

BAB III

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

III.1 Analisis Masalah

Analisis masalah bertujuan untuk mengevaluasi permasalahan yang ada di suatu perusahaan, dan penelitian yang dilakukan penulis pada PT.serba guna PT.serba guna dalam hal ini sedang melihat produk makanan kucing terbaik yang sering dibeli oleh para konsumen karena dalam hal ini konsumen sering bertanya produk makanan kucing paling laris dan paling bagus, sering sekali membuat pihak perusahaan bingung untuk menentukan kualitas produk yang sangat disukai oleh para konsumen.

Permasalahan yang ada dalam proses pemilihan produk makanan kucing terbaik yang terjadi di PT.Serba Guna yaitu belum adanya sistem yang dapat membantu sehingga proses pemilihan produk makanan kucing memakan waktu yang lama, proses tersebut tergantung dari banyaknya produk yang akan dijual. Penulis menentukan tentang metode yang tepat dalam menyelesaikan masalah yang ada dalam hal ini penulis menggunakan Sistem Pengambilan Keputusan dengan metode MOORA (Multi-Objective Optimization on the basis of Ratio Analysis).

III.2. Penerapan Metode MOORA

Metode MOORA adalah metode yang diterapkan untuk memecahkan masalah dengan perhitungan matematika yang kompleks. Metode MOORA

diperkenalkan oleh Brauers dan Zavadkas (2006), Metode ini pertama kali digunakan oleh Brauers pada tahun 2004 dalam suatu pengambilan dengan multi- kriteria. Metode yang masih baru pada Sistem Pendukung Keputusan ini memiliki tingkat fleksibilitas dan kemudahan untuk dipahami.

PT.Serba guna akan melakukan pemilihan produk makanan kucing terbaik dengan mengambil rangking nilai tertinggi dari hasil perhitungan menggunakan metode MOORA.

Contoh penerapan metode MOORA pada sistem pendukung keputusan pemilihan produk makanan kucing terbaik dengan tahapan- tahapan perhitungan dilihat sebagai berikut:

Set Kriteria

Tahap awal dari menyelesaikan studi kasus ini adalah menganalisa kriteria sebagai dasar proses dilakukannya seleksi, Dalam metode (MOORA) terdapat kriteria-kriteria yang akan dijadikan bahan perhitungan pada proses penilaian. Hal itu dimaksudkan untuk menentukan yang akan diterima dalam proses seleksi penerimaan . Dalam hal ini dibutuhkan kriteria-kriteria yang terlihat pada tabel 1 yaitu bentuk, kemasan, harga, berat, kualitas

Tabel III.1 Kriteria

Kriteria	Keterangan	Bobot	
C1	kualitas	20%	Benefit
C2	bentuk	15%	Benefit
C3	harga	15%	Cost
C4	berat	25%	Benefit
C5	kemasan	25%	Benefit

Set Sub Kriteria

Sub kriteria merupakan bagian dari setiap kriteria yang digunakan untuk

penilaian. Setiap kriteria memiliki beberapa sub kriteria yang dapat dijelaskan pada tabel sebagai berikut :

Tabel III.2 Sub Kriteria (C1)

Bentuk	Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3

Tabel III.3 Sub Kriteria (C2)

kemasan	Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2

Tabel III.4 Sub Kriteria (C3)

harga	Nilai
31.000	5
45.000	4
22.000	3
25.000	2

Tabel III.5 Sub Kriteria (C4)

berat	Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2

Tabel III.6 Sub Kriteria Hasil (C5)

Hasil kualitas	Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2

Langkah berikutnya menentukan data alternatif, Untuk

data alternatif (kandidat) akan diseleksi jurnalis terdiri dari 8 orang

yaitu :

Tabel.III.7 Data alternatif Makan Kucing

Alternatif	Nama Pelamar
A1	Royal canin

A2	whiskas
A3	Me-o
A4	Maxi
A5	Equillibrio
A6	Proplan
A7	frlibite
A8	friskies

Menentukan Indeks Kecocokan

Tabel.III.8 Indeks Kecocokan Data Awal Alternatif dan Kriteria

Alternatif	Kriteria				
	C1	C2	C3	C4	C5
A1	SANGAT BAIK	Sangat Baik	45.000	SANGAT BAIK	CUK UP
A2	SANGAT BAIK	Sangat Baik	45.000	BAIK	BAIK
A3	SANGAT BAIK	Sangat Baik	45.000	SANGAT BAIK	CUK UP
A4	SANGAT BAIK	Sangat Baik	45.000	CUKUP	BAIK
A5	SANGAT BAIK	Sangat Baik	45.000	BAIK	BAIK
A6	BAIK	Sangat Baik	45.000	BAIK	CUK UP
A7	SANGAT BAIK	Sangat Baik	45.000	SANGAT BAIK	BAIK
A8	SANGAT BAIK	Sangat Baik	45.000	BAIK	CUK UP

Tabel III.9 Perubahan nilai setiap Alternatif pada setiap Kriteria

Alternatif	Kriteria				
	C1	C2	C3	C4	C5
A1	4	3	3	5	3
A2	4	4	3	4	4
A3	4	3	4	5	3
A4	4	2	5	3	4
A5	4	2	4	4	4
A6	3	3	4	4	3
A7	4	5	3	5	4
A8	4	5	3	4	3
Optimum	Max	Max	Min	Max	Max

Adapun langkah-langkah perhitungan dalam penerapan metode MOORA

pada sistem pendukung keputusan penentuan makanan kucing terbaik adalah sebagai berikut :

Langkah Ke 1 : Membuat matriks keputusan

Langkah Ke 2 : Menentukan matrik yang dinormalisasi dengan menggunakan

Adapun langkah-langkah perhitungannya adalah :

$$A_{11} = 4/11 = 0,36$$

$$A_{21} = 4/11 = 0,36$$

$$A_{31} = 4/11 = 0,36$$

$$A_{41} = 4/11 = 0,36$$

$$A_{51} = 4/11 = 0,36$$

$$A_{61} = 3/11 = 0,27$$

$$A_{71} = 4/11 = 0,36$$

$$A_{81} = 4/11 = 0,36$$

$$A_{12} = 3/10,049 = 0,298$$

$$A_{22} = 4/10,049 = 0,398$$

$$A_{32} = 3/10,049 = 0,298$$

$$A_{42} = 2/10,049 = 0,199$$

$$A_{52} = 2/10,049 = 0,199$$

$$A_{62} = 3/10,049 = 0,298$$

$$A_{72} = 5/10,049 = 0,497$$

$$A_{82} = 5/10,049 = 0,497$$

$$A_{13} = 3/10,440 = 0,287$$

$$A_{23} = 3/10,440 = 0,287$$

$$A_{33} = 4/10,440 = 0,383$$

$$A_{43} = 5/10,440 = 0,479$$

$$A_{53} = 4/10,440 = 0,383$$

$$A_{63} = 4/10,440 = 0,383$$

$$A_{73} = 3/10,440 = 0,287$$

$$A_{83} = 3/10,440 = 0,287$$

$$A_{14} = 5/12,165 = 0,411$$

$$A_{24} = 4/12,165 = 0,329$$

$$A_{34} = 5/12,165 = 0,411$$

$$A_{44} = 3/12,165 = 0,247$$

$$A_{54} = 4/12,165 = 0,329$$

$$A_{64} = 4/12,165 = 0,329$$

$$A_{74} = 5/12,165 = 0,411$$

$$A_{84} = 4/12,165 = 0,329$$

$$A_{15} = 3/10 = 0,3$$

$$A_{25} = 4/10 = 0,4$$

$$A_{35} = 3/10 = 0,3$$

$$A_{45} = 4/10 = 0,4$$

$$A_{55} = 4/10 = 0,4$$

$$A_{65} = 3/10 = 0,3$$

$$A_{75} = 4/10 = 0,4$$

$$A_{85} = 3/10 = 0,3$$

Hasil perhitungan dari Normalisasi Matriks X diperoleh X^{*ij} yaitu sebagai berikut:

Langkah Ke 3 : menghitung matriks normalisasi terbobot

Setelah hasil perhitungan dari normalisasi X^{*ij} di dapatkan lalu dilanjutkan dengan menghitung matriks normalisasi terbobot seperti berikut :

C1

$$A_{11} = 0,20 * 0,36 = 0,072$$

$$A_{21} = 0,20 * 0,36 = 0,072$$

$$A_{31} = 0,20 * 0,36 = 0,072$$

$$A_{41} = 0,20 * 0,36 = 0,072$$

$$A_{51} = 0,20 * 0,36 = 0,072$$

$$A_{61} = 0,20 * 0,27 = 0,054$$

$$A_{71} = 0,20 * 0,36 = 0,072$$

$$A_{81} = 0,20 * 0,36 = 0,072$$

C2

$$A_{12} = 0,15 * 0,298 = 0,045$$

$$A_{22} = 0,15 * 0,398 = 0,060$$

$$A_{32} = 0,15 * 0,298 = 0,045$$

$$A_{42} = 0,15 * 0,199 = 0,030$$

$$A_{52} = 0,15 * 0,199 = 0,030$$

$$A_{62} = 0,15 * 0,298 = 0,045$$

$$A_{72} = 0,15 * 0,497 = 0,075$$

$$A_{82} = 0,15 * 0,497 = 0,075$$

$$C3 \quad A1 \ 3 \quad = 0,15 * 0,287 = 0,043$$

$$A23 \quad = 0,15 * 0,287 = 0,043$$

$$A33 \quad = 0,15 * 0,383 = 0,057$$

$$A43 \quad = 0,15 * 0,478 = 0,072$$

$$A53 \quad = 0,15 * 0,383 = 0,057$$

$$A63 \quad = 0,15 * 0,383 = 0,057$$

$$A73 \quad = 0,15 * 0,287 = 0,043$$

$$A8 \ 3 \quad = 0,15 * 0,287 = 0,043$$

$$C4 \quad A14 \quad = 0,25 * 0,411 = 0,103$$

$$A24 \quad = 0,25 * 0,329 = 0,082$$

$$A34 \quad = 0,25 * 0,411 = 0,103$$

$$A44 \quad = 0,25 * 0,246 = 0,061$$

$$A54 \quad = 0,25 * 0,328 = 0,082$$

$$A64 \quad = 0,25 * 0,328 = 0,082$$

$$A74 \quad = 0,25 * 0,411 = 0,103$$

$$A8 \ 4 \quad = 0,25 * 0,328 = 0,082$$

$$C5 \quad A15 \quad = 0,25 * 0,3 = 0,075$$

$$A25 \quad = 0,25 * 0,4 = 0,1$$

$$A35 \quad = 0,25 * 0,3 = 0,075$$

$$A45 \quad = 0,25 * 0,4 = 0,1$$

$$A55 = 0,25 * 0,4 = 0,1$$

$$A65 = 0,25 * 0,3 = 0,075$$

Dan hasilnya dapat dilihat melalui matriks berikut ini :

Langkah Ke 4 : menghitung optimasi Max-Min

Setelah hasil normalisasi matriks terbobot didapatkan lalu dilanjutkan dengan menghitung nilai optimasi Y_i (Max – Min) :

$$A1 = (C1+C2+C4+C5) - (C3)$$

$$A1 = (0,072 + 0,045 + 0,103 + 0,075) - (0,043) = 0,252$$

$$A2 = (0,072 + 0,060 + 0,082 + 0,1) - (0,043) = 0,271$$

$$A3 = (0,072 + 0,045 + 0,103 + 0,075) - (0,057) = 0,238$$

$$A4 = (0,072 + 0,030 + 0,061 + 0,1) - (0,072) = 0,191$$

$$A5 = (0,072 + 0,030 + 0,082 + 0,1) - (0,057) = 0,227$$

$$A6 = (0,054 + 0,045 + 0,082 + 0,075) - (0,057) = 0,199$$

$$A7 = (0,072 + 0,074 + 0,103 + 0,1) - (0,043) = 0,307$$

$$A8 = (0,072 + 0,075 + 0,082 + 0,075) - (0,043) = 0,261$$

Berikut merupakan tabel hasil perhitungan Y_i :

Tabel III.10 Pencarian Nilai Y_i

Alternatif	Max (C1+C2+C4+C5)	Min	$Y_i = \text{Max} - \text{Min}$
A1	$0,072 + 0,045 + 0,103 + 0,075$	0,043	0,252
A2	$0,072 + 0,060 + 0,082 + 0,1$	0,043	0,271
A3	$0,072 + 0,045 + 0,103 + 0,075$	0,057	0,238
A4	$0,072 + 0,030 + 0,061 + 0,1$	0,071	0,192
A5	$0,072 + 0,030 + 0,082 + 0,1$	0,057	0,227
A6	$0,054 + 0,045 + 0,082 + 0,075$	0,057	0,199
A7	$0,072 + 0,075 + 0,103 + 0,1$	0,043	0,307
A8	$0,072 + 0,075 + 0,082 + 0,075$	0,043	0,261

Hasil perhitungan :

Tabel III.11 Hasil Akhir

Alternatif	Hasil
A1	0,252
A2	0,271
A3	0,238
A4	0,192
A5	0,227
A6	0,199
A7	0,307
A8	0,261

Langkah Ke 5 : Menentukan hasil akhir perangkingan

Hasil akhir dari proses perhitungan dengan metode MOORA adalah ranking dari kandidat yang diajukan. Perangkingan dilakukan berdasarkan pada semakin besarnya nilai hasil akhir pada setiap kriteria. Dan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel III.12 Hasil Akhir Perangkingan makanan kucing terbaik

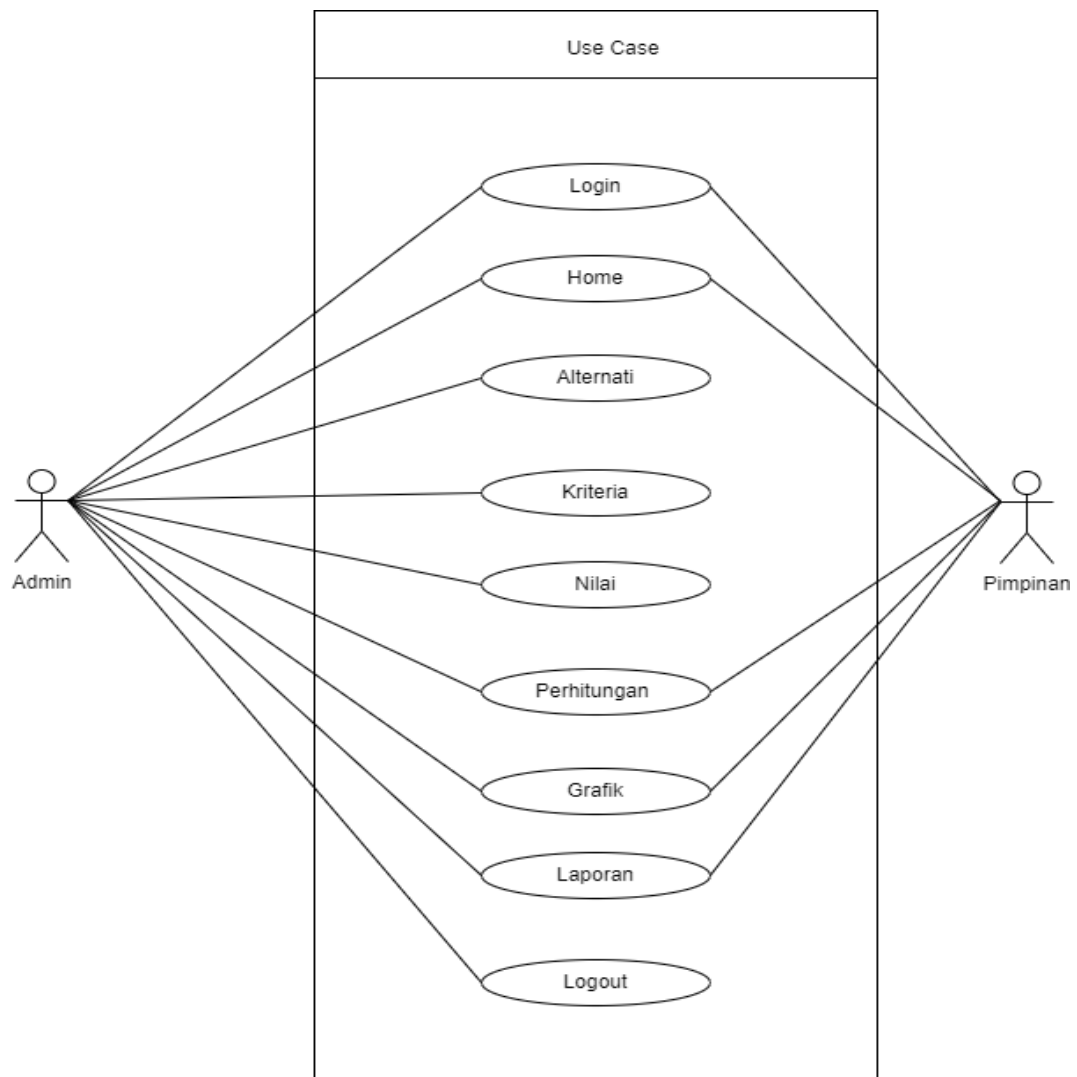
Alternatif	Nama	Hasil	Rangking
A7	Royal canin	0,307	1
A2	whiskas	0,271	2
A8	Me-o	0,261	3
A1	Maxi	0,252	4
A3	Equillibrio	0,238	5
A5	Proplan	0,227	6
A6	frlibite	0,199	7
A4	friskies	0,192	8

III.3. Desain Sistem

Desain sistem diperlukan untuk menggambarkan suatu sistem yang akan dibangun. Maka dari itu untuk membantu dalam pemilihan makanan kucing terbaik, Penulis menyarankan perancangan desain sistem ini dengan permodelan UML menggunakan : *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*..

III.3.1. Use Case Diagram

Use Case Diagram dapat menjelaskan suatu alur proses sistem yang akan di bangun. Maka dari itu dibuatlah suatu bentuk diagram Use Case yang dapat dilihat pada Gambar III.3 berikut ini :

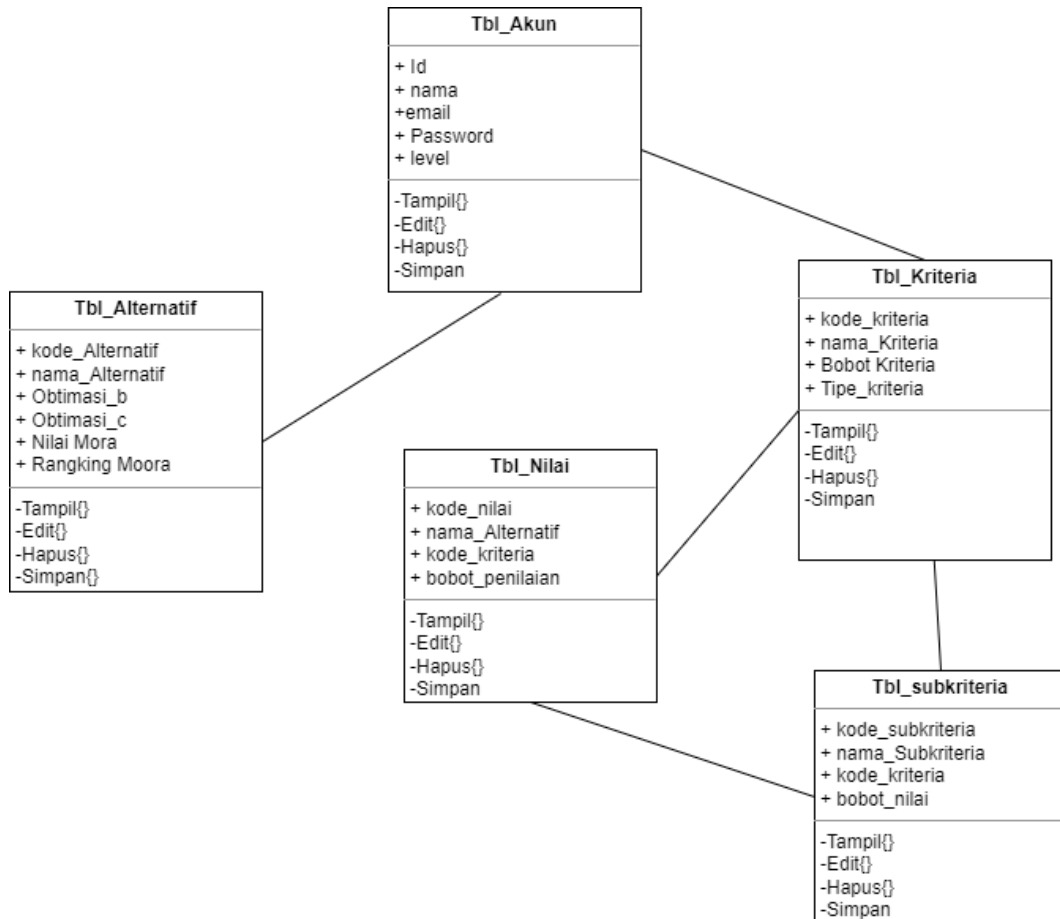


Gambar III.1. Use Case

III.3.2 Class Diagram

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Rancangan kelas-kelas yang akan digunakan pada Sistem

Pendukung pencari makanan kucing



Gambar III.2 Class Diagram

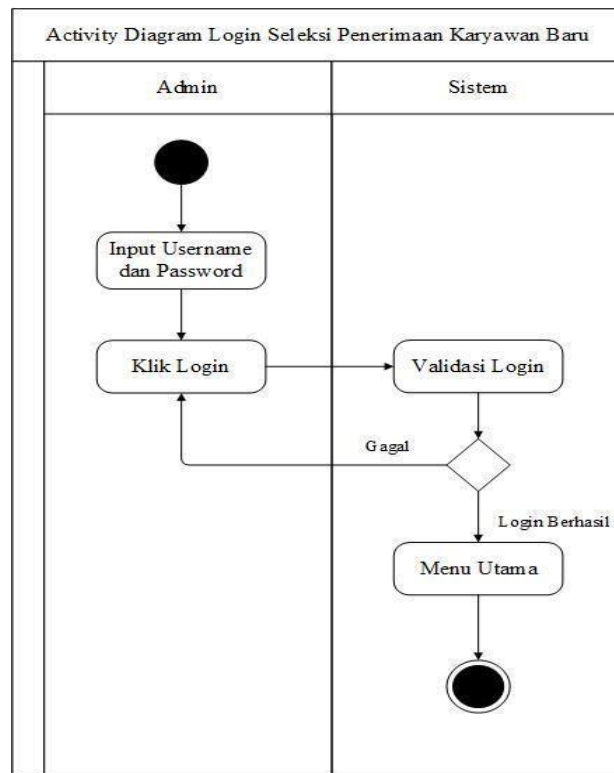
III.3.3. Activity Diagram

Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan *WorkFlow* (aliran kerja) atau proses bisnis. Pada dasarnya *Activity Diagram* sering digunakan oleh flowchart, diagram ini berfokus pada aktivitas yang terjadi dalam suatu proses tunggal, Berikut adalah gambar *Activity Diagram* dari sistem yang dirancang :

1. Activity diagram

Activity Diagram Login berupa username dan password yang akan di

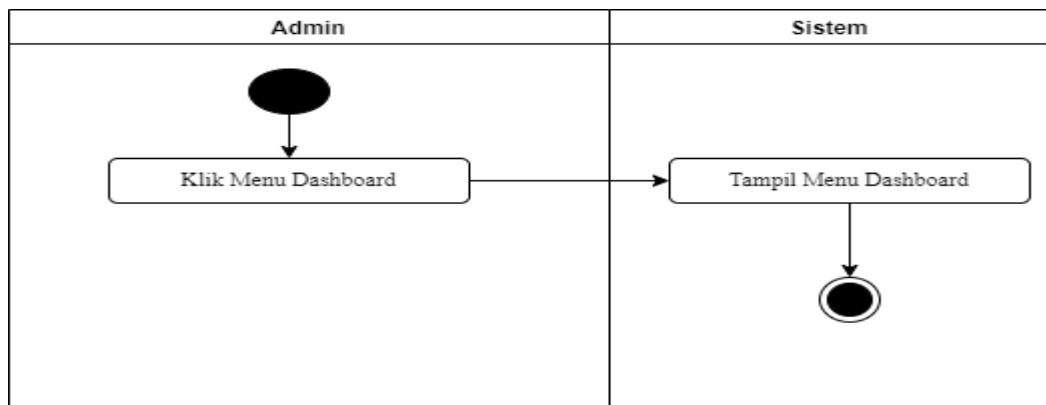
inputkan oleh admin, Jika login berhasil maka akan masuk ketampilan menu utama. Jika gagal maka akan kembali ke form login awal.



Gambar III.5 Activity Diagram Login

1. Activity Diagram Form Dashboard

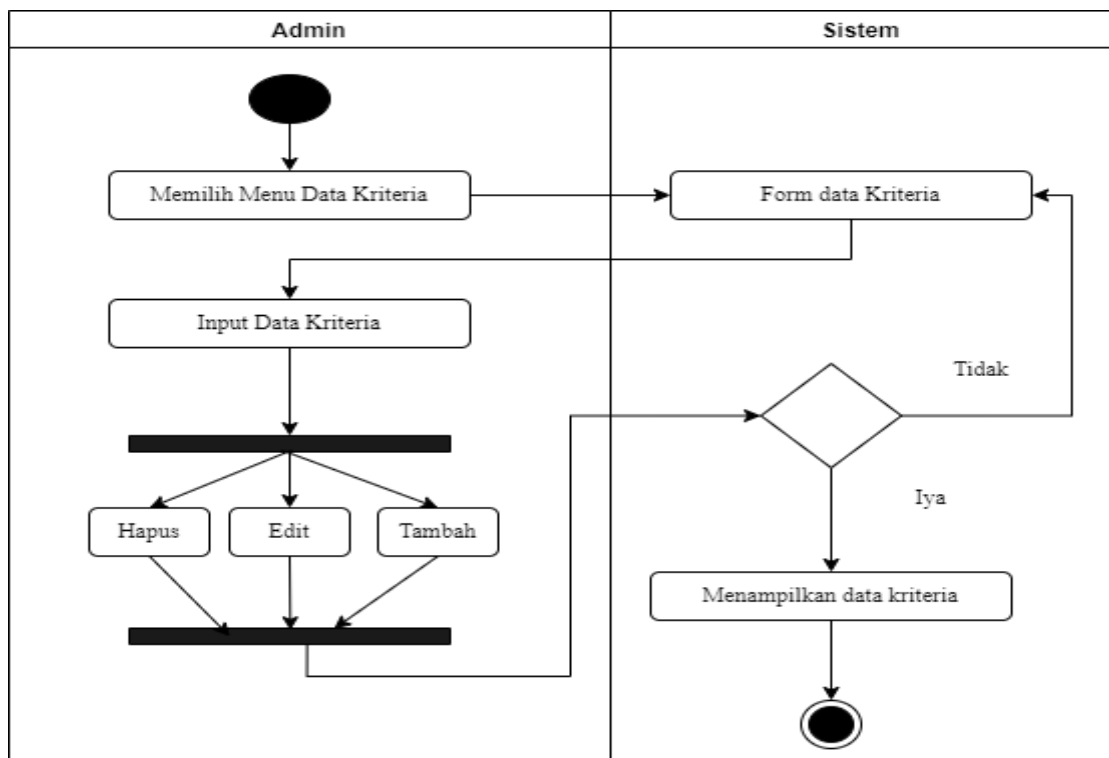
Activity diagram Dashboard menggambarkan aktivitas admin untuk melihat seluruh sistem. Bentuk *activity diagram Dashboard* dapat dilihat pada gambar III.4 sebagai berikut :



Gambar III.4. Activity Diagram Dashboard

2. Activity Diagram Form data Kriteria

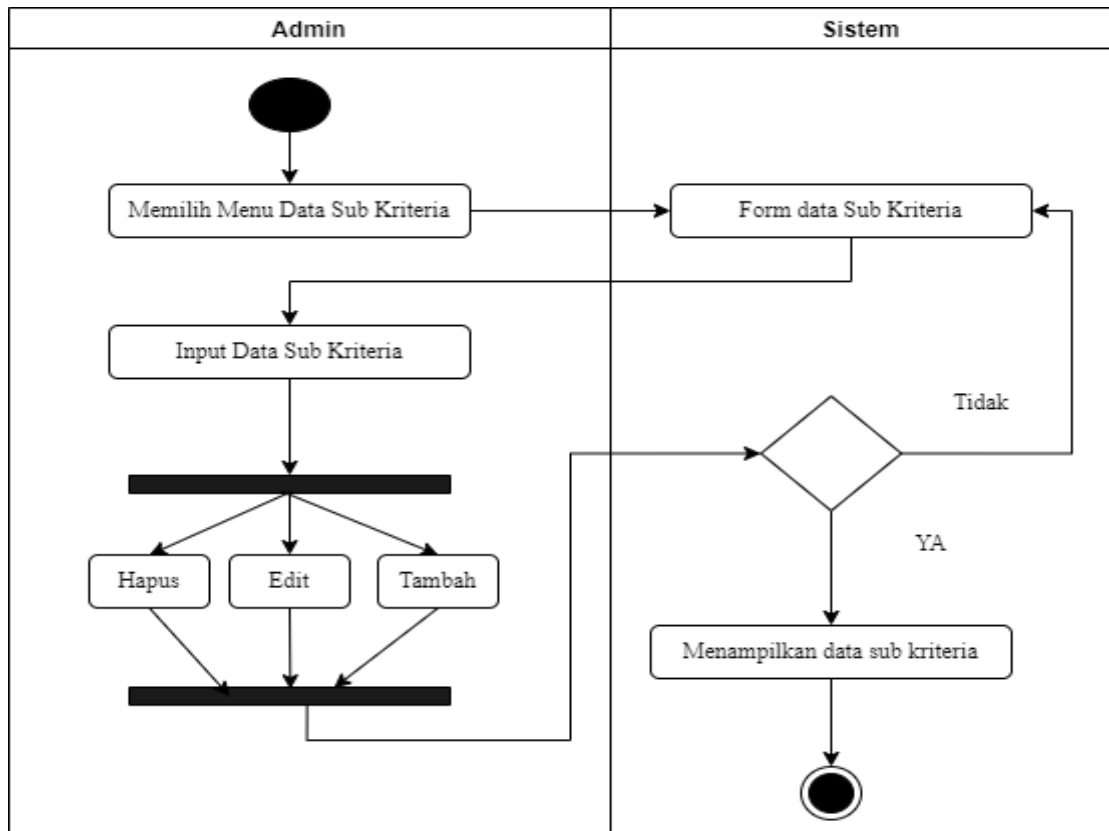
Activity diagram data Kriteria menggambarkan aktivitas admin untuk melihat halaman kriteria dan disini admin dapat melakukan tambah, edit dan hapus data. Bentuk activity diagram data Kriteria dapat dilihat pada gambar III.5 sebagai berikut:



Gambar III.5. Activity Diagram Kriteria

1. Activity Diagram Form data Sub Kriteria

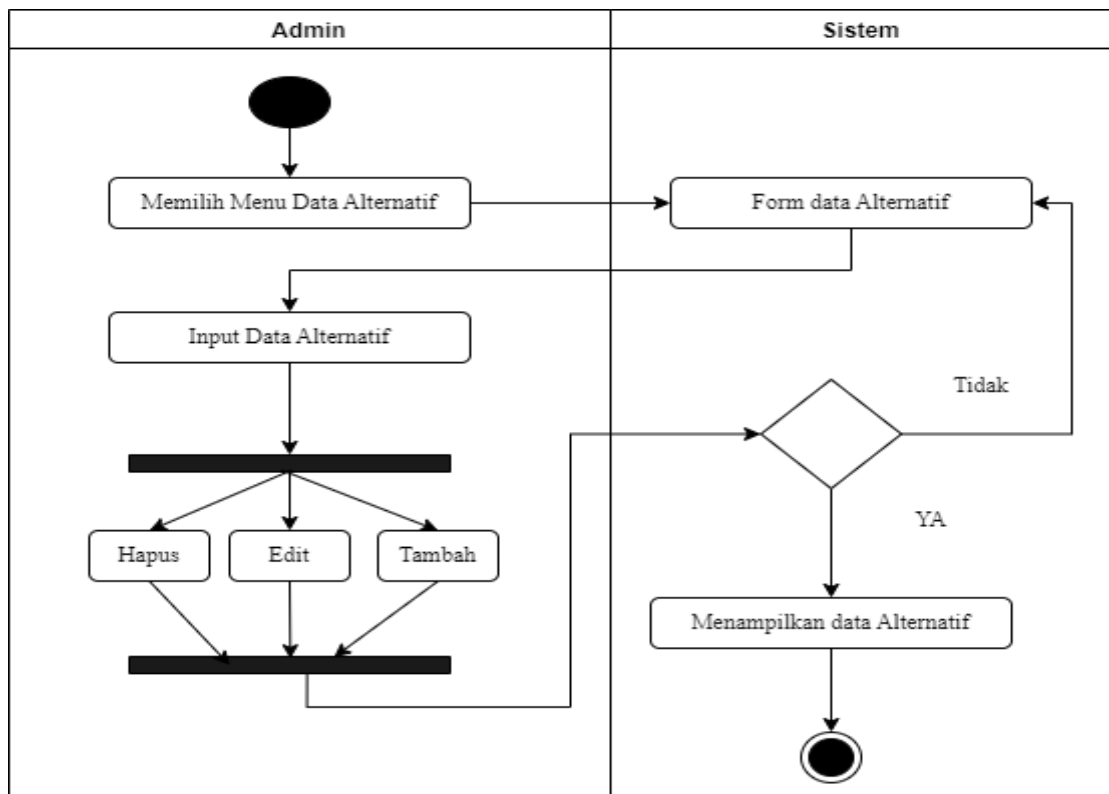
Activity diagram data Sub Kriteria menggambarkan aktivitas admin untuk melihat halaman *sub kriteria* dan disini admin dapat melakukan tambah,edit dan hapus data Bentuk *activity diagram* data *sub Kriteria* dapat dilihat pada gambar III.6 sebagai berikut:



Gambar III.6. Activity Diagram Sub Kriteria

2. Activity Diagram Form data Alternatif

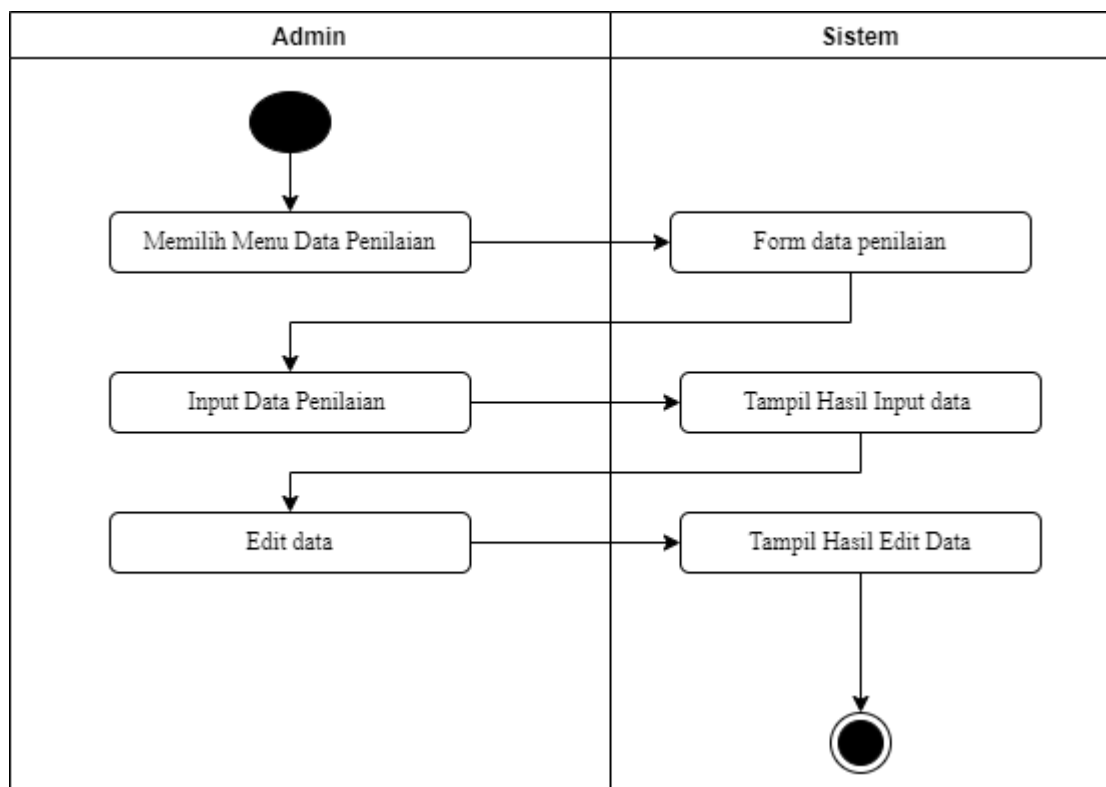
Activity diagram data Alternatif menggambarkan aktivitas admin untuk melihat halaman *Alternatif* dan disini admin dapat melakukan tambah,edit dan hapus data Bentuk *activity diagram* data *Alternatif* dapat dilihat pada gambar III.7 sebagai berikut:



Gambar III.7. Activity Diagram Alternatif

1. Activity Diagram Form data Penilaian

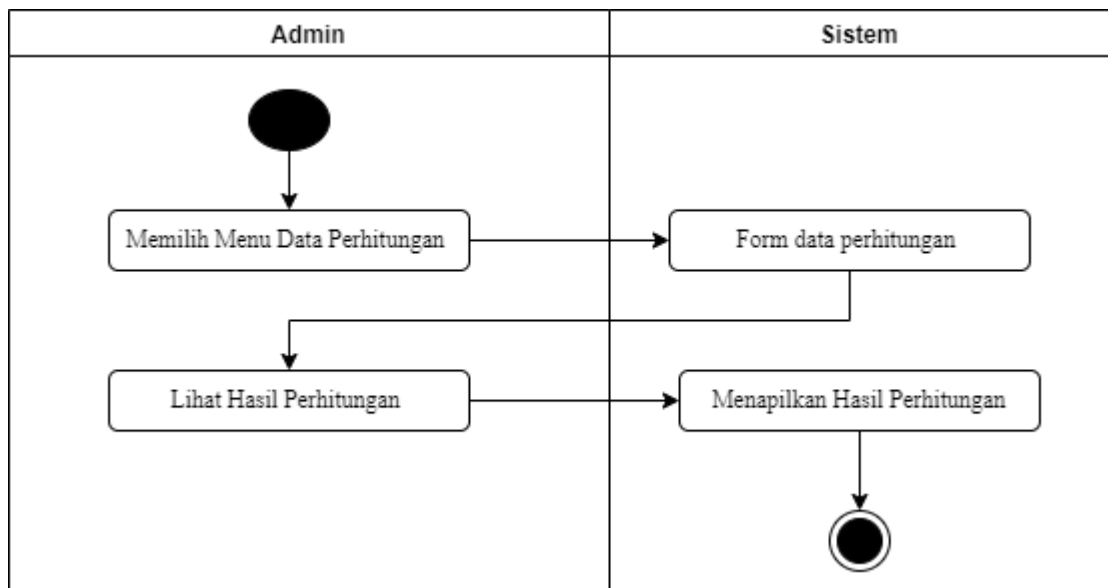
Activity diagram data Penilaian menggambarkan aktivitas admin untuk melihat halaman *penilaian* dan disini admin dapat melakukan tambah dan edit data. Bentuk *activity diagram* data Penilaian dapat dilihat pada gambar III.8 sebagai berikut:



Gambar III.8. Activity Diagram Penilaian

2. Activity Diagram Form data Perhitungan

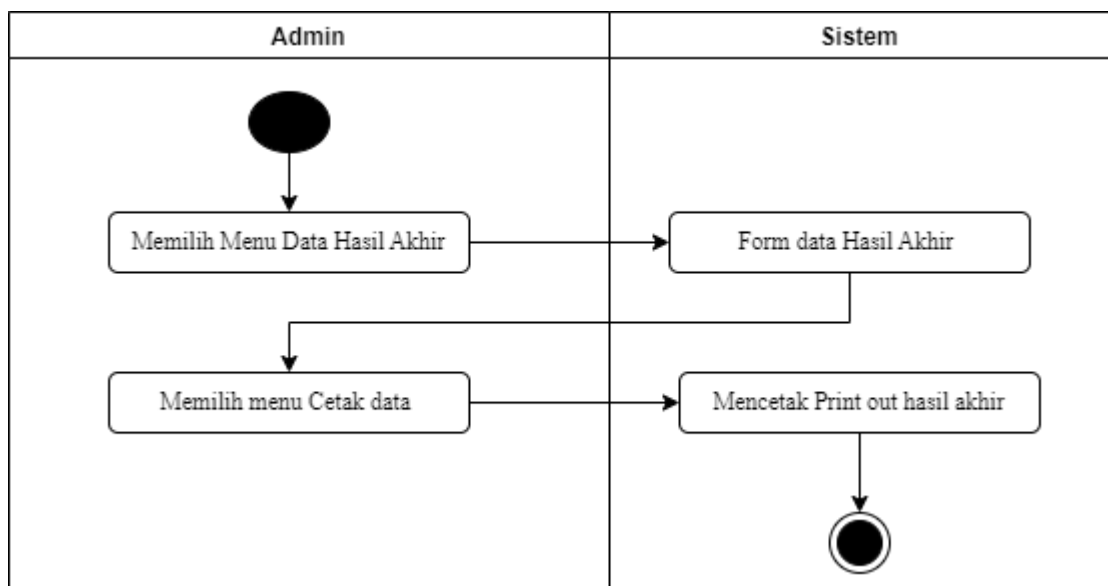
Activity diagram data perhitungan menggambarkan aktivitas admin untuk melihat halaman perhitungan dan disini admin dapat melihat perhitungan metode yang ditampilkan Bentuk *activity diagram* data perhitungan dapat dilihat pada gambar III.9 sebagai berikut:



Gambar III.9. Activity Diagram Perhitungan

3. Activity Diagram Form data Hasil Akhir

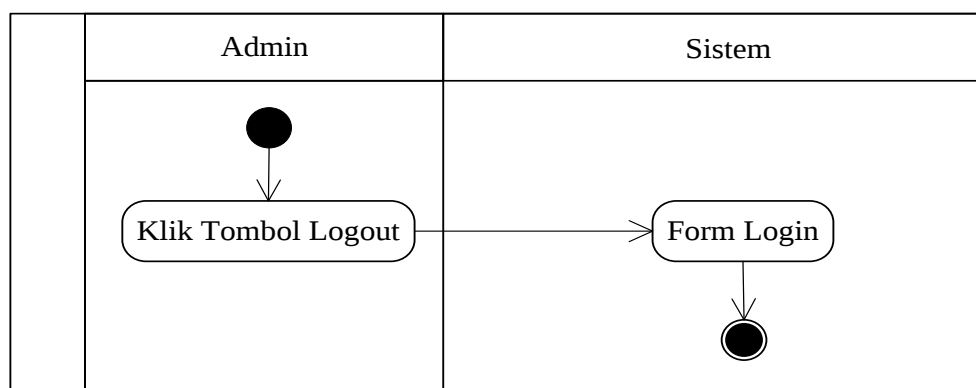
Activity diagram data Hasil Akhir menggambarkan aktivitas admin untuk melihat halaman hasil akhir dan disini admin dapat melakukan print out data yang ditampilkan. Bentuk *activity diagram* data Hasil Akhir dapat dilihat pada gambar III.10 sebagai berikut:



Gambar III.10. Activity Diagram Hasil Akhir

4. Activity Diagram Form Logout

Activity diagram data Logout menggambarkan aktivitas admin untuk melihat halaman Logout dan disini admin dapat melakukan keluar dari sistem yang ditampilkan. Bentuk activity diagram data Logout dapat dilihat pada gambar III.11 sebagai berikut:



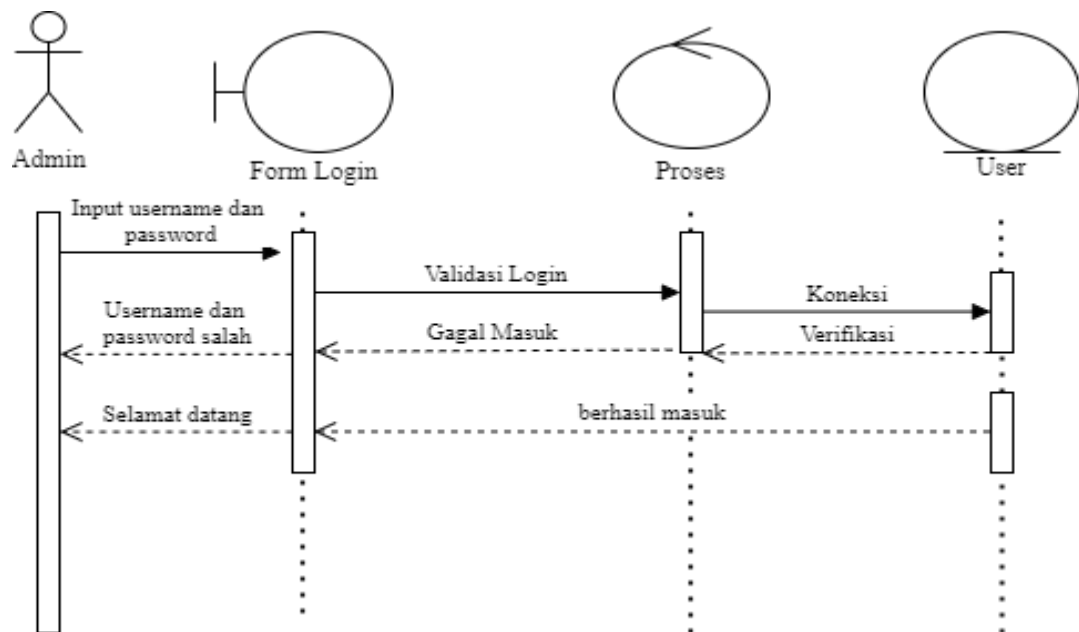
Gambar III.11. Activity Diagram Logout

III.3.4. Sequence Diagram

Sequence Diagram dari Aplikasi pemilihan gaun terlaris menggunakan metode wighted product pada Aloina Gown dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

1. Sequence Diagram Login

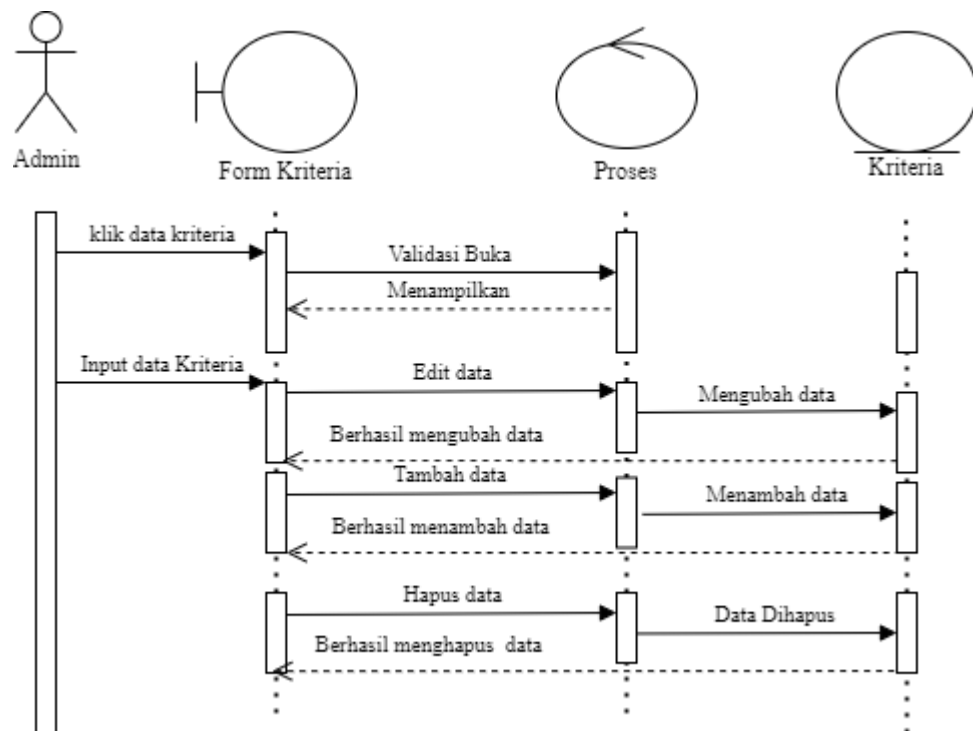
Sequence diagram login menggambarkan interaksi admin dengan aplikasi dan database dalam melakukan login. Bentuk sequence diagram login yang penulis rancang dapat dilihat pada Gambar III.14 :



Gambar III.14. Sequence Diagram Form Login

2. Sequence Diagram Kriteria

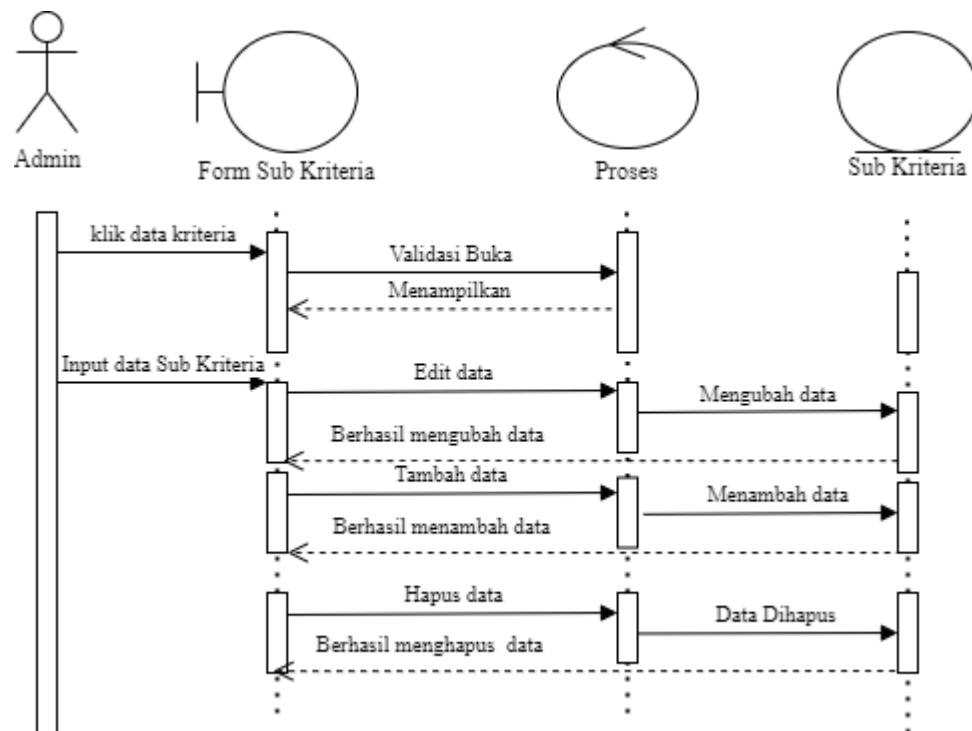
Sequence diagram kriteria menggambarkan interaksi admin terhadap fitur-fitur yang ada didalam sistem. Bentuk *sequence diagram kriteria* yang penulis rancang dapat dilihat pada Gambar III.15 :



Gambar III.15. Sequence Diagram Form Kriteria

3. Sequence Diagram Sub Kriteria

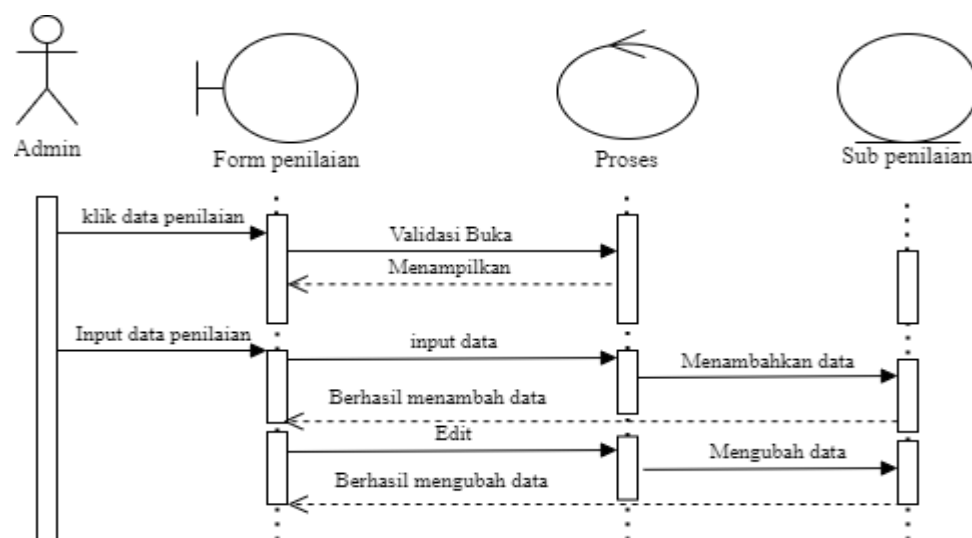
Sequence diagram Sub kriteria menggambarkan interaksi admin terhadap fitur-fitur yang ada didalam sistem. Bentuk *sequence diagram Sub kriteria* yang penulis rancang dapat dilihat pada Gambar III.16 :



Gambar III.16. Sequence Diagram Form Sub Kriteria

4. Sequence Diagram Penilaian

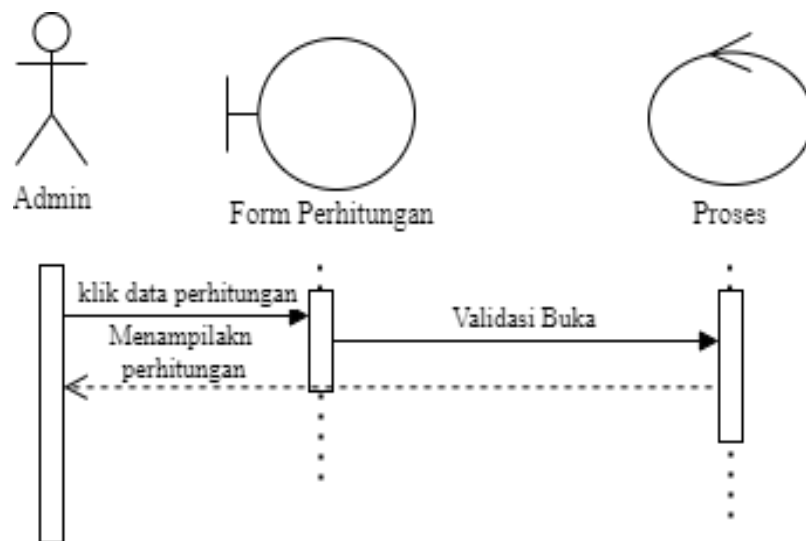
Sequence diagram Penilaian menggambarkan interaksi admin terhadap fitur-fitur yang ada didalam sistem. Bentuk sequence diagram Penilaian yang penulis rancang dapat dilihat pada Gambar III.17 :



Gambar III.17. Sequence Diagram Form Penilaian

5. Sequence Diagram Perhitungan

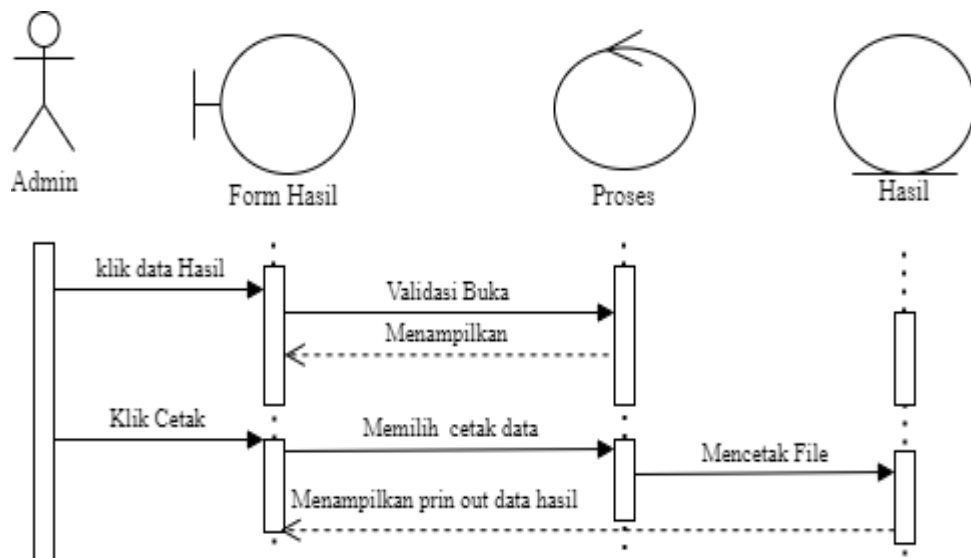
Sequence diagram perhitungan menggambarkan interaksi admin terhadap fitur-fitur yang ada didalam sistem. Bentuk *sequence diagram* perhitungan yang penulis rancang dapat dilihat pada Gambar III.18 :



Gambar III.18. Sequence Diagram Form Perhitungan

6. Sequence Diagram Hasil Akhir

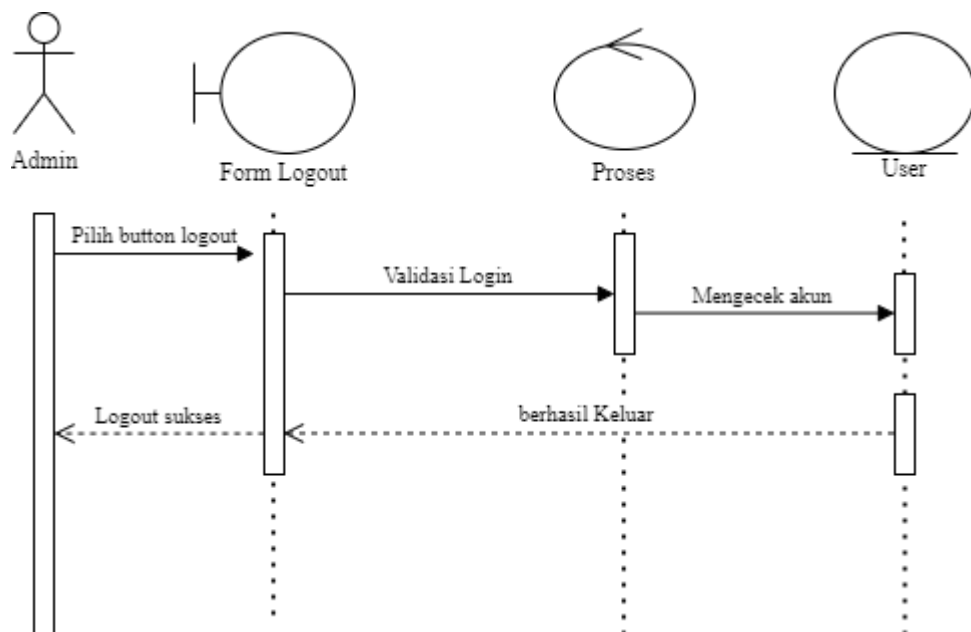
Sequence diagram Hasil Akhir menggambarkan interaksi admin terhadap fitur-fitur yang ada didalam sistem. Bentuk *sequence diagram* Hasil Akhir yang penulis rancang dapat dilihat pada Gambar III.19 :



Gambar III.19. Sequence Diagram Form Hasil Akhir

7. Sequence Diagram Logout

Sequence diagram Logout menggambarkan interaksi admin terhadap fitur-fitur yang ada didalam sistem. Bentuk *sequence diagram Logout* yang penulis rancang dapat dilihat pada Gambar III.20 :



Gambar III.20. Sequence Diagram Form Logout

III.4. Desain Database

Perancangan struktur *database* adalah untuk menentukan file *database* yang digunakan seperti *field*, tipe data, ukuran data. Sistem ini dirancang dengan menggunakan *database* MySQL. Berikut adalah desain *database* dan tabel dari sistem yang dirancang.

1. Tabel User

Nama *Database* : makanan

Nama *Table* : Tbl_sub kriteria

Primary Key : *id_subkriteria*

Tabel III.13. Tabel User

Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Keterangan
kode_subkriteria	int(11)	<i>Primary Key</i>
nama_subkriteria	varchar(100)	-
kode_kriteria	int(11)	-
bobot_nilai	int(11)	-

2. Tabel nilai

Nama *Database* : makanan

Nama *Table* :Tbl_nilai

Primary Key : Kode_Nilai

Tabel III.14. Tabel nilai

Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Keterangan
kode_nilai	int(11)	<i>Primary Key</i>
kode_alternatif	int(11)	-
kode_kriteria	int(11)	-
bobot_penilaian	int(11)	-

3. Tabel kriteria

Nama *Database* : makanan

Nama *Table* : kriteria

Primary *Key* : kode_kriteria

Tabel III.15. Tabel Kriteria

Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Keterangan
kode_kriteria	int(11)	<i>Primary Key</i>
nama_kriteria	varchar(100)	
bobot_kriteria	double	-
tipe_kriteria	varchar(30)	-

4. Tabel Alternatif

Nama *Database* : makanan

Nama *Table* : alternatif

Primary *Key* : Kode_Alternatif

Tabel III.16. Tabel Sub kriteria

Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Keterangan
kode_alternatif	int(11)	<i>Primary Key</i>
nama_alternatif	varchar(50)	-
optimasi_b	double	-
optimasi_c	double	-
nilai_moora	double	-
rangking_moora	int(10)	-

5. Tabel Akun

Nama *Database* : makanan

Nama *Table* : akun

Primary *Key* : id

Tabel III.17. Tabel Akun

Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Keterangan
-------------------	-----------	------------

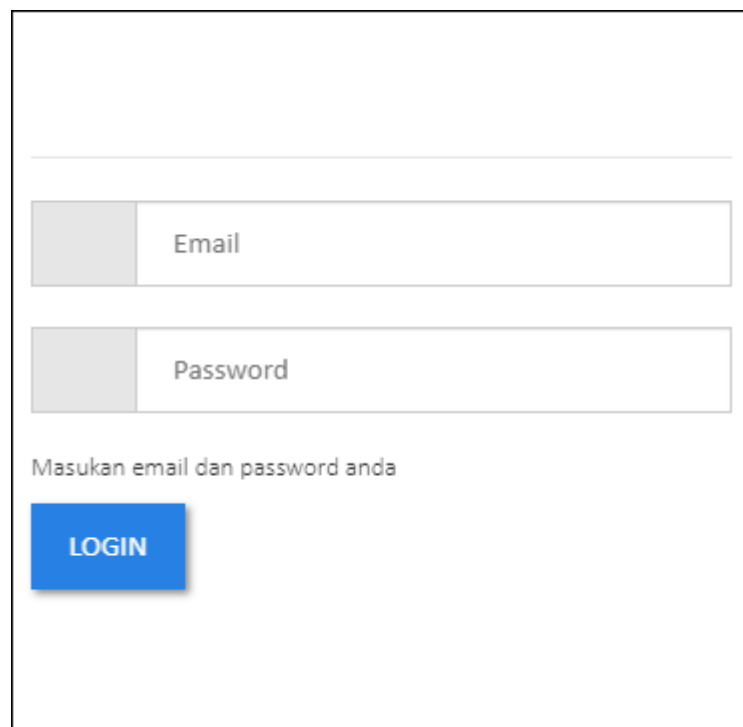
id	char(20)	<i>Primary Key</i>
nama	varchar(50)	
email	varchar(50)	
password	varchar(30)	
level	varchar(20)	

III.5. Desain User Interface

Berikut ini adalah rancangan atau desain *input* sebagai antarmuka pengguna:

1. Desain *Login*

Rancangan ini berfungsi untuk menampilkan halaman login pada sistem agar hanya admin yang bisa mengakses sistem. Adapun rancangan desain sistem terlihat pada gambar III.23. berikut:



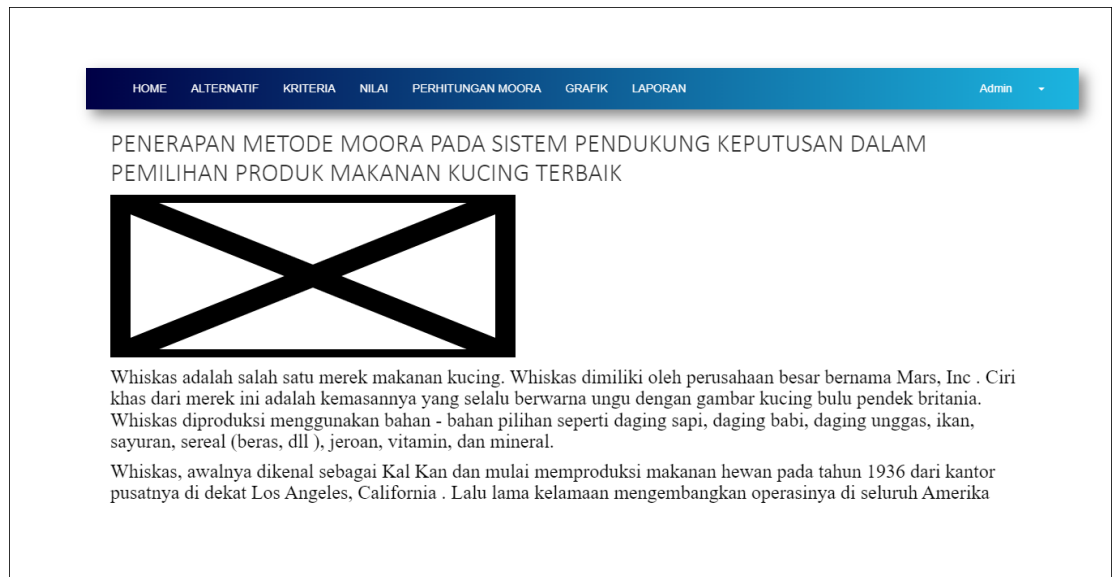
The image shows a login form design. It consists of two input fields, one for 'Email' and one for 'Password', each with a small gray square icon to its left. Below these fields is a label that reads 'Masukan email dan password anda'. At the bottom of the form is a blue button with the text 'LOGIN' in white capital letters.

Gambar III.23. Desain *Login*

2. Desain Halaman home

Rancangan ini berfungsi untuk menampilkan halaman home, pada sistem ini

menampilkan menu home pada sistem. Adapun rancangan desain sistem terlihat pada gambar III.24. berikut:



Gambar III.24. Halaman home

3. Desain Data Alternatif

Rancangan ini berfungsi untuk menampilkan halaman Data Alternatif, pada sistem ini admin melihat, mengedit dan menghapus data Alternatif. Adapun rancangan desain sistem terlihat pada gambar III.25. berikut:

No	Alternatif	Nilai Moora	Rangkings	Opsi
1	ROYAL CANIN	0.28665157494874	1	 
2	WHISKAS	0.22700307553526	5	 
3	ME-O	0.23948191836259	4	 
4	MAXI	0.25487159364387	3	 
5	EQUILIBRIO	0.20648350849356	6	 
6	PROPLAN	0.17246281762157	8	 
7	FRILIBITE	0.18683021189989	7	 
8	FRISKIES	0.27452489023754	2	 
9	bolt	0.17246281762157	9	 

Gambar III.25. Desain Data Alternatif

4. Desain nilai

Rancangan ini berfungsi untuk admin melihat data nilai sistem. Adapun rancangan desain sistem terlihat pada gambar III.27. berikut:

HOME	ALTERNATIF	KRITERIA	NILAI	PERHITUNGAN MOORA	GRAFIK	LAPORAN	Admin
 Nilai							
Data Nilai							TAMBAH DATA
Jumlah Record		46					
Jumlah Halaman		5					
Cari data di sini ..							
No	Nama Alternatif	Nama Kriteria	Nilai	Opsi			
1	ROYAL CANIN	BENTUK	4				
2	ROYAL CANIN	BERAT	3				
3	ROYAL CANIN	KUALITAS	4				
4	ROYAL CANIN	HARGA	4				
5	ROYAL CANIN	KEMASAN	4				
6	WHISKAS	BENTUK	4				
7	WHISKAS	BERAT	2				
8	WHISKAS	KUALITAS	3				
9	WHISKAS	HARGA	3				
10	WHISKAS	KEMASAN	3				
1	2	3	4	5			

Gambar III.27. Desain Penilaian alternatif