

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perusahaan merupakan suatu organisasi yang didirikan seseorang atau sekelompok orang bisa juga badan lain yang kegiatannya adalah melakukan produksi dan distribusi guna memenuhi kebutuhan ekonomi manusia. Suatu perusahaan didirikan dengan membangun visi dan misi guna mencapai tujuan yang telah dibuat. Dalam mencapai tujuan tersebut pasti terdapat banyak faktor mempengaruhinya, salah satunya adalah sumber daya-sumber daya yang ada di dalamnya seperti sumber daya manusianya.

Adanya sumber daya manusia yang berkualitas merupakan salah satu faktor pendukung yang sangat penting dalam perkembangan suatu perusahaan. Dengan adanya sumber daya manusia yang berkualitas akan membuat suatu perusahaan menjadi meningkat dalam operasionalnya. Oleh karena itu diperlukan manajemen sumber daya manusia di suatu perusahaan dengan pemilihan karyawan terbaik untuk memacu semangat kerja karyawan dalam meningkatkan operasional, dedikasi dan kinerjanya di perusahaan tersebut sehingga menjadi lebih baik, lebih maju dan berkembang.

Karyawan adalah sumber daya manusia yang sangat berperan dalam mewujudkan visi dan misi suatu perusahaan. Kualitas dan semangat kerja yang diberikan karyawan dapat membantu keberlangsungan kemajuan suatu perusahaan. Untuk mendukung semangat karyawan dalam bekerja, perusahaan

menerapkan pemberian reward atau penghargaan kepada karyawan terbaik yang dilakukan secara periodik. Penghargaan yang diberikan dapat berupa kenaikan gaji maupun bonus.

Memberikan apresiasi kepada karyawan sangat penting untuk mendukung dalam peningkatan kinerja dan prestasi kerja karyawan, beberapa di antaranya melakukan program pemilihan karyawan terbaik. selain itu, penghargaan bagi karyawan ini dimaksudkan pula untuk mendorong karyawan yang terpilih untuk tetap berprestasi dan sekaligus memacu prestasi karyawan lain.

PT. Maharani Infotech Solution yang merupakan sebuah perusahaan swasta yang bergerak dibidang teknologi informasi mempekerjakan beberapa karyawan dan untuk meningkatkan kinerja karyawan maka diperlukan pemilihan karyawan terbaik agar karyawan dapat saling berkompetisi untuk mendapatkan gelar karyawan terbaik. Tetapi, Di PT. Maharani Infotech Solution belum memiliki sistem untuk membandingkan kinerja karyawan.

Oleh karena itu, penulis akan merancang sebuah sistem pendukung keputusan yang penyelesaian masalah tersebut menggunakan metode *Multi Attribute Utility Theory (MAUT)* yang dapat memperhitungkan segala kriteria yang mendukung dalam proses pengambilan keputusan karyawan terbaik. Dengan adanya sistem tersebut dapat mendukung dalam peningkatan prestasi kerja karyawan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi sistem pendukung keputusan dalam menentukan karyawan terbaik?
2. Bagaimana menerapkan metode *Multi Attribute Utility Theory* (MAUT) dalam membuat sistem pendukung keputusan penentuan karyawan terbaik?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dalam hal ini penulis membatasi pembahasan sebagai berikut:

1. Merancang suatu sistem pendukung keputusan untuk menentukan karyawan terbaik.
2. Aplikasi yang dibuat menggunakan *platform website*.
3. Untuk menentukan karyawan terbaik.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Untuk menghasilkan sebuah sistem pendukung keputusan pemilihan karyawan terbaik.
2. Untuk menerapkan metode *Multi Attribute Utility Theory* (MAUT) dalam pembuatan sistem pendukung keputusan penentuan karyawan terbaik.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

1. Terhadap penulis, menambah wawasan dan pemahaman mengenai pemanfaatan dan penerapan *decision support systems* dalam perancangan suatu program komputerisasi serta sebagai sarana dalam mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti bangku perkuliahan di STMIK Dipanegara Makassar.
2. Terhadap akademik, dapat menjadi acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian ini.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan mengenai pembahasan masalah dan penyelesaiannya akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang kerangka pikir dan landasan teori yang berkaitan dengan penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang waktu dan tempat penelitian, metode pengumpulan data, alat dan bahan penelitian, teknik pengujian sistem, serta tahap dan jadwal penelitian.

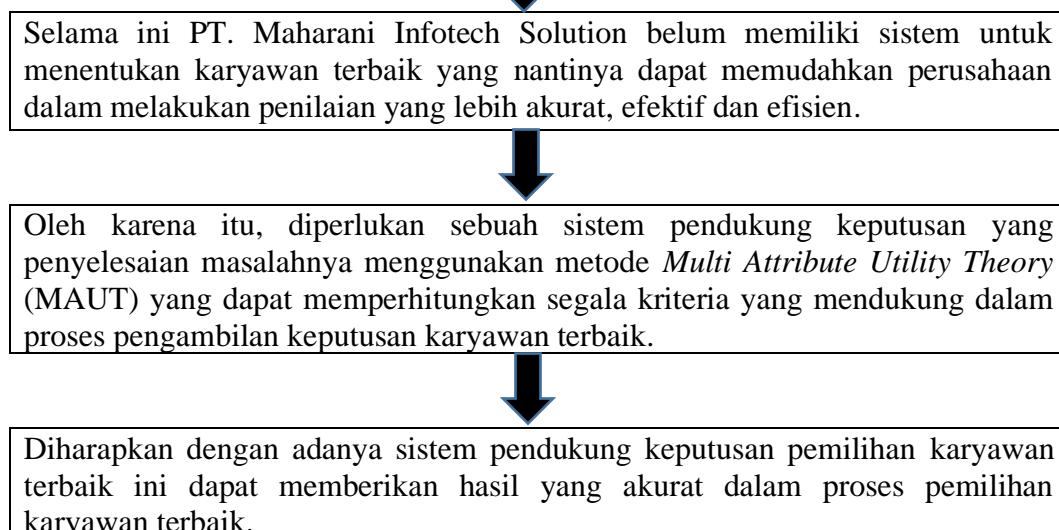
## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Pikir**

Kerangka pikir dari penelitian ini dibuat dalam bentuk skema seperti pada gambar dibawah ini.

PT. Maharani Infotech Solution yang merupakan sebuah perusahaan swasta yang bergerak dibidang teknologi informasi. Jumlah karyawan di PT. Maharani Infotech Solution saat ini yaitu sebanyak 7 orang.



**Gambar 2.1** Kerangka Pikir

#### **2.2 Landasan Teori**

##### **2.2.1 Sistem Pendukung Keputusan**

Menurut Lita Asyriati Latif (2018:1), Sistem merupakan kumpulan sub-sub sistem (elemen) yang saling berkolasiasi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Sebagai contoh : Sebuah perusahaan memiliki sistem manajerial yang terdiri dari *bottom management*, *middle management*, dan *top*

*management* yang memiliki tujuan untuk mencapai kemajuan masyarakat. Sistem pendukung keputusan dapat diartikan sebagai suatu sistem yang di rancang yang digunakan untuk mendukung manajemen di dalam pengambilan keputusan.

Menurut Kusrini (2007:16) Sistem pendukung keputusan tidak dimaksudkan untuk mengotomatisasikan pengambilan keputusan, tetapi memberikan perangkat interaktif yang memungkinkan pengambilan keputusan untuk melakukan berbagai analisis menggunakan model-model yang tersedia.

Menurut Dicky Nofriansyah (2014:1) Sistem Pendukung Keputusan (SPK) biasanya dibangun untuk mendukung solusi atas suatu masalah atau untuk suatu peluang. Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan (SPK) digunakan dalam pengambilan keputusan. Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan (SPK) menggunakan CBIS (*Computer Based Information Systems*) yang fleksibel, interaktif, dan dapat diadaptasi, yang dikembangkan untuk mendukung solusi atas masalah manajemen spesifik yang tidak terstruktur.

Adapun kriteria atau ciri-ciri dari keputusan adalah sebagai berikut (Dicky Nofriansyah, 2014:2):

1. Banyak pilihan/alternatif.
2. Ada kendala atau surat.
3. Mengikuti suatu pola/model tingkah laku, baik yang terstruktur maupun tidak terstruktur.
4. Banyak input/variabel.
5. Ada faktor resiko. Dibutuhkan kecepatan, ketepatan, dan keakuratan.

## 2.2.2 Tahapan Dalam Penerapan Sistem Pendukung Keputusan

Menurut Simangunsong dan Sinaga (2019:11) Berikut ini adalah tahapan dalam pengambilan keputusan yang terbaik:

### 1. *Intelligence*

Kecerdasan dapat didefinisikan dalam banyak pemahaman: pemahaman logika, kesadaran diri, pembelajaran, pengetahuan emosional, penalaran, perencanaan, kreativitas, pemikiran kritis, dan pemecahan masalah. Secara umum, ini dapat digambarkan sebagai kemampuan untuk mempersepsikan sebuah informasi, dan mempertahankannya sebagai pengetahuan yang diterapkan.

### 2. *Design*

Desain adalah rencana atau spesifikasi untuk konstruksi objek atau sistem untuk implementasi suatu kegiatan atau proses, atau hasil dari rencana atau spesifikasi itu dalam bentuk *prototype*, produk atau proses. Kata kerja mendesain mengekspresikan proses pengembangan suatu sistem.

### 3. *Choice*

Tahap ini dilakukan untuk menentukan sebuah pilihan dari berbagai aspek pencarian, evaluasi dan penyelesaian yang dibuat sesuai dengan model yang telah dirancang. Penyelesaian dengan menerapkan sebuah model adalah nilai spesifik dari alternatif yang dipilih.

#### 4. *Implementation*

Implementasi diterapkan pada teknologi untuk menggambarkan interaksi unsur-unsur dalam bahasa pemrograman. Penerapan dipergunakan untuk mengenali dan menggunakan elemen kode atau sumber daya pemrograman yang ditulis ke dalam program.

##### **2.2.3 *Multi Attribute Utility Theory (MAUT)***

Kutipan ini dikutip kembali dari jurnal “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Tenaga Kesehatan Teladan Menggunakan *Metode Multi-Attribute Utility Theory*” oleh Ramadiani Ramadiani dan Auliana rahmah, tahun terbit 2019 pada halaman 3, maka kutipan ini harus ditulis sebagai berikut:

Menurut Wang dan Meng (2012) *Multi-Attribute Utility Theory (MAUT)* adalah adalah skema evaluasi yang sangat populer untuk mengevaluasi produk bagi pengguna. MAUT digunakan untuk mengidentifikasi dan menggali informasi tentang preferensi pengguna dalam konteks personal. Keseluruhan informasi tentang tingkah laku pengguna yang bersifat multidimensional dibagi menjadi beberapa bagian yang bersifat unidimensional untuk kemudian diberikan ukuran dan bobot. Pengukuran dan pembobotan dilakukan dengan mempertimbangkan setiap jenis konteks sebagai salah satu atribut item. Penggunaan pendekatan MAUT memungkinkan untuk penyaringan informasi sesuai preferensi pengguna dengan cara mengidentifikasi pengaruh dari beberapa atribut.

Menurut Schafer (2012) Multi Attribute Utility Theory (MAUT) merupakan suatu skema yang evaluasi akhir,  $v(x)$ , dari suatu objek  $x$  didefinisikan sebagai bobot yang dijumlahkan dengan suatu nilai yang relevan terhadap nilai

dimensinya. Ungkapan yang biasa digunakan untuk menyebutnya adalah nilai utilitas. Digunakan untuk merubah dari beberapa kepentingan kedalam nilai numerik dengan skala 0-1 dengan 0 mewakili pilihan terburuk dan 1 terbaik. Hal ini memungkinkan perbandingan langsung yang beragam ukuran. Hasil akhirnya adalah urutan peringkat dari evaluasi alternatif yang menggambarkan pilihan dari para pembuat keputusan.

Menurut Rita Novita Sari dan Ratna Sri Hayati (2019) Adapun persamaan yang digunakan untuk pehitungan MAUT yaitu:

$$V(x) = \sum_{i=1}^n W_i \cdot V_i(x) \quad (1)$$

dimana :

$V(x)$  = Evaluasi total dari alternatif x

$W_i$  = Bobot relatif kriteria ke - i

$V_i(x)$  = Hasil evaluasi kriteria ke - i dari alternatif x

$i$  = Indeks kriteria

n = Jumlah kriteria

Fungsi untuk normalisasi setiap atribut  $V_i(x)$  menjadi skala 0-1 disebut  $U(x)$ , dinyatakan dengan rumus sebagai berikut:

$$U(x) = \frac{X - X_1^-}{X_1^+ - X_1^-} \quad (2)$$

dimana:

$U(x)$  = Nilai *utilitas* dari alternatif ke - x

$X_1^-$  = Nilai terkecil dari kriteria ke - i di alternatif x

$X_1^+$  = Nilai terbesar dari kriteria ke - i di alternatif x

Jika menggunakan aturan *Schäffer* maka tingkat kepentingan dari bobot adalah:

1 = Sangat Tidak Penting

2 = Tidak Penting

3 = Cukup Penting

4 = Penting

5 = Sangat Penting

Dalam Metode MAUT total bobot  $W_i$  adalah 1

$$\sum_{i=1}^n W_i = 1 \quad (3)$$

#### **2.2.4 Langkah Metode *Multi Attribute Utility Theory* (MAUT)**

Menurut Anugrah dan Sandy (2008:50) Adapun langkah – langkah metode MAUT adalah yaitu

1. Definisikan Alternatif dan Nilai dari Kriteria yang ada.
2. Klasifikasikan semua alternatif secara terpisah dari setiap kriteria.
3. Tetapkan bobot relatif pada setiap kriteria.
4. Gabungkan bobot relatif dari setiap kriteria dan hasil evaluasi setiap kriteria dari semua alternatif untuk memperoleh evaluasi total dari keseluruhan alternatif.
5. Analisa hasil dari evaluasi total dari keseluruhan alternatif dan buat rekomendasi.

#### **2.2.5 JavaScript**

Menurut Omar Pahlevi, dkk (2018) JavaScript merupakan bahasa pemrograman web yang bersifat Client Side Programming Language. Client Side

Programming Language adalah tipe bahasa pemrograman yang pemrosesannya dilakukan oleh client. Aplikasi client yang dimaksud merujuk kepada web browser seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera Mini dan sebagainya.

Menurut Ali Firdaus, dkk (2019) JavaScript merupakan salah satu Bahasa script website yang paling banyak digunakan untuk menambah manipulasi script HTML dan CSS pada sisi client/browser. JavaScript mampu memberikan fungsionalitas lebih pada website, seperti validasi form, berkomunikasi dengan server serta membuat website lebih interaktif dan animatif.

### **2.2.6 NodeJS**

Menurut Rachmat Fajrin (2017) Node.JS adalah sistem perangkat lunak yang didesain untuk pengembangan aplikasi web dan ditulis dalam sintaks bahasa pemrograman JavaScript. Node.JS dapat juga disebut sebagai runtime environment. Tidak seperti kebanyakan bahasa JavaScript yang dijalankan pada web browser, Node.JS dieksekusi sebagai aplikasi server. Node.JS dapat berjalan di server karena dukungan dari V8 Engine buatan Google dan beberapa modul bawaan yang terintegrasi seperti modul http, modul filesystem, modul security dan beberapa modul penting lainnya.

### **2.2.7 MySQL**

Menurut Abdul Kadir (2013:30) MySQL merupakan database server dimana pemrosesan data terjadi di server dan *client*-nya hanya mengirim data serta meminta data. MySQL mampu melayani data yang cukup besar. MySQL merupakan database yang sangat populer digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengolahan datanya.

Kepopuleran MySQL dimungkinkan karena kemudahannya untuk digunakan, cepat secara kinerja query dan mencukupi untuk kebutuhan database perusahaan-perusahaan. MySQL merupakan database yang digunakan oleh situs-situs terkemuka di Indonesia untuk menyimpan data.

Menurut Rismon Hasiholan Sianipar (2016:1) Sistem database MySQL menggunakan arsitektur *client server* yang memiliki kendali pusat di *server*. *Server* tersebut merupakan sebuah program yang dapat memanipulasi database. Program *client* tidak melakukannya secara langsung, tetapi ia mengkomunikasikan tujuan pengguna kepada *server* dengan cara menuliskan *query* dengan bahasa SQL (*Structured Query Language*). Program *client* diinstal secara lokal di mesin tempat dimana pengguna mengakses MySQL. *Server* dapat diinstal di mana saja sepanjang *client* dapat berhubungan dengannya. Salah satu jenis *client* adalah program MySQL yang dimuat di dalam distribusi MySQL. Ketika digunakan secara interaktif, MySQL akan menampilkan sebuah prompt untuk menuliskan *query*, mengirimkan *query* itu ke *server* MySQL untuk dieksekusi dan menampilkan hasilnya. Kapabilitas ini berguna untuk membantu anda dalam melakukan aktivitas pemrograman MySQL.

### **2.2.8 Pengenalan UML**

Menurut Adi Nugroho (2010) UML (*Unified Modeling Language*) adalah ‘bahasa’ pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma ‘berorientasi objek’. Pemodelan (Modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami. Sebagai contoh, alih-alih

membawa planet bumi ke meja kita, kita mungkin akan membawa peta-peta tentang bagian bumi tertentu ke meja kita untuk dipelajari lebih jauh. Dalam hal ini, sasaran model sesungguhnya adalah abstraksi segala sesuatu yang ada di planet bumi menjadi gambaran-gambaran yang lebih mudah dipelajari dan dipahami. Adapun tujuan pemodelan (dalam kerangka pengembangan sistem/perangkat lunak aplikasi) adalah serupa dengan yang kita singgung diatas, yaitu sebagai sarana analisis, pemahaman, visualisasi, dan komunikasi antaranggota tim pengembang (saat seorang analis/perancang perangkat lunak bekerja dalam tim yang beranggotakan beberapa/banyak anggota), serta sebagai sarana dokumentasi (yang bermanfaat untuk menelaah perilaku perangkat lunak secara seksama serta bermanfaat untuk melakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang telah selesai dikembangkan).

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2013:133), *Unified Modeling Language* (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industry untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain sistem, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

UML (*Unified Modeling Language*) terbagi menjadi sembilan diagram yang masing-masing memiliki aturan-aturan tertentu dalam penyusunan. Diagram-diagram tersebut tersusun atas sejumlah elemen grafik yang saling membentuk satu kesatuan dalam pemodelan software. Masing-masing diagram UML mempresentasikan berbagai sudut pandangan terhadap sistem dan mendefenisikan apa yang dikerjakan oleh sistem, bukan bagaimana sistem berkerja. Beberapa penjelasan dari diagram UML adalah sebagai berikut :

### 1. Use Case Diagram

*Use Case Diagram* merupakan diagram yang dibuat pada awal pemodelan suatu *software*, karena diagram ini memberikan penjelasan umum antara sistem dengan “dunia luar” serta fitur-fitur apa yang harus dimiliki oleh sistem jika dipandang dari dunia luar tersebut. *Use case diagram* menjelaskan manfaat dari aplikasi jika dilihat dari sudut pandang orang yang berada diluar sistem (*actor*). Diagram ini menunjukan fungsi analitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar. *Use Case diagram* dapat digunakan selama proses analisa untuk menangkap *requirement* atau permintaan terhadap sistem dan untuk memahami bagaimana sistem tersebut harus bekerja. Adapun simbol-simbol *use case diagram* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2.1** Simbol *Use Case Diagram*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Mengspesifikasikan himpuan peran pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> ).
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada diatasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
	<i>Include</i>	Mengspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
	<i>Extend</i>	Mengspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i>	Mengspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
		suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i> .
	<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah elemen-elemennya (sinergi).
	<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

Sumber : Adi Nugroho (2010:38)

## 2. Sequence Diagram

*Sequence diagram* menggambarkan interaksi antara objek didalam dan sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri atas dimensi vertikal (waktu dan dimensi) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). *Sequence diagram* biasanya digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu. Adapun simbol dari *sequence diagram* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 2.2 Simbol Sequence Diagram**

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Objek Line</i>	Menggambarkan objek yang terlihat dalam sistem.
	<i>Activation</i>	Menggambarkan kegiatan yang dilakukan oleh masing-masing objek.
	<i>Message (return)</i>	Menggambarkan kejadian ketika sistem gagal dalam sebuah sistem.
	<i>Lifeline</i>	Menggambarkan hubungan antara proses dalam sebuah <i>sequence diagram</i> .
	<i>Message</i>	Menggambarkan arah proses.

Sumber : Adi Nugroho (2010:23)

### 3. Activity Diagram

*Activity Diagram* adalah teknik untuk mendeskripsikan logika *procedural*, proses bisnis dan aliran kerja. *Activity Diagram* mempunyai peran seperti hanya *flowchart*, tetapi perbedaannya adalah *activity diagram* bisa mendukung perilaku paralel sementara *flowchart* tidak bisa. Diagram ini bersifat dinamis datu suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini penting dalam pemodelan fungsi-fungsi dalam suatu sistem dan member tekanan pada aliran kendali antar objek. *Activity Diagram* paling sesuai untuk memodelkan urutan aktifitas dalam suatu proses. Simbol *Activity Diagram* dapat dilihat pada tabel berikut ini

**Tabel 2.3** Simbol *Activity Diagram*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
	<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
	<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.
	<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.

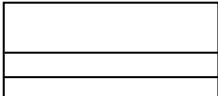
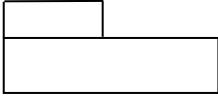
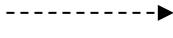
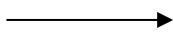
Sumber : Adi Nugroho (2010:38)

### 4. Class Diagram

*Class Diagram* merupakan diagram yang selalu ada pada pemodelan sistem berorientasi objek. *Class Diagram* menunjukkan hubungan antar *class* dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi

untuk mencapai suatu tujuan. Simbol-simbol pada *Class Diagram* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2.4** Simbol *Class Diagram*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Class</i>	Pembentuk utama dari sistem berorientasi objek yang memiliki atribut dan operasi yang sama.
	<i>Package</i>	Kontainer atau wadah konseptual untuk mengelompokkan elemen-elemen dari sistem yang sedang dibangun, sehingga bisa dibuat model yang sederhana.
	<i>Interface</i>	Kumpulan operasi tanpa implementasi dari suatu kelas.
	<i>Dependency</i>	Relasi yang menunjukkan bahwa perubahan pada salah satu kelas memberi pengaruh pada kelas lain.
	<i>Generalization</i>	Menunjukkan hubungan antara kelas yang lebih umum ke elemen yang lebih spesifik.

Sumber : Adi Nugroho (2010:38)

## 2.2.9 Black Box Testing

Menurut Feri dan Asnawati (2015:42), Black box testing adalah tipe testing yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya. Sehingga para tester memandang perangkat lunak seperti layaknya sebuah “kotak hitam” yang tidak penting dilihat isinya, tapi cukup dikenai proses testing di bagian luar. Jenis testing ini hanya memandang perangkat lunak dari sisi spesifikasi dan kebutuhan yang telah didefinisikan pada saat awal perancangan

Pengujian *Black Box Testing* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *blackbox* memungkinkan perekayaan perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi *input* yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

Pengujian *blackbox* merupakan alternatif dari pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan.

*Black Box Testing* mengasumsikan kode menjadi sebuah *blackbox* yang merespon berbagai inputan. Pengujian berfokus pada *output* dari berbagai jenis inputan. Pengujian ini juga berfokus pada tes validasi, batas masalah, tes kinerja, dan pengujian yang berhubungan dengan keamanan. *Black Box Testing* melibatkan pengujian *interface* untuk memastikan bahwa kode tersebut memenuhi persyaratan fungsional dan berfungsi. Beberapa alasan penggunaan pengujian *blackbox* pada penelitian ini adalah :

1. Lebih mudah dilakukan dibandingkan metode pengujian lainnya.
2. Pengujian terhadap sistem dapat dilakukan tanpa harus menelusuri ke dalam program.
3. Dengan mengamati *output* sistem berdasarkan *input* yang diberikan dan *requirement*, mudah untuk mengetahui adanya kesalahan dan kekeliruan pada suatu sistem.
4. Dengan berbagai input yang diberikan kepada sistem, mampu memberikan sebuah simulasi kondisi kerja pada sistem ketika beroperasi, sehingga secara tidak langsung dapat mengetahui gambaran kinerja sistem ketika beroperasi.

### **2.3 Penelitian Terkait**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Julianto Simatupang, 2018, “Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Karyawan Terbaik Menggunakan Metode SAW Studi Kasus Amik Mahaputra Riau”, yang membahas tentang sistem pendukung keputusan penentuan karyawan terbaik dengan menggunakan bahasa

pemrograman *Microsoft Visual Basic.Net*. Kemudian perbedaan yang akan penulis buat yaitu kami akan merancang sebuah SPK pemilihan karyawan terbaik dengan menggunakan *platform website*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hylenarti Hertyana, 2018, “Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Karyawan Terbaik Menggunakan Metode Topsis”, yang membahas mengenai sistem pendukung keputusan penentuan karyawan terbaik menggunakan metode Topsis. Kemudian perbedaan yang akan penulis buat yaitu penulis akan merancang sebuah SPK pemilihan karyawan terbaik menggunakan metode MAUT.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Haryani dan Dina Fitriani, “Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Karyawan Terbaik Pada Collection Pt. Panin Bank Menggunakan Metode Profile Matching”, yang membahas mengenai SPK untuk menentukan karyawan terbaik menggunakan metode Profile Matching. Kemudian perbedaan yang akan penulis buat yaitu penulis akan merancang sebuah SPK pemilihan karyawan terbaik menggunakan metode MAUT.
4. Penelitian yang dilakukan oleh M M D Widiantha, dkk, 2018, “*Comparison of Multi-Criteria Decision Support Methods* (AHP, TOPSIS, SAW & PROMENTHEE) for *Employee Placement*”, yang membahas mengenai perbandingan metode pengambilan keputusan untuk penempatan karyawan berdasarkan kemampuan. Hasil dari peringkat percobaan perbandingan untuk penempatan karyawan dengan memiliki akurasi yang berbeda untuk setiap metode. Untuk metode SAW memiliki akurasi 81.67% dan metode AHP memiliki akurasi sebesar 50%. Kemudian perbedaan yang akan penulis buat

yaitu merancang sebuah SPK pemilihan karyawan terbaik dengan menggunakan metode MAUT dengan tingkat akurasi yang lebih tinggi yaitu 91,57% berdasarkan pada penelitian (Siswo: 2017).

5. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadiani Ramadiani dan Auliana rahmah, 2019, “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Tenaga Kesehatan Teladan Menggunakan Metode *Multi-Attribute Utility Theory*”, yang membahas mengenai SPK untuk menentukan tenaga Kesehatan teladan menggunakan metode MAUT dan menggunakan sistem aplikasi berbasis desktop dalam implementasinya. Pada penelitian ini disebutkan bahwa ada beberapa penelitian SPK lain yang pernah dilakukan menggunakan metode *Simple Multi Attribute Rating Technique* (SMART), *Simple Additive Weighting* (SAW) dan *Technique for Order of Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) (Cholil, Pinem, & Vydia, 2018) (Ramadiani, Marissa, Jundillah, Azainil, & Hatta, 2018) (Ramadiani & Kurniawan, 2018). Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian tersebut, metode MAUT dianggap sesuai untuk digunakan dalam penelitian SPK tersebut karena tidak memiliki nilai *cost* dan *benefit* dalam menentukan keputusan. Adapun perbedaan yang akan penulis buat yaitu kami akan merancang sebuah SPK pemilihan karyawan terbaik dengan menggunakan website dalam implementasinya.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksakan di PT. Maharani Infotech Solution yang berlokasi di Jalan Matano Barat No. 16, Bukit Baruga, Antang, Manggala, Antang, Kec. Manggala, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90234. Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan dimulai pada Januari 2021 sampai Maret 2021.

#### **3.2 Jenis Penelitian**

Dalam menyelesaikan penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan sebagai berikut:

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*), yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mengamati aktivitas-aktivitas pengolahan data pada objek yang akan diteliti.
2. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*), yaitu penelitian yang dilakukan dengan menggunakan beberapa buku sebagai referensi untuk penulisan.

#### **3.3 Metode Pengumpulan Data**

##### **1. Observasi**

Penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang akan dijadikan sebagai bahan dasar dalam implementasi metode *Multi Attribute Utility Theory* (MAUT) dalam menentukan karyawan terbaik pada PT. Maharani Infotech Solution.

## 2. Wawancara

Penelitian dengan menggunakan metode wawancara ini dilakukan dengan cara melakukan proses tanya jawab yang berkaitan dengan masalah penelitian kepada bagian-bagian yang terkait didalamnya guna mendapatkan data dan keterangan yang diperlukan.

### **3.4 Alat dan Bahan Penelitian**

#### **3.4.1 Alat Penelitian**

##### 1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Satu unit laptop Asus ZenBook UX433FN dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. Processor Intel Core i5
- b. RAM DDR3 8 GB
- c. Harddisk 512 GB SSD

##### 2. Perangkat Lunak (*Software*)

- a. Sistem Operasi Windows 10
- b. XAMPP
- c. Visual Studio Code

#### **3.4.2 Bahan Penelitian**

##### 1. Data Karyawan

### **3.5 Metode Pengujian Sistem**

Metode pengujian sistem yang digunakan oleh penulis adalah *Black Box*. Tujuan dari pengujian ini yaitu untuk memastikan setiap bagian sudah sesuai dengan alur proses yang ditentukan dan memastikan semua masukan yang tidak sesuai sehingga pengguna hanya memasukkan data yang benar ke dalam sistem.

### **3.6 Tahap dan Jadwal Penelitian**

#### **3.6.1 Tahap Penelitian**

Dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat beberapa tahapan. Ada tahapan yang telah dilaksanakan, yang sedang berlangsung, dan yang masih dalam perencanaan. Penjelasan dari tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

##### **1. Analisis Sistem**

Pada tahap ini dilakukan analisis dengan memperhatikan permasalahan yang ada pada PT. Maharani Infotech Solution dan tujuan dibangunnya aplikasi.

##### **2. Desain Sistem**

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan aplikasi sesuai dengan yang diinginkan pada tahap analisis sistem.

##### **3. Coding**

Pada tahap ini, peneliti membuat kode program sistem pendukung keputusan pemilihan karyawan terbaik pada PT. Maharani Infotech Solution dengan menggunakan metode *Multi Attribute Utility Theory* (MAUT).

##### **4. Pengujian**

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat untuk mengetahui apakah ada kesalahan pada sistem atau tidak. Karena itu dilakukanlah uji coba dan bila terjadi kesalahan maka akan dilakukan perbaikan.

##### **5. Implementasi**

Pada tahap ini dilakukan pengimplementasian terhadap aplikasi yang telah dibuat.

### 3.6.2 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian dibuat sebagai acuan peneliti untuk melakukan sesuatu.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahapan penelitian yang disertai dengan perkiraan waktu penggerjaan adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.1** Jadwal Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Januari 2021				Februari 2021				Maret 2021			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis Sistem												
2	Desain Sistem												
3	Coding												
4	Pengujian												
5	Implementasi												

Keterangan :



= Telah dilakukan

= Akan dilakukan

## **BAB IV**

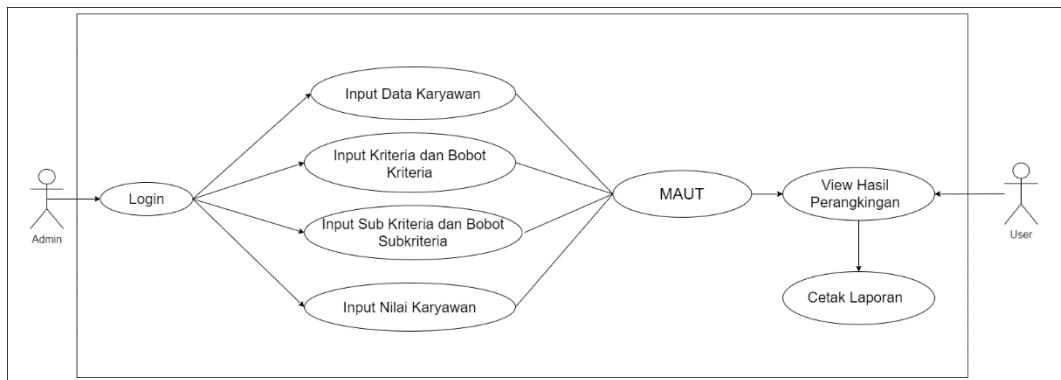
### **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

#### **4.1 Analisis Sistem**

Pada penelitian ini aplikasi yang dibuat terdiri dari dua aktor yaitu admin dan user. Aktor admin digunakan oleh pimpinan PT. Maharani Infotech Solution untuk mengelola data berupa data karyawan , data kriteria, data sub kriteria dan memberikan nilai karyawan untuk mendapatkan hasil yang di inginkan berupa perangkingan dalam bentuk tabel. Sedangkan user digunakan oleh karyawan untuk melihat hasil dari perangkingan karyawan terbaik.

#### **4.2 Perancangan Sistem**

##### **4.2.1 Use Case Diagram**



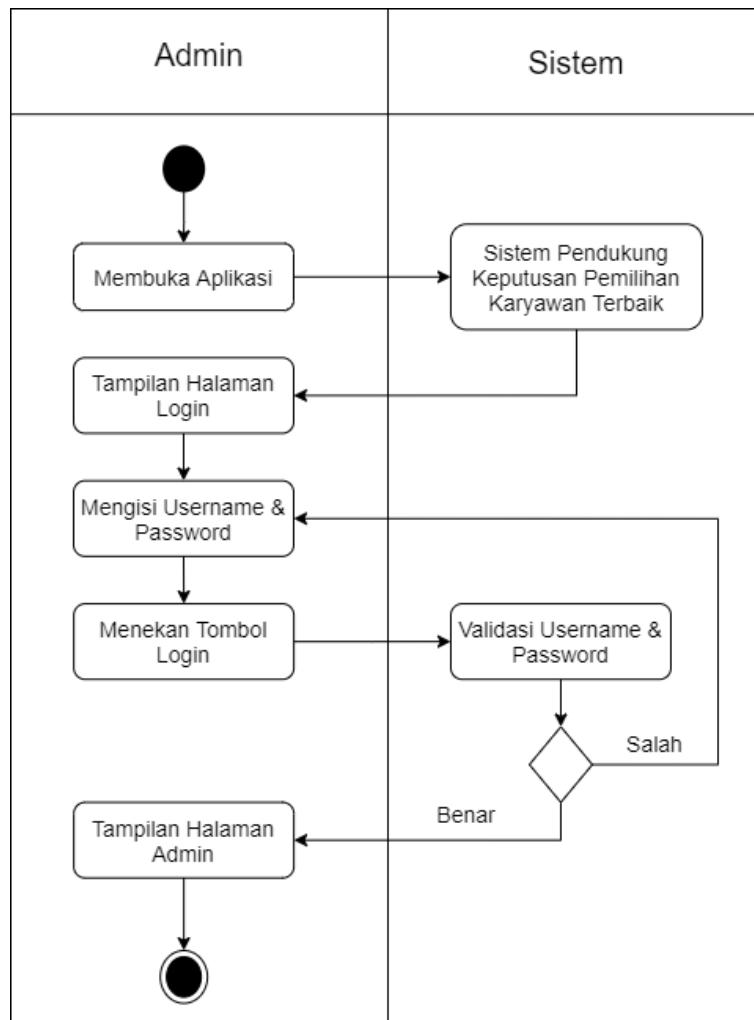
**Gambar 4. 1 Use Case Diagram**

Gambar 4.1 merupakan use case diagram dari sistem pendukung keputusan pemilihan karyawan terbaik yang terdapat dua aktor yaitu admin dan user (Karyawan). Admin dapat melakukan proses input data karyawan, input kriteria dan bobot kriteria, input subkriteria dan bobot subkriteria, input nilai karyawan,

dan dapat melihat hasil perangkingan serta dapat mencetak laporan hasil perangkingan. Sedangkan untuk user atau karyawan hanya dapat melihat hasil perangkingan karyawan terbaik.

#### 4.2.2 Activity Diagram

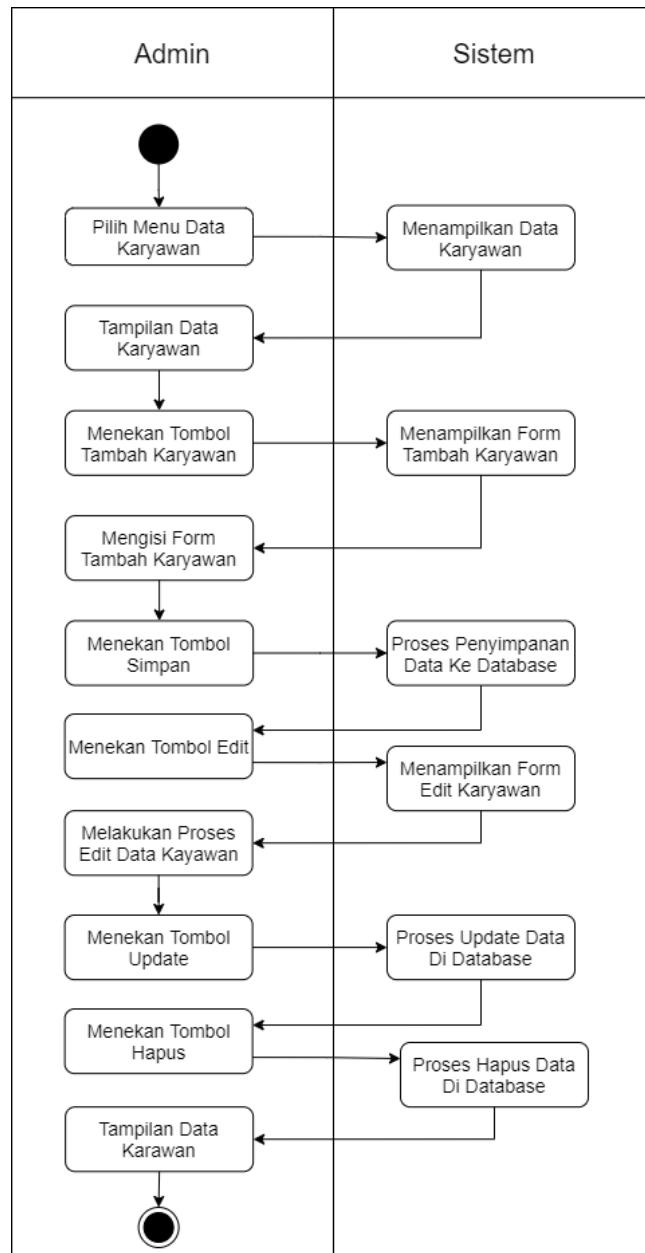
##### 1. Activity Diagram Login



**Gambar 4.2 Activity Diagram Login**

Pada *activity diagram login*, admin diminta untuk memasukkan username dan password untuk menuju ke halaman admin atau halaman utama

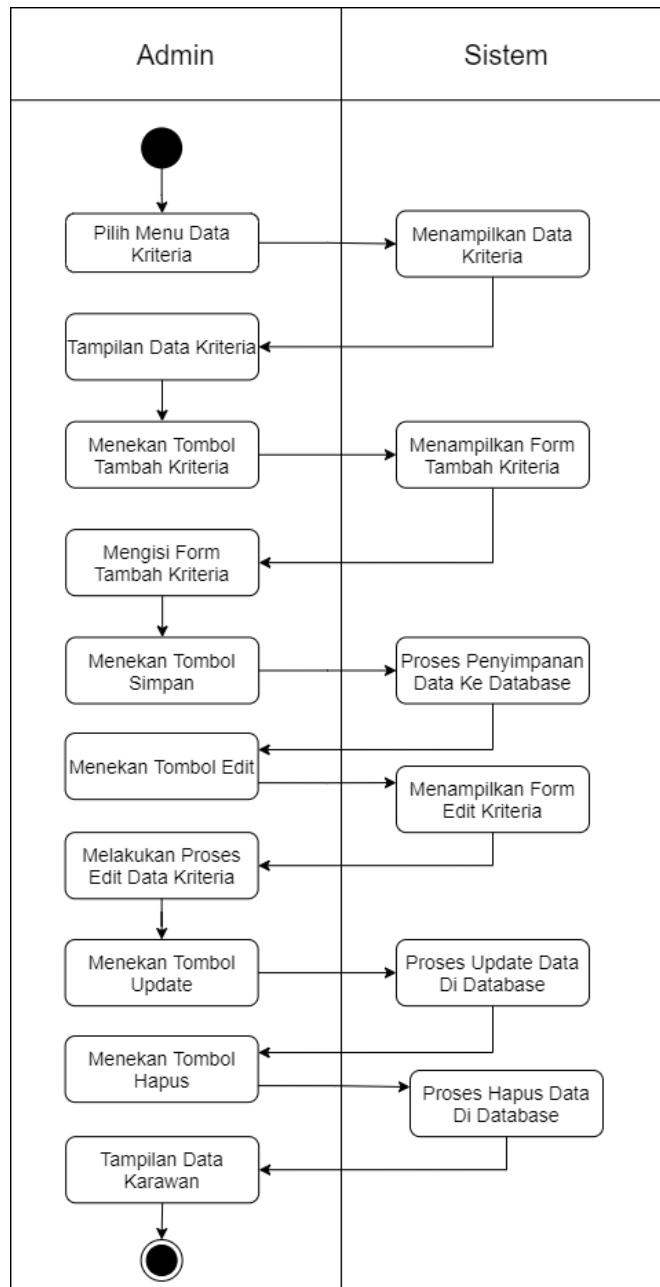
## 2. Activity Diagram Data Karyawan



**Gambar 4.3** Activity Diagram Data Karyawan

Pada *activity diagram* menu karyawan, admin dapat melakukan proses tambah, lihat, edit dan hapus data karyawan.

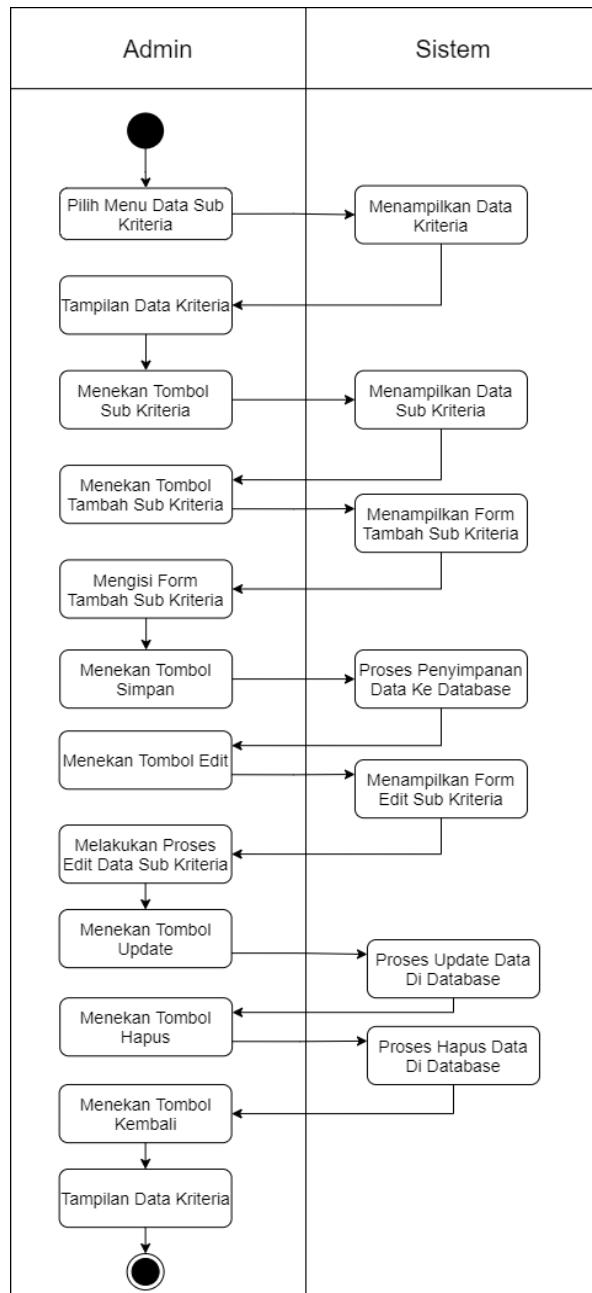
### 3. Activity Diagram Data Kriteria



**Gambar 4.4** Activity Diagram Data Kriteria

Pada menu kriteria dapat dilakukan proses tambah, lihat, edit dan hapus kriteria serta dilakukan pembobotan terhadap kriteria yang telah ditentukan untuk menjadi acuan dalam pemilihan karyawan terbaik.

#### 4. Activity Diagram Data Sub Kriteria

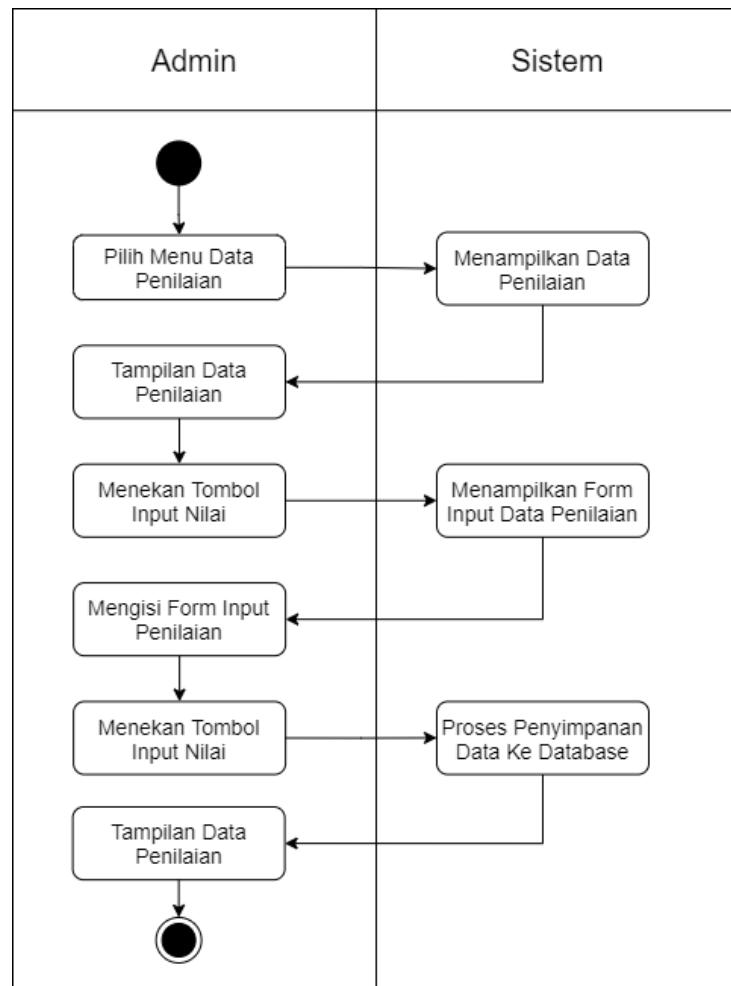


**Gambar 4.5** Activity Diagram Data Sub Kriteria

Gambar 4.5 merupakan *activity diagram* data sub kriteria dari sistem pendukung keputusan pemilihan karyawan terbaik, dimana admin dapat

melakukan proses tambah, lihat, edit dan hapus subkriteria berdasarkan kriteria yang telah ada.

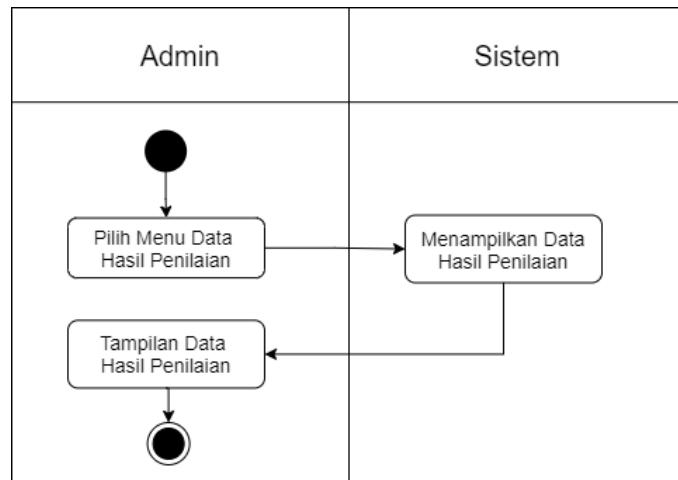
##### 5. *Activity Diagram* Data Penilaian



**Gambar 4.6** *Activity Diagram* Data Penilaian

Gambar 4.6 merupakan *activity diagram* data penilaian dari sistem pendukung keputusan pemilihan karyawan terbaik, dimana admin dapat memberikan penilaian terhadap karyawan berdasarkan kriteria dan sub kriteria yang ada.

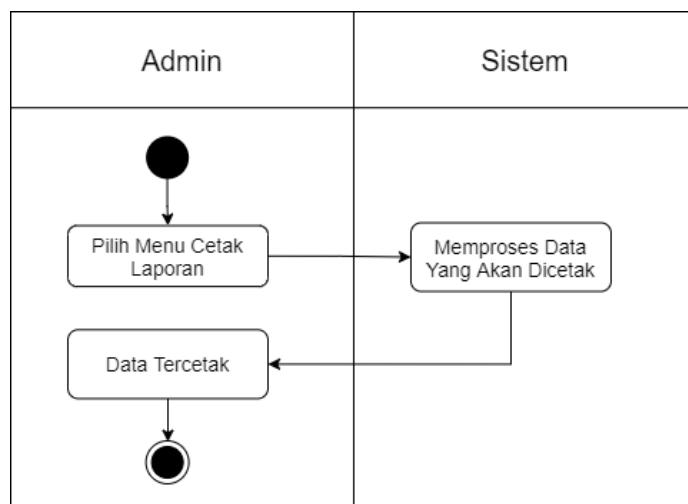
#### 6. Activity Diagram Data Hasil Penilaian



**Gambar 4.7** Activity Diagram Data Hasil Penilaian

Pada menu data hasil penilaian, admin dapat melihat hasil perangkingan dari total akhir metode MAUT. Dalam informasi perangkingan tersebut nama karyawan yang teratas merupakan karyawan terbaik.

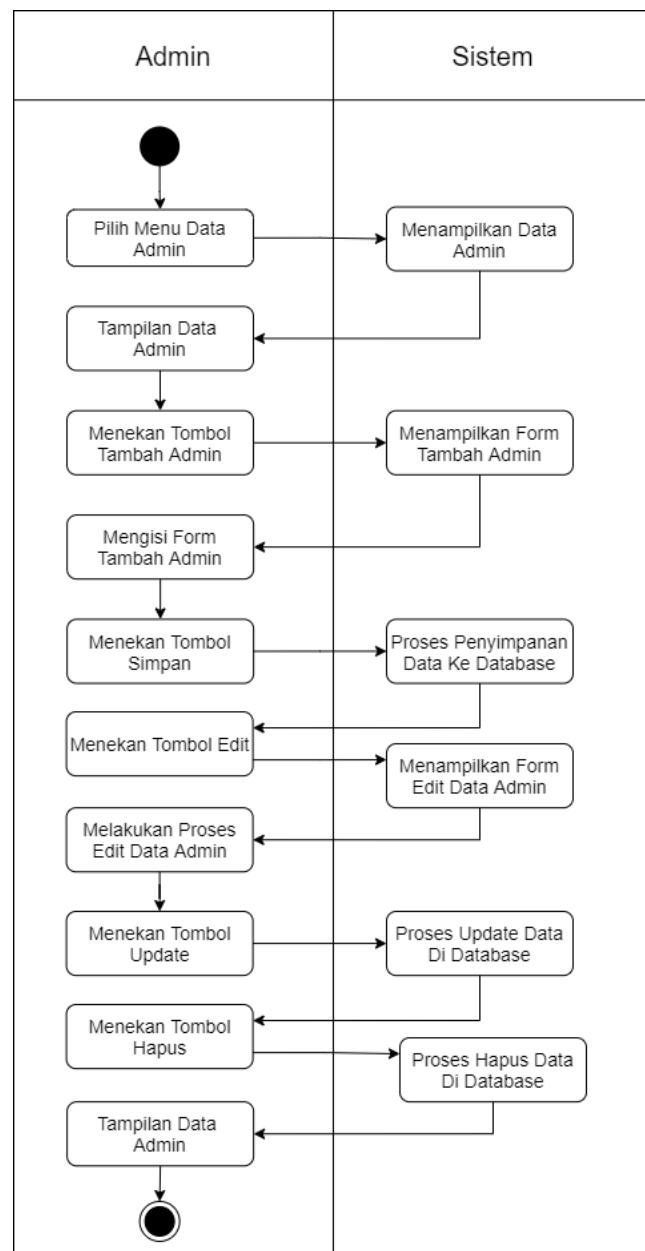
#### 7. Activity Diagram Cetak Laporan



**Gambar 4.8** Activity Diagram Cetak Laporan

Gambar 4.8 merupakan *activity diagram* cetak laporan dari sistem pendukung keputusan pemilihan karyawan terbaik, dimana admin dapat mencetak laporan hasil perangkingan karyawan terbaik.

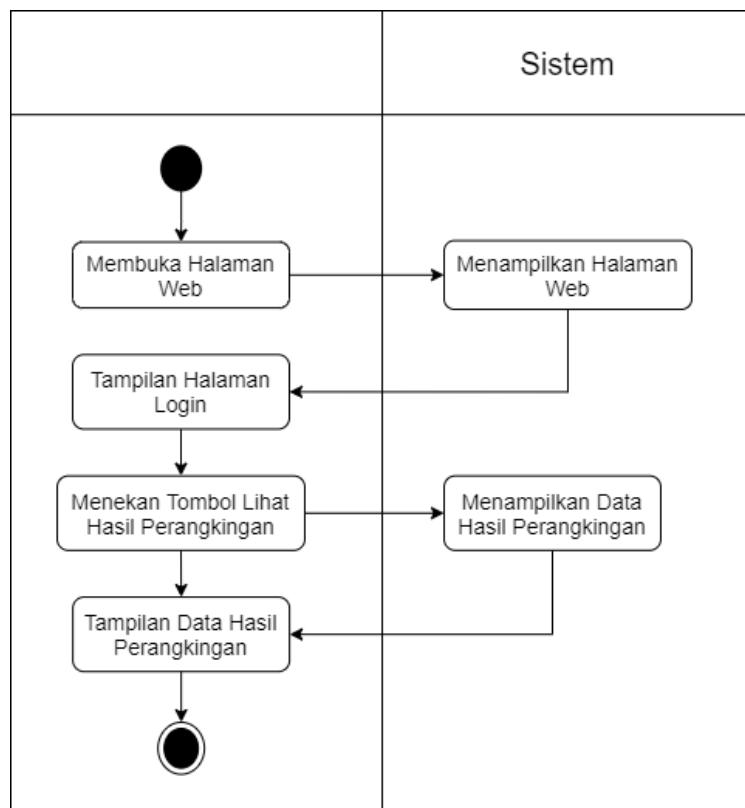
#### 8. Activity Diagram Data Admin



**Gambar 4.9** Activity Diagram Data Admin

Gambar 4.9 merupakan *activity diagram* data admin dari sistem pendukung keputusan pemilihan karyawan terbaik, dimana admin dapat melakukan proses tambah, lihat, edit dan hapus data admin.

#### 9. Activity Diagram Halaman User

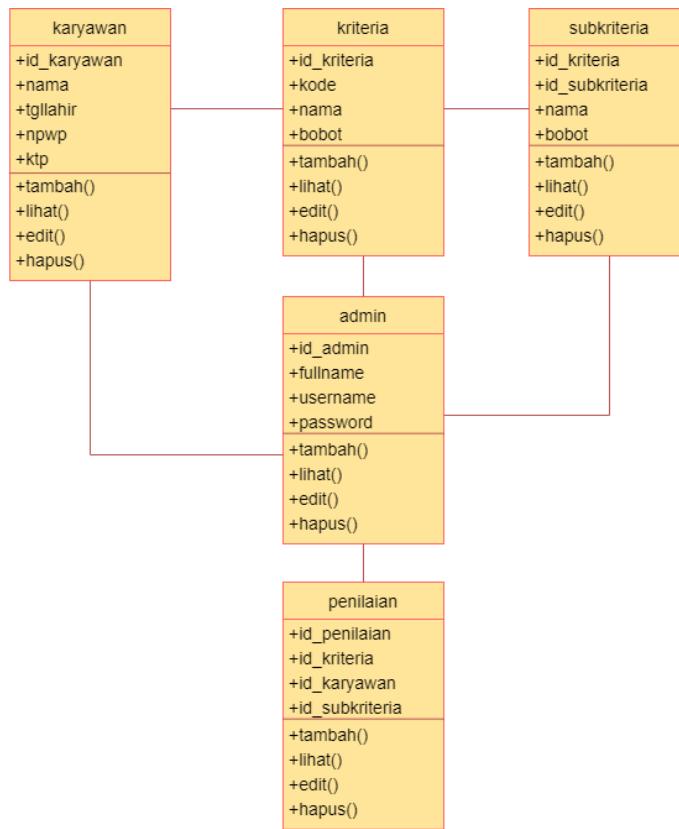


**Gambar 4.10** Activity Diagram Halaman User

Pada *activity diagram* halaman user, karyawan dapat melihat hasil perangkingan tanpa harus melakukan proses *login* terlebih dahulu.

#### 4.2.3 Class Diagram

Dalam *class diagram* sistem pendukung keputusan penentuan karyawan terbaik terdapat kelas, atribut dan apa saja yang dapat dilakukan pada setiap *class* yang ada dalam sistem, seperti yang terlihat pada gambar 4.11



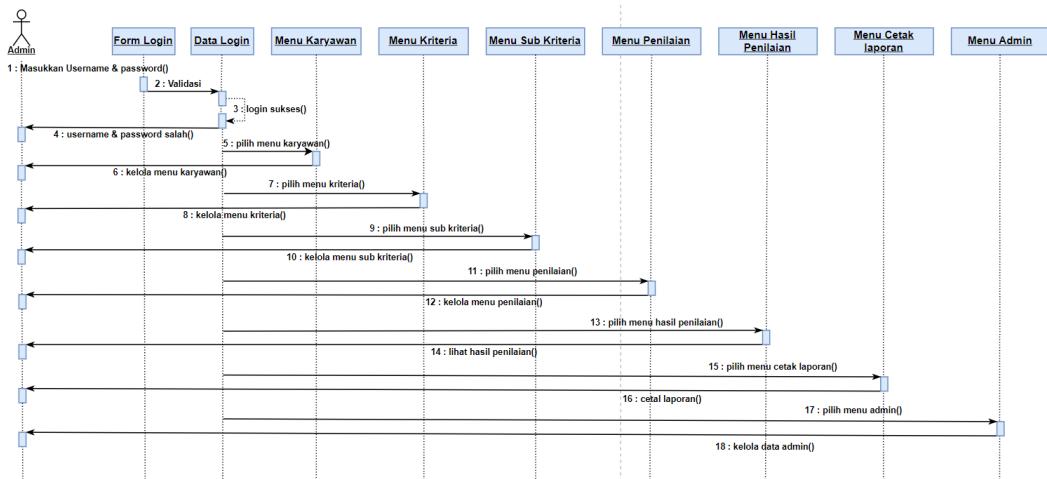
Gambar 4.11 Class Diagram

#### 4.2.4 Sequence Diagram

*Sequece Diagram* digunakan untuk menggambarkan urutan-urutan kejadian atau proses yang terjadi pada sistem. Berikut adalah *sequence diagram* dari sistem *recording* pengelolaan peternakan ayam petelur berbasis *web service* :

##### 1. Sequence Diagram Admin

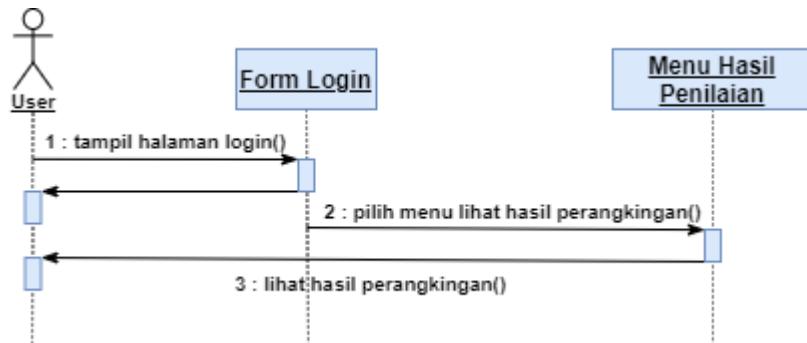
Pada sistem ini, admin yang dapat mengakses semua menu yang ada ketika berhasil login, dimana tiap menu memiliki fokus pengelolaan data yang berbeda. Seperti yang terlihat pada gambar 4.12.



**Gambar 4.12 Sequence Diagram Admin**

## 2. Sequence Diagram User (Karyawan)

Pada sistem ini, user (Karyawan) hanya dapat melihat informasi tentang hasil perangkingan karyawan terbaik.

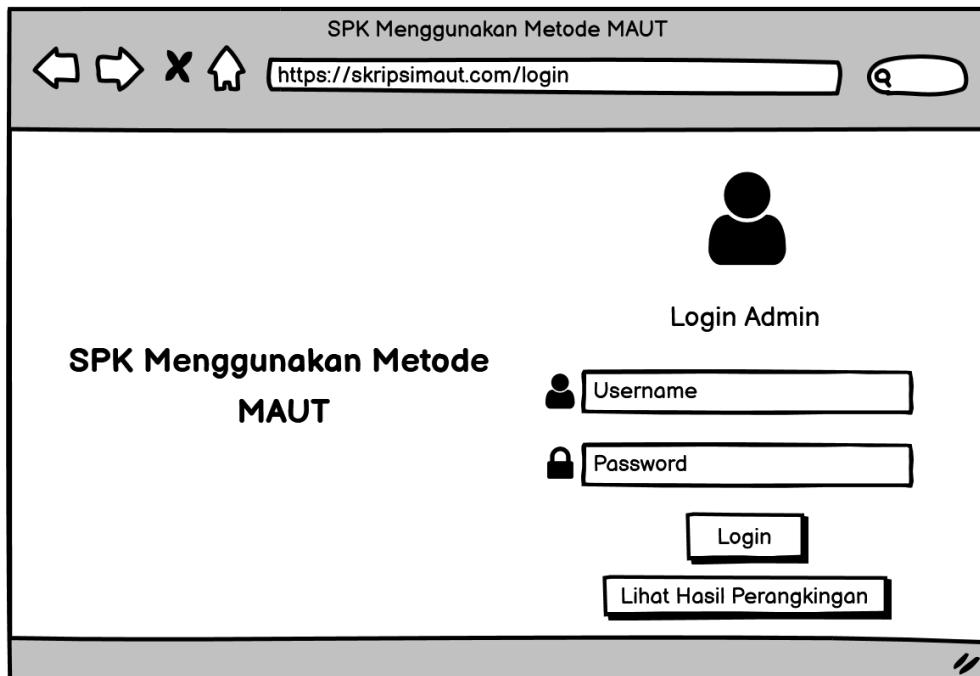


**Gambar 4.13 Sequence Diagram User**

## 4.2.5 Rancangan Sistem

### 1. Rancangan Halaman Login

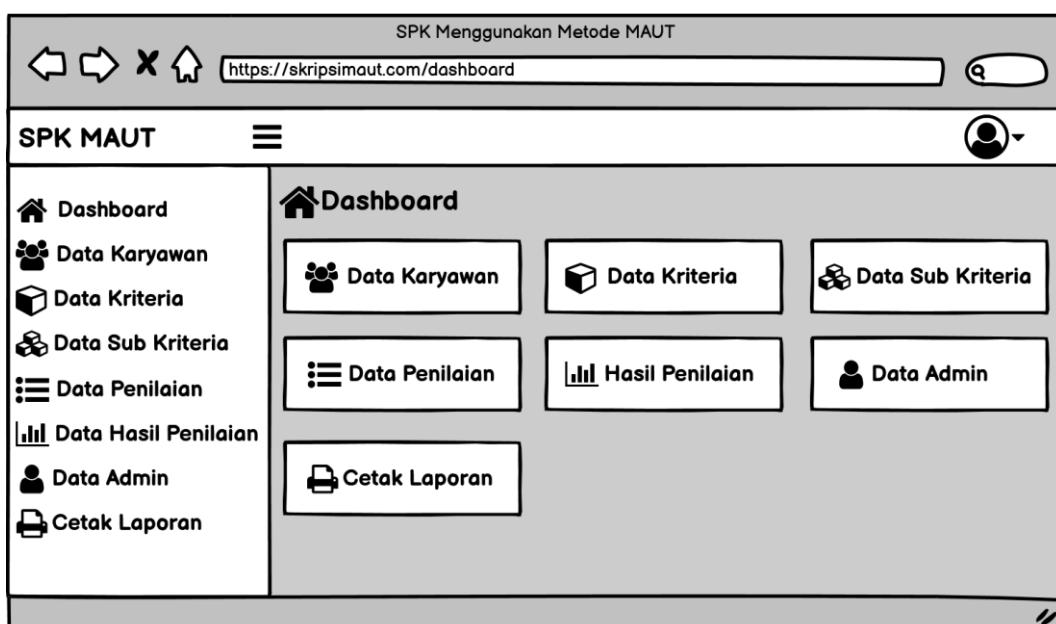
Rancangan halaman *login* merupakan *form* untuk admin masuk kedalam sistem seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Rancangan Halaman *Login*

## 2. Rancangan Menu *Dashboard*

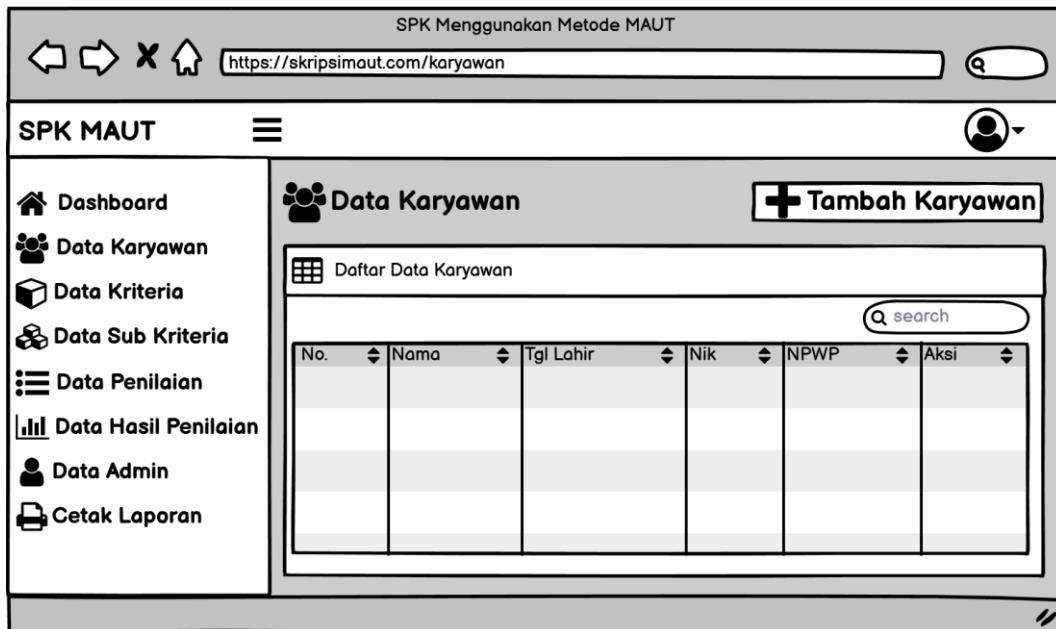
Pada rancangan menu *dashboard* terdapat menu yang dapat diakses oleh admin setelah berhasil login.



Gambar 4.15 Rancangan Menu *Dashboard*

### 3. Rancangan Menu Data Karyawan

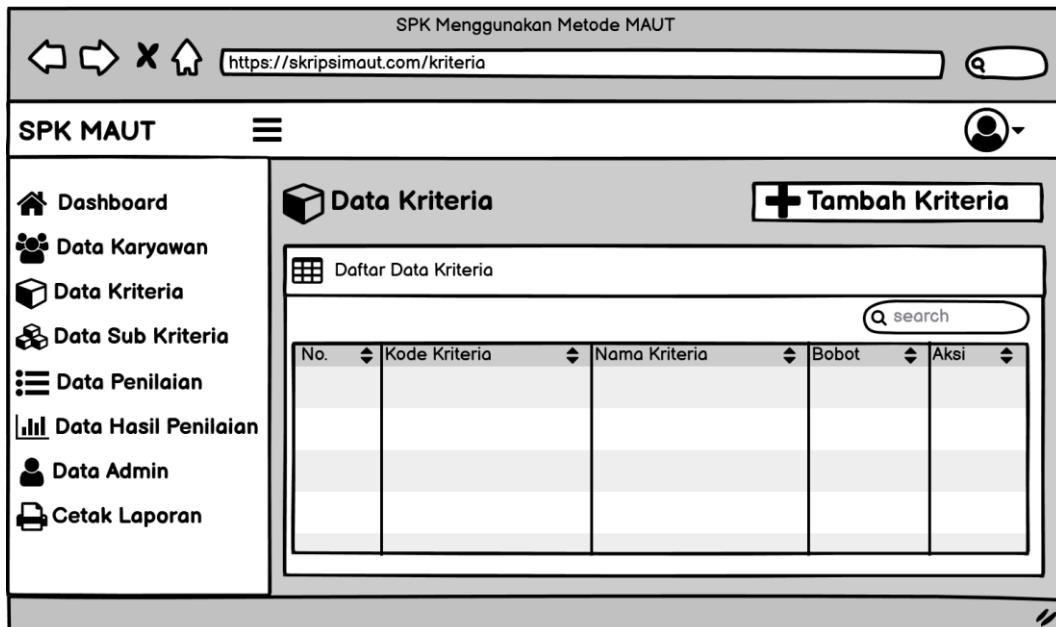
Rancangan menu data karyawan merupakan tampilan untuk melihat data karyawan yang telah di input oleh admin dan tersedia beberapa opsi lainnya seperti tambah, edit, dan hapus data karyawan.



**Gambar 4.16** Rancangan Menu Data Karyawan

### 4. Rancangan Menu Data Kriteria

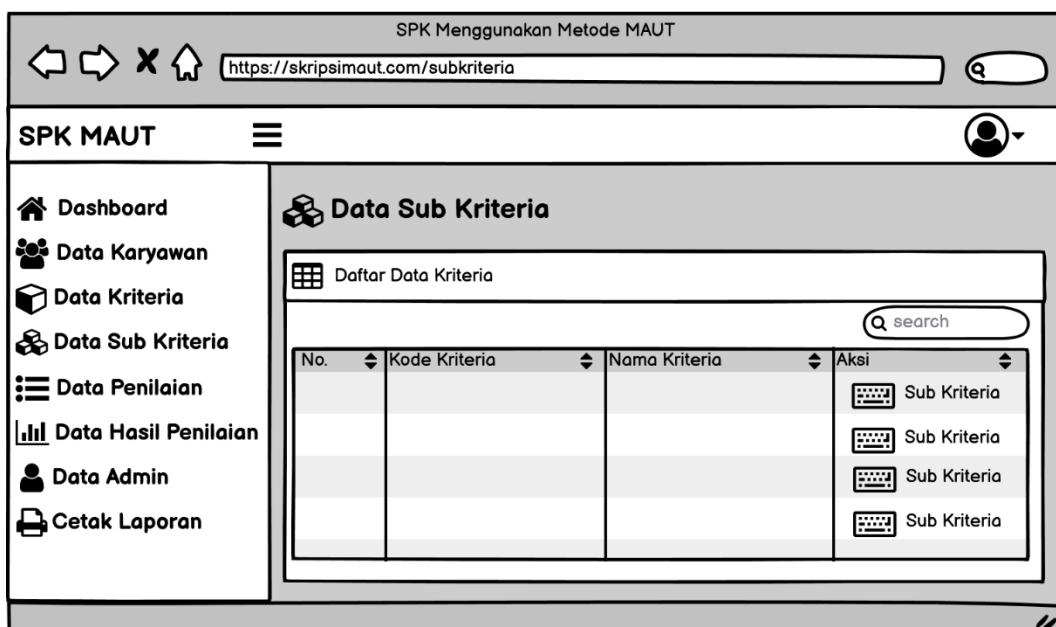
Rancangan menu data kriteria merupakan tampilan untuk melihat data kriteria yang telah di input oleh admin dan tersedia beberapa opsi lainnya seperti tambah, edit, dan hapus data kriteria seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 Rancangan Menu Data Kriteria

##### 5. Rancangan Menu Data Subkriteria

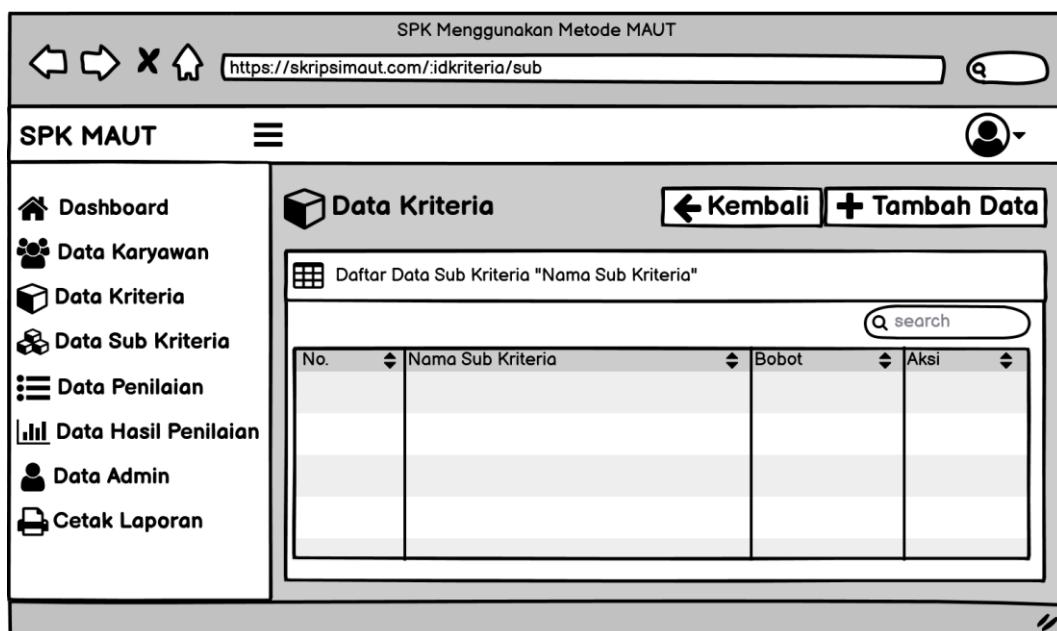
Rancangan menu data sub kriteria merupakan tampilan untuk mengolah data sub kriteria berdasarkan kriteria yang telah diinput oleh admin seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.18.



Gambar 4.18 Rancangan Menu Data Sub Kriteria

## 6. Rancangan Menu Subkriteria

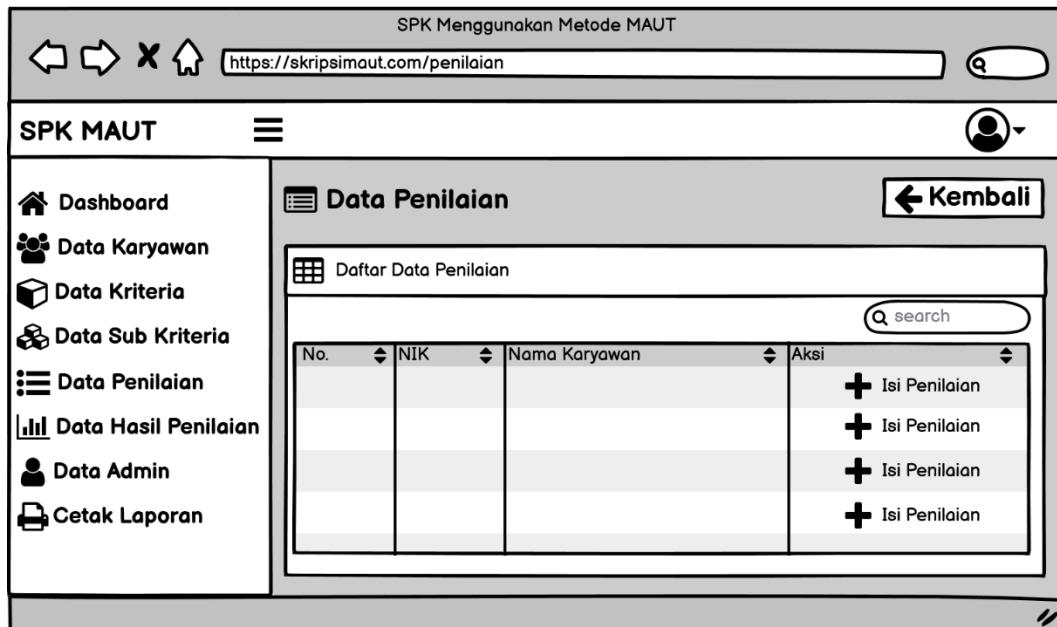
Rancangan menu sub kriteria merupakan tampilan yang muncul ketika admin menekan tombol sub kriteria pada menu sebelumnya (gambar 4.18), pada halaman ini admin dapat melihat data subkriteria yang telah diinput sebelumnya dan tersedia beberapa opsi lainnya seperti tambah, edit, dan hapus data sub kriteria dari kriteria yang dipilih pada menu sebelumnya.



**Gambar 4.19** Rancangan Menu Sub Kriteria

## 7. Rancangan Menu Data Penilaian

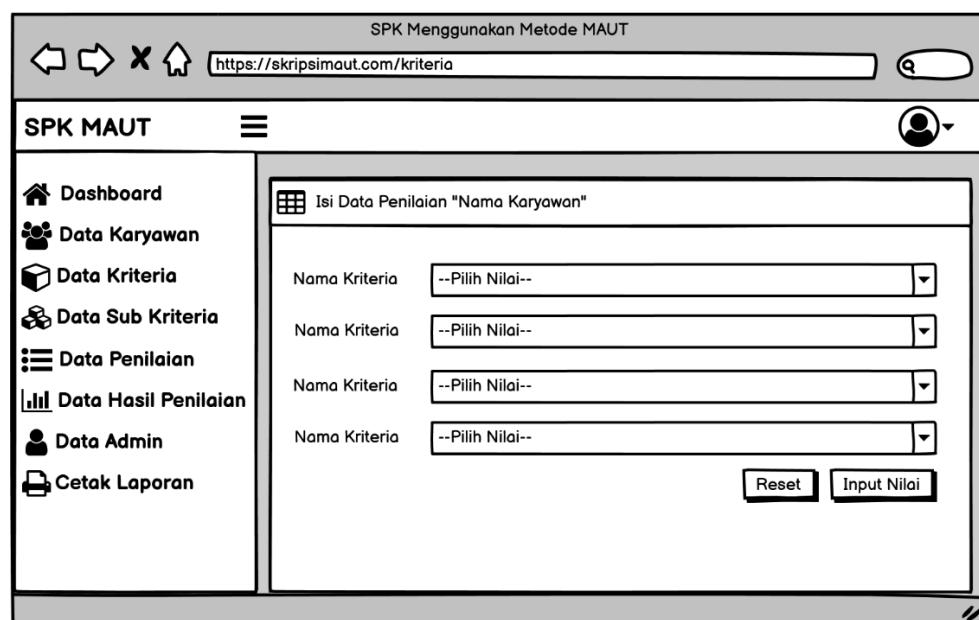
Rancangan menu data penilaian merupakan tampilan untuk memberikan nilai kepada karyawan berdasarkan kriteria dan sub kriteria yang telah diinput.



Gambar 4.20 Rancangan Menu Data Penilaian

#### 8. Rancangan Menu Isi Penilaian

Rancangan menu isi penilaian merupakan tampilan yang muncul ketika admin menekan tombol isi penilaian pada menu sebelumnya (gambar 4.19), pada halaman ini admin dapat memberi penilaian kepada karyawan yang dipilih berdasarkan kriteria dan sub kriteria yang ada.



Gambar 4.21 Rancangan Menu Isi Penilaian

## 9. Rancangan Menu Hasil Penilaian

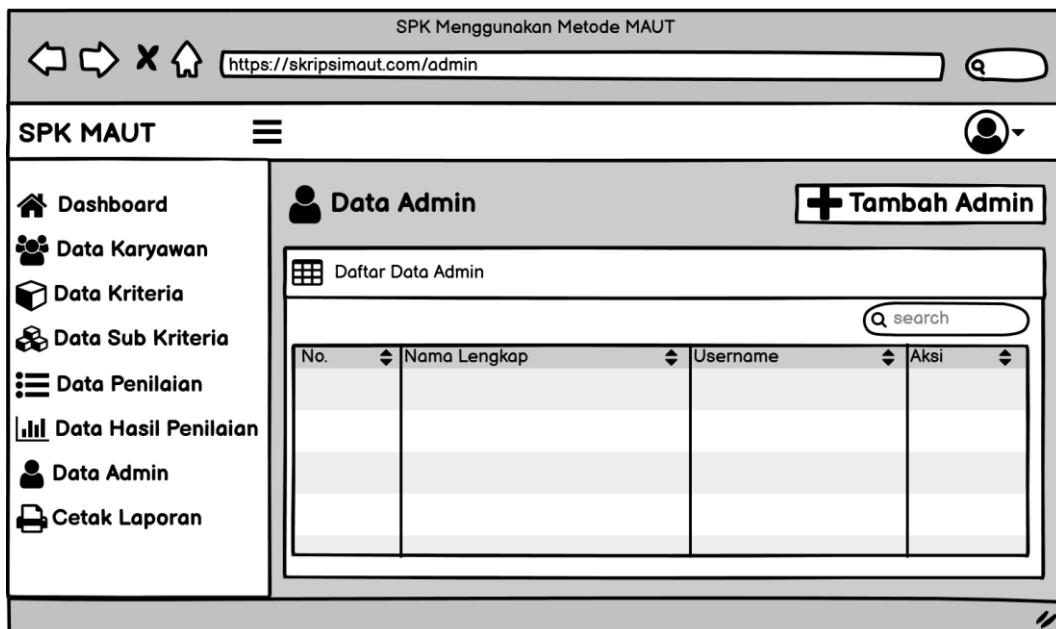
Rancangan menu data hasil penilaian merupakan tampilan untuk melihat hasil perangkingan karyawan dalam bentuk tabel berdasarkan nilai akhir metode MAUT.

The screenshot shows a web browser window for the SPK Menggunakan Metode MAUT application at the URL <https://skripsimaut.com/hasil>. The page title is "SPK MAUT". On the left, there is a sidebar with the following menu items: Dashboard, Data Karyawan, Data Kriteria, Data Sub Kriteria, Data Penilaian, Data Hasil Penilaian (which is currently selected), Data Admin, and Cetak Laporan. The main content area is titled "Data Hasil Penilaian" and contains a sub-section titled "Daftar Data Karyawan". Below this is a table with four columns: "Rangking", "NIK", "Nama", and "Nilai Evaluasi". The table has several rows of data, each consisting of a light gray header row and a white data row. A search bar labeled "search" is located above the table.

Gambar 4.22 Rancangan Menu Hasil Penilaian

## 10. Rancangan Menu Data Admin

Rancangan menu data admin merupakan tampilan untuk melihat data admin yang ada dan tersedia beberapa opsi lainnya seperti tambah, edit, dan hapus data admin seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.23.



Gambar 4.23 Rancangan Menu Data Admin

### 4.3 Analisa Menggunakan Metode MAUT

Langkah – langkah yang dilakukan penulis untuk menerapkan Metode MAUT yaitu:

1. Menentukan Alternatif

Pada penelitian ini terdapat 7 orang karyawan diambil dari data karyawan di PT. Maharani Infotech Solution. Berikut data-data calon karyawan terbaik:

**Tabel 4.1** Data Karyawan

No.	Nama Karyawan
1	Pieter Leony MP,S.Kom
2	Juricho Satty Putra,SSn
3	Edward Roosdartono SL,ST
4	Sandi Ariyadi,S,Kom
5	Guntur Roosminto ML Am
6	Irvan SM.Am
7	Yussi Vegillia

2. Menentukan Kriteria dan Bobot tiap kriteria pada setiap alternatif

Selanjutnya penulis membuat bobot preferensi dari setiap kriteria. Proses menentukan kriteria dan bobot pada setiap alternatif sangatlah dibutuhkan. Adapun kriteria pada alternatif diatas adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2** Kriteria dan Bobot Kriteria

No.	Kode	Daftar Kriteria	Bobot	Persentase
1	C1	Kedisiplinan	0.25	25%
2	C2	Inisiatif	0.25	25%
3	C3	Kepatuhan	0.25	25%
4	C4	Tanggung Jawab	0.25	25%
<b>Total Bobot Faktor</b>			<b>1</b>	<b>100%</b>

3. Menentukan Sub kriteria berdasarkan kriteria yang ada

Selanjutnya penulis melakukan rating sub-kriteria dari setiap kriteria sebagai indicator penilaian yang nantinya akan digunakan untuk memberi penilaian pada karyawan.

**Tabel 4.3** Indikator Penilaian

No.	Kriteria	Bobot	Keterangan	Deskripsi
1	Kedisiplinan	5	Sangat Baik	Hadir tepat waktu secara konsisten dengan keterlambatan 0%.
		4	Baik	Selalu hadir tepat waktu dengan tingkat kehadiran $\geq 95\%$ .
		3	Cukup	Hadir tetapi kadang suka terlambat datang dengan kondisi mendapatkan ijin.
		2	Buruk	Tingkat absenasi $> 10\%$ dan datang terlambat.
		1	Sangat Buruk	Sering datang terlambat dan record absen yang tidak jelas.
2	Inisiatif	5	Sangat Baik	Dalam keadaan yang mendesak, tanpa menunggu petunjuk atau perintah dari atasan mampu mengambil keputusan atau

No.	Kriteria	Bobot	Keterangan	Deskripsi
				melakukan tindakan yang diperlukan dalam pelaksanaan tugas, tetapi tidak bertentangan dengan kebijakan umum perusahaan.
		4	Baik	Di tengah keadaan yang genting, mempertimbangkan terlebih dahulu keputusan yang akan diambil atau tindakan yang akan dilakukan dalam melaksanakan tugas.
		3	Cukup	Menunggu petunjuk atau perintah dari atasan dalam mengambil keputusan atau tindakan yang akan dilakukan di tengah keadaan yang mendesak.
		2	Buruk	Panik ketika dituntut untuk mengambil keputusan atau melakukan tindakan yang diperlukan dalam pelaksanaan tugas di tengah keadaan yang mendesak.
		1	Sangat Buruk	Apatis.
3	Kepatuhan	5	Sangat Baik	Selalu mentaati aturan-aturan dan prosedur kerja serta menepati instruksi yang diberikan atasan
		4	Baik	Sesekali tidak mentaati aturan-aturan dan prosedur kerja serta menepati instruksi yang diberikan atasan.
		3	Cukup	Tidak mentaati aturan-aturan dan prosedur kerja serta menepati instruksi yang diberikan atasan namun masih dalam batasan yang wajar.
		2	Buruk	Kadang-kadang melakukan pelanggaran atas aturan-aturan dan prosedur kerja serta instruksi dari atasan.
		1	Sangat Buruk	Sering melanggar aturan-aturan dan prosedur kerja juga instruksi yang diberikan atasan.

No.	Kriteria	Bobot	Keterangan	Deskripsi
4	Tanggung Jawab	5	Sangat Baik	Selalu mengerjakan tugas yang diberikan, mengumpulkan tepat waktu, serta mengerjakan sesuai dengan instruksi yang diberikan
		4	Baik	Selalu mengerjakan tugas yang diberikan dengan tepat waktu meskipun sesekali melakukan kesalahan.
		3	Cukup	Mengerjakan tugas yang diberikan terkadang terlambat dan kurang sesuai dengan instruksi yang diberikan namun masih dalam batas yang wajar.
		2	Buruk	Tugas yang diberikan dikerjakan namun kerap kali terlambat dan banyak ditemui kesalahan.
		1	Sangat Buruk	Sering kali tidak mengerjakan tugas yang diberikan.

#### 4. Pemberian nilai kepada karyawan

**Tabel 4.4** Pemberian Nilai Karyawan

No.	Nama Karyawan	C1	C2	C3	C4
1	Pieter Leony MP,S.Kom	5	4	3	2
2	Juricho Satty Putra,SSn	1	3	4	5
3	Edward Roosdartono SL,ST	1	5	2	2
4	Sandi Ariyadi,S,Kom	1	5	5	4
5	Guntur Roosminto ML Am	4	4	5	4
6	Irvan SM.Am	5	5	1	1
7	Yussi Vegillia	5	4	5	1

#### 5. Normalisasi matriks

Normalisasi matrik ditentukan dengan rumus:

$$U(x) = \frac{X - X_1^-}{X_1^+ - X_1^-}$$

dimana:

$U(x)$  = Nilai *utilitas* dari alternatif ke - x

$X_1^-$  = Nilai terkecil dari kriteria ke - i di alternatif x

$X_1^+$  = Nilai terbesar dari kriteria ke - i di alternatif x

Berikut perhitungan matrik normalisasi:

a. Normalisasi untuk Pieter Leony MP,S.Kom (A1)

$$A1_1 = \frac{5 - 1}{5 - 1} = \frac{4}{4} = 1$$

$$A1_2 = \frac{4 - 3}{5 - 3} = \frac{1}{2} = 0.5$$

$$A1_3 = \frac{3 - 1}{5 - 1} = \frac{2}{4} = 0.5$$

$$A1_4 = \frac{2 - 1}{5 - 1} = \frac{1}{4} = 0.25$$

b. Normalisasi untuk Juricho Satty Putra,SSn (A2)

$$A2_1 = \frac{1 - 1}{5 - 1} = \frac{0}{4} = 0$$

$$A2_2 = \frac{3 - 3}{5 - 3} = \frac{0}{2} = 0$$

$$A2_3 = \frac{4 - 1}{5 - 1} = \frac{3}{4} = 0.75$$

$$A2_4 = \frac{5 - 1}{5 - 1} = \frac{4}{4} = 1$$

c. Normalisasi untuk Edward Roosdartono SL,ST (A3)

$$A3_1 = \frac{1 - 1}{5 - 1} = \frac{0}{4} = 0$$

$$A3_2 = \frac{5 - 3}{5 - 3} = \frac{2}{2} = 1$$

$$A3_3 = \frac{2 - 1}{5 - 1} = \frac{1}{4} = 0.25$$

$$A3_4 = \frac{2 - 1}{5 - 1} = \frac{1}{4} = 0.25$$

d. Normalisasi untuk Sandi Ariyadi,S,Kom (A4)

$$A4_1 = \frac{1 - 1}{5 - 1} = \frac{0}{4} = 0$$

$$A4_2 = \frac{5 - 3}{5 - 1} = \frac{2}{2} = 1$$

$$A4_3 = \frac{5 - 1}{5 - 1} = \frac{4}{4} = 1$$

$$A4_4 = \frac{4 - 1}{5 - 1} = \frac{3}{4} = 0.75$$

e. Normalisasi untuk Guntur Roosminto ML Am (A5)

$$A5_1 = \frac{4 - 1}{5 - 1} = \frac{3}{4} = 0.75$$

$$A5_2 = \frac{4 - 3}{5 - 1} = \frac{1}{2} = 0.5$$

$$A5_3 = \frac{5 - 1}{5 - 1} = \frac{4}{4} = 1$$

$$A5_4 = \frac{4 - 1}{5 - 1} = \frac{3}{4} = 0.75$$

f. Normalisasi untuk Irvan SM.Am (A6)

$$A6_1 = \frac{5 - 1}{5 - 1} = \frac{4}{4} = 1$$

$$A6_2 = \frac{5 - 3}{5 - 1} = \frac{2}{2} = 1$$

$$A6_3 = \frac{1 - 1}{5 - 1} = \frac{0}{4} = 0$$

$$A6_4 = \frac{1 - 1}{5 - 1} = \frac{0}{4} = 0$$

g. Normalisasi untuk Yussi Vegillia (A7)

$$A7_1 = \frac{5 - 1}{5 - 1} = \frac{4}{4} = 1$$

$$A7_2 = \frac{4 - 3}{5 - 3} = \frac{1}{2} = 0.5$$

$$A7_3 = \frac{5 - 1}{5 - 1} = \frac{4}{4} = 1$$

$$A7_4 = \frac{1 - 1}{5 - 1} = \frac{0}{4} = 0$$

**Tabel 4.5** Hasil Normalisasi Matriks

No.	Nama Karyawan	C1	C2	C3	C4
1	Pieter Leony MP,S.Kom	1	0.5	0.5	0.25
2	Juricho Satty Putra,SSn	0	0	0.75	1
3	Edward Roosdartono SL,ST	0	1	0.25	0.25
4	Sandi Ariyadi,S,Kom	0	1	1	0.75
5	Guntur Roosminto ML Am	0.75	0.5	1	0.75
6	Irvan SM.Am	1	1	0	0
7	Yussi Vegillia	1	0.5	1	0

## 6. Menghitung Nilai Akhir

Setelah hasil normalisasi matriks didapatkan, langkah selanjutnya penulis melakukan perkalian hasil normalisasi matriks dengan bobot preferensi dengan menggunakan rumus:

$$V(x) = \sum_{i=1}^n W_i \cdot V_i(x)$$

$$\begin{aligned} A1 &= 1 \times 0.25 + 0.5 \times 0.25 + 0.5 \times 0.25 + 0.25 \times 0.25 \\ &= 0.5625 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} A2 &= 0 \times 0.25 + 0 \times 0.25 + 0.75 \times 0.25 + 1 \times 0.25 \\ &= 0.4375 \end{aligned}$$

$$A3 = 0 \times 0.25 + 1 \times 0.25 + 0.25 \times 0.25 + 0.25 \times 0.25$$

$$= 0.375$$

$$A4 = 0 \times 0.25 + 1 \times 0.25 + 1 \times 0.25 + 0.75 \times 0.25$$

$$= 0.6875$$

$$A5 = 0.75 \times 0.25 + 0.5 \times 0.25 + 1 \times 0.25 + 0.75 \times 0.25$$

$$= 0.75$$

$$A6 = 1 \times 0.25 + 1 \times 0.25 + 0 \times 0.25 + 0 \times 0.25$$

$$= 0.5$$

$$A7 = 1 \times 0.25 + 0.5 \times 0.25 + 1 \times 0.25 + 0 \times 0.25$$

$$= 0.625$$

**Tabel 4.6** Nilai Akhir

No.	Nama	Hasil
1	Pieter Leony MP S.Kom	0.5625
2	Juricho Satty Putra,SSn	0.4375
3	Edward Roosdartono SL,ST	0.375
4	Sandi Ariyadi,S,Kom	0.6875
5	Guntur Roosminto ML Am	0.75
6	Irvan SM.Am	0.5
7	Yussi Vegillia	0.625

## 7. Perangkingan

Selanjutnya nilai akhir tersebut diurutkan dari yang tertinggi ke terendah seperti tabel dibawah ini:

**Tabel 4.7** Perangkingan

Ranking	Nama	Nilai
1	Guntur Roosminto ML Am	0.75
2	Sandi Ariyadi,S,Kom	0.6875
3	Yussi Vegillia	0.625
4	Pieter Leony MP,S.Kom	0.5625
5	Irvan SM.Am	0.5
6	Juricho Satty Putra,SSn	0.4375
7	Edward Roosdartono SL,ST	0.375

## BAB V

### PENGUJIAN SISTEM

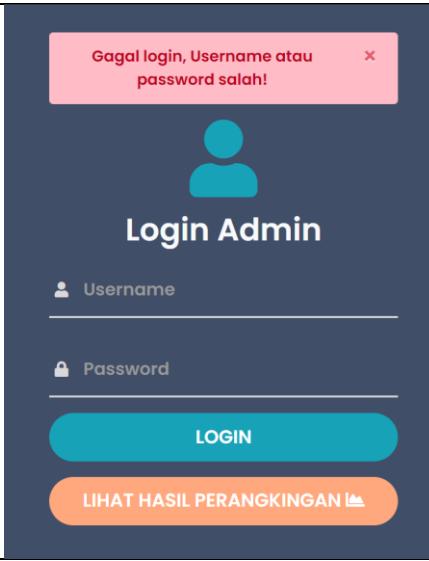
#### 5.1 Pengujian Sistem

Pengujian sistem yang dialakukan dengan menggunakan metode pengujian langsung berdasarkan teknik *Black Box* dengan menguji fungsionalitas dari aplikasi, tombol dan kesesuaian hasil aplikasi.

##### 5.1.1 Pengujian *Login Admin*

###### 1. Pengujian gagal *Login Admin*

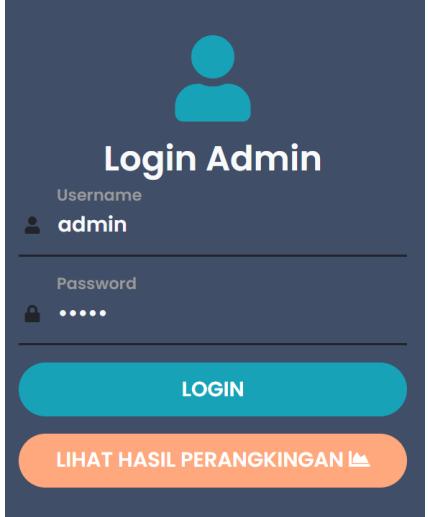
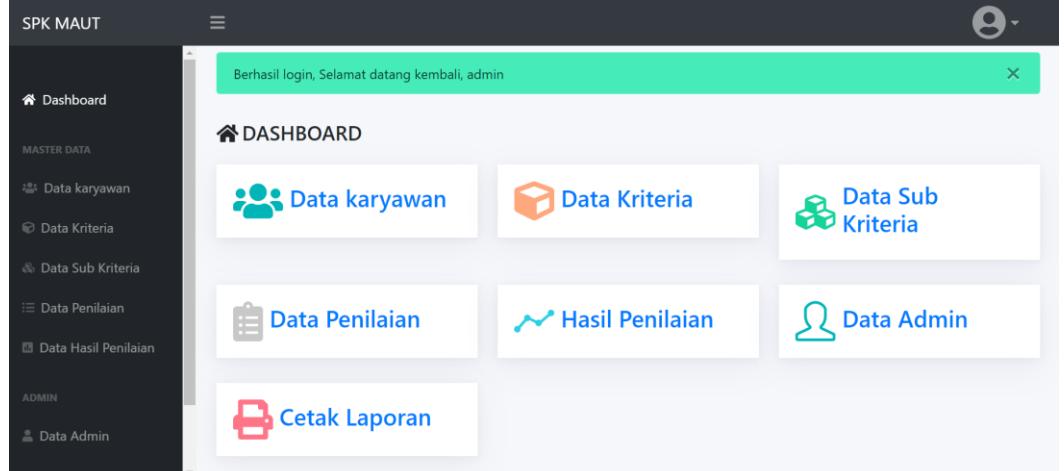
**Tabel 5.1** Pengujian Gagal *Login Admin*

Test Factor	Keterangan	Hasil
Masukkan <i>Username</i> atau <i>Password</i> salah, kemudian tekan tombol login	Menampilkan pesan “Gagal login, Username atau password salah!”	✓
<i>Screenshoot</i>		
		
<b>Ket:</b> ✓ = Berhasil X = Tidak Berhasil		

Pada Tabel 5.1 ketika username atau password yang diinput salah maka berhasil menampilkan pesan “Gagal login, Username atau password salah!”.

## 2. Pengujian Sukses Login Admin

**Tabel 5.2** Pengujian Sukses Login Admin

Test Factor	Keterangan	Hasil
Masukkan <i>Username</i> benar dan <i>Password benar</i> , kemudian tekan tombol login	Menampilkan pesan “Berhasil login, selamat datang kembali, admin”	✓
<i>Screenshoot</i>		
		
		
<b>Ket:</b> ✓ = Berhasil X = Tidak Berhasil		

Pada Tabel 5.2 ketika username atau password yang diinput benar maka berhasil menampilkan pesan “Berhasil login, selamat datang kembali, admin” pada dashboard.

### 5.1.2 Pengujian Menu Data Karyawan

#### 1. Pengujian Input Data Karyawan

**Tabel 5.3 Pengujian Input Data Karyawan**

Test Factor	Keterangan	Hasil
Input semua data dengan benar kemudian klik tombol Simpan	Menampilkan pesan “Berhasil menambahkan karyawan baru”	✓

#### Screenshot

No.	Nama	Tanggal Lahir	NIK	NPWP	Aksi
1	Pieter Leony MP,S.Kom	11-8-1986	3275051608860020	71.461.851.9-432.000	[Edit] [Delete]
2	Juricho Sattyta Putra,SSn	24-1-1990	3275052601900004	44.951.895.0-432.000	[Edit] [Delete]
3	Edward Roosdartono SL,ST	19-9-1966	3374092109660000	26.394.869.7-517.000	[Edit] [Delete]
4	Sandi Ariyadi,S.Kom	2-3-1986	7371123103880000	70.942.832.0-805.000	[Edit] [Delete]

**Ket:**

✓ = Berhasil

X = Tidak Berhasil

Pada Tabel 5.3 terlihat ketika menekan tombol simpan maka akan tampil pesan “Berhasil menambahkan karyawan baru”.

## 2. Pengujian Edit Data Karyawan

**Tabel 5.4 Pengujian Edit Data Karyawan**

Test Factor	Keterangan	Hasil
Input semua data dengan benar kemudian klik tombol Update	Menampilkan pesan “Berhasil update data karyawan”	✓

**Screenshot**

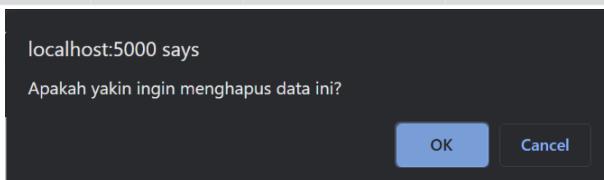
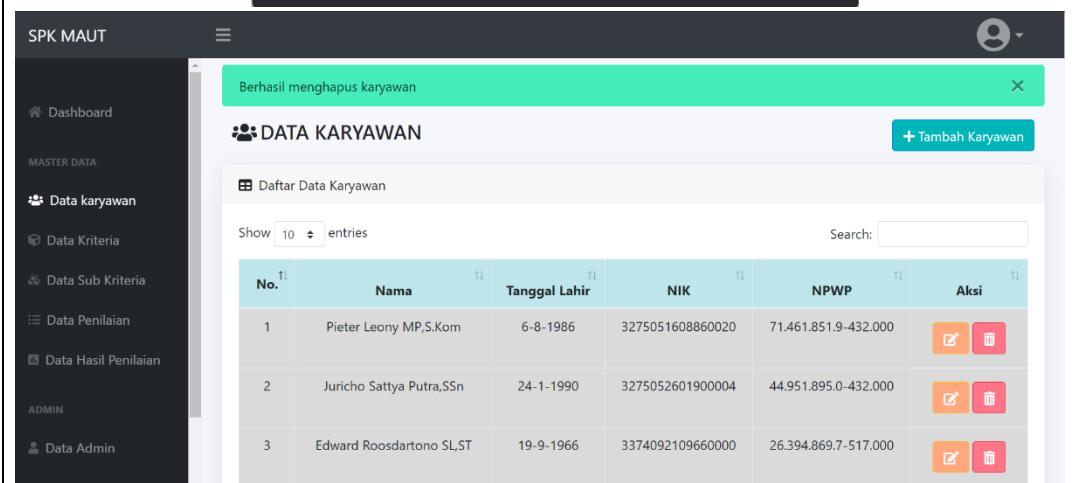
The screenshot shows two parts of the SPK MAUT application interface. The top part is a modal window titled 'Edit Data Karyawan' with fields for Name (Pieter Leony MP,S.Kom), Date of Birth (08/08/1986), NPWP (71.461.851.9-432.000), and NIK (3275051608860020). It includes 'Reset' and 'Update' buttons. The bottom part is a table titled 'Daftar Data Karyawan' showing a list of four employees with columns for No., Name, Date of Birth, NIK, NPWP, and Action (edit and delete icons). A success message 'Berhasil update data karyawan' is displayed above the table.

No.	Nama	Tanggal Lahir	NIK	NPWP	Aksi
1	Pieter Leony MP,S.Kom	6-8-1986	3275051608860020	71.461.851.9-432.000	
2	Juricho Satty Putra,SSn	24-1-1990	3275052601900004	44.951.895.0-432.000	
3	Edward Roosdartono SL,ST	19-9-1966	3374092109660000	26.394.869.7-517.000	
4	Sandi Ariyadi,S.Kom	2-3-1986	7371123103880000	70.942.832.0-805.000	

Pada Tabel 5.4 terlihat ketika menekan tombol update maka akan tampil pesan “Berhasil update data karyawan”.

### 3. Pengujian Hapus Data Karyawan

**Tabel 5.5 Pengujian Hapus Data Karyawan**

<b>Test Factor</b>		<b>Keterangan</b>			<b>Hasil</b>
Menghapus data karyawan dengan mengklik tombol berwarna merah pada kolom aksi			Menampilkan pesan “Berhasil menghapus data karyawan”		✓
<b>Screenshoot</b>					
No.	Nama	Tanggal Lahir	NIK	NPWP	Aksi
1	Pieter Leony MP,S.Kom	6-8-1986	3275051608860020	71.461.851.9-432.000	 
2	Juricho Satty Putra,SSn	24-1-1990	3275052601900004	44.951.895.0-432.000	 
3	Edward Roosdartono SL,ST	19-9-1966	3374092109660000	26.394.869.7-517.000	 
4	Sandi Ariyadi,S.Kom	2-3-1986	7371123103880000	70.942.832.0-805.000	 
5	Guntur Roosminto ML Am	10-5-1972	3402121205720000	92.224.517.7-543.000	 
6	Irvan SM.Am	26-1-1974	7371132701740001	83.884.321.7-805.000	 
7	Yussi Vegillia	1-6-1996	9109014208980002	-	 
8	Ovan Zaimul	4-3-1980	9109014208980002	92.224.517.7-543.000	 
					
					

**Ket:**

✓ = Berhasil

X = Tidak Berhasil

Pada Tabel 5.5 terlihat ketika menekan tombol hapus maka akan muncul konfirmasi untuk meyakinkan admin dan ketika klik ok akan tampil pesan “Berhasil menghapus karyawan”.

### 5.1.3 Pengujian Menu Data Kriteria

#### 1. Pengujian Input Data Kriteria

**Tabel 5.6** Pengujian Input Data Kriteria

Test Factor	Keterangan	Hasil
Input semua data dengan benar kemudian klik tombol Simpan	Menampilkan pesan “Berhasil menambahkan kriteria baru”	✓

*Screenshot*

**Ket:**

✓ = Berhasil  
 X = Tidak Berhasil

Pada Tabel 5.6 terlihat ketika menekan tombol simpan maka akan tampil pesan “Berhasil menambahkan kriteria baru”.

## 2. Pengujian Edit Data Kriteria

**Tabel 5.7 Pengujian Edit Data Kriteria**

Test Factor	Keterangan	Hasil
Input semua data dengan benar kemudian klik tombol Update	Menampilkan pesan “Berhasil update data kriteria”	✓

**Screenshot**

The screenshot shows two parts of the SPK MAUT application. The top part is a modal window titled "DATA KRITERIA" with a sub-section "Edit Data Kriteria". It contains fields for "Kode" (C1), "Nama Kriteria" (Kedisiplinan), and "Bobot" (25%). At the bottom are "Reset" and "Update" buttons. The bottom part is the main dashboard under the "MASTER DATA" section, specifically the "Data Kriteria" module. It shows a table of criteria with columns: No., Kode Kriteria, Nama Kriteria, Bobot, and Aksi. The table data is:

No.	Kode Kriteria	Nama Kriteria	Bobot	Aksi
1	C1	Kedisiplinan	25%	[Edit, Delete]
2	C2	Inisiatif	25%	[Edit, Delete]
3	C3	Kepatuhan	25%	[Edit, Delete]
4	C4	Tanggung Jawab	25%	[Edit, Delete]

A green notification bar at the top of the dashboard says "Berhasil update data kriteria".

**Ket:**

✓ = Berhasil  
 X = Tidak Berhasil

Pada Tabel 5.7 terlihat ketika menekan tombol update maka akan tampil pesan “Berhasil update data kriteria”.

### 3. Pengujian Hapus Data Kriteria

**Tabel 5.8** Pengujian Hapus Data Kriteria

Test Factor	Keterangan	Hasil
Menghapus data kriteria dengan mengklik tombol berwarna merah pada kolom aksi	Menampilkan pesan “Berhasil menghapus kriteria”	✓

**Screenshot**

The screenshot shows the SPK MAUT application interface. On the left, there is a sidebar with navigation links: Dashboard, MASTER DATA (Data karyawan, Data Kriteria, Data Sub Kriteria, Data Penilaian, Data Hasil Penilaian), ADMIN (Data Admin). The main area displays a table titled 'DATA KRITERIA' with columns: No., Kode Kriteria, Nama Kriteria, Bobot, and Aksi. The table contains four rows with data: C1 (Kedisiplinan, 25%, edit, delete), C2 (Inisiatif, 25%, edit, delete), C3 (Kepatuhan, 25%, edit, delete), and C4 (Tanggung Jawab, 25%, edit, delete). Below the table, it says 'Total Bobot 100 %' and 'Bobot telah complete ✅'. A modal dialog box is overlaid on the screen, asking 'localhost:5000 says Apakah yakin ingin menghapus data ini?'. At the bottom right of the dialog are 'OK' and 'Cancel' buttons. Above the dialog, a green notification bar says 'Berhasil menghapus kriteria'.

**Ket:**

- ✓ = Berhasil
- X = Tidak Berhasil

Pada Tabel 5.8 terlihat ketika menekan tombol hapus maka akan muncul konfirmasi untuk meyakinkan admin dan ketika klik ok akan tampil pesan “Berhasil menghapus kriteria”.

#### 5.1.4 Pengujian Menu Data Sub Kriteria

##### 1. Pengujian Input Data Sub Kriteria

**Tabel 5.9** Pengujian Input Data Sub Kriteria

Test Factor	Keterangan	Hasil
Input semua data dengan benar kemudian klik tombol Simpan	Menampilkan pesan “Berhasil menambahkan data”	✓

*Screenshot*

The screenshot shows the application's interface. On the left is a sidebar with navigation options: Dashboard, MASTER DATA (Data karyawan, Data Kriteria, Data Sub Kriteria, Data Penilaian, Data Hasil Penilaian), and ADMIN (Data Admin). The main area has a header 'DATA KRITERIA' with a sub-header 'Daftar Data Sub Kriteria "Kedisiplinan (C1)"'. It displays a table with four rows of data:

No.	Nama Sub Kriteria	Bobot	Aksi
1	81% - 100%	5	[Edit] [Delete]
2	21% - 40%	2	[Edit] [Delete]
3	41% - 60%	3	[Edit] [Delete]
4	1% - 20%	1	[Edit] [Delete]

A modal window titled '+ Tambah Data' is open, prompting for 'Nama sub Kriteria' (Sangat baik) and 'Bobot' (5). At the bottom of the modal are 'Cancel', 'Reset', and 'Simpan' buttons. A green success message 'Berhasil menambahkan data' is displayed at the top of the main page.

**Ket:**  
 ✓ = Berhasil  
 X = Tidak Berhasil

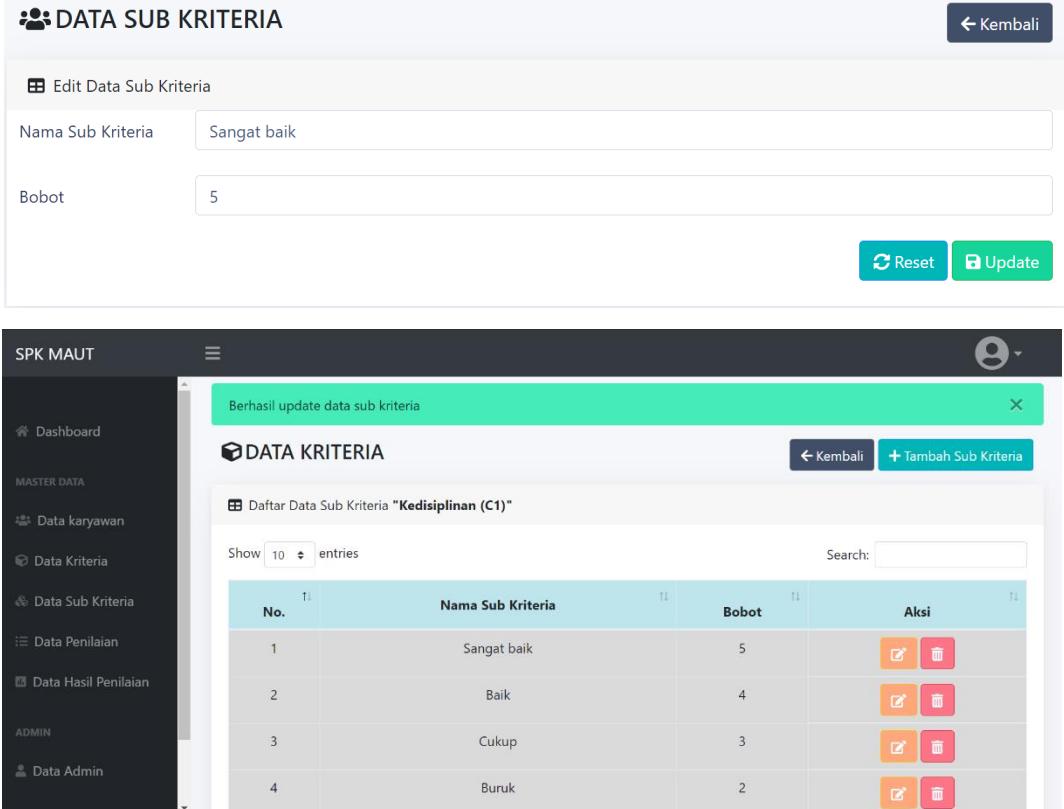
Pada Tabel 5.9 terlihat ketika menekan tombol simpan maka akan tampil pesan “Berhasil menambahkan data”.

## 2. Pengujian Edit Data Sub Kriteria

**Tabel 5.10** Pengujian Edit Data Sub Kriteria

Test Factor	Keterangan	Hasil
Input semua data dengan benar kemudian klik tombol Update	Menampilkan pesan “Berhasil update data sub kriteria”	✓

**Screenshoot**



The screenshot shows two parts of the application interface. The top part is a modal window titled "DATA SUB KRITERIA" with fields for "Nama Sub Kriteria" (Sangat baik) and "Bobot" (5), and buttons for "Reset" and "Update". The bottom part is a list of sub-criteria under "DATA KRITERIA" with a green success message "Berhasil update data sub kriteria". The table lists four sub-criteria: Sangat baik (Bobot 5), Baik (Bobot 4), Cukup (Bobot 3), and Buruk (Bobot 2), each with edit and delete icons.

<b>Ket:</b>
✓ = Berhasil
X = Tidak Berhasil

Pada Tabel 5.10 terlihat ketika menekan tombol update maka akan tampil pesan “Berhasil update data sub kriteria”.

### 3. Pengujian Hapus Data Sub Kriteria

**Tabel 5.11** Pengujian Hapus Data Sub Kriteria

Test Factor	Keterangan	Hasil
Menghapus data sub kriteria dengan mengklik tombol berwarna merah pada kolom aksi	Menampilkan pesan “Berhasil menghapus sub kriteria”	✓

**Screenshot**

The screenshot shows the 'DATA KRITERIA' page with a table of sub-criteria for 'Kedisiplinan (C1)'. The table columns are No., Nama Sub Kriteria, Bobot, and Aksi. The 'Aksi' column contains orange edit and red delete icons. A modal dialog box is overlaid on the page, containing the text 'localhost:5000 says' and 'Apakah yakin ingin menghapus data ini?'. Below the text are 'OK' and 'Cancel' buttons, and a close 'X' button.

The screenshot shows the 'DATA KRITERIA' page after a successful deletion. The green success message 'Berhasil menghapus sub kriteria' is visible at the top. The table now displays only 4 rows of data, corresponding to the first four items in the original list.

**Ket:**  
✓ = Berhasil  
X = Tidak Berhasil

Pada Tabel 5.11 terlihat ketika menekan tombol hapus maka akan muncul konfirmasi untuk meyakinkan admin dan ketika klik ok akan tampil pesan “Berhasil menghapus sub kriteria”.

### 5.1.5 Pengujian Menu Data Penilaian

#### 1. Pengujian Input Penilaian

**Tabel 5.12** Pengujian Input Data Penilaian

Test Factor	Keterangan	Hasil
Input semua data dengan benar kemudian klik tombol Input Nilai	Menampilkan pesan “Berhasil mengisi nilai”	✓

#### Screenshot

The screenshot shows the SPK MAUT application interface. On the left is a sidebar with navigation options: Dashboard, MASTER DATA (Data karyawan, Data Kriteria, Data Sub Kriteria, Data Penilaian, Data Hasil Penilaian), ADMIN, and Data Admin. The main area has a header 'DATA PENILAIAN' with a back button and a 'Kembali' button. Below it is a form titled 'Input Nilai "Pieter Leony MP,S.Kom"'. It contains four dropdown fields: Kedisiplinan (Sangat baik), Inisiatif (Baik), Kepatuhan (Cukup), and Tanggung Jawab (Buruk). At the bottom are 'Reset' and 'Input Nilai' buttons. A green success message 'Berhasil mengisi nilai' is displayed above the data table. The data table is titled 'Daftar Data penilaian' and shows three rows of data:

No.	NIK	Nama karyawan	Aksi
1	3275051608860020	Pieter Leony MP,S.Kom	+ Input Nilai
2	3275052601900004	Juricho Satty Putra,SSn	+ Input Nilai
3	3374092109660000	Edward Roosdartono SLST	+ Input Nilai

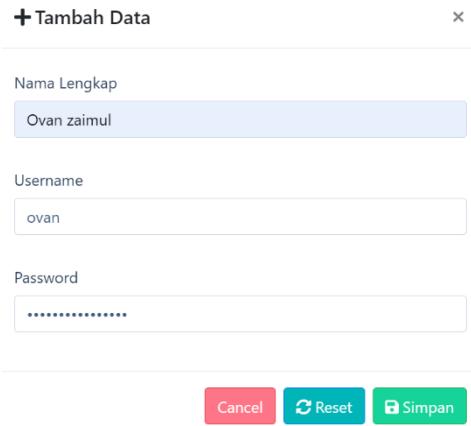
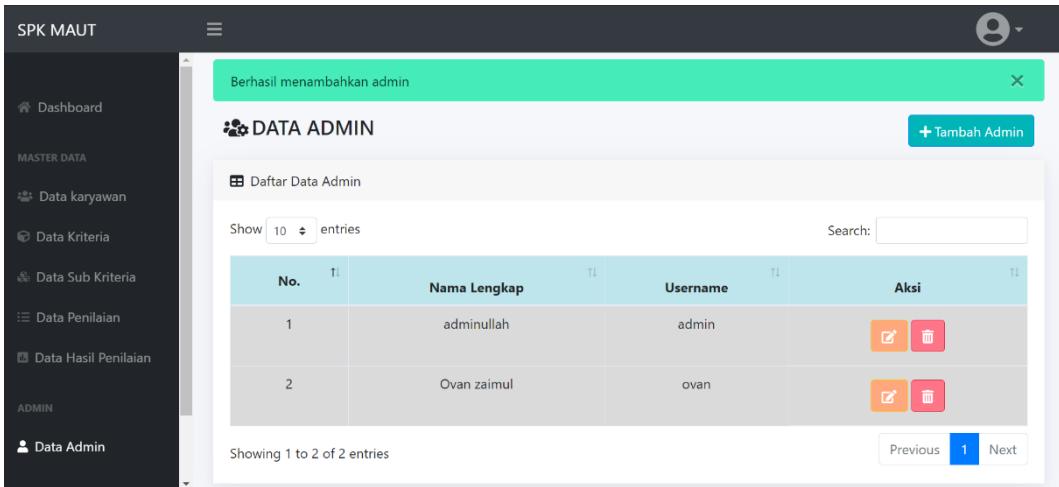
**Ket:**  
✓ = Berhasil  
X = Tidak Berhasil

Pada Tabel 5.12 terlihat ketika menekan tombol Input Nilai maka akan tampil pesan “Berhasil mengisi nilai”.

### 5.1.6 Pengujian Menu Data Admin

#### 1. Pengujian Input Data Admin

**Tabel 5.13 Pengujian Input Data Admin**

Test Factor	Keterangan	Hasil
Input semua data dengan benar kemudian klik tombol Simpan	Menampilkan pesan “Berhasil menambahkan Admin”	✓
<b>Screenshot</b>		
		
		
<b>Ket:</b> ✓ = Berhasil X = Tidak Berhasil		

Pada Tabel 5.13 terlihat ketika menekan tombol simpan maka akan tampil pesan “Berhasil menambahkan Admin”.

## 2. Pengujian Edit Data Admin

**Tabel 5.14** Pengujian Edit Data Admin

Test Factor	Keterangan	Hasi l
Input semua data dengan benar kemudian klik tombol Update	Menampilkan pesan “Berhasil update data Admin”	✓

**Screenshot**

The screenshot displays two parts of a web application. The top part shows an 'Edit Data Admin' form with fields for 'Nama Lengkap' (adminullah), 'Username' (admin), and 'Password' (New password or Leave this field blank). Below the form are 'Reset' and 'Update' buttons. The bottom part shows a 'Daftar Data Admin' table with two entries. A modal window titled 'Berhasil update data admin' is overlaid on the page. The table data is as follows:

No.	Nama Lengkap	Username	Aksi
1	adminullah	admin	[Edit] [Delete]
2	Ovan zaimul	ovan	[Edit] [Delete]

**Ket:**  
✓ = Berhasil  
X = Tidak Berhasil

Pada Tabel 5.14 terlihat ketika menekan tombol update maka akan tampil pesan “Berhasil update data admin”.

### 3. Pengujian Hapus Data admin

**Tabel 5.15 Pengujian Hapus Data Admin**

Test Factor	Keterangan	Hasil
Menghapus data kriteria dengan mengklik tombol berwarna merah pada kolom aksi	Menampilkan pesan “Berhasil menghapus admin”	✓

**Screenshot**

**Ket:**  
✓ = Berhasil  
X = Tidak Berhasil

Pada Tabel 5.15 terlihat ketika menekan tombol hapus maka akan muncul konfirmasi untuk meyakinkan admin dan ketika klik ok akan tampil pesan “Berhasil menghapus admin”.

## 5.2 Rekapitulasi Hasil Pengujian

**Tabel 5.16** Rekapitulasi Hasil Pengujian *Black Box*

No.	Butir Uji	Hasil
1	Pengujian Gagal <i>Login Admin</i>	Sukses
2	Pengujian Sukses <i>Login Admin</i>	Sukses
3	Pengujian Input Data Karyawan	Sukses
4	Pengujian Edit Data Karyawan	Sukses
5	Pengujian Hapus Data Karyawan	Sukses
6	Pengujian Input Data Kriteria	Sukses
7	Pengujian Edit Data Kriteria	Sukses
8	Pengujian Hapus Data Kriteria	Sukses
9	Pengujian Input Data Sub Kriteria	Sukses
10	Pengujian Edit Data Sub Kriteria	Sukses
11	Pengujian Hapus Data Sub Kriteria	Sukses
12	Pengujian Input Data Penilaian	Sukses
13	Pengujian Input Data Admin	Sukses
14	Pengujian Edit Data Admin	Sukses
15	Pengujian Hapus Data Admin	Sukses

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penilitian ini menghasilkan Sistem Pendukung Keputusan pemilihan karyawan terbaik pada PT. Maharani Infotech Solution dimana sistem ini dapat memudahkan pihak perusahaan untuk melakukan penilaian yang efektif dan efisien.
2. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan perhitungan manual dan sistem aplikasi pendukung keputusan diperoleh hasil yang sama untuk data uji yang sama. Sehingga disimpulkan sistem ini dapat digunakan sebagai aplikasi pembantu untuk rekomendasi karyawan terbaik.
3. Output dari sistem ini dapat mengurutkan peringkat karyawan dari nilai tertinggi sampai terendah sekaligus dapat mencetak laporan hasil karyawan terbaik.

#### **6.2 Saran**

Adapun saran yang penulis usulkan dalam melanjutkan pengembangan sistem ini adalah:

1. Sistem Pendukung Keputusan ini dapat dikembangkan lagi dengan menggunakan metode yang lain selain menggunakan MAUT atau mengkombinasikan metode sehingga mendapatkan hasil yang lebih akurat.

2. Sistem ini dapat dikembangkan dengan menambahkan beberapa fitur dan menu-menu yang baru agar sistem lebih baik dalam membantu dalam pemilihan karyawan terbaik.