

Weighted Product

Implementasi Metode Weighted Product dalam Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Mata Kuliah Kelas TI Semester 4

Rani Okta Felani, Anung Amarto Wicaksono^{*}, Siti Aminah

Sains dan Teknologi, Teknologi Informasi, Universitas PGRI Silampari, Lubuk Linggau, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 17 Juni 2025
Revisi Akhir: 23 Juni 2025
Diterbitkan *Online*: 26 Juni 2025

KATA KUNCI

Course Selection
Decision Support Systems
Weighted Product
MCDM

KORESPONDENSI^(*)

Phone: -

E-mail: anungamartow@gmail.com

A B S T R A K

The selection of courses that are of interest to students is an important factor in increasing learning motivation, academic achievement, and readiness to face the world of work. This study aims to determine the most favorite courses in the Information Technology class of semester 4 of Universitas PGRI Silampari using the Weighted Product (WP) method, one of the approaches in Multi-Criteria Decision Making (MCDM). The assessment is based on four main criteria: student interest, understanding of the material, relevance to the world of work, and the quality of lecturers' teaching. Data were obtained from the results of questionnaires filled out by 19 respondents, then processed quantitatively using the WP method. The results showed that the Mobile Programming course received the highest ranking as the most favorite course, followed by Cloud Programming and Business Intelligence and Big Data. These findings are expected to be input for lecturers and study programs in designing strategies to improve the quality of learning.

PENDAHULUAN

Pemilihan mata kuliah merupakan salah satu aspek penting dalam perencanaan akademik mahasiswa yang berpengaruh terhadap motivasi belajar, pencapaian akademik, dan kesiapan menghadapi dunia kerja. Dalam konteks pendidikan tinggi, pemilihan mata kuliah yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mahasiswa dapat meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar dan mendorong pencapaian hasil belajar yang optimal. Namun, dalam praktiknya, pemilihan mata kuliah favorit masih sering dilakukan secara subjektif tanpa menggunakan pendekatan yang sistematis dan objektif.

Minat mahasiswa terhadap suatu mata kuliah dapat mempengaruhi tingkat keterlibatan dan prestasi belajar yang dicapai [1]. Selain itu, keterlibatan aktif mahasiswa sangat ditentukan oleh kualitas pengalaman belajar, termasuk pemilihan mata kuliah yang dirasa bermakna dan sesuai minat [2]. Akan tetapi, proses identifikasi mata kuliah favorit masih jarang dilakukan secara terstruktur dengan mempertimbangkan berbagai aspek penting seperti pemahaman materi, relevansi dengan dunia kerja, dan kualitas pengajaran dosen [3].

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi mata kuliah terfavorit di kelas Teknologi Informasi semester 4 Universitas PGRI Silampari dengan menggunakan metode Weighted Product (WP), yang merupakan salah satu pendekatan dalam Multi-Criteria Decision Making (MCDM). Metode WP dipilih karena kemampuannya dalam mengolah data multikriteria secara efisien serta menghasilkan pemeringkatan yang dapat dijadikan dasar pengambilan keputusan [4]. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran dan pengembangan kurikulum yang lebih adaptif terhadap kebutuhan mahasiswa.

TINJAUAN PUSTAKA

Weighted Product dan MCDM

Metode Weighted Product (WP) merupakan salah satu teknik dalam pendekatan Multi-Criteria Decision Making (MCDM) yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan pengambilan keputusan berbasis multikriteria. WP melakukan perhitungan dengan mengalikan nilai dari setiap kriteria yang telah dipangkatkan dengan bobot yang bersesuaian [5]. Metode ini dinilai efisien karena tidak memerlukan proses normalisasi dan menghasilkan nilai preferensi yang mencerminkan tingkat prioritas [6]. Penggunaan WP terbukti efektif dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan [7].

Sistem Pendukung Keputusan

Dalam konteks pendidikan tinggi, sistem pendukung keputusan (SPK) telah diterapkan dalam berbagai kebutuhan seperti pemilihan mata kuliah, evaluasi dosen, hingga seleksi calon asisten praktikum. Pratama dan Nurcahyo [8] menerapkan SPK berbasis preferensi mahasiswa untuk penentuan kelas, sedangkan Fauzi dan Akbar [9] menggunakan WP dalam pemilihan proyek tugas akhir. Kurniawan dan Handayani [10] juga membangun SPK berbasis WP yang mempermudah analisis data pemilihan mata kuliah.

Metode WP untuk Pemilihan

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan WP sangat relevan untuk pemilihan alternatif terbaik berdasarkan penilaian multikriteria. Widiyanto dan Yulianti [11] menerapkannya untuk pemilihan kelas online favorit mahasiswa, dan Nabila serta Fadhil [12] menggunakannya dalam evaluasi dosen berdasarkan preferensi mahasiswa. Sementara itu, Zahra dan Fikri [13], Susanto dan Apriani [14], serta Anggraini dan Putra [15] menyimpulkan bahwa metode WP dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai kasus pengambilan keputusan berbasis kuantitatif di bidang pendidikan.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk menentukan mata kuliah terfavorit di kelas Teknologi Informasi semester 4 dengan metode Weighted Product (WP). Pemilihan metode ini didasarkan pada kemampuannya dalam mengolah data multikriteria secara sistematis dan objektif, serta menghasilkan pemeringkatan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Objek dalam penelitian ini adalah tujuh mata kuliah yang diajarkan pada semester 4, yaitu Cloud Programming, Robotika, Mobile Programming, Business Intelligence dan Big Data, Manajemen Proyek, Metodologi Penelitian dan Penulisan Ilmiah, serta Sistem Pendukung Keputusan. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa, dengan empat kriteria penilaian utama: minat terhadap mata kuliah, pemahaman terhadap materi, relevansi dengan dunia kerja, dan kualitas pengajaran dosen. Setiap kriteria dinilai menggunakan skala Likert 1–5.

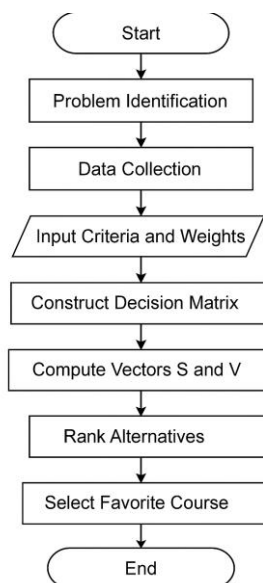
Selanjutnya, data yang telah dikumpulkan diolah menggunakan metode Weighted Product. Tahapan analisis meliputi penentuan alternatif dan kriteria, pemberian bobot pada setiap kriteria (minat 20%, pemahaman 30%, relevansi 20%, dan kualitas dosen 30%), pembentukan matriks keputusan berdasarkan hasil kuesioner, perhitungan nilai preferensi melalui rumus WP, dan normalisasi nilai untuk menentukan peringkat tertinggi. Rumus perhitungan nilai preferensi S_i adalah:

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

dan nilai akhir V_i diperoleh dari:

$$V_i = \frac{S_i}{\prod_j^n x_{ij}^{w_j}} \text{ atau } V_i = \frac{S_i}{\sum S_i}$$

Tahapan-tahapan penelitian dirancang dalam bentuk skema untuk memberikan gambaran proses secara keseluruhan, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alur Proses Penelitian

Gambar tersebut menunjukkan alur proses penelitian yang dimulai dari penyusunan kuesioner berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditentukan, dilanjutkan dengan pengumpulan dan pengolahan data melalui metode WP. Proses ini mencakup pembentukan matriks keputusan, pemberian bobot, perhitungan nilai preferensi (vektor S dan V), hingga tahap akhir berupa pemeringkatan mata kuliah berdasarkan nilai tertinggi. Setiap tahap saling terkait untuk menjamin keakuratan hasil dan kesesuaian metode terhadap tujuan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2025 di Program Studi Teknologi Informasi, Universitas PGRI Silampari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mata kuliah terfavorit di kelas Teknologi Informasi Semester 4 menggunakan metode Weighted Product (WP). Tujuh mata kuliah dijadikan alternatif dalam penelitian, yaitu:

1. Cloud Programming
2. Robotika
3. Mobile Programming
4. Business Intelligence dan Big Data
5. Manajemen Proyek
6. Metodologi Penelitian dan Penulisan Ilmiah
7. Sistem Pendukung Keputusan

Setiap mata kuliah dinilai berdasarkan empat kriteria, yaitu minat mahasiswa, pemahaman terhadap materi, relevansi dengan dunia kerja, dan kualitas dosen. Karena keterbatasan dalam pengumpulan data responden, maka data yang digunakan bersifat simulasi, dengan asumsi penilaian wajar untuk tiap kriteria.

Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode Weighted Product (WP). Dari hasil perhitungan, diperoleh ranking mata kuliah berdasarkan nilai preferensi (V_i), di mana mata kuliah dengan nilai tertinggi dianggap sebagai yang paling favorit.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan data kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa kelas Teknologi Informasi Semester 4. Total responden yang mengisi kuesioner berjumlah 18 orang. Kuesioner terdiri atas penilaian terhadap tujuh mata kuliah berdasarkan empat kriteria: minat, pemahaman, relevansi dengan dunia kerja, dan kualitas dosen.

Setiap responden memberikan nilai pada skala 1–5 untuk masing-masing kriteria terhadap tiap mata kuliah. Nilai-nilai tersebut kemudian dirata-ratakan dan dijadikan input untuk perhitungan menggunakan metode Weighted Product (WP).

Uraian Hasil Penelitian

Dengan menggunakan sistem pendukung keputusan untuk penilaian pemilihan mata kuliah terfavorit dikelas TI semester 4 melalui GoogleForm yang telah diisi 19 responden dihasilkanlah hasil pengisian kuesioner yang dapat dilihat pada lampiran A1 sampai A7 dan telah diisi oleh 19 responden. 4 kriteria yang digunakan disingkat menjadi K1 = Minat, K2 = Pemahaman, K3 = Relevansi, dan K4 = Kualitas Dosen. Hasil pengisian kuesioner dapat dilihat pada table.

Tabel 1. Tabel Hasil Pengisian Kuesioner

No	Cloud Programming				Robotika				Mobile Programing				Business Intelligence dan Big Data				Manajemen Proyek				Metodologi Penelitian dan Penulisan Ilmiah				Sistem Pendukung Keputusan				
	K1	K2	K3	K4	K1	K2	K3	K4	K1	K2	K3	K4	K1	K2	K3	K4	K1	K2	K3	K4	K1	K2	K3	K4	K1	K2	K3	K4	
1	5	5	5	3	5	4	5	3	5	5	5	3	5	5	3	5	3	1	3	1	1	1	1	1	5	2	4	3	
2	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	2	5	1	5	1	1	5	1	3	3	4	3	2	
3	5	4	5	4	5	3	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	3	4	3	3	5	4	5	3	5	4	3	
4	5	5	4	5	5	4	5	2	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	
5	4	3	4	2	5	2	4	1	2	5	1	3	5	1	5	2	2	3	5	3	3	3	3	3	5	5	5	5	
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	3	5	3	3	2
7	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	2	2	2	2	4	4	4	4	2	2	2	2	3	5	4	5	
8	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	
9	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	5	4	2	
10	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	2	4	3	
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	4
12	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	3	3	3	5	5	3	4	4	3	4	4	
13	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	3	
14	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	
15	5	5	5	3	5	3	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	3	3	2	2	
16	4	4	4	3	4	5	3	2	3	3	3	3	4	5	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	5	3	
17	4	3	3	2	4	4	3	2	4	4	3	2	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	3	3	4	3	
18	5	3	5	1	5	2	5	2	2	5	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	5	4	3	

Jumlah nilai setiap alternatif dapat dilihat sebagai berikut:

1. Cloud Programming
Pada tabel dinyatakan bahwa setiap kriteria pada Cloud Programming, yaitu K1 = 80, K2 = 75, K3 = 77, dan K4 = 63.
2. Robotika
Pada tabel dinyatakan bahwa setiap kriteria pada Robotika, yaitu K1 = 83, K2 = 71, K3 = 78, dan K4 = 59.
3. Mobile Programing
Pada tabel dinyatakan bahwa setiap kriteria pada Mobile Programing, yaitu K1 = 72, K2 = 80, K3 = 71, dan K4 = 69.
4. Business Intelligence dan Big Data
Pada tabel dinyatakan bahwa setiap kriteria pada Business Intelligence dan Big Data, yaitu K1 = 78, K2 = 70, K3 = 73, dan K4 = 69.
5. Manajemen Proyek

- Pada tabel dinyatakan bahwa setiap kriteria pada Manajemen Proyek, yaitu $K1 = 75$, $K2 = 65$, $K3 = 76$, dan $K4 = 65$.
6. Metodologi Penelitian dan Penulisan Ilmiah
 Pada tabel dinyatakan bahwa setiap kriteria pada Metodologi Penelitian dan Penulisan Ilmiah, yaitu $K1 = 67$, $K2 = 70$, $K3 = 64$, dan $K4 = 66$.
 7. Sistem Pendukung Keputusan

Pada tabel dinyatakan bahwa setiap kriteria pada Sistem Pendukung Keputusan, yaitu $K1 = 69$, $K2 = 67$, $K3 = 69$, dan $K4 = 58$.

Tabel harus diketik dan dimasukkan dalam badan utama artikel. Posisi tabel harus disisipkan dalam teks sedekat mungkin dengan titik acuan. Pastikan bahwa setiap superskrip atau tanda bintang ditampilkan di sebelah item yang relevan dan memiliki penjelasan terkait yang ditampilkan sebagai catatan kaki pada tabel.

Perbaikan Bobot dan Perhitungan Vektor

Untuk menyelesaikan perhitungan dengan metode WP, pertama kita harus mengetahui bobot dalam setiap kriteria. Bobot untuk setiap kriteria dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel Bobot

Kriteria	Bobot
Minat(W_1)	20
Pemahaman(W_2)	30
Relevansi(W_3)	20
Kualitas Dosen(W_4)	30

Rumus untuk menghitung perbaikan bobot pada metode WP adalah:

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

$$W_1 = \frac{20}{20 + 30 + 20 + 30} = \frac{20}{100} = 0,2$$

$$W_2 = \frac{30}{20 + 30 + 20 + 30} = \frac{30}{100} = 0,3$$

$$W_3 = \frac{20}{20 + 30 + 20 + 30} = \frac{20}{100} = 0,2$$

$$W_4 = \frac{30}{20 + 30 + 20 + 30} = \frac{30}{100} = 0,3$$

Setelah menghitung perbaikan bobot maka bisa dinyatakan sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Perhitungan Bobot

Kriteria	Nilai Bobot
W_1	0.2
W_2	0.3
W_3	0.2
W_4	0.3
Jumlah	1

Menghitung nilai vektor S menggunakan rumus persamaan 2 yaitu:

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

$$S_1 = (80^{0,2}) (75^{0,3}) (77^{0,2}) (63^{0,3})$$

$$\begin{aligned}
 &= (2,402) (3,651) (2,383) (3,465) \\
 &= 72,412 \\
 S_2 &= (83^{0,2}) (71^{0,3}) (78^{0,2}) (59^{0,3}) \\
 &= (2,420) (3,592) (2,390) (3,398) \\
 &= 70,594 \\
 S_3 &= (72^{0,2}) (80^{0,3}) (71^{0,2}) (69^{0,3}) \\
 &= (2,352) (3,723) (2,345) (3,561) \\
 &= 73,121 \\
 S_4 &= (78^{0,2}) (70^{0,3}) (73^{0,2}) (69^{0,3}) \\
 &= (2,390) (3,577) (2,358) (3,561) \\
 &= 71,784 \\
 S_5 &= (75^{0,2}) (65^{0,3}) (76^{0,2}) (65^{0,3}) \\
 &= (2,371) (3,498) (2,377) (3,498) \\
 &= 68,960 \\
 S_6 &= (67^{0,2}) (70^{0,3}) (64^{0,2}) (66^{0,3}) \\
 &= (2,318) (3,577) (2,297) (3,514) \\
 &= 66,926 \\
 S_7 &= (69^{0,2}) (67^{0,3}) (69^{0,2}) (58^{0,3}) \\
 &= (2,332) (3,530) (2,332) (3,380) \\
 &= 64,885
 \end{aligned}$$

Setelah menghitung nilai vektor S untuk semua alternatif, dihasilkanlah hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Tabel Vektor S

Alternatif	Nilai Vektor S
Cloud Programming (A1)	72,412
Robotika (A2)	70,594
Mobile Programing (A3)	73,121
Business Intelligence dan Big Data (A4)	71,784
Manajemen Proyek (A5)	68,960
Metodologi Penelitian dan Penulisan Ilmiah (A6)	66,926
Sistem Pendukung Keputusan (A7)	64,885

Selanjutnya adalah menghitung nilai vektor V menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V_i = \frac{S_i}{\prod_j^n x_{ij}^{w_j}} \text{ atau } V_i = \frac{S_i}{\sum S_i}$$

$$\begin{aligned}
 V_1 &= \frac{72,412}{72,412 + 70,594 + 73,121 + 71,784 + 68,960 + 66,926 + 64,885} \\
 &= \frac{72,412}{488,682} = 0,148
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 V_2 &= \frac{70,594}{72,412 + 70,594 + 73,121 + 71,784 + 68,960 + 66,926 + 64,885} \\
 &= \frac{70,594}{488,682} = 0,144
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 V_3 &= \frac{73,121}{72,412 + 70,594 + 73,121 + 71,784 + 68,960 + 66,926 + 64,885} \\
 &= \frac{73,121}{488,682} = 0,149
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 V_4 &= \frac{71,784}{72,412 + 70,594 + 73,121 + 71,784 + 68,960 + 66,926 + 64,885}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{71,784}{488,682} = 0,146$$

$$V_5 = \frac{68,960}{72,412 + 70,594 + 73,121 + 71,784 + 68,960 + 66,926 + 64,885}$$

$$= \frac{68,960}{488,682} = 0,141$$

$$V_6 = \frac{66,926}{72,412 + 70,594 + 73,121 + 71,784 + 68,960 + 66,926 + 64,885}$$

$$= \frac{66,926}{488,682} = 0,136$$

$$V_7 = \frac{64,885}{72,412 + 70,594 + 73,121 + 71,784 + 68,960 + 66,926 + 64,885}$$

$$= \frac{64,885}{488,682} = 0,132$$

Setelah menghitung nilai vektor V untuk semua alternatif, dihasilkanlah hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Tabel Vektor V

Alternatif	Nilai Vektor V
Cloud Programming (A1)	0.148
Robotika (A2)	0.144
Mobile Programing (A3)	0.149
Business Intelligence dan Big Data (A4)	0,146
Manajemen Proyek (A5)	0,141
Metodologi Penelitian dan Penulisan Ilmiah (A6)	0,136
Sistem Pendukung Keputusan (A7)	0,132

Hasil Peringkat

Setelah menghitung nilai dari Vektor S dan V, kemudian mengurutkan peringkat sesuai nilai dari vector V.

Tabel 6. Tabel Peringkat dari Perhitungan Vektor S dan V

Alternatif	Nilai Vektor V	Peringkat
Mobile Programing (A3)	0.149	1
Cloud Programming (A1)	0.148	2
Business Intelligence dan Big Data (A4)	0,146	3
Robotika (A2)	0.144	4
Manajemen Proyek (A5)	0,141	5
Metodologi Penelitian dan Penulisan Ilmiah (A6)	0,136	6
Sistem Pendukung Keputusan (A7)	0,132	7

Dengan hasil yang ada pada tabel diatas maka dinyatakan bahwa penilaian pemilihan mata kuliah terfavorit dikelas TI semester 4 adalah Mobile Programing dengan nilai 0.149, kemudian Cloud Programming dengan nilai 0.148, hingga yang terakhir adalah Sistem Pendukung Keputusan dengan nilai 0,132.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan mata kuliah terfavorit di kelas Teknologi Informasi semester 4 menggunakan metode Weighted Product (WP) sebagai alat bantu pengambilan keputusan multikriteria. Berdasarkan hasil perhitungan nilai preferensi dari tujuh mata kuliah yang dianalisis, diperoleh bahwa Mobile Programming merupakan mata kuliah yang paling diminati mahasiswa, dengan nilai vektor preferensi tertinggi sebesar 0.149. Di sisi lain, Sistem Pendukung Keputusan menempati peringkat terendah dengan nilai 0.132.

Metode WP terbukti efektif dalam memberikan peringkat mata kuliah berdasarkan empat kriteria utama, yaitu minat mahasiswa, pemahaman materi, relevansi terhadap dunia kerja, dan kualitas pengajaran dosen. Hasil ini dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan bagi program studi dan dosen dalam mengevaluasi proses pembelajaran dan menyusun strategi peningkatan mutu pengajaran, khususnya pada mata kuliah yang memiliki tingkat preferensi rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Fitriani, D. Suryana, dan T. Ningsih, "Pengaruh Minat Mahasiswa dalam Pemilihan Mata Kuliah Terhadap Prestasi Akademik," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 12, no. 1, pp. 55–63, 2020.
- [2] F. Ramadhani, et al., "Analisis Keterlibatan Mahasiswa dalam Proses Belajar Berdasarkan Preferensi Mata Kuliah," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 8, no. 2, pp. 101–110, 2023.
- [3] S. Hartati dan D. Fitria, "Pendekatan MCDM untuk Menentukan Strategi Pembelajaran Efektif di Perguruan Tinggi," *J. Riset Teknol. dan Inovasi Pendidikan*, vol. 5, no. 3, pp. 144–152, 2021.
- [4] N. Sari dan A. Nugroho, "Penerapan Metode Weighted Product pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Laptop untuk Mahasiswa," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 6, no. 1, pp. 1–7, 2020.
- [5] R. A. Azizah, D. Fauziah, dan T. Hidayat, "Implementasi Metode Weighted Product dalam Pemilihan Aplikasi E-learning Terbaik," *Jurnal Informatika dan Komputer*, vol. 11, no. 2, pp. 89–95, 2021.
- [6] L. Rahmawati dan E. Harahap, "Evaluasi Sistem Informasi Akademik Menggunakan Metode WP," *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer*, vol. 9, no. 1, pp. 13–21, 2022.
- [7] S. Hartati dan D. Fitria, "Pendekatan MCDM untuk Menentukan Strategi Pembelajaran Efektif di Perguruan Tinggi," *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, vol. 5, no. 3, pp. 144–152, 2021.
- [8] A. Pratama dan B. Nurcahyo, "Sistem Pendukung Keputusan dalam Penentuan Kelas Berbasis Preferensi Mahasiswa," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 10, no. 1, pp. 33–42, 2021.
- [9] H. Fauzi dan M. Akbar, "Aplikasi Metode Weighted Product dalam Pemilihan Proyek Mahasiswa Akhir," *Jurnal Informatika Universitas XYZ*, vol. 9, no. 2, pp. 67–75, 2020.
- [10] A. Kurniawan dan T. Handayani, "Pengembangan SPK Mata Kuliah Menggunakan WP dan Visualisasi Data," *J. Teknol. Cerdas*, vol. 3, no. 2, pp. 80–89, 2021.
- [11] A. Widiyanto dan R. Yulianti, "Penggunaan WP dalam Menentukan Kelas Online Favorit Mahasiswa," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Digital*, vol. 4, no. 1, pp. 55–61, 2023.
- [12] S. Nabila dan R. Fadhil, "Evaluasi Dosen Berdasarkan Preferensi Mahasiswa Menggunakan WP," *Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. 8, no. 2, pp. 102–109, 2022.
- [13] M. Zahra dan R. Fikri, "Sistem Pendukung Keputusan Penjurusan Mahasiswa Baru Berbasis WP," *J. Sistem Informasi Mahasiswa*, vol. 5, no. 1, pp. 12–20, 2024.
- [14] D. Susanto dan N. Apriani, "Pemanfaatan Metode WP dalam Seleksi Calon Asisten Praktikum," *Jurnal Rekayasa Sistem dan Teknologi*, vol. 6, no. 1, pp. 34–42, 2023.
- [15] T. Anggraini dan B. Putra, "Implementasi Metode Weighted Product dalam Pemilihan Tempat Magang Mahasiswa TI," *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasi*, vol. 9, no. 4, pp. 88–94, 2020.
- [16] A. Maulana dan R. Surya, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Metode Belajar Online Menggunakan WP dan SAW," *Jurnal Teknologi dan Komputer*, vol. 5, no. 2, pp. 77–85, 2023.
- [17] I. Fatimah dan N. A. Prasetyo, "Penerapan WP dalam Penentuan Penjadwalan Kuliah di Masa Pandemi," *Jurnal Sistem Informasi Kampus*, vol. 6, no. 3, pp. 99–107, 2021.