

BAB III

ANALISA DAN DESAIN SISTEM

III.1. Analisa Masalah

Bagian Sumber Daya Manusia (SDM) atau bagian kepegawaian pada Kantor Camat Medan Kota belum menerapkan sistem pemberian *reward* atau penghargaan kepada pegawai teladan di instansi tersebut, dan juga belum adanya sistem terkomputerisasi yang dapat menilai setiap pegawai yang ada serta cukup banyaknya pegawai pada Kantor Camat Medan Kota tersebut. Hal ini mengakibatkan lambat serta kurang efektifnya kinerja para pegawai di Kantor Camat Medan Kota. Untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan suatu sistem pendukung keputusan yang dapat membantu dalam pengambilan keputusan untuk menentukan pegawai teladan di instansi tersebut.

Sistem pendukung keputusan yang akan dibangun menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW). *Simple Additive Weighting* (SAW) merupakan sebuah metode penjumlahan terbobot. Konsep dasar dari metode ini mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif (pegawai) pada semua kriteria (variable penilaian). Dengan menggunakan metode ini, diharapkan dapat membantu Kantor Camat Medan Kota agar dapat menilai dan menentukan pegawai teladan yang memenuhi kriteria untuk mendapatkan *reward*.

III.2. Penerapan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW)

Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) membutuhkan sebuah proses normalisasi matrik keputusan (x) ke suatu skala yang dapat diperbandingkan dengan semua rating alternatif yang ada. Adapun langkah-langkah dalam perhitungan metode SAW adalah sebagai berikut:

1. Menentukan alternatif, yaitu a_i .
2. Menentukan kriteria yang akan dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan, yaitu c_j .
3. Memberikan nilai rating kecocokan setiap alternatif pada setiap kriteria.
4. Menentukan bobot preferensi atau tingkat kepentingan (w) pada tiap kriteria.

$$w = [w_1, w_2, w_3, \dots, w_j]$$

5. Membuat tabel rating kecocokan dari setiap alternatif pada setiap kriteria.
6. Membuat matrik keputusan (x) yang dibentuk dari tabel rating kecocokan dari setiap alternatif pada setiap kriteria.

$$x = \begin{bmatrix} x_{11} & x_{12} & \cdots & x_{1j} \\ \vdots & & & \vdots \\ \vdots & & & \vdots \\ x_{i1} & x_{i2} & \cdots & x_{ij} \end{bmatrix}$$

7. Melakukan normalisasi matrik keputusan dengan cara menghitung nilai rating kinerja.

$$r_{ij} = \begin{cases} \frac{x_{ij}}{\max_i(x_{ij})} \\ \frac{\min_i(x_{ij})}{x_{ij}} \end{cases}$$

8. Hasil dari nilai rating kinerja ternormalisasi (r_{ij}) membentuk matrik ternormalisasi (R).

$$r = \begin{bmatrix} r_{11} & r_{12} & \cdots & r_{1j} \\ \vdots & & & \vdots \\ \vdots & & & \vdots \\ r_{i1} & r_{i2} & \cdots & r_{ij} \end{bmatrix}$$

9. Hasil akhir nilai preferensi (v_i) diperoleh dari penjumlahan dari perkalian elemen baris matrik ternormalisasi (r) dengan bobot preferensi yang bersesuaian elemen kolom matriks (w).

$$v_i = \sum_{j=1}^n w_j r_{ij}$$

Contoh Kasus:

Kantor Camat Medan Kota akan menentukan pegawai teladan setiap tahunnya untuk diberikan *reward*. Kriteria yang digunakan untuk melakukan penilaian dapat dilihat pada tabel III.1.

Tabel III.1. Tabel Kriteria

Kriteria	Sub Kriteria	Nilai
Pendidikan Terakhir (C1)	D1 / D2	60
	D3	70
	D4 / S1	80
	S2	90
	S3	100

Disiplin Kerja (C2)	Sangat Kurang	60
	Kurang	70
	Cukup	80
	Baik	90
	Sangat Baik	100
Kualitas Kerja (C3)	Sangat Kurang	60
	Kurang	70
	Cukup	80
	Baik	90
	Sangat Baik	100
Tanggung Jawab (C4)	Sangat Kurang	60
	Kurang	70
	Cukup	80
	Baik	90
	Sangat Baik	100
Etika (C5)	Sangat Kurang	60
	Kurang	70
	Cukup	80
	Baik	90
	Sangat Baik	100
Masa Kerja (C6)	< 2 Tahun	60
	2 – 3 Tahun	70
	3 – 4 Tahun	80
	4 – 5 Tahun	90
	> 5 Tahun	100

Adapun bobot untuk setiap kriteria penilaian dapat dilihat pada tabel III.2.

Tabel III.2. Bobot Kriteria

Kriteria	Bobot
Pendidikan Terakhir (w_1)	65
Disiplin Kerja (w_2)	80
Kualitas Kerja (w_3)	75
Tanggung Jawab (w_4)	75
Etika (w_5)	85
Masa Kerja (w_6)	70

Selanjutnya, bobot kriteria dinormalisasi. Adapun normalisasi bobot kriteria sebagai berikut:

$$w_1 = \frac{65}{65 + 80 + 75 + 75 + 85 + 70} = 0.14$$

$$w_2 = \frac{80}{65 + 80 + 75 + 75 + 85 + 70} = 0.18$$

$$w_3 = \frac{75}{65 + 80 + 75 + 75 + 85 + 70} = 0.17$$

$$w_4 = \frac{75}{65 + 80 + 75 + 75 + 85 + 70} = 0.17$$

$$w_5 = \frac{85}{65 + 80 + 75 + 75 + 85 + 70} = 0.19$$

$$w_6 = \frac{70}{65 + 80 + 75 + 75 + 85 + 70} = 0.16$$

Sebagai contoh terdapat 5 (lima) orang pegawai yang menjadi alternatif (kandidat) yang akan dinilai sesuai kriteria yang telah ditentukan untuk mendapatkan hasil siapa pegawai teladan di Kantor Camat Medan Kota. Nilai alternatif setiap kriteria dapat dilihat pada tabel III.3.

Tabel III.3. Tabel Nilai Alternatif di Setiap Kriteria

Alternatif	Kriteria					
	C1	C2	C3	C4	C5	C6
Pegawai A	60	70	80	90	100	70
Pegawai B	70	80	90	100	60	80
Pegawai C	80	70	90	90	80	70
Pegawai D	80	90	90	80	80	90
Pegawai E	70	70	80	70	70	70

Langkah selanjutnya adalah proses normalisasi masing-masing nilai kriteria (r_{ij}):

$$r_{11} = \frac{60}{\max \{60;70;80;80;70\}} = \frac{60}{80} = 0.75$$

$$r_{21} = \frac{70}{\max \{60;70;80;80;70\}} = \frac{70}{80} = 0.88$$

$$r_{31} = \frac{80}{\max \{60;70;80;80;70\}} = \frac{80}{80} = 1.00$$

$$r_{41} = \frac{80}{\max \{60;70;80;80;70\}} = \frac{80}{80} = 1.00$$

$$r_{51} = \frac{70}{\max \{60;70;80;80;70\}} = \frac{70}{80} = 0.88$$

$$r_{12} = \frac{70}{\max \{70;80;70;90;70\}} = \frac{70}{90} = 0.78$$

$$r_{22} = \frac{80}{\max \{70;80;70;90;70\}} = \frac{80}{90} = 0.89$$

$$r_{32} = \frac{70}{\max \{70;80;70;90;70\}} = \frac{70}{90} = 0.78$$

$$r_{42} = \frac{90}{\max \{70;80;70;90;70\}} = \frac{90}{90} = 1.00$$

$$r_{52} = \frac{70}{\max \{70;80;70;90;70\}} = \frac{70}{90} = 0.78$$

$$r_{13} = \frac{80}{\max \{80;90;90;90;80\}} = \frac{80}{90} = 0.89$$

$$r_{23} = \frac{90}{\max \{80;90;90;90;80\}} = \frac{90}{90} = 1.00$$

$$r_{33} = \frac{90}{\max \{80;90;90;90;80\}} = \frac{90}{90} = 1.00$$

$$r_{43} = \frac{90}{\max \{80;90;90;90;80\}} = \frac{90}{90} = 1.00$$

$$r_{53} = \frac{80}{\max \{80;90;90;90;80\}} = \frac{80}{90} = 0.89$$

$$r_{14} = \frac{90}{\max \{90; 100; 90; 80; 70\}} = \frac{90}{100} = 0.90$$

$$r_{24} = \frac{100}{\max \{90; 100; 90; 80; 70\}} = \frac{100}{100} = 1.00$$

$$r_{34} = \frac{90}{\max \{90; 100; 90; 80; 70\}} = \frac{90}{100} = 0.90$$

$$r_{44} = \frac{80}{\max \{90; 100; 90; 80; 70\}} = \frac{80}{100} = 0.80$$

$$r_{54} = \frac{70}{\max \{90; 100; 90; 80; 70\}} = \frac{70}{100} = 0.70$$

$$r_{15} = \frac{100}{\max \{100; 60; 80; 80; 70\}} = \frac{100}{100} = 1.00$$

$$r_{25} = \frac{60}{\max \{100; 60; 80; 80; 70\}} = \frac{60}{100} = 0.60$$

$$r_{35} = \frac{80}{\max \{100; 60; 80; 80; 70\}} = \frac{80}{100} = 0.80$$

$$r_{45} = \frac{80}{\max \{100; 60; 80; 80; 70\}} = \frac{80}{100} = 0.80$$

$$r_{55} = \frac{70}{\max \{100; 60; 80; 80; 70\}} = \frac{70}{100} = 0.70$$

$$r_{16} = \frac{70}{\max \{70; 80; 70; 90; 70\}} = \frac{70}{90} = 0.78$$

$$r_{26} = \frac{80}{\max \{70; 80; 70; 90; 70\}} = \frac{80}{90} = 0.89$$

$$r_{36} = \frac{70}{\max \{70; 80; 70; 90; 70\}} = \frac{70}{90} = 0.78$$

$$r_{46} = \frac{90}{\max \{70;80;70;90;70\}} = \frac{90}{90} = 1.00$$

$$r_{56} = \frac{70}{\max \{70;80;70;90;70\}} = \frac{70}{90} = 0.78$$

Adapun hasil normalisasi dapat dilihat pada matriks berikut ini :

$$r = \begin{bmatrix} 0.75 & 0.78 & 0.89 & 0.90 & 1.00 & 0.78 \\ 0.88 & 0.89 & 1.00 & 1.00 & 0.60 & 0.89 \\ 1.00 & 0.78 & 1.00 & 0.90 & 0.80 & 0.78 \\ 1.00 & 1.00 & 1.00 & 0.80 & 0.80 & 1.00 \\ 0.88 & 0.78 & 0.89 & 0.70 & 0.70 & 0.78 \end{bmatrix}$$

Langkah selanjutnya adalah menghitung nilai akhir (v):

$$\begin{aligned} v_1 &= (0.14*0.75)+(0.18*0.78)+(0.17*0.89)+(0.17*0.90)+(0.19*1.00)+(0.16*0.78) \\ &= 0.11 + 0.14 + 0.15 + 0.15 + 0.19 + 0.12 \\ &= 0.86 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} v_2 &= (0.14*0.88)+(0.18*0.89)+(0.17*1.00)+(0.17*1.00)+(0.19*0.60)+(0.16*0.89) \\ &= 0.12 + 0.16 + 0.17 + 0.17 + 0.11 + 0.14 \\ &= 0.87 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} v_3 &= (0.14*1.00)+(0.18*0.78)+(0.17*1.00)+(0.17*0.90)+(0.19*0.80)+(0.16*0.78) \\ &= 0.14 + 0.14 + 0.17 + 0.15 + 0.15 + 0.12 \\ &= 0.87 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} v_4 &= (0.14*1.00)+(0.18*1.00)+(0.17*1.00)+(0.17*0.80)+(0.19*0.80)+(0.16*1.00) \\ &= 0.14 + 0.18 + 0.17 + 0.14 + 0.15 + 0.16 \\ &= 0.94 \end{aligned}$$

$$v_5 = (0.14*0.88)+(0.18*0.78)+(0.17*0.89)+(0.17*0.70)+(0.19*0.70)+(0.16*0.78)$$

$$= 0.12 + 0.14 + 0.15 + 0.12 + 0.13 + 0.12$$

$$= 0.78$$

Berdasarkan hasil penilaian di atas, maka perangkingan nilai akhir pegawai yang dinilai dapat dilihat pada tabel III.4.

Tabel III.4. Tabel Perangkingan

Alternatif	Nilai Akhir	Rangking
Pegawai A	0.86	4
Pegawai B	0.87	2
Pegawai C	0.87	3
Pegawai D	0.94	1
Pegawai E	0.78	5

Berdasarkan tabel perangkingan di atas, yang mendapatkan *reward* sebagai pegawai teladan di Kantor Camat Medan Kota adalah **Pegawai D** dengan nilai akhir (v) **0.94**.

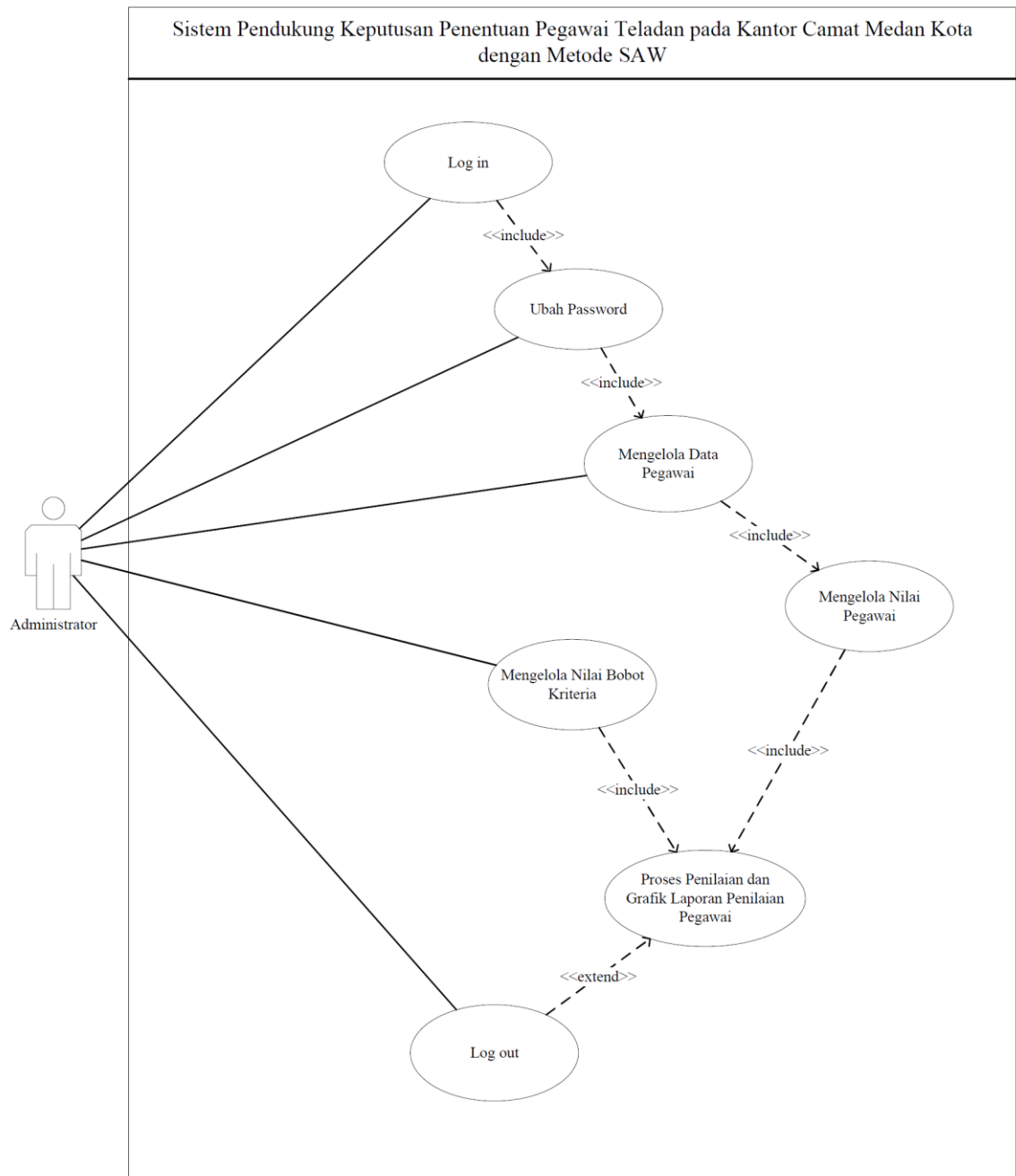
III.3. Desain Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan terhadap sistem yang diusulkan. Adapun perancangan dari sistem ini digambarkan dengan *Unified Modeling Language* (UML) yang meliputi *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*.

III.3.1. Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan *actor*, *use case* dan relasinya sebagai suatu urutan tindakan yang memberikan nilai terukur untuk *actor*. Sebuah *use*

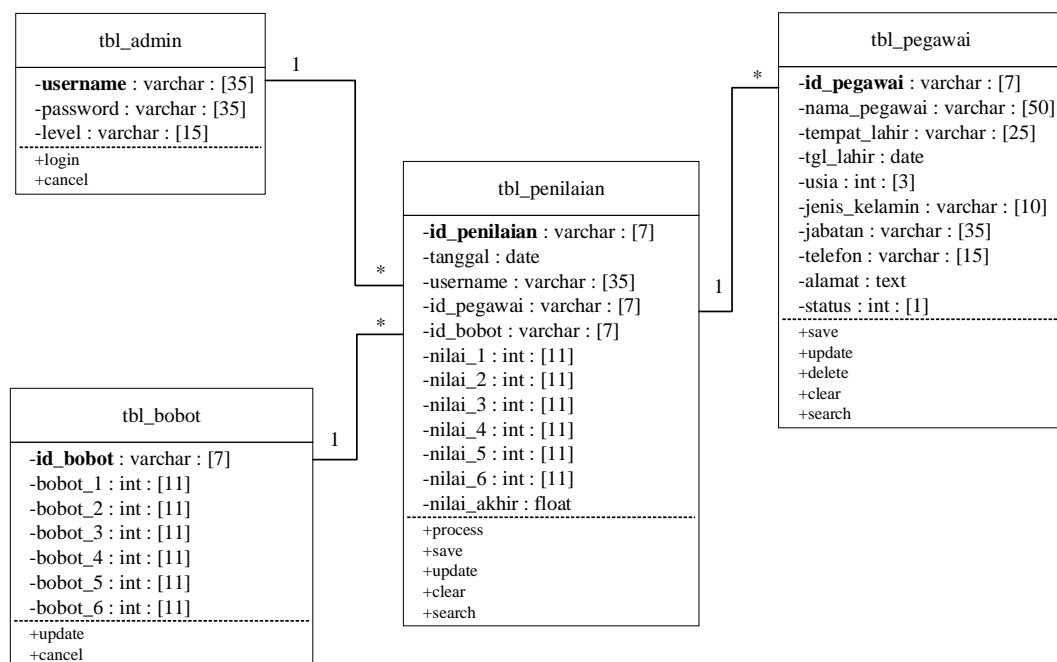
case digambarkan sebagai elips horizontal dalam suatu diagram UML *use case*, dapat dilihat pada gambar III.I.



Gambar III.1. Use Case Diagram Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Pegawai Teladan pada Kantor Camat Medan Kota dengan Metode SAW

III.3.2. Class Diagram

Diagram ini digunakan untuk menggambarkan perbedaan yang mendasar antara *class-class*, hubungan antar-*class*, di mana sub-sistem *class* tersebut. Pada *class diagram* terdapat nama *class*, *attributes*, *operations*, serta *association* (hubungan antar-*class*). Adapun bentuk *class diagram* yang penulis rancang dapat dilihat pada gambar III.2.



Gambar III.2. Class Diagram Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Pegawai Teladan pada Kantor Camat Medan Kota dengan Metode SAW

III.3.3. Activity Diagram

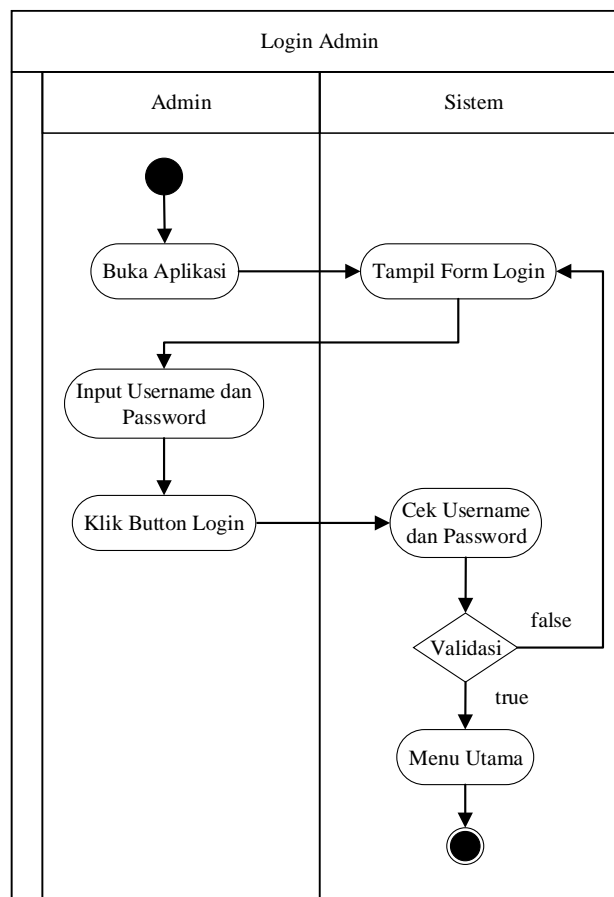
Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat

menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

Adapun bentuk *activity diagram* yang penulis rancang sebagai berikut:

1. *Activity Diagram Login*

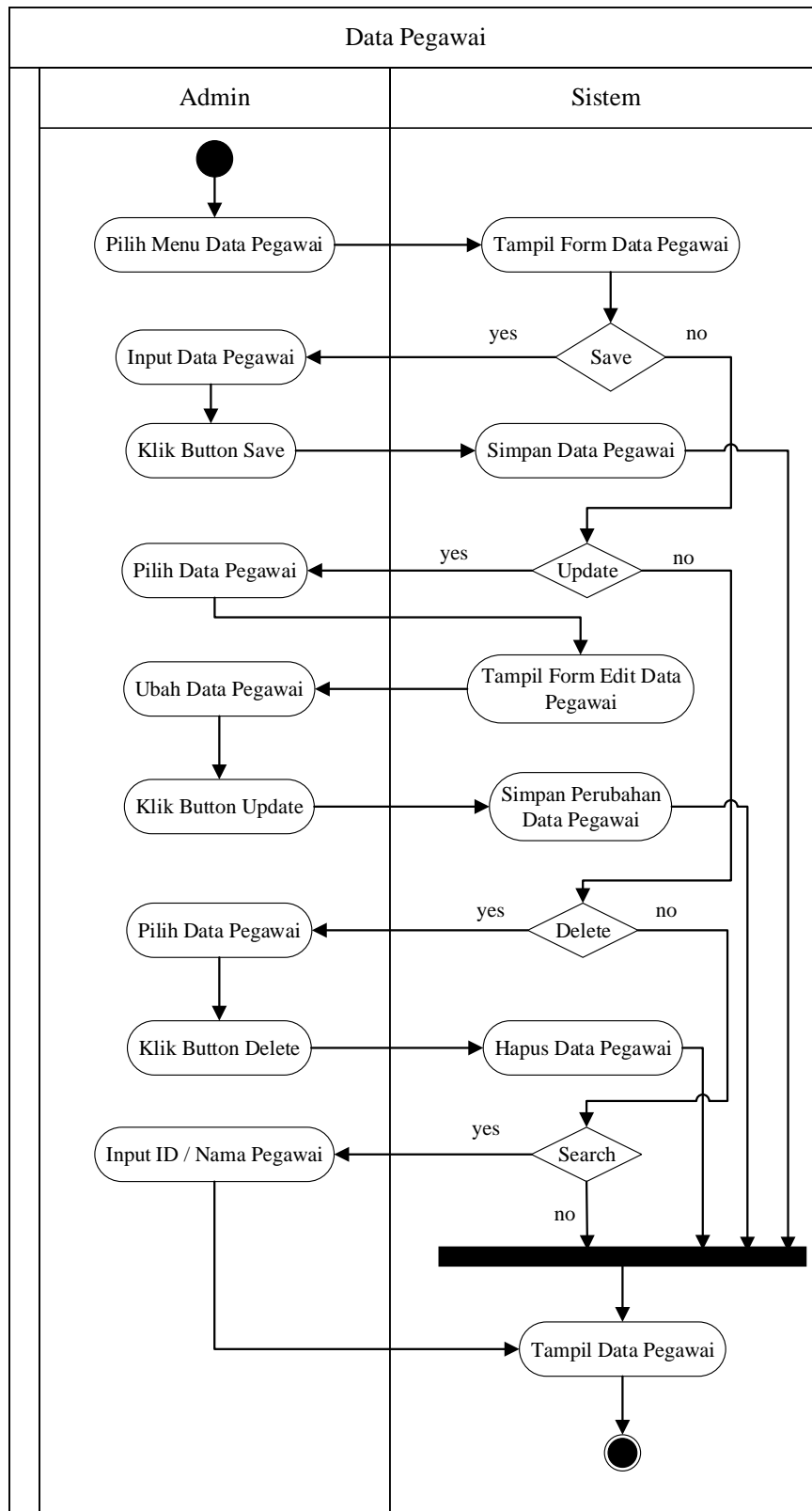
Activity diagram login menggambarkan aktivitas pertama kali yang dilakukan untuk masuk kedalam menu utama. Bentuk *activity diagram login* dapat dilihat pada gambar III.3.



Gambar III.3. *Activity Diagram Login*

2. *Activity Diagram* Data Pegawai

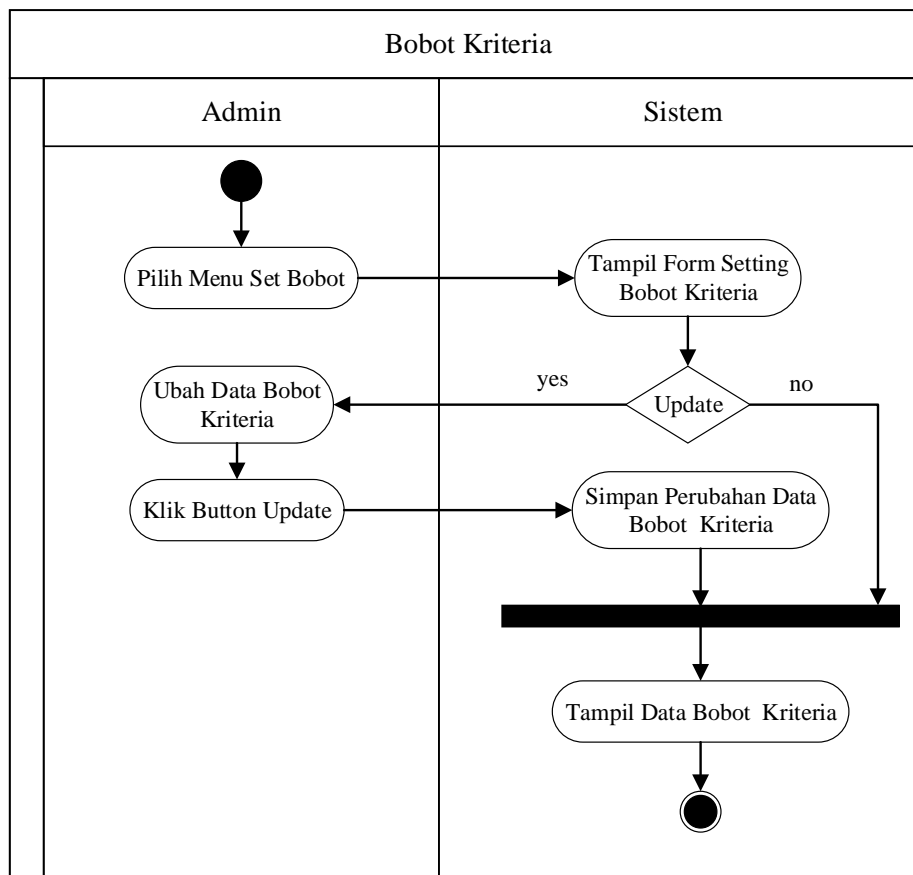
Activity diagram data pegawai menggambarkan aktivitas admin dalam mengolah data pegawai. Bentuk *activity diagram* data pegawai dapat dilihat pada gambar III.4.



Gambar III.4. Activity Diagram Data Pegawai

3. *Activity Diagram* Bobot Kriteria

Activity diagram bobot kriteria menggambarkan aktivitas admin dalam mengolah data bobot kriteria penilaian penentuan pegawai teladan. Bentuk *activity diagram* bobot kriteria dapat dilihat pada gambar III.5.

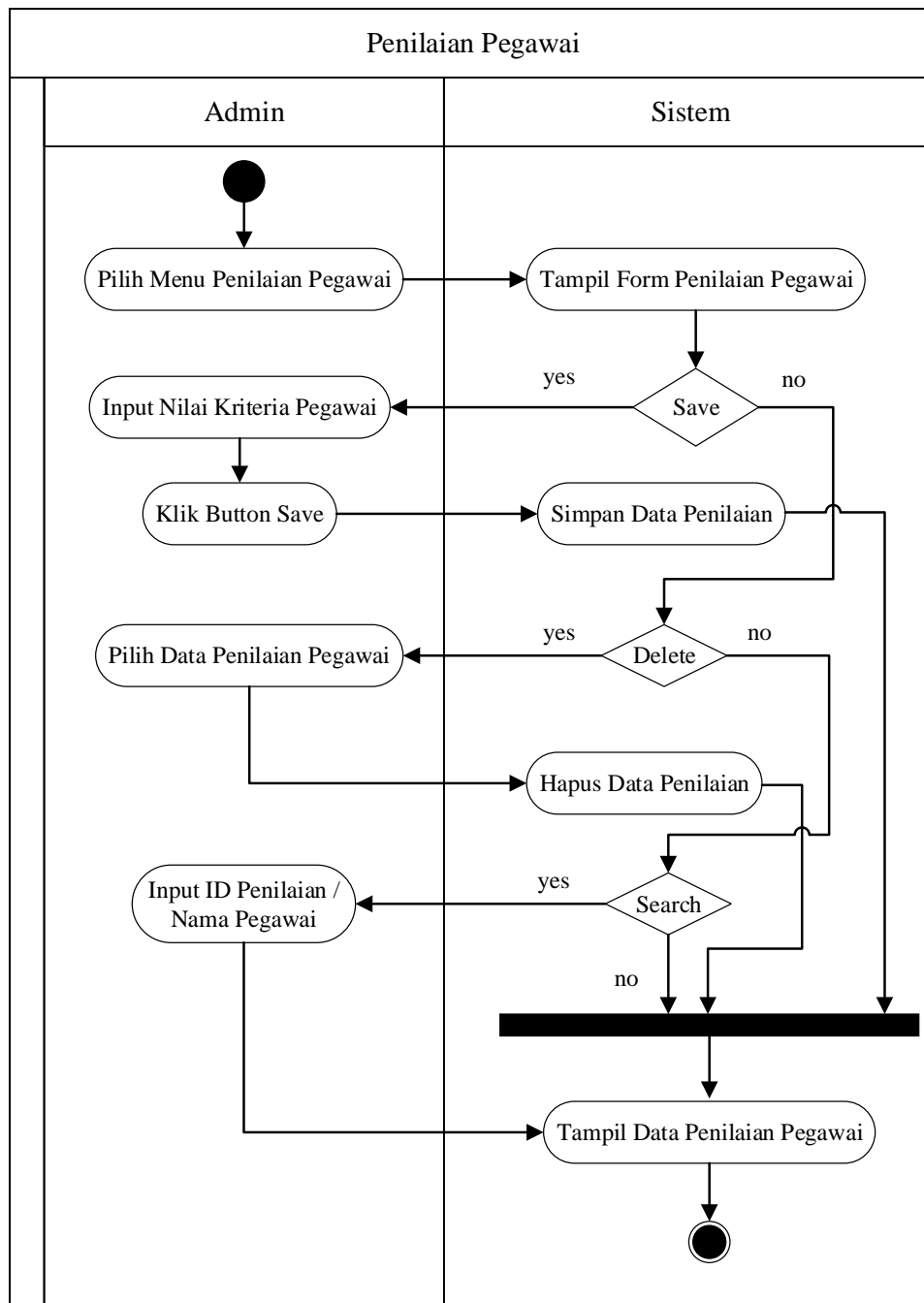


Gambar III.5. *Activity Diagram* Bobot Kriteria

4. *Activity Diagram* Penilaian Pegawai

Activity diagram penilaian pegawai menggambarkan aktivitas admin dalam melakukan proses penilaian data pegawai sesuai dengan kriteria

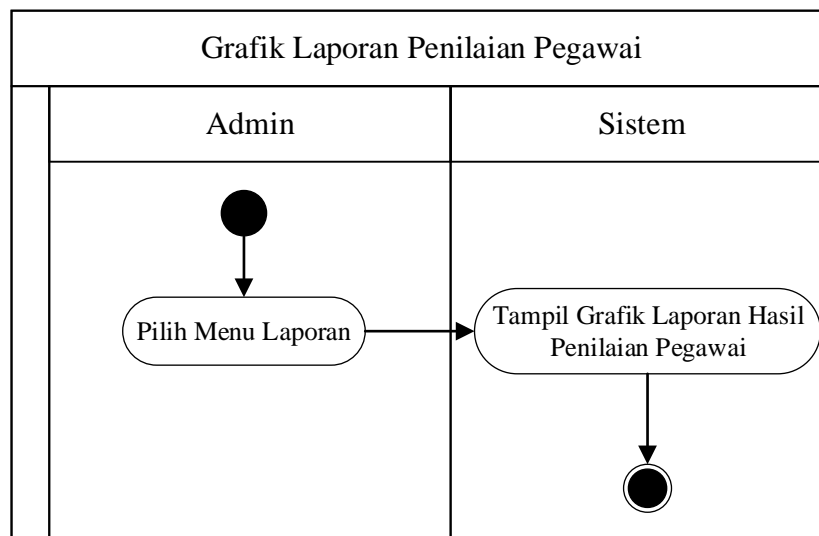
yang telah ditentukan. Bentuk *activity diagram* penilaian pegawai dapat dilihat pada gambar III.6.



Gambar III.6. Activity Diagram Penilaian Pegawai

5. *Activity Diagram* Grafik Laporan Penilaian Pegawai

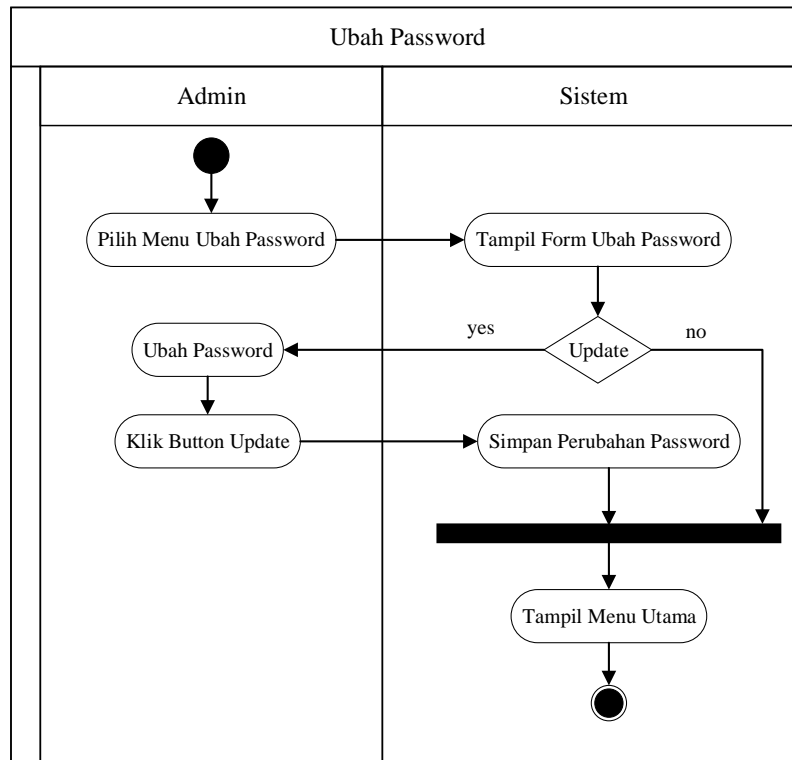
Activity diagram grafik laporan menggambarkan aktivitas admin dalam memvisualisasikan laporan hasil penilaian pegawai dalam menentukan pegawai teladan. Bentuk *activity diagram* grafik laporan dapat dilihat pada gambar III.7.



Gambar III.7. Activity Diagram Grafik Laporan Penilaian Pegawai

6. *Activity Diagram* Ubah Password

Activity diagram ubah password menggambarkan aktivitas admin untuk mengubah password untuk masuk (*log in*) ke aplikasi. Bentuk *activity diagram* ubah password dapat dilihat pada gambar III.8.



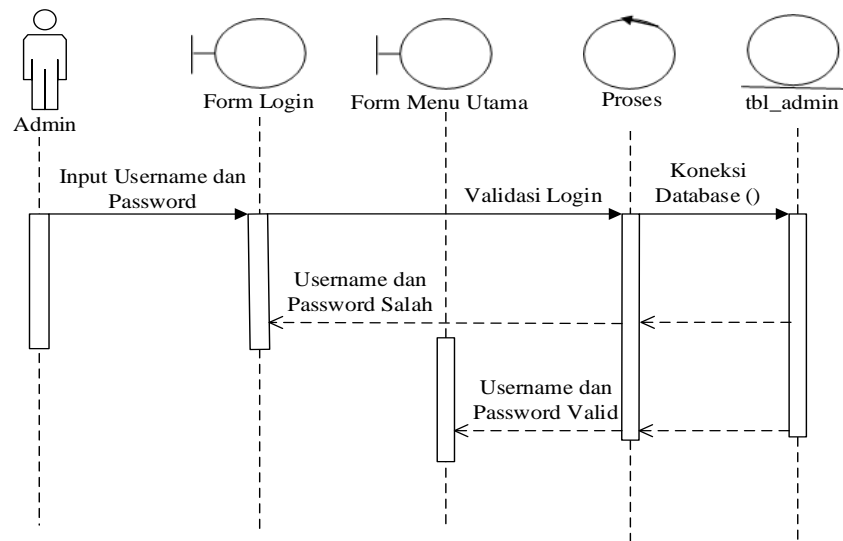
Gambar III.8. Activity Diagram Ubah Password

III.3.4. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan perilaku pada sebuah skenario, diagram ini menunjukkan sejumlah contoh objek dan *message* (pesan) yang diletakkan diantara objek-objek ini di dalam *use case*. Bentuk *sequence diagram* yang penulis rancang sebagai berikut:

1. Sequence Diagram Login

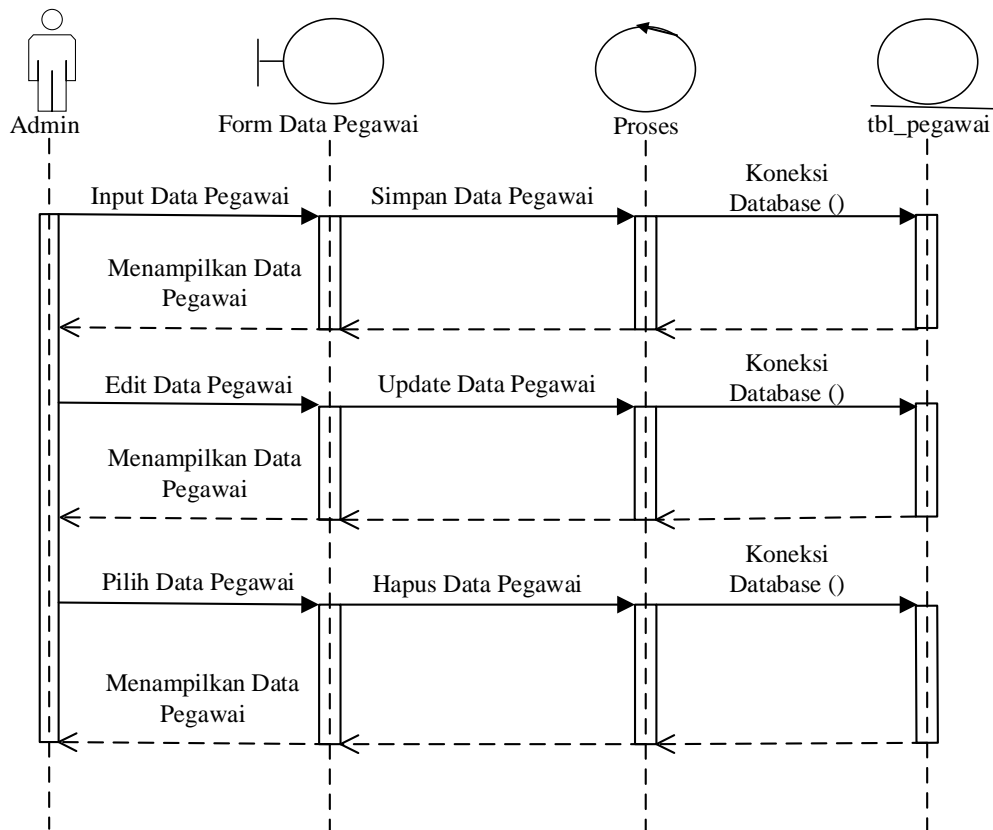
Sequence diagram login menggambarkan interaksi admin dengan aplikasi dan *database* dalam melakukan *login*. Bentuk *sequence diagram login* dapat dilihat pada gambar III.9.



Gambar III.9. Sequence Diagram Login

2. Sequence Diagram Data Pegawai

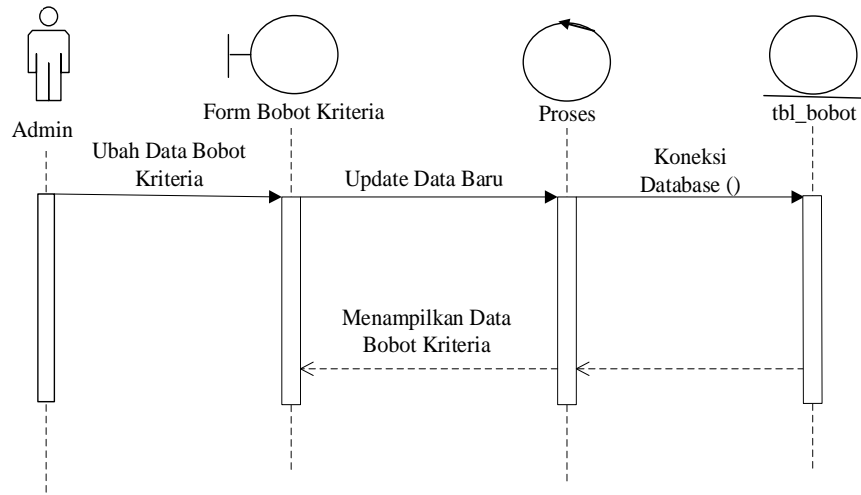
Sequence diagram data pegawai menggambarkan interaksi admin dengan aplikasi dan *database* dalam melakukan pengolahan data pegawai. Bentuk *sequence diagram* data pegawai dapat dilihat pada gambar III.10.



Gambar III.10. Sequence Diagram Data Pegawai

3. Sequence Diagram Bobot Kriteria

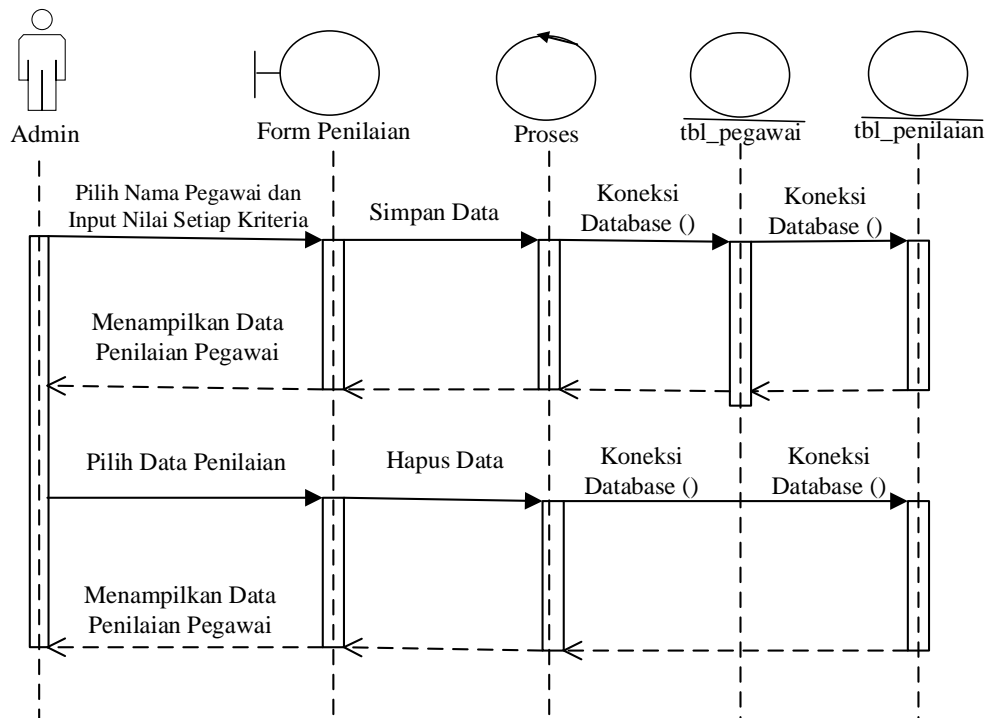
Sequence diagram bobot kriteria menggambarkan interaksi admin dengan aplikasi dan *database* dalam mengolah data bobot kriteria penilaian untuk penentuan pegawai teladan. Bentuk *sequence diagram* bobot kriteria dapat dilihat pada gambar III.11.



Gambar III.11. Sequence Diagram Bobot Kriteria

4. Sequence Diagram Penilaian Pegawai

Sequence diagram penilaian pegawai menggambarkan interaksi antara admin dengan aplikasi dan *database* dalam melakukan penilaian pegawai berdasarkan kriteria yang ditentukan. Bentuk *sequence diagram* penilaian pegawai dapat dilihat pada gambar III.12.



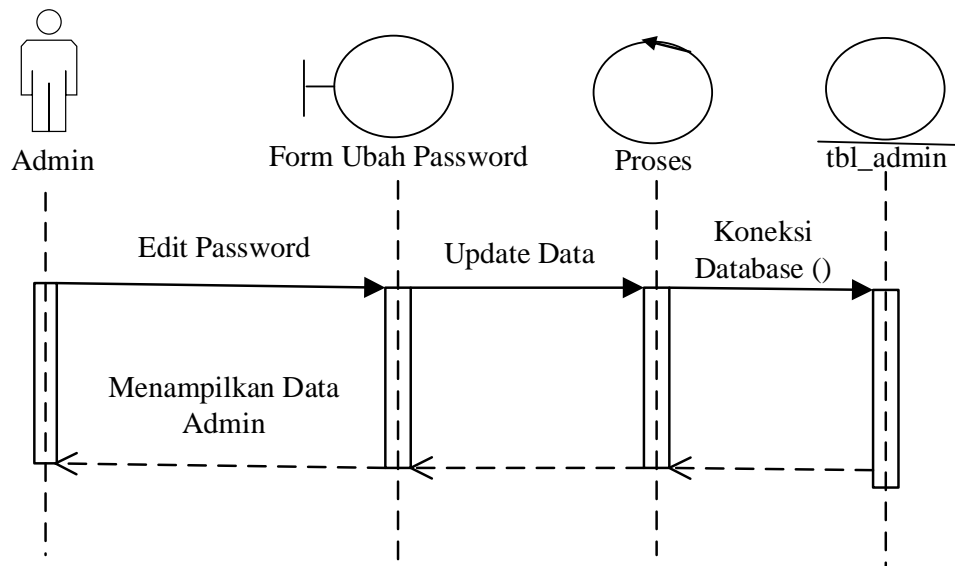
Gambar III.12. Sequence Diagram Penilaian Pegawai

5. Sequence Diagram Ubah Password

Sequence diagram ubah *password* menggambarkan interaksi antara admin dengan aplikasi dan *database* untuk ubah *password* admin.

Bentuk *sequence diagram* ubah *password* dapat dilihat pada gambar

III.13.



Gambar III.13. Sequence Diagram Ubah Password

III.4. Desain Database

Database merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Untuk merancangnya diperlukan alat bantu, baik menggambarkan relasinya maupun mengoptimalkan rancangan *database*.

III.4.1. Desain Tabel

Tabel adalah salah satu unsur yang paling penting dalam pembuatan *database*, karena sebuah *database* dapat terbentuk dari beberapa tabel yang saling berelasi satu sama lain. Dalam perancangan *database* sistem pendukung keputusan penentuan pegawai teladan pada Kantor Camat Medan Kota dengan metode SAW, *data record* tersimpan dalam 5 buah tabel dengan arsitektur data sebagai berikut:

1. Tabel Admin

Nama Database : dbCamat

Nama Tabel : tbl_admin

Primary Key : username

Tabel III.5. Tabel Admin

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
username	varchar	35	Primary key
password	varchar	35	-
level	varchar	15	-

2. Tabel Pegawai

Nama Database : dbCamat

Nama Tabel : tbl_pegawai

Primary Key : id_pegawai

Tabel III.6. Tabel Pegawai

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
id_pegawai	varchar	7	Primary key
Nama_pegawai	varchar	50	-
tempat_lahir	varchar	25	-
tgl_lahir	date	-	-
usia	int	3	-
jenis_kelamin	varchar	10	-
jabatan	varchar	35	-
telepon	varchar	15	-
alamat	text	-	
status	int	1	Default 0

3. Tabel Bobot Kriteria

Nama Database : dbCamat

Nama Tabel : tbl_bobot

Primary Key : id_bobot

Tabel III.7. Tabel Set Nilai

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
id_bobot	varchar	7	Primary key
bobot_1	int	11	-
bobot_2	int	11	-
bobot_3	int	11	-
bobot_4	int	11	-
bobot_5	int	11	-
bobot_6	int	11	-

4. Tabel Penilaian

Nama Database : dbCamat

Nama Tabel : tbl_penilaian

Primary Key : id_penilaian

Foreign Key : username, id_pegawai, id_bobot

Tabel III.8. Tabel Penilaian

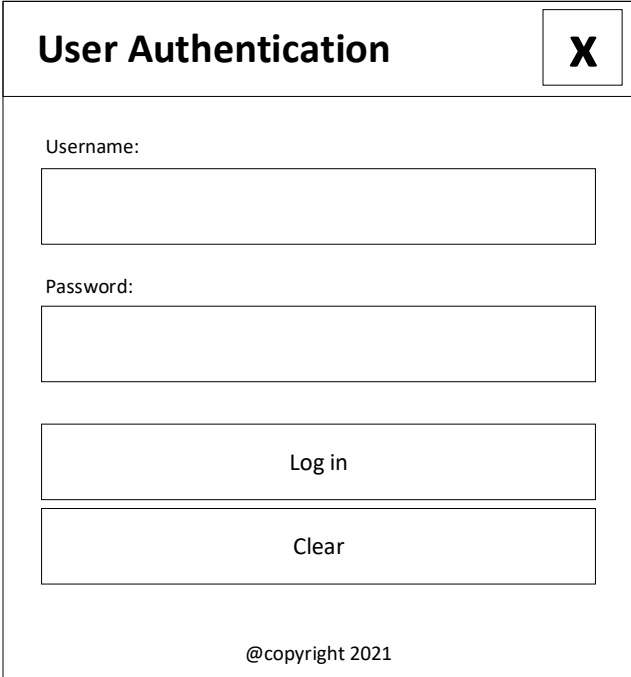
Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
id_penilaian	varchar	7	Primary key
tanggal	date	-	-
username	varchar	7	Foreign key
id_pegawai	varchar	7	Foreign key
Id_bobot	varchar	7	Foreign key
nilai_1	int	11	-
nilai_2	int	11	-
nilai_3	int	11	-
nilai_4	int	11	-
nilai_5	int	11	-
Nilai_6	Int	11	-
Nilai_akhir	float	-	-

III.5. Desain *User Interface*

Pada tahap ini adalah tahap perancangan tampilan sistem yang akan dibangun, yaitu tahap rancangan tampilan secara keseluruhan, mulai dari *form log in*, *form menu utama*, *form pegawai*, *form bobot kriteria*, *form penilaian pegawai*, *form grafik laporan penilaian*, dan *form ubah password*. Adapun rincian desain *user interface* dari sistem yang dibangun adalah sebagai berikut :

1. Perancangan *Form Log in*

Perancangan *form log in* merupakan tampilan untuk memasukkan *username* dan *password* sebelum masuk ke menu utama. Bentuk perancangan *form log in* dapat dilihat pada gambar III.14.



The image shows a wireframe for a 'User Authentication' form. It is enclosed in a rectangular border. At the top left, the title 'User Authentication' is displayed in a bold font. To the right of the title is a small square button containing the letter 'X'. Below the title, there are two input fields: the first is labeled 'Username:' and the second is labeled 'Password:'. Underneath these fields are two buttons: 'Log in' and 'Clear'. At the bottom center of the form, there is a copyright notice: '@copyright 2021'.

Gambar III.14. Perancangan *Form Log in*

2. Perancangan *Form* Menu Utama

Perancangan *form* menu utama merupakan tampilan yang muncul setelah admin melakukan *log in*. Bentuk perancangan menu utama dapat dilihat pada gambar III.15.

Menu Utama		X
Data Pegawai		
Bobot Kriteria		
Penilaian Pegawai		
Grafik Laporan Penilaian		
Ubah Password		
Log out		
@copyright 2021		

Gambar III.15. Perancangan *Form* Menu Utama

3. Perancangan *Form* Data Pegawai

Perancangan *form* data pegawai merupakan tampilan untuk mengolah data pegawai yang ada di Kantor Camat Medan Kota. Bentuk perancangan *form* data pegawai dapat dilihat pada gambar III.16.

Data Pegawai**X**

ID Pegawai :	<input type="text"/>	Jenis Kelamin :	<input style="border-bottom: 1px solid black; border-right: 1px solid black; border-left: 1px solid black; border-top: 1px solid black; width: 100%;" type="text"/>
Nama Pegawai :	<input type="text"/>	Jabatan :	<input type="text"/>
Tempat Lahir :	<input type="text"/>	No. Telefon :	<input type="text"/>
Tgl. Lahir :	<input style="border-bottom: 1px solid black; border-right: 1px solid black; border-left: 1px solid black; border-top: 1px solid black; width: 100%;" type="text"/>	Alamat :	<input style="border-bottom: 1px solid black; border-right: 1px solid black; border-left: 1px solid black; border-top: 1px solid black; width: 100%;" type="text"/>
Usia :	<input type="text"/>		

Search by :

Gambar III.16. Perancangan *Form* Data Pegawai

4. Perancangan *Form* Bobot Kriteria

Perancangan *form* bobot kriteria merupakan tampilan untuk mengolah data nilai bobot kriteria. Bentuk perancangan *form* bobot kriteria dapat dilihat pada gambar III.17.

Bobot Kriteria		X
ID Bobot :	<input type="text"/>	
Bobot Pend. Terakhir :	<input type="text"/>	* range 10 - 100
Bobot Disiplin Kerja :	<input type="text"/>	* range 10 - 100
Bobot Kualitas Kerja :	<input type="text"/>	* range 10 - 100
Bobot Tanggungjawab :	<input type="text"/>	* range 10 - 100
Bobot Etika :	<input type="text"/>	* range 10 - 100
Bobot Masa Kerja :	<input type="text"/>	* range 10 - 100
<input type="button" value="Update"/> <input type="button" value="Cancel"/>		

Gambar III.17. Perancangan *Form* Bobot Kriteria

5. Perancangan *Form* Penilaian Pegawai

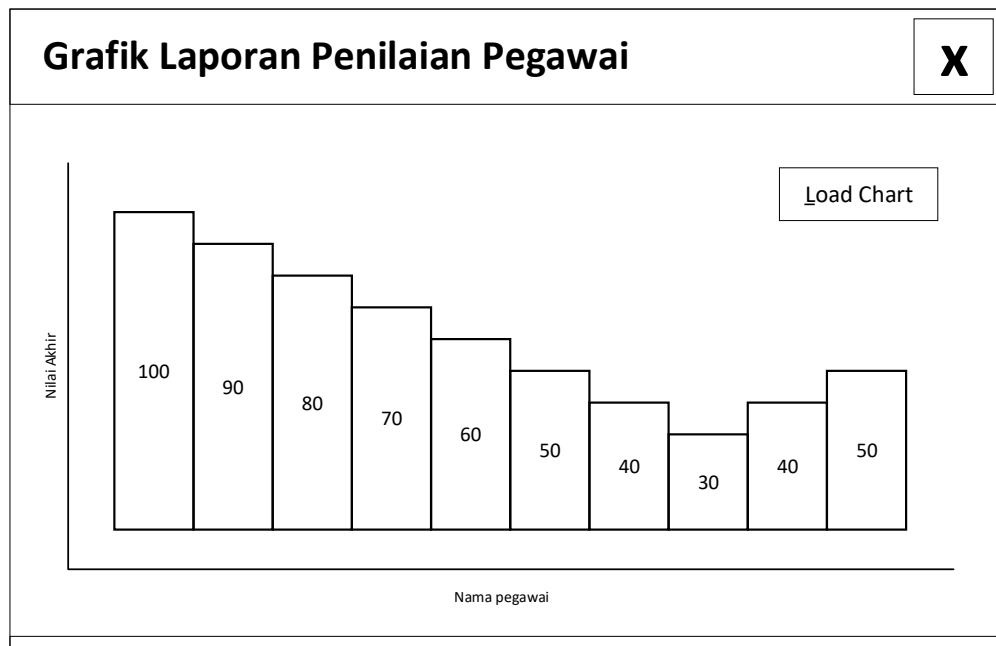
Perancangan *form* penilaian pegawai merupakan tampilan untuk melakukan proses penilaian pegawai teladan. Bentuk perancangan *form* penilaian pegawai dapat dilihat pada gambar III.18.

Penilaian Pegawai		X
ID Penilaian :	<input type="text"/>	Kualitas Kerja : <input type="text" value="▼"/>
Tanggal :	<input type="text"/>	Tanggungjawab : <input type="text" value="▼"/>
Nama Pegawai :	<input type="text" value="▼"/>	Etika : <input type="text" value="▼"/>
Pend. Terakhir :	<input type="text" value="▼"/>	Masa Kerja : <input type="text" value="▼"/>
Disiplin Kerja :	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value=" << Process >>"/>
Nilai Akhir :	<input type="text"/>	validasi penilaian <input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Clear"/>
Search by :	<input type="text" value="▼"/> <input type="text"/>	

Gambar III.18. Perancangan *Form* Penilaian Pegawai

6. Perancangan *Form* Grafik Penilaian Pegawai

Perancangan *form* grafik penilaian pegawai merupakan tampilan untuk menampilkan atau memvisualisasikan hasil penilaian pegawai teladan dalam bentuk grafik (*chart*). Bentuk perancangan *form* grafik penilaian pegawai dapat dilihat pada gambar III.19.



Gambar III.19. Perancangan *Form* Grafik Laporan Penilaian Pegawai

7. Perancangan *Form* Ubah *Password*

Perancangan *form* ubah *password* merupakan tampilan untuk melakukan proses ubah *password* oleh admin. Bentuk perancangan *form* ubah *password* dapat dilihat pada gambar III.20.

Ubah Password [X]

Username :

Password Lama :

Password Baru :

Konfirmasi Password :

[Update] [Cancel]

Gambar III.20. Perancangan *Form* Ubah *Password*