

**SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN BERBASIS ANDROID
UNTUK MENENTUKAN KELAYAKAN
SISWA PENERIMA *REWARD*
MENGUNAKAN METODE *WEIGHTED PRODUCT***

**Novanda Sandiantara
15030020**

INTISARI

Sekolah Menengah Kejuruan Bina Harapan Sleman memiliki dua jurusan yaitu Teknik Komputer dan Jaringan Serta Teknik Pemboran Minyak. Adanya peningkatan kualitas belajar mengajar baik secara akademik dan non akademik yang semakin maju di SMK Bina Harapan, akan menambah motivasi siswa untuk mendapat *reward*. *Reward* akan diberikan kepada siswa berdasarkan kriteria-kriteria yang sudah ditetapkan oleh guru-guru. Terdapat empat kriteria yang digunakan untuk menentukan *reward* yaitu nilai rapot, absen, ekstrakurikuler, dan sikap. Kriteria-kriteria tersebut kemudian diolah menggunakan aplikasi sistem pendukung keputusan berbasis Android. Aplikasi sistem pendukung keputusan digunakan untuk menentukan siswa layak mendapat *reward* yang diolah menggunakan metode *Weighted Product*. Kemudian data alternatif yang digunakan adalah siswa SMK Bina Harapan kelas 12 yang berjumlah 35 siswa. Hasil dari pengolahan sistem dan manual sudah sesuai dengan hasil perhitungan, vektor V tertinggi dimiliki oleh Veni Nur Aviani dengan nilai 0,03263 dan terendah dimiliki oleh Muhammad Alif Nur I dengan nilai 0,01901.

Kata Kunci: *Reward*, Sistem Pendukung Keputusan, *Weighted Product*, Android.

**ANDROID BASED DECISION SUPPORT SYSTEM
TO DETERMINE FEASIBILITY OF REWARD RECEIVER
USING WEIGHTED PRODUCT METHOD**

**Novanda Sandiantara
15030020**

ABSTRACT

Bina Harapan Sleman Vocational High School has two majors, namely Computer and Network Engineering and Oil Drilling Engineering. An increase in the quality of teaching and learning both academically and non-academically is increasingly advanced in SMK Bina Harapan, will add to the student motivation to get a reward. Rewards will be given to students based on criteria set by the teachers. There are four criteria used to determine the rewards, namely report card grades, absences, extracurricular, and attitude. Criteria are then processed using an Android-based decision support system application. Decision support system applications used to determine students who deserve a reward processed using the Weighted Product method. Then alternative data used is the 12th grade SMK Bina Harapan students, amounting to 35 students. The results of the system and manual processing are in accordance with the results of manual calculations, the highest vector V is owned by Veni Nur Aviani with a value of 0.03263 and the lowest is owned by Muhammad Alif Nur I with a value of 0.01901.

Keywords: *Reward, Decision Support System, Weighted Product, Android.*