

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sistem

Sistem adalah Kumpulan dari elemen elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Jogiyanto, 2015)

2.2. Sistem Pendukung Keputusan

Sistem Pendukung Keputusan adalah Sebuah sistem yang dimaksudkan untuk mendukung para pengambil keputusan manajerial dalam situasi keputusan semi terstruktur. DSS dimaksud untuk menjadi alat bantu bagi para pengambil keputusan untuk memperluas kapabilitas mereka, namun tidak untuk menggantikan penilaian mereka (Efraim Turban and Jay E Aronson, 2015)

Menurut Hartono (2016) mengemukakan bahwa Terdapat dua model pengambilan keputusan, yaitu model sistem tertutup dan model sistem terbuka.

2.2.1. Kriteria Sistem Pendukung Keputusan

Sistem pendukung keputusan dirancang secara khusus untuk mendukung seseorang yang harus mengambil keputusan-keputusan tertentu. Berikut ini beberapa kriteria sistem pendukung keputusan:

1. Interaktif

Sistem pendukung keputusan memiliki *user interface* yang komunikatif sehingga pemakai dapat melakukan akses secara cepat ke data dan memperoleh informasi yang dibutuhkan.

2. Fleksibel

Sistem pendukung keputusan memiliki sebanyak mungkin *variable* alternatif-alternatif keputusan kepada pemakai.

3. Data Kualitas

Sistem pendukung keputusan memiliki kemampuan untuk menerima data kualitas yang dikuantitaskan yang sifatnya subjektif dari pemakainya, sebagai data masukan untuk pengolahan data. Misalnya terhadap kecantikan yang

bersifat kualitas, dapat dikuantitaskan dengan pemberian bobot nilai seperti 75 atau 90.

4. Prosedur Pakar

Sistem pendukung keputusan mengandung surat prosedur yang dirancang berdasarkan rumusan formal atau juga berupa prosedur kepakaran seseorang atau kelompok dalam menyelesaikan suatu bidang masalah dengan fenomena tertentu

2.3. Metode *Profile Matching*

Profile matching atau yang biasa disebut dengan Analisis GAP Kompetensi adalah sebuah mekanisme pengambilan keputusan dengan mengasumsikan bahwa terdapat tingkat variabel prediktor yang ideal yang harus dimiliki oleh pelamar, bukannya tingkat minimal yang harus dipenuhi atau dilewati (Kusrini, 2009).

2.3.1 Tahapan Metode *Profile Matching*

a. Penentuan variabel

Hal yang penting dalam proses metode *profile matching* adalah menentukan variabel-variabel dan besarnya yang berperan dalam permasalahan yang akan diselesaikan. Pada umumnya kriteria/aspek yang diukur dan nilai pembobotan yang digunakan adalah satu set variabel yang sudah ditentukan oleh pakar atau orang/perusahaan yang berwenang. Penentuan variabel dibagi menjadi dua tahapan yaitu sebagai berikut :

1. Penentuan aspek-aspek penilaian Hal yang sangat penting dalam penggunaan metode *profile matching* adalah penentuan aspek-aspek apa saja yang akan digunakan sebagai perbandingan oleh perusahaan untuk menyeleksi karyawan yang akan menduduki jabatan yang baru.
2. Penentuan nilai target nilai target merupakan standar yang diberikan oleh perusahaan untuk setiap aspek-aspek penilaian yang sudah ditentukan sebelumnya sebagai syarat untuk menduduki jabatan baru. Dalam tahap ini penilaian dibagi dua jenis yaitu *Core Factor* (aspek/kompetensi yang paling menonjol atau paling dibutuhkan) dan *Secondary Factor* (bisa juga disebut sebagai faktor pendukung

b. Menghitung hasil pemetaan gap kompetensi

Gap di sini adalah beda antara profil jabatan dengan profil karyawan. Berikut adalah rumus perhitungan nilai gap.

$$\text{Gap} = \text{Profil Karyawan} - \text{Profil Target}$$

Keterangan :

1. Nilai Profil Karyawan adalah perolehan nilai pegawai berdasarkan penilaian perusahaan.
2. Nilai Profil Target adalah standar nilai yang ditetapkan oleh perusahaan.

c. Perhitungan dan Pengelompokan *Core* dan *Secondary Factor*

Setelah menentukan bobot nilai gap untuk ketiga aspek yaitu aspek kapasitas intelektual, sikap kerja dan perilaku dengan cara yang sama. Kemudian tiap aspek dikelompokkan menjadi 2 (dua) kelompok yaitu kelompok *Core Factor* dan *Secondary Factor*. Untuk perhitungan *core factor* dapat ditunjukkan pada rumus di bawah ini:

$$\text{NCF} = \frac{\sum \text{NC (I, S, P)}}{\sum \text{IC}}$$

Keterangan :

NCF : Nilai rata-rata *core factor*

NC(i, s, p) : Jumlah total nilai *core factor* (Intelektual, Sikap kerja, Perilaku)

IC : Jumlah item *core factor*

Sedangkan untuk perhitungan *secondary factor* dapat ditunjukkan pada rumus di bawah ini:

$$\text{NSF} = \frac{\sum \text{NS (I, S, P)}}{\sum \text{IS}}$$

Keterangan:

NSF : Nilai rata-rata *secondary factor*

NS(i, s, p) : Jumlah total nilai *secondary factor* (Intelektual, Sikap kerja, Perilaku)

IS : Jumlah *item secondary factor*

d. Perhitungan Nilai Total

Dari hasil perhitungan dari tiap aspek di atas kemudian dihitung nilai total berdasar presentasi dari *core* dan *secondary* yang diperkirakan berpengaruh terhadap kinerja tiap-tiap profil. Contoh perhitungan dapat dilihat pada rumus di bawah ini:

$$N(i,s,p) = (x)\% NCF(i,s,p) + (x)\% NSF(i,s,p)$$

Keterangan:

(i,s,p) : (Intelektual, Sikap Kerja, Perilaku)

N(i,s,p) : Nilai total dari aspek

NCF(i,s,p) : Nilai rata-rata *core factor*

NSF(i,s,p) : Nilai rata-rata *secondary factor*

(x)% : Nilai persen yang diinputkan

e. Perhitungan Penentuan Hasil Akhir/Ranking

Hasil akhir dari proses ini adalah *ranking* dari kandidat yang diajukan untuk mengisi suatu jabatan tertentu. Penentuan *ranking* mengacu pada hasil perhitungan tertentu. Perhitungan tersebut dapat ditunjukkan pada rumus di bawah ini:

$$Ha = (x)\%Ni + (x)\%Ns + (x)\%Np$$

Keterangan:

Ha : Hasil Akhir

Ni : Nilai Kapasitas *Intelektual*

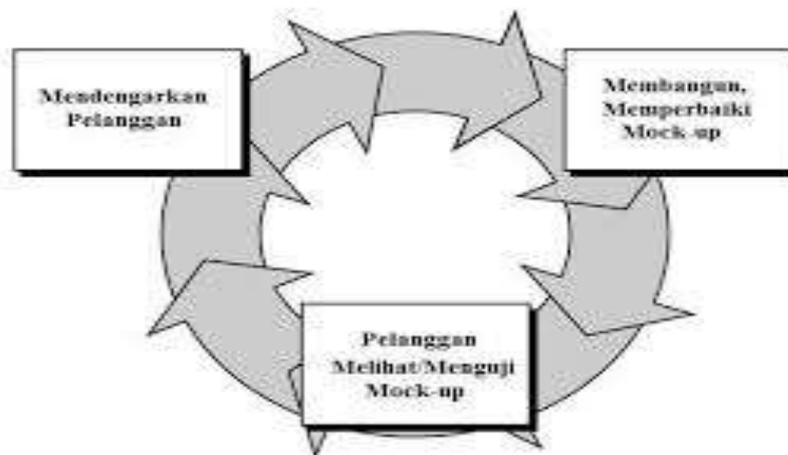
Ns : Nilai Sikap Kerja

Np : Nilai Perilaku

(x)% : Nilai Persen yang diinputkan

2.4. Metode Pengembangan Prototype

Model *prototype* dapat digunakan untuk menyambung ketidakpahaman pelanggan mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak (Rosa and Shalahudin, 2018). Model *prototype* dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Model *Prototype*.

Sumber : (Rosa and Shalahudin, 2018)

2.4.1. Tahapan – Tahapan Dalam Proses *prototype*

Menurut (Rosa and Shalahudin, 2018) terdapat tahapan dalam proses *prototype* yaitu:

1. Mendengarkan Pelanggan

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan kebutuhan dari sistem dengan cara mendengar kebutuhan pelanggan sebagai pengguna sistem perangkat lunak untuk menganalisis serta mengembangkan kebutuhan pengguna.

2. Merancang dan Membuat *Prototype*

Pada tahap ini, dilakukan perancangan dan pembuatan *protoype* sistem yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

3. Uji Coba

Pada tahap ini, dilakukan pengujian *prototype* sistem oleh pengguna kemudian dilakukan evaluasi sesuai dengan kekurangan-kekurangan dari kebutuhan pelanggan. Jika sistem sudah sesuai dengan *protoype*, maka sistem akan diselesaikan sepenuhnya. Namun, jika masih belum sesuai kembali ke tahap pertama.

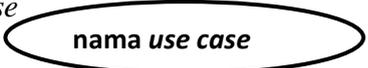
2.5. Pengertian Bahasa Pemodelan Pengembangan Sistem (UML)

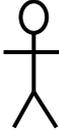
Bahasa Pemodelan Pengembangan Sistem (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Rosa and Shalahudin, 2018). Beberapa jenis diagram *UML* antara lain sebagai berikut:

2.5.1. Use Case Diagram

Use case diagram atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat (Rosa and Shalahudin, 2018). simbol-simbol yang ada pada diagram *use case* dapat dilihat pada gambar 2.1 di bawah ini:

Tabel 2.1 Simbol Diagram Use Case

Simbol	Deskripsi
<i>Use Case</i> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i>
Aktor/ <i>actor</i>	Orang, proses atau sistem lain yang

	<p>berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i></p>
<p>Asosiasi/<i>association</i></p> 	<p>Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan <i>actor</i></p>
<p>Ekstensi/<i>extend</i></p>	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan</p>
<p><<<i>extend</i>>></p> 	<p>dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan</p>
<p>Generalisasi/<i>generalization</i></p> 	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.</p>
<p>Menggunakan/<i>Include/uses</i></p> <p><<<i>include</i>>></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya</p>

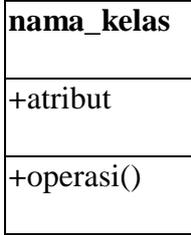
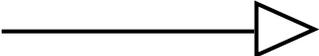
Sumber: (Rosa & Shalahuddin, 2018).

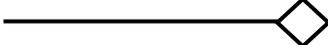
2.5.2. Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi (Rosa and Shalahudin,

2018). Simbol-simbol yang ada pada diagram kelas pada tabel *class diagram 2.2* di bawah ini:

Tabel 2.2 Simbol *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
<p>Kelas</p> 	<p>Kelas pada struktur sistem</p>
<p>Antarmuka/<i>Interface</i></p> <p>nama_interface ○</p>	<p>Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek</p>
<p>Asosiasi/<i>asociation</i></p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i></p>
<p>Asosiasi berarah/<i>directed association</i></p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i></p>
<p>Generalisasi</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi(umum khusus)</p>

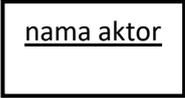
Kebergantungan/ <i>dependecy</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
Agregasi/ <i>agregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>)

Sumber: (Rosa & Shalahuddin, 2018).

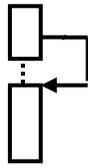
2.5.5. *sequenciat Diagram*

Diagram sekuen atau *Sequence Diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram *sequence* maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case*. simbol-simbol yang ada pada *sequence diagram* dapat dilihat pada tabel 2.3 di bawah ini :

Tabel 2.3 Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Deskripsi
<p>Aktor</p>  <p>Atau</p>  <p>nama aktor tanpa waktu aktif</p>	<p>Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda</p>
Garis hidup/ <i>lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek

.....

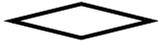
<p>Objek</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <u>nama objek : nama</u> <u>kelas</u> </div>	<p>Menyatakan objek yang berinteraksi pesan</p>
<p>Waktu aktif</p> <div style="border: 1px solid black; width: 15px; height: 20px; margin: 10px auto;"></div>	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi pesan</p>
<p>Pesan tipe <i>create</i></p> <p>.....<<create>>.....></p>	<p>Menyatakan suatu objek membuat objek lain, arah panah objek yang dibuat</p>
<p>Pesan tipe <i>call</i></p> <p>1 : nama_metode()</p> <p>—————></p>	<p>Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri</p> <div style="text-align: center;">  <p>1 : nama_metode()</p> </div>
<p>Pesan tipe <i>send</i></p> <p>1 : Masukkan</p> <p>—————></p>	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirim data/masukkan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim</p>
<p>Pesan tipe <i>destroy</i></p> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 15px; height: 20px; display: inline-block; margin-right: 10px;"></div> <p>.....></p> <p><<destroy>></p> <div style="border: 1px solid black; width: 15px; height: 20px; display: inline-block; margin-left: 10px;"></div> </div>	<p>Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i></p>

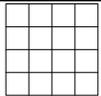
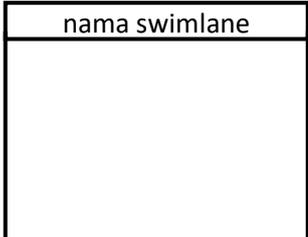
Sumber: (Rosa & Shalahuddin, 2018).

2.5.4. Activity Diagram

Activity diagram atau Diagram aktivitas menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Rosa and Shalahudin, 2018). simbol-simbol yang ada pada *activity diagram* dapat dilihat pada tabel 2.4 di bawah ini :

Tabel 2.4 Simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/ <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Penggabungan/ <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Tabel	Suatu file komputer dari mana data bisa dibaca atau direkam selama kejadian bisnis

	
<p>Dokumen</p> 	<p>Menunjukkan dokumen sumber atau laporan</p>
<p>Status akhir</p> 	<p>Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.</p>
<p><i>Swimlane</i></p> 	<p>Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi</p>

Sumber: (Rosa & Shalahuddin, 2018).

Menurut Rosa and Shalahudin (2018) SQL (*Structured Query Language*) adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada *Relation DBMS (Database Management System)*.

Menurut Sadeli (2014) MySQL merupakan *Database* yang menghubungkan script php menggunakan perintah *query* dan *escaps character* yang sama dengan php. MySQL mempunyai tampilan *client* yang mempermudah anda dalam mengakses *database* dengan kata sandi untuk mengizinkan proses yang bisa anda lakukan.

2.7. Bahasa Pemrograman

Bahasa pemograman adalah suatu perangkat lunak yang menggunakan bahasa pemograman yang digunakan untuk merancang atau membuat program

sesuai keinginan dan kegunaan. Berikut adalah beberapa bahasa pemrograman yang penulis gunakan.

a. HTML (*Hypertext Markup Language*) Pada umumnya HTML suatu bahasa yang digunakan untuk membuat halaman web. HTML juga dikenal sebagai aplikasi yang memiliki kemampuan browser. Menurut Sutarman [15] "HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web".

b. PHP (*Hypertext Preprocessor*) Pada saat sekarang PHP lebih lebih dikenal dengan singkatan PHP *Hypertext Preprocessor*. Sesuai dengan namanya, PHP digunakan untuk membuat *website* pribadi. PHP merupakan suatu bahasa pemrograman yang digunakan user untuk membangun sebuah web saat ini dan dapat digunakan secara gratis. Menurut Sidik [16] PHP dikenal sebagai bahasa pemrograman *script-script* yang membuat dokumen HTML secara *on the fly* yang dieksekusi di *server web* yang dihasilkan dari suatu aplikasi dengan menggunakan editor teks atau editor HTML

2.8. Web

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau bergerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis ataupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). *Website* sendiri merupakan sebuah kumpulan halaman-halaman situs yang tersimpan dalam sebuah *server/hosting*, dan teridentifikasi melalui sebuah nama yang disebut juga sebagai domain atau sub domain (Sadeli, 2014).

2.9. Tinjauan Literatur

Dibawah ini adalah beberapa *literature* yang digunakan dalam penelitian, dapat dilihat pada tabel 2.5 :

Tabel 2.5 Tinjauan Literatur

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Tahun	Metode yang Digunakan	Hasil	URL
1	Munawir and Ardiansyah	<i>Decision Support System</i> Pemilihan Karyawan Berprestasi Dengan Pendekatan Analisa Gap <i>Profile matching</i> Di Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Aceh	2017	<i>Profile Matching</i>	Hasil penelitian ini akan menghasilkan urutan rangking dari karyawan dan aplikasi ini dapat membantu pengambil keputusan (<i>decission maker</i>) dalam memilih alternatif karyawan yang berprestasi	http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/
2	Sudrajat	Pemilihan Pegawai Berprestasi dengan Menggunakan Metode <i>Profile Matching</i>	2018	<i>Profile Matching</i>	Hasil penelitian ini adalah memberikan nilai secara objektif terhadap pegawai dan membantu pimpinan dalam memberikan penilaian kinerja pegawainya.	https://jurnal.polgan.ac.id
3	Aileen and Assegaff	Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Karyawan	2019	<i>Profile Matching</i>	Hasil rancangan dapat digunakan untuk melakukan	http://stmb-multimart.ac.id/ejo

		Terbaik Menggunakan Metode <i>Profile Matching</i>			penilaian pada karyawan dalam pemilihan karyawan terbaik dengan menggunakan metode <i>Profile Matching</i> .	urnal
4	Nisa, Kusriani and Sudarmawan	Sistem Pendukung Keputusan Kenaikan Pangkat Karyawan	2018	Model prototype, dan <i>Profile Matching</i>	Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa dengan 20 karyawan, ada 8 karyawan yang dinyatakan layak dan sesuai dengan hasil aktual yang selama ini berjalan dengan tingkat akurasi 80%.	http://informa.poltekindonesia.ac.id
5	Haryani, & Fitriani	Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Karyawan Terbaik Pada <i>Collection</i> PT.Panin Bank Menggunakan Metode <i>Profile Matching</i>	2019	<i>Profile Matching</i>	Penilaian karyawan terbaik menggunakan metode <i>Profile Matching</i> akan menghasilkan siapa karyawan terbaik dari yang terbaik yang ada pada <i>Department Collection Personal Loan</i>	http://www.stmb-multismart.ac.id

					PT. Panin Bank.	
6	Aileen, & Assegaff	Analisis dan Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Teller Terbaik Dengan Menggunakan Metode <i>Profile Matching</i> Pada PT. Bank Central Asia, Tbk	2019	<i>Prototype & Profile Matching</i>	menghasilkan sebuah <i>prototype</i> sistem pendukung keputusan pemilihan teller terbaik yang dapat diimplementasi kan sesuai dengan kebutuhan yang ada, terutama dalam pemilihan teller terbaik di PT. Bank Central Asia, Tbk cabang Jambi sehingga akan mempersingkat waktu yang dibutuhkan dan proses pemilihan pun akan berlangsung secara objektif.	http://ejournal.stikom-db.ac.id

7	Sutedi , Hendri Purnomo , Nirmala Handayani	<i>The Application of Profile Matching Method in Decision Support System for Selection of Training Instructors (Case Study at IIB Darmajaya' s Training Center)</i>	2019	<i>Profile Matching</i>	<i>Decision support system built can assist the head of training center in determining presenters for training activities based on criteria and value of weighting results. With the existence of this decision support system can improve accuracy of determination of appointment of the patterns professional and proporsional based on criteria assessment has been determined</i>	https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/citb/article/view/2090/1086
---	--	---	------	-------------------------	--	---

8	Melda Agarina , Tria Devi Miranti , Sutedi	Sistem Pendukung Keputusan Penerima <i>Reward</i> Tahunan pada <i>sales</i> penjualan menggunakan metode <i>technique for order preference by similarity to ideal solution</i> (topsis) (studi kasus: cv. anugerah jaya sentosa lampung)	2019	<i>Topsis</i>	Sistem yang akan dibangun ditujukan untuk mempermudah manager dalam melakukan proses penentuan karyawan terbaik menggunakan metode TOPSIS yang ada pada sistem dan memonitoring transaksi penjualan.	https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/SIMADA/article/viewFile/1342/914
9	Sushanty Saleh, Dika Tondo Widakdo	Rancang Bangun Sistem Pendukung Keputusan Dalam Penentuan Prestasi Kepengurusan Pada Organisasi Kemahasiswaan IBI Darmajaya Menggunakan Metode SAW (<i>simple additive weighting</i>)	2016	SAW	Dapat memberikan sebuah informasi berupa laporan perbandingan kepengurusan organisasi terbaik. Mempermudah dan mempercepat proses pembuatan laporan penilaian organisasi kemahasiswaan IBI Darmajaya.	https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/jtim/article/view/482/347