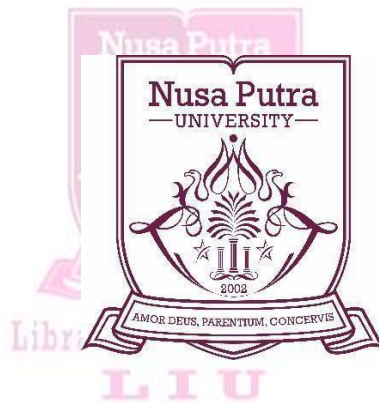


**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *E-VOTING*  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *RAPID APPLICATION  
DEVELOPMENT (RAD)* UNTUK PEMILIHAN KETUA OSIS DI  
SMAN 1 WARUNGKIARA BERBASIS *WEBSITE*.**

**SKRIPSI**

**ANNISA BAEDILLAH**

**20180040009**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN  
SUKABUMI  
JULI 2022**

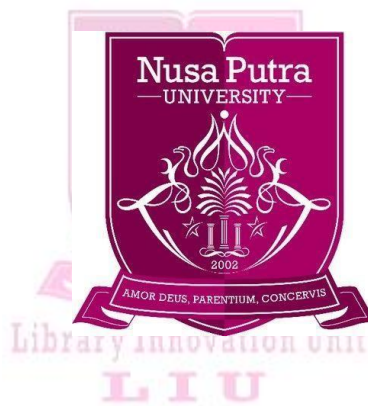
**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *E-VOTING*  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *RAPID APPLICATION  
DEVELOPMENT (RAD)* UNTUK PEMILIHAN KETUA OSIS DI  
SMAN 1 WARUNGKIARA BERBASIS *WEBSITE*.**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh Gelar  
Sarjana Teknik Informatika*

**ANNISA BAEDILLAH**

**20180040009**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN**

**SUKABUMI**

**JULI 2022**

## PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *E-VOTING*  
DENGAN MENGGUNAKAN *RAPID APPLICATION*  
*DEVELOPMENT* (RAD) UNTUK PEMILIHAN KETUA OSIS DI  
SMAN 1 WARUNGKIARA BERBASIS *WEBSITE*

NAMA : ANNISA BAEDILLAH

NIM : 20180040009

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar sarjana Komputer/Sarjana Teknik saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.



Sukabumi, 14 Juli 2022

Library Innovation Unit

ANNISA BAEDILLAH

Penulis

## PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *E-VOTING*  
DENGAN MENGGUNAKAN *RAPID APPLICATION*  
*DEVELOPMENT* (RAD) UNTUK PEMILIHAN KETUA OSIS DI  
SMAN 1 WARUNGKIARA BERBASIS *WEBSITE*

NAMA : ANNISA BAEDILLAH

NIM : 20180040009

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui

Sukabumi, 17 Juli 2022

Ketua Program Studi

Pembimbing

Anggun Fergina, M.Kom

NIDN.0407029301

Anggun Fergina, M.Kom

NIDN.0407029301



## PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *E-VOTING*  
DENGAN MENGGUNAKAN *RAPID APPLICATION*  
*DEVELOPMENT (RAD)* UNTUK PEMILIHAN KETUA OSIS DI  
SMAN 1 WARUNGKIARA BERBASIS *WEBSITE*

NAMA : ANNISA BAEDILLAH

NIM : 20180040009

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal, 14 Juli 2022 Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

Sukabumi, 17 Juli 2022

Pembimbing I

Anggun Fergina M.Kom

NIDN. 0407029301

Ketua Penguji

Dwi Sartika Simatupang, ST, M.T.I

NIDN. 0428058906



Pembimbing II

Indra Yustiana, ST., M.Kom

NIDN. 0409017604

Kepala Program Studi

Anggun Fergina, M.Kom

NIDN.0407029301

Dekan Fakultas Teknik Komputer Dan Desain

Prof. Dr. Ir.H. Koesmawan, M.Sc. MBA, DBA

NIDN. 0014075205

## HALAMAN PERUNTUKAN

Pertama dan yang paling utama saya Ucapkan Puji serta Syukur yang teramat sangat besar kepada Allah Subhanawata'ala karna Atas Ridho dan karunianya, Serta hikmah dan Kekuasaannya, Saya Diberi kesempatan untuk bisa menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini Dengan baik, terima kasih Sudah memberikan saya Begitu banyak cinta dan karuniamu, salawat serta salam tidak lupa saya Limpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Dan Skripsi ini saya Persembahkan untuk Kedua orang Tua Saya , Ayahanda Dudih Baedillah Dan Ibunda Yati baedillah, terima kasih karena Selalu ada dan selalu berusaha untuk memahami apa maunya saya. Terima kasih Karna Sudah melimpahkan kasih sayang yang begitu besar kepada saya, Terima kasih sudah menjadi orang tua yang tidak pernah bertanya KAPAN NIKAH? tidak pernah bertanya KAPAN BAWA CALON? Thankyou verry Much , dan Untuk kedua kakak Saya Renny dan kakak Ipar Saya Cece Suhendi Terima kasih karena Selalu mendukung apapun keputusan saya, dan selalu memberi uang jajan. untuk Kedua Adik saya javina dan Lita yang kadang Sering Merepotkan terima kasih Selama penyusunan ini mereka banyak membantu saya dengan tidak mengganggu saya.

Untuk Sahabat-sahabat Saya Merawati , Dede Serlina, Cicireta, Resyanti Fajri , Siti Nurprahara, Intan ranti, Irfan Denis, Kahla Kahila Wahyudi. Terima kasih banyak karna Selalu menemani saya Dalam Keadaan Suka dan duka. Terima kasih karna Sudah banyak membantu saya dalam memberikan masukan-masukan yang membangun. Terima kasih juga Untuk Semua teman-teman Kelas Teknik Informatika 18 yang Selalu memberikan Kehangatan Saat berkumpul bersama.

Untuk Dosen Pembimbing Tugas Akhir Saya yaitu Ibu Anggun Fergina M.Kom dan juga Bapak Indra Yustiana ST., M.Kom terima kasih banyak karna sudah banyak membantu dan membimbing saya selama penelitian dan penyusunan Skripsi ini.

## **ABSTRACT**

*Intra-school organization or OSIS is a place for students to learn Organizing in the School Environment. The organization does not escape the existence of a leader, namely the student council president. The student council president is democratically elected by all students in the school. Likewise at SMAN 1 Warungkiara. But so far, the selection of the OSIS chairman is still done manually which of course sometimes encounters many obstacles, both in terms of committee readiness and also costs. Therefore, the author proposes to create an E-Voting information system to be implemented in the SMAN 1 Warungkiara school environment. By using fast Application Development method. With this E-voting information system, it can speed up the process of voting and counting votes without having to spend a lot of time and money. This study aims to facilitate and assist the organizers of the OSIS chairman election in carrying out the OSIS chairman election activities in each period. This research produces a website-based E-Voting information system with the Rapid Application Development method. Keywords: Information System, E-voting, Rapid Application Development (RAD).*

**Keywords:** Information System, E-voting, Rapid Application Development (RAD)



## ABSTRAK

Organisasi Intra Sekolah Atau Osis Adalah Wadah bagi Para Siswa Untuk belajar Ber-organisasi Di Lingkungan Sekolah. Organisasi Tidak luput Dari Adanya Seorang pemimpin Yaitu ketua Osis. Ketua Osis Dipilih Secara Demokrasi Oleh Seluruh Siswa yang berada Disekolah. Begitu Juga di SMAN 1 Warungkiara. Namun Selama ini pemilihan ketua osis masih dilakukan Secara manual yang tentu saja terkadang banyak menemui kendala, baik dari segi kesiapan panitia dan juga Biaya. Oleh karena itu penulis mengusulkan untuk membuat Sistem informasi *E-Voting* Untuk Bisa diterapkan Dilingkungan Sekolah SMAN 1 Warungkiara. Dengan menggunakan metode *rapid Application Development*. Dengan Adanya Sistem informasi *E-voting* ini dapat mempercepat proses pemungutan, dan perhitungan Surat Suara tanpa harus mengeluarkan waktu dan biaya yang besar. Penelitian ini Bertujuan untuk Mempermudah dan membantu Penyelenggara pemilihan ketua osis dalam melaksanakan Kegiatan Pemilihan ketua Osis Di setiap periodenya. penelitian ini menghasilkan sistem informasi *E-Voting* berbasis *Website* dengan menggunakan metode *Rapid Application Development*.

**Kata Kunci** : Sistem Informasi, *E-voting*, *Rapid Application Development* (RAD)





## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami ucapkan ke hadirat Allah SWT,berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini, Dengan Judul “ Rancang Bangun Sistem Informasi *E-Voting* Pemilihan Ketua Osis di SMAN 1 Warungkiara Dengan Menggunakan Metode *Rapid Application Development* Berbasis *Website*”Penyusunan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu Syarat untuk mencapai gelar Sarjana Teknik Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Komputer dan Desain Universitas Nusa Putra Sukabumi.Sehubungan dengan ini penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Dr.H.Kurniawan,ST.,M.Si.,MM.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Bapak Anggy Pradiftha Junfithrana S.pd.,MT.
3. Kepala Prodi Studi Teknik Informatika Ibu Anggun Fergina M.Kom
4. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Ibu Anggun Fergina M.Kom
5. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Bapak Indra Yustiana,ST, M.Kom
6. Dosen Penguji Ibu Dwi Sartika Simatupang,ST,M.T.I
7. Para Dosen Program Studi Teknik Informatika
8. Orang Tua dan Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan materil dan moral
9. Para Sahabat Saya Merawati ,Dede Serlina dan Rekan-rekan mahasiswa lain nya yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis Menyadari Bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan,oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan.Amiin Yaa Rabbal’Alamin.

Sukabumi,14 Juli 2022

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

---

Sebagai civitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Annisa Baedillah

NIM : 20180040009

Program Studi : Teknik Informatika

Jenis karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *E-VOTING* PEMILIHAN KETUA OSIS DI SMAN 1 WARUNGKIARA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT* (RAD) BERBASIS *WEBSITE*.

Berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/Format-kan. Mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya. Selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 16 Juli 2022

Yang menyatakan

Annisa Baedillah

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN PENULIS.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERUNTUKAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I .....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
<b>BAB II.....</b>	<b>5</b>
<b>TUNJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Penelitian Terkait.....	5
2.2 Landasan Teori .....	7
2.2.1 Organisasi Intra Sekolah .....	7
2.2.2 Pemilihan Umum.....	8
2.2.3 <i>E-Voting</i> .....	8
2.2.5 <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i> .....	8
2.2.6 <i>Database MySQL</i> .....	9
2.2.7 <i>Unified Modelling language (UML)</i> .....	9
2.2.8 <i>Metode Rapid Application Development (RAD)</i> .....	12
2.2.9 <i>Bootstrap</i> .....	14

2.2.10 <i>Black Box</i> .....	14
2.3 Kerangka pemikiran.....	14
<b>BAB III .....</b>	<b>16</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>16</b>
3.1 Metodologi Penelitian.....	16
3.2 Karakteristik Penelitian <i>Kualitatif</i> .....	16
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	17
3.3.1 Metode Observasi.....	18
3.3.2 Metode Wawancara.....	18
3.4 Metode Pengembangan Sistem.....	18
3.4.1 <i>Rapid Application Development</i> .....	18
3.5 Teknik Pengujian .....	20
3.5.1 <i>Black box testing</i> .....	20
<b>BAB IV .....</b>	<b>21</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>21</b>
<b>4.1 Tahapan Komunikasi .....</b>	<b>21</b>
4.1.1 <i>Observasi</i> .....	21
4.1.2 Wawancara .....	21
4.1.3 Studi Pustaka .....	21
<b>4.2 Tahapan pengembangan Sistem RAD.....</b>	<b>22</b>
4.2.1 Requirement Planning.....	22
4.2.2 <i>Design Workshop</i> .....	23
4.2.3 <i>Implementation</i> .....	31
<b>4.3 <i>Black box testing</i>.....</b>	<b>33</b>
4.3.1 Suitability .....	34
4.3.2 Accuray.....	35
<b>BAB V .....</b>	<b>37</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>37</b>
5.1 Kesimpulan .....	37
5.2 Saran .....	38
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>39</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>40</b>
Lampiran 1 Quesioner Pembina Osis .....	40



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel penelitian terkait.....	5
Tabel 2. 2 Use Case Diagram.....	10
Tabel 2. 3 Activity Diagram.....	11
Tabel 2. 4 Sequence Diagram .....	11
Tabel 2. 5 Activity Diagram.....	12
Tabel 4. 6 Kebutuhan Non Fungsional .....	22
Tabel 4. 7 Penjabaran Use Case Diagram.....	23
Tabel 4. 8 data pemilih.....	30
Tabel 4. 9 tabel kandidat .....	31
Tabel 4. 10 Indikator Suitability Input Data pemilih .....	34
Tabel 4. 11 Tabel Indikator Suitability Input Data kandidat .....	34
Tabel 4. 12 Tabel Indikator Suitability Input Data PPS.....	35
Tabel 4. 13 Indikator Akurasi Halaman Depan .....	35
Tabel 4. 14 tabel Akurasi Halamn Menu Surat Suara.....	35
Tabel 4. 15 Indikator akurasi menu Kotak suara .....	36



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan RAD.....	13
Gambar 2. 2 kerangka pemikiran.....	14
Gambar 3. 3 Teknik Incremental (bertingkat).....	20
Gambar 4. 4 Use Case Diagram.....	23
Gambar 4. 5 Activity Diagram PPS Login .....	24
Gambar 4. 6 Activity Diagram Menu Data PPS .....	25
Gambar 4. 7 Ativity menu Data kandidat .....	25
Gambar 4. 8 Activity Diagram Pemilih .....	26
Gambar 4. 9 Menu pengaturan Settiing .....	27
Gambar 4. 10 Activity diagram Siswa Login .....	27
Gambar 4. 11 Activity Diagram Voting.....	27
Gambar 4. 12 Sequence Diagram halaman PPS Login.....	28
Gambar 4. 13 Menu data kandidat .....	28
Gambar 4. 14 Halaman menu setting.....	29
Gambar 4. 15 Diagram halaman Voting .....	29
Gambar 4. 16 Class Diagram .....	30
Gambar 4. 17 Verifikasi data pemilih.....	31
Gambar 4. 18 Halaman utama pemilih .....	32
Gambar 4. 19 Halaman kandidat.....	32
Gambar 4. 20 Halaman Surat Suara.....	33
Gambar 4. 21 Halaman Hasil Voting.....	33



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Salah satu tahap pelaksanaan pemilihan umum adalah pemungutan suara atau *voting*. Secara umum pemungutan suara di laksanakan di banyak negara secara rahasia pada tempat khusus yang di persiapkan untuk pelaksanaan pemungutan suara. *E-voting* atau *electronic voting* secara sederhana dapat diartikan sebagai penggunaan hak pilih dalam sebuah pemilu namun dengan menggunakan teknologi secara elektronik. *E-Voting* digunakan untuk menghimpun aspirasi dari seluruh elemen masyarakat, dan kemudian menemukan jalan keluar yang dianggap paling baik untuk menyelesaikan permasalahan pada manipulasi pada hasil *e-voting* [1].

Pemilihan ketua osis merupakan salah satu bagian dari agenda yang dilakukan tiap tahunnya oleh pengurus osis di setiap sekolah. Dimana ketua osis lama yang menjabat di ganti dengan ketua osis yang baru. Begitu juga dengan SMAN 1 Warungkiara. Sekolah ini dalam melaksanakan proses demokrasi pemilihan ketua OSIS masih menggunakan *system* manual dimana panitia harus membuat pengumuman perekrutan Ketua OSIS, kemudian siswa yang akan mencalonkan diri harus mendaftar terlebih dahulu kepada panitia, dan panitia akan menentukan siapa saja yang akan menjadi kandidat ketua OSIS yang telah memenuhi kriteria. Kemudian panitia membuat data calon pemilih tetap dan pemilih sementara serta membuat jadwal kapan dilaksanakannya demokrasi tersebut. Setelah jadwal selesai maka akan ada masa kampanye guna menarik hati warga sekolah. Lalu baru dilaksanakannya pemilihan ketua OSIS yang tentunya banyak kerepotan yang terjadi diantaranya panitia harus memilih tempat, membeli sejumlah keperluan *logistic*, dan mempersiapkan segala yang dibutuhkan. Tentu dengan pemilihan yang dilakukan secara manual ini akan banyak terjadi kendala yaitu resiko keamanan, menyita waktu dimana jam belajar akan berkurang, dan juga menyita tenaga dan membutuhkan banyak biaya.

*E-voting* merupakan sistem untuk membuat surat suara, memberikan, menghitung, menayangkan perolehan suara, serta menghasilkan dan memelihara jejak audit secara elektronik dan *digital*. Panitia hanya perlu menyiapkan segala kebutuhan dengan menggunakan *web*. Membuat data calon kandidat, membuat



jadwal hingga proses penghitungan, semua dilakukan di dalam *web*. *System* informasi ini dibangun berbasis *web* karena lebih mudah digunakan oleh para pemilih dan tidak akan terjadi kecurangan karena pemilih hanya bisa menggunakan satu kali suara, apabila pemilih sudah menggunakan hak suaranya maka tidak akan bisa menggunakan lagi karena Voting tersebut dicatat dalam database sebelum warga sekolah melakukan voting, jadi system akan mengecek apakah per orangnya sudah melakukan voting atau belum. Sistem voting dapat dilakukan secara real time dan tidak terbatas di segala tempat, pemilih dapat Melakukan voting ketika waktu voting masih berjalan. Dengan dibangunnya *e-voting* ini maka tidak akan lagi terjadi resiko keamanan, dan juga akan menghemat waktu, tenaga dan biaya. Penerapan system *e-voting* berbasis web ini menggunakan Metode *Rapid Application Development*. Dimana Penerapannya menggunakan pendekatan Berorientasi untuk pengembangan sistem.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Uraian latar belakang Di atas maka rumusan masalah yang penulis Simpulkan adalah :

1. Bagaimana sistem informasi ini dapat membantu dan mempermudah dalam pelaksanaan pemungutan dan pemilihan ketua osis di SMAn 1 Warungkiara.
2. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan System *E-Voting* tersebut agar dapat mempermudah dalam Pemilihan ketua osis dengan menggunakan Metode *Rapid Application Development*?

## 1.3 Batasan masalah

Dalam penulisan penelitian ini ,agar pembahasan masalah yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan dan pembahasan,maka penulis membatasi permasalahan yang akan di bahas,sebagai berikut :

1. Sistem Informasi ini dibuat hanya berbasis *Website*.
2. Sistem informasi ini mengenai perancangan dan implementasi *e-voting* pada Sistem Informasi pemilihan ketua osis di SMA Negeri 1 Warungkiara dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD)

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak penulis capai dalam proses penelitian ini yaitu Sebagai berikut:

1. Menghindari adanya kecurangan saat pemungutan suara yang dapat menimbulkan Kontroversi yang ada di lingkungan Sekolah.
2. Efisiensi waktu yang tidak akan terbuang banyak jika Sistem Informasi Evoting ini di terapkan di Sekolah SMAN 1 Warungkiara

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang penulis lakukan yaitu :

1. Membantu mempercepat proses pemungutan Suara tanpa harus meluangkan waktu banyak ,bahkan waktu belajar siswa.
2. Mengurangi Jumlah pengeluaran ,Seperti tidak akan adanya pembelian logistik Seperti tinda,kertas dll.
3. Memberikan edukasi dan juga informasi seputar teknologi yang semakin hari semakin maju kepada siswa -siswi SMAN 1 Warungkara.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Skripsi yang telah Penulis Susun ini sebagai berikut:

- BAB I : PENDAHULUAN**, Pada bab ini Menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah tujuan dan manfaat penelitian, sistematika penulisan.
- BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**, Pada Bab ini membahas dan memaparkan teori-teori yang di dapat dari beberapa sumber yang relevan untuk digunakan sebagai bahan referensi penulis dalam melakukan penelitian .
- BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**, Pada bab ini membahas tentang tahapan Penelitian, metode penelitian, jenis penelitian dan metode analisis.
- BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**, Pada Bab ini menguraikan tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang sudah

dilakukan oleh penulis mengenai analisis, perancangan dan penerapan sistem informasi tersebut di instansi terkait.

**BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**, terdiri dari kesimpulan dan saran dari penelitian ini. pada bab ini dikemukakan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dan perancangan sistem, serta saran-saran untuk pengembangan selanjutnya, agar dapat dilakukan perbaikan di masa yang akan datang.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Susanto, “Smart Contract Blockchain pada E-Voting,” *J. Inform. Upgris*, vol. 5, no. 2, pp. 3–6, 2019, doi: 10.26877/jiu.v5i2.4160.
- [2] I. A. Toni and N. Mediatati, “Dalam Membentuk Karakter Siswa,” *Satya Widya*, vol. XXXV, pp. 54–61, 2019.
- [3] H. Saputro, P. Studi, S. Informasi, U. Islam, and N. Ulama, “Sistem Informasi E-Voting Dengan Metode *Rapid Application Development* ( Rad ) Pada Pemilihan Kepala Desa Berbasis *Website*,” vol. 1, no. 1, pp. 43–51, 2022.
- [4] D. Pujiwidodo, “Title,” vol. III, no. 2, p. 2018, 2018.
- [5] A. Suwarno et al., “Jurnal Teknologi Pelita Bangsa,” vol. 12, no. 4, pp. 33–40, 2021.
- [6] S. Dharwiyanti and R. S. Wahono, “Pengantar Unified Modeling LAnguage (UML),” *IlmuKomputer.com*, pp. 1–13, 2017, [Online]. Available: <http://www.unej.ac.id/pdf/yanti-uml.pdf>
- [7] R. R. Putra, “Perancangan Sistem E-Voting Dalam Pemilihan Osis Pada Smk Yapim Taruna Marelan,” vol. 14, no. 2, pp. 23–31, 2021.
- [8] <https://www.ansoriweb.com/2020/03/pengertian-class-diagram.html>
- [9] <https://serupa.id/metode-penelitian-kualitatif/> 2019.
- [10] [https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/220928/File\\_10-Bab-II-Landasan-Teori.pdf](https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/220928/File_10-Bab-II-Landasan-Teori.pdf) (2020).