

E-Recruitment Employee UI/UX Designer Di PT. Bungkus Teknologi Indonesia Menggunakan Metode WASPAS

Candra Wibowo*, Muhammad Zunaidi**, Rico Imanta Ginting**

*Program Studi Sistem Informasi, STMIK Triguna Dharma

**Program Studi Sistem Informasi, STMIK Triguna Dharma

Article Info

Article history:

-

Keyword:

UI/UX Designer,
Weighted Aggregated Sum Product
Assesment (WASPAS),
Sistem pendukung keputusan.

ABSTRACT

PT. Bungkus Teknologi Indonesia merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang consultant IT di Medan yang saat ini sedang mengalami kendala, beberapa kendala tersebut diantaranya adalah dalam recruitment tenaga ahli atau staff khususnya untuk bidang UI/UX Designer, salah satu kendala yang dihadapi adalah tenaga Front End Developer 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 WASPAS (Weight Aggregated Sum Product Assesment), diharapkan dengan metode WASPAS ini mampu menyelesaikan masalah dengan kriteria-kriteria yang sesuai standar kualifikasi perusahaan secara transparan, tepat, efektif, dan efisien

Hasil dari penelitian dalah sebuah aplikasi sistem pendukung keputusan yang mengadopsi metode WASPAS yang mampu menjawab permasalahan yang ada di PT. Bungkus Teknologi Indonesia terkait recruitment UI/UX Designer

Copyright © 2020 STMIK Triguna Dharma.
All rights reserved.

First Author

Nama : Candra Wibowo
Kampus : STMIK Triguna Dharma
Program Studi : Sistem Informasi
E-Mail : Candrawibowo2018@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Beberapa tahun terakhir bidang keilmuan dalam dunia Teknologi Informasi (IT) semakin berkembang dengan sangat cepat, salah satu bidang keilmuan yang sedang berkembang baru yaitu UI/UX Designer. Bidang keilmuan UI/UX Designer ini hampir mirip atau serupa dengan designer pada umumnya, namun pada UI/UX Designer memiliki perbedaan yang cukup signifikan..

Di era modern seperti sekarang ini, cukup banyak perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa maupun dagang untuk menjalankan operasional usahanya, pada dasarnya juga memiliki tujuan untuk mendapatkan benefit yang diperoleh akan semakin meningkat. Hal paling penting dalam menentukan pencapaian keberhasilan selain proses penjualan yaitu proses rekrutmen karyawan, karena karyawan adalah sumber daya yang paling penting dalam perusahaan.

Salah satu cara perekrutan karyawan bisa dilakukan dengan sistem online. Rekrutmen calon karyawan merupakan suatu cara dalam perusahaan untuk mendapatkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang benar-benar tepat untuk menduduki suatu posisi tertentu yang ditawarkan oleh perusahaan[1]. Rekrutmen ini dilakukan karena terbukanya lapangan pekerjaan yang cukup besar pada berbagai unit kerja, antara lain karena adanya perusahaan yang baru didirikan, adanya perluasan usaha, adanya karyawan yang berhenti, mengundurkan diri, pensiun dan

alasan lainnya. Apapun alasannya sehingga terdapat peluang lowongan pekerjaan maka segera harus diisi atau digantikan dengan karyawan yang memiliki kepribadian yang baik dan kemampuan sesuai kebutuhan perusahaan agar tidak terjadi kevakuman dan perlambatan proses operasional pelaksanaan tugas. Untuk mengisi lowongan pekerjaan dengan segera mungkin haruslah dilakukan perekrutan karyawan baru.

Perekrutan dan seleksi merupakan proses menarik individu secara tepat waktu, dalam jumlah yang cukup, dan dengan kualifikasi yang tepat, untuk melamar pekerjaan dalam perusahaan/organisasi yang membutuhkan. Tujuan utama dari proses rekrutmen adalah untuk mendapatkan orang yang tepat bagi suatu jabatan tertentu, sehingga orang tersebut mampu bekerja secara optimal dan dapat bertahan di perusahaan untuk waktu yang lama[2]. Dari kebutuhan di atas dibutuhkan suatu cara yang tepat dalam perekrutan karyawan diantaranya menggunakan Sistem Pendukung Keputusan.

Sistem Pendukung Keputusan adalah sistem penghasil informasi yang ditujukan pada suatu masalah tertentu yang harus dipecahkan oleh manager dan dapat membantu manager dalam pengambilan keputusan[3]. Dalam sistem pendukung keputusan terdapat teknik untuk menyelesaikan masalah salah satunya yaitu Metode Weighted Aggregated Sum Product Assesment (WASPAS).

Metode WASPAS digunakan untuk membantu seorang pengambil keputusan untuk mengoptimalkan dalam mencari nilai tertinggi dan terendah, dengan metode ini dapat mengurangi kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi saat pengambilan keputusan [4].

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 UI/UX Designer.

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 UI/UX Designer.

2. Studi Literatur

Di dalam studi literatur, Mempelajari teori tentang Sistem Pendukung Keputusan, metode WASPAS, UI/UX Designer, 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: 30 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 UI/UX Designer.

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 UI/UX Designer.

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 *UI/UX Designer* 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.

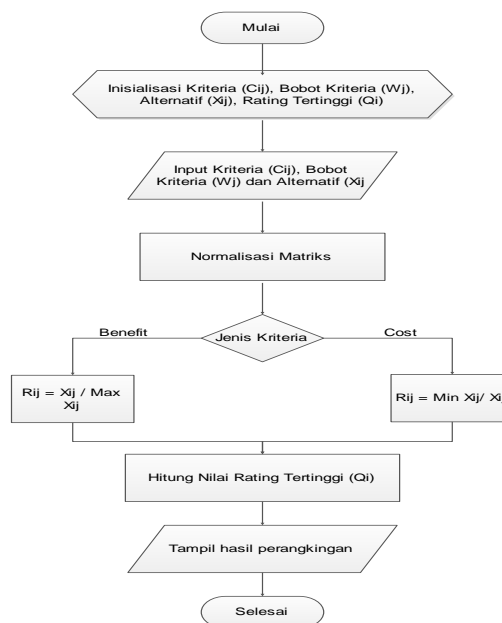
3. ANALISA DAN HASIL

3.1 Algoritma Sistem

Algoritma sistem merupakan penjelasan langkah-langkah penyelesaian masalah dalam perancangan sistem pendukung keputusan dalam penerimaan *UI/UX Designer* dengan menggunakan metode WASPAS. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan produktifitas dan keberhasilan perusahaan dalam menghadapi persaingan dunia bisnis khususnya di dunia teknologi..

3.3.1 Flowchart dari Metode Penyelesaian

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



Gambar 1:Flowchart Dari Metode WASPAS

3.2 Analisa Metode

Berikut ini adalah data yang digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut. Pengambilan keputusan an ini berdasarkan pada kriteria yang sudah menjadi penentu dalam melakukan seleksi calon *UI/UX Designer* berikut ini adalah kriteria yang digunakan:

Tabel 1: Keterangan Kriteria

No	Kode Kriteria	Kriteria	Bobot
1	C1	Pendidikan Terakhir	10%
2	C2	Usia	10%
3	C3	Pengalaman Kerja di Bidang UI/UX	20%
4	C4	Jumlah Prototype yang Dikerjakan	15%

5	C5	Jumlah Software Design yang dikuasai	20%
6	C6	Tingkat Kreativitas	15%
7	C7	Tingkat Inovasi	10%

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

Tabel 2: Hasil Konversi Data Alternatif (Lanjutan)

No	Nama Pelamar	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7
1	Candra Wibowo	4	4	2	3	4	5	5
2	Naufal	4	5	1	1	2	3	4
3	Alfiandri Putra	2	4	1	1	2	2	3
4	Rahmadi Aulia	2	4	1	1	2	2	2
5	Jaka Tirta	5	5	1	2	3	4	4
6	Adila Fitri	4	5	2	1	2	4	5
7	Sri Wahyuni	4	5	2	3	3	5	4
8	Rahmadsyah	2	4	3	1	3	5	4

Membuat Matriks Keputusan

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

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

Kriteria Keuntungan

$$R_{ij} = X_{ij} / \text{Max} X_{ij} \dots \dots \dots (1)$$

Kriteria Biaya

$$R_{ij} = \text{Mini} X_{ij} / X_{ij} \dots \dots \dots (2)$$

Normalisasi untuk Kriteria I :

$$A_{11} = 2/4 = 0.5$$

$$A21 = 2/4=0.5$$

$$A61 = 2/4=0.5$$

$$A31 = 2/2=1$$

$$A71 = 2/4=0.5$$

$$A41 = 2/2=1$$

$$A81 = 2/2=1$$

$$A51 = 2/5=0.4$$

Normalisasi untuk Kriteria II :

$$A12 = 4/4=1$$

$$A22 = 4/5=0.8$$

$$A62 = 4/5=0.8$$

$$A32 = 4/4=1$$

$$A72 = 4/5=0.8$$

$$A42 = 4/4=1$$

$$A82 = 4/4=1$$

$$A52 = 4/5=0.8$$

Normalisasi untuk Kriteria III :

$$A13 = 2/3=0.67$$

$$A23 = 1/3=0.33$$

$$A63 = 2/3=0.67$$

$$A33 = 1/3=0.33$$

$$A73 = 2/3=0.67$$

$$A43 = 1/3=0.33$$

$$A83 = 3/3=1$$

$$A53 = 1/3=0.33$$

Normalisasi untuk Kriteria IV :

$$A14 = 3/3=1$$

$$A24 = 1/3=0.33$$

$$A64 = 1/3=0.33$$

$$A34 = 1/3=0.33$$

$$A74 = 3/3=1$$

$$A44 = 1/3=0.33$$

$$A84 = 1/3=0.33$$

$$A54 = 2/3=0.67$$

Normalisasi untuk Kriteria V :

$$A15 = 4/4=1$$

$$A25 = 2/4=0.5$$

$$A65 = 2/4=0.5$$

$$A35 = 2/4=0.5$$

$$A75 = 3/4=0.75$$

$$A45 = 2/4=0.5$$

$$A85 = 3/4=0.75$$

$$A55 = 3/4=0.75$$

Normalisasi untuk Kriteria VI :

$$A16 = 5/5=1$$

$$A26 = 3/5=0.6$$

$$A36 = 2/5=0.4$$

$$A46 = 2/5=0.4$$

$$A56 = 4/5=0.8$$

$$A66 = 4/5=0.8$$

$$A76 = 5/5=1$$

$$A86 = 5/5=1$$

Normalisasi untuk Kriteria VII :

$$A17 = 5/5=1$$

$$A27 = 4/5=0.8$$

$$A37 = 3/5=0.6$$

$$A47 = 2/5=0.4$$

$$A57 = 4/5=0.8$$

$$A67 = 5/5=1$$

$$A77 = 4/5=0.8$$

$$A87 = 4/5=0.8$$

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

$$X = \begin{pmatrix} 0.5 & 1 & 0.67 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 0.5 & 0.8 & 0.33 & 0.33 & 0.5 & 0.6 & 0.8 \\ 1 & 1 & 0.33 & 0.33 & 0.5 & 0.4 & 0.6 \\ 1 & 1 & 0.33 & 0.33 & 0.5 & 0.4 & 0.4 \\ 0.4 & 0.8 & 0.33 & 0.67 & 0.75 & 0.8 & 0.8 \\ 0.5 & 0.8 & 0.67 & 0.33 & 0.5 & 0.8 & 1 \\ 0.5 & 0.8 & 0.67 & 1 & 0.75 & 1 & 0.8 \\ 1 & 1 & 1 & 0.33 & 0.75 & 1 & 0.8 \end{pmatrix}$$

Menghitung Nilai Rating Tertinggi (Qi)

Berikut ini adalah nilai rating tertinggi dari (Qi) yaitu sebagai berikut:

Nilai Rating Tertinggi dari Alternatif 1 (Q1) =

$$(0.5 ((0.10 *0.5) + (0.10 *1) + (0.20 *0.67) + (0.15 *1) + (0.20 *1) + (0.15 *1) + (0.10 *1))) + (0.5 ((0.50.10) * (10.10) *(0.670.20) * (1 0.15) * (10.20) * (10.15) * (10.10))) = 0,8063$$

Nilai Rating Tertinggi dari Alternatif 2 (Q2) =

$$(0.5 ((0.10 *0.5) + (0.10 *8) + (0.20 *0.33) + (0.15 *0.33) + (0.20 *0.5) + (0.15 *0.6) + (0.10 *0.8))) + (0.5 ((0.50.10) * (0.80.10) * (0.330.20) * (0.33 0.15) * (0.50.20) * (0.60.15) * (0.80.10))) = 0,5096$$

Nilai Rating Tertinggi dari Alternatif 3 (Q3) =

$$(0.5 ((0.10 *1) + (0.10 *1) + (0.20 *0.33) + (0.15 *0.33) + (0.20 *0.5) + (0.15 *0.4) + (0.10 *0.6))) + (0.5 ((10.10) * (10.10) * (0.330.20) * (0.33 0.15) * (0.50.20) + (0.40.15) * (0.60.10))) = 0,5202$$

Nilai Rating Tertinggi dari Alternatif 4 (Q4) =

$$(0.5 ((0.10 *1) + (0.10 *1) + (0.20 *0.33) + (0.15 *0.33) + (0.20 *0.5) + (0.15 *0.8) + (0.10 *0.4))) + (0.5 ((10.10) * (10.10) * (0.330.20) * (0.33 0.15) * (0.50.20) * (0.40.15) * (0.40.10))) = 0,4986$$

Nilai Rating Tertinggi dari Alternatif 5 (Q5) =
 $(0.5 ((0.10 * 0.4) + (0.10 * 0.8) + (0.20 * 0.33) + (0.15 * 0.67) + (0.20 * 0.75) + (0.15 * 0.8) + (0.10 * 0.8))) + (0.5 ((0.40.10) * (0.80.10) * (0.20.20) * (0.67 0.15) * (0.750.20) * (0.80.15) * (0.80.10))) = 0,6098$

Nilai Rating Tertinggi dari Alternatif 6 (Q6) =
 $(0.5 ((0.10 * 0.5) + (0.10 * 0.8) + (0.20 * 0.67) + (0.15 * 0.33) + (0.20 * 0.5) + (0.15 * 0.8) + (0.10 * 1))) + (0.5 ((0.5.10) * (0.80.10) * (0.670.20) * (0.33 0.15) * (0.50.20) * (0.80.15) * (10.10))) = 0,5936$

Nilai Rating Tertinggi dari Alternatif 7 (Q7) =
 $(0.5 ((0.10 * 0.5) + (0.10 * 0.8) + (0.20 * 0.67) + (0.15 * 1) + (0.20 * 0.75) + (0.15 * 1) + (0.10 * 0.8))) + (0.5 ((0.5.10) * (0.80.10) * (0.670.20) * (1 0.15) * (0.750.20) * (10.15) * (0.80.10))) = 0,7421$

Nilai Rating Tertinggi dari Alternatif 8 (Q8) =
 $(0.5 ((0.10 * 1) + (0.10 * 1) + (0.20 * 1) + (0.15 * 0.33) + (0.20 * 0.75) + (0.15 * 1) + (0.10 * 0.8))) + (0.5 ((1.10) * (10.10) * (10.20) * (0.33 0.15) * (0.750.20) * (10.15) * (0.80.10))) = 0,7304$

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

Tabel 3: Hasil Perankingan Metode ARAS

No	Nama Pelamar	Nilai (Qi)	Prioritas
1	Candra Wibowo	0,8063	1
2	Naufal	0,5096	7
3	Alfiandri Putra	0,5202	6
4	Rahmadi Aulia	0,4986	8
5	Jaka Tirta	0,6098	4
6	Adilla Fitri	0,5936	5
7	Sri Wahyuni	0,7421	2
8	Rahmadsyah	0,7304	3

Berdasarkan tabel di atas, recruitment UI/UX *Designer* pada PT. Bungkus Teknologi Indonesia yang paling layak menjadi seorang UI/UX *Designer* adalah alternatif yang bernama Candra Wibowo, dikarenakan Candra Wibowo didapatkan menjadi prioritas 1 dengan nilai rating tertinggi 0,8063

5. PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI

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 UI/UX *Designer* pada PT. Bungkus Teknologi Indonesia dapat diselesaikan dengan baik menggunakan metode WASPAS.
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 WASPAS 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 UI/UX *Designer*.
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

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas izin-Nya yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan jurnal ilmiah ini. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua Orang Tua tercinta yang selama ini memberikan do'a dan dorongan baik secara moril maupun materi sehingga dapat terselesaikan pendidikan dari tingkat dasar sampai bangku perkuliahan dan terselesaikannya jurnal ini. Di dalam penyusunan jurnal ini, banyak sekali bimbingan yang didapatkan serta arahan dan bantuan dari pihak yang sangat mendukung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Rudi Gunawan, SE., M.Si., selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer (STMIK) Triguna Dharma Medan. Bapak Dr. Zulfian Azmi, ST., M.Kom., selaku Wakil Ketua I Bidang Akademik STMIK Triguna Dharma Medan. Bapak Marsono, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Triguna Dharma Medan. Bapak Muhammad Zunaidi, S.E., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan saran, arahan dan dukungannya serta motivasi, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Bapak Rico Imanta Ginting, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan tata cara penulisan, saran dan motivasi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Seluruh Dosen, Staff dan Pegawai di STMIK Triguna Dharma Medan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. S. Hartoko and S. E. Mm, "Rekrutmen Calon Karyawan Tetap (Studi Kasus Politeknik LP3I Jakarta Kampus Pasar Minggu)," vol. 4, no. 2, pp. 122–127, 2016.
- [2] T. Wahyono, "ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI SISTEM REKRUTMEN SDM DALAM MENINGKATKAN KINERJA KARYAWAN PADA PT .," vol. 4, no. 1, pp. 69–83, 2018.
- [3] H. Susanto, "Penerapan Metode Additive Ratio Assessment (Aras) Dalam Pendukung Keputusan Pemilihan Susu Gym," Maj. Ilm. INTI, vol. 13, pp. 1–5, 2018.
- [4] S. Barus, V. M. Sitorus, and D. Napitupulu, "Sistem Pendukung Keputusan Pengangkatan Guru Tetap Menerapkan Metode Weight Aggregated Sum Product Assesment (WASPAS)," vol. 2, no. 2, pp. 10–15, 2018.

BIOGRAFI PENULIS

	Candra Wibowo , Laki-Laki kelahiran Medan, 3 Oktober 1997, anak pertama dari dua bersaudara ini merupakan seorang mahasiswa STMIK Triguna Dharma yang sedang dalam proses menyelesaikan skripsi.
	Muhammad Zunaidi, S.E., M.Kom , Beliau merupakan dosen tetap STMIK Triguna Dharma Medan dan aktif sebagai pengajar pada bidang ilmu Sistem Informasi.
	Rico Imanta Ginting, S.Kom., M.Kom , Beliau merupakan dosen tetap STMIK Triguna Dharma Medan dan aktif sebagai pengajar pada bidang ilmu Sistem Informasi.