

LUCKY BUDI ARTO, 18.240.0067

APLIKASI E-VOTING BERBASIS WEB DI SMA N 1 BODEH

Di bawah bimbingan Arochman, M.Kom, dan M Reza Maulana, M.Kom

99 + XV halaman / 78 gambar / 23 tabel / 19 pustaka (2019-2022)

ABSTRAK

SMA Negeri 1 Bodeh setiap tahunnya memiliki kegiatan pemilihan yang dilakukan dengan cara voting. Beberapa kegiatan voting yang dilakukan seperti pemilihan ketua OSIS, kegiatan lomba-lomba, pemilihan wisata dan kegiatan lainnya, proses pemilihan dilakukan dengan cara voting oleh seluruh siswa secara langsung. Namun voting yang dilakukan masih secara manual yaitu pemilihan masih menggunakan kertas sebagai sarana untuk memilih menentukan pilihannya dan dalam perhitungan suara hasil pemilihan juga dilakukan secara manual, sehingga akan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk proses jalannya voting dan hasil akhir keseluruhan. Dengan demikian perlu adanya sebuah aplikasi e-voting, untuk menyelesaikan masalah tersebut. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode waterfall yang terdiri dari 5 tahapan yaitu communication, planning, modeling, construction, deployment). Sedangkan pemodelan sistem menggunakan pendekatan UML (Unified Modelling Language). Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah tentang proses pemilihan di SMA Negeri 1 Bodeh secara efektif dan efisien. Sehingga dapat terwujudnya aplikasi e-voting berbasis web di SMA Negeri 1 Bodeh.

Kata Kunci : voting, e-voting, web

LUCKY BUDI ARTO, 18.240.0067

APLIKASI E-VOTING BERBASIS WEB DI SMA N 1 BODEH

Di bawah bimbingan Arochman, M.Kom, dan M Reza Maulana, M.Kom

99 + XV halaman / 78 gambar / 23 tabel / 19 pustaka (2019-2022)

ABSTRACT

SMA Negeri 1 Bodeh annually holds election activities which are carried out by voting. Several voting activities were carried out such as the election for the student council president, competition activities, tourism selection and other activities, the election process was carried out by direct voting by all students. However, the voting is still done manually, that is, the election still uses paper as a means for voters to make their choice and the vote calculations for election results are also done manually, so it will take quite a long time for the voting process and the overall results. Therefore it is necessary to have an e-voting application, to solve this problem. The system development method used is the waterfall method which consists of 5 stages, Namely communication, planning, modeling, construction, deployment). While system modeling uses the UML (Unified Modeling Language) approach. The results of this study are expected to be able to effectively and efficiently solve problems regarding the election process at SMA Negeri 1 Bodeh. So that a web-based e-voting application can be realized at SMA Negeri 1 Bodeh.

Keywords: voting, e-voting, web