

BAB IV IMPLEMENTASI

4.1 Lingkungan Implementasi

Lingkungan implementasi yang akan dijelaskan dalam sub bab ini adalah lingkungan implementasi perangkat keras dan perangkat lunak.

4.1.1 Lingkungan Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah :

1. Processor dengan kecepatan minimal 500 Mhz
2. RAM minimal 256MB
3. Hard Disk minimal 40 GB
4. Monitor dengan resolusi 1024 x 768
5. VGA minimal 64 MB
6. Keyboard dan Mouse standar

4.1.2 Lingkungan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak merupakan faktor-faktor yang harus dipenuhi untuk merancang sebuah perangkat lunak sehingga perangkat lunak tersebut sesuai dengan maksud dan tujuan perangkat lunak tersebut di buat. Beberapa perangkat lunak pendukung sebagai berikut :

1. Windows sebagai sistem operasi adalah windows 7
2. Borland Delphi 7
3. MySQL sebagai DBMS.
4. Tool Antarmuka design Power Designer 12

4.2 Implementasi Antarmuka

Setelah aplikasi telah dibuat dan didapatkan hasil evaluasi yang diharapkan, maka tahap selanjutnya adalah menjalankan aplikasi. Berikut penjelasan tentang aplikasi evaluasi kinerja penyidik anggota Polri.

A. Halaman Utama

Halaman utama adalah halaman awal aplikasi ditampilkan. pada halaman utama terdapat keterangan berbagai menu di dalam aplikasi. Halaman utama dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Utama.

B. Halaman User Baru

Pada halaman User baru, user akan mengisi data untuk bias login seperti ID user, password, validasi password, serta pertanyaan lupa password. Halaman user baru dapat dilihat pada Gambar 4.2.

Gambar 4. 2 Tampilan Halaman User Baru

C. Halaman Masuk Log

Pada halaman masuk log, user akan mengisi data login seperti ID user dan password untuk masuk ke menu utama. Halaman masuk log dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Masuk Log

D. Halaman Lupa Password

Pada halaman ini jika user lupa password loginnya, user bisa memasukkan ID user, serta pertanyaan yang sudah di set ketika akan membuat user baru. Halaman Lupa password dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Lupa Password

E. Halaman Ubah Password

Pada halaman ubah password, user dapat mengubah password yang sebelumnya dengan password yang baru. Halaman daftar hotel dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Ubah Password.

F. Halaman Proyek

Pada halaman proyek ini user membuat proyek sesuai dengan periode evaluasi kinerja, lalu mengaktifkannya. Halaman proyek dapat dilihat pada Gambar 4.6.



No	Nama Proyek	Dibuat	Diperbaharui	Deskripsi
1	tes	7/25/2013 - 4:22:...	7/29/2013 - 6:59:...	2010
2	tes 2	7/29/2013 - 6:59:...	-	2012

Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Proyek

G. Halaman Obyek Seleksi

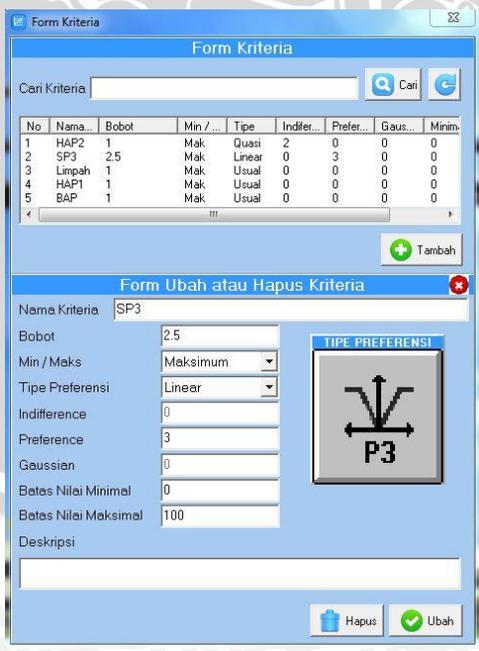
Pada halaman obyek seleksi ini user dapat mengisi atau menambahkan obyek seleksi yang nantinya obyek seleksi ini akan di ranking. Halaman obyek seleksi dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Obyek Seleksi

H. Halaman Kriteria

Pada halaman kriteria ini, user membuat kriteria yang diperlukan untuk kebutuhan perankingan. Disni user bisa mengisi nama kriteria, bobot kriteria, dan tipe preferensi. Halaman Kriteria dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Kriteria

I. Halaman Penyeleksian

Pada halaman Penyeleksian ini, user memasukkan nilai kriteria dari obyek seleksi yang sudah ditetapkan sehingga akan ditampilkan hasil perhitungannya serta info kriteria. Halaman Penyeleksian dapat dilihat pada gambar 4.9.

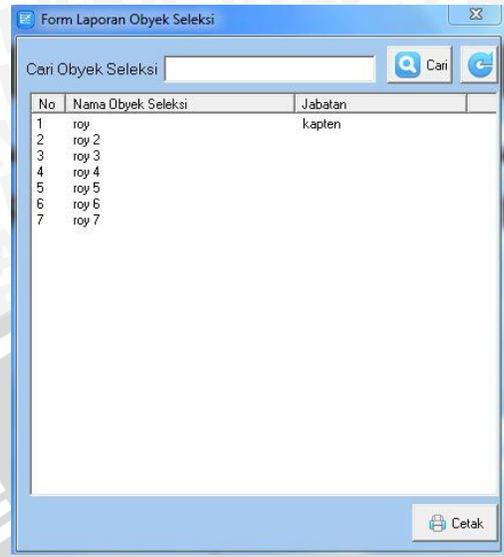
Masukan Nilai					
	HAP2	SP3	Limpah	HAP1	BAP
roy	2	3	40	3	7
roy 2	3	5	35	5	5
roy 3	3	4	55	6	3
roy 4	4	4	50	5	6
roy 5	5	5	30	7	5
roy 6	6	3	25	3	4
roy 7	7	2	45	1	3

PROMETHEE I		PROMETHEE II	
	Entering Flow	Leaving Flow	Net Flow
roy	0.2778	0.3846	-0.1068
roy 2	0.3974	0.2564	0.1411
roy 3	0.3675	0.2479	0.1197
roy 4	0.4188	0.1709	0.2479
roy 5	0.4744	0.1795	0.2949
roy 6	0.1752	0.4872	-0.312
roy 7	0.2051	0.5897	-0.3846

Gambar 4. 9 Tampilan Halaman penyeleksian

J. Halaman Laporan Obyek Seleksi

Pada halaman laporan obyek seleksi ini, user dapat melihat laporan obyek seleksi sebelum akan dicetak. Halaman laporan obyek seleksi dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Laporan Obyek Seleksi

K. Halaman Laporan Penyeleksian

Pada halaman laporan penyeleksian ini, user dapat melihat laporan penyeleksian sebelum akan dicetak. Halaman laporan penyeleksian dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Laporan Penyeleksian

L. Halaman Cetak Obyek Seleksi

Pada halaman cetak obyek seleksi ini, user dapat melihat preview laporan obyek seleksi yang akan dicetak. Halaman cetak obyek seleksi dapat dilihat pada gambar 4.12.

SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN
DENGAN MENGGUNAKAN METODE
PROMETHEE

Nama Proyek : tes
Tanggal Dibuat : 7/25/2013 - 4:22:21 PM
Tanggal Diperbaharui: 7/29/2013 - 7:21:01 PM

ID Obyek Seleksi	Nama Obyek Seleksi
1	roy
2	roy 2
3	roy 3
4	roy 4
5	roy 5
6	roy 6
7	roy 7

Deskripsi Proyek :
2010

PENANGGUNG JAWAB

(admin)

Laporan Obyek Seleksi - Monday, July 29, 2013 Halaman: 1

Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Cetak Obyek Seleksi

M. Halaman Cetak Penyeleksian

Pada halaman cetak penyeleksian ini, user dapat melihat preview laporan penyeleksian yang akan dicetak. Halaman cetak penyeleksian dapat dilihat pada gambar 4.13.

**SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN
DENGAN MENGGUNAKAN METODE
PROMETHEE**

Nama Proyek : tes
 Tanggal Dibuat : 7/25/2013 - 4:22:21 PM
 Tanggal Diperbaharui: 7/29/2013 - 7:21:01 PM

Rangking	ID Obyek Seleksi	Nama Obyek Seleksi	Nilai Positif	Nilai Negatif	Hasil
1	5	roy 5	0.4744	0.1750	0.2949
2	4	roy 4	0.4183	0.1709	0.2475
3	2	roy 2	0.3974	0.2594	0.141
4	3	roy 3	0.3675	0.2479	0.1197
5	1	roy 1	0.2778	0.3846	-0.106
6	6	roy 6	0.1752	0.4872	-0.312
7	7	roy 7	0.2051	0.5857	-0.384

Deskripsi Proyek :
2010

PENANGGUNG JAWAB

(admin)

Laporan Penyeleksian - Monday, July 29, 2013 Halaman: 1

Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Cetak Penyeleksian

N. Halaman Panduan

Pada halaman panduan ini, user dapat melihat panduan aplikasi jika user merasa bingung dalam menggunakan aplikasi ini. Halaman panduan dapat dilihat pada gambar 4.14.

PANDUAN

SEKILAS TENTANG SPK DAN PROMETHEE :

1. PENGERTIAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN (SPK)
2. Pengertian PROMETHEE

MENU :

1. Menu Sistem
 - 1.1. Menu User Baru
 - 1.2. Menu Masuk Log
 - 1.3. Menu Keluar Log
 - 1.4. Menu Keluar
 - 1.5. Menu Lupa Password
 - 1.6. Menu Ubah Password
2. Menu Proyek
3. Menu Obyek Seleksi
4. Menu Kriteria
5. Menu Penyeleksian
6. Menu Laporan
 - 6.1. Menu Laporan Obyek Seleksi
 - 6.2. Menu Laporan Penyeleksian
7. Menu Bantuan
- 7.1. Menu Panduan
- 7.2. Menu Info Programmer

Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Panduan

4.3 Implementasi Pengujian

Pengujian data yang digunakan adalah data penyidik yang ada di Reskrimun Polda Jatim Surabaya. Jumlah data sebanyak 89 penyidik dengan berbagai atribut seperti LPA (laporan polisi model A, yaitu laporan yang dibuat oleh polisinya sendiri), LPB (laporan polisi model B, yaitu laporan dari masyarakat yang dilaporkan kepada polisi), panggil saksi, upaya paksa, SP2HP (surat pemberitahuan perkembangan hasil penyidikan), gelar perkara, panggil tersangka, BAP (berita acara pemeriksaan, saksi ataupun tersangka), HAP1 (penyidik melimpahkan berkas perkara pada jaksa penuntut umum), P19 & P21 (berkas perkara yang sudah lengkap dan diterima oleh jaksa penuntut umum), HAP2 (melimpahkan barang bukti dan tersangka pada jaksa penuntut umum), SP3 (surat pemberitahuan penghentian penyidikan kepada pelapor), serta limpah (pelimpahan perkara dari penyidik satu ke penyidik yang lain). Atribut yang dipakai untuk perbandingan adalah BAP, HAP1, HAP2, SP3, dan Limpah.