

**APLIKASI PEMILU ONLINE BERBASIS WEB ( Dinus *E-LECTION* )**

Disusun Oleh :

Feri Firmanto - A11.2018.11205

Andra Satria Hermawan - A11.2018.11194

Hendry Agus Setiawan - A11.2018.11303

wahyu Nufal Azmi A11.2018.11292

Pembimbing :

[RAMA ARIA MEGANTARA M.Kom](https://dinus.ac.id/detailstaf/0686.11.2015.633)

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORATIKA**

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

**2021**

**PENDAHULUAN**

**1.1        Latar Belakang**

       Sistem pemilu sudah diterapkan di Indonesia sejak 1955. Pemilu pada umumnya dilakukan dengan cara mencoblos gambar calon pada suatu kertas yang sudah disiapkan, dengan demikian kita diharuskan untuk datang ketempat yang sudah ditentukan. Dengan kondisi kita yang sedang dilanda pandemi hal itu tentu sebisa mungkin dihindari.

Atas dasar itulah kelompok kita membuat dan merancang sebuah system “**Dinus *E-LECTION***”, yang bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut.

**1.2 Tujuan Proyek**

* Mengurangi kontak fisik saat memilih
* Membuat rekam jejak pemilih
* Membuat fitur chat antar mahasiswa

**1.3 Ruang Lingkup**

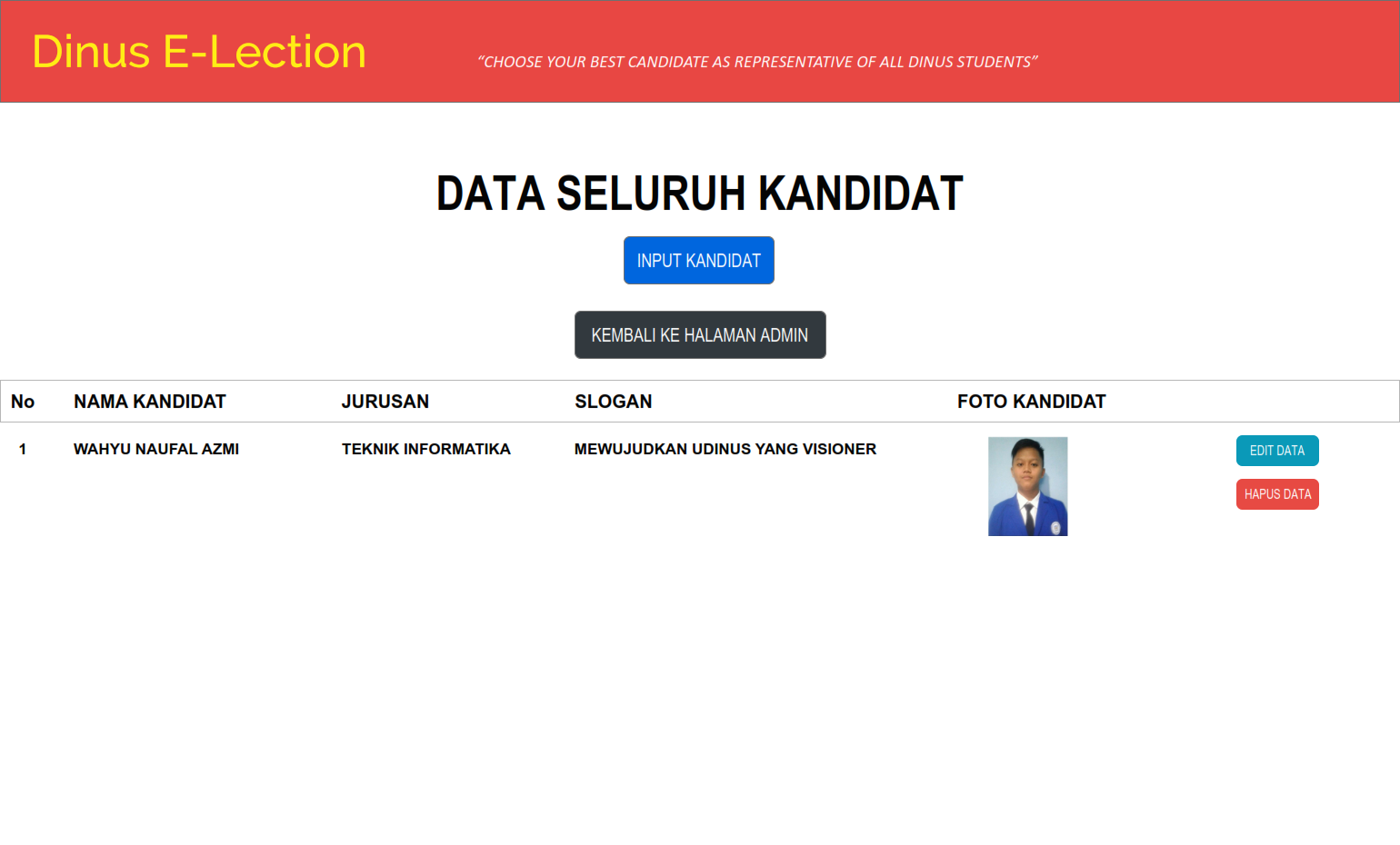
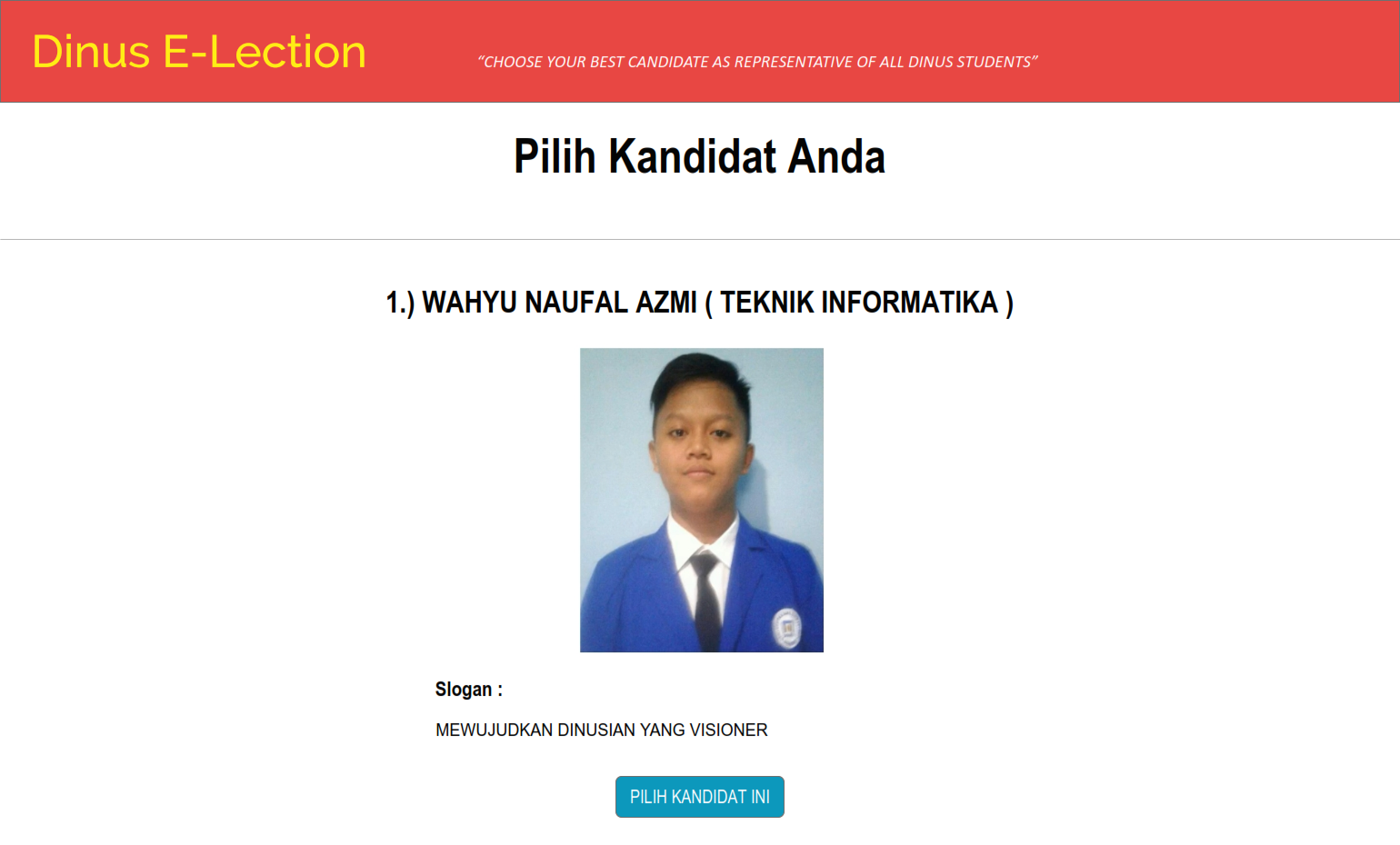
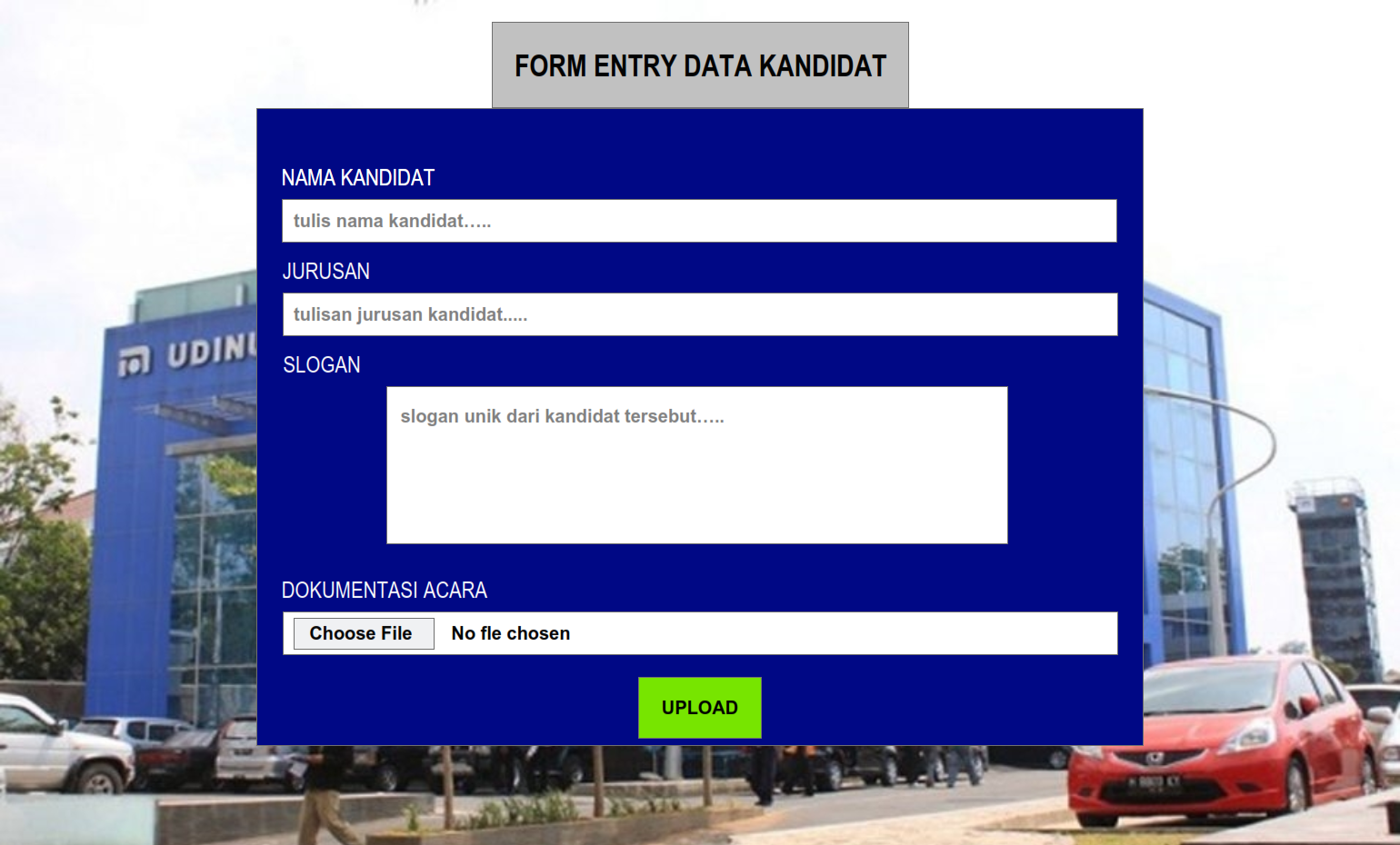
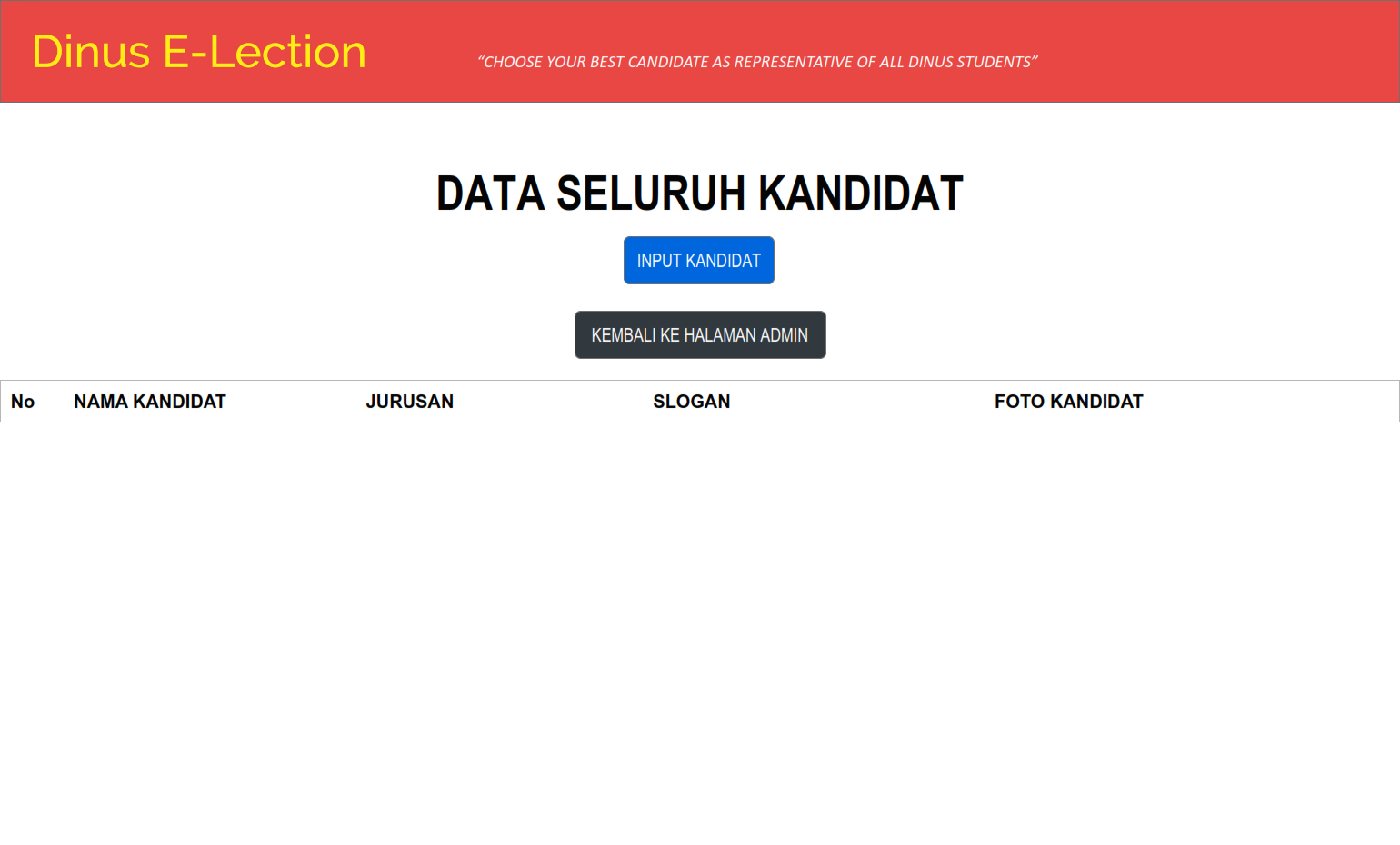
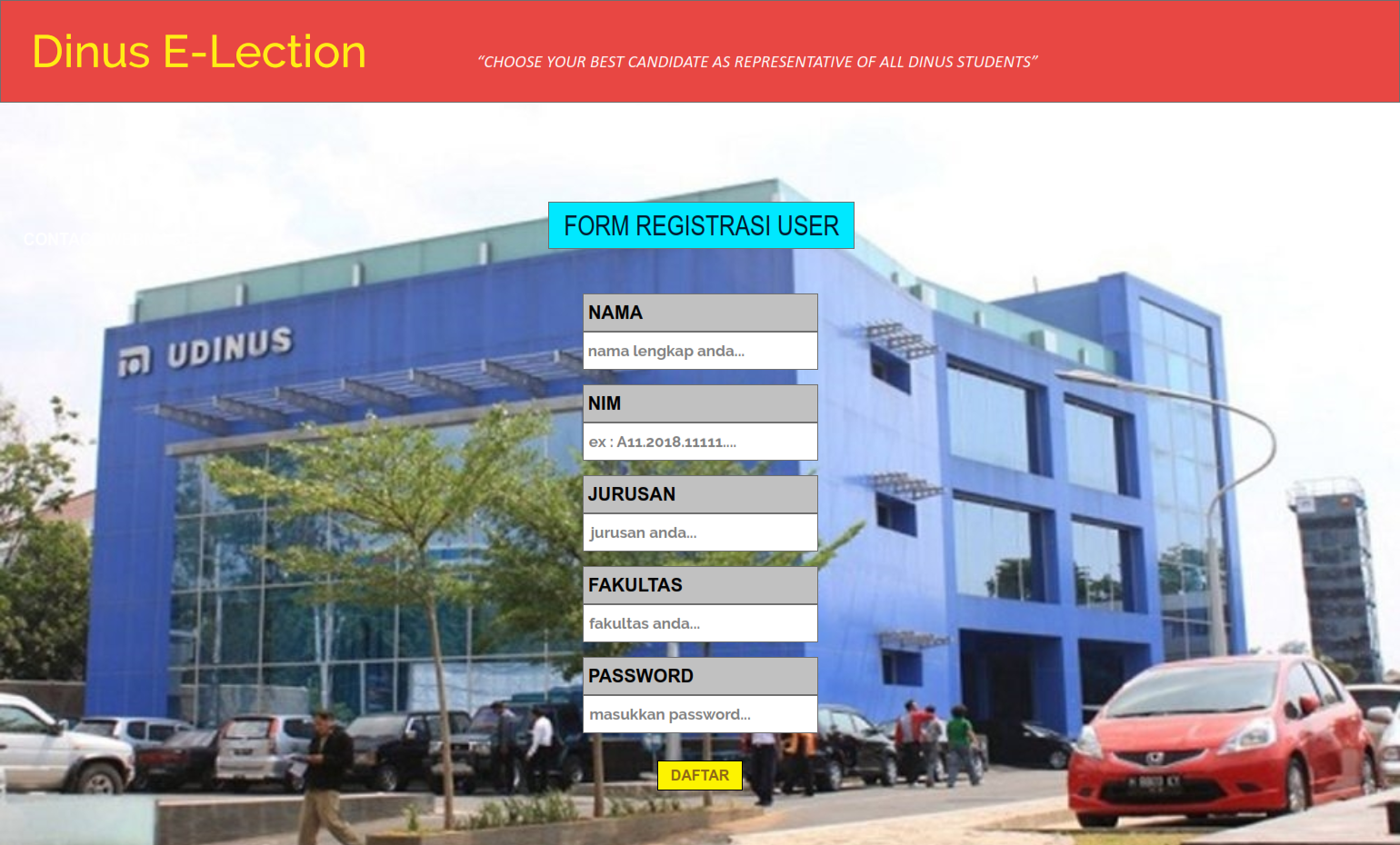
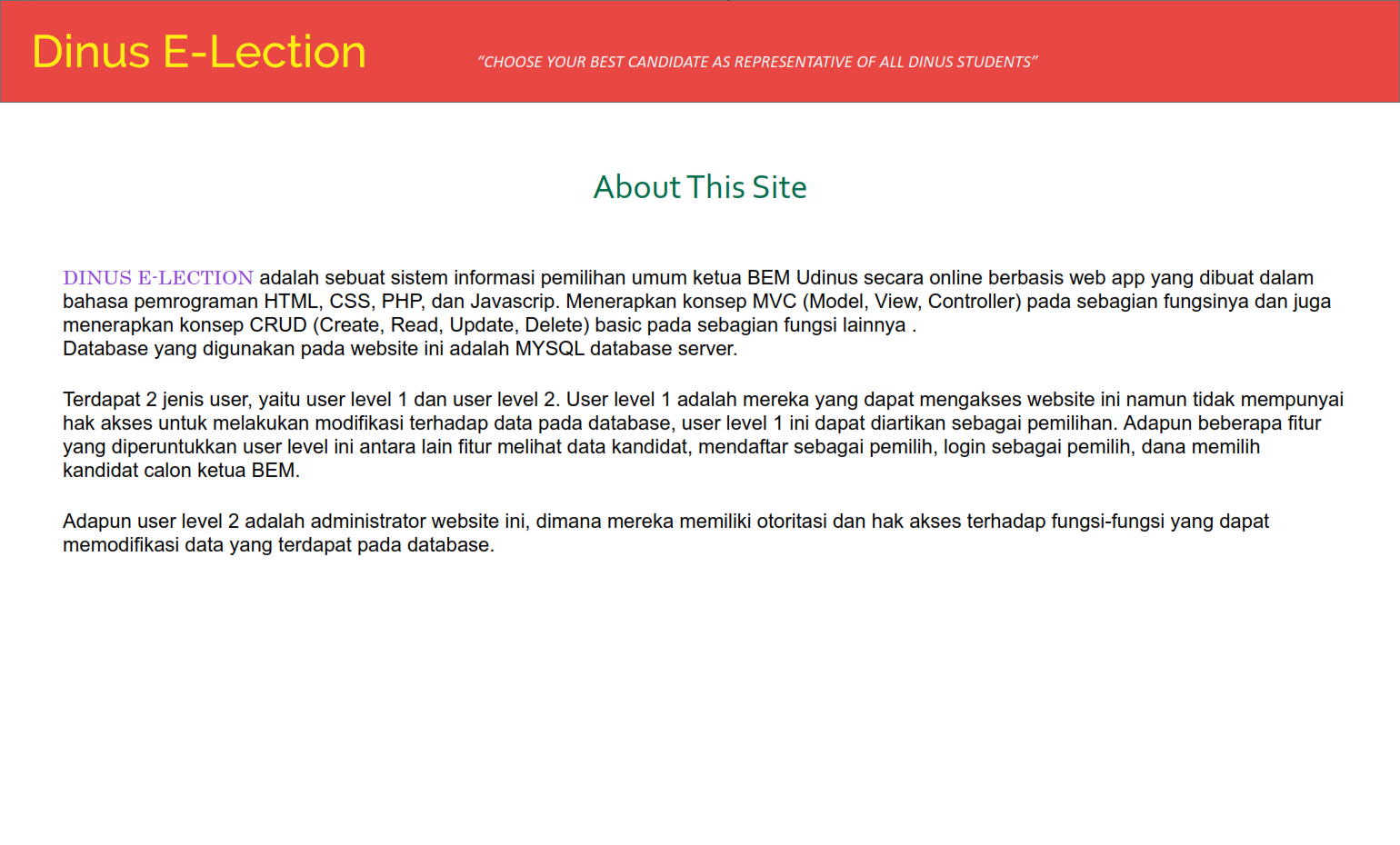
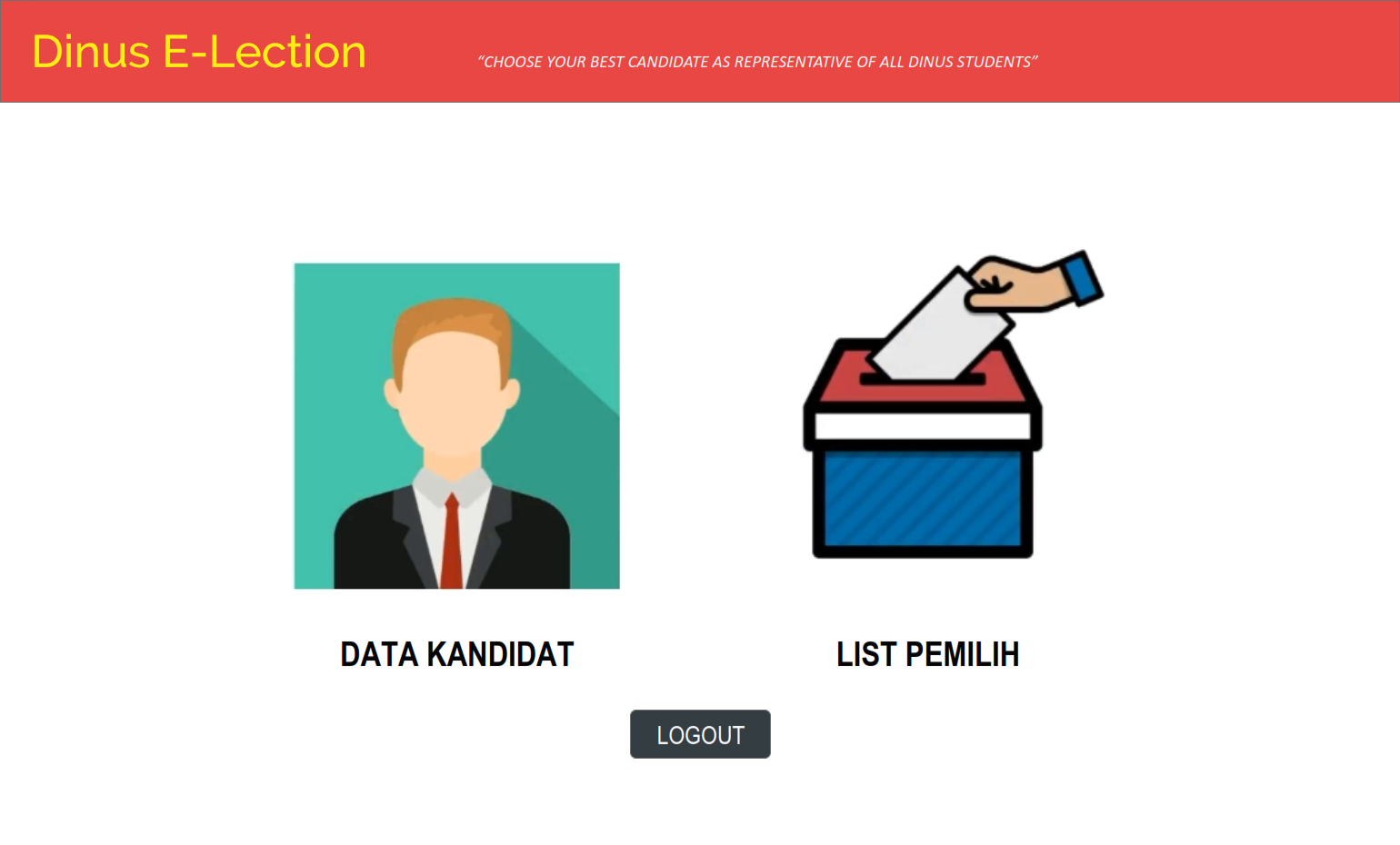
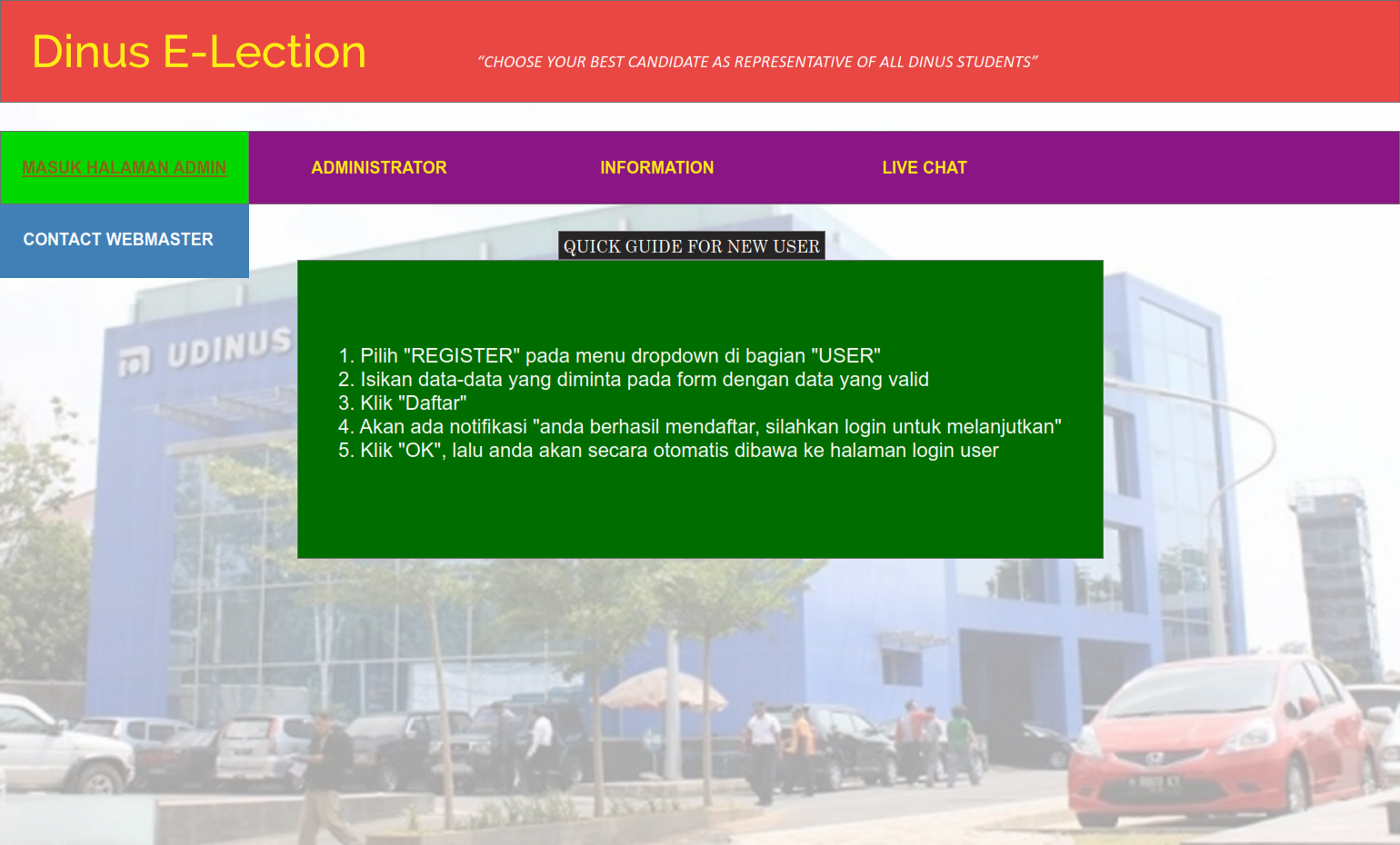
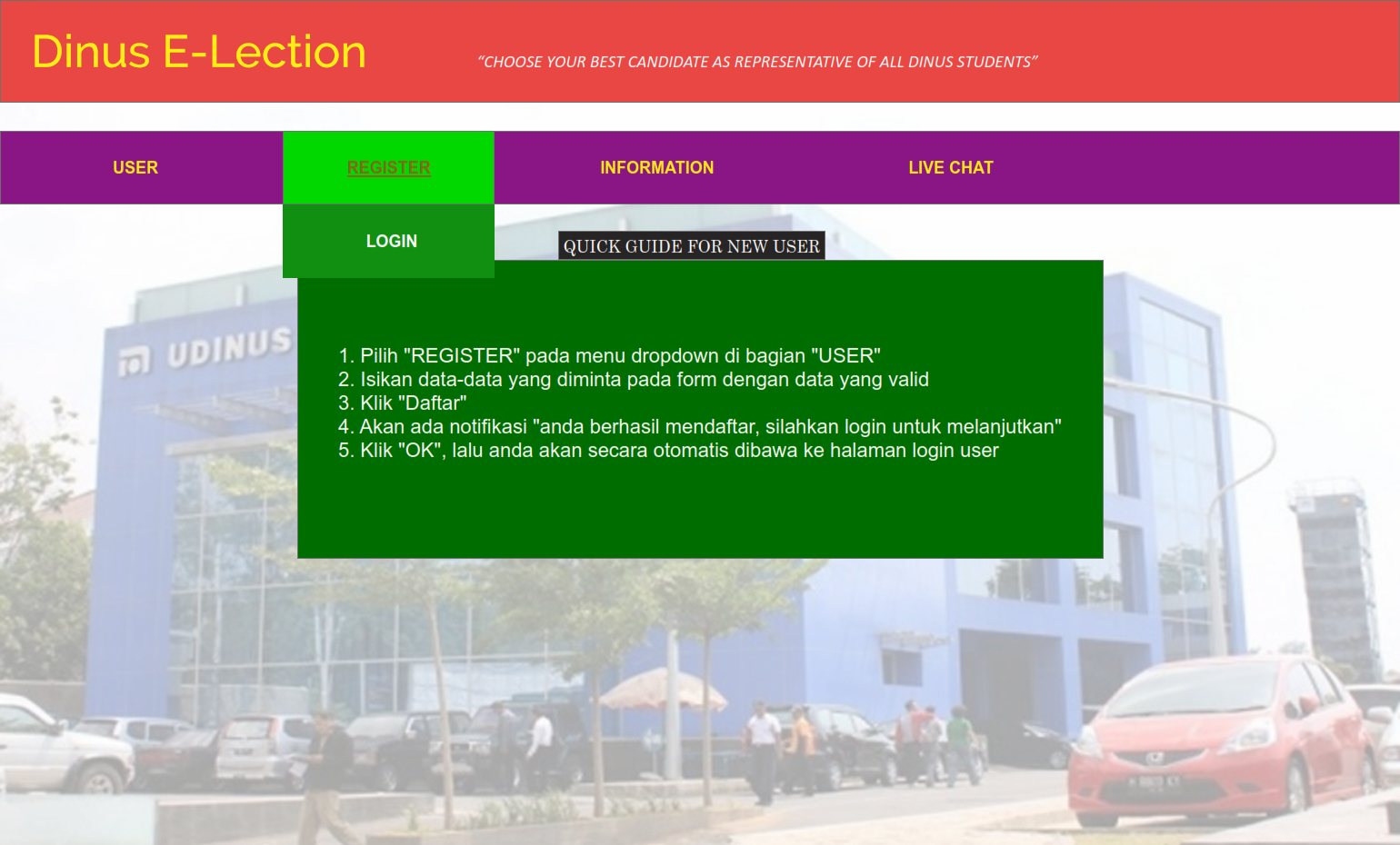
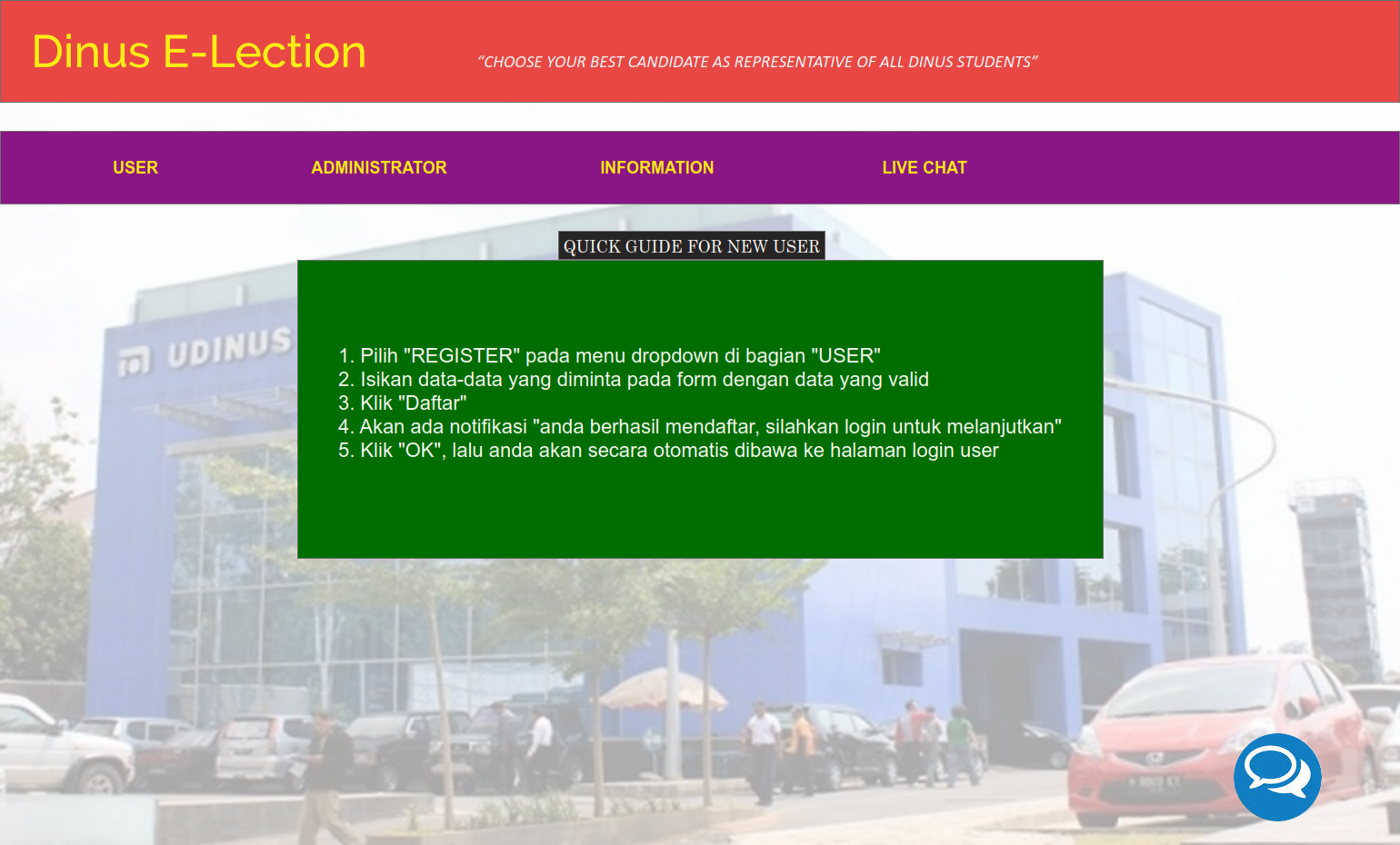
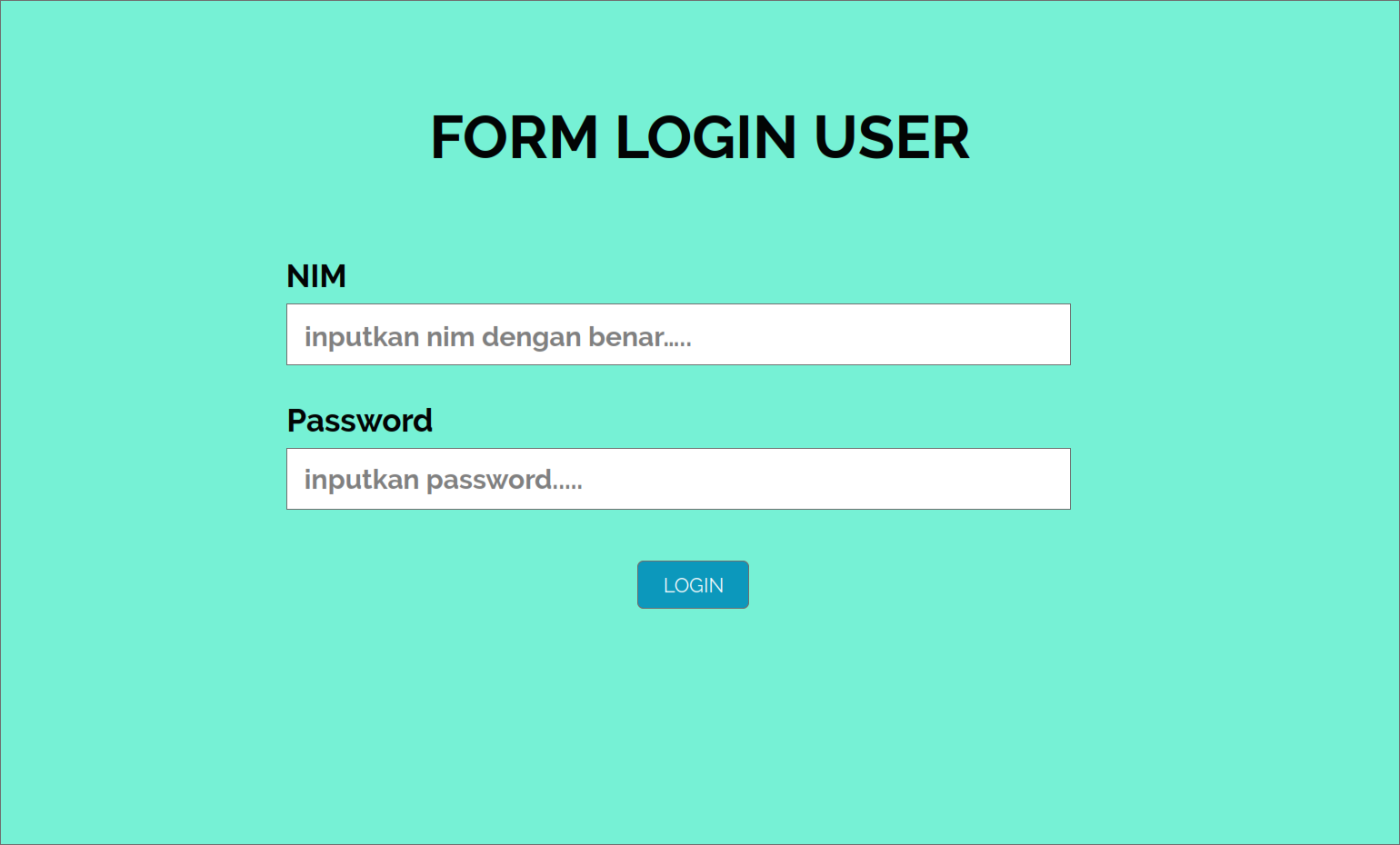
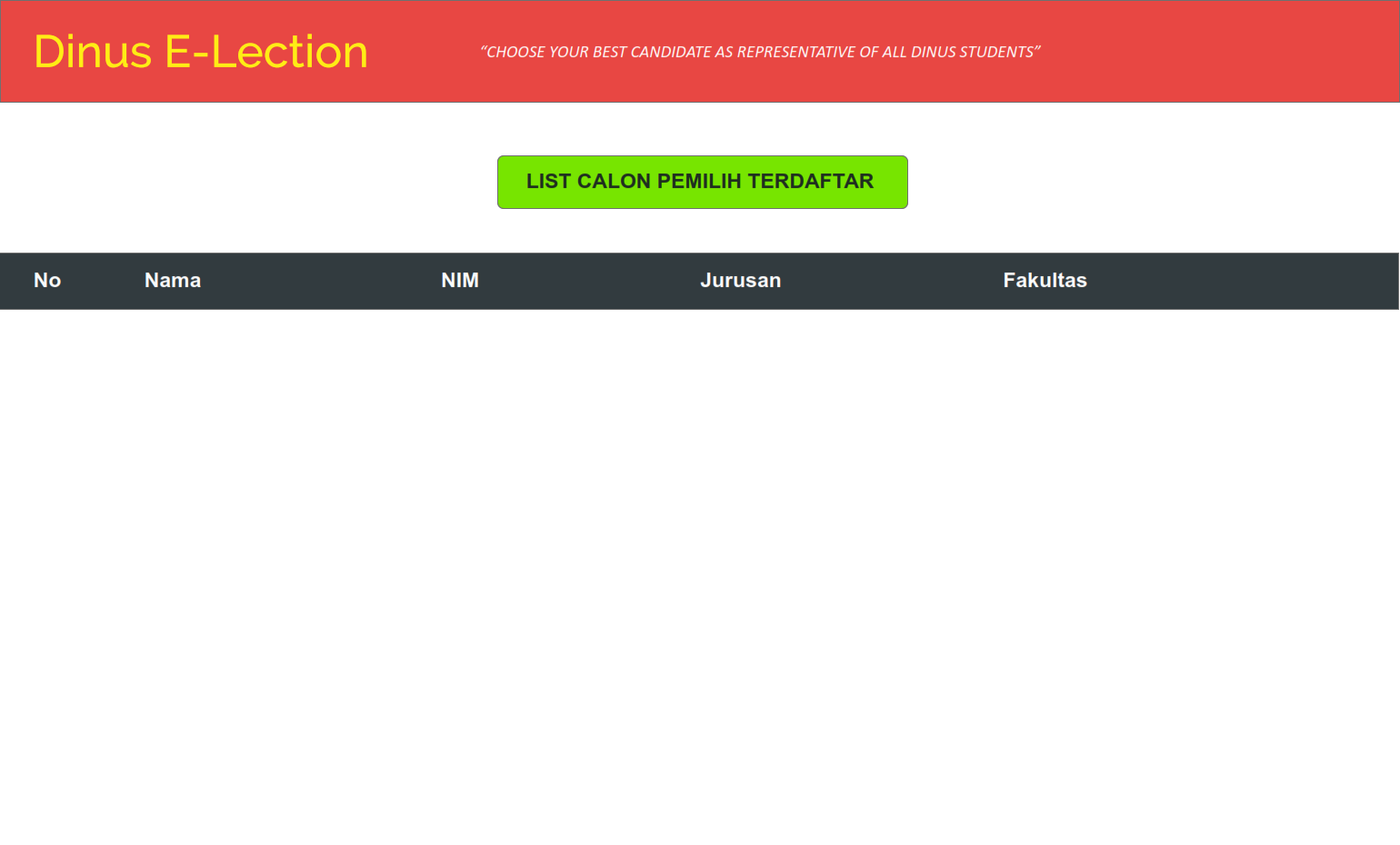
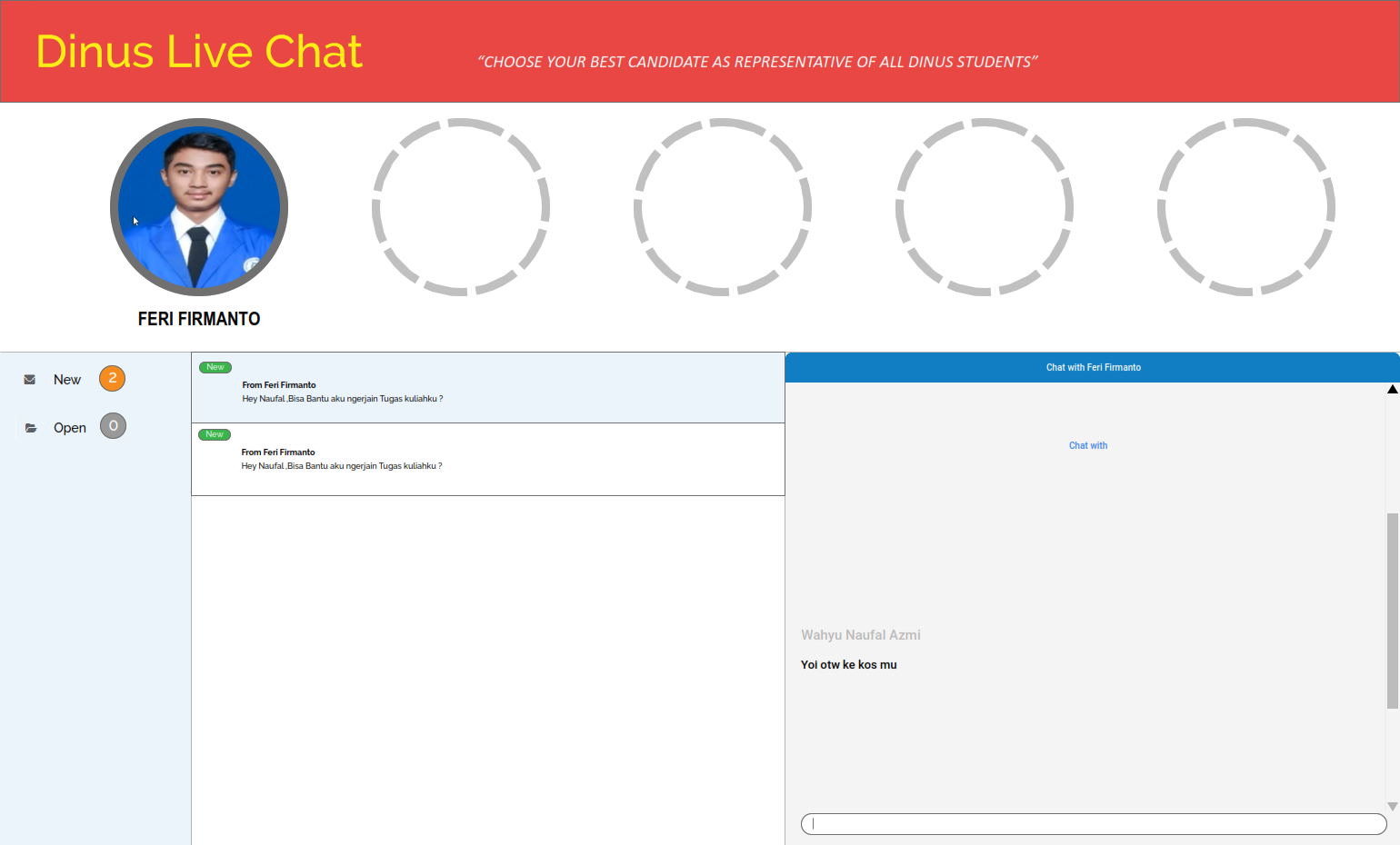
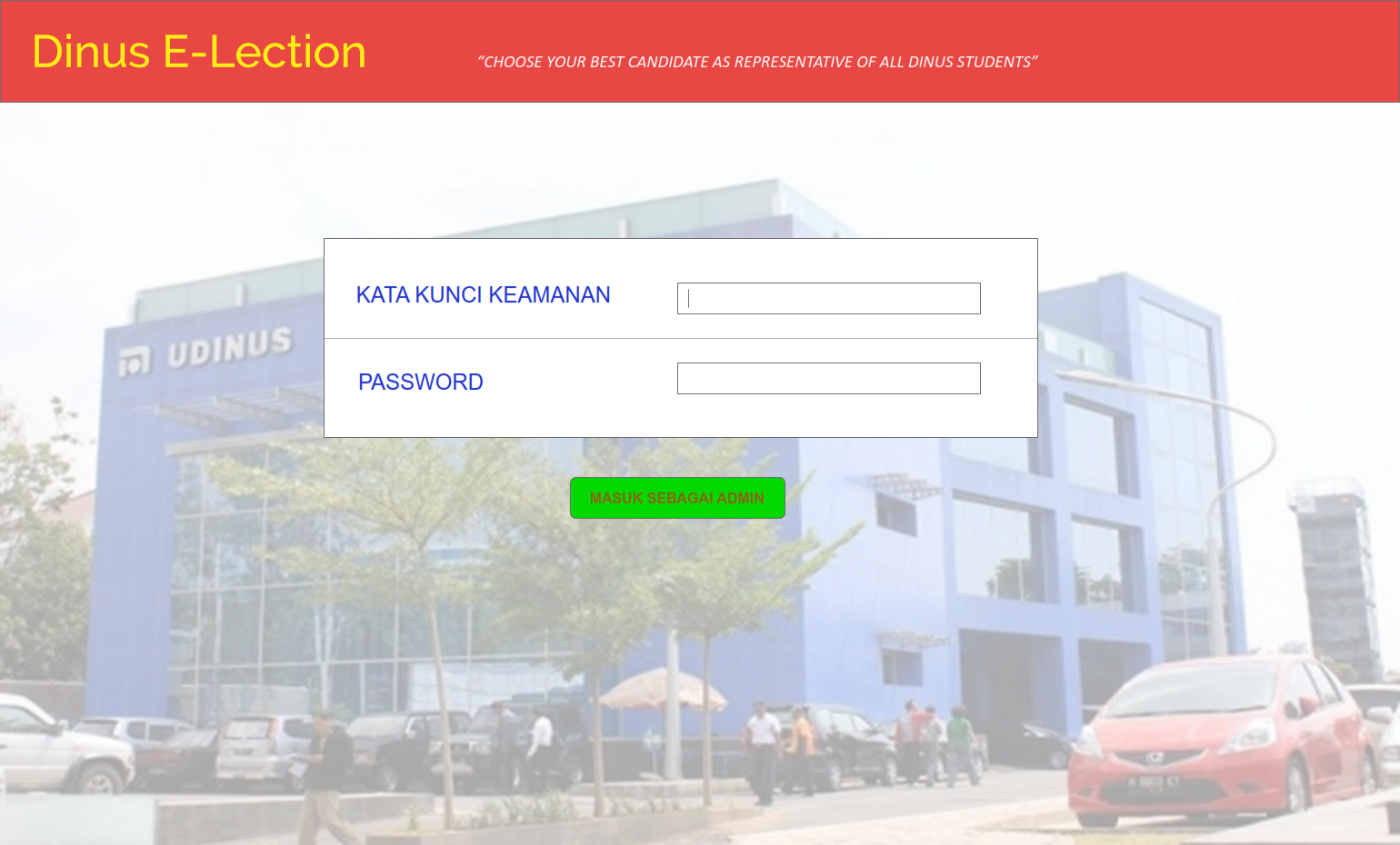
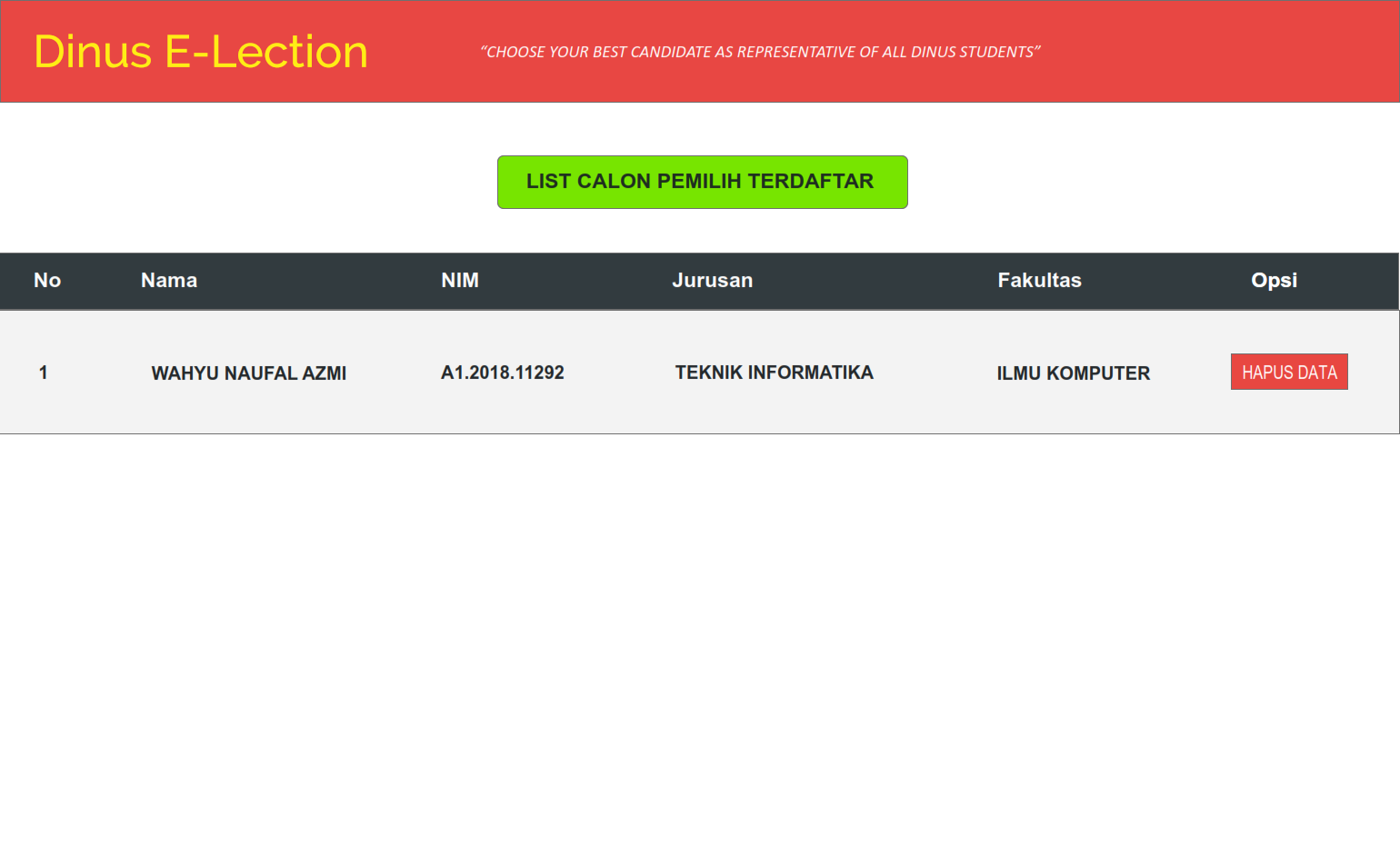
1. Aplikasi ini dapat mengkonversi data transaksi dan menghasilkan output keseluruhan transaksi harian,mingguan dan bulanan
2. Aplikasi juga dapat melakukan konversi untuk nama hari dan bulan berdasarkan data tanggal serta membentuk kalimat terbilang untuk tanggal, waktu, dan harga.
3. Aplikasi ini memiliki fitur LogIn dan LogOut, sehingga setiap mahasiswa dapat mendaftar disana sebagai user berdasarkan NIM dan dapat berpartisipasi dalam pemilihan umum ketua BEM.
4. Aplikasi ini dapat digunakan untuk berkomunikasi antar mahasiswa, dengan fitur chat.
5. Aplikasi ini dapat membuat rekam jejak pemilih.

**DESKRIPSI PERANGKAT LUNAK**

**2.1 Nama Perangkat Lunak**

**“Dinus *E-LECTION*”**

**2.2 Desain Perangkat Lunak**

****