

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan Pembahasan penelitian dan analisa telah yang dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Untuk Menentukan pemilihan Tempat wisata terbaik dan tidak terbaik membutuhkan variabel input dan variabel output, variabel input terdiri dari, Harga tiket, Jumlah berkunjung, Waktu berkunjung, Lama perjalanan. dan variabel Output berupa keputusan dengan menggunakan MATLAB, variabel-variabel tersebut nantinya akan menghasilkan *rule-rule* yang akan digunakan untuk menentukan Tempat wisata terbaik dan tidak terbaik.
2. Dengan menggunakan metode Sugeno yaitu:
  - a. Pertama menentukan himpunan *fuzzy*, Mendefinisikan fungsi keanggotaan menggunakan kurva segitiga dan trapesium.
  - b. Setelah itu menentukan fungsi implikasi
  - c. Selanjutnya menggunakan komposisi aturan
  - d. Langkah terakhir melakukan *defuzzifikasi* terhadap aturan-aturan yang ada.  
Setelah proses selesai maka diperoleh sistem *fuzzy*.
3. Analisis inference *fuzzy* sugeno dalam menentukan tempat wisata terbaik dan tidak terbaik mampu memberikan respon seperti yang diharapkan yaitu mampu menilai pengaruh Dari Nilai Harga tiket, Jumlah pengunjung, Lama

perjalanan, Waktu berkunjung dalam memberi nilai terbaik dan tidak terbaiknya suatu objek wisata.

4. Tingkat keakuratan untuk menentukan guru berprestasi menggunakan logika *fuzzy* inference sugeno adalah Terbaik bernilai 1 dan Tidak terbaik bernilai 0.

## 5.2 Saran

Sebagai akhir dari penelitian ini, penulis menyampaikan saran-saran yang mungkin bermanfaat bagi siapa saja yang berminat untuk menggunakan sistem ini.

1. Sistem pendukung keputusan menggunakan metode *fuzzy* sugeno untuk menentukan Tempat wisata, dirasa masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan ada pihak atau peneliti lain yang mau mengembangkan dan melanjutkan penelitian ini.
2. Diharapkan dengan dikembangkan sistem pendukung keputusan ini, jumlah *rule-rule* yang digunakan agar lebih banyak lagi sehingga hasil yang didapatkan lebih baik lagi dari peneliti.
3. Untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode logika *fuzzy* lain seperti metode Tsukamoto dan Anfis dan lain-lain.