PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMILIHAN GUBERNUR MAHASISWA UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian SyaratGuna

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

PadaProgram Studi Sistem Informasi

OLEH :

NUROCHMAN SUHARDI

NPM : 12.1.03.03.0091

FAKULTAS TEKNIK (FT)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2016

Skripsi Oleh :

NUROCHMAN SUHARDI

NPM : 12.1.03.03.0091

Judul :

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMILIHAN GUBERNUR MAHASISWA UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Jurusan Sistem Informasi

FT UN PGRI Kediri

Tanggal : 27 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
SURATMAN, SH., M.Pd	**TEGUH ANDRIYANTO, ST., M.Cs**
NIDN. 0719036102	NIDN. 0701117802

Skripsi oleh :

NUROCHMAN SUHARDI
NPM : 12.1.03.03.0091

Judul :

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMILIHANGUBERNUR MAHASISWA UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Telah disetujui di depan Panitia Ujian Program Studi Sistem Informasi
FT UN PGRI Kediri
Tanggal : 11 Agustus 2016

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. KETUA SURATMAN, SH., M.Pd
2. PENGUJI I Drs. DARSONO, M.Kom
3. PENGUJI II TEGUH ANDRIYANTO, ST., M.Cs

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik

Dr. SURYO WIDODO, M.Pd
NIP. 19640202 19913 1 002

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMILIHAN GUBERNUR MAHASISWA UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Nurochman Suhardi
12.1.03.03.0091
Fakultas Teknik Program Studi Sistem Informasi
Email : romankyuu@gmail.com
Suratman, SH., M.Pd dan Teguh Andriyanto, ST., M.Cs
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan peneliti bahwa proses pemilihan gubernur pada universitas masih dilakukan secara manual dengan cara mencoblos pada bilik-bilik suara. Hal tersebut membuat jalannya proses pemilihan menjadi lama dan akurasi penghitungan suaranya kurang cepat. Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana cara melaksanakan pemilihan gubernur menjadi lebih mudah, praktis dan efisien dengan cara menciptakan sistem informasi untuk melakukan pemilihan secara online.

Kesimpulan hasil penelitian ini (1) Sistem yang digunakan oleh Universitas Nusantara PGRI Kediri dalam melakukan pemilihan gubernur mahasiswa masih secara manual akan diganti dengan sistem yang menggunakan sistem online. Sehingga sistem pemilihan dapat dilakukan secara komputerisasi secara cepat dan akurat. (2) Sistem pemilihan ini menyajikan proses pemilihan secara mudah bagi mahasiswa dengan cara online sehingga pemilihan dapat dilakukan dimana saja sesuai dengan ketentuan yang diberlakukan. (3) Sistem informasi pemilihan berbasis web ini dapat membantu memecahkan masalah-masalah ketika dilakukan pemilihan gubernur mahasiswa di setiap universitas.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, didapatkan bahwa sistem informasi pemilihan gubernur mahasiswa di UN PGRI Kediri dapat membantu mempermudah proses pemilihan gubernur mahasiswa dan perhitungan suaranya sehingga proses pemilihan pada universitas dapat berjalan dengan baik.

Kata kunci: pemilihan, gubernur, mahasiswa, sistem informasi, online

I. LATAR BELAKANG

Pemilihan Gubernur Mahasiswa merupakan salah satu bentuk pelaksanaan demokrasi dilingkungan kampus (UNP). Pemilu menjadi hak setiap mahasiswa khususnya mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri untuk memilih Gubernur yag dianggap bisa membawa perubahan bagi pembelajaran kepimpinan ke arah yang lebih baik. Pemilu gubernur telah meletakan prinsip-prinsip demokrasi dalam partisipasi. Membentuk komisi pemilihan sebagai penyelenggaraan. Pemilu gubernur yang diharapkan independen,jujur dan adil.

Pemilu Gubernur mahasiswa di Universitas Nusantara PGRI Kediri hingga saat ini pemilihanya masih secara manual,yang di selenggarakan oleh BEM. Adapun sistem informasi yang digunakan untuk perhitungan suara Gubernur masih berbentuk mencontreng atau masih dengan mencoblos nama calon Gubernur,hasil suara dihitung dari kelas-kelas secara manual oleh panitia pelaksanaan pemilu dan dimasukkan ke kotak suara,kemudian dibawa ke kantor BEM. Akibatnya dapat dengan mudah terjadi kesalahan perhitungansuara. Masalah yang lain adalah hasil suara bisa dimanipulasi dengan mudah dan juga bisa terjadi penggandaan surat suara pada Pemilu pemilihan Gubernur.

Sistem informasi menjadi sebuah bentuk penerapan TIK yang dikembangkan dalam sebuah organisasi. Penerapan atau penggunaan sistem informasi pada dasarnya digunakan untuk mendukung sebuah organisasi dalam mengumpulkan dan mengolah data dan menyediakan informasi.

Berdasarkan uraian di atas, menjadi faktor pendorong bagi penulis dalam melakukan penelitian yang penulis tuangkan dengan judul “Sistem Informasi Pemilihan Gubernur”.

II. METODE

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Peneliti melakukan penelitian bertempat di Universitas Nusantara PGRI Kediri yang beralamatkan di Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Telp. & Fax : (0354) 771576, 771503 Kediri.

B. Teknik Pengambilan Data

Pada penelitian ini data yang dibutuhkan oleh peneliti antara lain sistem lama yang sedang digunakan, data mahasiswa dan data kandidat gubernur. Untuk mengumpulkan data digunakan teknik yang diperlukan yaitu :

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk pengumpulan data di tempat penelitian untuk mendapatkan data guna membangun sistem informasi berdasarkan apa yang sudah diteliti.

2. Wawancara

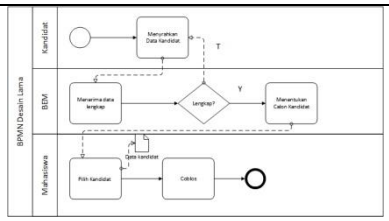
Wawancara dilakukan kepada lembaga yang bersangkutan tentang apa yang diperlukan dalam sebuah pembuatan sistem informasi pemilihan gubernur mahasiswa.

3. Studi Pustaka

Pengumpulan data dari buku, materi dari perkuliahan dan juga yang berhubungan dengan penelitian pemilihan gubernur mahasiswa.

C. Analisis Sistem Saat Ini

Analisa terhadap sistem yang lama bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut dan masalah apa yang sedang dihadapi untuk dapat dijadikan usulan perancangan sistem. Adapun hasil dari kegiatan analisa ini berupa gambaran nyata dari urutan kegiatan-kegiatan yang dilakukan, khusunya dalam kegiatan yang berhubungan denga pengolahan data.



Gambar 2.1 Diagram BPMN Sistem Lama

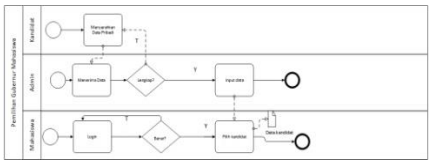
Dari BPMN diatas menunjukan bahwa pemilihan dilakukan dengan cara mencoblos didalam bilik pemilihan masing-masing mahasiswa.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Hasil

1. Desain Sistem

a) BPMN (*Business Process Model and Notation*)



Gambar 3.1 Diagram BPMN Sistem Baru

Keterangan :

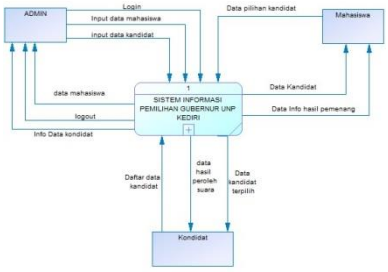
Kandidat menyerahkan data pribadi, data lengkap kandidat jika data sudah lengkap maka bisa meneruskan proses selanjutnya

Admin menerima data dari kandidat dan memasukan data ke website

Mahasiswa login terlebih dahulu jika YA maka mahasiswa lanjutkan proses pemilihan, dan pilih kandidat

b) Diagram Konteks

Sistem informasi pemilu Gubernur mahasiswa ini memiliki beberapa kegiatan yang salang berkesinambungan dalam bentuk uraian Diagram Konteks sebagai berikut :



Gambar3.2 Diagram Konteks

Keterangan :

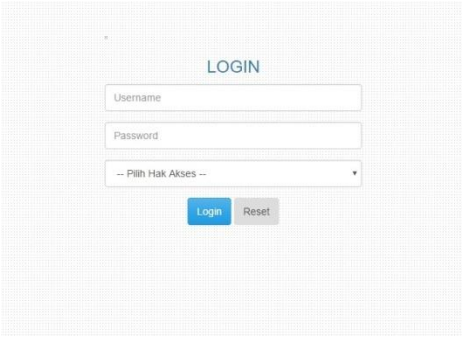
Admin adalah orang yang bertugas mengolah isi dari website, bertugas mengisi data secara manual kedalam sebuah from, admin juga bisa melihat data yang sudah diinputkan oleh mahasiswa.

Mahasiswa masuk website Sistem Informasi pilkada pemilu gubernur online menggunakan NIM pada KTM. Sebelumnya melakukan pendaftran dahulu lewat from registrasi. Kemudian melakukan proses pemberian suara

Kandidat terpilih masuk diwebsite pemilu gubernur online dan mendapatkan informasi atas pribadi dan melihat hasil perolehan hasil sementara dan sampai terahir.

2. Tampilan Program

a) Tampilan Menu Login



Gambar 3.3Menu Login

Keterangan : untuk melakukan login ada 2 login yaitu admin dan mahasiswa, untuk login admin dengan password admin. Mahasiswa/user dengan memasukan username nama yang sudah di daftarkan oleh admin dan password berisi NIM.

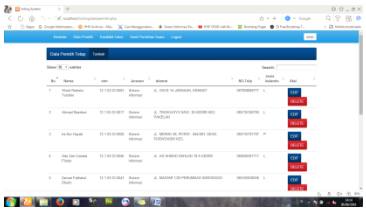
b) Tampilan Menu Utama Admin

Gambar 3.4 Menu Utama Admin

Dalam menu admin ada beberapa menu di navigasi diantaranya :

Data pemilih : Kumpulan data masiswa yang nantinya melakukan akan melakukan pemilihan

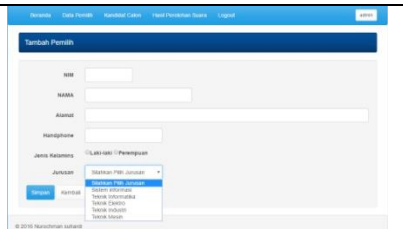
c. Tampilan Menu Data Pemilih



Gambar 3.5 Data pemilih

Keterangan : Dalam menu Data pemilih adalah data mahasiswa yang sudah di masukan oleh admin, admin bisa mengedit dan menghapus untuk data pemilih.

d. Tampilan Form Input Data Pemilih



Gambar 3.6 Input Data Pemilih

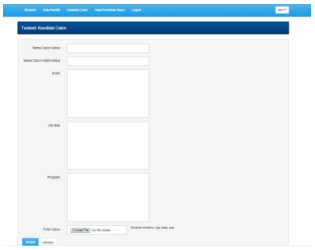
Keterangan : Form mengimput menambah Data pemilih, terdiri dari Nim, Nama, Alamat, Handphone, Jenis Kelamin dan Jurusan

e. Tampilan Menu Kandidat

Gambar 3.7 Menu Kandidat

Form yang berisi foto kandidat gubernur dan wakilnya yang nantinya yang akan dipilih oleh beberapa mahasiswa

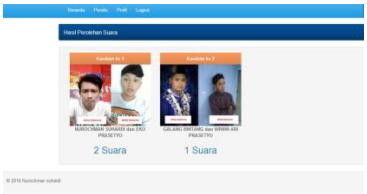
f. Tampilan Form Input Data Kandidat



Gambar 3.8 Form Input Data Kandidat

Form yang digunakan untuk menambah data kandidat beserta foto ketuadan wakil. Terdiri dari nama calon ketua dan nama wakil dan foto yang berisi foto.

g. Tampilan Hasil Perolehan Suara



Gambar 3.9 Tampilan Hasil Perolehan Suara

Halaman yang menunjukkan hasil voting secara up to date. Suara akan langsung berubah begitu ada pemilih yang memberikan voting.

h. Tampilan Menu Utama Pemilih

Gambar 3.10 Menu Utama Pemilih

Menampilkan halaman pemilihan bagi mahasiswa. Di sini mahasiswa diberikan waktu tiga menit untuk melakukan voting, jika sudah lewat tiga menit dan belum memilih maka mahasiswa diharuskan login kembali.

B. Kesimpulan

Telah dibuat analisis dan perancangan sistem informasi pemilihan gubernur berbasis web. Sistem Informasi pemilihan gubernur memiliki fasilitas data mahasiswa, kandidat dan hasil pemerolehan suara. Sehingga sistem dapat membantu proses pemilihan gubernur pada Universiras Nusantara UN PGRI Kediri. Berdasarkan uraian pembahasan analisa dan pengujian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan terhadap Perancangan Sistem Informasi Pemilihan Gubernur Mahasiswa UN PGRI Kediri, sebagai berikut :

1. Sistem yang digunakan oleh Universitas Nusantara PGRI Kediri dalam melakukan pemilihan gubernur mahasiswa masih secara manual akan diganti dengan sistem yang menggunakan sistem online. Sehingga sistem pemilihan dapat dilakukan secara

komputerisasi secara cepat dan akurat.

2. Sistem pemilihan ini menyajikan proses pemilihan secara mudah bagi mahasiswa dengan cara online sehingga pemilihan dapat dilakukan dimana saja sesuai dengan ketentuan yang diberlakukan.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Adhi, R. A. Harjono. 2014. Rancang Bangun Sistem Informasi E- Voting Berbasis SMS. *JUITA*. 3 (2). 85-93.

Fatta, H. A. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi.* Yogyakarta : Andi.

Fatta, H. A. 2009. *Rekayasa Sistem Pengenalan Wajah.* Yogyakarta : Andi.

Firdaus, D. A. M. 2014. *Pembangunan Aplikasi E-Voting Pemilu Raya Mahasiswa Berbasis Web*. Laporan Tugas Akhir. Bandung : Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung.

Grosskopf, Decker and Weske. 2009. *The Process : Business Process Modeling using BPMN*. Meghan Kiffer Press. ISBN 978-0-929652-26-9.

Indra. 2013. *Aplikasi Quick Qount Untuk Pilkada Dengan Metode Systematic Random Sampling Berbasis Web.* Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia. Jurusan Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur, Jakarta Selatan, 2 - 4 Desember.

Komputer, W. 2010. *Panduan Belajar MySQL Database Server.* Jakarta Selatan : Mediakita.

Kusrini, M. 2007. *Strategi Perancangan dan Penglolaan Basis Data.* Yogyakarta : Andi.

Oetomo, B. S. 2002. *Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi.*Yogyakarta : Andi.

Rosmala, D. 2007. *Pemodelan Proses Bisnis B2B Dengan BPMN.* Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi. Jurusan Teknologi Informatika Institut Teknologi Nasional Bandung, Yogyakarta, 16 Juni.

Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi.* Yogyakarta : Graha Ilmu.