



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Munazilin (2017:19), “Komputer adalah mesin penghitung elektronik yang dapat menerima informasi digital, kemudian dapat melakukan pemrosesan yang sesuai dengan perintah yang tersimpan di memorinya, lalu dapat menghasilkan hasil yang sesuai dengan perintah berupa informasi”.

Kadir (2017:2) menegaskan, “Komputer merupakan peralatan elektronik yang bermanfaat untuk melaksanakan berbagai pekerjaan yang dilakukan oleh manusia”.

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa komputer merupakan alat elektronik yang dapat membantu pelaksanaan pekerjaan manusia dengan menerima, memproses, mencetak, serta menyimpan data yang diolah yang beroperasi dibawah perintah manusia.

2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018:2), “Perangkat lunak adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*)”.

Menurut Alda (2021:1), “Perangkat lunak (*software*) adalah perintah (program komputer) yang bila dieksekusi memberikan fungsi dan unjuk kerja seperti yang diinginkan dimana memiliki struktur data yang memungkinkan program memanipulasi informasi secara proporsional dan mempunyai dokumen yang menggambarkan operasi dan kegunaan program”.

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak atau *software* adalah suatu program komputer yang bilamana dieksekusi dapat memberikan fungsi dalam membantu pekerjaan yang diinginkan sesuai



penggunaan user dimana memiliki struktur data dan dokumen sebagai gambaran dalam operasi suatu kegunaan program

2.1.3 Pengertian Data

Menurut Kristanto (2018:8), “Data merupakan bentuk yang belum dapat memberikan manfaat yang besar bagi penerimanya , sehingga perlu suatu model yang nantinya akan dikelompokkan dan diproses untuk menghasilkan informasi”.

Fathansyah (2018:2) menyatakan bahwa, “Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya, yang diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa data adalah suatu penjelasan dan informasi yang di landaskan oleh fakta yang dapat di proses untuk menghasilkan suatu informasi.

2.1.4 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Fathansyah (2018:2), “Basis Data (*database*) adalah himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah”.

Menurut Nadia Firly (2019:110), “Basis Data (*database*) adalah sebuah tempat menyimpan yang memproses suatu informasi secara terstruktur dalam bentuk elektronik”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa basis data adalah tempat penyimpanan sekumpulan data yang saling berhubungan dan terstruktur dalam bentuk elektronik sehingga kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan efisien

2.1.5 Pengertian Sistem

Menurut (Heriyanto, 2018) sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk



melakukan kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Menurut Kristanto (2018:1-2), “Sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja untuk memproses masukan (*input*) yang ditunjukkan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari beberapa elemen dan variabel untuk memproses masukan (*input*) dan di olah menghasilkan keluaran (*output*) demi mencapai suatu tujuan.

2.2 Teori Judul

2.2.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Chan (2017:4) “Aplikasi adalah koleksi *window* dan objek-objek yang menyediakan fungsi untuk aktivitas *user*, seperti pemasukan data, proses dan pelaporan”.

Menurut Harip Santoso (2017), Aplikasi adalah suatu kelompok file (form, class, report) yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait, misalnya aplikasi payroll, aplikasi fixed asset, dan lain-lain”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah koleksi *window* dan objek-objek dalam menyediakan fungsi untuk aktivitas *user* dan program yang berfungsi bagi pengguna untuk keperluan tertentu.

2.2.2 Pengertian Penentuan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia online, “Penentuan adalah proses, cara, perbuatan menentukan; penetapan; pembatasan (arti dan sebagainya) (<https://kbbi.web.id/penentuan>)”.

Penentuan adalah sebuah proses pelaksanaan dalam mengambil keputusan untuk menghasilkan suatu keputusan yang terbaik. Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, penentuan juga di artikan sebagai perbuatan menentukan suatu pekerjaan yang di lakukan.



2.2.3 Pengertian Prioritas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia online, “Prioritas adalah orang didahulukan atau diutamakan daripada yang lain (<https://kbbi.web.id/prioritas>)”.

Prioritas adalah sebuah istilah dimana seseorang atau sesuatu dianggap dan diperlakukan penting dibandingkan lainnya. Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, prioritas juga diartikan sebagai pekerjaan yang dapat kita selesaikan dengan cepat.

2.2.4 Pengertian Rapat

Menurut Priansa dan Garnida (2013:181), “Rapat pada hakikatnya merupakan salah satu bentuk pertemuan orang-orang dalam suatu organisasi, untuk membicarakan segala permasalahan yang terjadi, sehingga organisasi mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan”.

Menurut Dewi (2011:129), “Rapat merupakan bentuk komunikasi yang dihadiri beberapa orang untuk membicarakan dan memecahkan permasalahan tertentu. Melalui rapat, berbagai permasalahan dapat dipecahkan, berbagai kebijakan organisasi dapat dirumuskan dan kemajuan serta perkembangan organisasi dilahirkan”.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa rapat adalah suatu alat komunikasi langsung yang dihadiri dari beberapa orang dalam suatu anggota organisasi untuk membicarakan segala permasalahan yang terjadi dalam mencapai sebuah keputusan atau tujuan

2.2.5 Pengertian Website

Menurut Jasmadi dalam Hendrawan (2020:64), “website adalah kumpulan halaman halaman web beserta file-file pendukungnya, seperti gambar, video, dan file digital lainnya yang diletakkan di host atau web server yang umumnya diakses melalui internet.

Menurut Hidayatullah (2017:1), “*Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui



jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *website* adalah sekumpulan halaman web di internet yang dapat memberikan informasi melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat banyak orang.

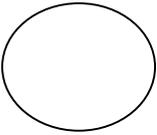
2.3 Teori Khusus

2.3.1 Pengertian Konteks Diagram

Muslihudin dan Oktafianto (2016:48) juga berpendapat bahwa, Data Flow Diagram atau DFD adalah gambaran sistem baik yang telah ada ataupun sistem baru yang dikembangkan secara logika, tanpa memperhitungkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir. Dengan adanya Data Flow Diagram, maka pemakai sistem yang kurang memahami di bidang komputer dapat mengerti sistem yang sedang berjalan. Diagram Konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram Konteks merupakan level 1 tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh Input ke sistem atau Output dari sistem.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa konteks diagram adalah gambaran hubungan sistem dengan entitas luarnya melalui aliran data yang dikirimkan atau diterimanya secara ringkas.

Tabel 2.1 Simbol-simbol Konteks Diagram

No	Simbol	Nama	Fungsi
1		Sumber dan Tujuan Data	Simbol entitas eksternal atau terminator menggambarkan asal dan tujuan data dari luar sistem
2		Proses Informasi	Menggambarkan entitas atau proses pada aliran data masukan ditransformasikan ke aliran data keluar.



Lanjutan Tabel 2.1 Simbol-simbol Konteks Diagram

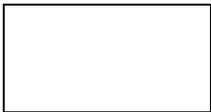
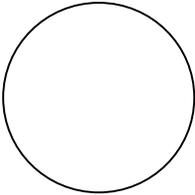
No	Simbol	Nama	Fungsi
3		Arus Data	Menggambarkan aliran data

2.3.2 Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD)

Menurut Kristanto (2018:61), “DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari system, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut”.

Data Flow Diagram dapat menjadi sebuah gambaran arus informasi yang diproses dari input menuju sebuah output tertentu. Data Flow Diagram fokus pada arus informasi, asal dan tujuan data, hingga bagaimana data tersebut disimpan. Biasanya, DFD digunakan untuk menjelaskan atau menganalisis sebuah sistem informasi.

Tabel 2.2 Simbol-Simbol *Data Flow Diagram*

No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1		Entitas Luar (<i>External Entity</i>)	Entitas luar atau masukan atau keluaran atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.
2			Proses atau fungsi pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan pada pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi ilmiah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur didalam program

Lanjutan **Tabel 2.2** Simbol-Simbol *Data Flow Diagram*

No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
3		Aliran Data	Aliran data merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (input) atau keluaran (output)

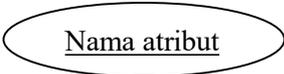
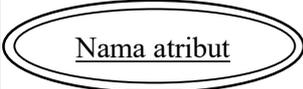
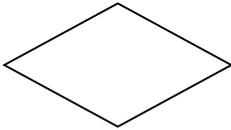
2.3.3 Pengertian *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Menurut Aditama (2017:41), Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan hubungan antara entitas dalam basis data berdasarkan objek-objek yang mempunyai hubungan antar relasi, sehingga dari perancangan Entity Relationship Diagram tersebut dapat diketahui elemen-elemen apa saja yang akan menjadi sebuah entitas, yang berguna sebagai fondasi bagi proses secara teknis selanjutnya”. Didalam hubungan ini tersebut dinyatakan yang utama dari ERD adalah menunjukkan objek data (*entity*) dan hubungan (*relationship*) yang ada pada *entity* berikutnya. Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam ERD dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2.3 Simbol-Simbol Pada *Entity Relationship Diagram* (ERD)

No.	Simbol	Deskripsi
1	Entitas / <i>Entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, bakal able pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi <i>computer</i> ; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama able
2	Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas

Lanjutan **Tabel 2.3** Simbol-Simbol pada *Entity Relationship Diagram* (ERD)

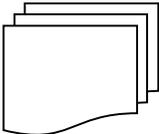
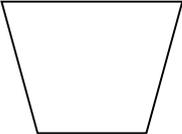
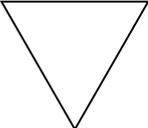
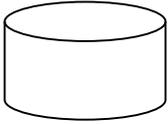
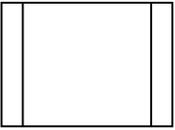
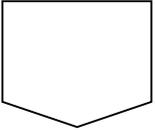
No.	Simbol	Deskripsi
3	kunci primer 	Kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan, biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda dengan tanpa ada yang sama)
4	multinilai / <i>multivalue</i> 	Kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu
5	<i>i/ association</i> 	Mengubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja
6	N 	Menghubung antar relasi dan entitas dimana kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian

2.3.4 Pengertian *BlockChart*

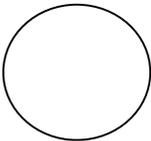
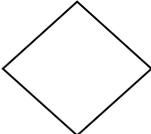
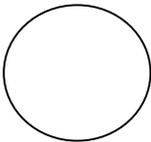
Menurut Kristianto (2018:75), “*Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu”.

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *BlockChart* (sig! dapat) dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.4 Simbol-simbol pada *BlockChart*

No.	Simbol	Keterangan
1		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel, berkas atau cetakan
2		Multi dokumen
3		Proses Manual
4		Proses yang dilakukan oleh computer
5		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
6		Data penyimpanan (data storage)
7		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik
8		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain

Lanjutan **Tabel 2.4** Simbol-simbol pada *BlockChart*

No.	Simbol	Keterangan
9		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama
10		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran
11		Pengambilan keputusan (<i>decision</i>)
12		Layar peraga (monitor)
13		Pemasukan data secara manual
14		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama

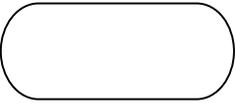
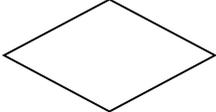
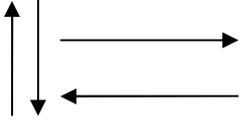
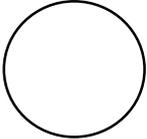
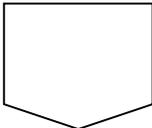
Sumber : Kristanto (2018:75-77)

2.3.5 Pengertian *FlowChart*

Menurut Solikin (2018:493). “*Flowchart* merupakan bagan (chart) yang menunjukkan alir atau arus (flow) di dalam program atau prosedur sistem secara logika”.

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *Flowchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2.5 Simbol-Simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1.		Terminal	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program
2.		Process	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
3.		Input /Output	Menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatnya
4.		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya/tidak
5		<i>Flow</i>	Menyatakannya jalannya arus suatu proses
6		<i>Predefined Process</i>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
7		<i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama
8		<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda
9		Dokumen	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)



2.3.6 Pengertian Kamus Data

Menurut Kristanto (2018:72), “Kamus Data adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengindetifikasian setiap field atau file di dalam sistem”.

Tabel 2.6 Simbol-Simbol pada Kamus Data

No	Simbol	Keterangan
1.	=	Disusun atau terdiri dari
2.	+	Dan
3.	()	Opsional
4.	[]	Memilih salah satu alternatif
5.	**	Komentar
6.	@	Identifikasi atribut kunci
7.		Pemisah alternatif simbol []

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian PHP

Enterprise (2018:1) menyatakan bahwa, “PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat *website* dinamis dan interaktif. Dinamis artinya, *website* tersebut bisa berubah tampilan dan kontennya sesuai kondisi tertentu”

Abdulloh (2018:127) menegaskan bahwa, “PHP merupakan bahasa pemrograman web yang dapat disisipkan dalam skrip HTML dan bekerja di sisi server”.

Dapat disimpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan *website* yang universal untuk penanganan dalam pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML.

2.4.1 Pengertian PhpMyAdmin

Menurut Arief dalam Firliana *et.al.* (2020: 46), “phpMyAdmin adalah salah satu aplikasi GUI (Graphic User Interface) yang digunakan untuk mengelola



database MySQL”.

2.4.2 Pengertian CSS

Abdullah (2018:45) menyatakan bahwa, “CSS adalah singkatan dari *Cascading Style Sheet* yaitu dokumen web yang berfungsi mengatur elemen HTML dengan berbagai property yang tersedia sehingga dapat tampil dengan berbagai gaya yang diinginkan.”

Menurut Mulyani (2020:77) CSS adalah, “CSS adalah kumpulan perintah yang digunakan untuk menjelaskan sebuah halaman situs web dalam mark-up language. Dapat disimpulkan bahwa, CSS adalah salah satu kode pemrograman yang bertujuan untuk menghias dan mengatur gaya tampilan/layout halaman web suoaya lebih elegan dan menari”.

2.4.3 Pengertian MySQL

Enterprise (2018:2) menegaskan, “MySQL merupakan server yang melayani database. Untuk membuat dan mengolah database, kita dapat mempelajari pemograman khusus yang disebut *query* (perintah) SQL”.

Abdulloh (2018:104) menegaskan, “MySQL merupakan bahasa yang digunakan untuk mengakses dan memanipulasi database.” Dapat disimpulkan bahwa MySQL adalah sebuah perangkat lunak yang di gunakan untuk mengolah database atau basis data.

2.4.5 Pengertian XAMPP

Menurut Enterprise (2018:3), “XAMPP merupakan server yang paling banyak digunakan untuk keperluan belajar PHP secara mandiri, terutama bagi pemrogramer pemula”.

Poipessy dan Mirna Umasangadji (2018:40) menegaskan, “XAMPP merupakan paket PHP dan MySQL berbasis open source, yang dapat digunakan sebagai tool pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP”.

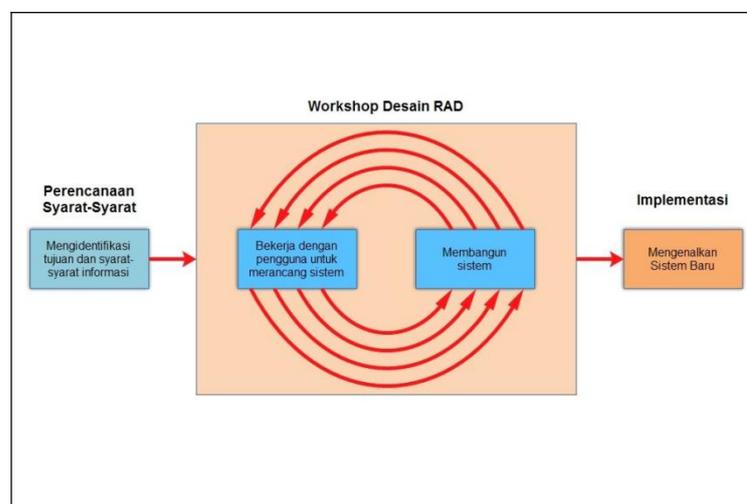


Dapat disimpulkan XAMPP merupakan paket konfigurasi Apache, PHP dan MySQL yang digunakan pembuatan ataupun pengembangan suatu aplikasi.

2.5 Metode Pengembangan Sistem

2.1.1 Metode *Rapid Application Development* (RAD)

Menurut Putri dan Effendi (2018) mengatakan bahwa defisini dari metode *Rapid Application Development* (RAD) merupakan model proses perangkat lunak yang menekankan pada daur pengembangan hidup yang singkat. RAD merupakan versi adaptasi cepat dari model waterfall, dengan menggunakan pendekatan konstruksi komponen. RAD merupakan gabungan dari bermacam-macam teknik terstruktur dengan teknik prototyping dan teknik pengembangan joint application untuk mempercepat pengembangan sistem/aplikasi. Dari definisi konsep RAD ini, dapat dilihat bahwa pengembangan aplikasi dengan menggunakan metode RAD dapat dilakukan dalam waktu yang relatif lebih cepat. Sesuai dengan metodologi RAD berikut ini adalah tahap-tahap pengembangan aplikasi dari tiap-tiap fase pengembangan aplikasi dapat di lihat pada gambar.



Gambar 2.1 RAD

Tahapan RAD terdiri dari 3 tahap yang terstruktur dan saling bergantung disetiap tahap, yaitu :

1. Requirements Planning (Perencanaan Persyaratan).
 - a. Pengguna dan analisis bertemu untuk mengidentifikasi tujuan dari aplikasi



atau sistem

b. Berorientasi pada pemecahan masalah bisnis.

2. Design Workshop.

a. Fase desain dan menyempurnakan.

b. Gunakan kelompok pendukung keputusan sistem untuk membantu pengguna setuju pada desain.

c. Programmer dan analis membangun dan menunjukkan tampilan visual desain dan alur kerja pengguna.

d. Pengguna menanggapi prototipe kerja aktual.

e. Analis menyempurnakan modul dirancang berdasarkan tanggapan pengguna.

3. Implementation (Penerapan).

a. Sebagai sistem yang baru dibangun, sistem baru atau parsial diuji dan diperkenalkan kepada organisasi.

b. Ketika membuat sistem baru, tidak perlu untuk menjalankan sistem yang lama secara parallel.

2.6 Referensi Jurnal

**Tabel 2.7** Referensi Jurnal

No.	Judul/Penulis/Tahun	Masalah	Teori	Metode	Hasil
1.	Sistem Pendukung Keputusan Rekomendasi Makanan Bernutrisi Bagi Penderita Gizi Buruk Menggunakan Metode EDAS. Khoirut Tamimi, Putri Taqwa Prasetyaningrum Vol. II, No. I, (November) (2021).	Suatu keadaan kesehatan manusia berbeda-beda. Dalam menentukan rekomendasi bagi pasien puskesmas masih dilakukan secara manual dengan akurasi rendah, dan belum adanya sistem yang memberikan perhitungan sistematis. Pada permasalahan yang ada mengenai pengambilan keputusan dalam memberikan rekomendasi makanan bernutrisi bagi penderita gizi buruk sehingga dapat penerapan dan implementasi sistem yang diharapkan dapat memberi dampak positif bagi pengguna sistem.	SPK, Metode EDAS, Gizi, Makanan Bernutrisi.	EDAS	Hasil penelitian ini diperoleh sistem pendukung keputusan rekomendasi makanan ernutrisi bagi penderita gizi buruk dengan rancangan aplikasi yang dapat membantu petugas kesehatan menentukan jenis makanan apa yang mengandung nutrisi seimbang untuk dikonsumsi penderita gizi buruk.

Lanjutan Tabel 2.7 Referensi Jurnal



No.	Judul/Penulis/Tahun	Masalah	Teori	Metode	Hasil
2.	SPK Rekomendasi Pekerjaan dengan Metode EDAS (Studi Kasus: Lembaga Kursus dan Pelatihan Komputer Widya Informatika Selat Panjang). Ria Safitri, Iman Firdaus. Volume I, Nomor 4, Oktober 2020 ISSN 2955-7002	Lembaga kursus dan Pelatihan Komputer Widya Informatika Selat Panjang adalah tempat pelatihan meningkatkan SDM. Banyak masalah yang dihadapi lulusan yang belum mendapat pekerjaan atau belum bekerja serta bekerja tidak sesuai kompetensi sehingga menimbulkan kesulitan dalam menyesuaikan diri dan beradaptasi pada lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk membantu alumni Lembaga kursus dan Pelatihan Komputer Widya Informatika Selat Panjang lebih cepat mencari pekerjaan yang sesuai dengan kompetensi yang dimiliki.	LKPK Widya Informatika Selat Panjang, Rekomendasi	EDAS	Penggunaan EDAS sudah memenuhi tujuan penelitian akan tetapi penentuan rekomendasi pekerjaan pada kriteria tidak terlalu valid, karena nilai kompetensi tidak dapat diukur dengan angka sehingga membuat kerancuan baru.

Lanjutan tabel 2.7 Referensi Jurnal



No.	Judul/Penulis/Tahun	Masalah	Teori	Metode	Hasil
3	Sistem Pendukung Keputusan Pelatihan Karyawan dengan Metode PIPRECIA-EDAS. Lily Puspa Dewi, Alexander Setiawan, Cynthia Stefanie Suryadi. Seminar Nasional Ilmu Terapan V 2021 Universitas Widya Kartika	Perusahaan yang memiliki banyak departemen dengan karyawan dalam berbagai divisi namun dengan banyaknya karyawan menjadi kendala tersendiri. Hal ini menyebabkan perusahaan harus mengatur strategi dalam memutuskan peserta yang ditugaskan untuk mengikuti pelatihan. Berdasarkan permasalahan diatas, sistem pendukung keputusan dengan metode PIPRECIA-EDAS dapat diterapkan dalam penelitian ini untuk penyeleksian karyawan yang mengikuti pelatihan perusahaan.	Sistem Pendukung Keputusan, PIPRECIA-EDAS	PIPRE-CIA, EDAS	Penggabungan dari metode PIPRECIA dan metode EDAS dapat digunakan dalam membantu manajer mengambil keputusan peserta pelatihan dari perusahaan.

Lanjutan Tabel 2.7 Referensi Jurnal



No.	Judul/Penulis/Tahun	Masalah	Teori	Metode	Hasil
4	Sistem Pendukung Keputusan Kelayakan Penerima Bantuan Tanah Garapan pada Desa Trans Aliaga Ujung Batu Iii dengan Metode Distance from Average Solution (EDAS). Saharti, Dito Putro Utomo Volume 5, Nomor 1, Oktober 2021 ISSN 2597-4645 (media online) ISSN 2597-4610 (media cetak)	Tanah garapan milik Desa Trans Aliaga Ujung Batu III merupakan tanah hak milik resmi desa bukan merupakan tanah sengketa. Tanah garapan diberikan pada masyarakat yang kurang mampu. Masyarakat membagikan tanah garapan masih menggunakan cara manual yang membuat ketidakadilan dalam pembagian tanah garapan. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem pendukung keputusan untuk membantu proses kelayakan penerima bantuan tanah garapan. Metode EDAS menjadi metode penyelesaian dalam penelitian ini.	Sistem Pendukung Keputusan, Kelayakan, Penerima, Bantuan, Metode EDAS	EDAS	Dengan metode EDAS sudah dapat membantu menyelesaikan masalah dalam pemilihan masyarakat yang benar-benar pantas mendapatkan tanah garapan yang ada di Desa Aliaga Ujung Batu III namun masih dalam penilaian subjektif.

Lanjutan Tabel 2.7 Referensi Jurnal



No	Judul/Penulis/Tahun	Masalah	Teori	Metode	Hasil
5	Penentuan Prioritas Program Kerja pada Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa Menggunakan Metode <i>Analytical Hierarchy Process</i> . Taqwa Hariguna, Arinta Okviantari.	BPD di Desa Kebumen melakukan musyawarah untuk menentukan jadwal kegiatan terkait dengan APB Desa yang telah disetujui. Sumber dana pendapatan yang besar tersebut harus dikelola dengan baik sehingga dapat bermanfaat bagi masyarakat desa. Dengan adanya sistem terpadu untuk pengelolaan APB Desa, maka pemanfaatan APB Desa akan lebih mudah dan tepat sasaran. Salah satu permasalahan pengelolaan APB Desa Kebumen adalah bagaimana menentukan prioritas program kerja yang akan dilaksanakan	Prioritas, Program Kerja, <i>Analytical Hierarchy Process</i>	AHP	Sistem pendukung keputusan dengan metode AHP dapat menjadi solusi untuk permasalahan penentuan prioritas program kerja yang dihadapi BPD Desa Kebumen. Adanya sistem yang terstruktur, penentuan prioritas program kerja dapat dilakukan sesuai kebutuhan hingga tidak menimbulkan masalah keuangan desa