
Sistem Pendukung Keputusan E-Recruitment Staff Front-End Programmer Di PT. Bungkus Teknologi Indonesia Menggunakan Metode *Weighted Aggregated Sum Product Assesment (WASPAS)*

Tarmizi*, Ahmad Fitri Boy, S.Kom., M.Kom**, Moch. Iswan Perangin-Angin, S.Kom., M.Kom **

* Sistem Informasi, STMIK Triguna Dharma

** Sistem Informasi, STMIK Triguna Dharma

Article Info

Article history:

Keyword:

Sistem Pendukung Keputusan, Weighted Aggregated Sum Product Assesment (WASPAS), Front-End Programmer

ABSTRACT

Untuk membuat interface yang baik dibutuhkan programmer yang handal, oleh karna itu CEO PT. Bungkus Teknologi Indonesia dalam hal ini mengalami kesulitan untuk merekrut programmer yang handal dan kompeten di bidangnya. Untuk mengatasi masalah ini di butuhkan sebuah sistem yang akurat yang bisa memberikan penilai layak atau tidak seseorang di angkat menjadi programmer.

Weighted Aggregated Sum Product Assesment (WASPAS) merupakan metode gabungan yang terdiri dari metode WP dan metode SAW, metode WASPAS ini diharapkan dapat memberikan hasil yang lebih baik dalam membantu penentuan sistem pendukung keputusan. Metode penilaian jumlah pengumpulan berbobot WASPAS adalah kombinasi unik WSM dan Metode WPM. Metode WASPAS digunakan untuk memecahkan berbagai masalah seperti di pembuatan keputusan, evaluasi alternatif dan seterusnya.

Dengan membangun Sistem Pendukung Keputusan E-Recruitment Staff Front-End Programmer Di PT. Bungkus Teknologi Indonesia Menggunakan Metode Weighted Aggregated Sum Product Assesment (WASPAS) diharapkan dapat membantu CEO PT. Bungkus Teknologi Indonesia dalam merekrut Front-End Programmer yang handal dan kompeten.

Copyright © 2020 STMIK Triguna Dharma.

All rights reserved.

Corresponding Author:

Nama : Tarmizi

Program Studi Sistem Informasi

STMIK Triguna Dharma

Email: tarmizizoie09@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Untuk memenuhi kepuasan pelanggannya, PT. Bungkus Teknologi Indonesia senantiasa memberikan yang terbaik kepada konsumennya. Salah satunya dengan memberikan interface yang mudah di pahami dan menarik di website dan aplikasi Bungkus ID. Untuk membuat interface yang baik di butuhkan programmer yang handal, oleh karna itu CEO PT. Bungkus Teknologi Indonesia dalam hal ini mengalami kesulitan untuk merekrut programmer yang handal dan kompeten di bidangnya. Untuk mengatasi masalah ini di butuhkan sebuah sistem yang akurat yang bisa memberikan penilai layak atau tidak seseorang di angkat menjadi programmer.

Dengan adanya sistem ini diharapkan perusahaan menjadi terbantu dalam merekrut seorang programmer untuk merancang interface pada Bungkus ID. Sehingga konsumen merasa senang dan nyaman berbelanja online di Bungkus ID. Bukan cuma itu saja, dengan interface yang baik konsumen juga akan lebih mudah dalam membeli barang yang di inginkannya. Sehingga Bungkus ID akan menjadi marketplace yang besar dan bahkan bisa sampai internasional.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dilakukan penelitian untuk mendukung sebuah keputusan dengan menggunakan bidang keilmuan sistem pendukung keputusan dengan judul “**Sistem Pendukung Keputusan E-Recruitment Staff Front-End Programmer Di PT. Bungkus Teknologi Indonesia Menggunakan Metode *Weighted Aggregated Sum Product Assesment (WASPAS)***”

2. METODE PENELITIAN

2.1 Sistem Pendukung Keputusan

Menurut Haniff, 2007 (dalam Artika, 2013:123) Sistem pendukung keputusan adalah bagian dari sistem informasi berbasis komputer (termasuk sistem berbasis pengetahuan) yang dipakai untuk mendukung pengambilan keputusan dalam suatu organisasi atau perusahaan.

2.1.1 Konsep Dasar Sistem Pendukung Keputusan

Konsep Dasar Sistem Pendukung Keputusan merupakan pengamatan yang dilakukan dari sebuah masalah, penyimpulan fakta-fakta dan penentuan solusi yang tepat. Sering kali pengambilan keputusan terjadi, dihadapkan pada kerumitan karena pengambilan yang begitu banyak. Untuk itu, sebagian besar pembuat keputusan mencari solusi dengan mempertimbangkan kriteria, dihadapkan oleh suatu keharusan untuk mengandalkan seperangkat sistem digunakan dalam mencari solusi dari masalah tersebut secara efisien dan efektif.

Sistem pendukung keputusan dirancang untuk mendukung tahap pengambilan keputusan mulai dari mengidentifikasi masalah, memilih data yang akurat dan menentukan kriteria dalam proses pengambilan keputusan sampai halnya dengan evaluasi. Karena sebagian proses pengambilan keputusan yaitu merumuskan masalah, pencarian alternatif yang dikerjakan oleh sistem, maka dilakukan penerapan oleh pengambil keputusan untuk mencari solusi dari masalah yang dihadapinya.

Adapun tahap-tahap yang diambil untuk melakukan pengambilan keputusan, yaitu sebagai berikut :

- 3 Tahap *Intelligence* yaitu aktifitas penelusuran, pendekatan serta proses pengenalan masalah.
- 4 Tahap *Design* yaitu untuk mengerti masalah, mengenali solusi dan menguji kelayakan solusi.
- 5 Tahap *Choice* yaitu proses pemilihan diantara berbagai alternatif tindakan yang mungkin dijalankan.
- 6 Tahap *Implementation* yaitu proses pelaksanaan dari keputusan yang diambil.

2.2 PT. Bungkus Teknologi Indonesia

PT. Bungkus Teknologi Indonesia adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi. Perusahaan ini berdiri pada tahun 2019 yang beralamat di Jl. Mawar No. 58 Sari Rejo Medan Polonia Sumatera Utara. Sudah banyak produk (aplikasi) di buat oleh perusahaan ini. Diantaranya Manajemen Data Siswa Adzkiastan, Tryout Online Adzkiastan, Web Apps SmartK3 pada BALAI K3 Medan, Web Apps Travel pada Trip-juara.com, dan lain-lain.

2.3 Metode WASPAS (*Weighted Aggregated Sum Product Assesment*)

Menurut (Sianturi, Tarigan, Rizanti, & Cahyadi, 2018:149) Metode *Weighted Aggregated Sum Product Assesment (WASPAS)* adalah metode yang mencari prioritas pilihan lokasi yang paling sesuai dengan menggunakan cara pembobotan.

Dibawah ini adalah Langkah-langkah penyelesaian dalam penerapan metode *Weighted Aggregated Sum Product Assesment (WASPAS)* meliputi:

1. Memberikan nilai pada setiap alternatif (A_i) dan pada setiap kriteria (C_i) yang sudah ditentukan.
2. Membuat Matriks Keputusan.

$$R = \begin{pmatrix} R_{11} & R_{12} & \dots & R_{1n} \\ R_{21} & R_{22} & \dots & R_{2n} \\ \dots & \dots & \dots & \dots \\ R_{m1} & R_{m2} & \dots & R_{mn} \end{pmatrix}$$

3. Melakukan normalisasi terhadap matriks R.
Untuk Kriteria Benefit (Keuntungan)

$$R_{ij} = \frac{R_{ij}}{\max_i R_{ij}}$$

Untuk Kriteria Cost (Biaya)

$$R_{ij} = \frac{Min_i R_{ij}}{R_{ij}}$$

4. Mencari Nilai Preferensi (Qi)

$$Q_i = 0,5 \sum_{j=1}^n \bar{R}_{ij} W_j + 0,5 \prod_{j=1}^n (\bar{R}_{ij})^{W_j}$$

Dimana :

Qi = Nilai dari Q ke i

Rij W = Perkalian nilai Rij dengan bobot (w)

0,5 = Ketetapan

2.4 UML (Unified Modeling Language)

Menurut (Ir. Yuni Sugiarti, 2013:2) *Unified Modelling Language* (UML) adalah sebuah "bahasa" yg telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.

3. ANALISA DAN HASIL

Dibawah ini adalah langkah-langkah penyelesaian dalam penerapan metode *Weighted Aggregated Sum Product Assessment* (WASPAS) meliputi:

1. Memberikan nilai pada setiap alternatif (Ai) dan pada setiap kriteria (Ci) yang sudah ditentukan.
2. Membuat Matriks Keputusan.

$$R = \begin{pmatrix} R_{11} & R_{12} & \dots & R_{1n} \\ R_{21} & R_{22} & \dots & R_{2n} \\ \dots & \dots & \dots & \dots \\ R_{m1} & R_{m2} & \dots & R_{mn} \end{pmatrix}$$

3. Melakukan normalisasi terhadap matriks R.

Untuk Kriteria Benefit (Keuntungan)

$$R_{ij} = \frac{R_{ij}}{Max_i R_{ij}}$$

Untuk Kriteria Cost (Biaya)

$$R_{ij} = \frac{Min_i R_{ij}}{R_{ij}}$$

4. Mencari Nilai Preferensi (Qi)

$$Q_i = 0,5 \sum_{j=1}^n \bar{R}_{ij} W_j + 0,5 \prod_{j=1}^n (\bar{R}_{ij})^{W_j}$$

Dimana :

Qi = Nilai dari Q ke i

Rij W = Perkalian nilai Rij dengan bobot (w)

0,5 = Ketetapan

3.1 Kriteria

Adapun nilai bobot kriteria yang digunakan dari setiap kriteria pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1 Nama Kriteria Dan Nilai Bobot Kriteria

No	Id	Nama kriteria	Bobot (Wj)	Jenis
1	C1	Etika	20%	Benefit
2	C2	Kemampuan Desain CSS	20%	Benefit
3	C3	Kemampuan Olah Warna Dan Objek	20%	Benefit
4	C4	Lulusan	5%	Benefit
5	C5	Kemampuan Testing	20%	Benefit
6	C6	Kemampuan UI/UX	15%	Benefit

Dalam tingkat kepentingan berdasarkan nilai sub kriteria yang telah ditentukan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Etika

Asumsi (C1)	Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Asumsi (C1)	Nilai
Kurang Baik	2

Sangat Tidak Baik	1
-------------------	---

Tabel 3.3 Kriteria Kemampuan Desain CSS

Asumsi (C ₂)	Nilai
Sangat Menguasai	5
Menguasai	4
Cukup Menguasai	3
Kurang Menguasai	2
Tidak Menguasai	1

Tabel 3.4 Kriteria Kemampuan Olah Warna Dan Objek

Asumsi (C ₃)	Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Tabel 3.5 Kriteria Lulusan

Asumsi (C ₄)	Nilai
Strata 3	5
Strata 2	4
Strata 1	3
Diploma	2
Sekolah Menengah	1

Tabel 3.6 Kriteria Kemampuan Testing

Asumsi (C ₅)	Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Tabel 3.7 Kriteria Kemampuan UI/UX

Asumsi(C ₆)	Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

3.2 Alternatif

Adapun sampling data yang digunakan yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.8 Data *E-Recruitment Staff Front-End Programmer* Beserta Kriteriannya

No	Alternatif	Kriteria					
		C ₁	C ₂	C ₃	C ₄	C ₅	C ₆
1	Alfiandri Putra	Sangat Baik	Menguasai	Baik	Strata I	Sangat Baik	Sangat Baik
2	Ahmad Yusri	Sangat Baik	Sangat Menguasai	Sangat Baik	Strata I	Sangat Baik	Baik
3	Candra Wibowo	Baik	Menguasai	Sangat Baik	Strata I	Cukup	Sangat Baik
4	Rianto P Pangaribuan	Baik	Cukup Menguasai	Baik	Diploma	Cukup	Cukup
5	Elpita Khairani	Sangat Baik	Menguasai	Cukup	Sekolah Menengah	Baik	Sangat Baik
6	Alpansi Prasetyo	Baik	Cukup Menguasai	Baik	Strata I	Cukup	Baik
7	Sugeng Wibowo	Baik	Sangat Menguasai	Baik	Diploma	Baik	Cukup
8	Andika Chamberlien	Cukup	Sangat Menguasai	Sangat Baik	Diploma	Sangat Baik	Baik
9	Rizky Putrawan Ritonga	Baik	Menguasai	Baik	Strata I	Sangat Baik	Cukup
10	Ade Candra	Cukup	Cukup menguasai	Sangat baik	Sekolah menengah	Sangat baik	baik

Tabel 3.9 Hasil Konversi Nilai Alternatif

No	Alternatif	Kriteria					
		C ₁	C ₂	C ₃	C ₄	C ₅	C ₆
1	Alfiandri Putra	5	4	4	3	5	5
2	Ahmad Yusri	5	5	5	3	5	4
3	Candra Wibowo	4	4	5	3	3	5
4	Rianto P Pangaribuan	4	3	4	2	3	3
5	Elpita Khairani	5	4	3	1	4	5
6	Alpansi Prasetyo	4	3	4	3	3	4
7	Sugeng Wibowo	4	5	4	2	4	3
8	Andika Chamberlien	3	5	5	2	5	4
9	Rizky Kurniawan Ritonga	4	4	4	3	5	3
10	Ade Candra	3	3	5	1	5	4
	Nilai Max	5	5	5	3	5	5

3.3 Perhitungan *Weighted Aggregated Sum Product Assesment (WASPAS)*

Adapun tahapan perhitungan dengan metode WASPAS adalah sebagai berikut:

1. Membuat matriks keputusan

Berikut adalah matriks keputusan berdasarkan data hasil konversi nilai alternatif yaitu sebagai berikut:

$$\begin{pmatrix} 5 & 4 & 4 & 3 & 5 & 5 \\ 5 & 5 & 5 & 3 & 5 & 4 \\ 4 & 4 & 5 & 3 & 3 & 5 \\ 4 & 3 & 4 & 2 & 3 & 3 \\ 5 & 4 & 3 & 1 & 4 & 5 \\ 4 & 3 & 4 & 3 & 3 & 4 \\ 4 & 5 & 4 & 2 & 4 & 3 \\ 3 & 5 & 5 & 2 & 5 & 4 \\ 4 & 4 & 4 & 3 & 5 & 3 \\ 3 & 3 & 5 & 1 & 5 & 4 \end{pmatrix}$$

2. Menghitung matrik kinerja ternormalisasi

Matrik Kinerja Kriteria I

$$\begin{aligned} A_{11} &= \frac{5}{5} = 1 & A_{61} &= \frac{4}{5} = 0.8 \\ A_{21} &= \frac{5}{5} = 1 & A_{71} &= \frac{4}{5} = 0.8 \\ A_{31} &= \frac{4}{5} = 0.8 & A_{81} &= \frac{3}{5} = 0.6 \\ A_{41} &= \frac{4}{5} = 0.8 & A_{91} &= \frac{4}{5} = 0.8 \\ A_{51} &= \frac{5}{5} = 1 & A_{101} &= \frac{3}{5} = 0.6 \end{aligned}$$

Matrik Kinerja Kriteria II

$$\begin{aligned} A_{12} &= \frac{4}{5} = 0.8 & A_{62} &= \frac{3}{5} = 0.8 \\ A_{22} &= \frac{5}{5} = 1 & A_{72} &= \frac{5}{5} = 1 \\ A_{32} &= \frac{4}{5} = 0.8 & A_{82} &= \frac{5}{5} = 1 \\ A_{42} &= \frac{3}{5} = 0.6 & A_{92} &= \frac{4}{5} = 0.8 \\ A_{52} &= \frac{4}{5} = 0.8 & A_{102} &= \frac{3}{5} = 0.6 \end{aligned}$$

Matrik Kinerja Kriteria III

$$\begin{aligned} A_{13} &= \frac{4}{5} = 0.8 & A_{63} &= \frac{4}{5} = 0.8 \\ A_{23} &= \frac{5}{5} = 1 & A_{73} &= \frac{4}{5} = 0.8 \\ A_{33} &= \frac{5}{5} = 1 & A_{83} &= \frac{5}{5} = 1 \\ A_{43} &= \frac{4}{5} = 0.8 & A_{93} &= \frac{4}{5} = 0.8 \\ A_{53} &= \frac{3}{5} = 0.6 & A_{103} &= \frac{3}{5} = 0.6 \end{aligned}$$

Matrik Kinerja Kriteria IV

$$\begin{aligned} A_{14} &= \frac{3}{3} = 1 & A_{64} &= \frac{3}{3} = 1 \\ A_{24} &= \frac{3}{3} = 1 & A_{74} &= \frac{2}{3} = 0.667 \\ A_{34} &= \frac{3}{3} = 1 & A_{84} &= \frac{2}{3} = 0.667 \\ A_{44} &= \frac{2}{3} = 0.667 & A_{94} &= \frac{3}{3} = 1 \\ A_{54} &= \frac{1}{3} = 0.333 & A_{104} &= \frac{1}{3} = 0.3 \end{aligned}$$

Matrik Kinerja Kriteria V

$$\begin{aligned}
 A_{15} &= \frac{5}{5} = 1 & A_{65} &= \frac{3}{5} = 0.6 \\
 A_{25} &= \frac{5}{5} = 1 & A_{75} &= \frac{4}{5} = 0.8 \\
 A_{35} &= \frac{3}{5} = 0.6 & A_{85} &= \frac{5}{5} = 1 \\
 A_{45} &= \frac{3}{5} = 0.6 & A_{95} &= \frac{5}{5} = 1 \\
 A_{55} &= \frac{4}{5} = 0.8 & A_{105} &= \frac{5}{5} = 1
 \end{aligned}$$

Matrik Kinerja Kriteria VI

$$\begin{aligned}
 A_{16} &= \frac{5}{5} = 1 & A_{66} &= \frac{4}{5} = 0.8 \\
 A_{26} &= \frac{4}{5} = 0.8 & A_{76} &= \frac{3}{5} = 0.6 \\
 A_{36} &= \frac{5}{5} = 1 & A_{86} &= \frac{4}{5} = 0.8 \\
 A_{46} &= \frac{3}{5} = 0.6 & A_{96} &= \frac{3}{5} = 0.6 \\
 A_{56} &= \frac{5}{5} = 1 & A_{106} &= \frac{4}{5} = 0.8
 \end{aligned}$$

Berikut ini hasil matriks kinerja ternormalisasi

1.0000	0.8000	0.8000	1.0000	1.0000	1.0000
1.0000	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000	0.8000
0.8000	0.8000	1.0000	1.0000	0.6000	1.0000
0.8000	0.6000	0.8000	0.6667	0.6000	0.6000
1.0000	0.8000	0.6000	0.3333	0.8000	1.0000
0.8000	0.6000	0.8000	1.0000	0.6000	0.8000
0.8000	1.0000	0.8000	0.6667	0.8000	0.6000
0.6000	1.0000	1.0000	0.6667	1.0000	0.8000
0.8000	0.8000	0.8000	1.0000	1.0000	0.6000
0.6000	0.6000	1.0000	0.3333	1.0000	0.8000

3. Menghitung Nilai Qi

Nilai Q1

$$\begin{aligned}
 &= (0.5 (1*0.2 + 0.8*0.2 + 0.8*0.2 + 1*0.05 + 1*0.2 + 1*0.15) + (0.5 (1^{0.2} + 0.8^{0.2} + 0.8^{0.2} + 1^{0.05} + 1^{0.2} + 1^{0.15})) \\
 &= 3.4164
 \end{aligned}$$

Nilai Q2

$$\begin{aligned}
 &= (0.5 (1*0.2 + 1*0.2 + 0.8*0.2 + 1*0.05 + 1*0.2 + 0.8*0.15) + (0.5 (1^{0.2} + 1^{0.2} + 1^{0.2} + 1^{0.05} + 1^{0.2} + 0.8^{0.15})) \\
 &= 3.4685
 \end{aligned}$$

Nilai Q3

$$\begin{aligned}
 &= (0.5 (0.8*0.2 + 0.8*0.2 + 1*0.2 + 1*0.05 + 0.6*0.2 + 1*0.15) + (0.5 (0.8^{0.2} + 0.8^{0.2} + 1^{0.2} + 1^{0.05} + 0.6^{0.2} + 1^{0.15})) \\
 &= 3.3278
 \end{aligned}$$

Nilai Q4

$$\begin{aligned}
 &= (0.5 (0.8*0.2 + 0.6*0.2 + 0.8*0.2 + 0.667*0.05 + 0.6*0.2 + 0.6*0.15) + (0.5 (0.8^{0.2} + 0.6^{0.2} + 0.8^{0.2} + 0.667^{0.05} + 0.6^{0.2} + 0.6^{0.15})) \\
 &= 3.1540
 \end{aligned}$$

Nilai Q5

$$\begin{aligned}
 &= (0.5 (1*0.2 + 0.8*0.2 + 0.6*0.2 + 0.333*0.05 + 0.8*0.2 + 1*0.15) + (0.5 (1^{0.2} + 0.8^{0.2} + 0.6^{0.2} + 0.333^{0.05} + 0.8^{0.2} + 1^{0.15})) \\
 &= 3.2844
 \end{aligned}$$

Nilai Q6

$$= (0.5 (0.8*0.2 + 0.6*0.2 + 0.8*0.2 + 1*0.05 + 0.6*0.2 + 0.8*0.15) + (0.5 (0.8^{0.2} + 0.6^{0.2} + 0.8^{0.2} + 1^{0.05} + 0.6^{0.2} + 0.8^{0.15}))$$

$$= 3.2078$$

Nilai Q7

$$= (0.5 (0.8*0.2 + 1*0.2 + 0.8*0.2 + 0.667*0.05 + 8*0.2 + 0.6*0.15) + (0.5 (0.8^{0.2} + 1^{0.2} + 0.8^{0.2} + 0.667^{0.05} + 0.8^{0.2} + 0.6^{0.15}))$$

$$= 3.2893$$

Nilai Q8

$$= (0.5 (6*0.2 + 1*0.2 + 1*0.2 + 0.667*0.05 + 1*0.2 + 0.8*0.15) + (0.5 (0.6^{0.2} + 1^{0.2} + 1^{0.2} + 0.667^{0.05} + 1^{0.2} + 0.8^{0.15}))$$

$$= 3.3616$$

Nilai Q9

$$= (0.5 (0.8*0.2 + 0.8*0.2 + 0.8*0.2 + 1*0.05 + 1*0.2 + 0.6*0.15) + (0.5 (0.8^{0.2} + 0.8^{0.2} + 0.8^{0.2} + 1^{0.05} + 1^{0.2} + 0.6^{0.15}))$$

$$= 3.3076$$

Nilai Q10

$$= (0.5 (0.6*0.2 + 0.6*0.2 + 1*0.2 + 0.333*0.05 + 1*0.2 + 0.8*0.15) + (0.5 (0.6^{0.2} + 0.6^{0.2} + 1^{0.2} + 0.333^{0.05} + 1^{0.2} + 0.8^{0.15}))$$

$$= 3.2480$$

4. Perangkingan

Berdasarkan nilai Qi di atas berikut ini adalah hasil dan perangkingan dari penilaian Qi yaitu sebagai berikut

Tabel 3.10 Hasil Perangkingan Metode WASPAS

No	Alternatif	Nilai Qi Akhir	Rangking
1	Alfiandri Putra	3.4685	1
2	Ahmad Yusri	3.4164	2
3	Andika Chamberlien	3.3616	3
4	Candra Wibowo	3.3278	4
5	Rizky Kurniawan Ritonga	3.3076	5
6	Sugeng Wibowo	3.2893	6
7	Elpita Khairani	3.2844	7
8	Ade Candra	3.2480	8
9	Alpansi Prasetio	3.2078	9

4. KESIMPULAN

Dari pembahasan bab I sampai dengan bab IV mengenai Sistem Pendukung Keputusan *E-Recruitment Staff Front-End Programmer* Di PT. Bungkus Teknologi Indonesia Menggunakan Metode *Weighted Aggregated Sum Product Assesment* (WASPAS), dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Bidang keilmuan Sistem Pendukung Keputusan dengan menggunakan metode *Weighted Aggregated Sum Product Assesment* (WASPAS) dapat digunakan untuk membantu pengambilan keputusan dengan menggunakan 6 (enam) kriteria, yaitu Etika, Kemampuan Desain CSS, Kemampuan Olah Warna dan Objek, Lulusan, Kemampuan Testing, dan Kemampuan UI/UX.
2. Dalam menerapkan Sistem Pendukung Keputusan ini, menggunakan model berbasis *web*.
3. Dengan menggunakan Sistem Pendukung Keputusan *E-Recruitment Staff Front-End Programmer* Di PT. Bungkus Teknologi Indonesia Menggunakan Metode *Weighted Aggregated Sum Product Assesment*

(WASPAS), dapat membantu Direktur / CEO dalam merekrut calon *Front-End Programmer* baru di PT Bungkus Teknologi Indonesia.



UCAPAN TERIMA KASIH

Mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu menyelesaikan artikel ilmiah ini, khususnya kepada Bapak Ahmad Fitri Boy, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan serta arahan, Bapak Moch. Iswan Perangin-Angin, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa membimbing dan memberi masukan, Bapak Dr. Dicky Nofriansyah., S.Kom., M.Kom dan Bapak Jaka Prayuda, S.Kom., M.Kom yang telah meluangkan waktunya untuk memberi masukan kepada teman-teman kelas 8SIA1, seluruh teman-teman kelas 8SIA1 yang telah mengisi hari-hari menjadi menyenangkan, serta tak lupa kedua orangtua tercinta yang selalu memberikan dukungan penuh

REFERENSI

- [1] Artika, R. (2013). Penerapan Analytical Hierarchy Process(AHP) Dalam Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Guru Pada SD Negeri 095224. *Jurnal Pelita Informatika Budi Darma*, 4(3), 123–128.
- [2] Charolina, Y. (2016). Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Pemberian Bonus Tahunan Menggunakan Metode Fuzzy Logic Tipe Mamdani (Studi Kasus Pada Karyawan Pt. Sunhope Indonesia Di Jakarta). *Jurnal Teknologi Informasi*, 12(2), 42–53.
- [3] Hartono, J. (2005). Analisis dan Desain Sistem. *Jurnal Teknik Informatika*, 3, 1–13. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.finel.2014.01.004>
- [4] Hermanto, N. (2012). Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (Saw) Untuk Menentukan Jurusan Pada Smk Bakti Purwokerto. *Teknik Informatika STMIK Amikom Purwokerto*, 2012(Semantik), 52–62.
- [5] Ir. Yuni Sugiarti, M. K. (2013). Analisis & Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB.6. *Graha Ilmu*, 30–45.
- [6] Nurdianto, H., & Meilia, H. (2016). Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Prioritas Pengembangan Industri Kecil Dan Menengah Di Lampung Tengah Menggunakan Analytical Hierarchy Process (Ahp). *Semnasteknomedia Online*, 4(1), 3-3–37. Retrieved from <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1163>
- [7] Sianturi, M., Tarigan, J., Rizanti, N. P., & Cahyadi, A. D. (2018). *Sistem Pengambilan Keputusan Pemilihan Jurusan Terbaik Pada SMK Menerapkan Metode Weight Aggregated Sum Product Assesment (WASPAS)*. (20), 160–164.
- [8] Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur dan Berorientasi Objek (Edisi Revisi)*. Bandung: Informatika Bandung.

BIBLIOGRAFI PENULIS

	<p>Tarmizi, pria kelahiran Pematang Panjang 19 September 1997 ini merupakan mahasiswa STMIK Triguna Dharma jurusan Sistem Informasi. Saat ini tengah melakukan riset ilmiah yang berkaitan tentang bidang keilmuan <i>Sistem Pendukung Keputusan</i> yang bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar strata 1 jurusan Sistem Informasi.</p>
	<p>Ahmad Fitri Boy, S.Kom., M.Kom</p>
Thirth author's photo(3x4cm)	<p>Moch. Iswan Perangin-Angin, S.Kom., M.Kom</p>