



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1.1 Pengertian Sistem

Sebelum menjelaskan pengertian tentang sistem informasi, perlu dijelaskan dahulu mengenai pengertian sistem. Menurut Bonnie Soeherman dan Pinontoan (2008:3) dalam bukunya terbitan Elex Media Komputindo di Jakarta yang berjudul *Designing Information System*, sistem dapat diartikan sebagai serangkaian komponen-komponen yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Sejalan dengan pendapat tersebut. Menurut Sutarman (2009:5), sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan dan saling berinteraksi dalam satu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama. Mengacu pada penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem terdiri dari beberapa bagian dimana masing-masing bagian saling berhubungan untuk mencapai tujuan bersama.

Kadir (2014:9) pada Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi mendefinisikan bahwa sistem informasi adalah kombinasi antar prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.

Subhan (2012:18) dalam bukunya yang berjudul Analisa Perancangan Sistem juga mengungkapkan sistem Informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras memegang peranan yang penting dalam sistem informasi. Data yang akan dimasukkan dalam sebuah sistem informasi dapat berupa formulir-formulir, prosedur-prosedur dan bentuk data lainnya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan sistem organisasi antar komponen yang saling berhubungan satu sama lain. Komponen- komponen ini menerima masukan untuk melakukan pengolahan data sesuai instruksi dan selanjutnya akan menghasilkan atau mengeluarkan suatu informasi data sesuai dengan intruksi yang diberikan.



2.1.2 Sistem Pendukung Keputusan

Menurut Alter (dalam Kusriani, 2007), pendukung pengambilan keputusan menggunakan pendekatan sistematis dengan cara melakukan pengumpulan fakta-fakta yang ada kemudian menentukan alternatif yang matang dan melakukan perhitungan untuk tindakan yang paling tepat. Seringkali pembuatan keputusan mengalami kerumitan dalam pengambilan keputusan dikarenakan banyaknya data yang ada. Sistem pendukung keputusan membantu pengambilan keputusan dalam situasi yang semiterstruktur dan situasi yang tidak terstruktur dimana tidak ada yang tahu pasti bagaimana keputusan yang harus diambil.

Sistem pendukung keputusan merupakan penggabungan dari sumber-sumber kecerdasan individu yang memiliki kemampuan untuk dapat memperbaiki kualitas dari suatu keputusan. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan sistem pendukung keputusan bukan merupakan alat pengambilan keputusan melainkan sistem yang membantu dalam mengambil keputusan atau menunjang keputusan yang didasari oleh informasi dari data yang diolah dengan relevan yang diperlukan untuk membuat keputusan tentang suatu masalah dengan cepat dan akurat, sehingga sistem tidak dimaksud untuk menggantikan pengambilan keputusan dalam proses pembuatan keputusan (Munawan, dkk, 2012).

Sistem pendukung keputusan memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

1. Dukungan untuk pengambilan keputusan, terutama pada situasi semiterstruktur dan terstruktur.
2. Dukungan untuk semua level manajerial mulai dari eksekutif puncak sampai manajer lini.
3. Dukungan untuk individu dan kelompok.
4. Dukungan untuk semua keputusan independen dan atau sekuensial.
5. Dukungan pada berbagai proses pengambilan keputusan: inteligensi, desain, pilihan, dan implementasi.
6. Dukungan pada berbagai proses dan gaya pengambilan keputusan.



7. Kemampuan sistem beradaptasi dengan cepat dimana pengambilan keputusan dapat menghadapi masalah masalah baru dan pada saat yang sama dapat menanganinya dengan cara mengadaptasikan sistem terhadap kondisi-kondisi perubahan yang terjadi.
8. Pengguna merasa seperti di rumah, *user-friendly*, kapabilitas grafis yang kuat, dan sebuah bahasa interaktif yang alami.
9. Peningkatan terhadap keefektifan pengambilan keputusan (akurasi, timelines, kualiyas) dari pada efesiensi (biaya).
10. Pengambilan keputusan mengontrol penuh semua langkah proses pengambilan keputusan dalam memecahkan masalah.
11. Pengguna akhir dapat mengembangkan dan memodifikasi sistem sederhana.
12. Menggunakan model-model dalam penganalisan situasi pengambilan keputusan.
13. Disediakkannya akses untuk berbagai sumber data, format, dan tipe.
14. Dapat dilakukan sebagai alat *stanaloney* yang digunakan oleh seorang pengambilan keputusan pada satu lokasi atau didistribusikan di satu organisasi keseluruhan dan di beberapa organisasi sepanjang rantai persedian.

Tujuan dari sistem pendukung keputusan seperti dikemukakan Kusrini (2007) adalah:

1. Dapat membantu dalam mengalami keputusan atas masalah semiterstruktur.
2. Memberikan dukungan atas pertimbangan lebih dari perbaikan efesiensinya.
3. Memiliki daya saing yang diakibatkan oleh tekanan persaingam sehingga tugas pengambilan keputusan menjadi sulit.
4. Dapat meningkatkan efektivitas keputusan yang diambil lebih dari perbaikan efesiensinya.



5. Memiliki dukungan kualitas dengan teknologi komputerisasi. Semakin banyak data yang diakses maka semakin banyak juga alternatif yang dapat dievaluasi.

Sementara sistem pendukung keputusan serti dijelaskan Munawan & Shiddiq (2012) meliputi sebagai berikut:

1. Merumuskan definisi masalah yang ada.
2. Melakukan pengumpulan data atau elemen informasi yang relevan.
3. Mengolah data menjadi informasi dalam bentuk laporan, grafik dan tulisan.
4. Menentukan alternatif-alternatif solusi yang dapat terjadi.

1. Tahap penelusuran (Intelligence Phase)

Dalam tahap ini pengambilan keputusan mempelajari kenyataan yang terjadi, sehingga bisa mengidentifikasi masalah yang terjadi. Biasanya dilakukan analisa dari sistem ke sub sistem pembentukannya sehingga didapatkan keluaran berupa dokumen pernyataan masalah.

2. Tahap desain (Design Phase)

Dalam tahap ini pengambilan keputusan menemukan, mengembangkan dan menganalisis semua pemecahan yang mungkin yaitu melalui pembuatan model yang bisa mewakili kondisi nyata masalah. Dari tahap ini didapatkan keluaran berupa dokumen alternatif solusi.

3. Tahap pemilihan (Choice Phase)

Dalam tahap ini pengambilan keputusan memilih salah satu alternatif pemecahan yang dibuat pada tahap desain yang dipandang sebagai aksi yang paling tepat untuk mengatasi masalah yang sedang dihadapi. Dari tahap ini didapatkan dokumen, solusi dan rencana implementasinya.

4. Tahap implementasi (Implementation Phase)



Pengambilan keputusan menjalankan serangkaian aksi pemecahan masalah yang dipilih di tahap choice. Implementasi yang sukses ditandai dengan terjawabnya masalah yang dihadapi, sementara kegagalan ditandai masih adanya masalah yang sedang dicoba untuk diatasi. Dari tahap ini didapatkan laporan pelaksanaan solusi dan hasilnya.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem pendukung keputusan merupakan suatu sistem komputer yang menghasilkan informasi dengan menggunakan data dan berbagai model yang dapat membantu seseorang dalam memecahkan masalah-masalah tidak terstruktur.

Dalam konteks penelitian ini, sistem informasi pemilihan kategori pidana merupakan sistem anatar komponen berupa jenis kejahatan dan kategori pidana. Komponen jenis kejahatan dan kategori pidanasaling berhubungan sebagai sebuah sistem yang dapat menghasilkan saran untuk penentuan pasal pidana. Komponen tersebut dapat membantu penegak hukum dalam mengetahui jenis kejahatan dan kategori pidana yang dilakukan oleh pelaku.

2.1.3 Metode SAW (Simple Additive Weighting)

Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) sering kali dikenal sebagai metode penjumlahan terbobot (Kusumadewi, 2006). Konsep dasar yang dimiliki SAW adalah mencari penjumlahan terbobot dari kinerja setiap alternatif pada setiap atribut. Metode SAW membutuhkan proses normalisasi matriks keputusan (X) keskala yang dapat dibandingkan dengan semua rating alternatif yang ada.

Dimana :

r_{ij} = rating kinerja teranormalisasi

Max_{ij} = nilai maksimum dari setiap baris dan kolom

Min_{ij} = nilai minimum dari setiap baris dan kolom



X_{ij} = baris dan kolom darimatriks

$$V_i = \sum_{j=1}^n w_j r_{ij}$$

Dengan r_{ij} adalah kinerja ternormalisasi dari atau alternatif A_i pada atribut C_j ; $i = 1, 2, \dots, m$ dan $j = 1, 2, \dots, n$. Nilai preferensi setiap alternatif (V_i) diberikan pada Persamaan II.

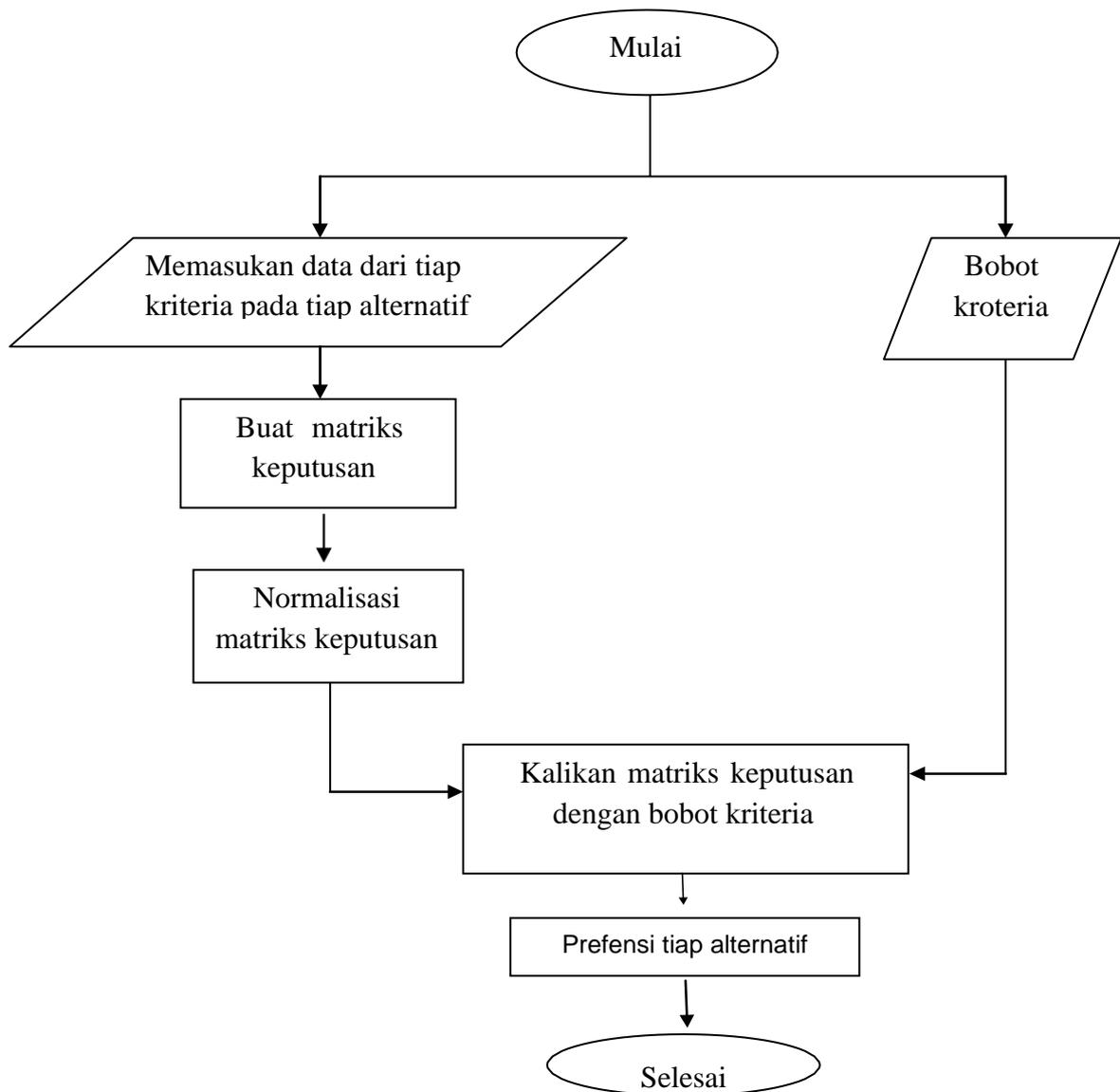
Dimana :

V_i = Nilai akhir dari alternatif

w_j = Bobot yang telah ditentukan

r_{ij} = Normalisasi matriks

nilai V_i lebih besar mengindikasikan bahwa alternatif A_i lebih terpilih (Kusumadewi, 2006). Algoritma metode SAW dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Diagram Alur Metode SAW

(Sumber: Hasil Analisis, 2015)



Langkah-langkah menggunakan metode SAW (Kusumadewi, 2006)

adalah:

1. Menentukan kriteria-kriteria yang akan dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan, yaitu C_i .
2. Menentukan rating kecocokan setiap alternatif pada setiap kriteria.
3. Membuat matriks keputusan berdasarkan kriteria (C_i), kemudian melakukan normalisasi matriks berdasarkan persamaan yang disesuaikan dengan jenis atribut (atribut keuntungan ataupun atribut biaya) sehingga diperoleh matriks ternormalisasi R .
4. Hasil akhir diperoleh dari proses perangkaian yaitu penjumlahan dari perkalian matriks ternormalisasi R dengan vektor bobot sehingga diperoleh nilai terbesar yang dipilih sebagai alternatif terbaik (A_i) sebagai suatu solusi.

Dalam kaitan dengan pemilihan sepatu, metode SAW digunakan untuk menentukan bobot dari setiap kriteria yang ditentukan yang digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang kemudian dilanjutkan dengan menentukan kecocokan alternatif pilihan sepatu pada data-data kriteria yang sudah ditentukan. Data-data kriteria yang dimaksud antara lain data jenis kejahatan, pasal, lama hukuman. Kemudian membuat matriks keputusan dengan melakukan perhitungan dari nilai atribut benefit atau cost yang selanjutnya akan dinormalisasikan dan dihitung nilai V_i dengan rumus hasil dari penjumlahan normalisasi matriks dikalikan dengan bobot dari setiap kriteria yang sudah ditentukan. Hasil yang didapat dari perhitungan tersebut berupa skor dari setiap alternatif yang dapat digunakan sebagai saran untuk mendukung keputusan pidana.



2.2 Penerapan Rancang Bangun Aplikasi Pengklasifikasian Pidana Bidang TP. Umum pada Kejaksaan Republik Indonesia Menggunakan Metode *Simple Addictive Weighting* (SAW) Berbasis Website (Studi Kasus : Kejaksaan Negeri Pagar Alam)

Merupakan suatu penelitian yang menggunakan metode pemecah masalah dalam memilih pidan paling berat berdasarkan penilaian dan kriteria yang telah ditentukan yang akan diseleksi dengan menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) dan dibangun dalam sebuah sistem aplikasi berbasis *website* yang *update* dan *user friendly*, dan akan mempermudah dalam proses *per-listingan* data terbaik.

2.3 Teori Khusus

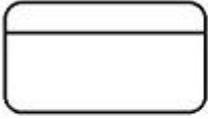
2.3.1 Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD)

Menurut Rossa (2013:70) “Data Flow Diagram adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukkan (input).”

Menurut Yourdon dan Tom (2013:70) menyatakan, beberapa simbol yang digunakan dalam Data Flow Diagram (DFD) yaitu sebagai berikut :



Tabel 2.1. Simbol-simbol Data Flow Diagram

No	Notasi	Arti
1		Proses atau fungsi atau prosedur pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harus menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program. Catatan : nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja.
2		File atau basis data atau penyimpanan (<i>storage</i>) pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi table-table basis data yang dibutuhkan, table-table ini juga harus sesuai dengan perancangan table-table pada basis data <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> , <i>Conceptual Data Model (CDM)</i> , <i>Physical Data Model (PDM)</i> .
3		Entitas luar (<i>External Entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai / berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan. Catatan : nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda.
4		Aliran data merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>)

Sumber: Rossa dan Shalahuddin (2013:70)

2.3.3 Pengertian Flowchart

Menurut Sitorus (2015:14-15), "Flow Chart adalah suatu gambaran urutan logika dari suatu prosedur pemecah masalah, sehingga Flowchart merupakan langkah-langkah penyelesaian masalah yang di tuliskan dalam simbol-simbol tertentu. diagram alir ini selain dibutuhkan sebagai alat komunikasi, juga diperlukan sebagai dokumentasi.

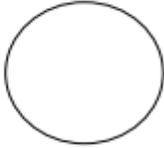
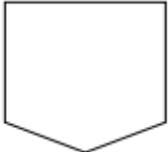
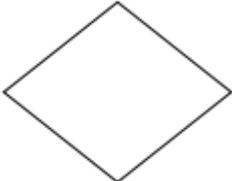
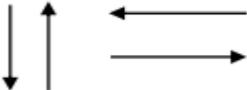


Menurut Indrajani (2015:38) menyatakan, beberapa simbol yang digunakan dalam Flow Chart yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.2. Simbol-simbol Flow Chart

Simbol	Deskripsi
	Simbol yang menyatakan bagian dari program (sub program).
	Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah pita <i>magnetic</i> .
	Simbol Start atau End yang mendefinisikan awal atau akhir dari sebuah flowchart.
	Simbol pemrosesan yang terjadi pada sebuah alur kerja.
	Simbol Output / Input yang mendefinisikan masukan dan keluaran proses.



	<p>Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang sama.</p>
	<p>Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang sama.</p>
	<p>Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah dokumen.</p>
	<p>Simbol untuk memutuskan proses lanjutan dari kondisi tertentu.</p>
	<p>Simbol database atau basis data.</p>
	<p>Simbol yang menyatakan piranti keluaran, seperti layar monitor, printer, dll.</p>
	<p>Simbol yang mendefinisikan proses yang dilakukan secara manual.</p>
	<p>Simbol untuk menghubungkan antar proses atau antar simbol.</p>

Sumber : Indrajani (2015:38)



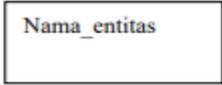
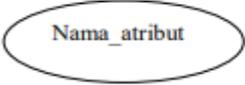
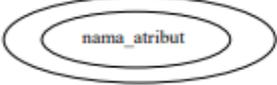
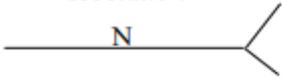
2.3.4 Pengertian Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Rossa dan Shalahuddin (2013:50), Entity Relationship Diagram (ERD) adalah “Pemodelan basis data yang paling banyak digunakan. ERD sendiri digunakan untuk pemodelan basis data relasional”.

ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen), Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow’s Foot dan beberapa notasi lain. Namun yang banyak digunakan adalah notasi dari Chen.

Adapun simbol-simbol dari entity relationship diagram (ERD) adalah sebagai berikut :

**Table 2.4.** Simbol-Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

Simbol	Keterangan
Entitas / Entity 	<i>Entitas</i> , merupakan data inti yang akan disimpan; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama table
Atribut 	<i>Atribut</i> , Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
Atribut multivalai / <i>multivalue</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang dibutuhkan disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
Asosiasi / <i>Association</i> 	<i>Asosiasi</i> , adalah penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki multiplicity kemungkinan jumlah pemakaian.

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian *Hypertext Markup Language* (HTML)

Menurut Enterprise dalam HTML, PHP, dan MySQL untuk Pemula (2018a:21), “Hyper Text Markup Language, adalah bahasa struktur untuk menandai bagian-bagian dari sebuah halaman digunakan untuk membuat struktur halaman website, mendesain website dimana kita bisa menulis teks, memasukkan gambar, membuat form dan sebagainya”.

Menurut Sulhan dalam buku Pengembangan Aplikasi Berbasis Web dengan PHP dan ASP (2006a:23), “Hypertext Markup Language (HTML) adalah



suatu sistem untuk menambahkan dokumen dengan tabel yang menandakan bagaimana teks di dokumen harus disajikan dan bagaimana dokumen dihubungkan bersama-sama”.

Dari definisi di atas, penulis menyimpulkan bahwa HTML merupakan bahasa pemrograman untuk membuat halaman web yang bisa menulis teks, memasukkan gambar dan memberikan informasi dan dihubungkan bersama.

2.4.2 Pengertian PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Sulhan dalam buku Pengembangan Aplikasi Berbasis Web dengan PHP dan ASP (2006b:1), “Internet adalah jaringan global yang dapat dinikmati oleh semua kalangan untuk berbagai keperluan dan hampir bisa di akses dimana dan kapan saja”.

Menurut Enterprise dalam HTML, PHP, dan MySQL untuk Pemula (2018c:1), “PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat website dinamis dan interaktif”.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa PHP atau Hypertext Preprocessor merupakan bahasa skrip yang digunakan untuk membuat suatu tampilan dalam aplikasi website.

2.4.3 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Kadir dalam Dasar Aplikasi Database MySQL dan Delphi (2006:2), “Database dapat diungkapkan suatu pengorganisasian data dengan bantuan komputer yang memungkinkan data dapat diperoleh dengan mudah dan cepat, pemanipulasian data seperti menambah dan menghapus data”.

Menurut Enterprise dalam Otodidak MySQL untuk Pemula (2017:1), “Database adalah suatu aplikasi yang menyimpan sekumpulan data yang mempunyai perintah tertentu untuk membuat, mengakses, mengatur, mencari dan menyalin data yang ada di dalamnya”.

Menurut Robi'in dalam Mengolah Database dengan SQL pada Interbase menggunakan Delphi 6.0 (2002:1), “Database adalah sekumpulan data yang dapat



disimpan agar data tersebut dapat dimanipulasi dengan mudah, terjamin keakuratannya, efektif dalam penyimpanannya dan dapat diakses kembali. Database dapat terdiri dari kolom dan baris”.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa database merupakan sekumpulan data yang disimpan dalam tabel yang terdiri dari kolom dan baris, dapat disimpan maupun diakses dengan mudah.

2.4.4 Pengertian MySQL

Menurut Enterprise dalam buku HTML, PHP, dan MySQL untuk Pemula (2018c:2), “MySQL adalah server yang melayani database untuk membuat dan mengolah database, kita dapat mempelajari pemrograman khusus yang disebut query (perintah) SQL. Database juga dibutuhkan jika ingin menginput data dari user menggunakan form HTML untuk kemudian diolah php agar bisa disimpan ke dalam database MySQL”.

Menurut Nugroho dalam Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySql (2019:138), “MySql merupakan sebuah server database yang sangat kuat dan cukup stabil yang digunakan sebagai media penyimpanan data juga mampu manajemen database dengan baik”.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa MySql itu adalah server database yang digunakan untuk menyimpan data dan mengkombinasikan data dari beberapa tabel.

2.4.5 Pengertian XAMPP

Menurut Riyanto dalam Sistem Informasi Penjualan dengan PHP dan MySQL Studi Kasus Aplikasi Apotek Integrasi Barcode Scanner (2011:1), “XAMPP adalah paket PHP dan MySQL yang dapat digunakan sebagai tool pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP”.



Menurut Enterprise dalam HTML, PHP, dan MySQL untuk Pemula (2018d:3), “XAMPP adalah software web server yang terdiri dari Apache, PHP, dan MySQL”.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa XAMPP adalah sebuah paket software lengkap yang terdiri dari Apache, MySQL, PHP dan phpMyAdmin yang dapat digunakan untuk belajar pemrograman web.

2.5 Referensi Penelitian Sebelumnya

Berikut ini adalah contoh penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh penulis-penulis yang menggunakan metode yang sama dengan penulis yaitu metode *Simple Additive Weighting* (SAW)

1. Penelitian yang dilakukan oleh Basri dan Muhammad Assidiq pada tahun 2017 dalam skripsinya yang berjudul “Klasifikasi Data pada Sistem Penjurusan dengan Preferensi Standar Simple Additive Weighting (PS-SAW)”. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan informasi nilai preferensi standar dan mampu mengklasifikasikan data potensi akademik peserta didik. Sehingga hasil pelatihan data dapat memberikan standar nilai preferensi yang lebih baik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Misbahul Munir, Fitri Marisa, dan Dwi Purnomo pada tahun 2018 dalam jurnal mereka yang berjudul “Sistem Penunjang Keputusan Dalam Pengklasifikasian Mahasiswa Penerima Beasiswa Dengan Metode Simple Additive Weighting di Universitas Widyagama Malang.” Tujuan penelitian ini adalah untuk digunakan dalam pengelompokkan data dan perangkaan data calon mahasiswa penerima beasiswa dengan pengisian kuesioner uji coba aplikasi di Universitas Widyagama Malang.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ridho Taufiq Subagio, Moh. Thoip Abdullah, dan Jaenudin pada tahun 2020 dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Metode SAW (Simple Additive Weighting) dalam Sistem Pendukung Keputusan untuk Menentukan Penerima Beasiswa.” Tujuan



penelitian ini adalah untuk mempermudah menentukan penerimaan beasiswa, diperoleh data keluaran nilai total hasil perhitungan menggunakan metode SAW yang terurut mulai dari yang terbesar sampai terkecil serta pelaporan penerima beasiswa sesuai dengan kuota yang telah ditentukan, yaitu 10 (sepuluh) penerima beasiswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Suryani Widyarni, Mimin Fachiyatur Rohmah, dan Fajar Indra Kurniawan pada tahun 2019 dalam jurnal mereka yang berjudul “Penerapan Data Mining Klasifikasi Kelayakan Pinjaman Dengan Metode Naïve Bayes dan Metode Simple Addictive Weight (SAW) di PT. BPR Mojosari Pahalapakoto” Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan sebuah klasifikasi juga sangat mempengaruhi knowledge yang dihasilkan, dan pengklasifikasian data.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fajar, Eka Arriyanti, dan Nursobah didalam jurnal mereka yang berjudul “Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Produk Jual Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) Studi Kasus Toko Mawar, Kandilo Plaza, Kabupaten Paser” Jurnal ini bertujuan untuk memudahkan dalam mengambil keputusan dalam menentukan jenis produk yang akan dijual selanjutnya.