

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Sistem Pendukung Keputusan (SPK)

Ginting, dkk (2020:1) mendefinisikan sistem pendukung keputusan sebagai sistem komputer yang mengubah data menjadi informasi untuk memudahkan pengambilan keputusan untuk masalah semi terstruktur tertentu. Agarina, dkk (2023:278) mendefinisikan sistem pendukung keputusan sebagai alat khusus yang membantu individu dalam membuat penilaian tertentu. Berikut beberapa persyaratan sistem pendukung keputusan:

a. Interaktif

Sistem pendukung keputusan menyediakan antarmuka pengguna yang memfasilitasi komunikasi, memungkinkan pengguna mendapatkan data secara efisien dan memperoleh pengetahuan yang diperlukan.

b. Fleksibel

Sistem bantuan pengambilan keputusan memberi pengguna berbagai pilihan faktor alternatif.

c. Data Kualitas

Sistem pendukung keputusan dapat menerima data masukan subjektif berupa data kualitas yang dapat diukur dari pengguna untuk pengolahan data. Misalnya, ukuran kecantikan dapat ditentukan dengan memberikan nilai numerik tertimbang, seperti 75 atau 90.

d. Prosedur Pakar

Sistem pendukung keputusan terdiri dari instruksi prosedural yang dikembangkan menggunakan formulasi atau proses formal untuk memanfaatkan pengetahuan individu atau kelompok dalam mengatasi bidang isu tertentu yang terkait dengan suatu fenomena tertentu.

2. *Profile Matching*

Chairrah, dkk (2023:203) mendefinisikan pendekatan pencocokan profil sebagai prosedur pengambilan keputusan yang beroperasi dengan asumsi bahwa orang harus memiliki tingkat variabel prediktor yang optimal, bukan hanya memenuhi atau melampaui tingkat minimal. Pendekatan pencocokan profil diterapkan dengan membedakan kelompok yang menguntungkan dan tidak menguntungkan. Anggota kelompok dinilai berdasarkan banyak kriteria penilaian.

Ramadhani dan Swalaganata (2024:138) menguraikan langkah-langkah pendekatan *profile match* secara berurutan sebagai berikut:

- a. Langkah pertama yaitu menentukan faktor-faktor penilaian pada *Core Factor* dan *Secondary Factor*.
- b. Pemetaan GAP yaitu perbedaan antara kriteria yang dimiliki alternatif dengan kriteria yang diinginkan, nilai kriteria bisa dicari dengan rumus sebagai berikut:

$$GAP = \text{Nilai Kriteria} - \text{Nilai Minimal}$$

- c. Pembobotan Data yang didapat pada langkah sebelumnya, kemudian data tersebut akan diberi bobot nilai sesuai dengan patokan tabel bobot nilai GAP.

Tabel 2.1. Bobot Penilaian Gap

No	Selisih	Bobot	Keterangan
1	0	5	Tidak ada selisih (daya sesuai yang dibutuhkan)
2	1	4,5	Daya kelebihan 1 tingkat/level
3	-1	4	Daya kekurangan 1 tingkat/level
4	2	3,5	Daya kelebihan 2 tingkat.level
5	-2	3	Daya kekurangan 2 tingkat/level
6	3	2,5	Daya kelebihan 3 tingkat/level
7	-3	2	Daya kekurangan 3 tingkat/level
8	4	1,5	Daya kelebihan 4 tingkat/level
9	-4	1	Daya kekurangan 4 tingkat/level

- d. Setelah nilai bobot GAP ditentukan, maka kriteria tersebut akan dikategorikan menjadi dua kelompok: Faktor Inti dan Faktor Sekunder.
1. Rumus untuk menghitung Faktor Inti adalah sebagai berikut:

$$NCF = \frac{\sum NC \times (aspek)}{\sum IC}$$

Keterangan:

NCF = nilai rata-rata *core factor*

NC (aspek) = jumlah nilai *core factor*

IC = jumlah item *core factor*

2. Rumus untuk menghitung *Secondary Factor* adalah:

$$NSF = \frac{\sum NS \times (aspek)}{\sum IS}$$

Keterangan:

NSF = nilai rata-rata *secondary factor*

NS (aspek) = jumlah nilai *secondary factor*

IS = jumlah item *secondary factor*

e. Perhitungan nilai total. Adapun rumus untuk mencari nilai total yaitu sebagai berikut:

$$(x)\%NCF(aspek) + (x)\%NSF(aspek) = Ntotal(aspek)$$

Keterangan:

NCF (aspek) = nilai rata-rata *core factor*

NSF (aspek) = nilai rata-rata *secondary factor*

N (aspek) = nilai total dari aspek

(x)% = nilai persen yang diinputkan

3. Teknologi Informasi dan Komunikasi

Masegenya dan Mwila (2023:1) menegaskan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi penentu penting keberhasilan baik dalam usaha organisasi maupun pribadi. Effiom, dkk (2023:44) mendefinisikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai pemanfaatan komputer, internet, dan teknologi telekomunikasi lainnya di segala bidang aktivitas manusia. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengacu pada pengelolaan dan manipulasi informasi,

termasuk teks, gambar, grafik, dan instruksi, menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, kamera, dan telepon.

4. *Website*

Adiwisastra dan Hikmah (2020:1) mendefinisikan *website* sebagai kumpulan halaman-halaman terkait yang memuat berbagai bentuk informasi, seperti teks, foto, animasi, audio, dan video. Situs-situs ini dapat dilihat melalui koneksi internet menggunakan *browser web*. Rahmi, dkk (2023:821) mengartikan *website* sebagai halaman informasi *online* yang dapat dikunjungi dari mana saja selama ada koneksi internet.

Rif'an, dkk (2022:12) menyatakan bahwa sejarah pemrograman *web* dapat ditelusuri kembali ke pengenalan HTML (*Hypertext Markup Language*), yang kemudian disempurnakan dengan diperkenalkannya CSS (*Cascading Style Sheet*) untuk menyempurnakan daya tarik visual situs *web*. Sebuah situs *web* sering kali dihosting di *server web*, yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet atau jaringan area lokal (LAN) menggunakan alamat internet unik yang disebut URL.

Kaban dan Sembiring (2021:10) mendefinisikan HTML sebagai singkatan dari *Hypertext Markup Language*. Mereka menjelaskan bahwa HTML adalah bahasa *coding* atau pemrograman yang dirancang khusus untuk membuat halaman *website* yang dapat dilihat di *web browser*. Setiap halaman HTML terdiri dari serangkaian *hyperlink*, yang merupakan tautan ke halaman lain.

Kaban dan Sembiring (2021:13) menjelaskan berikut adalah fungsi HTML yang lebih khusus:

- a. Tujuan utama HTML adalah untuk menghasilkan halaman situs *web* yang lebih mudah dibaca dan dipahami.
- b. Memberi anotasi pada teks pada halaman. HTML disusun pada halaman dokumen dengan menggunakan tag atau simbol tertentu.
- c. Untuk menetapkan desain visual situs *web*.
- d. Menyajikan tabel, foto, video, dan konten visual lainnya.
- e. Identifikasi komponen dan hasilkan formulir digital.

Kaban dan Sembiring (2021:14) menjelaskan kelebihan dan kekurangan HTML Mirip dengan aspek teknologi lainnya di ranah internet, HTML juga memiliki kelebihan dan kekurangan. HTML memiliki banyak manfaat:

- a. Bahasa yang banyak digunakan, mempunyai beberapa asal usul, dan mempunyai komunitas yang besar.
- b. Beroperasi dengan lancar di semua *browser web*.
- c. Memiliki kurva belajar yang rendah.
- d. Sumber terbuka dan sepenuhnya bebas biaya.
- e. Bahasa markup yang bebas dari kesalahan dan mempertahankan struktur yang seragam.
- f. Standar *web* yang secara resmi ditegakkan oleh *World Wide Web Consortium (W3C)*.

- g. Integrasi yang lancar dengan bahasa pemrograman sisi *server* seperti PHP, ASP, Java, dan lainnya.

Berikut ini kekurangan dari HTML:

- a. HTML hanya digunakan untuk membuat halaman *website* statis dan sederhana.
- b. HTML tidak memungkinkan untuk menjalankan *logic*, pada dasarnya juga HTML bukan bahasa pemrograman.
- c. Fitur-fitur baru HTML tidak bisa digunakan secara cepat di sebagian *browser*.

Religia Dan Hamdani (2020:97) mendefinisikan PHP, singkatan dari PHP *Hypertext Preprocessor*, sebagai bahasa komputer yang dirancang khusus untuk membangun halaman *web* dinamis. PHP dapat dijalankan di *server web* dan dapat diintegrasikan dengan HTML, CSS, dan *JavaScript* untuk menghasilkan situs *web* dinamis. Bello, dkk (2017:25) mendefinisikan PHP sebagai perangkat lunak sumber terbuka yang digunakan untuk pembuatan dan eksekusi situs *web*. PHP adalah bahasa *scripting* tangguh yang digunakan dalam berbagai teknologi perangkat lunak, termasuk program manajemen konten, perusahaan *online*, alat pembuatan situs *web* dinamis, dan aplikasi perangkat lunak obrolan khusus.

Abdulloh (2018:127) mendefinisikan PHP sebagai singkatan dari PHP *Hypertext Preprocessor*, sebuah bahasa pemrograman *web* sisi *server*

yang dapat ditanamkan ke dalam skrip HTML. Untuk mengeksekusi kode PHP, Anda perlu memiliki perangkat lunak berikut:

- a. *Web Server (Apache, IIS, Personal Web Server/PWS)*
- b. *PHP Server*
- c. *Database Server (MySQL, Interbase, MS SQL, dll)*

Menurut Abdulloh (2018:128), menjelaskan Fungsi PHP dalam pemrograman *web* diantaranya sebagai berikut:

- a. Menghasilkan halaman dinamis pada *website*.
- b. Membuat, membuka, menulis, membaca, menghapus dan menutup *file* pada *server*.
- c. Memproses data yang dikirim dari *form*.
- d. Mengirim dan mengakses *cookie*.
- e. Modifikasi data pada *database*.
- f. Mengontrol akses *user*.
- g. Mengenkripsi data.

Hidayatullah dan Arius (dalam Kansha, dkk, 2023:26), menjelaskan Laravel adalah sebuah *framework* PHP yang menekankan pada kesederhanaan dan fleksibilitas pada desainnya. Laravel diluncurkan dibawah lisensi MIT dengan menggunakan Github sebagai tempat berbagi kode. Sama halnya dengan *framework* PHP lainnya, Laravel dikembangkan dengan basis MVC (*Model View Controller*). Laravel dilengkapi *command line tool* yang bernama “Artisan” yang dapat digunakan untuk *packaging bundle* dan instalasi *bundle*.

Laravel memiliki konsep utama arsitektur MVC (*model*, *view*, dan *controller*). Model adalah sekumpulan kumpulan perintah yang mengatur data pada sebuah tabel dalam *database*. *View* adalah sekumpulan *file* yang digunakan untuk menampilkan data di *browser*. Format tampilan pada kerangka kerja harus menggunakan istilah *blade.php*. Contohnya adalah *ruangan.blade.php*. *Controller* adalah sekumpulan perintah untuk mengolah data yang dibutuhkan dalam mengolah data yang akan ditampilkan (Wijaya dan Somya, 2022:3097). *Framework* laravel memiliki keunggulan tersendiri yang menjadikannya lebih baik dari pada *framework* lainnya, berikut ini merupakan kelebihan dari laravel yaitu:

- a. *Open Source*, *framework* laravel tidak berbayar (*open-source*) sehingga *developer* cukup mengunjungi situs laravel dan mengunduhnya di sana.
- b. *MVC Concept*, yaitu sebuah konsep dalam cara mengembangkannya memisahkan antara data (*model*), tampilan (*view*) dan proses (*controller*).
- c. *Blade Template*, laravel menggunakan *.blade.php* yang berfungsi untuk mempermudah *web developer* dalam melakukan koding di HTML.
- d. *Migration Database*, laravel menyediakan sistem pemindahan *database*, di mana jika seorang programmer menggunakan *framework* laravel tidak perlu untuk membuat kode *mySQL* untuk melakukan migrasi *database*.

- e. Dokumentasi Lengkap, memiliki *platform* yang menarik yang relatif mudah untuk digunakan apabila sudah menguasai dasar-dasar pemahaman PHP yang cukup baik (Wahyudi, 2022:22).

5. Sistem Basis Data

Religia Dan Hamdani (2020:97) mendefinisikan Sistem Manajemen Basis Data (DBMS) sebagai seperangkat program aplikasi yang dirancang untuk mengembangkan dan mengawasi basis data, termasuk organisasi, penyimpanan, modifikasi, dan pengambilan data. Budiarto (2019:14) mendefinisikan Sistem Manajemen Basis Data (DBMS) sebagai perangkat lunak yang memungkinkan pengguna memanipulasi dan mengambil data yang disimpan dalam basis data. Razak dan Wen (2017:251) mendefinisikan database sebagai kompilasi terstruktur dari data yang sudah ada sebelumnya yang dirancang untuk aksesibilitas yang mudah, manajemen yang efisien, dan pembaruan yang lancar.

Subandi dan Syahidi (2018:5) mendefinisikan sistem basis data sebagai suatu sistem yang menggabungkan *file-file* data yang saling berhubungan. Terdiri dari elemen-elemen berikut:

- a. Perangkat lunak mengacu pada program dan aplikasi yang digunakan dalam sistem *database*.
- b. Perangkat keras mengacu pada komponen fisik sistem basis data.
- c. Sistem operasi adalah program yang digunakan untuk mengawasi aplikasi database dan pemanfaatan sumber daya komputer.
- d. Brainware mengacu pada peran penting orang dalam sistem *database*.

Subandi dan Syahidi (2018:6) menguraikan manfaat sistem *database* sebagai berikut:

- a. Data dapat dikumpulkan (dari berbagai pengguna).
- b. Data mungkin dinormalisasi.
- c. Meminimalkan duplikasi data (redundansi).
- d. Independensi data mengacu pada kebebasan data atau adanya data independen.
- e. Keamanan data terjamin.
- f. Integritas data dijaga, memastikan tidak ada masalah integritas.

Subandi dan Syahidi (2018:7) menguraikan kelemahan sistem *database* sebagai berikut:

- a. Diperlukan kapasitas penyimpanan dalam jumlah besar.
- b. Staf yang mahir diperlukan untuk pengelolaan data.
- c. Perangkat lunak ini mahal.
- d. Kerusakan yang terjadi pada sistem *database* mungkin berdampak pada departemen yang saling berhubungan.

6. MySQL

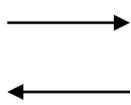
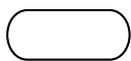
Sitepu (2018:143) mendefinisikan MySQL sebagai aplikasi RDBMS (*Relational Database Management System*). Ini adalah perangkat lunak komputer yang dibuat khusus untuk mengatur dan menangani database berkapasitas besar secara efisien. Keunggulan MySQL mencakup sifat sumber terbuka, langkah keamanan data yang kuat, efisiensi luar

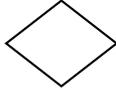
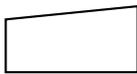
biasa, pengoperasian *server* tanpa gangguan, dan penghematan biaya yang signifikan.

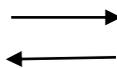
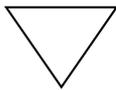
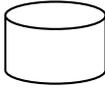
7. *Flowchart*

Saputro, dkk (2022:38) mendefinisikan diagram alur sebagai representasi grafis termasuk simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan langkah demi langkah suatu proses dan interkoneksi antara berbagai proses di dalam suatu perangkat lunak.

Tabel 2.2. Simbol-simbol *Flowchart*

Simbol	Nama	Keterangan
	Arus	Simbol diagram alur berfungsi untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya atau mewakili perkembangan suatu proses. Simbol khusus ini sering disebut sebagai garis penghubung.
	Terminal	Simbol <i>flowchart</i> berfungsi sebagai inisiasi (mulai) atau penutup (berhenti) suatu kegiatan.
	Penghubung	Simbol berfungsi untuk memulai dan menyimpulkan atau menghubungkan operasi di dalam lembar atau halaman yang sama.
	baris penghubung	Simbol memberikan tujuan untuk memulai dan mengakhiri atau menghubungkan operasi di beberapa lembar atau halaman.
	Proses	Simbol <i>flowchart</i> digunakan untuk menggambarkan operasi komputasi yang dilakukan oleh komputer atau personal computer (PC).

	kegiatan manual	Simbol tersebut berfungsi untuk menunjukkan operasi-operasi yang tidak dilakukan oleh komputer/PC.
	Keputusan	Simbol tersebut berfungsi untuk memilih suatu prosedur sesuai dengan keadaan saat ini.
	keluar-masuk	Simbol diagram alur berfungsi untuk mewakili proses input dan output, terlepas dari peralatan spesifik yang digunakan.
	Manual <i>Input</i>	Simbol tersebut berfungsi untuk memungkinkan input data secara manual pada <i>keyboard</i> virtual.
	Persiapan	Simbol berfungsi untuk mengalokasikan ruang penyimpanan yang sedang atau akan digunakan sebagai area pemrosesan di dalam sistem penyimpanan.
	proses terdefinisi	Simbol diagram alur melayani tujuan pelaksanaan suatu bagian (subprogram)/prosedur.
	penyimpanan <i>online</i>	Untuk menunjukkan input yang berasal dari media penyimpanan seperti <i>disk</i> atau disimpan ke media penyimpanan.
	unit pita magnetic	untuk menyatakan <i>input</i> berasal dari pita magnetik atau <i>output</i> disimpan ke pita magnetik.
	kartu plong	Untuk menunjukkan bahwa masukan berasal dari kartu atau bahwa keluarannya ditulis ke dalam kartu.
	Dokumen	Untuk menunjukkan bahwa masukan berasal dari dokumen fisik atau

		keluaran dihasilkan dalam bentuk cetakan.
	Garis Alir	sebagai penanda untuk menandai bagian selanjutnya dari arahan tersebut. Atau digunakan untuk menggambarkan perkembangan berurutan dari suatu algoritma.
	penyimpanan <i>offline</i>	Untuk menandakan bahwa informasi di dalam simbol ini akan disimpan.
	magnetik <i>Disk</i>	untuk <i>input</i> atau <i>output</i> data yang memanfaatkan magnetic <i>disk</i> .
	magnetik drum	untuk pemasukan atau keluaran data yang memanfaatkan Magnetic Drum.

8. UML (Unified Modelling Language)

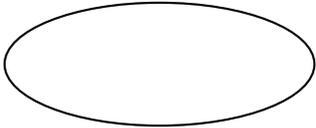
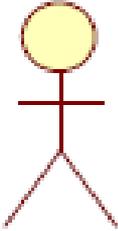
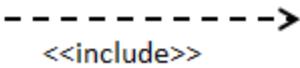
Sulistyorini (2009:23) menyatakan bahwa UML (*Unified Modeling Language*) merupakan bahasa standar industri yang digunakan untuk memvisualisasikan, mendokumentasikan, dan merancang perangkat lunak. UML memberikan pedoman untuk membangun model sistem. UML berlaku untuk semua program perangkat lunak, terlepas dari perangkat keras, sistem operasi, jaringan, atau bahasa pemrograman yang digunakan.

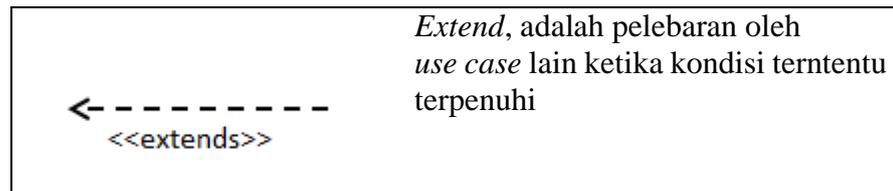
Hendini (2016:108) memberikan penjelasan mengenai alat yang digunakan dalam metodologi desain berorientasi objek yang memanfaatkan UML.

a. *Use Case Diagram*

Diagram *use case* adalah representasi yang dibangun tentang bagaimana suatu sistem digunakan. *Use case* digunakan untuk mengidentifikasi dan menentukan fungsi spesifik di dalam suatu sistem informasi, serta individu atau kelompok yang berwenang untuk memanfaatkan fungsi tersebut. Diagram *use case* memiliki banyak simbol.

Tabel 2.3. Tabel *Use Case*

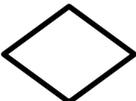
Gambar	Keterangan
	Memaparkan fungsi yang disediakan sistem dengan menggunakan actor yang bertukar pesan dalam kata kerja.
	Actor atau Aktor merupakan bagian yang mengaktifkan fungsi sistem. Dalam identifikasinya ditentukan tugas dan peran yang berkaitan dalam konteks sistem. Setiap actor dapat memiliki peran ganda atau lebih. Harus diingat jika aktor berhubungan dengan <i>use case</i> namun tidak dapat akses kontrol pada <i>use case</i> .
	Garis tanpa panah menggambarkan asosiasi actor atau objek yang meminta interaksi secara langsung serta bukan mengindikasikan data.
	<i>Include</i> , adalah “sesuatu” dalam <i>use case</i> lain (<i>required</i>) atau pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain, misalnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program



b. Diagram Aktivitas (*Activity Diagram*)

Activity Diagram mendefinisikan *workflow* (aliran kerja) atau *activity* sebuah proses bisnis atau sistem. Simbol terdapat pada *activity Diagram* diantaranya:

Tabel 2.4. Simbol *Activity Diagram* (Irfan, dkk, 2023:85)

Gambar	Keterangan
	Keadaan awal aktivitas sistem, diagram aktivitas mempunyai keadaan awal
	Keadaan akhir dari eksekusi system, diagram aktivitas mempunyai keadaan akhir
	Suatu kegiatan yang diperbuat oleh sistem, sering didahului oleh kata kerja
	Asosiasi cabang apabila lebih dari satu opsi aktivitas
	Untuk menyatukan asosiasi, untuk menyatukan lebih dari 1 aktivitas mewujudkan satu aktivitas

c. Diagram Urutan (*Sequence Diagram*)

Sequence Diagram menggambarkan tindakan dan interaksi objek dalam *use case*, termasuk masa pakainya dan pertukaran pesan di antara objek tersebut. *Sequence Diagram* mempunyai beberapa simbol.

Tabel 2.5. *Sequence Diagram* (Irfan, dkk, 2023:86)

Gambar	Keterangan
	Mendeklarasikan object yang berinteraksi dengan pesan
	Mendeklarasikan bahwa objek itu aktif dan interaktif, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan waktu aktif ini ialah langkah yang dibuat di dalamnya
	Mewakili siklus hidup suatu objek
	Mendeklarasikan objek menciptakan objek lain, dan panah menunjuk ke objek yang dibikin. Arah panah menunjuk ke object yang memiliki operasi/metode, sebab ini memanggil operasi/metode, operasi/metode yang dipanggil harus ada dalam diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi. Kelas objek yang berinteraksi.

d. Class Diagram (Diagram Kelas)

Adalah interaksi setiap kelas serta pendeskripsian menyeluruh setiap kelas pada pemodelan desain sistem, serta menggambar tanggungjawab serta peraturan entitas yang menentukan perilaku sistem.

Class Diagram juga menampilkan operasi beserta atribut suatu kelas serta constraint yang berhubungan dengan objek yang dihubungkan.

Tabel 2.6. *Class Diagram*

Multiplicity	Penjelasan
1	Hanya boleh 1
1..*	Minimal 1 boleh lebih
0..1	Tidak harus ada atau 1
n..n	Batas antara

B. Kajian Empiris

Kajian empiris dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hadriani dkk. (2023:28) melakukan penelitian dengan judul “Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Karyawan di PT. Sarimelati Kencana Jakarta Menggunakan Metode *Profile Matching*.” Menurut penelitian mereka, penggunaan sistem pendukung keputusan yang mengandalkan pendekatan pencocokan profil dapat membantu manajer dalam mengidentifikasi individu yang paling kompeten di dalam perusahaan. Proses pemilihan pelamar kerja yang paling tepat, yang seringkali banyak diminati, dapat dilakukan dengan menggunakan kriteria utama dan sekunder melalui metodologi pencocokan profil.
2. Akbar dan Juanita (2023:108) melakukan penelitian dengan judul “Penerapan *Profile Matching* pada Sistem Pendukung Keputusan Karyawan Terbaik PT. Indium Dynamics Solusindo”. Penelitian mereka menunjukkan

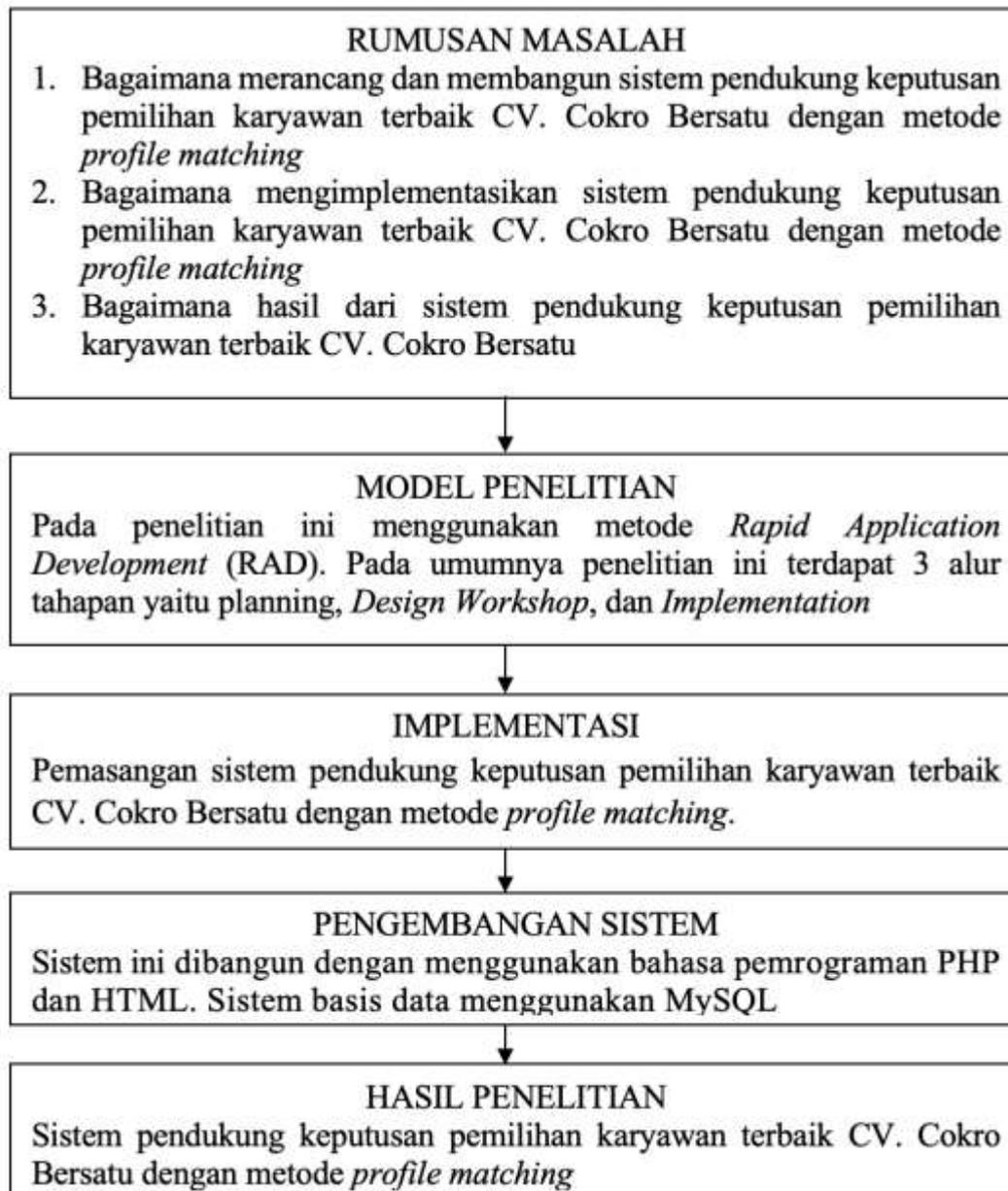
bahwa penerapan Sistem Pendukung Keputusan (SPK) dengan metode profile matching dapat mempercepat proses seleksi pegawai. Hal ini dicapai dengan memungkinkan sistem melakukan perhitungan, sehingga mengurangi penundaan dan memfasilitasi pengambilan keputusan berdasarkan kondisi dan kriteria yang telah ditentukan. Hasilnya, proses menjadi lebih efektif, efisien, cepat, dan akurat. Selain itu, juga membantu memitigasi adanya subjektivitas yang mungkin timbul selama proses pengambilan keputusan. Penerapan SPK memfasilitasi pengelolaan penyimpanan arsip data yang efisien di perusahaan untuk tujuan memilih staf yang berkinerja terbaik. Hal ini memastikan bahwa data tersedia kapan pun diperlukan dan dapat diambil dengan mudah.

3. Dalam penelitiannya pada tahun (2022:75) yang bertajuk “Pemilihan Pegawai Terbaik Menggunakan Metode *Profile Matching* di Koperasi Tunas Wanita Abadi”, Nurhastuti dan Mukhayaroh menunjukkan bahwa Koperasi Tunas Wanita Abadi secara efektif memperoleh informasi tentang pegawai yang berkinerja terbaik dengan menggunakan metode *profile match*. Hal ini menawarkan manajer berbagai pilihan ketika memutuskan staf yang paling berkualitas. Temuan penelitian ini digunakan untuk menginformasikan pilihan alokasi hadiah dan promosi kepada pekerja yang berkinerja terbaik, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi karyawan di tempat kerja. Pendekatan profile matching telah menunjukkan kemanjuran dalam pemilihan staf yang optimal di Koperasi Tunas Wanita Abadi.

4. Dalam penelitiannya yang bertajuk “Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan Metode *Profile Matching* Dalam Pemilihan Karyawan Terbaik di Apotek Generik”, Chairrah dkk. (2023:208) menunjukkan bahwa sistem menjadi lebih terstruktur dan otomatis dalam pengumpulan data, sehingga menyederhanakan tugas administratif. Operasi kerja ditingkatkan dalam hal efektivitas dan efisiensi. Hadirnya sistem penilaian kinerja pegawai memudahkan penilaian kemampuan kinerja pegawai dan meningkatkan semangat kerja pegawai. Proses mengidentifikasi pekerja dengan kinerja terbaik melibatkan penggunaan pendekatan pencocokan profil, yang mencakup pemberian nilai pada kriteria, pemberian bobot, penilaian kesesuaian, normalisasi data, dan terakhir pemberian peringkat pada pekerja. Menurut analisis matematis yang dilakukan dalam penelitian ini, sistem evaluasi kinerja secara signifikan membantu departemen administrasi dalam pengumpulan, penyimpanan, dan pemrosesan data, sehingga menghasilkan keluaran laporan yang lebih tepat.
5. Dalam penelitiannya yang bertajuk “Penerapan Metode *Profile Matching* dalam Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Karyawan Terbaik di PT. Karya Anugrah Teknologi”, Afifah dkk. (2022:76) menunjukkan bahwa penggunaan metode pencocokan profil dapat menjadi pilihan yang tepat dalam sistem pendukung keputusan untuk mengidentifikasi karyawan luar biasa yang layak mendapatkan penghargaan, bonus, dan kenaikan gaji. Pendekatan ini bertujuan untuk merangsang dan memotivasi karyawan, sehingga meningkatkan produktivitas dan kualitas kerja mereka.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Berfikir