

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

**SISTEM INFORMASI *SURVEY* DAN *QUICK COUNT* PEMILU GUBENUR  
PROVINSI BENGKULU**



Disusun oleh  
**MUHAMMAD PRATAMA HIDAYATULLAH**  
**G1A018074**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS BENGKULU**

**2021**

## **HALAMAN PENGESAHAN**

### **KERJA PRAKTIK**

#### **SISTEM INFORMASI *SURVEY* DAN *QUICK COUNT* PEMILU GUBENUR PROVINSI BENGKULU**

disusun oleh

**Muhammad Pratama Hidayatullah**

**G1A018074**

Bengkulu, 14 Juni 2021

“Laporan Kerja Praktik ini telah diperiksa dan dinyatakan memenuhi persyaratan  
kelulusan Kerja Praktik”

**Dosen Penguji**



**Yudi Setiawan, S.T., M.Eng.**

**NIP. 198909032015041004**

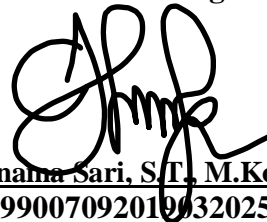
**Mengetahui,  
Ketua Prodi Informatika**



**Arie Vatesia, S.T., M.T.I., Ph.D.**

**NIP.197308142006042002**

**Menyetujui,  
Dosen Pembimbing**



**Julia Purnama Sari, S.T., M.Kom.**

**NIP. 199007092019032025**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS BENGKULU**

**2021**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Kuasa atas karuniaNya, penulis diberikan kesehatan dan kesempatan. Sehingga dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “**Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu**” dengan tepat waktu.

Selesainya laporan ini dengan baik, tentu tak lepas dari peran dan bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ucapkan terima kasih yang tulus dan sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Arie Vatesia, S.T., M.T.I., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Bengkulu.
2. Ibu Julia Purnama Sari, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing
3. Bapak....selaku Dosen Penguji
4. Bang Sudarwo, S.Kom selaku Pembimbing Lapangan Kerja Praktik
5. Bapak Ferzha Putra Utama, S.T., M.Eng. selaku koordinator kerja praktik.
6. Teman-teman Informatika yang tidak henti-hentinya memberikan motivasi dan bantuan disetiap saat.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi mata kuliah Kerja Praktik (KP). Penulis berharap laporan ini bisa bermanfaat bagi semua dan menjadi referensi dalam menambah wawasan dan ilmu pengetahuan. Penulis meminta maaf atas kesalahan atau kekurangan-kekurangan yang terdapat di dalam laporan ini dan juga penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun agar laporan ini dapat menjadi lebih baik daripada sebelumnya.

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
INTISARI .....	ix
ABSTRACT .....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
1.6 Metode Kerja Praktik .....	2
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	2
1.6.2 Metode Analisis Masalah .....	3
1.6.3 Metode Perancangan .....	3
1.6.4 Metode Pengembangan .....	3
1.6.5 Metode Testing .....	4
1.7 Tempat dan Waktu Kerja Praktik.....	4
1.8 Sistematika Penelitian .....	5
BAB II .....	7
LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.1.1 Sistem .....	7
2.1.2 Infromasi .....	7
2.1.3 Sistem Informasi.....	7
2.2 Konsep Pemodelan Sistem .....	8
2.2.1 ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ) .....	8
2.2.2 DFD ( <i>Data Flow Diagram</i> ) .....	8

2.2.3	PHP (Protocol Hypertext Preprocessor)	9
2.2.4	HTML (HyperText Markup Language)	10
2.2.5	<i>CodeIgniter</i>	10
2.2.6	MYSQL	11
2.3	Konsep Basis Data	11
2.3.1	Metode Pengujian	11
<b>BAB III</b>		13
<b>ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM</b>		13
3.1	Metode Pengembangan	13
3.2	Analisis Masalah	14
3.2.1	Langkah-langkah analisis	14
3.2.2	Hasil Analisis	15
3.3	Solusi yang Dapat Diterapkan	17
3.4	Analisis Kebutuhan	17
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	18
3.4.2	Kebutuhan Non-Fungsional	18
3.5	Perancangan Sistem	19
3.5.1	Flowchart	19
3.5.2	ERD (Entity Relationship Diagram)	21
3.5.3	Struktur Basis Data	21
3.5.4	DFD (Data Flow Diagram)	25
3.5.5	Perancangan <i>Interface</i>	30
<b>BAB IV</b>		33
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		33
4.1	<i>Interface</i>	33
4.1.1	Halaman <i>E-Voting User</i>	33
4.1.2	Halaman Hasil <i>E-Voting User</i>	34
4.1.3	Halaman <i>Login Admin</i>	34
4.1.4	Halaman <i>Dashboard Admin</i>	35
4.1.5	Halaman <i>Input Data Hasil Suara Admin</i>	35
4.1.6	Halaman <i>Data Paslon Admin</i>	36
4.1.7	Halaman <i>Voting Admin</i>	36

4.1.8 Halaman Tambah <i>Voting Admin</i> .....	37
4.1.9 Halaman Tidak Ada <i>E-Voting User</i> .....	37
4.1.10 Halaman Riwayat <i>Admin</i> .....	38
4.1.11 Halaman lihat Riwayat <i>Admin</i> .....	38
4.2 <i>Black Box Testing</i> .....	39
4.3 <i>Implementasi</i> .....	42
4.3.1 Manual Program .....	42
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	42
5.1. Kesimpulan .....	42
5.2. Saran .....	42
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	43
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	44

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Sistematika tahapan proses waterfall model.....	13
Gambar 3. 2 Flowchart Sistem Informasi Survey dan Quick Count Pemilu gubernur provinsi Bengkulu .....	20
Gambar 3. 3 ERD Sistem Informasi Survey dan Quick Count Pemilu gubernur provinsi Bengkulu .....	21
Gambar 3. 4 DFD Level 0 (Konteks) Sistem Informasi <i>Survey</i> dan <i>Quick Count</i> Pemilu gubernur provinsi Bengkulu.....	25
Gambar 3. 5 DFD Level 1 Sistem Informasi <i>Survey</i> dan <i>Quick Count</i> Pemilu gubernur provinsi Bengkulu .....	26
Gambar 3. 6 DFD Level 2 Proses 1 Sistem Informasi Survey dan Quick Count Pemilu gubernur provinsi Bengkulu.....	27
Gambar 3. 7 DFD Level 2 Proses 2 Sistem Informasi Survey dan Quick Count Pemilu gubernur provinsi Bengkulu.....	27
Gambar 3. 8 DFD Level 2 Proses 3 Sistem Informasi Survey dan Quick Count Pemilu gubernur provinsi Bengkulu.....	28
Gambar 3. 9 DFD Level 2 Proses 4 Sistem Informasi Survey dan Quick Count Pemilu gubernur provinsi Bengkulu.....	29
Gambar 3. 10 Perancangan interface Halaman login admin .....	30
Gambar 3. 11 Perancangan interface Halaman Dashboard admin.....	31
Gambar 3. 12 Perancangan interface Halaman Input Data Tps .....	31
Gambar 3. 13 Perancangan interface Halaman Paslon .....	32
Gambar 3. 14 Perancangan interface Halaman Tambah Voting .....	32
Gambar 3. 15 Perancangan <i>interface</i> Halaman Voting .....	33
Gambar 3. 16 Perancangan <i>interface</i> Halaman E-voting <i>User</i> .....	33
Gambar 4. 1 Halaman E-Voting User.....	33
Gambar 4. 2 Halaman Hasil E-Voting User .....	34
Gambar 4. 3 Halaman Login Admin.....	34
Gambar 4. 4 Halaman Dashboard Admin.....	35
Gambar 4. 5 Halaman Input Data Hasil Suara Admin.....	35
Gambar 4. 6 Halaman <i>Input</i> Data Paslon <i>Admin</i> .....	36
Gambar 4. 7 Halaman Voting Admin .....	36
Gambar 4. 8 Halaman Tambah Voting Admin .....	37
Gambar 4. 9 Halaman Tidak Ada E-Voting User .....	37

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Estimasi Waktu.....	4
Tabel 2. 1 Simbol – simbol ERD (Entity Relationship Diagram).....	8
Tabel 2. 2 Simbol – simbol DFD .....	9
Tabel 3. 1 Hasil analisis .....	15
Tabel 3. 2 Kebutuhan Sistem Informasi Survey dan Quick Count Pemilu gubenur provinsi Bengkulu .....	18
Tabel 3. 3 Tabel users pada database Sistem Informasi Survey dan Quick Count Pemilu gubenur provinsi Bengkulu.....	22
Tabel 3. 4 Tabel kabupaten pada database Sistem Informasi Survey dan Quick Count Pemilu gubenur provinsi Bengkulu .....	22
Tabel 3. 5 Tabel kecamatan pada database Sistem Informasi Survey dan Quick Count Pemilu gubenur provinsi Bengkulu .....	22
Tabel 3. 6 Tabel kelurahan pada <i>database</i> Sistem Informasi <i>Survey</i> dan <i>Quick Count</i> Pemilu gubenur provinsi Bengkulu .....	23
Tabel 3. 7 Tabel paslons pada database Sistem Informasi Survey dan Quick Count Pemilu gubenur provinsi Bengkulu.....	23
Tabel 3. 8 Tabel tps pada database Sistem Informasi Survey dan Quick Count Pemilu gubenur provinsi Bengkulu.....	23
Tabel 3. 9 Tabel voting pada database Sistem Informasi Survey dan Quick Count Pemilu gubenur provinsi Bengkulu.....	24
Tabel 3. 10 Tabel poin pada database Sistem Informasi Survey dan Quick Count Pemilu gubenur provinsi Bengkulu.....	24
Tabel 3. 11 Tabel riwayat pada database Sistem Informasi Survey dan Quick Count Pemilu gubenur provinsi Bengkulu .....	24
Tabel 4. 1 Black Box Testing .....	39



## INTISARI

Kegiatan Pemilu merupakan sebuah rutinitas masyarakat Indonesia, sehingga masyarakat sangat antusias menunggu hasil akhir dari perolehan suara yang telah dilakukan. Karena banyaknya jumlah suara yang masuk di setiap TPS menyebabkan perhitungan menjadi lambat. Maka, muncullah Quick Count untuk menghitung hasil suara dengan cepat. Tetapi itu semua masih kurang memuaskan karena informasi ke masyarakat masih agak terlambat, disini peran media berita sangat diperlukan. Sayangnya di Kota Bengkulu, terkhusus media berita, seperti Bengkulu Express Tv (BETV), yang merupakan media informasi bagi masyarakat Bengkulu masih kurang dalam menyampaikan informasi perolehan suara pemilu, dikarenakan masih menghitung dan memasukan data secara manual yang menyebabkan karyawan yang bertugas menghitung perolehan suara harus lembur di kantor. Bahkan media berita yang ada biasanya kurang memeriahkan kegiatan pemilu sehingga dibutuhkan sebuah inovasi baru seperti survey sebelum pemilu dengan kegiatan E-Voting untuk menyajikan gambaran bagi paslon yang ada sehingga para paslon bisa melakukan evaluasi mengenai kampanye dan kegiatan kedepannya. Maka dari itu, untuk mengatasi dan memenuhi ide tersebut dibangunlah sebuah Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubernur provinsi Bengkulu. Sistem Informasi ini dibangun dengan menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*, analisis *PIECES*, pemodelan DFD, perancangan *database*, dan perancangan *interface*. Hasil akhir dari Kerja Praktik ini adalah sebuah program Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubernur provinsi Bengkulu yang dapat menampilkan hasil Quick Count dan melakukan kegiatan survey secara online yang hasilnya akan ditampilkan dalam bentuk grafik.

**Kata-Kunci:** *E-Voting*, Pemilu, *Quick-Count*, *Survey*

## **ABSTRACT**

*Election activities are a routine for Indonesian people, so people are very enthusiastic about waiting for the final results of the votes that have been done. Due to the large number of votes entered at each polling station, the calculation is slow. So, Quick Count appears to quickly count the results. But it's all still unsatisfactory because the information to the public is still a bit late, here the role of the news media is very necessary. Unfortunately in Bengkulu City, especially news media, such as Bengkulu Express Tv (BETV), which is a medium of information for the people of Bengkulu is still lacking in conveying information on election votes, because they are still counting and entering data manually which causes employees in charge of calculating vote acquisition to have to overtime at the office. Even the existing news media usually don't enliven election activities, so a new innovation is needed, such as a pre-election survey with E-Voting activities to present a picture for the existing candidate pairs so that the candidate pairs can evaluate campaigns and future activities. Therefore, to overcome and fulfill this idea, a Survey Information System and Quick Count for the Election of the Governor of Bengkulu Province was built. This information system was built using the waterfall system development method, PIECES analysis, DFD modeling, database design, and interface design. The final result of this Practical Work is a Survey Information System and Quick Count program for the Bengkulu province governor election which can display the Quick Count results and conduct online survey activities whose results will be displayed in graphic form.*

**Keywords:** *E-Voting, Election, Quick-Count, Survey*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

*Quick Count* telah diterapkan di Indonesia sejak 1997 oleh LP3ES) pada pemilu terakhir rezim Soeharto. *Quick Count* ini cukup berhasil, dikarenakan setelah pelaksanaan pemilu, LP3ES mampu memprediksi hasil pemilu di DKI Jakarta persis sebagaimana hasil perhitungan suara oleh LPU (Lembaga Pemilihan Umum). Setiap hasil suara yang ada harus diberitahukan ke masyarakat sesuai hak yang ada, yaitu “Hak untuk memilih untuk menjadi bermakna, pemilihan harus kredibel mereka harus bebas dan adil dan hasil mereka harus mencerminkan kehendak pemilih. Warga negara harus diizinkan mencari, menerima dan menyampaikan informasi proses pemilihan untuk membangun kredibilitas pemilih yang mensyaratkan bahwa proses pemilihan menjadi transparan dan dapat diakses oleh berbagai pihak” (Ian Schuler, 2008). Sehingga peran media diperlukan untuk menyampaikan informasi perolehan suara, yang di kumpulkan di masing-masing TPS. Terkhusus media berita, seperti Bengkulu Express Tv(BETV) yang merupakan media informasi bagi masyarakat Bengkulu.

Dalam menyampaikan informasi perolehan suara pemilu, pihak BETV masih menghitung dan memasukan data secara manual sehingga sering sekali setiap pemilu para karyawan yang bertugas menghitung perolehan suara harus lembur di kantor. Teknologi seperti *Quick Count* memiliki Tingkat kepuasan cukup tinggi di masyarakat karena prosesnya yang cepat. Kecepatan ini di dapat karena *Quick Count* tidak menghitung hasil di semua TPS, melainkan cukup dengan sebagian kecil TPS sebagai sampel (Budi Indri Wagearto, 2009). Pihak BETV juga memerlukan sebuah *Survey* untuk melihat antusias masyarakat sebelum pemilu sehingga diperlukan lah sebuah E-voting.

Berdasarkan masalah tersebut, untuk membantu BETV memberikan informasi perolehan suara dan *Survey* sebelum pemilu maka dalam melakukan kerja praktik di BETV ini akan di buat “Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubernur provinsi Bengkulu”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubernur provinsi Bengkulu?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dibahas dalam merancang dan membangun Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu BETV adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
2. Pengguna dari merancang Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu BETV terdiri dari admin dan pengguna(masyarakat).
3. Pengguna dapat melihat hasil yang akan ditampilkan oleh pihak BETV.
4. Admin dapat menambah, menghapus, dan mengubah data
5. Pengguna hanya dapat memilih melalui vote Ketika *Survey* saja yaitu sebelum pemilu.

## 1.4 Tujuan

Adapun tujuan Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubernur provinsi Bengkulu untuk membantu perhitungan dalam perolehan suara dari tps yang ada dan memberikan informasi kepada masyarakat.

## 1.5 Manfaat

Manfaat dari Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubernur provinsi Bengkulu sebagai berikut :

1. Bagi admin dapat membantu dalam mengelola data.
2. Membantu BETV saat pemilu
3. Memberikan gambaran pemenang pemilu berupa vote sebelum pemilu
4. Bagi pengguna dapat melihat hasil perolehan suara dengan cepat

## 1.6 Metode Kerja Praktik

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan Proyek Perangkat Lunak ini, untuk mengumpulkan data, dilakukan dengan beberapa teknik, di antaranya:

### 1. Teknik Observasi

Dengan menggunakan teknik observasi, penulis memperoleh data dari tempat yang dituju. Data yang diperoleh berupa data tps, data paslon.

### 2. Teknik Wawancara

Teknik Wawancara yang digunakan penulis adalah melakukan proses tanya jawab yang dilakukan secara langsung kepada manajemen IT pihak BETV(Jarwo).

### 3. Metode Pustaka

Metode Pustaka adalah pencarian data dan informasi yang bersumber dari buku-buku, jurnal dan laporan yang telah dikerjakan sebagai bahan acuan pembuatan laporan dan sistem.

#### 1.6.2 Metode Analisis Masalah

Analisis masalah akan menggunakan metode PIECES.

#### 1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan sistem akan menggunakan model DFD (*Data Flow Diagram* ).

#### 1.6.4 Metode Pengembangan

Sistem informasi ini dibuat dengan menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall* dimana *model waterfall* menyediakan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial dan terurut dimulasi dari analisis, desai, pengodean, pengujian dan tahap pendukung. Tahapan-tahapan metodologi *waterfall* adalah sebagai berikut (Herpin, Ranisus, & Hutrianto, 2016).

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspefikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.
2. Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk

struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranlasi kebutuhan desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

3. Pembuatan kode program desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang dibuat. 10
4. Pengujian Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*).

#### 1.6.5 Metode Testing

Dalam pengujian sistem akan menggunakan metode *Black Box*. *Black Box Testing* adalah Pengujian yang didasarkan pada detail aplikasi seperti tampilan aplikasi, fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi, dan kesesuaian alur fungsi dengan bisnis proses yang diinginkan oleh *customer*.

#### 1.7 Tempat dan Waktu Kerja Praktik

Kerja Praktik dilakukan di Bengkulu Ekspres Televisi (BETV) di Jl. Jati No.129, Padang Jati, kec. Ratu Samban, Kota Bengkulu, Bengkulu dengan estimasi waktu pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 *Estimasi Waktu*

No.	Waktu	Uraian Rencana Kegiatan
1.	15 Februari – 22 Februari 2021 23 Februari – 2 Maret 2021	Survei, pengumpulan data dan penyerahan kerangka acuan ke Pembimbing Kerja Praktik (KP)
2.	3 Maret – 10 Maret 2021 11 Maret – 18 Maret 2021	Membuat rancangan sistem dan DFD sistem informasi yang akan dibuat
3.	19 Maret – 26 Maret 2021 27 Maret – 2 April 2021	Pembuatan laporan BAB I Pembuatan laporan BAB II

No.	Waktu	Uraian Rencana Kegiatan
4.	3 April – 10 April 2021 11 April – 18 April 2021	Perancangan <i>database</i> pembuatan <i>design</i> sistem
5.	19 April – 26 April 2021 27 April – 4 Mei 2021	Pembuatan laporan BAB III
6.	5 Mei – 12 Mei 2021 13 Mei – 20 Mei 2021	Pembuatan <i>coding</i> program
7.	21 Mei – 28 Mei 2021 29 Mei – 5 Juni 2021	Pembuatan laporan BAB IV dan BAB V
8.	6 Juni – 13 Juni 2021 14 Juni – 21 Juni 2021	Implementasi sistem
9.	22 Juni – 29 Juni 2021 30 Juni – 7 Juli 2021	Seminar Kerja Praktik Revisi

### 1.8 Sistematika Penelitian

Dalam penulisan laporan kerja praktik dibutuhkan sistematika pembahasan yang dapat menjadi acuan untuk mempermudah pembuatan laporan, yang terdiri dari :

#### A. Bagian Pendahuluan

Bagian pendahuluann berisikan halaman judul, lembar pengesahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

#### B. Bagian Tubuh

Bagian tubuh laporan terdiri dari :

##### **BAB I. PENDAHULUAN**

Pada bagian pendahuluan ini berisikan latar belakang dari sistem yang akan dibuat, materi kerja praktik, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan pembahasan dan sistematika pembahasan.

##### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan teori berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan

penyusunan laporan kerja praktik serta beberapa *literature review* yang berhubungan dengan penelitian.

### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini memuat uraian mengenai analisis perancangan sistem yang akan digunakan meliputi analisis sistem yang sedang berjalan, analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan pada pembuatan sistem, metode pengembangan sistem dan perancangan sistem.

### **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, *testing* hingga penerapan aplikasi pada objek penelitian.

### **BAB V. PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

#### **C. Bagian Akhir**

Bagian akhir berisikan daftar pustaka dan lampiran.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

##### **2.1.1 Sistem**

Pengertian sistem secara umum adalah suatu kumpulan objek atau unsur-unsur atau bagian-bagian yang memiliki arti berbeda-beda yang saling memiliki hubungan, saling berkerjasama dan saling memengaruhi satu sama lain serta memiliki keterikatan pada rencana yang sama dalam mencapai suatu tujuan tertentu pada lingkungan yang kompleks. Sistem adalah kumpulan/group dari sub sistem/bagian/komponen apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu” (Azhar Susanto, 2013).

##### **2.1.2 Informasi**

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang sangat berguna untuk membuat keputusan. Informasi berguna untuk pembuat keputusan karena informasi menurunkan ketidakpastian pada data, karena berdasarkan informasi itu para pengelola dapat mengetahui kondisi obyektif. Definisi informasi adalah suatu hasil pengolahan data yang memberikan arti dan manfaat bagi penerimanya. Dalam buku Accounting Information Systems, pengertian informasi adalah suatu bentuk yang nyata, yang mempunyai nilai manfaat, sehingga dapat digunakan untuk mengambil keputusan (Azhar Susanto, 2004).

##### **2.1.3 Sistem Informasi**

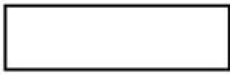
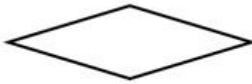


Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategidari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan (Pender, 2002).

## 2.2 Konsep Pemodelan Sistem

### 2.2.1 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

*Entity Relationship Diagram* (ERD) menurut ialah diagram dari sistem yang di dalamnya menggambarkan hubungan antara entity dengan relasinya (Marlinda, 2004).

Tabel 2. 1 *Simbol – simbol ERD (Entity Relationship Diagram)*

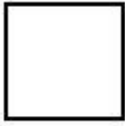
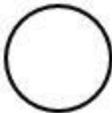

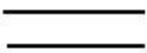
Simbol	Keterangan
	Entitas, yaitu kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik
	Relasi, yaitu hubungan yang terjadi antara salah satu lebih entitas. Jenis hubungan antara lain. one to one, One to many, dan many to many.
	Atribut, yaitu karakteristik dari entitas atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
	Hubungan antara entitas dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasinya.

### 2.2.2 DFD (*Data Flow Diagram*)

*Data Flow Diagram* atau DFD merupakan gambaran suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir. Dengan adanya *Data Flow Diagram* maka pemakai sistem yang kurang memahami dibidang komputer dapat mengerti sistem yang sedang berjalan.

*Data Flow Diagram* (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluaran dari sistem, dimana data di simpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut, dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut (Kristanto, 2003).

Tabel 2. 2 Simbol – simbol *DFD*

SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	Terminator	Kesatuan diluar sistem (external entity) yang memberikan input ke sistem / menerima output dari sistem berupa organisasi, orang, atau sistem lain.
	Proses	Aktivitas yang mengolah input menjadi output.
	Data Flow	Aliran data pada sistem (antar proses, antara proses dan terminator,serta antara proses dan data store).
	Data Store	Penyimpanan data pada database, biasanya berupa tabel.

### 2.2.3 PHP (Protocol Hypertext Preprocessor)

PHP (*Protocol Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman *script server-side* yang didesain untuk pengembangan *web*. Beberapa kelebihan PHP dari bahasa pemrograman *web*, antara lain :

- 1) Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa *script* yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
- 2) *Web Server* yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana-mana dari mulai apache, IIS, Lighttpd, hingga Xitami dengan konfigurasi yang relatif mudah.
- 3) Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis-milis dan *developer* yang siap membantu dalam pengembangan.
- 4) Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa *scripting* yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak.

PHP adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan di berbagai mesin (Linux, Unix, Macintosh, Windows) dan dapat dijalankan secara *runtime* melalui *console* serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

#### 2.2.4 HTML (HyperText Markup Language)

HTML Merupakan suatu *script* dimana kita bisa menampilkan informasi dan daya kreasi kita lewat internet. HTML memiliki perbedaan dengan dokumen teks biasa, misalnya : perbedaan yang paling mencolok adalah pada dokumen Word, banyaknya karakter akan terbatas oleh besarnya kertas. Sedangkan HTML tak memiliki batasan teks.

HTML adalah Bahasa pemrograman yang fleksibel di mana kita bisa meletakkan skrip dari bahasa pemrograman lain seperti JAVA, Visual Basic, C dan lain-lain. Jika HTML tersebut tidak dapat mendukung suatu perintah pemrograman tertentu. Browser tidak akan menampilkan kotak dialog "*Syntax Error*" jika terdapat penulisan kode yang keliru pada skrip HTML sepanjang kode-kode yang kita tuliskan merupakan kode-kode HTML tanpa penambahan kode kode dari luar seperti Java. Oleh karena itu, jika terjadi *syntax error* pada skrip HTML, efek yang paling jelas adalah HTML tersebut tak akan ditampilkan pada halaman jendela *browser*.

HTML terdiri dari beberapa bagian fungsinya sebagai tanda suatu kelompok perintah tertentu, misalnya perintah *form* dan *frame*. Elemen pada HTML dapat didefinisikan sebagai suatu kode tertentu yang akan menyediakan tempat untuk meletakkan beberapa kode di dalamnya.

#### 2.2.5 CodeIgniter

*CodeIgniter* adalah *framework* aplikasi web yang *open source* untuk bahasa pemrograman PHP. *CodeIgniter* memiliki banyak fitur yang membuatnya berbeda dengan *framework* lainnya. Tidak seperti beberapa *framework* PHP lainnya, dokumentasi untuk *framework* ini sangat lengkap, yang mencakup seluruh aspek dalam *framework*. *CodeIgniter* juga mampu berjalan pada lingkungan *shared hosting* karena memiliki ukuran yang

sangat kecil, namun memiliki kinerja yang sangat luar biasa (Griffiths, 2010).

### 2.2.6 MYSQL

*MySQL* adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan *MySQL* menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. *MySQL* termasuk jenis *RDBMS* (*Relational Database Management System*). Pada *MySQL*, sebuah database mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom. Untuk mengelola database *MySQL* ada beberapa cara yaitu melalui *prompt DOS* (*tool command line*) dan dapat juga menggunakan program utility seperti (Kadir, 2013):

- a. *PHP MyAdmin*
- b. *MySQL GUI*
- c. *MySQL Manager Java Based*
- d. *MySQL Administrator for windows*

## 2.3 Konsep Basis Data

### 2.3.1 Metode Pengujian

Pengujian perangkat lunak (*software testing*) adalah bagian integral dari sebuah pembangunan perangkat lunak (*software development*). Pada kerja praktik kali ini metode pengujian yang digunakan adalah *Black Box Testing*. *Black Box Testing* berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. *Tester* dapat mendefinisikan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program. *Black Box Testing* bukanlah solusi alternatif dari *White Box Testing* tapi lebih merupakan pelengkap untuk menguji hal-hal yang tidak dicakup oleh *White Box Testing*. *Black Box Testing* cenderung untuk menemukan hal-hal berikut:

1. Fungsi yang tidak benar atau tidak ada.
2. Kesalahan antarmuka (*interface errors*).
3. Kesalahan pada struktur data dan akses basis data.
4. Kesalahan performansi (*performance errors*).

5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi.

Pengujian didesain untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

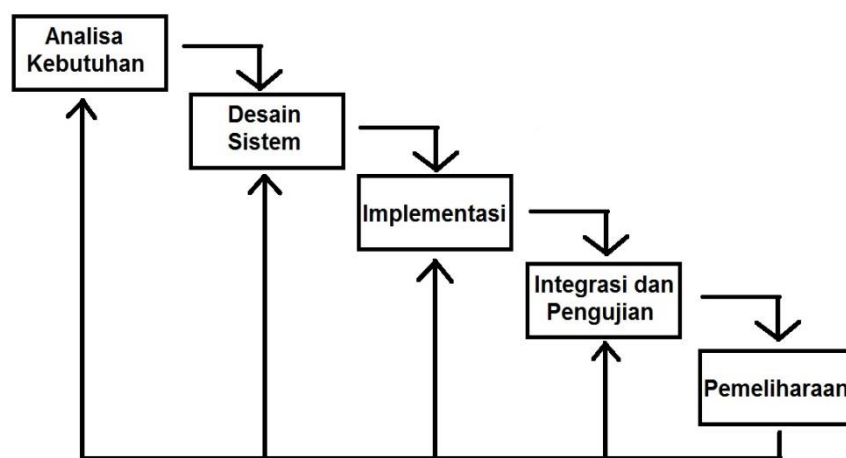
1. Bagaimana fungsi-fungsi diuji agar dapat dinyatakan valid?
2. Input seperti apa yang dapat menjadi bahan kasus uji yang baik?
3. Apakah sistem sensitif pada input-input tertentu?
4. Bagaimana sekumpulan data dapat diisolasi?
5. Berapa banyak rata-rata data dan jumlah data yang dapat ditangani sistem?
6. Efek apa yang dapat membuat kombinasi data ditangani spesifik pada operasi sistem?

## BAB III

### ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

#### 3.1 Metode Pengembangan

*Waterfall model* adalah model pengembangan sistem pada *software engineering* yang mengusulkan sebuah pendekatan kepada pengembangan *software* yang sistematis dan sekuensial yang mulai dari tingkat kemajuan sistem pada seluruh tahapan proses (A.S & Shalahudin, 2013).



Gambar 3. 1 Sistematika tahapan proses *waterfall* model

Tahapan-tahapan dalam model *waterfall* adalah sebagai berikut:

a) Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Metode analisis yang digunakan adalah Metode *PIECES*.

b) Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Desain Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubernur provinsi Bengkulu akan dibahas di poin perancangan sistem pada bab ini.

c) Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d) Pengujian

Pengujian focus pada perangkat lunak secara dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Metode pengujian aplikasi yang digunakan yaitu Metode *Black-Box Testing* yang akan dibahas pada bab IV.

e) Pendukung atau pemeliharaan

Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

## 3.2 Analisis Masalah

### 3.2.1 Langkah-langkah analisis

Menurut Nurzam, Analisis PIECES (Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, dan Services) dilakukan untuk menganalisis, memahami, dan mengoreksi kelemahan dalam suatu sistem maupun organisasi (Nurzam, 2016).

1. *Performance*

Kinerja diukur dengan *troughput* dan *response time*. *Troughput* adalah jumlah informasi yang dihasilkan dalam jangka waktu tertentu. *Response time* adalah waktu tunggu antara permintaan informasi dengan tanggapan yang dihasilkan sistem informasi.

2. *Information*

Informasi adalah hal yang paling utama dalam pemasaran, untuk dapat melakukan perluasan pemasaran dibutuhkan akses informasi yang



cepat dan tepat. Dan syarat utama dari sebuah Informasi adalah Akurasi, Tepat Waktu dan Relevan.

### 3. *Economic*

Ekonomi merupakan motivasi paling umum bagi suatu proyek. Persoalan ekonomis berkaitan dengan masalah biaya, sehingga diharapkan dalam suatu proyek mengalami peningkatan keuntungan atau penurunan biaya pengeluaran.

### 4. *Control*

Pengendalian dalam suatu sistem sangat diperlukan keberadaanya untuk menghindari dan mendeteksi secara dini terhadap penyalahgunaan kesalahan sistem serta menjamin keamanan data dan informasi. Dengan adanya *control* maka tugas-tugas kinerja yang mengalami gangguan dapat diperbaiki.

### 5. *Efficiency*

Sistem dikatakan efisien atau berhasil guna ketika dapat mencapai sasaran yang diinginkan sehingga tidak mengeluarkan banyak waktu dan tenaga yang berlebihan.

### 6. *Services*

Peningkatan pelayanan dimaksudkan untuk meningkatkan kinerja sebuah sistem. Apakah sistem tersebut merupakan sistem yang mudah atau tidak, apakah sistem ini mempunyai kemampuan dalam menangani beberapa hal yang muncul dari suatu kondisi.

## 3.2.2 Hasil Analisis

Tabel 3. 1 Hasil analisis

Faktor	Sistem Lama	Sistem Baru
<i>Performance</i>	Penginputan hasil suara masih manual dan tidak ada survey	Penginputan dilakukan dengan sistem dan perhitungan secara otomatis,

	sebelum pemilu	menghasilkan kinerja yang lebih baik dan cepat sehingga menghasilkan informasi yang lebih cepat. Di tambah kegiatan survey secara online
<i>Information</i>	Informasi yang disampaikan terkadang kalah cepat dengan media yang lain	Sistem yang baru menyediakan informasi yang lebih simple dari data yang ada dan lebih cepat.
<i>Economy</i>	Informasi tanya di tampilkan di TV yang, terkadang masyarakat tidak sempat melihatnya	Sistem yang baru dapat melihat informasi quick count melalui <i>website</i> yang dapat diakses kapan saja.

<i>Control</i>	Pada sistem yang lama yaitu manual dengan dicatat dibuku terlebih dahulu kemudian di masukan ke excel sehingga data menjadi kurang terjaga.	Pada sistem yang baru, terdapat pihak admin yang mengelola data hasil suara dan data paslon. Di mana data yang ada akan tersimpan di database.
<i>Efficiency</i>	Waktu dan biaya yang dikeluarkan lebih lama.	Lebih efektif, efisien dan hemat biaya.
<i>Service</i>	Harus di hitung menggunakan rumus di excel.	Ketika data di inputkan maka sistem akan menghitung secara otomatis.

### 3.3 Solusi yang Dapat Diterapkan

Berdasarkan analisis sistem yang telah dilakukan, Solusi kendala pihak BETV memerlukan sebuah sistem *Quick Count* untuk melakukan perhitungan suara dan sebuah sistem *Survey* berupa e-voting.

### 3.4 Analisis Kebutuhan

Analisis sistem didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan. Sistem yang akan dibuat memerlukan kebutuhan fungsional dan kebutuhan *non-fungsional* yang mana tujuan dari analisis kebutuhan adalah sebagai

batasan dari sebuah sistem yang akan dibuat. Berikut analisis kebutuhan Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu secara fungsional dan *non-fungsional*.

#### 3.4.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem secara umum. Adapun kebutuhan fungsional dari Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu adalah:

Tabel 3. 2 Kebutuhan Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu

No	Kebutuhan Sistem
1.	Sistem berbasis <i>web</i> dan dapat diakses melalui <i>Smartphone</i> atau <i>PC</i>
2.	Sistem dapat menampilkan halaman <i>login</i> untuk <i>admin</i>
3.	Sistem dapat menampilkan data produk
4.	Sistem dapat menampilkan data kategori produk
5.	Sistem dapat menampilkan data admin
6.	Sistem dapat menampilkan data pengaturan <i>website</i>
7.	Sistem dapat menambah data
8.	Sistem dapat mengedit data
9.	Sistem dapat menghapus data
10.	Interface sistem mudah digunakan dan dapat dipahami oleh aktor
11.	Aktor dapat melakukan <i>logout</i> pada sistem

#### 3.4.2 Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non-fungsional berisi kebutuhan software dan hardware ketika membuat sistem.

##### A. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

- a. *Visual Studio Code*
- b. *Web Browser: Google Chrome*
- c. Desain antarmuka : *Balsamiq Mockups*
- d. Bahasa pemrograman : *PHP*

- e. *XAMPP*
- f. *MYSQL*
- g. *CodeIgniter 3.1.6*
- h. Perancangan Diagram : *Ms. Visio*
- i. Sistem Operasi Windows 10

**B. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)**

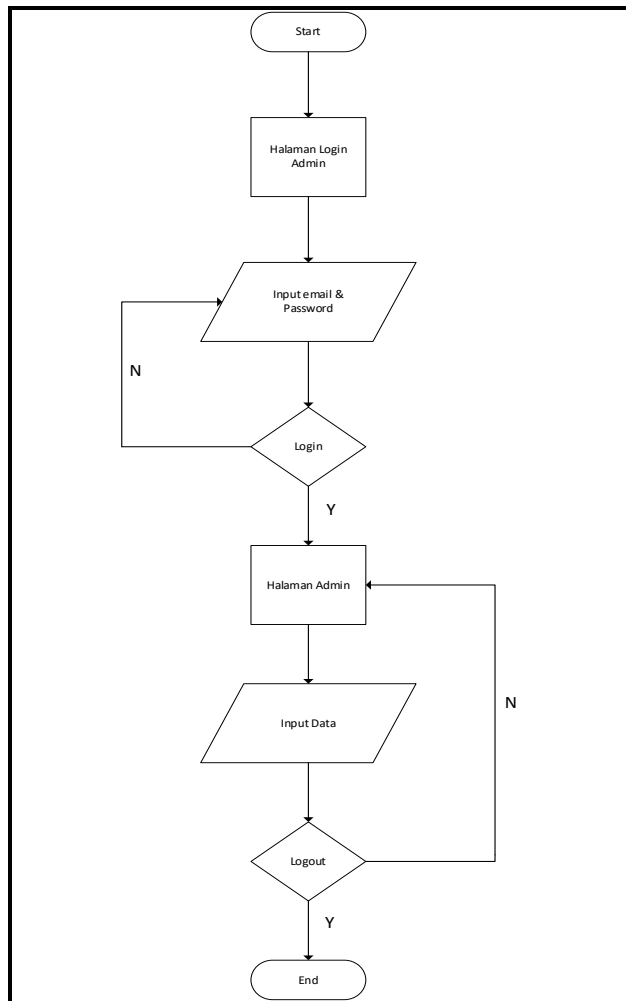
- a. PC/Laptop
- b. *Processor Intel Core i3*
- c. Monitor minimal VGA
- d. *RAM 4 GB*
- e. *HardDisk*
- f. *Mouse*
- g. *Keyboard*
- h. Jaringan *Internet*

### **3.5 Perancangan Sistem**

#### **3.5.1 Flowchart**

*Flowchart* adalah adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program.

Dalam perancangan *flowchart* sebenarnya tidak ada rumus atau patokan yang bersifat mutlak (pasti). Hal ini didasari oleh *flowchart* (bagan alir) adalah sebuah gambaran dari hasil pemikiran dalam menganalisa suatu permasalahan dalam komputer. Karena setiap analisa akan menghasilkan hasil yang bervariasi antara satu dan lainnya.

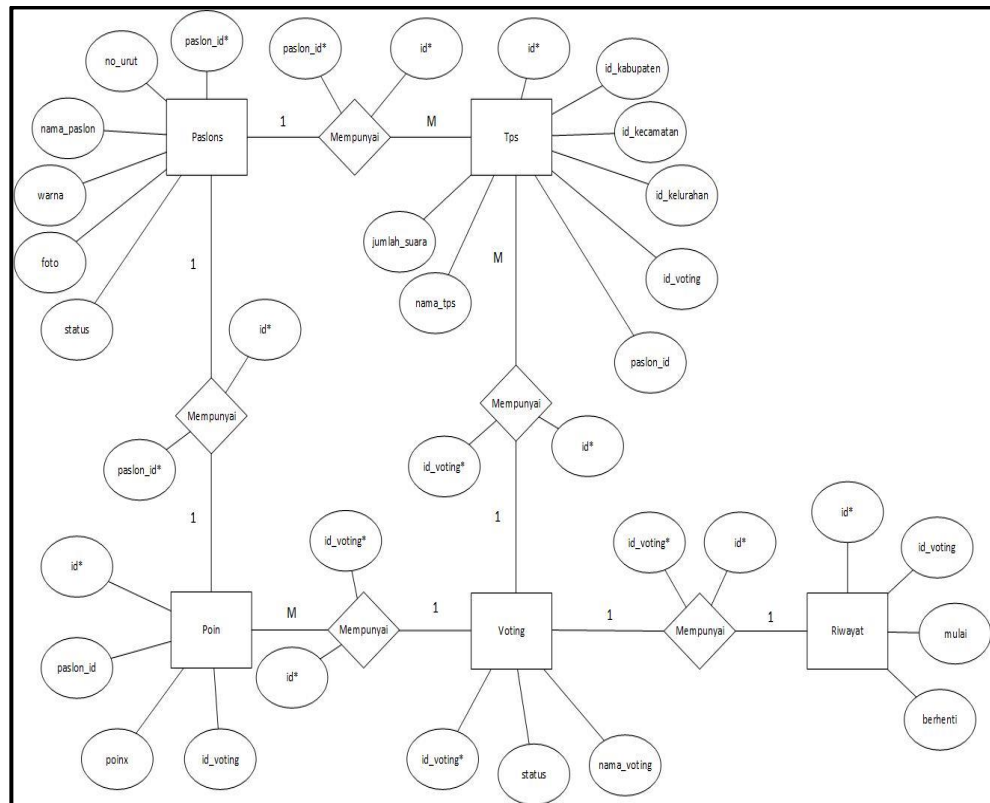


Gambar 3. 2 *Flowchart* Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu

Gambar 3.2 merupakan *flowchart* Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu. *Flowchart* di buat berdasarkan *user admin*. Diagram alir dimulai dari melakukan *login* dengan memasukkan u dan kata sandi. Jika data yang dimasukkan salah maka *admin* harus memasukkan *username* dan *password* kembali namun jika benar maka *admin* dapat melanjutkan ke halaman *admin*. *Admin* dapat menambah, mengubah atau menghapus data katalog produk. Setelahnya *admin* akan melakukan verifikasi data. Jika *admin* merasa data tersebut belum benar, maka *admin* dapat melakukan manajemen data kembali.

Namun jika *admin* merasa data tersebut sudah benar maka manajemen data barang berhasil dan *admin* bisa langsung *logout* dari sistem.

### 3.5.2 ERD (Entity Relationship Diagram)



Gambar 3. 3 ERD Sistem Informasi Survey dan Quick Count Pemilu gubenur provinsi Bengkulu

Gambar 3.3 di atas merupakan *Entity Relationship Diagram* dari sistem yang dibuat. Pada diagram ini terdapat 5 entitas yaitu entitas *paslons*, *tps*, *poin*, *voting* dan riwayat.

### 3.5.3 Struktur Basis Data

Perancangan basis data digunakan untuk menggambarkan sebuah rancangan dan relasi dari pembuatan alur sistem yang akan dibuat dan juga untuk pengembangan data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia pada saat dibutuhkan. Struktur basis data dari Sistem Informasi Survey dan Quick Count Pemilu gubenur provinsi Bengkulu adalah sebagai berikut:

1. Tabel *Users*

Nama tabel : *tb\_users*

Tabel 3. 3 Tabel *users* pada *database* Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu

<i>No.</i>	<i>Field</i>	<i>Index</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length Data</i>
1.	Id	<i>Primary Key</i>	<i>int</i>	11
2.	nama		<i>varchar</i>	30
3.	email		<i>varchar</i>	50
4.	password		<i>varchar</i>	33
5.	role		<i>varchar</i>	10

## 2. Tabel Kabupaten

Nama tabel : *tb\_kabupaten*

Tabel 3. 4 Tabel kabupaten pada *database* Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu

<i>No.</i>	<i>Field</i>	<i>Index</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length Data</i>
1.	id_kabupaten	<i>Primary Key</i>	<i>int</i>	10
2.	nama_kabupaten		<i>varchar</i>	30

## 3. Tabel Kecamatan

Nama tabel : *tb\_kecamatan*

Tabel 3. 5 Tabel kecamatan pada *database* Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu

<i>No.</i>	<i>Field</i>	<i>Index</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length Data</i>
1.	id_kecamatan	<i>Primary Key</i>	<i>int</i>	10
2.	id_kabupaten	<i>Forge Key</i>	<i>int</i>	10
3.	nama_kecamatan		<i>varchar</i>	30



## 4. Tabel Kelurahan

Nama tabel : tb\_kelurahan

*Tabel 3. 6 Tabel kelurahan pada database Sistem Informasi Survey dan Quick Count Pemilu gubenur provinsi Bengkulu*

<i>No.</i>	<i>Field</i>	<i>Index</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length Data</i>
1.	id_kelurahan	Primary Key	int	10
2.	id_kabupaten	Forge Key	int	10
3.	id_kecamatan	Forge Key	int	10
4.	Nama_kelurahan		varchar	30

## 5. Tabel Paslons

Nama tabel : tb\_paslons

*Tabel 3. 7 Tabel paslons pada database Sistem Informasi Survey dan Quick Count Pemilu gubenur provinsi Bengkulu*

<i>No.</i>	<i>Field</i>	<i>Index</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length Data</i>
1.	Id	Primary Key	int	11
2.	no_urut		int	2
3.	nama paslon		varchar	50
4.	warna		varchar	7
5.	foto		varchar	50
6.	status		Enum('aktif', 'nonaktif')	

## 6. Tabel Tps

Nama tabel : tb\_tps

*Tabel 3. 8 Tabel tps pada database Sistem Informasi Survey dan Quick Count Pemilu gubenur provinsi Bengkulu*

<i>No.</i>	<i>Field</i>	<i>Index</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length Data</i>
1.	Id	Primary Key	int	10
2.	id_kabupaten		int	10
3.	id_kecamatan		int	10
4.	id_kelurahan		int	10

<i>No.</i>	<i>Field</i>	<i>Index</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length Data</i>
5.	id_voting	<i>Forge key</i>	<i>int</i>	6
6.	nama_tps		<i>varchar</i>	30
7.	paslon_id	<i>Forge key</i>	<i>int</i>	10
8.	jumlah_suara		<i>int</i>	10

#### 7. Tabel Voting

Nama tabel : tb\_voting

Tabel 3. 9 Tabel voting pada *database* Sistem Informasi Survey dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu

<i>No.</i>	<i>Field</i>	<i>Index</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length Data</i>
1.	id_voting	<i>Primary Key</i>	<i>int</i>	10
2.	nama_voting		<i>varchar</i>	20
3.	status		<i>Enum('aktif','nonaktif')</i>	

#### 8. Tabel poin

Nama tabel : tb\_poin

Tabel 3. 10 Tabel poin pada *database* Sistem Informasi Survey dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu

<i>No.</i>	<i>Field</i>	<i>Index</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length Data</i>
1.	Id	<i>Primary Key</i>	<i>int</i>	10
2.	id_voting	<i>Forge Key</i>	<i>int</i>	10
3.	paslon_id		<i>int</i>	10
4.	poinx		<i>int</i>	10

#### 9. Tabel riwayat

Nama tabel : tb\_riwayat

Tabel 3. 11 Tabel Riwayat pada *database* Sistem Informasi Survey dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu

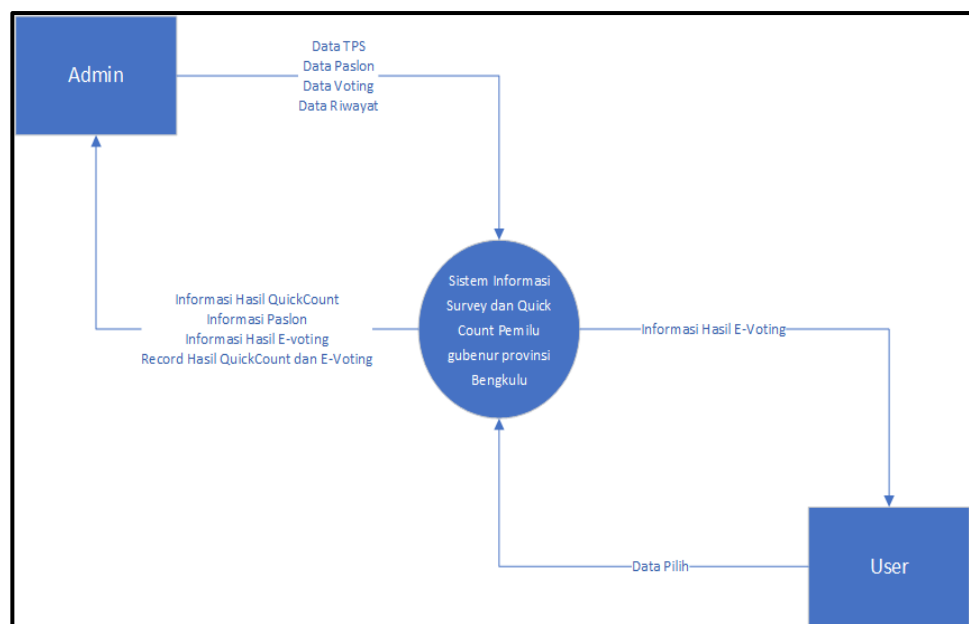
<i>No.</i>	<i>Field</i>	<i>Index</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length Data</i>
1.	Id	<i>Primary Key</i>	<i>int</i>	10

<i>No.</i>	<i>Field</i>	<i>Index</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length Data</i>
2.	id_voting	<i>Forge Key</i>	<i>int</i>	10
3.	mulai		<i>date</i>	
4.	berhenti		<i>date</i>	

### 3.5.4 DFD (Data Flow Diagram)

DFD (*Data Flow Diagram*) adalah suatu langkah atau metode untuk membuat sebuah perancangan sistem yang mana berorientasi pada alur data yang bergerak kesebuah sistem lainnya. Dalam membuat sistem informasi ini, DFD sering dipakai. DFD dibuat oleh para analis untuk membuat sebuah sistem dengan baik.

#### A. DFD Level 0 (Konteks)

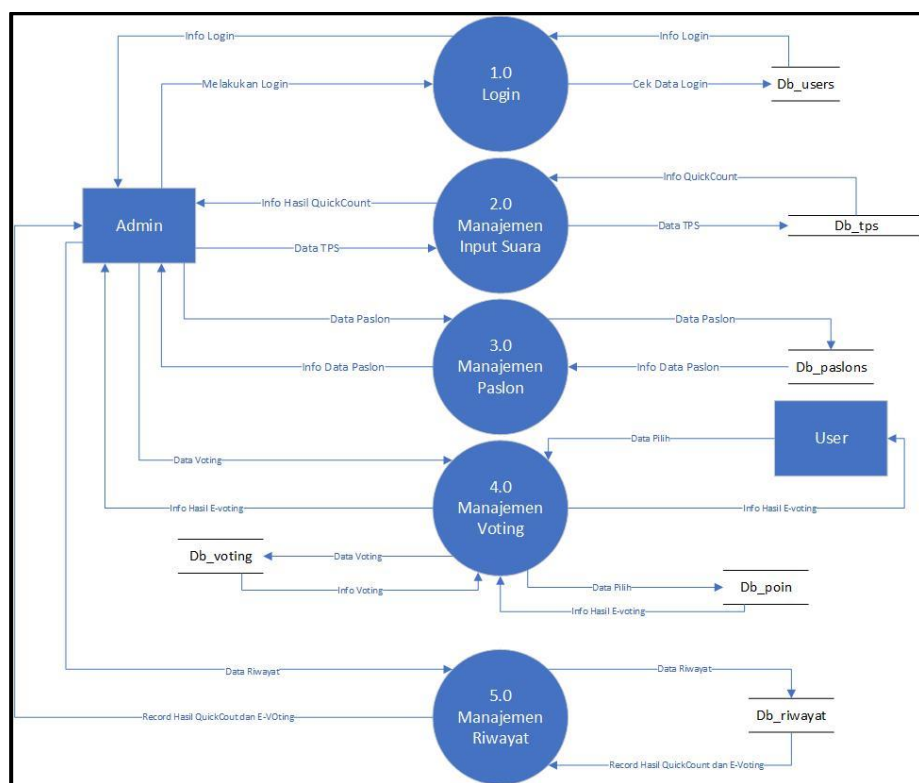


Gambar 3. 4 DFD Level 0 (Konteks) Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu

Gambar 3.4 diatas merupakan DFD Level 0 (Konteks) dari Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu. Pada diagram konteks tersebut terlihat bahwa Sistem Informasi ini memiliki dua entitas, yaitu *Admin* dan *user*.

*Admin* merupakan entitas yang berperan untuk mengelola sistem informasi ini. Oleh karena itu *admin* dapat mengakses banyak manajemen yang terdapat pada sistem informasi ini. Manajemen yang dapat diakses oleh *admin* yaitu manajemen data tps, data paslon, dan data voting. *User* hanya dapat melakukan pemilihan saat evoting dan melihat hasil evoting yang dilakukan.

## B. DFD Level 1

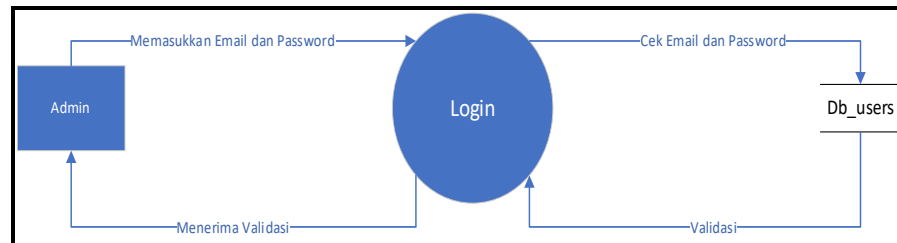


Gambar 3. 5 DFD Level 1 Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu

Gambar 3.5 merupakan Diagram DFD Level 1 dari Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu. Pada diagram tersebut terlihat bahwa seistem informasi ini memiliki dua entitas, yaitu *Admin* dan *user* dan lima proses, yaitu *login*, manajemen Input Suara, manajemen Paslon, manajemen voting, dan manajemen

riwayat. Sistem informasi ini juga memiliki beberapa *database utama*, yaitu DB *users*, DB *tps*, DB *paslons*, DB *voting*, dan DB *poin*.

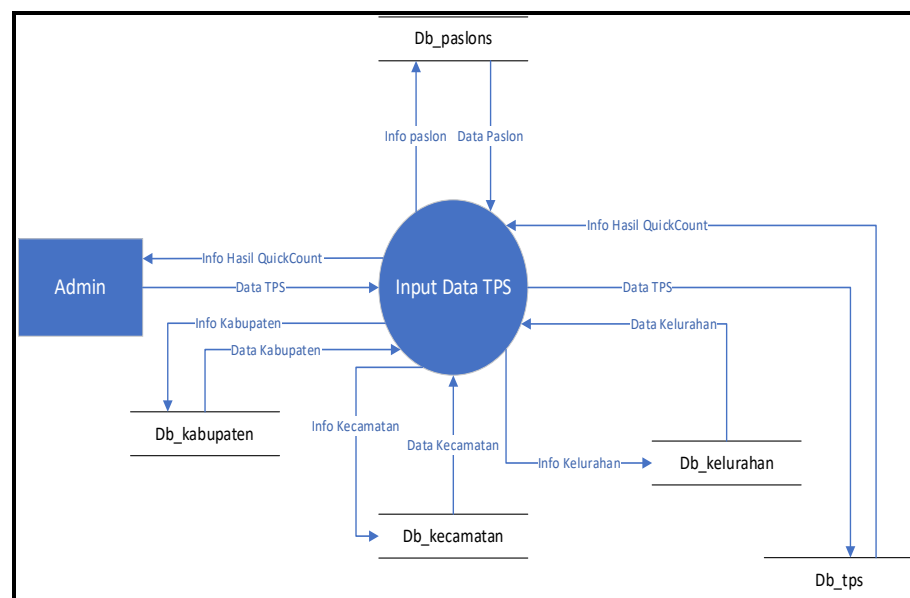
### C. DFD Level 2 (Proses 1)



Gambar 3. 6 DFD *Level 2* Proses 1 Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu

Gambar 3.6 merupakan Diagram DFD Level 2 proses 1 dari Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu. Pada diagram diatas *admin* akan melakukan *login* dengan cara memasukkan *email* dan *password* jika berhasil maka akan masuk kehalaman *admin* jika gagal maka *admin* harus memasukkan lagi *email* dan *password*.

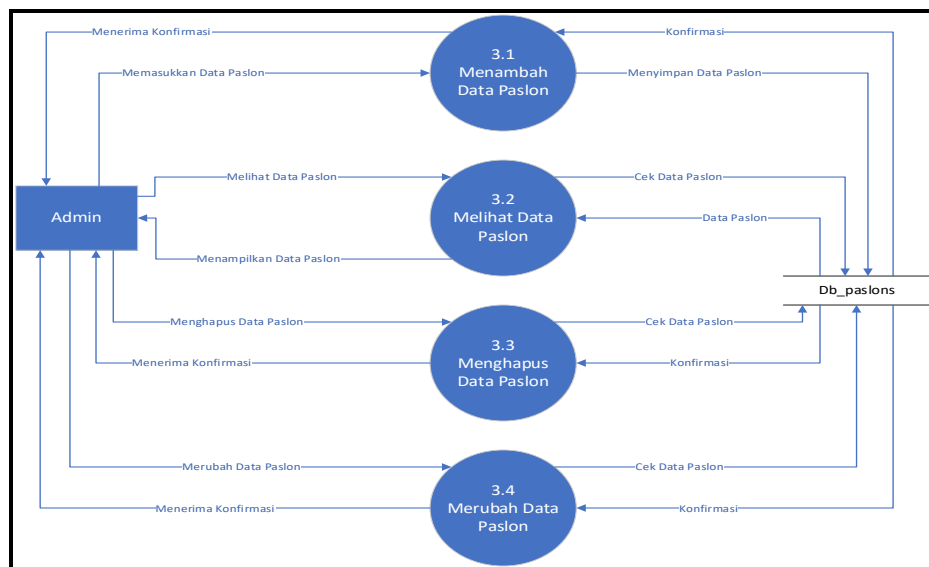
### D. DFD Level 2 (Proses 2)



Gambar 3. 7 DFD *Level 2* Proses 2 Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu

Gambar 3.7 merupakan Diagram DFD Level 2 proses 2 dari Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu. Pada diagram diatas terdapat satu proses yaitu Input data tps. *Admin* dapat menginputkan data suara sesuai data tps yang diambil sebagai sampel.

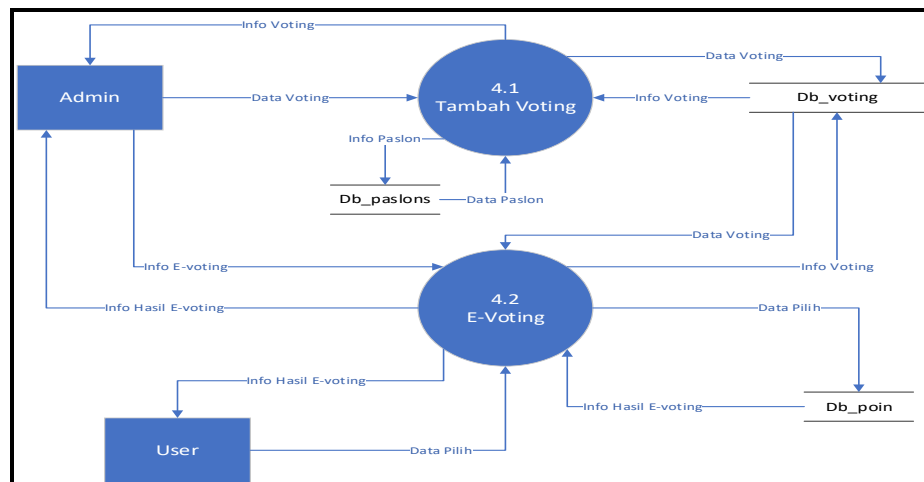
#### E. DFD Level 2 (Proses 3)



Gambar 3. 8 DFD *Level 2* Proses 3 Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu

Gambar 3.8 merupakan Diagram DFD Level 2 proses 3 dari Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu. Pada diagram diatas terdapat 4 proses yaitu menambah data *paslon*, melihat data *paslon*, menghapus data *paslon*, dan merubah data *paslon*.

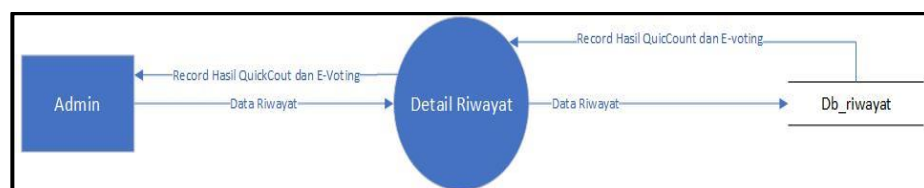
#### F. DFD Level 2 (Proses 4)



Gambar 3. 9 DFD *Level 2* Proses 4 Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu

Gambar 3.9 merupakan Diagram DFD Level 2 proses 4 dari Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu. Pada diagram diatas terdapat 2 estensi admin dan *user* dengan 2 proses yaitu tambah voting, dan e-voting. Dimana *user* hanya mengakses e-voting untuk melakukan pemilihan dan melihat hasil e-voting.

#### G. DFD Level 2 (Proses 5)

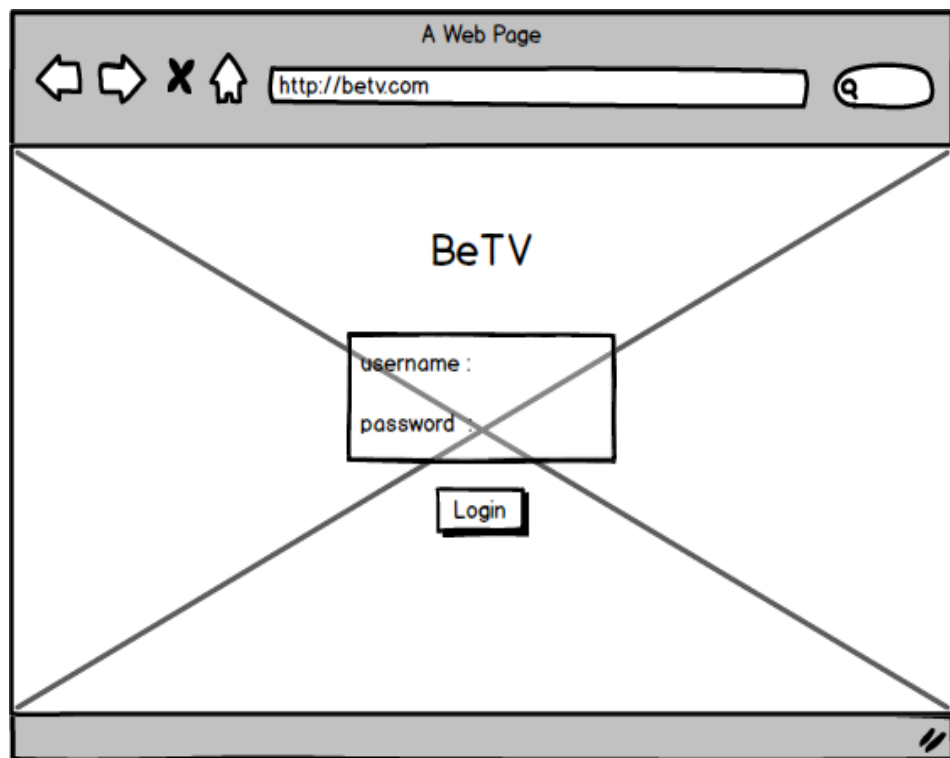


Gambar 3. 10 DFD *Level 2* Proses 5 Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu

Gambar 3.10 merupakan Diagram DFD Level 2 proses 5 dari Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu. Pada diagram diatas terdapat estensi admin dengan 1 proses yaitu detail riwayat. Dimana *admin* dapat melihat hasil dari *e-voting* dan *quick count* yang dilakukan sebelumnya.

### 3.5.5 Perancangan *Interface*

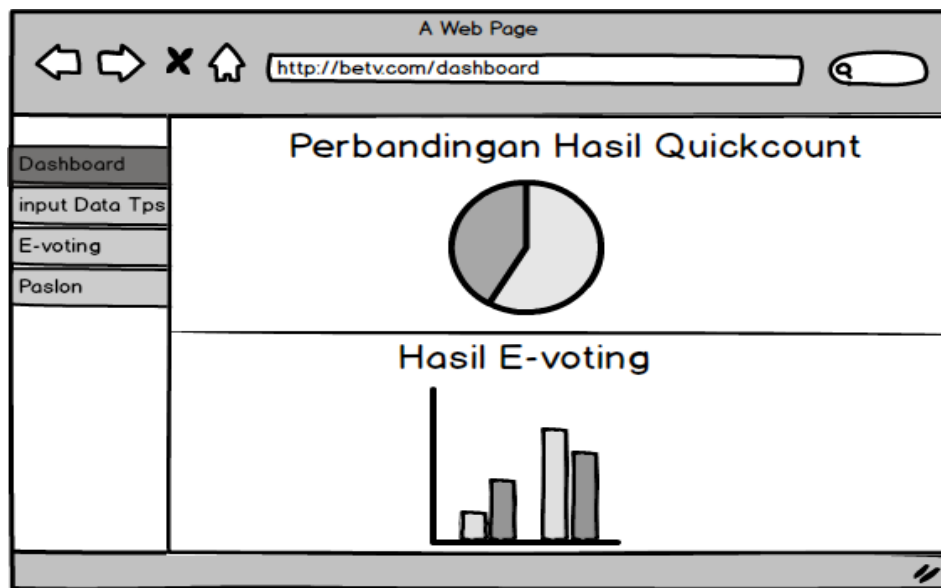
Desain Antarmuka Pengguna (*User Interface Design*) atau rekayasa antarmuka pengguna adalah desain untuk komputer, peralatan, mesin, perangkat komunikasi mobile, aplikasi perangkat lunak, dan situs *web* yang berfokus pada pengalaman pengguna (*User Experience*) dan interaksi halaman.



Gambar 3. 11 Perancangan *interface* Halaman *login admin*

Gambar 3.11 merupakan desain *interface login*. Pada bagian *desain interface* ini menampilkan halaman *login*. Pada halaman ini *admin* memasukan *username* dan *password*. Setelah itu *admin* dapat menekan tombol *login* untuk masuk ke halaman utama.



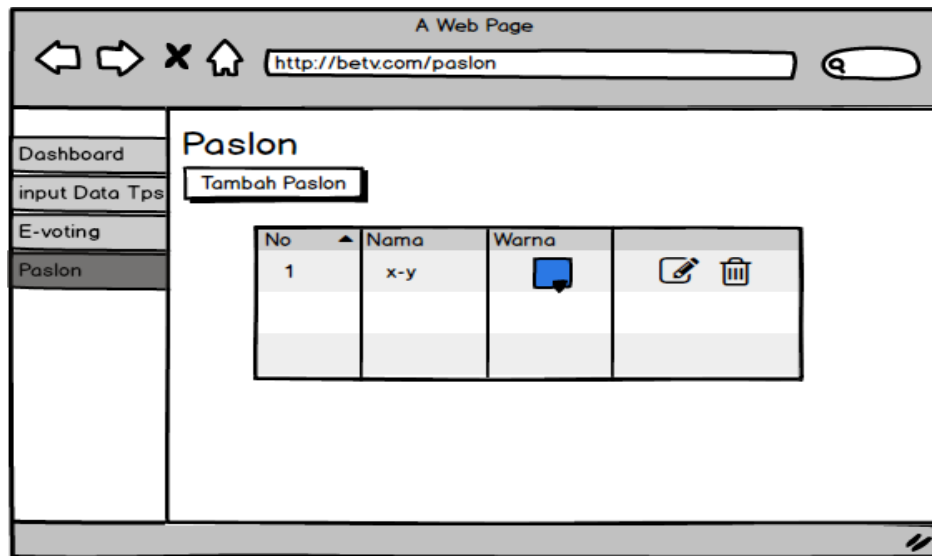


Gambar 3. 12 Perancangan *interface* Halaman Dashboard *admin*

Gambar 3.12 merupakan desain *interface dashboard*. Pada halaman ini akan ditampilkan sapaan untuk *admin* yang mengolah sistem.

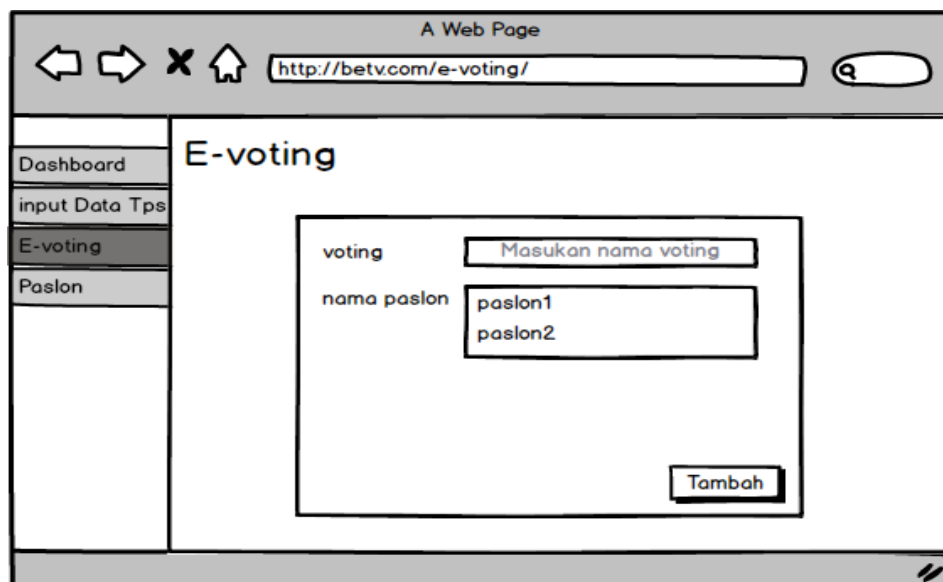
Gambar 3. 13 Perancangan *interface* Halaman Input Data Tps

Gambar 3.13 merupakan desain *interface* halaman Input Data Tps. Pada halaman ini admin menginputkan suara dari tps yang ada.



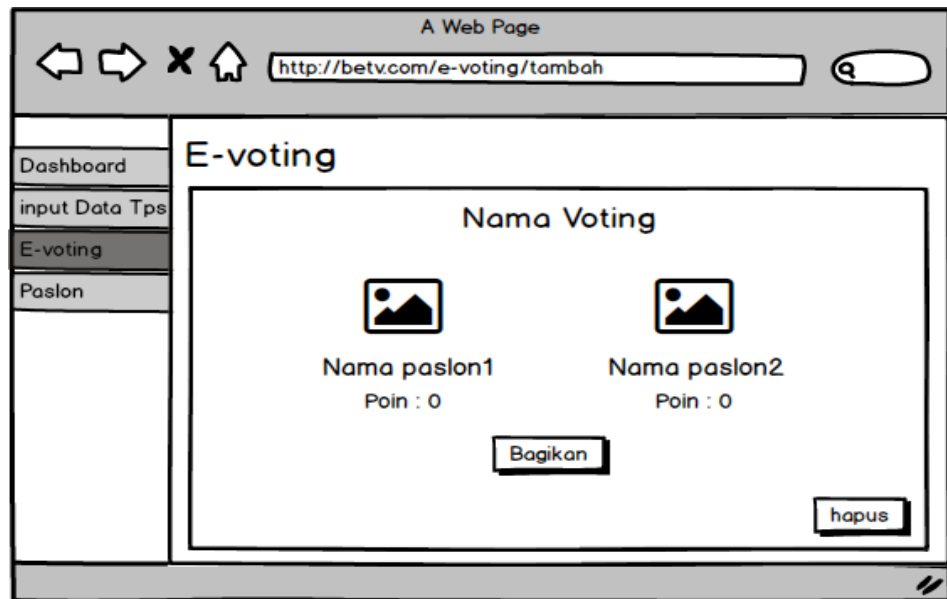
Gambar 3. 14 Perancangan *interface* Halaman Paslon

Gambar 3.14 merupakan desain *interface* halaman paslon. Pada halaman ini akan ditampilkan paslon yang ada. Admin dapat menambah, menghapus, dan mengubah data dari paslon yang ada.



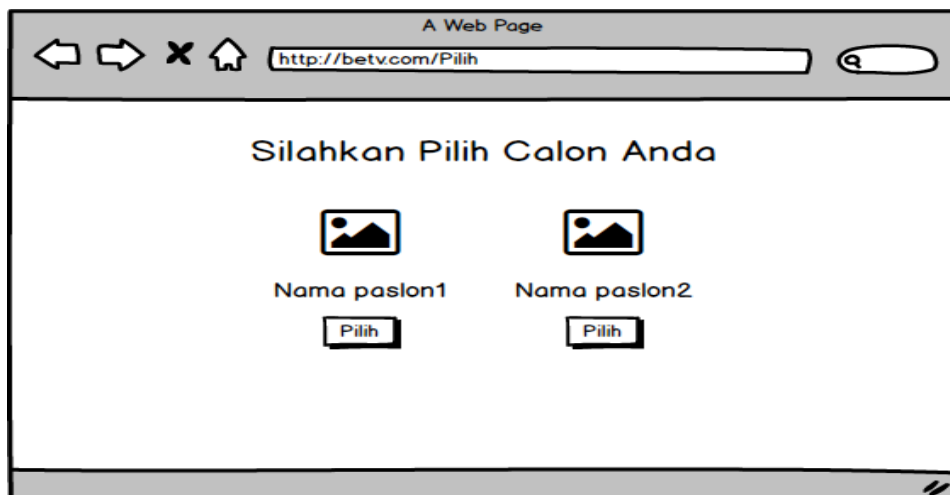
Gambar 3. 15 Perancangan *interface* Halaman Tambah Voting

Gambar 3.15 merupakan desain *interface* halaman Tambah Voting. Pada halaman ini admin bisa membuat atau menambahkan kegiatan voting untuk digunakan saat e-voting.



Gambar 3. 16 Perancangan *interface* Halaman Voting

Gambar 3.16 merupakan desain *interface* halaman voting. Pada halaman ini admin akan ditampilkan poin paslon yang di dapat saat e-voting, membagikan kegiatan e-voting melalui whatsapp dan menghapus kegiatan voting.



Gambar 3. 17 Perancangan *interface* Halaman E-voting *User*

Gambar 3.17 merupakan desain *interface* halaman e-voting *user*. Pada halaman ini *user* akan ditampilkan paslon dan melakukan pilihan sesuai yang didukung *user*.

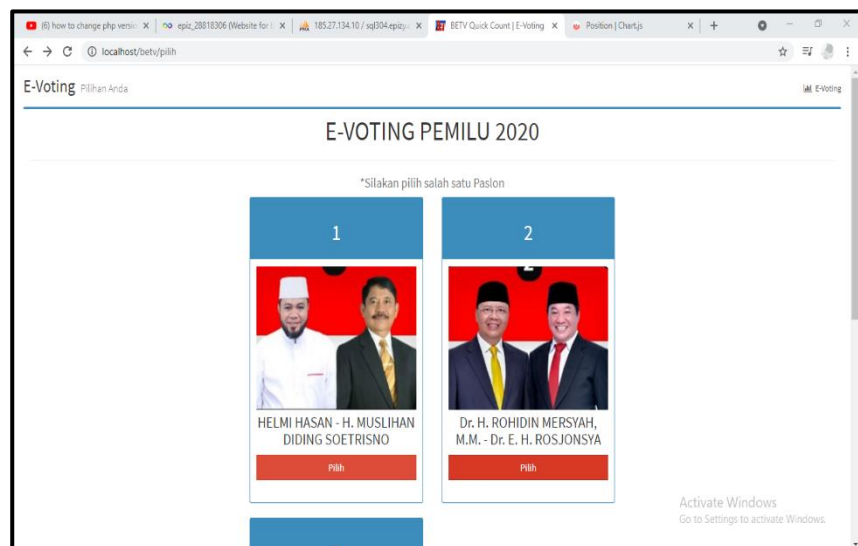
## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 *Interface*

Analisis dan implementasi sistem untuk menganalisa kebutuhan sistem aplikasi pada perangkat lunak yang akan digunakan di BeTV dalam Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu. Aktivitas ini perlu dilakukan agar sistem informasi yang dibuat dapat berjalan dengan lancar tanpa kendala dan dapat diimplementasikan dengan baik. Dengan adanya analisis kebutuhan sistem ini, maka kemungkinan terjadinya masalah pada program sedikit atau kecil.

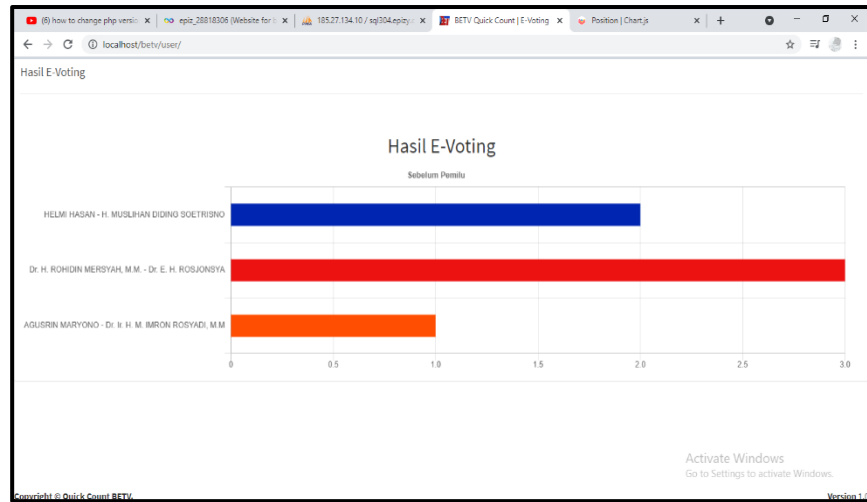
##### 4.1.1 Halaman *E-Voting User*



Gambar 4. 1 Halaman *E-Voting User*

Pada gambar 4.1 diatas merupakan *menu E-Voting* dari *User*. Dimana pada *menu* ini, *user* dapat memilih paslon yang di dukung dengan klik pilih.

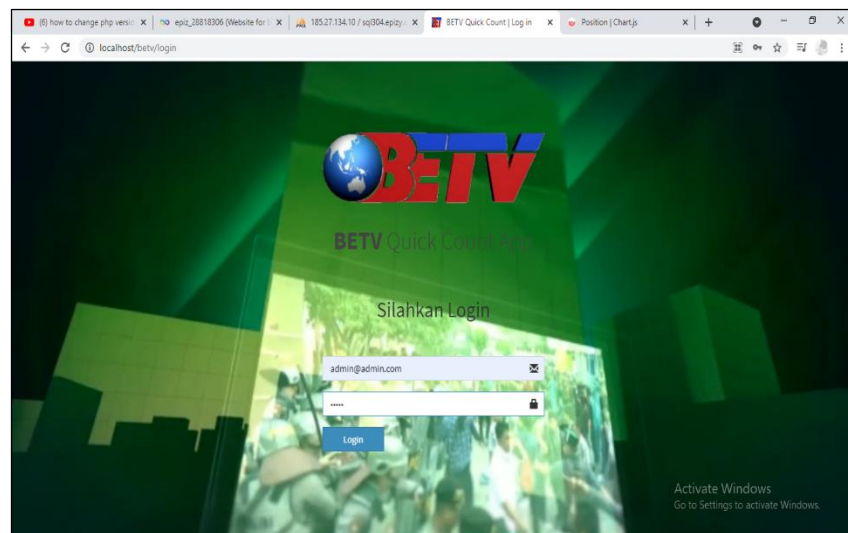
#### 4.1.2 Halaman Hasil *E-Voting User*



Gambar 4. 2 Halaman Hasil *E-Voting User*

Pada gambar 4.2 diatas merupakan halaman hasil *E-Voting* dari *User*. Dimana pada halaman ini, *user* dapat melihat hasil *E-Voting* dari pemilihan paslon yang ada.

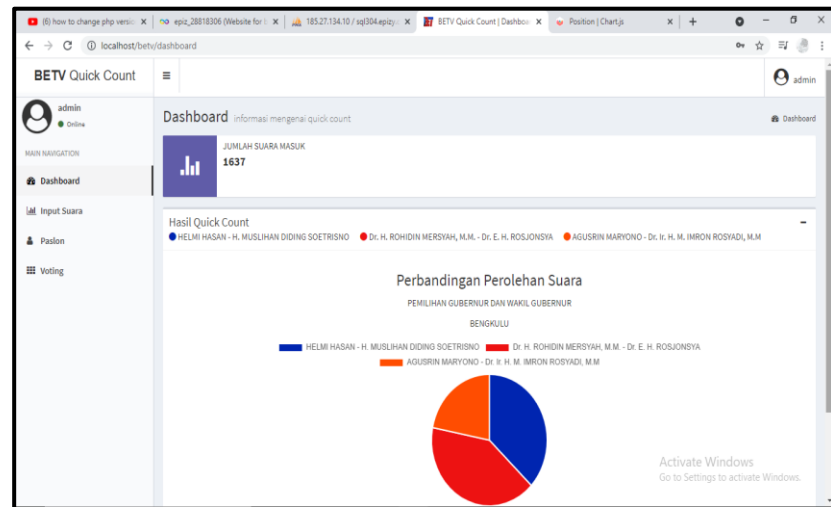
#### 4.1.3 Halaman *Login Admin*



Gambar 4. 3 Halaman *Login Admin*

Pada gambar 4.3 diatas merupakan Halaman *Login* dari *Admin*. Dimana pada halaman ini, *admin* melakukan *login* dengan menginputkan *username* dan *password*.

#### 4.1.4 Halaman *Dashboard Admin*



Gambar 4. 4 Halaman *Dashboard Admin*

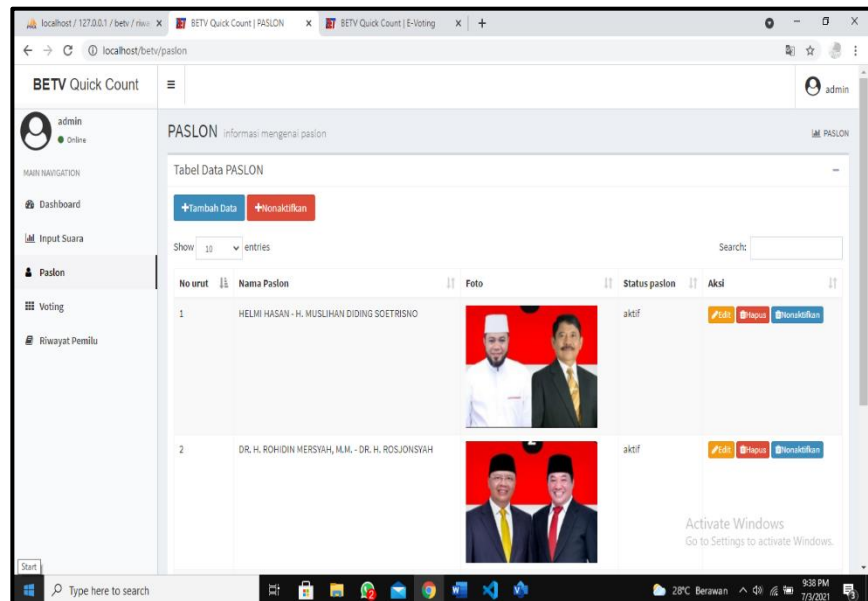
Pada gambar 4.4 diatas merupakan Halaman Dashboard dari *Admin*. Dimana pada halaman ini, *admin* dapat melihat suara yang masuk ke tps, beserta hasil Quick Count dan E-Voting yang telah dilakukan.

#### 4.1.5 Halaman *Input Data Hasil Suara Admin*

Gambar 4. 5 Halaman *Input Data Hasil Suara Admin*

Gambar 4.5 merupakan halaman *Input* data hasil suara dari *Admin*. Dimana pada halaman ini, *admin* dapat memasukan data suara dari masing-masing tps.

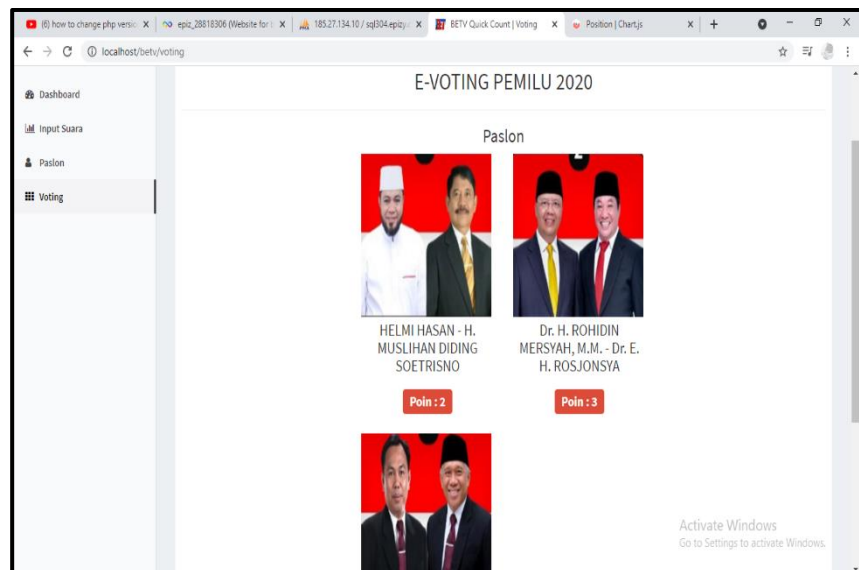
#### 4.1.6 Halaman Data Paslon Admin



Gambar 4. 6 Halaman Data Paslon Admin

Pada gambar 4.6 diatas merupakan halaman data paslon dari Admin. Dimana pada halaman ini, admin dapat menambah, mengedit, dan mengedit data paslon. Untuk pemilu baru, nonaktifkan dulu paslon sebelumnya, baru tambah paslon baru.

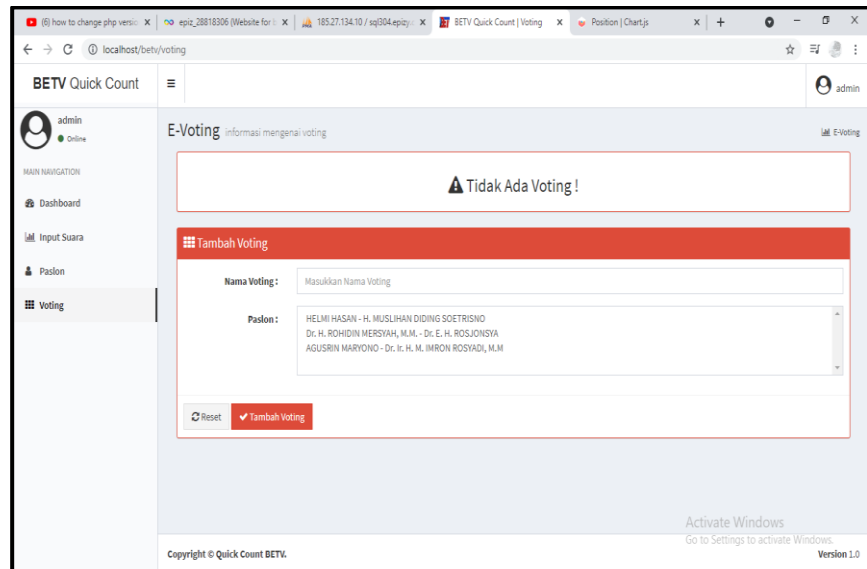
#### 4.1.7 Halaman Voting Admin



Gambar 4. 7 Halaman Voting Admin

Pada Gambar 4.7, admin dapat membagikan *link* pemilihan e-voting ke *whatsapp*, dan menghapus kegiatan e-voting yang ada.

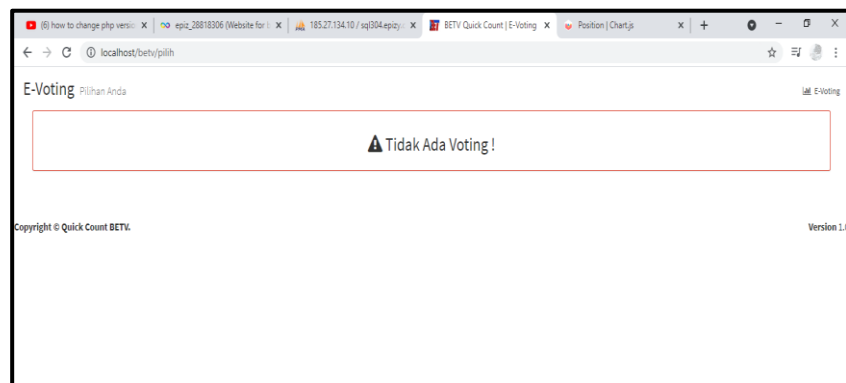
#### 4.1.8 Halaman Tambah Voting Admin



Gambar 4. 8 Halaman Tambah *Voting Admin*

Pada gambar 4.8 diatas merupakan halaman tambah *Voting* dari *Admin*. Dimana pada *menu* tersebut, *admin* dapat melihat kegiatan voting belum ada, dan membuat kegiatan voting dengan tambah voting.

#### 4.1.9 Halaman Tidak Ada E-Voting User

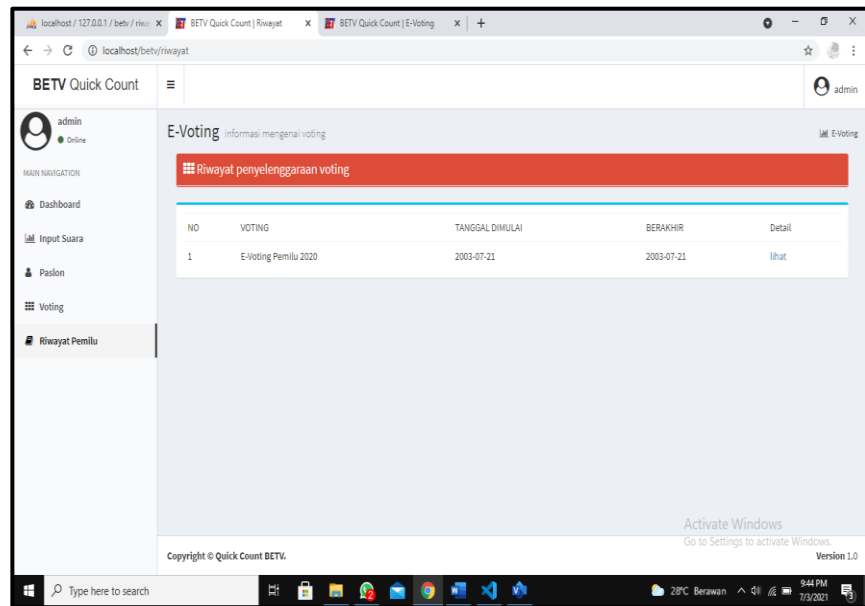


Gambar 4. 9 Halaman Tidak Ada *E-Voting User*

Pada gambar 4.9 diatas merupakan halaman bagi *user* dimana tidak ada proses *E-Voting* yang dilakukan.



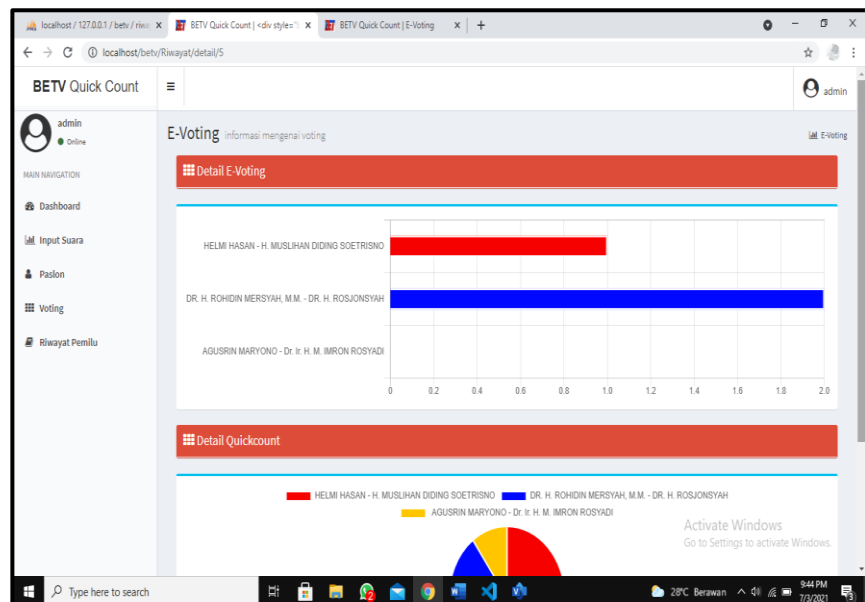
#### 4.1.10 Halaman Riwayat Admin



Gambar 4. 10 Halaman Riwayat Admin

Pada gambar 4.10 admin dapat melihat semua Riwayat dari kegiatan pemilu sebelum-sebelumnya.

#### 4.1.11 Halaman lihat Riwayat Admin



Gambar 4. 11 Halaman lihat Riwayat admin

Pada gambar 4.11, admin dapat melihat hasil dari e-voting dan quick count sebelumnya.

#### 4.2 *Black Box Testing*

Tabel 4. 1 *Black Box Testing*

No	Kasus/Diuji	Skenario	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	<i>Login</i>	Memasukan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan benar	Sistem akan memvalidasi <i>login</i> masuk ke halaman <i>dashboard</i>	Berhasil
		Memasukan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan salah	Sistem akan menolak akses <i>login</i> , muncul <i>alert error</i> dan <i>me-reload</i> halaman <i>login</i>	Berhasil
		Mengosongkan salah satu antara <i>username</i> atau <i>password</i>	Sistem akan menolak akses <i>login</i> , muncul <i>alert error</i> dan <i>me-reload</i> halaman <i>login</i>	Berhasil
		Mengosongkan <i>username</i> dan <i>Password</i>	Sistem akan menolak akses <i>login</i> , muncul <i>alert error</i> dan <i>me-reload</i> halaman <i>login</i>	Berhasil
2.	Halaman <i>Dashboard</i>	Melihat grafik hasil <i>quick count</i>	<i>Admin</i> Melihat grafik hasil <i>quick count</i>	Berhasil
		Melihat grafik hasil <i>e-voting</i>	<i>Admin</i> Melihat grafik hasil <i>e-voting</i>	Berhasil
3.	Halaman <i>Input</i> data hasil suara	Menambahkan data hasil suara	<i>Admin</i> dapat menambahkan data hasil suara per tps dan disimpan ke dalam <i>database</i> .	Berhasil

		Menghapus data hasil suara seluruh tps	<i>Admin</i> dapat menghapus seluruh data hasil suara tps, yang akan muncul pemberitahuan terlebih dahulu dan akan hilang dari <i>database</i> .	Berhasil
4.	Halaman Paslon	Menambahkan data paslon	<i>Admin</i> dapat menambahkan data paslon yang nanti nya akan tersimpan di <i>database</i> dan akan di tampilkan di halaman <i>paslon</i> .	Berhasil
		Mengubah data paslon	<i>Admin</i> dapat mengubah data paslon yang nanti nya akan di simpan kembali ke <i>database</i> dan akan di tampilkan di halaman paslon.	Berhasil
		Menghapus data paslon	<i>Admin</i> dapat menghapus data paslon yang nanti nya data akan hilang dari <i>database</i> dan tidak akan ada pada halaman paslon.	Berhasil

		Melihat data paslon	<i>Admin</i> dapat melihat data paslon pada halaman paslon.	Berhasil
5.	Halaman Voting	Membuat Voting	<i>Admin</i> dapat membuat voting yang nanti nya akan tersimpan di <i>database</i> dan akan di tampilkan di halaman pilih <i>user</i> sebagai <i>e-voting</i> .	Berhasil
		Membagikan Voting ke <i>Whatsapp</i>	<i>Admin</i> dapat membagikan <i>link</i> voting ke <i>whatsapp</i> yang digunakan untuk <i>e-voting</i> dan akan di buka oleh <i>user</i> .	Berhasil
		Menghapus Voting	<i>Admin</i> dapat menghapus voting sehingga kegiatan <i>e-voting</i> yang berlangsung akan hilang dan tidak akan muncul pada tampilan voting admin dan halaman pilih <i>user</i> .	Berhasil
6.	Halaman Pilih <i>User</i>	<i>User</i> membuka <i>link</i> yang telah di bagikan	<i>User</i> dapat membuka link yang telah dibagikan baik dari <i>pc</i> maupun <i>smartphone</i> dan	Berhasil

			akan di arahkan ke halaman pilih <i>User</i> .	
		<i>User</i> memilih paslon yang di dukung	<i>User</i> dapat memilih paslon yang di dukung dengan mengklil pilih yang nanti nya di hitung sebagai +1 poin yang tersimpan di <i>database</i> .	Berhasil
		<i>User</i> melihat grafik hasil <i>E-Voting</i>	<i>User</i> dapat melihat hasil perolehan <i>e-voting</i> yang telah dilakukan.	Berhasil
		<i>User</i> tidak dapat melakukan <i>e-voting</i>	<i>User</i> tidak akan bisa melakukan pilih Ketika, kegiatan <i>e-voting</i> belum ada.	Berhasil

### 4.3 Implementasi

Pengimplentasian Sistem Informasi Keuangan (Buku Kas) dilakukan dengan pendemoan tata cara penggunaan sistem kepada pegawai staff administrasi Fadila's Dekor.

#### 4.3.1 Manual Program

Petunjuk menjalankan sistem:

- Buka web <http://www.betvqc.rf.gd/>
- Setalah itu admin akan di tampilkan halaman login, admin menginputkan email dan password untuk masuk ke sistem.
- Selanjutnya admin dapat memilih manajemen yang ingin dilakukan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu, merupakan suatu sistem pengolahan data yang memanfaatkan teknologi komputerisasi berupa perhitungan suara. Pengolahan data hasil suara untuk mencegah kehilangan data, basis data *Online* akan digunakan terutama untuk menyimpan data hasil suara per TPS dan melakukan survey melalui *E-Voting*, sehingga dapat menyampaikan informasi terkait pemilu. Penggunaan sistem Informasi secara *Online*

#### **5.2. Saran**

Saran yang diberikan agar Sistem Informasi *Survey* dan *Quick Count* Pemilu gubenur provinsi Bengkulu yang telah dibangun, adalah dengan membuat hasil perolehan suara baik *survey* maupun *quick count* bisa menjadi *wordpress*.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.S, R., & Shalahudin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Andri Kristanto, 2003, *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Penerbit :Gava Media, Jakarta.
- Arfianto, H,A., T. Arie S,P., & Indrastanti R.W. (2015). *Perancangan Sistem Perhitungan Surat Suara Cepat (Quick Count) pada Pemilihan Umum*. E-Journal Teknik Informatika.
- A Yani, R., Hutrianto, M., Kom, M., Hutrianto, M., Kom, M., and Herpin, H. (2016). *Penerapan metode up selling terhadap sistem informasi penjualan pada toko seth sport berbasis web*. Bina Darma eJournal.
- Azhar Susanto, (2013), *Sistem Informasi Akuntansi, -Struktur-PengendalianResiko-Pengembangan*, Edisi Perdana, Lingga Jaya, Bandung.
- Azhar Susanto, 2004. *Sistem Informasi Manajemen*.Bandung: Linggar Jaya.
- Dharma Khasman, Akhmad. 2014. *Membangun Aplikasi Sistem SMS Quick Count Dengan PHP*. Depok: Kresnamedia.
- Fauzi, A, N. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi Web Serta Pengamanan Pada Sistem Pemungutan Suara Secara Elektronik (E-Voting)*. Surabaya: ITS.
- Kadir, A. (2013). *Pemrograman Database MySQL Untuk Pemula*. Yogyakarta: MediaKom.
- Linda Marlinda. 2004. *Sistem Basis Data*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pender, Nola J., Carolyn L Murdaugh., Mary Ann P. (2002). *Health Promotion in Nursing Practice*. New Jersey : Pearson education,Inc.
- Schuler, Ian. "SMS As a Tool in Election Observation". National Democratic Institute (2008).
- Wagearto, B,I. (2009). *Aplikasi Real Quick Count Untuk Perhitungan Cepat Pemilukada Dengan Menggunakan Konseptual Comprehensive Paralel Vote Tabulation*. E-Journal Teknik Informatika.

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### **Lampiran Kerangka Acuan Kerja Praktik**

**SISTEM INFORMASI QUICK COUNT PEMILU BETV  
PROVINSI BENGKULU**

**KERANGKA ACUAN KERJA PRAKTIK**



diajukan oleh

**M. Pratama Hidayatullah**

**G1A018074**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BENGKULU  
2021**



**KERANGKA ACUAN KERJA PRAKTIK  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
UNIVERSITAS BENGKULU**

Lembaga/Perusahaan/Tempat KP : Bengkulu Ekspres Televisi  
 Nama Pembimbing Lapangan : Jarwo  
 Alamat : Srikunco ke. pd klapa Benteng  
 Telp./Fax./Email : 082289969995/jjaarr.id@gmail.com  
 Nama Mahasiswa : M. Pratama Hidayatullah  
 Nomor Pokok Mahasiswa : G1A018074  
 Semester/Tahun Akademik : VI/2020-2021  
 Alamat : Jl. Sadang 1, Lingkar Barat, Kota Bengkulu  
 Telp./Email : 081272176791/streetaat@gmail.com  
 Nama Dosen Pembimbing : Julia Purnama Sari, S.T., M.Kom.  
 Program Studi/Fakultas : Sistem Informasi/Teknik  
 Telp./Email : 085268441570/juliapurnamasari@unib.ac.id  
 Judul/Topik KP : Sistem Informasi Quick Count Pemilu BETV  
 Provinsi Bengkulu  
 Uraian singkat KP : Sistem Informasi Quick Count Pemilu BETV  
 Provinsi Bengkulu merupakan SI yang menampilkan  
 hasil perolehan suara dengan perhitungan cepat yang  
 berdasarkan data yang diperoleh pihak BETV yang  
 akhirnya akan di tampilkan di berita BETV.  
 Perkiraan jangka waktu : 1 Maret s.d. 28 Juni 2021

Tabel Garis Besar Rencana Kegiatan (Jawal per dwi-minggu)

No.	Waktu	Uraian Rencana Kegiatan
1.	15 Februari – 22 Februari 2021 23 Februari – 2 Maret 2021	Survei, pengumpulan data dan penyerahan kerangka acuan ke Pembimbing Kerja Praktik (KP)
2.	3 Maret – 10 Maret 2021 11 Maret – 18 Maret 2021	Membuat rancangan sistem dan DFD sistem informasi yang akan dibuat
3.	19 Maret – 26 Maret 2021 27 Maret – 2 April 2021	Pembuatan laporan BAB I Pembuatan laporan BAB II
4.	3 April – 10 April 2021 11 April – 18 April 2021	Perancangan <i>database</i> pembuatan <i>design</i> sistem
5.	19 April – 26 April 2021 27 April – 4 Mei 2021	Pembuatan laporan BAB III
6.	5 Mei – 12 Mei 2021 13 Mei – 20 Mei 2021	Pembuatan <i>coding</i> program
7.	21 Mei – 28 Mei 2021	

	29 Mei – 5 Juni 2021	Pembuatan laporan BAB IV dan BAB V
8.	6 Juni – 13 Juni 2021 14 Juni – 21 Juni 2021	Implementasi sistem
9.	22 Juni – 29 Juni 2021 30 Juni – 7 Juli 2021	Seminar Kerja Praktik Revisi

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan telah membaca dan menyetujui isi Kerangka Acuan Kerja Praktik ini.

Disetujui tanggal Februari 2021

Mahasiswa



M. Pratama Hidayatullah  
G1A018074

Pembimbing Lapangan



Dosen Pembimbing



Julia Purnama Sari, S.T., M.Kom.  
NIP. 199007092019032025











Kaprodi Informatika



## Lampiran Lembar Konsultasi Bimbingan Kerja Praktik

### LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN KERJA PRAKTIK

Nama Mahasiswa : M. Pratama Hidayatullah  
 Nomor Pokok Mahasiswa : G1A018074  
 Semester/Tahun Akademik : VI/2020-2021  
 Program Studi/Fakultas : Informatika/Teknik  
 Lembaga/Perusahaan/Tempat KP : Bengkulu Ekspres Televisi  
 Judul/Topik KP : Sistem Informasi Survey dan Quick Count Pemilu Gubernur Provinsi Bengkulu

No.	Tanggal	Uraian Konsultasi	Paraf Pembimbing
1.	17 Februari 2021	Bimbingan Judul dan kerangka acuan	
2.	19 Maret 2021	BAB I Data yang dibutuhkan	
3.	12 April 2021	BAB II Revisi BAB I	
4.	26 Mei 2021	BAB III Revisi BAB II	
5.	2 Juni 2021	Demo	
6.	4 Juni 2021	BAB IV Revisi: BAB III	
7.	11 Juni 2021	BAB V Revisi: BAB IV	
8.	15 Juni 2021	Demo	
9.	18 Juni 2021	Seluruh laporan KP Lengkap	
10.	23 Juni 2021	TTD persetujuan Revisi laporan KP Lengkap	

11.			
12.			
13.			
14.			
15.			

Nb. Setiap mahasiswa sedikitnya melakukan 10 kali pertemuan bimbingan dengan Dosen Pembimbing.

Mahasiswa Kerja Praktik



M. Pratama Hidayatullah  
G1A018074

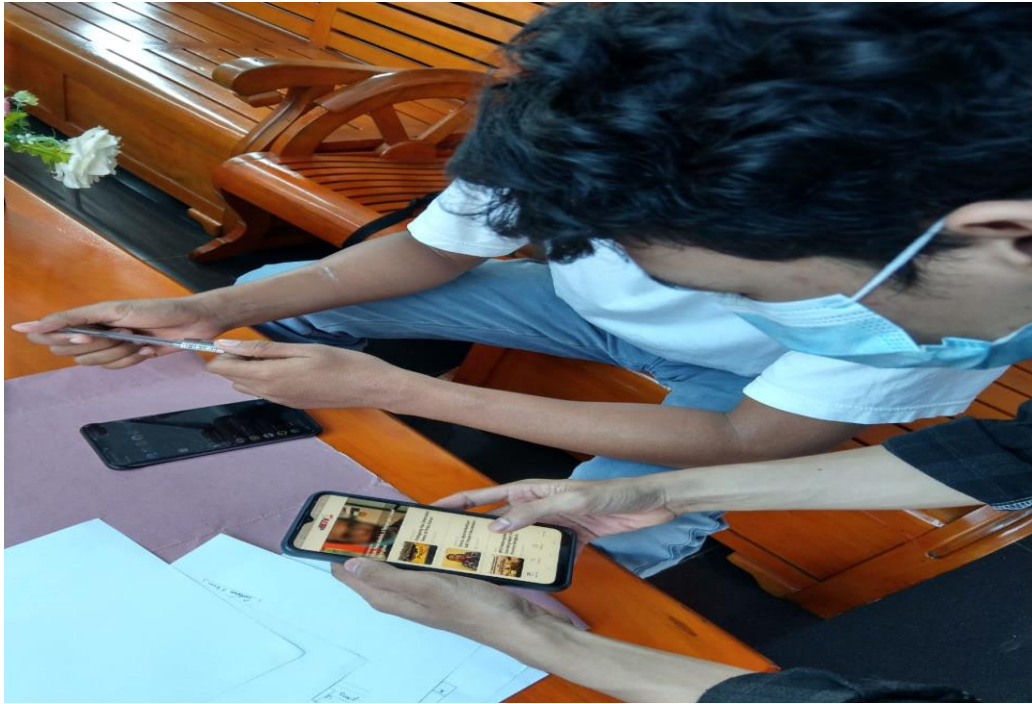
Dosen Pembimbing



Julia Purnama Sari, S.T., M.Kom.  
NIP. 199007092019032025



## Lampiran Dokumentasi demonstrasi sistem



**Lampiran Uji Manfaat Sistem Informasi Survey dan Quick Count Pemilu  
gubernur provinsi Bengkulu**

**KUISIONER UJI MANFAAT SISTEM INFORMASI SURVEY DAN QUICK COUNT  
PEMILU GUBENUR PROVINSI BENGKULU**

Nama : Sudarwan, s.kom  
 Jenis Kelamin : LP  
 Alamat : jl. Jak No. 129, Skip, Bengkulu  
 Jabatan : IT Support B E T U  
 Keterangan :

SS : Sangat Setuju S : Setuju BS : Biasa Saja  
 TS : Tidak Setuju STS : Sangat Tidak Setuju

Beri Tanda Silang (x) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat anda!

No	Pertanyaan	STS	TS	BS	S	SS
1	Saya merasa system ini mudah digunakan				✓	
2	Saya merasa system ini rumit digunakan		✓			
3	Saya merasa fitur-fitur pada system ini berjalan dengan semestunya				✓	
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau tekuni untuk mengoperasikan system ini		✓			
5	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan system ini				✓	
6	Saya merasa banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada system ini)		✓			
7	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan system ini				✓	
8	Saya merasa system ini membingungkan		✓			
9	Saya merasa system ini akan mempermudah pekerjaan yang dilakukan				✓	
10	Saya merasa perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan system ini				✓	

Saran :  
Kalau bisa kedepannya hubungkan tampilan hasil  
ke wordpress

Bengkulu, 16 Juni 2021

  
 (...Sudarwan, s.kom)

## Lampiran Lembar Penilaian DPL

### FORM PENILAIAN DOSEN PEMBIMBING LAPANGAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sudarwo, S. Kom  
NIP : .....  
Instansi : Bengkulu Ekspres Televisi (BETV)  
Jabatan : IT Support BETV

Dengan ini memberikan nilai kepada mahasiswa Kerja Praktik (KP) Program Studi Informatika berikut:

Nama Mahasiswa	NPM	Judul	Nilai
M.Pratama Hidayatullah	G1A018074	SISTEM INFORMASI SURVEY DAN QUICK COUNT PEMILU GUBENUR PROVINSI BENGKULU	85

\*Nilai diisi dengan angka dari 0-100

Bengkulu, 16 Juni 2021



Sudarwo, S. Kom



**Lampiran Lembar Persetujuan Seminar Kerja Praktik**

**LEMBAR PERSETUJUAN SEMINAR KERJA PRAKTIK**

**SISTEM INFORMASI  
SURVEY DAN *QUICK COUNT* PEMILU GUBENUR  
PROVINSI BENGKULU**

disusun oleh

Nama : M. PRATAMA HIDAYATULLAH  
NPM : G1A018074

Telah diuji di lokasi Kerja Praktik dan disetujui untuk dapat mengikuti seminar Kerja Praktik  
yang bertempat di Dekanat Fakultas Teknik Universitas Bengkulu

Bengkulu, 21 Juni 2021  
Dosen Pembimbing



Julia Purnama Sari, S.T., M.Kom.  
NIP. 199007092019032025

Pembimbing Lapangan



Sudarwo, S.Kom