

**PENGEMBANGAN SISTEM PENERIMA BEASISWA MENGGUNAKAN METODE
FUZZY TOPSIS (*TECHNIQUE FOR OTHERS REFERENCE BY SIMILARITY TO
IDEAL SOLUTION*)
(Studi Kasus : SMAN 1 Paciran)**

**Mohammad Taufikur Rahma Dhani
(180441100087)**

Pembimbing I : Sri Herawati, S.Kom., M.Kom

Pembimbing II : Fifin Ayu Mufarroha, M.Kom.

ABSTRAK

Beasiswa merupakan salah satu program bantuan pendidikan berupa pembiayaan yang ditujukan kepada perorangan dengan tujuan pembiayaan demi keberlangsungan pendidikan yang sedang ditempuh. Pada SMA Negeri 1 Paciran juga menerapkan program bantuan berupa beasiswa, Yang terdiri dari beasiswa prestasi dan beasiswa kurang mampu. Tetapi dalam kegiatan penyeleksiannya masih belum adanya suatu sistem maupun metode yang jelas untuk mendukung dalam proses penyeleksian penerima beasiswa. maka perlu dikembangkannya suatu sistem penerima beasiswa yang terkomputerisasi untuk memudahkan pihak sekolah dalam melakukan penyeleksian dengan tepat dan cepat.

Sistem yang diterapkan pada penelitian ini yakni sistem penerima beasiswa dengan metode *Fuzzy TOPSIS (Technique for Others Reference by Similarity to Ideal Solution)*. Dengan kriteria penilaian untuk beasiswa prestasi (*Rata-rata nilai raport, Jumlah nilai raport*), dan kriteria untuk beasiswa kurang mampu (*Pekerjaan ayah, Pekerjaan ibu, Penghasilan orang tua, Keberadaan orang tua, Jumlah tanggungan, Kondisi rumah, Alat Transportasi*). Dimana nantinya sistem ini akan diuji menggunakan metode pengujian sistem UEQ (*User Experince Questionnaire*) dan *Black Box Testing*. Hasil dari pengujian *black box testing* dapat disimpulkan berdasarkan scenario pengujian, sistem telah sesuai dengan hasil yang diharapkan dan berjalan sesuai rencana sistem. Dan hasil analisis UX menggunakan metode UEQ, pada skala Kejelasan dengan kategori diatas rata-rata mendapat nilai terkecil dengan rata-rata 1,60. Maka dari itu skala Kejelasan perlu perbaikan dari segi UX.

Kata kunci : Sistem Penerima Beasiswa, *Fuzzy TOPSIS (Technique for Others Reference by Similarity to Ideal Solution)*, UEQ (User Experince Questionnaire)