

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR SIMBOL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Batasan Masalah.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Tinjauan Pustaka.....	5
2.2. Landasan Teori.....	7
2.2.1. Pengertian Implementasi.....	7
2.2.2. Sistem Pendukung Keputusan.....	8
2.2.3. <i>Analytical Hierarchy Process (AHP)</i>	8
2.2.3. <i>Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution (TOPSIS)</i>	12
2.2.4. PHP.....	14
2.2.5. MySQL.....	15
2.2.6. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	16
2.2.7. <i>Blackbox Testing</i>	17
2.2.8. <i>Waterfall</i>	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
3.1. Jadwal Rencana Penelitian.....	20

3.2.	Objek Penelitian.....	20
3.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.4.	Gambaran Umum.....	22
3.4.1.	Visi Perusahaan.....	22
3.4.2.	Misi Perusahaan.....	22
3.5.	Proses Bisnis Berjalan.....	22
3.5.1.	Masalah yang Dihadapi Proses Berjalan.....	25
3.5.2.	Rencana Pemecahan Masalah.....	25
3.5.3.	Analisis Permasalahan.....	25
3.6.	Jadwal Rencana Penelitian.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		28
4.1.	Hasil.....	28
4.1.1.	Perancangan Sistem.....	28
4.1.2.	Perancangan <i>User Interface</i>	30
4.1.3.	Hasil Implementasi.....	36
4.2.	Pengujian.....	51
4.2.1.	Pengujian <i>Blackbox Testing</i>	51
4.2.2.	Perhitungan Manual.....	54
4.2.3.	Perbandingan Sistem Berjalan dan Sistem Usulan.....	64
BAB V KESIMPULAN.....		66
5.1.	Kesimpulan.....	66
5.2.	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....		67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Road Maps.....	7
Gambar 2. 2.8 <i>Waterfall</i>	18
Gambar 3. 1 Flowmap Penilaian Kinerja Karyawan	23
Gambar 3. 2 Analisis Fishbone	25
Gambar 4. 1 Arsitektur Sistem.....	28
Gambar 4. 2 Use Case Diagram.....	29
Gambar 4. 3 Class Diagram	30
Gambar 4. 4 Struktur Navigasi Aplikasi	31
Gambar 4. 5 Halaman Login.....	31
Gambar 4. 6 Halaman Data User	32
Gambar 4. 7 Halaman Data Karyawan	32
Gambar 4. 8 Halaman Divisi.....	33
Gambar 4. 9 Halaman Jabatan	33
Gambar 4. 10 Halaman Data Kriteria	34
Gambar 4. 11 Halaman Data Sub Kriteria	34
Gambar 4. 12 Halaman Penilaian	35
Gambar 4. 13 Halaman AHP.....	35
Gambar 4. 14 Halaman Analisa TOPSIS	36
Gambar 4.15 Halaman Login.....	37
Gambar 4.16 Halaman Dashbord.....	37
Gambar 4.17 Halaman Gagal Login	38
Gambar 4.18 Halaman Daftar User.....	38
Gambar 4. 19 Halaman Tambah Data User.....	39
Gambar 4. 20 Halaman Edit Data User.....	39
Gambar 4. 21 Halaman Konfirmasi Penghapusan Data User.....	40
Gambar 4.22 Halaman Karyawan.....	40
Gambar 4. 23 Halaman Tambah Data Karyawan.....	40
Gambar 4. 24 Halaman Edit Data Karyawan.....	41





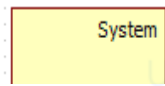

Gambar 4. 25 Halaman Konfirmasi Penghapusan Data Karyawan	41
Gambar 4.26 Halaman Divisi.....	42
Gambar 4. 27 Halaman Tambah Data Divisi	42
Gambar 4. 28 Halaman Edit Data Divisi	42
Gambar 4. 29 Halaman Konfirmasi Penghapusan Data Divisi.....	43
Gambar 4.30 Halaman Jabatan	43
Gambar 4. 31 Halaman Tambah Data Jabatan	44
Gambar 4. 32 Halaman Edit Data Jabatan	44
Gambar 4. 33 Halaman Konfirmasi Penghapusan Data Jabatan.....	44
Gambar 4.34 Halaman Kriteria	45
Gambar 4. 35 Halaman Tambah Data Kriteria.....	45
Gambar 4. 36 Halaman Edit Data Kriteria.....	46
Gambar 4. 37 Halaman Konfirmasi Penghapusan Data Kriteria	46
Gambar 4.38 Halaman Sub Kriteria.....	47
Gambar 4. 39 Halaman Tambah Data Sub Kriteria	47
Gambar 4. 40 Halaman Edit Data Sub Kriteria.....	48
Gambar 4. 41 Halaman Konfirmasi Penghapusan Data Sub Kriteria.....	48
Gambar 4.42 Halaman Penilaian Karyawan	49
Gambar 4. 43 Halaman Edit Penilaian Karyawan	49
Gambar 4. 44 Halaman Konfirmasi Penghapusan Data Sub Kriteria.....	50
Gambar 4.45 Halaman AHP.....	50
Gambar 4. 46 Halaman TOPSIS	51


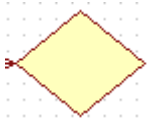

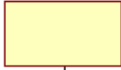

DAFTAR TABEL






Tabel 4. 1 Skenario Uji Coba Admin	51
Tabel 4. 2 Matriks Perbandingan Antar Kriteria	54
Tabel 4.3 Matriks Perbandingan Antar Kriteria	55
Tabel 4.4 Hasil Penjumlahan Kolom Matriks Perbandingan Antar Kriteria.....	56
Tabel 4.5 Hasil Normalisasi Matriks Perbandingan Antar Kriteria	56
Tabel 4.6 Hasil Bobot Kriteria	57
Tabel 4.7 Hasil Perbandingan Matriks Perbandingan Antar Kriteria Dengan Bobot Kriteria	58
Tabel 4.8 Hasil Bobot Kriteria	59
Tabel 4.9 Hasil Pembagian Weighted Sum dengan Bobot Kriteria	59
Tabel 4.10 Penjumlahan Hasil.....	59
Tabel 4. 11 Rangking Kecocokan Alternatif	61
Tabel 4. 12 Hasil Jumlah Akar Pangkat	62
Tabel 4. 13 Matrik Normalisasi.....	62
Tabel 4. 14 Matrik Ternormalisasi Terbobot	63
Tabel 4. 15 Matrik Ternormalisasi Terbobot	63
Tabel 4. 16 Alternatif D+ dan D-	64
Tabel 4. 17 Hasil Akhir	64
Tabel 4. 18 Perbandingan Sistem Berjalan dan Sistem Usulan	64

DAFTAR SIMBOL

Komponen *Use Case Diagram* (Nugroho & Adi, 2015)

Simbol	Nama Elemen	Keterangan
	Aktor	Aktor adalah seseorang atau sesuatu yang berperan untuk berinteraksi dengan sistem tetapi tidak memiliki kontrol akan <i>use case</i> .
	<i>Use Case</i>	Simbol <i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas dari sistem, sehingga pengguna paham mengenai manfaat dari sistem yang dibangun
	Asosiasi	Penghubung antar elemen (aktor / <i>Use Case</i>) di dalam sistem
	Generalisasi	Sebuah elemen yang dihasilkan dari pewarisan elemen lain
	Batasan sistem	Area yang digunakan untuk menempatkan <i>usecase</i> sebagai batasan apa yang dilakukan sistem
	Aktifitas	Notasi yang menggambarkan aktor dari proses dalam aliran pekerjaan

	<p>Transisi</p>	<p>Notasi yang digunakan memperlihatkan aliran kontrol dari satu aktifitas ke aktifitas lain</p>
	<p><i>Decision</i></p>	<p>Notasi yang menandakan adanya kontrol cabang berdasarkan <i>decision point</i></p>
	<p>Awalan & Akhiran</p>	<p>Notasi yang menandakan awal dan akhir dari sebuah aktifitas sistem</p>
	<p>Objek</p>	<p>Komponen yang menjadikan sebuah objek dalam membuat diagram</p>
	<p><i>Stimulus</i></p>	<p>Untuk menandakan hubungan komunikasi antar objek</p>

	<p><i>Self Stimulus</i></p>	<p>Fungsi sama dengan <i>Stimulus</i>, tetapi pesan yang disampaikan dikirimkan untuk objek itu sendiri</p>
	<p><i>Focus Control</i></p>	<p>Sebagai tempat untuk hasil input atau output dari sebuah proses yang dilakukan oleh objek ataupun aktor yang ada dalam sistem</p>
	<p>Kelas</p>	<p>Simbol untuk membangun sebuah pemrograman dengan objek Terdiri 3 bagian, bagian atas adalah nama kelas, bagian tengah adalah atribut, dan bagian bawah adalah metode dari kelas tersebut</p>
	<p>Garis Asosiasi</p>	<p>Simbol yang menggambarkan adanya hubungan antara satu kelas dengan kelas lainnya</p>
	<p>Generalisasi</p>	<p>Simbol yang menandakan adanya generalisasi dari kelas input untuk menghasilkan data yang dibutuhkan</p>