

**PERANCANGAN SISTEM PENILAIAN MAHASISWA
BERPRESTASI PADA UNIT KEGIATAN
MAHASISWA ESPORTS UNP KEDIRI
MENGUNAKAN METODE SAW**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom) Pada Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri



OLEH :

RAHMAD IBRAHIM

NPM : 2013020166

**FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER (FTIK)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2024**

Skripsi oleh:

Rahmad Ibrahim
NPM : 2013020166

Judul:

**PERANCANGAN SISTEM PENILAIAN MAHASISWA BERPRESTASI
PADA UNIT KEGIATAN MAHASISWA ESPORTS UNP KEDIRI
MENGUNAKAN METODE SAW**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 4 Juli 2024

Pembimbing I



Rony Heri Irawan, M.Kom
NIDN. 0711018102

Pembimbing II



Ratih Kumalasari Niswatin, S.ST., M.Kom
NIDN. 0710018501

Skripsi oleh:

Rahmad Ibrahim
NPM : 2013020166

Judul:

**PERANCANGAN SISTEM PENILAIAN MAHASISWA BERPRESTASI
PADA UNIT KEGIATAN MAHASISWA ESPORTS UNP KEDIRI
MENGUNAKAN METODE SAW**

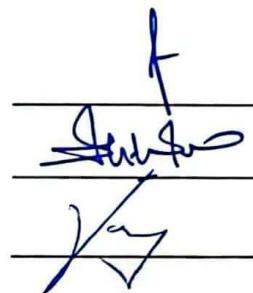
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pada tanggal : 16 Juli 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Rony Heri Irawan, M.Kom
2. Penguji I : Intan Nur Farida, M.Kom
3. Penguji II : Danang Wahyu Widodo, S.P., M.Kom



Mengetahui,
Dekan FTIK



Dr. Sulistiono, M.Si
NIDN. 0007076801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Rahmad Ibrahim
Jenis Kelamin : Laki laki
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/16 November 2001
NPM : 2013020166
Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Juli 2024
Yang Menyatakan



Rahmad Ibrahim
NPM. 2013020166

MOTTO:

“Segala yang layak dikejar menghadirkan rasa sakit, tugas kita adalah tidak peduli dengan rasa sakitnya”

Kupersembahkan untuk :

Orangtua tercinta dan UNP Kediri

ABSTRAK

Rahmad Ibrahim, Perancangan Sistem Penilaian Mahasiswa Berprestasi Pada Unit Kegiatan Mahasiswa Esports UNP Kediri Menggunakan Metode SAW, Skripsi, Teknik Informatika, FTIK UN PGRI Kediri 2024.

Kata kunci : SAW,ROC, Penilaian, Mahasiswa Berprestasi.

Sistem perankingan menggunakan metode SAW (*Simple Additive Weighting*) dan ROC (*Rank Order Centroid*) merupakan suatu sistem yang menggabungkan dua buah metode dalam satu fungsi perhitungan, dimana ROC ini digunakan dalam menentukan nilai bobot pada sebuah kriteria, dan SAW digunakan sebagai metode perhitungannya, pada studi kasus kali ini penulis memilih UKM *Esports* UNP Kediri sebagai objek penelitiannya, UKM *Esports* UNP Kediri merupakan sebuah organisasi mahasiswa yang bergerak di bidang olahraga elektronik (non akademik) dimana organisasi ini masih tergolong muda sehingga perlu adanya inovasi baru agar terciptanya tujuan organisasi, maka dari itu di buatnya penelitian ini bertujuan agar dapat mensukseskan organisasi tersebut agar dapat berproses dan berkembang terutama dalam memaksimalkan potensi sumber daya manusianya. Penelitian ini bertujuan agar dapat mendapatkan mahasiswa terbaik di bidang non akademik yaitu *esports* sistem perhitungan ini menggunakan bahasa pemrograman PHP , HTML, CSS dengan hasil pengujian menghitung bobot dari setiap alternatif yang ada, perhitungan SAW (*Simple Additive Weighting*) menghasilkan nilai yang akurat ketika dikombinasikan dengan metode ROC (*Rank Order Centroid*) dimana dengan nilai bobot yang praktis dapat dengan mudah untuk menentukan nilai akhir dari perhitungan ranking.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenaan-Nya tugas penyusunan Skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Perancangan Sistem Penilaian Mahasiswa Berprestasi Pada Unit Kegiatan Mahasiswa Esports UNP Kediri Menggunakan Metode SAW“ ini ditulis guna memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer, pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada Kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Kedua Orang Tua saya dan Keluarga atas doa dan dukungannya.
2. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Dr. Sulistiono, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer yang selalu memberikan dukungan moral kepada mahasiswa.
4. Risa Helilintar M.kom. Ketua Program Studi Teknik Informatika yang selalu memberikan arahan kepada mahasiswa.
5. Rony Heri Irawan, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan bimbingannya.
6. Seluruh teman teman kelas dan sekitar saya tercinta yang sudah mendukung dan mensupport saya.
7. ES TOP AREN WARKIT yang senantiasa menemani saya sampai sang fajar muncul di ufuk timur.

Disadari bahwa skripsi ini ditulis oleh tangan manusia yang penuh akan salah, mohon pemaklumanya dan semoga skripsi ini dapat digunakan oleh dunia *science*.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PERNYATAN	iii
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Rumusan Masalah	3
D. Batasan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
G. Metode Penelitian	5
H. Jadwal Penelitian	9
J. Sistematika Penulisan Laporan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Landasan Teori	12
B. Kajian Pustaka	12
BAB III ANALISA DAN DESAIN SISTEM	21
A. Analisa Sistem	21
B. Desain Sistem (Arsitektur)	21
2. Activity Diagram	21
3. <i>Squence Diagram</i>	21
4. <i>Class Diagram</i>	21

C. Desain Antarmuka.....	21
D. Simulasi Perhitungan.....	21
BAB IV HASIL DAN EVALUASI.....	41
A. Implementasi Program.....	41
B. Pengujian Sistem.....	41
C. Pengujian Data.....	41
D. Hasil.....	41
BAB V KESIMPULAN.....	55
A. Kesimpulan.....	55
B. Saran.....	55

DAFTAR TABEL

TABEL 1. 1 JADWAL PENELITIAN	9
TABEL 3. 1 TABEL MAHASISWA	21
TABEL 3. 2 TABEL KRITERIA	21
TABEL 3. 3 TABEL HASIL	21
TABEL 3. 4 TABEL USER.....	21
TABEL 4. 1 TABEL PENGUJIAN DASHBOARD	41
TABEL 4. 2 TABEL PENGUJIAN INPUT	41
TABEL 4. 3 TABEL TABEL PROCESSING ALTERNATIF	41
TABEL 4. 4 TABEL MATRIKS ALTERNATIF	41
TABEL 4. 5 TABEL NIALAI PREFERENSI.....	41
TABEL 4. 6 TABEL PENGUJIAN RANKING.....	41

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1. 1 ALUR WATERFALL	6
GAMBAR 3. 1 USE CASE DIAGRAM	21
GAMBAR 3. 2 SQUENCE DIAGRAM.....	21
GAMBAR 3. 3 ACTIVITY DIAGRAM	21
GAMBAR 3. 4 CLASS DIAGRAM.....	21
GAMBAR 3. 5 RANCANGAN TAMPILAN LOGIN	21
GAMBAR 3. 6 RANCANGAN TAMPILAN DASHBOARD	21
GAMBAR 3. 7 RANCANGAN TAMPILAN MATRIKS	21
GAMBAR 3. 8 RANCANGAN TAMPILAN INPUT	21
GAMBAR 4. 1 TAMPILAN LOGIN	41
GAMBAR 4. 2 TAMPILAN DASHBOARD.....	41
GAMBAR 4. 3 TAMPILAN DAFTAR MAHASISWA.....	41
GAMBAR 4. 4 TAMPILAN FORM INPPUT	41
GAMBAR 4. 5 TAMPILAN NILAI ALTERNATIF	41
GAMBAR 4. 6 TAMPILAN NILAI NORMALISASI	41
GAMBAR 4. 7 TAMPILAN EDIT DATA MAHASISWA.....	41
GAMBAR 4. 8 TAMPILAN EDIT ALTERNATIF.....	41

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Penelitian Adinda Wibowo pada tahun 2023 mengatakan bahwa Mahasiswa berprestasi adalah :

"Mahasiswa berprestasi merupakan mahasiswa yang memiliki kemampuan dan pola pikir diatas rata rata mahasiswa pada umumnya entah itu pada bidang akademik maupun non akademik”,

Perlunya perhatian lebih serta apresiasi kepada mahasiswa berprestasi guna mengembangkan bakat dan minatnya demi terciptanya sebuah individu yang memiliki semangat belajar dan semangat berproses di bidang akademik maupun non akademik, maka dari itu perlu diketahui siapa saja mahasiswa berprestasi tersebut dengan melakukan sebuah penilaian, namun penilaian mahasiswa berprestasi cukup rumit dilakukan mengingat banyak sekali aspek yang perlu diperhatikan, akan sangat lama apabila harus dilakukan secara manual, maka dari itu diperlukanya sebuah sistem penilaian mahasiswa berprestasi.

Penilaian mahasiswa berprestasi sangatlah diperlukan “guna mengetahui potensi potensi yang ada dan memiliki kemungkinan pengembangan lebih lanjut” (Yuliawan Dhedhy, 2021), salah satunya pada bidang non-akademik *esport*. *Esports* merupakan sebuah cabang olahraga baru yang berfokus pada strategi dan melatih ketangkasan dalam pengambilan keputusan dan merupakan cabor yang memiliki peminat sangat tinggi di Indonesia, organisasi yang memerlukan penilaian

mahasiswa berprestasi di bidang *esports* salah satunya adalah Unit Kegiatan Mahasiswa *Esports* UNP Kediri.

Unit Kegiatan Mahasiswa *Esports* Universitas Nusantara PGRI Kediri merupakan salah satu diantara 15 Unit Kegiatan Mahasiswa yang ada di UNP Kediri, organisasi ini merupakan organisasi baru yang memerlukan begitu banyak pengembangan dan inovasi guna keberlangsungan organisasi ke depannya.

Berdasarkan Uraian Penjelasan diatas mengenai masalah yang terjadi di lingkup UKM *esports* maka tujuan dari penelitian ini dibuat adalah mengembangkan sebuah sistem yang dapat menentukan mahasiswa berprestasi menggunakan metode SAW (*Simple Additive Weighting*) pada Unit Kegiatan Mahasiswa *Esports* sebagai solusi untuk mempermudah organisasi dalam menjalankan kegiatannya. Serta dapat membuat UKM *Esports* UNP Kediri lebih baik dan terotomatisasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Pemaparan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas maka telah didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kebutuhan Sistem untuk menentukan Mahasiswa berprestasi pada Unit Kegiatan Mahasiswa *Esports* UNP Kediri.
2. Kebutuhan perancangan sistem untuk menentukan penilaian mahasiswa berprestasi pada Unit kegiatan Mahasiswa *Esports* UNP Kediri.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian identifikasi masalah yang telah didapatkan untuk menentukan tujuan dari sebuah sistem yang nanti akan dibuat oleh penulis, maka di tentukanya rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana cara untuk merancang sistem yang dapat menentukan mahasiswa berprestasi dan dapat digunakan oleh unit kegiatan mahasiswa *esport* UNP Kediri?

D. Batasan Masalah

Agar dapat memastikan fokus pembahasan berdasarkan latar belakang yang telah, penulis menentukan batasan pembahasan penelitian ini sehingga tujuan dari penelitian ini dapat tercapai dengan baik. Berikut ini adalah beberapa pembatasan yang akan diterapkan dalam penelitian ini:

1. Perancangan sistem penilaian mahasiswa berprestasi menggunakan metode SAW (*Simple Additive Weighting*)
2. Pembobotan kriteria menggunakan metode ROC (*Rank Order Centorit*)
3. Sistem yang digunakan adalah berbasis *web*
4. *Database* yang akan di gunakan menggunakan MySQL.
5. Bahasa yang digunakan akan menggunakan bahasa pemrograman PHP : *Hypertext Preprocessor*.

E. Tujuan Penelitian

Tentunya penelitian ini memiliki tujuan atau sering disebut dengan *purpose of the papers*. Adapun tujuan penelitian ini dibuat adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem penilaian mahasiswa terbaik menggunakan metode *Simple Additive Weighting*.
2. Perancangan sistem digunakan untuk menentukan penilaian Mahasiswa terbaik di lingkup Unit Kegiatan Mahasiswa *Esport* UNP Kediri.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dibuat oleh penulis tentunya memiliki berbagai macam manfaat salah satunya adalah bisa bermanfaat bagi masyarakat luas maupun dalam bidang keilmuan *science* dalam dunia komputer, berikut adalah beberapa manfaat yang dapat didapatkan ketika penelitian ini dibuat :

1. Bagi Penulis
 - a. Dengan dilaksanakannya penelitian ini penulis akan bisa mendapatkan manfaat berupa ilmu pengetahuan baru dan pengalaman baru guna merancang sebuah sistem yang nantinya akan menggunakan Metode SAW (*Simple Additive Weighting*) dan juga ROC (*Rank Order Centroid*). Selain itu penelitian ini juga ditujukan guna menuntaskan kewajiban penulis dalam menyelesaikan program S1 Pada program studi Teknik Informatika Universitas Nusantra PGRI Kediri.

- b. Dapat memperdalam ilmu dan memperluas wawasan tentang sebuah konsep atau sistem yang dapat menentukan mahasiswa terbaik, juga dapat dijadikan acuan atau referensi yang dapat dikembangkan lagi pada penelitian berikutnya.
- c. Penelitian ini tentunya juga akan membantu penulis dalam mengimplementasikan penelitian atau sistem yang ia pelajari dan dapat di implementasikan dalam dunia kerja.

2. Bagi Unit Kegiatan Mahasiswa Esports UNP Kediri.

- a. Dengan dibuatnya sistem ini, diharapkan bahwa UKM *esports* UNP Kediri dapat dengan mudah untuk menentukan man mahasiswa terbaik yang ada pada internal UKM *Esports*.
- b. Bagi peneliti dibuat selanjutnya, sistem ini dapat dikembangkan lagi agar menjadi lebih baik lagi guna diterapkan di UKM *Esports* UNP Kediri.

G. Metode Penelitian

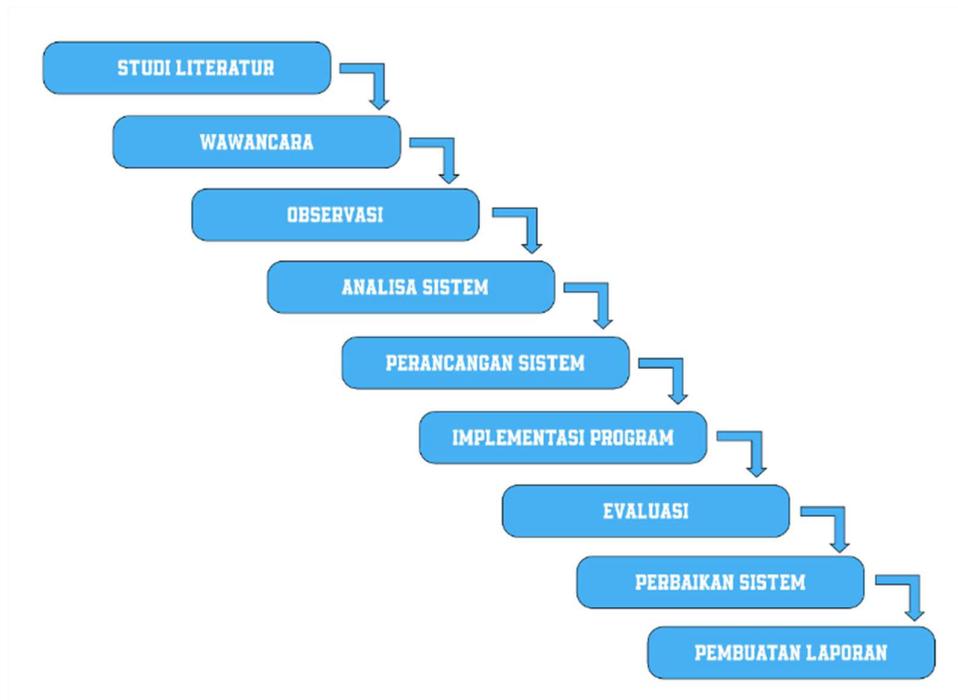
Pada metode penelitian kali ini, penulis akan memaparkan metode apa saja yang nantinya akan digunakan dalam menghimpun data dalam skripsi kali ini. Metode yang akan digunakan antara lain :

1. Teknik Penelitian

Salah satu opsi dalam sebuah teknik penelitian adalah menggunakan penelitian kualitatif yaitu berfokus pada pencarian informasi-informasi maupun data yang nantinya dibutuhkan untuk keberlangsungan penelitian. Pada penelitian kali ini yang berfokus di sistem yang menentukan

mahasiswa berprestasi menggunakan sebuah metode yaitu *Simple Addictive Weighting*

2. Prosedur Penelitian



Gambar 1. 1 Alur Waterfall

a. Studi Literatur

Metode Metode pengumpulan data dan informasi serta pengetahuan yang nantinya dapat membantu sang penulis untuk menyelesaikan penelitiannya didapatkan dari berbagai sumber literatur seperti paper online, jurnal penelitian, buku, maupun literatur lainnya yang masih relevan dengan penelitian yang sedang dibuat.

b. Wawancara

Proses penelitian ini melibatkan langsung mahasiswa yang ada di unit kegiatan mahasiswa *esports* UNP Kediri. Peneliti akan mewawancarai dan memberikan kuisioner untuk di isi oleh anggota UKM Esports UNP Kediri.

c. Observasi

Peneliti nantinya juga akan melakukan observasi langsung ke lapangan untuk mendapatkan data atau informasi yang valid.

d. Analisa Sistem

Peneliti mengumpulkan, meenginterprestasikan, dan mendiagnosa persoalan, analisa sistem melibatkan pengumpulan data, permodelan, identifikasi permasalahan yang akan dibahas.

e. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan oleh peneliti dengan tetap memperhatikan aspek aspek batasan masalah agar sistem yang nantinya dibuat tetap pada tujuan awal dan tidak melebar ke arah yang lain.

f. Implementasi Sistem

Tahap implementasi program merupakan sebuah proses dimana peniliti akan mengimplementasikan sistem didalam sebuah bahasa pemrograman PHP serta *database* yang sesuai dengan perancangan awal penelitian, hingga akhirnya dapat terbentuknya sistem yang dapat menentukan mahasiswa berprestasi berbasis *web*.

g. Evaluasi

Dalam tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap sistem yang diuji yang kemudian akan di catat untuk dilakukan perbaikan sistem guna tercapainya sistem yang lebih bagus dan efisien.

h. Perbaikan Sistem

Pada tahan perbaikan sistem peneliti akan memperbaiki kekurangan kekurangan yang ada pada sistem, perbaikan sistem dilakukan agar sistem dapat berjalan sesuai dengan harapan penulis untuk terciptanya sistem penilaian yang lebih bagus.

i. Pembuatan laporan

Pembuatan Laporan penelitian ini akan disusun berdasarkan data yang telah dihimpun pada seluruh proses pengumpulan data. Laporan penelitian ini nantinya juga akan didokumentasikan semua proses rancangan dan data yang telah ditemukan penulis pada penelitian tersebut, Laporan ini juga mencakup semua tahap diantaranya tahap penelitian serta analisis data, perancangan sistem, implementasi, serta hasil dari sistem atau program yang telah dibuat. Laporan juga akan diuji smilaritinya sehingga terhindar dari plagiasi dari penelitian orang lain.

H. Jadwal Penelitian

- I. Berikut ini merupakan tabel jadwal penelitian yang akan dilalui oleh penulis, seluruh rencana kegiatan ini akan dilalui secara bertahap oleh penulis dari studi literatur hingga tahap terakhir yakni pembuatan laporan.

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

Jadwal Penelitian									
No	Kegiatan	Bulan ke							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Studi Literatur	■	■						
2	Wawancara		■	■					
3	Observasi		■	■					
4	Analisa Sistem		■	■	■				
5	Perancangan Sistem				■	■	■		
6	Implementasi Sistem						■	■	
7	Pengujian Sistem						■	■	■
8	Evaluasi						■	■	■
9	Pembuatan Laporan				■	■	■	■	■

J. Sistematika Penulisan Laporan

Laporan skripsi akan disusun sesuai dengan kebutuhan penelitian yang telah direncanakan. berikut adalah beberapa bab yang akan dipaparkan dalam laporan skripsi :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pendahuluan merupakan bab pembuka yang berisi dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan, tujuan, serta manfaat dari

dibuatnya penelitian ini, dan juga pada bab ini akan berisikan metodologi penelitian yang nantinya akan digunakan, selain itu ada juga jadwal dan sistematika penulisan yang nantinya akan digunakan oleh penulis.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan landasan teori dari penelitian ini, menjelaskan segala informasi yang berkaitan dengan penelitian yang dibuat seperti penjelasan bahasa yang digunakan, database apa yang digunakan serta penjelasan detail lainnya, kemudian kalimat yang berhubungan kuat dengan penelitian yang dibuat. Pada bab ini juga berisi landasan teori dari penelitian yang dibuat, mereview penelitian peneliti yang telah dibuat dan disempurnakan agar lebih baik lagi.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Bab tiga berisikan analisa dan desain sistem, yang menguraikan tahap tahap yang digunakan dalam merancang sistem serta gambaran desain yang nantinya di implementasikan ke dalam sebuah sistem, tentunya di bagian penjelasan desain sistem akan menampilkan urutan berjalanya sistem dan tampilan gambar dari sistem tersebut.

BAB IV : HASIL DAN EVALUASI

Bab ini memaparkan hasil dan evaluasi dari sistem yang telah di jalankan, memaparkan hasil setiap proses dan tahap yang sudah berjalan, hasil dari program tersebut nantinya akan dievaluasi berdasarkan apa yang terjadi pada sistem,

melakukan evaluasi perbaikan apa saja yang diperlukan guna pengembangan penelitian selanjutnya.

BAB V : PENUTUP

Bab penutup berisi kesimpulan dan harapan dari penelitian yang telah dibuat dan metode metode yang telah diterapkan pada sistem, agar penulis mauoun peneliti berikutnya dapat memeperbaiki sistem menjadi lebih baik lagi..

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda Wibowo, R. A. S. R. E. N. W. A. N. D. Y. N. (2023). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Mahasiswa Berprestasi dengan Metode Simple Additive Weighting (SAW). *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 22.
- Aprilian, L. V, & Saputra, M. H. K. (2020). *Belajar cepat metode SAW*. Kreatif. <https://books.google.co.id/books?id=SXvtDwAAQBAJ>
- Furqan Ramadhan, R., Eliyen, K., Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung JIMayor Sujadi Timur No, U., Manajemen Informatika, J., Polinema Kota Kediri Jl Lingkar Maskumambang No, P., Mojoroto, K., Kediri, K., & Timur, J. (2022). Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak Implementasi Metode Analytical Hierarchy Process pada Penilaian Mahasiswa Berprestasi Berbasis Decision Support System. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*.
- Haya, S., & Zulfikar, D. H. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Mahasiswa Berprestasi Menggunakan Metode Simple Additive Weigthing (SAW) di IAIQ Al-Ittifaqiah. In *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan* (Vol. 5).
- Ningsih, F. (2020). *SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK MAHASISWA BERPRESTASI DI STIKES MUHAMMADIYAH PRINGSEWU DENGAN METODE SAW*. www.stmikpringsewu.ac.id

Noviana, R. (2022). PEMBUATAN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB MONJA STORE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL. *JTS*, 1(2).

Yasdomi, K., Rifqi, rajul, Maradona, H., Kurniawan Sistem Informasi, H., Ilmu Komputer, F., Pasir Pengaraian Jl Tuanku Tambusai, U., & Kec Rambah Hilir Kabupaten Rokan Hulu, K. (2019). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN MAHASISWA BERPRESTASI MENGGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW). In *Riau Journal of Computer Science* (Vol. 05).

Yuliawan Dhedhy, Bakti Ruruh Andayani, Studi, P., Jasmani, P., Pgri, N., Jalan, K., Ahmad, K. H., No, D., 76 Mojoroto, K., Kediri, J., & Timur, I. (2021). *Legitimasi Esportss dalam Kecabangan Olahraga: Studi Literature Review* (Issue 2). <https://journal.unsika.ac.id/index.php/JLO>

Zulfa, I., & Wanda, R. (2023). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Rancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Website Menggunakan PHP dan MySQL. *Media Online*, 3(4), 393–399. <https://djournals.com/klik>