

MOBILE VOTING BERBASIS FLASH STUDI KASUS PADA PEMILIHAN KETUA OSIS SMA NEGERI 10 PALEMBANG

Ummy Qalsum, S. Kom., Alex Wijaya, S. Kom., M.I.T., Susan Dian Purnamasari, M. Kom.
Dosen Universitas Bina Darma, Mahasiswa Universitas Bina Darma
Jalan Jenderal Ahmad Yani No.12 Palembang
Pos-el : icum_eiko@gmail.com, allece_wj@yahoo.com, susan_dian124@yahoo.com

Abstract :

The use of voting as a medium to make for decisions relating to the welfare of the majority have started for ages. The state senior high school 10 Palembang far in determining the chief osis voting methods (polling) in the conventional manner of all students in each class is given a sheet containing the name of the candidates are brought forward as a candidate for chairman osis, then students will be circling the one number from candidate. Flash is a software that can work with multimedia and can be applied for the creation of applications that run on multiple operating systems such as Android, Blackberry and others. In writing this thesis applied mobile technology-based voting in the election of chairman osis flash at the state senior high school 10 Palembang.

Keywords : voting, mobile voting, flash, state senior high school 10 Palembang

Abstrak :

Penggunaan voting sebagai media dalam membuat keputusan yang berkaitan dengan hajat hidup orang banyak telah dimulai sejak lama. SMA Negeri 10 Palembang selama ini dalam menentukan ketua osisnya menggunakan metode voting (pemungutan suara) secara konvensional yaitu dengan cara semua siswa pada setiap kelasnya diberikan lembar yang berisi nama calon-calon yang dimajukan sebagai calon ketua osis, kemudian siswa akan melingkari nomor salah satu dari calon tersebut. Flash merupakan salah satu software yang mampu mengerjakan dengan multimedia dan dapat diaplikasikan untuk pembuatan aplikasi yang berjalan di beberapa sistem operasi seperti android, blackberry dan lain-lain. Dalam penulisan skripsi ini diterapkan teknologi mobile voting berbasis flash dalam pemilihan ketua osis pada SMA Negeri 10 Palembang.

Kata kunci : voting, mobile voting, flash, SMA Negeri 10 Palembang

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Voting adalah kegiatan yang sangat menentukan pada setiap perhelatan pemilihan, banyak varian kepentingan yang harus diakomodir di dalamnya, terutama bagaimana sistem pemilihan itu dilaksanakan, bagaimana regulasi / peraturan yang disepakati dan menjadi aturan main, siapa yang dipilih dan siapa yang berhak memilih. Tidak kalah pentingnya adalah bagaimana proses pemungutan suara dapat menjamin azas langsung, umum, bebas dan

rahasia serta bagaimana hasil penghitungan suara dapat berlangsung jujur, transparan, dapat diakses oleh publik. Semua persoalan di atas menjadi fokus perhatian bagi panitia penyelenggara pemilihan. Selama ini, voting secara centang atau coblos kertas suara menjadi pilihan dalam penyelenggaraan pemilu dan pemilukada di tanah air. Metode ini oleh banyak kalangan dinilai masih sangat konvensional di tengah kemajuan teknologi dan informasi, memiliki kelemahan dari aspek efisiensi dan efektifitas.

Persoalan kesemrawutan data penduduk yang mempengaruhi validasi data pemilih, kebutuhan logistik pemungutan suara yang boros secara anggaran, pemungutan suara dan rekapitulasi penghitungan suara tidak efisien waktu, banyaknya personil penyelenggara pemungutan dan penghitungan suara di TPS yang membutuhkan pembiayaan, sampai rentannya kecurangan dan manipulasi hasil pemungutan suara. Bahwa e-voting merupakan cara baru dalam pelaksanaan pemilihan yang diakomodir oleh MK (Mahkamah Konstitusi), sistem ini membantu mempercepat proses pemungutan dan penghitungan suara serta mengurangi resiko kesalahan dan menghemat biaya.

SMA Negeri 10 Palembang selama ini dalam menentukan ketua osisnya menggunakan metode voting (pemungutan suara) secara konvensional yaitu dengan cara semua siswa pada setiap kelasnya diberikan lembar yang berisi nama calon-calon yang dimajukan sebagai calon ketua osis, kemudian siswa akan melingkari nomor salah satu dari calon tersebut. Setelah siswa menentukan pilihannya maka lembar suara akan dikumpulkan di dalam sebuah kotak yang diletakkan di depan kelas. Wali kelas masing-masing membuka kotak tersebut dan kemudian menghitung hasil dari masing-masing calon. Setelah semua kelas selesai mengambil suaranya, maka seluruh suara dari seluruh kelas akan dijumlahkan untuk menghitung total hasil suara.

Dengan menggunakan sistem pemungutan suara konvensional seperti diatas maka akan memakan waktu yang cukup lama untuk mendapatkan hasil voting tersebut dan juga

waktu yang seharusnya digunakan untuk proses belajar mengajar terpakai untuk proses voting. Proses voting ini dapat dilakukan tanpa mengganggu waktu belajar, artinya siswa bisa menentukan pilihan suaranya setelah jam belajar selesai atau setelah siswa pulang sekolah.

Adobe flash merupakan salah satu *software* yang banyak dinikmati oleh kebanyakan orang karena keandalannya mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan multimedia. Kinerja *flash* dapat juga dikombinasikan dengan program-program lain, *flash* dapat diaplikasikan untuk pembuatan animasi kartun, game, presentasi, *website* ataupun pembuatan aplikasi yang berjalan di beberapa sistem operasi seperti android.

Teknologi ponsel saat ini telah berkembang dengan pesat. Ponsel tidak hanya difungsikan untuk menelpon dan mengirim pesan saja, akan tetapi ponsel juga memiliki berbagai fungsi lainnya seperti akses *internet*, media pemutar audio dan video, dan sebagainya. Android merupakan salah satu sistem operasi untuk ponsel diantara perkembangan sistem operasi ponsel lainnya seperti *Windows Mobile*, *Symbian*, *Blackberry OS* dan lainnya.

Sistem operasi android yang bersifat *open source* ini menawarkan berbagai keunggulan antara lain banyaknya *built-in* yang telah dimasukkan, seperti layanan GPS, tingginya kualitas grafis dan memiliki portabilitas di berbagai perangkat keras saat ini dan masa depan. Kemudahan dalam *notifikasi* dan *multitasking* serta akses yang mudah terhadap ribuan aplikasi android lewat *google Android App Market* menjadikan android dapat menandingi OS yang lainnya. Oleh karena itu

penulis tertarik untuk membuat sebuah aplikasi *Mobile Voting* Berbasis Android yang penggunaannya dapat dijadikan salah satu alternatif pada pemilihan ketua osis SMA Negeri 10 Palembang, agar dapat diterapkan dan berguna bagi pihak sekolah khususnya pada saat sekolah membutuhkan informasi yang akurat dalam mengambil keputusan sehingga dapat menunjang efisiensi dan efektifitas kerja sekolah, sesuai paparan diatas maka penulis mengambil judul skripsi “**Mobile Voting Berbasis Flash Studi Kasus Pada Pemilihan Ketua OSIS SMA Negeri 10 Palembang**”.

1.2. Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah dan sesuai dengan apa yang diharapkan maka penulis hanya mengimplementasikan sebatas emulator Android saja, dengan teknologi android versi 2.3.3 (*Gingerbread*). Pada penelitian ini penulis membuat aplikasi menggunakan *adobe flash* dan menggunakan *adobe air2.6* untuk dapat menjalankan aplikasi ini di ponsel android. Penulis juga membahas pengolahan data voting untuk pemilihan ketua OSIS, tetapi tidak menutup kemungkinan digunakan voting pada pemilihan lain atau pada *event* tertentu yang sifatnya tentatif seperti pemilihan guru favorit.

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pada SMA Negeri 10 Palembang ini adalah Membangun suatu Aplikasi *Mobile Voting* Berbasis *Flash* pada pemilihan ketua osis di SMA Negeri 10 Palembang.

1.3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Dengan adanya aplikasi voting ini dapat mempermudah dalam melakukan pengumpulan suara atau jejak pendapat pada pemilihan ketua osis.
- Menghasilkan aplikasi dengan sistem yang tepat, cepat, akurat dan transparan.
- Lebih mendekatkan siswa dengan teknologi informasi.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian bertempat di SMA Negeri 10 yang Beralamat di Jalan Srijaya Negara Bukit Besar Palembang.

Penelitian dilakukan dimulai dari bulan September 2011 sampai bulan Februari 2012.

2.2. Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Observasi

Yaitu dengan melakukan pengamatan langsung terhadap sistem kerja dan pencatatan secara cermat dan sistematis guna mengumpulkan data-data dan diperoleh informasi yang dibutuhkan.

b. Wawancara

Dalam metode wawancara ini, penulis mengadakan tanya jawab langsung dengan guru, ketua osis serta yang ada hubungannya dengan dalam penulisan skripsi ini.

c. Metode Kepustakaan

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi, penulis juga mengumpulkan data dengan menggunakan buku-buku, membaca, dan mencatat semua hal-hal yang berkaitan dengan penulisan skripsi.

2.3. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk *mobile voting* berbasis *flash* ini adalah metode *Waterfall*. Menurut Ladjamudin (2006 : 16), model ini menawarkan cara pembuatan perangkat lunak secara lebih nyata. Langkah-langkah yang penting dalam model ini adalah :

1. Penentuan dan analisis spesifikasi

Jasa, kendala dan tujuan dihasilkan dari konsultasi dengan pengguna sistem. Kemudian semuanya dibuat dalam bentuk yang dapat dimengerti oleh *user* dan staf pengembang.

2. Desain sistem dan perangkat lunak

Proses desain sistem membagi kebutuhan-kebutuhan menjadi sistem perangkat lunak atau perangkat keras. Proses tersebut menghasilkan sebuah arsitektur sistem keseluruhan. Desain perangkat lunak termasuk menghasilkan fungsi sistem perangkat lunak dalam bentuk yang mungkin ditransformasi ke dalam satu atau lebih program yang dapat dijalankan.

3. Implementasi dan uji coba unit

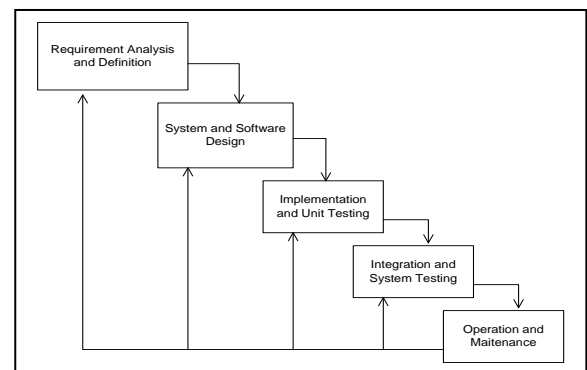
Selama tahap ini desain perangkat lunak disadari sebagai sebuah program lengkap atau unit program. Uji unit termasuk pengujian bahwa setiap unit sesuai spesifikasi.

4. Integrasi dan uji coba sistem

Unit program diintegrasikan dan diuji menjadi sistem yang lengkap untuk menyakinkan bahwa persyaratan perangkat lunak telah dipenuhi. Setelah uji coba, sistem disampaikan ke *customer*.

5. Operasi dan pemeliharaan

Normalnya, ini adalah *fase* yang terpanjang. Sistem dipasang dan digunakan, pemeliharaan termasuk pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru ditemukan.



Gambar 1.1. Pemodelan Waterfall

Dalam prakteknya, setiap langkah sering tumpang tindih dan saling memberi informasi satu sama lain. Proses perangkat lunak tidak linier dan sederhana tapi mengandung urutan iterasi dari aktifitas pengembangan. Selama dilangkah terakhir, perangkat lunak telah digunakan. Kesalahan dan kelalaian dalam menentukan kebutuhan perangkat lunak original dapat diatasi.

Sayangnya, model yang banyak mengandung iterasi sehingga membuat sulit bagi pihak manajemen untuk memeriksa seluruh rencana dan laporan. Maka dari itu setelah

sedikit iterasi biasanya bagian yang telah dikembangkan akan dihentikan dan dilanjutkan dengan langkah pengembangan selanjutnya.

2.4. Pengertian Android

Android adalah sistem operasi untuk *mobile device* yang awalnya dikembangkan oleh Android Inc., Perusahaan ini kemudian dibeli oleh Google pada tahun 2005. Android dibuat berdasarkan *kernel linux* yang dimodifikasi. Sani (2010 : 1)

Dengan teknologi android ini, *user* dalam hal ini siswa yang pada saat ini hampir semua sudah memiliki *handphone* khususnya pengguna *handphone* berbasis sistem operasi android, dapat menggunakannya untuk implementasi *mobile voting* ini.

2.5. Pengertian Voting

Menurut Mulkhan (2003 : 269), voting adalah salah satu bentuk pencapaian konsensus yang apapun hasilnya ia mengikat semua anggota dalam suatu komunitas sosial. Suatu konsensus bisa dicapai melalui voting jika dialog antar warga menemui jalan buntu.

Dalam penelitian ini, voting dilakukan sebagai media untuk mencari keputusan dalam pemilihan ketua OSIS SMA Negeri 10 Palembang. *User* dalam hal ini adalah siswa, wajib memberikan suaranya untuk memilih ketua OSIS yang menurut mereka baik dan layak untuk menjadi ketua OSIS mereka melalui *mobile*.

2.6. Application Software

Menurut Pressman dalam bukunya *Software Engineering*, aplikasi perangkat lunak terdiri dari program mandiri yang memecahkan kebutuhan bisnis yang spesifik. Aplikasi dalam hal ini memproses bisnis atau data teknis dengan cara yang memfasilitasi operasi bisnis atau manajemen pengambilan keputusan teknis. Selain aplikasi pengolahan data konvensional, aplikasi perangkat lunak digunakan untuk mengontrol fungsi bisnis secara *real time*. Pressman (2005 : 40)

Melalui aplikasi ini, *user* dimudahkan dalam menampilkan halaman-halaman yang berupa langkah-langkah untuk melakukan proses pemilihan ketua OSIS. Teknologi ini juga dijadikan sebagai media bagi siswa untuk memilih tanpa melihat jarak dan waktu, sehingga tidak akan mengganggu proses belajar mengajar siswa di sekolah.

2.7. Action Script

Menurut Pranowo (2011 : 11), *adobe Flash CS5* menyediakan sebuah bahasa *scripting* yang ampuh dan telah teruji dapat untuk menghasilkan aplikasi-aplikasi dari yang sederhana sampai dengan aplikasi yang rumit sekalipun. Bahasa *scripting* dalam *flash* disebut *ActionScript*, dengan *ActionScript* kita dapat mempermudah pembangunan suatu aplikasi atau sebuah animasi yang memakan banyak *frame* dan dengan menggunakan *ActionScript*, animasi pun dapat kita control dengan *ActionScript* sehingga hanya menggunakan beberapa *frame* bahkan satu *frame* juga bisa.

Dalam penelitian ini, bahasa pemrograman *ActionScript* digunakan untuk membuat halaman-halaman pada aplikasi *mobile voting* sesuai dengan kebutuhan *user*.

2.8. Hypertext Preprocessor

Menurut Anhar (2010 : 3) PHP (*Hypertext preprocessor*) yaitu bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. PHP merupakan *script* yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada *server (server side HTML embedded scripting)*. PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman *website* yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu baru atau *up to date*. Semua *script* PHP dieksekusi pada *server* dimana *script* tersebut dijalankan.

Dalam penelitian ini, bahasa pemrograman PHP digunakan sebagai *server side* yang menghubungkan dari AS3 ke *database*.

2.9. Unified Modelling Language (UML)

UML (*Unified Modelling Language*) adalah sebuah alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem berorientasi objek. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem karena UML menyediakan bahasa permodelan visual yang memungkinkan bagi pengembangan sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (*sharing*) dan mengkombinasikan

rancangan mereka dengan yang lain. Nugroho (2005 : 1)

Dalam penelitian ini, *Unified Modelling Language* atau yang sering disingkat UML berfungsi untuk merancang bagaimana sistem kerja pemungutan suara ketua osis.

2.10. Use Case Diagram

Menurut Nugroho (2005 : 49) *diagram use case* merupakan salah satu diagram untuk memodelkan aspek perilaku sistem. Diagram ini bersifat statis yang memperlihatkan himpunan *use case* dan *actor*. Diagram ini sangat penting untuk mengorganisasikan dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan pengguna.

2.11. Activity Diagram

Activity diagram adalah tipe khusus dari diagram *state* yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini menggambarkan berbagai alir aktifitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana mereka berakhir. Sama seperti *state*, standar UML menggunakan segiempat dengan sudut membulat untuk menggambarkan aktifitas. *Decision* digunakan untuk menggambarkan *behaviour* pada kondisi tertentu. Nugroho (2005 : 79).

2.12. Analisis

2.12.1. Penentuan dan Analisis Spesifikasi

Jasa, kendala dan tujuan dihasilkan dari konsultasi dengan pengguna sistem. Konsultasi ini berupa kegiatan analisis untuk

mengidentifikasi informasi yang akan ditampilkan pada aplikasi *mobile voting* berbasis *flash* ini. Analisa kebutuhan perangkat lunak dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada dan mungkin timbul kemudian, serta hal-hal yang memerlukan perhatian dalam pengembangan perangkat lunak, sehingga pengembangan aplikasi *mobile voting* berbasis *flash* ini dapat berjalan dengan semestinya dan selesai tepat pada waktunya.

Tujuan menganalisis kebutuhan perangkat lunak ini adalah :

1. Untuk menggambarkan apa yang dibutuhkan oleh pemakai.
2. Untuk membatasi serangkaian persyaratan yang dapat divalidasi begitu perangkat lunak dibangun.
3. Untuk membangun dasar bagi pembuatan desain perangkat lunak.

Pada tahap analisis sesuai dengan hasil observasi di lingkungan SMA N 10 Palembang dapat dijelaskan bahwa selama ini dalam menentukan ketua osisnya menggunakan metode voting (pemungutan suara) secara konvensional.

Kendala yang ada saat ini adalah waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar mengajar terpakai untuk proses pemilihan karena akan memakan waktu yang cukup lama untuk mendapatkan hasil voting ketua osis, pemungutan suara yang membutuhkan anggaran yang boros, dan rekapitulasi penghitungan suara yang tidak efisien waktu serta rentannya kecurangan dan manipulasi hasil pemungutan suara.

Solusi yang tepat untuk permasalahan di atas adalah dengan membuat sistem voting

menggunakan *mobile* android ataupun perangkat keras yang lain, yang nantinya dapat membantu pihak sekolah dalam menentukan ketua osis. Dengan adanya aplikasi ini, siswa dapat memilih ketua osis di luar jam belajar atau setelah siswa pulang sekolah. Hasil voting ketua osis dapat dilihat langsung ketika usai memilih, sehingga mengurangi tingkat kecurangan dan menghemat biaya. Dengan kemajuan dan keunggulan yang dimiliki oleh *ponsel* yang bersistem operasi android dapat memudahkan *user* dalam melakukan proses voting.

2.12.2. Desain Sistem dan Perangkat Lunak

Proses analisis kebutuhan perangkat lunak membagi kebutuhan-kebutuhan menjadi sistem perangkat lunak dan perangkat keras. Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khususnya pada perangkat keras dan perangkat lunak. Untuk memahami sifat program yang dibangun, perancang perangkat lunak (analisis) harus memahami domain informasi, tingkah laku unjuk kerja, dan antarmuka (*interface*) yang diperlukan.

Dalam merancang/membuat suatu perangkat lunak, perlu memperhatikan kebutuhan yang akan digunakan dalam membuat sistem sebagai berikut :

a. Hardware

Kebutuhan perangkat keras (*hardware*) yang diperlukan untuk dapat menjalankan perangkat lunak adalah sebagai berikut :

1. *Processor Intel(R) Core(TM)2 Duo CPU T6400 @ 2,00Ghz*
2. *RAM 2GB*
3. *Harddisk 290GB*

4. *Mouse*
 5. *Printer*
 6. *Modem*
- b. *Software*

Kebutuhan perangkat lunak yang diperlukan dalam pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan laporan ini adalah sebagai berikut :

1. *Windows 7*, sebagai sistem operasi.
2. *Microsoft Office 2007 (Word)*, sebagai pengolahan data untuk penulisan laporan.
3. *ActionScript 3.0*, sebagai bahasa pemrograman pembuatan aplikasi.
4. *PHP*, sebagai *server side* (untuk menghubungkan antara *ActionScript* dan *MySQL*).
5. *XAMPP*, sebagai aplikasi untuk menjalankan *apache* dan *MySQL*.
6. *Emulator mobile* bersistem operasi *android versi 2.3.3*, sebagai media untuk menjalankan aplikasi ini.
7. *Adobe Flash Professional CS5.5*.
8. *Adobe Air 2.6*

2.13. Implementasi dan Uji Coba Unit (Perancangan Sistem)

2.13.1. Perancangan Proses

Proses perancangan sistem aplikasi ini menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai pemodelan sistem. Ada beberapa diagram yang digunakan untuk memperjelas proses perancangan sistem aplikasi ini yaitu dengan mengimplementasikan penggunaan *use case diagram* dan *activity diagram* yang terdiri dari diagram *activity* siswa

dan diagram *activity* admin dalam membantu pembuatan perancangan sistem aplikasi ini.

2.13.2. Perancangan Basis Data

Desain file adalah *attribute-attribute* yang diperlukan untuk input data agar program yang dibuat sesuai dengan apa yang diinginkan. Pada desain *database* dirancang *file-file* yang akan digunakan dalam program antara lain. *File-file* yang diperlukan dan akan digunakan didalam *mobile voting* berbasis *flash* nantinya adalah sebagai berikut :

1. Tabel Data *User* (Admin dan Siswa)

Tabel data *user* (admin dan siswa) terdiri dari 8 (delapan) *field*, yaitu *id* sebagai *primary key*, *username*, *password*, *nis*, *nm*, *kls*, *level* dan *status voting*.

Tabel 3.1. Data *User*

No	Nama Field	Type	Value	Keterangan
1	id	integer	11	* primary key
2	username	varchar	25	Username
3	password	varchar	25	Password
4	nis	char	6	Nis siswa
5	nm	varchar	25	Nama siswa
6	kls	varchar	6	kelas
7	level	char	1	level hak akses
8	status voting	char	1	batas hak voting siswa

2. Tabel Data *Voting_OSIS*

Tabel data *voting_osis* terdiri dari 4 (empat) *field* yaitu *id* sebagai *primary key*, *namacalon*, *niscalon* dan *totalsuara*.

Tabel 3.2. Data *Voting_Osis*

No	Nama Field	Type	Value	Keterangan
1	id	integer	11	* primary key

2	namacalon	char	25	Nama calon ketua osis
3	niscalon	char	6	Nis calon ketua osis
4	totalsuara	integer	3	Total suara

3. HASIL

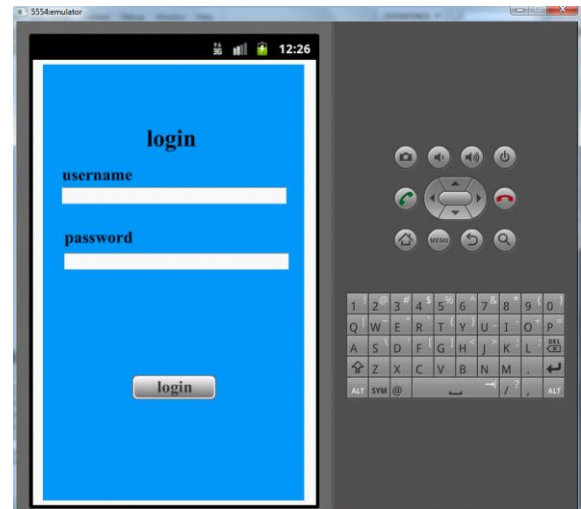
Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, maka didapatkan sebuah sitem voting untuk penentuan ketua osis yang dapat dipilih sesuai keinginan siswa. *Mobile* voting ini berguna bagi pihak sekolah agar dapat mempermudah dalam melakukan pengumpulan suara atau jejak pendapat yang akurat, cepat, tepat dan transparan sehingga semua pihak dapat saling menguntungkan satu dengan yang lain. *Mobile* voting ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman *Action Script*, PHP dan MySQL sebagai *databasenya* serta berjalan di sistem operasi android. Aplikasi ini dapat dijalankan tidak hanya pada ponsel yang bersistem operasi android, tapi dapat dijalankan di beberapa perangkat yang lain.

3.1. Halaman Login

Untuk menjalankan sistem voting yang dibuat menggunakan *flash* ini menggunakan *emulator android* versi 2.3.3 atau yang dikenal dengan nama *gingerbread*. Setelah dijalankan maka tampilan yang ada pada layar seperti gambar 4.3. Halaman *login* ini adalah *form* untuk *user* yaitu admin dan siswa, dimana berfungsi sebagai tempat mengakses bagi admin untuk meregistrasi data dan melihat hasil voting. Sedangkan untuk siswa berfungsi sebagai tempat mengakses untuk melakukan voting calon ketua osis dan melihat hasil voting.

Mobile Voting Berbasis Flash Studi Kasus Pada Pemilihan Ketua Osis SMA N 10 Palembang (Ummy Qalsum)

Berikut ini merupakan Tampilan Halaman *Login* dari aplikasi ini :



Gambar 3.1. Halaman *Login*

3.2. Halaman Input Siswa

Untuk memasuki halaman data siswa, *user* dalam hal ini admin harus mengisi *username* dan *password* terlebih dahulu. Halaman ini hanya bisa diakses oleh admin. Gambar di bawah ini merupakan halaman untuk memasukkan data-data siswa agar dapat melakukan voting. Jika *username* dan *password* cocok maka akan tampil halaman seperti dibawah ini :



Gambar 3.2. Halaman *Input* Siswa

3.3. Halaman Output Data Siswa

Untuk mengakses dan melihat *output* dari data siswa, admin harus mengisi seluruh data yang terdapat dalam halaman *input* data siswa terlebih dahulu kemudian klik tombol *submit*. Maka *emulator* akan menampilkan halaman *output* data siswa seperti berikut :



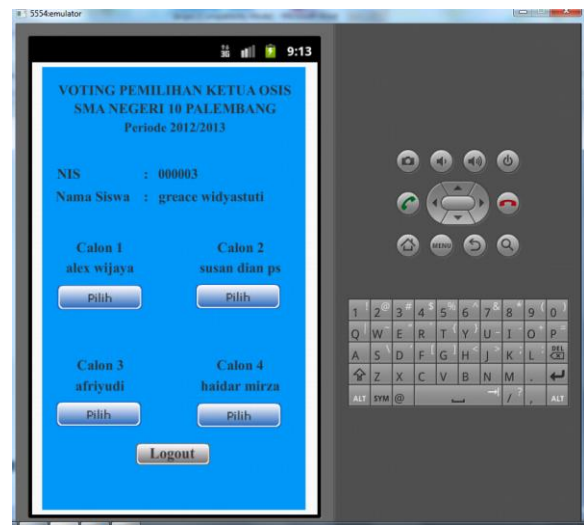
Gambar 3.3. Halaman *Output* Data Siswa

Pada gambar di atas menjelaskan data yang diinputkan oleh admin berhasil ditambah. Jika admin ingin menambah data siswa yang memilih calon ketua osis, admin dapat menekan tombol *cancel*, kemudian sistem akan mengosongkan *input text* kembali seperti sebelumnya (Lihat Gambar 3.2.). Apabila admin menekan tombol “lihat data“ maka tampilan halaman yang muncul adalah halaman *report* hasil voting (Lihat Gambar 3.5.). Jika admin mengklik tombol *logout* maka admin akan kembali kehalaman *login* (Lihat Gambar 3.1.).

3.4. Halaman Voting Osis

Setelah berhasil *login*, siswa diberikan akses ke halaman voting osis. Halaman ini berisikan tentang *form* pemilihan ketua osis, dimana *form* ini dilakukan oleh seluruh siswa di

sekolah. Siswa hanya bisa memilih calon sebanyak satu kali. Berikut tampilan halaman voting osis :

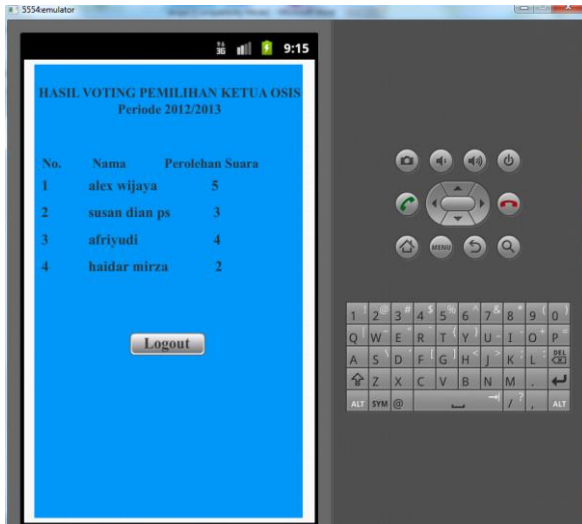


Gambar 3.4. Halaman Voting Osis

Pada gambar di atas, apabila siswa belum mau memilih salah satu calon ketua osis maka siswa dapat menekan tombol *logout*, dan akan kembali ke halaman *login* (Lihat Gambar 3.1.).

3.5. Halaman Report Hasil Voting

Halaman ini berupa *form* untuk melaporkan hasil perolehan suara yang telah dipilih sebelumnya oleh para siswa. Halaman ini bisa diakses oleh siswa dan admin. Setelah siswa memilih salah satu calon ketua osis, maka halaman yang akan ditampilkan adalah seperti berikut :



Gambar 3.5. Halaman *Report* Hasil Voting

Jika admin dan siswa menekan tombol *logout* maka akan kembali ke halaman *login* (Lihat Gambar 3.1.).

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan uji coba yang telah dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini, maka penulis menarik beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Melalui Sistem ini dapat mempermudah bagi pihak Sekolah dalam penginputan data, pengolahan data, Penentuan Ketua Osis serta penyimpanan data-data yang ada, sehingga akan lebih menghasilkan informasi dan keunggulan yang cepat dan tepat dalam menentukan ketua osis.
2. Melalui Sistem ini diharapkan agar dapat membantu dalam menyampaikan tentang Penentuan Ketua Osis agar lebih lancar, cepat, hemat waktu, hemat biaya serta mudah tepat dalam pengambilan keputusan.
3. Dari pembahasan yang telah dikemukakan maka pemanfaatan *mobile* berbasis android dalam mewujudkan keamanan informasi pada *mobile* voting di Indonesia khususnya

Mobile Voting Berbasis Flash Studi Kasus Pada Pemilihan Ketua Osis SMA N 10 Palembang (Ummi Qalsum)

pihak sekolah yaitu dapat mendukung aspek-aspek keamanan informasi meliputi kerahasiaan, integritas data dan otentikasi data.

4. Menghasilkan sistem yang tepat, cepat, akurat dan transparan. Sehingga lebih efektif dan efisiensi.

DAFTAR RUJUKAN

- Anhar. 2010. *"Panduan Menguasai PHP dan MySQL Secara Otodidak"*. mediakita. Jakarta. 3.
- Ladjamudin, A B. 2006. *"Rekayasa Perangkat Lunak"*. Graha Ilmu. Yogyakarta. 16.
- Nugroho, A. 2005. *"Rational Rose untuk Pemodelan Berorientasi Objek"*. Informatika. Bandung. 1, 49, 79.
- Pranowo, G. 2011. *"Kreasi Animasi Interaktif dengan ActionScript 3.0 pada Flash CS5"*. ANDI. Yogyakarta. 11.
- Mul Khan, A M. *"Moral politik santri: agama dan pembelaan kaum tertindas"*. Diakses tanggal 15 Januari 2012.
- Pressman, R S. *"Software Engineering : A Practitioner's Approach"*. Diakses 23 Januari 2012, dari Mediafire File Sharing.
- Sani, M. *"Tutorial Pengantar Pengembangan Aplikasi Android"*. Diakses tanggal 22 Januari 2012.