Technologia : Jurnal Ilmiah
p-ISSN: 2086-6917, e-ISSN: 2656-8047
Homepage: https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/JIT/index
Vol. 17, No. 2, April 2026

SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN JUARA LKBB DENGAN MENERAPKAN METODE MAUT

Irvan Yasif[1], Elisabet Yunaeti Anggraeni[2], Suyono[3]
[123]Program Studi Manajemen Informatika, FTIKOM, Institut Bakti Nusantara
Jalan Wisma Rini, No.09 Pringsewu, Lampung, Indonesia

Informasi Artikel:
Dikirim: 12-03-2026; Diterima: 13-03-2026; Diterbitkan:

Abstrak

Lomba Ketangkasan Baris-Berbaris (LKBB) merupakan ajang kompetisi yang menilai ketangkasan dan kedisiplinan peserta dalam baris-berbaris. Penilaian juara pada LKBB sering kali menghadapi tantangan karena melibatkan berbagai kriteria yang bersifat subjektif dan memerlukan ketelitian dalam pengambilan keputusan. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem pendukung keputusan (SPK) yang mampu membantu panitia dalam menentukan juara secara objektif dan akurat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan SPK menggunakan metode Multi-Attribute Utility Theory (MAUT). Metode MAUT dipilih karena mampu mengolah berbagai atribut penilaian seperti kekompakan, kerapihan, variasi formasi, ketepatan waktu, dan kedisiplinan dengan memberikan nilai utilitas pada setiap alternatif. Hasil pengujian sistem menunjukkan bahwa metode MAUT dapat memberikan rekomendasi penilaian yang konsisten dan mendekati hasil penilaian manual oleh juri, namun dengan proses yang lebih efisien dan transparan. Dengan demikian, sistem ini dapat dijadikan sebagai alat bantu yang efektif dalam menentukan juara LKBB secara objektif.

Kata Kunci: SPK, MAUT, LKBB, Multi-Attribute Utility Theory

This is an open-access article under a Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY 4.0) License. Copyright ©**2026** by authors.

Pendahuluan

Menurut Rahmawati (2024), Lomba Ketangkasan Baris-Berbaris (LKBB) merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang banyak diselenggarakan oleh instansi pendidikan maupun organisasi kepemudaan sebagai sarana pembinaan karakter disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama tim [1]. Prasetyo dan Nugraha (2023) menambahkan bahwa kegiatan ini tidak hanya menuntut ketepatan gerak dan kekompakan barisan, tetapi juga menekankan aspek kepemimpinan, kerapihan, variasi formasi, serta ketepatan waktu dalam pelaksanaan setiap gerakan [2]. Dalam praktiknya, penentuan juara LKBB umumnya dilakukan melalui penilaian langsung oleh dewan juri berdasarkan sejumlah kriteria yang telah ditetapkan. Namun, proses tersebut masih mengandung unsur subjektivitas yang tinggi karena setiap juri memiliki persepsi dan standar penilaian yang berbeda, sehingga dapat menimbulkan ketidakkonsistenan antar-juri dan potensi ketidaksesuaian antara performa tim dengan hasil akhir perlombaan (Sari, 2024) [3]. Kondisi ini menunjukkan perlunya suatu sistem yang dapat membantu proses penilaian agar lebih objektif, transparan, dan terukur.

Beberapa penelitian terdahulu telah berhasil menerapkan metode Multi Attribute Utility Theory (MAUT) dalam konteks penilaian lomba dan pengambilan keputusan berbasis multi-kriteria. Wibowo dan Pratama (2023) mengembangkan sistem pendukung keputusan berbasis

MAUT untuk menentukan pemenang lomba baris-berbaris antar pelajar, yang mampu menghasilkan keputusan lebih objektif dan konsisten dibandingkan sistem penilaian manual [4]. Rahmadani, Sari, dan Nurhidayat (2024) menerapkan metode MAUT pada penilaian lomba PBB tingkat SMA dengan kriteria kekompakan, kerapihan barisan, ketepatan waktu, kreativitas, dan ketepatan aba-aba, serta memperoleh hasil akurasi sebesar 93,5 % dalam menentukan pemenang [5]. Selanjutnya, Lestari dan Firmansyah (2023) merancang sistem berbasis web menggunakan MAUT untuk menilai lomba baris-berbaris tingkat kabupaten, yang meningkatkan efisiensi penilaian sebesar 40 % dan mengurangi subjektivitas antarjuri [6]. Putra dan Wahyuni (2024) juga membuktikan bahwa penerapan metode MAUT dalam penilaian lomba kedisiplinan siswa memberikan hasil keputusan yang selaras dengan persepsi juri ahli [7]. Syahputra et al. (2023) menggunakan MAUT dalam evaluasi performa regu PBB dengan parameter kekompakan dan ketepatan aba-aba, menghasilkan nilai utilitas tertinggi sebesar 0,957 dan menunjukkan ketepatan tinggi terhadap hasil aktual [8]. Keberhasilan berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode MAUT memiliki potensi tinggi untuk meningkatkan objektivitas, efisiensi, dan akurasi dalam proses penilaian berbasis kriteria ganda, termasuk dalam konteks lomba ketangkasan baris-berbaris (LKBB).

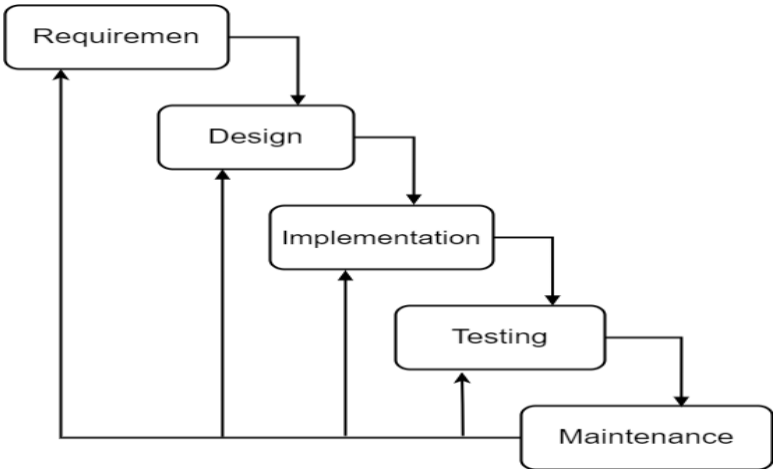
Permasalahan utama yang muncul dalam penilaian LKBB adalah adanya potensi subjektivitas yang tinggi, terutama jika tidak ada standar sistematis dalam pengambilan keputusan. Selain itu, jumlah peserta yang banyak serta keragaman aspek penilaian membuat proses seleksi juara menjadi semakin kompleks dan memerlukan waktu yang tidak sedikit. Ketidakkonsistenan dalam penilaian antarjuri juga dapat menimbulkan ketidakpuasan dari peserta, pelatih, maupun pihak penyelenggara.

Mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu sistem yang dapat mendukung proses pengambilan keputusan secara objektif, terukur, dan transparan. Penerapan metode Multi-Attribute Utility Theory (MAUT) pada sistem pendukung keputusan dapat menjadi solusi karena mampu mengakomodasi berbagai kriteria penilaian dengan memberikan nilai utilitas terhadap setiap alternatif. Dengan demikian, sistem ini tidak hanya membantu efisiensi waktu dalam menentukan juara, tetapi juga meningkatkan kredibilitas dan kepercayaan terhadap hasil akhir kompetisi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul “Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Juara LKBB (Lomba Ketangkasan Baris-Berbaris) dengan Menerapkan Metode Multi-Attribute Utility Theory (MAUT)”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem yang mampu memberikan rekomendasi penilaian secara akurat.

Metodologi

Didalam pengembangan sistem penelitian, penulis menggunakan model *waterfall*. (Wahid 2020) Metode ini diperkenalkan pertama kali oleh Winston Royce pada sekitar tahun 1970 dan sering kali dianggap sebagai model yang kuno atau ketinggalan zaman. Meskipun demikian, model *waterfall* tetap menjadi salah satu metode yang banyak digunakan dalam rekayasa perangkat lunak hingga saat ini. Model ini diterapkan dalam pengembangan perangkat dengan pendekatan yang terstruktur dan berurutan. Dinamakan “*waterfall”* karena alur kerja model ini mencerminkan suatu proses dimana setiap tahap diselesaikan sepenuhnya sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya. Dengan demikian, model pengembangan ini bersifat linier, dimulai dari tahap perencanaan hingga berakhir pada tahap pemeliharaan pada akhir proses pengembangan sistem. Dalam model ini, setiap tahapan tidak dapat dilanjutkan sampai tahap sebelumnya selesai, dan tidak ada kemungkinan untuk kembali atau mengulang ke tahap sebelumnya.



Gambar 3.2 Model *Waterfall*

Tahapan dalam model *Waterfall*

1. *Requirement*

Pada tahap awal merupakan tahapan pengembangan sistem bertujuan memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna, serta mengetahui batasan yang ada. Informasi yang diperlukan dikumpulkan melalui wawancara, diskusi, atau observasi. Setelah informasi terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut guna mendapatkan informasi yang diperlukan oleh pengguna.

2. *Design*

Dalam tahap *design*, pengembang akan merancang suatu sistem yang dapat membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan *hardware* (perangkat keras) serta persyaratan sistem. Tahap ini berperan penting dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan. Menggunakan model terstruktur yang terdiri dari *UML* (*Unified Modeling Language*), *use case* diagram, *squence* diagram, *class* diagram, dan *Flowchart*.

2. *Implementation*

Pada tahap *implementation*, sistem mulai dikembangkan melalui serangkaian program kecil yang dikenal sebagai unit. Pada tahap selanjutnya, unit-unit ini akan diintegrasikan satu sama lain. Setiap unit akan dikembangkan dan diuji secara menyeluruh guna memastikan bahwa fungsionalitasnya beroperasi dengan baik. Proses ini dikenal sebagai pengujian unit.

3. *Testing*

Dalam tahap *testing*, dilakukan percobaan untuk memastikan apakah sistem memenuhi sepenuhnya atau sebagian persyaratan yang telah diterapkan. Tujuan dari proses ini adalah untuk meminimalisir kemungkinan terjadinya kesalahan serta memastikan bahwa hasil yang diperoleh sesuai dengan harapan. Sistem diuji dengan menerapkan metode *blackbox* testing.

4. *Maintenance*

Pada tahap *maintenance*, yang merupakan tahap terakhir dalam model *waterfall*, perangkat lunak yang selesai dikembangkan mulai dioperasikan. Dalam tahap ini, pemeliharaan dilakukan secara berkala untuk memastikan kesalahan yang mungkin belum terdeteksi pada langkah-langkah sebelumnya.

Hasil

Implementasi Sistem

Implementasi sistem adalah penerapan sistem baru yang telah dibuat sesuai dengan rancangan sebelumnya.

1.1 Hasil

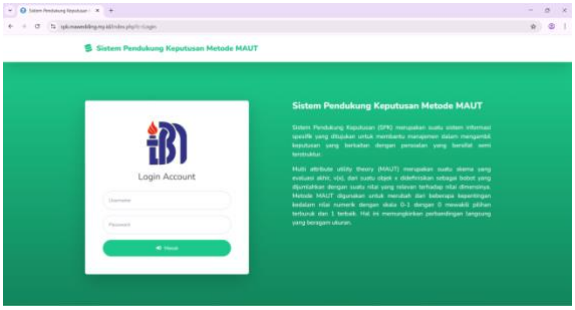
Hasil penelitian ini berupa penerapan metode Multi-Attribute Utility Theory (MAUT) dalam sistem pendukung keputusan (SPK) untuk menentukan juara Lomba Ketangkasan Baris-Berbaris (LKBB). Penelitian dilakukan dengan mengolah data penilaian dari 10 regu peserta yang diberi kode A1 hingga A10. Setiap regu dinilai berdasarkan lima kriteria utama, yaitu Kekompakan (C1), Kerapihan Barisan (C2), Ketepatan Waktu (C3), Kreativitas (C4), dan Ketepatan Aba-aba (C5). Bobot masing-masing kriteria telah ditetapkan oleh panitia lomba, dengan urutan kepentingan 30%, 20%, 15%, 20%, dan 15%.

1.2 Implementasi Sistem

Berikut ini adalah pembahasan dan informasi tentang aplikasi SPK yang telah dirancang.

1. Tampilan *Login*

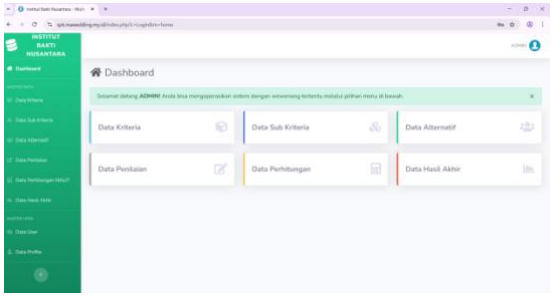
Halaman login merupakan halaman awal pada Sistem Pendukung Keputusan Metode MAUT yang digunakan untuk proses autentikasi pengguna sebelum masuk ke dalam sistem. Pada halaman ini terdapat form login yang terdiri dari kolom username dan password yang harus diisi oleh pengguna yang telah terdaftar. Di sisi kanan halaman juga terdapat deskripsi singkat mengenai tujuan dan konsep dari Sistem Pendukung Keputusan menggunakan metode MAUT.



Gambar 4.1 Halaman Login

2. Halaman *Dashborad*

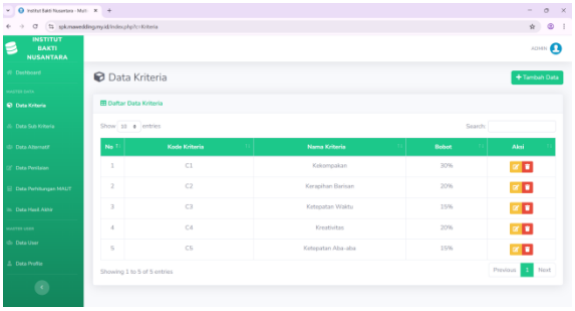
Halaman *Dashboard* merupakan halaman utama setelah admin berhasil login ke dalam sistem. Halaman ini menampilkan informasi selamat datang serta menyediakan menu navigasi di sidebar untuk mengelola data seperti kriteria, sub kriteria, alternatif, penilaian, perhitungan MAUT, dan hasil akhir. Selain itu, terdapat menu akses cepat di bagian tengah yang memudahkan admin dalam mengelola dan menjalankan proses sistem pendukung keputusan.



Gambar 4.2 Halaman *Dasboard*

3. Halaman Data Kriteria

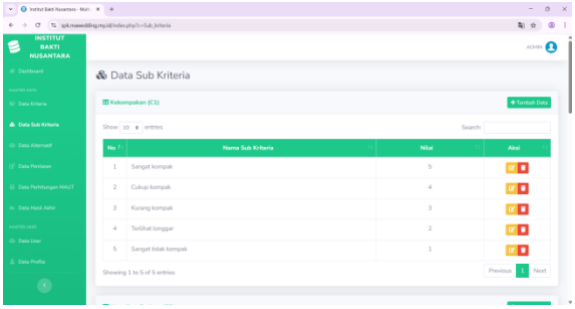
Halaman Data Kriteria digunakan untuk mengelola kriteria yang menjadi dasar penilaian dalam sistem pendukung keputusan. Pada halaman ini ditampilkan daftar kriteria yang terdiri dari kode kriteria, nama kriteria, dan bobot masing-masing kriteria. Admin juga dapat menambahkan data kriteria baru melalui tombol Tambah Data, serta melakukan edit dan hapus pada data kriteria yang sudah ada. Halaman ini berfungsi untuk mengatur kriteria yang akan digunakan dalam proses penilaian dan perhitungan pada sistem.



Gambar 4.3 Halaman Data kriteria

4. Halaman Data *Sub* Kriteria

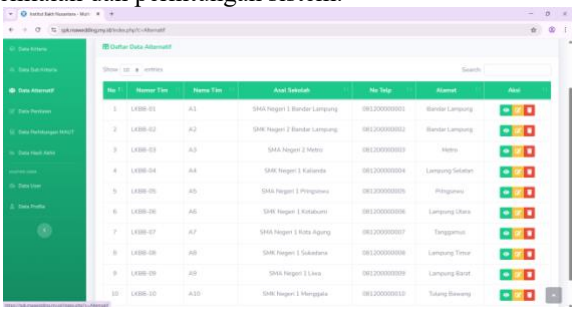
Data Sub Kriteria berisi rincian tingkat penilaian dari suatu kriteria. Pada kriteria Kekompakan (C1) terdapat beberapa tingkat penilaian dari sangat kompak hingga sangat tidak kompak yang masing-masing memiliki nilai 1–5 sebagai bobot penilaian dalam proses perhitungan sistem.



Gambar 4.4 Halaman Data Sub Kriteria

5. Halaman *Alternatif*

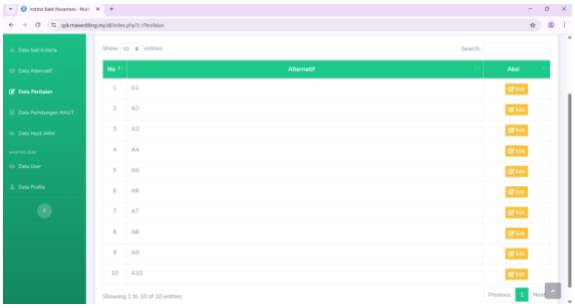
Data *Alternatif* berisi daftar tim peserta yang akan dinilai dalam sistem. Setiap alternatif memuat informasi seperti nomor tim, nama tim, asal sekolah, nomor telepon, dan alamat yang digunakan sebagai data objek dalam proses penilaian dan perhitungan sistem.



Gambar 4.5 Halaman Data Alternatif

6. Halaman Penilaian

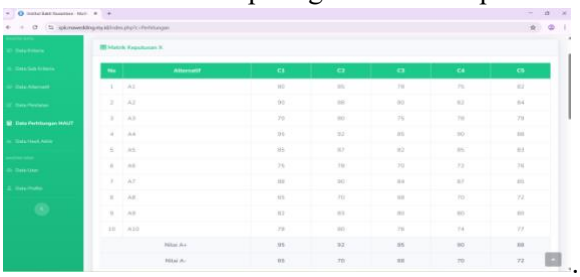
Data Penilaian digunakan untuk memberikan nilai pada setiap alternatif berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Nilai ini menjadi dasar dalam proses perhitungan pada sistem untuk menentukan hasil akhir atau peringkat.



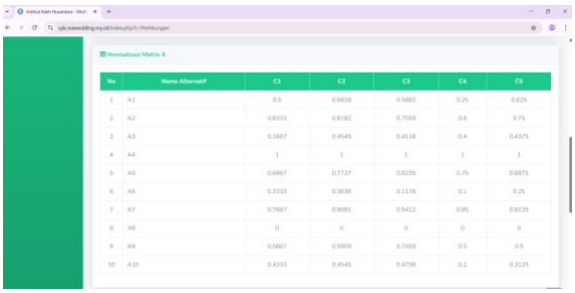
Gambar 4.6 Halaman Data Penilaian

7. Halaman Perhitungan

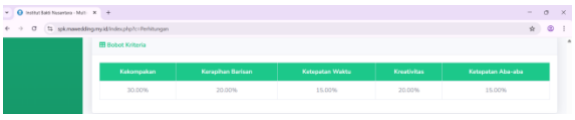
Data Perhitungan MAUT menampilkan proses pengolahan nilai dari setiap alternatif berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Proses dimulai dari Matriks Keputusan (X) yang berisi nilai awal masing-masing alternatif pada setiap kriteria. Selanjutnya dilakukan normalisasi matriks untuk mengubah nilai ke dalam skala 0–1 agar dapat dibandingkan secara adil. Setelah itu nilai normalisasi dikalikan dengan bobot kriteria yaitu Kekompakan (30%), Kerapihan Barisan (20%), Ketepatan Waktu (15%), Kreativitas (20%), dan Ketepatan Aba-aba (15%). Hasil perkalian tersebut kemudian dijumlahkan sehingga menghasilkan total nilai preferensi yang digunakan sebagai dasar dalam menentukan peringkat alternatif pada hasil akhir



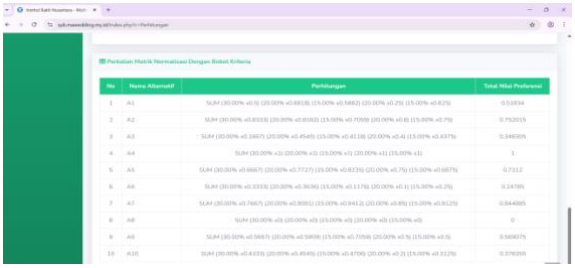
Gambar 4.7 Halaman Perhitungan Matrik Keputusan



Gambar 4.8 Halaman Perhitungan Normalisasi



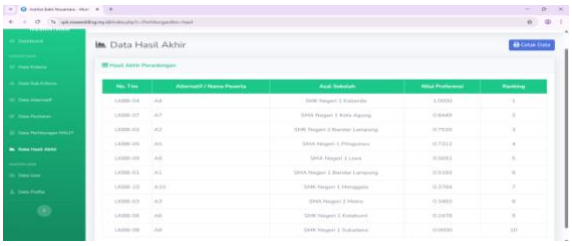
Gambar 4.9 Halaman perhitungan Bobot kriteria



Gambar 4.10 Halaman Perkalian Matrik Normalisasi Dengan Bobot Kriteria

8. Halaman Data Hasil Akhir

Data Hasil Akhir menampilkan hasil perankingan dari seluruh alternatif berdasarkan nilai preferensi yang diperoleh dari proses perhitungan metode MAUT. Nilai preferensi tersebut digunakan untuk menentukan urutan peringkat peserta, di mana alternatif dengan nilai tertinggi menempati posisi pertama sebagai alternatif terbaik. Data ini juga menampilkan informasi nomor tim, nama alternatif, asal sekolah, nilai preferensi, serta posisi peringkat sebagai hasil akhir dari proses penilaian dalam sistem.



Gambar 4.11 Halaman Data Hasil Akhir

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan Berdasarkan hasil penelitian dan analisis terhadap 10 regu peserta Lomba Ketangkasan Baris-Berbaris (LKBB) menggunakan metode Multi-Attribute Utility Theory (MAUT), dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Sistem pendukung keputusan yang dibangun berhasil membantu proses penilaian lomba LKBB secara lebih objektif, efisien, dan sistematis. Sistem ini mampu mengolah data penilaian dari setiap juri secara terkomputerisasi, sehingga mengurangi potensi kesalahan perhitungan dan meminimalkan subjektivitas dalam menentukan juara lomba.
2. Penerapan metode MAUT terbukti efektif dalam menentukan peringkat peserta berdasarkan berbagai kriteria penilaian LKBB, seperti kekompakan, kerapihan, variasi formasi, ketepatan waktu, dan kedisiplinan. Melalui proses normalisasi dan pembobotan, metode MAUT menghasilkan nilai utilitas yang menunjukkan tingkat performa setiap regu secara terukur dan adil. Hasil perhitungan menggunakan sistem menunjukkan tingkat kesesuaian yang tinggi dengan hasil penilaian manual oleh juri, sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem ini akurat dan layak diterapkan sebagai alat bantu dalam proses penentuan juara LKBB.

REFERENCES

[1]. R. Rahmawati, Pembinaan Karakter melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Baris-Berbaris di Sekolah Menengah Atas, 2024.
[2]. Prasetyo and D. Nugraha, “Analisis Aspek Kepemimpinan dan Kekompakan dalam Lomba Baris-Berbaris,” Jurnal Pendidikan dan Kepemimpinan, vol. 8, no. 2, pp. 45–52, 2023.
[3]. M. Sari, “Evaluasi Sistem Penilaian dalam Lomba Ketangkasan Baris-Berbaris,” Jurnal Manajemen Kegiatan Sekolah, vol. 6, no. 1, pp. 11–18, 2024.
[4]. R. Wibowo and A. Pratama, “Penerapan Metode MAUT untuk Penilaian Lomba Baris-Berbaris Antar Pelajar,” Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer, vol. 7, no. 2, pp. 101–108, 2023.
[5]. Rahmadani, M. D. Sari, and T. Nurhidayat, “Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Lomba PBB Tingkat SMA Menggunakan Metode MAUT,” Jurnal Sistem Cerdas dan Aplikasinya, vol. 5, no. 1, pp. 55–64, 2024.
[6]. D. Lestari and R. Firmansyah, “Rancang Bangun Sistem Penilaian Lomba Baris-Berbaris Berbasis Web dengan Metode MAUT,” Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasi Terapan, vol. 6, no. 3, pp. 77–84, 2023.
[7]. E. Putra and R. Wahyuni, “Implementasi Metode MAUT dalam Penilaian Lomba Kedisiplinan Siswa,” Jurnal Sains dan Informatika Pendidikan, vol. 8, no. 1, pp. 23–30, 2024.
[8]. M. Syahputra, N. Hidayah, and D. Ramadhan, “Analisis Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Regu PBB Menggunakan Metode MAUT,” Jurnal Rekayasa Sistem dan Informatika, vol. 9, no. 2, pp. 89–98, 2023.
[9]. J. W. Creswell and J. D. Creswell, Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches, 6th ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2023.
[10]. R. Putri and N. Rahmawati, “Implementasi Metode MAUT untuk Penilaian Lomba Ketangkasan Baris-Berbaris Tingkat SMA,” Jurnal Informatika dan Aplikasi Sistem Cerdas, vol. 8, no. 2, pp. 55–63, 2024.
[11]. D. Surya, L. Handayani, and A. Prabowo, “Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Regu Terbaik LKBB Menggunakan MAUT,” Jurnal Rekayasa Sistem dan Informatika, vol. 10, no. 1, pp. 44–52, 2025.
[12]. M. Ananda and F. Fikri, “Perancangan Sistem Penilaian Digital LKBB Berbasis Web dengan Metode MAUT,” Jurnal Teknologi Informasi dan Pembelajaran Digital, vol. 5, no. 1, pp. 31–39, 2025.
[13]. W. Arianto, “Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Juara LKBB (Lomba Ketangkasan Baris-Berbaris) dengan Menerapkan Metode MAUT,” Jurnal Sistem Cerdas dan Aplikasinya, vol. 9, no. 2, pp. 90–98, 2025.Harianto, H., Agustin, A., Junadhi, J., & Tashid, T. (2023). Sistem Pendukung Keputusan Kelayakan Sertifikasi Guru Menggunakan Metode Multi-Attribute Utility Theory (MAUT) pada SMAN 2 Mandau. The Indonesian Journal of Computer Science, 12(2), 67–75.
[14]. H. Harianto, A. Agustin, J. Junadhi, and T. Tashid, “Sistem Pendukung Keputusan Kelayakan Sertifikasi Guru Menggunakan Metode Multi-Attribute Utility Theory (MAUT) pada SMAN 2 Mandau,” The Indonesian Journal of Computer Science, vol. 12, no. 2, pp. 67–75, 2023.
[15]. J. Lamalewa and E. Sumaryanti, “Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Pemenang MTQ dengan Metode MAUT,” Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer (JATIKOM), vol. 5, no. 2, pp. 101–108, 2021.
[16]. N. D. Puspa, Mesran, and A. F. Siregar, “Penerapan Metode MAUT dengan Pembobotan Entropy dalam Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Guru Honor,” Journal of Information System Research (JOSH), vol. 5, no. 1, pp. 24–33, 2023.
[17]. O. N. Silalahi, N. Y. Lumban Gaol, and J. Halim, “Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Kualitas Pupuk Menggunakan Metode MAUT,” Jurnal Sistem Informasi Triguna Dharma, vol. 2, no. 3, pp. 112–119, 2023.
[18]. R. Ananda and M. Fikri, “Rancang Bangun Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Tim Futsal Terbaik dengan Metode MAUT,” Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer, vol. 9, no. 1, pp. 45–52, 2025.
[19]. Hatta, R. Nurhadi, and D. Setiawan, “Penerapan AHP-MAUT dalam Penentuan Balita Sehat Terbaik,” Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi, vol. 3, no. 2, pp. 80–88, 2023.
[20]. Lamalewa and R. Sumaryanti, “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pemenang Lomba MTQ Menggunakan Metode MAUT,” JUSIFO: Jurnal Sistem Informasi dan Komputer, vol. 12, no. 1, pp. 39–46, 2023.
[21]. N. D. Putri and S. Rahmawati, “SPK Pemilihan Siswa Berprestasi Menggunakan MAUT,” Jurnal Sistem Cerdas, vol. 7, no. 3, pp. 112–119, 2024.

[22]. R. Surya and M. Agustin, “Penentuan Karyawan Terbaik Berbasis SPK dengan MAUT,” Jurnal Informatika dan Teknologi, vol. 5, no. 2, pp. 67–75, 2024.
[23]. M. Zain and B. Kurniawan, “Evaluasi Kinerja Guru Menggunakan Metode MAUT pada Sistem Pendukung Keputusan,” Jurnal Teknologi dan Komputer, vol. 11, no. 1, pp. 55–63, 2025.
[24]. D. L. Syafitri and Y. Nugroho, “Sistem Pendukung Keputusan Penilaian UKM Berprestasi dengan MAUT,” Jurnal Sistem Informasi Akuntansi dan Bisnis, vol. 6, no. 2, pp. 134–142, 2023.
[25]. Widodo and T. Amelia, “Perbandingan Metode MAUT dan SAW dalam Penilaian Lomba Inovasi Siswa,” Jurnal Ilmu Komputer Terapan, vol. 10, no. 4, pp. 88–97, 2024.
[26]. R. N. Maulida and L. Wahyuni, “SPK Pemilihan Mahasiswa Berprestasi Menggunakan MAUT Berbasis Web,” Jurnal Teknologi Informasi dan Edukasi Digital, vol. 8, no. 1, pp. 20–27, 2025.
[27]. S. Fadillah and M. T. Hidayat, “Penggunaan MAUT dalam Penentuan Juara Lomba Karya Tulis Ilmiah Remaja,” Jurnal Komputasi dan Sistem Informasi, vol. 4, no. 3, pp. 99–106, 2023.
[28]. M. Faris, A. Nashikha, E. Fetrina, Q. Aini, and M. C. Utami, “Penerapan Multi-Attribute Utility Theory dalam Pemilihan Fasilitas Kampus Berdasarkan Preferensi Mahasiswa,” Jurnal Perangkat Lunak, vol. 7, no. 1, pp. 101–110, 2025.
[29]. W. Mubarok, T. F. Efendi, and S. Rokhmah, “Penerapan Metode MAUT pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Affiliate Marketing Terbaik,” Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research, vol. 1, no. 3b, pp. 764–778, 2024.
[30]. N. Putri, “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Lokasi Usaha Coffee Shop Menggunakan MAUT,” Scientica: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi, vol. 2, no. 9, pp. 148–160, 2024.
[31]. B. Colin and T. Ardiansah, “Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Wajib Pajak Berprestasi Menggunakan MAUT dan Rank Order Centroid,” Journal of Information System Research (JOSH), vol. 5, no. 2, pp. 488–497, 2024.
[32]. Bere, Y. P. K. Kelen, and F. R. Bobu, “Penentuan Kelayakan Penerima Bantuan Beasiswa Berbasis DSS Menggunakan MAUT pada SMKN 1 Kefamenanu,” TeknoIS: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Sains, vol. 15, no. 1, 2025.
[33]. Sahri, Yuhandri, and G. W. Nurcahyo, “Efektivitas Metode MAUT dalam Menentukan Tingkat Keaktifan Belajar Siswa,” Jurnal KomtekInfo, vol. 11, no. 4, pp. 281–289, 2024.
[34]. D. Siregar, Yuhandri, and R. Sovia, “Analytic Hierarchy Process dan MAUT untuk Penentuan Penerima Alsintan pada Dinas Pertanian,” Jurnal KomtekInfo, vol. 11, no. 4, pp. 222–230, 2024.
[35]. D. Nurnaningsih and S. Setiawansyah, “SPK untuk Optimalisasi Pemilihan Agen Penjualan Menggunakan Metode Entropy dan MAUT,” Jurnal Media Jawadwipa, vol. 1, no. 2, pp. 44–54, 2024.
[36]. M. Ikhlas and R. B. Sentosa, “Implementation of the Multi-Attribute Utility Theory Method in Determining the Best Work on The Yuwana Wikimedia Project,” CogITo Smart Journal, vol. 10, no. 1, pp. 120–131, 2024.
[37]. N. Hartono and M. Mahmud, “Implementasi MAUT dalam Menentukan Penerima Bantuan kepada Kelompok Wirausaha Bersama (KWB),” INSYPRO, vol. 9, no. 1, 2024.
[38]. A. P. G. Wahono, S. Geges, and A. Lestari, “Sistem Penerimaan Karyawan dengan Metode MAUT Berbasis Web: Studi Kasus CV Vilia Alam Sejahtera,” JOINTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science, vol. 4, no. 2, 2024.