**PROPOSAL LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN (PKL)**

1. **JUDUL LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

“*Pemilihan Umum Berbasis Web terintegrasi Peta Geografis* ”

1. **ABSTRAK**

Pemilihan seorang pemimpin merupakan sebuah hal yang selalu kita lakukan di negara ini. Seperti contohnya pemilihan presiden dan wakil presiden yang akan kita lakukan tidak lama lagi. Pemilihan ini merupakan sesuatu yang akan berpengaruh kepada kita maupun itu secara langsung ataupun tidak. oleh karena itu data pemilu akan dibutuhkan seiring berjalannya waktu. Berbeda dengan sistem KPU sistem ini menggunakan GIS (*Geoghraphic Information System*) untuk mengetahui letak pasti setiap daerah dan jumlah pemilih di setiap daerah berdasarkan 3 level yaitu level kota,kecamatan,dan kelurahan. Sistem yang diberi nama “*Globe.is*” (\_\_\_\_\_) ini menggunakan metode MVC agar mempermudah bekerja dalam sebuah tim. Sistem ini menggunakan AIP Google untuk menampilkan peta. Sistem ini dibangun dengan php dengan framework *YII2* dan CSS dengan framework *Bootstrap.*

**KATA KUNCI :** Pemilu, Data, GIS, WEB, KPU, MVC, API, PHP, YII2 , css, Bootstrap

1. **Latar Belakang Masalah**

Dengan cepatnya pertumbuhan masyarakat di Indonesia semakin banyak juga orang yang mempunyai hak pilih. Dengan begitu semakin banyak data yang masuk semakin sulit juga untuk pendataan dan pendaftaran pemilih.

1. **Rumusan Masalah**

Setelah menganalisis dan mengamati sistem yang di lakukan di PT.Inovasi Putra Nusantara penulis merumuskan pokok-pokok permasalahan yaitu :

1. Bagaimana menampilkan informasi dan koordinat yang akurat kepada user?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang memiliki tampilan *user friendly* dan menarik untuk user *?*
3. Bagaimana menemukan koordinat yang tepat untuk penggunaan GIS ?
4. Bagaimana cara mendaftarkan pemilih dengan koordinat tempat tinggal yang tepat?
5. **Tujuan**

Dari permasalahan yang sudah di teliti, penulis menyimpulkan tujuan dari pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Menampilkan informasi dan koordinat yang akurat kepada user.
2. Membuat aplikasi yang memiliki tampilan yang *user friendly* dan menarik untuk user.
3. Memasukan koordinat area yang tepat untuk aplikasi ini.
4. Membuat sistem pendaftaran yang akurat dengan koordinat tempat tinggal yang tepat.
5. **MANFAAT**
   1. Manfaat Bagi Penulis
6. Dapat membandingkan dan menerapkan hal-hal yang di pelajari di sekolal di lapangan
7. Dapat bekerja dalam sebuah tim dengan baik
8. Mendapat pengalaman bekerja di sebuah perusahaan
9. Mendapat pengalaman menggunakan framework
   1. Manfaat Bagi Lembaga Pendidikan
10. Mengetahui seberapa jauh siswa menguasai materi yang sudah diberikan di sekolah.
11. Mengetahui seberapa jauh siswa menerapkan ilmu-ilmu yang bersifat teori maupun praktik, dan sebagai evaluasi terhadap pelajaran yang sudah diberikan.
12. \_\_
13. **BATASAN MASALAH**

Agar bisa mencapai tujuan dari pembuatan sistem dan menjadi lebih terarah dan melihat dan keterbatasan , maka pembuatan sistem akan bertitik berat di:

1. Pengolahan data pemilih di setiap daerah
2. Pengolahan data diri pemilih
3. Pengolahan data setiap daerah
4. Pengolahan coordinat untuk setiap area pada peta
5. Aplikasi ini menerima koordinat suatu area (dengan format .txt)
6. **METODE PENELITIAN**
7. Studi literatur

Dalam metode ini penulis melakukan pembelajaran terkait pemrograman web, GIT, API, dan Koordinat area dengan cara mengumpulkan informasi-informasi yang di dapat dari dokumentasi, video tutorial, web-web,dan lain lain.

1. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati web KPU dan Google map.

1. Interview

Pada metode ini penulis melakukan tanya jawab dengan orang orang yang sudah berpengalaman dalam group group di sosial media dan secara langsung dengan senior senior yang ada.

1. **METODE PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK**
2. **WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN**

Tempat penelitian dilakukan di rumah dan di (industri).proses penelitian dilakukan dalam waktu 3 bulan dari 5 November – 31

1. **SISTEMATIKA PENULISAN**

Agar dapat memberikan gambaran secara singkat dan jelas mengenai penulisan proposal ini, maka akan dibagi menjadi lima bab yang disusun menurut sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, metode pengembangan perangkat lunak, waktu dan tempat penelitian, landasan teori dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang teori-teori yang digunakan dalam analisa permasalahan yang ada, dan juga teori-teori yang digunakan dalam perancangan dan implementasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum objek penelitian, pendeskripsian masalah dan pendeskripsian sistem. Disini juga dituliskan tentang pembangunan perangkat lunak sesuai dengan metodologi pengembangan yang dipakai serta menjelaskan dan menyajikan kesimpulan analisis*.* Pembuatan desain dari sistem dengan mengacu pada analisis yang telah dibahas. Desain sistem yang akan dijelaskan terbagi menjadi tiga bagian, meliputi desain *user interface*, desain data dan desain proses.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang pemilihan bahasa program, kebutuhan alat dan spesifikasi perangkat lunak, fasilitas program dan *maintenance*. Di sini juga dicantumkan hasil dari pengujian terhadap aplikasi yang telah dirancang.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang didapatkan dari analisis mengenai keterkaitan dengan penggunaan sistem dan atau pengembangan sistem di masa yang akan datang.

1. **KERANGKA PEMIKIRAN**
2. **ARSITEKTUR SISTEM**
3. **LANDASAN TEORI**