

**IMPLEMENTASI APLIKASI SISTEM PENDUKUNG
KEPUTUSAN UNTUK SELEKSI *TEACHER RECRUITMENT*
BERBASIS ANDROID DENGAN METODE *SIMPLE
ADDITIVE WEIGHTING* (SAW) DI PAUD BABEL KIDS
PANGKALPINANG**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2020

**IMPLEMENTASI APLIKASI SISTEM PENDUKUNG
KEPUTUSAN UNTUK SELEKSI *TEACHER RECRUITMENT*
BERBASIS ANDROID DENGAN METODE *SIMPLE
ADDITIVE WEIGHTING* (SAW) DI PAUD BABEL KIDS
PANGKALPINANG**

SKRIPSI

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



Oleh :

Winda Aryani

1611500107

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2020

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1611500107

Nama : Winda Aryani

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI APLIKASI SISTEM PENDUKUNG
KEPUTUSAN UNTUK SELEKSI *TEACHER
RECRUITMENT* BERBASIS ANDROID DENGAN
METODE *SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW)* DI
PAUD BABEL KIDS PANGKALPINANG

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juli 2020



(Winda Aryani)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**IMPLEMENTASI APLIKASI SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN
UNTUK SELEKSI TEACHER RECRUITMENT BERBASIS ANDROID
DENGAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) DI PAUD
BABEL KIDS PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

WINDA ARYANI
1611500107

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 16 Juli 2020

Anggota Penguji



Tri Sugihartono, M.Kom
NIDN. 0224129301

Dosen Pembimbing



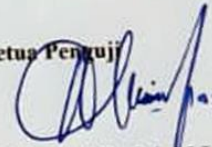
Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501

Kaprodi Teknik Informatika




Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501

Ketua Penguji



Ari Amir Alkodri, M.Kom
NIDN. 0201038601

Skrripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Juli 2020

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**




Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur.

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. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur .
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Chandra Kirana, M. Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Bapak Chandra Kirana, M. Kom M. Kom selaku dosen pembimbing.
7. Bapak Ari Amir Alkodri, M.Kom selaku ketua penguji.
8. Bapak Tri Sugihartono, M.Kom selaku anggota penguji.
9. Ibu Ika Hikmatilah, S.I.Kom selaku kepala sekolah PAUD Babel Kids.
10. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama Kawan-kawan Angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

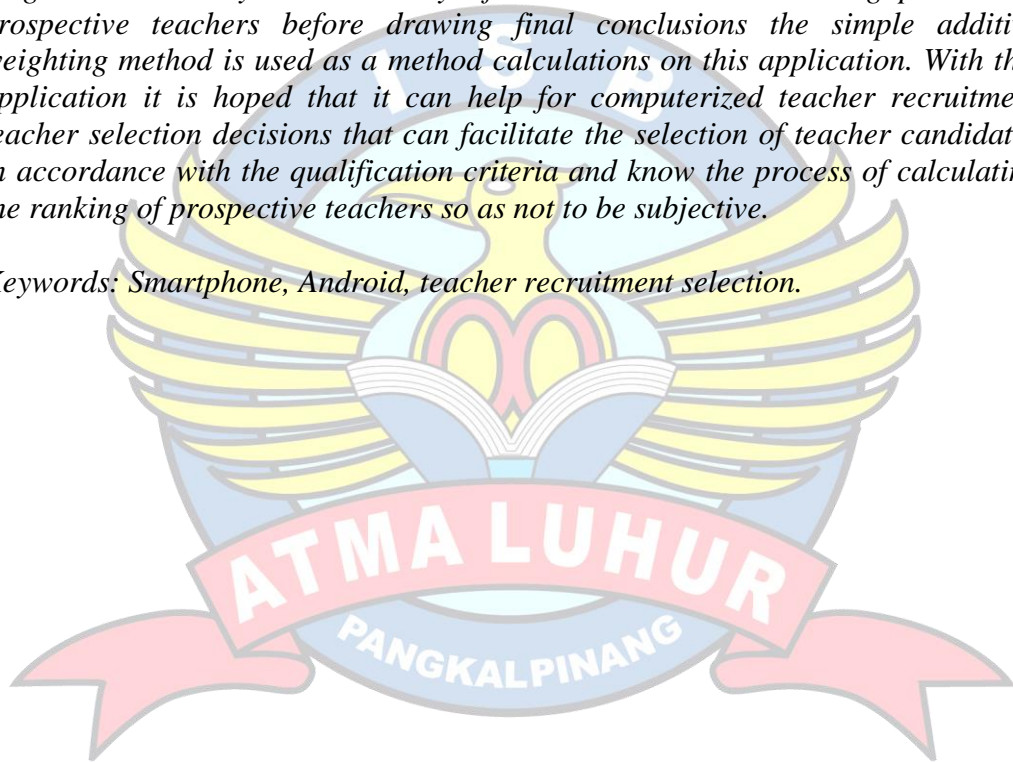
Pangkalpinang, 16 Juli 2020

Penulis

ABSTRACT

The development of technology has now become an inseparable part of the globalization era so that it also influences the development of employee recruitment selection, especially prospective teachers, to fill quality job vacancies and workforce. This encourages researchers to build a teacher recruitment application that aims to make it easy for schools to select and receive the required teacher candidates in accordance with the qualification criteria through an Android smartphone, this system is built using the Java programming language with a helper platform namely Android Studio, PHP, and MySQL database. The system analysis technique used in this study is object-oriented and uses Unified Modeling Language (UML) modeling tools to describe the application built, then to get the accuracy and accuracy of calculations in the ranking process of prospective teachers before drawing final conclusions the simple additive weighting method is used as a method calculations on this application. With this application it is hoped that it can help for computerized teacher recruitment teacher selection decisions that can facilitate the selection of teacher candidates in accordance with the qualification criteria and know the process of calculating the ranking of prospective teachers so as not to be subjective.

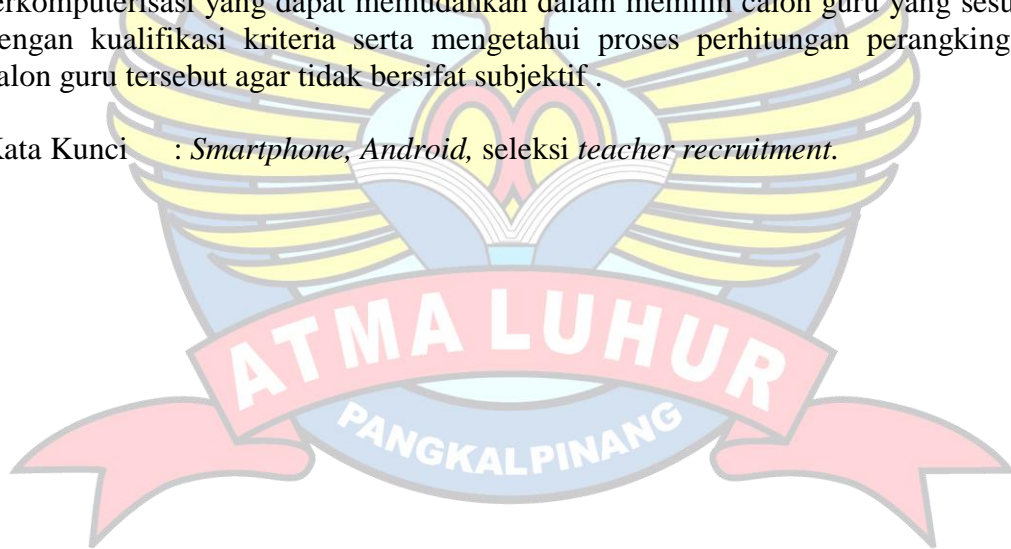
Keywords: Smartphone, Android, teacher recruitment selection.



ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari era globalisasi sehingga berpengaruh pula pada perkembangan seleksi penerimaan karyawan khususnya calon guru untuk mengisi lowongan pekerjaan dan tenaga kerja yang berkualitas. Hal ini mendorong peneliti untuk membangun sebuah aplikasi *teacher recruitment* yang bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi pihak sekolah untuk menyeleksi dan menerima calon guru yang dibutuhkan sesuai dengan kualifikasi kriteria melalui *smartphone android*, sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *java* dengan *platform* pembantu yaitu *android studio*, PHP, dan *database MySQL*. Teknik analisis sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah berorientasi objek dan menggunakan alat bantu pemodelan *Unified Modelling Language (UML)* untuk menggambarkan aplikasi yang dibangun, kemudian untuk mendapatkan akurasi dan ketepatan perhitungan dalam proses perangkingan calon guru sebelum mengambil kesimpulan akhir digunakan metode *simple additive weighting* sebagai perhitungan pada aplikasi ini. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu untuk pengambilan keputusan seleksi *teacher recruitment* yang terkomputerisasi yang dapat memudahkan dalam memilih calon guru yang sesuai dengan kualifikasi kriteria serta mengetahui proses perhitungan perangkingan calon guru tersebut agar tidak bersifat subjektif.

Kata Kunci : *Smartphone, Android, seleksi teacher recruitment.*



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xv
DAFTAR ISTILAH	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	1
1.2	Rumusan Masalah	4
1.3	Tujuan dan Manfaat Penulisan.....	4
1.3.1	Tujuan Penelitian	4
1.3.2	Manfaat Penelitian	5
1.4	Batasan Masalah	4
1.5	Sistematika Penulisan	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	7
2.1.1	Model <i>Prototype</i>	7
2.1.2	Tahapan <i>Prototype</i>	7
2.2	Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak	9
2.2.1	<i>Object Oriented Programming</i> (OOP).....	9
2.3	Definisi <i>Tools</i> Pengembangan Perangkat Lunak	9
2.3.1	<i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	9

2.4	Definisi Teori Pendukung	12
2.4.1	<i>Teacher Tecruitment</i>	13
2.4.2	Alasan-alasan Dasar Rekrutmen	13
2.4.3	Definisi Sistem Pendukung Keputusan.....	14
2.4.4	Manfaat dan Karakteristik Sistem Pendukung Keputusan.....	15
2.4.5	Definisi Seleksi	17
2.4.6	Jenis-jenis Tes Seleksi	18
2.4.7	Pengertian <i>Fuzzy Multiple Atribute Decision Making</i>	19
2.4.8	Definisi <i>Simple Additive Weighting (SAW)</i>	19
2.4.9	<i>Java</i>	21
2.4.10	Android	22
2.4.11	PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	22
2.4.12	MySQL	23
2.4.13	Pengujian <i>Black Box</i>	23
2.4.14	Penelitian Terdahulu	24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak	27
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	29
3.3	<i>Tools</i> Pengembangan Perangkat Lunak	29
3.4	Metode <i>Simple Additive Weighting (SAW)</i>	30

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Gambaran Umum Sekolah.....	33
4.1.1	Sejarah Singkat PAUD Babel Kids Pangkalpinang.....	33
4.1.2	Letak Geografis dan Lingkungan PAUD Babel Kids.....	35
4.1.3	Visi dan Misi dan Tujuan PAUD Babel Kids	35
4.1.4	Struktur Organisasi PAUD Babel kids	37
4.1.5	Tugas dan Wewenang	38
4.2	Analisis Masalah	47
4.2.1	Analisis Kebutuhan	48

4.2.2	Analisis Sistem Berjalan	50
4.3	Perancangan Sistem	51
4.3.1	Identifikasi Sistem Usulan	52
4.3.2	Rancangan Sistem	60
4.3.3	Rancangan Layar	102
4.4	Implementasi	112
4.4.1	<i>Coding</i> Metode <i>Simple Additive Weighting</i> (SAW)	112
4.4.2	Tampilan Layar <i>Server</i>	114
4.4.3	Tampilan Layar <i>Client</i>	123
4.4.4	Pengujian <i>Black Box</i>	125

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	130
5.2	Saran	130

DAFTAR PUSTAKA	131
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	134
----------------------	------------



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Contoh <i>Use Case Diagram</i> untuk Pelamar	10
Gambar 2.2 : Contoh <i>Activity Diagram</i> Pelamar	11
Gambar 2.3 : Contoh <i>Sequence Diagram</i> Kriteria	11
Gambar 2.4 : Contoh <i>Class Diagram Teacher Recruitment</i>	12
Gambar 2.5 : Karakteristik dan Kemampuan Inti SPK	17
Gambar 3.1 : Tahapan Model <i>Prototype</i>	27
Gambar 4.1 : Gedung PAUD Babel Kids Pangkalpinang	34
Gambar 4.2 : Letak Lokasi Sekolah PAUD Babel Kids	35
Gambar 4.3 : Struktur Organisasi PAUD Babel Kids	37
Gambar 4.4 : <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan	50
Gambar 4.5 : <i>Use Case Diagram</i> Admin Sekolah	60
Gambar 4.6 : <i>Use Case Diagram</i> Pelamar	61
Gambar 4.7 : <i>Activity Diagram Login</i>	69
Gambar 4.8 : <i>Activity Diagram Dashboard</i>	69
Gambar 4.9 : <i>Activity Diagram</i> Lihat Data Admin Sekolah	70
Gambar 4.10 : <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Admin Sekolah	70
Gambar 4.11 : <i>Activity Diagram</i> Edit Data Admin Sekolah	71
Gambar 4.12 : <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Admin Sekolah	71
Gambar 4.13 : <i>Activity Diagram</i> Lihat Data Kriteria	72
Gambar 4.14 : <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Kriteria	72
Gambar 4.15 : <i>Activity Diagram</i> Edit Data Kriteria	73
Gambar 4.16 : <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Kriteria	73
Gambar 4.17 : <i>Activity Diagram</i> Lihat Data Himpunan	74
Gambar 4.18 : <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Himpunan	74
Gambar 4.19 : <i>Activity Diagram</i> Edit Data Himpunan	75
Gambar 4.20 : <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Himpunan	75
Gambar 4.21 : <i>Activity Diagram</i> Lihat Data Pelamar	76
Gambar 4.22 : <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Pelamar	76

Gambar 4.23	: <i>Activity Diagram</i> Edit Data Pelamar	77
Gambar 4.24	: <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Pelamar	77
Gambar 4.25	: <i>Activity Diagram</i> Lihat Data Alternatif.....	78
Gambar 4.26	: <i>Activity Diagram</i> Hasil Peringkat	78
Gambar 4.27	: <i>Activity Diagram</i> Logout.....	79
Gambar 4.28	: <i>Activity Diagram</i> Login.....	79
Gambar 4.29	: <i>Activity Diagram</i> Lihat Hasil	80
Gambar 4.30	: <i>Activity Diagram</i> Tentang Aplikasi	80
Gambar 4.31	: <i>Activity Diagram</i> Logout.....	81
Gambar 4.32	: <i>Sequence Diagram</i> Login.....	82
Gambar 4.33	: <i>Sequence Diagram</i> Dashboard	83
Gambar 4.34	: <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Admin Sekolah	83
Gambar 4.35	: <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Admin Sekolah.....	84
Gambar 4.36	: <i>Sequence Diagram</i> Edit Data Admin Sekolah	85
Gambar 4.37	: <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Admin Sekolah.....	86
Gambar 4.38	: <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Kriteria.....	86
Gambar 4.39	: <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Kriteria	87
Gambar 4.40	: <i>Sequence Diagram</i> Edit Data Kriteria.....	88
Gambar 4.41	: <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Kriteria	89
Gambar 4.42	: <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Himpunan	90
Gambar 4.43	: <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Himpunan.....	90
Gambar 4.44	: <i>Sequence Diagram</i> Edit Data Himpunan	91
Gambar 4.45	: <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Himpunan.....	92
Gambar 4.46	: <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Pelamar	93
Gambar 4.47	: <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Pelamar	93
Gambar 4.48	: <i>Sequence Diagram</i> Edit Data Pelamar.....	94
Gambar 4.49	: <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Pelamar	95
Gambar 4.50	: <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Alternatif.....	95
Gambar 4.51	: <i>Sequence Diagram</i> Hasil Peringkat	96
Gambar 4.52	: <i>Sequence Diagram</i> Logout.....	96
Gambar 4.53	: <i>Sequence Diagram</i> Login.....	97

Gambar 4.54	: <i>Sequence Diagram</i> Lihat Hasil	98
Gambar 4.55	: <i>Sequence Diagram</i> Tentang Aplikasi.....	98
Gambar 4.56	: <i>Sequence Diagram</i> Logout.....	99
Gambar 4.57	: <i>Class Diagram</i>	100
Gambar 4.58	: Rancangan Layar <i>Form Login</i>	102
Gambar 4.59	: Rancangan Layar <i>Form Dashboard</i>	103
Gambar 4.60	: Rancangan Layar <i>Form</i> Data Admin Sekolah	103
Gambar 4.61	: Rancangan Layar <i>Form</i> Tambah Admin Sekolah.....	103
Gambar 4.62	: Rancangan Layar <i>Form Edit</i> Admin Sekolah	104
Gambar 4.63	: Rancangan Layar <i>Form</i> Hapus Admin Sekolah.....	104
Gambar 4.64	: Rancangan Layar <i>Form</i> Data Kriteria.....	104
Gambar 4.65	: Rancangan Layar <i>Form</i> Tambah Data Kriteria.....	105
Gambar 4.66	: Rancangan Layar <i>Form Edit</i> Data Kriteria	105
Gambar 4.67	: Rancangan Layar <i>Form</i> Hapus Data Kriteria.....	105
Gambar 4.68	: Rancangan Layar <i>Form</i> Data Himpunan	106
Gambar 4.69	: Rancangan Layar <i>Form</i> Tambah Data Himpunan	106
Gambar 4.70	: Rancangan Layar <i>Form</i> Edit Data Himpunan.....	106
Gambar 4.71	: Rancangan Layar <i>Form</i> Hapus Data Himpunan	107
Gambar 4.72	: Rancangan Layar <i>Form</i> Data Pelamar	107
Gambar 4.73	: Rancangan Layar <i>Form</i> Tambah Data Pelamar	107
Gambar 4.74	: Rancangan Layar <i>Form Edit</i> Data Pelamar	108
Gambar 4.75	: Rancangan Layar <i>Form</i> Hapus Data Pelamar.....	108
Gambar 4.76	: Rancangan Layar <i>Form</i> Lihat Data Alternatif	108
Gambar 4.77	: Rancangan Layar <i>Form</i> Hasil Peringkat	109
Gambar 4.78	: Rancangan Layar <i>Login</i>	109
Gambar 4.79	: Rancangan Layar Menu Utama.....	110
Gambar 4.80	: Rancangan Layar Lihat Hasil.....	110
Gambar 4.81	: Rancangan Layar Tentang Aplikasi	111
Gambar 4.82	: Rancangan Layar <i>Logout</i>	111
Gambar 4.83	: <i>Coding</i> SAW Menampilkan Data Kriteria.....	112
Gambar 4.84	: <i>Coding</i> SAW Menghitung Data Kriteria.....	112

Gambar 4.85	: <i>Coding</i> SAW Mengambil Data Himpunan yang Dipilih .	113
Gambar 4.86	: <i>Coding</i> Perhitungan Metode SAW.....	113
Gambar 4.87	: Tampilan Layar <i>Form Login</i>	114
Gambar 4.88	: Tampilan Layar <i>Form Dashboard</i>	114
Gambar 4.89	: Tampilan Layar <i>Form</i> Data Admin Sekolah.....	115
Gambar 4.90	: Tampilan Layar <i>Form</i> Tambah Data Admin	115
Gambar 4.91	: Tampilan Layar <i>Form Edit</i> Data Admin	115
Gambar 4.92	: Tampilan Layar <i>Form</i> Hapus Data Admin	116
Gambar 4.93	: Tampilan Layar <i>Form</i> Data Kriteria	116
Gambar 4.94	: Tampilan Layar <i>Form</i> Tambah Data Kriteria	116
Gambar 4.95	: Tampilan Layar <i>Form Edit</i> Data Kriteria.....	117
Gambar 4.96	: Tampilan Layar <i>Form</i> Hapus Data Kriteria	117
Gambar 4.97	: Tampilan Layar <i>Form</i> Data Himpunan.....	117
Gambar 4.98	: Tampilan Layar <i>Form</i> Tambah Data Himpunan.....	118
Gambar 4.99	: Tampilan Layar <i>Form Edit</i> Data Himpunan	118
Gambar 4.100	: Tampilan Layar <i>Form</i> Hapus Data Himpunan.....	118
Gambar 4.101	: Tampilan Layar <i>Form</i> Pelamar	119
Gambar 4.102	: Tampilan Layar <i>Form</i> Tambah Data Pelamar	119
Gambar 4.103	: Tampilan Layar <i>Form Edit</i> Data Pelamar	120
Gambar 4.104	: Tampilan Layar <i>Form</i> Hapus Data Pelamar	120
Gambar 4.105	: Tampilan Layar <i>Form</i> Lihat Data Alternatif.....	120
Gambar 4.106	: Tampilan Layar <i>Form</i> Hasil Peringkat	121
Gambar 4.107	: Tampilan Layar <i>Login</i>	122
Gambar 4.108	: Tampilan Layar Menu Halaman Utama.....	122
Gambar 4.109	: Tampilan Layar Menu Lihat Hasil	123
Gambar 4.110	: Tampilan Layar Menu Tentang Aplikasi	124
Gambar 4.111	: Tampilan Layar <i>Logout</i>	125
Gambar 4.112	: Grafik Pengujian Data dengan Tiga Pelamar.....	127
Gambar 4.113	: Hasil Peringkat dengan Sepuluh Pelamar	128
Gambar 4.114	: Grafik Pengujian Data dengan Sepuluh Pelamar	128

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 : Himpunan <i>Fuzzy</i> Pemberian Bobot Kriteria	19
Tabel 2.2 : Tabel Penelitian Terdahulu	24
Tabel 4.1 : Tabel Spesifikasi Laptop.....	49
Tabel 4.2 : Tabel Spesifikasi <i>Smartphone</i>	49
Tabel 4.3 : Tabel Data Kriteria dan Pemberian Bobot.....	53
Tabel 4.4 : Tabel Data Himpunan dan Pemberian Bobot	54
Tabel 4.5 : Tabel Nilai Kepastian data Relasi Kriteria dan Himpunan....	55
Tabel 4.6 : Tabel Kualifikasi Hasil Perangkingan	56
Tabel 4.7 : Tabel Rating Dari Setiap Alternatif pada Kriteria-kriteria	57
Tabel 4.8 : Tabel Hasil Perangkingan	59
Tabel 4.9 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Login</i>	61
Tabel 4.10 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Dashboard</i>	62
Tabel 4.11 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Data Admin Sekolah</i>	62
Tabel 4.12 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Data Kriteria</i>	63
Tabel 4.13 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Data Himpunan</i>	63
Tabel 4.14 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Data Pelamar</i>	64
Tabel 4.15 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Lihat Data Alternatif</i>	65
Tabel 4.16 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Hasil Peringkat</i>	65
Tabel 4.17 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Logout</i>	66
Tabel 4.18 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Login Pelamar</i>	67
Tabel 4.19 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Lihat Hasil</i>	67
Tabel 4.20 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Tentang Aplikasi</i>	68
Tabel 4.21 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Logout</i>	68
Tabel 4.22 : Spesifikasi Tabel Admin Sekolah.....	100
Tabel 4.23 : Spesifikasi Tabel Pelamar.....	101
Tabel 4.24 : Spesifikasi Tabel Kriteria	101
Tabel 4.25 : Spesifikasi Tabel Alternatif	101
Tabel 4.26 : Spesifikasi Tabel Himpunan	101

Tabel 4.27 : Spesifikasi Tabel Hasil	102
Tabel 4.28 : Pengujian <i>Black Box Web Server</i>	126
Tabel 4.29 : Pengujian <i>Black Box Android Client</i>	126
Tabel 4.30 : Pengujian Aplikasi di <i>Smartphone</i> Pengguna.....	127



DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Use Case Diagram*



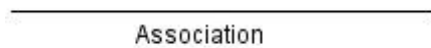
Use case

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



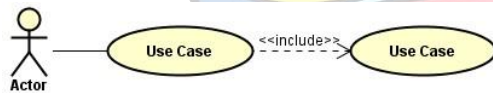
Actor

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



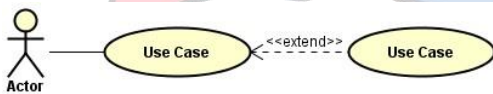
Association

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

2. Simbol Activity Diagram



Initial Node

Merupakan simbol untuk memulai Activity diagram.



Activity Final Node

Merupakan simbol untuk mengakhiri Activity diagram



Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan actor.



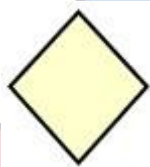
Activity

Activity juga merupakan proses komputasi atau perubahan kondisi yang bisa berupa kata kerja atau ekspresi.



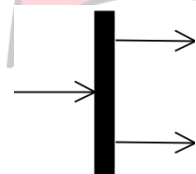
Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara activity.



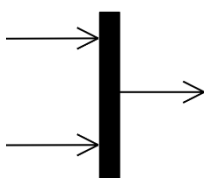
Decision

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



Fork (Percabangan)

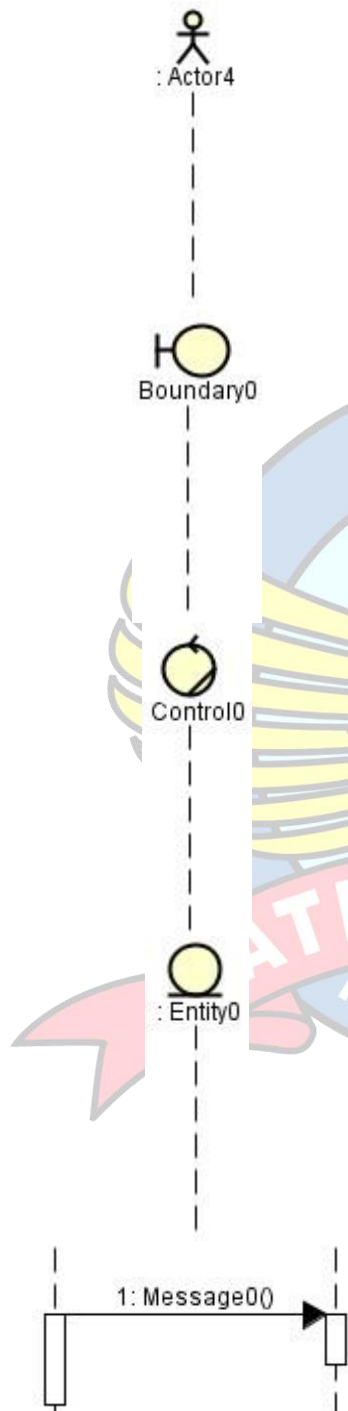
Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.



Join (Penggabungan)

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

3. Simbol Sequence Diagram



Actor

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

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.

Control

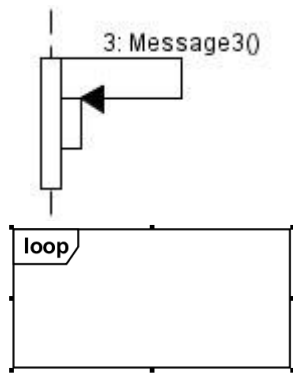
Menggambarkan “perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

Entity

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

Message

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



Self Message

Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.

Loop Message

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



DAFTAR ISTILAH

SAW = *Simple Additive Weighting*

OOP = *Object Oriented Programming*

UML = *Unified Modelling Language*

PHP = *Hypertext Preprocessor*

FMADM = *Fuzzy Multiple Attribute Decision Making*



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Form Biodata Mahasiswa
Lampiran Surat Balasan Riset
Lampiran Nilai Data Kriteria
Lampiran Nilai Data Himpunan
Lampiran Form Konsultasi Sistem Seleksi *Teacher Recruitment (Web Server)*
Lampiran Form Kuisioner Pengguna Aplikasi calon guru atau pelamar
Lampiran Kartu Bimbingan Skripsi

