

# RANCANG BANGUN KLASIFIKASI KEPUASAN MANAJEMEN RTO

Tohir Jaya Ribowo<sup>1</sup>, Nuridin<sup>2</sup>, Edy Subowo<sup>3</sup>

Sarjana Informatika, Fastikom  
Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan (UMPP)  
Jl. Raya Pahlawan No. Gejlig – Kajen Kab. Pekalongan  
Telp.: (0285) 385313, e-mail: <sup>[1]</sup> fastikom.umpp@gmail.com

## ABSTRAKSI

RTO Merupakan sebuah Grup usaha yang menjalankan banyak bidang bisnis, dari industri batik dan ketersediaan material. Oleh karena itu RTO Grup mempunyai banyak pegawai yang membantu dalam menjalankan usaha tersebut. Dengan banyaknya pegawai akan menjadi kendala untuk mengetahui apakah para pegawainya puas dengan manajemen yang dijalankan atau tidak, karena dengan mengetahui kepausan para pegawai dapat menjadi salah satu alasan atau menjadi bagian dari pengembangan dalam manajemen di RTO grup. Oleh karena itu dibuatlah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk mengetahui bagaimana kepuasan seorang pegawai dalam RTO, tetapi dalam penelitian ini yang dilakukan adalah membuat sebuah rancang bangun dari sebuah aplikasi penunjang keputusan. Yang nantinya desain aplikasi ini dapat digunakan untuk pembuatan aplikasi penunjang keputusan pada manajemen RTO grup

Kata Kunci: Pendukung Keputusan, Website, Rancang Bangun.

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

RTO grup merupakan sebuah perusahaan yang memiliki banyak cabang usaha, seperti industri batik dan penyediaan material. Dalam menjalankan sebuah usaha pastinya sebuah perusahaan memiliki para pegawai, dan untuk mengelola para pegawai juga diperlukan pengecekan, seperti pengecekan terhadap kepuasan pegawai terhadap manajemen pada perusahaan. Dengan mengetahui bagaimana kepuasan pegawai terhadap manajemen perusahaan dapat digunakan sebagai landasan untuk pengembangan perusahaan terutamanya dalam pengembangan manajemen perusahaan. Hal-hal apa yang akan dikembangkan dapat diketahui dari kepuasan pegawai, bagian mana yang menjadi alasan pegawai tidak puas dapat ditingkatkan. Karena apabila pegawai puas maka hasil kerja pegawai pun akan menjadi lebih baik. Oleh karena itu akan dibuatlah sebuah aplikasi yang dapat mengetahui bagaimana kepuasan pegawai, tapi dalam hal ini hanya rancang bangun dari sebuah aplikasi saja yang akan dibuat, harapannya rancangan ataupun desain aplikasi ini bisa menjadi landasan perusahaan dalam membangun atau mengembangkan aplikasi yang dapat dibuat sebagai dasar dari pengambilan keputusan dalam manajemen perusahaan.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang teridentifikasi adalah bagaimana rancang bangun aplikasi pendukung keputusan pembelian produk di Perkumpulan Penggiat Programmer Indonesia.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan tersebut dapat di rumuskan sebagai berikut :

“Bagaimana merancang Sistem Informasi Pendukung Keputusan pada Perkumpulan Penggiat Programmer Indonesia”

### 1.4 Batasan Masalah

Perancangan aplikasi ini dibangun dengan beberapa batasan masalah penelitian ini adalah hanya perancangan dari sebuah rancang bangun aplikasi pendukung keputusan pada Perkumpulan Penggiat Programmer Indonesia

### 1.5 Tujuan

Sesuai dengan masalah yang telah diuraikan di atas atau sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat rancangan bangun dari sistem pendukung keputusan pada Perkumpulan Penggiat Programmer Indonesia.

### 1.6 Manfaat

#### 1. Bagi Penulis

Sebagai sarana untuk mengembangkan ilmu pengetahuan penulis yang di implementasikan ke dalam lingkungan masyarakat.

#### 2. Bagi Perkumpulan Penggiat Programmer Indonesia

Membantu mendesain rancangan aplikasi pendukung keputusan

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Pendukung Keputusan

Sistem Pendukung keputusan merupakan sebuah sistem berbasis komputer yang dibangun untuk memberikan solusi kepada pengguna terkait dengan masalah tertentu.

### 2.2 Framework

*Framework* atau kerangka kerja adalah sekumpulan perintah atau fungsi dasar yang dapat membantu menyelesaikan proses-proses yang lebih kompleks. *Framework* juga memudahkan para programmer membuat aplikasi atau *web* yang isinya adalah berbagai fungsi, *plugin*,

dan konsep sehingga membentuk suatu sistem tertentu. Dengan menggunakan *framework*, sebuah aplikasi akan tersusun dan terstruktur dengan rapi (Sedoya, 2015).

2.3 Basis Data

Basis data atau (*database*) adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi (Kadir, 2014).

Sebuah basis data adalah sebuah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis, dan merupakan sebuah penjelasan dari data tersebut, yang didesain untuk menemukan data yang dibutuhkan oleh sebuah organisasi (Indrajani, 2015).

Dari beberapa definisi-definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa basis data adalah kumpulan data yang dirancang dan dibangun agar dapat digunakan oleh beberapa pengguna untuk berbagai kepentingan.

2.4 Flowchart

Bagan alir (*flowchart*) adalah suatu bentuk grafik atau diagram dari algoritma dimana simbol-simbol standar mewakili tampilan operasi yang perlu dan memperlihatkan urutan pelaksanaannya (Amsyah, 2001).

2.5 DFD

Data Flow Diagram (*DFD*) atau yang disingkat DFD merupakan suatu diagram yang menggambarkan aliran data dalam suatu entitas ke sistem atau sistem ke entitas. DFD juga diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan alir data dan transformasi yang digunakan sebagai perjalanan data dari input atau masukan menuju keluaran atau output (Sukamto and Salahuddin, 2014).

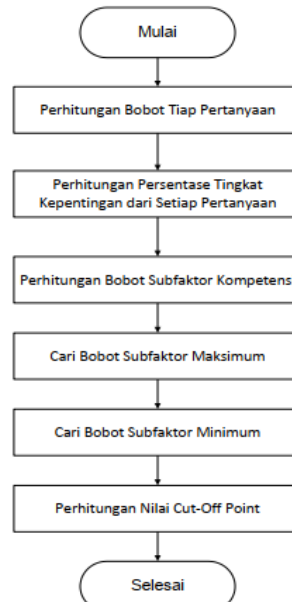
2.2.9 ERD

ERD adalah pemodelan awal basis data yang akan dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika untuk pemodelan basis data relasional (Sukamto and Salahuddin, 2014).

3. Perancangan

3.1 Perancangan Sistem

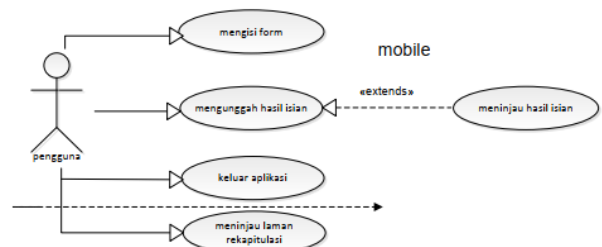
a. Flowchart



Gambar 1 flowchart

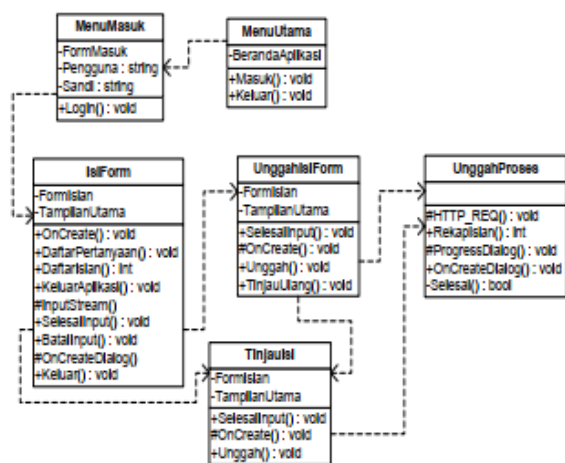
b. Diagram Use Case

Use case dalam sistem melibatkan admin dan pengguna



Gambar 2 Diagram Use Case

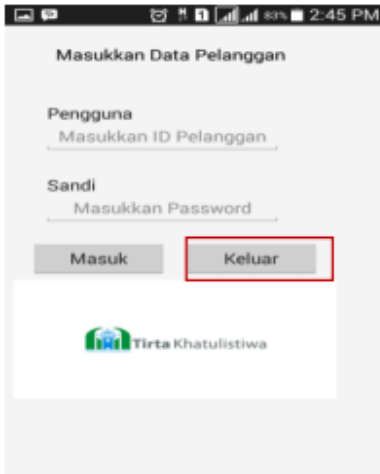
c. Class Diagram



Gambar 3 Diagram Class

3.3 Perancangan Desain Antar Muka

a. Rancangan halaman utama



Gambar 4 Halaman Utama

Pada halaman utama digunakan untuk login pelanggan atau karyawan pada RTO Grup

#### 4. Kesimpulan dan Saran

##### 4.1 Kesimpulan

Dari desain rancangan sistem yang sudah dibuat maka akan memudahkan dalam pembuatan aplikasi nantinya, sehingga sistem pendukung keputusan yang akan dibangun siap diteruskan ke proses pemrograman sampai aplikasi.

##### 4.2 Saran

Penelitian ini masih dalam proses pembuatan desain rancang bangun sebuah sistem pendukung keputusan saja, maka perlunya ada peningkatan sampai ke pembuatan aplikasi.

#### Daftar Pustaka

- Gustiantoro. (2020). *Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Di Koperasi Mempeng Perbalingga*. 2(2), 76–93. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk>
- Amsyah, Z., 2001. *Manajemen Sistem Informasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Indrajani, 2015. *Database Design (Case Study All in One)*. Jakarta: PT Elex Media.
- Jogiyanto, H.M., 2004. *Teori dan Aplikasi komputer*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kadir, A., 2014. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi.
- M. Mujiyana, a.I.E., 2013. Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian via internet pada toko Online. *Jurnal Teknik Industri*, pp.143-52.
- Nugroho, B., 2005. *Database Relasional denganMySQL*. Yogyakarta: Andi.
- Pramudiya, H.E., 2015. Pengimplementasian CRM pada pembangunan E-Commerce untuk UMKM ( Studi Kasus Dolanan Puzzle ). *Jurnal Buana Informatika*, pp.257-68.
- Putra, P.K., 2013. Aplikasi Toko Tas Online Berbasis Android. *Dimensi Teknik Elektro*, I(1), pp.12-17.

- Rezaldi, R.S.d.M.Y., 2014. Pengembangan sistem e-commerce Paguyuban Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Karya Mandiri di Tegal. *Widyaiset*, 17(1), pp.49-58.
- Sari, C.A., 2015. Perilaku Berbelanja Online Di Kalangan Mahasiswi Antropologi Universitas. *AntroUnairdotNe*, VI, pp.205-06.
- Sedoya, R., 2015. *Pengertian Framework dan fungsinya*. [Online] Available at: <http://kursuswebprogramming.com/pengertian-framework-dan-fungsinya/> (Diakses 4 Juni 2019).
- Sentosa, F., 2011. Perancangan Panduan Berdagang Untuk Warung Kelontong. *JBPTUNIKOMPP*.
- Sukamto, R.A. & Salahuddin, M., 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Yudiatma, F., 2015. pengaruh kualitas pelayanan terhadap kepuasan konsumen arfa barbershop di surakarta. *Ekonomi dan Kewirausahaan*, XV(3), pp.346-53.