

Sistem Penunjang Keputusan Penyeleksian Quality Assurance Tester Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (Studi Kasus : PT. Gameloft Indonesia Yogyakarta)

Edwin Rafiza Pradana Nasution¹, A. Sidiq Purnomo²

¹Informatika, Teknologi Informasi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta

²Informatika, Teknologi Informasi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta

¹16111016@student.mercubuana-yogya.ac.id, ²sidiq@mercubuana-yogya.ac.id

Abstract

The selection of new employees in a company is very important because it determines the quality of the company. One of the effective ways in selecting employees is by implementing a decision support system so that they can decide with the right results in selecting new employees. This application applies the Analytical Hierarchy Process (AHP) method, namely by weighting the criteria and applicants. The results of the study are in the form of a new employee selection system application that provides recommendations as consideration for making appropriate decisions and is expected to facilitate the process of selecting new employees. Based on the test results, this system is able to perform calculations and rankings in the selection of Quality Assurance Tester according to manual calculations from PT Gameloft Indonesia with an accuracy of 86%.

Keywords: AHP, Employee Selection, PT Gameloft Indonesia, Quality Assurance Tester, Decision Support System.

Abstrak

Pemilihan karyawan baru dalam suatu perusahaan merupakan suatu hal yang sangat penting karena menentukan kualitas perusahaan tersebut. Salah satu cara yang efektif dalam menyeleksi karyawan adalah dengan cara menerapkan sistem penunjang keputusan sehingga dapat memutuskan dengan hasil yang tepat dalam menyeleksi karyawan baru. Aplikasi ini menerapkan metode Analytical Hierarchy Process (AHP), yaitu dengan melakukan pembobotan terhadap kriteria dan pelamar. Hasil penelitian berupa aplikasi sistem pemilihan karyawan baru yang memberikan rekomendasi sebagai bahan pertimbangan untuk mengambil keputusan secara tepat dan diharapkan dapat mempermudah proses seleksi karyawan baru. Berdasarkan hasil pengujian, sistem ini mampu melakukan perhitungan dan perankingan dalam penyeleksian Quality Assurance Tester sesuai dengan perhitungan manual dari PT Gameloft Indonesia dengan ketepatan 86%.

Kata kunci: AHP, Pemilihan Karyawan, PT Gameloft Indonesia, Quality Assurance Tester, Sistem Pendukung Keputusan.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Dalam rangka meningkatkan kualitas permainan dari sisi pengujian, maka PT Gameloft Indonesia ingin mendapatkan pengujian yang handal dalam melakukan pengujian. Sehingga diperlukan sebuah sistem yang dapat mendukung pembuatan keputusan dalam seleksi pemilihan Quality Assurance Tester. Dengan adanya sistem ini diharapkan pengambil keputusan tidak mengalami kesulitan dalam menentukan pelamar yang akan diterima dan mengurangi kesalahan dalam mengambil keputusan memilih pelamar yang tidak kompeten. Sistem pendukung keputusan adalah teknik yang dapat mengotomasi pembuatan sebuah keputusan [2]. Sistem pendukung keputusan dapat memungkinkan pembuatan keputusan lebih konsisten dan efisien. Di dalam beberapa penelitian, sistem pendukung keputusan telah digunakan untuk menentukan penerima bantuan Covid 19 [8], penentuan matakuliah pilihan [11], pemilihan kategori promosi produk [5], pemilihan investasi saham [12] dan pemilihan guru terbaik [9].

Analytical Hierarchy Process (AHP) adalah metode sistem pendukung keputusan yang menguraikan masalah dengan banyak kriteria yang kompleks menjadi suatu hirarki sehingga permasalahan menjadi lebih terstruktur dan sistematis.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perancangan dan pembangunan sistem pendukung keputusan, serta penerapan metode Analytical Hierarchy Process dalam penyeleksian Quality Assurance Tester di PT Gameloft Indonesia.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk membangun dan merancang sistem pendukung keputusan penyeleksian Quality Assurance Tester di PT Gameloft Indonesia dengan menggunakan metode Analytical Hierarchy Process. Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat untuk pemecahan masalah yang dialami oleh PT Gameloft Indonesia pada saat penyeleksian Quality Assurance Tester dengan merancang dan membangun sistem yang sesuai.

1.2 Tinjauan Pustaka

Penelitian terdahulu yang menjadi acuan pada penelitian ini salah satunya adalah penelitian mengenai sistem pendukung keputusan perekrutan karyawan dengan metode Simple Additive Weighting (SAW) [7]. Penelitian ini dilakukan di PT. Cakra Mobilindo. Kriteria yang digunakan adalah IPK, nilai tes kompetensi, psikotes, kemampuan dasar dan interview. Perancangan sistem menggunakan diagram use case dan class. Sistem yang dibangun adalah sistem berbasis web. Penelitian ini menghasilkan sistem pendukung keputusan untuk perekrutan karyawan. Pengujian sistem dilakukan dengan metode kuisioner. Kesimpulan yang dibuat adalah sistem yang telah dibangun dapat membantu pengguna dalam melakukan perekrutan karyawan.

Selanjutnya adalah penelitian mengenai sistem pendukung keputusan pemilihan pegawai honorer dengan metode MFEP (Multi Factor Evaluation Process) [10]. Penelitian dilakukan di Kelurahan Babura. Kriteria yang digunakan adalah pendidikan, umur, jarak dan tinggi badan. Tahap penelitian yang dilakukan adalah studi literatur, analisa, pembahasan dan pengujian. Kesimpulan yang dibuat adalah metode MFEP dapat digunakan dalam menentukan calon pegawai honor pada Kelurahan Babura.

Penelitian ini fokus terhadap sistem pendukung keputusan penyeleksian quality assurance tester dengan menggunakan metode Analytical Hierarchy Process (AHP). Penelitian akan dilakukan di PT Gameloft Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sistem yang akan dibangun merupakan sistem berbasis desktop untuk sistem operasi Windows. Sistem akan dibangun menggunakan bahasa C++ pada Visual Studio 2015 Community Edition dan basis data dari Microsoft Access. Metode pengembangan sistem menggunakan Waterfall. Pengujian yang akan digunakan adalah pengujian blackbox dan perhitungan.

1.3 Landasan Teori

Penguji jaminan kualitas (Quality Assurance Tester) permainan adalah orang yang menguji permainan dan melaporkan masalah yang ditemukan kepada produsen. Produser harus memastikan bahwa programer bekerja sama dengan penguji jaminan kualitas. Penguji melakukan berbagai pengujian selama silus pengembangan permainan. Penguji dapat memainkan permainan selama berjam-jam untuk menemukan berbagai kesalahan. Ketika penguji menemukan tanggapan atau tindakan yang tidak terduga maka programer dapat memeriksa ulang persamaan yang menyebabkan kejadian ini. Penguji juga melaporkan secara rinci setiap masalah yang mereka temukan atau saran yang mereka miliki baik secara lisan maupun tertulis kepada supervisor [4].

Sistem pendukung keputusan adalah sistem yang membantu pengambil keputusan dalam menyelesaikan

masalah. Sistem ini merupakan sistem berbasis komputer yang interaktif dan merupakan bagian dari sistem informasi berbasis komputer. Sistem ini dapat menyelesaikan masalah tak terstruktur dan semi terstruktur. Sistem ini memanfaatkan data dan model dalam menyelesaikan masalah. Model sistem pendukung keputusan terdiri atas banyak prosedur yang berfungsi dalam mengambil keputusan [6].

Analytic Hierarchy Process (AHP) adalah metode perhitungan untuk pengambilan keputusan yang mempertimbangan faktor logika, intuisi, pengalaman, pengetahuan, emosi dan rasa. Faktor-faktor ini dioptimasi dalam suatu proses yang sistematis. Metode ini mampu membandingkan data kualitatif dan kuantitatif. Metode ini mampu menggunakan data dengan skala nominal, ordinal, interval dan rasio [3].

Rekayasa perangkat lunak (RPL) adalah ilmu yang mempelajari cara pengembangan perangkat lunak dari tahap pembuatan, pemeliharaan, manajemen organisasi pengembangan perangkat lunak sampai manajemen kualitas. Rekayasa perangkat lunak menerapkan pendekatan yang sistematis, teratur dan terukur untuk pengembangan, penggunaan dan pemeliharaan perangkat lunak. Rekayasa perangkat lunak harus mengacu kriteria perangkat lunak yang dapat dirawat dan dipelihara, dapat mengikuti perkembangan teknologi, dapat mengikuti keinginan pengguna, efektif dan efisien dalam penggunaannya, serta dapat memenuhi kebutuhan yang diinginkan [1]. Dalam implementasi nya, Informasi hasil dari sistem bukanlah hal yang menjadi patokan, pengambilan keputusan tetap berada pada pengambil keputusan. Sistem hanya menghasilkan keluaran yang mengkalkulasi data-data sebagaimana perhitungan seorang pengambil keputusan. Sehingga kerja pengambil keputusan dapat dimudahkan.

Berdasarkan hasil perbandingan yang telah diperoleh menggunakan metode AHP tersebut, selanjutnya hasil tersebut dapat diujikan dengan membandingkan hasil kerja sistem dengan perhitungan manual, seperti pada Persamaan 1 :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Data Sesuai}}{\text{Jumlah Total Data}} \times 100\% \quad (1)$$

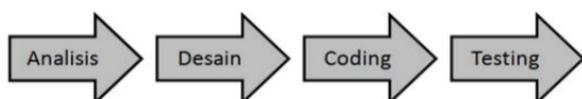
2. Metode Penelitian

2.1. Data Penelitian

Bahan penelitian yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer yang diambil dengan metode wawancara terhadap bagian sumber daya manusia PT Gameloft Indonesia. Data yang diperlukan adalah data mengenai kriteria dan subkriteria yang digunakan dalam mengambil keputusan penyeleksian quality assurance tester. Data sekunder yang diambil dengan metode pengamatan terhadap berkas lamaran quality assurance tester. Data yang diperlukan adalah data mengenai pelamar.

2.2 Tahap Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian pengembangan sistem sehingga jalannya penelitian sesuai dengan tahap metode pengembangan sistem yang akan digunakan. Metode pengembangan sistem yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah waterfall. Tahap pada metode waterfall yang akan digunakan adalah analisis, desain, coding, testing dan maintenance. Tahap pembangunan sistem dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahap pembangunan sistem

Dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan empat (4) kriteria yaitu Bug Finding, Bug Isolation, Bug Description dan Bug Reporting, dengan masing masing kriteria memiliki empat (4) subkriteria. Tabel 1 merupakan tabel kriteria, dan tabel 2, 3, 4 merupakan tabel sub kriteria.

Tabel 1. Tabel Kriteria

No	Nama kriteria
1	Bug Finding
2	Bug Isolation
3	Bug Description
4	Bug Reporting

Tabel 2. Sub Kriteria Bug Finding

No	Nama sub kriteria	Keterangan
1	Sangat Menguasai	Sangat bisa menemukan kesalahan
2	Menguasai	Bisa menemukan kesalahan
3	Kurang Menguasai	Kurang bisa menemukan kesalahan
4	Tidak Bisa	Tidak Bisa menemukan kesalahan

Tabel 3. Sub Kriteria Bug Isolation

No	Nama sub kriteria	Keterangan
1	Sangat Menguasai	Sangat bisa menemukan kesalahan
2	Menguasai	Bisa menemukan kesalahan
3	Kurang Menguasai	Kurang bisa menemukan kesalahan
4	Tidak Bisa	Tidak Bisa menemukan kesalahan

Tabel 4. Sub Kriteria Bug Description

No	Nama sub kriteria	Keterangan
1	Sangat Jelas	Sangat bisa menjelaskan kesalahan
2	Jelas	Bisa menjelaskan kesalahan

3	Kurang Jelas	Kurang bisa menjelaskan kesalahan
4	Tidak Bisa	Tidak bisa menjelaskan kesalahan

Tabel 5. Sub Kriteria Bug Reporting

No	Nama sub kriteria	Keterangan
1	Sangat Jelas	Sangat bisa menjelaskan kesalahan
2	Jelas	Bisa menjelaskan kesalahan
3	Kurang Jelas	Kurang bisa menjelaskan kesalahan
4	Tidak Bisa	Tidak bisa menjelaskan kesalahan

Matriks perbandingan berpasangan kriteria yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Matriks Perbandingan Berpasangan Kriteria

N o	Nama Kriteria	Bug Findin g	Bug Isolatio n	Bug Descripti on	Bug Reporti ng
1	Bug Finding	1	1	2	3
2	Bug Isolation	1	1	1	2
3	Bug Descripti on	1/2	1	1	1
4	Bug Rerportin g	1/3	1/2	1	1

Matriks perbandingan berpasangan sub kriteria bug finding yang akan digunakan ditunjukkan oleh tabel 7

Tabel 7 Matriks Perbandingan Berpasangan Sub Kriteria Bug Finding

N o	Nama Kriteria	Sangat Menguas ai	Menguas ai	Kurang Menguas ai	Tida k Bisa
1	Sangat Menguas ai	1	1	2	3
2	Menguas ai	1	1	1	2
3	Kurang Mneguas ai	1/2	1	1	1
4	Tidak Bisa	1/3	1/2	1	1

Matriks perbandingan berpasangan sub kriteria bug isolation, bug description, dan bug reporting yang akan digunakan hampir sama dengan matriks perebandingan berpasangan sub kriteria bug finding sehingga tidak di uraikan lebih lanjut. Perbedaannya adalah pada nama sub kriteria sedangkan nilai perbandingan pada matriks sama.

2.3 Pengambilan Keputusan

Berikut adalah nilai yang digunakan sebagai nilai pembandingan, nilai berikut merupakan nilai perhitungan manual yang di dapat dari PT Gameloft Indonesia Yogyakarta. Nilai dari 50 data tersebut dapat dilihat pada tabel 8

Tabel 8. Nilai Pelamar dari PT Gameloft

N o	Pelamar	Bug Finding	Bug Isolation	Bug Description	Bug Reporting	Nilai Total
1	Lumban Batu Heri	85	85	60	85	78,75
2	Juniska Era	85	70	85	70	77,5
3	Utara	85	85	70	50	72,5
4	Fitri Angga	85	85	60	50	70
5	Ahmad Erlangga	85	80	60	50	68,75
6	Noviansyah Sacilia	85	70	55	65	68,75
7	Mawarni Bayu	85	55	80	55	68,75
8	Ella Ramadhan	80	75	55	65	68,75
9	Munthe Robi	85	55	82	50	68
10	Kurnia Ferry	74	74	78	45	67,75
11	Super Muhammad	85	64	45	75	67,25
12	Rohani Nurul	85	50	65	67	66,75
13	Faritz Ridha Dian	82	65	64	55	66,5
14	Wulandari Riri	55	66	66	79	66,5
15	Sihombing Desi	85	64	45	70	66
16	Pramesti M.	85	50	74	55	66
17	Arpan Ayu	64	75	60	65	66
18	Mislaili Dwi	70	85	54	54	65,75
19	Rosha Pangestu Ahmad	60	60	77	65	65,5
20	Ramayani Nur	65	64	68	64	65,25
21	Nuraini Dewi	60	50	75	75	65
22	Riski Randa	70	54	85	50	64,75
23	Karuniyati Muhammad	80	74	54	50	64,5
24	Apriani	50	85	55	65	63,75
25	Riati Ginting Fitri	65	50	55	85	63,75
26	Raslan Gatot	65	50	55	80	62,5

27	Ristiana Tama Jefry	64	75	50	60	62,25
28	Rohmawati Alvin	74	74	50	50	62
29	Mutiara Kencana Sandi	55	55	72	65	61,75
30	Ismawati	65	64	50	65	61
31	Reksosamudro Andika	50	80	55	58	60,75
32	Nababan Ilham	70	50	50	72	60,5
33	Fitriya Afria	45	45	75	75	60
34	Kurnia Awalia	55	55	55	75	60
35	Saputri Indah	70	55	55	52	58
36	Afrida Safitri	54	70	51	56	57,75
37	Nuratika Dwi	40	65	55	70	57,5
38	Riawan Putri	55	65	60	50	57,5
39	Hartono	55	70	55	50	57,5
40	Ulandari Nurul	55	40	65	65	56,25
41	Hidayat	40	40	75	65	55
42	Kristiningsrum Lubis Desti	70	40	60	50	55
43	Zakaria Pardomuan	74	50	55	40	54,75
44	Isnaini Rafi	40	65	55	54	53,5
45	Nurchani Rasyid	40	68	55	50	53,25
46	Khawarin Nur	40	50	55	65	52,5
47	Yennita Isnah	45	40	80	40	51,25
48	Harsela Paula	45	55	65	40	51,25
49	Situmorang	40	45	65	45	48,75
50	Sari Ade	40	40	40	65	46,25

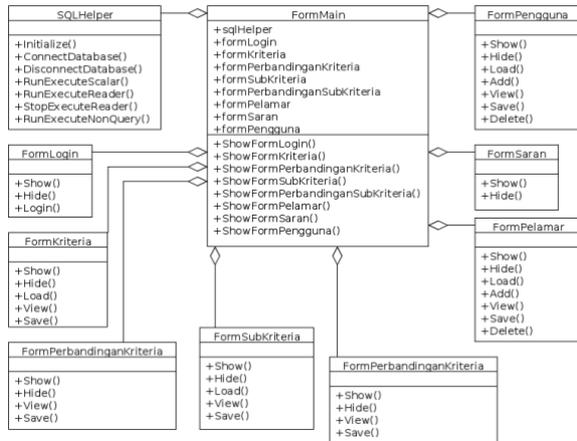
Dengan keterangan rentang nilai dapat dilihat pada tabel 9

Tabel 9. Keterangan Rentang Nilai

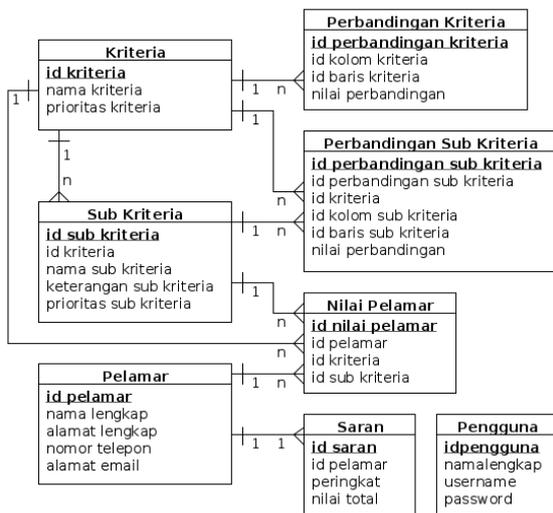
Nilai	Bug Finding	Bug Isolation	Bug Description	Bug Reporting
75-85	sangat menguasai	sangat menguasai	sangat jelas	sangat lengkap
65-74	menguasai	menguasai	jelas	lengkap
55-64	kurang	kurang	kurang	kurang
40-54	tidak bisa	tidak bisa	tidak bisa	tidak bisa

Nilai manual tersebut yang nantinya akan dibandingkan dengan nilai dari sistem yang telah dibuat.

Berikut adalah rancangan diagram class yang ditunjukkan oleh gambar 2 dan perancangan diagram antar tabel yang ditunjukkan oleh gambar 3.



Gambar 2. Rancangan Diagram Class



Gambar 3. Rancangan Diagram Antar Tabel

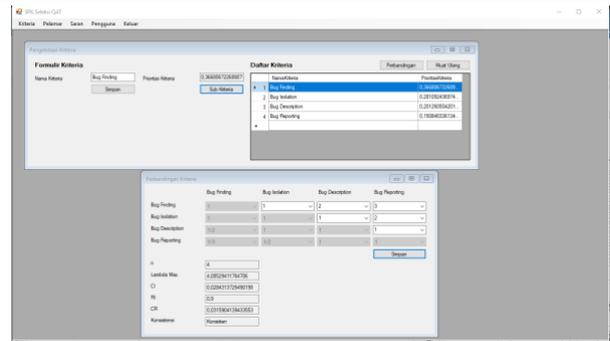
3. Hasil dan Pembahasan

Tujuan dibuatnya sistem dalam penelitian ini untuk membantu melakukan perhitungan penilaian terhadap pelamar Quality Assurance Tester di Gameloft Indoneisa Yogyakarta, sehingga tidak perlu lagi menggunakan perhitungan manual dan proses menjadi lebih mudah, akurat, dan transparan. Sistem secara langsung akan memproses penilaian peelamar dan mengurutkannya dari nilai tertinggi ke nilai terendah.

Proses pengambilan keputusan menggunakan sistem dapat dilihat pada gambar 5 sampai gambar 8.

1. Penentuan Kriteria

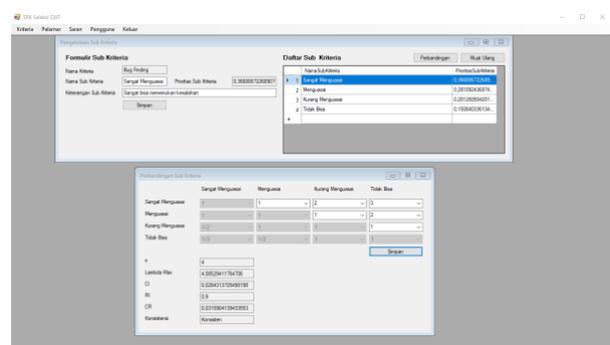
Penentuan kriteria pada sistem dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Penentuan Kriteria

2. Penentuan Sub Kriteria

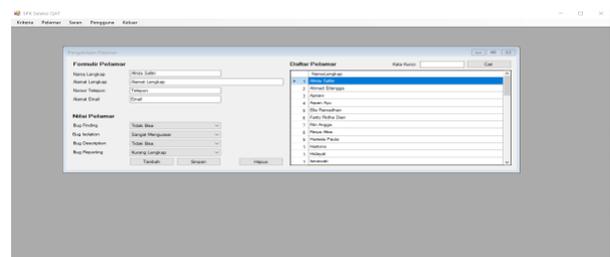
Penentuan Sub Kriteria pada sistem dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Penentuan Sub Kriteria

3. Form Pelamar

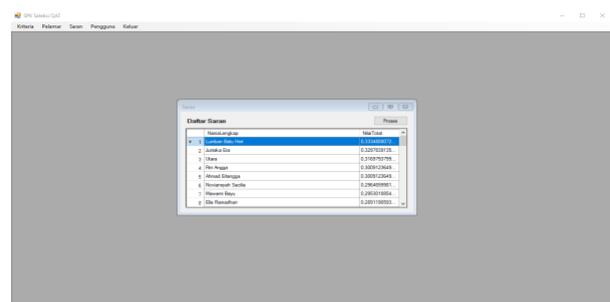
Form Pelamar pada sistem dapat dilihat pada Gambar 7



Gambar 7. Form Pelamar

4. Form Saran

Form saran atau form hasil, merupakan hasil akhir perhitungan dan sudah diurutkan melalui sistem, dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Form Saran

Berikut hasil perankingan perhitungan setelah menggunakan sistem, dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Perhitungan Sistem

Peringkat	Nama	Nilai Total
1	Lumban Batu Heri	0,3335
2	Juniska Era	0,3298
3	Utara	0,3170
4	Fitri Angga	0,3009
5	Ahmad Erlangga	0,3009
6	Noviansyah Sacilia	0,2965
7	Mawarni Bayu	0,2953
8	Ella Ramadhan	0,2891
9	Munthe Robi	0,2877
10	Kurnia Ferry	0,2787
11	Faritz Ridha Dian	0,2768
12	Super Muhammad	0,2768
13	Rohani Nurul	0,2759
14	Wulandari Riri	0,2647
15	Sihombing Desi	0,2639
16	Pramesti M.	0,2639
17	Arpan Ayu	0,2598
18	Mislaili Dwi	0,2593
19	Rosha Pangestu Ahmad	0,2466
20	Ramayani Nur	0,2466
21	Nuraini Dewi	0,2454
22	Karuniyati Muhamad	0,2442
23	Riski Randa	0,2421
24	Apriani	0,2413
25	Riati Ginting Fitri	0,2413
26	Raslan Gatot	0,2413
27	Ristiana Tama Jefry	0,2376

28	Rohmawati Alvin	0,2352
29	Ismawati	0,2324
30	Mutiara Kencana Sandi	0,2294
31	Reksosamudro Andika	0,2293
32	Nababan Ilham	0,2284
33	Fitriya Afria	0,2269
34	Kurnia Awalia	0,2262
35	Saputri Indah	0,2229
36	Afrida Safitri	0,2192
37	Nuratika Dwi	0,2172
38	Riawan Putri	0,2161
39	Hartono	0,2161
40	Ulandari Nurul	0,2152
41	Hidayat	0,2140
42	Kristininggrumlubis Desti	0,2121
43	Zakaria Pardomuan	0,2088
44	Isnaini Rafi	0,1976
45	Nurchayani Rasyid	0,1976
46	Khawarin Nur	0,1948
47	Yennita Isnah	0,1943
48	Harsela Paula	0,1912
49	Situmorang	0,1771
50	Sari Ade	0,1705

Dari hasil perhitungan sistem diatas, akan dilakukan perbandingan dengan perhitungan manual dari PT Gameloft Indonesia. Hasil Perbandingan dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11. Perbandingan Perhitungan Manual dan Sistem

No	Nama	Hasil Sistem		Hasil Manual		Kesesuaian
		Hasil	Peringkat	Hasil	Peringkat	
1	Lumban Batu Heri	0,3335	1	78,75	1	Sesuai
2	Juniska Era	0,3298	2	77,5	2	Sesuai

3	Utara	0,31 70	3	72,5	3	Sesuai	23	Riski Randa	0,24 21	23	64,5	22	Tidak Sesuai
4	Fitri Angga	0,30 09	4	70	4	Sesuai	24	Apriani	0,24 13	24	63,75	24	Sesuai
5	Ahmad Erlangga	0,30 09	5	68,75	5	Sesuai	25	Riati Ginting Fitri	0,24 13	25	63,75	25	Sesuai
6	Noviansyah Sacilia	0,29 65	6	68,75	6	Sesuai	26	Raslan Gatot	0,24 13	26	62,5	26	Sesuai
7	Mawarni Bayu	0,29 53	7	68,75	7	Sesuai	27	Ristiana Tama Jefry	0,23 76	27	62,25	27	Sesuai
8	Ella Ramadhan	0,28 91	8	68,75	8	Sesuai	28	Rohmawati Alvin	0,23 52	28	62	28	Sesuai
9	Munthe Robi	0,28 77	9	68	9	Sesuai	29	Ismawati	0,23 24	29	61,75	30	Tidak Sesuai
10	Kurnia Ferry	0,27 87	10	67,75	10	Sesuai	30	Mutiara Kencana Sandi	0,22 94	30	61	29	Tidak Sesuai
11	Faritz Ridha Dian	0,27 68	11	67,25	13	Tidak Sesuai	31	Reksosa mudro Andika	0,22 93	31	60,75	31	Sesuai
12	Super Muhammad	0,27 68	12	66,75	11	Tidak Sesuai	32	Nababan Ilham	0,22 84	32	60,5	32	Sesuai
13	Rohani Nurul	0,27 59	13	66,5	12	Tidak Sesuai	33	Fitriya Afria	0,22 69	33	60	33	Sesuai
14	Wulandari Riri	0,26 47	14	66,5	14	Sesuai	34	Kurnia Awalia	0,22 62	34	60	34	Sesuai
15	Sihombing Desi	0,26 39	15	66	15	Sesuai	35	Saputri Indah	0,22 29	35	58	35	Sesuai
16	Pramesti M.	0,26 39	16	66	16	Sesuai	36	Afrida Safitri	0,21 92	36	57,75	36	Sesuai
17	Arpan Ayu	0,25 98	17	66	17	Sesuai	37	Nuratika Dwi	0,21 72	37	57,5	37	Sesuai
18	Mislaili Dwi	0,25 93	18	65,75	18	Sesuai	38	Riawan Putri	0,21 61	38	57,5	38	Sesuai
19	Rosha Pangestu Ahmad	0,24 66	19	65,5	19	Sesuai	39	Hartono	0,21 61	39	57,5	39	Sesuai
20	Ramayani Nur	0,24 66	20	65,25	20	Sesuai	40	Ulandari Nurul	0,21 52	40	56,25	40	Sesuai
21	Nuraini Dewi	0,24 54	21	65	21	Sesuai	41	Hidayat	0,21 40	41	55	41	Sesuai
22	Karuniyati Muhammad	0,24 42	22	64,75	23	Tidak Sesuai	42	Kristinin ggrumlubis Desti	0,21 21	42	55	42	Sesuai

43	Zakaria Pardomuan	0,20 88	43	54,75	43	Sesuai
44	Isnaini Rafi	0,19 76	44	53,75	44	Sesuai
45	Nurchayani Rasyid	0,19 76	45	53,75	45	Sesuai
46	Khawarin Nur	0,19 48	46	53,75	46	Sesuai
47	Yennita Isnah	0,19 43	47	51,25	47	Sesuai
48	Harsela Paula	0,19 12	48	51,25	48	Sesuai
49	Situmorang	0,17 71	49	48,75	49	Sesuai
50	Sari Ade	0,17 05	50	46,25	50	Sesuai

Dari tabel 11 diketahui bahwa banyak hasil sistem yang sesuai dengan hiungan manual sebanyak 43 dan banyak hasil sistem yang tidak sesuai dengan fakta sebanyak 7. Tabel 12 menunjukkan jumlah kesesuaian perbandingan hasil.

Tabel 12. Jumlah Kesesuaian Perbandingan Hasil

No	Keterangan	Jumlah
1	Data sesuai	43
2	Data tidak sesuai	7
3	Jumlah	50

Dari tabel 12 dapat diketahui bahwa persentasi hasil sistem yang sesuai dengan perhitungan manual adalah 86%, dengan perhitungan dijabarkan sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Data Sesuai}}{\text{Jumlah Total Data}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{43}{50} \times 100 \% = 86 \%$$

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut. Berdasarkan uji validitas hasil dapat diketahui bahwa sistem pendukung keputusan penyeleksian Quality Assurance Tester di PT Gameloft Indonesia yang telah dibuat memiliki perhitungan dan hasil dengan kesesuaian

86% dari perhitungan dan hasil secara manual. Berdasarkan uji fungsionalitas dapat diketahui bahwa sistem pendukung keputusan penyeleksian Quality Assurance Tester di PT Gameloft Indonesia yang telah dibuat dapat melakukan semua fungsi dan sub fungsi dengan baik dan benar.

Saran untuk peneliti selanjutnya untuk mengecilkan rentang nilai dari hitungan manual yang di gunakan, agar dapat memaksimalkan persentase perbandingan perhitungan antara perhitungan sistem dan perhitungan manual

Daftar Rujukan

- [1] Alda, M. (2021). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek*. Bandung Penerbit Media Sains Indonesia.
- [2] Fitriani, P. dan Alasi, T. S. (2020). *Sistem Pendukung Keputusan Dengan Metode WASPAS, COPRAS dan EDAS: Menentukan Judul Skripsi Mahasiswa*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- [3] Ginting, D. Y. B., Ginting, R. dan Sembiring, D. J. M. (2020). *Sistem Pendukung Keputusan Dengan Menggunakan Metode Analytic Hierarchy Process (AHP)*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [4] Hendrikson, E. (2013). *Explore It! Reduce and Increase Confidence with Exploratory Testing*. Raleigh: Pragmatic Bookshelf
- [5] Malau, Y. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kategori Promosi Produk Menggunakan Metode Profile Matching (Studi Kasus : Minimarket). *Jurnal Matrik*, Vol. 19, No. 2, ISSN: 2476-9843, 339-346.
- [6] Poningsih, Saragih, R., Sinaga, S. B., Sinaga J. L. S., Hasibuan, F. A., Agustina, N., Alifah, W., Deswiyani, I. A., Widiastari, A., Apriani, T., Wulandika, S. dan Solikhun. (2020). Sistem Pendukung Keputusan: Penerapan dan 10 Contoh Studi Kasus. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- [7] Pratama, A. R. dan Ismarmiaty. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Perekrutan Karyawan PT. Cakra Mobilindo Menggunakan Metode Simple Additive Weighting. *Matrik: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, Vol. 20, No. 1, ISSN: 2476-9843, pp. 117-128.
- [8] Sembiring, F., Fauzi, T. M., Khalifah, S., Khotimah, A. K. dan Rubiati, Y. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Penerima Bantuan Covid 19 menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW) (Studi Kasus: Desa Sundawenang). *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, Vol. 11, No. 2, ISSN: 2087-2062, 97-101.
- [9] Sholehah, N. dan Maspiyanti, F. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Guru Terbaik Menggunakan Metode Simple Additive Weighting Dan Topsis. *Jurnal Ilmiah Informatika (JIF)*, Vol. 8, No. 2, ISSN: 2337-8379, 125-135.
- [10] Somya, R. dan Wahyudi, A. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Perekrutan Karyawan Menggunakan Metode TOPSIS di PT Visionet Data Internasional. *Jurnal Informatika*, Vol. 7, No.2, ISSN: 2355-6579, 107-115.
- [11] Sukanto, Fitriansyah, A. dan Pratama, R. P. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Matakuliah Pilihan Menggunakan Metode TOPSIS (Studi Kasus : Prodi S1 Sistem Informasi FMIPA Universitas Riau). *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Digital Zone*, Vol. 11, No. 1, ISSN: 2477-3255, 43-58.
- [12] Waruwu, T. S. dan Nasution, S. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Investasi Saham Berbasis Web Menggunakan Metode SMART. *Jurnal Mahajana Informasi*, Vol. 5, No. 1, ISSN : 2527-8290, 8-13.