

PENERAPAN METODE AHP PADA TRANSAKSI JUAL-BELI DI JEJARING KOMUNITAS PECINTA REPTIL

Putra Prima Naufal¹, Wiratmoko Yuwono, S.T², Edi Satriyanto, S.Si, M.Si²

¹Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika, ²Dosen Jurusan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Politeknik Elektronika Negeri Surabaya

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Kampus ITS Sukolilo, Surabaya 60111, Indonesia

Tel: +62 (31) 594 7280; Fax: +62 (31) 594 6114

E-mail: pens@eepis-its.edu or putranaufal@student.eepis-its.edu

Homepage: <http://www.eepis-its.edu>

Abstrak

Jejaring Interaktif telah dibuat, merupakan suatu aplikasi web yang dibuat berdasarkan perbandingan dari beberapa jejaring sosial yang sudah ada. Proses yang dibahas dalam perancangan dan implementasi. Meliputi lelang, jual – beli, komentar status, pemilihan hewan reptile, menambah teman, melihat daftar teman dan lain-lain. Maka jejaring ini diharapkan dapat memberikan informasi yang interaktif bagi pecinta reptil, sehingga mempunyai dampak yang positif dalam pemakaian teknologi informasi yang berkembang pada saat ini. Jejaring Interaktif pecinta reptil ini, dikembangkan dengan menganalisa sistem, menguraikan aliran data dari sistem dalam Data Flow Diagram (DFD) dan mendesain Database sesuai dengan Entity Relationship Diagram (ERD). Langkah desain Database dalam bentuk Conceptual Data Model (CDM). Hasilnya ditransformasikan serta diimplementasikan sebagai Database pada MySql sebagai Database Management System (DBMS) Software. Langkah berikutnya adalah desain Interface menggunakan metode AJAX. Dengan metode AHP untuk proses pemilihan hewan yang sesuai. Dengan pengkajian yang telah dilakukan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa semua fasilitas yang telah ada ini nantinya akan mendukung para pecinta reptil. Hasil yang diharapkan pada proyek akhir ini adalah merancang dan membuat aplikasi web jejaring interaktif yang bisa memenuhi kebutuhan penyampaian informasi antar pecinta reptil. Yang akan diintegrasikan dengan berbagai layanan yang digunakan untuk meningkatkan optimalisasi jejaring interaktif pada komunitas pecinta reptil

Keyword: Jejaring Interaktif, AJAX, Database, AHP

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet merupakan pengembangan dari teknologi informasi yang paling dibutuhkan oleh kebanyakan masyarakat dalam hal memperoleh informasi dengan cepat dan lengkap. Salah satu bagian yang sering di akses oleh para pengguna internet adalah jejaring sosial, yang dimana sekarang marak beredar seperti halnya facebook, yang hampir semua orang di dunia ini mengenalnya atau bahkan memanfaatkannya.

Di saat minimnya sebuah informasi tentang pemeliharaan, perawatan, serta pengembangbiakan hewan reptile yang ada dan meningkatnya para peminat hewan yang dianggap eksotis ini, sistem jejaring interaktif khusus komunitas pecinta reptil

hadir untuk memberikan pelayanan yang lebih maksimal kepada para pecinta reptil.

Dalam aplikasi ini, setiap pengguna dapat berinteraksi dengan pecinta reptil lainnya yang mempunyai latar belakang sama-sama pecinta reptil yang menjadi anggota dalam jejaring tersebut dengan memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang disediakan seperti pada umumnya jejaring sosial yang sudah ada. Hanya saja dalam penggunaannya terbatas pada komunitas pecinta reptile serta ada penambahan fasilitas yang mendukung kegunaan dari jejaring interaktif tersebut.

Dan adanya sebuah sistem pendukung keputusan yang melaksanakan pemilihan hewan reptile berdasarkan prioritas kriteria-kriteria yang telah ditentukan, memberikan kelebihan tersendiri di dalam sistem jejaring

interaktif ini. Penggunaan metode Analytical Hierarchy Process (AHP) dalam sistem pendukung keputusan merupakan salah satu metode yang menggunakan multikriteria dalam mencapai sebuah tujuan.

Dengan adanya jejaring seperti ini, dipastikan pengguna dapat memanfaatkan semua fasilitas-fasilitas yang disediakan untuk keperluan mencari informasi tentang reptil dan keperluan lain yang dapat memberikan informasi bermanfaat bagi penggunaannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan, dalam pengerjaan proyek akhir ini timbul suatu masalah antara lain, sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membuat jejaring sosial yang bersifat interaktif untuk komunitas pecinta reptil.
2. Bagaimana merancang dan membuat database yang sesuai digunakan pada jejaring sosial yang dibuat.
3. Bagaimana merancang sistem untuk melakukan proses pendukung keputusan pemilihan hewan menggunakan Analytical Hierarchy Process (AHP).
4. Bagaimana menentukan kriteria-kriteria yang dibutuhkan dalam sistem pendukung keputusan pemilihan hewan.
5. Bagaimana mengembangkan program aplikasi yang menarik minat pengguna sehingga dapat memberikan manfaat.

1.3 Batasan Masalah

Batasan pada pembuatan proyek akhir ini adalah meliputi :

1. Fitur dalam jejaring interaktif meliputi informasi berupa agenda acara, penulisan status beserta komentar, forum jual-beli, serta pemilihan reptile.
2. Sistem pendukung keputusan digunakan pada pemilihan reptil yang menggunakan metode AHP.
3. Pemilihan reptil dilakukan oleh user terdaftar.

4. Menggunakan kriteria yang sudah ditentukan sebelumnya.
5. Tidak membahas tentang keamanan yang digunakan pada jejaring interaktif ini.

1.4 Tujuan

Pembuatan proyek akhir ini bertujuan untuk membuat jejaring interaktif yang terdapat penerapan teknologi sistem pendukung keputusan berupa metode AHP dalam memberikan kemudahan para pecinta reptile untuk memilih reptil yang akan di beli.

2. TEORI PENUNJANG

2.1 Jejaring Sosial

Karakter manusia yang makhluk sosial ternyata tetap muncul dalam dunia teknologi informasi khususnya internet. Seperti yang telah kita ketahui internet telah merubah cara orang-orang untuk berinteraksi, bekerja dan berkomunikasi. Perbedaan budaya, letak geografis dan jarak ternyata tidak membuat intensitas serta kualitas interaksi menjadi berkurang. Saat awal-awal berkembangnya teknologi internet, e-mail merupakan teknologi yang dirasakan sangat signifikan merubah cara orang-orang untuk berkorespondensi dan berinteraksi. Berikutnya dengan gelombang internet teknologi Web 2.0 terdapat suatu fenomena yang cukup menarik, yaitu situs jejaring social (Social Networking Web).

Dengan situs web tersebut kita dapat bergabung dengan komunitas pengguna situs tersebut. Mungkin sebagian besar pengguna komunitas yang kita kunjungi adalah rekan-rekan kita atau bisa jadi teman baru yang kita kenal di dunia "maya". Situs jejaring sosial marak bermunculan beberapa tahun belakangan ini. Ibaratnya bagaikan suatu ruangan yang sangat luas di "dunia internet", tempat berkumpul banyak orang yang sudah kita kenal atau barangkali ingin kita kenal. Kita juga bisa "mengundang" orang-orang yang kita kenal tapi belum tergabung dengan komunitas jejaring sosial tersebut untuk ikut bergabung.

2.2 Pengenalan Analytical Hierarchy Process (AHP)

Sumber kerumitan masalah keputusan bukan hanya ketidakpastian atau ketidaksempurnaan informasi. Penyebab lainnya adalah banyaknya faktor yang

berpengaruh terhadap pilihan-pilihan yang ada, beragamnya kriteria pemilihan dan jika pengambilan keputusan lebih dari satu. Jika sumber kerumitan itu adalah beragamnya kriteria, maka *Analytical Hierarchy Process* (disingkat AHP) merupakan teknik untuk membantu permasalahan tersebut. AHP diperkenalkan oleh Thomas L.Saaty pada periode 1971 – 1975 ketika di Wharton School.

Manfaat Analytical Hierarchy Process (AHP) :

Manfaat dari penggunaan AHP antara lain yaitu ;

- o Memadukan intuisi pemikiran, perasaan dan penginderaan dalam menganalisa pengambilan keputusan
- o Memperhitungkan konsistensi dan penilaian yang telah dilakukan dalam membandingkan faktor – faktor untuk menilai validitas keputusan
- o Kemudahan pengukuran dalam elemen
- o Memungkinkan perencanaan ke depan.

Salah satu manfaat yang membedakan dengan model pengambilan keputusan lainnya adalah adanya syarat konsistensi mutlak. Hal ini didasarkan karena pengambilan keputusan yang dilakukan manusia sebagian didasarkan logika dan sebagian didasarkan pada intuisi.

Kelebihan AHP

Metode ini memiliki kelebihan dibandingkan dengan metode lain, yaitu :

- o Struktur yang berhierarki, sebagai konsekuensi dari kriteria yang dipilih sampai pada subkriteria yang paling dalam
- o Memperhitungkan validitas sampai dengan batas toleransi inkonsistensi sebagai kriteria dan alternatif yang dipilih oleh para pengambil keputusan
- o Memperhitungkan daya tahan atau ketahanan output analisa sensitivitas pengambilan keputusan.

Kelemahan AHP

Adapun kelemahan daripada AHP antara lain :

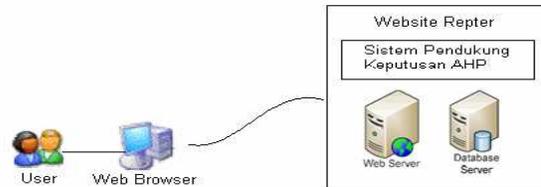
- a. Orang yang dilibatkan adalah orang – orang yang memiliki pengetahuan ataupun banyak pengalaman yang

berhubungan dengan hal yang akan dipilih dengan menggunakan metode AHP

- b. Untuk melakukan perbaikan keputusan, harus di mulai lagi dari tahap awal.

3. Perancangan Sistem

Berikut adalah gambaran arsitektur perancangan Sistem yang dibuat.

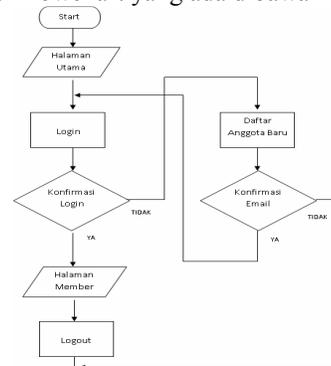


Gambar 3.1 Arsitektur Sistem

Pada gambar diatas, terlihat bahwa arsitektur sistem yang digunakan secara garis besar adalah arsitektur client server, dimana pengguna (user) mengakses dengan menggunakan perangkat lunak web browser. Sistem Pendukung Keputusan AHP dapat digunakan melalui akses website Repter. Untuk mengakses websesite Repter, terlebih dahulu harus melalu web server yang digunakan yang telah terakses dengan database server. Perangkat lunak database server merupakan penyedia layanan – layanan pengelolaan basis data yang digunakan dalam website Repter, sedangkan web server antara lain berperan sebagai pengatur komunikasi antara computer client dan website Repter (komputer server).

3.1 Perancangan Sistem Jejaring Interaktif

Secara umum, sistem dapat digambarkan dengan flowchart yang ada dibawah ini :



Gambar 3.2 Flowchart Sistem

3.2 Perancangan Metode AHP

Sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian ini langkah-langkah penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Menentukan jenis Ular pada forum di jejaring interaktif ini, Kriteria-kriteria yang diperlukan (dalam proyek akhir ini ada 5 kriteria) dan nama jenis ular tersebut adalah colubrid, phyton, boa.
2. Menentukan jenis-jenis kriteria yang akan menjadi persyaratan pemilihan jenis ular dan menyusun kriteria-kriteria tersebut dalam bentuk matriks berpasangan. Bentuk matriks berpasangan tersebut ditampilkan seperti Tabel 3.12

Tabel 3.1 Bentuk Matrik Berpasangan 5 Jenis Kriteria

	Harga	Kesehatan	Corak	Ukuran	Karakter
Har					
Kes					
Cor					
Uku					
Kar					

Catatan : Cara pengisian elemen-elemen matriks pada Tabel 3.12.

- a. Elemen $a[i,i] = 1$ dimana $i = 1,2,\dots, n$. (untuk penelitian ini $n = 7$).
 - b. Elemen Matriks Segitiga atas sebagai input.
 - c. Elemen matriks segitiga bawah mempunyai rumus $a[j,i] = \frac{1}{a[i,j]}$ untuk $i \neq j$
3. Menjumlah setiap kolom pada Tabel 3.1.
 4. Menentukan nilai elemen kolom kriteria dengan rumus : tiap-tiap sel pada Tabel 3.1 dibagi dengan masing-masing jumlah kolom pada langkah 3.
 5. Menentukan Prioritas Kriteria pada masing-masing baris pada Tabel 3.1 dengan rumus jumlah baris dibagi banyak kriteria (dalam makalah ini ada 5).
 6. Memasukkan nama – nama jenis ular dalam bentuk matriks berpasangan. Bentuk matriks nama jenis ular berpasangan tersebut ditampilkan pada tabel 3.2

Tabel 3.2 Bentuk Matriks berpasangan 3 Jenis Ular

	COLUBRID	PHYTON	BOA
COLUBRID			
PHYTON			
BOA			

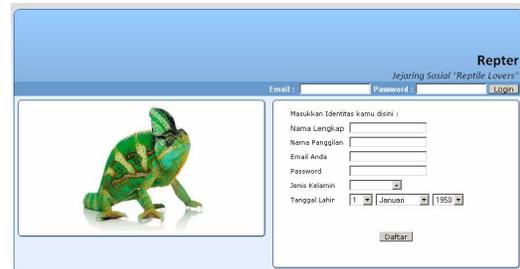
7. Menjumlahkan setiap kolom pada tabel 3.2
8. Menentukan nilai elemen kolom nama dengan rumus : tiap – tiap sel pada tabel 3.2 dibagi dengan masing-masing jumlah kolom pada langkah 3.7.
9. Menentukan Prioritas Calon pada masing-masing baris pada Tabel 3.2 dengan rumus jumlah baris dibagi banyak calon (dalam makalah ini ada 3).
10. Mengukur konsistensi, yaitu menguji konsistensi.
11. Menghitung lamda Max, CI dan CR
12. Yang terakhir menghitung nilai prioritas global.

4.1 Pengujian Program

4.1.1 Pengujian Jejaring Interaktif

4.1.1.1 Pengujian Halaman Utama

Berikut ini adalah hasil dari pengujian jejaring interaktif REPTER. Pada proyek akhir ini, yang dijalankan menggunakan browser Mozilla Firefox, dan dapat digunakan dengan browser lainnya. Gambar 4.1 merupakan tampilan awal dari jejaring interaktif Repter.



Gambar 4.1 Halaman Index

Untuk login, user memasukkan email dan password yang terdapat di atas pada halaman index web ini. Bagi pengguna yang belum mempunyai akun, harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu.

Untuk proses registrasi, pengguna diminta untuk mengisikan form yang telah disediakan di halaman index web tersebut. Setelah pendafrtan telah dilakukan, maka pengguna

dapat masuk dalam sistem yang telah disediakan.

4.1.1.2 Pengujian Halaman Home

Halaman ini, merupakan halaman utama di saat user masuk kedalam sistem yang telah terbangun ini.



Gambar 4.2 Halaman Home

4.1.1.3 Pengujian Halaman Profil

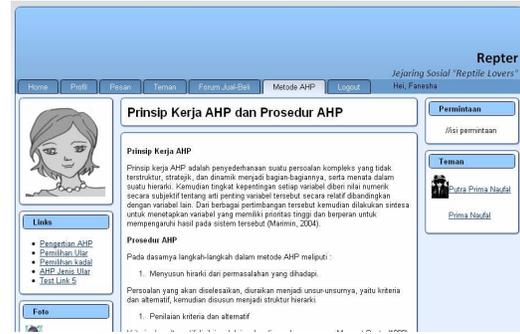
Halaman ini, merupakan tampilan dari halaman profil di jejaring interaktif Repter.



Gambar 4.3 Halaman Profil

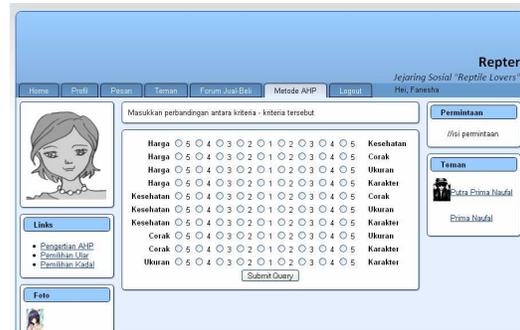
4.1.2 Pengujian Analytical Hierarchy Process (AHP)

Setelah menguji Jejaring Interaktif, lalu menguji halaman untuk Analytical Hierarchy Process (AHP). Berikut merupakan tampilan dari Halaman metode AHP yang ada di Forum Jual-Beli.



Gambar 4.4 Tampilan Halaman AHP

Berikut halaman inputan data kriteria yang digunakan dalam sistem ini.



Gambar 4.5 Hasil penginputan kriteria

Merupakan form inputan kriteria, hal ini sama dengan penginputan kriteria sebelumnya, dikarenakan menggunakan kriteria yang sama dalam psistem pendukung keputusan ini.

Tabel 4.1 Hasil penginputan kriteria

	Harga	Kesehatan	Corak	Ukuran	Karakter
Harga	1.000	0.500	0.330	0.500	0.330
Kesehatan	2.000	1.000	0.500	2.000	2.000
Corak	3.030	2.000	1.000	1.000	0.500
Ukuran	2.000	0.500	1.000	1.000	0.500
Karakter	3.030	0.500	2.000	2.000	1.000
	11.061	4.500	4.830	6.500	4.330

Setelah mendapatkan nilai inputan lalu di normalisasikan sebagai mana mestinya sesuai dengan rumus yang ditentukan sebelumnya.

Dan berikut hasil dari proses tersebut, sehingga di dapat jumlah baris di setiap kriteria.

Tabel 4.2 Hasil normalisasi penginputan kriteria

	Harga	Kesehatan	Corak	Ukuran	Karakter	Jumlah
Harga	0.090	0.111	0.068	0.077	0.076	0.423
Kesehatan	0.181	0.222	0.104	0.308	0.462	1.276
Corak	0.274	0.444	0.207	0.154	0.115	1.195
Ukuran	0.181	0.111	0.207	0.154	0.115	0.768
Karakter	0.274	0.111	0.414	0.308	0.231	1.338

Dari jumlah baris setiap kriteria itu lah dapat diketahui nilai prioritas kriteria yang digunakan, seperti hasil berikut ini.

Tabel 4.3 Hasil prioritas

Karakter	0.268
Kesehatan	0.255
Corak	0.239
Ukuran	0.154
Harga	0.085

Setelah menginputkan kriteria, selanjutnya wajib untuk memberikan nilai perbandingnya dalam setiap alternatif di setiap kriteria.

- Input Nilai Perbandingan Kriteria Harga

Tabel 4.4 Hasil penginputan kriteria Harga

	COLUBRID	PHYTON	BOA
COLUBRID	1.000	0.500	1.000
PHYTON	2.000	1.000	2.000
BOA	1.000	0.500	1.000

Dengan hasil jumlah baris sebagai berikut

Tabel 4.5 Hasil normalisasi kriteria Harga

	COLUBRID	PHYTON	BOA	Jumlah
COLUBRID	0.250	0.250	0.250	0.750
PHYTON	0.500	0.500	0.500	1.500
BOA	0.250	0.250	0.250	0.750

- Input Nilai Perbandingan Kriteria Kesehatan

Tabel 4.6 Hasil penginputan kriteria Kesehatan

	COLUBRID	PHYTON	BOA
COLUBRID	1.000	0.330	1.000
PHYTON	3.030	1.000	2.000
BOA	1.000	0.500	1.000

Dengan hasil jumlah baris sebagai berikut

Tabel 4.7 Hasil normalisasi kriteria kesehatan

	COLUBRID	PHYTON	BOA	Jumlah
COLUBRID	0.199	0.180	0.250	0.629
PHYTON	0.602	0.546	0.500	1.649
BOA	0.199	0.273	0.250	0.722

- Input Nilai Perbandingan Kriteria Corak

Tabel 4.8 Hasil penginputan kriteria Corak

	COLUBRID	PHYTON	BOA
COLUBRID	1.000	1.000	0.500
PHYTON	1.000	1.000	0.330
BOA	2.000	3.030	1.000

Dengan hasil jumlah baris sebagai berikut

Tabel 4.9 Hasil normalisasi kriteria corak

	COLUBRID	PHYTON	BOA	Jumlah
COLUBRID	0.250	0.199	0.273	0.722
PHYTON	0.250	0.199	0.180	0.629
BOA	0.500	0.602	0.546	1.649

- Input Nilai Perbandingan Kriteria Ukuran

Tabel 4.10 Hasil penginputan kriteria ukuran

	COLUBRID	PHYTON	BOA
COLUBRID	1.000	2.000	0.330
PHYTON	0.500	1.000	1.000
BOA	3.030	1.000	1.000

Dengan hasil jumlah baris sebagai berikut

Tabel 4.11 Hasil normalisasi kriteria ukuran

	COLUBRID	PHYTON	BOA	Jumlah
COLUBRID	0.221	0.500	0.142	0.862
PHYTON	0.110	0.250	0.429	0.790
BOA	0.669	0.250	0.429	1.348

- Input Nilai Perbandingan Kriteria Karakter

Tabel 4.12 Hasil penginputan kriteria Karakter

	COLUBRID	PHYTON	BOA
COLUBRID	1.000	2.000	2.000
PHYTON	0.500	1.000	1.000
BOA	0.500	1.000	1.000

Dengan hasil jumlah baris sebagai berikut

Tabel 4.13 Hasil normalisasi kriteria Karakter

	COLUBRID	PHYTON	BOA	Jumlah
COLUBRID	0.500	0.500	0.500	1.500
PHYTON	0.250	0.250	0.250	0.750
BOA	0.250	0.250	0.250	0.750

Dengan hasil inputan nilai perbandingan dari setiap alternatif pada setiap kriteria. Maka dapat digabungkan semua jumlah baris setiap kriteria menjadi seperti berikut.

Tabel 4.14 Nilai setiap alternatif

	Harga	Kesehatan	Corak	Ukuran	Karakter
COLUBRID	0.250	0.210	0.241	0.287	0.500
PHYTON	0.500	0.550	0.210	0.263	0.250
BOA	0.250	0.241	0.550	0.449	0.250

Selanjutnya jangan lupa untuk menghitung nilai lamda maksimalnya, CI dan CR dari perhitungan ini

Didapat seperti hasil berikut ini.

Tabel 4.15 penentuan Lamda

	Jumlah Baris	Prioritas	Lamda
Harga	0.036	0.085	0.423
Kesehatan	0.326	0.255	1.276
Corak	0.285	0.239	1.195
Ukuran	0.118	0.154	0.768
Karakter	0.358	0.268	1.338

Dan terakhir ialah penentuan siapa jenis ular yang unggul dalam pemilihan ini. Berikut hasil akhir dari sistem pendukung keputusan berikut ini.

Tabel 4.16 Hasil akhir metode AHP

	Harga	Kesehatan	Corak	Ukuran	Karakter	Jumlah
COLUBRID	0.021	0.054	0.058	0.044	0.134	0.310
PHYTON	0.042	0.140	0.050	0.040	0.067	0.340
BOA	0.021	0.061	0.131	0.069	0.067	0.350

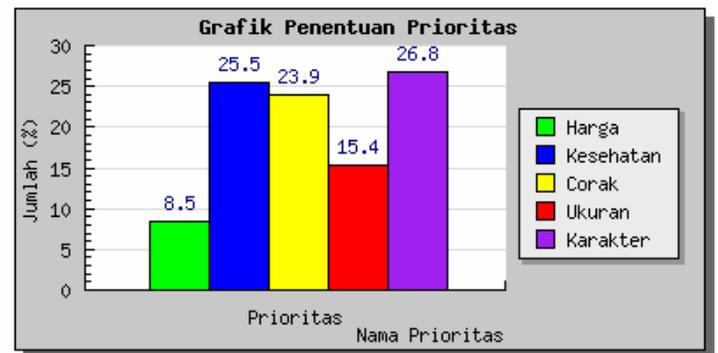
Didapat bahwa BOA adalah jenis Ular yang memiliki nilai paling tinggi diantara alternative lainnya, dengan demikian BOA sesuai dengan kriteria-kriteria yang diberikan sebelumnya.

Penentuan Nilai Lamda Max, CI dan CR

Lamda Max = 1
CI = -1
CR = -0.893

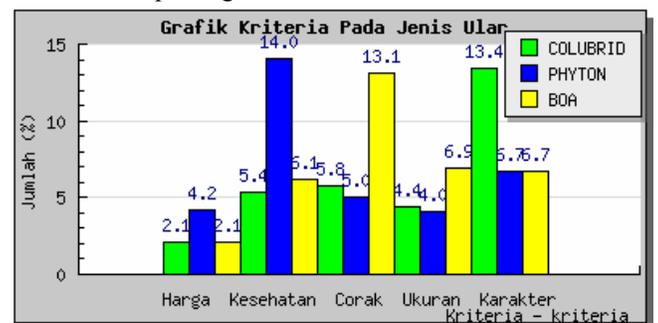
4.2 Analisa Program

Garik ini merupakan grafik yang dihasilkan dari matriks berpasangan tersebut.



Gambar 4.4 Garfik Penentuan Prititas(2)

Dari grafik diatas dapat dianalisa bahwasanya kriteria yang menjadi prioritas dalam perhitungan ini adalah karakter, lalu diikuti oleh kesehatan dan kriteria harga merupakan kriteria yang dapat dikatakan tidak terlalu penting.



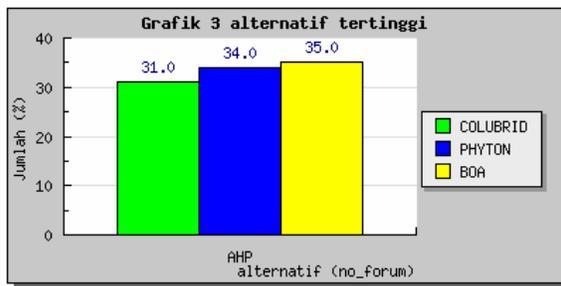
Gambar 4.5 Garfik Kriteria Jenis Ular

Dari grafik diatas merupakan visualisasi dari angka-angka yang tertera di setiap kriteria – kriteria yang ada di alternatif.

Nilai nilai ini didapat dari jumlah baris di setiap kriteria yang dikalikan dengan nilai prioritas.

Di awal dilihat bahwa pada kriteria harga nilai tertinggi didapat oleh phyton, lalu di kriteria kesehatan phyton pun unggul. Namun di kriteria corak, jenis boa unggul dengan 13,1% dan pada ukuran pula jenis boa unggul dengan 6,9% serta terakhir di kriteria yang paling prioritas di dapat jenis colubrid lah yang paling unggul mutlak.

Dan di perolehlah grafik sebagai berikut.



Gambar 4.6 Garfik Alternatif

Ini merupakan jawaban dari semua perhitungan yang dilakukan dalam mencari siapakah jenis ular yang sesuai dengan prioritas kriteria-kriteria yang ditentukan sebelumnya. Jenis Colubrid yang memiliki keunggulan di kriteria karakter tidak menjadi teratas, bahkan menjadi jenis yang jauh dari nilai prioritas kriteria-kriteria tersebut.

Untuk jenis phyton, yang memiliki 2 keunggulan di kriteria harga dan kesehatan menjadi pilihan alternative kedua setelah Boa yang menjadi jenis yang sesuai dengan prioritas-prioritas kriteria yang ditentukan.

5.1 Kesimpulan

Dari hasil proyek akhir serta hasil pengujian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

- i. Sistem ini menyediakan fasilitas untuk melakukan perubahan pada database. Perubahan yang dapat dilakukan yaitu melakukan penambahan inputan baru, melakukan perubahan data yang telah ada, seperti yang ada pada konfirmasi teman, melakukan update status dan polling.

- ii. Dari inputan oleh user pada pembuatan thread, dapat dijadikan inputan untuk pengolahan metode AHP, walaupun tidak dilakukan matrik berpasangan terlebih dahulu.
- iii. Telah dapat dibangun suatu sistem pengambilan keputusan dengan menggunakan metode AHP untuk menentukan hewan apa yang akan di beli, dan menentukan jenis ular yang berguna memudahkan para pecinta reptil.
- iv. Simulasi ini juga dapat digunakan untuk pengambilan keputusan suatu persoalan yang lain.

5.2 Saran

1. Perangkat lunak ini belum dapat dikatakan sempurna secara penuh dikarenakan hierarki yang telah dibuat masih dibutuhkan kriteria-kriteria lain yang dapat membuat hierarki ini bisa menjadi lebih baik dan lebih lengkap, sehingga hasil yang didapatkan nantinya diharapkan memang bisa menjadi suatu keputusan yang terbaik.
2. Didalam pengolahan data diharapkan untuk meminimalisir unsure subyektif/kebohongan. Perlu juga dicoba untuk mengkombinasikan dengan metode sistem pendukung keputusan lainnya.