

ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah menghasilkan sistem elektronik voting yang dapat menghasilkan sebuah keputusan bersama. Pemilihan umum yang ada saat ini masih dilakukan secara manual, yaitu dengan menggunakan kertas surat suara. Pemilih akan menggunakan hak pilihnya pada dengan cara mencoblos kertas surat suara yang telah tersedia, kemudian kertas suara tersebut akan dimasukan dan dikumpulkan ke dalam kotak suara. Perhitungan yang dilakukan pun masih secara manual, sistem perhitungan seperti ini akan mungkin menimbulkan sebuah kesalahan yang dilakukan oleh manusia (*human error*) secara tidak disengaja. Maka sebab itu, peneliti membuat sistem E-voting ini yang akan lebih efisien dan tingkat keakuratannya terjamin karena perhitungan dilakukan oleh sistem. Metodologi yang digunakan yaitu UML. Peneliti menggunakan UML untuk membangun rancangan menu dan membuat *Desain Interface* yang *userfriendly* sehingga pemilih akan mudah memahami sistem E-voting ini. Input data berupa voting dari masing-masing pemilih, lalu menghasilkan output berupa *report* laporan total perolehan suara.

Kata kunci : *electronic voting*, UML, Rancangan menu, *Desain Interface*, *Userfriendly*, *report*