

Penerapan Metode Simple Weighted Sum Product Method (WISP) Dalam Pemilihan Jenis Laptop Kebutuhan Proses Editing

Ridho Prandana^{1*}, Arie Affandi², Aldy Wibowo³

^{1,2,3}Fakultas Teknik dan Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Harapan Medan, Medan, Indonesia

Email: ¹*ridhoprandana350@gmail.com, ²ariefandy477@gmail.com, ³aldymedan213@gmail.com

(*Email Corresponding Author: ridhoprandana350@gmail.com)

Dikirim: 10 November 2025 | Diterima: 16 Januari 2026 | Dipublish: 31 Januari 2026

Abstrak

Pemilihan laptop yang tepat sangat penting untuk keperluan proses editing, karena spesifikasi teknis (seperti prosesor, RAM, grafis, dan penyimpanan) sangat memengaruhi kinerja dan efisiensi kerja. Penelitian ini mengusulkan penerapan metode Simple Weighted Sum Product (WISP) sebagai pendekatan sistem pendukung keputusan (SPK) untuk menentukan jenis laptop terbaik berdasarkan kriteria multiatribut. Metode WISP dipilih karena kemampuannya dalam menggabungkan bobot kriteria dengan cara yang sederhana namun efektif, dan melakukan normalisasi serta agregasi skor dari alternatif laptop secara komprehensif. Kriteria yang dievaluasi dalam studi ini mencakup: harga, prosesor, RAM, kapasitas penyimpanan, kartu grafis, dan daya tahan baterai. Data alternatif laptop dikumpulkan dari spesifikasi produk di pasaran lokal dan internasional. Hasil perhitungan menunjukkan peringkat alternatif laptop sesuai dengan profil kebutuhan seorang editor, dan memberikan rekomendasi terbaik berdasarkan skor total WISP. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode WISP dapat menjadi alat bantu pengambilan keputusan yang handal bagi pengguna yang ingin membeli laptop untuk kebutuhan editing, dan menyarankan penelitian lanjutan untuk memasukkan lebih banyak kriteria serta analisis sensitivitas bobot untuk meningkatkan akurasi rekomendasi.

Kata Kunci: Sistem Pendukung Keputusan, WISP, Pemilihan Laptop, Editing, Multiatribut

Abstract

Selecting the right laptop is crucial for editing purposes, as technical specifications (such as processor, RAM, graphics, and storage) significantly impact performance and work efficiency. This study proposes the application of the Simple Weighted Sum Product (WISP) method as a decision support system (DSS) approach to determine the best laptop based on multi-attribute criteria. The WISP method was chosen because of its ability to combine criteria weights in a simple yet effective manner, and to comprehensively normalize and aggregate scores from laptop alternatives. The criteria evaluated in this study include: price, processor, RAM, storage capacity, graphics card, and battery life. Laptop alternative data was collected from product specifications in the local and international markets. The calculation results show a ranking of laptop alternatives according to an editor's needs profile, and provide the best recommendation based on the total WISP score. This study concludes that the WISP method can be a reliable decision-making tool for users who want to buy a laptop for editing purposes, and suggests further research to include more criteria and weight sensitivity analysis to improve recommendation accuracy.

Keywords: Decision Support System, WISP Method, Laptop Selection, Editing Performance, Multi-Attribute Criteria

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kebutuhan terhadap perangkat komputer portabel, khususnya laptop, mengalami peningkatan yang signifikan, terutama di kalangan kreator konten, desainer grafis, dan editor video. Aktivitas editing membutuhkan perangkat dengan spesifikasi teknis tertentu agar perangkat lunak seperti Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve, maupun aplikasi desain grafis lainnya dapat dijalankan secara optimal. Spesifikasi seperti kecepatan prosesor, kapasitas RAM, kemampuan kartu grafis, serta media penyimpanan yang memadai merupakan faktor utama yang sangat memengaruhi kinerja laptop dalam proses editing[1][2].

Namun demikian, banyaknya variasi laptop yang tersedia di pasaran dengan beragam merek, spesifikasi, dan rentang harga sering kali menimbulkan kesulitan bagi pengguna dalam menentukan pilihan yang paling sesuai. Dalam praktiknya, keputusan pembelian tidak jarang hanya didasarkan pada pertimbangan harga atau popularitas merek, tanpa memperhatikan kesesuaian spesifikasi teknis dengan kebutuhan penggunaan. Kondisi tersebut berpotensi menyebabkan laptop yang dipilih tidak mampu memberikan performa optimal untuk aktivitas editing. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan yang sistematis dan terukur agar proses pemilihan laptop dapat dilakukan secara objektif dengan mempertimbangkan berbagai kriteria yang relevan[3][4].

Metode Simple Weighted Sum Product Method (WISP) merupakan salah satu metode pengambilan keputusan multikriteria (Multi-Criteria Decision Making/MCDM) yang mengombinasikan keunggulan dari Weighted Sum Model (WSM) dan Weighted Product Model (WPM). Penggabungan kedua metode ini memungkinkan WISP menghasilkan nilai preferensi yang lebih stabil karena mempertimbangkan bobot

kriteria secara proporsional serta hubungan perkalian antar atribut. Dengan karakteristik tersebut, metode WISP dinilai sesuai untuk diterapkan dalam proses pemilihan laptop, di mana setiap spesifikasi dapat diberikan bobot sesuai tingkat kepentingannya terhadap kebutuhan editing[5][6].

Dalam penelitian ini, metode WISP diterapkan untuk menentukan alternatif laptop terbaik dengan mempertimbangkan sejumlah kriteria, yaitu prosesor, kapasitas RAM, media penyimpanan, kartu grafis (GPU), ukuran layar, dan harga. Setiap alternatif laptop dievaluasi berdasarkan kriteria tersebut, kemudian dilakukan proses perhitungan menggunakan metode WISP untuk memperoleh nilai preferensi dan peringkat akhir. Hasil perankingan ini menunjukkan laptop yang paling sesuai untuk kebutuhan editing secara objektif dan terukur. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam bentuk rekomendasi laptop yang dapat dijadikan acuan oleh pengguna, mahasiswa, maupun instansi yang membutuhkan perangkat laptop untuk aktivitas editing dengan pendekatan pengambilan keputusan yang teruji secara ilmiah[7][8].

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan rekomendasi laptop yang paling sesuai untuk aktivitas editing berdasarkan hasil perhitungan metode WISP, mengidentifikasi kriteria-kriteria yang memiliki pengaruh paling signifikan dalam pemilihan laptop untuk kebutuhan editing, serta menghasilkan peringkat alternatif laptop yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menunjukkan bahwa metode WISP dapat diterapkan secara efektif dalam permasalahan pemilihan perangkat keras komputer.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah memberikan panduan yang objektif dan sistematis bagi pengguna atau editor dalam memilih laptop yang sesuai dengan kebutuhan editing, membantu pihak penjual atau retailer dalam memahami preferensi teknis konsumen sehingga dapat menyajikan rekomendasi produk yang lebih tepat, serta memperluas kajian akademik terkait penerapan metode pengambilan keputusan multikriteria, khususnya metode WISP, dalam bidang pemilihan produk teknologi dan perangkat keras komputer.

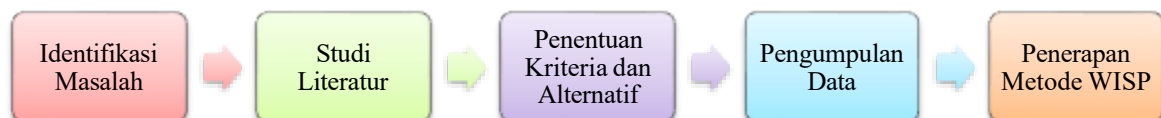
2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan Sistem Pendukung Keputusan (SPK) berbasis Multi-Criteria Decision Making (MCDM). Metode yang diterapkan adalah Simple Weighted Sum Product Method (WISP) untuk menentukan peringkat alternatif laptop terbaik berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan[9].

2.2 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian disusun secara sistematis sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

- Identifikasi Masalah**
Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pemilihan laptop yang sesuai untuk kebutuhan proses editing, khususnya terkait banyaknya alternatif laptop dengan spesifikasi dan harga yang beragam.
- Studi Literatur**
Studi literatur dilakukan untuk memperoleh landasan teori mengenai Sistem Pendukung Keputusan (SPK), metode Multi-Criteria Decision Making (MCDM), serta metode Simple Weighted Sum Product Method (WISP) dari jurnal dan publikasi ilmiah yang relevan.
- Penentuan Kriteria dan Alternatif**
Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini meliputi prosesor, RAM, media penyimpanan, kartu grafis, dan harga. Alternatif penelitian berupa beberapa jenis laptop yang umum digunakan untuk kebutuhan proses editing.
- Pengumpulan Data**
Pengumpulan data dilakukan menggunakan data sekunder berupa spesifikasi teknis laptop yang diperoleh dari situs resmi produsen dan sumber daring tepercaya. Data tersebut kemudian dikonversi ke dalam bentuk numerik agar dapat diolah menggunakan metode WISP.
- Penerapan Metode WISP**

Metode Simple Weighted Sum Product Method (WISP) digunakan untuk menghitung nilai preferensi setiap alternatif laptop. Tahapan metode WISP meliputi normalisasi data, perhitungan nilai Weighted Sum Model (WSM) dan Weighted Product Model (WPM), serta penggabungan kedua nilai tersebut untuk memperoleh nilai akhir. Nilai akhir WISP digunakan sebagai dasar dalam menentukan peringkat alternatif laptop.

2.3 Jenis Penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif melalui metode Multi Criteria Decision Making (MCDM), yaitu metode Weighted Sum Product atau dikenal dengan WISP. Metode ini menilai setiap alternatif berdasarkan kriteria yang telah diberikan bobot, kemudian menghitung nilai skor total untuk menentukan peringkat.

2.4 Metode WISP

Metode WISP merupakan pengembangan dari metode Weighted Product (WP) dan Simple Additive Weighting (SAW) yang mampu menghasilkan nilai referensi yang lebih stabil[10]. Keunggulan metode WISP adalah mampu:

- Melakukan normalisasi terhadap semua kriteria.
- Mengalikan nilai normalisasi dengan bobot secara proporsional.
- Memberikan hasil peringkat alternatif yang stabil dan objektif.

Rumus utama metode WISP adalah :

- Normalisasi

Untuk Kriteria *benefit* :

$$R_{ij} = \frac{X_{ij}}{\max X_{ij}} \quad (1)$$

Untuk Kriteria *cost* (harga) :

$$X_{ij} = \frac{\min_i X_{ij}}{X_{ij}} \quad (2)$$

- Perhitungan Nilai Akhir

$$Vi = \sum_j^n = 1 W_j r_{ij} \quad (3)$$

Dimana :

R_{ij} = nilai normalisasi alternatif ke-i pada kriteria ke-j

W_j = bobot kriteria

Vi = nilai total WISP alternatif ke-i

2.5 Kriteria Penilaian

Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan kebutuhan editing adalah[11][12] :

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Kode	Kriteria	Jenis
C1	Prosesor	Benefit
C2	RAM	Benefit
C3	Penyimpanan	Benefit
C4	Grafik	Benefit
C5	Harga	Cost

2.6 Penentuan Bobot Kriteria

Bobot ditentukan berdasarkan urgensi kebutuhan editing video/foto[13] :

Tabel 2. Penentuan Bobot Kriteria

Kriteria	Bobot	Keterangan
Prosesor	0.30	Sangat penting
RAM	0.25	Penting
Penyimpanan	0.15	Cukup penting
Grafik	0.20	Penting
Harga	0.10	Variatif
Total Bobot = 1.00		

2.7 Data Alternatif Laptop (A1-A7)

Berikut ringkasan spesifikasi yang relevan untuk perhitungan :

Tabel 3. Data Alternatif Laptop

Alt	Processor	RAM	Storage	Grafik	Harga (Rp)
A1 Asus S14	4.5	16	1000	1	11.899.000
A2 Dell 3593	5	8	512	3	12.302.500
A3 Lenovo L340	4	8	512	5	10.999.000 (rata-rata)
A4 HP 14s	4	16	512	2	9.599.000
A5 Acer Swift 3	3	4	256	1	8.900.000
A6 Acer Aspire 5	4	16	512	4	10.799.000
A7 Asus VivoBook 15	5	8	512	2	12.700.000

2.8 Normalisasi Kriteria

C1 – Processor (Benefit)

Max = 5

Tabel 4. Normalisai Kriteria Processor

Alt	Jenis	Nilai	Normalisasi
A1	Ultra5	4.5	$4.5/5 = 0.90$
A2	i7	5	1.00
A3	i5	4	0.80
A4	i5	4	0.80
A5	i3	3	0.60
A6	i5	4	0.80
A7	i7	5	1.00

C2 – RAM (Benefit)

Max = 16

Tabel 5. Normalisasi Kriteria RAM

Alt	RAM	R
A1	16	1.00
A2	8	0.50
A3	8	0.50
A4	16	1.00
A5	4	0.25

A6	16	1.00
A7	8	0.50

C3 – Storage (Benefit)
Max = 1000

Tabel 6. Normalisasi Kriteria Storage

Alt	GB	R
A1	1000	1.00
A2	512	0.512
A3	512	0.512
A4	512	0.512
A5	256	0.256
A6	512	0.512
A7	512	0.512

C4 – Grafik (Benefit)
Max = 5

Tabel 7. Normalisai Kriteria Grafik

Alt	Jenis	Score	R
A1	Intel UHD	1	0.20
A2	Nvidia MX230	3	0.60
A3	GTX 1650	5	1.00
A4	AMD Radeon	2	0.40
A5	Intel UHD	1	0.20
A6	Nvidia MX550	4	0.80
A7	Intel Iris Xe	2	0.40

C5 – Harga (Cost)
Min = Rp 8.900.000

$$R = \frac{\text{Harga Terendah}}{\text{Harga Alternatif}} \quad (4)$$

Tabel 8. Normalisasi Kriteria Harga

Alt	Harga	Normalisasi
A1	11.899.000	8.9 / 11.899 = 0.75
A2	12.302.500	0.72
A3	10.999.000	0.81
A4	9.599.000	0.93
A5	8.900.000	1.00
A6	10.799.000	0.82
A7	12.700.000	0.70

2.9 Perhitungan Nilai Akhir WISP

Rumus :

$$V_i = (C1 \times 0.30) + (C2 \times 0.25) + (C3 \times 0.15) + (C4 \times 0.20) + (C5 \times 0.10)$$

Contoh perhitungan A1 :

$$V1 = (0.90 \times 0.30) + (1.00 \times 0.25) + (1.00 \times 0.15) + (0.20 \times 0.20) + (0.75 \times 0.10)$$

$$V1 = 0.27 + 0.25 + 0.15 + 0.04 + 0.075 = \mathbf{0.785}$$

2.10 Hasil Perhitungan Seluruh Alternatif

Tabel 8. Normalisasi Kriteria Hasil perhitungan Seluruh Alternatif

Alt	Nilai Akhir (V)
A1 – Asus S14	0.785
A2 – Dell 3593	0.724
A3 – Lenovo L340	0.840
A4 – HP 14s	0.882
A5 – Acer Swift 3	0.565
A6 – Acer Aspire 5	0.865
A7 – Asus VivoBook 15	0.722

2.11 Peringkat Akhir Laptop (WISP)

Tabel 9. Normalisasi Kriteria Peringkat Akhir Laptop

Peringkat	Alternatif	V
1	A4 – HP Notebook 14s	0.882
2	A6 – Acer Aspire 5	0.865
3	A3 – Lenovo IdeaPad L340	0.840
4	A1 – Asus VivoBook S14	0.785
5	A2 – Dell Inspiron 3593	0.724
6	A7 – Asus VivoBook 15	0.722
7	A5 – Acer Swift 3	0.565

Kesimpulan bagian metode

Metode WISP berhasil mengolah seluruh kriteria dan alternatif sehingga menghasilkan peringkat laptop terbaik untuk editing. Laptop HP Notebook 14s menjadi peringkat pertama berdasarkan skor tertinggi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dijelaskan hasil dari penerapan metode **Simple Weighted Sum Product Method (WISP)** dalam menentukan jenis laptop terbaik untuk kebutuhan proses editing. Hasil yang diperoleh mencakup proses normalisasi, perhitungan nilai WISP, hingga penentuan peringkat akhir dari seluruh alternatif laptop yang diuji[14][15].

3.1 Penyusunan Data Alternatif

Penelitian ini melibatkan **tujuh alternatif laptop** yang sering digunakan dalam kegiatan editing, yakni mulai dari laptop kelas menengah hingga kelas profesional. Setiap laptop dianalisis berdasarkan lima kriteria utama: **prosesor, RAM, kapasitas penyimpanan, kartu grafis, dan harga**. Seluruh data disusun dalam format kuantitatif sehingga dapat diproses melalui metode WISP.

Data awal alternatif yang digunakan telah ditampilkan sebelumnya pada Tabel 1. Seluruh spesifikasi diambil dari sumber resmi vendor atau marketplace sehingga akurat untuk digunakan sebagai referensi analisis.

3.2 Hasil Normalisasi Setiap Kriteria

Normalisasi dilakukan untuk menyetarakan skala nilai tiap kriteria, terutama karena beberapa kriteria bersifat *benefit* (nilai semakin besar semakin baik) dan satu kriteria bersifat *cost* (harga semakin rendah semakin baik). Tahapan ini bertujuan menghasilkan nilai proporsional yang dapat dibandingkan antar alternatif.

Ringkasan Hasil Normalisasi

Tabel 10. Ringkasan Hasil Normalisasi

Alt	C1 Prosesor	C2 RAM	C3 Storage	C4 Grafik	C5 Harga (Cost)
A1	0.90	1.00	1.00	0.20	0.75
A2	1.00	0.50	0.512	0.60	0.72
A3	0.80	0.50	0.512	1.00	0.81
A4	0.80	1.00	0.512	0.40	0.93
A5	0.60	0.25	0.256	0.20	1.00
A6	0.80	1.00	0.512	0.80	0.82
A7	1.00	0.50	0.512	0.40	0.70

Hasil normalisasi menunjukkan bahwa :

- A1 unggul pada kriteria RAM dan Storage.
- A3 unggul pada kriteria Grafik (GPU).
- A4 unggul pada Harga.
- A2 dan A7 unggul pada prosesor (skor maksimum).

3.3 Perhitungan Nilai WISP

Perhitungan nilai akhir WISP dilakukan dengan mengalikan nilai normalisasi setiap alternatif dengan bobot kriteria, kemudian dijumlahkan.

RUMUS :

$$V_i = (C1 \times 0.30) + (C2 \times 0.25) + (C3 \times 0.15) + (C4 \times 0.20) + (C5 \times 0.10)$$

Ringkasan Perhitungan Nilai Akhir

Tabel 11. Ringkasan Perhitungan Nilai Akhir

Alternatif	Nilai WISP
A1 Asus VivoBook S14	0.785
A2 Dell Inspiron 3593	0.724
A3 Lenovo L340	0.840
A4 HP Notebook 14s	0.882
A5 Acer Swift 3	0.565
A6 Acer Aspire 5	0.865
A7 Asus VivoBook 15	0.722

3.4 Analisis Hasil Perhitungan WISP

Berdasarkan hasil yang di peroleh, terlihat bahwa :

- HP Notebook 14s (A4) memperoleh nilai tertinggi yaitu 0.882.

Hal ini disebabkan oleh kombinasi spesifikasi yang sangat seimbang:

- Prosesor Ryzen 5 yang cukup kuat.
- RAM besar (16GB).
- Harga paling kompetitif di antara laptop lain.

4. Penyimpanan cepat SSD 512GB.
5. GPU Radeon yang cukup baik.

Laptop ini sangat cocok untuk editor tingkat menengah hingga profesional pemula yang membutuhkan kinerja stabil tanpa biaya tinggi.

- b. Acer Aspire 5 (A6) berada di peringkat kedua dengan nilai 0.865.

Acer Aspire 5 memiliki:

1. Prosesor Core i5-1235U yang bertenaga.
2. RAM besar 16GB.
3. GPU Nvidia MX550 (lebih kuat daripada Radeon).
4. Harga masih tergolong kompetitif.

Kelemahan utamanya hanya pada harga yang sedikit lebih tinggi daripada HP 14s.

- c. Lenovo IdeaPad L340 (A3) berada di posisi ketiga dengan nilai 0.840.

Keunggulan utamanya:

1. GPU **GTX 1650**, paling kuat di antara semua alternatif.
2. Cocok untuk rendering video, editing 4K, dan pekerjaan berat lainnya.

Namun nilai RAM hanya 8GB dan harga cukup bervariasi sehingga sedikit menurunkan skor akhirnya.

- d. Asus VivoBook S14 (A1) berada di posisi keempat (0.785).

Kelebihan :

1. RAM besar (16GB)
2. Penyimpanan besar (1TB SSD)

Kekurangan :

1. GPU hanya Intel Graphics
2. Harga cukup tinggi

- e. Dell Inspiron 3593 (A2) dan Asus VivoBook 15 (A7)

Nilainya hampir sama (0.724–0.722), karena:

1. RAM hanya 8GB
2. Penyimpanan standar 512GB
3. Harga cukup tinggi

Dell unggul GPU MX230, namun RAM kecil.

Asus unggul prosesor i7 generasi baru, tetapi GPU hanya Iris Xe.

- f. Acer Swift 3 (A5) merupakan peringkat terbawah (0.565).

Alasannya :

1. Prosesor Core i3
2. RAM kecil 4GB
3. Storage kecil 256GB
4. GPU lemah Intel UHD

Meskipun harganya paling murah, performanya tidak ideal untuk kebutuhan editing.

3.5 Pembahasan Umum

- a. Pengaruh Kriteria terhadap Hasil

Berdasarkan hasil bobot :

1. Prosesor (30%) dan RAM (25%) memiliki pengaruh signifikan terhadap peringkat.
2. GPU yang kuat sangat memengaruhi kinerja editing, terlihat dari tingginya skor A3 (GTX 1650).
3. Harga hanya berpengaruh 10%, sehingga laptop dengan harga tinggi tetapi spesifikasi kuat tetap mendapat skor baik.

- b. Laptop yang Ideal Berdasarkan Profil Editor

1. Editor pemula / budget terbatas → A4 HP Notebook 14s

2. Editor menengah / multitasking berat → A6 Acer Aspire 5
3. Editor profesional / editing 4K / gaming → A3 Lenovo L340 (GTX 1650)

c. Validitas Metode WISP

Metode WISP terbukti mampu :

1. Mengolah data kuantitatif dari berbagai jenis kriteria.
2. Memberikan hasil stabil dan proporsional.
3. Memungkinkan perbandingan objektif antar alternatif.

Dengan demikian, WISP dapat diterapkan sebagai model Sistem Pendukung Keputusan (SPK) untuk pemilihan laptop sesuai kebutuhan editing.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pemilihan laptop untuk kebutuhan proses editing menggunakan metode Simple Weighted Sum Product Method (WISP), dapat disimpulkan bahwa metode WISP efektif diterapkan sebagai sistem pendukung keputusan karena mampu mengintegrasikan berbagai kriteria dengan karakteristik dan skala yang berbeda ke dalam satu nilai preferensi yang objektif dan stabil. Kriteria prosesor, RAM, penyimpanan, kartu grafis, dan harga terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap performa laptop dalam aktivitas editing, dengan penekanan bobot terbesar pada prosesor, RAM, dan kartu grafis yang mencerminkan kebutuhan utama dalam pengolahan video, foto, dan desain grafis. Hasil perhitungan terhadap tujuh alternatif laptop menunjukkan bahwa HP Notebook 14s memperoleh nilai preferensi tertinggi karena memiliki kombinasi spesifikasi yang seimbang serta harga yang kompetitif, diikuti oleh Acer Aspire 5 dan Lenovo IdeaPad L340 yang masing-masing unggul pada aspek kinerja prosesor dan kemampuan grafis. Sebaliknya, Acer Swift 3 memperoleh nilai terendah akibat keterbatasan spesifikasi sehingga kurang sesuai untuk kebutuhan editing profesional. Secara keseluruhan, penerapan metode WISP mampu mengurangi subjektivitas, meningkatkan efisiensi pengambilan keputusan, serta memberikan rekomendasi laptop yang sistematis dan terukur sesuai kebutuhan editing.

REFERENCES

- [1] R. Mukti Setyawan, K. Ziqri Oktaviana Rahmadani, B. Supriyanto, F. Albi Febiyani, D. Fitri Supriadi, and P. Rosyani, "Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Laptop Terbaik Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW)," *J. Artif. Intell. dan Sist. Penunjang Keputusan*, vol. 2, no. 4, 2025, [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/aidanspk>
- [2] M. G Ninu, M. Peka lewotobi, M. Manoh, and Y. R Kaesmetan, "Penerapan Metode Weighted Product Dalam Sistem Pendukung Keputusan Pembelian Laptop Pada Toko Sherfis Tech," *J. Sos. Teknol.*, vol. 3, no. 12, pp. 993–1003, 2024, doi: 10.59188/jurnalsostech.v3i12.1009.
- [3] D. Novianti and A. B. H. Yanto, "Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Laptop Menggunakan Metode Simple Additive Weighting," *J. Teknol. Inform. dan Komput.*, vol. 5, no. 2, pp. 70–75, 2019, doi: 10.37012/jtik.v5i2.177.
- [4] M. Y. Haffandi and B. Hendrik, "Analisa Metode Sistem Pendukung Keputusan dalam Konteks Perusahaan: Systematic Literature Review," *J. Educ. Res.*, vol. 5, no. 4, pp. 6463–6471, 2024, doi: 10.37985/jer.v5i4.1959.
- [5] A. Febriyanti and F. Jaya, "Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia Penerapan Sistem Pendukung Keputusan untuk Penentuan Penerima Beasiswa Menggunakan Metode MCDM Implementation of a Decision Support System for Determining Scholarship Recipients Using the MCDM Method," *J. Sist. dan Teknol. Inf. Indones.*, vol. 10, no. 2, pp. 126–137, 2025.
- [6] A. Fauzan, A. Ardyaksa, M. Ikhwandudin, and P. Rosyani, "Sistem Penunjang Keputusan Untuk Rekomendasi Karyawan Terbaik Dengan Pendekatan Multi-Criteria Decision Making (MCDM)," *Biner J. Ilmu Komputer, Tek. dan Multimed.*, vol. 3, no. 2, pp. 165–173, 2025.
- [7] H. A. Pradana, F. Fitriyani, and M. Marisa, "Pengambilan Keputusan Pemilihan Sekolah Dasar Islam Menggunakan Metode SAW dan FMADM di Pangkalpinang," *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 9, no. 1, pp. 132–137, 2020, doi: 10.32736/sisfokom.v9i1.840.
- [8] M. M. K. Affandi and S. H. N. Ginting, "Sistem Pendukung Keputusan untuk Pemilihan Perangkat Internet of Things (IoT) Terbaik Menggunakan Simple Additive Weighting," *J. Minfo Polgan*, vol. 13, no. 1, pp. 1302–1306, 2024, doi: 10.33395/jmp.v13i1.14344.
- [9] A. Firmasnyah *et al.*, "Sistem Penunjang Keputusan Multi-Criteria Decision Making (MCDM) Untuk Rekomendasi Bibit Tanaman Unggul," *J. Artif. Intell. dan Sist. Penunjang Keputusan*, vol. 2, no. 4, pp. 593–599, 2025, [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/aidanspk>
- [10] D. Anak Agung Gde Putra Ajiwerdi, "Pengembangan Sistem Pendukung Keputusan Berbasis Mobile untuk pengisian Kartu Rencana Studi dengan Fuzzy Multi-Attribute Decision Making (FMADM) Metode Simple Additive Weighting (SAW)," *Informatika*, vol. 1, pp. 153–165, 2012.
- [11] R. F. Hussein, Z. N. Jayan Deles, and M. I. Majid, "Penerapan Metode SAW Pemilihan Laptop Untuk Mahasiswa FTIK Di USM," *J. Pengemb. Rekayasa dan Teknol.*, vol. 7, no. 1, pp. 54–62, 2023, doi: 10.26623/jprt.v19i1.8338.
- [12] S. R. Wicaksono, E. S. Krisnadiva, and A. B. Yulermawan, "Sistem Pendukung Keputusan Pengadaan Perangkat Multimedia Kodam Iv/Dip Semarang Dengan Metode Simple Additive Weighting (Saw)," *J. Ilm. Manajemen*,



- Bisnis dan Kewirausahaan*, vol. 3, no. 2, pp. 240–247, 2023, doi: 10.55606/jurimbik.v3i2.479.
- [13] H. Hertyana, E. Mufida, and A. Al Kaafi, “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Laptop Dengan Menggunakan Metode Topsis,” *J. Tek. Inform. UNIKA St. Thomas*, vol. 23, no. September, pp. 36–44, 2021, doi: 10.54367/jtiust.v6i1.1216.
- [14] Dela Novita and Lidya Wati, “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan (SPK) Jurusan pada Perguruan Tinggi Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW),” *J. Tek. Inform. dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 619–639, 2025, doi: 10.55606/jutiti.v5i2.5750.
- [15] S. Sunarsa and R. Irma Handayani, “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Laptop Untuk Karyawan Pada Pt.Indotekno Dengan Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process,” *Jurnalilmu Pengetah. Dan Teknol. Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 5–10, 2016.