

**IMPLEMENTASI SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK
MENENTUKAN *PERFORMER* SENI DENGAN METODE *BROWN-
GIBSON* DAN *TOPSIS***

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Persyaratan Mencapai Gelar Sarjana
Program Studi Ilmu Komputer



Oleh :

Miratun Hasanah

1105825

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2016

Miratun Hasanah, 2016

**IMPLEMENTASI SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK MENENTUKAN *PERFORMER* SENI DENGAN
METODE *BROWN-GIBSON* DAN *TOPSIS***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**IMPLEMENTASI SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK
MENENTUKAN *PERFORMER* SENI DENGAN METODE *BROWN-
GIBSON* DAN *TOPSIS***

Oleh :

Miratun Hasanah

SKRIPSI

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Studi Ilmu Komputer

© Miratun Hasanah 2015

Universitas Pendidikan Indonesia

Mei 2015

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Miratun Hasanah

**IMPLEMENTASI SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN
UNTUK MENENTUKAN *PERFORMER* SENI DENGAN METODE
BROWN-GIBSON DAN *TOPSIS***

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING:

Pembimbing I,

Jajang Kusnendar, MT.

NIP. 197506012008121001

Pembimbing II,

Herbert Siregar, MT.

NIP. 197005022008121001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. Munir, M.IT.

NIP. 196603252001121001