

---

## E-Recruitment Selection Analysis Dalam Penerimaan iOS Programmer Pada PT. Bungkus Teknologi Indonesia Menggunakan Metode ARAS

Nabila<sup>1</sup>, Dicky Nofriansyah<sup>2</sup>, Trinanda Syahputra<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi, STMIK Triguna Dharma

<sup>2,3</sup>Program Studi Sistem Informasi, STMIK Triguna Dharma

---

### Article Info

#### Article history:

Received

Revised

Accepted

#### Keyword:

Sistem Pendukung Keputusan

iOS Programmer

Metode ARAS

Recruitment

---

### ABSTRACT

PT. Bungkus Teknologi Indonesia merupakan salah satu perusahaan yang saat ini sedang mengalami kendala, beberapa kendala tersebut diantaranya adalah dalam recruitment tenaga ahli atau staff programmer khususnya di bidang iOS, salah satu kendala yang dihadapi adalah tenaga iOS programmer selama ini tidak bisa mendeliver tugas-tugas yang telah diamanatkan oleh CTO (*Chief of Technical Officer*) sehingga beberapa project tidak sesuai dengan yang diharapkan. Atas dasar masalah tersebut, maka dengan memilih bidang keilmuan sistem pendukung keputusan dengan mengadopsi metode ARAS (*Additive Ratio Assesment*), diharapkan metode ARAS ini mampu menyelesaikan masalah dengan kriteria-kriteria yang sesuai standar kualifikasi perusahaan secara transparan, tepat, efektif. dan efisien. Hasil dari penelitian adalah sebuah aplikasi sistem pendukung keputusan yang mengadopsi metode ARAS yang mampu menjawab permasalahan yang ada di PT. Bungkus Teknologi Indonesia terkait recruitment *iOS Programmer*.

*Copyright © 2020 STMIK Triguna Dharma.*

*All rights reserved.*

---

### Corresponding Author:

Nama : Nabila

Program Studi Sistem Informasi

STMIK Triguna Dharma

Email: [nabi311a@gmail.com](mailto:nabi311a@gmail.com)

---

## 1. PENDAHULUAN

Pada era revolusi industri 4.0 saat ini, kaum milenial memiliki pola hidup yang bersosialitas tinggi, dimana tidak sedikit dari mereka yang menargetkan diri untuk memakai produk-produk yang dapat menunjang rasa percaya diri mereka. Melihat fenomena tersebut salah satu *gadget* yang cenderung digunakan oleh kaum milenial di antaranya adalah *iPhone*. Berdasarkan data yang dikutip terkait penggunaan *iPhone*, *iPhone* merupakan merek *smartphone* yang cukup populer di kalangan milenial, baik di kota besar maupun bukan kota besar. Survey awal yang dilakukan di salah satu SMA di Garut Jawa Barat, didapatkan bahwa 67% responden mengatakan memilih produk *iPhone* sebagai produk *smartphone* yang mereka inginkan[1].

Berdasarkan referensi tersebut, maka suatu perusahaan yang berbasis Teknologi Informasi mempunyai keharusan untuk menciptakan inovasi terkait *iOS* yang diimbangi dengan kemampuan teknologi. Untuk

merancang maupun membuat aplikasi atau *software* pada *Platform iOS* tidak terlepas dari adanya pemanfaatan sumber daya manusia yaitu *iOS Programmer*, *iOS Programmer* merupakan *programmer mobile* yang fokus membuat aplikasi pada *Platform iOS*. Sumber daya manusia merupakan salah satu aspek yang berperan dalam perkembangan sebuah organisasi perusahaan, faktor sentral dalam suatu organisasi perusahaan. Apapun bentuk serta tujuannya, organisasi dibuat berdasarkan visi untuk kepentingan manusia dan dalam pelaksanaan misinya dikelola dan diurus oleh manusia. Manusia merupakan faktor strategis dalam semua kegiatan organisasi perusahaan[2].

Pemilihan Sumber Daya Manusia merupakan salah satu elemen penting untuk suatu organisasi perusahaan, penerimaan posisi merupakan awal bagi perencanaan karir seorang pekerja dan juga untuk meremajakan suatu posisi agar diduduki oleh seseorang yang mempunyai kriteria-kriteria yang cocok untuk menempati suatu posisi yang diusulkan, seringkali proses pemilihan posisi dan perencanaan karir pada perusahaan hanya didasarkan pada faktor tertentu saja, yaitu karena tingkat pendidikan dan pengalaman kerja, belum lagi adanya unsur nepotisme dalam organisasi perusahaan. Namun demikian masih terdapat banyak faktor lain untuk menilai seseorang untuk menempati posisi tertentu seperti bidang yang dikuasai dan keahlian yang lainnya. Faktor-faktor tersebut dapat dikelola oleh sebuah sistem yang dapat membantu dalam pengambilan keputusan. PT. Bungkus Teknologi Indonesia adalah perusahaan yang berbasis Teknologi Informasi yang merupakan perusahaan *Developer*, perusahaan ini dihadapkan pada kendala di bidang pengelolaan Sumber Daya Manusia. Beberapa kendala tersebut salah satunya: dikarenakan hasil dari rekrutmen selama ini tidak sesuai dengan ekspektasi sehingga beberapa tenaga *iOS* tidak sesuai dengan standar yang diinginkan yang mengakibatkan kegiatan operasional perusahaan menjadi terkendala. Sebagai contoh beberapa delegasi tugas terkait *iOS programmer* tidak dapat diselesaikan sesuai dengan yang diharapkan oleh CTO (*Chief of Technical Officer*).

Salah satu contoh yang akan disorot dalam hal ini adalah penerimaan pekerja yang sesuai dengan kriteria yang ada pada suatu jabatan yaitu *iOS Programmer*, dalam hal ini sistem bertugas untuk melakukan analisis terhadap pelamar yang menurut perhitungan cocok dengan kriteria jabatan tersebut, pada Perusahaan PT. Bungkus Teknologi Indonesia. Sistem pendukung keputusan adalah penghasil informasi yang dapat memecahkan masalah yang mampu membantu manager dalam pengambilan keputusan sehingga menghasilkan alternatif terbaik. Sistem pendukung keputusan merupakan bagian tak terpisahkan dari totalitas sistem organisasi keseluruhan. Suatu sistem organisasi mencakup sistem fisik, sistem keputusan dan sistem informasi[3].

Sistem Pendukung Keputusan pemilihan *iOS Programmer* ini menggunakan metode ARAS untuk mempermudah pengambilan keputusan dalam penerimaan seseorang yang akan menempati posisi sebagai *iOS programmer*. Keputusan terakhir masih terdapat pada CTO (*Chief of Technical Officer*) Perusahaan PT. Bungkus Teknologi Indonesia. ARAS merupakan singkatan dari *Additive Ratio Assessment*. Metode ARAS merupakan salah satu metode pengambilan keputusan multikriteria berdasarkan pada konsep perankingan menggunakan *utility degree* yaitu dengan membandingkan nilai indeks keseluruhan setiap alternatif terhadap nilai indeks keseluruhan alternatif optimal[4]. Metode ini banyak digunakan untuk menyelesaikan pengambilan keputusan secara praktis dalam melakukan analisa keputusan seperti tercantum pada [5] yang digunakan dalam Pemilihan Konten Youtube Layak Tonton Untuk Anak-Anak, selain itu terdapat juga dalam [6] yang digunakan untuk Pemilihan *Team Leader Shift* terbaik. Referensi tersebut mengadopsi metode ARAS karena konsepnya yang cukup sederhana dan mudah untuk dipahami serta memiliki kemampuan melakukan perankingan dengan cara membandingkan dengan alternatif lainnya yang sesuai dengan standar yang ada pada PT. Bungkus Teknologi Indonesia.

## 2. METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian, dilakukan beberapa metode penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Data Collecting (Teknik Pengumpulan Data)
  - a. Observasi

Dengan menggunakan observasi, dilakukan pengamatan dengan datang langsung ke tempat studi kasus yaitu di PT. Bungkus Teknologi Indonesia untuk mendapatkan informasi tambahan tentang kriteria-kriteria yang akan digunakan untuk penerimaan iOS Programmer.

b. Wawancara

Dengan menggunakan wawancara, dilakukan percakapan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam perusahaan PT. Bungkus Teknologi Indonesia, untuk mendapatkan informasi yang tepat dan lengkap terkait perusahaan. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada direktur PT. Bungkus Teknologi Indonesia. Selain itu juga, peneliti mencoba mencari data sekunder dengan melakukan *surfing* di mesin pencarian terkait hal-hal penting yang menyangkut *iOS Programmer*.

2. Studi Literatur

Di dalam studi literatur, Mempelajari teori tentang Sistem Pendukung Keputusan, metode ARAS, *iOS Programmer*, *Waterfall*, Pengenalan UML, *Mysql* menggunakan *XAMPP* dan pemrograman menggunakan *Sublime Text* dari berbagai sumber, seperti jurnal, buku, dan situs-situs *internet*. penelitian ini juga banyak menggunakan jurnal-jurnal baik jurnal internasional, jurnal nasional, jurnal lokal maupun buku sebagai sumber referensi. Dari komposisi yang ada jumlah literatur yang digunakan sebanyak 24 dengan rincian: 22 jurnal nasional dan 2 buku nasional. Diharapkan dengan literatur tersebut dapat membantu peneliti di dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi di PT. Bungkus Teknologi Indonesia terkait penerimaan *iOS Programmer*.

Di dalam penelitian ini, di adopsi sebuah metode perancangan sistem yaitu *waterfall*. Berikut ini adalah fase yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Analisis Masalah Dan Kebutuhan

Analisis masalah dan kebutuhan merupakan fase awal dalam perancangan sistem. Pada fase ini akan ditentukan titik masalah sebenarnya dan elemen-elemen apa saja yang dibutuhkan untuk penyelesaian masalah PT. Bungkus Teknologi Indonesia dalam proses penerimaan *iOS Programmer*.

2. Desain Sistem

Dalam fase ini dibagi beberapa indikator atau elemen yaitu: (1) pemodelan sistem dengan *Unified Modelling Language*, (2) pemodelan menggunakan flowchart system, (3) desain input, dan (4) desain output dari sistem pendukung keputusan yang akan dirancang dalam pemecahan masalah PT. Bungkus Teknologi Indonesia.

3. Pembangunan Sistem

Fase ini menjelaskan tentang bagaimana melakukan pengkodean terhadap desain sistem yang dirancang baik dari sistem input, proses dan output menggunakan bahasa pemrograman web.

4. Uji Coba Sistem

Fase ini merupakan fase terpenting untuk pembangunan sistem pendukung keputusan. Hal ini dikarenakan pada fase ini akan dilakukan *trial and error* terhadap keseluruhan aspek aplikasi baik Coding, Desain Sistem dan Pemodelan dari sistem *iOS Programmer* tersebut.

5. Implementasi atau Pemeliharaan

Fase akhir ini adalah fase dimana pemanfaatan aplikasi oleh stakeholder yang akan menggunakan sistem ini. Dalam penelitian ini pengguna atau *end user* nya adalah CTO (*Chief of Technical Officer*) dari PT. Bungkus Teknologi Indonesia.

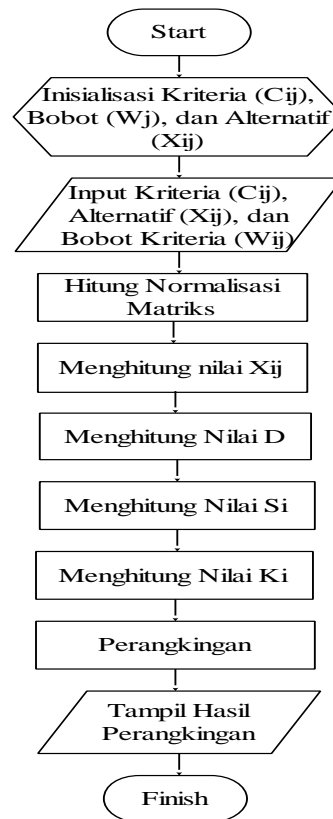
### 3. ANALISA DAN HASIL

#### 3.1. Algoritma Sistem

Algoritma sistem merupakan penjelasan langkah-langkah penyelesaian masalah dalam perancangan sistem pendukung keputusan dalam penerimaan iOS Programmer dengan menggunakan metode ARAS. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan produktifitas dan keberhasilan perusahaan dalam menghadapi persaingan dunia bisnis khususnya di dunia teknologi.

##### 3.1.1 Flowchart dari Metode Penyelesaian

Berikut ini adalah *flowchart* dari metode ARAS yaitu sebagai berikut:



Gambar 1: Flowchart Dari Metode ARAS

### 3.2 Analisa Metode

Berikut ini adalah data yang digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut. Pengambilan keputusan ini berdasarkan pada kriteria yang sudah menjadi penentu dalam melakukan seleksi calon *iOS programmer* berikut ini adalah kriteria yang digunakan:

Tabel 1: Keterangan Kriteria

No	Kode Kriteria	Kriteria	Bobot
1	C1	Tingkat Pendidikan	8%
2	C2	Penguasaan OOP ( <i>Object Oriented Programming</i> )	10%
3	C3	Penguasaan Struktur Pemrogramman <i>Framework</i>	12%
4	C4	Penguasaan Struktur Pemrogramman <i>Native</i>	12%
5	C5	Jumlah Pemrogramman Yang dikuasai	12%
6	C6	Penguasaan Konsep API ( <i>Application Programming Interface</i> )	12%
7	C7	Pengalaman Kerja	12%
8	C8	Umur	5%
9	C9	Sertifikat Penunjang	5%
10	C10	Jumlah <i>Project</i> Yang Telah Dibuat	12%

Berdasarkan data yang didapat tersebut perlu dilakukan konversi setiap kriteria untuk dapat dilakukan pengolahan kedalam metode ARAS. Berikut ini adalah tabel konversi dari kriteria yang digunakan:

Tabel 2: Hasil Konversi Data Alternatif

No	Nama Pelamar	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10
1	Surya Saputra	2	2	2	1	2	3	3	2	0	2
2	Ahmad Fadli	3	1	2	3	2	1	2	2	1	2
3	Iqbal Walando	2	1	1	3	1	1	1	2	0	1
4	Wildan Syahdila	3	3	1	1	2	3	1	2	0	2
5	Alif Farizky	3	2	1	1	2	2	3	2	1	2
6	Adittama Arif	1	2	2	1	1	1	1	3	1	1
7	Faizi Rabani	1	2	3	2	2	2	1	2	0	2
8	Fauzi Ginting	3	3	2	1	1	1	3	2	0	1
9	Ahmad Yusri	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3
10	Ahmad Rio	4	1	1	2	3	1	3	1	1	2
11	Herman Batubara	4	3	1	1	2	3	2	2	1	3
12	Satria Rahman	1	1	2	1	1	1	1	3	0	1

**Merumuskan matrik keputusan**

$$X_{ij} = \begin{pmatrix} 4 & 3 & 3 & 3 & 3 & 3 & 3 & 3 & 1 & 3 \\ 2 & 2 & 2 & 1 & 2 & 3 & 3 & 2 & 0 & 2 \\ 3 & 1 & 2 & 3 & 2 & 1 & 2 & 2 & 1 & 2 \\ 2 & 1 & 1 & 3 & 1 & 1 & 1 & 2 & 0 & 1 \\ 3 & 3 & 1 & 1 & 2 & 3 & 1 & 2 & 0 & 2 \\ 3 & 2 & 1 & 1 & 2 & 2 & 3 & 2 & 1 & 2 \\ 1 & 2 & 2 & 1 & 1 & 1 & 1 & 3 & 1 & 1 \\ 1 & 2 & 3 & 2 & 2 & 2 & 1 & 2 & 0 & 2 \\ 3 & 3 & 2 & 1 & 1 & 1 & 3 & 2 & 0 & 1 \\ 3 & 3 & 3 & 3 & 3 & 3 & 3 & 2 & 1 & 3 \\ 4 & 1 & 1 & 2 & 3 & 1 & 3 & 1 & 1 & 2 \\ 4 & 3 & 1 & 1 & 2 & 3 & 2 & 2 & 1 & 3 \\ 1 & 1 & 2 & 1 & 1 & 1 & 1 & 3 & 0 & 1 \end{pmatrix}$$

Berikut ini adalah normalisasi matriks keputusan dari nilai alternatif sesuai dengan jenis kriterianya dengan ketentuan:

$$X_{ij} = \frac{x_{ij}}{\sum_{i=0}^m x_{ij}} \dots\dots\dots [3.1]$$

**Normalisasi untuk kriteria 1 (C1)**

$$\begin{aligned} R_{01} &= \frac{4}{34} = 0,1176 & R_{71} &= \frac{1}{34} = 0,0294 \\ R_{11} &= \frac{2}{34} = 0,0588 & R_{81} &= \frac{3}{34} = 0,0882 \\ R_{21} &= \frac{3}{34} = 0,0882 & R_{91} &= \frac{3}{34} = 0,0882 \\ R_{31} &= \frac{2}{34} = 0,0588 & R_{101} &= \frac{4}{34} = 0,1176 \\ R_{41} &= \frac{3}{34} = 0,0882 & R_{111} &= \frac{4}{34} = 0,1176 \\ R_{51} &= \frac{3}{34} = 0,0882 & R_{121} &= \frac{1}{34} = 0,0294 \end{aligned}$$

**Normalisasi untuk kriteria 2 (C2)**

$$\begin{aligned} R_{02} &= \frac{3}{27} = 0,1111 & R_{72} &= \frac{2}{27} = 0,0741 \\ R_{12} &= \frac{2}{27} = 0,0741 & R_{82} &= \frac{3}{27} = 0,1111 \\ R_{22} &= \frac{1}{27} = 0,0370 & R_{92} &= \frac{3}{27} = 0,1111 \\ R_{32} &= \frac{1}{27} = 0,0370 & R_{102} &= \frac{1}{27} = 0,0370 \\ R_{42} &= \frac{3}{27} = 0,1111 & R_{112} &= \frac{3}{27} = 0,1111 \\ R_{52} &= \frac{2}{27} = 0,0741 & R_{122} &= \frac{1}{27} = 0,0370 \end{aligned}$$

$$R_{61} = \frac{1}{34} = 0,0294$$

#### Normalisasi untuk kriteria 3 (C3)

$$R_{03} = \frac{3}{24} = 0,1250$$

$$R_{13} = \frac{2}{24} = 0,0833$$

$$R_{23} = \frac{2}{24} = 0,0833$$

$$R_{33} = \frac{1}{24} = 0,0417$$

$$R_{43} = \frac{1}{24} = 0,0417$$

$$R_{53} = \frac{1}{24} = 0,0417$$

$$R_{63} = \frac{2}{24} = 0,0833$$

#### Normalisasi untuk kriteria 5 (C5)

$$R_{05} = \frac{3}{25} = 0,1200$$

$$R_{15} = \frac{2}{25} = 0,0800$$

$$R_{25} = \frac{2}{25} = 0,0800$$

$$R_{35} = \frac{1}{25} = 0,0400$$

$$R_{45} = \frac{2}{25} = 0,0800$$

$$R_{55} = \frac{2}{25} = 0,0800$$

$$R_{65} = \frac{1}{25} = 0,0400$$

#### Normalisasi untuk kriteria 7 (C7)

$$R_{07} = \frac{3}{27} = 0,1111$$

$$R_{17} = \frac{3}{27} = 0,1111$$

$$R_{27} = \frac{2}{27} = 0,0741$$

$$R_{37} = \frac{1}{27} = 0,0370$$

$$R_{47} = \frac{1}{27} = 0,0370$$

$$R_{57} = \frac{3}{27} = 0,1111$$

$$R_{67} = \frac{1}{27} = 0,0370$$

#### Normalisasi untuk kriteria 9 (C9)

$$R_{09} = \frac{1}{7} = 0,1429$$

$$R_{19} = \frac{0}{7} = 0,0000$$

$$R_{29} = \frac{1}{7} = 0,1429$$

$$R_{39} = \frac{0}{7} = 0,0000$$

$$R_{49} = \frac{0}{7} = 0,0000$$

$$R_{59} = \frac{1}{7} = 0,1429$$

$$R_{69} = \frac{1}{7} = 0,1429$$

$$R_{73} = \frac{3}{24} = 0,1250$$

$$R_{83} = \frac{2}{24} = 0,0833$$

$$R_{93} = \frac{3}{24} = 0,1250$$

$$R_{103} = \frac{1}{24} = 0,0417$$

$$R_{113} = \frac{1}{24} = 0,0417$$

$$R_{123} = \frac{2}{24} = 0,0833$$

$$R_{75} = \frac{2}{25} = 0,0800$$

$$R_{85} = \frac{1}{25} = 0,0400$$

$$R_{95} = \frac{3}{25} = 0,1200$$

$$R_{105} = \frac{3}{25} = 0,1200$$

$$R_{115} = \frac{2}{25} = 0,0800$$

$$R_{125} = \frac{1}{25} = 0,0400$$

$$R_{77} = \frac{1}{27} = 0,0370$$

$$R_{87} = \frac{3}{27} = 0,1111$$

$$R_{97} = \frac{3}{27} = 0,1111$$

$$R_{107} = \frac{3}{27} = 0,1111$$

$$R_{117} = \frac{2}{27} = 0,0741$$

$$R_{127} = \frac{1}{27} = 0,0370$$

$$R_{79} = \frac{0}{7} = 0,0000$$

$$R_{89} = \frac{0}{7} = 0,0000$$

$$R_{99} = \frac{1}{7} = 0,1429$$

$$R_{109} = \frac{1}{7} = 0,1429$$

$$R_{119} = \frac{1}{7} = 0,1429$$

$$R_{129} = \frac{0}{7} = 0,0000$$

$$R_{62} = \frac{2}{27} = 0,0741$$

#### Normalisasi untuk kriteria 4 (C4)

$$R_{04} = \frac{3}{23} = 0,1304$$

$$R_{14} = \frac{1}{23} = 0,0435$$

$$R_{24} = \frac{3}{23} = 0,1304$$

$$R_{34} = \frac{3}{23} = 0,1304$$

$$R_{44} = \frac{1}{23} = 0,0435$$

$$R_{54} = \frac{1}{23} = 0,0435$$

$$R_{64} = \frac{1}{23} = 0,0435$$

#### Normalisasi untuk kriteria 6 (C6)

$$R_{06} = \frac{3}{25} = 0,1200$$

$$R_{16} = \frac{3}{25} = 0,1200$$

$$R_{26} = \frac{1}{25} = 0,0400$$

$$R_{36} = \frac{1}{25} = 0,0400$$

$$R_{46} = \frac{3}{25} = 0,1200$$

$$R_{56} = \frac{2}{25} = 0,0800$$

$$R_{66} = \frac{1}{25} = 0,0400$$

#### Normalisasi untuk kriteria 8 (C8)

$$R_{08} = \frac{3}{28} = 0,1071$$

$$R_{18} = \frac{2}{28} = 0,0714$$

$$R_{28} = \frac{2}{28} = 0,0714$$

$$R_{38} = \frac{2}{28} = 0,0714$$

$$R_{48} = \frac{2}{28} = 0,0714$$

$$R_{58} = \frac{2}{28} = 0,0714$$

$$R_{68} = \frac{3}{28} = 0,1071$$

#### Normalisasi untuk kriteria 10 (C10)

$$R_{010} = \frac{3}{25} = 0,1200$$

$$R_{110} = \frac{2}{25} = 0,0800$$

$$R_{210} = \frac{2}{25} = 0,0800$$

$$R_{310} = \frac{1}{22} = 0,0400$$

$$R_{410} = \frac{2}{25} = 0,0800$$

$$R_{510} = \frac{2}{25} = 0,0800$$

$$R_{610} = \frac{1}{25} = 0,0400$$

$$R_{74} = \frac{2}{23} = 0,0870$$

$$R_{84} = \frac{1}{23} = 0,0435$$

$$R_{94} = \frac{3}{23} = 0,1304$$

$$R_{104} = \frac{2}{23} = 0,0870$$

$$R_{114} = \frac{1}{23} = 0,0435$$

$$R_{124} = \frac{1}{23} = 0,0435$$

$$R_{76} = \frac{2}{25} = 0,0800$$

$$R_{86} = \frac{1}{25} = 0,0400$$

$$R_{96} = \frac{3}{25} = 0,1200$$

$$R_{106} = \frac{1}{25} = 0,0400$$

$$R_{116} = \frac{3}{25} = 0,1200$$

$$R_{126} = \frac{1}{25} = 0,0400$$

$$R_{78} = \frac{2}{28} = 0,0714$$

$$R_{88} = \frac{2}{28} = 0,0714$$

$$R_{98} = \frac{2}{28} = 0,0714$$

$$R_{108} = \frac{1}{28} = 0,0357$$

$$R_{118} = \frac{2}{28} = 0,0714$$

$$R_{128} = \frac{3}{28} = 0,1071$$

$$R_{710} = \frac{2}{25} = 0,0800$$

$$R_{810} = \frac{1}{25} = 0,0400$$

$$R_{910} = \frac{3}{25} = 0,1200$$

$$R_{1010} = \frac{2}{25} = 0,0800$$

$$A_{1110} = \frac{3}{25} = 0,1200$$

$$A_{1210} = \frac{1}{25} = 0,0400$$

Berikut ini adalah hasil normalisasi matriks keputusan secara keseluruhan yaitu sebagai berikut:

$$X_{ij} = \begin{pmatrix} 0,1176 & 0,1111 & 0,1250 & 0,1304 & 0,1200 & 0,1200 & 0,1111 & 0,1071 & 0,1429 & 0,1200 \\ 0,0588 & 0,0741 & 0,0833 & 0,0435 & 0,0800 & 0,1200 & 0,1111 & 0,0714 & 0,0000 & 0,0800 \\ 0,0882 & 0,0370 & 0,0833 & 0,1304 & 0,0800 & 0,0400 & 0,0741 & 0,0714 & 0,1429 & 0,0800 \\ 0,0588 & 0,0370 & 0,0417 & 0,1304 & 0,0400 & 0,0400 & 0,0370 & 0,0714 & 0,0000 & 0,0400 \\ 0,0882 & 0,1111 & 0,0417 & 0,0435 & 0,0800 & 0,1200 & 0,0370 & 0,0714 & 0,0000 & 0,0800 \\ 0,0882 & 0,0741 & 0,0417 & 0,0435 & 0,0800 & 0,0800 & 0,1111 & 0,0714 & 0,1429 & 0,0800 \\ 0,0294 & 0,0741 & 0,0833 & 0,0435 & 0,0400 & 0,0400 & 0,0370 & 0,1071 & 0,1429 & 0,0400 \\ 0,0294 & 0,0741 & 0,1250 & 0,0870 & 0,0800 & 0,0800 & 0,0370 & 0,0714 & 0,0000 & 0,0800 \\ 0,0882 & 0,1111 & 0,0833 & 0,0435 & 0,0400 & 0,0400 & 0,1111 & 0,0714 & 0,0000 & 0,0400 \\ 0,0882 & 0,1111 & 0,1250 & 0,1304 & 0,1200 & 0,1200 & 0,1111 & 0,0714 & 0,1429 & 0,1200 \\ 0,1176 & 0,0370 & 0,0417 & 0,0870 & 0,1200 & 0,0400 & 0,1111 & 0,0357 & 0,1429 & 0,0800 \\ 0,1176 & 0,1111 & 0,0417 & 0,0435 & 0,0800 & 0,1200 & 0,0741 & 0,0714 & 0,1429 & 0,1200 \\ 0,0294 & 0,0370 & 0,0833 & 0,0435 & 0,0400 & 0,0400 & 0,0370 & 0,1071 & 0,0000 & 0,0400 \end{pmatrix}$$

Menentukan bobot matriks yang sudah dinormalisasikan dengan melakukan perkalian matriks yang telah dinormalisasikan terhadap bobot kriteria.

$$D = r_{ij}.w_j \dots\dots\dots[3.2]$$

Dimana  $W_j$  = Nilai bobot

**Tingkat Pendidikan (C1)**

$$\begin{aligned} D_{01} &= x_{01} * w_1 = 0,1176 * 0,08 = 0,0094 & D_{71} &= x_{71} * w_1 = 0,0294 * 0,08 = 0,0024 \\ D_{11} &= x_{11} * w_1 = 0,0588 * 0,08 = 0,0047 & D_{81} &= x_{81} * w_1 = 0,0882 * 0,08 = 0,0071 \\ D_{21} &= x_{21} * w_1 = 0,0882 * 0,08 = 0,0071 & D_{91} &= x_{91} * w_1 = 0,0882 * 0,08 = 0,0071 \\ D_{31} &= x_{31} * w_1 = 0,0588 * 0,08 = 0,0047 & D_{101} &= x_{101} * w_1 = 0,1176 * 0,08 = 0,0094 \\ D_{41} &= x_{41} * w_1 = 0,0882 * 0,08 = 0,0071 & D_{111} &= x_{111} * w_1 = 0,1176 * 0,08 = 0,0094 \\ D_{51} &= x_{51} * w_1 = 0,0882 * 0,08 = 0,0071 & D_{121} &= x_{121} * w_1 = 0,0294 * 0,08 = 0,0024 \\ D_{61} &= x_{61} * w_1 = 0,0294 * 0,08 = 0,0024 \end{aligned}$$

**Penguasaan OOP (Object Oriented Programming) (C2)**

$$\begin{aligned} D_{02} &= x_{02} * w_2 = 0,1111 * 0,1 = 0,0111 & D_{72} &= x_{72} * w_2 = 0,0741 * 0,1 = 0,0074 \\ D_{12} &= x_{12} * w_2 = 0,0741 * 0,1 = 0,0074 & D_{82} &= x_{82} * w_2 = 0,1111 * 0,1 = 0,0111 \\ D_{22} &= x_{22} * w_2 = 0,0370 * 0,1 = 0,0037 & D_{92} &= x_{92} * w_2 = 0,1111 * 0,1 = 0,0111 \\ D_{32} &= x_{32} * w_2 = 0,0370 * 0,1 = 0,0037 & D_{102} &= x_{102} * w_2 = 0,0370 * 0,1 = 0,0037 \\ D_{42} &= x_{42} * w_2 = 0,1111 * 0,1 = 0,0111 & D_{112} &= x_{112} * w_2 = 0,1111 * 0,1 = 0,0111 \\ D_{52} &= x_{52} * w_2 = 0,0741 * 0,1 = 0,0074 & D_{122} &= x_{122} * w_2 = 0,0370 * 0,1 = 0,0037 \\ D_{62} &= x_{62} * w_2 = 0,0741 * 0,1 = 0,0074 \end{aligned}$$

**Penguasaan Struktur Pemrograman Framework (C3)**

$$\begin{aligned} D_{03} &= x_{03} * w_3 = 0,1250 * 0,12 = 0,0150 & D_{73} &= x_{73} * w_3 = 0,1250 * 0,12 = 0,0150 \\ D_{13} &= x_{13} * w_3 = 0,0833 * 0,12 = 0,0100 & D_{83} &= x_{83} * w_3 = 0,0833 * 0,12 = 0,0100 \\ D_{23} &= x_{23} * w_3 = 0,0833 * 0,12 = 0,0100 & D_{93} &= x_{93} * w_3 = 0,1250 * 0,12 = 0,0150 \end{aligned}$$

$$D_{33} = x_{33} * w_3 = 0,0417 * 0,12 = 0,0050$$

$$D_{103} = x_{103} * w_3 = 0,0417 * 0,12 = 0,0050$$

$$D_{43} = x_{43} * w_3 = 0,0417 * 0,12 = 0,0050$$

$$D_{113} = x_{113} * w_3 = 0,0417 * 0,12 = 0,0050$$

$$D_{53} = x_{53} * w_3 = 0,0417 * 0,12 = 0,0050$$

$$D_{123} = x_{123} * w_3 = 0,0833 * 0,12 = 0,0100$$

$$D_{63} = x_{63} * w_3 = 0,0833 * 0,12 = 0,0100$$

#### **Penguasaan Struktur Pemrogramman *Native* (C4)**

$$D_{04} = x_{04} * w_4 = 0,1304 * 0,12 = 0,0157$$

$$D_{74} = x_{74} * w_4 = 0,0870 * 0,12 = 0,0104$$

$$D_{14} = x_{14} * w_4 = 0,0435 * 0,12 = 0,0052$$

$$D_{84} = x_{84} * w_4 = 0,0435 * 0,12 = 0,0052$$

$$D_{24} = x_{24} * w_4 = 0,1304 * 0,12 = 0,0157$$

$$D_{94} = x_{94} * w_4 = 0,1304 * 0,12 = 0,0157$$

$$D_{34} = x_{34} * w_4 = 0,1304 * 0,12 = 0,0157$$

$$D_{104} = x_{104} * w_4 = 0,0870 * 0,12 = 0,0104$$

$$D_{44} = x_{44} * w_4 = 0,0435 * 0,12 = 0,0052$$

$$D_{114} = x_{114} * w_4 = 0,0435 * 0,12 = 0,0052$$

$$D_{54} = x_{54} * w_4 = 0,0435 * 0,12 = 0,0052$$

$$D_{124} = x_{124} * w_4 = 0,0435 * 0,12 = 0,0052$$

$$D_{64} = x_{64} * w_4 = 0,0435 * 0,12 = 0,0052$$

#### **Jumlah Pemrogramman yang dikuasai (C5)**

$$D_{05} = x_{05} * w_5 = 0,1200 * 0,12 = 0,0144$$

$$D_{75} = x_{75} * w_5 = 0,0800 * 0,12 = 0,0096$$

$$D_{15} = x_{15} * w_5 = 0,0800 * 0,12 = 0,0096$$

$$D_{85} = x_{85} * w_5 = 0,0400 * 0,12 = 0,0048$$

$$D_{25} = x_{25} * w_5 = 0,0800 * 0,12 = 0,0096$$

$$D_{95} = x_{95} * w_5 = 0,1200 * 0,12 = 0,0144$$

$$D_{35} = x_{35} * w_5 = 0,0400 * 0,12 = 0,0048$$

$$D_{105} = x_{105} * w_5 = 0,1200 * 0,12 = 0,0144$$

$$D_{45} = x_{45} * w_5 = 0,0800 * 0,12 = 0,0096$$

$$D_{115} = x_{115} * w_5 = 0,0800 * 0,12 = 0,0096$$

$$D_{55} = x_{55} * w_5 = 0,0800 * 0,12 = 0,0096$$

$$D_{125} = x_{125} * w_5 = 0,0400 * 0,12 = 0,0048$$

$$D_{65} = x_{65} * w_5 = 0,0400 * 0,12 = 0,0048$$

#### **Penguasaan Konsep API (*Application Programming Interface*) (C6)**

$$D_{06} = x_{06} * w_6 = 0,1200 * 0,12 = 0,0144$$

$$D_{76} = x_{76} * w_6 = 0,0800 * 0,12 = 0,0096$$

$$D_{16} = x_{16} * w_6 = 0,1200 * 0,12 = 0,0144$$

$$D_{86} = x_{86} * w_6 = 0,0400 * 0,12 = 0,0048$$

$$D_{26} = x_{26} * w_6 = 0,0400 * 0,12 = 0,0048$$

$$D_{96} = x_{96} * w_6 = 0,1200 * 0,12 = 0,0144$$

$$D_{36} = x_{36} * w_6 = 0,0400 * 0,12 = 0,0048$$

$$D_{106} = x_{106} * w_6 = 0,0400 * 0,12 = 0,0048$$

$$D_{46} = x_{46} * w_6 = 0,1200 * 0,12 = 0,0144$$

$$D_{116} = x_{116} * w_6 = 0,1200 * 0,12 = 0,0144$$

$$D_{56} = x_{56} * w_6 = 0,0800 * 0,12 = 0,0096$$

$$D_{126} = x_{126} * w_6 = 0,0400 * 0,12 = 0,0048$$

$$D_{66} = x_{66} * w_6 = 0,0400 * 0,12 = 0,0048$$

#### **Pengalaman Kerja (C7)**

$$D_{07} = x_{07} * w_7 = 0,1111 * 0,12 = 0,0133$$

$$D_{77} = x_{77} * w_7 = 0,0370 * 0,12 = 0,0044$$

$$D_{17} = x_{17} * w_7 = 0,1111 * 0,12 = 0,0133$$

$$D_{87} = x_{87} * w_7 = 0,1111 * 0,12 = 0,0133$$

$$D_{27} = x_{27} * w_7 = 0,0741 * 0,12 = 0,0089$$

$$D_{97} = x_{97} * w_7 = 0,1111 * 0,12 = 0,0133$$



$$D_{37} = x_{37} * w_7 = 0,0370 * 0,12 = 0,0044$$

$$D_{47} = x_{47} * w_7 = 0,0370 * 0,12 = 0,0044$$

$$D_{57} = x_{57} * w_7 = 0,1111 * 0,12 = 0,0133$$

$$D_{67} = x_{67} * w_7 = 0,0370 * 0,12 = 0,0044$$

$$D_{107} = x_{107} * w_7 = 0,1111 * 0,12 = 0,0133$$

$$D_{117} = x_{117} * w_7 = 0,0741 * 0,12 = 0,0089$$

$$D_{127} = x_{127} * w_7 = 0,0370 * 0,12 = 0,0044$$

### Umur (C8)

$$D_{08} = x_{08} * w_8 = 0,1071 * 0,05 = 0,0054$$

$$D_{18} = x_{18} * w_8 = 0,0714 * 0,05 = 0,0036$$

$$D_{28} = x_{28} * w_8 = 0,0714 * 0,05 = 0,0036$$

$$D_{38} = x_{38} * w_8 = 0,0714 * 0,05 = 0,0036$$

$$D_{48} = x_{48} * w_8 = 0,0714 * 0,05 = 0,0036$$

$$D_{58} = x_{58} * w_8 = 0,0714 * 0,05 = 0,0036$$

$$D_{68} = x_{68} * w_8 = 0,1071 * 0,05 = 0,0054$$

$$D_{78} = x_{78} * w_8 = 0,0714 * 0,05 = 0,0036$$

$$D_{88} = x_{88} * w_8 = 0,0714 * 0,05 = 0,0036$$

$$D_{98} = x_{98} * w_8 = 0,0714 * 0,05 = 0,0036$$

$$D_{108} = x_{108} * w_8 = 0,0357 * 0,05 = 0,0018$$

$$D_{118} = x_{118} * w_8 = 0,0714 * 0,05 = 0,0036$$

$$D_{128} = x_{128} * w_8 = 0,1071 * 0,05 = 0,0054$$

### Sertifikat Penunjang (C9)

$$D_{09} = x_{09} * w_9 = 0,1429 * 0,05 = 0,0071$$

$$D_{19} = x_{19} * w_9 = 0,0000 * 0,05 = 0,0000$$

$$D_{29} = x_{29} * w_9 = 0,1429 * 0,05 = 0,0071$$

$$D_{39} = x_{39} * w_9 = 0,0000 * 0,05 = 0,0000$$

$$D_{49} = x_{49} * w_9 = 0,0000 * 0,05 = 0,0000$$

$$D_{59} = x_{59} * w_9 = 0,1429 * 0,05 = 0,0071$$

$$D_{69} = x_{69} * w_9 = 0,1429 * 0,05 = 0,0071$$

$$D_{79} = x_{79} * w_9 = 0,0000 * 0,05 = 0,0000$$

$$D_{89} = x_{89} * w_9 = 0,0000 * 0,05 = 0,0000$$

$$D_{99} = x_{99} * w_9 = 0,1429 * 0,05 = 0,0071$$

$$D_{109} = x_{109} * w_9 = 0,1429 * 0,05 = 0,0071$$

$$D_{119} = x_{119} * w_9 = 0,1429 * 0,05 = 0,0071$$

$$D_{129} = x_{129} * w_9 = 0,0000 * 0,05 = 0,0000$$

### Jumlah Project yang telah dibuat (C10)

$$D_{010} = x_{010} * w_{10} = 0,1200 * 0,12 = 0,0144$$

$$D_{110} = x_{110} * w_{10} = 0,0800 * 0,12 = 0,0096$$

$$D_{210} = x_{210} * w_{10} = 0,0800 * 0,12 = 0,0096$$

$$D_{310} = x_{310} * w_{10} = 0,0400 * 0,12 = 0,0048$$

$$D_{410} = x_{410} * w_{10} = 0,0800 * 0,12 = 0,0096$$

$$D_{510} = x_{510} * w_{10} = 0,0800 * 0,12 = 0,0096$$

$$D_{610} = x_{610} * w_{10} = 0,0400 * 0,12 = 0,0048$$

$$D_{710} = x_{710} * w_{10} = 0,0800 * 0,12 = 0,0096$$

$$D_{810} = x_{810} * w_{10} = 0,0400 * 0,12 = 0,0048$$

$$D_{910} = x_{910} * w_{10} = 0,1200 * 0,12 = 0,0144$$

$$D_{1010} = x_{1010} * w_{10} = 0,0800 * 0,12 = 0,0096$$

$$D_{1110} = x_{1110} * w_{10} = 0,1200 * 0,12 = 0,0144$$

$$D_{1210} = x_{1210} * w_{10} = 0,0400 * 0,12 = 0,0048$$

Berikut ini adalah hasil normalisasi matriks sebagai berikut :

$$D = \begin{pmatrix} 0,0094 & 0,0111 & 0,0150 & 0,0157 & 0,0144 & 0,0144 & 0,0133 & 0,0054 & 0,0071 & 0,0144 \\ 0,0047 & 0,0074 & 0,0100 & 0,0052 & 0,0096 & 0,0144 & 0,0133 & 0,0036 & 0,0000 & 0,0096 \\ 0,0071 & 0,0037 & 0,0100 & 0,0157 & 0,0096 & 0,0048 & 0,0089 & 0,0036 & 0,0071 & 0,0096 \\ 0,0047 & 0,0037 & 0,0050 & 0,0157 & 0,0048 & 0,0048 & 0,0044 & 0,0036 & 0,0000 & 0,0048 \\ 0,0071 & 0,0111 & 0,0050 & 0,0052 & 0,0096 & 0,0144 & 0,0044 & 0,0036 & 0,0000 & 0,0096 \\ 0,0071 & 0,0074 & 0,0050 & 0,0052 & 0,0096 & 0,0096 & 0,0133 & 0,0036 & 0,0071 & 0,0096 \\ 0,0024 & 0,0074 & 0,0100 & 0,0052 & 0,0048 & 0,0048 & 0,0044 & 0,0054 & 0,0071 & 0,0048 \\ 0,0024 & 0,0074 & 0,0150 & 0,0104 & 0,0096 & 0,0096 & 0,0044 & 0,0036 & 0,0000 & 0,0096 \\ 0,0071 & 0,0111 & 0,0100 & 0,0052 & 0,0048 & 0,0048 & 0,0133 & 0,0036 & 0,0000 & 0,0048 \\ 0,0071 & 0,0111 & 0,0150 & 0,0157 & 0,0144 & 0,0144 & 0,0133 & 0,0036 & 0,0071 & 0,0144 \\ 0,0094 & 0,0037 & 0,0050 & 0,0104 & 0,0144 & 0,0048 & 0,0133 & 0,0018 & 0,0071 & 0,0096 \\ 0,0094 & 0,0111 & 0,0050 & 0,0052 & 0,0096 & 0,0144 & 0,0089 & 0,0036 & 0,0071 & 0,0144 \\ 0,0024 & 0,0037 & 0,0100 & 0,0052 & 0,0048 & 0,0048 & 0,0044 & 0,0054 & 0,0000 & 0,0048 \end{pmatrix}$$

Menentukan nilai dari fungsi optimalisasi, dengan menjumlahkan nilai kriteria pada setiap alternatif dari hasil perkalian matriks dengan bobot yang telah dilakukan sebelumnya.

$$S_i = \sum_{j=1}^n X_{ij} \dots\dots\dots [3.3]$$

- S<sub>0</sub> = 0,0094 + 0,0111 + 0,0150 + 0,0157 + 0,0144 + 0,0144 + 0,0133 + 0,0054 + 0,0071 + 0,0144 = 0,1202
- S<sub>1</sub> = 0,0047 + 0,0074 + 0,0100 + 0,0052 + 0,0096 + 0,0144 + 0,0133 + 0,0036 + 0,0000 + 0,0096 = 0,0778
- S<sub>2</sub> = 0,0071 + 0,0037 + 0,0100 + 0,0157 + 0,0096 + 0,0048 + 0,0089 + 0,0036 + 0,0071 + 0,0096 = 0,0800
- S<sub>3</sub> = 0,0047 + 0,0037 + 0,0050 + 0,0157 + 0,0048 + 0,0048 + 0,0044 + 0,0036 + 0,0000 + 0,0048 = 0,0515
- S<sub>4</sub> = 0,0071 + 0,0111 + 0,0050 + 0,0052 + 0,0096 + 0,0144 + 0,0044 + 0,0036 + 0,0000 + 0,0096 = 0,0700
- S<sub>5</sub> = 0,0071 + 0,0074 + 0,0050 + 0,0052 + 0,0096 + 0,0096 + 0,0133 + 0,0036 + 0,0071 + 0,048 = 0,0775
- S<sub>6</sub> = 0,0024 + 0,0074 + 0,0100 + 0,0052 + 0,0048 + 0,0048 + 0,0044 + 0,0054 + 0,0071 + 0,0048 = 0,0563
- S<sub>7</sub> = 0,0024 + 0,0074 + 0,0150 + 0,0104 + 0,0096 + 0,0096 + 0,0044 + 0,0036 + 0,0000 + 0,0096 = 0,0720
- S<sub>8</sub> = 0,0071 + 0,0111 + 0,0100 + 0,0052 + 0,0048 + 0,0048 + 0,0133 + 0,0036 + 0,0000 + 0,0048 = 0,0647
- S<sub>9</sub> = 0,0071 + 0,0111 + 0,0150 + 0,0157 + 0,0144 + 0,0144 + 0,0133 + 0,0036 + 0,0071 + 0,0144 = 0,1161
- S<sub>10</sub> = 0,0094 + 0,0037 + 0,0050 + 0,0104 + 0,0144 + 0,0048 + 0,0133 + 0,0018 + 0,0071 + 0,0096 = 0,0796
- S<sub>11</sub> = 0,0094 + 0,0111 + 0,0050 + 0,0052 + 0,0096 + 0,0144 + 0,0089 + 0,0036 + 0,0071 + 0,0144 = 0,0887
- S<sub>12</sub> = 0,0024 + 0,0037 + 0,0100 + 0,0052 + 0,0048 + 0,0048 + 0,0044 + 0,0054 + 0,0000 + 0,0048 = 0,0455

Menentukan tingkatan peringkat tertinggi dari setiap alternatif.

$$K_i = \frac{S_i}{S_0} \dots\dots\dots [3.4]$$

- K<sub>1</sub> =  $\frac{0,0778}{0,1202} = 0,648$                       K<sub>7</sub> =  $\frac{0,0720}{0,1202} = 0,599$
- K<sub>2</sub> =  $\frac{0,0800}{0,1202} = 0,666$                       K<sub>8</sub> =  $\frac{0,0647}{0,1202} = 0,538$
- K<sub>3</sub> =  $\frac{0,0515}{0,1202} = 0,428$                       K<sub>9</sub> =  $\frac{0,1161}{0,1202} = 0,966$
- K<sub>4</sub> =  $\frac{0,0700}{0,1202} = 0,582$                       K<sub>10</sub> =  $\frac{0,0796}{0,1202} = 0,662$
- K<sub>5</sub> =  $\frac{0,0775}{0,1202} = 0,645$                       K<sub>11</sub> =  $\frac{0,0887}{0,1202} = 0,738$
- K<sub>6</sub> =  $\frac{0,0563}{0,1202} = 0,469$                       K<sub>12</sub> =  $\frac{0,0455}{0,1202} = 0,378$

Berdasarkan nilai dengan tingkatan tertinggi dari alternatif di atas berikut ini adalah hasil dan perangkaian dari penilaian skala prioritas *Project* yaitu sebagai berikut:

Tabel 3: Hasil Perangkingan Metode ARAS

No	Nama Pelamar	Nilai (Ki)	Prioritas
1	Surya Saputra	0,648	Prioritas 5
2	Ahmad Fadli	0,666	Prioritas 3
3	Iqbal Walando	0,428	Prioritas 11
4	Wildan Syahdila	0,582	Prioritas 8
5	Alif Farizky	0,645	Prioritas 6
6	Adittama Arif	0,469	Prioritas 10
7	Faizi Rabani	0,599	Prioritas 7
8	Fauzi Ginting	0,538	Prioritas 9
9	Ahmad Yusri	0,966	Prioritas 1
10	Ahmad Rio	0,662	Prioritas 4
11	Herman Batubara	0,738	Prioritas 2
12	Satria Rahman	0,378	Prioritas 12

Berdasarkan tabel di atas, *recruitment iOS Programmer* pada PT. Bungkus Teknologi Indonesia yang paling layak menjadi seorang *iOS Programmer* adalah alternatif yang bernama Ahmad Yusri, dikarenakan Ahmad Yusri didapatkan menjadi prioritas 1 dengan nilai rating tertinggi 0,966

#### 4. KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian, Dan berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan pada Bab I sebelumnya maka kesimpulan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisa dan penelitian, masalah yang terjadi selama ini terkait dalam penerimaan pegawai *iOS programmer* pada PT. Bungkus Teknologi Indonesia dapat diselesaikan dengan baik menggunakan metode ARAS.
2. Berdasarkan hasil desain pada penelitian ini, di dapatkan hasil bahwasanya Sistem Pendukung Keputusan yang dirancang sesuai dengan kebutuhan PT. Bungkus Teknologi Indonesia.
3. Berdasarkan hasil penelitian, metode ARAS mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh PT. Bungkus Teknologi Indonesia khususnya dalam hal rekrutmen pegawai baru.
4. Berdasarkan hasil pengujian oleh CTO PT. Bungkus Teknologi Indonesia, sistem dinyatakan layak untuk digunakan dalam peningkatan kinerja operasional khususnya dalam rekrutmen pegawai *iOS Programmer*.
5. Berdasarkan hasil pengujian tersebut juga, sistem dinyatakan layak untuk dapat digunakan dalam kondisi lain misalnya rekrutmen pegawai pada bagian yang lain.

#### UCAPAN TERIMA KASIH



Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penulisan jurnal ini terutama kepada Bapak Dr. Dicky Nofriansyah, S.Kom., M.Kom yang telah banyak membantu baik moriil dan pengetahuan yang telah di share.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. El Hami and A. A. Sidik, "Studi Komparasi Self-Esteem Pengguna Iphone dan Bukan Pengguna Iphone pada Remaja," *Psympathic J. Ilm. Psikol.*, vol. 4, no. 2, pp. 183–192, 2017.
- [2] E. a. Mustofa., "Strategi Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Analysis Swot Pada Yayasan Nurul Hayat Semarang," *J. Manage.*, 2018.
- [3] A. F. Nita Kumala Dewi, Soeb Aripin, Rivalri K Hondro, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Game Untuk Anak Usia 5-10 Tahun Menggunakan Metode ARAS," *Sainteks*, pp. 635–642, 2019.
- [4] S. W. Sari and B. Purba, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Ketua Danru Terbaik Menggunakan Metode ARAS," pp. 291–300, 2019.

- [5] H. Syahputra, M. Syahrizal, S. Suginam, S. D. Nasution, and B. Purba, "SPK Pemilihan Konten Youtube Layak Tonton Untuk Anak-Anak Menerapkan Metode Additive Ratio Assessment (ARAS)," *Semin. Nas. Teknol. Komput. Sains*, vol. 1, no. 1, pp. 678–685, 2019.
- [6] L. C. L. H. Gaol and Astuti Nelly, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Team Leader Shift Terbaik Dengan Menggunakan Metode Aras Studi Kasus Pt . Anugrah Busana Indah," *Inf. dan Teknol. Ilm.*, vol. 13, pp. 16–21, 2018.

## BIOGRAFI PENULIS

	<p><b>Nabila</b> merupakan perempuan yang lahir di Medan 31 Maret 1998 merupakan anak ke-3 dari 3 orang bersaudara. Saat ini sedang menyelesaikan studi S1 di Program Studi Sistem Informasi STMIK Triguna Dharma.</p>
	<p><b>Dr. Dicky Nofriansyah, S.Kom.,M.Kom</b> merupakan salah satu dosen terbaik di STMIK Triguna Dharma. Di umur yang masih terbilang muda di kalangan dosen yaitu 30 tahun, beliau telah menyelesaikan Studi Strata-3 (S3) di Universitas Negeri Padang. Beliau menyelesaikan studi Strata-3 (S3) hanya 3 tahun plus satu-satunya Dosen Tetap STMIK Triguna Dharma yang mendapatkan Beasiswa BPPDN dari Kementrian Riset dan Teknologi. Sebagai seorang dosen beliau telah menghasilkan karya-karya ilmiah tingkat Internasional Bereputasi yang terindeks di Lembaga SCOPUS dan WOS. Selain menulis di beberapa jurnal beliau telah menerbitkan 5 buku referensi di bidang komputer khususnya terkait bidang Artificial Intelligence, Sistem Pendukung Keputusan, Data Mining, Sistem Pakar, Analisa dan Perancangan Sistem dan lain-lain.</p>
	<p><b>Trinanda Syahputra, S.Kom., M.Kom</b> yang lahir di tanggal 08 Agustus 1988 merupakan salah satu Dosen Tetap STMIK Triguna Dharma.</p>