



## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Teori Umum

#### 2.1.1 Pengertian Komputer

Komputer adalah sekumpulan alat elektronik yang saling bekerja sama, dapat menerima data (input), mengolah data (proses), dan memberikan informasi (output) serta terkoordinasi dibawah kontrol program yang tersimpan di memori komputer. Jika pada zaman sebelumnya penggunaan komputer hanya terbatas pada beberapa aktivitas saja maka pada zaman sekarang komputer dapat digunakan dalam berbagai aspek kehidupan seperti perusahaan, sekolah, perkantoran, rumah dan tempat-tempat umum sebagai layanan informasi [1].

Dari definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa Komputer adalah perangkat keras yang dapat digunakan untuk membantu dalam berbagai pekerjaan manusia seperti pembuatan dokumen.

#### 2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak (Software)

*Software* atau Perangkat Lunak merupakan suatu data yang diprogram sedemikian rupa dan disimpan dalam bentuk digital yang tidak terlihat secara fisik tetapi tersimpan dalam media penyimpanan komputer [2].

Dari definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa Perangkat Lunak adalah kumpulan data yang tersimpan di komputer dan dapat dikendalikan oleh perangkat komputer.

#### 2.1.3 Pengertian Basis Data (Database)

Basis data (Database) merupakan kumpulan dari data (arsip) yang berhubungan dan diorganisasikan sedemikian rupa supaya dapat digunakan dengan cepat dan mudah [3].



Basis data (*Database*) adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi [4].

Dari beberapa pendapat mengenai definisi Basis Data yang telah dikemukakan oleh beberapa para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Basis Data atau *Database* merupakan suatu kumpulan data yang dapat berupa berbagai macam *file* yang tersimpan di dalam storage khusus yang digunakan untuk kepentingan suatu organisasi dan dapat diakses ataupun digunakan oleh siapapun yang berhak dan juga membutuhkannya.

## **2.2. Teori Judul**

### **2.2.1 Pengertian Aplikasi**

Aplikasi adalah program yang dibuat dengan tujuan untuk melaksanakan fungsi sesuai dengan kegunaan aplikasinya. Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan perangkat lunak yang dibuat dengan program yang menghasilkan suatu alat tergantung kegunaan aplikasi [5].

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu perangkat lunak yang dibuat khusus untuk memenuhi berbagai aktivitas dan dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sesuatu yang baru

### **2.2.2 Pengertian Sistem Pendukung Keputusan**

Sistem Pendukung Keputusan adalah sebuah sistem yang mampu memberikan kemampuan pemecahan masalah maupun kemampuan pengkomunikasian untuk masalah dengan kondisi semi terstruktur dan tak terstruktur [6]. Pendapat lain menyatakan sistem pengambilan keputusan adalah sistem informasi interaktif yang menyediakan informasi, pemodelan dan manipulasi data yang digunakan untuk membantu pengambilan keputusan [7].

Dari dua define diatas dapat disimpulkan bahwa sistem pendukung keputusan (*decision support systems*) adalah Teknik dalam pengambilan keputusan yang berbasis computer baik untuk individu maupun kelompok



yang memiliki kriteria yang memiliki nilai-nilai atau bobot yang harus dimiliki oleh setiap alternatif, dimana sistem ini memberikan pilihan pada pengambilan keputusan yang lebih konsisten dan lebih cepat.

### 2.2.3 Pengertian Metode Topsis (*Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution*)

Merupakan salah satu metode yang cocok untuk mengambil keputusan, dimana metode *Technique for Order Performance by Similarity to Ideal Solution (TOPSIS)* dalam pemakaiannya menetapkan alternatif terbaik dari sejumlah alternative berdasarkan kriteria tertentu dimana alternatif terpilih tidak hanya dari memiliki jarak terpendek dari solusi ideal positif, namun juga memiliki jarak terpanjang dari solusi ideal negatif. Sehingga metode *TOPSIS* tersebut merupakan metode yang tepat untuk diterapkan dalam mengambil keputusan dalam memilih biji kopi berkualitas. Adapun hasil pengujian penelitian ini diketahui bahwa metode *TOPSIS* dapat digunakan dalam menentukan mutu biji kopi secara tepat dan baik [8].

### 2.2.4 Pengertian Website

*Website* merupakan media informasi yang dapat diakses oleh siapa pun dalam suatu jaringan baik yang terhubung ke internet maupun tidak. Pada dasarnya *Website* merupakan suatu kumpulan *hyperlink* yang menuju dari alamat satu ke alamat lainnya dengan bahasa *HTML* (Hyper Text Markup Language) dan merupakan layanan yang banyak dimanfaatkan di internet [9].

*Website* merupakan kumpulan komponen terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga merupakan media informasi yang menarik dan sangat diminati untuk dipergunakan sebagai media berbagi informasi. Teknologi *Website* mengolah data menjadi sebuah informasi dengan cara mengidentifikasi, mengumpulkan, mengelola dan menyediakan untuk dapat diakses secara bersama-sama [10].



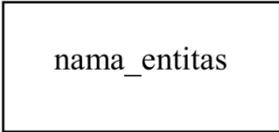
Dari definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa *Website* adalah merupakan sekumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, dan suara animasi untuk dipergunakan sebagai media informasi yang dapat diakses oleh semua orang dalam suatu jaringan baik yang terhubung ke internet.

## 2.3 Teori Khusus

### 2.3.1 Pengertian *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Pemodelan basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) [11]. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional dan berikut ini adalah simbol-simbol yang digunakan pada *Entity Relationship Diagram* [11] :

**Tabel 2.1** Simbol-simbol pada ERD

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Entitas / <i>Entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, bakal tabel 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 tabel
2.	Atribut / <i>Attribute</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas
3.	Atribut Kunci Primer	<i>Field</i> atau 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.	Atribut Multi Nilai 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu
5.	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja
6.	Asosiasi 	Penghubung antara relasi dan entitas dimana diantara kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian

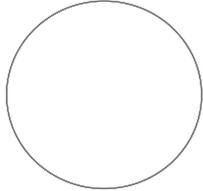
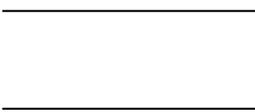
Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2018:50-51)

### 2.3.2 Pengertian Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (input) dan keluaran (output) [13]. Berikut ini adalah simbol-simbol yang digunakan pada *Data Flow Diagram* [13] :



**Tabel 2.2** Simbol-Simbol dalam *Data Flow Diagram* (DFD)

No	Notasi	Keterangan
1.		<p>Proses atau fungsi atau prosedur : pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program. Catatan nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja</p>
2.		<p>File atau basis data atau penyimpan (storage); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data (ERD).</p>
3.		<p>Entitas luar (external entity) atau masukan (input) atau keluaran (output) atau orang yang akan chart [sic! Memakain/] berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan. Catatan: nama yang digunakan pada (input) atau keluaran (output) biasanya berupa kata benda.</p>



4.		Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses atau dari proses ke (input) atau keluaran (output) Catatan: nama yang digunakan biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data atau tanpa kata data
----	---	---

**Sumber:** Sukanto dan Shalahuddin (2018:71-72)

### 2.3.3 Pengertian Kamus Data

Kamus Data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada *system* perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan) [12]. Berikut ini simbol-simbol yang di gunakan dalam kamus data, yaitu :

**Tabel 2.3** Simbol-simbol pada Kamus Data

No	Simbol	Keterangan
1	=	Disusun atau terdiri dari
2	+	Dan
3	( )	Data opsional
4	[   ]	Baik ... atau ...
5	*...*	Batas komentar
6	{ }”	N kali diulang / bernilai banyak

**Sumber:** Sukanto dan Shalahuddin (2018:74)

### 2.3.4 Pengertian Flowchart

Bagan alir (*flowchart*) adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (flow) di dalam program atau prosedur *system* secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi.

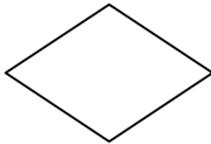
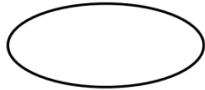


Pada waktu akan menggambar suatu bagan alir, analisis *system* atau pemrograman dapat mengikuti pedoman-pedoman sebagai berikut ini [13]:

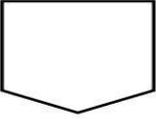
1. Bagan alir sebaiknya digambarkan dari atas kebawah dan mulai dari suatu halaman.
2. Kegiatan dalam bagan alir harus ditunjukkan dengan jelas.
3. Harus ditunjukkan dari mana kegiatan akan dimulai dan dimana berakhirnya.
4. Masing-masing kegiatan di dalam bagan alir sebaiknya digunakan suatu yang mewakili pekerjaan.
5. Masing-masing kegiatan dalam bagan alir harus di dalam urutan semestinya.
6. Kegiatan yang terpotong akan disambung di tempat lain harus ditunjukkan dengan jelas menggunakan symbol penghubung.
7. Gunakanlah simbol-simbol bagan alir yang standar.

Berikut ini adalah simbol-simbol yang biasa digunakan pada *Flowchart* [14]:

**Tabel 2.4** Simbol-simbol pada *Flowchart*

No.	Simbol	Fungsi
1.		Permulaan sub program
2.		Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya
3.		Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada satu halaman



4.		Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda
5.		Permulaan/akhir program
6.		Arah aliran program
7.		Proses inisialisasi/pemberian harga awal
8.		Proses penghitung/proses pengolahan data
9.		Proses input/output data

**Sumber:** Santoso dan Nurmalina (2018:86)

## 2.4 Teori Program

### 2.4.1 Pengertian HTML

*HTML* singkatan dari *Hypertext Markup Language* yaitu *script* berupa penandaan awal dan akhir untuk membuat dan mengatur struktur *website* [15].

*Hypertext Markup Language* (HTML) adalah sebuah text biasa dapat berfungsi lain, kita dapat membuatnya menjadi link yang dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya hanya dengan meng-klik text tersebut [16].



#### 2.4.1.1. Script HTML

```
<html>
  <head>
    <title>Ini judul dokumen HTML </title>
  </head>
  <body>
    Teks ini adalah teks yang muncul di Body dari dokumen
  </body>
</html>
```

**Gambar 2.1 Script HTML**

**Sumber :** *Rerung (2018:18)*

#### 2.4.2 Sekilas tentang PHP



**Gambar 2.2 Logo PHP**

**Sumber :** *(ITX Design)*

##### 2.4.2.1. Pengertian PHP

*PHP* adalah bahasa pemrograman *script server side* yang dirancang untuk membuat dan mengembangkan sebuah *website*. Bahasa pemrograman ini dirancang untuk para pengembang *web* agar dapat menciptakan suatu halaman *web* yang bersifat dinamis [17].

##### 2.4.2.2. Script PHP



```
<html>
<head>
<title>Contoh</title>
</head>
<?php
Echo "Hai, saya dari script PHP!";
?>
</body>
</html>
```

**Gambar 2.3 Script Php**

**Sumber :** *Rerung (2018:19)*

### 2.4.3 Pengertian CSS

*Cascading Style Sheets* (CSS) adalah biasanya selalu dikaitkan dengan *HTML*, karena keduanya memang saling melengkapi dimana *HTML* ditujukan untuk membuat struktur, atau konten dari halaman *web* [19].

### 2.4.4 Sekilas tentang XAMPP



**Gambar 2.4 Logo XAMPP**

**(Sumber :** *ITX Design*)

#### 2.4.4.1 Pengertian XAMPP

*XAMPP* adalah perangkat lunak bebas (free software) yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsi xampp sendiri sebagai server yang berdiri sendiri



(localhost), yang terdiri dari beberapa program, antara lain: *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl* [19].

*XAMPP* adalah salah satu paket instalasi *apache*, *PHP*, dan *MySQL* secara instant yang dapat digunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut [20].

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *XAMPP* adalah sebuah aplikasi perangkat lunak yang di dalamnya sudah tersedia *database server MySQL* dan *support PHP programming*.

#### 2.4.5 Sekilas tentang *MySQL*



**Gambar 2.5** Logo *MySQL*  
(Sumber : *ITX Design*)

##### 2.4.5.1 Pengertian *MySQL*

*MySQL* adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL* (Database Management System) atau *DBMS* yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 (enam) juta instalasi di seluruh dunia [21].

*MySQL* adalah sistem manajemen *database SQL* yang sifatnya *open source* (terbuka) dan paling banyak digunakan saat ini. Sistem *database MySQL* mampu mendukung beberapa fitur seperti *multithreaded*, *multi-user*, dan *SQL database management system* (DBMS) [22].

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *MySQL* adalah jenis basis data sistem yang berguna untuk mengolah *database* sertamembangun aplikasi *web* dengan basis data sebagai sumber pengelolaan datanya.



## 2.4.6 Sekilas tentang *Sublime Text*



**Gambar 2.6** Logo *Sublime Text*  
(Sumber: [www.MacUpdate.com](http://www.MacUpdate.com))

### 2.4.6.1 Pengertian *Sublime Text*

*Sublime text* merupakan perangkat lunak *text editor* yang digunakan untuk membuat atau mengedit suatu aplikasi [23].

*Sublime Text* merupakan salah satu *text editor* yang sangat *powerfull* yang dapat meningkatkan produktivitas dan mengembangkan kualitas kode yang tinggi [23].

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Sublime Text* adalah perangkat lunak berupa teks editor yang digunakan untuk mengembangkan kualitas kode *programmer*.

## 2.4.7 Sekilas tentang *PHP MyAdmin*



**Gambar 2.7** Logo *PHP MyAdmin*  
(Sumber : *ITX Design*)

### 2.4.7.1 Pengertian *PHP MyAdmin*

*PHP MyAdmin* merupakan aplikasi berbasis *web* yang digunakan untuk membuat *database MySQL*, sebagai tempat untuk menyimpan data-



data *website*, keduanya biasanya sudah disediakan dalam satu paket aplikasi seperti *Appserv* atau *Xampp* [24]

## 2.5 Metode Pengembangan Sistem

### 2.5.1 Metode *Rapid Application Development* (RAD)

Mengatakan bahwa defisini dari metode *Rapid Application Development* (RAD) merupakan strategi siklus hidup yang ditujukan untuk menyediakan pengembangan yang jauh lebih cepat dan mendapatkan hasil dengan kualitas yang lebih baik dibandingkan dengan hasil yang dicapai melalui siklus tradisional RAD merupakan gabungan dari bermacam-macam teknik terstruktur dengan teknik prototyping dan teknik pengembangan *joint application* untuk mempercepat pengembangan sistem/aplikasi. Dari definisi-definisi konsep RAD ini, dapat dilihat bahwa pengembangan aplikasi dengan Menggunakan metode RAD ini 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 2.8** Pengembangan 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

<b>Jurnal Pemanding</b>	1 (Satu)
<b>Nama Jurnal</b>	Jurnal ilmu pengetahuan
<b>Judul</b>	Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Karyawan Terbaik Menggunakan Metode Topsis
<b>Penulis</b>	Frieyadie
<b>Permasalahan</b>	Kurang optimalnya waktu kerja, integrasi data serta human error yang terjadi pada saat penelitian data pegawai terbaik.
<b>Tujuan Penelitian</b>	Untuk membuat dalam mengambil keputusan dalam menentukan karyawan terbaik. Berdasarkan Perhitungan menggunakan metode TOPSIS, maka di dapat keputusan.
<b>Metode Penelitian</b>	Metode Topsis
<b>Hasil dan Kesimpulan</b>	Berdasarkan hasil analisa dapat membantu dalam mengambil keputusan dalam menentukan karyawan terbaik. Berdasarkan Perhitungan menggunakan metode TOPSIS, maka di dapat keputusan
<b>Jurnal Pemanding</b>	2 (Dua)
<b>Penerbit dan Tahun Terbit</b>	<a href="http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Jurnal_Means/">http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Jurnal_Means/</a> , Tahun 2021
<b>Penulis</b>	Shylvia Nurul Amida, Titin Kristiana
<b>Permasalahan</b>	Belum Memiliki Aplikasi Untuk Penilaian Kinerja Pegawai
<b>Tujuan Penelitian</b>	digunakan sebagai bahan pertimbangan dan evaluasi mengenai motivasi untuk kriteria-kriteria penilaian kinerja pegawai pada Kantor Pemerintahan Desa Maja Baru. Untuk sistem yang telah berjalan pada Kantor Pemerintahan Desa Maja Baru agar dapat dikembangkan menjadi sistem yang



	terkomputerisasi agar lebih mudah dalam proses penilaian kinerja pegawai dan agar penilaian kinerja pegawai tidak dilakukan secara subyektif berdasarkan like or
<b>Metode Penelitian</b>	Metode Topsis
<b>Hasil dan Kesimpulan</b>	Hasil penelitian sistem pendukung keputusan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan evaluasi mengenai motivasi untuk kriteria-kriteria penilaian kinerja pegawai pada Kantor Pemerintahan Desa Maja Baru. Untuk sistem yang telah berjalan pada Kantor Pemerintahan Desa Maja Baru agar dapat dikembangkan menjadi sistem yang terkomputerisasi agar lebih mudah dalam proses penilaian kinerja pegawai dan agar penilaian kinerja pegawai tidak dilakukan secara subyektif berdasarkan like or dislike
<b>Jurnal Pemanding</b>	3 (Tiga)
<b>Judul</b>	Implementasi Metode SAW Dalam Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Karyawan Terbaik Pada PT. Cindyani
<b>Tujuan Penelitian</b>	dapat dipergunakan untuk membantu memilih karyawan terbaik.
<b>Metode Penelitian</b>	Metode Saw
<b>Hasil dan Kesimpulan</b>	dapat dipergunakan untuk membantu memilih karyawan terbaik. Data – data yang terdapat dalam penelitian ini bersifat dinamis baik data kriteria maupundata subkriteria yang artinya data tersebut dapat diganti kapan saja sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengambil keputusan. Kriteria orientasi pelayanan merupakan kriteria yang memiliki kontribusi yang paling besar dalam menentukan karyawan terbaik di PT. Cindyani Tiwi Lestari
<b>Jurnal Pemanding</b>	4 (Empat)
<b>Judul</b>	Penerapan Metode Simple Additive Weighting Untuk Pemilihan Pegawai Terbaik Pada PT. XYZ
<b>Penulis</b>	(Muhamad Arfan Agus Umar Hamdani



<b>Permasalahan</b>	masih menggunakan sistem manual dan dengan pertambahannya pegawai pada setiap tahun serta makin banyaknya parameter penilaian maka semakin lama juga proses untuk menentukan pegawai terbaik.
<b>Tujuan Penelitian</b>	dapat mempermudah kepala toko untuk menentukan keputusan mengenai pegawai terbaik, adanya fitur perangkingan yang dapat untuk menampilkan perangkingan berdasarkan nilai tertinggi hingga ter-rendah, dan juga terdapat fitur yang mencatat data pegawai yang telah di input sehingga tidak harus melakukan input ulang, dan memiliki fitur yang terintegrasi antara perhitungan dengan surat keputusan sehingga dengan sekali proses perhitungan akan langsung menghasilkan surat keputusan.
<b>Metode Penelitian</b>	Simple Additive Weighting
<b>Hasil dan Kesimpulan</b>	dapat mempermudah kepala toko untuk menentukan keputusan mengenai pegawai terbaik, adanya fitur perangkingan yang dapat untuk menampilkan perangkingan berdasarkan nilai tertinggi hingga ter-rendah, dan juga terdapat fitur yang mencatat data pegawai yang telah di input sehingga tidak harus melakukan input ulang, dan memiliki fitur yang terintegrasi antara perhitungan dengan surat keputusan sehingga dengan sekali proses perhitungan akan langsung menghasilkan surat keputusan.
<b>Jurnal Pemanding</b>	5 (Lima)
<b>Judul</b>	Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pegawai Honorer Kelurahan Babura dengan Metode MFEP
<b>Penerbit dan Tahun Terbit</b>	Tahun 2020
<b>Penulis</b>	Supiyandi*, Andysah P. U. Siahaan, Alfiandi



<b>Permasalahan</b>	Belum ada aplikasi untuk menilai calon pegawai honor yang akan dipekerjakan di Kelurahan tersebut.
<b>Tujuan Penelitian</b>	lebih lanjut agar menjadi lebih baik. Adapun beberapa kesimpulan yang dapat dikemukakan pada penelitian ini antara lain: 1. Metode MFEP dapat digunakan dalam menentukan calon pegawai honor pada Kelurahan Babura.
<b>Metode Penelitian</b>	MFEP
<b>Hasil dan Kesimpulan</b>	Penelitian ini belum tentu memberikan kontribusi yang besar dan masih sangat membutuhkan pengembangan lebih lanjut agar menjadi lebih baik. Adapun beberapa kesimpulan yang dapat dikemukakan pada penelitian ini antara lain: 1. Metode MFEP dapat digunakan dalam menentukan calon pegawai honor pada Kelurahan Babura. 2. Kriteria yang digunakan sebaiknya ditambahkan agar memberikan tingkat akurasi yang baik. 3. Bobot preferensi dapat dikembangkan sehingga memberikan akurasi dan hasil keputusan yang lebih baik. 4. Bobot preferensi dapat memberikan variasi hasil terhadap alternatif yang diolah
<b>Jurnal Pemanding</b>	6 (Enam)
<b>Judul</b>	Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pegawai Terbaik Menggunakan Metode Ahp Pada Dinas Komunikasi Dan Informatika Tanah Datar
<b>Penerbit dan Tahun Terbit</b>	<a href="https://www.researchgate.net/publication/334890153">https://www.researchgate.net/publication/334890153</a> , Tahun 2019
<b>Penulis</b>	Rahmat Al Ghani, Muhammad Luthfi Hamzah
<b>Permasalahan</b>	Sebelumnya, pemilihan pegawai terbaik masih didasarkan terhadap pandangan pimpinan terhadap kandidat yang diusulkan sehingga dapat menimbulkan pandangan negative dari pegawai lain
<b>Tujuan</b>	dapat disimpulkan bahwa sistem yang penulis kembangkan dapat diterapkan dilingkungan Diskominfo Tanah Datar



<b>Penelitian</b>	secara dinamis, dimana seluruh kriteria dapat diubah sesuai dengan kebutuhan instansi tersebut
<b>Metode Penelitian</b>	METODE AHP
<b>Perbedaan dan Kelebihan Penelitian Penulis</b>	Perbedaan : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbedaannya terletak pada metode yang dipilih, pada penelitian terdahulu metode yang dipilih adalah metode ahp dan pada penelitian penulis menggunakan metode topsis.</li> <li>2. Perbedaan selanjutnya terletak pada metode pengembangan sistem, pada penelitian sebelumnya metode pengembangan sistem yang dipilih adalah metode Waterfall, sedangkan pada penelitian penulis metode yang dipilih adalah metode RAD (Rapid Application Development).</li> </ol>
<b>Hasil dan Kesimpulan</b>	dapat disimpulkan bahwa sistem yang penulis kembangkan dapat diterapkan dilingkungan Diskominfo Tanah Datar secara dinamis, dimana seluruh kriteria dapat diubah sesuai dengan kebutuhan instansi tersebut
<b>Jurnal Pemanding</b>	7 (Tujuh)
<b>Nama Jurnal</b>	Jurnal Cahaya Tech Vol. 7, No. 02
<b>Judul</b>	Optimalisasi Metode Technique For Order Preference by Similarity to Ideal Solution (Topsis) untuk Penilaian Pegawai Terbaik di Kantor Camat Wolasi Kabupaten Konawe Selatan
<b>Penerbit dan Tahun Terbit</b>	<a href="https://www.researchgate.net/publication/348609344">https://www.researchgate.net/publication/348609344</a> , Tahun 2023
<b>Penulis</b>	Budhi Kristianto
<b>Permasalahan</b>	masih menjadi hal yang rumit dilakukan di Kantor Camat Wolasi Kabupaten Konawe Selatan,
<b>Tujuan</b>	Untuk mempermudah pihak Kantor Camat untuk



<b>Penelitian</b>	menentukan kriteria penilaian serta menghasilkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan di Kantor Camat tersebut..
<b>Metode Penelitian</b>	Metode Technique For Order Preference by Similarity to Ideal Solution (Topsis)
<b>Hasil dan Kesimpulan</b>	Hasil yang di dapat bisa membantu serta mempermudah pihak Kantor Camat untuk menentukan kriteria penilaian serta menghasilkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan di Kantor Camat tersebut.
<b>Jurnal Pemanding</b>	8 (Delapan)
<b>Nama Jurnal</b>	Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi Vol. 2, No. 1
<b>Judul</b>	Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kepala Desa Terbaik Di Kecamatan Batang Kuis Menggunakan Metode MOORA
<b>Penerbit dan Tahun Terbit</b>	<a href="http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JTSI">http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JTSI</a> , Tahun 2023
<b>Penulis</b>	Samuel (Sihombing, Pristiwanto Pristiwanto, AM Hatuaon Sihite
<b>Permasalahan</b>	pengambilan keputusan yang kurang tepat dan belum optimal. Pemilihan kepala desa terbaik yang dilakukan pada Kecamatan Batang Kuis masih bersifat subjektif dan sebatas formalitas, artinya peilihan dan penilaian yang dilakukan tidaklah menghasilkan pilihan yang terbaik, pihak kecamatan mengangkat dan memilih salah satu kepala desa yang hanya dinilai dari segi kemampuan yang dimiliki oleh kepala desa.
<b>Tujuan Penelitian</b>	hasil pemilihan kepala desa terbaik tidak mudah, harus melewati beberapa tahap penilaian.
<b>Metode Penelitian</b>	Metode MOORA
<b>Hasil dan</b>	Berdasarkan proses hasil pemilihan kepala desa terbaik tidak mudah, harus melewati beberapa tahap penilaian. Maka



<b>Kesimpulan</b>	diperlukan Sistem Pendukung Keputusan pemilihan kepala desa terbaik dengan menggunakan metode MOORA di kecamatan Batang Kuis. Tahapan penelitian dalam penelitian ini ialah Studi Kepustakaan, Analisa Metode, Penerapan Metode, Pengujian Metode dan Pengambilan Keputusan
<b>Jurnal Pemanding</b>	9 (Sembilan)
<b>Nama Jurnal</b>	Khazanah Informatika Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika Vol. 4 N o. 2
<b>Judul</b>	Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Karyawan Terbaik Pada PT Fedora Athanasia Perfecta Dengan Metode Technique For Order By Similarity To Ideal Solution Berbasis Website
<b>Tahun Terbit</b>	Tahun 2023
<b>Penulis</b>	Andre Yogaswara
<b>Permasalahan</b>	Penilaian dalam menentukan karyawan terbaik saat ini masih menggunakan survei yang belum objektif dalam bentuk pengisian form survei kepada HRD
<b>Tujuan Penelitian</b>	mudah dalam memproses penilaian sehingga dengan cepat mendapatkan ranking karyawan
<b>Metode Penelitian</b>	Technique For Order By Similarity To Ideal Solution
<b>Hasil dan Kesimpulan</b>	Hasil dari Pemilihan karyawan terbaik sudah transparan, proses penentuan karyawan terbaik menjadi mudah karena tinggal menginput data sesuai masing-masing karyawan, dan perusahaan sudah mudah dalam memproses penilaian sehingga dengan cepat mendapatkan ranking karyawan
<b>Jurnal Pemanding</b>	10 (Sepuluh)
<b>Nama Jurnal</b>	Jurnal Informatika Universitas Pamulang Vol. 6, No. 3
<b>Judul</b>	Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pegawai Pemerintah Non Pegawai Negeri (PPNPN) Terbaik Pada Kantor Imigrasi Kelas I Polonia Medan Menerapkan Metode Multifactor Evaluation Process (MFEP)



<b>Penerbit dan Tahun Terbit</b>	<a href="http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika">http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika</a> , Tahun 2021
<b>Penulis</b>	Deni Mulyadi, Eka Putra Pratama, Aries Saifudin, dan Yulianti
<b>Permasalahan</b>	masih dilakukan secara manual, dimana dalam pemilihan masih sering terdapat beberapa pegawai pemerintah non pegawai negeri (ppnnpn) yang tidak sesuai seperti yang diinginkan oleh pihak instansi, sehingga dalam pemilihan masih adanya ketidak sesuaian dengan prosedur yang ada, maka dari itu diperlukannya sistem pendukung keputusan yang nantinya akan membantu dalam proses pengambilan keputusan.
<b>Tujuan Penelitian</b>	untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam mengambil keputusan.
<b>Metode Penelitian</b>	Metode Multifactor Evaluation Process (MFEP)
<b>Hasil dan Kesimpulan</b>	Dengan demikian sistem pendukung keputusan sangat dibutuhkan agar dapat membantu mengambil keputusan yang tepat dalam pemilihan pegawai pemerintah non pegawai negeri (ppnnpn) terbaik pada Kantor Imigrasi Kelas I Polonia. Dalam sistem pendukung keputusan ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam mengambil keputusan

Dari semua referensi jurnal di atas, penulis memaparkan untuk keterkaitan judul penelitian penulis dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Adapun judul penelitian penulis adalah “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pegawai Terbaik Dengan Menggunakan Metode *Topsis* Pada UPTB Pengelolaan Pendapatan Daerah Wilayah Palembang 1 Berbasis *Web*”. Pada jurnal



pembandingan pertama, kedua, ke tujuh dan kesembilan konsep serta metode yang digunakan dalam penelitian terdahulu sama dengan konsep dan metode yang digunakan pada penelitian penulis, yaitu “Aplikasi untuk Penentuan Pemilihan pegawai terbaik dengan menggunakan metode topsis (*Technique For Order By Similarity To Ideal Solution*)”. Pada jurnal pembandingan ketiga, keempat, kelima, ke enam, ke delapan dan kesepuluh hal yang terkait dengan penelitian penulis hanya konsep aplikasi saja, sedangkan pada metode yang digunakan tidak sama dengan penelitian penulis. Dari 10 jurnal pembandingan di atas semuanya dapat menjadi referensi bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian Tugas Akhir dan membuat penulis melakukan perkembangan yang lebih maju atau unggul lagi daripada penelitian-penelitian sebelumnya.