasarkan waktu.

Dengan kata lain, *Sequence Diagram* menjelaskan kapan dan bagaimana suatu objek berinteraksi satu sama lain untuk menyelesaikan fungsi tertentu dalam sistem. Tujuan utama *Sequence Diagram* adalah untuk memperlihatkan aliran pesan dari satu objek ke objek lain sehingga memudahkan pengembang memahami logika dan urutan eksekusi proses di dalam sistem.

Tabel 2. 3: *Sequence Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Aktor	Mewakili pengguna atau sistem eksternal yang berinteraksi dengan sistem. Biasanya ditempatkan di sisi paling kiri diagram.
2		Object	Menunjukkan entitas (kelas, modul, atau objek) yang berkomunikasi dalam suatu proses.\
3		Lifeline	Garis vertikal dari objek yang menunjukkan keberadaan atau waktu hidup objek selama interaksi berlangsung.
4		Activation Box	Menunjukkan periode waktu saat suatu objek sedang melakukan aktivitas atau memproses pesan tertentu.
5		Synchronous Message	pengiriman pesan dari satu objek ke objek lain yang harus ditanggapi (sinkron).

No	Gambar	Nama	Keterangan
6		Return Message	Menunjukkan balasan dari objek penerima ke pengirim setelah memproses pesan. Biasanya digunakan untuk mengembalikan hasil atau status.

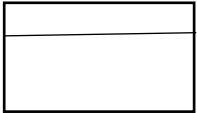
Sumber : (Rony Setiawan, 2021)


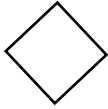


#### 2.2.13.4. Class Diagram

*Class Diagram* adalah salah satu jenis diagram dalam *Unified Modeling Language (UML)* yang digunakan untuk menggambarkan struktur statis dari suatu sistem dengan menunjukkan kelas-kelas yang ada, atribut dan metodenya, serta hubungan antar kelas. Diagram ini menjadi salah satu diagram terpenting dalam pemodelan berorientasi objek karena memberikan gambaran tentang bagaimana data dan fungsi saling terhubung di dalam sistem.

Dengan kata lain, *Class Diagram* menjelaskan rancangan logis dari sistem yang menunjukkan bagaimana entitas data dan perilaku (fungsi) saling berinteraksi untuk membentuk keseluruhan sistem.

Tabel 2. 4: *Class Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Class	Merepresentasikan blueprint atau struktur dari objek, berisi atribut (data) dan metode (fungsi).

No	Gambar	Nama	Keterangan
2		Association	Menunjukkan hubungan antar dua kelas, seperti “memiliki”, atau “menggunakan”.
3		Aggregation	Hubungan antar kelas yang menunjukkan bahwa suatu objek dapat menjadi bagian dari objek lain, namun tidak memiliki ketergantungan penuh.
4		Composition	Hubungan antar kelas yang menunjukkan kepemilikan yang kuat ( <i>strong ownership</i> ), di mana objek anak tidak dapat eksis tanpa objek induknya. Jika objek induk dihapus, maka seluruh objek anak yang terhubung dengannya juga akan ikut terhapus.
5		Dependency	Hubungan di mana perubahan pada satu kelas dapat memengaruhi kelas lain, tetapi bukan bagian dari strukturnya.

Sumber : (Rony Setiawan, 2021b)

### 2.2.14. Purposive Sampling

*Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Alasan pemilihan sampel dengan menggunakan *Purposive Sampling* dikarenakan tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan yang penulis tentukan (Fitra Novianti, 2025). Dengan kata lain, peneliti secara sengaja memilih responden yang dianggap paling memahami dan menguasai informasi yang diperlukan untuk menjawab tujuan penelitian.

## 2.3 Penelitian Terkait

Tinjauan literatur, juga dikenal sebagai penelitian terkait, adalah bagian penting dari penelitian yang memberikan gambaran menyeluruh tentang kemajuan penelitian sebelumnya yang berkaitan langsung dengan topik penelitian Anda. Melalui tinjauan literatur ini,

Tabel 2. 5: Penelitian Terkait

Judul Penelitian	Metode / Hasil Penelitian	Penelitian Yang dilakukan
Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Rumah kost Di Sekitar Fakultas Ilmu Komputer Universitas Duta Bangsa Surakarta Menggunakan Metode <i>Simple Additive Weighting</i> (SAW)(Ramadhani et al., 2022).	Membahas pengembangan Sistem Pendukung Keputusan (SPK) untuk membantu mahasiswa memilih tempat rumah kost di sekitar Universitas Duta Bangsa Surakarta. Metode yang digunakan adalah <i>Simple Additive Weighting</i> (SAW) dengan lima kriteria utama: biaya, jarak,	Penelitian ini mengembangkan aplikasi <i>Mobile</i> rekomendasi pencarian rumah kost di Kelurahan Tamalanrea dengan menerapkan metode <i>Simple Additive Weighting</i> (SAW). penelitian ini mengimplementasikan metode SAW secara otomatis dan <i>real time</i> pada platform <i>Mobile</i> . Sistem ini memberikan rekomendasi rumah kost berdasarkan beberapa



	keamanan, fasilitas, dan lingkungan.	kriteria seperti harga, jarak, keamanan, fasilitas kamar, luas kamar, batas jam malam, jenis pembayaran air air, jenis listrik, dan jenis kost sehingga pengguna dapat memperoleh hasil yang lebih cepat, akurat, dan interaktif.
Perancangan Aplikasi Pemilihan Rumah kost di Sekitar Universitas Mercubuana dengan metode SAW Berbasis Website (Hawari Bahar, 2022a).	Menggunakan metode SAW dan model <i>Waterfall</i> . Sistem berbasis web membantu mahasiswa memilih rumah kost terbaik dengan 9 kriteria (jarak, biaya, fasilitas, dll). Hasil terbaik: Amanah Rumah kost (88.33).	Mengembangkan aplikasi <i>Mobile</i> untuk rekomendasi rumah kost di Kelurahan Tamalanrea menggunakan metode SAW dengan kriteria harga, jarak, keamanan, fasilitas kamar, luas kamar, batas jam malam, jenis pembayaran air air, jenis listrik, dan jenis kost secara <i>real time</i> .
Perancangan Sistem Pencarian Rumah kost Berbasis Web di Kota Makassar Menggunakan Metode <i>Prototype</i> (Ramdhana & Muliadi, 2023).	Penelitian ini menggunakan metode <i>Prototype</i> dalam merancang aplikasi web “Satu Sama Rumah kost” untuk mempermudah mahasiswa dan pekerja mencari tempat rumah kost. Sistem dilengkapi fitur pencarian rumah kost, detail fasilitas, foto, lokasi dengan integrasi Google Maps, serta layanan tambahan seperti jasa angkut barang. Pemodelan sistem dilakukan menggunakan <i>UML (Use case, Activity Diagram)</i>	Penelitian ini mengembangkan aplikasi rekomendasi rumah kost di Kelurahan Tamalanrea Indah dengan menggunakan metode <i>Simple Additive Weighting (SAW)</i> . Sistem dirancang untuk membantu pengguna memilih rumah kost berdasarkan beberapa kriteria, yaitu. harga, jarak, keamanan, fasilitas kamar, luas kamar, batas jam malam, jenis pembayaran air air, jenis listrik, dan jenis kost. Sistem melakukan perhitungan bobot untuk menghasilkan rekomendasi kost terbaik yang sesuai kebutuhan pengguna.

<p>Perancangan <i>User Experience</i> pada Aplikasi Pencarian Rumah kost Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i> (Yoga Pudya Ardhana, 2024).</p>	<p>Menggunakan pendekatan <i>User Centered Design</i> (UCD) dengan pemodelan <i>UML</i>. Penelitian dilakukan melalui wawancara dan observasi untuk memahami kebutuhan pengguna dan menghasilkan rancangan antarmuka aplikasi pencarian rumah kost yang intuitif.</p>	<p>Penelitian ini menjadi dasar dalam memahami pentingnya rancangan pengalaman pengguna. Namun, penelitian yang akan dilakukan penulis mengembangkan sistem rekomendasi menggunakan metode <i>Simple Additive Weighting</i> (SAW) untuk membantu pengguna memilih rumah kost terbaik berdasarkan kriteria seperti harga, jarak, keamanan, fasilitas kamar, luas kamar, batas jam malam, jenis pembayaran air air, jenis listrik, dan jenis kost</p>
<p>Penerapan Algoritma <i>Dijkstra</i> dalam Perancangan Sistem Informasi Pencarian dan Penyewaan Kamar Rumah kost Berbasis Web (Samsul Anwar et al., 2024).</p>	<p>Penelitian ini menerapkan Algoritma <i>Dijkstra</i> untuk mencari rute terpendek menuju lokasi rumah kost yang diinginkan. Pengembangan sistem menggunakan metode <i>Waterfall</i> dengan tahapan analisis kebutuhan, desain, penerapan, verifikasi, dan pemeliharaan. Aplikasi web berbasis <i>Laravel</i> dan <i>MySQL</i> berhasil membantu pengguna menemukan rumah kost terdekat sekaligus mendukung pengelolaan data rumah kost legal.</p>	<p>Penelitian ini relevan karena sama-sama berfokus pada sistem pencarian rumah kost. Namun, penelitian penulis mengembangkan sistem rekomendasi berbasis metode <i>Simple Additive Weighting</i> (SAW) yang menilai berbagai kriteria harga, jarak, keamanan, fasilitas kamar, luas kamar, batas jam malam, jenis pembayaran air air, jenis listrik, dan jenis kost</p>

<p>Sistem Pendukung Keputusan Penyewaan Rumah kost-Rumah kostan Di Desa Anjani Menggunakan Metode <i>Simple Additive Weighting</i> (SAW) Berbasis Web 109(Zulkarnaen &amp; Antarul Aziz, 2024).</p>	<p>Penelitian ini mengembangkan sistem berbasis web untuk mendukung keputusan penyewaan rumah kost di Desa Anjani menggunakan metode SAW. Sistem ini membantu calon penyewa dengan memberikan peringkat berdasarkan kriteria tertentu seperti harga, fasilitas, dan lokasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode SAW dapat memberikan rekomendasi yang lebih objektif dibandingkan metode <i>konvensional</i>.</p>	<p>Penelitian ini mengembangkan sistem rekomendasi pencarian rumah kost berbasis aplikasi <i>Mobile</i> dengan menerapkan metode <i>Simple Additive Weighting</i> (SAW). Sistem ini memberikan rekomendasi rumah kost di Kelurahan Tamalanrea berdasarkan beberapa kriteria seperti harga, jarak, keamanan, fasilitas kamar, luas kamar, batas jam malam, jenis pembayaran air air, jenis listrik, dan jenis kost. Penelitian ini berfokus pada penerapan SAW di platform <i>Mobile</i> untuk mempermudah pengguna dalam memperoleh rekomendasi secara <i>real time</i> dan interaktif, sehingga hasil rekomendasi yang diberikan lebih objektif dan relevan dibandingkan metode <i>konvensional</i>.</p>
---	---	---

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan yakni dari bulan November 2025 sampai bulan Januari 2026. Pada Kelurahan Tamalanrea Indah, Kecamatan Tamalanrea, Kota Makassar.

### **3.2 Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian terapan dengan pendekatan kuantitatif, karena memberikan solusi terhadap masalah dalam pencarian rumah kost dengan pengembangan aplikasi yang memanfaatkan metode *Simple Additive Weighting* (SAW). Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara diubah menjadi nilai angka yang kemudian dihitung untuk menghasilkan rekomendasi rumah kost untuk pengguna.

### **3.3 Sumber Data**

Sumber data penelitian ini meliputi:

#### **1. Data Primer**

Data primer dalam penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara dengan pemilik rumah kost di Kelurahan Tamalanrea Indah tepatnya di RT 01, RW 07, untuk memperoleh informasi tentang karakteristik masing-masing rumah kost.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder diambil dari berbagai sumber tertulis seperti jurnal seperti sistem rekomendasi rumah kost, artikel ilmiah, buku dan skripsi yang relevan dengan penelitian ini. Data ini dimanfaatkan untuk memperkuat dasar teori, memahami konsep dan metode yang diterapkan, serta menyediakan referensi dari penelitian sebelumnya yang mendukung desain sistem rekomendasi rumah kost.

### 3.4 Metode Pengumpulan Data

Adapun beberapa Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Teknik Observasi

Teknik observasi ini dengan melakukan pengamatan langsung kondisi rumah kost di sekitar Kelurahan Tamalanrea Indah. Melalui pengamatan ini, peneliti akan memperoleh pemahaman yang akurat tentang kondisi setiap rumah kost.

#### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pemilik rumah kost untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik rumah kost. Data ini digunakan sebagai alternatif dalam sistem rekomendasi rumah kost.

#### 3. Literatur

Teknik literatur ini dilakukan dengan mempelajari jurnal terkait seperti jurnal yang membahas sistem rekomendasi rumah kost, buku, dan skripsi yang mendukung penelitian ini. Informasi ini digunakan sebagai landasan untuk

memahami bagaimana merancang sistem rekomendasi rumah kost dan untuk mengidentifikasi faktor-faktor penting dalam memilih rumah kost.

### **3.5 Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah mencakup rumah kost di wilayah RW 07, Kelurahan Tamalanrea Indah, Kecamatan Tamalanrea, Kota Makassar. Peneliti menggunakan metode *Purposive Sampling* yaitu dengan mempertimbangkan 9 kriteria yang telah ditentukan seperti seperti biaya, fasilitas, luas kamar, jarak, keamanan, batas jam malam, jenis kost, jenis listrik dan jenis pembayaran air, serta dengan mempertimbangkan waktu, kemudahan akses dan ketersediaan narasumber untuk diwawancarai. Peneliti menggunakan 10 sampel data rumah kost di RT 01 dan 10 sampel data di RT 02 sehingga total sampel data rumah kost yang digunakan berjumlah 20 data rumah kost.

### **3.6 Bahan dan Alat Penelitian**

#### **3.6.1. Bahan Penelitian**

Bahan penelitian yang digunakan berupa data rumah kost di Kelurahan Tamalanrea Indah. Data tersebut mencakup berbagai catatan informasi penting, antara lain nama pemilik, nama rumah kost, serta nomor telepon pemilik. Selain itu, penelitian juga menghimpun lokasi spesifik rumah kost beserta harga sewa, jarak, tingkat keamanan, luas kamar, fasilitas, batas jam malam, jenis pembayaran air, jenis listrik, jenis kost.

### 3.6.2 Alat Penelitian

Alat yang digunakan dalam penulisan ini terdiri atas 3 bagian sebagai berikut:

1. Alat Desain yang terlibat dalam penelitian ini yaitu

Tabel 3. 1: Alat Desain

No	Alat Desain
1	Use case Diagram
2	Activity Diagram
3	Sequence Diagram
4	Class Diagram

2. Perangkat Lunak yang terlibat dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 3. 2: Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Unit	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	1	Microsoft Windows 11
2	Text Editor	1	Visual Studio Code, Cursor
3	Database	1	Supabase
4	Bahasa Pemrograman	1	Dart

3. Perangkat Keras yang terlibat dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 3. 3: Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Unit	Spesifikasi
1	Processor	1	Intel Core i7-14650HX,
2	RAM	1	16GB
3	ROM	1	1427GB

### 3.7 Metode Pengujian

Dalam pengujian sistem aplikasi *Mobile* rekomendasi pencarian rumah kost ini digunakan metode *black box* testing untuk mengetahui apakah sistem telah

berfungsi dengan baik dan berjalan sesuai prosedur yang telah dirancang. Pengujian ini berfokus pada pengujian fungsional dari setiap komponen sistem untuk menemukan adanya kesalahan pada proses maupun hasil keluaran (*output*) yang ditampilkan aplikasi.

Jika *output* yang dihasilkan tidak sesuai dengan fungsi atau prosedur yang diharapkan, maka hal tersebut menunjukkan adanya kesalahan pada sistem, seperti fungsi yang tidak berjalan semestinya, data rumah kost yang tidak muncul, atau hasil rekomendasi yang tidak sesuai dengan kriteria yang dipilih pengguna. Pengujian ini juga bertujuan untuk memastikan bahwa proses komunikasi antara aplikasi dengan basis data serta proses perhitungan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) yang diterapkan di sisi *back-end* dapat berjalan dengan benar. Tujuan akhir dari pengujian ini adalah untuk mencapai keseimbangan sistem agar seluruh fungsi dalam aplikasi rekomendasi rumah kost dapat bekerja sesuai rancangan dan memberikan hasil rekomendasi yang akurat serta relevan bagi pengguna.

### 3.8 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menjelaskan tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian, mulai dari proses pengumpulan data hingga analisis hasil penelitian. Adapun langkah-langkah penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

#### 1. Pengumpulan Data

Peneliti melakukan pengumpulan data rumah kost dengan cara observasi langsung di wilayah Kelurahan Tamalanrea Indah, Kecamatan Tamalanrea, Kota



Makassar. Data yang dikumpulkan meliputi yaitu harga, jarak, keamanan, luas kamar, fasilitas, batas jam malam, jenis pembayaran air, jenis listrik, jenis kos.

## 2. Analisis Sistem

Pada tahap analisis sistem, peneliti mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan nonfungsional dari aplikasi rekomendasi rumah kost guna memastikan sistem mampu menyelesaikan permasalahan yang ditemukan pada proses pencarian kost secara manual.

## 3. Perancangan Sistem

Tahap ini meliputi pembuatan model perancangan sistem menggunakan diagram *UML (Unified Modeling Language)* seperti *Use case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*. Selain itu, dilakukan juga perancangan basis data menggunakan *Supabase* dan perancangan antarmuka pengguna (*User interface*) menggunakan *Flutter* agar aplikasi mudah digunakan dan memiliki tampilan yang menarik.

## 4. Pembuatan Program (Coding)

Pada tahap ini peneliti mengembangkan aplikasi rekomendasi pencarian rumah kost berbasis *Mobile* menggunakan *framework Flutter* dengan bahasa pemrograman *Dart*. Proses komunikasi antara aplikasi dan basis data menggunakan layanan *Supabase* sebagai *backend-as-a-service*. Selama tahap ini, peneliti juga menerapkan logika metode *Simple Additive Weighting (SAW)* pada sisi server untuk menghitung nilai preferensi dari setiap alternatif rumah kost berdasarkan bobot kriteria yang telah ditentukan.

## 5. Pengujian Sistem

Setelah aplikasi selesai dikembangkan, dilakukan pengujian menggunakan metode *black box* testing untuk memastikan seluruh fungsi sistem berjalan sesuai dengan rancangan. Pengujian difokuskan pada fitur utama seperti proses pencarian rumah kost, perhitungan rekomendasi, dan tampilan hasil. Tahapan ini juga memastikan bahwa komunikasi antara aplikasi dan *database* berjalan dengan baik serta hasil rekomendasi yang ditampilkan sesuai dengan input pengguna.

### 3.9 Jadwal Penelitian

Tabel 3. 4: Jadwal Penelitian

No.	Keterangan	Tahun 2025 -Tahun 2026											
		November				Desember				Januari			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Pengumpulan Data												
2	Analisis Sistem												
3	Perancangan Sistem												
4	Coding / Pembuatan Program												
5	Pengujian sistem												

Keterangan :



: Telah terlaksana



: Belum terlaksana

### 3.10 Perancangan Solusi

Perancangan solusi dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sistem rekomendasi pencarian rumah kost berbasis aplikasi *Mobile* yang dapat

membantu mahasiswa dalam menentukan pilihan rumah kost secara lebih objektif dan efisien. Sistem ini menerapkan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) untuk memberikan rekomendasi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, seperti Biaya, Jarak, dan Batas Jam Malam (*Cost*), fasilitas, luas kamar, keamanan, jenis pembayaran air, jenis listrik dan jenis rumah kost (*Benefit*). Perancangan Solusi ini dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut.

### 1. Arsitektur Sistem

Aplikasi dibangun dengan menggunakan Flutter sebagai *framework* untuk pengembangan antarmuka pengguna (*user interface*) berbasis *Mobile* dan *Supabase* sebagai basis data serta layanan *backend*. Komponen utama arsitektur sistem meliputi:

1. *Frontend* (Aplikasi *Mobile*): digunakan oleh pengguna (mahasiswa) untuk melakukan pencarian rumah kost, memilih kriteria, dan melihat hasil rekomendasi.
2. *Backend* (*Supabase*): bertugas mengelola data rumah kost, pengguna, dan melakukan proses perhitungan metode SAW berdasarkan data dan bobot kriteria.
3. *Database*: menyimpan informasi rumah kost seperti nama, harga, fasilitas, luas kamar, dan lokasi, serta data hasil rekomendasi yang telah dihitung.

### 2. Alur Sistem

Alur sistem berikut menjelaskan tahapan proses kerja aplikasi mulai dari pengguna mengisi data hingga sistem memberikan rekomendasi rumah kost. Setiap

langkah menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem secara berurutan untuk mendukung proses rekomendasi.

1. Pengguna terlebih dahulu mengisi profil pribadi pada aplikasi. Pengisian profil ini menjadi syarat utama untuk dapat mengaktifkan fitur rekomendasi, agar sistem dapat mengenali pengguna yang terdaftar sebelum mengakses layanan rekomendasi rumah kost.
2. Setelah profil pengguna lengkap, aplikasi menampilkan menu utama yang berisi fitur pencarian dan rekomendasi rumah kost.
3. Pengguna dapat melakukan pencarian rumah kost sesuai kebutuhan melalui fitur yang tersedia.
4. Aplikasi mengirimkan permintaan ke server (*Supabase*) untuk memproses data rumah kost yang telah tersimpan.
5. Server menjalankan perhitungan menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) berdasarkan data rumah kost yang tersedia pada basis data.
6. Sistem menghitung nilai akhir dari setiap alternatif rumah kost dan menentukan peringkat rekomendasi berdasarkan hasil perhitungan tersebut.
7. Hasil rekomendasi kemudian ditampilkan pada aplikasi dalam bentuk daftar rumah kost yang paling sesuai, lengkap dengan informasi seperti nama rumah kost, harga, dan lain lain.

### 3. Penerapan Metode SAW

Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) diterapkan pada sisi *backend* sistem dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan kriteria dan bobotnya untuk mendapatkan kriteria yang memiliki tingkat kepentingan (bobot) tertentu.
2. Membuat matriks keputusan yang berisi nilai setiap alternatif terhadap setiap kriteria.
3. Melakukan normalisasi matriks keputusan untuk mendapatkan semua nilai berada dalam skala yang sama, terutama jika jenis kriterianya campuran.
4. Menghitung nilai preferensi setiap alternatif dengan menjumlahkan hasil perkalian antara nilai normalisasi dan bobot masing-masing kriteria. Nilai terbesar dijadikan dasar dalam proses perbandingan untuk menentukan hasil rekomendasi yang ditampilkan kepada pengguna.

#### 4. Pemodelan Sistem

Pemodelan sistem dilakukan menggunakan diagram UML (Unified Modelling Language) yang meliputi:

1. *Use case Diagram*, menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem.
2. *Activity Diagram*, menunjukkan alur proses pencarian dan rekomendasi rumah kost.
3. *Sequence Diagram*, menjelaskan urutan komunikasi antara aplikasi *Mobile* dan server.
4. *Class Diagram*, menggambarkan struktur data utama seperti entitas rumah kost, pengguna, dan hasil rekomendasi.

## 5. Perancangan Antarmuka Pengguna (UI)

Antarmuka aplikasi dirancang dengan pendekatan *user-friendly* agar mudah dipahami pengguna. Desain terdiri atas halaman utama (berisi fitur pencarian), halaman kriteria, halaman hasil rekomendasi, halaman detail rumah kost, dan halaman profil. Setiap tampilan dirancang responsif dan menarik agar pengalaman pengguna meningkat.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Perancangan Solusi

Perancangan solusi pada penelitian ini difokuskan pada penerapan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) sebagai pendekatan dalam memberikan rekomendasi pencarian rumah kost pada aplikasi *mobile* di Kelurahan Tamalanrea. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan solusi yang mampu membantu pengguna dalam menentukan pilihan rumah kost secara objektif berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

#### 4.1.1 Identifikasi Aktor dan *Use Case*

Daftar aktor dan use case yang digunakan dalam sistem pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Aktor dan Use Case

NO	AKTOR	USE CASE
1.	Admin	Login
		Kelola Semua data kost
		Mengatur urutan data kriteria
		Mengelola subkriteria
		Mengelola pengguna
2.	Pemilik	Login
		Registrasi kost
		Mengelola kost
		Profile
3.	Pengguna	Login
		Menentukan titik tujuan
		Melihat rekomendasi saw
		Profile

#### 4.1.2 Rancangan *Use Case Diagram*

Berdasarkan hasil perancangan sistem yang telah dilakukan, maka interaksi antara aktor dan sistem rekomendasi pencarian kost dapat digambarkan melalui *Use Case Diagram* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.1



Gambar 4. 1 *Use Case*

Gambar 4. 1 menjelaskan bahwa setiap aktor memiliki aktivitas masing-masing yang dilakukan, dimana pada gambar di atas menampilkan 3 aktor yaitu admin, pemilik dan pengguna (pencari kost). Masing-masing aktor memiliki peran dan hak



akses yang berbeda sesuai dengan fungsinya dalam sistem sesuai (Muhammad Rifqi Hidayat, 2024). Berikut penjelasan *use case* masing-masing aktor berdasarkan gambar 4. 1:

a) Admin

1. *Login*

Pada halaman *login* admin harus melakukan proses masuk ke dalam aplikasi, admin harus memasukkan akun yang telah terdaftar pada sistem.

2. Mengelola semua data kost

Pada halaman ini admin dapat mengelola semua data kost yang telah terdaftar pada sistem. Admin dapat melakukan pengelolaan kost seperti menambah data kost, menghapus data kost, dan memperbarui data kost pada sistem.

3. Mengatur semua urutan data kriteria dengan Metode ROC

Pada halaman kriteria kost dimana admin dapat mengubah tingkat prioritas kriteria dengan menggeser posisi kriteria tersebut. Halaman ini menerapkan metode ROC untuk menentukan bobot untuk setiap kriteria berdasarkan urutannya, kriteria yang berada pada posisi lebih tinggi akan mendapatkan bobot yang lebih besar dan dianggap lebih penting dalam proses perhitungan.

4. Mengelola sub kriteria

Pada halaman ini admin dapat mengelola subkriteria dengan memilih kriteria tertentu kemudian mengatur daftar subkriterianya beserta bobotnya yang akan digunakan pada perhitungan SAW.

## 5. Mengelola pengguna

Pada bagian ini admin dapat melakukan fungsi menghapus data pengguna pada sistem.

### b) Pemilik

#### 1. *Register*

Pada sistem ini dimana halaman ini pemilik wajib mendaftarkan akun terlebih dahulu sebelum dapat mengakses aplikasi rekomendasi pencarian kost.

#### 2. *Login*

Pada halaman *login* pemilik harus melakukan proses masuk ke dalam aplikasi, pengguna harus memasukkan akun yang telah terdaftar pada sistem melalui halaman *register*/daftar akun.

#### 3. *Registrasi* kost

Halaman ini digunakan untuk menambah atau memasukkan data kost ke dalam sistem.

#### 4. Mengelola data kost

Pada halaman ini pemilik dapat mengelola data kostnya dengan melakukan fungsi hapus data kost, perbarui data kost dan tambah data kost.

#### 5. Profile

Pada halaman ini pemilik dapat melengkapi dan memperbarui data diri dalam sistem

### c) Pengguna

#### 1. *Register*

Pada sistem ini dimana halaman ini pengguna wajib mendaftarkan akun terlebih dahulu sebelum dapat mengakses aplikasi rekomendasi pencarian kost.

#### 2. *Login*

Pada halaman *login* pengguna harus melakukan proses masuk ke dalam aplikasi, pengguna harus memasukkan akun yang telah terdaftar pada sistem melalui halaman *register*/daftar akun.

#### 3. Menentukan titik tujuan

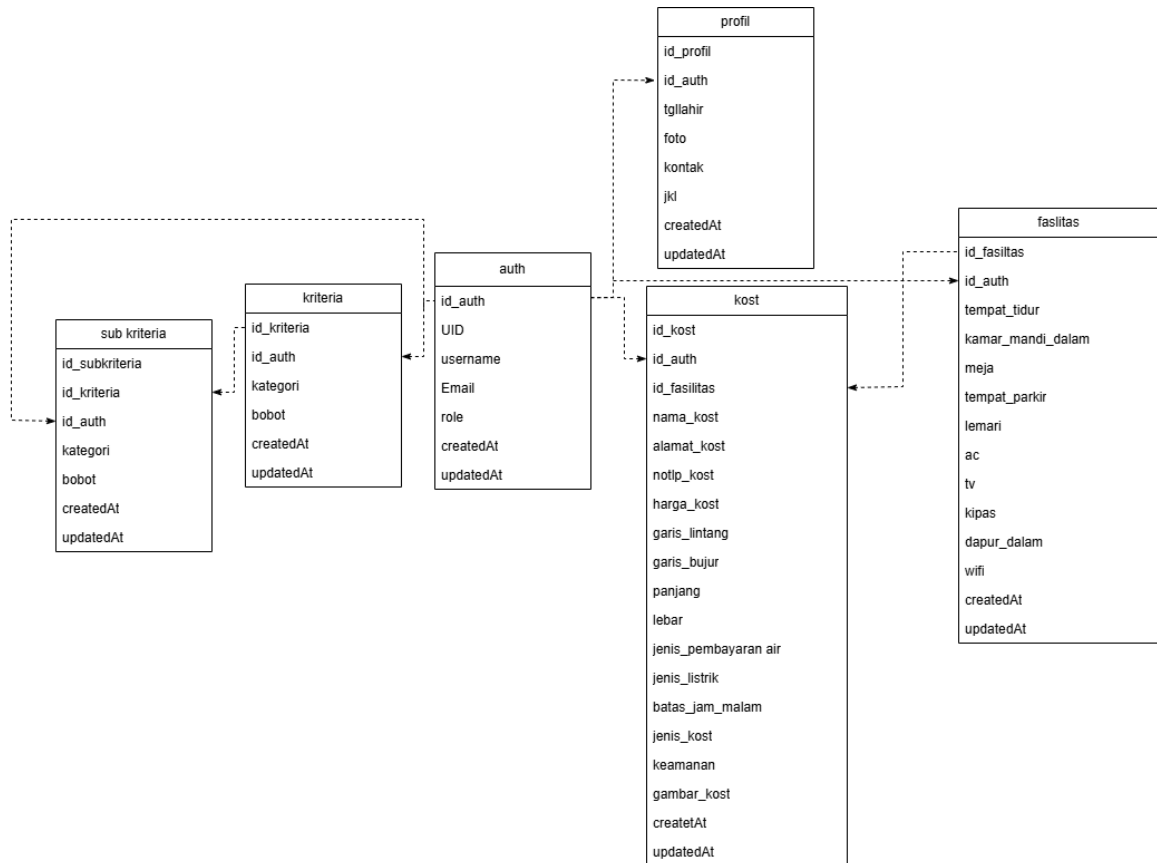
Halaman ini digunakan oleh pengguna untuk memilih lokasi yang diinginkan dengan menentukan titik koordinat secara langsung di atas peta. Setelah lokasi dipilih, pengguna bisa melihat rekomendasi kost yang ada berdasarkan jarak dari lokasi yang telah ditetapkan.

#### 4. Melihat rekomendasi kos

Pada halaman hasil rekomendasi kost (SAW) yang menampilkan urutan kost berdasarkan hasil perhitungan menggunakan metode Simple Additive Weighting (SAW). Halaman ini menampilkan daftar kost yang disusun sesuai dengan skor tertinggi

### 4.1.3 Rancangan *Class Diagram*

Bentuk rancangan sistem *class diagram* sebagai berikut:



Gambar 4. 2 *Class Diagram*

Dari gambar 4.2 maka dapat disimpulkan struktur *Class Diagram* yang dirancang untuk mendukung kebutuhan manajemen data dan hak akses sistem. Pada rancangan ini, tabel **auth** berfungsi sebagai entitas sentral yang mengelola otentikasi dan otorisasi pengguna. Struktur relasi dibangun menggunakan *Foreign Key* **id\_auth** yang menghubungkan tabel **auth** ke tabel-tabel operasional lainnya, seperti **profil**, **kost**, **fasilitas**, **kriteria**, dan **sub\_kriteria**. Mekanisme ini memungkinkan sistem menerapkan pembatasan akses data secara ketat berdasarkan atribut **role** yang tersimpan pada tabel **auth**.

Implementasi hak akses dalam skema ini terbagi menjadi tiga tingkatan pengguna. Pertama, Administrator memegang kendali penuh (*Create, Read, Update, Delete*) terhadap data master sistem, khususnya pada tabel kriteria, sub\_kriteria, kost, fasilitas, serta memiliki wewenang pengawasan (*Read, Delete*) terhadap data dari tabel profil dengan tabel auth yang memiliki role sebagai Pemilik dan Penyewa. Kedua, Pemilik Kost diberikan hak akses penuh (*Create, Read, Update, Delete*) secara spesifik hanya terhadap data kost dan fasilitas yang terafiliasi dengan akun mereka sendiri dan memiliki akses (*Update*) pada tabel profil. Terakhir, Penyewa memiliki akses yang lebih terbatas, yakni hanya diizinkan memperbarui (*Update*) data profil pribadi dan mengakses data kost serta fasilitas dalam mode baca (*Read Only*) untuk kebutuhan pencarian rekomendasi (Rony Setiawan, 2021b).

#### **4.2 Validasi dan Analisis Data**

Validasi data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara melihat langsung kondisi rumah kost dan berbicara dengan para pemiliknya. Tujuannya agar informasi yang diperoleh benar-benar sesuai dengan keadaan di lapangan. Pada tahap ini, peneliti mencatat hal-hal penting seperti harga sewa, fasilitas, ukuran kamar, jarak, keamanan, batas jam malam, jenis kost, jenis listrik, dan jenis pembayaran air.

Penelitian ini menggunakan 20 rumah kost sebagai data alternatif. Setiap kost memiliki kondisi yang berbeda-beda. Setelah datanya dikumpulkan dan dipastikan sesuai dengan keadaan di lapangan, data tersebut digunakan untuk menentukan rekomendasi kost yang paling sesuai bagi pengguna.

### 4.3 Proses Perhitungan Metode SAW

Di dalam penelitian ini maka dalam proses perhitungan SAW akan dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Menentukan Kriteria

Untuk menerapkan metode SAW sangat di perlukan untuk mengetahui apa saja kriteria yang akan kita gunakan. Maka inilah kriteria yang akan digunakan dalam rancangan penelitian ini

Tabel 4. 2 Kriteria

CI	Keterangan
C1	Biaya
C2	Fasilitas
C3	Luas Kamar
C4	Jarak
C5	Keamanan
C6	Batas Jam Malam
C7	Jenis Kost
C8	Jenis Listrik
C9	Jenis Pembayaran Air

#### 2. Menentukan bobot menggunakan metode ROC

Di dalam langkah untuk menerapkan metode SAW ada beberapa langkah dan salah satunya kriteria dan pembobotan. Di dalam kriteria pembobotan akan menggunakan metode *Rank Order Centroid*. Metode ROC ini terfokus dengan beberapa kriteria, dalam penerapan metode ROC akan menerapkan kriteria terpenting atau prioritas dibandingkan dari kriteria lainnya. Maka dapat disimpulkan seperti  $C1 > C2 > C3 \dots\dots Cn$ . Di dalam kriteria ini sudah menetapkan ada 9 kriteria yang akan digunakan. Maka rumus yang akan diterapkan

$$w_k = \frac{1}{m} \sum_{i=k}^m \frac{1}{i} \quad (L.Tatang Arif Ilhami et al., 2024) \quad (5)$$

$$W1 = \frac{1}{m} \sum_{i=k}^m \frac{1}{i} = \left(\frac{1}{9}\right) \times \left(\frac{1}{1} + \frac{1}{2} + \frac{1}{3} + \frac{1}{4} + \frac{1}{5} + \frac{1}{6} + \frac{1}{7} + \frac{1}{8} + \frac{1}{9}\right) = 0.31$$

$$W2 = \frac{1}{m} \sum_{i=k}^m \frac{1}{i} = \left(\frac{1}{9}\right) \times \left(\frac{1}{2} + \frac{1}{3} + \frac{1}{4} + \frac{1}{5} + \frac{1}{6} + \frac{1}{7} + \frac{1}{8} + \frac{1}{9}\right) = 0.20$$

$$W3 = \frac{1}{m} \sum_{i=k}^m \frac{1}{i} = \left(\frac{1}{9}\right) \times \left(\frac{1}{3} + \frac{1}{4} + \frac{1}{5} + \frac{1}{6} + \frac{1}{7} + \frac{1}{8} + \frac{1}{9}\right) = 0.15$$

$$W4 = \frac{1}{m} \sum_{i=k}^m \frac{1}{i} = \left(\frac{1}{9}\right) \times \left(\frac{1}{4} + \frac{1}{5} + \frac{1}{6} + \frac{1}{7} + \frac{1}{8} + \frac{1}{9}\right) = 0.11$$

$$W5 = \frac{1}{m} \sum_{i=k}^m \frac{1}{i} = \left(\frac{1}{9}\right) \times \left(\frac{1}{5} + \frac{1}{6} + \frac{1}{7} + \frac{1}{8} + \frac{1}{9}\right) = 0.08$$

$$W6 = \frac{1}{m} \sum_{i=k}^m \frac{1}{i} = \left(\frac{1}{9}\right) \times \left(\frac{1}{6} + \frac{1}{7} + \frac{1}{8} + \frac{1}{9}\right) = 0.06$$

$$W7 = \frac{1}{m} \sum_{i=k}^m \frac{1}{i} = \left(\frac{1}{9}\right) \times \left(\frac{1}{7} + \frac{1}{8} + \frac{1}{9}\right) = 0.04$$

$$W8 = \frac{1}{m} \sum_{i=k}^m \frac{1}{i} = \left(\frac{1}{9}\right) \times \left(\frac{1}{8} + \frac{1}{9}\right) = 0.03$$

$$W9 = \frac{1}{m} \sum_{i=k}^m \frac{1}{i} = \left(\frac{1}{9}\right) \times \left(\frac{1}{9}\right) = 0.01$$

Maka setelah mendapatkan pembobotan kriteria terpenting sampai kriteria lainnya maka kita akan menyusun pada tabel 4.8

Tabel 4. 3 Kriteria Pembobotan ROC

Ci	Keterangan	W	Bobot
C1	Biaya	W1	0.31
C2	Fasilitas	W2	0.20
C3	Luas Kamar	W3	0.15
C4	Jarak	W4	0.11
C5	Keamanan	W5	0.08
C6	Batas jam malam	W6	0.06
C7	Jenis kost	W7	0.04
C8	Jenis Listrik	W8	0.03
C9	Jenis pembayaran air	W9	0.01

<b>Ci</b>	<b>Keterangan</b>	<b>W</b>	<b>Bobot</b>
		Total	1

### 3. Menentukan atribut kriteria

Maka tahap selanjutnya yaitu kita akan menentukan jenis atribut yang dimiliki dari masing masing kriteria. Ada 2 jenis atributnya yaitu *Cost* dengan *Benefit*. Atribut yang memiliki nilai *cost* pada dasarnya yaitu mengeluarkan sementara atribut *Benefit* yaitu keuntungan. Maka dapat disimpulkan dari 2 jenis atribut yaitu kita bisa mengetahui apa saja kriteria yang tergolong sebagai *Cost* maupun *Benefit*. Maka selanjutnya menentukan jenis atribut yang akan digunakan dari semua kriteria yang ada.

Tabel 4. 4 Atribut Kriteria

<b>Ci</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Atribut</b>
C1	Biaya	<i>Cost</i>
C2	Fasilitas	<i>Benefit</i>
C3	Luas Kamar	<i>Benefit</i>
C4	Jarak	<i>Benefit</i>
C5	Keamanan	<i>Benefit</i>
C6	Batas jam malam	<i>Cost</i>
C7	Jenis kost	<i>Benefit</i>
C8	Jenis Listrik	<i>Benefit</i>
C9	Jenis pembayaran air	<i>Benefit</i>

### 4. Menentukan *Crips*



Langkah selanjutnya adalah menentukan *Crips* atau subkriteria yang merupakan turunan nilai dari setiap kriteria. Karena penamaan *field* pada tabel kriteria tidak identik dengan *field* pada tabel kost, sistem melakukan pemetaan (*mapping*) berdasarkan kesesuaian makna. Kategori "Biaya" dipetakan ke *harga\_kost*, "Luas Kamar" diperoleh dari perhitungan panjang  $\times$  lebar, dan "Fasilitas" dihitung dari jumlah fasilitas yang bernilai *true* pada tabel fasilitas.

Nilai yang telah dipetakan kemudian dikonversi menjadi bobot numerik berdasarkan tabel subkriteria yang terhubung melalui *id\_kriteria*. Tabel-tabel berikut menunjukkan subkriteria beserta bobotnya untuk setiap kriteria:

Tabel 4. 5 Sub Kriteria Biaya

Nilai	Bobot
$\leq$ Rp 700.000 – Rp 900.000	1
$\geq$ Rp 900.000 – Rp 1.300.000	2
$\geq$ Rp 1.300.000 – Rp 1.600.000	3
$\geq$ Rp 1.600.000 – Rp 2.000.000	4
$>$ Rp 2.000.000	5

Penelitian ini menetapkan klasifikasi rentang nilai pembobotan pada sub kriteria biaya sebagai acuan dalam mengevaluasi setiap alternatif rumah kost. Dalam pemberian nilai tersebut, bobot 1 (satu) dialokasikan untuk biaya sewa dengan rentang nilai yang kurang dari atau sama dengan Rp700.000 sampai dengan Rp900.000. Selanjutnya, bobot 2 (dua) ditetapkan bagi harga sewa dengan rentang nilai yang lebih besar dari atau sama dengan Rp900.000 sampai dengan Rp1.300.000. Untuk bobot 3 (tiga), rentang nilai yang ditetapkan mencakup

kategori biaya yang lebih besar dari atau sama dengan Rp1.300.000 sampai dengan Rp1.600.000. Sementara itu, bobot 4 (empat) diberikan pada rentang nilai yang lebih besar dari atau sama dengan Rp1.600.000 sampai dengan Rp2.000.000. Sebagai kategori penilaian terakhir, bobot 5 (lima) ditujukan bagi biaya sewa dengan rentang nilai yang lebih besar dari Rp2.000.000.

Tabel 4. 6 Sub Kriteria Fasilitas

Nilai	Bobot
$\leq 2$	1
$\geq 3 - 4$	2
$\geq 5 - 6$	3
$\geq 7 - 8$	4
$\geq 9$	5

Penilaian pada sub kriteria fasilitas bertujuan untuk mengidentifikasi kuantitas sarana yang tersedia pada setiap rumah kost, yang mencakup tempat tidur, kamar mandi dalam, meja, area parkir, lemari, AC, televisi, dapur dalam, kipas angin, dan koneksi Wi-Fi. Dalam proses pengolahan data pada sisi *back-end*, penentu jumlah fasilitas ini diimplementasikan menggunakan logika di mana setiap atribut sarana yang bernilai *True* akan dikalkulasi sebagai penambahan nilai satu (+1). Mekanisme tersebut didasarkan pada *schema* penelitian di mana tabel kost memiliki relasi dengan tabel fasilitas, sehingga setiap entitas *id\_kost* yang

membawa kunci asing *id\_fasilitas* memungkinkan sistem untuk memverifikasi ketersediaan fasilitas yang ada secara otomatis.

Adapun klasifikasi pembobotannya dilakukan secara bertingkat berdasarkan total akumulasi fasilitas tersebut. Pembobotan 1 (satu) diberikan apabila jumlah fasilitas di dalam rumah kost kurang dari atau sama dengan 2 (dua), sedangkan pembobotan 2 (dua) ditetapkan untuk jumlah fasilitas yang lebih besar dari atau sama dengan 3 (tiga) sampai dengan 4 (empat). Selanjutnya, pembobotan 3 (tiga) mencakup rentang jumlah fasilitas yang lebih besar dari atau sama dengan 5 (lima) sampai dengan 6 (enam), diikuti oleh pembobotan 4 (empat) bagi kategori fasilitas yang lebih besar dari atau sama dengan 7 (tujuh) sampai dengan 8 (delapan). Sebagai kategori penilaian tertinggi, pembobotan 5 (lima) diberikan apabila jumlah fasilitas yang tersedia pada rumah kost berjumlah lebih besar dari atau sama dengan 9 (sembilan)

Tabel 4. 7 Sub Kriteria Luas Kamar

Nilai	Bobot
$\leq 6\text{m}^2$	1
$\geq 6\text{m}^2 - 9\text{m}^2$	2
$\geq 10\text{m}^2 - 12\text{m}^2$	3
$\geq 13\text{m}^2 - 16\text{m}^2$	4
$\geq 16\text{m}^2$	5

Sub kriteria luas kamar dalam satuan meter persegi ( $2\text{m}^2$ ) dirancang untuk memberikan kemudahan bagi pemilik kost dalam memasukkan nilai panjang dan lebar kamar secara praktis. Secara teknis, sistem akan memproses perhitungan luas

secara otomatis melalui perkalian panjang dan lebar tanpa mengganggu integritas perhitungan pada metode SAW. Penilaian kriteria ini diklasifikasikan ke dalam 5 (lima) tingkatan pembobotan yang disusun secara sistematis. Bobot 1 (satu) diberikan untuk luas kamar yang kurang dari atau sama dengan  $6\text{m}^2$ , sedangkan bobot 2 (dua) ditetapkan bagi luas yang lebih besar dari atau sama dengan  $6\text{m}^2$  hingga mencapai  $9\text{m}^2$ . Selanjutnya, luas kamar dengan rentang nilai yang lebih besar dari atau sama dengan  $10\text{m}^2$  sampai dengan  $12\text{m}^2$  mendapatkan bobot 3 (tiga), diikuti oleh bobot 4 (empat) untuk kategori luas yang lebih besar dari atau sama dengan  $13\text{m}^2$  hingga  $16\text{m}^2$ . Sebagai nilai tertinggi, bobot 5 (lima) diberikan apabila luas kamar mencapai atau melampaui ambang batas  $16\text{m}^2$

Tabel 4. 8 Sub Kriteria Jarak

Nilai	Bobot
$> 3\text{km}$	1
$\geq 2\text{km} - 3\text{km}$	2
$\geq 1\text{km} - 2\text{km}$	3
$\geq 500\text{m} - 1\text{km}$	4
$< 500\text{ m}$	5

Subkriteria jarak diukur menggunakan satuan meter (m) yang kemudian dikonversikan ke dalam kilometer (km) untuk menentukan tingkat kedekatan lokasi alternatif terhadap titik tujuan. Klasifikasi pembobotan pada kriteria ini, sebagaimana disajikan pada Tabel 4.8, dibagi menjadi 5 (lima) kategori penilaian. Bobot 1 (satu) dialokasikan untuk rentang jarak yang lebih besar dari 3 km. Bobot 2 (dua) ditetapkan bagi rentang jarak yang lebih besar dari atau sama dengan 2 km sampai dengan 3 km, sedangkan bobot 3 (tiga) diberikan pada rentang nilai yang lebih besar dari atau sama dengan 1 km sampai dengan 2 km. Selanjutnya, bobot 4

(empat) mencakup kategori jarak yang lebih besar dari atau sama dengan 500 meter sampai dengan 1 km. Sebagai nilai prioritas tertinggi dalam sistem rekomendasi, bobot 5 (lima) diberikan untuk jarak lokasi yang kurang dari 500 meter

Tabel 4. 9 Sub Kriteria Keamanan

Nilai	Bobot
Penjaga	1
Penjaga sama CCTV	2

Pada sub kriteria keamanan, sistem melakukan sinkronisasi nilai (*value matching*) antara kriteria yang ditentukan dengan data pada *field* keamanan di tabel kost. Klasifikasi pembobotan dibagi menjadi 2 (dua) kategori utama sesuai dengan tingkat kelengkapan fasilitas keamanan yang tersedia. Pembobotan 1 (satu) diberikan apabila nilai pada basis data memiliki kesesuaian dengan kategori "Penjaga". Sementara itu, pembobotan 2 (dua) ditetapkan apabila data yang tercatat menunjukkan nilai "Penjaga sama CCTV", yang mengindikasikan tingkat pengawasan yang lebih komprehensif pada alternatif rumah kost tersebut.

Tabel 4. 10 Sub Kriteria Batas Jam Malam

Nilai	Bobot
21:00	1
22:00	2
23:00 – 24:00	3
beri kunci pagar	4

Pada subkriteria batas jam malam, sistem melakukan sinkronisasi nilai antara subkriteria yang telah ditetapkan dengan isi pada field batas jam malam dari tabel kost. Berdasarkan pembagian pada Tabel 4.10, pembobotan 1 (satu) diberikan untuk kategori waktu pukul 21:00 (dua puluh satu lewat nol-nol). Pembobotan 2 (dua) dialokasikan bagi rumah kost dengan batas waktu pukul 22:00 (dua puluh dua lewat nol-nol), sedangkan pembobotan 3 (tiga) ditujukan untuk rentang waktu antara pukul 23:00 (dua puluh tiga lewat nol-nol) sampai dengan pukul 24:00 (dua puluh empat lewat nol-nol). Sebagai nilai tertinggi, pembobotan 4 (empat) diberikan apabila pemilik kost memberikan kunci pagar kepada penghuni, yang menandakan bahwa akses pada lokasi tersebut tersedia secara bebas selama dua puluh empat jam penuh.

Tabel 4. 11 Sub Kriteria Jenis Kost

Nilai	Bobot
umum	1
khusus	2

Sub kriteria jenis kost dinilai dengan melakukan verifikasi kesesuaian nilai antara parameter sub kriteria dengan data pada *field* jenis kost di tabel *kost*. Pembobotan 1 (satu) diberikan apabila nilai pada sistem menunjukkan kategori "umum", yang mengindikasikan bahwa rumah kost tersebut dapat menampung penghuni campuran baik laki-laki maupun perempuan secara bebas. Adapun pembobotan 2 (dua) ditetapkan untuk kategori "khusus", yang merujuk pada ketentuan sistem di mana rumah kost tersebut hanya diperuntukkan bagi penghuni dengan jenis kelamin tertentu secara spesifik, baik khusus laki-laki maupun khusus perempuan

Tabel 4. 12 Jenis Listrik

Nilai	Bobot
perbulan	1
token	2

Sub kriteria jenis listrik dianalisis melalui mekanisme sinkronisasi data antara parameter yang ditetapkan pada subkriteria dengan isi *field* jenis listrik yang terdapat pada tabel *kost*. Berdasarkan klasifikasi pembobotannya, nilai 1 (satu) diberikan apabila data pada basis data memiliki kesesuaian dengan kategori "perbulan". Kategori ini mengindikasikan bahwa penghuni diberikan kebebasan dalam penggunaan daya, namun diwajibkan melakukan pembayaran pada akhir periode sesuai dengan akumulasi pengeluaran listrik selama satu bulan. Sementara itu, pembobotan 2 (dua) ditetapkan bagi kategori "token", yang menandakan bahwa sistem kelistrikan menggunakan metode prabayar. Hal ini memungkinkan penghuni untuk mengatur secara mandiri tingkat pemakaian listrik berdasarkan kebutuhan prioritas guna mengoptimalkan pengeluaran biaya energi

Tabel 4. 13 Sub Kriteria Jenis Pembayaran Air

Nilai	Bobot
meteran	1
pembayaran awal	2

Pada sub kriteria jenis pembayaran air, sistem melakukan verifikasi kesesuaian nilai antara parameter sub kriteria dengan data pada *field* jenis pembayaran air di dalam tabel *kost*. Pembobotan pada kriteria ini dibagi menjadi

dua kategori utama yang mencerminkan skema pembebanan biaya air kepada penghuni. Bobot 1 (satu) dialokasikan untuk kategori "meteran", di mana nominal pembayaran akan disesuaikan secara proporsional dengan volume penggunaan air yang tercatat pada alat pengukur. Sebaliknya, pembobotan 2 (dua) diberikan bagi kategori "pembayaran awal", yang mengindikasikan bahwa biaya pemakaian air bersifat tetap atau flat. Dalam skema ini, besaran biaya tidak akan mengalami peningkatan terlepas dari volume penggunaan air yang dilakukan, sehingga memberikan kepastian beban biaya yang stabil bagi penghuni kost.

## 5. Data Alternatif

Sekarang kita akan memperlihatkan data alternatif berupa data dari semua kost yang kami akan ujikan di dalam penelitian ini. Dalam melakukan penelitian kali ini kami akan menentukan titik lokasi untuk melakukan trigger dari metode SAW ini. Maka kami akan menempatkan lokasi Universitas Dipa Makassar sebagai titik tujuan untuk mendapatkan hasil rekomendasi SAW

Tabel 4. 14 Data Alternatif

Kode	Keterangan	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9
A1	Pondok Harmony 1	800.000	8	12m <sup>2</sup>	3.53 km	Penjaga sama CCTV	22.00	Umum	token	Pembayaran awal
A2	Pondok Harmony 2	1.200.000	8	12m <sup>2</sup>	3.54 km	Penjaga sama CCTV	Beri kunci pagar	Umum	token	Pembayaran awal
A3	Pondok Harmony 3	1.500.000	9	20m <sup>2</sup>	3.49 km	Penjaga sama CCTV	22.00	Putri	token	Pembayaran awal
A4	Pondok Hikmah Jaya 2	670.000	3	20m <sup>2</sup>	3.55 km	Penjaga sama CCTV	Beri kunci pagar	Putri	pascabayar	Pembayaran awal



Kode	Keterangan	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9
A5	KF02	1.500.000	5	12m <sup>2</sup>	3.63 km	Penjaha sama CCTV	Beri kunci pagar	Umum	token	Pembayaran awal
A6	Ponfok Mama	1.500.000	6	12m <sup>2</sup>	3.52 km	Penjaga sama CCTV	Beri kunci pagar	Putri	token	Pembayaran awal
A7	Pondok Anaqu	1.000.000	5	12m <sup>2</sup>	3.01 km	Penjaga sama CCTV	beri kunci pagar	Putri	token	Meteran
A8	Pondok Merdeka 1	542.000	2	20m <sup>2</sup>	2.99 km	Penjaga sama CCTV	Beri kunci pagar	Umum	token	Meteran
A9	Pondok Merdeka 2	1.000.000	6	12m <sup>2</sup>	3.10 km	Penjaga sama CCTV	Beri kunci pagar	Umum	token	Meteran
A10	Pondok Vina	600.000	3	12m <sup>2</sup>	3.24 km	Penjaga sama CCTV	Beri kunci pagar	Umum	token	Meteran

## 6. Menentukan Matriks

Setelah itu maka langkah selanjutnya dengan membuat sebuah Matriks Keputusan yang berasal dari Data Alternatif

Tabel 4. 15 Matriks keputusan

Ai	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9
A1	1	4	3	1	2	2	1	2	2
A2	2	4	3	1	2	4	1	2	2
A3	3	5	5	1	2	2	2	2	2
A4	1	2	1	1	2	4	2	1	2
A5	3	3	3	1	2	4	1	2	2
A6	3	3	3	1	2	4	2	2	2
A7	2	3	3	1	2	4	2	2	1
A8	1	1	5	2	2	4	2	2	1
A9	2	3	3	1	2	4	1	2	1
A10	1	1	3	1	2	4	1	2	1

Dalam menentukan matriks, maka peneliti terlebih dahulu akan menyamakan value yang sudah di tetapkan dari tabel sub kriteria masing-masing lalu value yang ada di di database tepatnya di tabel kost memiliki value yang mewakili kriterianya masing-masing lalu peneliti akan mencocokkan valuenya yang sama akan mendapatkan pembobotan. Contohnya di bagian C1 tepatnya di A1

mendapatkan nilai 1 karena di database di tabel kost memiliki harga 800.000 sedangkan di tabel 4.5 yang menegaskan bahwa harga 800.000 maka pembobotan nya akan mendapatkan bobo 1 dan penerapan pencocokan nya masih seterusnya

## 7. Menentukan Matriks ternormalisasi

Setelah menentukan Matriks Keputusan maka langkah selanjutnya kita akan melakukan Normalisasi Matriks Keputusan dengan menerapkan rumus

$$\text{Benefit : } r_{ij} = \frac{x_{ij}}{\text{Max } x_{ij}} \quad (\text{Tarigan et al., 2022}) \quad (6)$$

$$\text{Cost : } r_{ij} = \frac{\text{Min } x_{ij}}{x_{ij}} \quad (\text{Tarigan et al., 2022}) \quad (7)$$

Proses normalisasi matriks keputusan dilakukan dengan menerapkan Rumus (6) untuk kriteria keuntungan (*benefit*) dan Rumus (7) untuk kriteria biaya (*cost*). Sebagai ilustrasi prosedur, berikut disajikan perhitungan normalisasi untuk alternatif Pondok Harmony 1 (A1)

### 1. Pondok Harmony 1

$$C1 (\text{Cost}) = r_{A1} = \frac{\min(x_j)}{x_{ij}} = \frac{1}{1} = 1$$

$$C2 (\text{Benefit}) = r_{A2} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{4}{5} = 0.8$$

$$C3 (\text{Benefit}) = r_{A3} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{3}{5} = 0.6$$

$$C4 (\text{Benefit}) = r_{A4} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{1}{2} = 0.5$$

$$C5 \text{ (Benefit)} = r_{A5} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C6 \text{ (Cost)} = r_{A6} = \frac{\min(x_j)}{x_{ij}} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C7 \text{ (Benefit)} = r_{A7} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{1}{2} = 0.5$$

$$C8 \text{ (Benefit)} = r_{A8} = \frac{x_{ij}}{\max(x_{ij})} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C9 \text{ (Benefit)} = r_{A9} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{2} = 1$$

Perhitungan serupa dilakukan terhadap sembilan alternatif lainnya. Detail kalkulasi normalisasi untuk seluruh alternatif secara komprehensif disajikan pada Lampiran 1. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh matriks ternormalisasi yang diringkaskan pada Tabel 4.16 sebagai berikut.

Tabel 4. 16 Matrix Ternormalisasi

<b>Ai</b>	<b>C1</b>	<b>C2</b>	<b>C3</b>	<b>C4</b>	<b>C5</b>	<b>C6</b>	<b>C7</b>	<b>C8</b>	<b>C9</b>
A1	1	0.8	0.6	1	1	1	0.50	1	1
A2	0.5	0.8	0.6	1	1	0.5	0.50	1	1
A3	0.3	1	1	1	1	1	1	1	1
A4	1	0.4	0.2	1	1	0.5	1	0.5	1
A5	0.3	0.6	0.6	1	1	0.5	0.5	1	1
A6	0.3	0.6	0.6	1	1	0.5	1	1	1
A7	0.5	0.6	0.6	1	1	1	1	1	0.5

Ai	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9
A8	1	0.2	1	2	1	0.5	1	1	0.5
A9	0.5	0.6	0.6	1	1	0.5	0.5	1	0.5
A10	1	0.4	0.6	1	1	0.5	0.5	1	0.5

## 8. Menentukan Ranking

Maka setelah kita susun Matriks Ternormalisasi maka langkah berikutnya dengan melakukan Perangkingan dengan rumus sebagai berikut:

$$V_C = \sum_{j=1}^n w_j * r_{ij} \text{ (Tarigan et al., 2022)} \quad (8)$$

Tahapan akhir dalam implementasi metode SAW adalah penentuan peringkat melalui perhitungan nilai preferensi untuk setiap alternatif. Proses ini dilakukan dengan menjumlahkan hasil perkalian antara bobot kriteria yang telah ditentukan dengan nilai pada matriks ternormalisasi, sesuai dengan Rumus (8). Sebagai bentuk representasi dari prosedur kalkulasi sistem, berikut disajikan contoh perhitungan nilai preferensi untuk alternatif Pondok Harmony 1 :

### 1. Pondok Harmony 1

$$\begin{aligned}
 V_C &= \sum_{j=1}^n w_j * r_{ij} = C1(r_{ij} * w_j) + C2(r_{ij} * w_j) + C3(r_{ij} * w_j) + C4(r_{ij} * w_j) \\
 &+ C5(r_{ij} * w_j) + C6(r_{ij} * w_j) + C7(r_{ij} * w_j) + C8(r_{ij} * w_j) + C9(r_{ij} * w_j) = C1(1 \\
 &* 0.30) + C2(0.8 * 0.2) + C3(0.6 * 0.15) + C4(0.50 * 0.11) + C5(1 * 0.08) + \\
 &C6(1 * 0.06) + C7(0.50 * 0.04) + C8(1 * 0.03) + C9(1 * 0.01) = 0.31 + 0.16 + \\
 &0.09 + 0.06 + 0.08 + 0.06 + 0.02 + 0.03 + 0.01 = 0.82
 \end{aligned}$$

Prosedur perhitungan yang identik juga diterapkan pada sembilan alternatif lainnya untuk menghasilkan skor preferensi yang akurat. Detail kalkulasi perangkingan untuk seluruh alternatif secara menyeluruh dapat dilihat pada Lampiran 2: Perhitungan Ranking. Hasil akhir dari seluruh perhitungan tersebut kemudian diringkas dan disusun berdasarkan urutan skor tertinggi ke terendah, sebagaimana disajikan secara sistematis dalam Tabel 4.17: Perangkingan SAW. Melalui tabel rekapitulasi tersebut, pengguna dapat melihat perbandingan nilai preferensi antar alternatif sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

Tabel 4. 17 Perangkingan SAW

Ai	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	Total	Rank	Nama
A1	0.31	0.16	0.09	0.06	0.08	0.06	0.02	0.03	0.01	0.82	1	Pondok Harmony 1
A2	0.16	0.16	0.09	0.06	0.08	0.03	0.02	0.03	0.01	0.63	6	Pondok Harmony 2
A3	0.1	0.2	0.15	0.06	0.08	0.06	0.04	0.03	0.01	0.73	4	Pondok Harmony 3
A4	0.31	0.08	0.03	0.06	0.08	0.03	0.04	0.02	0.01	0.77	3	Pondok Hikmah Jaya 2
A5	0.10	0.12	0.09	0.06	0.08	0.03	0.02	0.03	0.01	0.54	10	KF02
A6	0.10	0.12	0.09	0.06	0.08	0.03	0.04	0.03	0.01	0.56	9	Pondok Mama

A7	0.16	0.12	0.09	0.06	0.08	0.03	0.04	0.03	0.01	0.61	7	Pondok Anaqu
A8	0.31	0.04	0.15	0.11	0.08	0.03	0.04	0.03	0.01	0.78	2	Pondok Merdeka 1
A9	0.16	0.16	0.09	0.06	0.08	0.03	0.02	0.03	0.01	0.59	8	Pondok Merdeka 2
A10	0.31	0.08	0.09	0.06	0.08	0.03	0.02	0.03	0.01	0.70	5	Pondok Vina

## 9. Kesimpulan

Maka dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan SAW untuk memberikan rekomendasi yang tepat sesuai dari banyak hal yang harus diperhatikan sebagai kriteria yang mendorong memberikan sebuah hasil ranking dari SAW. Maka dalam pengujian ini kita mengarahkan lokasi kampus yaitu Universitas Dipa Makassar untuk merujuk dari semua kost yang terdaftar untuk melakukan trigger dari SAW untuk mendapatkan jarak, maka hasil yang kita dapatkan dari pengujian yang memiliki rank tertinggi pada pengujian kali ini yaitu Pondok Harmony 1 dengan memiliki total nilai 0.82 sebagai hasil yang tertinggi dari perhitungan SAW, dengan di ikuti peringkat 2 yaitu Pondok Merdeka 1 yang memiliki skor 0.78 lalu di ikuti dengan peringkat 3 yaitu Pondok Hikmah Jaya 2 yang memiliki skor 0.77 dan di peringkat 4 yaitu Pondok Harmony 3 yang memiliki skor 0.73 dan di ikuti peringkat

5 yaitu Pondok Vina dengan memiliki skor 0.70 dan di ikuti peringkat 6 yaitu Pondok Harmony 2 dengan memiliki skor yaitu 0.63 dan di ikuti peringkat 7 yaitu Pondok Anaqu dengan memiliki skor 0.61 dan di ikuti peringkat 8 yaitu Pondok Merdeka 2 dengan memiliki skor 0.59 dan di ikuti peringkat 9 yaitu Pondok Mama dengan memiliki skor 0.56 dan peringkat terakhir yaitu KFO2 dengan memiliki skor 0.54. Dengan inilah hasil rekomendasi SAW dalam pencarian kost

#### **4.3.1 Tampilan Aplikasi**

Berikut adalah tampilan aplikasi penerapan metode SAW untuk rekomendasi pencarian kost pada aplikasi *mobile* di kelurahan tamalanrea indah:

1. Form *Register*

**Daftar**  
Tolong Isikan data anda

Pilih ▼

👤 Nama

✉ Email

🔒 Sandi 🔍

🔒 Konfirmasi Sandi 🔍

**Daftar**

Sudah Punya Akun? [Login](#)

Gambar 4. 3 Form *Register*

Pada gambar 4. 21 merupakan sistem dimana halaman ini pengguna dan pemilik wajib mendaftarkan akun terlebih dahulu sebelum dapat mengakses aplikasi rekomendasi pencarian kost.

## 2. Form *Login*

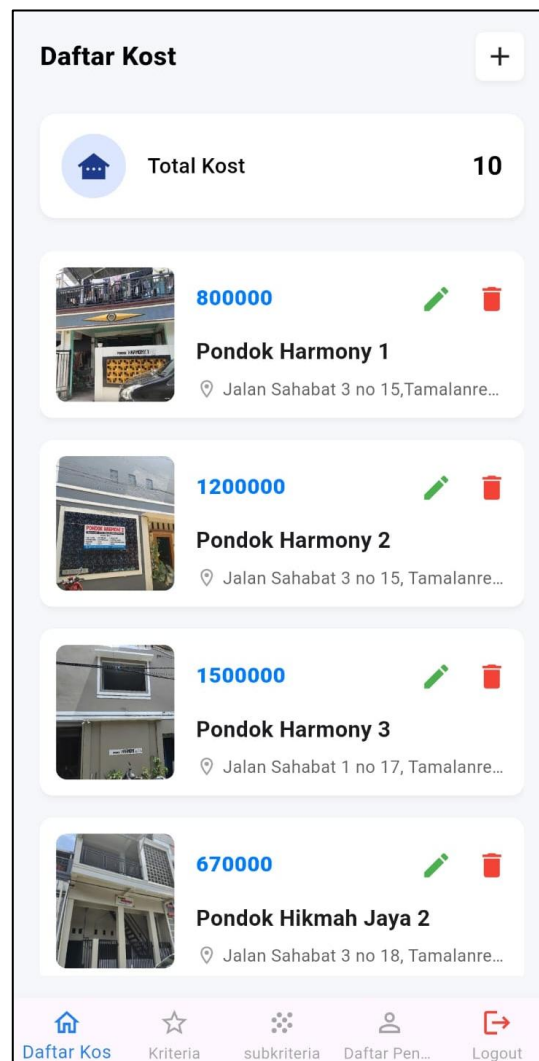


The image shows a mobile application login screen. At the top, the title "Masuk" is displayed in a large, bold, black font. Below the title, a subtitle "Tolong masukkan akun anda" is shown in a smaller, gray font. The form consists of two input fields: the first is labeled "Email" with an envelope icon, and the second is labeled "Sandi" (Password) with a lock icon and a toggle eye icon. Below these fields is a black button with the text "Masuk" in white. At the bottom of the screen, there is a link that says "Belum Punya akun? **Daftar**".

Gambar 4. 4 Form *Login*

Pada gambar 4. 22 merupakan halaman login pada sistem, dimana semua pengguna harus melakukan proses masuk ke dalam aplikasi, pengguna harus memasukkan akun yang telah terdaftar pada sistem melalui halaman *register*/daftar akun.

### 3. Daftar Kost (Admin)



Gambar 4. 5 Daftar Kost (Admin)

Pada gambar 4. 23 di atas merupakan desain halaman daftar kost pada admin. Pada halaman ini akan menampilkan semua data kost yang sudah terdaftar pada sistem. Admin dapat melakukan pengelolaan kost seperti menambah data kost, menghapus data kost, dan memperbarui data kost pada sistem.

#### 4. Form Daftar Kost (Admin)

The image shows a mobile application interface for adding a room. At the top, there is a back arrow and the title 'Form Tambah Kost'. Below the title, the form is organized into sections with labels: 'Pemilik Kost' (Owner), 'Nama Kost' (Room Name), 'Nomor Telepon' (Phone Number), 'Alamat' (Address), 'Harga' (Price), 'Jenis Kost' (Room Type), and 'Keamanan' (Security). Each label is followed by a corresponding input field. The 'Pemilik Kost' and 'Jenis Kost' fields are dropdown menus with 'Pilih' (Select) as the placeholder text. The 'Keamanan' field is a text input. At the bottom of the form is a large, rounded button labeled 'Simpan Data' (Save Data).

Gambar 4. 6 Form Daftar Kost (Admin)

Pada gambar 4. 24 merupakan tampilan halaman form tambah kost admin. Halaman ini digunakan untuk menambah atau memasukkan data kost dari pemilik, setelah mengisi semua data dengan benar, admin dapat menyimpan data kost ke dalam sistem dengan menekan tombol simpan data.

## 5. Kriteria Kost (Admin)

**Updated Kriteria Kost**

**Daftar Kriteria (ROC)**

💡 Geser untuk mengubah urutan prioritas  
Posisi 1 = Paling Penting (bobot tertinggi)

No	Kriteria	Bobot	Tipe
1	biaya	% 0.31	Cost
2	Fasilitas	% 0.20	Benefit
3	Luas Kamar	% 0.15	Benefit
4	Jarak	% 0.11	Benefit
5	Keamanan		Benefit

Simpan perubahan

Daftar Kos Kriteria subkriteria Daftar Pen... Logout

Gambar 4. 7 Kriteria Kost (Admin)

Pada gambar 4. 25 menampilkan halaman kriteria kost yang akan digunakan dalam perhitungan SAW. Halaman ini menggunakan metode ROC, dimana admin dapat mengubah tingkat prioritas kriteria dengan menggeser posisi kriteria tersebut. Dengan demikian, kriteria yang berada pada posisi lebih tinggi akan mendapatkan bobot yang lebih besar dan dianggap lebih penting dalam proses perhitungan.

## 6. Subkriteria Kost (Admin)

**Update Subkriteria SAW**

Terpilih **Jarak** Subkriteria **5**

Pilih Kriteria  
Jarak

Daftar Subkriteria

< 500m Bobot : 5		
>= 500m - 1km Bobot : 4		
>= 1km - 2km Bobot : 3		

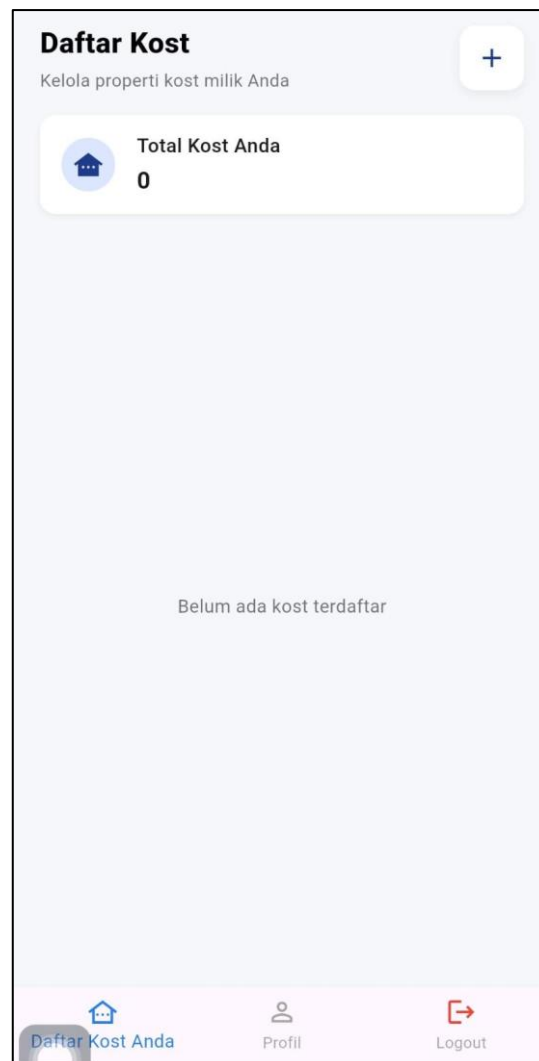
**Simpan Perubahan Data**

Daftar Kos Kriteria subkriteria Daftar Pen... Logout

Gambar 4. 8 Subkriteria Kost (Admin)

Pada gambar 4.26 menampilkan halaman subkriteria kost yang akan digunakan pada perhitungan SAW. Pada halaman ini admin dapat memilih kriteria tertentu kemudian mengatur daftar subkriterianya beserta bobotnya yang akan digunakan pada perhitungan SAW.

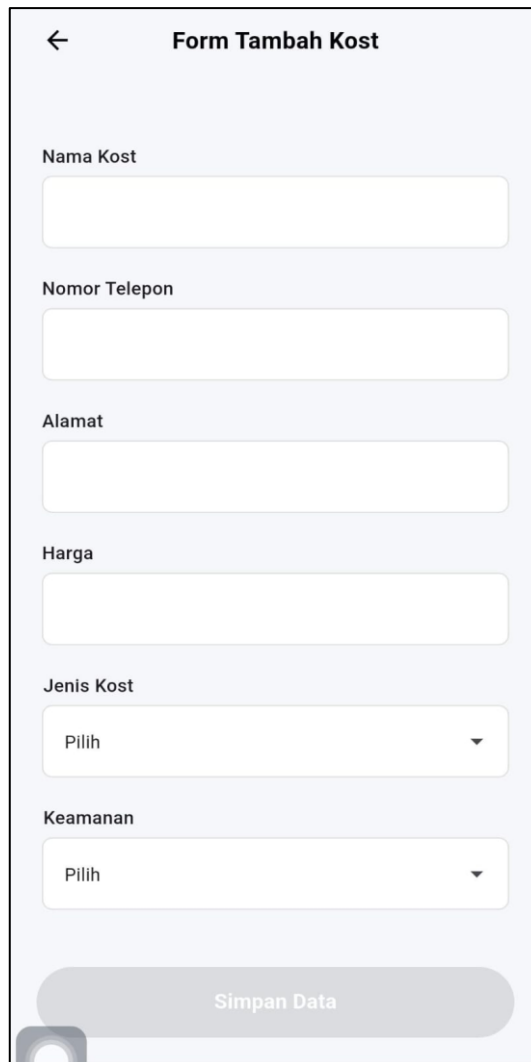
## 7. Daftar Kost (Pemilik)



Gambar 4. 9 Daftar Kost (Pemilik)

Pada gambar 4. 27 di atas merupakan desain halaman daftar kost pada pemilik. Pada halaman ini akan menampilkan semua data kost dari pemilik. Pemilik dapat melakukan pengelolaan kost seperti menambah data kost, menghapus data kost, dan memperbarui data kost pada sistem.

## 8. Form Daftar Kost (Pemilik)



The image shows a mobile application form titled "Form Tambah Kost" (Add Room Form). At the top left is a back arrow icon. The form contains the following fields:

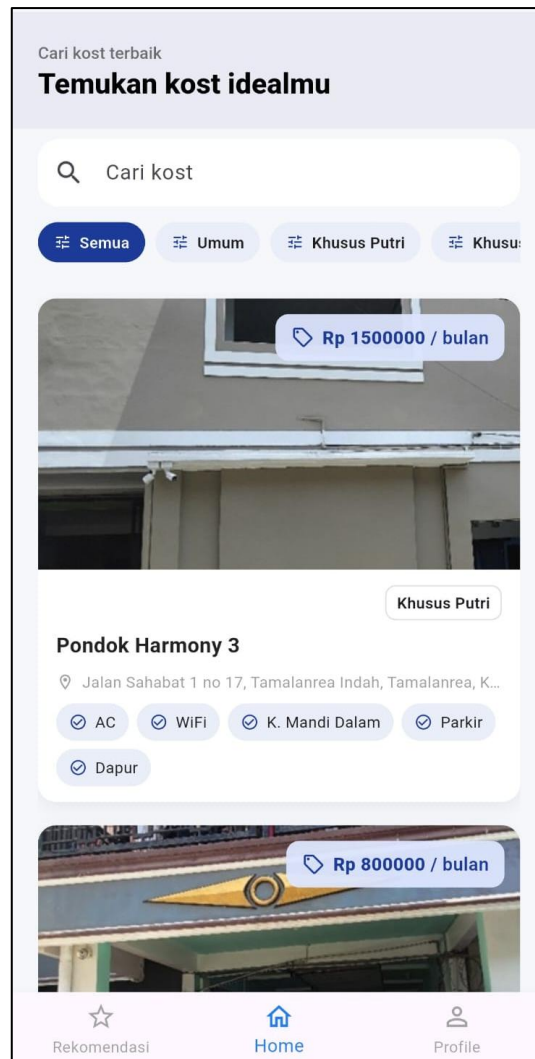
- Nama Kost**: A text input field.
- Nomor Telepon**: A text input field.
- Alamat**: A text input field.
- Harga**: A text input field.
- Jenis Kost**: A dropdown menu with the placeholder text "Pilih" and a downward arrow.
- Keamanan**: A dropdown menu with the placeholder text "Pilih" and a downward arrow.

At the bottom of the form is a large, rounded button labeled "Simpan Data" (Save Data).

Gambar 4. 10 Form Daftar Kost (Pemilik)

Pada gambar 4. 28 merupakan tampilan halaman form tambah kost pemilik. Halaman ini digunakan untuk menambah atau memasukkan data kost ke dalam sistem, setelah mengisi semua data dengan benar, pemilik dapat menyimpan data kost ke dalam sistem dengan menekan tombol simpan data.

## 9. Halaman Home (Pengguna)

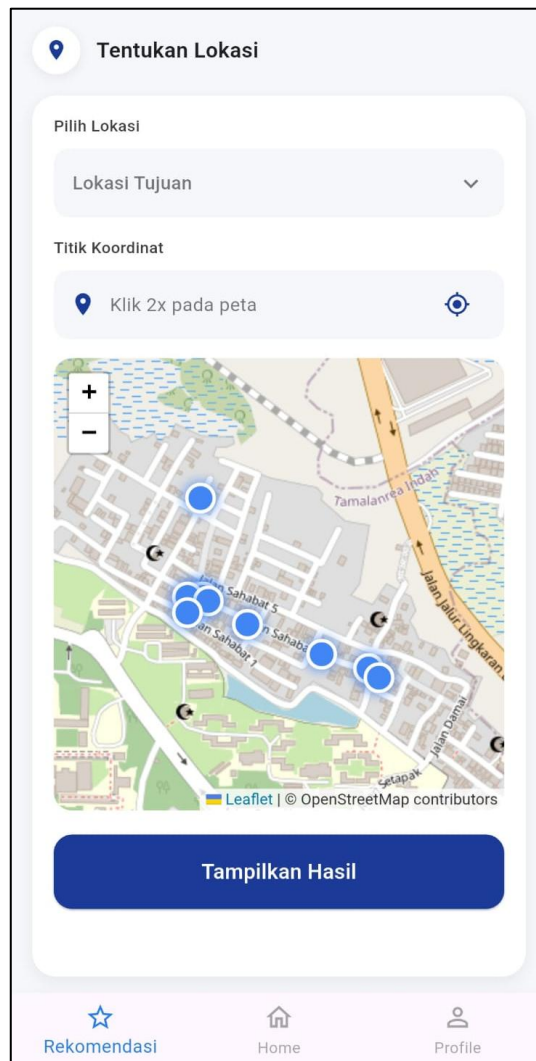


Gambar 4. 11 Halaman Home Pengguna

Pada gambar 4. 29 tersebut menampilkan halaman utama dari . Di halaman ini terdapat daftar kost yang tersedia lengkap dengan informasi singkat seperti nama kost, biaya sewa per bulan, lokasi, dan fasilitas yang ditawarkan. Pengguna bisa melakukan pencarian dan memilih kost yang sesuai dengan kebutuhan mereka melalui tampilan ini.



## 10. Halaman Rekomendasi (Pengguna)

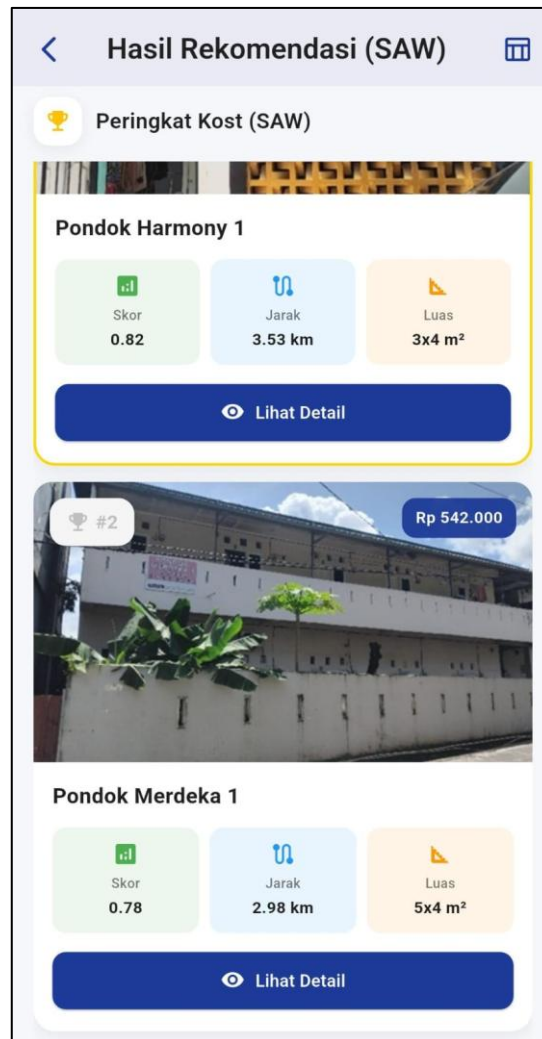


Gambar 4. 12 Halaman Rekomendasi Pengguna

Pada gambar 4. 30 menampilkan halaman untuk menentukan lokasi di dalam aplikasi pencari kost. Halaman ini digunakan oleh pengguna untuk memilih lokasi yang diinginkan dengan menentukan titik koordinat secara

langsung di atas peta. Setelah lokasi dipilih, pengguna bisa melihat rekomendasi kost yang ada berdasarkan jarak dari lokasi yang telah ditetapkan.

#### 11. Halaman Hasil Rekomendasi SAW (Pengguna)

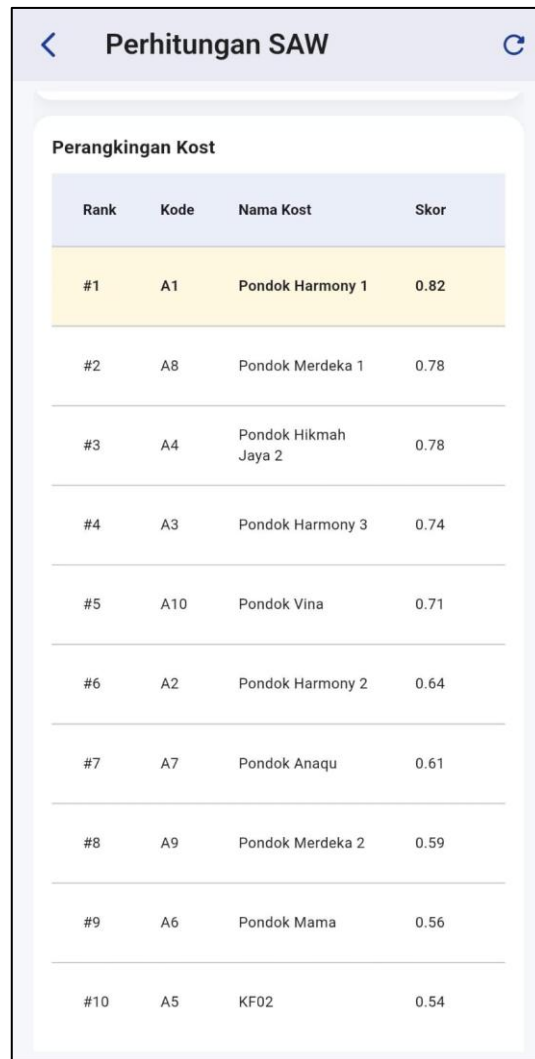


Gambar 4. 13 Halaman Hasil Rekomendasi SAW (Pengguna)

Pada gambar 4. 31 terlihat halaman Hasil Rekomendasi Kost (SAW) yang menampilkan urutan kost berdasarkan hasil perhitungan menggunakan metode

Simple Additive Weighting (SAW). Halaman ini menampilkan daftar kost yang disusun sesuai dengan skor tertinggi.

## 12. Halaman Perhitungan SAW (Pengguna)



Rank	Kode	Nama Kost	Skor
#1	A1	Pondok Harmony 1	0.82
#2	A8	Pondok Merdeka 1	0.78
#3	A4	Pondok Hikmah Jaya 2	0.78
#4	A3	Pondok Harmony 3	0.74
#5	A10	Pondok Vina	0.71
#6	A2	Pondok Harmony 2	0.64
#7	A7	Pondok Anaqu	0.61
#8	A9	Pondok Merdeka 2	0.59
#9	A6	Pondok Mama	0.56
#10	A5	KF02	0.54

Gambar 4. 14 Halaman Perhitungan SAW (Pengguna)

Pada gambar 4.32 terdapat halaman Perhitungan SAW yang menampilkan hasil penempatan kost berdasarkan metode Simple Additive Weighting (SAW). Halaman ini menampilkan daftar kost yang telah dihitung skornya dan

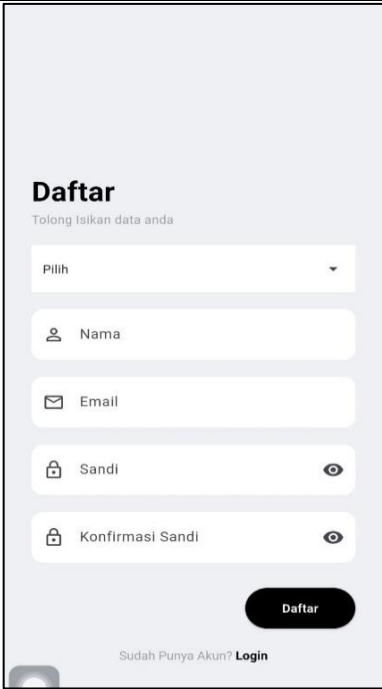
diurutkan dari skor tertinggi, sehingga kost dengan skor terbesar berada di urutan pertama.

#### 4.4 Pengujian Sistem

Pengujian sistem yang dilakukan dengan menggunakan metode *black box testing* untuk menguji fungsionalitas sistem, sehingga sistem yang dirancang dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan (Permatasari et al., 2023).

##### 1. Pengujian Form *Register*

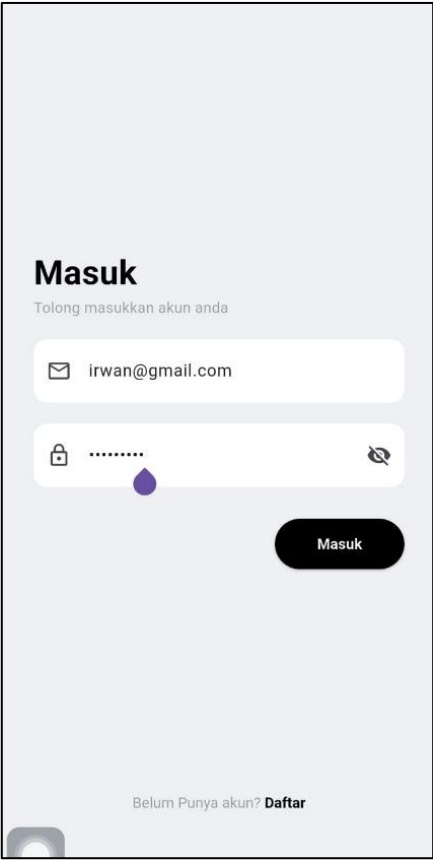
Tabel 4. 18 Pengujian Form *Register*

Gambar		
		
Test Factor	Hasil	Keterangan
Mengosongkan salah satu atau semua field	<input checked="" type="checkbox"/> Sukses <input type="checkbox"/> Gagal	Berhasil menampilkan pesan validasi

Pengguna mengisi semua field dengan data yang valid	<input checked="" type="checkbox"/> Sukses <input type="checkbox"/> Gagal	Data berhasil disimpan dan otomatis diarahkan ke halaman login.
---	--	---

## 2. Pengujian Form *Login*

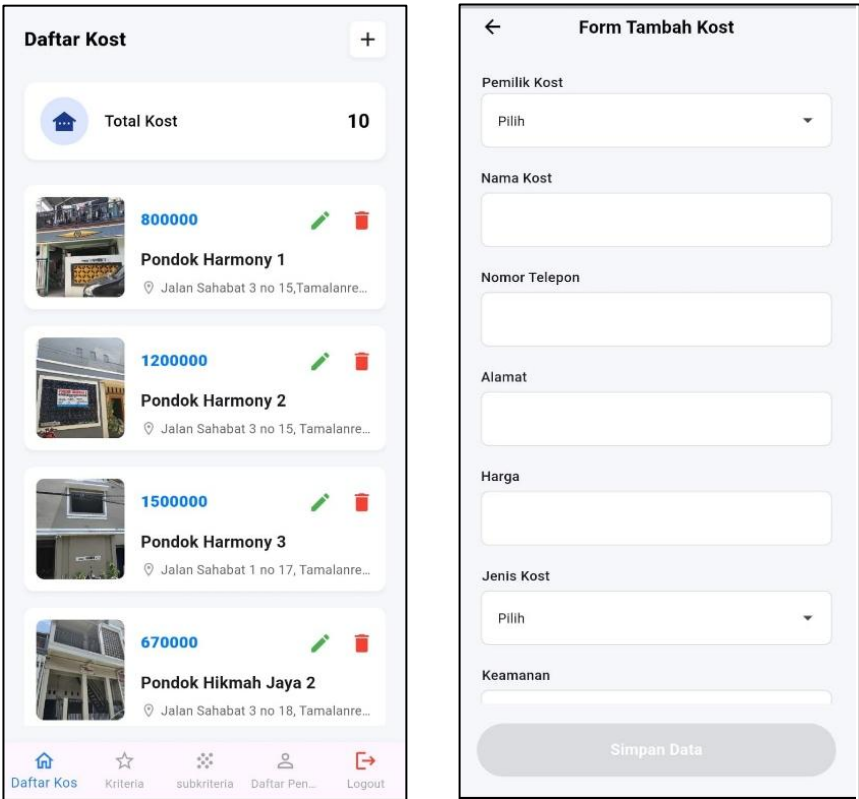
Tabel 4. 19 Pengujian Form *Login*

Gambar		
		
Test Factor	Hasil	Keterangan
Email atau sandi tidak valid	<input checked="" type="checkbox"/> Sukses <input type="checkbox"/> Gagal	Sistem menampilkan pesan email atau sandi salah

Email dan sandi yang valid	<input checked="" type="checkbox"/> Sukses <input type="checkbox"/> Gagal	Sistem berhasil masuk halaman utama
----------------------------	--	-------------------------------------

### 3. Pengujian Form Tambah Data Kost (admin)

Tabel 4. 20 Pengujian Form Tambah Data Kost (Admin)

Gambar		
		
Test Factor	Hasil	Keterangan
Masuk ke halaman semua daftar kost	<input checked="" type="checkbox"/> Sukses <input type="checkbox"/> Gagal	Menampilkan semua data kost

Tekan tombol hapus data kost	<input checked="" type="checkbox"/> Sukses <input type="checkbox"/> Gagal	Data kost terhapus dari sistem
Tekan tombol tambah data kost	<input checked="" type="checkbox"/> Sukses <input type="checkbox"/> Gagal	Menampilkan form data kost
Tekan Simpan Data	<input checked="" type="checkbox"/> Sukses <input type="checkbox"/> Gagal	Berhasil menyimpan data

#### 4. Pengujian Form Kriteria Kost (admin)

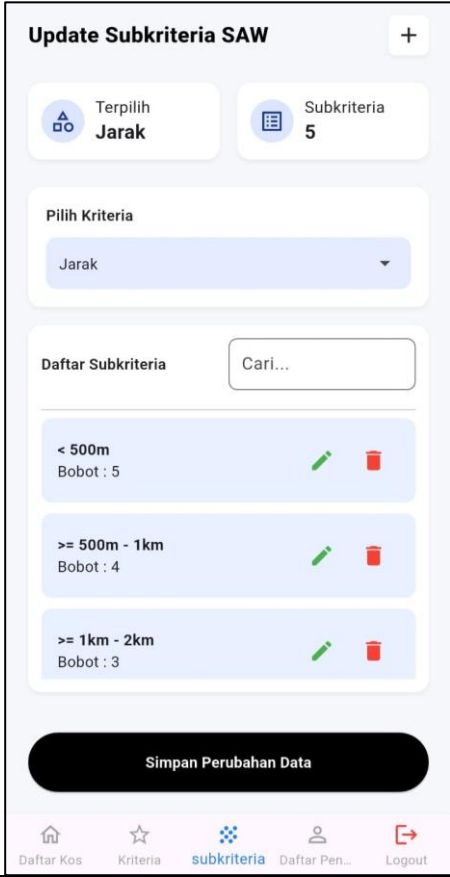
Tabel 4. 21 Pengujian Form Kriteria Kost (Admin)

Gambar		
		
Test Factor	Hasil	Keterangan
Masuk ke halaman kriteria kost	<input checked="" type="checkbox"/> Sukses <input type="checkbox"/> Gagal	Menampilkan semua kriteria

Menekan perubahan data	<input checked="" type="checkbox"/> Sukses <input type="checkbox"/> Gagal	Berhasil menyimpan perubahan urutan data kriteria
------------------------	--	---

## 5. Pengujian Form Tambah Data Subkriteria Kost (admin)

Tabel 4. 22 Pengujian From Tambah Data Subkritrieria Kost (Admin)

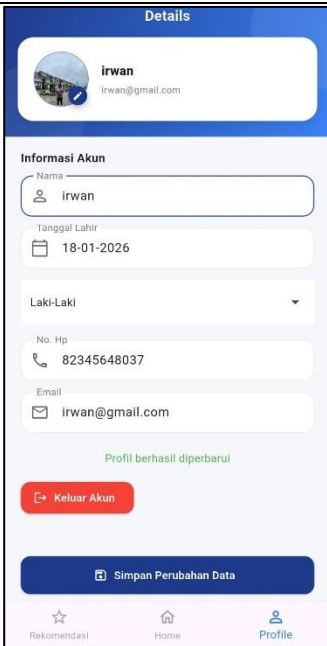
Gambar		
		
Test factor	Hasil	Keterangan
Masuk ke halaman sub kriteria kost	<input checked="" type="checkbox"/> Sukses <input type="checkbox"/> Gagal	Menampilkan data sub kriteria



Tekan tombol tambah data subkriteria	<input checked="" type="checkbox"/> Sukses <input type="checkbox"/> Gagal	Berhasil menyimpan data
Tekan tombol edit data subkriteria	<input checked="" type="checkbox"/> Sukses <input type="checkbox"/> Gagal	Berhasil menyimpan perubahan data
Tekan tombol hapus data subkriteria	<input checked="" type="checkbox"/> Sukses <input type="checkbox"/> Gagal	Berhasil menghapus data

## 6. Pengujian Halaman Profil (pengguna)

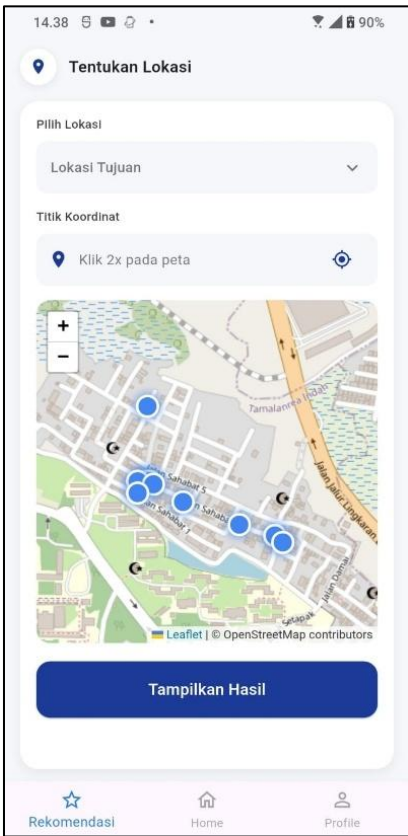
Tabel 4. 23 Halaman Profil (Pengguna dan Pemilik)

Gambar		
		
Test factor	Hasil	Keterangan
Masuk ke halaman profil	<input checked="" type="checkbox"/> Sukses <input type="checkbox"/> Gagal	Berhasil menampilkan data profil pengguna

Tekan simpan perubahan data	<input checked="" type="checkbox"/> Sukses	Berhasil menyimpan perubahan data
	<input type="checkbox"/> Gagal	

## 7. Pengujian Halaman Metode SAW

Tabel 4. 24 Pengujian Halaman Metode SAW

Gambar		
		
Test Factor	Hasil	Keterangan
Masuk ke halaman rekomendasi	<input checked="" type="checkbox"/> Sukses <input type="checkbox"/> Gagal	Berhasil menampilkan titik lokasi kost

Tekan tampilkan hasil	<input checked="" type="checkbox"/> Sukses  <input type="checkbox"/> Gagal	Berhasil menampilkan rekomendasi daftar kost dengan metode SAW
-----------------------	--	--

## 4.5 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk membahas hasil penerapan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) dalam sistem rekomendasi pencarian rumah kost berbasis aplikasi *mobile* di Kelurahan Tamalanrea Indah.

### 4.5.1 Penerapan Metode SAW dalam Penentuan Rekomendasi Rumah Kost

Penerapan metode SAW dalam penelitian ini dilakukan melalui tahapan penentuan kriteria, pengurutan tingkat prioritas kriteria, pembobotan menggunakan metode ROC, normalisasi matriks keputusan, serta proses perangkingan alternatif. Berdasarkan pengurutan yang ditetapkan, kriteria biaya ditempatkan sebagai prioritas utama, diikuti oleh fasilitas, luas kamar, jarak, keamanan, batas jam malam, jenis kost, jenis listrik dan jenis pembayaran air. Urutan prioritas tersebut kemudian dikonversi menjadi nilai bobot menggunakan metode ROC agar dapat digunakan secara numerik dalam proses perhitungan SAW.

Selanjutnya, dilakukan proses normalisasi untuk menyamakan skala nilai antar kriteria, baik yang bersifat benefit maupun cost. Berdasarkan hasil normalisasi dan perhitungan nilai preferensi, sistem menghasilkan nilai akhir dimana rumah kost Pondok Harmony 1 memperoleh nilai tertinggi sebesar 0,82 menempati peringkat pertama dan rumah kost KFO2 menempati peringkat 10 dengan skor 0.54.

#### **4.5.2 Perbandingan Sistem**

Proses pencarian kost yang sebelumnya dilakukan dengan mengumpulkan informasi dan membandingkan banyak pilihan cenderung memakan waktu, sedangkan melalui aplikasi rekomendasi dapat disusun berdasarkan prioritas kriteria dan informasi lokasi sehingga pengguna lebih cepat menentukan kost yang sesuai, serta menunjukkan bahwa metode SAW dengan pembobotan ROC dapat diterapkan secara praktis dalam sistem. Selain itu, penelitian ini juga menggabungkan fitur pemetaan lokasi dengan proses rekomendasi membuat hasil pencarian menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Jarak tidak hanya ditampilkan sebagai informasi, tetapi ikut dipertimbangkan dalam penilaian, sehingga urutan rekomendasi dapat menyesuaikan lokasi pencarian yang dipilih pengguna dan membantu pengguna mendapatkan pilihan kost yang lebih relevan.

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 KESIMPULAN**

Adapun kesimpulan pada penelitian ini tentang penerapan metode SAW untuk rekomendasi pencarian kost di kelurahan tamalanrea indah ini sebagai berikut:

1. Dengan Penerapan metode SAW, sistem dapat melakukan proses pengolahan data rumah kost, menggunakan 9 (sembilan) kriteria, yaitu biaya, fasilitas, luas kamar, jarak, keamanan, batas jam malam, jenis kost, jenis listrik, dan jenis pembayaran air. Mulai dari pembobotan dengan metode ROC, normalisasi, hingga perangkingan.
2. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode SAW pada aplikasi mobile pencarian kost di Kelurahan Tamalanrea Indah mampu menghasilkan perhitungan SAW menunjukkan bahwa Pondok Harmony 1 memperoleh nilai tertinggi sebesar 0,82 dan menempati peringkat pertama dan rumah kost KFO2 menempati peringkat 10 dengan skor 0.54.

### **5.2 SARAN**

Adapun saran dari penulis untuk pengembangan penelitian berikutnya adalah diharapkan tidak hanya terbatas pada kelurahan tamalanrea indah tetapi bisa diperluas di wilayah lain, selain itu diharapkan sistem dapat diintegrasikan dengan payment gateway seperti midtrans, sehingga pengguna dapat menyewa atau memesan kost dalam sistem.

## REFERENSI

- Andi Gita Novianti, & Fahmie. (2025). *Implementasi Metode Analytical Hierarchy Process Untuk Mendukung Pengambilan keputusan Pemilihan Rumah Kost berbasis Web*. 13(1), 2355–7699.
- Fadhlorrohman Zuhdi. (2024). *Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik untuk Optimaliasasi dan Peningkatan Kolaborasi antar Developer Menggunakan Framewrok Scrum*.
- Fahrani, I., Nur Hafsanah, N., Fahmi Ramadhani, W., Elfareta Azarin, N., Aulia Apriliyanti, N., Nangi, J., & E A Mokodompit, J. H. (2025). Sistem Informasi Geografis (SIG) Pemetaan Lokasi Coffee Shop Di Kota Kendari Berbasis Website. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*) (Vol. 9, Issue 5).
- Fahzirah, I. (2024). Pengenalan Sistem Database: Konsep Dasar dan Manfaatnya dalam Perusahaan Muhammad Irwan Padli Nasution. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 1(4). <https://doi.org/10.61722/jinu.v1i4.1884>
- Fitra Noviati. (2025). *Pengaruh Kompetensi, Disiplin kerja, dan Pengalaman Kerja terhadap Kinerja Pegawai(Studi pada Instansi Pemerintah di Kabupaten Donggala)*.
- Frendiana, V. (2024). *Pemrograman Mobile Menggunakan Flutter*. [www.freepik.com](http://www.freepik.com)
- Hawari Bahar, H. (2022a). *Perancangan Aplikasi Pemilihan Rumah Kos di Sekitar Universitas Mercubuana dengan metode SAW Berbasis Website*. <https://lib.mercubuana.ac.id/>

- Hawari Bahar, H. (2022b). *Perancangan Aplikasi Pemilihan Rumah Kos di Sekitar Universitas Mercubuana dengan metode SAW Berbasis Website TUGAS AKHIR*. <https://lib.mercubuana.ac.id/>
- L. Tatang Arif Ilhami, Maulana Ashari, & Sofiansyah Fadli. (2024). *Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Pemain Basket Menggunakan Metode SAW dengan Pembobotan ROC*.
- Mastan, I. A. (2021). Perancangan Aplikasi Penjualan Toko Citra Baru Berbasis Aplikasi Mobile. *JBASE - Journal of Business and Audit Information Systems*, 4(1). <https://doi.org/10.30813/jbase.v4i1.2733>
- Muhammad Rifqi Hidayat. (2024). *Sistem Pembayaran Menggunakan Framework CodeIgniter pada Toko Alzel.ID*.
- Nisa Aisyatunnabilah Hasyim, Ahmad Musnansyah, & Zalina Fatima Azzahra. (2025). *Pengembangan Back-End Aplikasi Mobile Web Untuk Pedagang Keliling Di Lingkungan Rt 04 Palem Kota Bandung*.
- Permatasari, I., Adhania, F., Putri, S. A., & Nursari, S. R. C. (2023). *Pengujian Black Box Menggunakan Metode Analisis Nilai Batas pada Aplikasi DANA* (Vol. 3, Issue 2).
- Ramadhani, M. R., Fauziah, C., Sawitri, F., Putri, A. K., & Hartanti, D. (2022). *Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kost Di Sekitar Fakultas Ilmu Komputer Universitas Duta Bangsa Surakarta Menggunakan Metode Simple Additive Weighting(SAW)*.
- Ramdhana, & Muliadi. (2023). *Perancangan Sistem Pencarian Kost Berbasis Web Di Kota Makassar Menggunakan Metode Prototype*.

- Reza, M., Ariyani, L., Sarwandianto, A., & Barkah, J. (2023). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Rumah Kost menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(4), 2023. <https://doi.org/10.35870/jti>
- Rony Setiawan. (2021a). *Apa Itu Sequence Diagram dan Contohnya - Dicoding Blog*. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-sequence-diagram/>
- Rony Setiawan. (2021b). *Memahami Class Diagram Lebih Baik - Dicoding Blog*. <https://www.dicoding.com/blog/memahami-class-diagram-lebih-baik/>
- Samsul Anwar, Muh. Rifai Katili, & Indhitya R. Padiku. (2024). *Penerapan Algoritma Dijkstra dalam Perancangan Sistem Informasi Pencarian dan Penyewaan Kamar Kost Berbasis Web*.
- Sardi Satria, Deddy Gusman, & Emon Azrialdi. (2022). *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science Design and Build of Web-Based Boarding Information System In Tampan District*. 2, 28–36.
- Talenta Dongoran, Devi Septriani, & Yammes J. Batkunde. (2020). *Perancangan Aplikasi Penjualan dan Produksi UD. Sehati Gas*.
- Tarigan, R., Daniyati, N., & Usri, A. (2022). Sistem Informasi Pencarian dan Pemesanan Kost dengan Metode Simple Additive Weighting (SAW) Boarding Search and Booking Information System with Simple Additive Weighting (SAW) Method. *Jl. Ciwaru Raya*, 14(1), 217066. <https://doi.org/10.22303/csrid.14.1.2022.39-54>
- Taryana Suryana. (2021). *Belajar Bahasa Pemrograman Dart (1)*.



- Yoga Pudya Ardhana, V. (2024). *Perancangan User Experience pada Aplikasi Pencarian Kost Menggunakan Metode User Centered Design*.
- Yuliana Aristantia. (2024). *Sistem Rekomendasi Destinasi Wisata Menggunakan Collaborative Filtering (Studi Kasus: Kota Wisata Batu Jawa Timur)*.
- Zulkarnaen, & Antarul Aziz. (2024). *Sistem Pendukung Keputusan Penyewaan Kos-Kosan Di Desa Anjani Menggunakan Metode Simple Adapting Weighting (SAW) Berbasis Web 109*.

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## LAMPIRAN 1 PERHITUNGAN BENEFIT COST SAW

### 2, Pondok Harmony 2

$$C1 \text{ (Cost)} = r_{B1} = \frac{\min(x_j)}{x_{ij}} = \frac{1}{2} = 0.5$$

$$C2 \text{ (Benefit)} = r_{B2} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{4}{5} = 0.8$$

$$C3 \text{ (Benefit)} = r_{B3} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{3}{5} = 0.6$$

$$C4 \text{ (Benefit)} = r_{B4} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{1}{2} = 0.5$$

$$C5 \text{ (Benefit)} = r_{B5} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C6 \text{ (Cost)} = r_{B6} = \frac{\min(x_j)}{x_{ij}} = \frac{2}{4} = 0.5$$

$$C7 \text{ (Benefit)} = r_{B7} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{1}{2} = 0.5$$

$$C8 \text{ (Benefit)} = r_{B8} = \frac{x_{ij}}{\max(x_{ij})} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C9 \text{ (Benefit)} = r_{B9} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{2} = 1$$

### 3. Pondok Harmony 3

$$C1 \text{ (Cost)} = r_{C1} = \frac{\min(x_j)}{x_{ij}} = \frac{1}{3} = 0.3$$

$$C2 \text{ (Benefit)} = r_{C2} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{5}{5} = 1$$

$$C3 \text{ (Benefit)} = r_{C3} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{5}{5} = 1$$

$$C4 \text{ (Benefit)} = r_{C4} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{1}{2} = 0.5$$

$$C5 \text{ (Benefit)} = r_{C5} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C6 \text{ (Cost)} = r_{C6} = \frac{\min(x_j)}{x_{ij}} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C7 \text{ (Benefit)} = r_{C7} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C8 \text{ (Benefit)} = r_{C8} = \frac{x_{ij}}{\max(x_{ij})} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C9 \text{ (Benefit)} = r_{C9} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{2} = 1$$

#### 4. Pondok Hikmah Jaya 2

$$C1 \text{ (Cost)} = r_{D1} = \frac{\min(x_j)}{x_{ij}} = \frac{1}{1} = 1$$

$$C2 \text{ (Benefit)} = r_{D2} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{5} = 0.4$$

$$C3 \text{ (Benefit)} = r_{D3} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{1}{5} = 0.2$$

$$C4 \text{ (Benefit)} = r_{D4} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{1}{2} = 0.5$$

$$C5 \text{ (Benefit)} = r_{D5} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C6 \text{ (Cost)} = r_{D6} = \frac{\min(x_j)}{x_{ij}} = \frac{2}{4} = 0.5$$

$$C7 \text{ (Benefit)} = r_{D7} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C8 \text{ (Benefit)} = r_{D8} = \frac{x_{ij}}{\max(x_{ij})} = \frac{1}{2} = 0.5$$

$$C9 \text{ (Benefit)} = r_{D9} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{2} = 1$$

#### 5. KF02

$$C1 \text{ (Cost)} = r_{E1} = \frac{\min(x_j)}{x_{ij}} = \frac{1}{3} = 0.3$$

$$C2 \text{ (Benefit)} = r_{E2} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{3}{5} = 0.6$$

$$C3 \text{ (Benefit)} = r_{E3} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{3}{5} = 0.6$$

$$C4 \text{ (Benefit)} = r_{E4} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{1}{2} = 0.5$$

$$C5 \text{ (Benefit)} = r_{E5} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C6 \text{ (Cost)} = r_{E6} = \frac{\min(x_j)}{x_{ij}} = \frac{2}{4} = 0.5$$

$$C7 \text{ (Benefit)} = r_{E7} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{1}{2} = 0.5$$

$$C8 \text{ (Benefit)} = r_{E8} = \frac{x_{ij}}{\max(x_{ij})} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C9 \text{ (Benefit)} = r_{E9} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{2} = 1$$

## 6. Pondok Mama

$$C1 \text{ (Cost)} = r_{F1} = \frac{\min(x_j)}{x_{ij}} = \frac{1}{3} = 0.3$$

$$C2 \text{ (Benefit)} = r_{F2} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{3}{5} = 0.6$$

$$C3 \text{ (Benefit)} = r_{F3} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{3}{5} = 0.6$$

$$C4 \text{ (Benefit)} = r_{F4} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{1}{2} = 0.5$$

$$C5 \text{ (Benefit)} = r_{F5} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C6 \text{ (Cost)} = r_{F6} = \frac{\min(x_j)}{x_{ij}} = \frac{2}{4} = 0.5$$

$$C7 \text{ (Benefit)} = r_{F7} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C8 \text{ (Benefit)} = r_{F8} = \frac{x_{ij}}{\max(x_{ij})} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C9 \text{ (Benefit)} = r_{F9} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{2} = 1$$

## 7. Pondok Anaqu

$$C1 \text{ (Cost)} = r_{G1} = \frac{\min(x_j)}{x_{ij}} = \frac{1}{2} = 0.5$$

$$C2 \text{ (Benefit)} = r_{G2} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{3}{5} = 0.6$$

$$C3 \text{ (Benefit)} = r_{G3} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{3}{5} = 0.6$$

$$C4 \text{ (Benefit)} = r_{G4} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{1}{2} = 0.5$$

$$C5 \text{ (Benefit)} = r_{G5} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C6 \text{ (Cost)} = r_{G6} = \frac{\min(x_j)}{x_{ij}} = \frac{2}{4} = 0.5$$

$$C7 \text{ (Benefit)} = r_{G7} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C8 \text{ (Benefit)} = r_{G8} = \frac{x_{ij}}{\max(x_{ij})} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C9 \text{ (Benefit)} = r_{G9} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{1}{2} = 0.5$$

## 8. Pondok Merdeka 1

$$C1 \text{ (Cost)} = r_{H1} = \frac{\min(x_j)}{x_{ij}} = \frac{1}{1} = 1$$

$$C2 \text{ (Benefit)} = r_{H2} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{1}{5} = 0.2$$

$$C3 \text{ (Benefit)} = r_{H3} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{5}{5} = 1$$

$$C4 \text{ (Benefit)} = r_{H4} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C5 \text{ (Benefit)} = r_{H5} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C6 \text{ (Cost)} = r_{H6} = \frac{\min(x_j)}{x_{ij}} = \frac{2}{4} = 0.5$$

$$C7 \text{ (Benefit)} = r_{H7} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C8 \text{ (Benefit)} = r_{H8} = \frac{x_{ij}}{\max(x_{ij})} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C9 \text{ (Benefit)} = r_{H9} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{1}{2} = 0.5$$

## 9. Pondok Merdeka 2

$$C1 \text{ (Cost)} = r_{I1} = \frac{\min(x_j)}{x_{ij}} = \frac{1}{2} = 0.5$$

$$C2 \text{ (Benefit)} = r_{I2} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{3}{5} = 0.6$$

$$C3 \text{ (Benefit)} = r_{I3} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{3}{5} = 0.6$$

$$C4 \text{ (Benefit)} = r_{I4} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{1}{2} = 0.5$$

$$C5 \text{ (Benefit)} = r_{I5} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C6 \text{ (Cost)} = r_{I6} = \frac{\min(x_j)}{x_{ij}} = \frac{2}{4} = 0.5$$

$$C7 \text{ (Benefit)} = r_{I7} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{1}{2} = 0.5$$

$$C8 \text{ (Benefit)} = r_{I8} = \frac{x_{ij}}{\max(x_{ij})} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C9 \text{ (Benefit)} = r_{I9} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{1}{2} = 0.5$$

#### 10. Pondok Vina

$$C1 \text{ (Cost)} = r_{I1} = \frac{\min(x_j)}{x_{ij}} = \frac{1}{1} = 1$$

$$C2 \text{ (Benefit)} = r_{I2} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{5} = 0.4$$

$$C3 \text{ (Benefit)} = r_{I3} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{3}{5} = 0.6$$

$$C4 \text{ (Benefit)} = r_{I4} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{1}{2} = 0.5$$

$$C5 \text{ (Benefit)} = r_{I5} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C6 \text{ (Cost)} = r_{I6} = \frac{\min(x_j)}{x_{ij}} = \frac{2}{4} = 0.5$$

$$C7 \text{ (Benefit)} = r_{I7} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{1}{2} = 0.5$$

$$C8 \text{ (Benefit)} = r_{I8} = \frac{x_{ij}}{\max(x_{ij})} = \frac{2}{2} = 1$$

$$C9 \text{ (Benefit)} = r_{I9} = \frac{x_{ij}}{\max(x_j)} = \frac{1}{2} = 0.5$$



## LAMPIRAN 2 PERHITUNGAN RANK

### 2. Pondok Harmony 2

$$\begin{aligned}
 V_c &= \sum_{j=1}^n w_j * r_{ij} = C1(r_{ij} * w_j) + C2(r_{ij} * w_j) + C3(r_{ij} * w_j) + C4(r_{ij} * w_j) \\
 &+ C5(r_{ij} * w_j) + C6(r_{ij} * w_j) + C7(r_{ij} * w_j) + C8(r_{ij} * w_j) + C9(r_{ij} * w_j) = \\
 &C1(0.5 * 0.30) + C2(0.8 * 0.2) + C3(0.6 * 0.15) + C4(0.50 * 0.11) + C5(1 * \\
 &0.08) + C6(0.5 * 0.06) + C7(0.50 * 0.04) + C8(1 * 0.03) + C9(1 * 0.01) = 0.16 \\
 &+ 0.16 + 0.09 + 0.06 + 0.08 + 0.03 + 0.02 + 0.03 + 0.01 = 0.63
 \end{aligned}$$

### 3. Pondok Harmony 3

$$\begin{aligned}
 V_c &= \sum_{j=1}^n w_j * r_{ij} = C1(r_{ij} * w_j) + C2(r_{ij} * w_j) + C3(r_{ij} * w_j) + C4(r_{ij} * w_j) \\
 &+ C5(r_{ij} * w_j) + C6(r_{ij} * w_j) + C7(r_{ij} * w_j) + C8(r_{ij} * w_j) + C9(r_{ij} * w_j) = \\
 &C1(0.3 * 0.30) + C2(1 * 0.2) + C3(1 * 0.15) + C4(0.50 * 0.11) + C5(1 * 0.08) \\
 &+ C6(1 * 0.06) + C7(1 * 0.04) + C8(1 * 0.03) + C9(1 * 0.01) = 0.1 + 0.2 + 0.15 \\
 &+ 0.06 + 0.08 + 0.06 + 0.04 + 0.03 + 0.01 = 0.73
 \end{aligned}$$

### 4. Pondok Hikmah Jaya 2

$$\begin{aligned}
 V_c &= \sum_{j=1}^n w_j * r_{ij} = C1(r_{ij} * w_j) + C2(r_{ij} * w_j) + C3(r_{ij} * w_j) + C4(r_{ij} * w_j) \\
 &+ C5(r_{ij} * w_j) + C6(r_{ij} * w_j) + C7(r_{ij} * w_j) + C8(r_{ij} * w_j) + C9(r_{ij} * w_j) = C1(1 \\
 &* 0.30) + C2(0.4 * 0.2) + C3(0.2 * 0.15) + C4(0.50 * 0.11) + C5(1 * 0.08) + \\
 &C6(0.5 * 0.06) + C7(1 * 0.04) + C8(0.5 * 0.03) + C9(1 * 0.01) = 0.31 + 0.08 + \\
 &0.03 + 0.06 + 0.08 + 0.03 + 0.04 + 0.04 + 0.02 + 0.01 = 0.77
 \end{aligned}$$

## 5. KF02

$$\begin{aligned}
V_c &= \sum_{j=1}^n w_j * r_{ij} = C1(r_{ij} * w_j) + C2(r_{ij} * w_j) + C3(r_{ij} * w_j) + C4(r_{ij} * w_j) \\
&+ C5(r_{ij} * w_j) + C6(r_{ij} * w_j) + C7(r_{ij} * w_j) + C8(r_{ij} * w_j) + C9(r_{ij} * w_j) = \\
&C1(0.3 * 0.30) + C2(0.6 * 0.2) + C3(0.6 * 0.15) + C4(0.50 * 0.11) + C5(1 * \\
&0.08) + C6(0.5 * 0.06) + C7(0.5 * 0.04) + C8(1 * 0.03) + C9(1 * 0.01) = 0.10 \\
&+ 0.12 + 0.09 + 0.06 + 0.08 + 0.03 + 0.02 + 0.03 + 0.01 = 0.54
\end{aligned}$$

## 6. Pondok Mama

$$\begin{aligned}
V_c &= \sum_{j=1}^n w_j * r_{ij} = C1(r_{ij} * w_j) + C2(r_{ij} * w_j) + C3(r_{ij} * w_j) + C4(r_{ij} * w_j) \\
&+ C5(r_{ij} * w_j) + C6(r_{ij} * w_j) + C7(r_{ij} * w_j) + C8(r_{ij} * w_j) + C9(r_{ij} * w_j) = \\
&C1(0.3 * 0.30) + C2(0.6 * 0.2) + C3(0.6 * 0.15) + C4(0.50 * 0.11) + C5(1 * \\
&0.08) + C6(0.5 * 0.06) + C7(1 * 0.04) + C8(1 * 0.03) + C9(1 * 0.01) = 0.10 + \\
&0.12 + 0.09 + 0.06 + 0.08 + 0.03 + 0.04 + 0.03 + 0.01 = 0.56
\end{aligned}$$

## 7. Pondok Anaqu

$$\begin{aligned}
V_c &= \sum_{j=1}^n w_j * r_{ij} = C1(r_{ij} * w_j) + C2(r_{ij} * w_j) + C3(r_{ij} * w_j) + C4(r_{ij} * w_j) \\
&+ C5(r_{ij} * w_j) + C6(r_{ij} * w_j) + C7(r_{ij} * w_j) + C8(r_{ij} * w_j) + C9(r_{ij} * w_j) = \\
&C1(0.5 * 0.30) + C2(0.6 * 0.2) + C3(0.6 * 0.15) + C4(0.50 * 0.11) + C5(1 * \\
&0.08) + C6(1 * 0.06) + C7(1 * 0.04) + C8(1 * 0.03) + C9(0.5 * 0.01) = 0.16 + \\
&0.12 + 0.09 + 0.06 + 0.08 + 0.03 + 0.04 + 0.03 + 0.01 = 0.61
\end{aligned}$$

## 8. Pondok Merdeka 1

$$\begin{aligned}
V_C = \sum_{j=1}^n w_j * r_{ij} &= C1(r_{ij} * w_j) + C2(r_{ij} * w_j) + C3(r_{ij} * w_j) + C4(r_{ij} * w_j) \\
&+ C5(r_{ij} * w_j) + C6(r_{ij} * w_j) + C7(r_{ij} * w_j) + C8(r_{ij} * w_j) + C9(r_{ij} * w_j) = C1(1 \\
&* 0.30) + C2(0.2 * 0.2) + C3(1 * 0.15) + C4(1 * 0.11) + C5(1 * 0.08) + C6(0.5 * \\
&0.06) + C7(0.50 * 0.04) + C8(1 * 0.03) + C9(0.5 * 0.01) = 0.31 + 0.04 + 0.15 + \\
&0.11 + 0.08 + 0.03 + 0.04 + 0.03 + 0.01 = 0.78
\end{aligned}$$

## 9. Pondok Merdeka 2

$$\begin{aligned}
V_C = \sum_{j=1}^n w_j * r_{ij} &= C1(r_{ij} * w_j) + C2(r_{ij} * w_j) + C3(r_{ij} * w_j) + C4(r_{ij} * w_j) \\
&+ C5(r_{ij} * w_j) + C6(r_{ij} * w_j) + C7(r_{ij} * w_j) + C8(r_{ij} * w_j) + C9(r_{ij} * w_j) = \\
&C1(0.5 * 0.30) + C2(0.8 * 0.2) + C3(0.6 * 0.15) + C4(0.50 * 0.11) + C5(1 * \\
&0.08) + C6(0.5 * 0.06) + C7(0.50 * 0.04) + C8(1 * 0.03) + C9(0.05 * 0.01) = \\
&0.16 + 0.16 + 0.09 + 0.06 + 0.08 + 0.03 + 0.02 + 0.03 + 0.01 = 0.59
\end{aligned}$$

## 10. Pondok Vina

$$\begin{aligned}
V_C = \sum_{j=1}^n w_j * r_{ij} &= C1(r_{ij} * w_j) + C2(r_{ij} * w_j) + C3(r_{ij} * w_j) + C4(r_{ij} * w_j) \\
&+ C5(r_{ij} * w_j) + C6(r_{ij} * w_j) + C7(r_{ij} * w_j) + C8(r_{ij} * w_j) + C9(r_{ij} * w_j) = C1(1 \\
&* 0.30) + C2(0.4 * 0.2) + C3(0.6 * 0.15) + C4(0.50 * 0.11) + C5(1 * 0.08) + \\
&C6(0.5 * 0.06) + C7(0.50 * 0.04) + C8(1 * 0.03) + C9(0.05 * 0.01) = 0.31 + 0.08 \\
&+ 0.09 + 0.06 + 0.08 + 0.03 + 0.02 + 0.03 + 0.01 = 0.70
\end{aligned}$$

### LAMPIRAN 3 DATA KOST

Penelitian dilakukan di Jalan Sahabat yang memiliki area kekuasaan Kelurahan Tamalanrea Indah, RW 07, RT 01, bertepatan pada tanggal 08-11-25 dengan mengumpulkan sampel sebanyak 10 rumah kost.

Tabel Lampiran 1: Data Pemilik Rumah kost

No	Nama Rumah kost	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Pondok Harmony 1	Narasumber	Olan
		Harga	Rp 800.000
		Fasilitas	Spring Bed, Kipas, Lemari, Meja, Wc Dalam, Dapur Dalam, wifi, tempat parkir
		Jenis Listrik	Token
		Jenis Pembayaran Air	Pembayaran Awal
		Luas Kamar	3x4
		Keamanan	CCTV dan Penjaga rumah kost
		Batas Jam Malam	Jam 10 malam
		Jenis rumah kost	
2.	Pondok Harmony 2	Narasumber	Olan
		Harga	Rp 1.200.000
		Fasilitas	Spring Bed, Kipas, Lemari, Meja, Wc Dalam, Dapur Dalam, AC, Wifi, tempat parkir
		Jenis Listrik	Token
		Jenis Pembayaran Air	Pembayaran Awal
		Luas Kamar	3x4
		Keamanan	CCTV dan Penjaga rumah kost
		Batas Jam Malam	Smart Lock / kunci pagar
		Jenis rumah kost	
3.		Narasumber	Olan

No	Nama Rumah kost	Pertanyaan	Hasil Wawancara
	Pondok Harmony 3	Harga	Rp 1.500.000
		Fasilitas	Spring Bed, Kipas, Lemari, Meja, Wc Dalam, Dapur Dalam, AC, Wifi, Tempat parkir
		Jenis Listrik	Token
		Jenis Pembayaran Air	Pembayaran Awal
		Luas Kamar	4x5
		Keamanan	CCTV dan Penjaga Rumah kost
		Batas Jam Malam	Jam 10 malam
		Jenis rumah kost	
4.	Pondok Hikmah Jaya 2	Narasumber	Mardawati
		Harga	Rp 8.000.000 / Tahun
		Fasilitas	Spring Bed, Lemari, tempat parkir
		Jenis Listrik	PLB/bulan
		Jenis Pembayaran Air	Pembayaran Awal
		Luas Kamar	5x4
		Kemanan	CCTV dan Penjaga
		Batas Jam Malam	diberi kunci pagar
		Jenis rumah kost	Putri
5.	KF02	Narasumber	Kasman Sudirman
		Harga	Rp 1.500.000
		Fasilitas	Spring bed, lemari, meja, ac, tempat parkir
		Jenis Listrik	Token
		Jenis Pembayaran Air	Pembayaran awal
		Luas Kamar	3x4
		Keamanan	Cctv dan penjaga
		Batas Jam Malam	diberi kunci pagar
		Jenis rumah kost	Umun
6.	Pondok Mama	Narasumber	Ibu Sakia sama Bapak Anto

No	Nama Rumah kost	Pertanyaan	Hasil Wawancara
		Harga	Rp 1.500.000
		Fasilitas	Ac, spring bed, lemari, wc Dalam, wifi, tempat parkir
		Jenis Listrik	Token
		Jenis Pembayaran Air	Pembayaran awal
		Luas Kamar	4x3
		Keamanan	Cctv dan penjaga
		Batas Jam Malam	Diberi kunci pagar
		Jenis rumah kost	Putri
7	Pondok Anaqu	Narasumber	Ibu Maya
		Harga	Rp 12.000.000/tahun
		Fasilitas	Kasur, lemari, wifi, kamar mandi dalam, tempat parkir
		Jenis Listrik	Token
		Jenis Pembayaran Air	Meteran
		Luas Kamar	3x4
		Keamanan	Penjaga, CCTV
		Batas Jam Malam	Diberi kunci
		Jenis Rumah kost	Putri
8	Pondok Merdeka 1	Narasumber	Ibu Maya
		Harga	Rp 6.500.000/tahun
		Fasilitas	Kamar Mandi Malam, tempat parkir
		Jenis Listrik	Token
		Jenis Pembayaran Air	Meteran
		Luas Kamar	5x4
		Keamanan	CCTV dan Penjaga
		Batas Jam Malam	Beri kunci pagar
		Jenis Rumah kost	umum
9	Pondok Merdeka 2	Narasumber	Ibu Maya
		Harga	Rp 12.000.000/tahun

No	Nama Rumah kost	Pertanyaan	Hasil Wawancara
		Fasilitas	Ac, lemari, kasur, kamar mandi dalam, tempat parkir
		Jenis listrik	Token
		Jenis pembayaran air	Meteran
		Luas kamar	3x4
		Keamanan	Cctv dan penjaga
		Batas jam malam	diberi kunci pagar
		Jenis rumah kost	umum
10	Pondok Vina	Narasumber	Ibu Hamida
		Harga	Rp 600.000 / bulan
		Fasilitas	Wc dalam, wifi, tempat parkir
		Jenis listrik	token
		Jenis pembayaran air	Meteran
		Luas kamar	3x4
		Keamanan	Cctv dan penjaga
		Batas jam malam	Beri kunci pagar
		Jenis Rumah kost	Umum

## LAMPIRAN 4 GAMBAR RUMAH KOST



Gambar 1 Pondok Harmony 1



Gambar 2 Pondok Harmony 2



Gambar 3 Pondok Hikmah Jaya 2

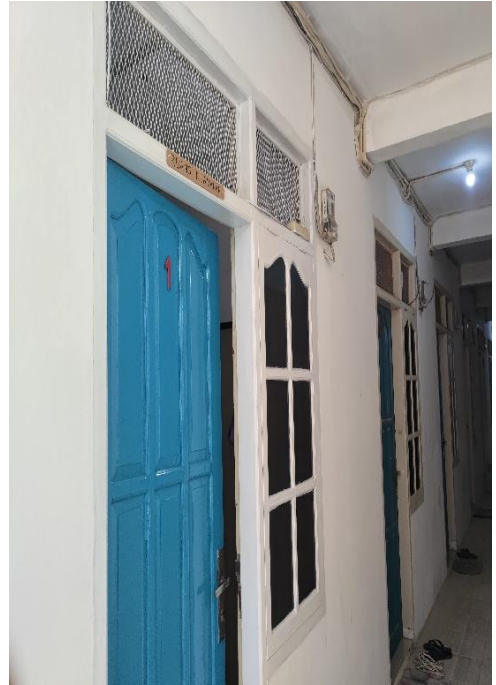


Gambar 4 Pondok Harmony 3





Gambar 5 Rumah kost KF02



Gambar 6 Pondok Mama



Gambar 7 Pondok Vina



Gambar 8 Pondok Anaqu



Gambar 9 Pondok Merdeka 1



Gambar 10 Pondok Merdeka 2



Gambar 11 Wawancara Pondok Harmoni 2



Gambar 12 Wawancara Pondok Hikmah Jaya 2



Gambar 13 Wawancara Pondok Vina



Gambar 14 Wawancara Pondok Anaqu