



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Judul

2.1.1 Implementasi

Implementasi sebagai konsep, dapat dibagi ke dalam dua bagian. Pertama, *implementation = F (Intention, Output, Outcome)*. Sesuai definisi tersebut, implementasi merupakan fungsi yang terdiri dari maksud dan tujuan, hasil sebagai produk dan hasil dari akibat. Kedua, implementasi merupakan persamaan fungsi dari *implementation=F (Policy, Formator, Implementor, Initiator, Time)*. Penekanan utama kedua fungsi ini adalah kepada kebijakan itu sendiri, kemudian hasil yang dicapai dan dilaksanakan oleh implementor dalam kurun waktu tertentu, (Lane, 2021: 28-29)),

Dengan demikian, implementasi pada dasarnya adalah suatu aktivitas yang dimaksudkan untuk menjalankan suatu program/ kebijakan. Pemaknaan ini didukung oleh J. Salusu (2003: 54) implementasi adalah seperangkat kegiatan yang dilakukan menyusul suatu keputusan. Suatu keputusan selalu dimaksudkan untuk mencapai sasaran tertentu guna merealisasikan pencapaian sasaran tertentu dan diperlukan serangkaian aktivitas, dengan kata lain implementasi adalah pelaksanaan dari program/kebijakan yang dibuat sebelumnya.

Implementasi merupakan tindakan_tindakan yang dilakukan baik oleh individu- individu/pejabat-pejabat atau kelompok-kelompok pemerintahan. atau swasta yang diarahkan pada tercapainya tujuan-tujuan yang telah digariskan dalam keputusan kebijakan. Sebenarnya kata implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Mekanisme mengandung arti bahwa implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh- sungguh berdasarkan acuan atau norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan tertentu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Implementasi diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan. Itu artinya bahwa setiap kegiatan yang akan dilaksanakan merupakan implementasi yang



sungguh-sungguh untuk mencapai tujuan. (Van Meter dan Van Horn (dalam Wahab 2006:65)).

2.1.2 Metode TOPSIS

TOPSIS (*Tecnique for oreded Preference by Similiarity to ideal Solution*). TOPSIS adalah salah satu metode pengambilan keputusan multikriteria yang pertama kali diperkenalkan oleh Yoon dan Hwang. TOPSIS menggunakan prinsip bahwa alternatif yang terpilih harus mempunyai jarak terdekat dari solusi ideal positif dan terjauh dari solusi ideal negatif dari sudut pandang geometris dengan menggunakan jarak Euclidean untuk menentukan kedekatan relatif dari suatu alternatif dengan solusi optimal. Solusi ideal positif didefinisikan sebagai jumlah dari seluruh nilai terbaik yang dapat dicapai untuk setiap atribut, sedangkan solusi negatif-ideal terdiri dari seluruh nilai terburuk yang dicapai untuk setiap atribut. TOPSIS mempertimbangkan keduanya, jarak terhadap solusi ideal positif dan jarak terhadap solusi ideal negatif dengan mengambil kedekatan relatif terhadap solusi ideal positif. Berdasarkan perbandingan terhadap jarak relatifnya, susunan prioritas alternatif bisa dicapai. Metode ini banyak digunakan untuk menyelesaikan pengambilan keputusan. Hal ini disebabkan konsepnya sederhana, mudah dipahami, komputasinya efisien, dan memiliki kemampuan mengukur kinerja relatif dari alternatif-alternatif keputusan, (Muis (2019:80)).

Metode TOPSIS bisa digunakan untuk meranking alternatif – alternatif dari yang terdekat jaraknya dengan solusi ideal positif sampai dengan yang terjauh. parkan dalam onson (2004) mengatakan bahwa keuntungan relative dari TOPSIS adalah kemampuan dalam mengidentifikasi alternatif terbaik dengan cepat. (Hakim, (2023:5))

2.1.3 Konsep dasar Penggunaan Metode TOPSIS

Berikut merupakan langkah – langkah proses perhitungan menggunakan metode TOPSIS :

1. Membangun sebuah Matriks Keputusan Matriks keputusan



$$X_{ij} = \begin{bmatrix} X_{11} & X_{12} & \cdot & X_{1n} \\ \cdot & \cdot & \cdot & \cdot \\ X_{m1} & X_{m2} & \cdot & X_{mn} \end{bmatrix} \quad \dots\dots(1)$$

Ket:

X_{ij} ($j = 1, 2, 3, \dots, n$) adalah atribut dimana performansi alternatif diukur.

2. Menormalisasikan matriks keputusan

Tujuan melakukan normalisasi yaitu untuk menghasilkan nilai yang sebanding.

Berikut rumus dalam mencari nilai ternormalisasi

$$r_{ij} = \frac{X_{ij}}{\sqrt{\sum_{i=1}^m x_{ij}^2}} \quad \dots\dots(2)$$

Ket:

r_{ij} = matriks yang ternormalisasi

x_{ij} = matriks keputusan

m = jumlah alternatif

I = baris (alternatif)

J = kolom (alternatif)

3. Menghitung matriks ternormalisasi terbobot

Berikut perhitungan untuk memperoleh matriks ternormalisasi terbobot.

$$y_{ij} = w_j \times r_{ij} \quad \dots\dots(3)$$

Ket:

Y_{ij} = matriks ternormalisasi terbobot

W_i = bobot ke i

r_{ij} = matriks ternormalisasi terbobot



4. Menentukan matriks solusi ideal positif dan solusi ideal negative

Pada tahap ini menentukan jumlah nilai yang terbaik dan terburuk pada setiap atribut.

$$\begin{aligned} D^+ &= (y_1^+, y_2^+, \dots, y_n^+) \\ D^- &= (y_1^-, y_2^-, \dots, y_n^-) \end{aligned} \quad \dots\dots(4)$$

5. Menghitung jarak dengan dengan solusi ideal positif dan negatif

Tahapan ini menjelaskan bahwa pada pencarian suatu solusi yang terbaik tidak hanya memperoleh dengan membandingkan yang terbaik atau yang terdekat saja, namun juga membandingkan solusi terjauh atau terburuk.

$$\begin{aligned} D_1^+ &= \sqrt{\sum_{j=1}^n (y_{1j}^+ - y_j^+)^2}; i=1,2,\dots,m \\ D_1^- &= \sqrt{\sum_{j=1}^n (y_{1j}^- - y_j^-)^2}; i=1,2,\dots,m \end{aligned} \quad \dots\dots(5)$$

6. Menghitung kedekatan relative

Berikut rumus untuk mencari nilai kedekatan relatif.

$$V_i = \frac{D_{i-}}{(D_{X-}) + (D_{i+})} \quad \dots\dots(6)$$

Ket:

D_{X-} = Jarak solusi negatif ke i

D_{i+} = Jarak solusi positif ke i

7. Mengurutkan urutan preferensi

Pada tahap terakhir mengurutkan dari kedekatan relative mulai dari yang tertinggi hingga yang terendah. Alternatif keputusan yang terbaik yaitu dengan melihat hasil dari kedekatan relative yang tertinggi.



2.1.4 Corporate Social Responsibility (CSR)

Corporate Social Responsibility (CSR) merupakan suatu teori tentang suatu perusahaan yang menjalin hubungan harmonis dengan masyarakat dan lingkungan tempat beroperasi. CSR merupakan suatu tanggung jawab moral suatu perusahaan terhadap para stakeholder terutama komunitas atau masyarakat di sekitar wilayah kerja dan operasinya. Sebuah perusahaan harus menjunjung tinggi moralitas, (Ridwan (2022:46)).

Program *Corporate Social Responsibility* (CSR) atau tanggung jawab sosial perusahaan, adalah metode dasar tidak hanya bermanfaat bagi perusahaan sendiri, melainkan juga bermanfaat bagi lingkungan luas”. Hal ini terdapat dalam Undang-undang Republik Indonesia nomor 40 tahun 2007 tentang perseroan terbatas, sudah sangat jelas untuk diketahui oleh seluruh perusahaan dalam menjalankan bisnis. Tidak ada alasan lagi bagi perusahaan untuk tidak melaksanakan tanggung jawab sosial karena bagaimana pun setiap perusahaan sangat bertanggung jawab atas lingkungan dan masyarakat sekitar, (Syukerti, et.al dalam Urap (2022:4))

2.1.5 Konsep Corporate Social Responsibility (CSR)

Terdapat dua konsep yang menjelaskan mengenai CSR, yaitu karitas dan pelayanan. Konsep karitas ialah berasal dari kata "Charity" yang berarti amal, sehingga dapat disimpulkan konsep ini mendorong perusahaan untuk memberikan bantuan secara sukarela pada masyarakat. Konsep karitas ini merupakan filantropi perusahaan yang bentuknya berupa mempromosikan kebaikan sosial dari perusahaan, misalnya seperti bakti sosial, sumbangan bencana, dan pengentasan kemiskinan. Dari contoh tersebut, PTPN XI sendiri telah melakukan konsep CSR karitas yang berupa bantuan bencana seperti bencana meletusnya gunung Semeru beberapa waktu lalu. Selain itu juga memberi bantuan bagi para warga miskin yang berada di sekitar ring satu (wilayah utama/ prioritas) perusahaan PTPN XI.

Sedangkan yang kedua yakni konsep pelayanan merupakan bentuk pelaksanaan mandat dan kepercayaan publik serta mempertimbangkan kepentingan semua pihak yang terpengaruh oleh keputusan dan kebijakan perusahaan. Bentuknya terlihat dalam tindakan menjawab ketergantungan perusahaan dan



masyarakat serta menyeimbangkan kepentingan dan kebutuhan berbagai kelompok masyarakat. Misalnya, PTPN XI telah membangun rumah ibadah berupa masjid bagi para masyarakat petani kebun tebu yang dibangun di sekitar kebun. Hal ini menyeimbangkan kepentingan antara perusahaan dan masyarakat, di mana dengan adanya masjid untuk aktifitas peribadatan masyarakat, di dekat perkebunan maka secara tidak sadar aktivitas masyarakat akan lebih banyak menjaga daerah perkebunan tebu sehingga dapat mengurangi kejadian yang tidak diinginkan.

Hal tersebut diungkapkan oleh William C. Frederick, Keith Davis, dan James E. Post (1988) dalam buku yang berjudul “Business and Society, Corporate Strategy, Public Policy, Ethics”.¹¹ CSR merupakan bentuk tanggung jawab atau kepedulian perusahaan terhadap lingkungan maupun kepedulian sosial dengan cara melindungi serta memberi kontribusi pada masyarakat di mana perusahaan itu berada. (Disemadi (2020:4))

2.1.6 Sistem Pendukung Keputusan (SPK)

Konsep Sistem Pendukung Keputusan (SPK) pertama kali diungkapkan pada tahun 1971 oleh Michael Scoot Morton (Turban,2001) dengan istilah *Management Decision System*. Kemudian sejumlah perusahaan, lembaga penelitian dan perguruan tinggi mulai melakukan penelitian dan membangun Sistem Pendukung Keputusan, sehingga dari produksi yang dihasilkan dapat disimpulkan bahwa sistem ini merupakan suatu sistem berbasis komputer yang ditujukan untuk membantu pengambilan keputusan dalam memanfaatkan data dan model tertentu untuk memecahkan berbagai persoalan yang tidak terstruktur.

Little (Turban,2001) mendefinisikan Sistem Pendukung Keputusan sebagai suatu informasi berbasis komputer yang menghasilkan berbagai alternatif keputusan untuk membantu manajemen dalam menangani berbagai permasalahan yang terstruktur maupun tidak terstruktur dengan menggunakan data dan model.

Bonczek, dkk (Turban, 2001) mendefinisikan Sistem Pendukung Keputusan sebagai sistem berbasis komputer yang terdiri dari tiga komponen yang saling berinteraksi: sistem bahasa (mekanisme untuk memberikan komunikasi antar penggunaan komponen Sistem Pendukung Keputusan yang lain), sistem pengetahuan (repositori pengetahuan domain masalah yang adaentahsebagai data



atau sebagai prosedur) dan sistem pemrosesan masalah (hubungan antara komponen lainnya terdiri dari satu atau lebih kapabilitas manipulasi masalah umum yang diperlukan untuk pengambilan keputusan). Konsep-konsep yang diberikan oleh definisi tersebut sangat penting untuk memahami hubungan antara Sistem Pendukung Keputusan dan pengetahuan.

Dari berbagai definisi diatas dapat disimpulkan bahwa Sistem Pendukung Keputusan adalah suatu sistem informasi spesifik yang ditujukan untuk membantu manajemen dalam mengambil keputusan yang berkaitan dengan persoalan yang bersifat semi terstruktur. Sistem ini memiliki fasilitas untuk menghasilkan berbagai alternatif yang secara interaktif digunakan oleh pemakai, (Latif (2018:1 – 3)).

2.1.7 Implementasi Metode *Technique for Order of Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) Dalam Menentukannya Pemilihan Penerima Corporate Social Responsibility (CSR) Pada PT PLN (PERSERO) UP3 Palembang.

Implementasi Metode *Technique for Order of Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) Dalam Menentukannya Pemilihan Penerima *Corporate Social Responsibility* (CSR) Pada PT PLN (PERSERO) UP3 Palembang adalah sebuah aplikasi sistem pendukung keputusan untuk menentukan pemilihan penerima *Corporate Social Responsibility* (CSR) agar lebih tepat sasaran .

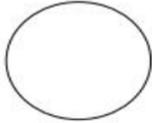


2.2 Teori Khusus

2.2.1 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram merupakan suatu *network* yang menggambarkan suatu sistem automat atau komputerisasi, manualisasi, atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sitem yang saling berhubungan sesuai aturan mainnya, (Handayani, *et.al* (2019:35)).

Tabel 2. 1 Simbol – Simbol DFD

No.	Simbol	Keterangan
1.		Aliran data / Data Flow
2.		Proses / Process
3.		Simpan data/ Data store
4.		Kesatuan Luar, batas sistem / External entity, boundary

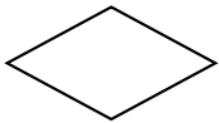
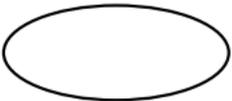
Sumber: Putri, et.al (2020:3)

2.2.2 Entity Relasional Diagram (ERD)

Entity Relasional (ER) modeling adalah sebuah pendekatan *top-bottom* dalam perancangan basis data yang dimulai dengan mengidentifikasi data – data terpenting yang disebut dengan entitas dan hubungan antara entitas– entitas tersebut yang digambarkan dalam suatu model, Putri, *et.al* (2020:2-3).



Tabel 2. 2 Simbol – Simbol ERD

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Entitas	Jenis entitas dapat berupa suatu elemen lingkungan, sumber daya atau transaksi FIELD-FIELDnyayang dipergunakan dalam aplikasi program
2.		Hubungan atau Relasi	Menunjukkan nama relasi antar satu entitas dengan entitas lainnya
3.		Atribut	Atribut memberikan informasi lebih rinci tentang jenis entitas.
4.		Garis Relasi	Menunjukkan hubungan (keterkaitan) antar entitas

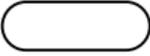
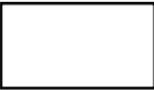
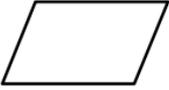
Sumber: Putri, et.al (2020:2-3)

2.2.3 Flowchart

Flowchart atau sering disebut dengan diagram alir merupakan suatu jenis diagram yang merepresentasikan algoritma atau langkah-langkah instruksi yang berurutan dalam sistem. seorang analis sistem menggunakan flowchart sebagai bukti dokumentasi untuk menjelaskan gambaran logis sebuah sistem yang akan dibangun kepada programmer. Dengan begitu, flowchart dapat membantu untuk memberikan solusi terhadap masalah yang bisa saja terjadi dalam membangun sistem. Pada dasarnya, flowchart digambarkan dengan menggunakan simbol-simbol, Rosaly, et.al (2019:2).



Tabel 2. 3 Simbol- simbol Flowchart

No.	Simbol	Nama	Keterangan
2.		Terminator	Simbol yang digunakan untuk menunjukkan awal atau akhir program
3.		Garis Alir	Simbol yang digunakan untuk menunjukkan alur atau aliran program
4.		Proses	Simbol yang digunakan untuk proses pengolahan data
5.		Input Output Data	Simbol yang digunakan untuk memasukan dan mengeluarkan data
6.		Decision	Simbol yang digunakan untuk memberikan pilihan
7.		One Page Connector	Simbol yang digunakan untuk menghubungkan bagian-bagian flowchart dalam halaman yang sama
8.		Off Page Connector	Simbol yang digunakan untuk menghubungkan bagian-bagian flowchart dalam halaman yang berbeda

Sumber: Rahman (2019:3)



2.3 Teori Pemrograman

2.3.1 PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) merupakan skrip bersifat server-side yang ditambahkan ke dalam HTML. PHP sendiri merupakan singkatan dari Personal Home Page Tools. Skrip ini akan membuat suatu aplikasi dapat diintegrasikan ke dalam HTML, sehingga suatu halaman web tidak lagi bersifat statis, namun menjadi bersifat dinamis. Sifat server-side berarti pengerjaan skrip dilakukan oleh server baru kemudian hasilnya dikirimkan ke browser, Kurniawan (2021:29).

PHP ialah pemrograman interpreter yaitu proses penerjemahan beris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti computer secara langsung pada saat baris kode dijalankan. PHP disebut sebagai pemrograman Server Side Programming, hal ini dikarenakan seluruh prosesnya dijalankan pada server, Handayani, *et.al* dalam Sibero (2019:34).

2.3.2 XAMPP

Xampp merupakan perangkat lunak berbasis web server yang bersifat open source (bebas), serta mendukung di berbagai sistem operasi, baik Windows, Linux, atau Mac OS. Xampp digunakan sebagai standalone server (berdiri sendiri) atau biasa disebut dengan localhost. Hal tersebut memudahkan dalam proses pengeditan, desain, dan pengembangan aplikasi, Menurut Harefa (2022:5).

Pengertian XAMPP adalah perangkat lunak (free software) bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, dan merupakan kompilasi dari beberapa program, Andhara (2022:14).

2.3.3 Pengertian MySQL

MySQL (Structured Query Language) adalah bahasa yang digunakan untuk mengakses basis data yang tergolong relasional. Standar SQL mula-mula didefinisikan oleh ISO (Internasional Standars Organization) dan ANSI (the American National Standars Institute). yang dikenal dengan sebutan SQL 86. Standar terakhir berupa SQL99. Pemahaman terhadap SQL. sangat bermanfaat



karena anda juga bisa niemanfaatkannya untuk keperluan pemrograman. Berikut ini sejarah perkembangan SQL sampai saat ini, Kurniawan (2021:31).

MySQL atau dibaca My Sekuel adalah suatu Relational Database Management Sistem (RDBMS) yaitu aplikasi sistem yang menjalankan fungsi pengolahan data, Handayani, *et.al* dalam Sibero (2019:34).

3.3.4 Pengertian HTML

HyperText Markup Language merupakan sebuah bahasa pemrograman standar yang berfungsi untuk membuat halaman website agar dapat diakses dan menampilkan berbagai jenis konten lewat perantara browser internet, Menurut Kusumawrdani (2023:8).

HTML adalah bahasa pemrograman umum yang sering digunakan. Bahasa ini dikenal dengan bahasa markup karena dibedakan berdasarkan tag markuptnya, Wandira (2022:3).