

ABSTRAK

SISTEM SIMULASI E-VOTING PEMILIHAN KEPALA DESA BERBASIS WEB (STUDI KASUS KELURAHAN DUSUN SINAR OGAN

**Oleh :
SURYANTO
14312049**

Pengambilan suara atau voting dalam Negara demokrasi merupakan bagian penting untuk sarana memilih pemimpin. Pemilihan kepala desa pada umumnya masih dilakukan secara konvensional, pemilihan masih menggunakan kertas untuk memilih kepala desa (Kades) yang dilakukan dengan cara mencoblos salah satu gambar calon. Pemilih harus datang ke tempat pemungutan suara agar dapat melakukan pendataan dan pemilihan, bagi warga yang tidak dapat hadir ke tempat pemungutan suara atau tidak menggunakan hak pilihnya akan menambah data daftar golput yang ada pada pemilihan. Dalam pemilihan kepala desa (Pilkades) proses perhitungan suara masih dilakukan secara manual sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama. Dengan banyaknya penggunaan kertas yang digunakan dalam proses pengambilan suara, biaya yang diperlukan sangat besar untuk memenuhi penggunaan tersebut.

Sebelum diterapkan proses *voting* yang dilakukan secara elektronik ada baiknya pengguna/masyarakat mendapat pembelajaran berupa sistem simulasi e-voting pemilihan kepala desa untuk memprediksi pemenang hasil perolehan suara dan dapat melakukan perbandingan antara *voting* konvensional dengan *voting* secara elektronik. Pada penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem simulasi e-voting yang diharapkan dapat memberikan pengetahuan terhadap perkembangan teknologi dalam bidang pemilihan umum. Metode pengembangan sistem ini menggunakan *Waterfall* berbasis website. Selanjutnya jika sudah memperoleh hasil dilakukan pengujian terhadap sistem yang di bangun tersebut dengan melakukan pengujian dengan metode *black box testing* untuk melihat secara fungsionalitas terhadap semua fitur berjalan lancar atau tidak.

Kata kunci : Black Box Testing, Pemilihan Kepala Desa, Sistem website, Simulasi, E-voting, Waterfall,

ABSTRACT

SYSTEM OF E-VOTING SIMULATION TO CHOSE HEAD OF REGION BASED ON WEB CASE (STUDY OF VALLEY VILLAGE SINAR OGAN)

By:

SURYANTO
14312049

Voting or voting in a democratic country is an important part of the means of choosing leaders. Election of village heads is generally done conventionally, elections still use paper to choose the village head (Kades) which is done by casting one of the candidates' drawings. Voters must come to the polling station so that they can collect data and elections, for citizens who cannot attend the polling station or use their voting rights will add data register abstentions that of the election. in village elections (Pilkades) the process of vote counting is still done manually so it takes quite a long time. With the widespread use of paper used in the voting process, the costs are immense to meet such use.

Before applied early *voting* is done electronically it helps users / communities have such learning simulation e-voting system village elections to predict the winner of voting results and can perform a comparison between *voting* conventional with *voting*. electronic This study aims to build an e-voting simulation system that is expected to provide knowledge of technological developments in the electoral field. The method of developing this system uses *Waterfall* a website-based. Furthermore, if you have obtained the results of the testing of the system being built by testing with the method *black box testing* to see the functionality of all features running smoothly or not.

Keywords: Black Box Testing, Village Head Selection, Website system, E-voting Simulation, Waterfall,