

BAB IV

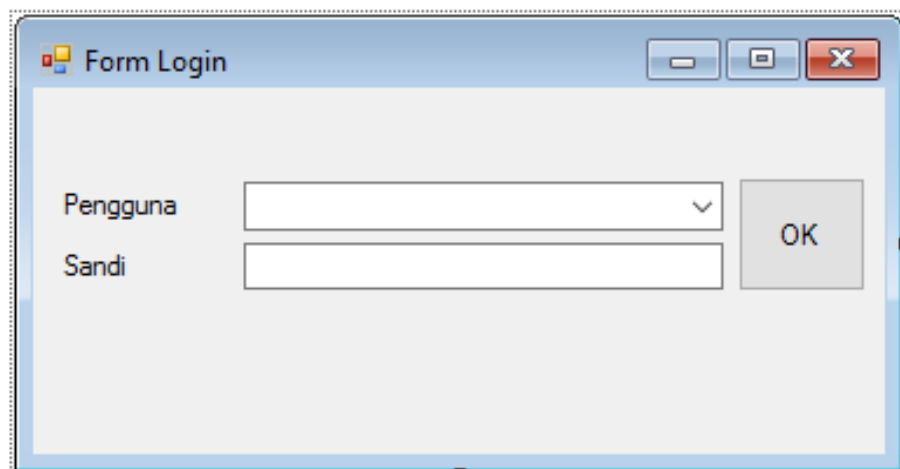
HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Tampilan Hasil

Berikut ini akan dijelaskan tentang tampilan hasil dari Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Karyawan Berdasarkan Kinerja Menggunakan Metode AHP dapat dilihat sebagai berikut :

1. Tampilan *Form Login*

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *form login* dapat dilihat pada gambar IV.1.



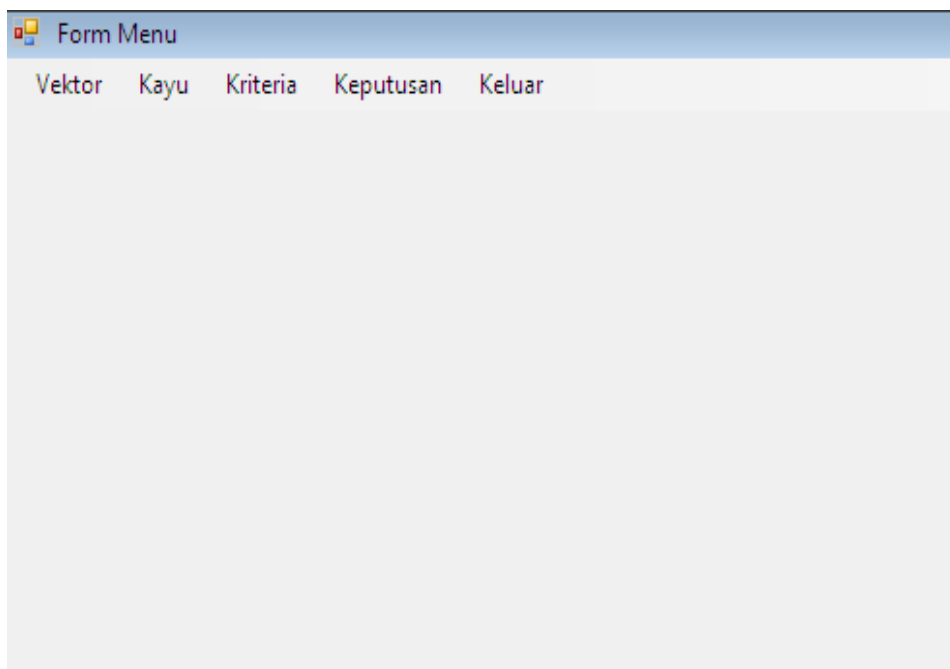
Gambar IV.1. Tampilan *Form Login*

Keterangan :

Gambar IV.1 tampilan *form login* menjelaskan bahwa pengguna harus melakukan login terlebih dahulu dengan sandi yang benar untuk dapat membuka menu utama sehingga dapat mengakses *form-form* yang lain. Jika sandi salah maka pengguna tidak dapat menampilkan *form* menu utama.

2. Tampilan *Form* Menu

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *form* menu dapat dilihat pada gambar IV.2.



Gambar IV.2. Tampilan *Form* Menu Utama

Keterangan

Gambar IV.2 tampilan *form* menu utama menjelaskan jika pengguna sebagai admin dapat mengelola *form-form* yang terdapat di dalam aplikasi yaitu *form* vektor, *form* kayu, *form* kriteria dan *form* keputusan.

3. Tampilan *Form* Vektor

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *form* Vektor dapat dilihat pada gambar IV.3.

kode	nama	nilai
1	Sangat Baik	0.287337662337
2	Baik	0.274837662337
3	Cukup	0.198100170883
4	Tidak Baik	0.13321553441

Gambar IV.3. Tampilan *Form* Vektor

Keterangan :

Gambar IV.3 tampilan *form* vektor menjelaskan jika pengguna sebagai admin menginputkan nilai k dan dapat dibentuk jika memiliki nilai dibawah CR sehingga nilai vektor akan didapatkan. Jika pengguna mengklik tombol ubah maka sistem akan mengubah isi basis data.

4. Tampilan *Form* Kayu

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *form* Kayu dapat dilihat pada gambar IV.4.

	kode	nama_kayu	kebulatan_batang	kelurusan_kayu	kepadatan	usia_kayu
	1	Kayu Jati	4	4	4	4
	2	Kayu Meranti	4	4	4	3
▶	3	Kayu Durian	4	4	1	3
*						

kode:	3
nama kayu:	Kayu Durian
kebulatan batang:	4
kelurusan kayu:	4
kepadatan:	1
usia kayu:	3

Gambar IV.4. Tampilan *Form* Kayu

Keterangan :

Gambar IV.4 tampilan *form* kayu menjelaskan jika pengguna mengklik button tambah maka sistem akan mengosongkan lokasi untuk data baru, jika seluruh textbox di isi kemudian button simpan di klik maka sistem akan menyimpan seluruh isi textbox ke dalam database dan jika pengguna memasukkan kode pada textbox kode kemudian klik button cari maka sistem akan menampilkan data sesuai dengan kode yang diinputkan, jika pengguna memilih kode tabel database kemudian klik button hapus Sistem akan menghapus isi tabel database berdasarkan kode yang ditentukan dan jika memilih kode tabel database kemudian ubah isi textbox dan klik button ubah maka sistem akan mengubah isi database berdasarkan kode yang di tentukan.

5. Tampilan *Form* Kebulatan Batang

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *form* Kebulatan Batang dapat dilihat pada gambar IV.5.

	kode	sub	nilai
▶	1	Sangat Bulat	4
	2	Bulat	3
	3	Kurang Bulat	2
	4	Sedikit Bulat	1
*			

kode:

sub:

nilai:

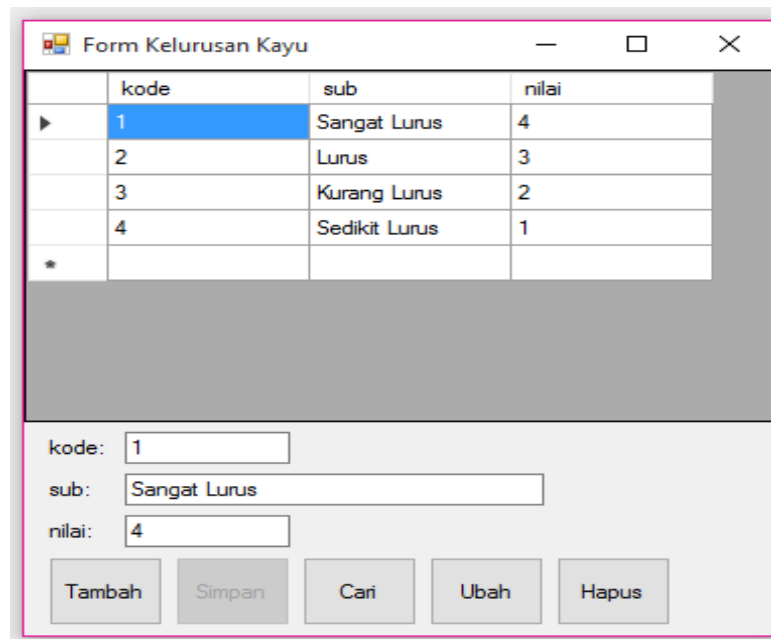
Gambar IV.5. Tampilan *Form* Kebulatan Batang

Keterangan :

Gambar IV.5 tampilan *form* kebulatan batang menjelaskan jika pengguna mengklik button tambah maka sistem akan mengosongkan lokasi untuk data baru, jika seluruh textbox di isi kemudian button simpan di klik maka sistem akan menyimpan seluruh isi textbox ke dalam database dan jika pengguna memasukkan kode pada textbox kode kemudian klik button cari maka sistem akan menampilkan data sesuai dengan kode yang diinputkan, jika pengguna memilih kode tabel database kemudian klik button hapus maka sistem akan menghapus isi tabel database berdasarkan kode yang ditentukan dan jika memilih kode tabel database kemudian ubah isi textbox dan klik button ubah maka sistem akan mengubah isi database berdasarkan kode yang di tentukan.

6. Tampilan *Form* Kelurusan Kayu

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *form* Kelurusan Kayu dapat dilihat pada gambar IV.6.



	kode	sub	nilai
▶	1	Sangat Lurus	4
	2	Lurus	3
	3	Kurang Lurus	2
	4	Sedikit Lurus	1
*			

kode: 1

sub: Sangat Lurus

nilai: 4

Tambah Simpan Cari Ubah Hapus

Gambar IV.6. Tampilan *Form* Kelurusan Kayu

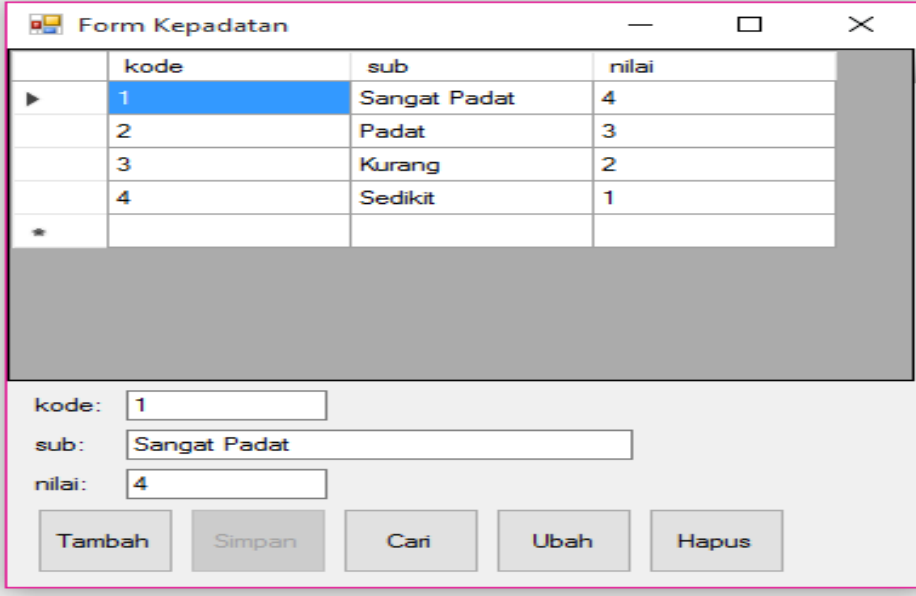
Keterangan :

Gambar IV.6 tampilan *form* kelurusan kayu menjelaskan jika pengguna mengklik button tambah maka sistem akan mengosongkan lokasi untuk data baru, jika seluruh textbox di isi kemudian button simpan di klik maka sistem akan menyimpan seluruh isi textbox ke dalam database dan jika pengguna memasukkan kode pada textbox kode kemudian klik button cari maka sistem akan menampilkan data sesuai dengan kode yang diinputkan, jika pengguna memilih kode tabel database kemudian klik button hapus maka sistem akan menghapus isi tabel database berdasarkan kode yang ditentukan dan jika memilih kode tabel

database kemudian ubah isi textbox dan klik button ubah maka sistem akan mengubah isi database berdasarkan kode yang di tentukan.

7. Tampilan *Form* Kepadatan

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *form* Kepadatan dapat dilihat pada gambar IV.7.



	kode	sub	nilai
▶	1	Sangat Padat	4
	2	Padat	3
	3	Kurang	2
	4	Sedikit	1
*			

kode:

sub:

nilai:

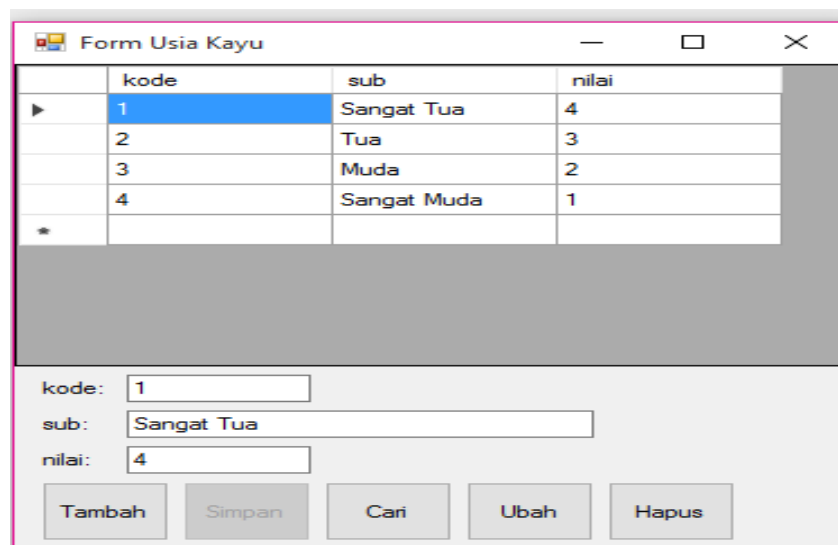
Gambar IV.7. Tampilan *Form* Kepadatan

Gambar IV.7 tampilan *form* kepadatan menjelaskan jika pengguna mengklik button tambah maka sistem akan mengosongkan lokasi untuk data baru, jika seluruh textbox di isi kemudian button simpan di klik maka sistem akan menyimpan seluruh isi textbox ke dalam database dan jika pengguna memasukkan kode pada textbox kode kemudian klik button cari maka sistem akan menampilkan data sesuai dengan kode yang diinputkan, jika pengguna memilih kode tabel database kemudian klik button hapus maka sistem akan menghapus isi tabel database berdasarkan kode yang ditentukan dan jika memilih kode tabel

database kemudian ubah isi textbox dan klik button ubah maka sistem akan mengubah isi database berdasarkan kode yang di tentukan.

8. Tampilan *Form* Usia Kayu

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *form* Usia Kayu dapat dilihat pada gambar IV.8.



	kode	sub	nilai
▶	1	Sangat Tua	4
	2	Tua	3
	3	Muda	2
	4	Sangat Muda	1
*			

kode:

sub:

nilai:

Gambar IV.8. Tampilan *Form* Usia Kayu

Gambar IV.8 tampilan *form* usia kayu menjelaskan jika pengguna mengklik button tambah maka sistem akan mengosongkan lokasi untuk data baru, jika seluruh textbox di isi kemudian button simpan di klik maka sistem akan menyimpan seluruh isi textbox ke dalam database dan jika pengguna memasukkan kode pada textbox kode kemudian klik button cari maka sistem akan menampilkan data sesuai dengan kode yang diinputkan, jika pengguna memilih kode tabel database kemudian klik button hapus maka sistem akan menghapus isi tabel database berdasarkan kode yang ditentukan dan jika memilih kode tabel database

kemudian ubah isi textbox dan klik button ubah maka sistem akan mengubah isi database berdasarkan kode yang di tentukan.

9. Tampilan *Form* Keputusan

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *form* Keputusan dapat dilihat pada gambar IV.9.

kode	nama_kayu	jenis_kayu	ukuran_jaring	ukuran_kayu	keputusan	nama_kayu	nilai_kesimpulan_jar	nilai_kesimpulan_kayu	nilai_kesimpulan	nilai_kayu	hasil
1	Kayu Jati	Sangat Baik	Sangat Besar	Sangat Besar	Sangat Baik	Sangat Baik	4	4	4	4	4
2	Kayu Meranti	Sangat Baik	Sangat Besar	Sangat Besar	Sangat Baik	Sangat Baik	4	4	4	4	3.833333333333333
3	Kayu Tami	Sangat Baik	Sangat Besar	Sangat Besar	Sangat Baik	Sangat Baik	4	4	4	4	3.750000000000000

kode:
 nama_kayu:
 jenis_kayu:
 ukuran_jaring:
 ukuran_kayu:
 keputusan:
 nilai_kesimpulan_jar:
 nilai_kesimpulan_kayu:
 nilai_kesimpulan:
 nilai_kayu:
 hasil:

Gambar IV.9. Tampilan *Form* Keputusan

Gambar IV.9 tampilan *form* keputusan menjelaskan jika pengguna mengklik button tambah maka sistem akan mengosongkan lokasi untuk data baru, jika seluruh textbox di isi kemudian button simpan di klik maka sistem akan menyimpan seluruh isi textbox ke dalam database dan jika pengguna memasukkan kode pada textbox kode kemudian klik button cari maka sistem akan menampilkan data sesuai dengan kode yang diinputkan, jika pengguna memilih kode tabel database kemudian klik button hapus maka sistem akan menghapus isi tabel database berdasarkan kode yang ditentukan dan jika memilih kode tabel

database kemudian ubah isi textbox dan klik button ubah maka sistem akan mengubah isi database berdasarkan kode yang di tentukan. Jika pengguna mengklik hitung maka sistem akan menampilkan hasil perhitungan metode AHP, jika pengguna mengklik tombol pilih maka sistem akan menampilkan hasil pilihan metode AHP dan jika pengguna mengklik tombol laporan maka sistem akan menampilkan *form* laporan.

10. Tampilan *Form* Laporan Keputusan

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *form* Laporan Keputusan dapat dilihat pada gambar IV.10.

The screenshot shows a web application window titled "PT. Djipita Rimba Djaja". Below the title, there is a subtitle "Keputusan Pemilihan Kayu Terbaik" and a date "10/09/2019". A table with 10 columns is displayed, with headers: "Kriteria", "Subkriteria", "Subkriteria", "Subkriteria", "Subkriteria", "Subkriteria", "Subkriteria", "Subkriteria", "Subkriteria", "Subkriteria". The table is currently empty. Below the table, there is a section labeled "Keputusan" with a horizontal line underneath it.

Gambar IV.10. Tampilan *Form* Laporan Keputusan

Gambar IV.10 tampilan *form* laporan keputusan adalah tampilan dari hasil perhitungan metode AHP untuk keputusan pemilihan kayu terbaik.

IV.2. Pembahasan

Berikut ini adalah pembahasan mengenai metode AHP yang akan dijelaskan dari tahapan-tahapan dan rumus metode AHP :

Berikut ini adalah tahapan metode AHP :

1. Mendefinisikan masalah dan menentukan solusi yang diinginkan.

Dalam tahap ini penulis berusaha menentukan masalah yang akan penulis pecahkan secara jelas, detail dan mudah dipahami. Dari masalah yang ada penulis coba tentukan solusi yang mungkin cocok bagi masalah tersebut. Solusi dari masalah mungkin berjumlah lebih dari satu. Solusi tersebut nantinya penulis kembangkan lebih lanjut dalam tahap berikutnya.

2. Membuat struktur hierarki yang diawali dengan tujuan utama.

Setelah menyusun tujuan utama sebagai level teratas akan disusun level hirarki yang berada di bawahnya yaitu kriteria-kriteria yang cocok untuk mempertimbangkan atau menilai alternatif yang penulis berikan dan menentukan alternatif tersebut. Tiap kriteria mempunyai intensitas yang berbeda-beda. Hirarki dilanjutkan dengan subkriteria (jika mungkin diperlukan).

3. Membuat matrik perbandingan berpasangan

Menggambarkan kontribusi relatif atau pengaruh setiap elemen terhadap tujuan atau kriteria yang setingkat di atasnya. Matriks yang digunakan bersifat sederhana, memiliki kedudukan kuat untuk kerangka konsistensi, mendapatkan informasi lain yang mungkin dibutuhkan dengan semua perbandingan yang

mungkin dan mampu menganalisis kepekaan prioritas secara keseluruhan untuk perubahan pertimbangan. Pendekatan dengan matriks mencerminkan aspek ganda dalam prioritas yaitu mendominasi dan didominasi. Perbandingan dilakukan berdasarkan *judgment* dari pengambil keputusan dengan menilai tingkat kepentingan suatu elemen dibandingkan elemen lainnya. Untuk memulai proses perbandingan berpasangan dipilih sebuah kriteria dari level paling atas hirarki misalnya K dan kemudian dari level di bawahnya diambil elemen yang akan dibandingkan misalnya E1,E2,E3,E4,E5.

4. Melakukan mendefinisikan perbandingan berpasangan

Sehingga diperoleh jumlah penilaian seluruhnya sebanyak $n \times [(n-1)/2]$ buah, dengan n adalah banyaknya elemen yang dibandingkan. Hasil perbandingan dari masing-masing elemen akan berupa angka dari 1 sampai 9 yang menunjukkan perbandingan tingkat kepentingan suatu elemen. Apabila suatu elemen dalam matriks dibandingkan dengan dirinya sendiri maka hasil perbandingan diberi nilai 1. Skala 9 telah terbukti dapat diterima dan bisa membedakan intensitas antar elemen. Hasil perbandingan tersebut diisikan pada sel yang bersesuaian dengan elemen yang dibandingkan. Skala perbandingan perbandingan berpasangan dan maknanya yang diperkenalkan oleh Saaty bisa dilihat di bawah. Intensitas Kepentingan :

- a. 1 berarti kedua elemen sama pentingnya, Dua elemen mempunyai pengaruh yang sama besar

- b. 3 berarti elemen yang satu sedikit lebih penting daripada elemen yang lainnya, Pengalaman dan penilaian sedikit menyokong satu elemen dibandingkan elemen yang lainnya
- c. 5 berarti elemen yang satu lebih penting daripada yang lainnya, Pengalaman dan penilaian sangat kuat menyokong satu elemen dibandingkan elemen yang lainnya
- d. 7 berarti satu elemen jelas lebih mutlak penting daripada elemen lainnya, Satu elemen yang kuat disokong dan dominan terlihat dalam praktek.
- e. 9 berarti satu elemen mutlak penting daripada elemen lainnya, Bukti yang mendukung elemen yang satu terhadap elemen lain memiliki tingkat penegasan tertinggi yang mungkin menguatkan.
- f. 2,4,6,8 berarti nilai-nilai antara dua nilai pertimbangan-pertimbangan yang berdekatan, Nilai ini diberikan bila ada dua kompromi di antara 2 pilihan
Kebalikan = Jika untuk aktivitas i mendapat satu angka dibanding dengan aktivitas j , maka j mempunyai nilai kebalikannya dibanding dengan i

5. Menghitung nilai eigen dan menguji konsistensinya.

Jika tidak konsisten maka pengambilan data diulangi.

6. Mengulangi langkah 3,4, dan 5 untuk seluruh tingkat hirarki.

7. Menghitung vektor eigen dari setiap matriks perbandingan berpasangan

Yang merupakan bobot setiap elemen untuk penentuan prioritas elemen-elemen pada tingkat hirarki terendah sampai mencapai tujuan. Penghitungan dilakukan lewat cara menjumlahkan nilai setiap kolom dari matriks, membagi setiap nilai dari kolom dengan total kolom yang bersangkutan untuk memperoleh

normalisasi matriks, dan menjumlahkan nilai-nilai dari setiap baris dan membaginya dengan jumlah elemen untuk mendapatkan rata-rata.

8. Memeriksa konsistensi hirarki.

Adapun yang diukur dalam *Analytical Hierarchy Process* adalah rasio konsistensi dengan melihat *index* konsistensi. Konsistensi yang diharapkan adalah yang mendekati sempurna agar menghasilkan keputusan yang mendekati valid. Walaupun sulit untuk mencapai yang sempurna, rasio konsistensi diharapkan kurang dari atau sama dengan 10 %.

Rumus Untuk Menentukan Rasio Konsistensi (CR) Indeks konsistensi dari matriks berordo n dapat diperoleh dengan rumus :

Dimana :

CI = Indeks konsistensi (*Consistency Index*)

λ maksimum = Nilai eigen terbesar dari matrik berordo n

λ maksimum didapat dengan menjumlahkan hasil perkalian jumlah kolom dengan eigen vektor utama.

Apabila C.I = 0, berarti matriks konsisten.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0.00	0.00	0.58	0.90	1.12	1.24	1.32	1.41	1.45	1.49	1.51	1.48	1.56	1.57	1.59

Batas ketidakkonsistenan yang ditetapkan Saaty diukur dengan menggunakan rasio konsistensi (CR), yakni perbandingan indek konsistensi dengan nilai pembangkit random (RI). Nilai RI bergantung pada ordo matrik n .

IV.2.1 Uji Coba Program

Uji coba terhadap sistem bertujuan untuk memastikan bahwa sistem sudah berada pada kondisi siap pakai. Instrumen yang digunakan untuk melakukan pengujian ini yaitu dengan menggunakan *Blackbox Testing* :

Tabel IV.1. *Blackbox Testing Form Login*

No	Form <i>Login</i>	Keterangan	Hasil
1	Textbox pengguna diisi dengan admin dan textbox sandi diisi dengan sandi yang benar dan mengklik tombol login OK	Sistem akan menampilkan <i>form</i> menu utama dan menutup <i>form</i> login	Sesuai
2	Textbox pengguna diisi dengan admin dan textbox sandi diisi dengan sandi yang salah dan mengklik tombol OK	Sistem akan menampilkan pesan notifikasi kegagalan login	Sesuai
3	Textbox pengguna diisi dengan user dan textbox sandi diisi dengan sandi yang benar dan mengklik tombol login OK	Sistem akan menampilkan <i>form</i> keputusan dan menutup <i>form</i> login	Sesuai
4	Textbox pengguna diisi dengan user dan textbox sandi diisi dengan sandi yang salah benar dan mengklik tombol OK	Sistem akan menampilkan pesan notifikasi kegagalan login	Sesuai

Tabel IV.2. *Blackbox Testing Form Menu*

No	Form Menu	Keterangan	Hasil
1	Klik Halaman Utama	Sistem akan menampilkan <i>form</i> Halaman Utama	Sesuai
2	Klik Vektor	Sistem akan menampilkan <i>form</i> vektor	Sesuai
3	Klik Kayu	Sistem akan menampilkan <i>form</i> Kayu	Sesuai
4	Klik Kebulatan Batang	Sistem akan menampilkan <i>form</i> Kebulatan Batang	Sesuai
5	Klik Kelurusan Kayu	Sistem akan menampilkan <i>form</i> Kelurusan Kayu	Sesuai
6	Klik Potensi Kepadatan	Sistem akan menampilkan <i>form</i> Potensi Kepadatan	Sesuai
7	Klik Usia Kayu	Sistem akan menampilkan <i>form</i>	Sesuai

		Usia Kayu	
8	Klik Keputusan	Sistem akan menampilkan <i>form</i> Keputusan	Sesuai
9	Klik Keluar	Sistem akan menampilkan <i>form Login</i> dan menutup <i>form</i> Menu Utama	Sesuai

Tabel IV.3. Blackbox Testing Form Vektor

No	Form Vektor	Keterangan	Hasil
1	Isi <i>textbox</i> yang diperlukan dan klik <i>button</i> ubah	Sistem akan mengubah isi <i>database</i> tabel vektor	Sesuai

Tabel IV.4. Blackbox Testing Form Kayu

No	Form Kayu	Keterangan	Hasil
1	Klik <i>button</i> tambah	Sistem akan mengosongkan lokasi untuk data baru	Sesuai
2	Seluruh <i>textbox</i> di isi kemudian <i>button</i> simpan di klik	Sistem akan menyimpan seluruh isi <i>textbox</i> ke dalam <i>database</i>	Sesuai
3	Masukkan kode pada	Sistem akan menampilkan data	Sesuai

	<i>textbox</i> kode kemudian klik <i>button</i> cari	sesuai dengan kode yang diinputkan	
4	Pilih kode <i>tabel database</i> kemudian klik <i>button</i> hapus	Sistem akan menghapus isi <i>tabel database</i> berdasarkan kode yang ditentukan	Sesuai
5	Pilih kode <i>tabel database</i> kemudian ubah isi <i>textbox</i> dan klik <i>button</i> ubah	Sistem akan mengubah isi <i>database</i> berdasarkan kode yang di tentukan	Sesuai

Tabel. IV.5. *Blackbox Testing Form* Kebulatan Batang

No	Form Kebulatan Batang	Keterangan	Hasil
1	Klik <i>button</i> tambah	Sistem akan mengosongkan lokasi untuk data baru	Sesuai
2	Seluruh <i>textbox</i> di isi kemudian <i>button</i> simpan di klik	Sistem akan menyimpan seluruh isi <i>textbox</i> ke dalam <i>database</i>	Sesuai
3	Masukkan kode pada <i>textbox</i> kode kemudian klik <i>button</i> cari	Sistem akan menampilkan data sesuai dengan kode yang diinputkan	Sesuai
4	Pilih kode <i>tabel database</i> kemudian klik <i>button</i>	Sistem akan menghapus isi <i>tabel database</i> berdasarkan	Sesuai

	hapus	kode yang ditentukan	
5	Pilih kode <i>tabel database</i> kemudian ubah isi <i>textbox</i> dan klik <i>button</i> ubah	Sistem akan mengubah isi <i>database</i> berdasarkan kode yang di tentukan	Sesuai

Tabel. IV.6. Blackbox Testing Form Kelurusan Kayu

No	Form Kelurusan Kayu	Keterangan	Hasil
1	Klik <i>button</i> tambah	Sistem akan mengosongkan lokasi untuk data baru	Sesuai
2	Seluruh <i>textbox</i> di isi kemudian <i>button</i> simpan di klik	Sistem akan menyimpan seluruh isi <i>textbox</i> ke dalam <i>database</i>	Sesuai
3	Masukkan kode pada <i>textbox</i> kode kemudian klik <i>button</i> cari	Sistem akan menaampilkan data sesuai dengan kode yang diinputkan	Sesuai
4	Pilih kode <i>tabel database</i> kemudian klik <i>button</i> hapus	Sistem akan menghapus isi <i>tabel database</i> berdasarkan kode yang ditentukan	Sesuai
5	Pilih kode <i>tabel database</i> kemudian ubah isi <i>textbox</i> dan klik <i>button</i> ubah	Sistem akan mengubah isi <i>database</i> berdasarkan kode yang di tentukan	Sesuai
6	Klik lihat semua	Sistem akan menampilkan	Sesuai

		seluruh isi tabel Perilaku	
--	--	----------------------------	--

Tabel. IV.7. Blackbox Testing Form Kepadatan

No	Form Kepadatan	Keterangan	Hasil
1	Klik <i>button</i> tambah	Sistem akan mengosongkan lokasi untuk data baru	Sesuai
2	Seluruh <i>textbox</i> di isi kemudian <i>button</i> simpan di klik	Sistem akan menyimpan seluruh isi <i>textbox</i> ke dalam <i>database</i>	Sesuai
3	Masukkan kode pada <i>textbox</i> kode kemudian klik <i>button</i> cari	Sistem akan menaampilkan data sesuai dengan kode yang diinputkan	Sesuai
4	Pilih kode <i>tabel database</i> kemudian klik <i>button</i> hapus	Sistem akan menghapus isi <i>tabel database</i> berdasarkan kode yang ditentukan	Sesuai
5	Pilih kode <i>tabel database</i> kemudian ubah isi <i>textbox</i> dan klik <i>button</i> ubah	Sistem akan mengubah isi <i>database</i> berdasarkan kode yang di tentukan	Sesuai

Tabel. IV.8. Blackbox Testing Form Usia Kayu

No	Form Usia Kayu	Keterangan	Hasil
1	Klik <i>button</i> tambah	Sistem akan mengosongkan	Sesuai

		lokasi untuk data baru	
2	Seluruh <i>textbox</i> di isi kemudian <i>button</i> simpan di klik	Sistem akan menyimpan seluruh isi <i>textbox</i> ke dalam <i>database</i>	Sesuai
3	Masukkan kode pada <i>textbox</i> kode kemudian klik <i>button</i> cari	Sistem akan menampilkan data sesuai dengan kode yang diinputkan	Sesuai
4	Pilih kode <i>tabel database</i> kemudian klik <i>button</i> hapus	Sistem akan menghapus isi <i>tabel database</i> berdasarkan kode yang ditentukan	Sesuai
5	Pilih kode <i>tabel database</i> kemudian ubah isi <i>textbox</i> dan klik <i>button</i> ubah	Sistem akan mengubah isi <i>database</i> berdasarkan kode yang di tentukan	Sesuai

Tabel. IV.9. Blackbox Testing Form Keputusan

No	Form Keputusan	Keterangan	Hasil
1	Klik <i>button</i> tambah	Sistem akan mengosongkan lokasi untuk data baru	Sesuai
2	Seluruh <i>textbox</i> di isi kemudian <i>button</i> simpan di klik	Sistem akan menyimpan seluruh isi <i>textbox</i> ke dalam <i>database</i>	Sesuai
3	Masukkan kode pada	Sistem akan menampilkan	Sesuai

	<i>textbox</i> kode kemudian klik <i>button</i> cari	data sesuai dengan kode yang diinputkan	
4	Pilih kode <i>tabel database</i> kemudian klik <i>button</i> hapus	Sistem akan menghapus isi <i>tabel database</i> berdasarkan kode yang ditentukan	Sesuai
5	Pilih kode <i>tabel database</i> kemudian ubah isi <i>textbox</i> dan klik <i>button</i> ubah	Sistem akan mengubah isi <i>database</i> berdasarkan kode yang di tentukan	Sesuai
6	Klik <i>button</i> hasil	Sistem akan menampilkan hasil perhitungan metode	Sesuai
7	Klik <i>button</i> laporan	Sistem akan menampilkan laporamhasil perhitungan	Sesuai

IV.2.2 Hasil Uji Coba

Setelah melakukan uji coba terhadap sistem, maka dapat disimpulkan hasil yang didapatkan yaitu :

1. Penerapan metode ke dalam sistem telah sesuai dengan perhitungan manual.
2. Sistem yang diterapkan sesuai dengan yang dirancang.
3. Sistem yang telah dibuat berjalan dengan baik.
4. Proses keputusan telah sesuai dengan proses manual.

5. *Interface* bersifat *userfriendly* sehingga siapa saja dapat menggunakan dengan mudah.

IV.3. Kelebihan dan Kekurangan Sistem

Setiap sistem memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan sistem yang telah dibuat.

IV.3.1. Kelebihan Sistem

Adapun kelebihan sistem yang telah dibuat diantaranya yaitu :

1. Dapat memberikan keputusan pemilihan kayu terbaik berdasarkan kriteria.
2. Metode AHP dapat berjalan dengan baik dalam memberikan keputusan pemilihan kayu terbaik berdasarkan kriteria.
3. Sistem yang telah dibuat berjalan dengan baik.

IV.3.2. Kekurangan Sistem

Adapun kekurangan sistem yang telah dibuat diantaranya yaitu :

1. Sistem yang telah di buat tidak memiliki petunjuk penggunaan.
2. Sistem yang telah di buat belum diterapkan berbasis *online*.
3. Sistem yang telah dibuat belum diterapkan pada perangkat *mobile*.