

PENERAPAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN MITRA KERJA TERBAIK CADDY PADA PT. PONDOK INDAH PADANG GOLF MENGGUNAKAN METODE TOPSIS

Ika Komala Annafiyah^{1*}, Atang Susila¹

¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: ^{1*}Ikakomalaannafiyah@gmail.com, ²dosen00049@unpam.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak– Sistem Informasi merupakan integrasi dari teknologi informasi yang digunakan pada suatu kelompok maupun organisasi dalam membantu pengoperasian yang terdapat pada lingkungan tersebut, sistem informasi sangat berpengaruh dalam pencapaian organisasi dikarenakan sistem informasi memiliki kelebihan untuk terus berkembang. PT. Pondok Indah Padang Golf merupakan perusahaan yang bergerak di bidang Olahraga, terletak tepatnya di Jl. Metro Pondok Indah, Jakarta Selatan. Lapangan berstandar Internasional ini dengan hamparan rumput yang asri dan Fasilitas yang menarik didalamnya. Proses pemilihan mitra kerja terbaik di PT. PONDOK INDAH PADANG GOLF masih belum terealisasi dengan baik karena belum adanya sistem yang mendukung untuk pemilihan mitra kerja terbaik. Saat ini proses pemilihan hanya berdasarkan penilaian kehadiran, jumlah kerja dan belum menggunakan metode perhitungan yang tepat untuk menentukan mitra kerja terbaik, sehingga menimbulkan kecemburuan sosial dalam setiap hasil pemilihan yang diberikan. Dengan dibuatnya sistem pendukung keputusan ini diharapkan dapat membantu dalam mengambil sebuah keputusan secara lebih cepat, tepat dan akurat sesuai dengan kriteria penilaian yang diinginkan secara adil. Pada penelitian ini akan di rancang aplikasi sistem pendukung keputusan dengan menggunakan metode TOPSIS. Berdasarkan uraian dari permasalahan diatas maka penulis akan merancang sebuah penelitian dengan judul “Penerapan Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Mitra Kerja Terbaik Caddy Pada Pt. Pondok Indah Padang Golf Menggunakan Metode Topsis”. Hasil dari penelitian ini diharapkan pemilihan mitra kerja terbaik di PT. PONDOK INDAH PADANG GOLF untuk dapat menyajikan data yang akurat dan tepat sasaran kepada mitra kerja perusahaan

Kata Kunci: Sistem Penunjang Keputusan , TOPSIS, Perhitungan, Mitra Kerja

Abstract– Information System is an integration of information technology used in a group or organization in assisting the operation of the environment, information systems are very influential in organizational achievement because information systems have the advantage of continuing to berkembang. PT. Pondok Indah Padang Golf is a company engaged in sports, located precisely on Jl. Metro Pondok Indah, South Jakarta. This international standard field with a beautiful grass bed and attractive facilities in it. The process of selecting the best partners in PT. PONDOK INDAH GOLF COURSE is still not well realized because there is no supportive system for the selection of the best working partners. Currently, the selection process is only based on the assessment of attendance, number of work and has not used the right calculation method to determine the best work partner, thus causing social jealousy in every election result given. With the creation of this decision support system, it is hoped that it can help in making a decision more quickly, precisely and accurately in accordance with the desired assessment criteria fairly. In this study, a decision support system application will be designed using the TOPSIS method. Based on the description of the problem above, the author will design a study with the title " Penerapan Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Mitra Kerja Terbaik Caddy Pada Pt. Pondok Indah Padang Golf Menggunakan Metode Topsis ". The results of this study are expected to select the best partners in PT. PONDOK INDAH PADANG GOLF to be able to present accurate and targeted data to the company's partners.

Keywords: Decision Support System, TOPSIS, Calculation, Partners

1. PENDAHULUAN

Sistem Pendukung keputusan SPK merupakan sebuah sistem yang mampu memberikan kemampuan pemecahan masalah maupun kemampuan pengkomunikasian untuk masalah dengan kondisi semi terstruktur dan tidak terstruktur. Banyak permasalahan yang dapat diselesaikan menggunakan Sistem Pendukung keputusan, salah satunya adalah menentukan pemilihan mitra

kerja terbaik caddy pada PT. Pondok Indah Padang Golf. PT. Pondok Indah Padang Golf merupakan perusahaan yang bergerak di bidang Olahraga. terletak tepatnya di Jl. Metro Pondok Indah, Jakarta Selatan. Lapangan berstandar Internasional ini dengan hamparan rumput yang asri dan Fasilitas yang menarik didalamnya. Lapangan golf yang di desain oleh Robert Tren Jones Jr pada tahun 1976, memiliki 18 hole dengan tantangan yang bervariasi. Semua lubang bunker, bukit, lembah, dan danau sengaja di desain untuk memberikan tingkat kesulitan yang berbeda bagi golfer. Proses pemilihan mitra kerja terbaik di PT. PONDOK INDAH PADANG GOLF masih belum terealisasi dengan baik karena belum adanya sistem yang mendukung untuk pemilihan mitra kerja terbaik. Saat ini proses pemilihan hanya berdasarkan penilaian kehadiran, jumlah kerja dan belum menggunakan metode perhitungan yang tepat untuk menentukan mitra kerja terbaik, sehingga menimbulkan kecemburuan sosial dalam setiap hasil pemilihan yang diberikan. (Lengkapi penjelasan kekurangan) sebelumnya penilaian mitra kerja terbaik hanya berdasarkan 2 kriteria yaitu penilaian kehadiran dan jumlah kerja sehingga hasil yang didapat tidak tepat sasaran kepada yang berhak untuk menjadi mitra kerja terbaik. Dengan dibuatnya sistem pendukung keputusan ini diharapkan dapat membantu dalam mengambil sebuah keputusan secara lebih cepat, tepat dan akurat sesuai dengan kriteria penilaian yang diinginkan secara adil. Pada penelitian ini akan di rancang aplikasi sistem pendukung keputusan dengan menggunakan metode TOPSIS. dengan penambahan kriteria menjadi 5 kehadiran, jumlah kerja, kedisiplinan, piket, pelanggaran. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan untuk penentuan mitra kerja terbaik yaitu dengan metode TOPSIS (Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution) adalah didasarkan pada konsepnya dimana, alternatif terpilih yang baik tidak hanya memiliki jarak terpendek dari solusi ideal positif tetapi juga memiliki jarak terpanjang dari solusi ideal negatif. Konsepnya sederhana dan mudah dipahami, komputasinya efisien, dan memiliki kemampuan untuk mengukur kinerja relatif dari alternatif-alternatif keputusan dalam bentuk matematis yang sederhana. (kelebihan topsis) ALASAN Metode TOPSIS diterapkan oleh penulis pada jurnal ini, karena metode TOPSIS mampu mengatasi permasalahan MADM sehingga sangat praktis dalam menyelesaikan suatu keputusan, selain itu dalam metode TOPSIS alternatif yang terpilih didapatkan dari proses perhitungan dan setelah itu dilakukan perbandingan, sehingga dari proses tersebut didapatkanlah alternatif terbaik dari kriteria yang telah ditentukan, sehingga dapat dijadikan sebuah solusi pada pengambilan keputusan. Dikarenakan sistem mengambil nilai dari kriteria terbaik maka akurasi ketepatan yang didapatkan dalam sistem ini melebihi 90%. Berdasarkan uraian dari permasalahan diatas maka penulis akan merancang sebuah penelitian dengan judul "PENERAPAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN MITRA KERJA TERBAIK CADDY PADA PT. PONDOK INDAH PADANG GOLF MENGGUNAKAN METODE TOPSIS". Hasil dari penelitian ini diharapkan pemilihan mitra kerja terbaik di PT. PONDOK INDAH PADANG GOLF untuk dapat menyajikan data yang akurat dan tepat sasaran kepada mitra kerja perusahaan..

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pemilihan

Pemilihan adalah proses formal pengambilan keputusan kelompok di mana anggota masyarakat yang memenuhi persyaratan memilih seseorang untuk memegang jabatan Administrasi publik. Pemilihan telah menjadi mekanisme yang biasa sejak sistem perwakilan demokrasi modern beroperasi pada ke-17. Pemilihan dilakukan untuk mengisi jabatan di legislatif, terkadang di eksekutif dan kehakiman, serta pemerintah daerah dan lokal. Proses Pemilihan ini juga digunakan di banyak organisasi swasta dan bisnis lainnya, dari klub hingga asosiasi nirlaba dan korporasi.

Penggunaan universal Pemilihan sebagai alat untuk memilih perwakilan dalam sistem demokrasi modern saat ini berbeda dengan praktik dalam pola dasar demokrasi pada zaman Yunani kuno, di mana pemilihan saat itu tidak dianggap sebagai oligarki lembaga dan sebagian jabatan politik diisi dengan menggunakan sistem sortisi atau dikenal juga sebagai sistem penjabatan, di mana para pemegang jabatan dipilih oleh suatu kelompok.

2.1.2 Sistem Penunjang Keputusan

Sistem Pendukung Keputusan (SPK) atau Decision Support System (DSS) adalah sebuah sistem yang mampu memberikan kemampuan pemecahan masalah maupun kemampuan pengkomunikasian untuk masalah dengan kondisi semi terstruktur dan tak terstruktur. Sistem ini digunakan untuk membantu pengambilan keputusan dalam situasi semi terstruktur dan situasi yang tidak terstruktur, dimana tak seorangpun tahu secara pasti bagaimana keputusan seharusnya dibuat.

2.1.3 Metode *Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS)

Metode *Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) merupakan salah satu dari beberapa metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah MADM. *Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) didasarkan pada konsep dimana alternatif terpilih yang terbaik tidak hanya memiliki jarak terpendek dari solusi ideal positif, namun juga memiliki jarak terpanjang dari solusi ideal negatif. Konsep ini banyak digunakan pada beberapa model MADM untuk menyelesaikan masalah keputusan secara praktis.

Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution (TOPSIS) konsepnya sederhana dan mudah dipahami, komputasinya efisien, dan memiliki kemampuan untuk mengukur kinerja relatif dari alternatif-alternatif keputusan dalam bentuk matematis yang sederhana.

Dalam menyelesaikan permasalahan dengan TOPSIS, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- Membuat matriks keputusan yang ternormalisasi.
- Membuat matriks keputusan yang ternormalisasi terbobot.
- Menentukan matriks solusi ideal positif dan matriks solusi ideal negatif.
- Menentukan jarak antara nilai setiap alternatif dengan matriks solusi ideal positif dan matriks solusi ideal negatif.
- Menentukan nilai preferensi untuk setiap alternatif.

2.1.4 Mitra Kerja

Menurut undang-undang peraturan mengenai kemitraan di Indonesia yang di atur oleh Peraturan Pemerintah Nomor 13 tahun 2017 yang menyebutkan bahwa kemitraan merupakan kerjasama antara usaha peternakan dengan memperlihatkan prinsip saling memerlukan, memperkuat, menguntungkan, menghargai dan bertanggung jawab, dan ketergantungan.

Mitra kerja dikenal dengan istilah gotong royong atau kerjasama dari berbagai pihak, baik secara individual maupun kelompok. Menurut Notoatmodjo, mitra kerja adalah suatu kerja sama formal antara individu-individu, kelompok-kelompok atau organisasi-organisasi untuk mencapai suatu tugas atau tujuan tertentu.

2.1.5 Website

Menurut Nugroho dalam aprisa (2015) menjelaskan bahwa *website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang berasal dari file-file berisi bahasa pemrograman yang saling berhubungan digunakan untuk menampilkan informasi, gambar bergerak dan tidak bergerak, suara dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis. Menurut Agus Hariyanto (2015), *website* adalah web dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Sedangkan menurut Rohi Abdulloh (2015) web adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

World wide web adalah layanan internet yang paling populer saat ini internet mulai dikenal dan digunakan secara luas setelah adanya layanan *www*. *Www* adalah halaman-halaman *website* yang dapat saling terkoneksi satu dengan lainnya (*hyperlink*) yang membentuk samudra belantara informasi. *Www* berjalan dengan protokol *hypertext transfer protokol* (*http*). Halaman web merupakan file teks murni (*plain text*) yang berisi sintaks-sintaks html yang dapat dibuka/ dilihat/ diterjemahkan dengan internet browser. Banyak keuntungan yang diberikan oleh aplikasi berbasis *web* daripada aplikasi berbasis *desktop*, sehingga aplikasi berbasis *web* telah diadopsi oleh

perusahaan sebagai bagian dari strategi teknologi informasinya, karena beberapa alasan : (Moac, 2013)

- a. Akses informasi mudah.
- b. Setup server lebih mudah.
- c. Informasi mudah didistribusikan.

Bebas platform, informasi dapat disajikan oleh browser web pada sistem operasi mana saja karena adanya standar dokumen berbagai tipe data dapat disajikan.

2.2 Teori Perancangan Basis Data

Basis data adalah kumpulan terpadu dari elemen data logis yang saling berhubungan. Basis data mengonsolidasi banyak catatan yang sebelumnya disimpan dalam file terpisah. Basis data adalah kumpulan file-file yang saling berelasi, maka dari itu dapat disimpulkan basis data adalah koleksi dari data terkait yang formatnya standar dan dirancang untuk bisa diakses beberapa pengguna.

DBMS merupakan sebuah sistem software yang memungkinkan pengguna untuk menjelaskan, membuat, memelihara dan mengontrol akses dalam database. Dbms juga merupakan peranti lunak khusus untuk membuat dan memelihara basis data dan memungkinkan aplikasi bisnis individu mengambil data yang dibutuhkan tanpa harus membuat basis data berbeda. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa dbms adalah seperangkat program komputer yang mengendalikan pembuatan, pemeliharaan, dan penggunaan database organisasi.

2.2.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Simarmata (2010:67) entity relationship diagram (ERD) adalah alat pemodelan data utama dan akan membantu mengorganisasi data dalam suatu proyek ke dalam entitas-entitas dan menentukan hubungan antar entitas. Menurut Fathansyah (2007:79) entity relationship diagram (ERD) adalah yang digunakan untuk menggambarkan model entity relationship yang berisi komponen-komponen. Himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang mempersentasikan seluruh fakta dari dunia nyata yang kita tinjau. Entity relationship diagram (ERD) adalah model teknik pendekatan yang menyatakan atau menggambarkan hubungan suatu model. Didalam hubungan tersebut dinyatakan yang utama dari ERD adalah menunjukan objek data (*entity*) dan hubungan (*relationship*), yang ada pada entity berikutnya. Entity relationship diagram (ERD) merupakan tool analisis sistem pertama yang memusatkan pada data dan keterkaitan antar data serta pengorganisasian data. ERD juga menggambarkan hubungan antara satu entitas yang memiliki sejumlah atribut dengan entitas yang lain dalam suatu sistem yang terintegrasi. Erd digunakan oleh perancang sistem untuk memodelkan data yang nantinya akan dikembangkan menjadi basis data (*database*). ERD juga menggambarkan hubungan antara satu entitas yang memiliki sejumlah atribut dengan entitas yang lain dalam suatu sistem terintegrasi.

2.2.2 Logical Relational Structure (LRS)

Logical record structure (LRS) terdiri dari link-link diantara tipe record. Link ini menunjukkan arah dari satu tipe record lainnya. Banyak link dari LRS yang diberi tanda field-field yang kelihatan pada kedua link tipe record. LRS berfungsi mengetahui hasil normalisasi dua buah entitas yang memiliki kardinalitas seperti *one to one*, *one to many*, dan *many to many*. Logical record structure (LRS) adalah representasi dari struktur record-record pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas. Menentukan kardinalitas, jumlah tabel dan *foreign key*. Model sistem yang digambarkan dengan sebuah diagram-er akan mengikuti pola/ aturan pemodelan tertentu dalam kaitannya dengan konversi ke LRS.

2.3 Unfield Modeling Language (UML)

Menurut Pressman (2010:841) *Unified Modeling Language* (UML) adalah bahasa standar untuk menulis denah perangkat lunak. UML dapat digunakan untuk memvisualisasikan, menentukan, membangun, dan mendokumentasikan artefak dari sistem perangkat lunak. Dengan kata lain, seperti arsitek bangunan membuat denah yang akan digunakan oleh sebuah perusahaan konstruksi, arsitek software membuat diagram uml untuk membantu pengembang perangkat lunak

membangun perangkat lunak. Menurut Sukanto Dan Shalahuddin (2014) UML (*unified modelling language*) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Menurut Sulianta (2017) dalam buku teknik perancangan arsitektur sistem informasi: “*unified modeling language* (UML) merupakan kumpulan diagram-diagram yang sudah memiliki standar untuk membangun perangkat lunak berbasis objek”. Menurut Windu Dan Grace (2013) “*unified modeling language* (UML) adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. Uml merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem”.

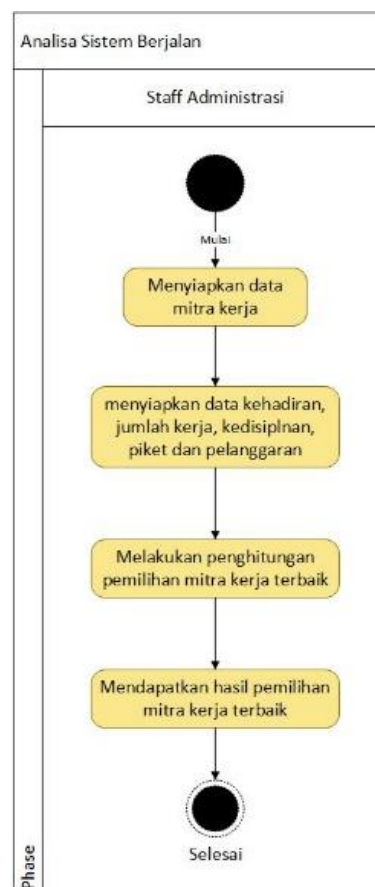
3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem

Untuk membuat sebuah sistem yang baik dan sesuai dengan hasil yang diharapkan maka terlebih dahulu memperoleh data dan informasi sistem yang berjalan, dengan menganalisa sistem yang ada tersebut dapat diketahui sistem yang akan disempurnakan pada sistem yang dirancang. Dari hasil analisa sistem berjalan tersebut kita juga dapat mengetahui kebutuhan-kebutuhan informasi yang akan dibuat.

3.1.1 Analisa Sistem Berjalan

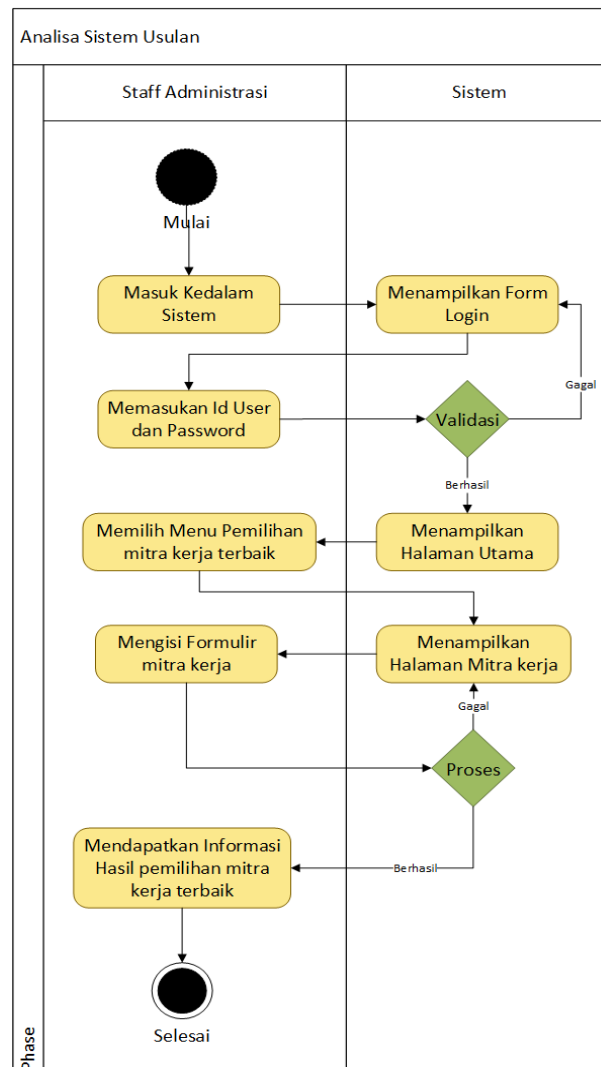
Tujuan dari penganalisaan prosedur pada sistem berjalan saat ini adalah untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut. Analisa sistem berjalan menguraikan secara sistematis aktivitas-aktivitas yang terjadi terutama dalam sistem perhitungan mitra kerja terbaik yang berjalan. Berikut analisa sistem berjalan saat ini :



Gambar 1. Analisa Sistem Berjalan

3.1.2 Analisa Sistem Usulan

Dengan seiring berkembangnya teknologi yang ada, maka penulis mencoba untuk membuat sebuah sistem yaitu sebuah program perhitungan mitra kerja terbaik.



Gambar 2. Analisa Sistem Usulan

3.2 Perancangan Sistem

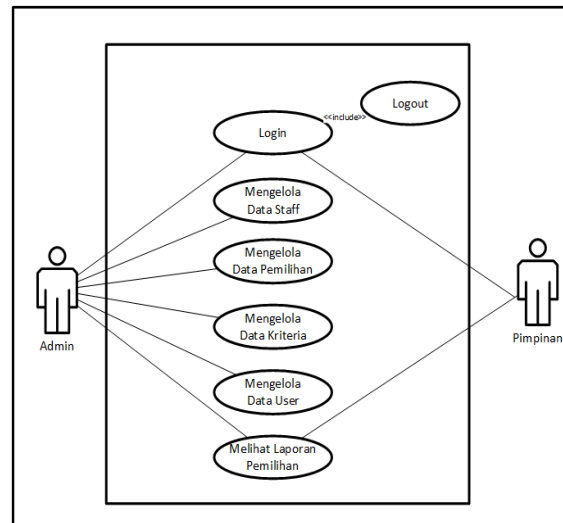
Perancangan sistem merupakan tahapan setelah analisis untuk memberikan gambaran umum dan jelas tentang sistem yang akan dibuat. Rancangan ini bertujuan untuk mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang dirancang secara lengkap dan mudah dipahami.

3.3 Perancangan UML (*Unified Modeling Language*)

Perancangan UML adalah tahap pemodelan dalam merancang perangkat lunak sebelum melakukan tahap pembuatan program (*coding*). Perancangan sistem ini dilakukan dengan memodelkan permasalahan dalam bentuk UML.

3.3.1 Use Case Diagram

Use case diagram bertujuan untuk menggambarkan apa yang nantinya dilakukan oleh sistem yang berjalan. Serta bagian-bagian mana yang berhubungan dengan proses yang berjalan dan ada pada sistem. Dalam tahap ini berikut contoh *Use Case Diagram* yang coba penulis terapkan.

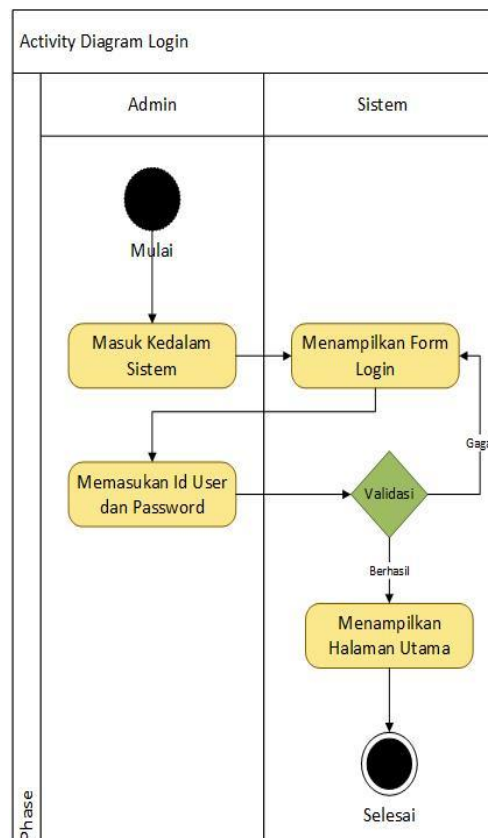


Gambar 3. Use Case Diagram

3.3.2 Activity Diagram

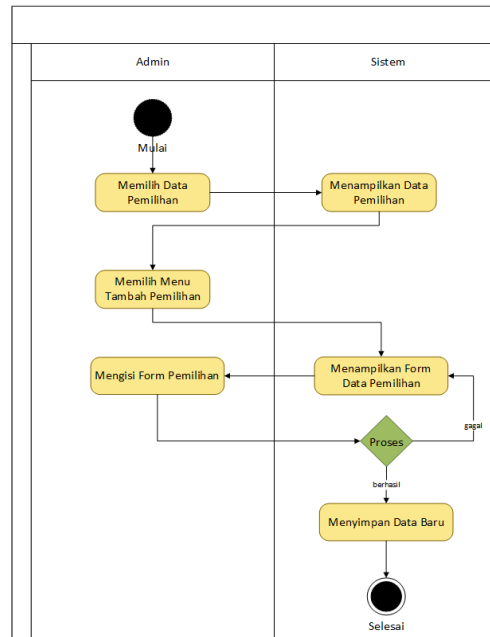
Activity Diagram digunakan untuk memudahkan dalam memahami langkah-langkah aliran kerja aktifitas dalam sistem yang berjalan, diagram ini memodelkan langkah kerja (*workflow*) dari usecase sehingga dapat diketahui siapa saja yang bertanggung jawab atas aktivitas dan objek-objek yang digunakan dalam aliran kerja.

a. Activity Diagram Login



Gambar 4. Activity Diagram Login

b. Activity Diagram Data Pemilihan



Gambar 5. Activity Diagram Data Pemilihan

4. IMPLEMENTASI

4.1 Implementasi Sistem

Tahapan implementasi merupakan penerapan dan pengujian dari hasil yang sudah dianalisa dan dirancang, pada tahapan ini hasil dari rancangan yang telah dibuat menjadi aplikasi yang sesungguhnya untuk diimplementasikan pada tempat penelitian. Hasil rancangan antarmuka (*interface*), rancangan sistem dan teknik yang digunakan akan diimplementasikan pada tahap ini.

4.2 Spesifikasi Sistem

Spesifikasi Sistem diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada pengguna sistem untuk mendapatkan informasi tentang komponen-komponen yang ada pada komputer yang digunakan untuk pengimplementasian. Berikut merupakan spesifikasi perangkat pendukung untuk proses implementasi meliputi spesifikasi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

4.3 Spesifikasi Perangkat Keras

Perangkat keras (*hardware*) digunakan untuk menunjang atau membantu dalam pengolahan data, yang diharapkan akan mempermudah pengerjaan dan mengolah informasi, sehingga informasi dan data dapat dipenuhi dengan cepat kepada berbagai pihak yang membutuhkan. Spesifikasi Perangkat Keras (*hardware*) yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Spesifikasi Perangkat Keras

No.	Perangkat Keras	Keterangan
1.	Processor	Intel Core i5 10210u (1.6 Ghz)
2.	Ram	8 Gb DDR4 SDRAM
3.	Grafik Card	Nvidia Geforce Mx 350 2 Gb GDDR5
4.	Storage	512 Gb PCIe NVME SSD
5.	Layar	14" Full HD IPS 1920 x 1080

4.4 Spesifikasi Perangkat Lunak

Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan dalam mengimplementasikan sistem ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Spesifikasi Perangkat Lunak

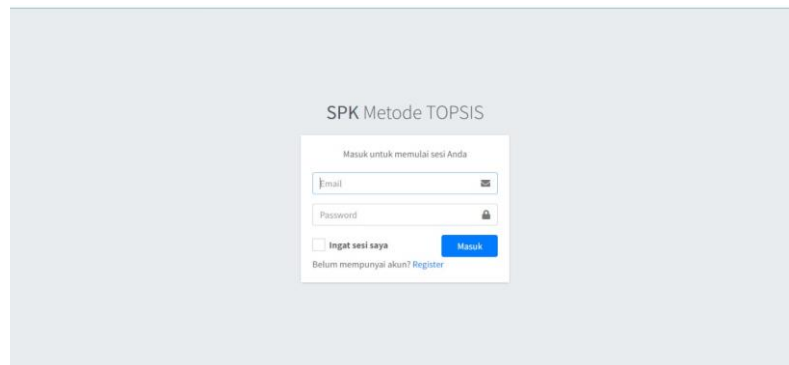
No.	Perangkat Keras	Keterangan
1.	Operating System	Windows 10 Home 64-Bit
2.	Browser	Google Chrome
3.	XAMPP	XAMPP for windows v3.2.4
4.	Database	MySQL

4.5 Tampilan Antar Muka (*User Interface*)

Tampilan Antar Muka (*User Interface*) adalah suatu layanan yang disediakan sistem operasi sebagai sarana interaksi antara pengguna dengan sistem operasi. Antarmuka adalah komponen sistem informasi yang bersentuhan langsung dengan pengguna.

4.5.1 Halaman Login

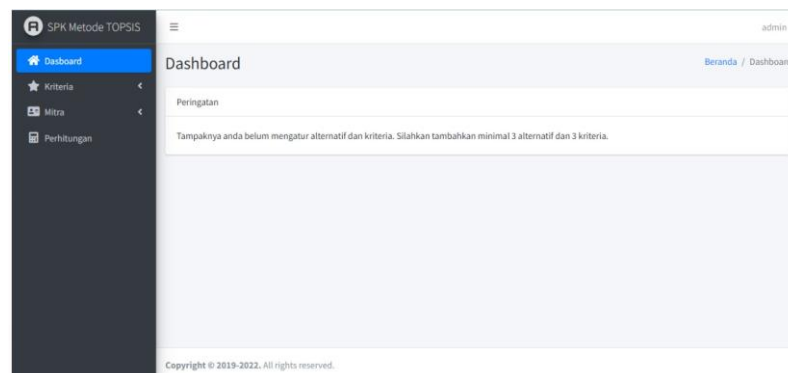
Halaman *Login* merupakan halaman awal yang ditampilkan ketika user level baik admin atau user mengakses sistem yang ada.



Gambar 6. Halaman *Login*

Pada gambar 6 di atas merupakan tampilan halaman login yang berisi logo perusahaan, form input ID user dan Password.

4.5.2 Halaman Beranda



Gambar 7. Halaman Beranda

Pada gambar 7 di atas merupakan tampilan halaman beranda/utama dari aplikasi ini yang berisi nama perusahaan dan navigation bar.

5. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, mengenai pembuatan laporan skripsi dengan judul “Penerapan Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Mitra Kerja Terbaik Caddy Pada Pt. Pondok Indah Padang Golf Menggunakan Metode Topsis”, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Program dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan sehingga dapat digunakan untuk pemilihan mitra kerja terbaik di PT. pondok indah padang golf
- Dengan adanya aplikasi ini mempermudah pihak manajemn dalam pemilihan mitra terbaik.

5.2 Saran

Dalam penyusunan skripsi ini, masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca yang sekiranya dapat membangun dan memperbaiki aplikasi ini sangat diharapkan. Adapun beberapa saran dari penulis yang dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan lebih lanjut aplikasi ini, yaitu:

- Aplikasi bisa dikembangkan dengan menambahkan grafik atau diagram data untuk memperjelas informasi bagi pengguna aplikasi.
- Diharapkan adanya pengembangan aplikasi dan di design yang lebih menarik lagi bagi penggunannya.

REFERENCES

- Ardana, I. M. (2019). Pengujian Software Menggunakan Metode Boundary Value Analysis Dan Decision Table Testing. *Jurnal Teknologi Informasi ESIT*, XIV(3), 40-47.
- Ayu, F., & Permatasari, N. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Praktek Kerja Lapangan (PKL) Pada Devisi Humas PT. Pegadaian. *Jurnal Intra-Tech*, 2(2), 12-26.
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, & Sagita, S. M. (2018). Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android Dengan Teknologi Phonegap. *Jurnal String*, 3(2), 206-210
- Debora, A., Asfi, M., & Kanivia, A. (2018). *Rancang Bangun Sistem Informasi Laporan Laba Rugi Proforma Metode Common Size PT Rajawali Permata Asia*. 16(2), 98-110.
- Gading, P., Sampah, P., Ringan, B. P., & Murah, H. (2021). *SITECHMAS (Hilirisasi Technology kepada Masyarakat) Vol. 2 No. 1, April 2021 ISSN : 2(1)*, 617-623.
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 82-86.
- Herliana, A., & Rasyid, P. M. (2016). Sistem Informasi Monitoring Pengembangan Software Pada Tahap Development Berbasis Web. *Jurnal Informatika*, III(1), 41-50.
- Ismail. (2019). Evolusi : Jurnal Sains dan Manajemen Vol 7 No . 2 September 2019 ISSN : 2338-8161 E-ISSN : 2657-0793. *Jurnal Sains Dan Manajemen*, 7(2), 6-14.
- Maulana, H. (2016). Analisis Dan Perancangan Sistem Replikasi Database Mysql Dengan Menggunakan Vmware Pada Sistem Operasi Open Source. *Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*, 1(1), 32-37.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, I(3), 31-36.
- Pranata, D., Hamdani, & K, D. M. (2015). Rancang Bangun Website Jurnal Ilmiah Bidang Komputer (Studi Kasus : Program Studi Ilmu Komputer Universitas Mulawarman). *Jurnal Informatika Mulawarman*, 10(2), 25-29.
- Urva, G., & Siregar, H. F. (2015). Pemodelan UML E-Marketing Minyak Goreng. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(2), 92-101.