

**RANCANG BANGUN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN
PENILAIAN KINERJA UNTUK PERPANJANGAN KONTRAK
KARYAWAN PADA PEGAWAI GUDANG RETAIL DENGAN METODE
FUZZY LOGIC MODEL TAHANI
Studi Kasus : (*Distribution Center Yomart*)**

Diki Muhamad Somantri¹, Chalifa Chazar²

Program Studi Teknik Informatika

STMIK Indonesia Mandiri, Jl. Belitung No.7 Bandung

Email : dikimuhamad2610@gmail.com¹, Chalifa.chazar@gmail.com²

ABSTRAK

Penilaian kinerja karyawan merupakan hal yang penting dalam keberhasilan suatu perusahaan. Oleh karena itu, diperlukan sistem pendukung keputusan yang dapat membantu manajemen dalam menentukan keputusan perpanjangan kontrak karyawan. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan sistem pendukung keputusan penilaian kinerja karyawan menggunakan metode *Fuzzy Logic Model Tahani* untuk perpanjangan kontrak karyawan pada Pegawai Gudang Ritel di *Distribution Center Yomart Gedebage*. Metode *Fuzzy Logic Model Tahani* dipilih karena mampu mengatasi masalah ketidakpastian dan keambiguan dalam data penilaian kinerja karyawan. Data penilaian kinerja karyawan diperoleh dari hasil pengamatan terhadap karyawan yang bekerja di gudang ritel beserta wawancara terhadap atasan. Kemudian, data tersebut diproses dengan menggunakan metode *Fuzzy Logic Model Tahani* untuk menghasilkan nilai fuzzifikasi yang kemudian digunakan untuk menentukan keputusan perpanjangan kontrak karyawan. Dalam Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem pendukung keputusan penilaian kinerja karyawan menggunakan metode *Fuzzy Logic Model Tahani* dapat membantu manajemen dalam menentukan keputusan perpanjangan kontrak karyawan dengan akurasi yang tinggi. Sistem ini dapat membantu manajemen dalam menghemat waktu dan biaya serta mengurangi kesalahan dalam penilaian kinerja karyawan. Oleh karena itu, penggunaan sistem pendukung keputusan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perusahaan dan karyawan.

Kata Kunci : Karyawan, *Fuzzy Logic Model Tahani*, Sistem pendukung keputusan, *Distribution Center Yomart Gedebage*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

YOMART, sebagai salah satu merek ritel yang dikenal di Jawa Barat, terus berusaha memenuhi persyaratan Undang-Undang No. 13 tahun 2003 tentang ketenagakerjaan, terutama terkait dengan Pelatihan dan Pengembangan karyawan. Namun, pelaksanaannya tidak selalu sesuai dengan rencana yang telah disusun karena berbagai kendala yang muncul. Jika tidak ada solusinya, masalah ini dapat menghambat karyawan dalam menyelesaikan tugas dan pekerjaan.

Tujuan dari sistem pendukung keputusan adalah membantu dalam pengambilan keputusan untuk melihat kinerja karyawan yang nantinya akan melakukan perpanjangan kontrak, bukan menggantikan peran seorang atasan. Namun dengan didukung oleh data dan informasi yang akurat dan mudah diakses, diharapkan dapat memudahkan dalam membuat keputusan yang lebih efisien. *Distribution Center* Yomart Gedebage selama ini memberikan penilaian kepada karyawan kinerjanya bagus ataupun kurang.

1.2 Teknik Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data, yaitu pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan data-data dan referensi yang dibutuhkan dalam menyusun penelitian ini, dengan di lakukan nya studi pustaka. Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan menghimpun data dan menganalisis dokumen. Dokumen-dokumen tersebut yaitu penelitianpenelitian terdahulu, buku, artikel dan jurnal yang berkaitan dengan objek penelitian.

1. Observasi, yaitu melakukan pengamatan secara langsung terhadap penilaian karyawan pada *Distribution Center* Yomart Gedebage.
2. Wawancara, Mendapatkan data dengan melakukan wawancara langsung dalam bentuk tanya jawab dengan staff dan pihak berwenang di perusahaan terkait masalah yang dibahas.
3. Studi Literatur, Pada tahap ini dilakukan studi literatur tentang informasi terkait dengan melakukan studi kepustakaan terhadap referensi dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian.

1.3 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode air terjun atau yang sering disebut metode waterfall adalah sebuah model pengembangan perangkat lunak yang disebut Linear Sequential Model.

1. Requirement Analysis

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. *System Design*

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Implementation*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unirdikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit *testing*.

4. *Testing* (Pengujian)

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan..

5. *Maintenance* (Perawatan)

Tahap akhir dalam model *waterfall*. Perangkat lunak serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak yang sudah jadi, dijalankan.

2. LANDASAN TEORI

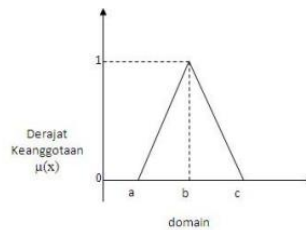
2.1 *Fuzzy Logic*

Banyak definisi yang terkait dengan istilah "*fuzzy*". Menurut kamus Oxford, istilah "*fuzzy*" berarti kabur, tidak jelas, tidak didefinisikan secara tepat, memb-ingungkan, dan tidak jelas. Bagi mereka yang belum pernah mendengar istilah "sistem *fuzzy*", membaca definisi-definisi ini bisa menyebabkan salah pengertian. Namun, menurut teori logika *fuzzy*, "*fuzzy*" sebenarnya merupakan kata sifat teknis. Ketika kita menggunakan istilah "sistem *fuzzy*", hal itu tidak berarti bahwa sistem tersebut kabur atau tidak jelas dalam definisi, deskripsi, atau cara kerjanya. Sebaliknya, "sistem *fuzzy*" seharusnya dibuat dengan definisi, deskripsi, dan cara kerja yang jelas berdasarkan teori logika *fuzzy*. Hal yang perlu ditekankan di sini adalah bahwa, meskipun sebuah peristiwa yang akan dibuat menggunakan sistem *fuzzy* bersifat kabur, namun sistem *fuzzy* tersebut harus tetap mempunyai definisi, deskripsi, dan cara kerja yang jelas berdasarkan teori logika *fuzzy*.

2.2 Himpunan Fuzzy

a. Fungsi kurva segitiga

Kurva segitiga merupakan gabungan antara 2 garis yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini



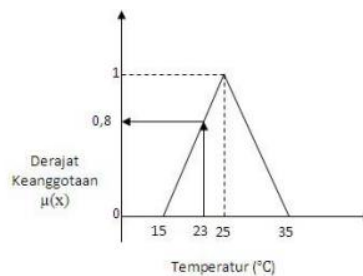
Gambar 2.1: Kurva Segitiga

Fungsi keanggotaan dari kurva segitiga Gambar

$$\mu [x] = \begin{cases} 0; & x \leq a \text{ atau } x \geq c \\ (x - a)/(b - a); & a \leq x \leq b \\ (b - x)/(c - b); & b \leq x \leq c \end{cases}$$

Contoh : Fungsi keanggotaan untuk himpunan NORMAL pada variabel temperatur ruangan seperti terlihat pada gambar dibawah ini.

$$\mu_{\text{NORMAL}}(23) = (23-15)/(25-15) = 8/10 = 0,8$$

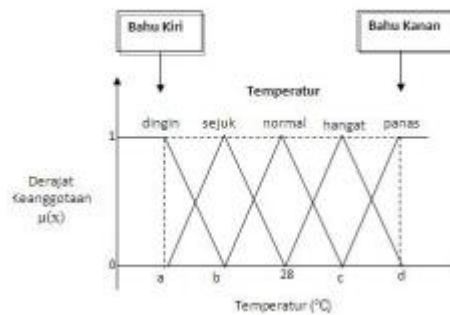


Gambar 2.1: Fungsi keanggotaan dari kurva segitiga

b. Fungsi kurva bahu

Dalam suatu variabel yang direpresentasikan dalam bentuk segitiga, terdapat area di tengah yang dikenal sebagai kurva bahu yang mengalami kenaikan dan penurunan pada sisi kanan dan kiri seperti dalam contoh variabel suhu, dimana kondisi DINGIN berge-

rak ke SEJUK, bergerak ke HANGAT, dan bergerak ke PANAS. Meskipun demikian, pada satu sisi dari variabel tersebut, terkadang tidak terjadi perubahan, contohnya ketika suhu sudah mencapai kondisi PANAS, kenaikan suhu selanjutnya akan tetap berada pada kondisi PANAS. Himpunan *fuzzy* dengan kurva bahu, tidak seperti kurva segitiga, digunakan untuk mengakhiri suatu daerah *fuzzy*. Pada kurva bahu, bahu kanan bergerak dari salah ke benar, sedangkan bahu kiri bergerak dari benar ke salah. Contoh gambar di bawah ini menunjukkan variabel suhu dengan daerah bahu.



Gambar 2.1: Fungsi kurva bahu

1. Bahu Kiri

Fungsi keanggotaan bahu kiri adalah sebagai berikut

$$[x] = \begin{cases} 1; & x \leq a \\ (b - x)/(b - a); & a < x < b \\ 0; & x \geq b \end{cases}$$

2. Bahu Kanan

Fungsi keanggotaan bahu kanan sebagai berikut

$$[x] = \begin{cases} 0; & x \leq c \\ (x - c)/(d - c); & c < x < d \\ 1; & x \geq d \end{cases}$$

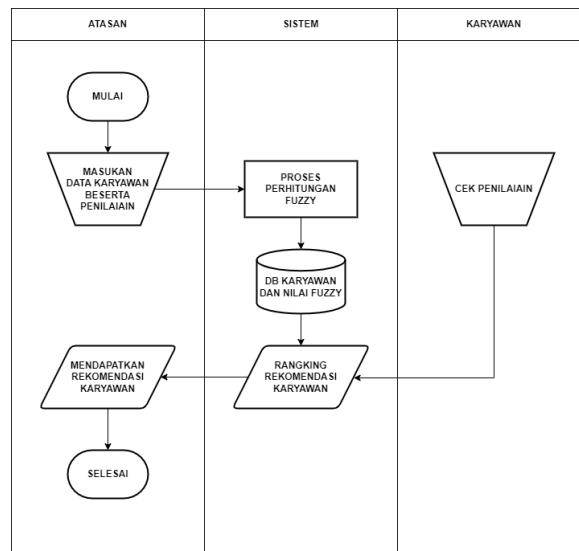
3. METODE PENELITIAN

3.1 Analisis Masalah

Langkah dalam proses ini adalah analisis masalah, di mana tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang terjadi dalam sistem perpanjangan kontrak yang sedang berjalan di *Distribution Center* Yomart Gedebage. Dalam

penelitian ini, masalah tersebut diidentifikasi dengan menggunakan metode sistem pendukung keputusan, yang menggabungkan teknik *fuzzy logic* model tahani untuk mengevaluasi kinerja karyawan dalam perpanjangan kontrak.

3.2 Analisis Sistem Yang Diusulkan



Grafik 3.1: Analisis sistem yang di usulkan

3.3 Analisis Fuzzy Logic Model Tahani

Dari kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai nilai linguistik terendah dan tertinggi. Pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai Staff Gudang *Distribution Center* Yomart Gedebage. Wawancara dilakukan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan untuk penilaian kinerja karyawan. Setelah dilakukan wawancara, beberapa kriteria, bobot nilai untuk setiap kriteria, dan nilai berdasarkan jabatan masing-masing ditetapkan untuk proses penilaian kinerja karyawan.

Tabel 3.1: Kriteria Penilaian Karyawan

Nama Variable	Kode	Himpunan Fuzzy	Nilai
Penilaian Absesni	C1	Kurang, Cukup, dan Baik	[0 - 100]
Penilaian Sikap/Etika	C2	Kurang, Cukup, dan Baik	[0 - 100]
Penilaian Kerapihan Gudang	C3	Kurang, Cukup, dan Baik	[0 - 100]
Penilaian Kebersihan Gudang	C4	Kurang, Cukup, dan Baik	[0 - 100]
Penilaian Pertanggung Jawa- ban Barang	C5	Kurang, Cukup, dan Baik	[0 - 100]
Penilaian Loyalitas	C6	Kurang, Cukup, dan Baik	[0 - 100]

Sumber : (Hasil Penelitian pada *Distribution Center* Yomart Gedebage, 2023)

Data karyawan yang diteliti meliputi pada 10 karyawan *warehouse* yang berperan untuk mengkontrol barang di Gudang *Distribution Center* Yomart Gedebage, Penilaian tersebut didasarkan penilaian langsung dari atasannya masing masing

Tabel 3.2: Penilaian Karyawan

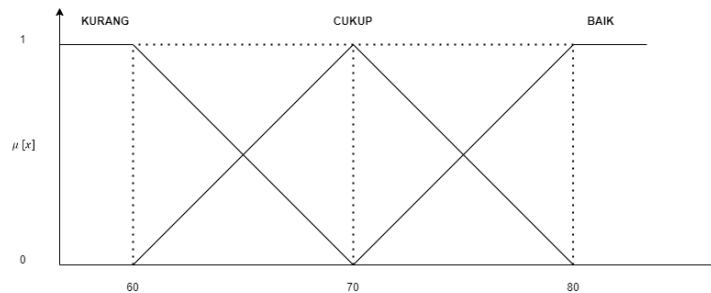
No.	Nama Karyawan	Penilaian					
		C1	C2	C3	C4	C5	C6
3.	ALDY ROMADHAN	75	80	75	75	75	75
4.	ANDRIANSYAH FINARDI	80	75	80	80	75	75
5.	ASEP ROHIMAN NUGRAHA	80	80	80	80	80	80
6.	BANGGA PUTRA RIALDI	75	80	80	80	80	80
7.	CUCU LASMANA	75	75	80	75	75	75
8.	DANIL ABDILLAH MACHMUD	70	80	75	75	75	75
9.	DENDY ALAMSYAH	80	75	75	75	75	75
10.	FAJRI SAEPUL ANWAR	85	75	80	75	75	75
11.	FIGRY TRIYANSYAH	80	80	80	80	85	85
12.	KASTEN BAYU	60	65	65	75	75	65

3.4 Fungsi Keanggotaan dan Fuzzifikasi

1. Penilaian Absensi

Fungsi keanggotaan untuk variabel penilaian absensi terdiri dari tiga himpunan *fuzzy*, yaitu Kurang, Cukup, dan Baik

$$\begin{aligned} \mu_{\text{Kurang}} &= 60 \\ \mu_{\text{Cukup}} &= 70 \\ \mu_{\text{Baik}} &= 80 \end{aligned}$$



Gambar 3.2: Fungsi Fuzzy keanggotaan Penilaian Absensi

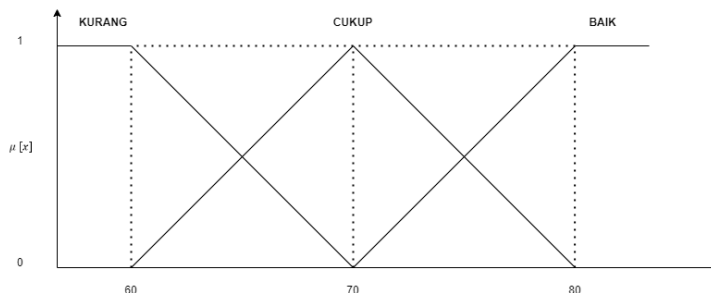
Rumus untuk ekspresi fungsi keanggotaan *fuzzy* untuk variabel penilaian sikap/etika adalah

$$\mu_{\text{Kurang}} [x] = \begin{cases} 1; & \text{jika } x \leq 60 \\ \frac{(70-x)}{(70-60)}; & \text{jika } 60 \leq x \leq 70 \\ 0; & \text{jika } x \geq 70 \end{cases} \quad \mu_{\text{Cukup}} [x] = \begin{cases} 0; & \text{jika } x \leq 60 \text{ atau } \geq 80 \\ \frac{(x-60)}{(70-60)}; & \text{jika } 60 \leq x \leq 70 \\ \frac{(80-x)}{(80-70)}; & \text{jika } 70 \leq x \leq 80 \end{cases} \quad \mu_{\text{Baik}} [x] = \begin{cases} 0; & \text{jika } x \leq 60 \\ \frac{(x-70)}{(80-70)}; & \text{jika } 70 \leq x \leq 80 \\ 1; & \text{jika } x \geq 80 \end{cases}$$

2. Penilaian Sikap/Etika

Fungsi keanggotaan untuk variabel penilaian sikap/etika terdiri dari tiga himpunan *fuzzy*, yaitu Kurang, Cukup, dan Baik

$$\begin{aligned} \mu_{\text{Kurang}} &= 60 \\ \mu_{\text{Cukup}} &= 70 \\ \mu_{\text{Baik}} &= 80 \end{aligned}$$



Grafik 3.3: Fungsi Fuzzy keanggotaan Penilaian Sikap/Etika

Rumus untuk ekspresi fungsi keanggotaan *fuzzy* untuk variabel penilaian sikap/etika adalah

$$\mu_{Kurang} [x] = \begin{cases} 1; & \text{jika } x \leq 60 \\ \frac{(70-x)}{(70-60)}; & \text{jika } 60 \leq x \leq 70 \\ 0; & \text{jika } x \geq 70 \end{cases} \mu_{Cukup} [x] = \begin{cases} 0; & \text{jika } x \leq 60 \text{ atau } \geq 80 \\ \frac{(x-60)}{(70-60)}; & \text{jika } 60 \leq x \leq 70 \\ \frac{(80-x)}{(80-70)}; & \text{jika } 70 \leq x \leq 80 \end{cases} \mu_{Baik} [x] = \begin{cases} 0; & \text{jika } x \leq 60 \\ \frac{(x-70)}{(80-70)}; & \text{jika } 70 \leq x \leq 80 \\ 1; & \text{jika } x \geq 80 \end{cases}$$

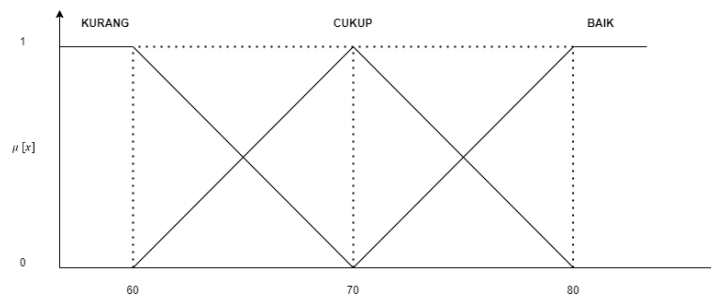
3. Penilaian Kerapihan Gudang

Fungsi keanggotaan untuk variabel penilaian kerapihan Gudang terdiri dari tiga himpunan *fuzzy*, yaitu Kurang, Cukup, dan Baik

$$\mu_{Kurang} = 60$$

$$\mu_{Cukup} = 70$$

$$\mu_{Baik} = 80$$



Gambar 3.4: Fungsi Fuzzy keanggotaan Penilaian Kerapihan Gudang

Rumus untuk ekspresi fungsi keanggotaan *fuzzy* untuk variabel penilaian sikap/etika adalah

$$\mu_{Kurang} [x] = \begin{cases} 1; & \text{jika } x \leq 60 \\ \frac{(70-x)}{(70-60)}; & \text{jika } 60 \leq x \leq 70 \\ 0; & \text{jika } x \geq 70 \end{cases} \mu_{Cukup} [x] = \begin{cases} 0; & \text{jika } x \leq 60 \text{ atau } \geq 80 \\ \frac{(x-60)}{(70-60)}; & \text{jika } 60 \leq x \leq 70 \\ \frac{(80-x)}{(80-70)}; & \text{jika } 70 \leq x \leq 80 \end{cases} \mu_{Baik} [x] = \begin{cases} 0; & \text{jika } x \leq 60 \\ \frac{(x-70)}{(80-70)}; & \text{jika } 70 \leq x \leq 80 \\ 1; & \text{jika } x \geq 80 \end{cases}$$

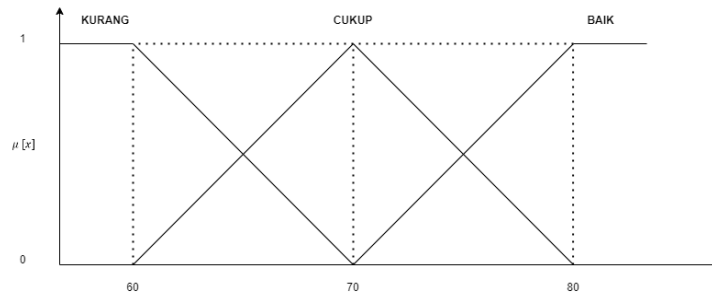
4. Penilaian Kebersihan Gudang

Fungsi keanggotaan untuk variabel penilaian kebersihan Gudang terdiri dari tiga himpunan *fuzzy*, yaitu Kurang, Cukup, dan Baik

$$\mu_{Kurang} = 60$$

$$\mu_{Cukup} = 70$$

$$\mu_{Baik} = 80$$



Grafik 3.5: Fungsi Fuzzy keanggotaan Penilaian Kebersihan Gudang

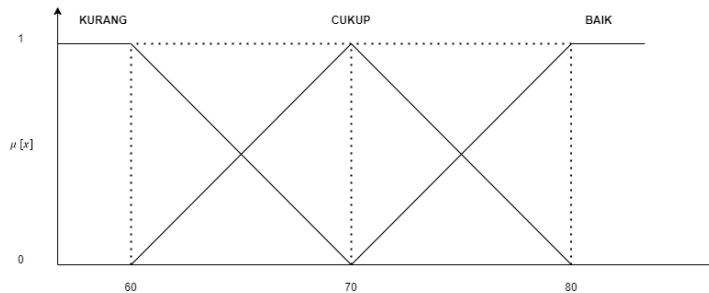
Rumus untuk ekspresi fungsi keanggotaan *fuzzy* untuk variabel penilaian sikap/etika adalah

$$\mu_{Kurang} [x] = \begin{cases} 1; & \text{jika } x \leq 60 \\ \frac{(70-x)}{(70-60)}; & \text{jika } 60 \leq x \leq 70 \\ 0; & \text{jika } x \geq 70 \end{cases} \quad \mu_{Cukup} [x] = \begin{cases} 0; & \text{jika } x \leq 60 \text{ atau } \geq 80 \\ \frac{(x-60)}{(70-60)}; & \text{jika } 60 \leq x \leq 70 \\ \frac{(80-x)}{(80-70)}; & \text{jika } 70 \leq x \leq 80 \end{cases} \quad \mu_{Baik} [x] = \begin{cases} 0; & \text{jika } x \leq 70 \\ \frac{(x-70)}{(80-70)}; & \text{jika } 70 \leq x \leq 80 \\ 1; & \text{jika } x \geq 80 \end{cases}$$

5. Penilaian Pertanggung Jawaban Barang

Fungsi keanggotaan untuk variabel penilaian pertanggung jawaban barang terdiri dari tiga himpunan *fuzzy*, yaitu Kurang, Cukup, dan Baik

$$\begin{aligned} \mu_{Kurang} &= 60 \\ \mu_{Cukup} &= 70 \\ \mu_{Baik} &= 80 \end{aligned}$$



Gambar 3.6: Fungsi Fuzzy keanggotaan Penilaian Pertanggung Jawaban barang

Rumus untuk ekspresi fungsi keanggotaan *fuzzy* untuk variabel penilaian sikap/etika adalah

$$\mu_{Kurang} [x] = \begin{cases} 1; & \text{jika } x \leq 60 \\ \frac{(70-x)}{(70-60)}; & \text{jika } 60 \leq x \leq 70 \\ 0; & \text{jika } x \geq 70 \end{cases} \quad \mu_{Cukup} [x] = \begin{cases} 0; & \text{jika } x \leq 60 \text{ atau } \geq 80 \\ \frac{(x-60)}{(70-60)}; & \text{jika } 60 \leq x \leq 70 \\ \frac{(80-x)}{(80-70)}; & \text{jika } 70 \leq x \leq 80 \end{cases} \quad \mu_{Baik} [x] = \begin{cases} 0; & \text{jika } x \leq 70 \\ \frac{(x-70)}{(80-70)}; & \text{jika } 70 \leq x \leq 80 \\ 1; & \text{jika } x \geq 80 \end{cases}$$

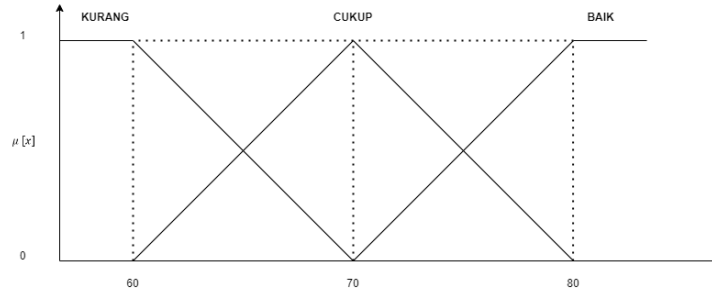
6. Penilaian Loyalitas

Fungsi keanggotaan untuk variabel penilaian loyalitas terdiri dari tiga himpunan *fuzzy*, yaitu Kurang, Cukup, dan Baik

$$\mu_{\text{Kurang}} = 60$$

$$\mu_{\text{Cukup}} = 70$$

$$\mu_{\text{Baik}} = 80$$



Gambar 3.7: Fungsi Fuzzy keanggotaan Penilaian Loyalitas

Rumus untuk ekspresi fungsi keanggotaan *fuzzy* untuk variabel penilaian sikap/etika adalah

$$\mu_{\text{Kurang}} [x] = \begin{cases} 1; & \text{jika } x \leq 60 \\ \frac{(70-x)}{(70-60)}; & \text{jika } 60 \leq x \leq 70 \\ 0; & \text{jika } x \geq 70 \end{cases} \quad \mu_{\text{Cukup}} [x] = \begin{cases} 0; & \text{jika } x \leq 60 \text{ atau } \geq 80 \\ \frac{(x-60)}{(70-60)}; & \text{jika } 60 \leq x \leq 70 \\ \frac{(80-x)}{(80-70)}; & \text{jika } 70 \leq x \leq 80 \end{cases} \quad \mu_{\text{Baik}} [x] = \begin{cases} 0; & \text{jika } x \leq 70 \\ \frac{(x-70)}{(80-70)}; & \text{jika } 70 \leq x \leq 80 \\ 1; & \text{jika } x \geq 80 \end{cases}$$

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

ID Karyawan	Nama Karyawan	Aksi
01	ALDY ROMADHAN	Edit Del
02	ANDRIANSYAH FINARDI	Edit Del
03	ASEP ROHIMAN NUGRAHA	Edit Del
04	BANGGA PUTRA RIALDI	Edit Del
05	CUCU LASMANA	Edit Del
06	DANIL ABDILLAH MACHMUD	Edit Del
07	DENDY ALAMSYAH	Edit Del
08	FAIRI SAEFUL ANWAR	Edit Del
09	FIGRY TRIYANSYAH	Edit Del
10	FIRMAN HASANUDIN	Edit Del

Gambar 4.1: Data Karyawan

DC Gedebage Karyawan Kriteria penilaian Nilai Fuzzy

Kelola Data Kriteria penilaian

ID Kriteria penilaian	keterangan Kriteria penilaian	Nilai kurang	Nilai cukup	Nilai baik	keterangan kurang	keterangan cukup	keterangan baik	Add
C1	Penilaian Absesni	60	70	80	Kurang	Cukup	Baik	Edit Del
C2	Penilaian Sikap/Etika	60	70	80	Kurang	Cukup	Baik	Edit Del
C3	Penilaian Kerapihan Gudang	60	70	80	Kurang	Cukup	Baik	Edit Del
C4	Penilaian Kebersihan Gudang	60	70	80	Kurang	Cukup	Baik	Edit Del
C5	Penilaian Pertanggung Jawaban Barang	60	70	80	Kurang	Cukup	Baik	Edit Del
C6	Penilaian Loyalitas	60	70	80	Kurang	Cukup	Baik	Edit Del

Gambar 4.2: Penilaian Fuzzy

DC Gedebage

Penilaian Absesni

Penilaian Sikap/Etika

Penilaian Kerapihan Gudang

Penilaian Kebersihan Gudang

Penilaian Pertanggung Jawaban Barang

Penilaian Loyalitas

Proses

Gambar 4.3: Proses Penilaian

DC Gedebage

No	Nama karyawan	Penilaian Absensi Baik	Penilaian Sikap/Etika Baik	Penilaian Kerapihan Gudang Baik	Penilaian Kebersihan Gudang Baik	Penilaian Pertanggung Jawaban Barang Baik	Penilaian Loyalitas Baik	Fire Strength
1	ALDY ROMADHAN	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5
2	ANDRIANSYAH FINARDI	1	0,5	1	1	0,5	0,5	0,5
3	ASEP ROHIMAN NUGRAHA	1	1	1	1	1	1	1
4	BANGGA PUTRA RIALDI	0,5	1	1	1	1	1	0,5
5	CUCU LASMANA	0,5	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0,5
6	DANIL ABDILLAH MACHMUD	0	1	0,5	0,5	0,5	0,5	0
7	DENDY ALAMSYAH	1	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5
8	FAJRI SAEFUL ANWAR	1	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0,5
9	FIGRY TRIYANSYAH	1	1	1	1	1	1	1
10	KASTEN BAYU	0	0	0	0,5	0,5	0	0

List Nama Nama berdasarkan penilaian ASEP ROHIMAN NUGRAHA, FIGRY TRIYANSYAH, ALDY ROMADHAN, ANDRIANSYAH FINARDI, BANGGA PUTRA RIALDI, CUCU LASMANA, DENDY ALAMSYAH, FAJRI SAEFUL ANWAR

Gambar 4.4: Hasil Penilaian

4.1 Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah di lakukan mengenai Perancangan sistem pendukung keputusan penilaian kinerja untuk perpanjangan kontrak dengan metode fuzzy model tahani berbasis web, berikut kesimpulan yang didapat :

1. Dengan adanya sistem pendukung keputusan penilaian kinerja untuk perpanjangan kontrak dengan metode fuzzy logic ini karyawan dapat melihat sebuah penilaian kinerja dengan kriteria penilaian yang akan di bandingkan, selanjutnya sistem akan

memproses perbandingan variabel kriteria penilaian dan menampilkan nilai hasil proses perbandingan, nilai yang tertinggi akan menjadi rekomendasi karyawan untuk dalam pengambilan keputusan yang akan lanjut menjalani perpanjangan kontrak.

2. Metode Fuzzy Logic adalah teori himpunan yang mengkalibrasi ketidakjelasan. Fuzzy Logic didasarkan pada gagasan bahwa segala sesuatu mempunyai nilai. Fuzzy Logic merupakan peningkatan dari logika Boolean yang mengenalkan konsep kebenaran sebagian. Hasil dari penelitian yang sudah dilakukan Metode Fuzzy Logic model Tahani dapat di implementasikan untuk proses penilaian kinerja untuk perpanjangan kontrak (berdasarkan kriteria penilaian yang sudah ditentukan) karena mampu menghasilkan rekomendasi nilai karyawan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Wahab Syahroni, & Sholeh Rachmatullah. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Laptop pada Toko Online dengan Metode Fuzzy Tahani. SinkrOn Jurnal & Penelitian Teknik Informatika, Volume 3 Nomor 1.
- Agung Tri Retnowati. (2017). APLIKASI PEMBEKALAN KARYAWAN BARU DI YOMART MENGGUNAKAN TRAINING JARAK JAUH. Jurnal Computech & Bisnis, Vol. 11, No. 1.
- Annisa Fathoroni, Rd. Nuraini Siti Fatonah, Roni Andarsyah, & Noviana Riza. (2020). BUKU TUTORIAL SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENILAIAN KINERJA DOSEN MENGGUNAKAN METODE 360 DEGREE FEEDBACK (Rolly Maulana Awangga, Ed.). Kreatif Industri Nusantara.
- Yayan Eryk Setiawan. (2020). SISTEM PENDUKUNG PENGAMBILAN KEPUTUSAN REKRUTMEN GURU MENGGUNAKAN LOGIKA FUZZY TAHANI. BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan, Vol. 14 No. 2.