

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1 Tampilan Hasil

Tampilan hasil merupakan bentuk form aplikasi yang telah dirancang dan dibangun. Adapun tampilan hasil pada sistem pendukung keputusan *Sales Promotion Girls* terbaik pada PT. Mandom Indonesia Tbk yang telah dirancang adalah sebagai berikut ini :

IV.1.1 Tampilan Menu Utama

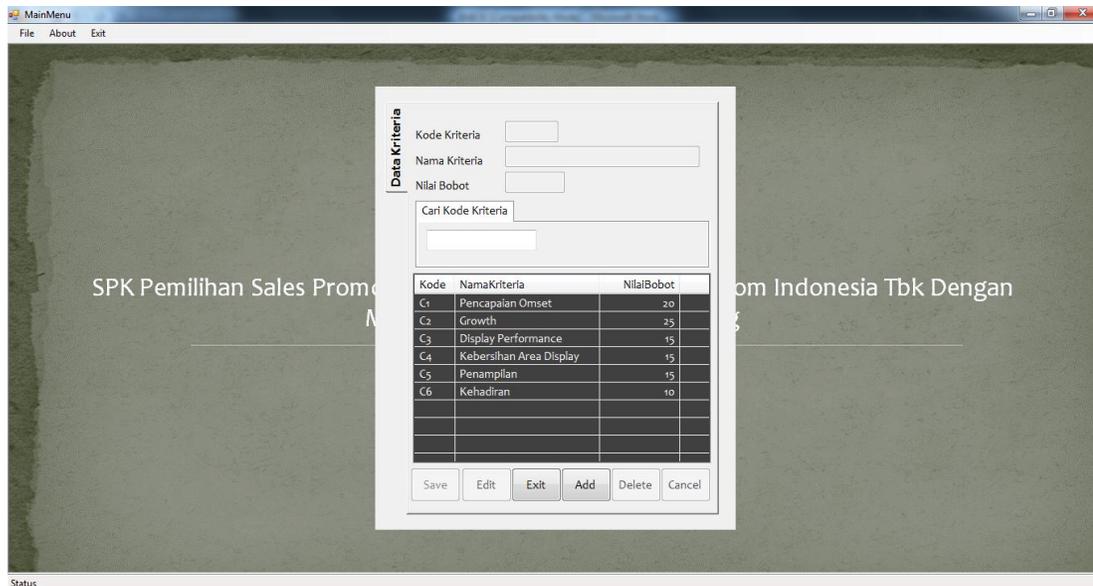
Menu Utama merupakan tampilan menu yang pertama kali muncul ketika program dijalankan. Gambar IV.1. berikut ini adalah tampilan hasil menu utama.



Gambar IV.1. Tampilan Menu Utama

IV.1.2 Tampilan Menu Data Kriteria

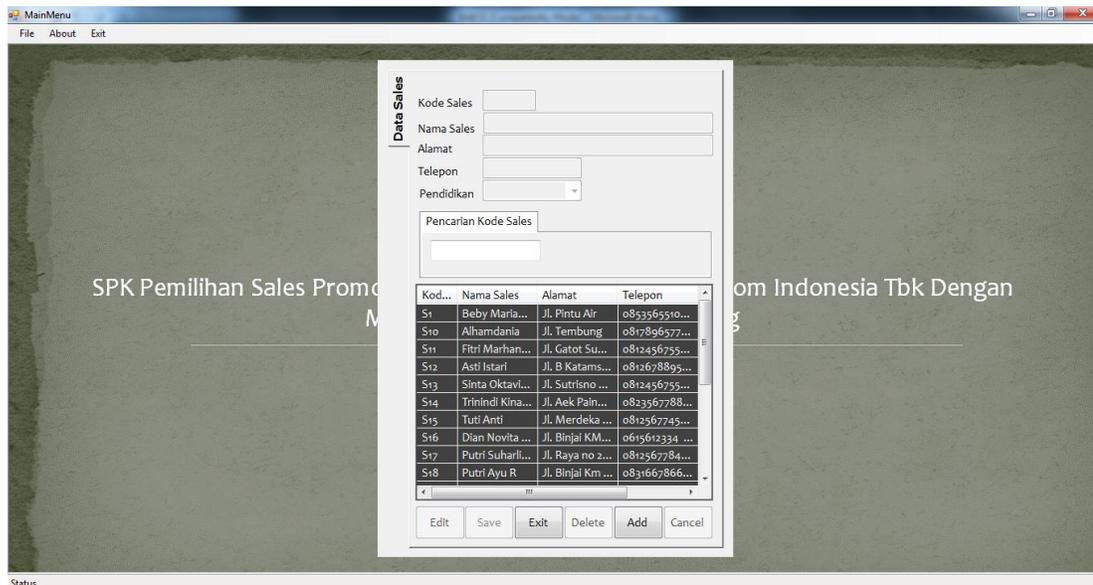
Gambar IV.2. berikut ini adalah tampilan menu data kriteria yang berfungsi untuk menyimpan kriteria dan nilai bobot kriteria.



Gambar IV.2. Tampilan Menu Data Kriteria

IV.1.3 Tampilan Menu Data Sales

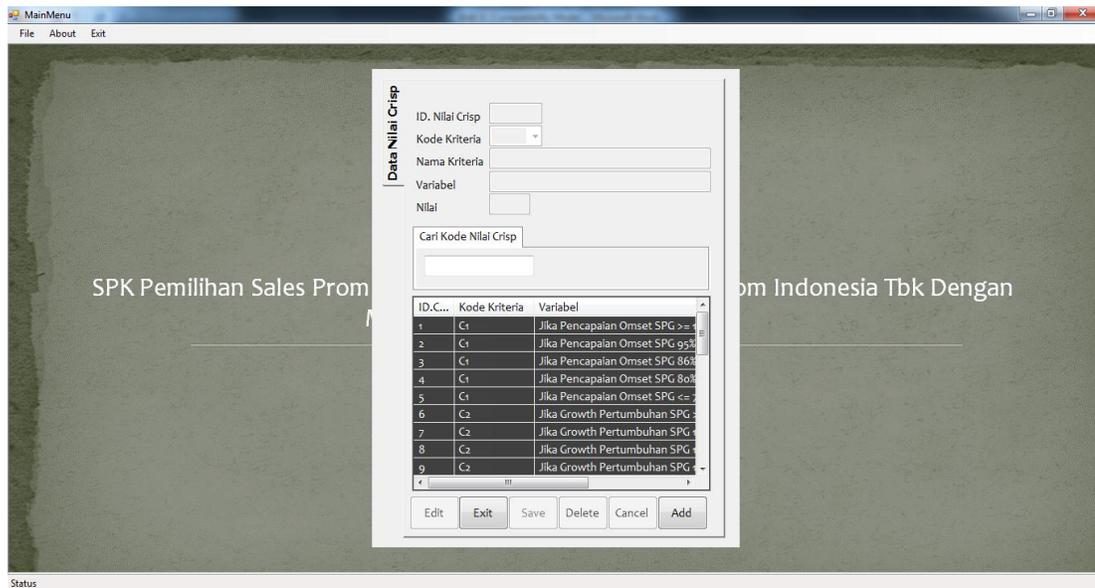
Gambar IV.3. berikut ini adalah tampilan menu data sales yang berfungsi untuk menginput data SPG yang akan dinilai pada aplikasi yang dibangun.



Gambar IV.3. Tampilan Menu Data Sales

IV.1.4 Tampilan Menu Data Nilai Crisp

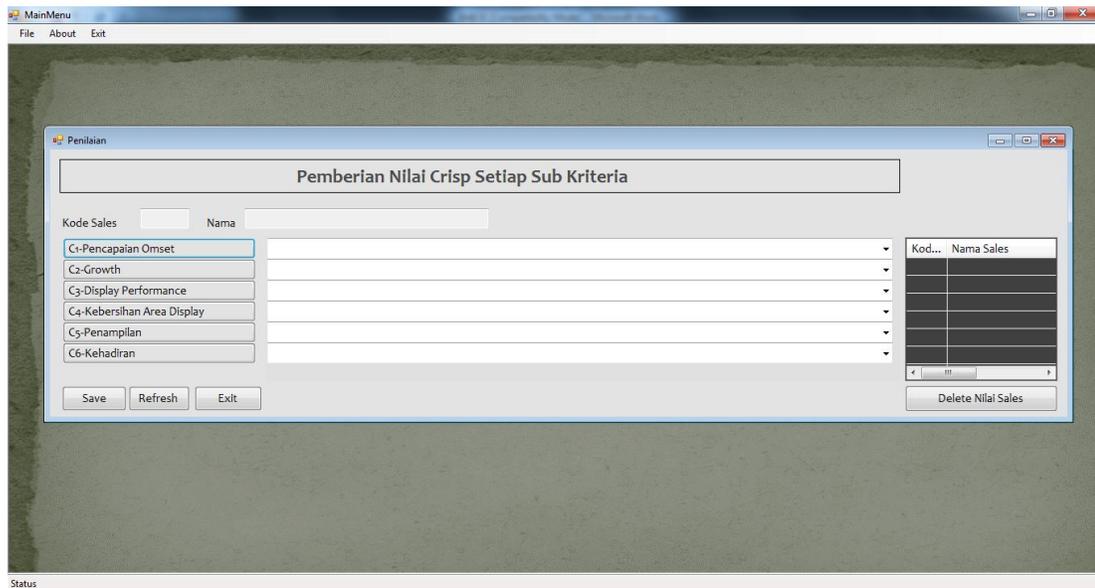
Gambar IV.4. berikut ini adalah tampilan menu data nilai crisp yang berfungsi menginformasikan atau menginput nilai-nilai untuk setiap kriteria penilaian SPG terbaik pada PT. Mandom Indonesia Tbk



Gambar IV.4. Tampilan Menu Data Nilai Crisp

IV.1.5 Tampilan Menu Data Penilaian

Gambar IV.5 berikut ini adalah tampilan menu data penilaian yang berfungsi untuk memberikan penilaian pada setiap SPG PT. Mandom Indonesia Tbk pada aplikasi yang dibangun.



Gambar IV.5. Tampilan Menu Data Penilaian

IV.1.6 Tampilan SAW Perangkingan

Gambar IV.6. berikut ini adalah tampilan SAW Perangkingan yang berfungsi untuk menginformasikan hasil penilaian sistem pendukung keputusan pemilihan SPG terbaik pada PT. Mandom Indonesia Tbk.

MainMenu - [SawAnalisis]

File About Exit

Penulisan Sales Promotion Girls Terbaik Pada PT. Mandom Indonesia Tbk

Tabel Rating Kecekakan

No.	Kode Sales	C1	C2	C3	C4	C5	C6	
3.	S11	0.80 (20)-16	1.00 (25)-25	1.00 (15)-15	0.80 (15)-12	1.00 (15)-15	0.80 (10)-8	= 91
4.	S12	0.20 (20)-4	0.25 (25)-6.25	1.00 (15)-15	0.80 (15)-12	1.00 (15)-15	0.80 (10)-8	= 60.25
5.	S13	0.20 (20)-4	0.25 (25)-6.25	0.75 (15)-11.25	0.80 (15)-12	0.75 (15)-11.25	0.60 (10)-6	= 50.75
6.	S14	0.20 (20)-4	0.25 (25)-6.25	0.75 (15)-11.25	0.80 (15)-12	1.00 (15)-15	0.80 (10)-8	= 56.5
7.	S15	0.80 (20)-16	1.00 (25)-25	1.00 (15)-15	0.60 (15)-9	0.25 (15)-3.75	0.80 (10)-8	= 76.75
8.	S16	0.80 (20)-16	1.00 (25)-25	0.25 (15)-3.75	0.60 (15)-9	0.75 (15)-11.25	0.80 (10)-8	= 73
9.	S17	0.20 (20)-4	0.75 (25)-18.75	0.75 (15)-11.25	0.40 (15)-6	0.50 (15)-7.5	0.40 (10)-4	= 51.5
10.	S18	0.20 (20)-4	0.25 (25)-6.25	0.75 (15)-11.25	0.80 (15)-12	0.50 (15)-7.5	0.40 (10)-4	= 45
11.	S19	0.20 (20)-4	0.75 (25)-18.75	0.75 (15)-11.25	0.80 (15)-12	1.00 (15)-15	0.80 (10)-8	= 69
12.	S2	0.80 (20)-16	0.50 (25)-12.5	0.75 (15)-11.25	0.80 (15)-12	0.50 (15)-7.5	0.80 (10)-8	= 67.25
13.	S20	0.60 (20)-12	0.75 (25)-18.75	0.75 (15)-11.25	0.80 (15)-12	0.75 (15)-11.25	0.80 (10)-8	= 73.25
14.	S3	0.60 (20)-12	1.00 (25)-25	0.50 (15)-7.5	1.00 (15)-15	0.50 (15)-7.5	0.80 (10)-8	= 75
15.	S4	0.40 (20)-8	0.75 (25)-18.75	0.50 (15)-7.5	0.40 (15)-6	0.75 (15)-11.25	1.00 (10)-10	= 61.5
16.	S5	0.80 (20)-16	1.00 (25)-25	0.50 (15)-7.5	0.80 (15)-12	0.75 (15)-11.25	0.60 (10)-6	= 77.75
17.	S6	0.40 (20)-8	0.50 (25)-12.5	0.50 (15)-7.5	0.60 (15)-9	0.75 (15)-11.25	0.60 (10)-6	= 54.25
18.	S7	0.40 (20)-8	0.50 (25)-12.5	0.75 (15)-11.25	0.60 (15)-9	0.75 (15)-11.25	0.80 (10)-8	= 60
19.	S8	0.40 (20)-8	0.75 (25)-18.75	0.75 (15)-11.25	0.60 (15)-9	0.75 (15)-11.25	0.80 (10)-8	= 66.25
20.	S9	0.20 (20)-4	0.50 (25)-12.5	1.00 (15)-15	0.80 (15)-12	1.00 (15)-15	0.80 (10)-8	= 66.5

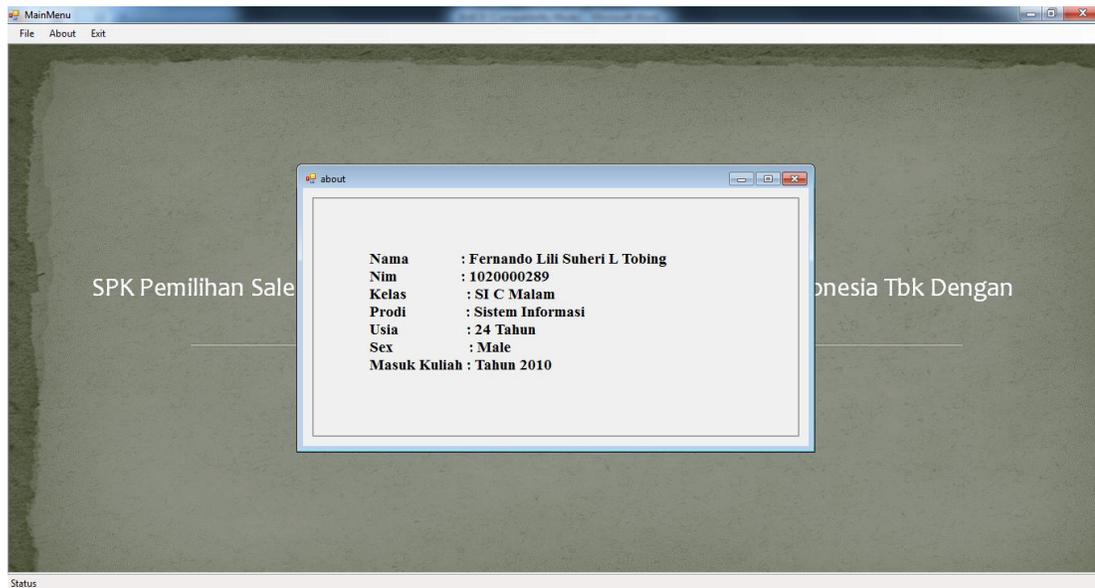
No.	Kode	Nama Sales	Nilai
1.	S11	Fris Marhandayani	91
2.	S10	Alhamdani	79
3.	S5	Ika Nurhidayah	77.75
4.	S15	Tuti Aarti	76.75
5.	S3	Santi Manda Sari	75
6.	S20	Rena Damar Nalaban	73.25
7.	S16	Dhan Novita Sari	73
8.	S19	Winda	69
9.	S2	Mayang Ummi	67.25
10.	S9	Puri Khairunisa	66.5
11.	S1	Bety Mariani Jamilah	66.25
12.	S8	Rani Noviani	66.25
13.	S4	Epatina Simatupang	61.5

Status

Gambar IV.6. Tampilan SAW Perangkingan

IV.1.7 Tampilan Menu About

Gambar IV.7. berikut ini adalah tampilan menu *about* yang berfungsi untuk menginformasikan mengenai penulis.



Gambar IV.7. Tampilan Menu About

IV.1.8 Menu Login

Gambar IV.8. berikut ini adalah tampilan menu *login* yang berfungsi untuk masuk pada aplikasi yang dibangun.



Gambar IV.8. Tampilan Menu Login

IV.2 Pembahasan

Aplikasi yang telah dirancang dan dibangun ini adalah aplikasi yang dapat memberikan informasi siapakah yang menjadi Sales Promotion Girls terbaik pada PT. Mandom Indonesia Tbk dengan menggunakan metode *Simple Additive Weighting*. Sehingga pengguna dapat mengetahui informasi tersebut dengan cepat, tepat dan objektif. Aplikasi ini dirancang menggunakan *tools* UML (*Unified Modeling Language*) dan dibangun menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 2010 dan Sql Server 2008. Perancangan aplikasi disusun secara sistematis berdasarkan logika pemrograman yang ada.

Dalam penyeleksian penentuan SPG terbaik dengan menggunakan dengan metode Simple Additive Weighting (SAW) diperlukan kriteria-kriteria dan bobot untuk melakukan perhitungannya sehingga akan didapat alternative terbaik.

1. Kriteria dan Bobot

Dalam metode SAW terdapat kriteria yang dibutuhkan untuk menentukan siapa yang akan terseleksi sebagai SPG terbaik. Adapun kriterianya adalah sebagai berikut:

Tabel IV.1. Kriteria

Kode Kriteria	Kriteria	Bobot Kriteria
C1	Pencapaian Omset	20%
C2	Growth	25%
C3	Display Performance	15%
C4	Kebersihan Area Display	15%
C5	Penampilan	15%
C6	Kehadiran	10%

2. Variabel Nilai Kriteria

Dalam metode FMADM dengan metode SAW terdapat kriteria yang dibutuhkan untuk menentukan siapa yang akan terseleksi sebagai Sales terbaik. Adapun kriterianya adalah sebagai berikut:

Tabel IV.2. Rating Kecocokan

Tabel Rating Kecocokan						
Alternatif	C1	C2	C3	C4	C5	C6
A1	1	2	2	3	3	2
A2	1	3	4	3	3	3
A3	1	4	4	5	3	4
A4	1	3	2	3	3	3

A5	2	1	5	2	5	1
A6	1	1	2	2	1	1
A7	1	5	5	5	5	5

Keterangan nilai kriteria :

Untuk kriteria pencapaian omset adalah :

- a. Jika pencapaian omset SPG diatas atau sama dengan 110% maka bernilai 5.
- b. Jika pencapaian omset SPG diatas 95% sampai dengan 109% maka bernilai 4.
- c. Jika pencapaian omset SPG diatas 86% sampai dengan 94% maka bernilai 3.
- d. Jika pencapaian omset SPG diatas 80% sampai dengan 85% maka bernilai 2.
- e. Jika pencapaian omset SPG dibawah atau sama dengan 79% maka bernilai 1.

Untuk kriteria pertumbuhan omset (*Growth*) adalah :

- a. Jika pertumbuhan omset SPG diatas atau sama dengan 115% maka bernilai 5.
- b. Jika pertumbuhan omset SPG diatas 110% sampai dengan 114% maka bernilai 4.
- c. Jika pertumbuhan omset SPG diatas 105% sampai dengan 109% maka bernilai 3.
- d. Jika pertumbuhan omset SPG diatas 100% sampai dengan 104% maka bernilai 2.

- e. Jika pertumbuhan omset SPG dibawah atau sama dengan 100% maka bernilai 1.

Untuk kriteria *display performance* adalah :

- a. Jika pada *shelving* atau pajangan terdapat POP promosi, *pricetag* dan kelihatan *eye catching* serta *free display* maka bernilai 5.
- b. Jika pada *shelving* atau pajangan terdapat POP promosi, *pricetag* dan kelihatan *eye catching* maka bernilai 4.
- c. Jika pada *shelving* atau pajangan terdapat POP promosi dan kelihatan indah atau *eye catching* maka bernilai 3.
- d. Jika pada *shelving* atau pajangan hanya terdapat *pricetag* saja maka bernilai 2.
- e. Jika pada *shelving* atau pajangan ada produk yang tidak ada *pricetag* maka bernilai 1.

Untuk kriteria kebersihan area *display* adalah :

- a. Jika pada *shelving* atau pajangan kelihatan rapi, bersih dan tidak berdebu serta produk dipajang sesuai *planogram* maka bernilai 5.
- b. Jika pada *shelving* atau pajangan kelihatan rapi, bersih dan tidak berdebu maka bernilai 4.
- c. Jika pada *shelving* atau pajangan kelihatan rapi dan bersih maka bernilai 3.
- d. Jika pada *shelving* atau pajangan kelihatan berdebu maka bernilai 2.

- e. Jika pada *shelving* atau pajangan kelihatan berdebu dan berantakan maka bernilai 1.

Untuk kriteria penampilan adalah :

- a. Jika *make up* SPG tersebut sesuai dengan tema, rambut dicat berwarna dan diikat rapi atau digerai cantik, seragam lengkap dan wangi maka bernilai 5.
- b. Jika *make up* SPG tersebut sesuai dengan tema, rambut dicat berwarna dan diikat rapi atau digerai cantik, seragam lengkap maka bernilai 4.
- c. Jika *make up* SPG kelihatan *full* namun tidak sesuai dengan tema, rambut dicat berwarna dan diikat rapi serta menggunakan seragam lengkap maka bernilai 3.
- d. Jika SPG menggunakan *make up* seadanya, rambut tidak dicat berwarna atau rambut tidak dirapikan dan menggunakan seragam lengkap maka bernilai 2.
- e. Jika SPG menggunakan *make up* seadanya, rambut tidak dicat berwarna atau rambut tidak dirapikan dan seragam tidak lengkap maka bernilai 1.

Untuk kriteria kehadiran adalah :

- a. Jika tidak kehadiran bekerja dibawah atau sama dengan 3 (tiga) hari dalam 1 tahun maka bernilai 5.
- b. Jika tidak kehadiran bekerja diatas 4 (empat) sampai dengan 5 (lima) hari dalam 1 tahun maka bernilai 4.

- c. Jika tidak kehadiran bekerja diatas 6 (enam) sampai dengan 7 (tujuh) hari dalam 1 tahun maka bernilai 3.
- d. Jika tidak kehadiran bekerja diatas 8 (delapan) sampai dengan 9 (sembilan) hari dalam 1 tahun maka bernilai 2.
- e. Jika tidak kehadiran bekerja diatas atau sama dengan 10 (sepuluh) hari dalam 1 tahun maka bernilai 1.

Dari Tabel IV.2. diubah kedalam matriks keputusan X dengan data:

$$X = \begin{pmatrix} 1 & 2 & \underline{2} & 3 & \underline{3} & 2 \\ 1 & 3 & 4 & 3 & \underline{3} & \underline{3} \\ 1 & 4 & \underline{4} & 5 & 3 & 4 \\ 1 & 3 & 2 & 3 & \underline{3} & \underline{3} \\ 2 & 1 & 5 & 2 & 5 & 1 \\ \underline{1} & \underline{1} & 2 & 2 & 1 & \underline{1} \\ 1 & 5 & \underline{5} & \underline{5} & \underline{5} & \underline{5} \end{pmatrix}$$

Menormalisasi matriks X menjadi matriks R berdasarkan persamaan :

$$r_{ij} = \begin{cases} \frac{x_{ij}}{\max x_{ij}} & \text{Jika } j \text{ adalah atribut keuntungan (benefit)} \\ \frac{\min x_{ij}}{x_{ij}} & \text{Jika } j \text{ adalah atribut biaya (cost)} \end{cases}$$

Keterangan :

r_{ij} = nilai rating kinerja ternormalisasi

x_{ij} = nilai atribut yang dimiliki dari setiap criteria

Max x_{ij} = nilai terbesar dari setiap kriteria

Min x_{ij} = nilai terkecil dari setiap kriteria

benefit = jika nilai terbesar adalah terbaik

cost = jika nilai terkecil adalah terbaik

Karena setiap nilai yang diberikan pada setiap alternatif di setiap kriteria merupakan nilai kecocokan (nilai terbesar adalah terbaik) maka semua kriteria yang diberikan diasumsikan sebagai kriteria keuntungan.

Pertama-tama, dilakukan normalisasi matriks X berdasarkan persamaan

(1) sebagai berikut:

a. Untuk Kriteria Pencapaian Omset :

$$r_{11} = \frac{1}{\text{Max}\{1; 1; 1; 1; 2; 1; 1\}} = \frac{1}{2} = 0,5$$

$$r_{21} = \frac{1}{\text{Max}\{1; 1; 1; 1; 2; 1; 1\}} = \frac{1}{2} = 0,5$$

$$r_{31} = \frac{1}{\text{Max}\{1; 1; 1; 1; 2; 1; 1\}} = \frac{1}{2} = 0,5$$

$$r_{41} = \frac{1}{\text{Max}\{1; 1; 1; 1; 2; 1; 1\}} = \frac{1}{2} = 0,5$$

$$r_{51} = \frac{2}{\text{Max}\{1; 1; 1; 1; 2; 1; 1\}} = \frac{2}{2} = 1$$

$$r_{61} = \frac{1}{\text{Max}\{1; 1; 1; 1; 2; 1; 1\}} = \frac{1}{2} = 0,5$$

$$r_{71} = \frac{1}{\text{Max}\{1; 1; 1; 1; 2; 1; 1\}} = \frac{1}{2} = 0,5$$

b. Untuk Kriteria Growth :

$$r_{12} = \frac{2}{\text{Max } \{2; 3; 4; 3; 1; 1; 5\}} = \frac{2}{5} = 0.4$$

$$r_{22} = \frac{3}{\text{Max } \{2; 3; 4; 3; 1; 1; 5\}} = \frac{3}{5} = 0.6$$

$$r_{32} = \frac{4}{\text{Max } \{2; 3; 4; 3; 1; 1; 5\}} = \frac{4}{5} = 0.8$$

$$r_{42} = \frac{3}{\text{Max } \{2; 3; 4; 3; 1; 1; 5\}} = \frac{3}{5} = 0.6$$

$$r_{52} = \frac{1}{\text{Max } \{2; 3; 4; 3; 1; 1; 5\}} = \frac{1}{5} = 0.2$$

$$r_{62} = \frac{1}{\text{Max } \{2; 3; 4; 3; 1; 1; 5\}} = \frac{1}{5} = 0.2$$

$$r_{72} = \frac{5}{\text{Max } \{2; 3; 4; 3; 1; 1; 5\}} = \frac{5}{5} = 1$$

c. Untuk Kriteria Display Performance :

$$r_{13} = \frac{2}{\text{Max } \{2; 4; 4; 2; 5; 2; 5\}} = \frac{2}{5} = 0.4$$

$$r_{23} = \frac{4}{\text{Max } \{2; 4; 4; 2; 5; 2; 5\}} = \frac{4}{5} = 0.8$$

$$r_{33} = \frac{4}{\text{Max } \{2; 4; 4; 2; 5; 2; 5\}} = \frac{4}{5} = 0.8$$

$$r_{43} = \frac{2}{\text{Max } \{2; 4; 4; 2; 5; 2; 5\}} = \frac{2}{5} = 0.4$$

$$r_{53} = \frac{5}{\text{Max}\{2; 4; 4; 2; 5; 2; 5\}} = \frac{5}{5} = 1$$

$$r_{63} = \frac{2}{\text{Max}\{2; 4; 4; 2; 5; 2; 5\}} = \frac{2}{5} = 0.4$$

$$r_{73} = \frac{5}{\text{Max}\{2; 4; 4; 2; 5; 2; 5\}} = \frac{5}{5} = 1$$

d. Untuk Kriteria Kebersihan Area Display :

$$r_{14} = \frac{3}{\text{Max}\{3; 3; 5; 3; 2; 2; 5\}} = \frac{3}{5} = 0.6$$

$$r_{24} = \frac{3}{\text{Max}\{3; 3; 5; 3; 2; 2; 5\}} = \frac{3}{5} = 0.6$$

$$r_{34} = \frac{5}{\text{Max}\{3; 3; 5; 3; 2; 2; 5\}} = \frac{5}{5} = 1$$

$$r_{44} = \frac{3}{\text{Max}\{3; 3; 5; 3; 2; 2; 5\}} = \frac{3}{5} = 0.6$$

$$r_{54} = \frac{2}{\text{Max}\{3; 3; 5; 3; 2; 2; 5\}} = \frac{2}{5} = 0.4$$

$$r_{64} = \frac{2}{\text{Max}\{3; 3; 5; 3; 2; 2; 5\}} = \frac{2}{5} = 0.4$$

$$r_{74} = \frac{5}{\text{Max}\{3; 3; 5; 3; 2; 2; 5\}} = \frac{5}{5} = 1$$

e. Untuk Kriteria Penampilan :

$$r_{15} = \frac{3}{\text{Max}\{3; 3; 3; 3; 5; 1; 5\}} = \frac{3}{5} = 0.6$$

$$r_{25} = \frac{3}{\text{Max}\{3; 3; 3; 3; 5; 1; 5\}} = \frac{3}{5} = 0.6$$

$$r_{35} = \frac{3}{\text{Max}\{3; 3; 3; 3; 5; 1; 5\}} = \frac{3}{5} = 0.6$$

$$r_{45} = \frac{3}{\text{Max}\{3; 3; 3; 3; 5; 1; 5\}} = \frac{3}{5} = 0.6$$

$$r_{55} = \frac{5}{\text{Max}\{3; 3; 3; 3; 5; 1; 5\}} = \frac{5}{5} = 1$$

$$r_{65} = \frac{1}{\text{Max}\{3; 3; 3; 3; 5; 1; 5\}} = \frac{1}{5} = 0.2$$

$$r_{75} = \frac{5}{\text{Max}\{3; 3; 3; 3; 5; 1; 5\}} = \frac{5}{5} = 1$$

e. Untuk Kriteria Kehadiran :

$$r_{12} = \frac{2}{\text{Max}\{2; 3; 4; 3; 1; 1; 5\}} = \frac{2}{5} = 0.4$$

$$r_{26} = \frac{3}{\text{Max}\{2; 3; 4; 3; 1; 1; 5\}} = \frac{3}{5} = 0.6$$

$$r_{36} = \frac{4}{\text{Max}\{2; 3; 4; 3; 1; 1; 5\}} = \frac{4}{5} = 0.8$$

$$r_{46} = \frac{3}{\text{Max}\{2; 3; 4; 3; 1; 1; 5\}} = \frac{3}{5} = 0.6$$

$$r_{56} = \frac{1}{\text{Max}\{2; 3; 4; 3; 1; 1; 5\}} = \frac{1}{5} = 0.2$$

$$r_{66} = \frac{1}{\text{Max}\{2; 3; 4; 3; 1; 1; 5\}} = \frac{1}{5} = 0.2$$

$$r_{76} = \frac{5}{\text{Max}\{2; 3; 4; 3; 1; 1; 5\}} = \frac{5}{5} = 1$$

Matrix R

$$R = \begin{pmatrix} 0.5 & 0.4 & \underline{0.4} & 0.6 & \underline{0.6} & 0.4 \\ 0.5 & 0.6 & 0.8 & 0.6 & \underline{0.6} & \underline{0.6} \\ 0.5 & 0.8 & \underline{0.8} & 1 & 0.6 & 0.8 \\ 0.5 & 0.6 & 0.4 & 0.6 & \underline{0.6} & \underline{0.6} \\ 1 & 0.2 & 1 & 0.4 & 1 & 0.2 \\ 0.5 & 0.2 & 0.4 & \underline{0.4} & 2 & 0.2 \\ 0.5 & 1 & \underline{1} & \underline{1} & \underline{1} & \underline{1} \end{pmatrix}$$

Tabel IV.3. Tabel Bobot Normalisasi

Tabel Bobot Normalisasi						
Alternatif	C1	C2	C3	C4	C5	C6
A1	0.5	0.4	0.4	0.6	0.6	0.4
A2	0.5	0.6	0.8	0.6	0.6	0.6
A3	0.5	0.8	0.8	1	0.6	0.8
A4	0.5	0.6	0.4	0.6	0.6	0.6
A5	1	0.2	1	0.4	1	0.2
A6	0.5	0.2	0.4	0.4	0.2	0.2
A7	0.5	1	1	1	1	1

Melakukan proses perangkingan dengan menggunakan persamaan

:

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

Keterangan :

v_i = ranking untuk setiap alternative

w_j = nilai bobot dari setiap kriteria

r_{ij} = nilai rating kinerja ternormalisasi

Jadi :

$$\begin{aligned} V_1 &= 0.5(20) + 0.4(25) + 0.4(15) + 0.6(15) + 0.6(15) + 0.4(10) \\ &= 10 + 10 + 6 + 9 + 9 + 4 \\ &= 48 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} V_2 &= 0.5(20) + 0.6(25) + 0.8(15) + 0.6(15) + 0.6(15) + 0.6(10) \\ &= 10 + 15 + 12 + 9 + 9 + 6 \\ &= 61 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} V_3 &= 0.5(20) + 0.8(25) + 0.8(15) + 1(15) + 0.6(15) + 0.8(10) \\ &= 10 + 20 + 12 + 15 + 9 + 8 \\ &= 74 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} V_4 &= 0.5(20) + 0.6(25) + 0.4(15) + 0.6(15) + 0.6(15) + 0.6(10) \\ &= 10 + 15 + 6 + 9 + 9 + 6 \\ &= 55 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 V_5 &= 1(20) + 0.2(25) + 1(15) + 0.4(15) + 1(15) + 0.2(10) \\
 &= 20 + 5 + 15 + 6 + 15 + 2 \\
 &= 63
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 V_6 &= 0.5(20) + 0.2(25) + 0.4(15) + 0.4(15) + 0.2(15) + 0.2(10) \\
 &= 10 + 5 + 6 + 6 + 3 + 2 \\
 &= 32
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 V_7 &= 0.5(20) + 1(25) + 1(15) + 1(15) + 1(15) + 1(10) \\
 &= 10 + 25 + 15 + 15 + 15 + 10 \\
 &= 90
 \end{aligned}$$

Tabel IV.4. Tabel Proses Perangkingan

Proses Perangkingan							
Alternatif	C1	C2	C3	C4	C5	C6	Jumlah
A1	10	10	6	9	9	4	48
A2	10	15	12	9	9	6	61
A3	10	20	12	15	9	8	74
A4	10	15	6	9	9	6	55
A5	20	5	15	6	15	2	63

A6	10	5	6	6	3	2	32
A7	10	25	15	15	15	10	90

Hasil penilaian terbesar ada pada A7 sehingga alternatif layak atau dapat di jadikan alternative dalam pemilihan Sales sebagai alternatif yang terpilih sebagai alternatif terbaik. Untuk lebih jelas lihat pada Tabel di bawah ini :

Tabel IV.5. Tabel Perangkingan

Alternatif	Nilai
A7	90
A3	74
A5	63
A2	61
A4	55
A1	48
A6	32

Hasil Sales Promotion Girls Terbaik Bernama : A7 Dengan Nilai : 90
--

IV.3 Uji Coba Sistem

Tabel IV.6. Tabel Pengujian Form Login

No	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Didapatkan	Keterangan
1	<i>User</i> tidak melakukan proses <i>login</i> .	<i>User</i> tidak akan masuk ke dalam sistem.	Sistem selalu menampilkan <i>form login</i> .	Berhasil
2	<i>User</i> masuk ke halaman yang bukan merupakan haknya.	<i>User</i> tidak akan masuk ke dalam halaman sistem.	Sistem melakukan <i>redirect</i> ke halaman <i>login</i> .	Berhasil
3	Pengujian tampilan menu sesuai dengan hak akses <i>user</i> .	Menu akan muncul sesuai dengan hak akses yang dimiliki oleh <i>user</i> .	Menu yang muncul sesuai dengan akses <i>user</i> bersangkutan.	Berhasil

Tabel IV.7. Tabel Pengujian Interface Sistem

No	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Didapatkan	Keterangan
1	Pengujian <i>button save.</i>	Sistem akan memproses <i>form.</i>	Sistem menjalankan fungsi proses <i>form.</i>	Berhasil
2	Pengujian <i>button edit.</i>	Sistem akan masuk ke <i>form edit data.</i>	Sistem masuk ke halaman yang menyajikan <i>form edit data.</i>	Berhasil
3	Pengujian <i>button cancel.</i>	Sistem akan keluar dari <i>interface form</i> dan kembali ke halaman utama modul yang bersangkutan.	Sistem kembali ke halaman utama modul yang bersangkutan.	Berhasil
4	Pengujian <i>button delete.</i>	Sistem akan menjalankan proses penghapusan data.	Sistem menghapus data yang dipilih.	Berhasil
5	Pengujian menu.	Sistem akan masuk ke modul yang bersangkutan.	Sistem masuk ke halaman dari modul yang dipilih lewat <i>interface menu.</i>	Berhasil

Tabel IV.8. Tabel Pengujian Input Data

No	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Didapatkan	Keterangan
1	Pengujian fungsi tampilan data.	Data akan ditampilkan.	Data dapat ditampilkan dalam <i>format datagrid</i> .	Berhasil
2	Pengujian fungsi ubah data.	Data akan berubah sesuai dengan <i>input user</i> .	Data berubah sesuai dengan <i>input user</i> .	Berhasil

IV.4 Kelebihan dan Kekurangan Sistem yang Dirancang

Perancangan sistem pendukung keputusan pemilihan SPG terbaik pada PT. Mandom Indonesia Tbk yang dirancang penulis merupakan sistem yang dibutuhkan pada PT. Mandom Indonesia Tbk karena menyangkut performa perusahaan kedepannya terutama sumber daya manusia. Hal ini menyebabkan sistem yang dirancang memiliki kelebihan yaitu sebagai berikut ini :

1. Sistem yang dirancang dan dibangun menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 2010 yang cukup mudah untuk digunakan.
2. Sistem dapat memberikan informasi yang sistematis, tepat dan objektif.
3. Sistem yang dirancang dapat membantu perusahaan dalam menilai kinerja karyawannya serta dapat juga membantu perusahaan dalam memilih calon

Team Leader dari *Sales Promotion Girls* (SPG) dimana SPG terbaik dapat direkomendasikan untuk kenaikan jabatan.

Disamping kelebihan, sistem yang dirancang dan dibangun juga memiliki kelemahan, yaitu sebagai berikut ini :

1. Membutuhkan waktu yang lama untuk menampilkan hasil, karena data akses membutuhkan kapasitas besar.
2. Perealisasian sistem yang dibangun membutuhkan waktu yang cukup lama untuk merubah sistem yang ada sebelumnya.