

BAB 2

TINJUAN PUSTAKA

2.1 Profil PT. INTI KONTEN INDONESIA (INTENS)

Didirikan pada tahun 2010 dengan kepemilikan saham 99 persen oleh PT INTI (Persero), dan 1 persen oleh PT WIDYA BHAKTI INTI (WBI). PT INTI (Persero) salah satu badan usaha milik negara yang termasuk dalam kelompok industri strategis, Intens dimaksudkan untuk memberikan solusi produk maupun proses bagi pertumbuhan bisnis pelanggan melalui penyediaansolusi bidang konten, aplikasi serta layanan value added lainnya berbasis teknologi. Kekuatan Intens didukung oleh kemampuan sumber daya manusia yang memiliki latar belakang dan pengetahuan yang kuat di bidang produk maupun proses berbasis teknologi informasi serta pemahaman yang kuat mengenai karakter dan model bisnis dalam industri. Kekuatan ini memungkinkan Intens menjadi partner strategis dalam memberikan solusi kebutuhan bisnis pelanggan. Kami hadir untuk membantu meningkatkan pendapatan dan kemampuan pelanggan, meningkatkan efisiensi biaya, dan memaksimalkan pertumbuhan perusahaan melalui penerapan teknologi informasi secara efektif.

2.1.1 Visi dan Misi PT. INTI KONTEN INDONESIA (INTENS)

Berikut visi dan misi dari PT. Intens :

Visi

Visi dari pt. Intens adalah *“Menjadi IT Solution & Content Provider yang dikenal secara Global”*.

Misi

Misi dari pt. Intens adalah:

1. Memberikan nilai yang tumbuh dan berkelanjutan bagi pemegang saham.

2. Memberikan model bisnis, produk, dan layanan terbaik bagi pelanggan untuk tetap kompetitif dan tumbuh.
3. Memberikan lingkungan positif bagi karyawan untuk tumbuh, berkembang, berinovasi, dan menjadi entrepreneur

2.1.2 Logo PT. INTI KONTEN INDONESIA (INTENS)

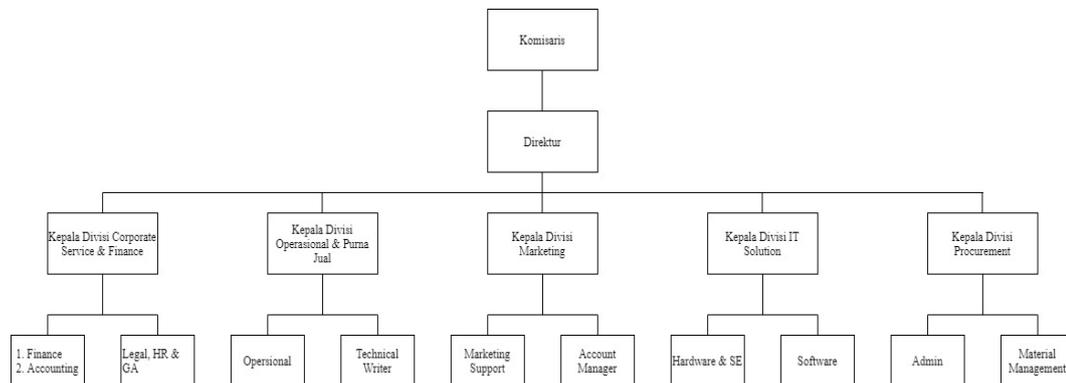
Berikut ini adalah logo yang dimiliki oleh PT. INTI KONTEN INDONESIA (INTENS).



Gambar 2. 1 Logo PT. INTENS

2.1.3 Struktur Organisasi PT. INTI KONTEN INDONESIA (INTENS)

Struktur organisasi dari PT. INTENS dapat dilihat dari gambar berikut ini:



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi

2.1.4 Job Description

Berikut ini merupakan *job description* yang terdapat pada PT. Inti Konten Indonesia.

1. (Corporate Service & Finance) = Memimpin, mengelola, mengodinasikan, mengendalikan kegiatan yang berhubungan

dengan corporate service & finance serta sumber daya manusia dan administrasi umum.

2. (Operational & Purnajual) = Mengorganisasikan dan mengendalikan kegiatan – kegiatan Operasional Purnajual dalam rangka mendukung dan membantu perusahaan dalam mengelola dan menjalankan kegiatan perusahaan.
3. (Marketing) = Mendukung kebutuhan kegiatan pemasaran perusahaan, diantaranya melakukan persiapan dalam kegiatan pemasaran dari balik dari segi materi maupun media yang akan digunakan dengan menyampaikan suatu produk perusahaan pada pasar sasaran
4. (IT Solutions) = Membuat perencanaan, pengarahan, dan memberikan koordinasi kebijakan maupun program yang terkait dengan pemasaran. Mengawasi perkembangan produk dan mengamati tren dari kebutuhan pasar.
5. (Procurement) = Merencanakan, mengordinasikan, melaksanakan dan mengendalikan kegiatan yang berhubungan dengan Administrasi Procerument dalam rangka mendukung dan membantu Kepala Divisi dan Spv. Material Management dalam mengelola dan menjalankan kegiatan perusahaan untuk kegiatan pengadaan Barang/Material.

2.2 Landasan Teori

Dalam pembangunan sebuah aplikasi berbasis website ini terdapat beberapa landasan teori yang mendukung, diantaranya akan dijelaskan dibawah ini.

2.2.1 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi yang mendukung operasi bersifat manajerial dan kegiatan strategi-strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

1. Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan Informasi. Pengertian lain dari sistem Informasi adalah sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan dan memberikan Informasi bagi pengambil keputusan dan/atau untuk mengendalikan Informasi.

2. Komponen Sistem Informasi

Dalam membangun suatu sistem Informasi diperlukan penggabungan elemen-elemen pendukung tersebut antara lain :

- a. Software, merupakan suatu program komputer, struktur data, dan dokumen-dokumen yang saling berhubungan yang digunakan dalam metode logika dan prosedur yang dibutuhkan.
- b. Hardware, merupakan perangkat elektronik yang memiliki kemampuan untuk melakukan proses komputerisasi.
- c. 3. Brainware, adalah pengguna dan operator perangkat keras atau perangkat lunak.
- d. Data, berupa salinan-salinan manual dan deskripsi Informasi yang menggambarkan operasi sistem.

3. Tujuan Sistem Informasi

- a. Integrasi sistem
 - a. Menghubungkan sistem individu/kelompok
 - b. Pengkolektifan data dan penyambungan secara otomatis
 - c. Peningkatan koordinasi dan pencapaian sinergi.
- b. Efisiensi pengelolaan
 - a. Penggunaan basis data dalam upaya kesamaan pengadministrasian data
 - b. Pengelolaan data berkaitan dengan karakteristik Informasi
 - c. Penggunaan dan pengambilan Informasi
- c. Dukungan keputusan untuk manajemen

- a. Melengkapi Informasi guna kebutuhan proses pengambilan kebutuhan
- b. Akuisisi Informasi eksternal melalui jaringan komunikasi
- c. Ekstraksi dari Informasi internal yang terpadu.
- d. Manfaat Sistem Informasi Sistem Informasi memiliki beberapa manfaat, yaitu:
 - a. Menghemat tenaga kerja
 - b. Peningkatan efisiensi
 - c. Mempercepat proses
 - d. Perbaikan dokumentasi
 - e. Pencapaian standar
 - f. Perbaikan keputusan

2.2.2 Sistem Informasi Manajemen (SIM)

Sistem informasi manajemen (SIM) adalah sekumpulan atau sekelompok proses untuk mengolah data, menganalisis dan menampilkan data sehingga memiliki makna dan berguna untuk kebutuhan pengambilan suatu keputusan. SIM juga sangat bermanfaat dalam mendukung manajemen dalam mengambil keputusan dalam mengendalikan kegiatan perusahaan.[1]

2.2.2.1 Tujuan Sistem Informasi Manajemen

Tujuan utama dari Sistem Informasi Manajemen adalah mengumpulkan data dari berbagai sumber dan mengolah data tersebut sehingga menghasilkan suatu informasi untuk memudahkan pihak manajemen dalam meningkatkan kualitas keputusan yang diambil guna meningkatkan produktivitas dan profitabilitas perusahaan.

2.2.2.2 Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (SIMPEG)

Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (SIMPEG) adalah suatu tatanan bagi proses pengumpulan, pengolahan, penganalisaan, penyajian data dan informasi yang diperlukan untuk menunjang administrasi dan manajemen yang berkaitan dengan pegawai (Musaneff, 2007: 244).

Berdasarkan pandanganpandangan di atas tempat sistem informasi manajemen kepegawaian, maka dapat disimpulkan bahwa suatu sistem yang terpadu yakni terkait proses pengumpulan, pengolahan, penyimpanan dan penyampaian hasil informasi tentang data kepegawaian yang dapat bermanfaat dalam proses manajerial organisasi.[2]

2.2.3 Metode WP (Weight Product)

Salah satu metode untuk menyelesaikan sistem pendukung keputusan adalah weight product, dimana metode ini berkerja berdasarkan besarnya nilai referensi yang dihitung berdasarkan nilai variable. Yang digunakan yang dipangkatkan dengan bobotnya. Semakin besar nilai presentasi suatu alternatif solusi maka alternatif solusi itu semakin disukai. Besarnya nilai preferensi dihitung dengan formula sebagai berikut:[3]

1. Melakukan perbaikan bobot kriteria.

$$w^j = \frac{w_j}{\sum w_j} \dots\dots\dots(1)$$

2. Melakukan perhitungan nilai Vektor S (Sj).

Dimana w_j adalah nilai pangkat yang ernilai positif untuk jenis kriteria benefit dan bernilai negatif untuk kriteria jenis cost. Adapun cara penyelesaiannya adalah sebagai berikut:

$$S_i = \prod_{j=1}^n X_{ij} W_j \dots\dots\dots(2)$$

Keterangan :

S : Menyatakan preferensi alternatif yang di analogikan sebagai vektor S

X : Menyatakan Nilai Kriteria

W : Menyatakan Bobot Kriteria

i : Menyatakan alternatif

j : Menyatakan kriteria

n : Menyatakan banyaknya kriteria

3. Melakukan perhitungan nilai preferensi (Vj) , yang dimana nilai V yang paling besar nantinya adalah alternatif yang terpilih. Adapun cara penyelesaiannya adalah sebagai berikut :

$$V_1 \frac{\prod_{j=1}^n X_{ij} w_j}{\prod_{j=1}^n (X_{j^*}) w_j} \dots\dots\dots(3)$$

Keterangan :

V : Menyatakan preferensi alternatif yang di analogikan sebagai vektor V

X : Menyatakan Nilai Kriteria

W : Menyatakan Bobot Kriteria

i : Menyatakan alternatif

j : Menyatakan kriteria

n : Menyatakan banyaknya kriteria

2.2.4 HTML

Sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web dan menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah browser Internet. Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan *SGML (Standard Generalized Markup Language)*, HTML adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman web. HTML saat ini merupakan standar Internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh *World Wide Web Consortium (W3C)* [4].

HTML berupa kode-kode tag yang menginstruksikan browser untuk menghasilkan tampilan sesuai dengan yang diinginkan. Sebuah file yang merupakan file HTML dapat dibuka dengan menggunakan browser web seperti Google Chrome, Mozilla Firefox atau Microsoft Internet Explorer. HTML juga dapat dikenali oleh aplikasi pembuka email ataupun dari PDA dan program lain yang memiliki kemampuan browser.

HTML dokumen tersebut mirip dengan dokumen teks biasa, hanya dalam dokumen ini sebuah teks bisa memuat instruksi yang ditandai dengan kode atau lebih dikenal dengan TAG tertentu.. Tanda digunakan untuk mengaktifkan instruksi cetak tebal, diikuti oleh teks yang ingin ditebalkan, dan diakhiri dengan tanda untuk menonaktifkan cetak tebal tersebut. Secara garis besar, terdapat empat jenis elemen dari HTML:

- a. Struktural. tanda yang menentukan level atau tingkatan dari sebuah teks akan memerintahkan browser untuk menampilkan “Golf” sebagai teks tebal besar yang menunjukkan sebagai Heading 1,
- b. Presentational. tanda yang menentukan tampilan dari sebuah teks tidak peduli dengan level dari teks tersebut. Tanda presentational saat ini sudah mulai digantikan oleh CSS dan tidak direkomendasikan untuk mengatur tampilan teks,
- c. Hypertext. tanda yang menunjukkan pranala ke bagian dari dokumen tersebut atau pranala ke dokumen lain akan menampilkan sebagai sebuah hyperlink ke URL tertentu),
- d. Elemen widget yang membuat objek-objek lain seperti tombol (`<button>`), list (``), dan garis horizontal (`<hr>`)

Selain markup presentational, markup yang lain tidak menentukan bagaimana tampilan dari sebuah teks. Namun untuk saat ini, penggunaan tag HTML untuk menentukan tampilan telah dianjurkan untuk mulai ditinggalkan dan sebagai gantinya digunakan Cascading Style Sheets.

2.2.5 PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) merupakan script untuk pemrograman web server-side, script yang membuat dokumen HTML secara on the fly, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan teks editor atau editor HTML. Dengan menggunakan PHP, maintenance suatu situs web menjadi lebih mudah. Proses update data dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang dibuat dengan menggunakan script PHP[4]. PHP/FI merupakan nama awal dari PHP, dibuat pertama kali oleh Rasmus Lerdoff. PHP awalnya merupakan program CGI yang dikhususkan untuk menerima input melalui form yang ditampilkan dalam browser web. Software ini

disebarkan dan dilisensikan sebagai perangkat lunak Open Source. Adapun keunggulan yang dimiliki oleh PHP adalah:

- a. *Life Cycle* yang sangat singkat, sehingga PHP selalu up to date mengikuti perkembangan teknologi internet.
- b. *Cross Platform*, yakni PHP dapat dipakai di hampir semua webserver yang ada di pasaran (terutama Apache dan Microsoft IIS) dan dijalankan pada berbagai sistem operasi (Linux, Windows, FreeBSD).
- c. PHP mendukung koneksi ke banyak database baik yang gratis maupun komersil, seperti MySQL, mSQL, Oracle, Microsoft SQL Server, Interbase, dan banyak lagi.
- d. PHP bersifat Open Source dan gratis. Kemudahan dalam mendapatkan dokumentasi. di Internet, tidak akan sulit untuk mencari baik itu referensi, kode-kode PHP yang sudah jadi dan juga mengajukan pertanyaan pada grup-grup diskusi yang di dalamnya banyak sekali para master PHP.

2.2.6 MySQL

MySQL merupakan server yang melayani database. Untuk membuat dan mengolah database, kita dapat mempelajari pemrograman khusus yang disebut query (perintah) SQL. Database sendiri dibutuhkan jika kita ingin menginput data dari user menggunakan form HTML untuk kemudian diolah PHP agar bisa disimpan ke dalam database MySQL[4].

Kehandalan suatu sistem basis data (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja pengoptimasi-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL yang dibuat oleh pengguna maupun program-program aplikasi yang memanfaatkannya. MySQL mendukung operasi basis data transaksional maupun operasi basis data non-transaksional. Pada modus operasi nontransaksional, MySQL dapat dikatakan unggul dalam hal unjuk kerja dibandingkan perangkat lunak peladen basisdata kompetitor lainnya. Namun demikian pada modus non-transaksional tidak ada

jaminan atas reliabilitas terhadap data yang tersimpan, karenanya modus non-transaksional hanya cocok untuk jenis aplikasi yang tidak membutuhkan reliabilitas data seperti aplikasi blogging berbasis web (wordpress), CMS, dan sejenisnya. Untuk kebutuhan sistem yang ditujukan untuk bisnis sangat disarankan untuk menggunakan modus basis data transaksional, hanya saja sebagai konsekuensinya unjuk kerja MySQL pada modus transaksional tidak secepat unjuk kerja pada modus non-transaksional.

2.2.7 JavaScript

Javascript adalah Bahasa pemrograman untuk sisi client atau client side. Javascript adalah bahasa pemrograman yang mendekati bahasa manusia atau bisa dikatakan bahasa tingkat tinggi, maka dari itu javascript mudah di pelajari. Javascript sendiri tujuannya di buat untuk memperkaya fitur pada website agar lebih dinamis, seperti untuk menampilkan dan menghilangkan objek - objek pada website kemudian dengan fungsi javascript dapat memanggil kembali objek yang di hilangkan tersebut[5].

2.2.8 CodeIgniter

CodeIgniter adalah framework pemrograman PHP yg handal dan aman. CI3 adalah standar terbaru dari framework CodeIgniter, dikembangkan dari versi sebelumnya, dengan menggunakan PHP 7 sebagai basis pengembangan frameworknya. CodeIgniter memiliki pendekatan yang sangat baik, sehingga pemrogram bisa secara bertahap mengerti & tahu bagaimana bekerja dengan menggunakan framework.

Teknik pemrograman MVC merupakan teknik pemrograman yg sangat memudahkan pemrogram membuat aplikasi, akan dibahas secara bertahap, dari tanpa MVC sampai dengan menjadi MVC. Dalam buku ini juga akan dibahas bagaimana membuat URI, helper & librari sendiri untuk memperkaya helper & librari yg telah ada. Materi membuat form yang mudah dengan menggunakan helper & librari yg telah disiapkan oleh CI, ekspor import data, upload download, dan

memanfaatkan session termasuk juga mengkonfigurasinya. Pemrograman database dengan menggunakan MySQL atau MariaDB menjadi salah satu materi yang dibahas secara khusus, sehingga kita bisa membuat modul CRUD, modul untuk menambah, menampilkan, memperbaiki, dan menghapus data. CI3 memiliki query builder yang disediakan untuk memudahkan pemrogram untuk melakukan manipulasi database, membantu pemrogram untuk tidak perlu lagi menyusun perintah SQL untuk melakukan manipulasi database. Pembentukan perintah SQL untuk query dan manipulasi database telah ditangani oleh CI3. Pemrogram bisa dengan mudah mendefinisikan parameter nama tabel, nama kolom dan kriteria query yang diinginkan. Sebelumnya query builder dikenal sebagai activerecord. Dalam buku ini juga dibahas dasar pemrograman ajax dengan menggunakan library javascript jquery. dengan menggunakan jquery, maka halaman entri yang ditampilkan tidak perlu di reload atau berganti, pesan hasil proses bisa ditampilkan dengan menggunakan alert() dari javascript.[6]

2.2.9 Bootstrap

Bootstrap adalah framework front-end yang intuitif dan powerful untuk pengembangan aplikasi web yang lebih cepat dan mudah. Bootstrap menggunakan HTML, CSS, dan Javascript[7]. Pemakaian bootstrap sendiri untuk membuat tampilan design website yang lebih responsif. Dengan fitur – fitur yang ada di bootstrap halaman web akan tampil responsif pada perangkat yang berbeda tanpa perlu adanya perubahan kode markup.

2.2.10 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah Software yang sangat ringan, namun kuat editor kode sumbernya yang berjalan dari desktop. Muncul dengan built-in dukungan untuk JavaScript, naskah dan Node.js dan memiliki array beragam ekstensi yang tersedia untuk bahasa lain, termasuk C ++, C # , Python, dan PHP. Hal ini didasarkan sekitar Github ini Elektron, yang merupakan versi cross-platform dari Atom komponen kode-

editing, berdasarkan JavaScript dan HTML5. Editor ini adalah fitur lengkap lingkungan pengembangan terpadu (IDE) dirancang untuk pengembang yang bekerja dengan teknologi cloud yang terbuka Microsoft. Visual Studio Code menggunakan open source NET perkakas untuk memberikan dukungan untuk ASP.NET C # kode, membangun alat pengembang Omnisharp NET dan compiler Roslyn. Antarmuka yang mudah untuk bekerja dengan, karena didasarkan pada gaya explorer umum, dengan panel di sebelah kiri, yang menunjukkan semua file dan folder Anda memiliki akses ke panel editor di sebelah kanan, yang menunjukkan isi dari file yang telah dibuka. Dalam hal ini, editor telah dikembangkan dengan baik, dan menyenangkan pada mata. Ia juga memiliki fungsi yang baik, dengan intellisense dan autocomplete bekerja dengan baik untuk JSON, CSS, HTML, {kurang}, dan Node.js.

2.2.11 XAMPP

Dalam pembangunan sebuah website pastinya setiap programmer memerlukan bantuan web server untuk mengkoneksikan file-file website ke basis data. Beberapa web server yang sering digunakan diantaranya: Apache Web Server, Sun Java System Web Server, Xampp Server, Wamp server, Xitami Web Server, dan sebagainya. Dalam hal ini, penulis menggunakan Xampp Server dalam membangun web tersebut.

2.2.12 State Of The Art

Penyusunan skripsi ini penulis mengambil referensi dari penelitian sebelumnya dan jurnal – jurnal yang berhubungan dengan penelitian ini. Berikut adalah referensi yang digunakan dalam penyusunan skripsi:

Tabel 2. 1 State Of The Art Pertama

Judul ISSN	Jurnal -	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN DRIVER TERBAIK MENGGUNAKAN METODE WEIGHT PRODUCT(WP). Vol. 8 no:1 - ISSN: 2337 - 8344
---------------	----------	--

Penulis	Dina Lorenza , Pitrawati
Tahun Terbit	2020
Volume/Halaman	8 / 40 – 48
Metode Penelitian	Deskriptif
Objek Penelitian	Pemilihan Driver terbaik di angkutan jasa ekspedisi
Kelebihan	Penelitian bertujuan untuk mengetahui memilih driver terbaik untuk meningkatkan kinerja pegawai dengan menggunakan metode <i>Weight Product</i> (WP)
Kekurangan	Metode <i>Weight Product</i> (WP) hanya digunakan untuk mengetahui kinerja pegawainya
Perbedaan dengan Sistem yang akan dibangun	Pada sistem yang akan dibangun, untuk menilai kinerja pegawai yang akan promosi dan dilanjutkan kontraknya.

Tabel 2. 2 State Of The Art Kedua

Judul Jurnal - ISSN	Sistem Pendukung Keputusan Karyawan Terbaik Menggunakan Metode <i>Weight Product</i> (WP). Vol.4 No.1- ISSN : 2301 – 4156
Penulis	Dona, Kiki Yasdomi, Urfi Utami
Tahun Terbit	2018
Volume/Halaman	4 / 129– 143
Metode Penelitian	Kuantitatif
Objek Penelitian	Membuat sistem pendukung keputusan karyawan terbaik Universitas Pasir Pengaraian
Kelebihan	Penelitian bertujuan untuk menentukan dalam pengambilan keputusan pemilihan karyawan terbaik.

Kekurangan	Pemilihan karyawan masih belum objektif dan masih berdasarkan pengamatan tidak adanya data penilaian pemilihan karyawan terbaik
Perbedaan dengan Sistem yang akan dibangun	Pada sistem yang akan dibangun, <i>Weight Product</i> (WP) digunakan untuk memperbaiki sistem penilaian kinerja pegawai dan membantu pengambilan keputusan pemilihan pegawai.

Tabel 2. 3 State Of The Art Ketiga

Judul Jurnal - ISSN	Sistem Pendukung Keputusan dalam Menentukan Kelayakan Lokasi Tower pada PT. Winer Medan dengan Menggunakan Metode Weight Product. Vol.18, No.1 - ISSN : 1978 - 6603
Penulis	Guntur Syahputra, Milfa Yetri, Yohanni Syahra
Tahun Terbit	2019
Volume/Halaman	18 / 70 – 74
Metode Penelitian	Kuantitatif
Objek Penelitian	Menentukan Lokasi Tower pada PT. Winer Medan
Kelebihan	Penelitian bertujuan untuk mengetahui lokasi terbaik untuk pembangunan tower
Kekurangan	Penelitian terfokus pada penentuan lokasi.
Perbedaan dengan Sistem yang akan dibangun	Pada sistem yang akan dibangun untuk menilai kinerja pegawai.

Tabel 2. 4 State Of The Art Keempat

Judul Jurnal - ISSN	PENERAPAN METODE WEIGHT PRODUCT DALAM PEMILIHAN KARYAWAN TERBAIK PADA RAZ HOTEL MEDAN. Vol 13, No 3a - ISSN : 2085-1367
Penulis	Muhammad Reza Fahlevi , Dini Ridha Dwiki Putri , Rida Utami
Tahun Terbit	2021
Volume/Halaman	13 / 115 – 124
Metode Penelitian	Kuantitatif
Objek Penelitian	Pemilihan Karyawan Terbaik pada Raz Hotel Medan
Kelebihan	Penelitian bertujuan melakukan pemilihan karyawan terbaik dengan bantuan metode pendukung keputusan <i>Weight Product</i> (WP).
Kekurangan	Metode <i>Weight Product</i> (WP) hanya digunakan untuk pemilihan karyawan terbaik.
Perbedaan dengan Sistem yang akan dibangun	Metode <i>Weight Product</i> (WP) yang digunakan untuk menentukan hasil evaluasi promosi pegawai dan perpanjangan kontrak pegawai.

Tabel 2. 5 State Of The Art Kelima

Judul Jurnal - ISSN	Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Uang Kuliah Tunggal dengan Menggunakan Metode Weighted Product. Vol 3 - ISSN : 2686-6595
Penulis	Rusdi Efendi, Desi Andreswari, Imanuel Barus
Tahun Terbit	2017
Volume/Halaman	13 / 14 – 19
Metode Penelitian	Kuantitatif
Objek Penelitian	Penentuan Uang Kuliah Tunggal (UKT)

Kelebihan	yang diimplementasikan pada sistem pendukung keputusan penentuan golongan uang kuliah tunggal memberikan hasil yang optimal berdasarkan sampel yang diujicobakan dengan metode <i>Weight Product</i> (WP).
Kekurangan	Metode <i>Weight Product</i> (WP) terfokus digunakan untuk menentukan Uang Kuliah Tunggal (UKT)
Perbedaan dengan Sistem yang akan dibangun	Metode <i>Weight Product</i> (WP) yang digunakan untuk melakukan penilaian kinerja pegawai, menentukan hasil evaluasi promosi pegawai dan perpanjangan kontrak pegawai.