

**SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN PEGAWAI TERBAIK
PT TUNAS DWIPA MATRA MENGGUNAKAN METODE
*SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW)***

SKRIPSI



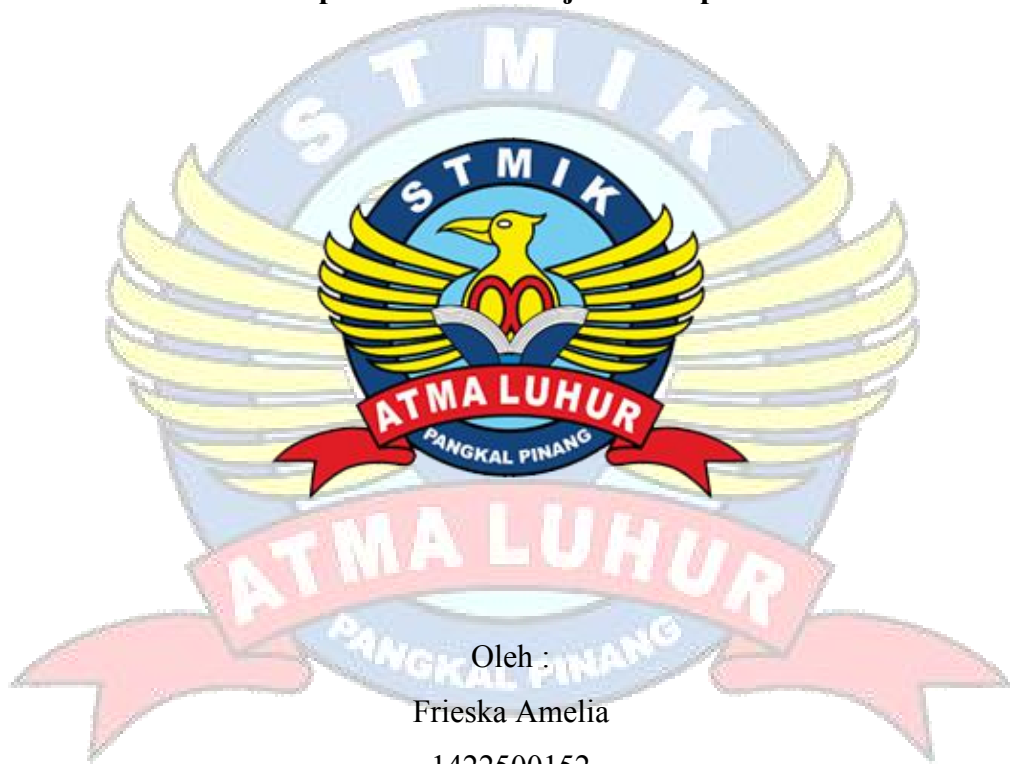
**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2018

**SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN PEGAWAI TERBAIK
PT TUNAS DWIPA MATRA MENGGUNAKAN METODE
*SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW)***

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Oleh :
Frieska Amelia
1422500152

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2018

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1422500152
Nama : Frieska Amelia
Judul Skripsi : SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN
PEGAWAI TERBAIK PT TUNAS DWIPA MATRA
MENGUNAKAN METODE *SIMPLE ADDITIVE
WEIGHTING* (SAW)

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah **HASIL KARYA SENDIRI, TIDAK MEMBELI, TIDAK MEMBAYAR PIHAK LAIN UNTUK MEMBUATKAN, DAN BUKAN PLAGIAT**. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur diatas, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 27 Juli 2018



Frieska Amelia

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

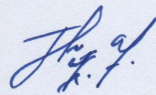
**SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN PEGAWAI TERBAIK
PT TUNAS DWIPA MATRA MENGGUNAKAN METODE *SIMPLE*
*ADDITIVE WEIGHTING (SAW)***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Frieska Amelia
1422500152**

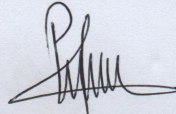
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 13 Agustus 2018

Dosen Pembimbing



Hengki, M.Kom
NIDN. 0207049001

Susunan Dewan Penguji
Anggota

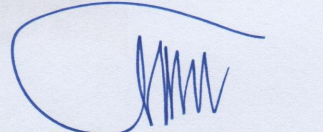


Fitriyani, M.Kom
NIDN. 0220028501

Kaprodi Sistem Informasi


Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306

Ketua


Bambang Adiwino, M.Kom
NIDN. 0216107102

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 Agustus 2018

KETUA SEMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Sistem Informasi jenjang Strata 1 (S1) di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

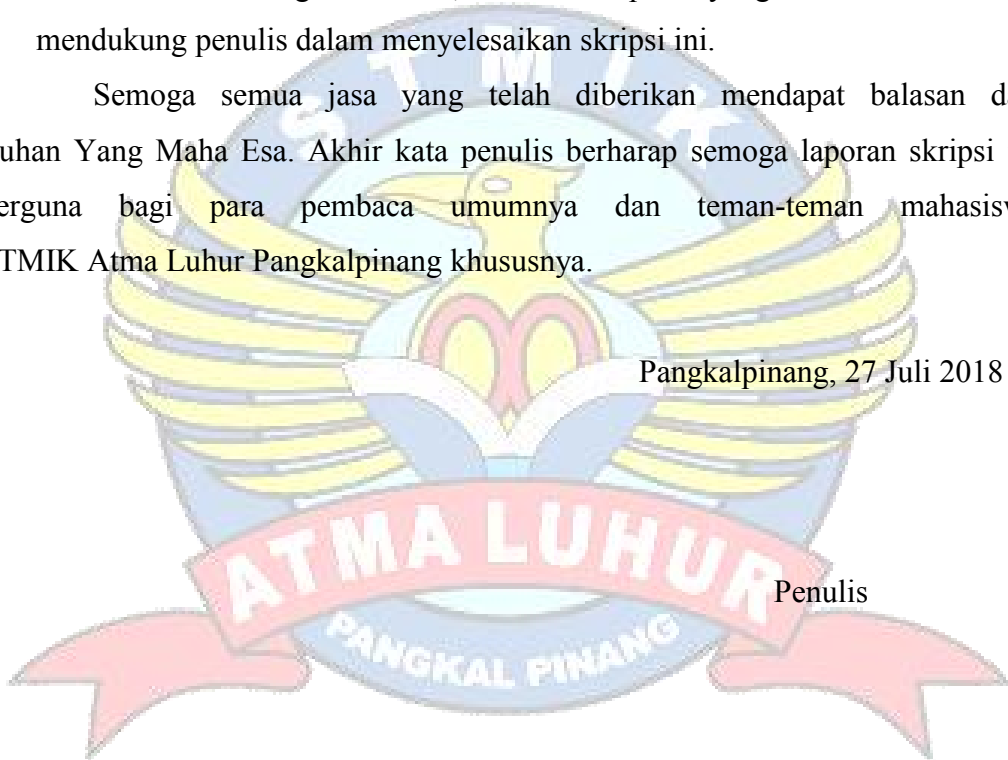
1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan didunia.
2. Orang tua dan segenap keluarga tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan kepada penulis.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM, MBA selaku Ketua Yayasan Atma Luhur.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
7. Bapak Hengki, M.Kom selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini, yang telah memberikan masukan yang sangat berarti dan membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Bapak Laurentinus, M.Kom selaku dosen STMIK Atma Luhur yang dalam penyusunan skripsi ini banyak membantu dan memberikan masukan yang sangat berarti bagi penulis
9. Bapak/Ibu Dosen yang senantiasa membagikan ilmu tanpa pamrih kepada penulis selama kuliah di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

10. Bapak Sahat Deggan Togatorop selaku Kepala Cabang PT Tunas Dwipa Matra Pangkalpinang.
11. Seluruh karyawan PT Tunas Dwipa Matra Pangkalpinang yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.
12. Teman-teman senasib dan seperjuangan yang telah membagi ilmu serta memberi warna dalam persahabatan dan kebersamaan yang telah terjalin selama kuliah di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
13. Rekan-rekan senior & sesama mahasiswa, terutama untuk mahasiswa jurusan Sistem Informasi angkatan 2014, serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga semua jasa yang telah diberikan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa STMIK Atma Luhur Pangkalpinang khususnya.

Pangkalpinang, 27 Juli 2018

Penulis



ABSTRACT

PT Tunas Dwipa Matra is one of the Honda Motor Dealers in the city of Pangkalpinang, where the quality of service to customers is the most important thing. Human resources are the most important part of their growth and development to improve the quality of their services. Need improvement by employees. This research is one of the methods used by the web, with the method of SAW (Simple Additive Weighting) so that the system is expected to be able to know which employees have good performance. In analyzing and designing this system uses a fast model that is object oriented and uses the web with the Simple Additive Weighting (SAW) method according to the predetermined criteria. This study uses PHP as a web programming language and Mysql as a database management system. The system development tool in this study uses the Unified Modeling Language (UML). The results of this study are the system used with a user friendly appearance and a large database, allowing companies to be more efficient and effective in carrying out tasks and information in various jobs.

Keywords : Best Employees, Decision Support Systems, SAW, FAST, Web



ABSTRAKSI

PT Tunas Dwipa Matra merupakan salah satu Dealer Motor Honda di kota Pangkalpinang, dimana kualitas pelayanan terhadap *customer* adalah hal yang paling utama. Sumber daya manusia merupakan bagian terpenting bagi tumbuh kembangnya suatu perusahaan untuk meningkatkan kualitas pelayanannya. Sehingga perlu dilakukan suatu penilaian kinerja terhadap pemilihan pegawai terbaik di perusahaan tersebut. Penelitian ini bertujuan merancang sebuah sistem pemilihan pegawai terbaik berbasis *web*, dengan metode SAW (*Simple Additive Weighting*) maka diharapkan sistem mampu mengetahui pegawai – pegawai mana saja yang memiliki profile kinerja yang baik. Dalam menganalisa dan merancang sistem ini menggunakan model *fast* yang berorientasi objek dan berbasis *web* dengan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan pimpinan. Penelitian ini menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman web dan *Mysql* sebagai *database management system*. Alat pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Hasil dari penelitian ini yaitu sistem pemilihan pegawai terbaik dengan tampilan yang *user friendly* dan memiliki *data base* yang cukup besar, sehingga perusahaan dapat lebih efisien dan efektif dalam melakukan penilaian terhadap kinerja pegawai serta mempermudah perusahaan dalam mengevaluasi kinerja setiap pegawai.

Kata Kunci : Pegawai Terbaik, Sistem Pendukung Keputusan, SAW, FAST, *Web*



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	v
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR SIMBOL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
1.1. Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2. Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.3. Tinjauan dan Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4. Metodologi Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5. Batasan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.6. Sistematika Penulisan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Sistem Pendukung Keputusan.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	Error! Bookmark not defined.
2.3 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.1. <i>Fuzzy Multiple Attribute Decision Making (FMDAM)</i>	Error! Bookmark not defined.
defined.	
2.3.2. Metode SAW (<i>Simple Additive Wighting</i>).....	Error! Bookmark not defined.
2.4. Metode Berorientasi Objek.....	Error! Bookmark not defined.
2.5. Alat Pengembangan Sistem.....	Error! Bookmark not defined.
2.5.1. <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	Error! Bookmark not defined.

2.6.	Tinjauan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....		Error! Bookmark not defined.
3.1	Model Pengembangan Sistem.....	Error! Bookmark not defined.
3.2	Metode Pengembangan Sistem.....	Error! Bookmark not defined.
3.3	Metode <i>Simple Additive Weighting</i> (SAW)....	Error! Bookmark not defined.
3.4	Alat Pengembangan Sistem.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV.....		Error! Bookmark not defined.
4.1.	Gambaran Umum Perusahaan.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Sejarah Perusahaan.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Struktur Organisasi.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.3	Uraian Tugas Dan Wewenang.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.	Definisi Lingkup.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.	Analisis Permasalahan.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.1.	Analisis Sistem Berjalan.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.2.	Activity Diagram.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.3.	Analisis Keluaran.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.4.	Analisis Masukan.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.5.	Analisis Sistem Usulan.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.6.	Analisa SAW (<i>Simple Additive Weighting</i>)....	Error! Bookmark not defined.
4.3.6.1.	Kriteria.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.6.2.	Bobot.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.6.3.	Interval.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.6.4.	Perhitungan.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.6.5.	Proses Normalisasi.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.6.6.	Proses Preferensi.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.6.7.	Ranking Pegawai.....	Error! Bookmark not defined.
4.4.	Analisis Kebutuhan.....	Error! Bookmark not defined.
4.4.1.	Identifikasi Kebutuhan.....	Error! Bookmark not defined.
4.5.	Desain Logis.....	Error! Bookmark not defined.

4.5.1.	Use Case Diagram.....	Error! Bookmark not defined.
4.5.2.	Deskripsi Use Case Berdasarkan <i>Actor</i> Admin.....	Error! Bookmark not defined.
4.5.3.	Deskripsi Use Case Berdasarkan <i>Actor</i> Pimpinan.....	Error! Bookmark not defined.
4.6.	Analisis Keputusan.....	Error! Bookmark not defined.
4.6.1.	Entity Relationship Diagram (ERD).....	Error! Bookmark not defined.
4.6.2.	Transformasi ERD ke LRS.....	Error! Bookmark not defined.
4.6.3.	Logical Record Structure (LRS).....	Error! Bookmark not defined.
4.6.4.	Tabel LRS.....	Error! Bookmark not defined.
4.6.5.	Spesifikasi Basis Data.....	Error! Bookmark not defined.
4.6.6.	Deployment Diagram.....	Error! Bookmark not defined.
4.7.	Desain Fisik dan Integrasi.....	Error! Bookmark not defined.
4.7.1.	Class Diagram.....	Error! Bookmark not defined.
4.7.2.	Rancangan Antar Muka.....	Error! Bookmark not defined.
4.7.2.1.	Rancangan Keluaran.....	Error! Bookmark not defined.
4.7.2.2.	Rancangan Masukan.....	Error! Bookmark not defined.
4.7.3.	Rancangan Layar.....	Error! Bookmark not defined.
4.7.3.1.	Rancangan Layar <i>Actor</i> Admin.....	Error! Bookmark not defined.
4.7.3.2.	Rancangan Layar <i>Actor</i> Pimpinan.....	Error! Bookmark not defined.
4.7.4.	Sequence Diagram.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....		Error! Bookmark not defined.
5.1.	Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2.	Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN A.....		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN B.....		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN C.....		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN D.....		Error! Bookmark not defined.

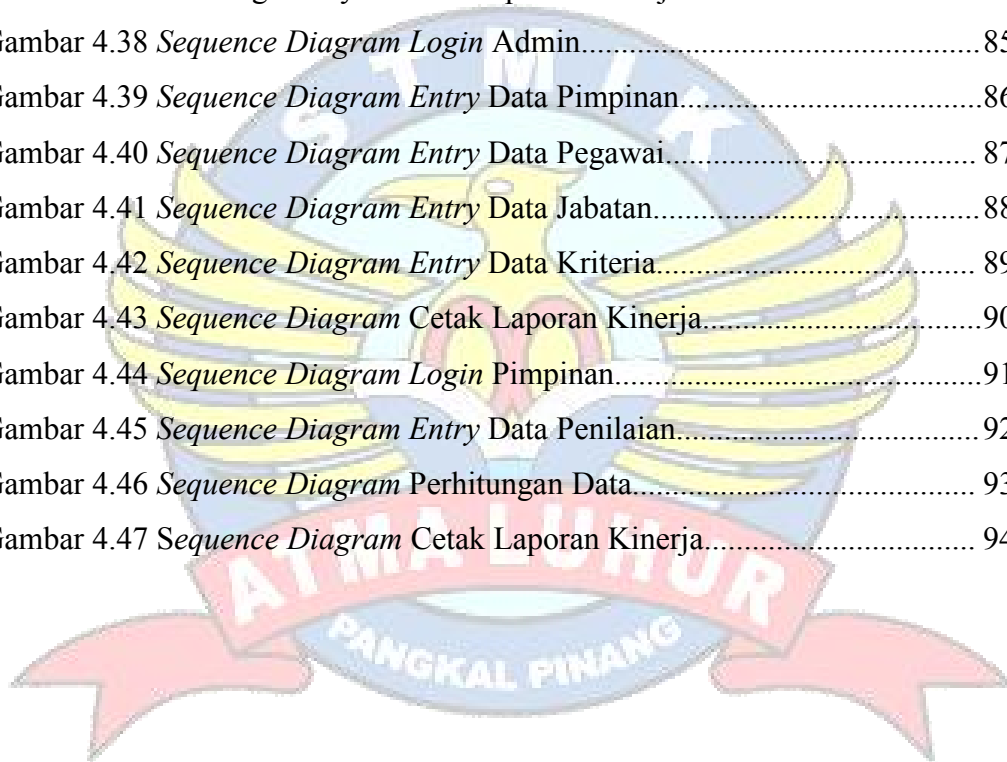
LAMPIRAN E.....**Error! Bookmark not defined.**
LAMPIRAN F.....**Error! Bookmark not defined.**
LAMPIRAN G.....**Error! Bookmark not defined.**
LAMPIRAN H.....**Error! Bookmark not defined.**



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Proses Pengambilan Keputusan	7
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	28
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	38
Gambar 4.3 Interval C1 Kepemimpinan.....	42
Gambar 4.4 Interval C2 Sikap.....	42
Gambar 4.5 Interval C3 Karakter.....	43
Gambar 4.6 Interval C4 Keahlian/ <i>skill</i>	44
Gambar 4.7 Interval C5 <i>Dealer Operational Standard</i>	44
Gambar 4.8 Interval C6 Pendidikan.....	45
Gambar 4.9 Interval C7 Kerja Sama.....	46
Gambar 4.10 Interval C8 Kejujuran.....	46
Gambar 4.11 Interval C9 Kedisiplinan.....	47
Gambar 4.12 Interval C10 Kerajinan.....	48
Gambar 4.13 Interval C11 Jenis Kelamin.....	48
Gambar 4.14 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan.....	55
Gambar 4.15 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	60
Gambar 4.16 Transformasi ERD ke LRS.....	61
Gambar 4.17 <i>Logical Record Structure</i>	62
Gambar 4.18 <i>Deployment Diagram</i>	70
Gambar 4.19 <i>Class Diagram</i>	71
Gambar 4.20 Rancangan Layar <i>Login</i> (Admin).....	75
Gambar 4.21 Rancangan Layar Pimpinan.....	76
Gambar 4.22 Rancangan Layar Tambah Pimpinan.....	76
Gambar 4.23 Rancangan Layar Pegawai.....	77
Gambar 4.24 Rancangan Layar Tambah Pegawai.....	77
Gambar 4.25 Rancangan Layar Jabatan.....	78
Gambar 4.26 Rancangan Layar Tambah Jabatan.....	78
Gambar 4.27 Rancangan Layar Kriteria.....	79
Gambar 4.28 Rancangan Layar Tambah Kriteria.....	79

Gambar 4.29 Rancangan Layar Laporan Kinerja.....	80
Gambar 4.30 Rancangan Layar Cetak Laporan Kinerja.....	80
Gambar 4.31 Rancangan Layar <i>Login</i> (Pimpinan).....	81
Gambar 4.32 Rancangan Layar Penilaian.....	82
Gambar 4.33 Rancangan Layar Tambah Penilaian.....	82
Gambar 4.34 Rancangan Layar Perhitungan SAW.....	83
Gambar 4.35 Rancangan Layar Tampil Perhitungan SAW.....	83
Gambar 4.36 Rancangan Layar Laporan Kinerja.....	84
Gambar 4.37 Rancangan Layar Cetak Laporan Kinerja.....	84
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram Login Admin</i>	85
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram Entry Data Pimpinan</i>	86
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram Entry Data Pegawai</i>	87
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram Entry Data Jabatan</i>	88
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram Entry Data Kriteria</i>	89
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram Cetak Laporan Kinerja</i>	90
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram Login Pimpinan</i>	91
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram Entry Data Penilaian</i>	92
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram Perhitungan Data</i>	93
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram Cetak Laporan Kinerja</i>	94



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Wawancara.....	21
Tabel 4.1 Kriteria.....	41
Tabel 4.2 Bobot.....	41
Tabel 4.3 Interval C1 Kepemimpinan.....	42
Tabel 4.4 Interval C2 Sikap.....	43
Tabel 4.5 Interval C3 Karakter.....	43
Tabel 4.6 Interval C4 Keahlian/skill.....	44
Tabel 4.7 Interval C5 <i>Dealer Operational Standard</i>	45
Tabel 4.8 Interval C6 Pendidikan.....	45
Tabel 4.9 Interval C7 Kerja Sama.....	46
Tabel 4.10 Interval C8 Kejujuran.....	47
Tabel 4.11 Interval C9 Kedisiplinan.....	47
Tabel 4.12 Interval C10 Kerajinan.....	48
Tabel 4.13 Interval C11 Jenis Kelamin.....	48
Tabel 4.14 Data Nilai Pegawai.....	49
Tabel 4.15 Proses Normalisasi.....	50
Tabel 4.16 Proses Preferensi.....	51
Tabel 4.17 Ranking Pegawai.....	52
Tabel 4.18 Tabel Jabatan.....	63
Tabel 4.19 Tabel Pegawai.....	63
Tabel 4.20 Tabel Penilaian.....	64
Tabel 4.21 Tabel Admin.....	64
Tabel 4.22 Tabel Pimpinan.....	64
Tabel 4.23 Tabel Dapat.....	65
Tabel 4.24 Tabel Kriteria.....	65
Tabel 4.25 Spesifikasi Basis Data Jabatan.....	66
Tabel 4.26 Spesifikasi Basis Data Pegawai.....	66
Tabel 4.27 Spesifikasi Basis Data Penilaian.....	67
Tabel 4.28 Spesifikasi Basis Data Admin.....	68

Tabel 4.29 Spesifikasi Basis Data Pimpinan.....	68
Tabel 4.30 Spesifikasi Basis Data Dapat.....	69
Tabel 4.31 Spesifikasi Basis Data Kriteria.....	69



DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Activity Diagram*



Start Point (Initial Node)

Merupakan simbol untuk memulai *activity diagram*.



End Point (Activity Final Node)

Merupakan simbol untuk mengakhiri *activity diagram*.



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *activity*.



Activity

Activity (Aktivitas)

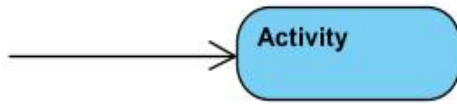
Menggambarkan proses bisnis dan dikenal sebagai *activity state*. *Activity* juga merupakan proses komputasi atau perubahan kondisi yang bisa berupa kata kerja atau ekspresi.



Partition

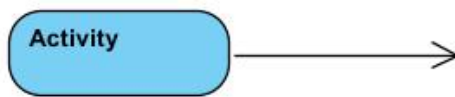
Swimline

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan *actor*.



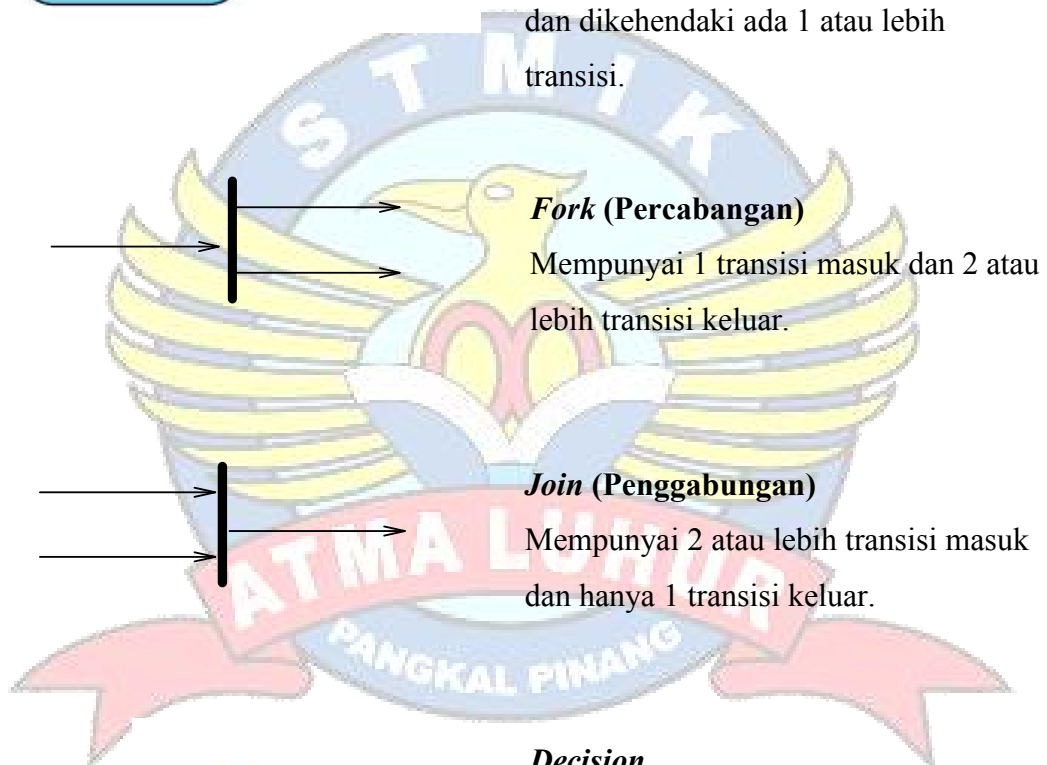
Black Hole Activities

Adanya masukan dan tidak ada keluaran, biasanya digunakan jika dikehendaki ada 1 atau lebih transisi.



Miracle Activities

Tidak ada masukan dan ada keluaran, biasanya dipakai pada waktu *start point* dan dikehendaki ada 1 atau lebih transisi.



Fork (Percabangan)

Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.

Join (Penggabungan)

Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.



Decision

Merupakan cara untuk menggabungkan ketika ada lebih dari 1 transisi yang masuk atau pilihan untuk mengambil keputusan.

2. Simbol Use Case Diagram



Use case

Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

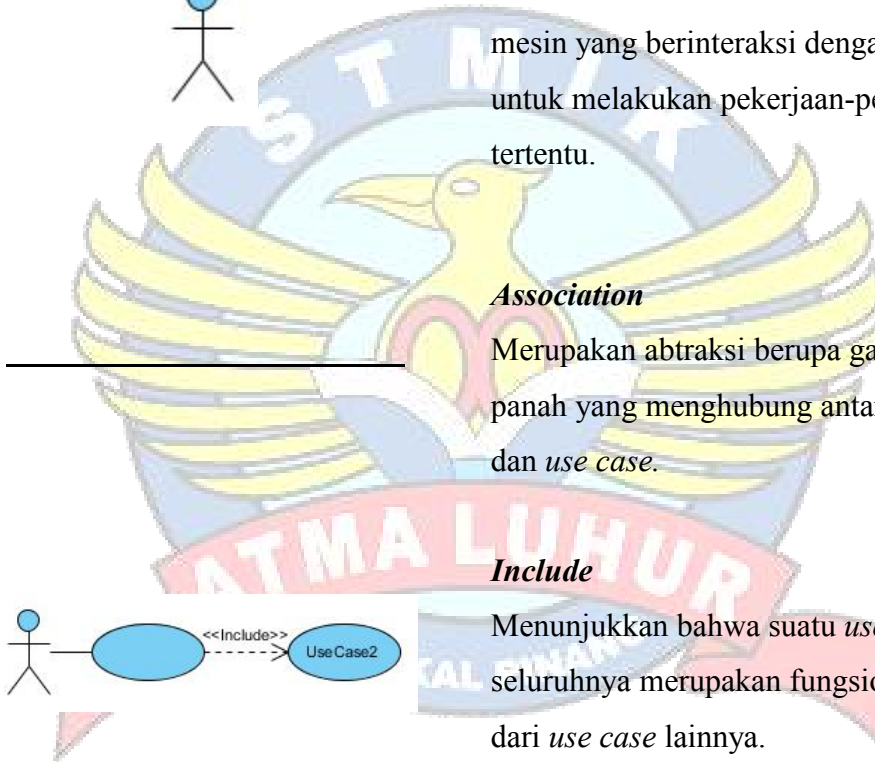
Actor

Sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.



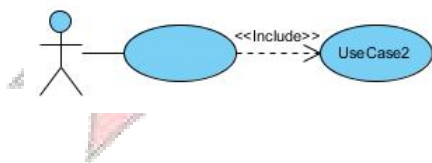
Association

Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara aktor dan *use case*.



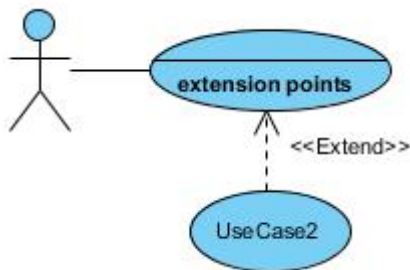
Include

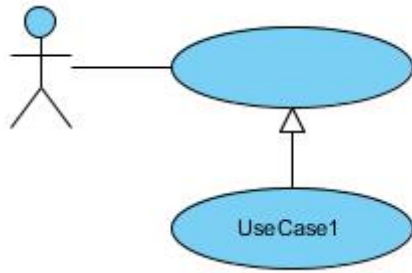
Menunjukkan bahwa suatu *use case* seluruhnya merupakan fungsionalitas dari *use case* lainnya.



Extend

Menunjukkan suatu *use case* merupakan tambahan fungsional dari *use case* lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.





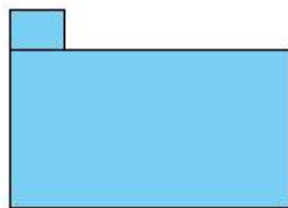
Generalization

Disebut juga *inheritance* (pewarisan), sebuah elemen dapat merupakan spesialisasi dari elemen lainnya.

Packages

Digambarkan sebagai sebuah direktori yang berisikan model-model elemen.

Packages digunakan untuk mengorganisasikan sebuah diagram yang besar menjadi beberapa diagram kecil.



3. Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

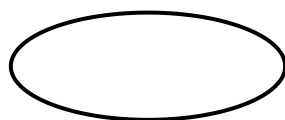
Entity

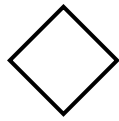
Dapat berupa orang, tempat, objek, atau kejadian yang dianggap penting bagi perusahaan atau instansi, sehingga segala atributnya harus dicatat dan disimpan dalam basis data.



Attribute

Elemen data yang dimiliki sebuah entitas. Atribut berfungsi mendeskripsikan karakteristik entitas (atribut yang berfungsi sebagai *key* diberi garis bawah).





Relasi

Menggambarkan hubungan yang ada diantara himpunan entitas

4. Simbol *Sequence Diagram*



: Actor0

Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



: Boundary0

Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



: Control1

Control

Menggambarkan “perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).

Object

Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

Activation

Menunjukkan periode selama suatu *object* atau *actor* sedang melakukan suatu tindakan.

Return

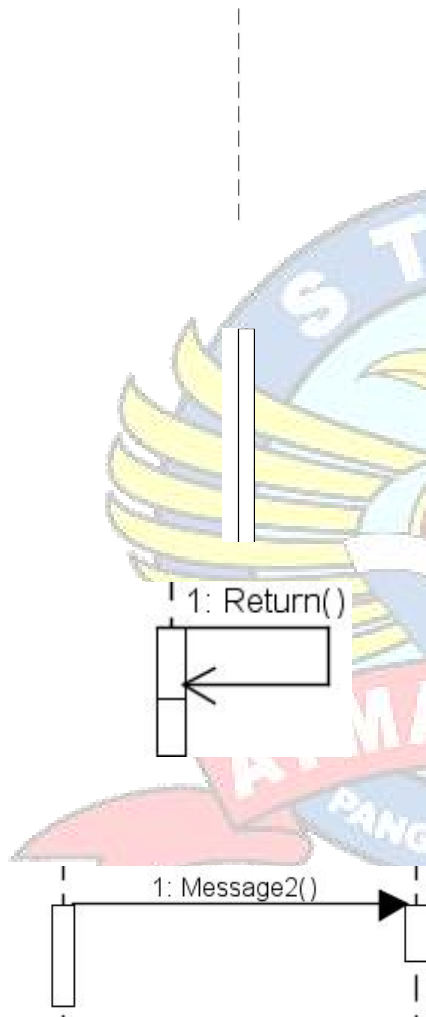
Pesan yang dikirim untuk balikan objek tertentu.

Object Message

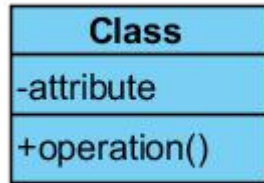
Menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

Looping logic

Menggambarkan dengan sebuah *frame* dengan label *loop* dan sebuah kalimat yang mengindikasikan pengulangan dan *interaction operator loop*.



5. Simbol *Class Diagram*



Class

Himpunan objek-objek dengan *attribute* dan *operation* yang sama dan saling keterkaitan.

Association

Menggambarkan hubungan antara *class* dengan *class* lainnya.



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A – 1 Laporan Kinerja Pegawai	98
LAMPIRAN B – 1 Data Pegawai	100
LAMPIRAN B – 2 Data Penilaian.....	101
LAMPIRAN C – 1 Laporan Kinerja.....	103
LAMPIRAN D – 1 Data Pimpinan	105
LAMPIRAN D – 2 Data Pegawai	106
LAMPIRAN D – 3 Data Jabatan	107
LAMPIRAN D – 4 Data Kriteria	108
LAMPIRAN D – 5 Data Penilaian	109
LAMPIRAN E – 1 Wawancara.....	111
LAMPIRAN E – 2 Kuisisioner Penilaian.....	112
LAMPIRAN E – 3 Kuisisioner Penilaian.....	113
LAMPIRAN E – 4 Kuisisioner Penilaian.....	114
LAMPIRAN E – 5 Kuisisioner Penilaian.....	115
LAMPIRAN E – 6 Kuisisioner Penilaian.....	116
LAMPIRAN E – 7 Kuisisioner Penilaian.....	117
LAMPIRAN E – 8 Nilai Kriteria.....	118
LAMPIRAN E – 9 Nilai Kriteria.....	119
LAMPIRAN F Surat Keterangan	121
LAMPIRAN G Kartu Konsultasi	123
LAMPIRAN H Biodata Penulis	125