

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Perumusan Masalah	4
1.4. Tujuan	5
1.5. Ruang Lingkup.....	5
1.6. Manfaat.....	5
1.7. Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Landasan Teori Umum	8
2.1.1. Perangkat Lunak.....	8
2.1.2. Sistem Informasi.....	9
2.1.3. Website	10
2.1.4. <i>QR Code (Quick Response Code)</i>	10
2.2 Landasan Teori Khusus	11
2.2.1. <i>Unified Model Language (UML)</i>	11

2.2.2.	<i>Project Management</i>	12
2.2.3.	<i>Software Development</i>	13
2.2.4.	SDLC (System Development Life Cycle) Waterfall	13
2.2.5.	Flowchart.....	15
2.3.	Teori Voting (pemilihan secara konvensional).....	17
2.4.	Teori Electronic Voting (e-voting)	18
2.5.	Kelebihan e-voting	19
2.6.	Penelitian e-voting sebelumnya	19
BAB III Metodologi Penelitian		21
3.1	Rencana Penelitian	21
3.2	Objek Penelitian	21
3.3.	Tahapan Penelitian	21
3.4.	Teknik Pengumpulan Data	26
BAB IV Hasil dan Pembahasan		27
4.1.	Rancangan Hasil Penelitian	27
4.1.1.	Requirement	27
4.1.2.	Design.....	42
4.1.3.	Implementasi	54
4.1.4.	Verification	66
4.1.5.	Maintenance	68
4.2.	Perbandingan Sistem Lama (Konvensional) dengan Sistem Baru (E-voting)	68

BAB V Kesimpulan dan Saran	70
5.1. Kesimpulan	70
5.2. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72
Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Untuk Penelitian	74
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. SDLC Model Waterfall	14
Gambar 3.1. Peta Lokasi Penelitian	21
Gambar 4.1. <i>Use Case Diagram e-voting</i>	27
Gambar 4.2. <i>Class Diagram e-voting</i>	28
Gambar 4.3. <i>Activity Diagram</i> Pemilihan Saat ini dan Usulan	29
Gambar 4.4. <i>Acitivity Diagram Login</i>	30
Gambar 4.5. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Calon.....	31
Gambar 4.6. <i>Activity Diagram</i> Lihat Data Calon.....	32
Gambar 4.7. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Pemilih	33
Gambar 4.8. <i>Acitivity Diagram Voting</i>	34
Gambar 4.9. <i>Acitivity Diagram</i> Lihat Data Hasil Pemilihan	35
Gambar 4.10. Sistem Pemilihan Konvensional	36
Gambar 4.11. Sistem Pemilihan <i>e-voting</i>	36
Gambar 4.12. Rancangan Halaman <i>Login</i>	42
Gambar 4.13. Rancangan Halaman Home (<i>Dashboard</i>)	43
Gambar 4.14. Rancangan Halaman Pemilihan (<i>voting</i>).....	44
Gambar 4.15. Rancangan Halaman Hasil Pemilihan (table).....	45
Gambar 4.16. Rancangan Halaman Bantuan (<i>Help</i>).....	46
Gambar 4.17. Rancangan Halaman <i>Logout</i>	46
Gambar 4.18. Rancangan Halaman <i>Login Admin</i>	47
Gambar 4.19. Rancangan Halaman <i>Dashboard</i>	48
Gambar 4.20. Rancangan Halaman Kelola Warga.....	49
Gambar 4.21. Rancangan Halaman Kelola Calon	50

Gambar 4.22. Rancangan Halaman Logout Admin	51
Gambar 4.23. Implementasi Halaman Login	57
Gambar 4.24. Implementasi Halaman Profil Calon	58
Gambar 4.25. Implementasi Halaman Pemilihan	59
Gambar 4.26. Implementasi Halaman Kode Unik Setelah Memilih	60
Gambar 4.27. Implementasi Halaman Rekap Hasil Pemilihan	61
Gambar 4.28 Implementasi halaman Rekap Hasil Pemilihan dalam Bentuk Tabel	62
Gambar 4.29. Implementasi Halaman Logout	63
Gambar 4.30. Implementasi Halaman Login Admin	63
Gambar 4.31. Implementasi Halaman Kelola Warga	64
Gambar 4.32. Implementasi Halaman Kelola Calon	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Tabel Permasalahan Awal	3
Tabel 2.1. Contoh Simbol Flowchart Standard	17
Tabel 3.1. Alur Tahap Penelitian	22
Tabl 4.1. Jumlah Penduduk yang memiliki hak pilih pada pemilihan ketua RT	38
Tabel 4.2. Ringkasan Hasil Wawancara Terhadap Responden	40
Tabel 4.3. Perbedaan Menggunakan Sistem Berbasis Web dan Aplikasi	41
Tabel 4.4. ERD	52
Tabel 4.5. Pemilih	53
Tabel 4.6. Calon Ketua RT	53
Tabel 4.7. Hasil	53
Tabel 4.8. Login Administrator	54
Tabel 4.9. Implementasi Halaman Rekap Hasil Pemilihan dalam bentuk tabel	67
Tabel 4.10. Pengujian Kepuasan Sampel Terhadap Desain	67
Tabel 4.11. Pengujian Kemudahan Penggunaan sistem	67
Tabel 4.12. Review Sistem	67
Tabel 4.13. Perbandingan Sistem Lama dan Sistem Baru	68