
PENERAPAN METODE TOPSIS DALAM SISTEM REKOMENDASI PILIHAN KUDA LATIHAN TERBAIK PADA STEBEL KENTAUROS RIDING SCHOOL

Dicka Selamat Putra Pratama¹⁾, Pratiwi Rachmadi²⁾, Lely Priska Dameria Tampubolon³⁾
^{1,2,3}Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Perbanas Institute Jakarta

Correspondence author: P.Rachmadi, pratiwi@perbanas.id, Jakarta, Indonesia

Abstract

Horses are currently not just riding animals but are also used as a hobby and a sport such as Equestrian. The current problem for customers who do not know about horse riding is that they must first consult the trainer to determine which horse is suitable. This consultation causes a queue if many customers want to rent simultaneously. This study aims to build a recommendation system for the best training horse choices for Stebel Kentauros Riding School customers. The method used is the Topsis method with the criteria of horse skills, horse weight, horse character, horse age, and horse speed with choices of Pony Horses, Sumba Horses, Lutisano Horses, Womblat Horses, and Sport Horses. To build the system using the Waterfall method with modeling using UML. The results of the study are in the form of a web-based application using the PHP and MySQL programming languages to provide recommendations for horses, trainers, and rental prices that can be selected by customers based on input criteria from customer.

Keywords: *recommendation system, training horse, topsis, waterfall, web-based*

Abstrak

Kuda saat ini bukan hanya sekedar hewan tunggangan saja melainkan juga digunakan sebagai hobi serta sarana olahraga seperti *Equestrian*. Permasalahan saat ini untuk pelanggan yang tidak memiliki pengetahuan berkuda, harus berkonsultasi terlebih dahulu dengan pelatih untuk mengetahui kuda mana yang cocok digunakan. Hal ini menyebabkan antrian dalam berkonsultasi jika banyak pelanggan yang ingin menyewa pada saat bersamaan. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem rekomendasi pilihan kuda latihan terbaik untuk pelanggan Stebel Kentauros Riding School. Metode yang digunakan adalah metode Topsis dengan kriteria skill kuda, bobot kuda, karakter kuda, usia kuda dan kecepatan kuda dengan alternatif pilihan Kuda Pony, Kuda Sumba, Kuda Lutisano, Kuda Womblat dan Kuda Sport. Untuk pembangunan sistemnya menggunakan metode *Waterfall* dengan pemodelan menggunakan UML. Hasil penelitian berupa aplikasi berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL untuk memberikan rekomendasi kuda, pelatih dan harga sewanya yang dapat dipilih oleh pelanggan berdasarkan inputan kriteria dari pelanggan.

Kata Kunci: *sistem rekomendasi, kuda latihan, topsis, waterfall, berbasis web*

A. PENDAHULUAN

Kuda merupakan hewan yang memiliki cukup banyak manfaat untuk kehidupan manusia, bahkan sejauh ini kuda dijadikan hewan peliharaan yang kemudian diperlombakan keunggulannya baik performa fisik maupun performa kecepatan berlari. Peran ini sampai sekarang menjadikan kuda menjadi hewan kesayangan dan penting dilakukan budidaya untuk pelestarian kuda (Astati et al., 2024).

Kuda sudah sejak lama dikenal untuk keperluan militer dan sebagai hobi ataupun olahraga. Kuda bukan lagi sekedar menjadi hewan tunggangan, namun dapat digunakan sebagai hobi serta sarana olahraga seperti *Equestrian* (cabang olahraga penunggang kuda). Olahraga equestrian berkuda memiliki tiga jenis perlombaan yaitu *dressage* (tunggang serasi), *show jumping* (lompat rintangan) dan *eventing* (trilomba). Olahraga berkuda juga merupakan olahraga yang digemari oleh para bangsawan pada zaman dahulu (Pratama et al., 2023).

Dalam bidang cabang olahraga berkuda, tidak semua orang memiliki kuda untuk menyalurkan hobinya. Banyak yang berminat untuk berlatih bagaimana cara menunggangi kuda dan mencari informasi tempat sekolah berkuda. Sudah banyak sekolah berkuda yang menyediakan sistem dalam menyewakan kuda serta pelatih untuk berlatih menunggang kuda. Tempat sekolah berkuda ini memberikan solusi terhadap fasilitas penyewaan kuda dan pelatih yang sesuai dengan kriteria dan kemampuan dalam menunggangi kuda. Dengan adanya sekolah berkuda pelanggan dapat memilih karakter kuda dan kemampuan kuda untuk berlatih *dressage* (tunggang serasi), *show jumping* (lompat rintangan) dan *eventing* (trilomba). Dalam hal ini, pelanggan yang tidak memiliki

pengetahuan berkuda, harus berkonsultasi terlebih dahulu dengan pelatih untuk mengetahui kuda mana yang akan digunakan serta harus menunggu giliran dalam berkonsultasi jika banyak pelanggan yang ingin menyewa.

Memilih kuda yang sesuai pelanggan tentunya dapat membingungkan apabila tanpa konsultasi kepada pelatih. Karena seringkali pelanggan menyewa kuda yang tidak sesuai kemampuan dalam menunggangi kuda saat berlatih di arena lapangan. Jika salah memilih kuda yang tidak sesuai kemampuan akan membahayakan penunggang, berisiko kecelakaan saat berlatih dilapangan. Tentunya sangat membahayakan untuk pelanggan yang tidak memahami di bidang berkuda. Oleh karena itu, penting sekali untuk mengetahui kriteria-kriteria kuda yang akan disewa untuk berlatih.

Dengan penerapan teknologi yang ada, akan memudahkan sekolah berkuda di Kentauros Riding School dan pelanggan dalam penyewaan kuda serta pelatih yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan. Penerapan dengan teknologi tersebut belum terealisasikan sehingga dalam penyewaan kuda dengan sistem yang manual seperti mencatat secara tertulis, akan memperlambat proses penyewaan serta pelanggan tidak memahami kriteria kuda yang diusulkan oleh pelatih.

Maka dari itu, dibutuhkan sistem rekomendasi yang akan memudahkan sekolah berkuda dan pelanggan dalam mencari kuda yang sesuai dengan kriteria. Sistem akan memilih kuda dan pelatih yang sesuai dengan kriteria pelanggan. Kuda dan pelatih yang terpilih oleh sistem, merupakan hasil keputusan yang sesuai dengan kriteria yang dimiliki oleh pelanggan dan kuda. Pelanggan yang sudah mengetahui kuda yang akan digunakan

akan mendapatkan rencana latihan dari pelatih untuk mempermudah pelanggan.

Sistem rekomendasi merupakan suatu alat dan teknik yang menyediakan saran terkait suatu hal untuk dapat dimanfaatkan oleh pengguna. Data yang diolah berbeda-beda berdasarkan tujuan sistem rekomendasi (Fitriansyah et al., 2022). Pada penelitian ini data yang diolah antara lain berupa informasi kriteria kuda seperti skill kuda, bobot kuda, karakter kuda, usia kuda dan kecepatan, harga sewa, serta pelatih berkuda. Informasi tersebut digunakan pengguna dalam mengevaluasi kuda terbaik yang dapat digunakan untuk latihan.

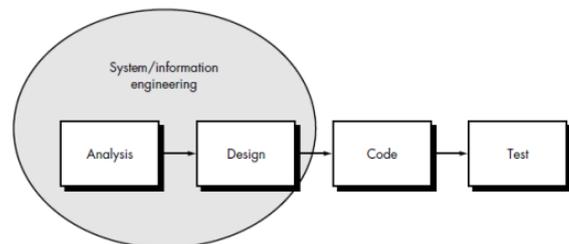
Metode yang digunakan dalam pemberian rekomendasi ini menggunakan metode TOPSIS (*Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution*). Metode TOPSIS mampu mengambil keputusan dengan efektif atas kriteria-kriteria kuda terhadap pelanggan dalam permasalahan yang kompleks dengan menyederhanakan dan mempercepat proses pengambilan keputusan dengan cara membandingkan secara berpasangan setiap kriteria yang dimiliki oleh suatu permasalahan sehingga didapat suatu bobot nilai dari kepentingan setiap kriteria-kriteria yang digunakan didalam sistem (Yogaswara & Mulyati, 2023). Dengan demikian pelanggan dapat mencari kuda yang terbaik sesuai dengan perbandingan kriteria yang telah ditentukan oleh pelanggan.

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem rekomendasi pilihan kuda latihan terbaik berbasis web dengan menerapkan metode Topsis untuk membantu pelanggan Stebel Kentauros Riding School.

B. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan sistem yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode

Software Development Life Cycle (SDLC) model *waterfall*. Model *waterfall* ini adalah sebuah metode pengembangan *software* yang bersifat sekuensial. Inti dari metode ini adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melanjutkan kelangkah 2, 3 dan seterusnya. Tahapan pada metode ini meliputi *Analysis* (analisis kebutuhan sistem), *Design* (perancangan), *Coding* (implementasi), *Testing* (pengujian) (Eriana, 2021).



Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall* (Ningsih & Nurfauziah, 2023)

Metode *Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) adalah salah satu metode pengambilan keputusan multikriteria yang pertama kali diperkenalkan oleh Yoon dan Hwang pada tahun 1981. Metode ini merupakan salah satu metode yang banyak digunakan untuk menyelesaikan pengambilan keputusan secara praktis (Lauryn et al., 2023). *Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) memiliki konsep dimana alternatif yang terpilih merupakan alternatif terbaik yang memiliki jarak terpendek dari solusi ideal positif dan jarak terjauh dari solusi ideal negatif. Semakin banyaknya faktor yang harus dipertimbangkan dalam proses pengambilan keputusan, maka semakin relatif sulit juga untuk mengambil (Pramudita et al., 2024).

Keputusan terhadap suatu permasalahan. Apalagi jika upaya pengambilan keputusan dari suatu permasalahan tertentu, selain

mempertimbangkan berbagai faktor/kriteria yang beragam, juga melibatkan beberapa orang pengambil keputusan. Permasalahan yang demikian dikenal dengan permasalahan *multiple criteria decision making* (MCDM). Dengan kata lain, MCDM juga dapat disebut sebagai suatu pengambilan keputusan untuk memilih alternatif terbaik dari sejumlah alternatif berdasarkan beberapa kriteria tertentu (Suhanda et al., 2022). Metode TOPSIS digunakan sebagai suatu upaya untuk menyelesaikan permasalahan *multiple criteria decision making*. Hal ini disebabkan konsepnya sederhana dan mudah dipahami, komputasinya efisien dan memiliki kemampuan untuk mengukur kinerja relatif dari alternatif-alternatif keputusan (Gustaman et al., 2024).

Dalam menggunakan metode TOPSIS mengikuti langkah-langkah yang harus dilakukan, diantaranya adalah (Aprilia et al., 2023):

1. Membuat matriks keputusan yang ternormalisasi
2. Membuat matriks keputusan yang ternormalisasi terbobot
3. Menentukan matriks solusi ideal positif dan matriks solusi ideal negatif
4. Menentukan jarak antara nilai setiap alternatif dengan matriks solusi ideal positif dan matriks solusi ideal negatif
5. Menentukan nilai preferensi untuk setiap alternatif

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penentuan Variabel Input

Pengumpulan Variabel input merupakan parameter kriteria yang dibutuhkan untuk proses penentuan alternatif. Variabel input yang dibutuhkan untuk melakukan proses pemilihan kuda adalah sebagai berikut : Skill kuda, Bobot kuda, Karakter kuda, Usia kuda, Kecepatan kuda. Sedangkan alternatif

pilihan kudanya yaitu Kuda Pony (nilai range min 0 dan nilai max 0,24), Kuda Sumba (nilai range min 0,25 dan nilai max 0,49), Kuda Lutisano (nilai range min 0,5 dan nilai max 0,69), Kuda Womblat (nilai range min 0,7 dan nilai max 0,8), Kuda Sport (memiliki nilai range min 0,81 dan nilai max 1).

Nilai Bobot dari kriteria yang digunakan yaitu :

C1. Skill kuda (range 1-5) dimana nilai 1 (kuda yang digunakan untuk orang yang pemula dalam tahap belajar, terutama untuk usia anak-anak dari 7-14 tahun). Nilai 2 (kuda yang memiliki postur badan yang besar sesuai dengan bobot penunggang yang akan di sesuaikan dengan kemampuan penunggang) nilai 3 (kuda yang digunakan dengan kemampuan penunggang yang bisa mengendalikan kuda). Nilai 4 (kuda yang digunakan dengan kemampuan yang sudah mahir berkuda. Nilai 5 (kuda yang digunakan para pelatih yang sudah ahli mengendalikan kuda, digunakan untuk bertanding).

C2. Bobot kuda (range 1-5) dimana nilai 1 (bobot kuda 70-80 kg), nilai 2 (81-90 kg), nilai 3 (91-100 kg), nilai 4 (101-110kg), nilai 5 (110-120 kg).

C3. Karakter kuda (range 1-5) dimana nilai 1 (kuda memiliki sifat biasa). Nilai 2 (kuda memiliki sifat liar). Nilai 3 (kuda memiliki sifat agresif). Nilai 4 (kuda memiliki sifat penurut). Nilai 5 (kuda memiliki sifat baik).

C4. Usia kuda (range 1-5) dimana nilai 1 (usia kuda dari 1-3 tahun). Nilai 2 (usia kuda dari 4-7 tahun). Nilai 3 (usia kuda dari 8-10 tahun). Nilai 4 (usia kuda dari 11-13 tahun). Nilai 5 (usia kuda dari 14-17 tahun).

C5. Kecepatan kuda (range 1-5) dimana nilai 1 (kuda memiliki kecepatan rata-rata 30 km/jam). Nilai 2 (kuda memiliki kecepatan rata-rata 50 km/jam). Nilai 3 (kuda memiliki kecepatan rata-rata 60 km/jam). Nilai 4 (kuda memiliki kecepatan

rata-rata 80 km/jam). Nilai 5 (kuda memiliki kecepatan diatas 80 km/jam).

Tabel 1. Konversi Nilai Bobot

Kandidat kuda	C1	C2	C3	C4	C5
A1	3	3	3	3	3
A2	3	1	4	4	4
A3	2	3	1	4	5
Jumlah pangkat kriteria	22	19	26	41	50
Akar pangkat kriteria	4,69041	4,35889	5,0990	6,4031	7,0705

Tabel 2. Matriks Ternormalisasi R

	C1	C2	C3	C4	C5
0.6396021 4906683	0.6882472 0161169	0.5883484 0541455	0.468521 28566582	0.42426406 871193	
0.6396021 4906683	0.2294157 3387056	0.7844645 4055274	0.624695 04755442	0.56568542 494924	
0.4264014 3271122	0.6882472 0161169	0.1961161 3513818	0.624695 04755442	0.70710678 118655	

Masing masing kriteria $W1 = 2$ $W2 = 4$
 $W3 = 5$ $W4 = 5$ $W5 = 5$

Tabel 3. Matriks Ternormalisasi Y

	C1	C2	C3	C4	C5
1.2792042 981337	2.7529888 064467	2.9417420 270728	2.342606 4283291	2.121320 3435596	
1.2792042 981337	0.9176629 3548225	3.9223227 027637	3.123475 2377721	2.828427 1247462	
0.8528028 6542244	2.7529888 064467	0.9805806 7569092	3.123475 2377721	3.535533 9059327	

Solusi ideal positif (A+)

$$y^+ = \max = 1.2792042981337$$

$$y^+ = \max = 2.7529888064467$$

$$y^+ = \max = 3.9223227027637$$

$$y^+ = \max = 3.1234752377721$$

$$y^+ = \max = 3.5355339059327$$

Solusi ideal negatif (A-)

$$y^+ = \max = 0.85280286542244$$

$$y^+ = \max = 0.91766293548225$$

$$y^+ = \max = 0.98058067569092$$

$$y^+ = \max = 2.3426064283291$$

$$y^+ = \max = 2.1213203435596$$

Jarak antara nilai terbobot setiap alternatif terhadap solusi ideal positif :

$$D^+ = 1.889786908384$$

$$D^+ = 1.9668302043216$$

$$D^+ = 2.97248453918$$

Jarak antara nilai terbobot setiap alternatif terhadap solusi ideal negatif :

$$D^- = 2.7196310559713$$

$$D^- = 3.1536360654371$$

$$D^- = 2.4450311143608$$

Nilai peringkat kedekatan setiap alternatif terhadap solusi ideal dihitung yang lebih besar menunjukkan bahwa alternatif yang akan dipilih :

$$U1 = 2,7196310559713$$

$$\frac{1,889786908384 + 2,7196310559713}{0,59001615323285}$$

$$U2 = 3,1536360654371$$

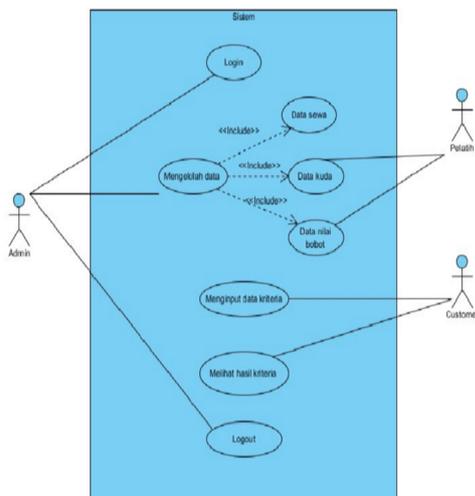
$$\frac{1,9668302043216 + 3,1536360654371}{0,61588845610846}$$

$$U3 = 2,4450311143608$$

$$\frac{2,97248453918 + 2,4450311143608}{0,45131962152482}$$

Dari hasil perhitungan topsis menunjukkan perhitungan range kriteria yang di input oleh data customer didapatkan hasil $U1 = 0,59001615323285$. Sistem merekomendasikan Kuda Womblat karena memiliki nilai range di atas 0,59.

Hasil perhitungan Topsis kemudian diterapkan pada aplikasi berbasis web. Pemodelan aplikasi dapat dilihat menggunakan usecase diagram pada gambar 1.



Gambar 1. Usecase Diagram

Hasil implementasi merupakan tahapan dimana sistem siap untuk dijalankan pada keadaan yang sebenarnya, sehingga dapat diketahui apakah sistem yang akan diterapkan benar-benar menghasilkan tujuan yang di inginkan. Pemilihan kuda latihan terbaik dengan metode Topsis ini diterapkan berbasis web.

Halaman awal untuk pelanggan yang akan melakukan penyewaan kuda latihan di Kentauros Riding School.



Gambar 2. Tampilan Halaman Awal

Halaman berikutnya adalah pelanggan mengisi data form untuk proses pemilihan

kuda latihan yang akan dipilih oleh pelanggan tersebut.

Gambar 3. Tampilan Pemilihan Kuda

Pada halaman ini admin akan input data kriteria-kriteria yang telah akan digunakan perhitungan metode Topsis.

DAFTAR KUDA SEWA						
Nama Kuda	Harga Sewa	Nilai Min	Nilai Max	Keterangan	Pelatih	Tambah Baru
Kuda Pomy	Rp.500.000 / jam	0	0,24	Kuda kecil cocok untuk pemula	Decei Numandar	
Kuda Sumbawa	Rp.700.000 / jam	0,25	0,49	kuda yang penurut	Rabi Alai	
Kuda Lusamo	Rp.1.000.000 / jam	0,5	0,69	Kuda yang cocok untuk digunakan Dressage	Nick	
Kuda Wombat	Rp.1.500.000 / jam	0,7	0,8	kuda yang cocok untuk digunakan Jumping	Raymen Kaurang	
Kuda Sport	Rp.2.000.000 / jam	0,8	1	kuda yang cocok untuk digunakan Evanting	Dimpri Kaurang	

Gambar 4. Tampilan Alternatif Pilihan Kuda Yang Tersedia Beserta Harga Sewa dan Pelatuhnya

Halaman berikutnya, admin dapat melihat hasil perhitungan Topsis berdasarkan inputan pelanggan. Dimana admin dapat melihat kuda yang sering digunakan oleh para pelanggan didalam proses pemilihan kuda.

HASIL PERHITUNGAN					
Aktorisitas	C1 Skill Kuda	C2 Berat Kuda	C3 Karakter Kuda	C4 Usia Kuda	C5 Kecepatan Kuda
Ulat	1	1	1	1	1
Archiele	2	2	2	2	2
gudanya	4	4	4	4	4
Kap. Alai	3	3	3	3	3
Nick	1	1	1	1	1
Raymen	1	1	1	1	1
Dimpri	1	1	1	1	1
Jumlah Pengkal Kriteria	16	16	16	16	16
Akar Pengkal Kriteria	7,481147735476	8,476165771754	8	8,044771096500	8,476165771754

Nilai Bobot Masing-masing Kriteria: W1=2 W2=1 W3=5 W4=5 W5=5

Matrix ternormalisasi, R

0,21200000000000001	0,23999999999999999	0,125	0,11100000000000000	0,11100000000000000
0,28750000000000002	0,47500000000000002	0,25	0,22250000000000000	0,22250000000000000
0,25000000000000000	0,47500000000000002	0,25	0,44471200000000000	0,44471200000000000
0,69375000000000000	0,59375000000000000	0,625	0,3591699441495	0,59375000000000000
0,40000000000000000	0,359348074816	0,375	0,3351019661497	0,359348074816
0,33630000000000000	0,47471266327754	0,375	0,5501699441495	0,47471266327754

Metrik ternormalisasi terbobot, Y

	0,2472824191242	0,4797126622774	0,422	0,32902499427405	0,90290202020693
	0,5740746310485	0,66666666666667	1,28	1,10010000000000	1,00000000000000
	1,048649674807	1,00000000000000	2,1	1,2200679748890	1,3759011438977
	1,320202095021	0,3759011438977	0,333	0,7000447137407	1,0020144444444
	0,8101002272727	1,4241079800000	2,075	0,47000000000000	1,00000000000000
	0,2514324191242	1,00000000000000	0,475	0,7000447137407	1,3759011438977
Solusi Ideal Positif A*	1,320202095021	0,3759011438977	0,333	0,7000447137407	1,0020144444444
Solusi Ideal Positif A*	0,2472824191242	0,4797126622774	0,422	0,32902499427405	0,90290202020693

Jarak antara nilai terbobot setiap alternatif terhadap solusi ideal positif, S₁

$$D_1^+ = 4,0510529735293$$

$$D_2^+ = 3,486289730147$$

$$D_3^+ = 1,10232029102028$$

$$D_4^+ = 0$$

$$D_5^+ = 2,3052264807046$$

$$D_6^+ = 1,8118550156600$$

Jarak antara nilai terbobot setiap alternatif terhadap solusi ideal negatif, S₂

$$D_1^- = 0$$

$$D_2^- = 1,1627624038223$$

$$D_3^- = 3,486289730147$$

$$D_4^- = 4,0510529735293$$

$$D_5^- = 1,3120204607040$$

$$D_6^- = 3,4022394344133$$

Kebekalan setiap alternatif terhadap solusi ideal dihitung sebagai berikut

$$V_1 = \frac{0}{4,0510529735293 + 0} = 0$$

$$V_2 = \frac{1,1627624038223}{3,486289730147 + 1,1627624038223} = 0,20$$

$$V_3 = \frac{0}{0,0000000000000 + 0,0000000000000} = 0,50$$

$$V_4 = \frac{0}{0 + 4,0510529735293} = 1$$

$$V_5 = \frac{2,3052264807046}{0,33040264807046 + 2,3052264807046} = 0,5$$

$$V_6 = \frac{1,8118550156600}{1,8118550156600 + 0,4022394344133} = 0,82429832006034$$

Peringkat	Kuda Bata	Nama Penjualan	PERINGKAT BERDASARKAN HASIL PERILAKUAN		Jenis Kuda
			Nilai	Nilai Kuda	
1	0411188	Diaka	1	0,79	Kuda Sport
2	0411188	Diaka	0,79	0,54280020000000	Kuda Sport
3	0411188	Diaka	0,54280020000000	0,54280020000000	Kuda Sport
4	0411188	Diaka	0,54280020000000	0,54280020000000	Kuda Sport
5	0411188	Diaka	0,54280020000000	0,54280020000000	Kuda Sport
6	0411188	Diaka	0,54280020000000	0,54280020000000	Kuda Sport

Gambar 5. Tampilan Hasil Perhitungan Topsis Berdasarkan Input Pelanggan

Halaman hasil ini adalah sebuah hasil rekomendasi kuda dan pelatih yang telah berdasarkan isian pelanggan. Perhitungan ini menggunakan metode Topsis untuk memberi hasil rekomendasi kuda yang terbaik beserta pelatihnya.

REKOMENDASI JENIS KUDA BERDASARKAN HASIL PENILAIAN	
Kode Registrasi:	0511188
Nama Lengkap:	Diaka Selamet Putra
Alamat:	dama kalasan
No. Telp:	087788602378
Usia:	23
Nilai Akhir:	0,9000529945204
Berdasarkan Perhitungan Rekomendasi untuk anda adalah:	Kuda Sport
Nama Pelatih:	Dimingsi Kasurang
Catatan: Perhitungan menggunakan metode tosis	

Gambar 6. Tampilan Hasil Rekomendasi

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan kesimpulan bahwa metode Topsis dapat diimplementasikan dengan baik pada sistem rekomendasi pemilihan kuda latihan terbaik.

Pelanggan akan memasukan kriteria yang dibutuhkan untuk pemilihan kuda latihan berdasarkan pertimbangan skill kuda, bobot kuda, karakter kuda, usia kuda dan kecepatan kuda dengan alternatif pilihan Kuda Pony, Kuda Sumba, Kuda

Lutisano, Kuda Womblat dan Kuda Sport. Dari isian tersebut, tosis akan melakukan perhitungan untuk menghasilkan rekomendasi kuda latihan terbaik yang bisa digunakan oleh pelanggan beserta harga sewa dan pelatih yang akan mendampingi pelanggan dalam menggunakan kuda latihan tersebut.

Sistem ini membantu pelanggan agar tidak salah dalam memilih kuda latihan. Kesalahan dalam memilih kuda yang tidak sesuai kemampuan pelanggan dapat membahayakan karena berisiko kecelakaan saat berlatih di lapangan.

Untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode yang berbeda dalam menghasilkan rekomendasi dan bisa dibandingkan dengan hasil penelitian ini untuk mencari metode mana yang menghasilkan akurasi terbaik dalam memberikan rekomendasi.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, R., Suryana, A. R., Bi'azis, I., Noreza, S. I., & Rosyani, P. (2023). Pemilihan Layanan Internet Terbaik untuk Digunakan Saat Pembelajaran Daring dengan Metode Topsis. *JATIMIKA: Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika*, 4(1), 31–34. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JATIMIKA/article/view/17913>
- Astati, A., Mursidin, M., Rusny, R., Susanti, H. I., Hifizah, A., & Qurniawan, A. (2024). Persepsi Masyarakat Terhadap Manfaat Beternak Kuda di Kabupaten Jeneponto. *Anoa: Journal of Animal Husbandry*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.24252/anoa.v3i1.44387>
- Eriana, E. S. (2021). Analisis Penerapan Metode Waterfall Dan Topsis Dalam Perancangan Sistem Peningkatan

- Kualitas Dosen Mengajar. *Journal of Artificial Intelligence and Innovative Applications (JOAIIA)*, 2(4), 263–270. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JOAIIA/article/view/14133>
- Fitriansyah, A., Sucahyo, N., & Verawati, A. E. (2022). Sistem Rekomendasi Pemilihan Smartphone Dengan Metode Case Based Reasoning (Studi Kasus : Masyarakat Kabupaten Subang). *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 8(2), 1–16. <https://doi.org/10.37012/jtik.v8i2.1134>
- Gustaman, R. J., Hikmatyar, M., & Mufizar, T. (2024). Pemilihan Karyawan Teladan Dengan Metode Simple Additive Weighting (SAW) dan Technique For Order Preference by Similarity to Ideal Solution (TOPSIS) Studi Kasus : Puskesmas Salopa. *JEIS: Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma*, 4(2), 37–47. <https://doi.org/10.56486/jeis.vol4no2.462>
- Lauryn, M. S., Ibrohim, M., & Fasambi, A. (2023). Penerapan Metode Topsis Dalam Penentuan Penerima Dana Bantuan Masyarakat Usaha Mikro Kecil Menengah. *ProTekInfo : Pengembangan Riset Dan Observasi Teknik Informatika*, 10(1), 1–5. <https://doi.org/10.30656/protekinfo.v10i1.6178>
- Ningsih, W., & Nurfauziah, H. (2023). Perbandingan Model Waterfall Dan Metode Prototype Untuk Pengembangan Aplikasi Pada Sistem Informasi. *Jurnal Ilmiah Metadata*, 5(1), 83–95. <https://doi.org/10.47652/metadata.v5i1.311>
- Pramudita, V., Mahmudi, A., & Faisol, A. (2024). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kos Pria di Kampus 2 ITN Malang Dengan Metode TOPSIS Berbasis Android. *JATI: Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(5), 8461–8470. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.10560>
- Pratama, A. W., Krisnawati, E., & Yuuono, B. (2023). Pusat Pendidikan dan Pelatihan Berkuda di Karangpandan Dengan Pendekatan Arsitektur Modern. *JACTS: Journal of Architecture Cultural and Tourism Studies*, 1(1), 59–69. <https://doi.org/10.36728/jacts.v1i1.2535>
- Suhanda, Y., Nugroho, P. A., & Alvia, A. (2022). Rancangan Sistem Informasi Pendukung Keputusan Penetapan Bonus Karyawan Menggunakan Metode Topsis. *JRIS: Jurnal Rekayasa Informasi Swadharma*, 2(2), 7–15. <https://doi.org/10.56486/jris.vol2no2.174>
- Yogaswara, A., & Mulyati, M. (2023). Pemilihan Karyawan Terbaik Dengan Menggunakan Metode Topsis. *Klik: Jurnal Ilmu Komputer*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.56869/klik.v4i1.445>
-