

Perancangan Sistem Penunjang Keputusan Untuk Pemilihan Guru Terbaik Dengan Metode *Weighted Product*

Asep Suryadi¹, Arip Kristiyanto²

Abstract— This study contains the selection of the best teachers at SMK PGRI 05 Serpong. Where in the process of selecting the best teachers currently using a manual system that adds up several criteria that are included in the selection. The criteria themselves are still not quite right because the selected criteria are only seen from the teacher's absence and performance. For the data collection process in this study, namely by using observation to analyze the problems that occur, the next process is to conduct interviews with the principal to obtain information about the problems encountered, for the documentation process to find the required documents through Administration, the next process is a questionnaire to obtain data. alternative respondents. The support system has a role that aims to improve a decision through a technology application that is designed based on weighting and. The results of this study were used to select the best teachers at SMK PGRI 05 Serpong, South Tangerang city.

Keywords: decision support system, weighted product, waterfall

Intisari— Penelitian ini berisi mengenai pemilihan guru terbaik di SMK PGRI 05 Serpong. Dimana pada proses pemilihan guru terbaik saat ini masih menggunakan sistem manual yang menjumlahkan beberapa kriteria yang masuk ke dalam pemilihan. Untuk kriterianya sendiri masih kurang tepat karena kriteria yang dipilih hanya dilihat dari absensi dan kinerja gurunya saja. Untuk proses pengumpulan data pada penelitian ini ialah dengan menggunakan observasi untuk menganalisa permasalahan yang terjadi, proses selanjutnya melakukan *interview* dengan kepala sekolah untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang dihadapi, untuk proses dokumentasi mencari dokumen yang dibutuhkan melalui bagian Tata Usaha, proses selanjutnya yaitu kuisioner untuk mendapatkan data responden alternatif. Sistem penunjang keputusan memiliki peranan yang bertujuan untuk memperbaiki sebuah pengambilan keputusan melalui sebuah aplikasi teknologi yang dirancang berdasarkan pembobotan. Adapun hasil dari penelitian ini digunakan untuk pemilihan guru terbaik di SMK PGRI 05 Serpong kota Tangerang Selatan.

Kata Kunci: sistem penunjang keputusan, *weighted product*, waterfall

¹ Program Studi Sistem Komputer Universitas Sutomo, Jl. Raya Jakarta Km 5 No.6, Kalodran, Kec. Walantaka, Kota Serang, Banten 42183 Indonesia (telp.0821-2422-5399 ; e-mail: dosen10008@unpam.ac.id)

² Program Studi Sistem Informasi Universitas Sutomo, Jl. Raya Jakarta Km 5 No.6, Kalodran, Kec. Walantaka, Kota Serang, Banten 42183 Indonesia (telp.0821-2422-5399 ; e-mail: dosen10027@unpam.ac.id)

I. PENDAHULUAN

Guru memiliki kedudukan terhormat di lingkungan masyarakat karena kewibawaannya yang membuat guru sangat dihormati. Oleh sebab itu, masyarakat sangat berkeyakinan bahwa seorang guru dapat mengajari anak didiknya menjadi anak yang baik memiliki pribadi yang mulia untuk bangsa dan Negara. Guru ialah seseorang yang bertugas mengajari dan mendidik anak didik untuk diberikan ilmu pengetahuan [1].

Sekolah SMK PGRI 05 bergerak dibidang pendidikan. Sekolah ini mulai beroperasi pada bulan Desember tahun 2007. Sama halnya dengan sekolah kejuruan lainnya, guru selalu berinteraksi dengan murid, maka dari itu guru harus memiliki keterampilan dalam berinteraksi karena akan mempengaruhi kinerja guru dalam memberikan pelayanan yang terbaik kepada siswa sehingga akan berdampak terhadap kemajuan sekolah. Maka dari itu Sekolah SMK PGRI 05 Serpong melakukan pemilihan guru terbaik untuk mengapresiasi kinerja guru agar guru bisa selalu bersemangat dan memberikan pelayanan yang terbaik.

Sistem penunjang keputusan atau SPK ialah sebuah sistem yang mampu memecahkan masalah dan memberikan sebuah solusi atau jawaban permasalahan [2]. SPK memiliki peranan yang bertujuan untuk memperbaiki sebuah pengambilan keputusan melalui sebuah aplikasi teknologi yang dirancang berdasarkan pembobotan dan alternatif yang digunakan untuk menghasilkan sebuah keputusan [3]. Penerapan yang digunakan pada SPK ini yaitu menggunakan metode *weighted product* [4].

Metode *Weight Product* (WP) ialah metode yang menerapkan nilai pembobot pada setiap atribut-atribut, lalu setelah melakukan pembobotan selanjutnya membuat perankingan dimana disetiap perankingan akan menseleksi sejumlah alternatif yang digunakan. Untuk alternatif ini yaitu guru-guru di sekolah SMK PGRI 05 Serpong. Penggunaan metode WP ini diharapkan mampu memberikan penilaian yang tepat dan akurat berdasarkan dari setiap kriteria dan pembobotannya sehingga hasil tersebut bisa maksimal dalam memberikan sistem penunjang keputusan pemilihan guru terbaik [5].

II. METODE PENELITIAN

Adapun tahap perancangan sistem ini dengan menggunakan pendekatan metode *waterfall* yaitu yang terdiri dari analisa, perancangan, pengkodean dan pengujian [6].

A. Analisis dan Pengumpulan Data

Pada proses ini sebelum merancang sebuah sistem yang terkomputerisasi maka perlu menganalisa terlebih dahulu agar bisa memahami dan mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk merancang sistem pengambilan keputusan ini. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data untuk proses analisa sistem ini yaitu menggunakan metode observasi, wawancara, survei dan diskusi. Setelah mendapatkan informasi, lalu informasi tersebut diolah kemudian dianalisa untuk diterapkan pada sistem ini yang bertujuan agar sebuah sistem bisa memberikan hasil yang maksimal dan memberikan kepuasan dalam pemilihan guru terbaik [7].

B. Perancangan

Pada tahap perancangan sistem ini menggunakan perancangan *Unified Modelling Language* (UML) yang bertujuan memberikan gambaran tahap alur sebuah pembangunan sistem mulai dari perancangan basis data dan perancangan arsitektur pembuatan sistem aplikasi.

C. Pengkodean

Untuk proses pengkodean menggunakan bahasa pemrograman *Html*, *Javascript* dan *PHP* dengan penerapan perhitungan metode *Weight Product* yang diusulkan [8]

D. Pengujian

Pengujian sistem ialah proses mencari sebuah kesalahan yang ada pada sistem aplikasi. Pada tahap pengujian ini yaitu menggunakan pengujian *black box* dimana setiap pengujiannya akan mengkoreksi *button* dan *field* yang ada pada aplikasi. Adaun tujuan dari pengujian ini agar sebuah sistem tidak ada yang mengalami kesalahan atau *error* [9].

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penerapan Metode Weighted Product

Terdapat 5 kriteria dalam proses perhitungan WP, yaitu:

- K1 = Absensi K4 = Prestasi
- K2 = Kedisiplinan K5 = Penyampaian Materi
- K3 = Tanggung jawab

Untuk pembobotan nya di setiap syarat yaitu $w = (80,75,85,80,80)$ dimana ada 23 guru yang akan menjadi kandidat guru terbaik untuk mendapatkan penghargaan sebagai guru terbaik. Disini akan diambil 10 sampel nama calon guru terbaik yaitu:

- A1= Agus Setyo. S A6=Encum Sumiati
- A2 = Anggun Okkiani A7 = Endang Sri .H
- A3 = Arif Rahman .H A8 = Erna Yulianti
- A4 = Auliya Azmi A9 = Heris Mujiati
- A5 = Didiek Hery .P A10 = Mila Karmila

Tahap pertama yaitu melakukan tahapan penyelesaian alternatif tiap kriteria, maka:

TABEL III.1
ALTERNATIF DI SETIAP KRITERIA

Alternatif	Kriteria				
	K1	K2	K3	K4	K5
Agus Setyo S	80	90	75	80	85
Anggun Okkiani	75	80	75	80	90
Arif Rahman H	80	80	75	83	80
Auliya Azmi	80	80	83	75	85
Didiek Hery P	86	85	70	70	85
Encum Sumiati	75	80	75	70	80
Endang Sri H	85	57	70	59	70
Erna Yulianti	85	75	80	80	65
Heris Mujiati	80	78	67	80	85
Mila Karmila	85	70	85	85	85

selanjutnya perbaikan bobot, maka:

$$W_j = \frac{W_j}{\sum W_j}$$

$$\sum w = (80,75,85,80,80) = 400$$

$$w_1 = 80/400 = 0,2 \quad w_4 = 80/400 = 0,2$$

$$w_2 = 75/400 = 0,1875 \quad w_5 = 80/400 = 0,2$$

$$w_3 = 85/400 = 0,2125$$

lalu mencari vektor S, maka:

$$S_i = \prod_{j=1}^n x_{ij}^{w_j}$$

$$S_1 = (80(0,2))(90(0,1875))(75(0,2125))$$

$$(80(0,2))(85(0,2))$$

$$= 81.653896789$$

$$S_2 = (75(0,2))(80(0,1875))(75(0,2125))$$

$$(80(0,2))(90(0,2))$$

$$= 79.750416262$$

$$S_3 = (80(0,2))(80(0,1875))(75(0,2125))$$

$$(83(0,2))(80(0,2))$$

$$= 79.488782434$$

$$S_4 = (80(0,2))(80(0,1875))(83(0,2125))$$

$$(75(0,2))(85(0,2))$$

$$\begin{aligned}
 &= 80.562591678 \\
 S5 &= (86 (0,2))(85 (0,1875))(70 (0,2125)) \\
 &\quad (70 (0,2))(85 (0,2)) \\
 &= 78.639669020 \\
 S6 &= (75 (0,2))(80 (0,1875))(75 (0,2125)) \\
 &\quad (70 (0,2))(80 (0,2)) \\
 &= 75.839905914 \\
 S7 &= (85 (0,2))(57 (0,1875))(70 (0,2125)) \\
 &\quad (59 (0,2))(70 (0,2)) \\
 &= 67.668431343 \\
 S8 &= (85 (0,2))(75 (0,1875))(80 (0,2125)) \\
 &\quad (80 (0,2))(65 (0,2)) \\
 &= 77.311726568 \\
 S9 &= (80 (0,2))(78 (0,1875))(67 (0,2125)) \\
 &\quad (80 (0,2))(85 (0,2)) \\
 &= 77.610353284 \\
 S10 &= (85 (0,2))(70 (0,1875))(85 (0,2125)) \\
 &\quad (85 (0,2))(85 (0,2)) \\
 &= 81.966927966
 \end{aligned}$$

Hasil dari $\sum s = 780.492701258$, lalu masukan ke dalam pencarian vektor V, maka:

$$V_i = \frac{\prod_{j=1}^n X_{ij}^{w_j}}{\prod_{j=1}^n (X_j^*)^{w_j}}$$

$$\begin{aligned}
 V_1 &= \frac{81.653896789}{780.492701258} = 0.104618399 \\
 V_2 &= \frac{79.750416262}{780.492701258} = 0.102179580 \\
 V_3 &= \frac{79.488782434}{780.492701258} = 0.101844364 \\
 V_4 &= \frac{80.562591678}{780.492701258} = 0.103220173 \\
 V_5 &= \frac{78.639669020}{780.492701258} = 0.100756444 \\
 V_6 &= \frac{75.839905914}{780.492701258} = 0.097169270 \\
 V_7 &= \frac{67.668431343}{780.492701258} = 0.086699634 \\
 V_8 &= \frac{77.311726568}{780.492701258} = 0.099055028 \\
 V_9 &= \frac{77.610353284}{780.492701258} = 0.099437641
 \end{aligned}$$

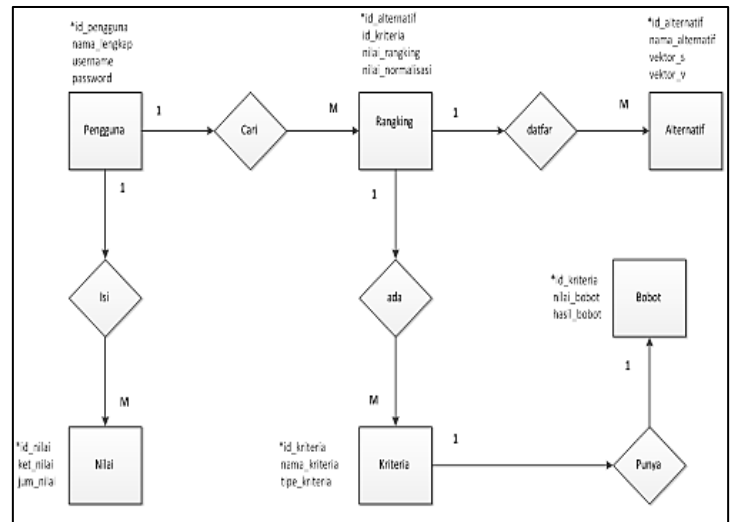
$$V_{10} = \frac{81.966927966}{780.492701258} = 0.105019468$$

Hasil:

Jadi nilai terbesar ada pada V_{10} dengan nilai 0.105019468, maka alternatif A10 merupakan alternatif guru terbaik. Dimana alternatif A10 adalah Mila Karmila.

B. Entity Relationship Diagram (ERD)

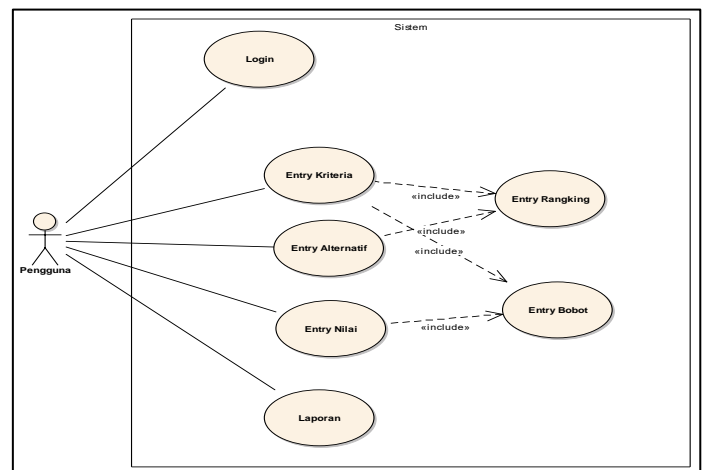
Dari penelitian sistem Aplikasi pencarian guru terbaik ini yang sudah dirancang, maka bentuk ERD yaitu seperti gambar dibawah ini :



Gbr 1. Entity Reality Diagram (ERD) Sistem Pemilihan Guru Terbaik

Dari bentuk ERD menjelaskan tentang proses perancangan database yang akan di buat untuk aplikasi pencarian guru terbaik. Maka *tabel database* pada aplikasi ini ada 6 (enam) yaitu pengguna, nilai, bobot, kriteria, alternatif, dan rangking [10].

C. Use case diagram



Gbr 2. Use Case Diagram Sistem Pemilihan Guru Terbaik

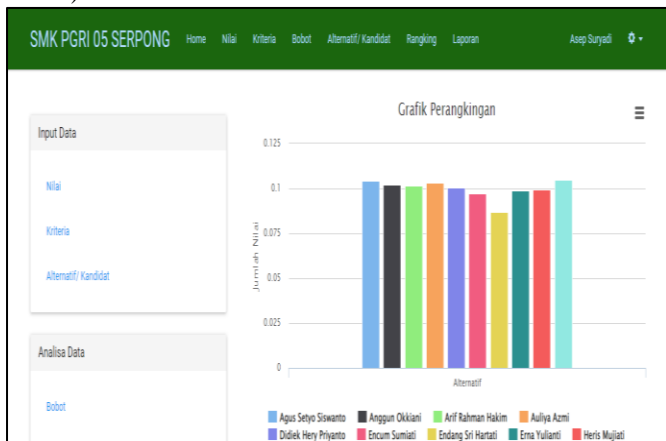
Dari bentuk *use case* diatas menerangkan pengguna masuk menu login dan mengelola data nilai, kriteria, bobot, alternatif, ranking serta mencetak hasil laporan.

D. Implementasi Antarmuka (User Interface)

1) Form Login :

Gbr 3. Form Login

2) Form Menu Utama :



Gbr 4. Form Menu Utama

3) Form Pengguna :

Gbr 5. Form Pengguna

4) Form Nilai :

Keterangan Nilai	Jumlah Nilai	Aksi
Sangat Baik (100-90)	95	[Edit] [Hapus]
Baik (90-80)	85	[Edit] [Hapus]
Sangat Cukup (79-65)	75	[Edit] [Hapus]
Cukup (65-50)	60	[Edit] [Hapus]
Buruk (49-35)	45	[Edit] [Hapus]
Keterangan Nilai	Jumlah Nilai	Aksi

Gbr 6. Form Nilai

5) Form Kriteria :

Nama Kriteria	Tipe Kriteria	Aksi
Absensi	benefit	[Edit] [Hapus]
Kedisiplinan	benefit	[Edit] [Hapus]
Tanggung Jawab	benefit	[Edit] [Hapus]
Prestasi	benefit	[Edit] [Hapus]
Pengumpulan Materi	benefit	[Edit] [Hapus]
Nama Kriteria	Tipe Kriteria	Aksi

Gbr 7. Form Kriteria

6) Form Bobot :

Kriteria	Nilai Bobot	Hasil Bobot	Aksi
Absensi	80	0,20	[Edit] [Hapus]
Kedisiplinan	75	0,19	[Edit] [Hapus]
Tanggung Jawab	85	0,21	[Edit] [Hapus]
Prestasi	80	0,20	[Edit] [Hapus]
Pengumpulan Materi	80	0,20	[Edit] [Hapus]
Kriteria	Nilai Bobot	Hasil Bobot	Aksi

Gbr 8. Form Bobot

7) Form Ranging :

Alternatif	Kriteria	Nilai	Aksi
Agus Setyo Siswanto	Kedisiplinan	90	[✓] [✗]
Agus Setyo Siswanto	Prestasi	80	[✓] [✗]
Agus Setyo Siswanto	Penyampaian Materi	85	[✓] [✗]
Agus Setyo Siswanto	Absensi	80	[✓] [✗]
Agus Setyo Siswanto	Tanggung Jawab	75	[✓] [✗]
Agus Setyo Siswanto	Penyampaian Materi	90	[✓] [✗]

Gbr 9. Form Ranging

E. Pengujian

Dalam pengujian ini yaitu dengan menggunakan pengujian *black box*. Berikut adalah hasil pengujian *black box* yang di isi langsung dari *user*, sebagai berikut :

TABEL III.2
PENGUJIAN BLACK BOX

No	TEST CASE	HASIL HARAPAN	HASIL KELUAR
1.	Mengetikan URL aplikasi pencarian guru terbaik di <i>browser</i> .	Muncul <i>menu login</i> .	Sesuai
2.	Masuk dengan akun yang sudah di dibuat administrator	Masuk ke dalam sistem dan muncul <i>menu home</i>	Sesuai
4.	Di <i>menubar</i> pilih <i>menu home</i>	Muncul <i>form home</i>	Sesuai
5.	Di <i>menubar</i> pilih <i>menu nilai</i>	Muncul <i>form nilai</i>	Sesuai
6.	Di <i>menubar</i> pilih <i>menu kriteria</i>	Muncul <i>form kriteria</i>	Sesuai
7.	Di <i>menubar</i> pilih <i>menu bobot</i>	Muncul <i>form bobot</i>	Sesuai
8.	Di <i>menubar</i> pilih <i>menu alternatif</i>	Muncul <i>form alternatif</i>	Sesuai
9.	Di <i>menubar</i> pilih <i>menu ranging</i>	Muncul <i>form ranging</i>	Sesuai
10.	Di <i>menubar</i> pilih <i>menu laporan</i>	Muncul <i>form laporan</i>	Sesuai
11.	Di <i>menubar</i> pilih	Muncul	Sesuai

No	TEST CASE	HASIL HARAPAN	HASIL KELUAR
	menu <i>manjer</i> <i>pengguna</i>	<i>form</i> <i>pengguna</i>	
12.	Di <i>menubar</i> pilih <i>menu logout</i>	Aplikasi berhasil keluar dan muncul <i>form login</i> kembali	Sesuai
Form Pengguna			
13.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> hapus <i>contrengan</i>	Sistem akan menghapus data yang di <i>contreng</i>	Sesuai
14.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> <i>tambah data</i>	Muncul <i>form</i> <i>tambah data</i> <i>pengguna</i>	Sesuai
15.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> <i>edit</i>	Muncul <i>form</i> <i>edit</i> <i>pengguna</i>	Sesuai
16.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> hapus	Data <i>pengguna</i> yang dipilih akan <i>terhapus</i>	Sesuai
17.	Di <i>form</i> tampil, <i>input</i> data yang akan dicari	Jika data ada, akan muncul data yang di cari jika tidak ada akan menampilkan <i>notifikasi</i> data tidak ada.	Sesuai
18.	Di <i>form</i> <i>tambah</i> , klik <i>button</i> kembali	Sistem akan menampilkan <i>form</i> <i>tampil</i> data <i>pengguna</i>	Sesuai
19.	Di <i>form</i> <i>tambah</i> , klik <i>button</i> <i>simpan</i>	Sistem akan menyimpan data yang diinputkan	Sesuai
Form Nilai			
20.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> hapus <i>contrengan</i>	Sistem akan menghapus data yang di <i>contreng</i>	Sesuai
21.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> <i>tambah data</i>	Muncul <i>form</i> <i>tambah data</i> <i>nilai</i>	Sesuai
22.	Di <i>form</i> tampil,	Muncul <i>form</i>	Sesuai

No	TEST CASE	HASIL HARAPAN	HASIL KELUARAN
	klik <i>button</i> edit	<i>edit</i> nilai	
23.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> hapus	Data nilai yang dipilih akan terhapus	Sesuai
24.	Di <i>form</i> tampil, <i>input</i> data yang akan dicari	Jika data ada, akan muncul data yang di cari jika tidak ada akan menampilkan notifikasi data tidak ada.	Sesuai
25.	Di <i>form</i> tambah, klik <i>button</i> kembali	Sistem akan menampilkan <i>form</i> tampil data nilai	Sesuai
26.	Di <i>form</i> tambah, klik <i>button</i> simpan	Sistem akan menyimpan data yang diinputkan	Sesuai
<i>Form Kriteria</i>			
27.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> hapus contengan	Sistem akan menghapus data yang di conteng	Sesuai
28.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> tambah data	Muncul <i>form</i> tambah data kriteria	Sesuai
29.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> edit	Muncul <i>form</i> edit kriteria	Sesuai
30.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> hapus	Data kriteria yang dipilih akan terhapus	Sesuai
31.	Di <i>form</i> tampil, <i>input</i> data yang akan dicari	Jika data ada, akan muncul data yang di cari jika tidak ada akan menampilkan notifikasi data tidak ada.	Sesuai
32.	Di <i>form</i> tambah, klik <i>button</i> kembali	Sistem akan menampilkan <i>form</i> tampil data <i>kriteria</i>	Sesuai

No	TEST CASE	HASIL HARAPAN	HASIL KELUARAN
33.	Di <i>form</i> tambah, klik <i>button</i> simpan	Sistem akan menyimpan data yang diinputkan	Sesuai
<i>Form Bobot</i>			
34.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> hapus contengan	Sistem akan menghapus data yang di conteng	Sesuai
35.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> tambah data	Muncul <i>form</i> tambah data bobot	Sesuai
36.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> edit	Muncul <i>form</i> edit bobot	Sesuai
37.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> hapus	Data bobot yang dipilih akan terhapus	Sesuai
38.	Di <i>form</i> tampil, <i>input</i> data yang akan dicari	Jika data ada, akan muncul data yang di cari jika tidak ada akan menampilkan notifikasi data tidak ada.	Sesuai
39.	Di <i>form</i> tambah, klik <i>button</i> kembali	Sistem akan menampilkan <i>form</i> tampil data bobot	Sesuai
40.	Di <i>form</i> tambah, klik <i>button</i> simpan	Sistem akan menyimpan data yang diinputkan	Sesuai
<i>Form Alternatif</i>			
41.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> hapus contengan	Sistem akan menghapus data yang di conteng	Sesuai
42.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> tambah data	Muncul <i>form</i> tambah data alternatif	Sesuai
43.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> edit	Muncul <i>form</i> edit alternatif	Sesuai
44.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> hapus	Data alternatif yang dipilih akan	Sesuai

No	TEST CASE	HASIL HARAPAN	HASIL KELUAR AN
		terhapus	
45.	Di <i>form</i> tampil, <i>input</i> data yang akan dicari	Jika data ada, akan muncul data yang di cari jika tidak ada akan menampilkan notifikasi data tidak ada.	Sesuai
46.	Di <i>form</i> tambah, klik <i>button</i> kembali	Sistem akan menampilkan <i>form</i> tampil data alternatif	Sesuai
47.	Di <i>form</i> tambah, klik <i>button</i> simpan	Sistem akan menyimpan data yang diinputkan	Sesuai
Form Rangking			
48.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> hapus contengan	Sistem akan menghapus data yang di conteng	Sesuai
49.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> tambah data	Muncul <i>form</i> tambah data rangking	Sesuai
50.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> edit	Muncul <i>form</i> edit rangking	Sesuai
51.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>button</i> hapus	Data rangking yang dipilih akan terhapus	Sesuai
52.	Di <i>form</i> tampil, <i>input</i> data yang akan dicari	Jika data ada, akan muncul data yang di cari jika tidak ada akan menampilkan notifikasi data tidak ada.	Sesuai
53.	Di <i>form</i> tambah, klik <i>button</i> kembali	Sistem akan menampilkan <i>form</i> tampil data rangking	Sesuai
54.	Di <i>form</i> tambah,	Sistem akan	Sesuai

No	TEST CASE	HASIL HARAPAN	HASIL KELUAR AN
	klik <i>button</i> simpan	menyimpan data yang diinputkan	
Form Laporan			
55.	Di <i>form</i> tampil, klik <i>menu</i> cetak laporan	Muncul <i>form</i> hasil cetak data laporan	Sesuai

IV. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang sudah diterapkan menggunakan metode *weighted product* pada pemilihan guru terbaik ini, maka kesimpulannya sebagai berikut:

1. Perancangan sistem pendukung keputusan menggunakan metode WP ini dalam memilih guru terbaik di sekolah SMK PGRI 05 Serpong dapat diterapkan untuk membantu mencari guru terbaik.
2. Guru dengan nilai terbesar ada pada V10 dengan nilai 0.105019468, maka alternatif A10 merupakan alternatif guru terbaik berdasarkan kriteria yang digunakan yaitu absensi, kedisiplinan, tanggung jawab, prestasi dan penyampaian materi.
3. Aplikasi ini tidak bisa terhubung ke sistem administrasi keuangan ataupun yang lainnya, hanya berorientasi pada pemilihan guru terbaik

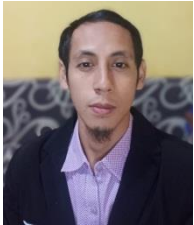
REFERENSI

- [1] D. Pianda, *Kinerja Guru (Kompetensi Guru, Motivasi Kerja, Kepemimpinan Kepala Sekolah)*. Sukabumi: CV Jejak., 2018.
- [2] Fitri Duwiyanti, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Guru Terbaik di SMK Pustek Serpong Dengan Menggunakan Metode TOPSIS," *Int. J. Educ. Sci. Technol. Eng.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–67, 2019.
- [3] Jeperson Hutahaean, *Konsep Dasar Sistem Informasi*. Sleman: CV Budi Utama, 2015.
- [4] A. Andoyo *et al.*, *Sistem Pendukung Keputusan Konsep, Implementasi dan Pengembangan*. Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2021.
- [5] D. Yoni, "Penerapan Metode WP (Weighted Product) Untuk Pemilihan Mahasiswa Lulusan Terbaik di Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Purwokerto," *Juita*, vol. 1, no. 1, pp. 22–27, 2017.
- [6] Y. Wicaksono, *Membangun bisnis online dengan mambo*, Jakarta: PT. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2008.
- [7] L. Mazia, L. A. Utami, A. Muid, and E. Pujiastuti, "Komparasi Metode Simple Additive Weighting dan Weighted Product dalam Pemilihan Guru Terbaik pada SMK Raflesia Depok," *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 9, no. 2, p. 113, 2021.

- [8] F. Yanti and J. Sutresna, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Customer Terbaik Menggunakan Metode WP," *J. Artif. Intell. Innov. Appl.*, vol. 1, no. 2, pp. 90–95, 2020.
- [9] D. Irmayani, *Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 3. RBH, 2019.
- [10] N. L. W. S. R. Ginantra *et al.*, *Basis Data Teori dan Perancangan Yayasan Kita Menulis*, 2020.



Asep Suryadi, S.Kom.,M.Kom. Tangerang, 28 Agustus 1993. Lulusan Program Strata (S2) di STEMIK ERESHA Jurusan Teknik Informatika tahun 2019, Dosen Program Studi Sistem Komputer Universitas Sutomo Kota Serang,



Arip Kristiyanto, S.Kom. M.Kom. Kab. Semarang 02 Januari 1992. Lulusan Program Strata (S2) di STMIK ERESHA Jurusan Teknik Informatika tahun 2020, Dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Sutomo Kota Serang,