

PENELITIAN MANDIRI



E-VOTING UNTUK PEMILIHAN BUJANG GADIS KAMPUS

MARLINDAWATI, M.M., M.KOM.

NIP / NIDN : 990107081 / 0224037201

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

UNIVERSITAS BINA DARMA

PALEMBANG

NOVEMBER 2018

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : E-VOTING UNTUK PEMILIHAN BUJANG
GADIS KAMPUS

Peneliti

Nama Lengkap : Marlindawati, S.Kom., M.M., M.Kom.

Perguruan Tinggi : Universitas Bina Darma

NIP / NIDN : 990107081 / 0224037201

Jabatan Fungsional : Lektor

Program Studi : Manajemen Informatika

No. HP : 082178052049

Alamat Surel : marlindawati@binadarma.ac.id

Mengetahui Palembang, 6 November
2018

Dekan Fakultas Vokasi Peneliti

Ir. Achmad Syarifudin, M.Sc.
M.Kom.
NIP : 020209166

Marlindawati, M.M.,
NIP : 990107081

Mengetahui,
Direktur DRPM

Dr. Hardiansyah, M.Si.

NIP : 196610181992031008

RINGKASAN

Voting telah menjadi salah satu metode untuk mengambil keputusan penting dalam kehidupan manusia. voting digunakan mulai dari tingkat masyarakat terkecil, yaitu keluarga, sampai dengan sebuah negara. voting digunakan untuk menghimpun aspirasi dari seluruh elemen masyarakat, dan kemudian menemukan jalan keluar yang dianggap paling baik untuk menyelesaikan permasalahan. Tetapi dalam pelaksanaannya, banyak terjadi penyimpangan yang dilakukan oleh sebagian golongan masyarakat untuk kepentingan mereka sendiri, misalnya pengambilan voting pada peserta Bujang Gadis Kampus yang diadakan oleh beberapa perguruan tinggi Sumatera Selatan. Selama ini voting cenderung berpihak pada voter yang bisa menyumbangkan voting nya lebih banyak lewat dukungan sms apabila voter mempunyai banyak pulsa, hal ini akan tidak menguntungkan apabila voter yang mendukung idolanya yang lain memiliki sedikit pulsa. Tentunya ini menyebabkan timbulnya konflik di kalangan mahasiswa, serta menurunnya tingkat kepercayaan mahasiswa terhadap pihak penyelenggara voting dan pihak pemenang voting tersebut. Untuk itulah penulis membantu untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan penerapan Teknologi Electronic Voting atau biasa disebut E-Voting. Agar penelitian ini lebih terarah, maka peneliti mengambil studi kasus di salah satu universitas yang ada di Sumatera Selatan, yaitu Universitas Bina Darma yang selalu menyelenggarakan pemilihan BGK di setiap tahunnya.

Kata kunci : E-Voting, Bujang Gadis Kampus (BGK)

Abstract

Voting has become one method for making important decisions in human life. voting is used starting from the smallest level of society, namely the family, to a country. voting is used to gather aspirations from all elements of society, and then find a way out that is considered the best for solving problems. But in its implementation, many deviations were carried out by some groups of people for their own interests, for example taking voting at Bujang Gadis Kampus participants held by several South Sumatra universities. So far, voting tends to favor the voters who can contribute more votes through sms support if the voter has a lot of credit, this will be disadvantageous if the voter who supports his other idols has a small amount of credit. Of course this causes conflicts among students, and decreases the level of student confidence in the voting organizers and the voting winners. For this reason the author helps to solve these problems by applying Electronic Voting Technology or commonly called E-Voting. In order for this study to be more focused, the researchers took a case study at one of the universities in South Sumatra, namely Bina Darma University which always held BGK elections every year.

Keywords: E-Voting, Bujang Gadis Kampus (BGK)

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN UTAMA.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Objek Penelitian.....	7
2.2 Landasan Teori.....	9
2.3 Pengertian Sistem.....	13
2.4 Pengertian Informasi.....	15
2.5 Pengertian Sistem Informasi.....	16
2.6 Pengertian Pemilihan.....	16
2.7 Pengertian Voting.....	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	18
3.1 Analisa Sistem Yang Berjalan.....	18
3.2 Formulasi dan Analisis Rekayasa Web.....	18
3.3 Perancangan Sistem.....	19
3.4 Rancangan Basis Data.....	25
3.5 Perancangan Antarmuka Website.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Hasil.....	39
4.2 Pembahasan.....	39

BAB V	PENUTUP	43
	5.1 Kesimpulan.....	43
	5.2 Saran	43

DAFTAR PUSTAKA

DATA PENELITIAN

PRAKATA

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah S.W.T yang telah memberikan rahmat dan hidayah NYA kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan Penelitian Mandiri dengan judul **E-VOTING UNTUK PEMILIHAN BUJANG GADIS KAMPUS**

Dalam menyusun penelitian mandiri ini, peneliti menyadari masih banyak terdapat kekurangan disana sini, hal ini disebabkan keterbatasan pengetahuan yang penulis miliki, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang sifatnya dapat membangun guna kesempurnaan penelitian ini. Selain dari itu penyusunan penelitian mandiri ini tentunya tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak, untuk itulah penulis merasa perlu mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Ibu DR. Sunda Ariana, M.Pd., M.M., selaku Rektor Universitas Bina Darma.
2. Bapak Ir. Achmad Syarifudin, M.Sc. selaku Dekan Fakultas Vokasi Universitas Bina Darma
3. Ibu Vivi Sahfitri, S.Kom., M.M., selaku Program Studi Manajemen Informatika
4. Dan kepada pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Akhir kata semoga dengan terciptanya Penelitian Mandiri ini dapat membantu kita mengetahui tentang system E-Voting terutama untuk pemilihan Bujang Gadis Kampus yang diadakan di beberapa Perguruan Tinggi di Palembang.

Palembang, November 2018

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan E-Voting sebagai media untuk mencari keputusan yang berkaitan dengan hidup orang banyak telah dimulai sejak lama. Dalam pelaksanaannya, banyak terjadi penyimpangan yang dilakukan oleh sebagian golongan masyarakat untuk kepentingan mereka sendiri, misalnya seperti pengambilan voting pada peserta Indonesian Idol yang selama ini cenderung berpihak pada voter yang bisa menyumbangkan voting nya lebih banyak lewat dukungan sms apabila voter mempunyai banyak pulsa, hal ini akan tidak menguntungkan apabila voter yang mendukung idolanya yang lain memiliki sedikit pulsa. Tentunya ini menyebabkan timbulnya konflik di kalangan masyarakat, serta menurunnya tingkat kepercayaan masyarakat terhadap pihak penyelenggara voting dan pihak pemenang voting tersebut. Penggunaan teknologi informasi dalam proses voting diharapkan dapat membantu penyelesaian masalah-masalah tersebut, salah satunya adalah penerapan Teknologi Electronic Voting atau biasa disebut E-Voting.

E-Voting adalah suatu metode pemungutan suara dan penghitungan suara dalam suatu pemilihan dengan menggunakan perangkat elektronik. Dengan kata lain, teknologi ini memudahkan pemilih dalam suatu pemilihan yang bersifat umum untuk menggunakan hak pilihnya dengan menggunakan media elektronik dan internet. Tujuan dari e-voting adalah menyelenggarakan pemungutan suara dengan biaya hemat dan penghitungan suara yang cepat dengan menggunakan system yang mudah untuk dilakukan.

Dibeberapa perguruan tinggi di Sumatera Selatan saat ini dalam memajukan kegiatan mahasiswa-mahasiswinya selalu menyelenggarakan kegiatan yang bersifat positif, salah satunya pemilihan Bujang Gadis Kampus (BGK). Hal ini diselenggarakan oleh pihak kampus bertujuan untuk mencari Duta Pendidikan dan Kebudayaan. Syarat yang harus dipenuhi oleh peserta juga harus sesuai, artinya tidak saja harus cantik atau ganteng tapi bagaimana mahasiswa itu menjadi mahasiswa yang representative. Selama ini pemilihan terhadap para BGK

dilakukan dengan voting lewat sms. Kekurangan voting melalui sms yang selama ini berjalan salah satunya terjadinya kecurangan pada voter yang dapat melakukan sms lebih dari satu kepada salah satu BGK yang difavoritinya karena memiliki banyak pulsa. Hal ini tentu berdampak pada peserta lain yang voternya mempunyai sedikit pulsa yang mana melibatkan mahasiswanya.

Dari permasalahan diatas, maka penulis berkeinginan untuk membangun system E-Voting yang dapat dimanfaatkan untuk pemilihan BGK secara adil dan bertanggung jawab. Dan diharapkan tidak akan terjadi lagi kecurangan dalam voting BGK. Agar penelitian ini lebih terarah, maka peneliti mengambil studi kasus di salah satu universitas yang ada di Sumatera Selatan, yaitu Universitas Bina Darma.

Universitas Bina Darma adalah salah satu universitas swasta di kota Palembang yang sudah berdiri sejak tahun 1994. Saat ini universitas Bina Darma telah memiliki beberapa fakultas, mulai dari Fakultas Ilmu Komputer, Ilmu Ekonomi, Pendidikan, Bahasa Inggris, dan Vokasi. Universitas Bina Darma mempunyai visi yaitu Menjadi Universitas Berstandar Internasional Berbasis Teknologi Informasi Pada Tahun 2025. Dalam memajukan dan mewujudkan visi tersebut, pihak manajemen dari universitas Bina Darma selalu mengaktifkan kegiatan-kegiatan dari mahasiswanya. Mulai dari kegiatan yang sifatnya berstandar lokal, nasional bahkan internasional, seperti pemilihan Bujang Gadis Kampus yang selalu diselenggarakan disetiap tahunnya guna mendapatkan duta pendidikan dan kebudayaan dan juga menjadikan mahasiswa tersebut lebih representative.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dirumuskan permasalahannya Yaitu : Bagaimana merancang aplikasi e-voting untuk memberikan kemudahan memilih dan keakuratan data guna menunjang pemilihan Bujang Gadis Kampus Universitas Binadarma Palembang dengan metode web engineering.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari penyimpangan dari judul dan tujuan yang sebenarnya serta keterbatasan pengetahuan yang penulis miliki, maka penulis membuat batasan masalah dari penelitian mandiri ini yaitu :

1. Pembuatan Aplikasi E-voting ini hanya untuk memudahkan proses Pemilihan Bujang Gadis Universitas Binadarma Palembang dengan menggunakan metode web python baik bagi panitia pelaksana atau bagi mahasiswa sebagai pemilih.
2. Pembuatan Aplikasi ini tidak sampai dengan antisipasi kecurangan yang mungkin akan terjadi dikemudian hari.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan pembuatan Sistem E-Voting ini adalah untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada agar permintaan mahasiswa dalam pelaksanaan pemilihan Bujang Gadis Universitas Binadarma Palembang semakin bertambah, serta membantu memaksimalkan dalam mengolah suara yang masuk bagi pihak pelaksana.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis, dapat berkontribusi ilmiah dalam bidang teknologi informasi terutama terhadap segala hal yang berkaitan dengan pembuatan Website.
2. Secara Praktis, dapat mempercepat dan mempermudah pekerjaan dari pihak penyelenggara BGK dalam menghitung jumlah voter. Sehingga informasi yang dihasilkan sesuai dengan kenyataannya dan tidak terdapat lagi kecurangan.
3. Dapat meningkatkan kualitas yang terbaik untuk Binadarma terutama dalam pemilihan Bujang Gadis Kampus atau BGK.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dan pengambilan data dilakukan di Universitas Binadarma Palembang, dengan alamat Jl Jendral Ahmad Yani No 3, 9/10 Ulu kota Palembang, Sumatera Selatan 30246.

Waktu penelitian yang dilakukan oleh penulis dimulai dari awal Maret 2018 sampai dengan akhir Maret 2018 (saat penyelenggaraan BGK). Penelitian Mandiri dengan Judul Sistem E-Voting Bujang Gadis Kampus ini menggunakan metode :

1. Riset Lapangan (*Field Research*)

Riset lapangan dilakukan untuk memperoleh informasi secara langsung dari perusahaan, Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

a. Observasi

Penulis melakukan pengamatan dilapangan pada saat terjadi even pemilihan Bujang Gadis Kampus. Melihat bagaimana cara voter melakukan pemilihan terhadap peserta yang menjadi favorit mereka. Dari hasil pengamatan, maka voter yang memiliki pulsa yang banyak berkesempatan untuk dapat memenangkan peserta yang menjadi fovorit mereka. Hal ini dikarenakan, setiap voter tidak mempunyai batasan dalam pengiriman smsnya. Tentu saja hal ini dapat menimbulkan kerugian bagi peserta yang voternya memiliki pulsa yang terbatas.

b. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan beberapa pihak penyelenggara, dan menanyakan seputar proses penghitungan suara yang didapat dari sms yang masuk dengan jumlah terbanyak.

2. Riset Kepustakaan

Selain observasi dan wawancara, penulis juga memperoleh data dari buku–buku yang berhubungan dengan masalah yang diteliti sebagai bahan referensi bagi penulis.

1.5.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian mandiri ini adalah metode deskriptif analisis yang menggambarkan keadaan berdasarkan data dan informasi yang sebenarnya dengan cara mengumpulkan, menyusun, mengklarifikasi, dan menganalisis khususnya system Voting Bujang Gadis Kampus (BGK) Universitas Binadarma Palembang. Pelaksanaan tersebut dapat meningkatkan hasil selanjutnya, oleh karena itu digunakan penelitian deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang pelaksanaan Voting Bujang Gadis Kampus yang diselenggarakan oleh Universitas Binadarama Palembang.

1.5.3 Metode Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan system, penulis menggunakan SDLC atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *Sytem Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu perangkat lunak dengan menggunakan model–model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan system–system perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara – cara yang sudah teruji baik). (Rosa A.S dan M. Shalahuddin 2015:25).

Tahap–tahap yang ada pada SDLC secara global adalah sebagai berikut :

1. Inisiasi (*Inisiation*)

Tahap ini biasanya ditandai dengan pembuatan proposal proyek perangkat lunak.

2. Pengembangan konsep system (*system concept development*)

Mendefinisikan lingkup konsep termasuk dokumen lingkup system, analisis manfaat biaya, manajemen rencana, dan pembelajaran kemudahan system.

3. Perancangan (*Planning*)

Menggambarkan rencana manajemen proyek dan dokumen perancangan lainnya. Menyediakan dasar untuk mendapatkan sumber daya (*resouces*) yang dibutuhkan untuk memperoleh solusi.

4. Analisis kebutuhan (*requirement analysis*)
Menganalisa kebutuhan pemakai system perangkat lunak (*user*) dan mengembangkan kebutuhan *user*, membuat dokumen kebutuhan fungsional.
5. Desain (*design*)
Mentransformasikan kebutuhan detail menjadi kebutuhan yang sudah lengkap, dokumen desain *system focus* pada bagaimana dapat memenuhi fungsi – fungsi yang dibutuhkan.
6. Pengembangan (*development*)
Mengonversi desain ke system informasi yang lengkap termasuk bagaimana memperoleh dan melakukan instalasi lingkungan system yang dibutuhkan, membuat basis data dan mempersiapkan prosedur kasus pengujian, mempersiapkan berkas atau file pengujian, pengodean, pengompilasian, memperbaiki dan membersihkan program, peninjauan pengujian.
7. Integrasi dan pengujian (*integration and test*)
Mendemonstrasikan system perangkat lunak bahwa telah memenuhi kebutuhan yang dispesifikasikan pada dokumen kebutuhan fungsional. Dengan diarahkan oleh staf penjamin kualitas (*quality assurance*) dan *user* dan menghasilkan laporan analisis pengujian.
8. Implementasi (*Implementation*)
Termasuk pada persiapan implementasi, implementasi perangkat lunak pada lingkungan produksi (lingkungan pada *user*) dan menjalankan resolusi dari permasalahan yang teridentifikasi dari fase integrasi dan pengujian.
9. Operasi dan pemeliharaan (*Operations and maintenance*)
Mendeskripsikan pekerjaan untuk mengoperasikan dan memelihara system informasi pada lingkungan produksi, lingkungan pada *user*, termasuk implementasi akhir dan masuk pada proses peninjauan.
10. Disposisi (*despostion*)
Mendeskripsikan aktifitas akhir dari pengembangan system dan membangun data yang sebenarnya sesuai dengan aktifitas *user*.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tujuan Objek Penelitian

2.1.1 Sejarah Singkat Berdirinya Universitas Binadarma

Universitas Bina Darma (UBD) memiliki 4 (empat) gedung kampus yang terletak di Jalan Jenderal A. Yani Palembang. Kampus Utama terletak di no. 12 menempati lahan seluas 3057 m², Kampus B terletak di no 3 seluas 4723 m², Kampus C terletak di no 15 seluas 1206 m², Kampus D terletak di no 24 seluas 238 m².

Atas prakarsa Prof. Ir. H. Bochari Rachman, M.Sc. dan kawan – kawan pada tanggal 28 Desember 1993 didirikan Yayasan Bina Darma dengan Akte Notaris Alia Ghani, S.H. Nomor: 95. Kemudian tanggal 10 Maret 2001 terjadi perubahan pendiri Yayasan Bina Darma berdasarkan akte notaris Thamrin nomor :6. Maksud dan tujuan didirikannya Yayasan ini antara lain untuk turut serta secara aktif membantu pemerintah dalam melaksanakan program pembangunan nasional dalam rangka mewujudkan cita-cita nasional dan turut serta membantu pemerintah dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa.

Kemudian sejalan dengan berjalannya waktu, maka pada tanggal 30 April 2001 berdasarkan Akte Notaris Thamrin nomor : 36, Yayasan Bina Darma mengambil alih pengelolaan Sekolah Tinggi Bahasa Asing (STBA) Graha Darma. Untuk itu Yayasan Bina Darma mengubah nama Sekolah Tinggi Bahasa Asing (STBA) Graha Darma menjadi Sekolah Tinggi Bahasa Asing (STBA) Bina Darma berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor : 143/D/0/2001 tanggal 27 Agustus 2001.

Pada perkembangan selanjutnya atas segala usaha dan prestasi semua unsur yang ada di ketiga Sekolah Tinggi yang berada dalam naungan Yayasan Bina Darma yaitu Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Bina Darma, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Bina Darma dan Sekolah Tinggi Bahasa Asing (STBA) Bina Darma digabung menjadi Universitas berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia

Nomor : 112/D/0/2002 tanggal 7 Juni 2002 tentang Penggabungan 3 (tiga) Sekolah Tinggi menjadi Universitas dan Penambahan Izin Penyelenggaraan Program Studi Baru yang diselenggarakan oleh Yayasan Bina Darma di Palembang. Berhubungan dengan itu maka untuk Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Bina Darma berubah menjadi Fakultas Ilmu Komputer, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Bina Darma berubah menjadi Fakultas Ekonomi, dan Sekolah Tinggi Bahasa Asing (STBA) berubah menjadi Fakultas Bahasa dan Sastra, dan ditambah dua Fakultas lagi yaitu Fakultas Teknik dengan program studi Teknik Sipil, Teknik Elektro, dan Teknik Industri jenjang studi strata satu (S1), dan Fakultas Psikologi dengan program studi Psikologi jenjang studi strata satu (S1).

Seiring dengan berjalannya waktu, UBD menambah 2 Fakultas Baru yaitu Fakultas Ilmu Komunikasi dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, sehingga UBD saat ini mengasuh dan mengembangkan ilmu dan keahlian profesional pada 7 (tujuh) Fakultas dengan 19 program studi yang mempunyai komitmen untuk menciptakan lulusan yang siap kerja dan dapat diterima di masyarakat.

2.1.2 VISI DAN MISI

Visi :

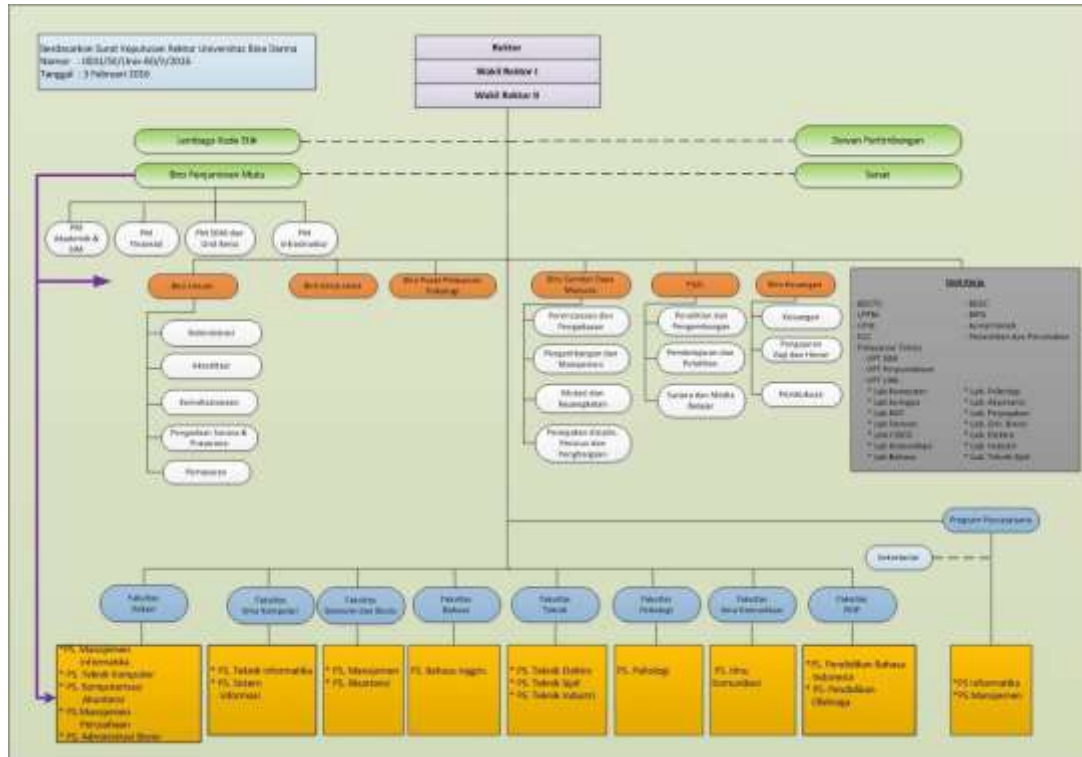
Menjadi Universitas Berstandar Internasional berbasis Teknologi informasi pada tahun 2025.

Misi :

- a) Menyelenggarakan program pendidikan yang berstandar international.
- b) Menyelenggarakan proses pembelajaran yang berstandar international melalui pemanfaatan teknologi informasi.
- c) Membangun komunitas intelektual yang berkualitas.
- d) Melakukan penelitian yang berstandar Internasional.
- e) Melakukan pengabdian guna meningkatkan kemandirian masyarakat.
- f) Menyelenggarakan kerjasama dengan pihak lain yang saling menguntungkan.

2.1.3 Struktur Organisasi

Struktur Organisasi adalah sangat penting, Merupakan salah satu factor penunjang untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun Struktur Organisasi Universitas Binadarma Palembang.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Universitas Binadarma Palembang

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Web

“Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen - dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protocol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*”. (Arief , 2011:7)

2.2.3 HTML

HTML adalah sekumpulan symbol – symbol atau tag – tag yang dituliskan dalam sebuah file yang digunakan untuk menampilkan halaman pada web browser. Tag - tag HTML selalu diawali dengan <x> dan diakhiri dengan </x> dimana x tag HTML itu seperti b, i, u dll. (Anhar, 2010:40)

2.2.4 PHP

PHP singkatan dari 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. (Anhar , 2010:3)

2.2.5 MYSQL

MySQL adalah software atau program Database Server. Sedangkan SQL adalah bahasa pemrogramannya, bahasa permintaan (query) dalam database server termasuk dalam MySQL itu sendiri. SQL juga dipakai dalam software database server lain, seperti SQL Server, Oracle, PostgreSQL dan lainnya. (Nugroho, 2013:26)

2.2.6 XAMPP

XAMPP adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MYSQL di komputer local. XAMPP berperan sebagai *server web* pada computer lokal. XAMPP juga dapat disebut sebuah *Cpanel server virtual*, yang dapat membantu melakukan *preview* sehingga dapat dimodifikasi *website* tanpa harus *online* atau terakses dengan *internet*. (Wicaksono, 2008:7)

2.2.7 Database

Database adalah sekumpulan data tersebar yang berhubungan secara logis, dan penjelasan dari data ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi dari suatu organisasi. (Connolly dan Begg, 2010:65).

2.2.8 Dreamweaver CSS

Adorable Dreamweaver CS5 merupakan program aplikasi yang dilakukan untuk melakukan desain halaman website secara visual. Dalam mendesain halaman website, aplikasi ini menyediakan fasilitas – fasilitas yang memberikan kemudahan bagi para pengembang web, juga bagi para pemula yang baru belajar membangun sebuah website. (Andi, 2012:02)

2.2.9 Unified Modelling Language (UML)

UML (*Unified Modelling Language*) adalah sekumpulan pemodelan konvensi yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah sistem perangkat lunak dalam kaitannya dengan objek. (Whitten, 2004:430).

2.2.10 Class Diagram

Diagram Kelas atau *Class Diagram* menggambarkan struktur system dari segi pendefinisian kelas – kelas yang akan dibuat untuk membangun system. Berikut adalah symbol – symbol yang ada pada diagram kelas, (Rosa A.S dan M. Shalahuddin 2015:141)











Table 2.1 Simbol – Simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

2.2.11 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah Pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) system informasi yang akan dibuat. Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan system informasi yang akan dibuat. Secara kasar, Use Case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah system informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi – fungsi itu. (Rosa A.S dan M. Shalahuddin 2015:141)






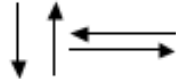
Table 2.2 Simbol – Simbol Use Case Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).
	<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

2.2.12 Activity Diagram

Diagram Aktivitas atau *Activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktifitas dari sebuah system atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas system bukan apa yang dilakukan actor, Jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh system. Berikut ini adalah Symbol – symbol yang ada pada Activity Diagram. (Rosa A.S dan M. Shalahuddin 2015:141)

Table 2.3 Simbol – Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Activity	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		Action	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		Initial Node	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		Activity Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
5		Decision	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
6		Line Connector	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya

2.3 Pengertian Sistem

Sistem adalah kumpulan dari elemen - elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata, seperti tempat, benda dan orang - orang yang betul - betul ada dan terjadi. (Jogianto, 2005:2)

2.3.1 Elemen Sistem

Sebuah sistem tersusun atas beberapa elemen yang berbeda beda. Namun, pada dasarnya elemen – elemen tersebut dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Tujuan

Tujuan setiap sistem berbeda Namun, tujuan membuat sebuah sistem menjadi terarah dan terkendali.

2. Masukan / Input

Merupakan segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan untuk diproses. Masukan dapat berupa hal – hal berwujud seperti bahan baku maupun tak berwujud seperti data atau informasi.

3. Proses / Transformasi

Adalah bagian yang mentransformasi atau melakukan perubahan dari masukan menjadi keluaran yang lebih berguna.

4. Keluaran / Output

Hasil dari transformasi sebuah masukan. Keluaran dapat berupa hasil / produk atau bisa juga berupa informasi yang berguna.

5. Mekanisme Pengendalian

Mekanisme pengendalian sangat dibutuhkan untuk memantau proses transformasi dan meyakinkan bahwa sistem tersebut memenuhi tujuannya.

6. Umpan Balik

Umpan balik dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu :

a. Umpan Balik Negatif

Apabila ditemukan penyimpangan atas keluaran terhadap standar keluaran yang telah ditentukan, maka dilakukan pengiriman masukan untuk melakukan penyesuaian terhadap proses agar keluaran berikutnya mendekati standard.

b. Umpan Balik Positif / Umpan Maju

Yaitu sebuah pengendalian yang dimaksudkan untuk mendorong sebuah proses untuk memberikan hasil yang lebih baik. Pengendalian dilakukan tanpa harus menunggu terjadinya sebuah penyimpangan.

7. Batasan (*boundary*)

Merupakan bagian yang memisahkan sebuah sistem terhadap daerah di luar sistem (lingkungan).

8. Lingkungan

Merupakan segala sesuatu yang berada di luar sistem. Lingkungan bisa berpengaruh terhadap operasi sistem. Sebuah lingkungan yang merugikan harus dikendalikan agar tidak mengganggu kelangsungan operasi sistem, dan yang menguntungkan harus dipertahankan untuk menjaga kelangsungan hidup sistem.

2.4 Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang diolah sehingga dapat dijadikan dasar untuk mengambil keputusan yang tepat. (George H. Bodnar, 2000: 1)

2.4.1 Kualitas Informasi

Kualitas informasi ditentukan oleh beberapa factor yaitu sebagai berikut:

1. Keakuratan dan teruji kebenarannya

Informasi harus bebas dari kesalahan -kesalahan dan tidak menyesatkan.

2. Kesempurnaan informasi

Informasi disajikan dengan lengkap tanpa pengurangan, penambahan, dan pengubahan.

3. Tepat waktu

Infomasi harus disajikan secara tepat waktu, karena menjadi dasar dalam pengambilan keputusan.

4. Relevans

Informasi akan memiliki nilai manfaat yang tinggi, jika Informasi tersebut dapat diterima oleh mereka yang membutuhkan.

5. Mudah dan murah

Apabila cara dan biaya untuk memperoleh informasi sulit dan mahal, maka orang menjadi tidak berminat untuk memperolehnya, atau akan mencari alternatif substitusinya (Budi Sutedjo Dharma Oetomo, 2002 : 16 -17).

2.5 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan. (**Gordon B. Davis, 1991:8**)

2.5.1 Komponen Sistem informasi

Komponen - komponen dari sistem informasi adalah sebagai berikut :

1. *Komponen input* adalah data yang masuk ke dalam system informasi.
2. *Komponen model* adalah kombinasi prosedur, logika dan model matematika yang memproses data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah di tentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
3. *Komponen output* adalah hasil informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
4. *Komponen teknologi* adalah alat dalam sistem informasi, teknologi digunakan dalam menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan output dan memantau pengendalian sistem.
5. *Komponen basis data* adalah kumpulan data yang saling berhubungan yang tersimpan di dalam komputer dengan menggunakan software database.
6. *Komponen kontrol* adalah komponen yang mengendalikan gangguan terhadap sistem informasi.

2.6 Pengertian Pemilihan

Pemilihan adalah proses memilih dan menentukan wakil bagi suatu kelompok untuk mengisi jabatan-jabatan tertentu. Pemilihan dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain musyawarah mufakat untuk mencapai suatu kesepakatan atau dengan cara mengumpulkan suara terbanyak dari tiap peserta yang biasa disebut dengan Voting.

2.6.1 Sistem Pada Pemilihan

1. Sistem Pemilihan Mekanis

Dalam system ini, Rakyat dipandang sebagai suatu massa individu-individu yang sama. Individu-individu inilah sebagai pengendali hak pilih dalam masing-masing mengeluarkan satu suara dalam tiap pemilihan umum untuk satu lembaga perwakilan.

2. Sistem Pemilihan Organik

Dalam sistem organik, Rakyat dipandang sebagai sejumlah individu yang hidup bersama-sama dalam beraneka warna persekutuan hidup. Jadi persekutuan-persekutuan itulah yang diutamakan sebagai pengendali hak pilih.

2.7 Pengertian Voting

Voting adalah proses pemungutan suara untuk menyetujui, menolak atau memilih satu atau lebih pilihan yang tidak bisa dicapai melalui musyawarah mufakat. Berikut adalah definisi E-Voting menurut beberapa orang ahli (Edy Priyono, 56-57)

Tabel 2.4 Definisi E-Voting menurut para ahli :

No.	NAMA	DEFINISI
1.	Kahani (2005)	<i>E-voting refers to the use of computers or computerized voting equipment to cast ballots in an election.</i>
2.	Smith dan Clark (2005)	<i>E-voting enhancement of I-voting is one of the latest and extremely popular methods of casting votes, and is usually performed by using either a PC via a standard web browser; touch-tone telephone or cellular phone, digital TV, or a touch screen in a kiosk at a designated location.</i>
3.	Hajjar, et.al (2006)	<i>E-voting is a type of voting that includes the use of a computer rather than the traditional use of ballot at polling centers or by postal mail.</i>
4.	Magi (2007)	<i>Electronic voting (e-voting) is any voting method where the voter's intention is expressed or collected by electronic means. There are considered the following electronic voting ways.</i>
5.	Zafar dan Pilkjaer (2007)	<i>E-voting combines technology with the democratic process, in order to make voting more efficient and convenient for voters. E-voting allows voters to either vote by computer from their homes or at the polling station.</i>

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisa Sistem Yang Berjalan

Pada bab ini akan di jelaskan analisis mengenai kebutuhan dan perancangan yang meliputi perancangan antar muka perancangan sistem perancangan struktur data dan aritektur website. Analisis ini dilakukan dengan cara melakukan pegamatan secara langsung dan tidak langsung pada evoting Bujang Gadis Kampus Universitas Binadarma Palembang.

Metode yang digunakan dalam penelitian atau pengembangan web ini adalah model rekayasa web (web engineering), rekayasa web mengadaptasi rekayasa perangkat lunak dalam hal konsep dasar yang menekankan pada aktivitas teknis dan manajemen. Metode ini memerlukan pendekatan yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada setiap tahapan. Pada model ini terdapat aktivitas - aktivitas sebagai berikut.

3.2 Formulasi

Formulasi pada rancangan bangun website E-voting BGK ini bertujuan memberikan informasi yang berkaitan dengan Bujang Gadis Kampus Bina Darma Palembang. Informasi yang di sajikan antara lain adalah profil Bujang Gadis Kampus Bina Darma Palembang seperti visi dan misi. Data atau informasi yang di tampilkan pada website Bujang Gadis Kampus Universitas Binadarma Palembang ini akan di kelolah melalui halaman administrator website.

3.2 Analisis Rekayasa Website

Pada tahap ini melakukan persyaratan-persyaratan teknik dan mengidentifikasi informasi yang akan ditampilkan pada website Bujang Gadis Kampus Universitas Binadarma Palembang. Analisis yang digunakan pada rekayasa web dilakukan dari empat sisi, yaitu :

1. analisis isi informasi pada analisis informasi hasil yang di dapatkan adalah menampilkan informasi tentang visi dan misi Bujang Gadis Kampus Universitas Binadarma Palembang.
2. Menganalisis interaksi pada analisis interaksi ini pengunjung dari website E-Voting BGK melakukan vote untuk para Kandidat Bujang Gadis Kampus Universitas Binadarma Palembang.

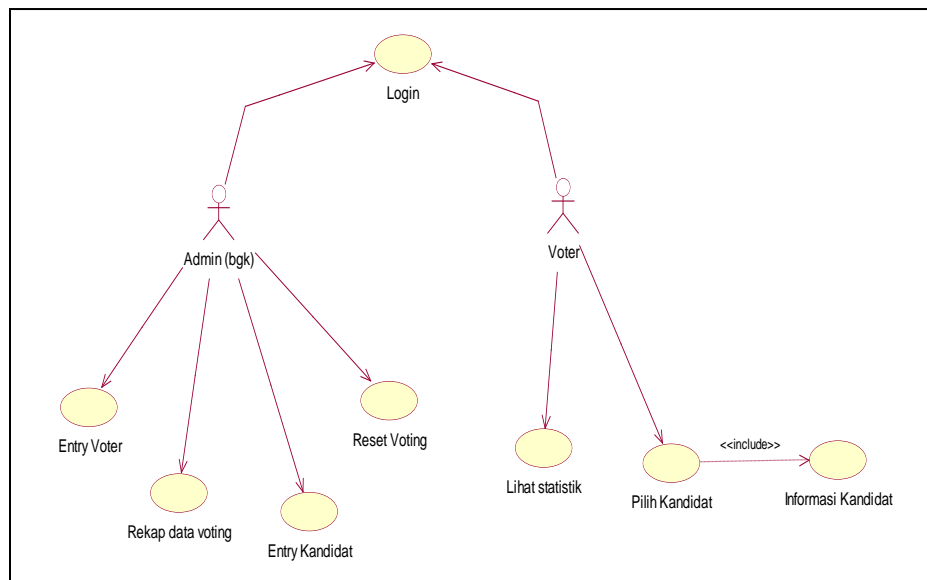
3.3 Perancangan Sistem

Perancangan system merupakan tahap selanjutnya setelah analisa system, mendapatkan gambaran dengan jelas tentang apa yang akan dikerjakan pada analisa system, Maka dilanjutkan dengan memikirkan bagaimana membentuk system tersebut.

3.3.1 Perancangan Dengan Menggunakan UML

1. Use Case Diagram

Dalam *Use case diagram* terdapat 2 aktor yang saling berinteraksi. Adapun aktor tersebut adalah admin yang bertugas menginputkan data serta mengatur voter yang dapat memberikan suara pada kandidat BGK. Voter yaitu orang yang memberikan suara pada kandidat BGK.

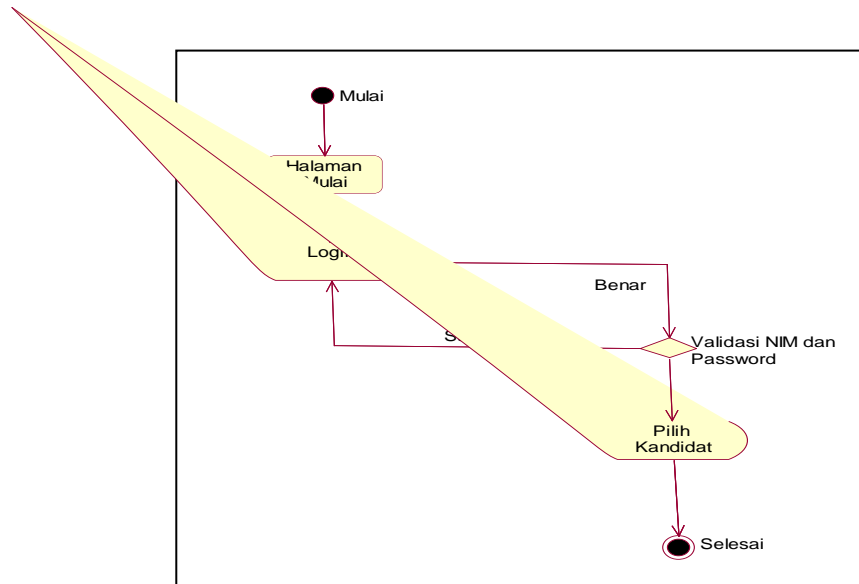


Gambar 3.1 Rancangan *Use Case*

2. Activity Diagram

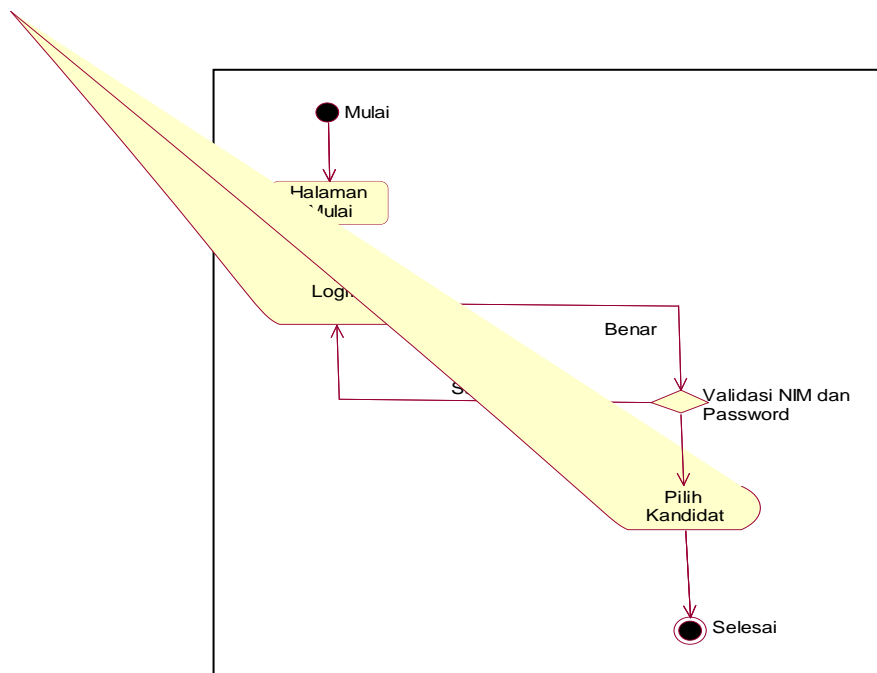
Activity diagram menggambarkan semua aktifitas yang dimiliki oleh admin dan system.

a. Activity Login Voter



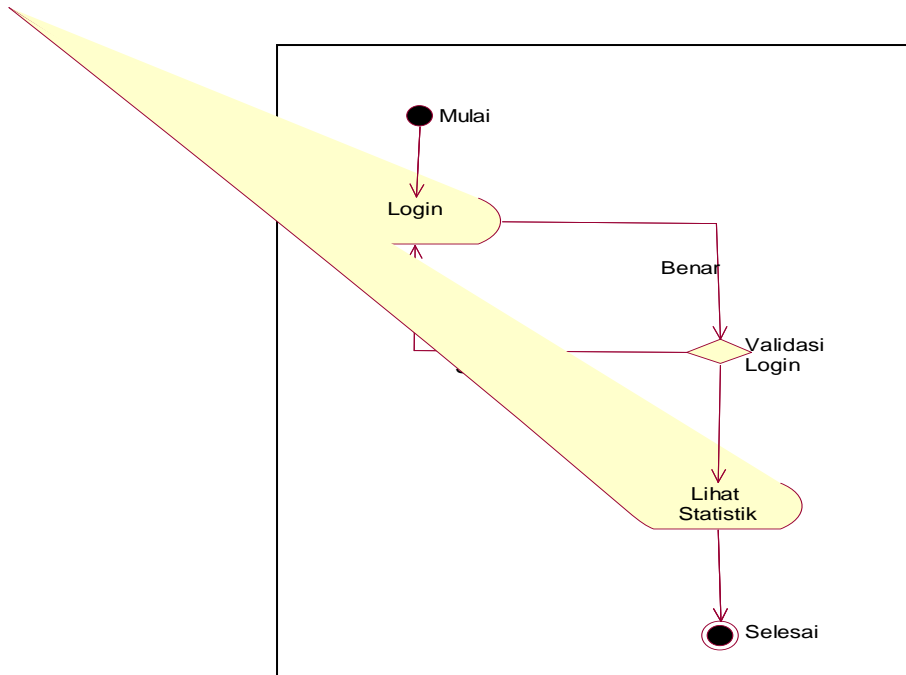
Gambar 3.2 Rancangan Activity Login Voter

b. Activity Voting



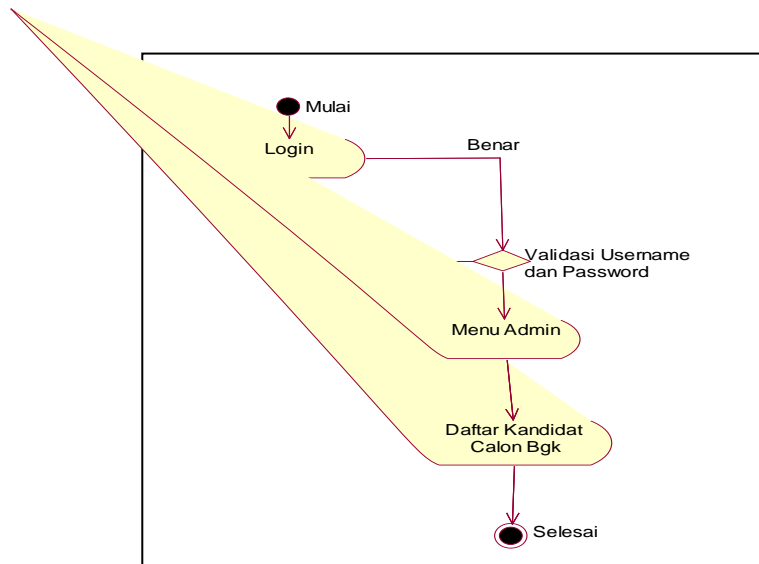
Gambar 3.3 Rancangan Activity Voting

c. *Activity* Melihat Statistik



Gambar 3.4 Rancangan Activity Melihat Statistik

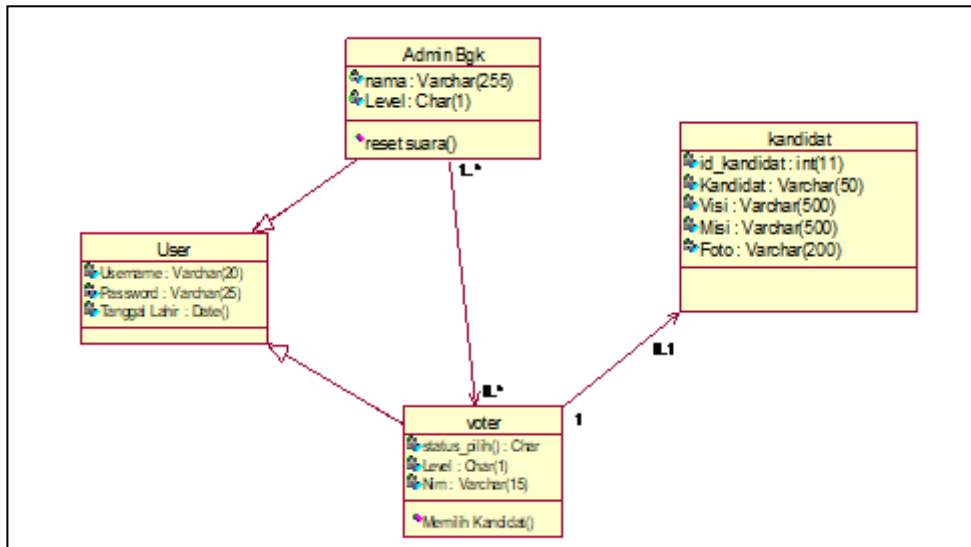
d. *Activity* Entry Calon Kandidat



Gambar 3.5 Rancangan Activity Entry Calon Kandidat

3. Class Diagram

Pada Class diagram terdapat nama class, atribut dan operasi yang terdiri dari input admin, voter, anak panah berfungsi untuk menyambung atribut satu dengan yang lain.

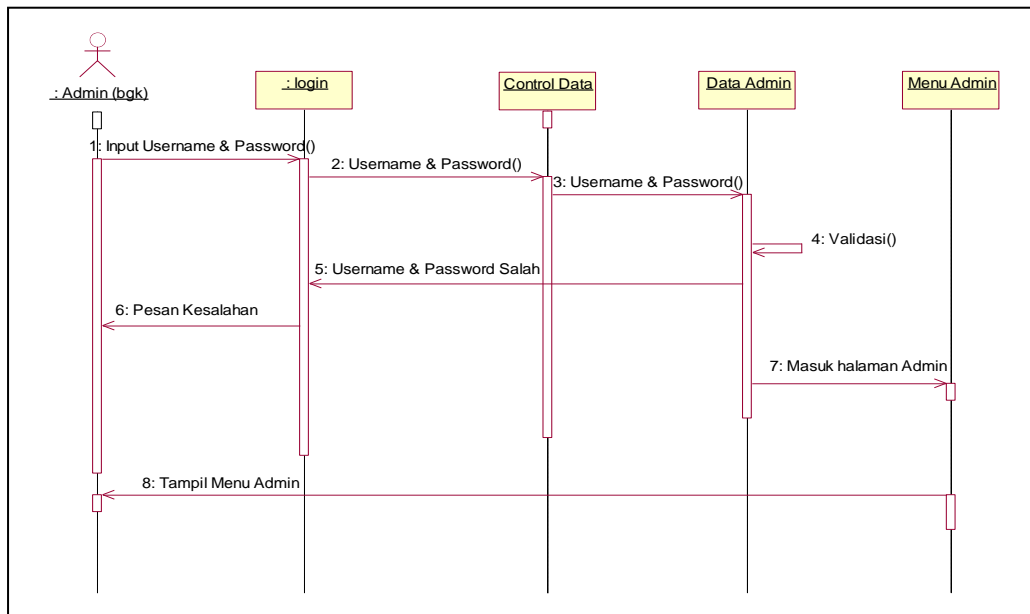


Gambar 3.6 Rancangan Class Diagram

3.3.2 Perancangan Dengan Menggunakan Sequence Diagram

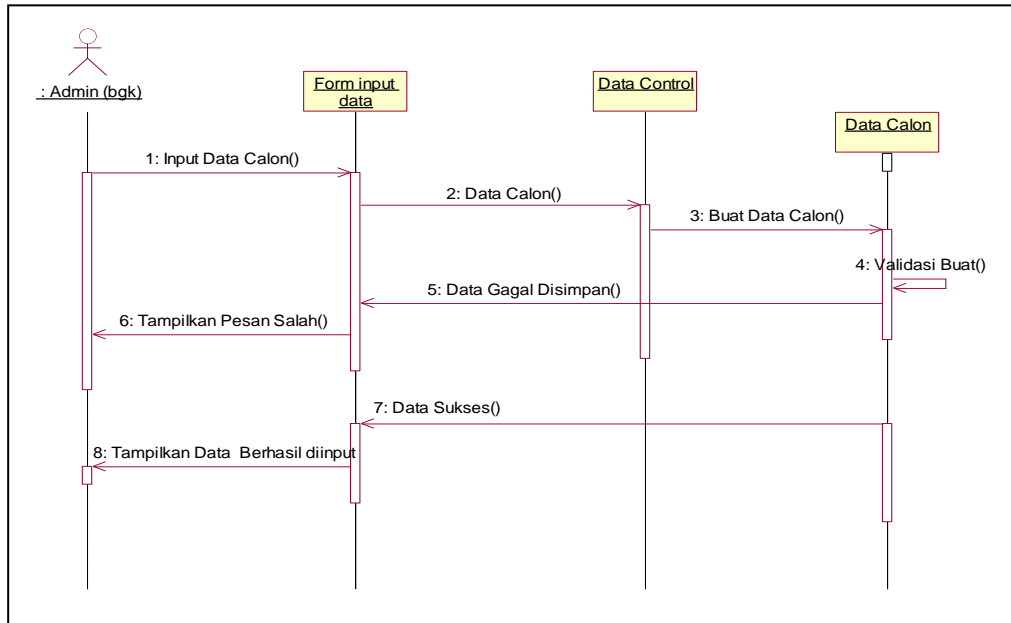
1. Admin

a. Login Admin



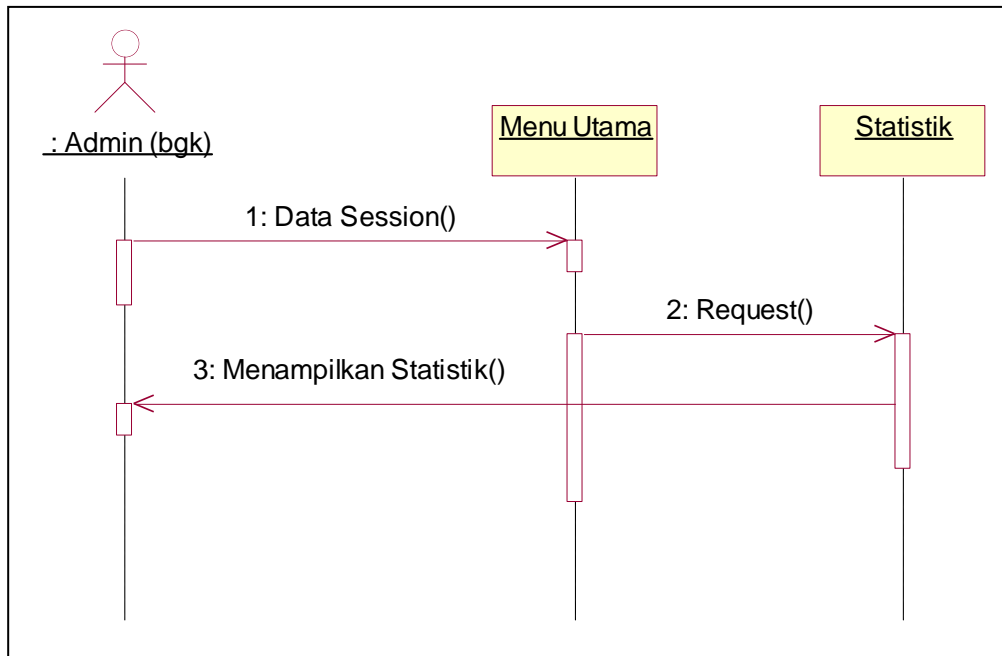
Gambar 3.7 Rancangan Sequence Diagram Login Admin

b. Entry Kandidat



Gambar 3.8 Rancangan Sequence Diagram Entry Kandidat

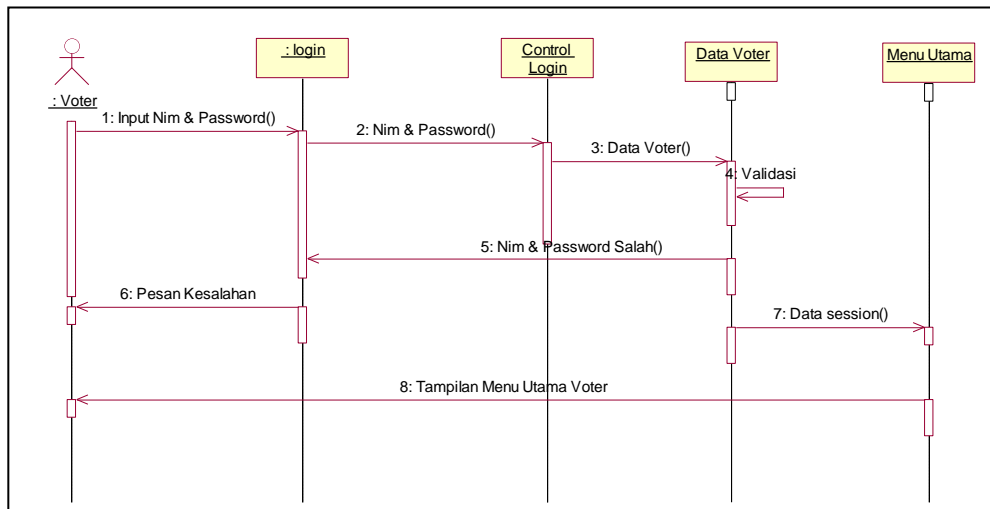
c. Lihat Statistik (Admin)



Gambar 3.9 Rancangan Sequence Diagram Lihat Statistik Admin

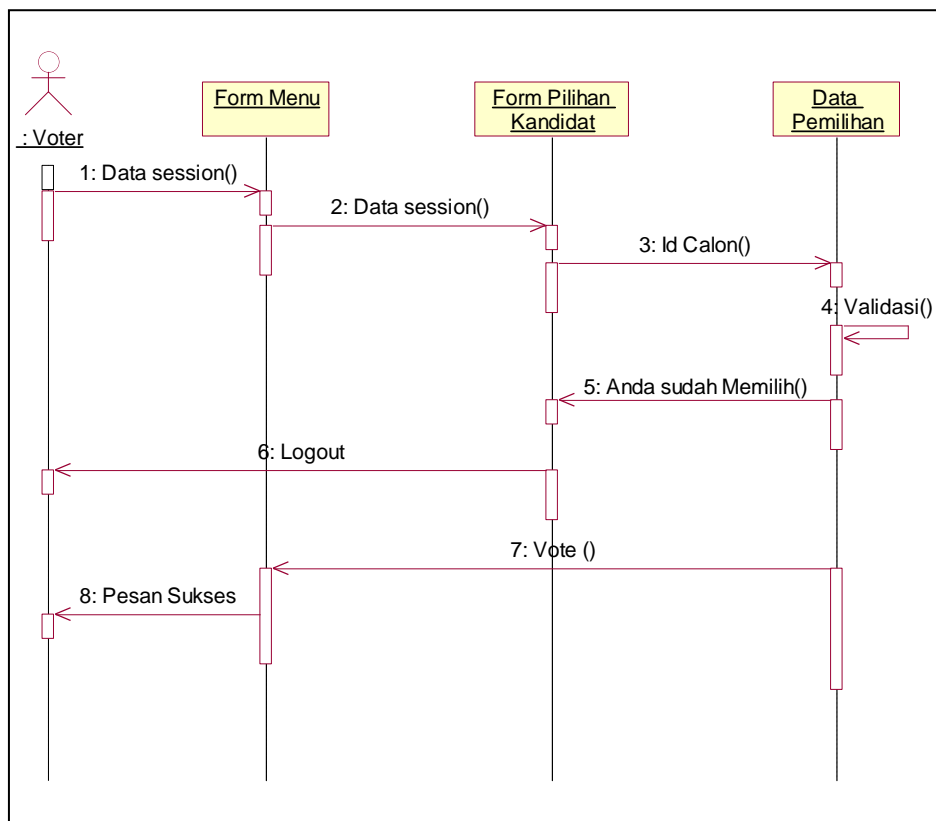
2. Voter

a. Login Voter



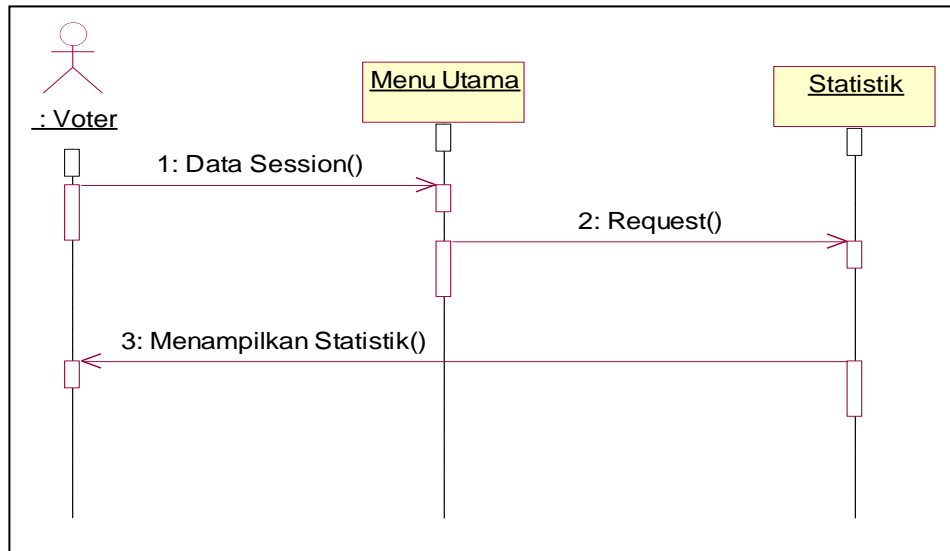
Gambar 3.10 Rancangan Sequence Diagram Login Voter

b. Voting



Gambar 3.11 Rancangan Sequence Diagram Voting

c. Lihat Statistik (Voter)



Gambar 3.12 Rancangan Sequence Diagram Lihat Statistik Voter

3.4 Rancangan Basis Data

Dengan adanya spesifikasi file, Maka akan memberikan rincian yang lengkap dengan rancangan table – table yang dibentuk, Yaitu :

3.4.1 Desain Table User/Login

Primary Key : Id_Login

Description : Pada Field ini diisikan Id_Login dan dijadikan sebagai kunci utama (*Primary Key*)

Table 3.1 Login

Nama Field	Jenis	Ukuran	keterangan
Id_login	Int	11	Id_login(primary key)auto_increment
username	Varchar	35	Username login
nama	Varchar	255	Nama login
password	Varchar	255	Password login
level	Int	11	Level login

3.4.2 Desain Table Kandidat

Primary Key : Id_Kandidat

Description : Pada Field ini diisikan Id_Kandidat dan dijadikan sebagai kunci utama (*Primary Key*)

Table 3.2 Kandidat

Nama field	jenis	Ukura n	Keterangan
Id_kandidat	Int	11	Id_kandidiat(primary key)auto_incrument
Ketua	Varchar	50	Ketua kandidat
Visi	Text	500	Visi kandidiat
Misi	Text	500	Misi kandidat
Foto	Varchar	200	Foto kandidat

3.4.3 Desain Table Voting

Primary Key : Id_Voting

Description : Pada Field ini diisikan Id_Voting dan dijadikan sebagai kunci utama (*Primary Key*)

Table 3.3 Voting

Nama field	Jenis	Ukuran	Keterangan
Id_Voting	Int	11	Id_voting(primary key)auto_incrument
Id_Kandidat	Int	11	Id_kandidat
Id_Login	Int	11	Id_login
Waktu	Date time	300	Waktu evoting
Poin	Int	11	Poin voting

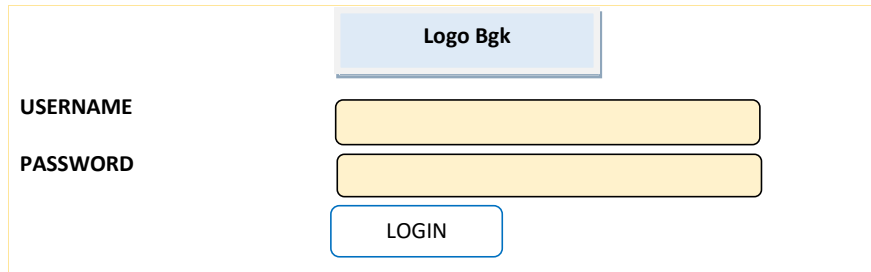
3.5 Perancangan Antarmuka Website

Perancangan antarmuka dilakukan digunakan sebagai acuan dalam meimplentasikan padaa tahap pembuatan atau coding. Pada perancangan antarmuka ini yang dilakukan perancangan adalah mulai dari halaman utama

website sampai dengan halaman administrator website. Berikut adalah rancangan halaman utama website dan halaman administrator website.

3.5.1 Halaman Login Admin

Halaman login adalah halaman dimana admin harus memasukkan username dan password.



The image shows a login form layout. At the top right is a blue box labeled "Logo Bgk". Below it are two yellow input fields, the first labeled "USERNAME" and the second labeled "PASSWORD". At the bottom center is a blue button labeled "LOGIN".

Gambar 3.13 Halaman Login Admin

3.5.2 Halaman Utama Admin

Halaman Utama Admin adalah tampilan depan setelah kita login sebagai admin dimana ada Voter, Daftar Kandidat Bgk, Hasil perolehan vote dan Logout.



The image shows the layout of the admin main page. It features a yellow header with the text "Header" and a navigation menu with items: "Voter", "Daftar kandidat bgk", "Hasil peroleh vote", and "Logout". Below the header is a yellow banner with the text "Selamat Datang Admin (*nama admin*)". Underneath is another yellow banner with the text "Klik Vote Di Atas Untuk Memilih" and a box labeled "image". At the bottom is a yellow footer with the text "footer".

Gambar 3.14 Halaman Utama Admin

3.5.3 Halaman Entry Voter

Halaman Voter adalah Halaman dimana admin dapat menginputkan siapa saja voter yang dapat memberikan suara pada Kandidat BGK.

Header			
Voter	Daftar Kandidat	Hasil Peroleh Vote	Logout
Tambah +			
Show	<input type="text"/>		
Search	<input type="text"/>		
NO	USERNAME	AKSI	
1	161450009	Edit	Hapus
2	161450123	Edit	Hapus
3	161450234	Edit	Hapus
4	161450456	Edit	Hapus
5	161450789	Edit	Hapus
first previous 1, 2, 3 next last			
Footer			

Gambar 3.15 Halaman Voter

3.5.4 Halaman Daftar Kandidat Bgk

Halaman Kandidat BGK adalah tampilan daftar kandidat Bgk, Dimana kita bisa mengedit, Menghapus, dan Melihat Hasil vote.

Header			
Voter	Daftar Kandidat	Hasil Perolehan Vote	Logout
Daftar Kandidat			
+Tambah			
Kandidat 1			
<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>			
Edit Hapus Lihat Hasil			
Kandidat 2			
<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>			
Edit Hapus Lihat Hasil			
Kandidat 3			
<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>			
Edit Hapus Lihat Hasil			
Footer			

Gambar 3.16 Daftar Kandidat BGK

3.5.5 Daftar Perolehan Vote

Daftar perolehan Vote adalah tampilan hasil perolehan suara yang didapat dari Voting.

Header			
Voter	Daftar Kandidat	Hasil Perolehan Vote	Logout
HASIL PEROLEHAN SUARA VOTE			
Kandidat 1			
<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 40px; margin: 0 auto; text-align: center; padding: 5px;">image</div>			
Edit Hapus Lihat Hasil Suara			
Kandidat 2			
<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 40px; margin: 0 auto; text-align: center; padding: 5px;">image</div>			
Edit Hapus Lihat Hasil			
Kandidat 3			
<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 40px; margin: 0 auto; text-align: center; padding: 5px;">Image</div>			
Edit Hapus Lihat Hasil			
Footer			

Gambar 3.17 Daftar Perolehan Vote

3.5.6 Rancangan Halaman Utama Voter

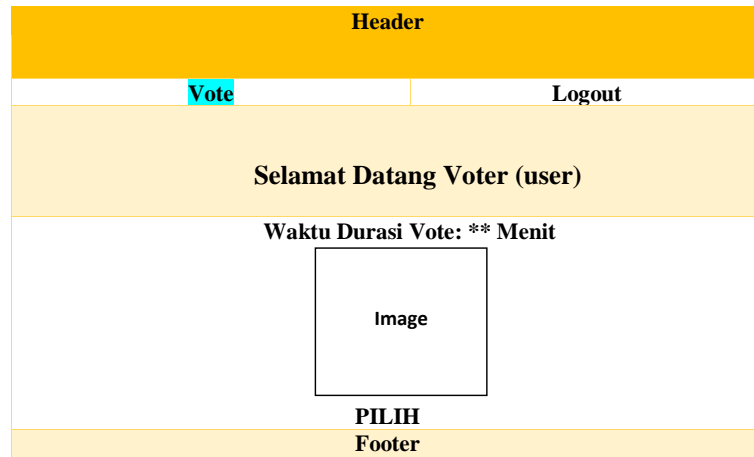
Halaman Utama Voter adalah tampilan awal voter yang berisi vote dan logout.

Header	
Vote	Logout
Selamat Datang Voter (*nama voter*)	
Klik Vote Di Atas Untuk Memilih	
<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 60px; margin: 0 auto; text-align: center; padding: 10px;">Image</div>	
Footer	

Gambar 3.18 Halaman Utama Voter

3.5.7 Halaman Vote

Halaman Vote adalah Tampilan dimana Voter dapat memberikan suaranya kepada para kandidat BGK.



Gambar 3.18 Halaman Vote

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Setelah menerapkan perancangan program untuk memilih calon Bujang Gadis Kampus Universitas Binadarma Palembang, didapatkan sebuah aplikasi yang berjudul “EVOTING” yang mengelolah calon-calon Bujang Gadis Kampus (BGK) Universitas Binadarma Palembang. Berguna untuk memilih calon-calon Bujang Gadis Kampus Universitas Binadarma Palembang. Apabila sudah memilih, kita tidak dapat memilih kembali, kita dimintai untuk keluar dari program kemudian admin yang membuka calon-calon yang telah di pilih.

4.2 Pembahasan

Pada pembahasan ini akan dijelaskan mengenai hasil dari pembahasan program e-voting Bujang Gadis Kampus Universitas Binadarma Palembang.

4.2.1 Langkah-Langkah Membuka Aplikasi

Dalam menjalankan program kita harus mengetik domain (alamat) untuk masuk ke program tersebut kemudian kita dimintai untuk login terlebih dahulu baik admin (*user*) maupun voter (*pemilih*).

4.2.2 Tampilan Login

Disini kita dimintai login terlebih dahulu baik admin maupun voter sebelum masuk ke program.



Gambar 4.1 Tampilan Login

4.2.3 Halaman Utama Admin

Ini adalah tampilan menu utama admin. Adapun tugas - tugasnya melihat perolehan vote, menambah data vote, melihat daftar kandidat dan menambah data vote.



Gambar 4.2 Halaman Utama Admin

4.2.4 Halaman Entry Voter

Di Halaman ini Admin mengentry dan mengatur data voter .

No.	Username	Aksi
1	161450009	Edit Hapus
2	161450042	Edit Hapus
3	161540030	Edit Hapus
4	161450020	Edit Hapus
5	161450023	Edit Hapus
6	TES3	Edit Hapus
7	TES2	Edit Hapus
8	TES1	Edit Hapus
9	161410035	Edit Hapus

Gambar 4.3 Halaman Entry Voter

4.2.5 Halaman Daftar Kandidat BGK

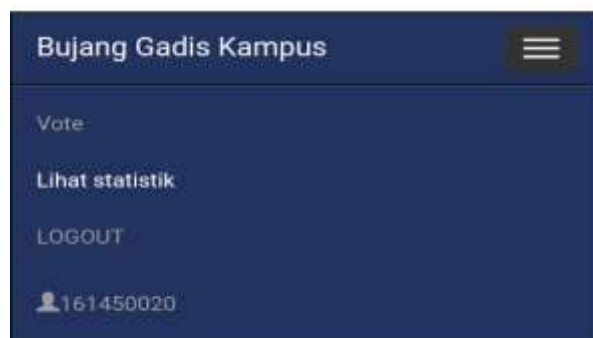
Di Halaman ini Admin mengentry dan mengatur data Daftar Kandidat BGK.



Gambar 4.4 Halaman Daftar Kandidat BGK

4.2.6 Halaman Utama Voter

Ini adalah tampilan menu utama voter di mana tugas voter tersebut memilih calon Bujang Gadis Kampus Bina Darma Palembang.



Selamat datang voter 161450020

Gambar 4.5 Halaman Utama Vote

4.2.7 Tampilan Voter Saat Memilih Calon Bgk

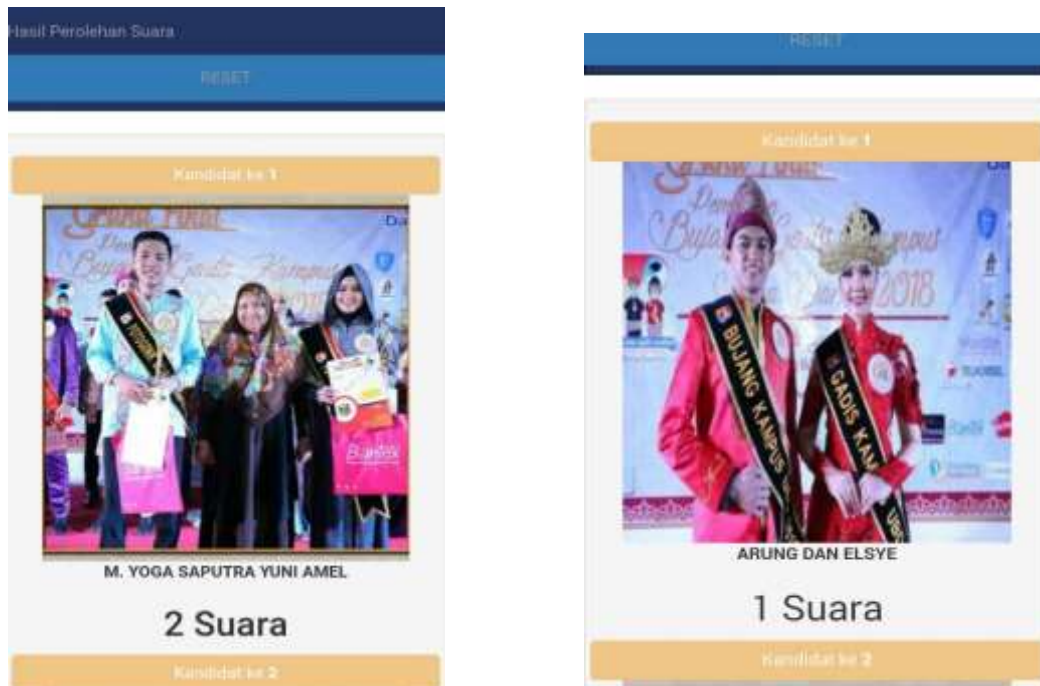
Disini kita dimintai untuk mengklik pilih, apabila sudah yakin kepada calon bgk yang kita pilih tersebut. Apabila kita sudah memilih, kita tidak akan bisa lagi memilih kembali dan kitapun di suruh untuk melakukan Logout.



Gambar 4.6 Tampilan Voter Saat Memilih Calon Bgk

4.2.8 Tampilan Admin Saat Mengecek Calon Yang Telah Di Pilih

Ini Adalah Tampilan Kandidat Yang Telah Dipilih.



Gambar 4.7 Tampilan Admin Saat Mengecek Calon Yang Telah Di Pilih

4.2.9 Logout

Tombol Logout digunakan untuk keluar dari aplikasi dan kembali ke halaman Login.

BAB VI

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab – bab sebelumnya maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi E-Voting Berbasis Web ini dapat mempermudah mahasiswa untuk melakukan pemilihan Bujang Gadis Kampus Universitas Binadarma Palembang sebagai Perwakilan Kampus untuk mengikuti ajang “ Bujang Gadis Sumatera Selatan “.
2. Aplikasi ini dapat membantu panitia atau admin pelaksana dalam mengolah data yang telah masuk baik pada saat proses pemilihan sedang berlangsung atau pun pada saat pemilihan telah selesai secara cepat, tepat, akurat dan efisien.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian ini, penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan disana-sini, untuk itu penulis menyarankan perlunya sebuah proses pengembangan lebih lanjut dalam memperbaiki hasil yang telah ada. Adapun saran yang ingin disampaikan oleh penulis antara lain :

1. Sistem e-voting yang dibuat untuk pemilihan BGK ini diharapkan bisa diterapkan dan sebaiknya harus benar -benar dikaji dan dipelajari secara mendalam sehingga didapatkan kemudahan dalam menggunakan sistem baru.
2. Dapat dikembangkan hingga ke jaringan mobile agar lebih mempermudah proses pemilihan.
3. Adanya sistem keamanan yang mumpuni untuk mengurangi kecurangan kecurangan yang mungkin akan terjadi .
4. Pemeliharaan sistem yang dilakukan secara berkala guna menjaga kestabilan kinerja aplikasi web voting ini.

Daftar Pustaka

- Anhar, 2010. Panduan Menguasai PHP dan Mysql. Jakarta: Media Kita.
- Arief, M.R., 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL* G. K, ed., Yogyakarta. CV ANDI.
- Arief, M. Rudyanto. 2011. Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL. Yogyakarta. CV ANDI.
- Bunafit Nugroho, (2008), Membuat Aplikasi sistem Pakar dengan PHP dan EditorDreamweaver, Gaya Media, Yogyakarta.
- Hidayat, Rahmat. 2010. Cara Praktis Membangun Website Gratis. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kusrini. 2007. Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data. Yogyakarta: CV ANDI.
- Wicaksono, Yogi. 2008. Membangun Bisnis Online dengan Mambo. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

DATA PENELITI

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Marlindawati, S.Kom., MM., M.Kom.
2	Jenis Kelamin	P
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	990107081
5	NIDN	0224037201
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Palembang, 24 Maret 1972
7	Email	marlindawati@binadarma.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	0821-7805-2049
9	Alamat Kantor	Jl. A. Yani No 3 Plaju Palembang
10	Nomor Telepon/Faks	0711515679
11	Lulusan yang Telah Dihilangkan	S1 : 80 Orang S2 : 0 S3 : 0
12	Mata Kuliah yang Diampu	1. Teori Bahasa dan Automata 2. Sistem Informasi dan Manajemen 3. Interaksi Manusia dan Komputer

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Gunadarma Jakarta	Universitas Bina Darma
Bidang Ilmu	Ilmu Komputer	Ilmu Komputer
Tahun Masuk-Lulus	1992 - 1997	2009 - 2011

Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Non Skripsi	Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Perangkat Lunak Ajar Penyelesaian Persamaan Non Linier Dengan Metode Newton Rhapson
Nama Pembimbing/Promotor	-	1. M. Izman Herdiansyah, S.T., M.M., Ph.D. 2. Diana, S.Si., M.Kom.

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (juta Rp)
1	2012	Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran	Kopertis	Rp. 5.000.000
2	2012	Evaluasi Penerimaan Teknologi Informasi Di Beberapa Perguruan Tinggi Swasta Di Kota Palembang Menggunakan Utaut Model	Dikti	Rp. 6.500.000
3	2012	Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Menggunakan Servqual Method	Dikti	Rp. 6.750.000
4	2014	Model Data Mining Dalam Pengklasifikasian Ketertarikan Belajar Mahasiswa Menggunakan Metode Clustering	Dikti	Rp. 13.500.000

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (juta Rp)
1	2012	Melakukan Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat Dengan Tema Pelatihan Pemberdayaan Peningkatan Pendapatan Rumah TAngga dan Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Ibu-Ibu Rumah Tangga Dalam Memasarkan Produk	Mandiri	-
2	2012	Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Pemasaran Ikan Salai Pada Industri Rumah Pembuatan Ikan Salai di Gandus	Mandiri	-
3	2012	Pengenalan dan Pendampingan Kelompok Baca Keluarga Cinta Baca Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Cempaka Kelurahan Silaberanti	Mandiri	-
4	2013	Peningkatan Pemberdayaan Perempuan Melalui Pelatihan Kewirausahaan Dalam Konteks Keuangan, Pemasaran, dan Pelatihan E-Commerce di Kelurahan Bukit Kecil Palembang	Mandiri	-
5	2013	Focus Group Discussion (FGD) Perkumpulan Petani Pemakai Air (P3A) di DEsa Telang Karya Delta Telang I Kabupaten Banyuasin	Mandiri	-
6	2014	Pelatihan Penggunaan Media Sosial Facebook sebagai Media Pemasaran Yang Ekonomis di RT. 18 Rw. 04 Kel. Bukit Sangkal Palembang	Mandiri	-
7	2014	Pelatihan Strategi Pemasaran dan Pengelolaan Keuangan Serta Penggunaan Media Sosial Facebook Pada Pengrajin Sepatu Jumputan Palembang	Mandiri	-

8	2014	Pelatihan Search Engine Advance untuk Guru-Guru SMA dan SMK Kabupaten Banyuasin	Mandiri	-
9	2014	Pelatihan tentang Pemasaran Tikar Daun Purun Di Kelurahan 3-4 Ulu Kecamatan Sebarang Ulu 1 Palembang	Mandiri	-

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal alam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
1	Implementasi Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Penerima Dana Bantuan	Be'trik	Vol.1/No.2/2014

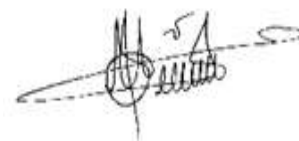
F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama pertemuan ilmiah/seminar	Judul artikel ilmiah	Waktu dan tempat
1	Semnasif UPN 2012	Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Perangkat Lunak Ajar Penyelesaian Persamaan Non Linier Dengan Metode Newton Rhapson	30 Juni 2012 di UPN "Veteran" Yogyakarta
2	ICEBM Tarumanegara	Traditional Food With Vegetables Combination For Health	18-19 Oktober 2012 Universitas Tarumanegara Jakarta

3	KOMMIT Univ. Gunadarma	Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Peralatan Dengan Penerapan Konsep Three Tier	18-19 September 2012 Universitas Gunadarma Jakarta
4	4 RD DISC 2012	Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran	6 Oktober 2012 UK. Maranatha
5	SNATI 2013 UII Yogyakarta	Penerapan Metode AHP Pada Sistem Penunjang Keputusan Kelayakan Pemberian Kredit	15 Juni 2013 UII Yogyakarta
6	SNIT 5 – 2014 BSI Kaliabang Bekasi	Analisis Tata Kelola Sistem Informasi Akademik di Perguruan Tinggi Swasta di Kota Palembang Menggunakan Cobit Frame Work	24 April 2014 BSI Kaliabang Bekasi
7	Seminar Nasional Teknologi Informasi Universitas Tarumanegara Jakarta	Pengklasifikasian Minat Belajar Mahasiswa Dengan Model Data Mining Menggunakan Metode Clustering	31 Oktober 2015 Universitas Tarumanegara Jakarta

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya.

Palembang, November 2018
Ketua Peneliti



Marlindawati, S.Kom., M.M., M.Kom.
NIP : 990107081