

**APLIKASI *REAL COUNT* PEMILIHAN KEPALA DESA
PADA *SMARTPHONE* ANDROID**



SKRIPSI

**diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana komputer**

Oleh :

SILFIA

NIM. 2015.69.04.0030

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS YUDHARTA PASURUAN

2019

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : APLIKASI *REAL COUNT* PEMILIHAN KEPALA DESA PADA
SMARTPHONE ANDROID

NAMA : SILFIA

NIM : 2015.69.04.0030

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya 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 saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut.”

Pasuruan, 18 Agustus 2019



Silfia
Penulis



UNIVERSITAS YUDHARTA PASURUAN FAKULTAS TEKNIK

Kantor Pusat :

Jl. Yudharta No. 07 (Pesantren Ngalah) Sengonagung Purwosari Pasuruan Telp./ Fax. 0343-611186
e-mail: fakultasteknik@yudharta.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor : 0376/S9/FT.UYP/II/08/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Misbach Munir, ST., MT
NIP.Y : 0690201015
Jabatan : Dekan Fakultas Teknik

Dengan ini menerangkan bahwa skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Silfia
NIM : 201569040030
Prodi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Aplikasi Real Count Pemilihan Kepala Desa Pada *Smartphone Android*
Hasil Plagiasi : 11 %

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pasuruan, 06 Agustus 2019
Dekan Fakultas Teknik



Misbach Munir, ST., MT.
NIP.Y. 0690201015

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI *REAL COUNT* PEMILIHAN KEPALA DESA PADA
SMARTPHONE ANDROID

NAMA : SILFIA

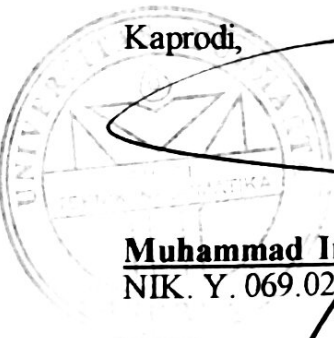
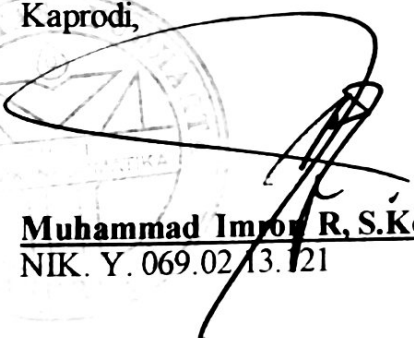
NIM : 2015.69.04.0030

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui


Pasuruan, 18 Agustus 2019

Kaprodi,

Pembimbing,



Muhammad Imron R, S.Kom, M.Kom
NIK. Y. 069.02.13.121



Arief Tri Arsanto S.Kom.MM.
NIK. Y. 069.02.01.004

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI *REAL COUNT* PEMILIHAN KEPALA DESA PADA
SMARTPHONE ANDROID

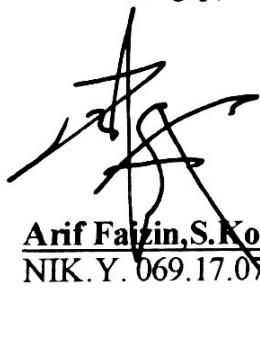
NAMA : SILFIA

NIM : 2015.69.04.0030

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 24 Juli 2019. Menurut Pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan pengaugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Pasuruan, 18 Juli 2019

Ketua Penguji,



Arif Faizin, S.Kom, M.Kom
NIK. Y. 069.17.07.002

Anggota,



Cahya Bagus Sanjaya, S.Kom, M.Kom
NIK. Y. 069.11.13.127



Misbach Munir, ST., MT
NIK. Y. 069.02.01.015

Pembimbing,



Arief Tri Arsanto, A, S.Kom, MM.
NIK. Y. 069.02.01.004

ABSTRACT

Democracy is a form or system of government in which all people take part in governing by means of their representatives. One of the main milestones to support a democratic political system is through elections. Elections are one of the most important instruments in the modern political-democratic system.

The village head is an example of a general election that requires an active role from the community in choosing a candidate for the village head who will lead for the next 5 years. However, in submitting the results of the voting for the village head election to the community is still not fast enough resulting in information delays. So we need a real count application to facilitate the delivery of information on the results of the vote acquisition.

With this real count application, it can help speed up and facilitate the delivery of information on the results of the vote to the public.

Keywords: Election, Village Head, Real Count.

ABSTRAK

Demokrasi merupakan suatu bentuk atau sistem pemerintahan dimana segenap rakyat ikut turut serta memerintah dengan perantaraan wakil-wakilnya. Salah satu tonggak utama untuk mendukung sistem politik yang demokratis adalah melalui pemilihan umum. Pemilu merupakan salah satu instrumen terpenting dalam sistem politik-demokratis modern.

kepala desa merupakan salah satu contoh pemilihan umum yang membutuhkan peran aktif dari masyarakat dalam memilih calon kepala desa yang akan memimpin selama 5 tahun kedepannya. Akan tetapi dalam penyampaian hasil voting suara pemilihan kepala desa kepada masyarakat masih kurang cepat yang mengakibatkan keterlambatan informasi. Sehingga dibutuhkan suatu aplikasi *real count* untuk mempermudah penyampaian informasi hasil perolehan suara tersebut.

Dengan adanya aplikasi *real count* ini, bisa membantu mempercepat dan mempermudah penyampaian informasi hasil perolehan suara kepada masyarakat.

Kata Kunci: Pemilu, Kepala Desa, *Real Count*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi.

Tujuan Penulisan skripsi ini adalah meneliti seberapa besar keakurasian metode *Sobel* dalam mendeteksi uang palsu. Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Suami, Kedua orang tua, adek dan mertua yang senantiasa mendoakan dan selalu tak henti-hentinya memberi dorongan semangat dan moral atau material demi tercapinya cita-cita penulis.
2. KH.Sholeh Bahrudin, selaku Pembina Yayasan Darut Taqwa yang selalu memberikan doa restunya.
3. Bpk. Dr.Syaifullah, M.HI selaku rektor Universitas Yudharta Pasuruan.
4. Bapak M. Mas'ud, ST.MT selaku Dekan Universitas Yudharta Pasuruan.
5. Bpk.Muhammad Imron Rosadi ,S.Kom,M.Kom selaku ketua prodi Teknik Informatika.
6. Bpk. Arief Tri Arsanto.S.Kom.MM selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dan menyelesaikan laporan skripsi ini.
7. Teman-teman Teknik Informatika angkatan 2015 dan HUMANIKA, serta semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas bantuan dan dorongan semangat dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari akan segala kekurangan dari penulisan ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan demi sempurnanya laporan ini.

Semoga laporan ini dapat dijadikan bahan referensi peserta skripsi ditahun-tahun berikutnya dalam merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi kegiatan pembelajaran guna, meningkatkan mutu dan efektifitas pembelajaran.

Pasuruan, 18 Agustus 2019

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN PENULIS	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
PENGESAHAN SKRIPSI	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Penelitian Terdahulu	6
2.2. Landasan Teori.....	8
2.2.1. <i>Real Count</i>	8
2.2.2. Data Mining	10
2.3. Kerangka Pemikiran.....	13
BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1. Metodologi Penelitian	14
3.2 Metode pengembangan sistem	14

3.3 Pengumpulan data	16
3.4 Analisa kebutuhan	16
3.4.1. Kebutuhan perangkat keras	16
3.4.2. Kebutuhan perangkat lunak.....	16
3.5 Perancangan Sistem	16
3.5.1. <i>Use Case Diagram</i>	17
3.5.2. <i>Activity Diagram</i>	19
3.5.2. <i>Sequence Diagram</i>	19
3.6. Diagram Alur Sistem	21
3.5. Perancangan Sistem Menu Program	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1. Implementasi Antar Muka.....	26
3.5. Pengujian Aplikasi	30
BAB V PENUTUP	31
4.1. Kesimpulan	31
3.5. Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 4.1 Pengujian Aplikasi	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	13
Gambar 3.1 Metode <i>Waterfall</i>	14
Gambar 3.2 <i>Use case Diagram</i> Admin.....	18
Gambar 3.3 <i>Use case Diagram</i> User.....	18
Gambar 3.4. <i>Activity Diagram</i>	19
Gambar 3.5. <i>Sequence Diagram</i> User.....	20
Gambar 3.6. <i>Sequence Diagram</i> admin	20
Gambar 3.7. Diagram Alur Sistem.....	21
Gambar 3.8. Form Login.....	22
Gambar 3.9. Form Menu Admin.....	23
Gambar 3.10. Form Entri Data.....	24
Gambar 3.11. Form Cari Data Suara.....	24
Gambar 3.12. Form <i>Real Count</i>	25
Gambar 4.1. Tampilan awal aplikasi Admin	26
Gambar 4.2. Tampilan awal aplikasi <i>User</i>	27
Gambar 4.3. Menu login user.....	27
Gambar 4.4. Menu entri data	28
Gambar 4.5. Entri Data Sukses	28
Gambar 4.6. Menu cari data suara	29
Gambar 4.7. Menu <i>Real Count</i>	29