

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

SKRIPSI

**SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENILAIAN
KINERJA GURU PADA SMAN 3 BANYUASIN I
MENGUNAKAN METODE *SIMPLE
ADDITIVE WEIGHTING (SAW)***



Diajukan oleh:

- 1. PUTRI REGINA PRAYOGA/011200009**
- 2. SALSYA PUSPITA RANI/011200067**

**Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

PALEMBANG

2024

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

SKRIPSI

**SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENILAIAN
KINERJA GURU PADA SMAN 3 BANYUASIN I
MENGUNAKAN METODE *SIMPLE
ADDITIVE WEIGHTING (SAW)***



Diajukan oleh:

- 1. PUTRI REGINA PRAYOGA/011200009**
- 2. SALSYA PUSPITA RANI/011200067**

**Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

PALEMBANG

2024

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA/NPM : 1. PUTRI REGINA PRAYOGA/011200009
2. SALSYA PUSPITA RANI/011200067
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN
PENILAIAN KINERJA GURU PADA SMAN 3
BANYUASIN I MENGGUNAKAN METODE
SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW).

Tanggal : 21 Juni 2024

Pembimbing

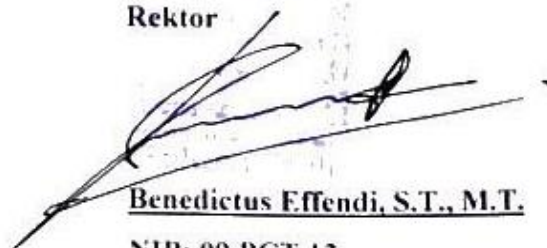


Adelin, S.T., M.Kom.

NIDN: 0211127901

Mengetahui,

Rektor



Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP: 09.PCT.13

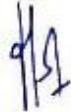
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

NAMA/NPM : 1. PUTRI REGINA PRAYOGA/011200009
2. SALSYA PUSPITA RANI/011200067
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN
PENILAIAN KINERJA GURU PADA SMAN 3
BANYUASIN I MENGGUNAKAN METODE
SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW).

Tanggal: 22 Juli 2024

Penguji 1



Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.

NIDN: 0219078701

Tanggal: 22 Juli 2024

Penguji 2



Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.

NIDN: 0224048203

Menyetujui.

Rektor



Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP: 09.PCT.13

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Jangan ragu untuk ketuk pintu lain, jika satu pintu tertutup untukmu.”

-Maudy Ayunda

PERSEMBAHAN:

- Kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam mengerjakan Laporan Skripsi ini.
- Kedua orang tua kami tercinta yang telah memberikan dukungan selama pengerjaan skripsi.
- Dosen Pembimbing Ibu Adelin, S.T., M.Kom.
- Kepala Sekolah dan guru yang telah memberikan izin riset penelitian.
- Cha Eun Woo, yang tanpa disadari menjadi sumber semangat dan peningkat mood melalui karya-karyanya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat nya dengan kelancaran serta memberikan kesempatan untuk penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal skripsi yang berjudul “**Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Guru pada SMAN 3 Banyuasin I Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW)**” ini dapat diselesaikan dengan baik, yang bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi informatika program sarjana Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.

Sebagai rasa syukur dan hormat penulis berharap serta memohon dukungan dan semangat kepada semua pihak yang telah membantu, serta memberikan saran, motivasi dalam penulisan proposal skripsi ini. Untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T. Selaku Rektor Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
2. Ibu Adelin, S.T., M.Kom. Selaku Wakil Rektor 1 Institut Teknologi Bisnis Palcomtech, sekaligus pembimbing kami yang telah banyak membimbing penulis selama proses penyusunan proposal skripsi.
3. Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom. Selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Program Sarjana.
4. Ibu Yusriati, M.Pd Kepala Sekolah SMAN 3 Banyuasin I Palembang.
5. Orang Tua kami dan teman-teman atau semua pihak yang telah membantu terlaksananya laporan ini.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga laporan SKRIPSI ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa penulisan laporan SKRIPSI ini masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang, 11 Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAH PEMBIMBING SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAH PENGUJI SKRIPSI.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis	4
1.5.2 Manfaat Bagi Akademik.....	4
1.5.3 Manfaat Bagi Sekolah	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	
2.1 Profil SMAN 3 Banyuasin I.....	6
2.2 Sejarah.....	6
2.3 Visi dan Misi	7

2.4	Struktur Organisasi	8
2.5	Tugas dan Wewenang	9

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

3.1	Landasan Teori	14
3.1.1	Sistem Pendukung Keputusan.....	14
3.1.2	Metode <i>Simple Additive Weighting</i> (SAW).....	14
3.1.3	<i>Data Base</i>	16
3.1.4	<i>HyperText Preprocessor</i>	17
3.1.5	<i>UML</i>	17
3.2	Penelitian Terdahulu	17
3.3	Kerangka Penelitian.....	20

BAB IV METODELOGI PENELITIAN

4.1	Lokasi dan Jadwal Penelitian	22
4.1.1	Lokasi Penelitian	22
4.1.2	Jadwal Penelitian.....	22
4.2	Jenis Data	23
4.2.1	Data Primer	23
4.2.2	Data Sekunder	23
4.3	Teknik Pengumpulan Data.....	24
4.3.1	Observasi	24
4.3.2	Wawancara.....	24
4.3.3	Studi pustaka.....	24
4.3.4	Dokumentasi	25
4.4	Alat dan Teknik Pengembangan Sistem	25
4.4.1	Alat Pengembangan Sistem	25
	<i>a. Use Case Diagram</i>	25
	<i>b. Activity Diagram</i>	27
	<i>c. Class Diagram</i>	29
4.4.2	Metode Pengujian Sistem	30

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil.....	33
5.1.1 Pengumpulan Kebutuhan.....	33
5.1.1.1 <i>Flowchart</i> yang sedang berjalan.....	34
5.1.1.2 <i>Use Case Diagram</i>	35
5.1.1.3 <i>Activity Diagram</i>	37
5.1.1.4 <i>Class Diagram</i>	41
5.1.1.5 Struktur Tabel.....	42
5.1.1.6 <i>Implementasi</i>	44
5.1.1.7 Desain Halaman <i>Interface</i>	53
5.1.1.8 Hasil Tampilan Halaman <i>Interface</i>	57
5.1.1.9 Teknik Pengujian Metode <i>BlackBox</i>	61

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan	63
6.2 Saran	63

DAFTAR PUSTAKA	xv
-----------------------------	-----------

HALAMAN LISTING CODE.....	xvi
----------------------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi SMAN 3 Banyuasin I	8
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	20
Gambar 4.1 Jadwal Penelitian	22
Gambar 5.1 <i>Flowchart</i> yang sedang berjalan	33
Gambar 5.2 <i>Use Case Diagram</i>	34
Gambar 5.3 <i>Activity Diagram Login</i>	36
Gambar 5.4 <i>Activity Diagram Kepala Sekolah</i>	37
Gambar 5.5 <i>Activity Diagram WAKA Kurikulum</i>	38
Gambar 5.6 Desain Halaman <i>Login</i>	51
Gambar 5.7 Desain Halaman <i>Dashboard</i>	52
Gambar 5.8 Desain Halaman Alternatif.....	53
Gambar 5.9 Desain Halaman Penilaian	54
Gambar 5.10 Desain Halaman Hasil.....	55
Gambar 5.11 Hasil Tampilan Halaman <i>Login</i>	55
Gambar 5.12 Hasil Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	56
Gambar 5.13 Hasil Tampilan Halaman Priode.....	57
Gambar 5.14 Hasil Tampilan Halaman Alternatif.....	57
Gambar 5.15 Hasil Tampilan Halaman Kriteria.....	58
Gambar 5.16 Hasil Tampilan Halaman Penilaian	58
Gambar 5.17 Hasil Tampilan Halaman Hasil	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu.....	17
Tabel 4.1 Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i>	24
Tabel 4.2 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	26
Tabel 4.3 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i>	39
Tabel 5.1 Tabel <i>User</i>	40
Tabel 5.2 Tabel Kriteria	41
Tabel 5.3 Tabel Alternatif	41
Tabel 5.4 Tabel Nilai	42
Tabel 5.5 Bobot Kriteria Kinerja Guru	43
Tabel 5.6 Kriteria Penilaian dari Absensi	43
Tabel 5.7 Kriteria Penilaian dari Supervisi	44
Tabel 5.7 Kriteria Penilaian dari RPP	44
Tabel 5.8 Keterangan Nilai Bobot	45
Tabel 5.9 Supervisi	46
Tabel 5.10 RPP	46
Tabel 5.11 Nama-nama Guru	47
Tabel 5.12 Menentukan Alternatif.....	47
Tabel 5.13 Teknik Pengujian.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (Fotokopi)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (Fotokopi)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (Fotokopi)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (Fotokopi)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (Fotokopi)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)
7. Lampiran 7. *Listing Code*

ABSTRACT

PUTRI REGINA PRAYOGA, SALSYA PUSPITA RANI. *Teacher Performance Assessment Decision Support System at SMAN 3 Banyuasin I uses the Simple Additive Weighting (SAW) Method.*

Education is an important foundation for the nation's progress. The quality of education is very dependent on teacher performance. Therefore, teacher performance assessments need to be carried out objectively, fairly and transparently. This research aims to develop a Decision Support System (DSS) based on the SAW (Simple Additive Weighting) method to assess teacher performance at SMAN 3 Banyuasin I. The SAW method was chosen because of its ease of implementation and ability to combine various criteria. It is hoped that this SPK can help schools evaluate teacher performance more effectively and efficiently. The data used in this research is teacher performance data obtained from observation, supervision and attendance. The data is then processed using the SAW method to produce a final teacher performance score. The weight for each criterion is determined based on its level of importance. The final teacher performance score is obtained from the sum of the weighted scores for each criterion. The results of teacher performance assessments can be used as a basis for providing coaching and teacher development.

Keywords: *Teacher Performance Assessment, Decision Support System, SAW Method, SMAN 3 Banyuasin I.*

ABSTRAK

PUTRI REGINA PRAYOGA, SALSYA PUSPITA RANI. Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Guru pada SMAN 3 Banyuasin I menggunakan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW).

Pendidikan merupakan landasan penting bagi kemajuan bangsa. Kualitas pendidikan sangat bergantung pada kinerja guru. Oleh karena itu, penilaian kinerja guru perlu dilakukan secara objektif, adil, dan transparan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Sistem Pendukung Keputusan (SPK) berbasis metode SAW (*Simple Additive Weighting*) untuk menilai kinerja guru di SMAN 3 Banyuasin I. Metode SAW dipilih karena kemudahan implementasi dan kemampuannya dalam menggabungkan berbagai kriteria. SPK ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah dalam melakukan penilaian kinerja guru secara lebih efektif dan efisien. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kinerja guru yang diperoleh dari hasil observasi, supervisi, dan absensi. Data tersebut kemudian diolah dengan menggunakan metode SAW untuk menghasilkan nilai akhir kinerja guru. Bobot untuk setiap kriteria ditentukan berdasarkan tingkat kepentingannya. Nilai akhir kinerja guru diperoleh dari penjumlahan nilai terbobot pada setiap kriteria. Hasil penilaian kinerja guru dapat digunakan sebagai dasar untuk pemberian pembinaan, dan pengembangan guru.

Kata Kunci: Penilaian Kinerja Guru, Sistem Pendukung Keputusan, Metode SAW, SMAN 3 Banyuasin I.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penilaian guru merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan. Penilaian yang baik dan objektif dapat membantu guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa. Penilaian guru juga dapat digunakan untuk mengukur kinerja guru dan membantu sekolah dalam membuat keputusan terkait pengembangan profesional guru. Salah satu cara untuk memastikan kualitas guru adalah dengan melakukan penilaian kinerja guru. Penilaian kinerja guru ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana guru telah melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya, serta untuk memberikan umpan balik kepada guru agar dapat meningkatkan kinerjanya.

Penilaian Kinerja Guru di SMAN 3 Banyuasin I dilakukan sebagai evaluasi dalam pengembangan kinerja guru dalam mengimplementasikan tugasnya, sehingga dapat mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Dengan 35 pengajar profesional, SMAN 3 Banyuasin I terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan penilaian kinerja guru setahun sekali. Saat ini SMAN 3 Banyuasin I penilaian kinerja guru yang dilakukan menggunakan aplikasi pengolahan data. Dalam pengerjaannya proses tersebut sering terjadi kesalahan disebabkan karena penyelesaiannya tidak hanya satu kriteria yang di jadikan landasan akan tetapi ada 3 kriteria yang mewakili terdapat bobot

bobot tersendiri dalam perhitungannya. Keberadaan tenaga pengajar yang cukup ini memungkinkan diterapkannya sistem penilaian guru yang efektif dan objektif. Melalui penilaian tersebut, performa setiap guru dapat diukur dan ditingkatkan secara berkelanjutan. Kriteria yang dinilai dalam penilaian kinerja guru ini meliputi Supervisi, Kehadiran Guru, dan RPP (Rancangan Perencanaan Pembelajaran)

Untuk mempermudah proses penilaian kinerja guru tersebut maka perlu dibuat sistem yang dapat mempermudah perhitungan penilaian serta diharapkan mampu mengurangi kesalahan dalam proses perhitungan. Dan dalam proses perhitungan tersebut sistem ini menggunakan metode *Simple Additive Weigthing* (SAW). Karena metode ini dapat diterapkan dalam proses perhitungan penilaian kinerja guru dengan menentukan nilai bobot untuk setiap atribut. Metode ini memungkinkan untuk mempertimbangkan berbagai kriteria dan menentukan kepentingan relatifnya dalam proses evaluasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis membangun aplikasi berbasis web untuk penilaian kinerja guru, sehingga mempermudah dan meningkatkan kinerja guru objektif dan transparan. Maka dari itu penulis memilih judul “**Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Guru Pada SMAN 3 Banyuasin I Menggunakan Metode *Simple Additive Weigthing* (SAW)**”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Permasalahan yang dibahas dalam penulisan penelitian ini adalah bagaimana membangun Sistem Pendukung Keputusan Kinerja Guru di SMAN 3 Banyuasin I Menggunakan Metode *Simple Addictive Weigthing* (SAW).

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup yang akan dibahas dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di SMAN 3 Banyuasin I.
2. Metode yang digunakan untuk perhitungan adalah metode *Simple Additive Weighting* (SAW).
3. Kriteria yang digunakan yaitu absensi, supervisi dan observasi kelas.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan PHP dan *MySQL* sebagai *Database*.
5. Pemodelan sistem yang digunakan adalah *Unified Modelling Language* (UML).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun sistem pendukung keputusan penilaian kinerja guru berbasis *website* di SMAN 3 Banyuasin I menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat bagi Penulis

- a. Dapat meningkatkan atau menambah wawasan mahasiswa.
- b. Penulis dapat menerapkan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) dalam penilaian kinerja guru.

1.5.2 Manfaat bagi sekolah

- a. Penelitian ini dapat membantu sekolah dalam meningkatkan efisiensi proses penilaian kinerja guru di SMAN 3 Banyuasin .
- b. Dengan adanya sistem pendukung keputusan yang diusulkan, pengambilan keputusan terkait penilaian kinerja guru dapat dilakukan secara lebih cepat dan efektif.

1.5.3 Manfaat bagi Akademik

- a. Hasil penelitian dapat menjadi bahan referensi dan pemahaman yang lebih baik bagi para akademisi yang tertarik dalam bidang tersebut.
- b. Dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu dan sebagai bahan evaluasi.
- c. Dapat memberikan manfaat dan sebagai acuan penulis lain untuk dijadikan sebagai studi perbandingan dalam melakukan penelitian dimasa yang mendatang.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan Skripsi ini terdiri dari enam Bab dengan Sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, terjun penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini penulis akan membahas tentang profil tempat penelitian, visi dan misi, serta struktur organisasi.

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang mendukung yang terkait dalam penelitian ini.

BAB IV METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisikan lokasi, waktu penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, jenis penelitian, alat dan teknik pengembangan sistem serta alat dan teknik pengujian.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan hasil yang diperoleh dalam penelitian dan pembahasan terhadap hasil yang telah dicapai serta uji coba. Pembuatan ini disesuaikan dengan teknik pengembangan sistem yang dipakai.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari semua pembahasan pada bab I sampai Penutup.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil SMAN 3 Banyuasin I

2.1.1 Sejarah SMAN 3 Banyuasin I

SMAN 3 Banyuasin I didirikan pada tanggal 23 Juli 2016 yang dipimpin Kepala Sekolah pertama oleh Bapak Kgs. M. Mukti, S.Pd. Berdasarkan Surat Keputusan Bupati Banyuasin Nomor 422/KPTS/DISDIK/2016. Awalnya, sekolah ini menumpang di SMP Negeri 4 Banyuasin I dengan jumlah siswa sebanyak 72 orang dan 4 orang guru. Saat itu, sekolah hanya memiliki 3 ruang kelas belajar, 1 ruang Perpustakaan, 1 ruang Laboratorium Biologi, 1 ruang Guru, 1 ruang TU, 3 WC Siswa dan 2 WC Guru.

Pada tahun 2017, SMAN 3 Banyuasin I mendapatkan bantuan pembangunan ruang belajar dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Seiring dengan bertambahnya jumlah siswa, pada tahun 2018 sekolah ini mulai menempati gedung baru yang berlokasi di Jalan Belitung, Desa Merah Mata. Dan saat ini, SMAN 3 Banyuasin I telah memiliki 12 ruang kelas belajar, 1 ruang Perpustakaan, 1 ruang Laboratorium IPA, 1 ruang Laboratorium Komputer, 1 ruang guru, 1 ruang TU, 3 WC Siswa dan 2 WC Guru.

2.2 Visi dan Misi

2.2.1 Visi

Dengan berbekal iman dan taqwa serta disiplin yang tinggi SMAN 3 Banyuasin 1 bertekad:

**BERKARAKTER PANCASILA, BERPRESTASI, DAN
BERWAWASAN LINGKUNGAN, UNTUK DAPAT MENJADI
PEMBELAJAR SEUMUR HIDUP.**

Indikator Visi SMAN 3 Banyuasin 1:

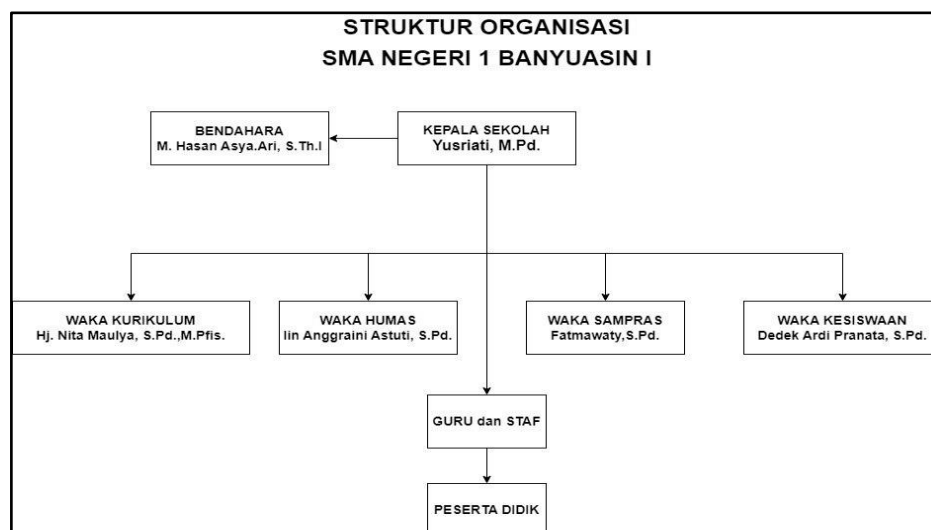
1. Berkarakter, mengimplementasikan Profil Peserta didik Pancasila dalam aktualisasi kehidupan.
2. Berprestasi, sebagai hasil akhir dalam sebuah proses, prestasi merupakan tolak ukur sebuah proses. Prestasi tak hanya berkisar pada kemampuan kognitif dalam ajang prestatif saja namun lebih pada keberhasilan menemukan kemampuan diri, mengembangkan talenta dan kecakapan hidup yang bermanfaat.
3. Berwawasan lingkungan, yang berhubungan dengan perbaikan ekosistem lingkungan.
4. Pembelajar sepanjang hayat, membentuk generasi yang mempunyai motivasi untuk selalu belajar dan mengembangkan diri.

2.2.2 Misi

1. Terbinanya ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
2. Membangun sikap kemanusiaan yang adil dan beradab

3. Menjaga persatuan Indonesia dalam keragaman
4. Menerapkan kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan, di setiap kegiatan pengambilan keputusan, pemilihan osis, dan kegiatan bersama lainnya
5. Menegakkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
6. Melaksanakan program peningkatan kinerja di bidang akademik dan non-akademik
7. Mengembangkan potensi peserta didik yang kreatif, inovatif, dan kompetitif
8. Menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi secara maksimal
9. Melakukan kegiatan yang membawa perubahan sikap mental bagi warga sekolah dengan memperhatikan lingkungan
10. Menanamkan kesadaran kepada seluruh peserta didik untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat.

2.3 Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi SMAN 3 Banyuasin I

2.4 Tugas dan Wewenang

2.4.1 Tanggung Jawab dan Wewenang:

1. Kepala Sekolah & Wakil

- a) Tanggung jawab kepala sekolah menugaskan dan mengawasi Tenaga Administrasi Sekolah membuat perencanaan dan pelaksanaan program kegiatan administrasi sekolah
- b) Tanggung jawab wakil kepala sekolah atau Kepala Urusan TU untuk membina para tenaga administrasi sekolah.

2. Bendahara

- a) Menyimpan Dokumen, Rekening Giro/Bank
- b) Menerima Dan Melakukan Pembayaran
- c) Menyimpan Arsip/Dokumen Dan Spj Keuangan
- d) Membuat Laporan Penggunaan Keuangan
- e) Membuat Laporan Posisi Anggaran (Daya Serap)
- f) Mencatat Keuangan Berdasarkan Sumber Keuangannya Pada Buku Kas Umum, Pembantu Dan Tabelaris.

3. Waka kurikulum

- a) Menyimpan Keuangan Sekolah di Rekening Sekolah.
- b) Mengeluarkan/membayar harus berdasarkan persetujuan/diketahui Kepala Sekolah.

- c) Membayar Gaji guru dan staf setiap bulan serta honor dan transport kegiatan tambahan.
- d) Menyetor/membayar Pajak (PPN dan PPH) yang menjadi kewajiban.

4. Waka Humas

- a) Membantu Proses Kegiatan Komite
- b) Menjalin Kerja Sama dengan Pemerintah Dan Lembaga Masyarakat Serta Keterlibatan Pemangku Kepentingan (*Stakeholders*)
- c) Mencatat dan Mendokumentasikan Proses Kegiatan Kehumasan
- d) Mempromosikan Sekolah dan Mengkoordinasikan Penelusuran Tamatan

5. Waka Sarana Dan Prasanara

- a) Menyusun daftar kebutuhan sarana dan prasarana
- b) Mencatat dan menginventarisir sarana
- c) Menyimpan dokumen kepemilikan
- d) Membuat daftar inventarisasi ruang, dll

6. Waka Kesiswaan

- a) Membuat Daftar Nomor Induk Siswa
- b) Menyusun Daftar Keadaan Siswa

- c) Membuat Usulan Peserta Ujian
- d) Menginventarisir Daftar Lulusan
- e) Menyimpan Daftar Kumpulan Nilai (Leger)
- f) Menginventarisir Pendaftaran Siswa Baru
- g) Mengisi Papan Data Keadaan Siswa, dll

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Landasan Teori

3.1.1 Sistem Pendukung Keputusan (SPK)

Menurut (Siti Aisyah & windania purba, 2019:2) Sistem Pendukung Keputusan (SPK) atau *Decision Support System* (DSS), merupakan suatu sistem interaktif yang mendukung penentuan keputusan melalui alternatif-alternatif yang diperoleh dari hasil pengolahan data, informasi dan perancangan model. SPK adalah sistem berbasis model yang terdiri dari prosedur-prosedur dalam pemrosesan data beserta pertimbangan-pertimbangannya, guna membantu manajer mengambil keputusan.

1.1.2 *Simple Additive Weighing* (SAW)

Menurut T. Limbong et al, (2020) dalam Hutagaol et al., (2021) menyatakan bahwa, *Simple Additive Weighing* (SAW) merupakan metode penjumlahan terbobot. Konsep dasar *Simple Additive Weighing* (SAW) adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada suatu kriteria. Formula untuk melakukan normalisasi tersebut, sebagai berikut:

$$r_{ij} = \begin{cases} \frac{X_{ij}}{\text{Max } X_{ij}} \\ \frac{\text{Min } X_{ij}}{X_{ij}} \end{cases}$$

Keterangan:

r_{ij} = Nilai rating kinerja ternormalisasi

x_{ij} = Nilai atribut yang dimiliki dari setiap kriteria

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

Dengan r_{ij} adalah rating kinerja ternormalisasi dari alternatif A_i pada atribut C_j ; $i=1,2,\dots,m$ dan $j=1,2,\dots,n$

1. Menghitung nilai preferensi untuk setiap alternatif (V_i) diberikan sebagai berikut:

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

Keterangan :

V_i = ranking untuk setiap alternatif

W_j = nilai bobot dari setiap kriteria

R_{ij} = normalisasi matriks

2. Nilai V_i yang lebih besar mengindikasikan bahwa alternatif A_i lebih terpilih. Maka akan diperoleh hasil perankingan, V dengan nilai tinggi merupakan alternatif terbaik.

Langkah Penyelesaian *Simple Additive Weighting* (SAW) adalah sebagai berikut :

1. Menentukan kriteria-kriteria yang akan dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan, yaitu C_i
2. Menentukan rating kecocokan setiap alternatif pada setiap kriteria (X).
3. Membuat matriks keputusan berdasarkan kriteria(C_i), kemudian melakukan normalisasi matriks berdasarkan persamaan yang disesuaikan dengan jenis atribut (atribut keuntungan ataupun atribut biaya) sehingga diperoleh matriks ternormalisasi R.
4. Hasil akhir diperoleh dari proses perankingan yaitu penjumlahan dari perkalian matriks ternormalisasi R dengan vektor bobot sehingga diperoleh nilai terbesar yang dipilih sebagai alternatif terbaik (A_i) sebagai solusi.

1.1.3 *Database*

Menurut Adinda Puan et al, (2023:16), *Database* atau basis data merupakan suatu kumpulan informasi yang ada dalam sebuah komputer secara sistematis sehingga dapat dilihat melalui sebuah program komputer untuk mendapatkan suatu informasi dari basis data tersebut. Basis data merupakan kumpulan data yang terbentuk dari berkas-berkas yang berhubungan. Didalam komputer, basis data disimpan dalam perangkat *hardware* penyimpanan dan dimanipulasi untuk suatu kepentingan tertentu.

1.1.4 Website

Menurut Elgamar (2020:7), *website* merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*), dimana *website* memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara, dan animasi atau penggabungan dari semuanya.

1.1.5 Unified Modelling Language (UML)

Menurut Prasetya et al., (2022) menyatakan bahwa, UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa untuk menspesifikasikan, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasikan artifacts (bagian dari informasi yang digunakan untuk dihasilkan oleh proses pembuatan perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya.

1.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini merupakan bahan pertimbangan serta acuan bagi penulis untuk penelitian yang dilakukan saat ini. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu dari beberapa jurnal yang terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yang dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu

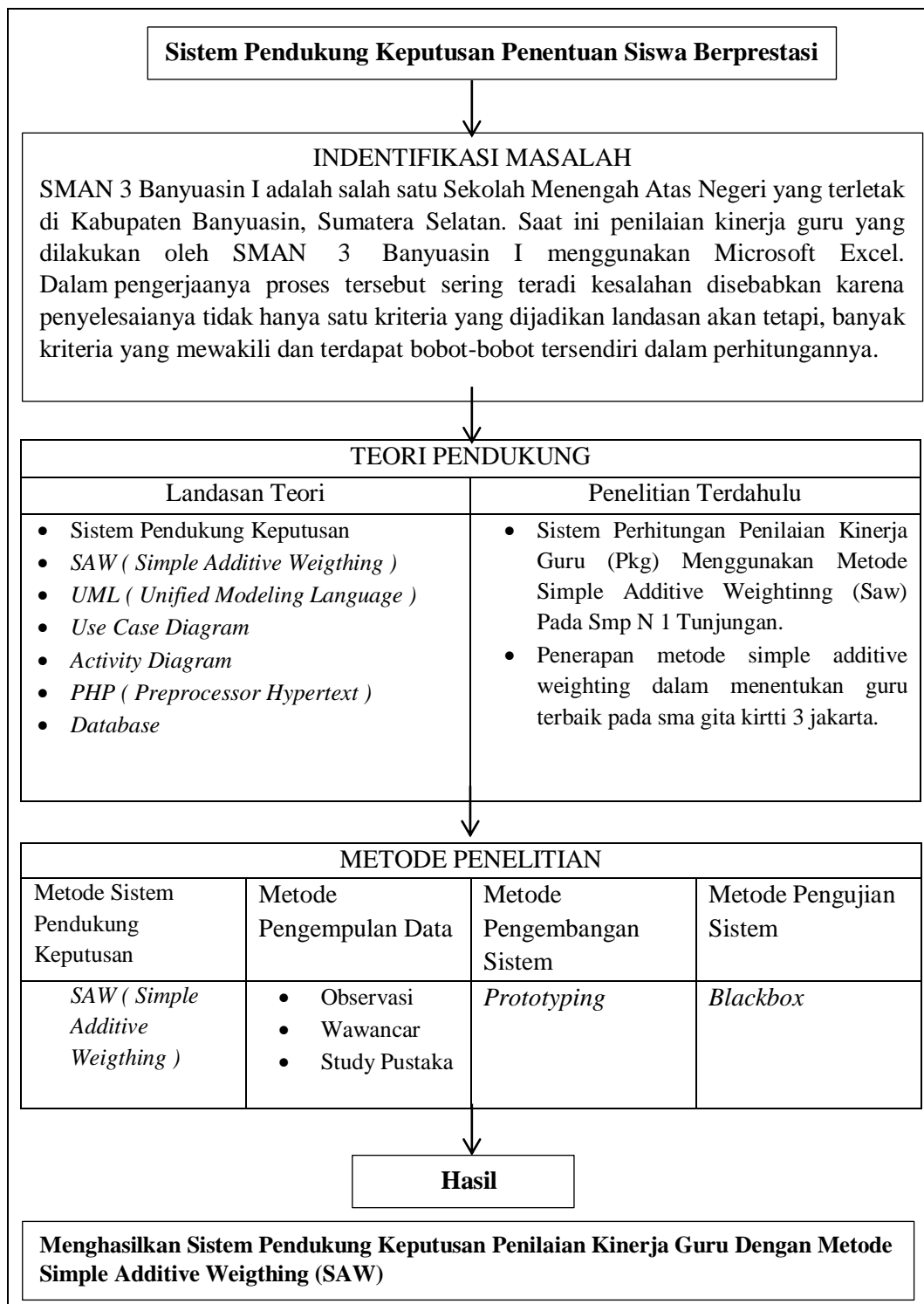
No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil
1.	Penerapan metode <i>Simple Additive Weighting</i> dalam	Deasy Aprilla Wulandari, Rusdah	Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

	menentukan guru terbaik pada sma gita kirtti 3 Jakarta.	(Wulandari et al., 2019).	<p>a. Diharapkan sistem penunjang keputusan ini, akan membantu pihak sekolah (Kepala Sekolah & Bidang Kurikulum) SMA Gita Kirtti 3 Jakarta dalam menentukan guru terbaik.</p> <p>b. Diharapkan metode <i>Simple Additive Weighting</i> (SAW) sebagai penilaian ranking guru yang sesuai dengan nilai kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Sehingga dalam proses penentuan guru terbaik lebih tepat untuk menghasilkan penentuan guru terbaik.</p> <p>c. Dengan adanya database pada sistem penunjang keputusan diharapkan mempermudah pihak sekolah dalam pengolahan data dan bisa dilakukan dengan tepat.</p>
2.	Sistem Perhitungan Penilaian Kinerja Guru (PKG) Menggunakan Metode <i>Simple Additive Weighting</i> (Saw) Pada Smp N 1 Tunjungan	Hana Nafi Nurhefti, Noor Agoeng Setiyanto (Nurhefti et al.).	Dari hasil perancangan dan implementasi dari bab sebelumnya maka terbentuklah suatu prototype sistem perhitungan penilaian kinerja guru pada SMP N 1 Tunjungan dengan menggunakan metode SAW (<i>Simple Additive Weighting</i>) yaitu menghitung penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternative pada semua atribut dengan menghasilkan hasil akhir berupa perankingan untuk masing-masing guru sesuai dengan nilai yang diperoleh dengan menggunakan metode descending, yaitu perurutan nilai dari nilai tertinggi ke nilai terendah.
3.	Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Guru Menggunakan Metode <i>Simple Additive Weighting</i>	Suciana Rahayu (Rahayu et al., 2022) E-ISSN: 2807-6591	Perankingan menunjukkan penilaian kinerja dari yang terbaik ditunjukkan hasil penilaian tertinggi pada Data Alternatif Elisa Surbakti, S.Pd (A03) dengan nilai 0.84. Pengolahan data guru sebanyak 20 orang memberikan kemudahan bagi pengambil keputusan dalam penilaian kinerja guru, menjadi lebih efektif dan efisien menggunakan

			sistem berbasis web dengan metode SAW. Sistem Pendukung Keputusan ini dapat dikembangkan selain menggunakan SAW sehingga dapat digunakan sebagai perbandingan untuk hasil yang lebih akurat.
--	--	--	--

1.3 Kerangka Penelitian

Berikut merupakan hasil dari kerangka penelitian pada Gambar 3.1 dibawah ini:



Sumber: Penulis

Gambar 3. 1 Karangka Penelitian

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1 Lokasi dan Jadwal Penelitian

4.1.1 Lokasi Penelitian

Adapun terdapat penelitian dilakukan di SMAN 3 Banyuasin I yang beralamat di Jl. Belitung Desa Merah Mata, Kecamatan Banyuasin I Kab, Banyuasin, Sumatera Selatan.

4.1.2 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian berlangsung pada bulan Maret 2024 sampai dengan Juni 2024 sesuai jadwal yang ditentukan. Jadwal penelitian dapat dilihat pada Tabel 3 Dibawah ini:

Gambar 4.1 Jadwal Penelitian

No.	keterangan	Uraian Penelitian																						
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	
1	Observasi																							
	Wawancara																							
	Studi Pustaka																							
	Dokumentasi																							
2	UML																							
	Use Case Diagram																							
	Activity Diagram																							
	Class Diagram																							
	Pemrograman PHP																							
	Database MySQL																							
3	BlackBox																							

4.2 Jenis Data

4.2.1 Data Primer

Menurut Flick (2021), menyatakan bahwa Data primer adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumbernya, yaitu responden. Data ini dapat diperoleh melalui berbagai metode, seperti observasi, wawancara, angket, dan tes. Dalam penelitian ini untuk mendapatkan data primer penulis menggunakan wawancara. Wawancara kepada ibu Yusriati, S.Pd., M.Pd. selaku kepala sekolah dan Ibu Hj. Nita Maulya, S.Pd., M.Pfis. selaku wakil kurikulum di SMAN 3 Banyuasin I.

4.2.2 Data Sekunder

Menurut Bryman dan Bell (2022), menyatakan bahwa Data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan oleh orang lain dan telah tersedia untuk umum. Data ini dapat berupa buku, artikel, jurnal, laporan penelitian, dan statistik resmi.

Pada penelitian ini untuk mendapatkan data skunder, penulis mengumpulkan data dari literatur- literatur, penelitian terdahulu dan dokumentasi yang meliputi sejarah, profil, visi dan misi, struktur organisasi, serta data guru di SMAN 3 Banyuasin I.

4.3 Teknik Pengumpulan Data

4.3.1 Observasi

Menurut Creswell (2023), menyatakan bahwa Observasi adalah pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat perilaku orang, proses, dan objek dalam setting alami. Penelitian ini melakukan metode pengamatan langsung terhadap permasalahan yang diambil pada SMAN 3 Banyuasin I.

4.3.2 Wawancara

Menurut Moleong (2020), menyatakan bahwa Wawancara adalah percakapan berstruktur dan berfokus pada tujuan penelitian yang dilakukan oleh pewawancara dengan informan. Wawancara dilakukan guna untuk mendapatkan informasi melalui tanya jawab. Peneliti melakukan wawancara dengan ibu Hj. Nita Maulya, S.Pd., M.Pfis. selaku wakil kurikulum di SMAN 3 Banyuasin I.

4.3.3 Study Pustaka

Menurut Saunders, Lewis, & Thornhill (2023), Studi pustaka adalah tinjauan kritis terhadap literatur yang ada untuk mendapatkan informasi tentang topik penelitian. Studi pustaka dilakukan untuk mencari teori-teori yang berkaitan dengan masalah penelitian dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan studi pustaka lainnya.

4.3.4 Dokumentasi

Menurut Juliyanto & Parjito, (2021) Dokumentasi dalam pengertiannya yang lebih luas berupa setiap proses pembuktian yang didasarkan atas jenis sumber apapun, baik itu yang bersifat tulisan, lisan, gambaran, atau arkeologis. Pada metode ini peneliti mengumpulkan beberapa dokumen yang menyangkut tentang hasil penilaian kinerja guru di SMAN 3 Banyuasin I.

4.4 Alat dan Teknik Pengembangan Sistem


4.4.1 Alat Pengembangan Sistem

a. *Use Case Diagram*

Menurut Prasetya et al., (2022) menyatakan bahwa *Use Case* diagram adalah salah satu dari berbagai jenis diagram UML (*Unified Modeling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi sistem dan aktor. *Use Case* dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara pengguna sistem dengan sistemnya.

Berikut simbol-simbol *use case* diagram yang dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Simbol-simbol *Use Case* Diagram

No	Notasi	Nama Elemen	Keterangan
1	 Actor/Role	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> dapat berinteraksi dengan <i>specialization</i> atau <i>superclass association</i> . <i>Actor</i> ditempatkan di luar <i>subject boundary</i> .

No	Notasi	Nama Elemen	Keterangan
2		<i>Use Case</i>	Mewakili bagian fungsionalitas sistem dalam <i>system boundary</i> .
3		<i>Subject Boundary</i>	Menyatakan lingkup dari subjek.
4		<i>Association Relationship</i>	Menghubungkan <i>actor</i> untuk berinteraksi dengan <i>use case</i> .
5		<i>Include Relationship</i>	Menunjukkan <i>inclusion</i> fungsionalitas sebuah <i>use case</i> dengan <i>use case</i> lainnya. Arah panah dari <i>base use case</i> ke <i>included use case</i> .
7		<i>Generalization relationship</i>	Menunjukkan generalisasi dari <i>use case</i> khusus ke umum
8		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemennya.
9		<i>Note</i>	Elemen eksis saat aplikasi dijalankan dan sumber daya komputasi

Sumber:(Putra & Zulfikar, 2020)

b. Activity Diagram




Dalam Rekayasa Perangkat Lunak karangan Rosa A.S Mengatakan, “Diagram aktivitas tidak menjelaskan kelakuan aktor”. Dapat diartikan bahwa dalam pembuatan *Activity Diagram* hanya






dapat dipakai untuk menggambarkan alur kerja atau aktivitas sistem saja.

Menurut Prasetya et al., (2022) menyatakan bahwa *Activity Diagram*, dalam bahasa Indonesia diagram aktivitas, yaitu diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. *Activity Diagram* merupakan pengembangan dari *use case* yang memiliki alur aktivitas. Alur atau aktivitas berupa runtutan menu-menu atau proses bisnis yang terdapat di dalam sistem tersebut.

Berikut simbol-simbol yang ada pada *Activity Diagram* dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Simbol-simbol *Activity Diagram*

No	Notasi	Nama Elemen	Keterangan
1	 Actor/Role	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> dapat berinteraksi dengan <i>specialization</i> atau <i>superclass association</i> . <i>Actor</i> ditempatkan di luar <i>subject boundary</i> .
2	 use case	<i>Use Case</i>	Mewakili bagian fungsionalitas sistem dalam <i>system boundary</i> .
3	 Subject	<i>Subject Boundary</i>	Menyatakan lingkup dari subjek.

No	Notasi	Nama Elemen	Keterangan
4		<i>Association Relationship</i>	Menghubungkan <i>actor</i> untuk berinteraksi dengan <i>use case</i> .
5		<i>Include Relationship</i>	Menunjukkan <i>inclusion</i> fungsionalitas sebuah <i>use case</i> dengan <i>use case</i> lainnya. Arah panah dari <i>base use case</i> ke <i>included use case</i> .
7		<i>Generalization relationship</i>	Menunjukkan generalisasi dari <i>use case</i> khusus ke umum
8		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemennya.
9		<i>Note</i>	Elemen eksis saat aplikasi dijalankan dan sumber daya komputasi

Sumber:(Putra & Zukfika, 2020)

c. *Class Diagram*

Menurut (Prasetya et al., 2022) menyatakan bahwa, *Class Diagram* atau diagram kelas adalah salah satu jenis diagram struktur pada UML yang menggambarkan dengan jelas struktur serta deskripsi class, atribut, metode, dan hubungan dari setiap objek. Ia bersifat statis, dalam artian diagram kelas bukan menjelaskan apa yang terjadi

jika kelas-kelasnya berhubungan, melainkan menjelaskan hubungan apa yang akan terjadi. Berikut adalah simbol-simbol *Class Diagram*.

Berikut simbol-simbol yang ada pada *class diagram* dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Simbol -simbol *Class Diagram*

No	Notasi	Nama Elemen dan Fungsi
1		<i>Kelas</i> pada struktur sistem.
2		<i>Antarmuka</i> . Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
3		<i>Asosiasi</i> adalah relasi antarmuka, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .
4		<i>Asosiasi</i> berarah artinya makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.
5		<i>Generalisasi</i> adalah relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi.
6		<i>Agregasi</i> adalah relasi antar kelas dengan makna semua bagian.

Sumber:(Putra & Zukfika, 2020)

4.5 Metode Pengujian Sistem

4.5.1 *Blacbox*

Menurut T. Hidayat and M. Muttaqin, (2018) dalam Sasongko et al., (2021) menyatakan bahwa, *Blackbox* adalah metode pengujian yang fokus kepada kebutuhan fungsional dari aplikasi, seorang penguji dapat

mendefinisikan *Test Case* dan melakukan evaluasi pada kebutuhan fungsional aplikasi.

a. *Boundary Value Analysis (BVA)*

Boundary value analysis merupakan salah satu teknik dalam metode pengujian *blackbox* yang fokus pada proses masukan dengan menguji nilai batas atas dan nilai batas bawah.

Prinsip kerja BVA yaitu : Kesalahan yang banyak terjadi adalah ketika proses masukan. BVA bekerja pada proses masukan. Algoritma *blackbox testing* dengan teknik *boundary value analysis* adalah sebagai berikut :

1. Jika kondisi masukan berada pada kisaran nilai x dan y , maka kasus uji harus dibuat dengan data sampel $x-1$, x , y , $y+1$.
2. Jika kondisi masukan yang menggunakan sejumlah nilai, maka kasus uji harus dibuat data sampel minimum -1 , minimum, maksimum, maksimum $+1$.
3. Lakukan langkah 1 dan 2 untuk proses *output*.
4. Jika data telah memiliki batasan masukan (misal: larik ditetapkan maks. 10), maka kasus uji dibuat pada batasan tersebut.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah penulis lakukan dengan menggunakan metode yang sudah di jelaskan pada bab sebelumnya maka penulis akan merancang sebuah aplikasi sistem pendukung keputusan penilaian kinerja guru di SMAN 3 Banyuasin I menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) dengan tujuan memudahkan pihak sekolah dalam melakukan proses penilaian kinerja guru yang dilakukan tiap semesternya.

Selama melakukan penelitian mengenai penggunaan Metode SAW Dalam sistem Pendukung Keputusan Untuk Penilaian Kinerja Guru pada SMAN 3 Banyuasin I. Maka didapatkan metode *Prototype*. Adapun tahapan metode *Prototype* adalah sebagai berikut:

5.1.1 Pengumpulan Kebutuhan

Dalam tahapan pengumpulan kebutuhan penulis mengumpulkan kebutuhan dengan mengidentifikasi secara langsung guna sistem dan identifikasi langsung terhadap syarat informasi yang dibutuhkan. Adapun langkah yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Melakukan wawancara langsung dengan Ibu selaku Kepala sekolah dan ibu Nita selaku wakil kurikulum SMAN 3 Banyuasin I.

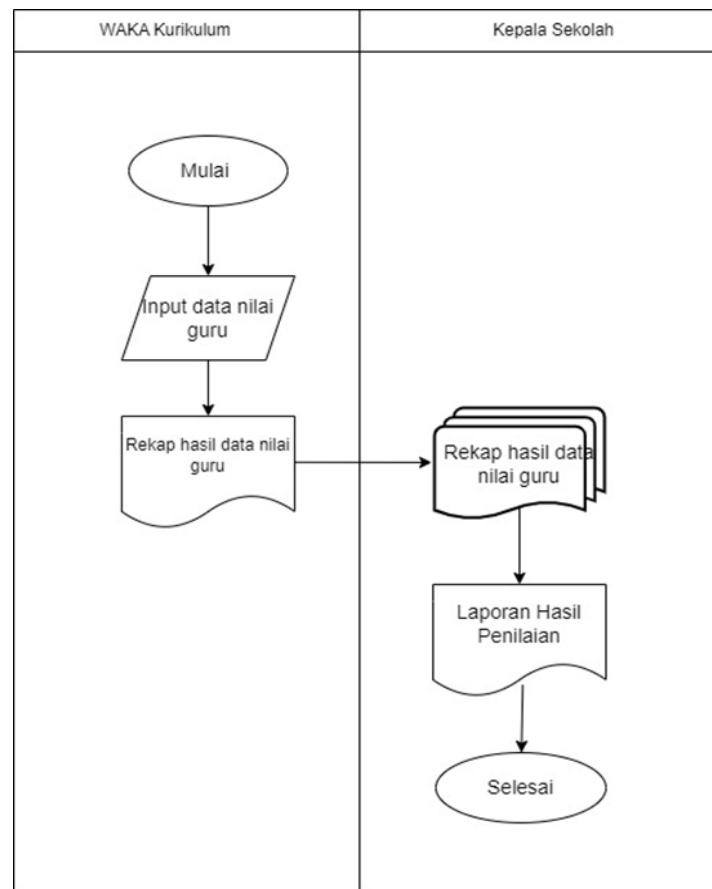
2. Melakukan observasi langsung dengan mengamati masalah secara langsung, alur penilaian kinerja guru.
3. Melakukan studi pustaka, penulis mengumpulkan informasi melalui jurnal, buku, serta makalah atau sumber-sumber lainnya seperti internet yang berkaitan dengan masalah penelitian yang dibahas.
4. Melakukan dokumentasi terkait dengan penelitian berupa data hasil penilaian kinerja guru, profil sekolah, visi dan misi, serta struktur organisasi pada SMAN 3 Banyuasin I.

5.1.1.1 *Flowchart* Yang Sedang Berjalan

Adapun penjelasan dari *flowchart* yang berjalan pada penilaian kinerja guru dapat dilihat pada 5.1 dibawah ini sebagai berikut:

1. Mulai
2. Waka Kurikulum melakukan rekap data nilai guru.
3. Waka Kurikulum melakukan input data nilai guru.
4. Kemudian melakukan proses perhitungan manual menggunakan aplikasi pengolahan data yaitu *Spreadsheet*.
5. Kemudian data hasil rekap nilai guru diserahkan kepada Kepala Sekolah untuk melakukan penilaian
6. Setelah itu Kepala Sekolah mendapatkan hasil penilaian.
7. Laporan hasil penilaian kinerja guru.
8. Selesai.

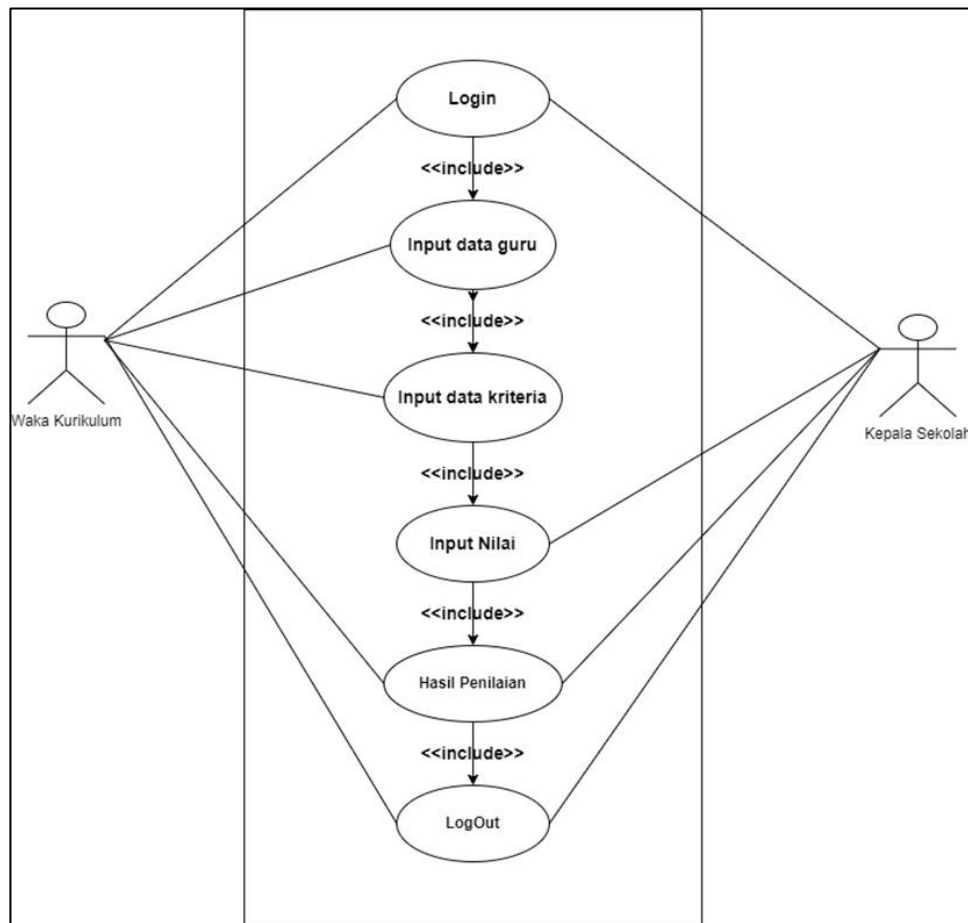
Berikut gambar serta penjelasan yang membahas alur proses penilaian kinerja guru, dapat dilihat pada Gambar 5.1



Gambar 5.1 *Flowchart yang sedang berjalan*

5.1.1.2 *Use Case Diagram*

Use Case Diagram digunakan untuk menggambarkan secara grafik interaksi antara *actor* dan *use case* yang terlibat. Berikut adalah pemodelan *use case diagram* dari sistem pendukung keputusan penilaian kinerja guru. Dapat dilihat pada Gambar 5.2 :



Gambar 5.2 Use case Diagram

Berikut ini adalah penjelasan dari pemodelan *Use Case Diagram* pada gambar 5.2:

1. Waka Kurikulum melakukan *login*.
2. Waka Kurikulum dapat *input* data guru.
3. Waka Kurikulum dapat *input* kriteria.
4. Waka Kurikulum dapat melihat hasil penilaian.
5. Waka Kurikulum melakukan *log out*.
6. Kepala Sekolah melakukan *login*.
7. Kepala Sekolah dapat *input* nilai.

8. Kepala Sekolah melihat hasil penilaian guru.
9. Kepala Sekolah melakukan *log out*.

Berdasarkan gambar di atas dapat dijelaskan yaitu:

- a. Waka Kurikulum

Aktor Waka Kurikulum memiliki akses untuk dapat menilai kinerja guru, dapat melihat data kriteria, dapat melihat data guru, dapat melihat hasil penilaian guru, dapat kelola data kriteria, dan dapat kelola data guru.

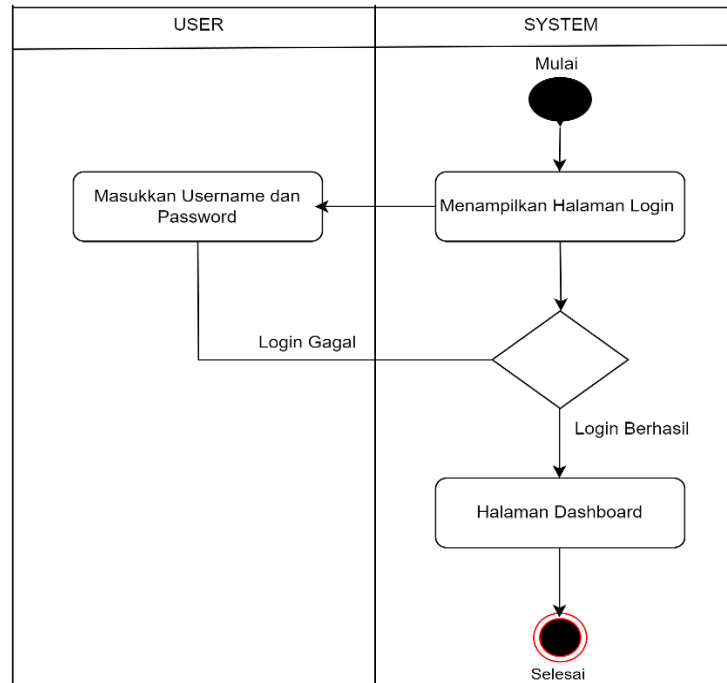
- b. Kepala Sekolah

Aktor Kepala Sekolah memiliki akses untuk dapat menilai kinerja guru, dapat melihat data kriteria, dapat melihat hasil penilaian guru.

5.1.1.3 Activity Diagram

Activity diagram adalah salah satu contoh diagram dari UML dalam pengembangan dari *Use Case*. Untuk memperjelas cara kerja dari sistem pada *use case* maka perlu menggunakan *activity diagram*, yang berfungsi sebagai menggambarkan suatu proses aktivitas dalam cara kerja proses pada sistem.

1. Activity Diagram Login

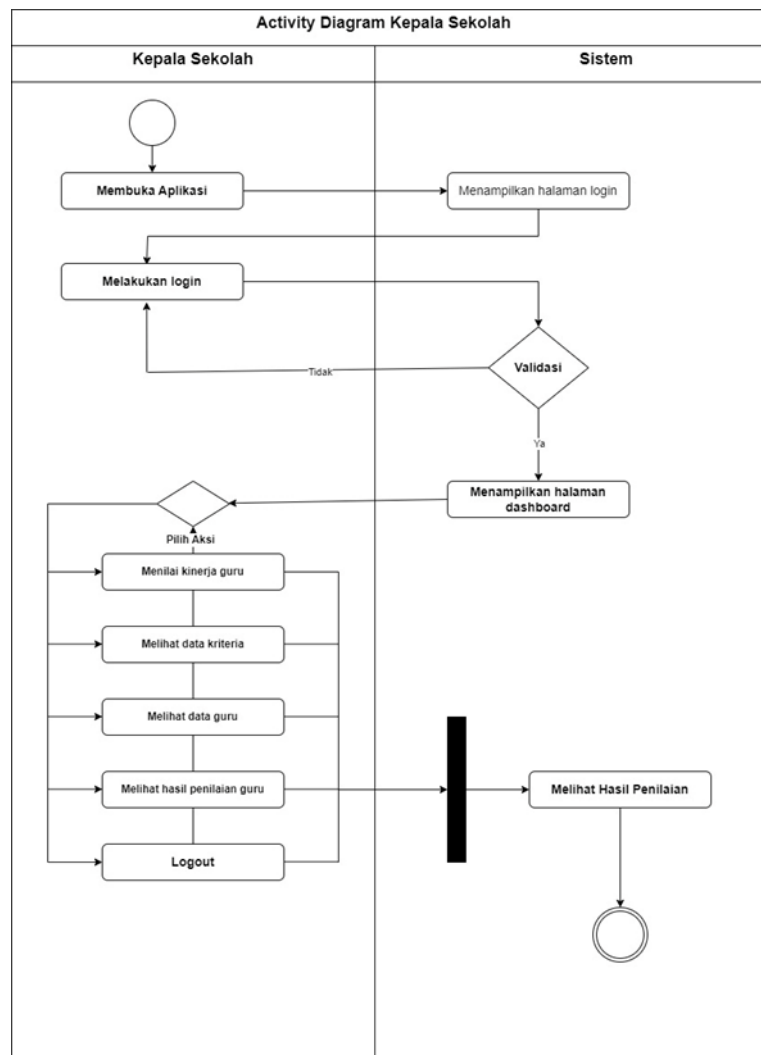


Gambar 5.3 Activity Diagram Login

Pada Gambar 5.3 dapat dijelaskan pilih login dan meng-*input* *username* dan *password*. Setelah memasukkan data maka aplikasi akan memverifikasi, jika *login* gagal maka akan kembali ke tampilan login, apabila berhasil maka akan masuk ke tampilan *dashboard*.

2. Activity Diagram Kepala Sekolah

Activity diagram yang terdapat pada aplikasi penilaian kinerja guru, jika kepala sekolah yang melakukan login ke sistem. Dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 5.4 Activity Diagram Kepala Sekolah

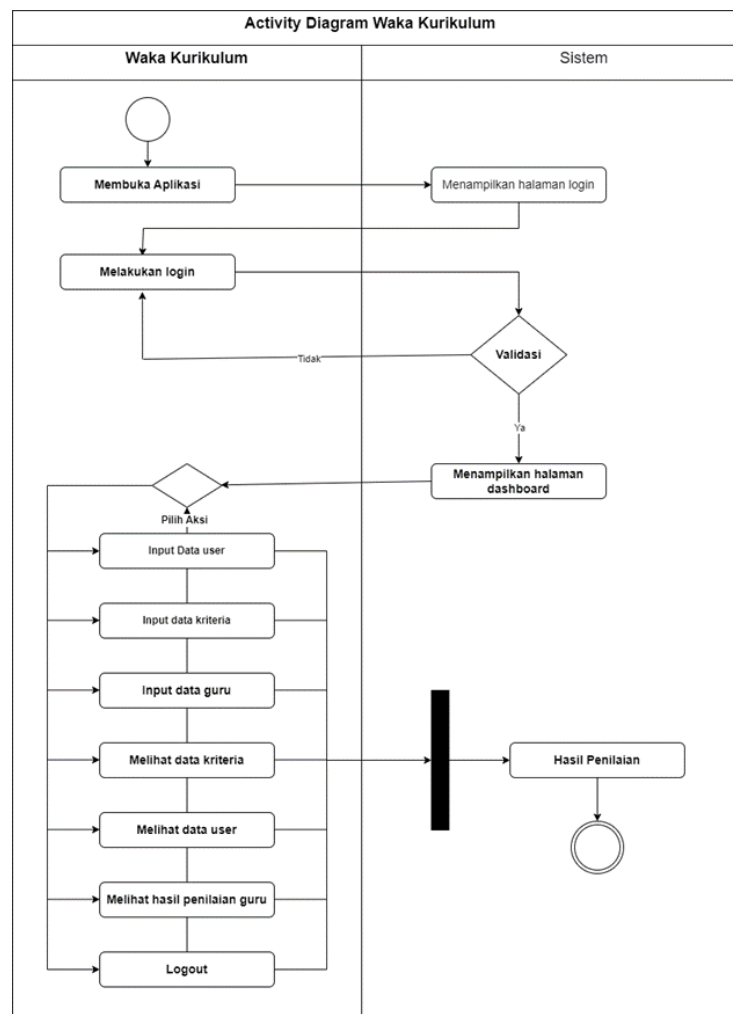
Berdasarkan Gambar 5.4 *activity diagram* Kepala Sekolah, uraian rinci mengenai alur aktivitas Kepala Sekolah dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah melakukan *login* kedalam aplikasi.
2. Jika berhasil *login* maka akan menampilkan halaman dashboard.
3. Jika tidak berhasil masuk maka harus *login* kembali.
4. Kepala Sekolah dapat menilai kinerja guru.
5. Kepala Sekolah dapat melihat data kriteria.

6. Kepala Sekolah dapat melihat data guru.
7. Kepala Sekolah hasil penilaian guru.
8. Kepala Sekolah dapat *logout* dari sistem.

3. Activity Diagram Waka Kurikulum

Activity diagram yang terdapat pada aplikasi penilaian kinerja guru, jika waka kurikulum yang melakukan *login* ke sistem. Dapat dilihat pada Gambar 5.5 sebagai berikut:



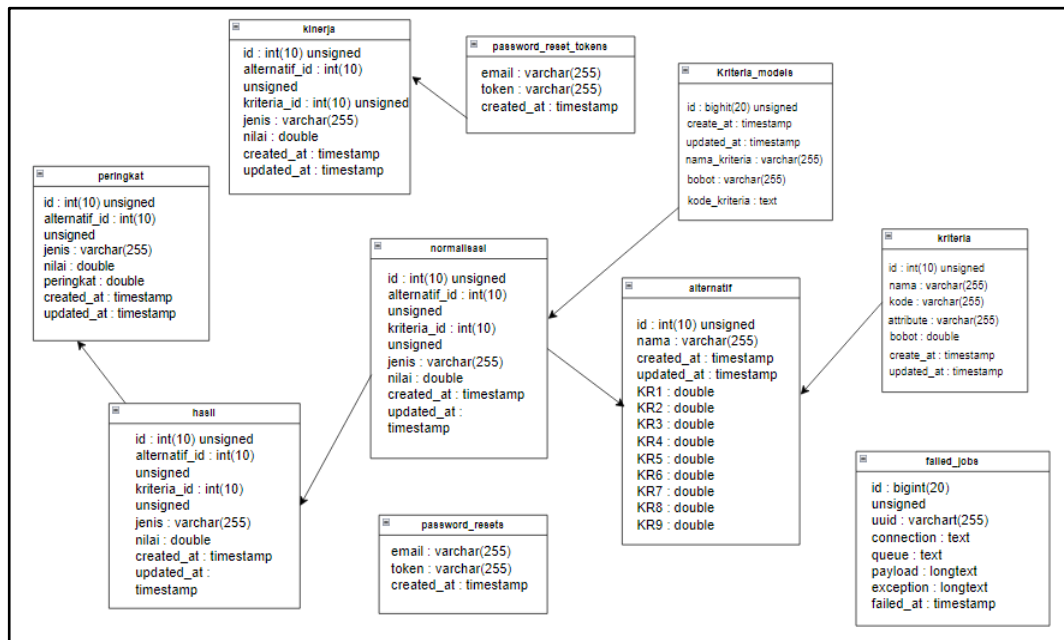
Gambar 5.5 Activity Diagram WAKA Kurikulum

Berdasarkan Gambar 5.3 *activity diagram* Waka Kurikulum, uraian rinci mengenai alur aktivitas Waka Kurikulum dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Waka Kurikulum melakukan *login* kedalam aplikasi.
2. Jika berhasil *login* akan menampilkan halaman *dashboard*.
3. Waka Kurikulum dapat *input* data *user*.
4. Waka Kurikulum dapat *input* data guru.
5. Waka Kurikulum dapat *input* kriteria.
6. Waka Kurikulum dapat melihat hasil penilaian guru.
7. Waka Kurikulum dapat *logout* dari sistem.

5.1.1.4 Class Diagram

Untuk memperjelas cara kerja dari sistem pada *database* maka perlu menggunakan *class diagram*, yang berfungsi sebagai menggambarkan suatu proses aktivitas dalam cara kerja proses pada sistem. Pada data *class diagram* dapat dilihat pada Gambar 5.6:



Gambar 5.6 Class Diagram

5.1.1.5 Struktur Tabel

Berikut ini merupakan struktur tabel yang dibuat sesuai dengan database yang telah digambarkan sebelumnya.

1. Tabel User

Tabel *users* digunakan untuk *login* ke sistem. Struktur tabel *user* dapat dilihat pada Tabel 5.1 sebagai berikut:

Tabel 5.1 Tabel User

No	Nama field	Type	Ukuran	Deskripsi
1.	<i>id</i>	<i>bigint</i>	<i>20</i>	<i>Primary key</i>
2.	<i>name</i>	<i>varchar</i>	<i>255</i>	
3.	<i>password</i>	<i>varchar</i>	<i>255</i>	
4.	<i>role_</i>	<i>text</i>		
5.	<i>Created_at</i>	<i>timestamp</i>		<i>null</i>
6.	<i>Update_at</i>	<i>timestamp</i>		<i>null</i>

2. Tabel Kriteria

Pada *database* kriteria yang digunakan untuk menampung sebuah data kriteria melalui struktur tabel kriteria dapat dilihat pada Tabel 5.2 sebagai berikut:

Tabel 5.2 Tabel Kriteria

No	Nama field	Type	Ukuran	Deskripsi
1.	<i>id</i>	<i>bigint</i>	20	<i>Primary key</i>
2.	<i>created_at</i>	<i>timestamp</i>		<i>null</i>
3.	<i>update_ed</i>	<i>timestamp</i>		<i>null</i>
4.	<i>nama_kriteria</i>	<i>varchar</i>	255	
5.	<i>bobot</i>	<i>varchar</i>	255	
6.	<i>kode_kriteria</i>	<i>text</i>		

3. Tabel Data Alternatif

Tabel alternatif digunakan untuk menampung data nama yang akan dinilai pada data nilai kriteria. Struktur tabel alternatif dapat dilihat pada Tabel 5.3 sebagai berikut:

Tabel 5.3 Tabel Data Alternatif

No	Nama field	Type	Ukuran	Deskripsi
1.	<i>id</i>	<i>int</i>	10	<i>Primary key</i>
2.	<i>nama</i>	<i>varchar</i>	255	<i>null</i>
3.	<i>nip</i>	<i>text</i>		
4.	<i>jenis_kelamin</i>	<i>text</i>		
5.	<i>tanggal_lahir</i>	<i>text</i>		
6.	<i>jabatan</i>	<i>text</i>		
7.	<i>created_at</i>	<i>timestamp</i>		<i>null</i>
8.	<i>updated_at</i>	<i>timestamp</i>		<i>null</i>
9.	<i>KR1</i>	<i>double</i>		<i>null</i>
10	<i>KR2</i>	<i>double</i>		<i>null</i>

11	<i>KR3</i>	<i>double</i>		<i>null</i>
12	<i>KR4</i>	<i>double</i>		<i>null</i>
13	<i>KR5</i>	<i>double</i>		<i>null</i>
14	<i>KR6</i>	<i>double</i>		<i>null</i>
16	<i>KR7</i>	<i>double</i>		<i>null</i>
17	<i>KR9</i>	<i>double</i>		<i>null</i>

4. Tabel Hasil

Tabel hasil digunakan untuk menampung data hasil nilai yang akan dinilai pada data nilai kriteria dan data nilai alternatif. Struktur tabel nilai dapat dilihat pada Tabel 5.4 sebagai berikut:

Tabel 5.4 Tabel Hasil

No	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	Ukuran	Deskripsi
1.	<i>id</i>	<i>int</i>	10	<i>Primary key</i>
2.	<i>alternatif_id</i>	<i>int</i>	10	
3.	<i>kriteria_id</i>	<i>int</i>	10	
4.	<i>jenis</i>	<i>vartchart</i>	255	<i>null</i>
5.	<i>nilai</i>	<i>double</i>		
6.	<i>created_at</i>	<i>timestamp</i>		<i>null</i>
7.	<i>update_at</i>	<i>timestamp</i>		<i>null</i>

5.1.1.6 Implementation

Berikut perhitungan menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) untuk memberikan penilaian kinerja guru.

A. Penentuan Kriteria, atribut dan bobot

Tahap yang pertama ialah menentukan kriteria, atribut dan bobot dari setiap kriteria. Yang akan digunakan sebagai acuan penilaian. Dalam perhitungan manual yang penulis lakukan adalah dengan mengambil contoh sampel nama guru yang akan digunakan untuk menilai. Adapun kriteria-kriteria kinerja yang digunakan dalam proses penilaian kinerja guru pada SMAN 3 Banyuasin I dapat dilihat pada tabel 5.5 sebagai berikut:

Tabel 5.5 Bobot Kriteria Kinerja Guru

Kode	Kriteria	Bobot
K1	Absensi	40%
K2	Supervisi	30%
K3	RPP	30%

B. Menentukan Crips

Setelah menentukan nilai bobot kriteria kinerja guru, lalu menentukan keterangan nilai bobot berdasarkan sebutan. Dapat dilihat pada tabel 5.6 sebagai berikut:

Tabel 5.6 Kriteria Penilaian dari Absensi

Unsur yang dinilai	Uraian	Keterangan	Angka
Absensi	Tidak Ada alfa, sakit dan izin	Amat Baik	91 - 100
	Izin /sakit 1 kali	Baik	75 - 90
	sakit, izin, 3 kali	Kurang	55-74
	Alfa >1 kali	Cukup	< 55

Tabel 5.7 Kriteria Penilaian dari Supervisi

Unsur yang dinilai	Uraian	Keterangan	Angka
Supervisi	Melibatkan seluruh murid selama kegiatan pembelajaran unuk aktif dalam kegiatan pembelajaran (misalnya berpendapat, menjawab pertanyaan, menganalisi, mengerjakan soal, mempraktikkan).	Amat Baik	91 - 100
	Melibatkan sebagian murid selama kegiatan pembelajaran (misalnya berpendapat, menjawab pertanyaan, menganalisi, mengerjakan soal, mempraktikkan).	Baik	75 - 90
	Tidak melibatkan murid selama kegiatan pembelajaran sehingga murid pasif (misal hanya mendengarkan, mencatat, mengamati)	Cukup	55-74

Tabel 5.8 Kriteria Penilaian dari RPP

Unsur yang dinilai	Uraian	Keterangan	Angka
RPP (rancang perencanaan pembelajaran)	Melakukan kegiatan refleksi dalam pembelajran dengan memberikan pertanyaan dan	Amat Baik	91 - 100

	memfasilitasi murid untuk berefleksi sesuai dengan fasenya		
	melakukan kegiatan refleksi dalam pembelajaran namun hanya dengan memberikan pertanyaan tanpa memfasilitasi murid untuk berefleksi	Baik	75 - 90
	Tidak Melakukan Kegiatan refleksi dalam pembelajaran	Cukup	55-74

Tabel 5.9 Keterangan Nilai Bobot

Angka	Sebutan	Bobot
91-100	Pertahankan semangat dan tetap kembangkan kinerja	4
75-90	Tingkatkan kompetensi yang masih rendah	3
55-74	Butuh pengembangan ketrampilan	2
<55	Sangat butuh pengembangan	1

C. Nilai kriteria dari setiap sub kriteria kinerja guru

Setelah menentukan keterangan nilai bobot berdasarkan sebutan, lalu menentukan nilai sub kriteria dari tiap-tiap kriteria berdasarkan tingkat kepentingan antara kriteria yang satu dengan kriteria yang lain. Dapat dilihat pada tabel 5.10 sebagai berikut:

1. Supervisi

Aspek	Indikator
Supervisi	1. Pelaksanaan asesmen awal untuk mengukur kemampuan peserta didik.
	2. pelaksanaan kegiatan memberikan kesempatan pada murid untuk berpartisipasi
	3. pelaksanaan kegiatan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi pada proses konten, ataupun produk sesuai kebutuhan murid
	4. pelaksanaan kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan bagi murid untuk menggunakan/mencoba media pembelajaran
	5. "Pelaksanaan Kegiatan refleksi pembelajaran yang melibatkan murid untuk mengevaluasi pembelajaran dengan aktivitas:
	6. Pelaksanaan Asesmen akhir yang dapat mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran

Tabel 5.10 Supervisi

2. RPP

Aspek	Indikator
RPP	1. Guru menyusun bahan ajar secara runut, logis, kontekstual dan mutakhir.
	2. Guru merencanakan kegiatan pembelajaran yang efektif.
	3. Guru memilih sumber belajar/ media pembelajaran sesuai dengan materi dan strategi pembelajaran.
	4. Guru memformulasikan tujuan pembelajaran dalam RPP sesuai dengan kurikulum/silabus dan memperhatikan karakteristik peserta didik.

Tabel 5.11 RPP

D. Menentukan nama nama guru yang dipilih

Adapun nama-nama guru yang akan dipilih dalam menentukan penilaian kinerja guru, dapat dilihat pada Table 5.12 sebagai berikut

Alternatif	Nama	Jenis Kelamin	Jabatan
RDW	Rahmah Diyah Weryani, S.Pd	Perempuan	Guru
ASE	Aking Siswono, S.Pd, M.M	Laki –Laki	Guru
FTR	Fitriyanti, S.Pd	Perempuan	Guru
RSW	Drs. Risman	Laki - Laki	Guru
MAN	Mustika Anggeraini, S.Pd	Perempuan	Guru
YLA	Yuliana, SPd.	Perempuan	Guru

(Sumber SMA N 3 BanyuAsin I)

Tabel 5.12 Nama Nama Guru

E. Menentukan alternatif berdasarkan data nilai

Adapun Alternatif berdasarkan data nilai guru, dapat dilihat pada

Tabel 5.13 Sebagai berikut:

Tabel 5.13 Menentukan Alternatif

Menentukan Alternatif (Data Nilai)				
Alternatif	Nama Guru	Data nilai		
		C1	C2	C3
A1	Rahmah Diyah Weryani, S.Pd	96	94	88
A2	Aking Siswono, S.Pd, M.M	96	88	83
A3	Fitriyanti, S.Pd	98	88	83
A4	Drs. Risman	98	94	88

A5	Mustika Anggeraini, S.Pd	97	88	88
A6	Yuliana, SPd.	97	83	83

Berikut ini adalah langkah – langkah penyelesaian dari metode *Simpel Additive Weighting* (SAW) yaitu sebagai berikut:

- a. Menentukan kriteria-kriteria yang akan dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan, yaitu Ci
- b. Menentukan rating kecocokan setiap alternatif pada setiap kriteria (X).
- c. Membuat matriks keputusan berdasarkan kriteria(Ci), kemudian melakukan normalisasi matriks berdasarkan persamaan yang disesuaikan dengan jenis atribut (atribut keuntungan ataupun atribut biaya) sehingga diperoleh matriks ternormalisasi R.

F. Normalisasi

Membuat normalisasi matriks berdasarkan persamaan yang disesuaikan dengan jenis atribut (atribut keuntungan maupun atribut biaya) sehingga diperoleh *matriks* ternormalisasi .

1. Kriteria Absensi

$$r_{11} = \frac{96}{\max\{96,96,98,98,97,97\}} = \frac{96}{98} = 0,98$$

$$r_{21} = \frac{96}{\max\{96,96,98,98,97,97\}} = \frac{96}{98} = 0,98$$

$$r_{31} = \frac{98}{\max\{96,96,98,98,97,97\}} = \frac{98}{98} = 1$$

$$r_{41} = \frac{98}{\max\{96,96,98,98,97,97\}} = \frac{98}{98} = 1$$

$$r_{51} = \frac{97}{\max\{96,96,98,98,97,97\}} = \frac{97}{98} = 0,99$$

$$r_{61} = \frac{97}{\max\{96,96,98,98,97,97\}} = \frac{97}{98} = 0,99$$

2. Kriteria Supervisi

$$r_{12} = \frac{94}{\max\{94,88,88,94,88,83\}} = \frac{94}{94} = 1$$

$$r_{22} = \frac{88}{\max\{94,88,88,94,88,83\}} = \frac{88}{94} = 0,94$$

$$r_{32} = \frac{88}{\max\{94,88,88,94,88,83\}} = \frac{88}{98} = 0,94$$

$$r_{42} = \frac{94}{\max\{94,88,88,94,88,83\}} = \frac{94}{94} = 1$$

$$r_{52} = \frac{88}{\max\{94,88,88,94,88,83\}} = \frac{88}{94} = 0,94$$

$$r_{62} = \frac{83}{\max\{96,96,98,98,97,97\}} = \frac{83}{94} = 0,88$$

3. Kriteria RPP

$$r_{13} = \frac{88}{\max\{88,83,83,88,88,83\}} = \frac{88}{88} = 1$$

$$r_{23} = \frac{83}{\max\{88,83,83,88,88,83\}} = \frac{83}{88} = 0,94$$

$$r_{33} = \frac{83}{\max\{88,83,83,88,88,83\}} = \frac{83}{98} = 0,94$$

$$r_{43} = \frac{88}{\max\{88,83,83,88,88,83\}} = \frac{88}{88} = 1$$

$$r_{53} = \frac{88}{\max\{88,83,83,88,88,83\}} = \frac{88}{88} = 1$$

$$r_{63} = \frac{83}{\max\{88,83,83,88,88,83\}} = \frac{83}{88} = 0,94$$

Dari perhitungan diatas diperoleh matriks R sebagai berikut:

$$R = \begin{bmatrix} 0,98 & 1 & 1 \\ 0,98 & 0,94 & 0,94 \\ 1 & 0,94 & 0,94 \\ 1 & 1 & 1 \\ 0,99 & 0,94 & 1 \\ 0,99 & 0,88 & 0,94 \end{bmatrix}$$

G. Menentukan nilai preferensi V1 sampai V5 adalah sebagai berikut:

$$V1 = (0,4 \times 0,98) + (0,3 \times 1) + (0,3 \times 1)$$

$$= 0,39 + 0,3 + 0,3$$

$$= 0,99$$

$$V2 = (0,4 \times 0,98) + (0,3 \times 0,94) + (0,3 \times 0,94)$$

$$= 0,39 + 0,28 + 0,28$$

$$= 0,95$$

$$V3 = (0,4 \times 1) + (0,3 \times 0,94) + (0,3 \times 0,94)$$

$$= 0,4 + 0,28 + 0,28$$

$$= 0,96$$

$$V4 = (0,4 \times 1) + (0,3 \times 1) + (0,3 \times 1)$$

$$= 0,4 + 0,3 + 0,3$$

$$= 1$$

$$V5 = (0,4 \times 0,99) + (0,3 \times 0,94) + (0,3 \times 1)$$

$$= 0,396 + 0,28 + 0,3$$

$$= 0,98$$

$$\begin{aligned} V_6 &= (0,4 \times 0,99) + (0,3 \times 0,88) + (0,3 \times 0,94) \\ &= 0,396 + 0,26 + 0,28 \\ &= 0,94 \end{aligned}$$

5.1.1.7 Desain Halaman *Interface*

Adapun hasil tampilan halaman *interface* dari aplikasi yang dibangun sebagai berikut:

1. Desain Halaman *login*

Desain halaman *login* ini dibuat agar yang memiliki akun bisa masuk kedalam sistem sesuai dengan hak akses masing-masing.

Tampilan bisa dilihat pada Gambar 5.6 sebagai berikut :

Selamat Datang
Silahkan Login terlebih Dahulu

MASUK

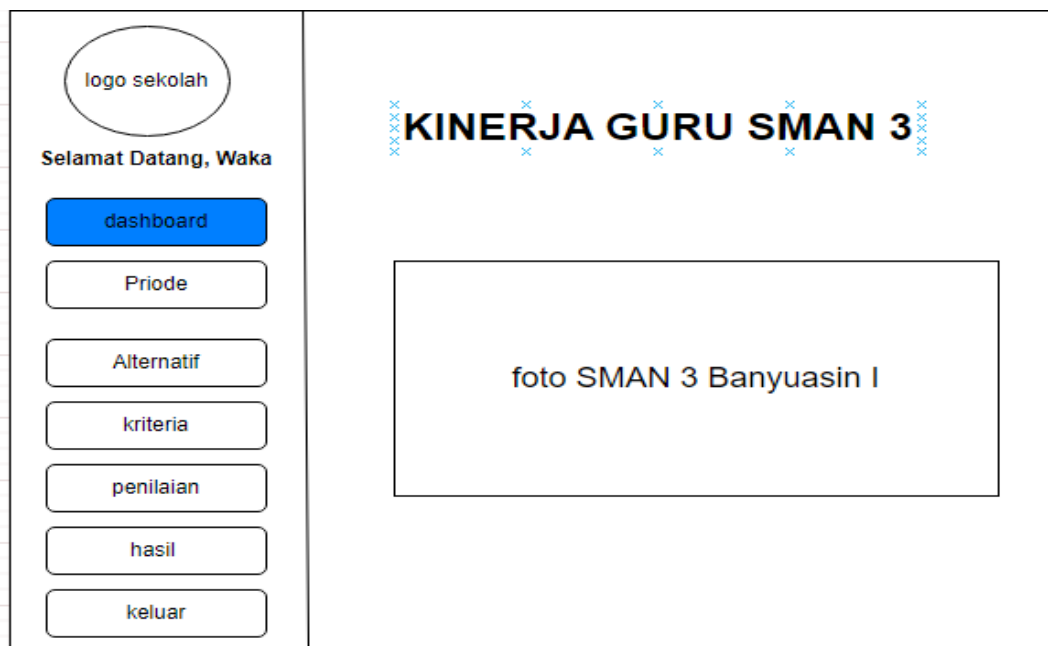
Username

Password

Gambar 5.6 Desain Halaman *Login*

2. Desain Halaman *Dashboard*

Desain halaman *dashboard* ini halaman awal setelah *user login*. Adapun desain tampilan halaman *dashboard* dapat dilihat pada Gambar 5.7. sebagai berikut:



Gambar 5.7 Desain Halaman Dashboard

3. Desain Halaman *Alternatif*

Desain halaman alternatif ini adalah halaman untuk menginput dan menampilkan data guru yaitu nama guru, NIP, tanggal lahir. Adapun desain tampilan halaman alternatif dapat dilihat pada Gambar 5.8. berikut:

Logo sekolah

Selamat Datang, Waka

Dashboard

Priode

Alternatif

Kriteria

Penilaian

Hasil

Keluar

Data Guru

buat

Cari Priode: Cari Reset

No.	Nama	NIP	Jenis Kelamin	TTL	Priode	Action
						<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>

Gambar 5.8 Desain Halaman Alternatif

4. Desain Halaman Penilaian

Desain halaman penilaian ini adalah halaman penginputan penilaian kinerja guru pada SMAN 3 Banyuasin I. Adapun tampilan halaman penilaian dapat dilihat pada Gambar 5.9. berikut:

Logo sekolah

Selamat Datang, Waka

Dashboard

Priode

Alternatif

Kriteria

Penilaian

Hasil

Keluar

Normalisasi

Cari Priode: Cari Reset

No.	Nama	KR1	KR2	KR3	Action
					<input type="button" value="Input"/>

Gambar 5.9 Desain Halaman Penilaian

5. Desain Halaman Hasil

Desain halaman hasil menampilkan halaman hasil penilaian dan proses perhitungan. Adapun tampilan halaman hasil dapat dilihat pada Gambar 5.10.

No.	Nama Guru	Absensi	Supervisi	RPP	Matrix Normalisasi	Hasil Alternatif

Gambar 5.10 Desain Halaman Hasil

5.1.1.8 Hasil Tampilan Halaman *Interface*

1. Tampilan Halaman *login*

Tampilan halaman *login* SMAN 3 Banyuasin I dapat dilihat pada Gambar 5.11 sebagai berikut:

Selamat Datang
Silahkan Login Terlebih Dahulu

MASUK

Username

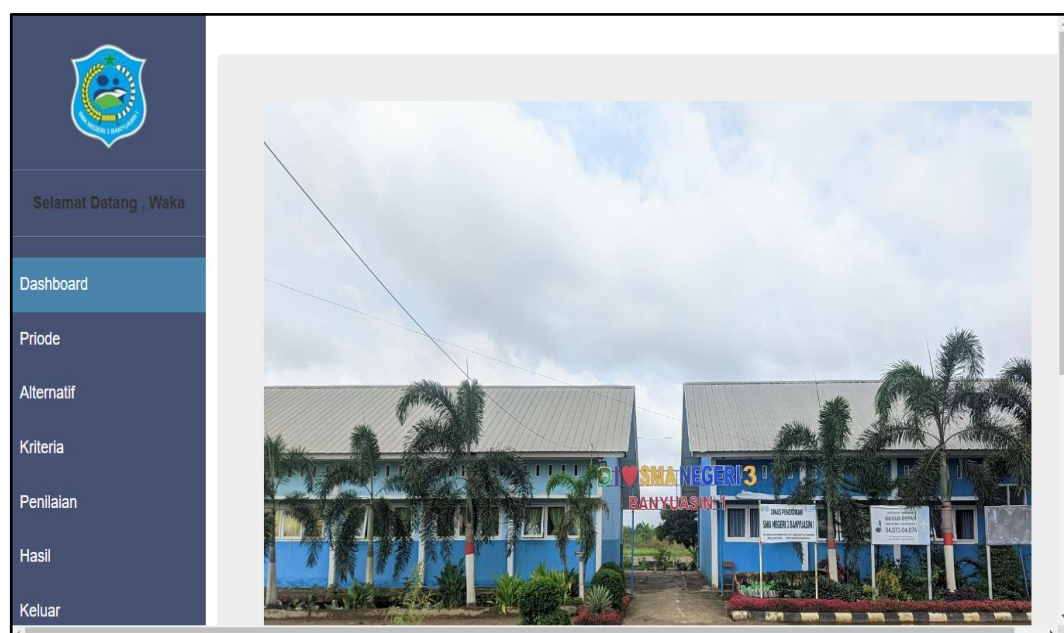
Password

Login

Gambar 5.11 Hasil Tampilan Halaman *Login*

2. Tampilan Halaman *Dashboard*

Tampilan halaman *dashboard* SMAN 3 Banyuasin I dapat dilihat pada Gambar 5.12 sebagai berikut:



Gambar 5.12 Hasil Tampilan Halaman *Dashboard*

3. Tampilan Halaman Priode

Tampilan halaman priode SMAN 3 Banyuasin I dapat dilihat pada Gambar 5.13 sebagai berikut:

No	Tahun	Action
1	2024	Hapus
2	2025	Hapus
3	2026	Hapus
4	2027	Hapus
5	2028	Hapus
6	2029	Hapus

Gambar 5.13 Hasil Tampilan Halaman Priode

4. Tampilan Halaman Alternatif

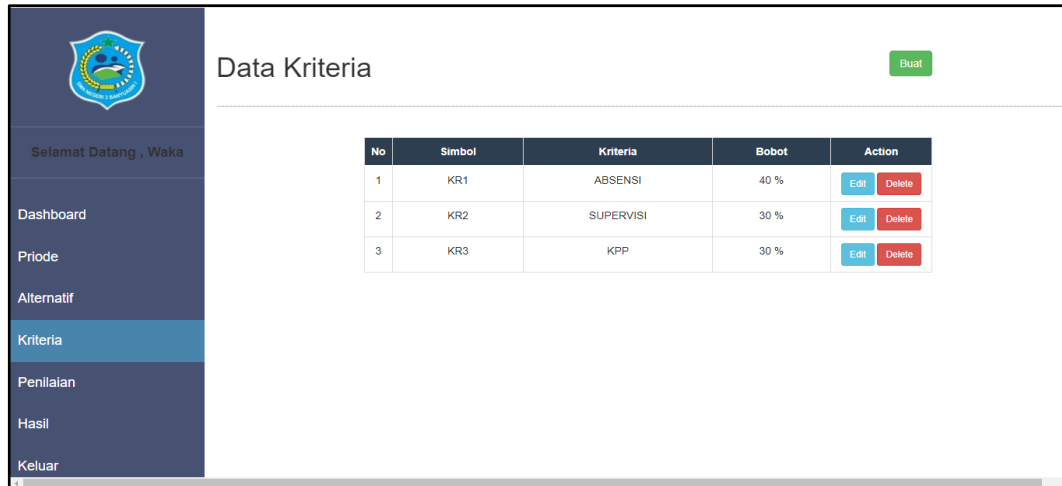
Tampilan halaman alternatif SMAN 3 Banyuasin I dapat dilihat pada Gambar 5.14 sebagai berikut:

No	Nama	Nip	Jenis Kelamin	Tanggal Lahir	Priode	Action
1	RDW	19769987 2000701 4 007	laki-laki	1981-07-22	2024	Edit Delete
2	ASE	198201135 200501 2 002	Perempuan	0176-07-21	2024	Edit Delete
3	FTR	19740954 200401 1 003	Perempuan	1990-08-12	2024	Edit Delete
4	RSM	19769987 2000701 4 007	laki-laki	1979-01-08	2025	Edit Delete
5	MAN	19865354 436374 2002	laki-laki	1969-12-26	2026	Edit Delete
6	YLA	19769987 2000701 4 007	Perempuan	1982-07-12	2025	Edit Delete
7	RCR	19865354 436374 2002	laki-laki	1982-09-12	2025	Edit Delete
8	putriyuuu	58543324689	Perempuan	2000-07-07	2029	Edit Delete

Gambar 5.14 Hasil Tampilan Halaman Alternatif

5. Tampilan Halaman Kriteria

Tampilan halaman kriteria SMAN 3 Banyuasin I dapat dilihat pada Gambar 5.15 sebagai berikut:

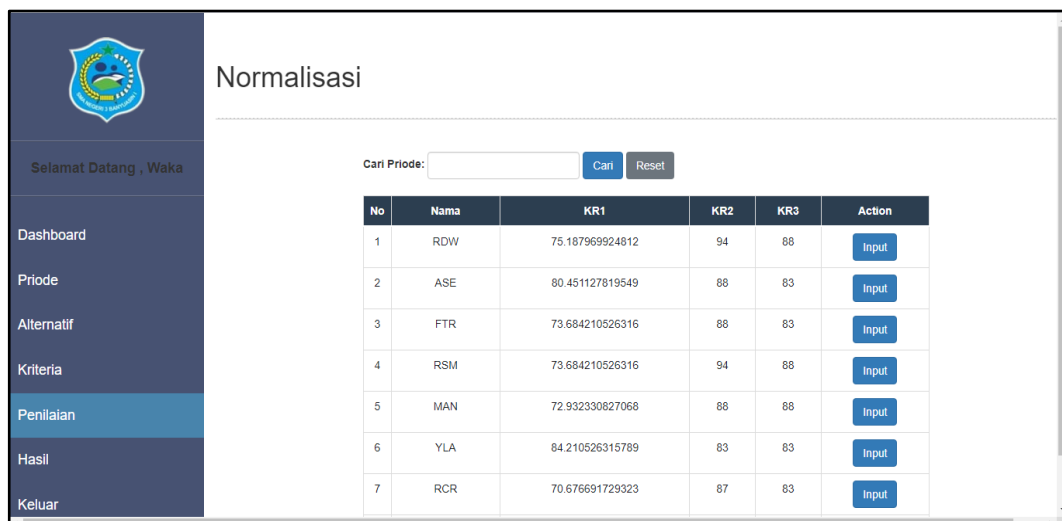


No	Simbol	Kriteria	Bobot	Action
1	KR1	ABSENSI	40 %	Edit Delete
2	KR2	SUPERVISI	30 %	Edit Delete
3	KR3	KPP	30 %	Edit Delete

Gambar 5.15 Hasil Tampilan Halaman Kriteria

6. Tampilan Halaman Penilaian

Tampilan halaman penilaian SMAN 3 Banyuasin I dapat dilihat pada Gambar 5.16 sebagai berikut:



No	Nama	KR1	KR2	KR3	Action
1	RDW	75.187969924812	94	88	Input
2	ASE	80.451127819549	88	83	Input
3	FTR	73.684210526316	88	83	Input
4	RSM	73.684210526316	94	88	Input
5	MAN	72.932330827068	88	88	Input
6	YLA	84.210526315789	83	83	Input
7	RCR	70.676691729323	87	83	Input

Gambar 5.16 Hasil Tampilan Halaman Penilaian

7. Tampilan Halaman Hasil

Tampilan halaman hasil SMAN 3 Banyuasin I dapat dilihat pada Gambar 5.17 sebagai berikut:

No	Nama Guru	Absensi	Supervisi	RPP	Matrix Normalisasi	Hasil Alternatif
1	RDW	0.89	1.00	1.00	KR1: 0.89 KR2: 1.00 KR3: 1.00	0.97
2	RSM	0.88	1.00	1.00	KR1: 0.88 KR2: 1.00 KR3: 1.00	0.96
3	ASE	0.96	0.94	0.94	KR1: 0.96 KR2: 0.94 KR3: 0.94	0.95
4	MAN	0.87	0.94	1.00	KR1: 0.87 KR2: 0.94 KR3: 1.00	0.94

Gambar 5.17 Hasil Tampilan Halaman Hasil

5.1.1.9 Teknik Pengujian Metode *Black-Box Texting*

Skenario yang dilakukan dalam pengujian *blackbox testing* teknik pendukung keputusan dalam menentukan penilaian kinerja guru pada SMA N 3 Banyuasin I dapat dilihat pada Tabel 5. 13 Sebagai berikut:

Tabel 5.13 Teknik Pengujian

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Data guru	Klik menu sidebar dengan nama data guru	Sistem akan menerima akses pengguna dan menampilkan data guru	<i>Valid</i>
2.	Edit Data Guru	Mengubah Data Guru	Mengubah data guru di <i>database</i>	<i>Valid</i>

3.	<i>Delete</i> data guru	Menghapus data guru	Menghapus data guru di <i>database</i>	<i>Valid</i>
4.	Data <i>Kriteria</i>	Klik nama sidebar dengan nama Data <i>Kriteria</i>	Sistem akan menerima akses pengguna dan menampilkan data <i>Kriteria</i>	<i>Valid</i>
5.	Edit data krtiteria	Mengubah data kriteria	Mengubah data kriteria di <i>data base</i>	<i>Valid</i>
6.	<i>Delete</i> data <i>Kriteria</i>	Menghapus data kriteria	Menghapus data kriteria di <i>database</i>	<i>Valid</i>
7.	Data nilai guru	Menampilkan nama dan nilai guru	Menampilkan secara detail nilai guru dari <i>database</i>	<i>Valid</i>
8.	Mengklik tombol <i>Input</i> nilai guru	Akan menampilkan <i>form</i> untuk data dari 3 kriteria	Menampilkan <i>form</i> untuk data nilai guru dari 3 kriteria	<i>Valid</i>
9.	Mengklik tombol kirim di dalam menu tambah nilai	Akan menyimpan data dari tambah nilai ke <i>database</i>	Menyimpan data dari tambah nilai ke <i>database</i>	<i>valid</i>

BAB VI

KESIMPULAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya terhadap Penggunaan Metode SAW dalam Sistem Pendukung Keputusan Untuk Penilaian Kinerja Guru SMAN 3 Batnyuasin I, dapat ditarik kesimpulan sehingga penulis menyimpulkan bahwa:

1. Penilaian kinerja guru ini menggunakan bahasa pemrograman PHP *Laravel (visual studio code)* dan *MySql* sebagai *database*
2. Tujuan penelitian ini yaitu mampu menilai kinerja guru berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dan membantu pihak guru dalam menilai penilaian kinerja guru.

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas dan informasi selama melakukan penelitian ini, diharapkan agar dapat memanfaatkan aplikasi dengan baik dan aplikasi ini bisa di kembangkan menjadi sistem yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Purba, W. (n.d.). Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Analisis Kelayakan Pemberian Kredit Menggunakan Metode SAW Pada Perusahaan Leasing.
- Bryman, A., & Bell, E. (2022). *Business Research Methods* (5th ed.). Oxford University Press.
- Creswell, J. W. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Elgamar, 2020, Buku Ajar Konsep Dasar Pemrograman Website Dengan PHP. Malang : CV. Multimedia Edukasi
- Hutagaol, F. P., Mesran, M., & Lubis, J. H. (2021). Penerapan Metode Simple Additive Weighting (SAW) dalam Pemilihan Handphone Bekas. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 2(2), 63–68.
- Juliyanto, F., & Parjito, P. (2021). Rekayasa Aplikasi Manajemen E-Filling Dokumen Surat Pada Pt Alp (Atosim Lampung Pelayaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem*.
- Moleong, L. J. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prasetya, A. F., Sintia, S., & Putri, U. L. D. (2022). Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan Dan Informasi*, 1(1), 14–18.
- Puan, a., syahputra, r., & aldine, t. t. (2023). manfaat penggunaan database dalam peningkatan layanan perpustakaan uin sumatera utara. *jurnal ilmiah sains teknologi dan informasi*, 1(3), 14-19.
- Rosa, A.S, & Shalahudin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Software Engineering*. Informatika: Bandung.
- Sasongko, B. B., Malik, F., Ardiansyah, F., Rahmawati, A. F., Adhinata, F. D., & Rakhmadani, D. P. (2021). Pengujian Blackbox Menggunakan Teknik Equivalence Partitions pada Aplikasi Petgram Mobile. *Journal ICTEE*, 2(1), 10-16.
- Saunders, M., Lewis, P., & Thornhill, A. (2023). *Research Methods for Business Students* (8th ed.). London: Pearson Education.

HALAMAN LAMPIRAN

 PalComTech	FORMULIR SURAT PERSETUJUAN TOPIK & JUDUL SKRIPSI
Kode Formulir : FM-IPCT-BAAK-PSB-043	Instansi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Kepada Yth.
Ka.Prodi Informatika
di tempat.

Palembang, 02 Februari 2024

Dengan hormat,
Saya yang Bertanda tangan di bawah ini :

Program Studi		: Informatika				
No	NPM	Nama	IPK	Semester	Sesi Belajar*	No.HP
1.	011200009	Putri Regina Prayoga	3.28	VII (Tujuh)	Pagi	0831-8416-2757
2.	011200067	Salsya Puspita Rani	3.28	VII (Tujuh)	Pagi	0896-5473-8341
3.						

* Pilih Salah Satu :Pagi/Siang/Malam

Mengajukan Skripsi dengan topik :

SPK (Sistem Pendukung Keputusan)

Dengan melampirkan deskripsi awal penelitian yang terdiri dari :

1. Objek Penelitian
2. Apa yang akan diteliti dari objek
3. Metode Pengembangan/analisis yang digunakan
4. Tujuan / hasil yang diharapkan dari penelitian

Rekomendasi Nama Pembimbing :

Menyetujui,
Wakil Rektor 1,

Adelin, S.T., M.Kom.

Mengetahui,
Ka. Prodi. Informatika

Putri Regina Prayoga

Judul Skripsi (dalam bahasa Indonesia dan Inggris):

1. Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Guru menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW) pada SMA N 3 Banyuasin I.
2. Decision Support System for evaluating teacher performance uses the (SAW) methods at SMA N 3 Banyuasin I)

Diusulkan judul nomor :

Pemohon,
Mahasiswa 1,

Putri Regina Prayoga

Menyetujui,
Pembimbing

Adelin, S.T., M.Kom.

Mahasiswa 2,

Salsya Puspita Rani

Mengetahui,
Ka. Prodi Informatika

Putri Regina Prayoga

Mahasiswa 3,

Mengesahkan
Wakil Rektor 1

Adelin, S.T., M.Kom.



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 3 BANYUASIN I
Jl. Belitung Desa / Merah Mata, Kecamatan banyuasin I Kab. Banyuasin
Provinsi Sumatera Selatan
NPSN 69946498 e-mail : sman3ba1@yahoo.com



SURAT PERNYATAAN


Nomor : 422/261/SMAN 3 BA I/2024
Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
Rektor Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech
Di
Tempat

Dengan Hormat,
Sehubungan dengan surat permohonan Riset Nomor : 0187/IPCT/R/II/2024 permohonan izin untuk mengadakan Riset dalam lingkungan SMAN 3 Banyuasin I untuk penyusunan Laporan skripsi Mahasiswa :

Nama : Putri Regina Prayoga
NIM : 011200009
Program Studi : Informatika Program Sarjana0

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut diatas kami terima untuk melaksanakan penelitian di SMAN 3 Banyuasin I.
Demikianlah Izin penelitian ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banyuasin , 29 Mei 2024
Kepala Sekolah,

Yusriati, M.Pd
NIP 19780207 200801 2 006



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 3 BANYUASIN I
Jl. Belitung Desa / Merah Mata, Kecamatan banyuasin I Kab. Banyuasin
Provinsi Sumatera Selatan
NPSN 69946498 e-mail : sman3ba1@yahoo.com



SURAT PERNYATAAN

Nomor : 422/260/SMAN 3 BA I/2024
Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
Rektor Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech
Di
Tempat


Dengan Hormat,
Sehubungan dengan surat permohonan Riset Nomor : 0187/IPCT/R/II/2024 permohonan izin untuk mengadakan Riset dalam lingkungan SMAN 3 Banyuasin I untuk penyusunan Laporan skripsi Mahasiswa :

Nama : Salsya Puspita Rani
NIM : 011200067
Program Studi : Informatika Program Sarjana
















Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut diatas kami terima untuk melaksanakan penelitian di SMAN 3 Banyuasin I.
Demikianlah Izin penelitian ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banyuasin , 29 Mei 2024
Kepala Sekolah,

Yushari, M.Pd
NIP. 19780207 200801 2 006

 PalComTech	FORMULIR KONSULTASI LAPORAN SKRIPSI INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH			
	Kode Formulir FM-IPCT-BAK-PSB-045	Institut Tahun Akademik : 2023 / 2024	INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH	
NO	NPM	Nama	Prodi	Semester
1	011200039	Putra Regina Prayoga	Informatika	VIII (Ortopa)
2	011200027	Salsina Puspa Rani	Informatika	VIII (Ortopa)
3				

Judul Laporan Skripsi :

Pertemuan Ke-	Tanggal Konsultasi	Batas Waktu Perbaikan	Materi yang Dibahas / Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	18 / 02 / 2024	28 / 02 / 2024	Acc Judul	
2.	18 / 03 / 2024	20 / 03 / 2024	Bab I	
3.	20 / 03 / 2024	22 / 03 / 2024	Bab II & III	
4.	22 / 03 / 2024	23 / 03 / 2024	Acc Sempro	
5.	23 / 03 / 2024	03 / 04 / 2024	Acc Revisi Sempro	
6.	13 / 05 / 2024	04 / 06 / 2024	Perubahan Kriteria	
7.	9 / 06 / 2024	06 / 06 / 2024	Perhitungan. Saw	
8.	06 / 06 / 2024	10 / 06 / 2024	"	
9.	16 / 06 / 2024	19 / 06 / 2024	Laporan Bab IV	
10.	19 / 06 / 2024		Aplikasi	
11.	19 / 06 / 2024		Revisi Aplikasi	
12.	19 / 06 / 2024		Revisi Aplikasi	
13.	20 / 06 / 2024		Revisi Aplikasi	
14.	20 / 06 / 2024		Revisi Aplikasi	
15.	21 / 06 / 2024		Acc Sidang	

Pelembang
Dosen Pembimbing



SURAT PERNYATAAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : PUTRI REGINA PRAYOGA
Tempat/Tanggal Lahir : PALEMBANG / 09 DESEMBER 2024
Prodi : INFORMATIKA
NPM : 01200009
Semester : VIII / B
No.Telp/Hp : 0831 8916 2757
Alamat : Jl. Mayjen G. Margoyoso Rt.10 Rw.03 No.129

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan laporan berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan skripsi ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk laporan skripsi ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian skripsi adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari skripsi berupa karya tulis, program, aplikasi atau alat, setelah melalui ujian komprehensif dan revisi, bersedia untuk saya serahkan kepada lembaga melalui Kaprodi untuk dokumentasi dan kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

PALEMBANG, 20 JUNI 2024

Yang menyatakan,


PUTRI REGINA PRAYOGA

SURAT PERNYATAAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SALSYA RUPITA RANI
Tempat/Tanggal Lahir : PALEMBANG / 06 MARET 2002
Prodi : INFORMATIKA
NPM : 01700067
Semester : VIII / 6
No.Telp/Hp : 0896 973 8291
Alamat : Bali Makmur, Merah Mata Rt. 25 busun 001

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan laporan berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan skripsi ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk laporan skripsi ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian skripsi adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari skripsi berupa karya tulis, program, aplikasi atau alat, setelah melalui ujian komprehensif dan revisi, bersedia untuk saya serahkan kepada lembaga melalui Kaprodi untuk dokumentasi dan kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

PALEMBANG 20 JUNI 2024

Yang menyatakan,





FORMULIR
REVISI UJIAN PROPOSAL
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

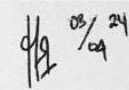
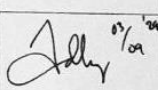
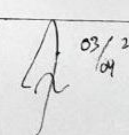
Kode Formulir
FM-PCT-BAAK-PSB-127

Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Revisi Ujian Proposal Skripsi
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

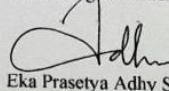
Program Studi : Informatika Program Sarjana
Tanggal Pelaksanaan : 28 Maret 2024
Judul Proposal Skripsi : Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Guru Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW) Pada SMAN 3 Banyuasin I

No	NPM	Nama	Semester
1	011200009	Putri Regina Prayoga	8
2	011200067	Salsya Puspita Rani	8


No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
	Londasan teori penelas penentuan Indikator dan pembobotan	Dini	 03/24
1	Letak belahang - uraian kriteria & indikator yg digunakan Letak ini seperti apa	Eka Prasetya AS	 03/24
2	Prognosis penelitian - Metode penilaian kinerja guru berbasis website		
	Revisi sesuai hasil ujian	Adelm, S.T, M. Kom	 03/24

Perubahan Judul Skripsi :

Palembang, 28 Maret 2024
Ketua Program Studi,


Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.

*Fotokopi Form Revisi dikumpul ke BAAK setelah ditandatangani Kaprodi

	FORMULIR REVISI UJIAN SKRIPSI INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
	Kode Formulir : FM-IPCT-BAAK-PSB-055 Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

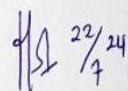
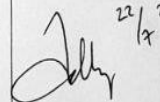
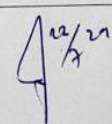
**Revisi Ujian Skripsi
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech**

Program Studi : Informatika Program Sarjana
 Topik Skripsi : SPK (Sistem Pendukung Keputusan)
 Ujian ke- : I (Satu)
 Tanggal Pelaksanaan : 11 Juli 2024

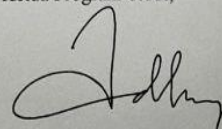
Judul Skripsi : Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Guru Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW) Pada SMAN 3 Banyuasin I

No	NPM	Nama	Semester
1	011200009	Putri Regina Prayoga	VIII (Delapan)
2	011200067	Salsya Puspita Rani	VIII (Delapan)

Revisi diselesaikan paling lambat tanggal 10 Juli 2024

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Abu Dura periode penilaian. Absensi kehadiran diabsorban pada gntabase sesuai dengan periode penulisan laporan dirapikan dan dilengkapi	Dini HP	 22/7/24
1	Penulisan - tabel dibuat 1 spasi saja - Judul penelitian dirapikan - Daftar Pustaka & Kesimpulan	Eka Prasetya Adhy	 22/7/24
		Adelin, S.T., M.Kom.	 22/7/24

Palembang, 11 Juli 2024
Ketua Program Studi,



Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.

LISTING CODE

Dashboard views;

```
@extends('_layouts.default')

@section('konten')
  <div class="container">
    <div class="row">
      <div class="col-md-12">
        <div class="jumbotron">
          
          <h1 class="text-center">Kinerja Guru SMAN 3</h1>
          <br>
          <br>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
@endsection
```

Login views;

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
    scale=1.0">
  <title>Login Penilaian Tsukamoto</title>
  <link
    href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.0.2/dist/css/boo
    tstrap.min.css" rel="stylesheet" integrity="sha384-
    EVSTQN3/azprG1Anm3QDgpJLIm9Nao0Yz1ztcQTwFspd3y
    D65VohhpuuCOMLASjC" crossorigin="anonymous">
  <style>
    /* Tetapkan tinggi viewport agar flexbox bisa bekerja */
    html, body {
      height: 100%;
```

```

margin: 0;
padding: 0;
font-family: Arial, sans-serif;
}

/* Buat container agar menjadi full screen */
.full-screen {
display: flex;
flex-direction: column;
justify-content: center;
align-items: center;
height: 100%;
background-color: #f0f0f0;
}

.header {
text-align: center;
margin-bottom: 20px;
color: #333;
}

.content {
display: flex;
justify-content: center;
align-items: flex-start;
gap: 20px;
}

.card {
background-color: #f9f9f9;
border-radius: 10px;
box-shadow: 0px 0px 10px rgba(0, 0, 0, 0.1);
padding: 30px;
width: 500px;
max-width: 90%;
}

h1 {
text-align: center;

```

```

    margin-bottom: 20px;
    color: #333;
}

form {
    display: flex;
    flex-direction: column;
    align-items: center;
}

label {
    font-size: 14px;
    font-weight: bold;
    margin-bottom: 5px;
    color: #333;
}

input[type="text"],
input[type="password"] {
    padding: 10px;
    margin-bottom: 15px;
    border-radius: 5px;
    border: 1px solid #ccc;
    background-color: #f9f9f9;
    width: 100%;
    transition: border-color 0.3s;
}

input[type="text"]:focus,
input[type="password"]:focus {
    border-color: #3498db;
}

input[type="submit"] {
    background-color: #3498db;
    color: #fff;
    padding: 10px 20px;
    border: none;
    border-radius: 5px;
}

```

```

        cursor: pointer;
        font-size: 16px;
        transition: background-color 0.3s;
        width: 100%;
        margin-bottom: 10px; /* tambahan untuk jarak antara tombol
dan link */
    }

input[type="submit"]:hover {
    background-color: #2980b9;
}

.invalid-feedback {
    color: red;
    font-size: 12px;
    margin-top: -5px;
}

.info {
    font-size: 17.9px;
    color: #555;
    text-align: left;
}

.info h2 {
    font-size: 18px;
    margin-bottom: 10px;
    color: #333;
}

.info p {
    margin-bottom: 10px;
}

.register-link {
    text-align: center;
    font-size: 14px;
    color: #333;
}

```

```

    }

    .register-link a {
        color: #3498db;
        text-decoration: none;
        transition: color 0.3s;
    }

    .register-link a:hover {
        color: #2980b9;
    }
</style>
</head>
<body>

<div class="full-screen">
    <div class="header">
        <h1>Selamat Datang</h1>
        <h1>Silahkan Login Terlebih Dahulu</h1>
    </div>
    <div class="content">
        <!-- Card Informasi Tsukamoto -->
        { {-- <div class="card in fo">
            <h2>Informasi Pengujian Tsukamoto</h2>
            <p>Pengujian Tsukamoto merupakan metode penilaian
            menggunakan logika fuzzy untuk menentukan nilai secara lebih
            subjektif berdasarkan aturan-aturan yang telah ditentukan.</p>
            <p>Metode ini sering digunakan dalam sistem pendukung
            keputusan dan aplikasi penilaian kinerja, karena mampu
            memberikan hasil yang lebih mendekati penilaian manusia.</p>
        </div> --} }

        <!-- Card Login -->
        <div class="card bg-primary">
            <h1 class="fw-bold text-light">MASUK</h1>
            <form action="{ {url('login')}" method="post">
                @csrf
                <div class="mb-3">

```

```

        <label for="name" class="fw-bold text-
light">Username</label>
        <input value="" type="name" name="name" required
id="name" class="w-100 form-control @error('name') is-invalid
@enderror" placeholder="Masukkan Username ...">
        @error('name')
        <div class="invalid-feedback">
            {{ $message }}
        </div>
        @enderror
    </div>
    <div class="mb-3">
        <label for="password" class="fw-bold text-
light">Password</label>
        <input type="password" required name="password"
id="password" class="w-100 form-control @error('password')
is-invalid @enderror" placeholder="Masukkan Password ...">
        @error('password')
        <div class="invalid-feedback">
            {{ $message }}
        </div>
        @enderror
    </div>
    <input class="bg-light text-dark" type="submit"
style="width: 100%" value="Login">
</form>
    {{ -- <div class="register-link">
        Belum Punya Akun?
        <a class="text-light btn"
href="{{ url('register') }}"><b><h5>Daftar</h5></b></a>
    </div> -- }}
</div>
</div>
</div>
</body>
</html>

```


Register views;

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
    scale=1.0">
  <title>Login Penilaian Tsukamoto</title>
  <link
    href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.0.2/dist/css/boo
    tstrap.min.css" rel="stylesheet" integrity="sha384-
    EVSTQN3/azprG1Anm3QDgpJLIIm9Nao0Yz1ztcQTwFspd3y
    D65VohhpuuCOMLASjC" crossorigin="anonymous">
  <style>
    /* Tetapkan tinggi viewport agar flexbox bisa bekerja */
    html, body {
      height: 100%;
      margin: 0;
      padding: 0;
      font-family: Arial, sans-serif;
    }

    /* Buat container agar menjadi full screen */
    .full-screen {
      display: flex;
      flex-direction: column;
      justify-content: center;
      align-items: center;
      height: 100%;
      background-color: #f0f0f0;
    }

    .header {
      text-align: center;
      margin-bottom: 20px;
      color: #333;
    }
  </style>
</head>
<body>
  <div class="full-screen">
    <div class="header">
      <h1>Login</h1>
    </div>
  </div>
</body>
</html>
```

```
.content {
  display: flex;
  justify-content: center;
  align-items: flex-start;
  gap: 20px;
}

.card {
  background-color: #f9f9f9;
  border-radius: 10px;
  box-shadow: 0px 0px 10px rgba(0, 0, 0, 0.1);
  padding: 30px;
  width: 350px;
  max-width: 90%;
}

h2 {
  text-align: center;
  margin-bottom: 20px;
  color: #333;
}

form {
  display: flex;
  flex-direction: column;
  align-items: center;
}

label {
  font-size: 14px;
  font-weight: bold;
  margin-bottom: 5px;
  color: #333;
}

input[type="text"],
input[type="password"] {
  padding: 10px;
  margin-bottom: 15px;
}
```

```

border-radius: 5px;
border: 1px solid #ccc;
background-color: #f9f9f9;
width: 100%;
transition: border-color 0.3s;
}

input[type="text"]:focus,
input[type="password"]:focus {
border-color: #3498db;
}

input[type="submit"] {
background-color: #3498db;
color: #fff;
padding: 10px 20px;
border: none;
border-radius: 5px;
cursor: pointer;
font-size: 16px;
transition: background-color 0.3s;
width: 100%;
margin-bottom: 10px; /* tambahan untuk jarak antara tombol
dan link */
}

input[type="submit"]:hover {
background-color: #2980b9;
}

.invalid-feedback {
color: red;
font-size: 12px;
margin-top: -5px;
}

.info {
font-size: 17.9px;
color: #555;
}

```

```

        text-align: left;
    }

.info h2 {
    font-size: 18px;
    margin-bottom: 10px;
    color: #333;
}

.info p {
    margin-bottom: 10px;
}

.register-link {
    text-align: center;
    font-size: 14px;
    color: #333;
}

.register-link a {
    color: #3498db;
    text-decoration: none;
    transition: color 0.3s;
}

.register-link a:hover {
    color: #2980b9;
}
</style>
</head>
<body>

<div class="full-screen">
    <div class="header">
        <h1>Penilaian Kinerja Pegawai</h1>
    </div>
    <div class="content">
        <!-- Card Informasi Tsukamoto -->

```

```

<!-- Card Login -->
<div class="card" style="width: 500px">
  <h2>DAFTAR</h2>
  @if (session('message'))
  <div class="alert alert-success">
    {{ session('message') }}
  </div>
@endif
<form action="{{ url('register') }}" method="post">
  @csrf
  <div class="mb-3">
    <label for="name">Username</label>
    <input value="{{ old('name') }}" type="text"
name="name" id="name" class="form-control @error('name')
is-invalid @enderror" placeholder="Masukkan Username ...">
    @error('name')
    <div class="invalid-feedback">
      {{ $message }}
    </div>
    @enderror
  </div>
  <div class="mb-3">
    <label for="password">Password</label>
    <input type="password" name="password"
id="password" class="form-control @error('password') is-
invalid @enderror" placeholder="Masukkan Password ...">
    @error('password')
    <div class="invalid-feedback">
      {{ $message }}
    </div>
    @enderror
  </div>
  <div class="mb-3">
    <label for="password_confirmation">Ulangi
Password</label>
    <input type="password" name="password_confirmation"
id="password_confirmation" class="form-control

```

```

        @error('password') is-invalid @enderror" placeholder="Ulangi
        Password ...">
            @error('password')
            <div class="invalid-feedback">
                {{ $message }}
            </div>
            @enderror
        <div class="text-center">Sudah Memiliki Akun? <a
            href="{{ url("login") }}"><b>Login</b></a></div>
            </div>
            <button type="submit" class="btn btn-primary w-100">
                Daftar
            </button>
        </div>
    </div>
</div>
</body>
</html>

```

Kriteria views;

```

@extends('_layouts.default')

@section('konten')
    <div class="container">
        <div class="row">
            <div class="col-md-4">
                <h1>Data Kriteria</h1>
            </div>
            <div class="col-md-6 text-right">
                @if (Auth::user())
                    @if (!empty(Auth::user()->role))
                        @if(Auth::user()->role=="Waka")
                            <a href="{{ url('add_kriteria') }}" class="btn btn-md btn-success
                                buat">Buat</a>
                        @endif
                    @endif
                @endif
            </div>
        </div>
    </div>

```

```

    @endif
  </div>
</div>
<hr class="dashed mb20 mt20">
<br>
<div class="row">
  <div class="col-md-offset-2 col-md-8">
    <table class="table table-bordered text-center">
      <thead >
        <tr>
          <th class="no">No</th>
          <th>Simbol</th>
          <th>Kriteria</th>
          <th>Bobot</th>
          @if (Auth::user())
            @if (!empty(Auth::user()->role))
              @if(Auth::user()->role=="Waka")
                <th class="action">Action</th>
              @endif
            @endif
          @endif
        </tr>
      </thead>
      <tbody>
        @forelse ($data as $item)
          <tr>
            <td>{{ $loop->iteration }}</td>
            <td>{{ $item->kode_kriteria }}</td>
            <td>{{ $item->nama_kriteria }}</td>
            <td>{{ $item->bobot }} %</td>
            @if (Auth::user())
              @if (!empty(Auth::user()->role))
                @if(Auth::user()->role=="Waka")
                  <td>
                    <a href="{{ { url('edit_kriteria',$item->id) }}" class="btn btn-info btn-sm ">Edit</a>
                    <a href="{{ { url('hapus_kriteria',$item->id) }}"
                      data-method="DELETE" data-confirm="Anda yakin akan
                      menghapus data ini?"

```

```

        class="btn btn-sm btn-danger" title="Hapus Data">
        Delete
    </a>
</td>
@endif
@endif
@endif
</tr>
@empty
<tr>
    <td colspan="6">Data Tidak Ada</td>
</tr>
@endforelse

</tbody>
</table>
</div>
</div>
</div>
@endsection

```

Perhitungan Metode SAW;

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
        scale=1.0">
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="ie=edge">
    <title>Document</title>
</head>
<body>
    <div class="row">
        <div class="">
            <h1 style="text-align: center">Hasil Perhitungan</h1>
        </div>
    </div>

```



```
</div>
```

```
<div class="row">
  <div class="col-md-offset-2 col-md-8">
    <table class="table table-bordered text-center" style="width:
    100%" border="1">
      <thead>
        <tr>
          <th class="no">No</th>
          <th>Nama Guru</th>
          <th>Hasil Akhir</th>
          { {-- <th>Proses Perhitungan</th> --} }
        </tr>
      </thead>
      <tbody>
        @foreach ($sortedKinerja as $index => $item)
          <tr>
            <td>{{ $index + 1 }}</td>
            <td>{{ $item->alternatif->nama }}</td>
            <td>{{ $item->hasil_alternatif }}</td>
            { {-- <td>
              <ul>
                <li>{{ $item->matrix_normalisasi['KR1'] }} * 0.3 = {{
                number_format($item->matrix_normalisasi['KR1'] * 0.3, 2, '.',
                ") }}</li>
                <li>{{ $item->matrix_normalisasi['KR2'] }} * 0.3 = {{
                number_format($item->matrix_normalisasi['KR2'] * 0.3, 2, '.',
                ") }}</li>
                <li>{{ $item->matrix_normalisasi['KR3'] }} * 0.4 = {{
                number_format($item->matrix_normalisasi['KR3'] * 0.4, 2, '.',
                ") }}</li>
                <li>Total: {{ $item->hasil_alternatif }}</li>
              </ul>
            </td> --} }
          </tr>
        @endforeach
      </tbody>
    </table>
```

```
</div>  
</div>  
</div>  
</body>  
</html>
```