

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Tampilan Hasil

Berikut ini dijelaskan tentang tampilan hasil dari Sistem Pendukung Keputusan dalam memilih pelamar terbaik Menggunakan Metode *Profile Matching* dapat dilihat sebagai berikut :

1. Tampilan pada *Form Login*

Serangkaian kegiatan saat terjadi *event* pada *form Login* dapat dilihat pada gambar IV.1 :



Gambar IV.1. Tampilan *Form Login*

Gambar IV.1. menampilkan halaman login untuk mengakses halaman beranda admin dengan meng-inputkan username dan password yang tepat yang telah di tambahkan didalam database.

2. Tampilan pada *Form* Beranda Admin

Serangkaian kegiatan saat terjadi *event* pada *form* beranda admin dapat dilihat pada gambar IV.2 :



Gambar IV.2. Tampilan *Form* Beranda Admin

Gambar IV.2. menampilkan halaman beranda admin yang dilalui melalui proses login terlebih dahulu, pada form ini terdapat manu-menu yang dapat diakses oleh admin dalam menjalankan sistem ini.

3. Tampilan pada *Form* Input Pelamar

Serangkaian kegiatan saat terjadi *event* pada *form* input Pelamar dapat dilihat pada gambar IV.3 :

Gambar IV.3. Tampilan *Form* input Pelamar

Gambar IV.3. menampilkan halaman menambah data pelamar yang dimana halaman ini dapat diakses melalui menu atau tombol data pelamar, lalu admin mengakses tombol tambah pelamar

4. Tampilan pada *Form* Nilai Pelamar

Serangkaian kegiatan saat terjadi *event* pada *form* nilai Pelamar dapat dilihat pada gambar IV.4 :

Derekrutan Pegawai Honorer Kelurahan Dengas Pulau Kec. Medan Marelan

Input Nilai Wawancara Input Nilai Psikotes Input Nilai Pengetahuan Input Nilai Potensial

>>Nilai Wawancara

Kode Pelamar	W001	W002	W003	W004
PE001	1	1	2	2
PE002	3	2	1	1
PE003	3	5	2	5

Keterangan :
W001 : Pengetahuan Teori
W002 : Pengetahuan Praktis
W003 : Penguasaan Bidang Pekerjaan
W004 : Keterampilan

>>Nilai Psikotes

Kode Pelamar	S001	S002	S003
PE001	5	4	4
PE002	2	1	1
PE003	4	5	3

Keterangan :
S001 : Aspek Intelektual
S002 : Sikap
S003 : Kepribadian

>>Nilai Pengetahuan

Kode Pelamar	P001	P002
PE001	5	5
PE002	4	3

>>Nilai Potensial

Kode Pelamar	K001	K002	K003	K004
PE003	1	1	1	1
PE002	2	2	2	2
PE003	3	3	3	3

Gambar IV.4. Tampilan *Form* Nilai Pelamar

Gambar IV.4. menampilkan halaman nilai pelamar yang didalamnya terdapat 4 kriteria utama dalam penilaian diantaranya adalah nilai wawancara, nilai psikotes, nilai pengetahuan dan nilai potensial.

5. Tampilan pada *Form* Nilai GAP Pelamar

Serangkaian kegiatan saat terjadi *event* pada *form* nilai GAP Pelamar dapat dilihat pada gambar IV.5 :

**Derekrutan Pegawai Honorer
Kelurahan Dengas Dulau
Kec. Medan Marelan**

[Data Pelamar](#)
[Ketentuan Bobot](#)
[Nilai Pelamar](#)
[Nilai GAP Pelamar](#)
[Nilai Bobot Pelamar](#)
[CF & SF Pelamar](#)
[Nilai NT Pelamar](#)
[Nilai Skor Pelamar](#)
[LOGOUT](#)

>>Nilai GAP Wawancara

No	Kode Pelamar	W001	W002	W003	W004
1	PE001	1	1	2	2
2	PE002	3	2	1	1
3	PE003	3	5	2	5
Standar Profile		4	4	4	4
1	PE001	-3	-3	-2	-2
2	PE002	-1	-2	-3	-3
3	PE003	-1	1	-2	1

■ = Nilai Wawancara
■ = Nilai Wawancara - Standar Profile

>>Nilai GAP Psikotes

No	Kode Pelamar	S001	S002	S003
1	PE001	5	4	4
2	PE002	2	1	1
3	PE003	4	5	3
Standar Profile		4	4	4
1	PE001	0	1	-1
2	PE002	-2	-3	-3
3	PE003	-4	-4	-4

■ = Nilai Psikotes
■ = Nilai Psikotes - Standar Profile

>>Nilai GAP Pengetahuan

No	Kode Pelamar	P001	P002
1	PE001	5	5
2	PE002	4	3
3	PE003	3	3
Standar Profile		4	4
1	PE001	1	1
2	PE002	0	-1
3	PE003	-1	-1

>>Nilai GAP Potensial

No	Kode Pelamar	K001	K002	K003	K004
1	PE003	1	1	1	1
2	PE002	2	2	2	2
3	PE003	3	3	3	3
Standar Profile		4	4	4	4
1	PE001	-4	-4	-4	-4
2	PE002	-2	-2	-2	-2
3	PE003	-1	-1	-1	-1

Gambar IV.5. Tampilan *Form* Nilai GAP Pelamar

Gambar IV.5. menampilkan halaman GAP pelamar yang didapatkan melalui penginputan nilai pelamar pada menu sebelumnya, Nilai GAP pelamar sesuai dengan kriteria utama yang ada pada nilai pelamar, yaitu GAP wawancara, GAP psikotes, GAP pengetahuan dan GAP potensial. Nilai GAP itu sendiri diperoleh melalui pengurangan antara nilai pelamar dikurang standar profile, yang dimana standar profile itu sendiri telah ditentukan oleh pihak kelurahan dan dimasukkan dalam sistem.

6. Tampilan pada *Form* Nilai Bobot Pelamar

Serangkaian kegiatan saat terjadi *event* pada *form* nilai bobot Pelamar dapat dilihat pada gambar IV.6 :

Derekrutan Pegawai Honorer Kelurahan Dengas Pulau Kec. Medan Marelan

>>Nilai Bobot Wawancara

No	Kode Pelamar	W001	W002	W003	W004
1	PE001	-3	-3	-2	-2
2	PE002	-1	-2	-3	-3
3	PE003	-1	1	-2	1

Nilai Bobot

No	Kode Pelamar	2	2	3	3
1	PE001	2	2	3	3
2	PE002	4	3	2	2
3	PE003	4	4.5	3	4.5

= Nilai GAP Wawancara
= Nilai Bobot (mengikuti ketentuan dari pada Bobot Nilai pada halaman [Ketentuan Bobot](#))

>>Nilai Bobot Psikotes

No	Kode Pelamar	S001	S002	S003
1	PE001	0	1	-1
2	PE002	-2	-3	-3
3	PE003	-4	-4	-4

Nilai Bobot

No	Kode Pelamar	5	4.5	4
1	PE001	5	4.5	4
2	PE002	3	2	2
3	PE003	1	1	1

= Nilai GAP Psikotes
= Nilai Bobot (mengikuti ketentuan dari pada Bobot Nilai pada halaman [Ketentuan Bobot](#))

>>Nilai Bobot Pengetahuan

No	Kode Pelamar	P001	P002
1	PE001	1	1
2	PE002	0	-1
3	PE003	-1	-1

>>Nilai Bobot Potensial

No	Kode Pelamar	K001	K002	K003	K004
1	PE001	-4	-4	-4	-4
2	PE002	-2	-2	-2	-2
3	PE003	-1	-1	-1	-1

Gambar IV.6. Tampilan *Form* Nilai Bobot Pelamar

Gambar IV.6. menampilkan halaman nilai bobot yang didapatkan dari konversi penilaian dengan ketentuan bobot yang ada pada sistem.

7. Tampilan pada *Form* Nilai Skor Pelamar

Serangkaian kegiatan saat terjadi *event* pada *form* nilai skor Pelamar dapat dilihat pada gambar IV.7 :

Derekrutan Pegawai Honorer Kelurahan Dengas Pulau Kec. Medan Marelan

>>Nilai Skor Akhir Pelamar

No	Kode Pelamar	NT(w)	NT(o)	NT(p)	NT(k)	SKOR
1	PE001	2.4	4.45	4.5	1	3.155
2	PE003	4.05	1	4	4	3.115
3	PE002	2.9	2.3	4.6	3	3.08

$SKOR = 30\%NT(w) + 30\%NT(o) + 20\%NT(p) + 20\%NT(k)$

Berdasarkan Laporan Ranking Tersebut, maka yang direkomendasikan untuk Menjadi Pelamar Terbaik adalah :

Kode Pelamar : **PE001**
Nama Pelamar : **Antonoi**
Skor Penilaian : **3.155**

Keterangan :
NT(w) --> Nilai Total Wawancara
NT(o) --> Nilai Total Psikotes
NT(p) --> Nilai Total Pengetahuan
NT(k) --> Nilai Total Potensial

Gambar IV.6. Tampilan *Form* Nilai Skor Pelamar

Gambar IV.6. menampilkan halaman nilai skor pelamar yang dimana pada halaman ini terdapat skor akhir penilaian dari pelamar setelah melalui tahap-tahap penilaian sesuai dengan prosedur penilaian *profile matching*.

IV.2. Pembahasan

Pada perancangan Sistem Pendukung Keputusan dalam merekrut pegawai honor ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySql*. Penulis mencoba untuk merancang suatu *Interface* antara pengguna dengan sistem semenarik mungkin sehingga *user* / pengguna mudah dan tidak jenuh dalam menggunakan sistem yang ada. Sistem ini juga cukup mudah untuk dipahami karena *user* / pengguna hanya perlu mengklik tombol-tombol yang sudah tersedia sesuai kebutuhan.

Hasil rancangan Sistem Pendukung Keputusan dalam perekrutan pegawai honor yang dibuat penulis dapat dengan mudah digunakan. Tampilan-tampilan pada tiap-tiap form juga mudah untuk digunakan dikarenakan lengkap dengan keterangan rumus dari *profile matching* itu sendiri.

Setelah dilakukan penelitian dalam perancangan dan implementasi Sistem Pendukung Keputusan dalam memilih Pelamar terbaik sehingga terpilih sebagai pegawai honor menggunakan metode *profile matching* ini dapat di simpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Input data yang dibutuhkan dalam perancangan ini adalah data pelamar, data penilaian dari pelamar dan data-data yang berkenaan dengan penilaian pelamar itu sendiri.
2. Output yang dihasilkan oleh sistem adalah hasil akhir dari penilaian atau skor akhir pelamar.

3. Metode yang digunakan dalam melakukan perhitungan adalah metode *Profile Matching*.
4. Perancangan sistem pendukung keputusan ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan database *MySQL*
5. Perancangan sistem pendukung keputusan ini berbasis online dan dibangun dengan aplikasi *dreamweaver 0.8*.
6. Pemodelan perancangan menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*.

IV.2.1. Uji Coba Program

Pada perancangan Sistem Pendukung Keputusan dalam merekrut pegawai honor ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL*. Penulis mencoba untuk merancang suatu *Interface* antara pengguna dengan sistem semenarik mungkin sehingga *user/penggguna* mudah dan tidak jenuh dalam menggunakan sistem yang ada. Sistem ini juga cukup mudah untuk dipahami karena *user/pengguna* hanya perlu mengklik tombol-tombol yang sudah tersedia sesuai kebutuhan. Pengujian sistem menggunakan *blackbox testing*, seperti pada tabel berikut :

Tabel IV.1. Skenario Pengujian (*Black Box Testing*)

No.	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Ket
1.	Form Login	Sistem akan menerima akses login dan kemudian akan melakukan koneksi terhadap database untuk memvalidasi data admin.	Valid
2.	Form Beranda	Sistem akan menampilkan halaman utama Admin, pada form ini terdapat menu-menu yang dapat dilakukan oleh Admin dalam	Valid

	Admin	menjalankan sistem	
3.	Form Pelamar	Sistem akan menampilkan data-data pelamar yang dapat dimanipulasi oleh admin, dari mulai tambah data, ubah data maupun hapus data.	Valid
4.	Form Nilai Pelamar	Sistem akan menampilkan nilai dari pelamar yang diinputkan oleh admin sesuai dengan kriteria yang ada.	Valid
5	Form GAP Pelamar	Pada form ini sistem akan menampilkan nilai gap pelamar yang telah diinputkan oleh admin pada form nilai pelamar sebelumnya.	Valid
6	Form Nilai Bobot Pelamar	Sistem akan menampilkan nilai GAP pelamar yang telah dikonversikan kedalam nilai bobot pelamar	Valid
7	Form Nilai Skor Pelamar	Sistem akan menampilkan hasil akhir dari perhitungan profile matching dan mendapatkan pelamar yang memiliki nilai skor tertinggi.	Valid

IV.2.2. Hasil Uji Coba

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

1. Nilai akhir atau skor yang didapat sesuai dengan perhitungan *profile matching*.
2. Antarmuka yang sederhana dapat mempermudah pengguna dalam mempelajari sistem ini.
3. Kebutuhan akan informasi sangat cepat disajikan.

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

Kelebihan sistem ini diantaranya yaitu:

1. Sistem disajikan dengan cepat dan dimana saja dikarenakan berbasis online.
2. Sistem untuk pemilihan pelamar terbaik menggunakan perhitungan *profile matching*.

IV.3.2. Kekurangan Sistem

Adapun kekurangan sistem yang telah dibuat diantaranya yaitu :

1. Penilaian yang di ambil dari Pelamar masih bersifat quisioner dan manual.
3. Kriteria yang ditampilkan oleh sistem tidak dapat dimanipulasi atau di tambahkan.