



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Judul

2.1.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Sommerville (2017:19) “Aplikasi (*application*) adalah kumpulan aktifitas yang menuju ke sebuah produksi perangkat lunak”

Menurut Elisa (2016:5), “Aplikasi sering juga disebut sebagai perangkat lunak, merupakan program komputer yang isi instruksinya dapat diubah dengan mudah.”

Dari pengetahuan-pengertian diatas, penulis menyimpulkan bahwa aplikasi merupakan suatu perangkat lunak, software yang bertugas untuk melakukan sekumpulan perintah atau tugas-tugas tertentu yang dijalankan oleh user yang saling berkaitan.

2.1.2 Pengertian Penerimaan

Menurut Singodimedjo (2019:23), “Penerimaan atau Rekrutmen merupakan suatu proses mencari, mengandakan, menemukan, dan menarik para pelamar untuk dipekerjakan dalam suatu organisasi.”

Menurut Schuler dan Jackson (2019:4), “Penerimaan atau Rekrutmen antara lain meliputi upaya pencarian sejumlah calon karyawan yang memenuhi syarat dalam jumlah tertentu sehingga dari mereka organisasi dapat menyeleksi orang orang yang paling tepat untuk mengisi lowongan pekerjaan yang ada.”

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, penulis menyimpulkan bahwa penerimaan adalah proses menentukan dan menarik pelamar yang mampu untuk bekerja dalam suatu organisasi atau perusahaan.

2.1.3 Pengertian Karyawan

Menurut Subri (2002:12) Karyawan merupakan penduduk dalam usia kerja “berusia 15-64 tahun” atau jumlah seluruh penduduk dalam suatu negara yang memproduksi barang dan jasa jika ada permintaan terhadap tenaga mereka.



Menurut KBBI menjelaskan, “ Karyawan merupakan orang yang bekerja pada suatu lembaga “kantor, perusahaan, dan sebagainya” dengan mendapat gaji “upah”, pegawai, pekerja.”

Dari pengertian-pengertian diatas, penulis menyimpulkan bahwa karyawan adalah sumber daya manusia merupakan point penting dalam perusahaan untuk kelancaran proses bisnis, kelancaran produksi suatu produk dan memenuhi kebutuhan konsumen.

2.1.4 Pengertian Baru

Menurut KBBI, Baru adalah belum pernah ada (dilihat) sebelumnya. Dari pengertiannya Baru merupakan hal yang baru ditemui, baru dilihat adanya, dan belum pernah didengar sebelumnya.

Menurut KBBI , Baru adalah belum pernah ada (dilihat) sebelumnya: tidak jauh dr dusun itu terdapat sebuah pabrik.

Dari pengertian tersebut, baru bisa disimpulkan bahwa baru saja didengar dan baru saja dilihat.

2.1.5 Pengertian Metode *Simple Additive Weighting* (SAW)

Menurut Usito (2018:21), “SAW sering juga dikenal istilah metode penjumlahan terbobot.”

Menurut Fishburn (2018:8) “SAW adalah pembuat keputusan menentukan kriteria dan bobot untuk setiap kriteria.”

Dari pengertian-pengertian diatas, penulis menyimpulkan bahwa SAW merupakan metode yang digunakan mencari alternatif optimal dari sejumlah alternatif dengan kriteria tertentu.

2.1.6 Pengertian Website

Menurut Juniarto (2018:5), “Website adalah kumpulan informasi/page yang biasa di akses lewat jalur internet yang bisa diakses orang diberbagai tempat, dan segala waktu selama terhubung secara online”



Menurut Abadullah (2015:9) Website artinya adalah kumpulan-kumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang di dalamnya berisi informasi dalam bentuk data digital baik itu berupa gambar, video, audio, teks dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Dari pengertian Website merupakan suatu kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya juga saling terkait.

2.1.7 Pengertian PT. Satria Jaya Prima

PT. Satria Jaya Prima adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang pendistribusian semen. Yang berdiri pada bulan maret 2017. Yang beralamat di Lorong Sebatok, Duku, Ilir timur II, Kota Palembang, Sumatera Selatan, 30163.

2.1.8 Aplikasi Penerimaan Karyawan Baru Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) pada PT. Satria Jaya Prima

Aplikasi Penerimaan Karyawan Baru Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) pada PT. Satria Jaya Prima merupakan aplikasi yang di gunakan untuk membantu perusahaan dalam pemilihan peserta calon karyawan baru.

2.2 Teori Khusus

2.2.1 *Object Oriented Program* (OOP)

Menurut Abdullah (2017:34) OOP (*Object Oriented Program*) merupakan teknik pemograman dengan menggunakan konsep objek. Tujuan dari OOP adalah untuk memudahkan programmer dalam pembuatan program dengan menggunakan konsep objek yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Jadi setiap bagian permasalahan adalah objek, dan objek itu sendiri merupakan gabungan dari beberapa objek yang lebih kecil.

Sebuah objek pada OOP memiliki data atau disebut property yang menjelaskan tentang sifat-sifat objek tersebut. Seperti sebuah handphone dapat memiliki data warna, merk, ukuran layar, dan sebagainya. Begitu juga dengan objek-objek yang ada didalamnya seperti layar memiliki data berupa lebar, tinggi dan sebagainya.

Selain memiliki property, sebuah objek dalam OOP memiliki method berupa fungsi yang dapat dipanggil untuk melakukan tindakan atau merubah nilai dari property yang ada di dalamnya. Seperti handphone dapat melakukan tindakan merekam, restart, memanggil, mengirim pesan dan sebagainya. Handphone juga dapat diganti *casing* untuk mengubah warnanya (mengubah nilai property).

2.2.2 Unified Modelling Language (UML)

Menurut Salahuddin (2014:22) Pada perkembangan teknologi perangkat lunak, diperlukan adanya bahasa yang digunakan untuk memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat dan perlu adanya standarisasi agar orang di berbagai negara dapat mengerti pemodelan perangkat lunak.

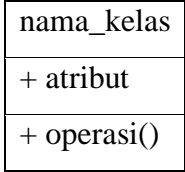
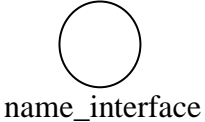

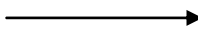
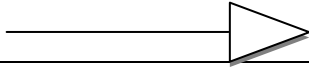
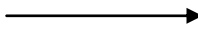

Pada perkembangan perkembangan teknik pemograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemodelan berorientasi objek, yaitu *Unified Modeling Language (UML)*. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

2.2.3 Class Diagram

Menurut Salahuddin (2014:20) Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau *programmer* membuat kelas-kelas sesuai rancangan di dalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron.

Tabel 2.1 Simbol Class Diagram

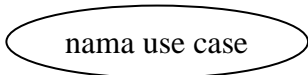
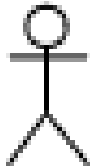
No	Simbol	Deskripsi
1	<p>Kelas</p> 	Kelas pada struktur sistem
2	<p>Antarmuka / <i>interface</i></p> 	sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
3	<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
4	<p>Asosiasi berarah / <i>directed association</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang saat digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
5	<p>Generalisasi</p> 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
6	<p>Kebergantungan / <i>dependency</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
7	<p>Agregasi / <i>aggregation</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)



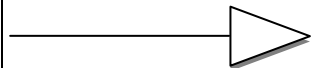

(Sumber : Sukamto dan Shalahudin (2016:144-147))

2.2.4 Use Case Diagram

Menurut Salahuddin (2014:11) *Use case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Tabel 2.2 Simbol Use Case Diagram

No	Simbol	Deskripsi
1	<i>Use case</i> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal fase nama <i>use case</i>
2	Aktor / <i>actor</i> 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal fase nama aktor



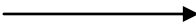

No	Simbol	Deskripsi
3	Asosiasi / <i>association</i> 	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interkasi dengan aktor
4	Ekstensi / <i>extend</i> << extend >> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i>
5	Generalisasi / <i>generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
6	Menggunakan / <i>include / uses</i> << include >> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini

(Sumber : Sukamto dan Shalahudin (2016:144-147))

2.2.5 Activity Diagram

Menurut Salahuddin (2014:8) Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Tabel 2.3 Simbol Activity Diagram

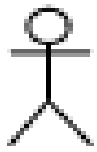
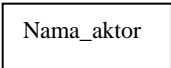
No	Simbol	Deskripsi
1	Start / status awal (<i>Intial State</i>) 	Start atau intial state adalah state atau keadaan awal pada saat sistem mulai hidup
2	End / status akhir (<i>final state</i>) 	End atau final state adalah state keadaan akhir dari daur hidup suatu sistem.
3	Event 	Event adalah kegiatan yang menyebabkan berubahnya status mesin.
4	State 	Sistem pada waktu tertentu. State dapat berubah jika ada event tertentu yang memicu perubahan tersebut.

2.2.6 Sequence Diagram

Menurut Salahuddin (2014:9) Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diintansiasi menjadi objek itu. Membuat diagram sekuen juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada use case.

Banyaknya diagram sekuen yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian use case yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua use case yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada diagram sekuen sehingga semakin banyak use case yang didefinisikan maka diagram sekuen yang harus dibuat juga semakin banyak.

Tabel 2.4 Simbol Sequence Diagram

No	Simbol	Deskripsi
	Aktor  atau 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.

2.3 Teori Program

2.3.1 Pengertian Basis Data

Jubilee Enterprise (2017:1) menjelaskan, “Basis Data (*Database*) adalah suatu aplikasi yang menyimpan sekumpulan data”. Setiap database mempunyai perintah tertentu untuk membuat, mengakses, mengatur, mencari, dan menyalin data didalamnya.

Mardiani (2016:9) menjelaskan, “Basis Data adalah suatu susunan/kumpulan data operasional lengkap dari suatu organisasi/perusahaan yang diorganisir/dikelola dan disimpan secara terintegrasi menggunakan metode tertentu, dengan menggunakan komputer sehingga mampu menyediakan informasi secara optimal yang diperlukan pemakainya”.

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:43) Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan.

Menurut Sora N (2018:2), Berikut merupakan isi yang terdapat di dalam Basis Data :

1. *Field* adalah kumpulan dari karakter yang membentuk satu arti, maka jika terdapat field misalnya seperti NomerBarang atau NamaBarang, maka yang dipaparkan dalam field tersebut harus yang berkaitan dengan nomer barang dan nama barang. Atau definisi field yang lainnya yaitu tempat atau kolom yang terdapat dalam suatu tabel untuk mengisikan nama-nama (data) field yang akan di isikan.
2. *Record* merupakan suatu perkumpulan field yang telah lengkap pada umumnya di hitung di dalam satuan baris.
3. Tabel Merupakan suatu perkumpulan dari beberapa record dan juga field.
4. File merupakan suatu kesatuan dari kumpulan record yang dapat menggambarkan tentang data yang jelas. Seperti contohnya file anam barang yang berisi akan data tentang segala nama barang yang ada di situ.
5. Data merupakan sekumpulan fakta atau kejadian yang dapat di gunakan menjadi penyelesaian masalah yang berbentuk informasi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Basis Data adalah suatu tempat untuk memelihara dan menyimpan data agar mudah di gunakan dan ditampilkan kembali oleh pemiliknya.

2.3.2 Pengertian HTML

Abdullah (2019:7) HTML merupakan singkatan dari *Hypertext Markup Language* yaitu bahasa standar web yang dikelola penggunaannya oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) berupa tag-tag yang menyusun setiap elemen dari website. HTML berperan sebagai penyusun struktur halaman website yang menempatkan setiap elemen website sesuai layout yang diinginkan.

Jubilee (2016:16) HTML adalah *Hypertext Markup Language* yang artinya adalah sebuah teks berbentuk link dan mungkin juga foto atau gambar yang saat di klik, akan membawa si pengakses internet dari satu dokumen ke dokumen lainnya.

Menurut Enterprise (2016:16), “HTML adalah *Hypertext Markup Language* yang artinya adalah sebuah teks berbentuk link dan mungkin juga foto atau gambar yang saat diklik, akan membawa pengakses internet dari satu dokumen ke dokumen lainnya.”

Berdasarkan pendapat diatas, maka penulis dapat simpulkan bahwa “HTML adalah bahasa yang mengatur bagaimana tampilan dan isi dari situs web, di dalam HTML ada tag-tag dimana tag berfungsi menyediakan informasi berkaitan dengan sifat dan struktur konten serta referensi untuk gambar dan media lainnya.”

2.3.3 Pengertian CSS

Abdullah (2019: 45) CSS adalah singkatan dari *Cascading Style Sheet* yaitu dokumen web yang berfungsi mengatur elemen HTML dengan berbagai property yang tersedia hingga dapat tampil dengan berbagai gaya yang diinginkan.

Marisa (2017:106) CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah script pemrograman web yang berfungsi untuk mempercantik tampilan web.

Menurut Purnama dan Watrianthos (2018:17), “CSS (*Cascading Style Sheets*) adalah bahasa yang dapat digunakan untuk mendefinisikan bagaimana suatu bahasa markup ditampilkan pada suatu media dimana bahasa markup ini



salah satunya adalah HTML. CSS juga berfungsi mengubah desain dari teks, warna, gambar dan latar belakang menjadi menarik dilihat.

Berdasarkan pendapat diatas, maka penulis dapat simpulkan bahwa “CSS adalah kumpulan kode-kode dalam halaman web untuk mempercantik tampilan halaman HTML.”

2.3.4 Pengertian PHP

Menurut Abdullah (2019:127) PHP Merupakan kependekan dari PHP *Hypertext preprocessor* yaitu bahasa pemrograman web yang dapat disisipkan dalam skrip HTML dan bekerja di sisi server. Tujuan dari bahasa ini adalah membantu para pengembang web untuk membuat web dinamis dengan cepat.

Menurut Mudzir MF (2018:3) PHP berasal dari kata "*Hypertext Preprocessor*", yaitu bahasa pemrograman universal untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bias digunakan bersamaan dengan HTML.

Menurut Haqi dan Setiawan (2019:9),“PHP adalah bahasa skrip pemograman yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML.PHP banyak dipakai untuk pemograman situs web dinamis.”

Berdasarkan pendapat diatas, maka penulis dapat simpulkan bahwa “PHP merupakan kependekan dari *Hypertext Preprocessor* yaitu salah satu bahasa program yang menggunakan editor HTML untuk membuat halaman web menjadi lebih interaktif dan bertujuan untuk membantu para pengembang web dalam membuat web dinamis dengan cepat.”

2.3.5 Pengertian MySQL

Menurut Mudzir MF (2018:217) MySQL adalah system manajemen database SQL yang sifatnya open source (terbuka) dan paling banyak digunakan saat ini.

Menurut Purnomo (2015:19) MySQL adalah suatu perangkat lunak untuk relasi database seperti halnya oracle, PostgreSQL, Microsoft SQL, MYSQL jangan disamakan dengan SQL (*Structure Query Language*) yang

didefinisikan sebagai sintaks atau perintah tertentu dalam bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengelola database.

Berdasarkan pendapat diatas, maka penulis dapat simpulkan bahwa MySQL adalah suatu perangkat lunak untuk relasi database seperti halnya oracle, postgresQL, Microsoft SQL dan digunakan untuk membangun aplikasi berbasis web yang database sebagai sumber dan pengetahuan.”

Menurut Haqi dan Setiawan (2019:9), “PHP adalah bahasa skrip pemrograman yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML.PHP banyak dipakai untuk pemrograman situs web dinamis.” Berdasarkan pendapat diatas, maka penulis dapat simpulkan bahwa “PHP merupakan kependekan dari Hypertext Preprocessor yaitu salah satu bahasa program yang menggunakan editor HTML untuk membuat halaman web menjadi lebih interlaktif dan bertujuan untuk membantu para pengembang web dalam membuat web dinamis dan cepat.

2.3.6 Pengertian Xampp

Menurut Bay Hadi, M.Kom dan Heri Setiawan, S.E.,M.TI. (2019:8) 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.

Menurut Riyanto (2015:1) XAMPP adalah paket PHP dan MYSQL berbasis open source, yang dapat digunakan sebagai tool pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP, XAMPP mengombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda kedalam satu paket.

Menurut Kerendi dan Dadan (2015:28), “Xampp adalah salah satu aplikasi *web server apace* yang terintegrasi dengan *MySql* dan *phpMyAdmin*. XAMPP adalah singkatan dari *X, Apace Server,MySql, phpMyAdmin, dan phyton*. Huruf X di depan menandakan XAMPP bisa diinstal di berbagai operating system. XAMPP dapat di instal pada windows, linux, dan solaris. XAMPP berfungsi



untuk melayani dan menjalankan *website* berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MySQL dikomputer Local.

Berdasarkan pendapat diatas, maka penulis dapat simpulkan bahwa “XAMPP adalah paket PHP dan MySQL berbasis open source, yang dapat digunakan sebagai tool pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP, XAMPP mengombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda kedalam satu paket.”

2.3.7 Pengertian Sublime Text

Subagja (2016:30) mengemukakan, sublime seperti halnya Notepad++, Bluefish, WordPad, Adobe Dreamweaver, Geany, Gedit, CodeLobester atau yang lainnya, aplikasi ini (Sublime Text) dapat dipakai untuk membuat/menulis script atau kode.

Tarmizi (2015) beberapa fitur yang diunggulkan dari aplikasi Sublime Text, yaitu:

- a. Goto Anything : Fitur yang sangat membantu dalam membuka file ataupun menjelajahi isi dari file hanya dengan beberapa keystrokes.
- b. Multiple Selections : Fitur ini memungkinkan user untuk mengubah secara interaktif banyak baris sekaligus, mengubah nama variabel dengan mudah, dan memanipulasi file lebih cepat dari sebelumnya.
- c. Command Pallete : Dengan hanya beberapa keystrokes, user dapat dengan cepat mencari fungsi yang diinginkan, tanpa harus menavigasi melalui menu.
- d. Distraction Free Mode : Bila user memerlukan fokus penuh pada aplikasi ini, fitur ini dapat membantu user dengan memberikan tampilan layar penuh.
- e. Split Editing : Dapatkan hasil yang maksimal dari monitor layar lebar dengan dukungan editing perpecahan. Mengedit sisi file dengan sisi, atau mengedit dua lokasi di satu file.
- f. Instant Project Switch : Menangkap semua file yang dimasukkan kedalam project pada aplikasi ini. Terintegrasi dengan fitur Goto Anything untuk menjelajahi semua file yang ada ataupun untuk beralih ke file dalam project lainnya dengan cepat.

2.4 Referensi Jurnal

Dalam Tugas Akhir ini penulis menggunakan beberapa perbandingan jurnal. Dibawah ini akan diuraikan perbandingan dari referensi jurnal tersebut.

Table 2.4 Refereni judul

No	Judul/Penulis/Tahun	Masalah	Teori	Metode	Hasil
1.	Rancang bangun sistem pendukung keputusan penerimaan karyawan baru dengan menggunakan metode simple additive weighting (SAW) berbasis di lose store Penulis : Hengki Rusdianto Tahun : 2018	HRD di perusahaan tersebut masih menggunakan prosedur yang ditetapkan perusahaan , minimnya penyimpanan data untuk mendata karyawan.	Hengki Rusdianto (2018). Program studi informatika. Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Tanggerang	Simple Additive Weighting (SAW)	Memberikan penilaian dengan tepat dan yang diperlukan untuk setiap masing masing unit divisi



2.	Sistem pendukung keputusan penerimaan karyawan dengan Metode Simple Additive Weighting (SAW)	Pengelolaan data bersifat dinamis baik kriteria maupun alternatifnya sehingga permasalahannya berada di pengolahan data karyawan	Edi Ismanto (2017), Noverta Effendi (2017). Teknik Informatika	Simple Additive Weighting (SAW)	Mengembangkan dan menggunakan metode ini untuk menentukan kriteria dalam pengambilan keputusan
3.	Sistem pendukung keputusan penerimaan pegawai baru dengan menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW)	Pegawai yang tidak layak / tidak memiliki skill yang belum bisa di kualifikasi secara profesional dengan kebutuhan perusahaan untuk menjalankan pekerjaannya	Shinta Siti Sundari (2014), Yopi Firman Taufik(2014). STMIK Tasikmalaya.	Simple Additive Weighting (SAW) dan fuzzy Tahani	Membantu dalam memberikan kemudahan kepada user/HRD dalam memilih karyawan dalam proses seleksi calon karyawan pada penelitian ini

