

BUKU MANUAL APLIKASI



“Sistem Manajemen Pemilihan Spot Tourisme Banyuwangi Menggunakan Metode AHP”

Oleh:
Risang Daniswara
1941720166

**JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI MALANG
MEI 2021**

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT/Tuhan YME atas segala rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “SISTEM MANAJEMEN PEMILIHAN SPOT TOURISME DI KOTA BANYUWANGI MENGGUNAKAN METODE ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS (AHP)”. Skripsi ini penulis susun sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi program Diploma IV Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang.

Kami menyadari bahwasannya dengan tanpa adanya dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak, kegiatan skripsi ini tidak akan dapat berjalan baik. Untuk itu, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan petunjuk selama penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir.
2. Kedua orang tua serta adik saya yang telah mencurahkan segenap do'a, restu dan dukungan selama hidup saya.
3. Kepada saya sendiri terimakasih telah bertahan dan berusaha menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.
4. Bapak Dr. Eng. Rosa Andrie Asmara, S.T., M.T., selaku Ketua Jurusan Teknologi Informasi.
5. Ibu Dr. Ely Setyo Astuti, ST., MT., selaku Ketua Program Studi DIV Teknik Informatika.
6. Bapak Budi Harijanto, ST., M.MKom., selaku Pembimbing Utama yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing dari awal hingga akhir skripsi ini, tanpa beliau penulisan ini tidak akan berhasil sejauh ini.
7. Bapak Bagas Satya Dian Nugraha, ST., MT., selaku Pembimbing Pendamping dalam membimbing serta memberi arahan dalam proses penyelesaian skripsi ini, tanpa beliau penulisan ini tidak akan berhasil sejauh ini.

8. Bapak, Ibu Dosen pengajar jurusan Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu, pengetahuan dan bimbingannya.
9. Dan seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung lancarnya pembuatan Skripsi dari awal hingga akhir yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini, masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan yang dimiliki penulis baik itu sistematika penulisan maupun penggunaan bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi penyempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini berguna bagi pembaca secara umum dan penulis secara khusus. Akhir kata, penulis ucapkan banyak terima kasih.

Malang, Mei 2021

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	2
BAB II PERSIAPAN HARDWARE DAN SOFTWARE	4
2.1 Komponen Sistem Informasi	4
BAB III PETUNJUK INSTALASI APLIKASI.....	5
3.1 Desain Sistem	5
3.2 Flowchart Sistem	6
3.2.1 <i>Data Flow Diagram</i>	6
3.2.2 Entity Relationship Diagram	10
3.2.3 <i>Flowchart</i> sistem	11
3.2.4 <i>Flowchart</i> Metode AHP	12
BAB IV PETUNJUK FITUR-FITUR APLIKASI.....	13
BAB V PETUNJUK PENGELOLAAN APLIKASI	15
BAB VI PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI.....	18

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Daerah Banyuwangi merupakan wilayah kota yang sedang berkembang dan salah satunya adalah tempat pariwisata. Permasalahan yang dihadapi saat ini adalah bagaimana cara untuk membuat rute wisata terdekat bagi para wisatawan untuk menikmati wisata banyuwangi tanpa mengeluarkan dana berlebihan. Selain itu, sering muncul masih banyak orang yang berwisata tapi malah menimbulkan beban pikiran baru. Karena dengan berwisata kita dapat menghilangkan penat akibat aktivitas selama seharian. Oleh karena itu menyadari betapa pentingnya memilih objek wisata yang tepat, maka dibutuhkan sebuah sistem dalam bidang kepariwisataan.

Sebagai Kota yang sedang berkembang untuk menarik wisatawan atau membantu masyarakat untuk mengetahui layanan publik Kota Banyuwangi perlu dibangun sebuah layanan informasi yang berguna bagi masyarakat. Sebuah sistem yang bisa membantu para wisatawan untuk mengatur perjalanan mereka agar lebih menghemat waktu perjalanan dan pengeluaran. Selain itu akan lebih baik lagi jika sistem diberikan sebuah pengenalan singkat terhadap destinasi wisata yang ingin dituju. Sebuah Sistem Manajemen adalah solusi yang tepat untuk permasalahan ini.

Penerapan Sistem Manajemen Perjalanan menggunakan metode AHP merupakan langkah yang tepat untuk mengetahui lokasi destinasi wisata yang terdekat antara satu dan lainnya yang ada di Kota Banyuwangi. Karena telah diakui Sistem Manajemen mempunyai kemampuan yang sangat luas, baik dalam proses pemetaan dan analisis sehingga teknologi tersebut sering dipakai dalam proses perencanaan tata ruang. Selain itu, pemanfaatan sistem AHP dapat meningkatkan efisiensi waktu dan ketelitian (akurasi).

Dalam proyek akhir ini akan dibangun sebuah sistem manajemen perjalanan berbasis web untuk memberikan informasi secara lengkap mengenai tata letak destinasi wisata yang ada di Kota Banyuwangi beserta fasilitas-pelayanan publik yang ada seperti hotel, penginapan, destinasi Wisata, jarak tempuh serta untuk mengetahui informasi rute transportasi umum dan memberikan usulan jalur transportasi baru pada daerah-daerah strategis yang belum terjangkau atau minim transportasi.

Berdasarkan hasil yang didapat dari penelitian terdahulu, dapat diambil kesimpulan bahwa metode AHP menghasilkan akurasi yang cukup tinggi. Karna itu, penulis ingin mencoba menerapkan metode AHP pada sistem pendukung keputusan *Spot Tourism*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar beakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sistem manajemen perjalanan yang dapat memberikan informasi pada masyarakat tentang data destinasi Wisata antara satu dan lainnya di kota Banyuwangi?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup permasalahan dalam skripsi yang berjudul “Sistem Manajemen Pemilihan Spot Tourisme di Kota Banyuwangi” adalah sebagai berikut:

1. Data yang dipakai pada proyek akhir ini adalah data destinasi wisata seperti pantai, taman nasional, tempat yang terkenal berdasarkan ketersediaan data.
2. Keluaran dari sistem hanya nama tempat, deskripsi tempat, biaya masuk, jarak antar tempat dan tampilan rute dalam peta.
3. Jumlah lokasi wisata yang digunakan hanya 10 tempat dari banyak tempat wisata.

1.4 Tujuan

Tujuan dari projek ini adalah memberikan memberikan informasi pada masyarakat tentang data destinasi Wisata antara satu dan lainnya di kota Banyuwangi serta adanya keinginan untuk memberikan solusi terhadap masalah wisata yang ada maka tujuan dari skripsi ini adalah untuk membuat Sistem Manajemen Pemilihan Spot Tourisme Banyuwangi menggunakan metode AHP.

1.5 Manfaat

Manfaat dibuatnya skripsi ini yang berjudul “Sistem Manajemen Pemilihan Spot Tourisme di Kota Banyuwangi” yakni :

- a. Sistem manajemen spot tourisme yang dapat dengan mudah diakses oleh mahasiswa akan meningkatkan pengunjung tempat wisata.
- b. Sistem manajemen spot tourisme yang dihasilkan penelitian ini dapat memudahkan pengguna seperti mahasiswa luar daerah untuk lebih mengetahui wilayah Kota Banyuwangi khususnya dalam menentukan tempat wisata yang diinginkan.

Aplikasi web ini dapat memetakan lokasi tempat Wisata yang ada didaerah Kota Banyuwangi. Informasi juga dilengkapi dengan data-data secara detail seperti fasilitas dan rute perjalanan menuju lokasi.

BAB II PERSIAPAN HARDWARE DAN SOFTWARE

2.1 Komponen Sistem Informasi

Terdapat lima komponen sistem informasi yaitu perangkat keras, perangkat lunak, data, prosedur dan user yang akan dijelaskan dibawah ini:

2.2.1 Perangkat Keras (Hardware)

Komponen spesifikasi Hardware antara lain:

- Unit peralatan input yaitu peralatan yang digunakan untuk menerima input atau memasukkan data kedalam komputer antara lain keyboard, disk drive, dan disket.
- Unit peralatan proses (process) yaitu :
 - a. Intel Corei5 7700 UR
 - b. 8 GB RAM
 - c. 512 SSD

Unit peralatan output yaitu alat yang digunakan untuk memindahkan atau mentransfer data dari dalam komputer kedalam bentuk yang permanen, antara lain printer.

2.2.2 Perangkat Lunak (Software)

Perangkat keras tidak akan berfungsi tanpa software. Ada beberapa jenis software diantaranya:

- Visual Studio Code
- Xampp
- Apache
- PHP 5
- OS Windows 10

BAB III PETUNJUK INSTALASI APLIKASI

3.1 Desain Sistem

Berikut adalah Arsitektur Jaringan Sistem :



Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan antara pengguna dengan sistem, kebutuhan fungsional pada sistem ini dijelaskan pada tabel dibawah ini:

No	Aktor	Kebutuhan Pengguna
1	Admin	Melakukan Kelola data Kriteria
2	Admin	Melakukan Kelola data Keterangan Kriteria
3	Admin	Melakukan Kelola Data Tempat Wisata
4	User	Melihat daftar Tempat Wisata
5	User	Melihat daftar Tempat Wisata
6	User	Menentukan Bobot dalam setiap Kriteria
7	User	Melihat Hasil Rekomendasi Tempat Wisata

Ada juga kebutuhan Non-Fungsional merupakan batasan dari layanan atau spesifikasi kemampuan pada sistem. Penjelasan Kebutuhan NonFungsional Sistem dijelaskan pada tabel dibawah ini:

No	Jenis	Keterangan
1	<i>Usability</i>	Sistem ini dapat digunakan oleh siapapun, dimanapun dan kapanpun oleh pengguna, terutama para wisatawan yang dapat mengakses melalui platform <i>website</i> .

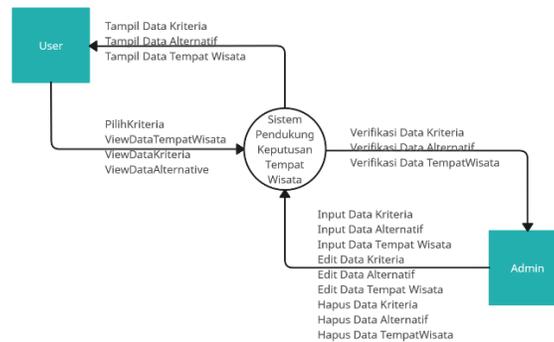
2	<i>Portability</i>	Sistem ini dapat digunakan di berbagai jenis <i>device</i> , seperti laptop, komputer, <i>smartphone</i> , dan tablet.
3	<i>Reability</i>	Sistem ini apat diandalkan dalam merekomendasikan Tempat Wisata berdasarkan kriteria.
4	<i>Supportability</i>	Sistem ini membutuhkan kondisi internet dan <i>device</i> yang mmadai untuk menggunakannya.

Merancang sistem sesuai dengan analisa masalah dan kebutuhan sistem yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini untuk menggambarkan penjelasan output agar lebih jelas menggunakan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram*. Kemudian dilanjutkan dengan membuat rancangan antarmuka pada sistem.

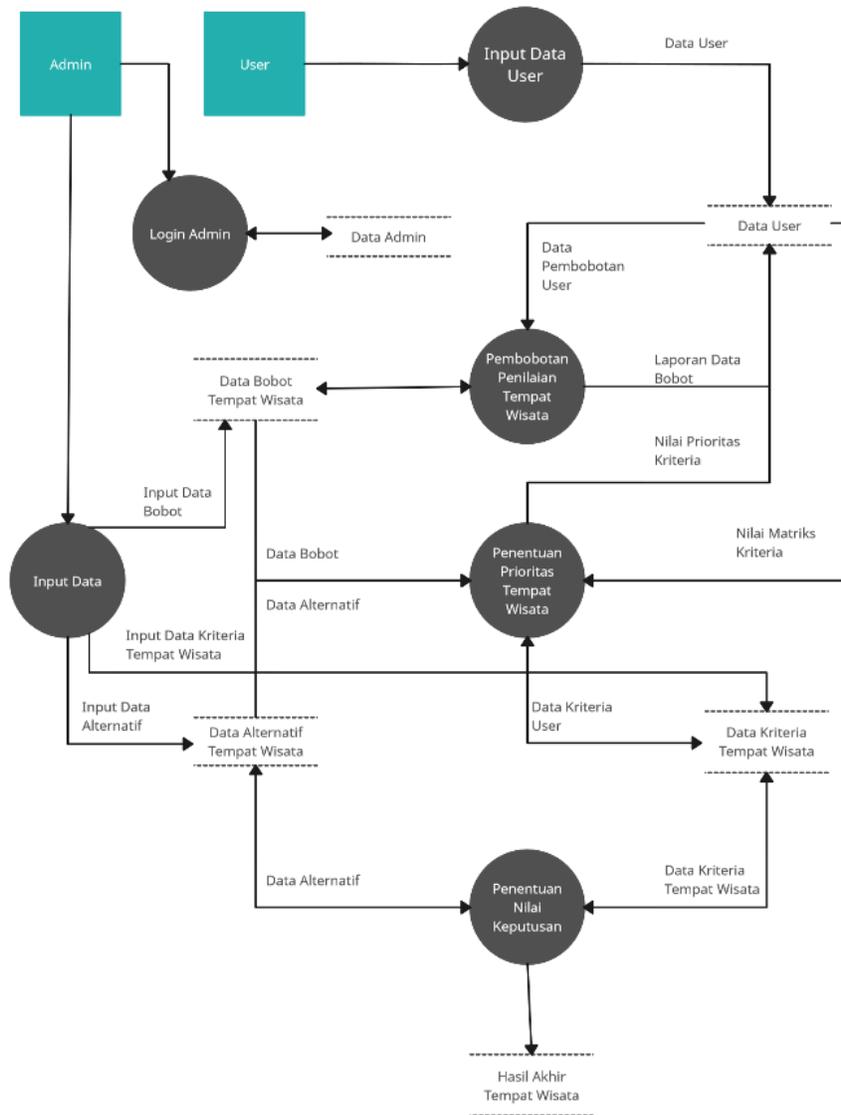
3.2 Flowchart Sistem

3.2.1 Data Flow Diagram

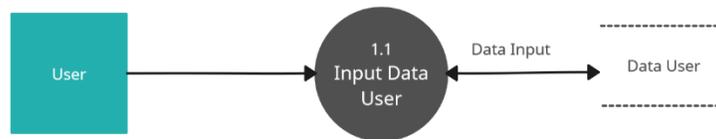
Berikut merupakan *Data Flow Diagram* level 0 untuk Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Tempat Wisata menggunakan metode *Analithycal Hierarchie Process* (AHP). Diagram ini menjelaskan dasar sistem pemilihan tempat wisata.



Berikut merupakan *Data Flow Diagram* level 1 untuk proses-proses yang berjalan pada system pendukung keputusan. Diagram ini menjelaskan bagaimana proses keputusan pemilihan tempat wisata diambil.



Berikut merupakan *Data Flow Diagram* level 1.1 untuk input data pembobotan user. Diagram ini menjelaskan bagaimana proses input data pembobotan user.



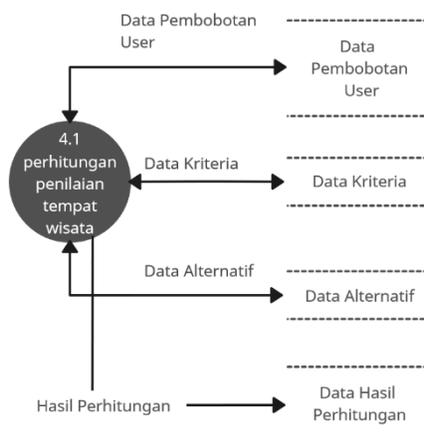
Berikut *Data Flow Diagram* level 2.1 untuk login admin. Diagram ini menjelaskan bagaimana proses login admin.



Berikut merupakan *Data Flow Diagram* level 3.1 untuk Proses data kriteria admin. Diagram ini menjelaskan bagaimana proses penentuan data kriteria admin.



Berikut merupakan *Data Flow Diagram* level 4.1 untuk Proses perhitungan penilaian bobot tempat wisata menggunakan metode AHP oleh sistem. Diagram ini menjelaskan bagaimana proses perhitungan penilaian bobot tempat wisata menggunakan metode AHP oleh sistem.



Berikut merupakan *Data Flow Diagram* level 5.1 untuk Proses penentuan keputusan perankingan kriteria Tempat Wisata yang didapat dari perhitungan pada masing-masing kriteria.

Diagram ini menjelaskan bagaimana Proses penentuan keputusan perankingan kriteria Tempat Wisata yang didapat dari perhitungan pada masing-masing kriteria.



Berikut adalah struktur Database.

1. Table alternatif

Nama Atribut	Jenis	Value
id_alternatif	Varchar(50)	Primary
nama_alternatif	Varchar(200)	-
deskripsi	text	-

2. Table tb_kriteria

Nama Atribut	Jenis	Value
id_kriteria	Varchar(50)	Primary
nama_kriteria	Varchar(200)	-
batas_bawah	double	-
batas_tengah	double	-
batas_atas	double	-
nama_bawah	Varchar(200)	-
sname_tengah	Varchar(200)	-
nama_atas	Varchar(200)	-

3. Table tb_nilai

Nama Atribut	Jenis	Value
id_nilai	Int(11)	Primary
id_alternatif	Varchar(50)	foreign
id_kriteria	Varchar(50)	foreign
nilai	double	-

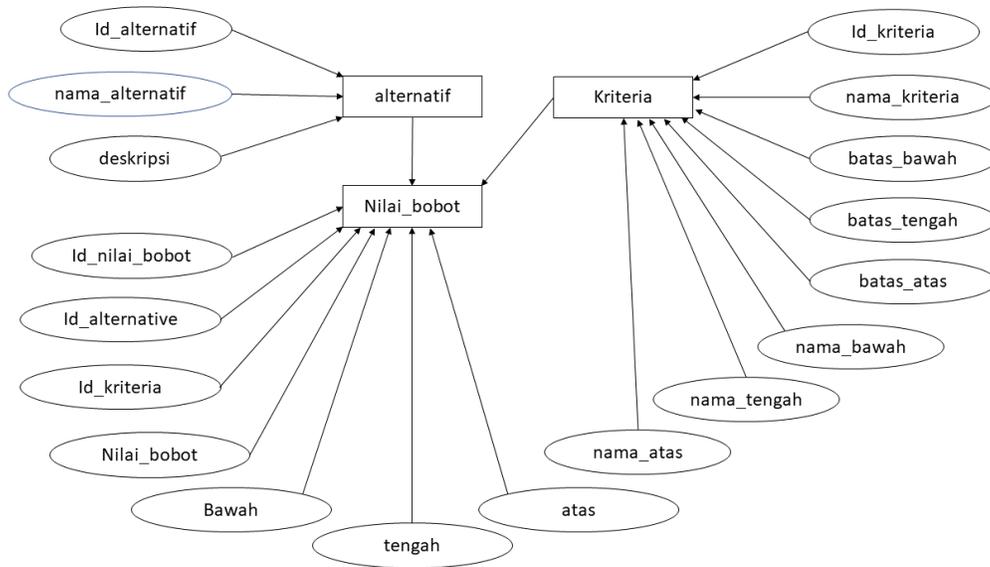
bawah	double	-
tengah	double	-
atas	double	-

4. Table login

Nama Atribut	Jenis	Value
Username	Varchar(50)	Primary
password	Varchar(50)	-

3.2.2 Entity Relationship Diagram

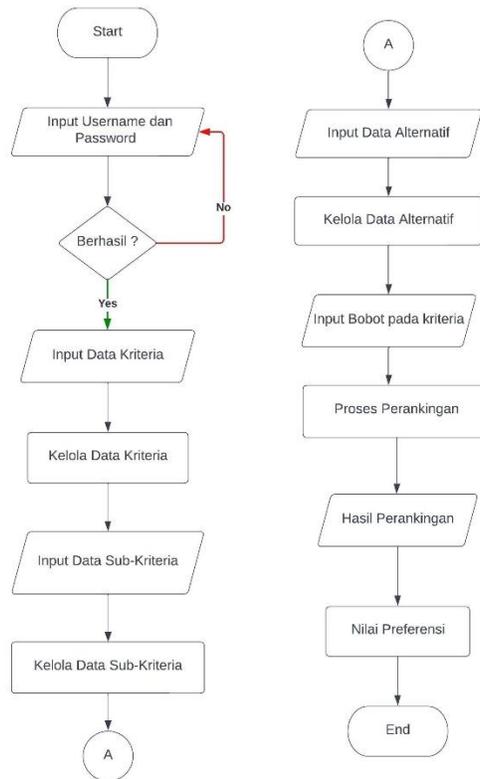
Berikut merupakan desain rancangan untuk Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Tempat Wisata menggunakan metode *Analitycal Hierarchie Process* (AHP).



Gambar 4. 1 *Entity Relationship Diagram*

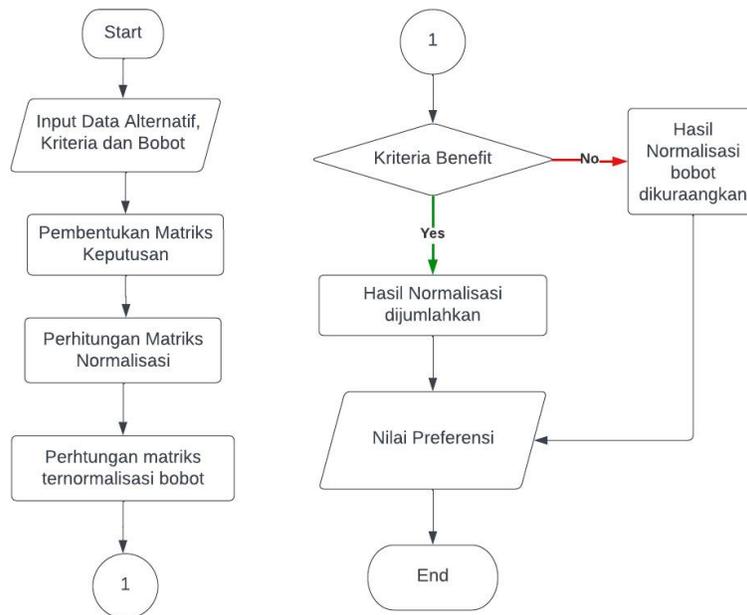
Pada gambar 4.8 diatas menjelaskan hubungan antara Entitas dalam sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Tempat Wisata menggunakan metode AHP.

3.2.3 Flowchart sistem



Pada penelitian Sistem Pendukung Keputusan Tempat Wisata menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP) berikut merupakan alur sistem, alur pertama yakni input nilai kriteria kemudian akan diproses sistem, kemudian inputkan sub-kriteria untuk diproses sistem, dan selanjutnya inputkan alternatif. Setelah semua data yang dibuthkan sudah diinputkan, sistem akan menghitung menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP). Jika proses perhitungan telah selesai akan muncul nilai preferensi dari masing masing alternatif. Hasil preferensi tersebut akan dirangking dan didapat rekomendasi Tempat Wisata terbaik.

3.2.4 Flowchart Metode AHP



Pada gambar diatas adalah flowchart perhitungan metode AHP.langkah langkah yang diimplementasikan dalam penerapannya sebagai berikut :

1. Dimana dalam menentukan Tempat Wisata dibutuhkan 3 input yakni input alternatif, input kriteria dan input bobot.
2. Setelah memiliki data inputan, data yang dimiliki akan dibuat matriks keputusan berdasarkan data yang telah ada, lalu dihitung nilai matriks perhitungannya.
3. Selanjutnya dilakukan perhitungan matriks normalisasi yang menggunakan rumus (2.2) uruk mendapatkan hasil normalisasi dan dapat dinyatakan pada rasio persamaan.
4. Jika nilai matriks perhitungan sudah ditemukan maka akan dilakukan perhitungan nilai optimasi pada masing masing alternatif.
5. Setelah nilai optimasi sudah ditemukan, maka dilakukan penjumlahan nilai dari kriteria yang diminimalkan (cost) dan nilai dari kriteria yang di maksimalkan (benefit).
6. Terakhir dilakukan proses perangkingan untuk mengetahui hasil rekomendasi Tempat Wisata terbaik.

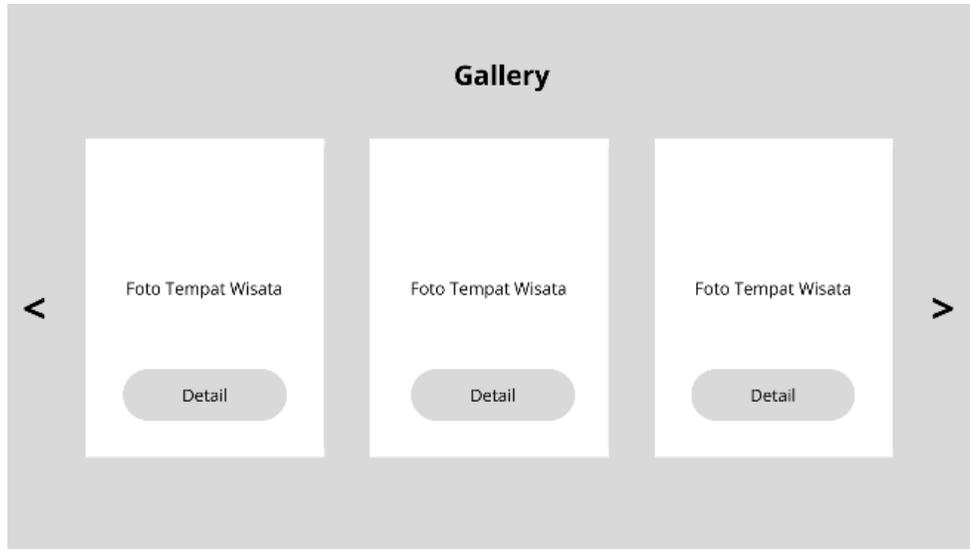
BAB IV PETUNJUK FITUR-FITUR APLIKASI



Pada bagian dashboard, User disuguhkan dengan Deskripsi Aplikasi beserta Logo/Gambar Aplikasi.



Pada bagian selanjutnya, User disuguhkan dengan Foto Tempat Wisata beserta Deskripsi Singkat Tempat Wisata.



Selanjutnya User disuguhkan dengan Gallery Foto tempat wisata beserta dengan Detail dari tempat wisata tersebut.



Pada terakhir, User disuguhkan dengan Preferensi Tempat Wisata untuk mendapatkan data Tempat Wisata yang diinginkan.

BAB V PETUNJUK PENGELOLAAN APLIKASI

Pengelolaan Aplikasi dilakukan oleh Admin, dimana Admin diharuskan *Log In* terlebih dahulu lalu Admin akan masuk ke laman yang disediakan khusus untuk admin.

Data Kriteria Fuzzy								
ID Kriteria Fuzzy	Nama Kriteria Fuzzy	Batas Bawah	Batas Tengah	Batas Atas	Nama Bawah	Nama Tengah	Nama Atas	Add
FSL	Fasilitas	60	70	85	Kurang	Cukup	Lengkap	Edit Del
HRG	Harga	15000	30000	50000	Murah	Sedang	Mahal	Edit Del
JRK	Jarak	13	26	38	Dekat	Sedang	Jauh	Edit Del
PKR	Parkiran	50	70	85	Sempit	Sedang	Luas	Edit Del
SPT	Spot Foto	50	70	85	Kurang	Cukup	Keren	Edit Del

SPK Destinasi Wisata Metode AHP Database

[Home](#) | [Alternatif](#) | [Kriteria AHP](#) | [Nilai AHP](#) | [Logout](#)

Data Alternatif			
ID Alternatif	Nama Alternatif Wisata	Deskripsi	Add
AEROT	Aero Tourisme	ABCDE	Edit Del
ATJGR	Air Terjun Jagir	-	Edit Del
BSRUD	Bangsring Underwater	-	Edit Del
DDJWT	De Djawatan	-	Edit Del
DSKMR	Desa Kemiren	-	Edit Del
GBWKP	Gombeng Wisata Kopi	-	Edit Del
GLAND	G-Land	-	Edit Del
GRJKT	Gereja Kristus Tuhan	-	Edit Del
GWTDL	Grand Watudodol	-	Edit Del
HTBPD	Hoo Tong Bio Pagoda	-	Edit Del
IJBLF	Ijen Blue Fire	-	Edit Del
JPURO	Jopuro	-	Edit Del
KLBNB	Kalibendo	-	Edit Del
KLSDG	Kali Sodong	-	Edit Del
MGRBD	Mangrove Bedhul	-	Edit Del
MRNBB	Marina Boom Beach	-	Edit Del
MSJBT	Masjid Baiturahman	-	Edit Del
PGSLK	Pura Giri Salaka	-	Edit Del
PLTBH	Pulau Tabuhan	-	Edit Del
PTCCL	Pantai Cacalan	-	Edit Del
PTMTK	Pantai Mustika	-	Edit Del
RDISL	Red Island	-	Edit Del
RFTBG	Rafting & Tubing	-	Edit Del
SDGSV	Sadengan Savana	-	Edit Del
SKMDE	Sukamade	-	Edit Del
TLIJO	Teluk Ijo	-	Edit Del
TMBLB	Taman Blambangan	-	Edit Del
TMSTJ	Taman Sri Tanjung	-	Edit Del
TSBDG	Pinus Camp 2	-	Edit Del
WDIRG	Wedi Ireng	-	Edit Del

SPK Destinasi Wisata Metode AHP Database

Home | Alternatif | Kriteria AHP | Nilai AHP | Logout

Data Nilai AHP

ID Nilai AHP	Nama Alternatif	Nama Kriteria AHP	Nilai	Bawah	Tengah	Atas	Add
63	Air Terjun Jagir	Fasilitas	51	0.95	0.05	0	Edit Del
62	Air Terjun Jagir	Harga	20000	0.6667	0.3333	0	Edit Del
61	Air Terjun Jagir	Jarak	34	0	0.3333	0.6667	Edit Del
65	Air Terjun Jagir	Parkiran	40	1	0	0	Edit Del
64	Air Terjun Jagir	Spot Foto	87	0	0	1	Edit Del
48	Bangsring Underwater	Fasilitas	68	0.1	0.9	0	Edit Del
47	Bangsring Underwater	Harga	10000	1	0	0	Edit Del
46	Bangsring Underwater	Jarak	43	0	0	1	Edit Del
50	Bangsring Underwater	Parkiran	69	0.05	0.95	0	Edit Del
49	Bangsring Underwater	Spot Foto	82	0	0.2	0.8	Edit Del
13	De Djawatan	Fasilitas	86	0	0	1	Edit Del
12	De Djawatan	Harga	75000	0	0	1	Edit Del
11	De Djawatan	Jarak	10	1	0	0	Edit Del
15	De Djawatan	Parkiran	79	0	0.4	0.6	Edit Del
14	De Djawatan	Spot Foto	81	0	0.2667	0.7333	Edit Del
18	Desa Kemiren	Fasilitas	84	0	0.0667	0.93333	Edit Del
17	Desa Kemiren	Harga	45000	0	0.25	0.75	Edit Del
16	Desa Kemiren	Jarak	45	0	0	1	Edit Del
20	Desa Kemiren	Parkiran	80	0	0.3333	0.6667	Edit Del
19	Desa Kemiren	Spot Foto	82	0	0.2	0.8	Edit Del

Di tiap bagian pada sistem admin terdapat opsi *Add* sebagai tambah data, *Edit* sebagai perubahan data, dan *Del* untuk menghapus data.

Edit Data Alternatif

ID Alternatif	<input type="text" value="AEROT"/>
Nama Alternatif Produk	<input type="text" value="Aero Tourisme"/>
Deskripsi	<input type="text" value="https://surabaya.tribunnews.com/2022/06/07/aero-tourism-banyuwangi-nikmati-destinasi-wisata-yang-indah-melalui-udara"/>
	<input type="button" value="Simpan"/>

Gambar di atas adalah bagian dari *Edit* data Alternatif, ID Alternatif tidak bisa diubah kecuali melalui server, Nama Alternatif dan Deskripsi bisa diubah sesuai dengan kebutuhan Admin.

Edit Data Kriteria AHP

ID Kriteria AHP	<input type="text" value="FSL"/>
Nama Kriteria AHP	<input type="text" value="Fasilitas"/>
Batas Bawah	<input type="text" value="1"/>
Batas Tengah	<input type="text" value="3"/>
Batas Atas	<input type="text" value="5"/>
Nama Bawah	<input type="text" value="Kurang"/>
Nama Tengah	<input type="text" value="Cukup"/>
Nama Atas	<input type="text" value="Lengkap"/>
	<input type="button" value="Simpan"/>

Gambar di atas adalah bagian dari *Edit* data Kriteria, ID Kriteria tidak bisa diubah kecuali melalui server, Nama Kriteria, Batas Bawah, Batas Tengah, Batas Atas, Nama Bawah, Nama Tengan dan Nama Atas bisa diubah sesuai dengan kebutuhan Admin.

Edit Data Nilai AHP

ID Nilai AHP	<input type="text" value="91"/>
Alternatif	<input type="text" value="Aero Tourisme"/>
Kriteria AHP	<input type="text" value="Fasilitas"/>
Nilai	<input type="text" value="84"/>
	<input type="button" value="Simpan"/>

Gambar di atas adalah bagian dari *Edit* data Nilai AHP, ID Nilai tidak bisa diubah kecuali melalui server, Nama Alternatif, Kriteria dan Nilai bisa diubah sesuai dengan kebutuhan Admin. Selain itu ada juga fitur lainnya seperti *Del* untuk menghapus data dan *Log Out* untuk Admin keluar dari aplikasi.

BAB VI PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

1. *Download*/Unduh aplikasi dengan format .zip atau .rar.
2. Gunakan PHP5 untuk menggunakan Aplikasi atau Aplikasi tidak akan bisa berjalan.
3. *Import* db_fuzzy_database_php.sql ke *database*.
4. Setelah terunduh, ekstrak aplikasi ke direktori server. Contohnya ekstrak ke direktori C:\Xampp3\htdocs
5. Setelah itu, jalankan Server, karena saya menggunakan server local dari Xampp maka saya aktifkan Xampp terlebih dahulu lalu aktifkan Apache dan MySQL.
6. Buka peramban lalu pada *Search Bar* ketik localhost://direktori_aplikasi
7. Aplikasi siap digunakan.