

**RANCANG BANGUN APLIKASI M-VOTING UNTUK PEMILIHAN
KETUA OSIS DI MA DARUSSALAM PANGKALPINANG BERBASIS
SMARTPHONE ANDROID.**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2018**

**RANCANG BANGUN APLIKASI M-VOTING UNTUK PEMILIHAN
KETUA OSIS DI MA DARUSSALAM PANGKALPINANG BERBASIS
SMARTPHONE ANDROID.**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



**SUCI AMALIA ARFAH
1411500032**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2018**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1411500032

Nama : Suci Amalia Arfah

Judul Skripsi : RANCANG BANGUN APLIKASI *M-VOTING* UNTUK
PEMILIHAN KETUA OSIS DI MA DARUSSALAM
PANGKALPINANG BERBASIS *SMARTPHONE ANDROID*.

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juli 2018



Suci Amalia Arfah

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**RANCANG BANGUN APLIKASI *M-VOTING* UNTUK PEMILIHAN
KETUA OSIS DI MA DARUSSALAM PANGKALPINANG BERBASIS
*SMARTPHONE ANDROID***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Suci Amalia Arfah
1411500032

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada Tanggal 06 Agustus 2018

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**



Eza Budi Perkasa, M.Kom
NIDN. 0201089201

Kaprodi Teknik Informatika



R. Burham Isnanto F., S.Si, M.Kom
NIDN. 0224048003

Dosen Pembimbing



Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501

Ketua



Delpiah Wahyuningsih, M.Kom
NIDN. 0008128901

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Agustus 2018

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc
NIP: 19971030200121003

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan didunia
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur
5. Bapak R.Burham Isnanto Farid, S.Si., M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika
6. Bapak Chandra Kirana, M.Kom selaku dosen pembimbing
7. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman Angkatan 2014 yang telah memberikan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

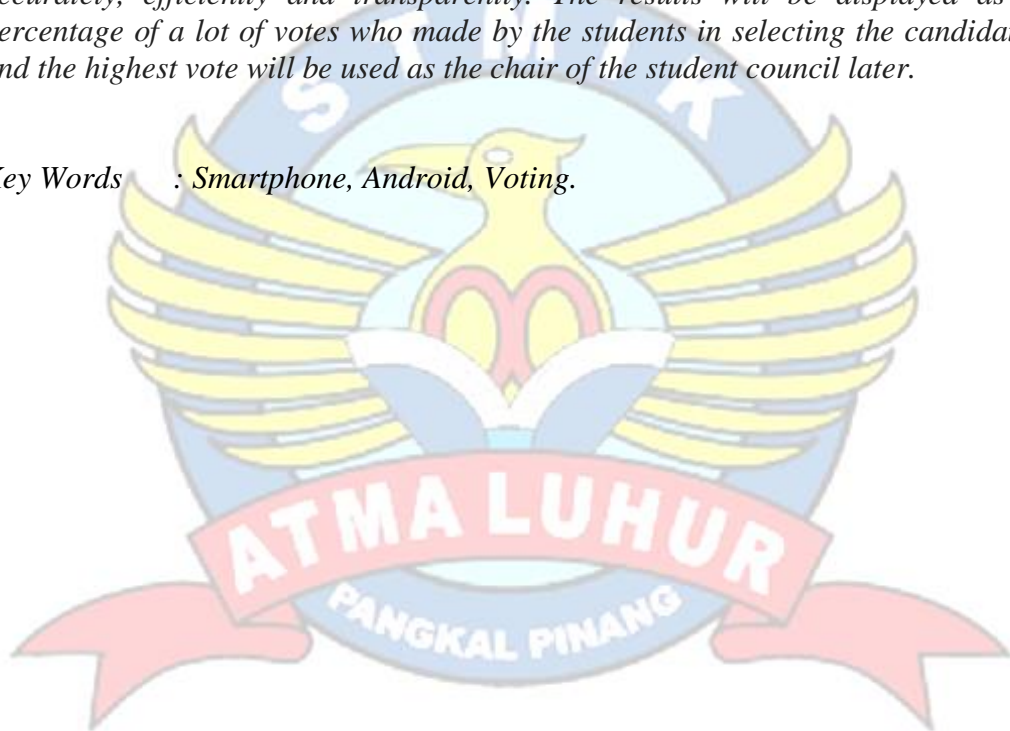
Pangkalpinang, Juli 2018

Penulis

ABSTRACT

The development of smartphone with android operating system is growing so rapidly because the provides information of android smartphone is more quickly and easily. The selection of student council at this time still done manually by fill the vote's paper, then counting the results one by one and it will take a long time. Its make the researcher to build an application that makes it easy for the students to choose their student council of MA Darussalam Pangkalpinang with android smartphone. This system are built by java programming language with auxiliary platform android studio, PHP, and MySQL. The system of analysis technique used by object oriented and Unified Modelling Language (UML) as the tools of application design. The application can counting the result of the votes without wasting time and make it easy for the students with the process of voting quickly, accurately, efficiently and transparently. The results will be displayed as a percentage of a lot of votes who made by the students in selecting the candidate, and the highest vote will be used as the chair of the student council later.

Key Words : Smartphone, Android, Voting.



ABSTRAK

Perkembangan *smartphone* yang menggunakan sistem operasi *android* berkembang begitu pesat, dikarenakan *smartphone android* mampu menyajikan informasi dengan lebih cepat dan mudah. Pemilihan ketua OSIS pada saat ini masih dilakukan secara manual, yaitu dengan mengisi kertas suara, kemudian menghitung satu persatu hasil suara dan pastinya itu akan memakan waktu yang sangat lama. Hal ini mendorong peneliti untuk membangun sebuah aplikasi yang bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi para siswa untuk ikut serta dalam melakukan pemungutan suara (*voting*) dalam pemilihan ketua OSIS di MA Darussalam Pangkalpinang melalui *smartphone android*. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemograman *java* dengan *platform* pembantu yaitu *android studio*, PHP, dan *database* MySQL. Teknik analisis sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah berorientasi objek dan menggunakan alat bantu pemodelan *Unified Modelling Language* (UML) untuk menggambarkan aplikasi yang dibangun. Dengan adanya aplikasi ini dapat dijadikan alternatif untuk membantu dalam hal perhitungan hasil suara tanpa memakan waktu yang lama sekaligus memudahkan para siswa dalam melakukan pemungutan suara (*voting*) secara cepat, akurat, efisien dan transparan. Hasil yang akan ditampilkan berupa persentase dari banyaknya suara yang dilakukan oleh para siswa dalam memilih calon kandidat, dan suara tertinggi akan dijadikan sebagai ketua OSIS nantinya.

Kata Kunci : *Smartphone, Android, Voting.*



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xix

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	1
1.2	Rumusan Masalah.....	3
1.3	Batasan Masalah	3
1.4	Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1	Tujuan Penelitian	4
1.4.2	Manfaat Penelitian	4
1.5	Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	6
2.1.1	Model <i>Prototype</i>	6
2.1.2	Tahapan <i>Prototype</i>	6
2.2	Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	7
2.2.1	Metode <i>Object Oriented Programming</i> (OOP)	7
2.3	Definisi <i>Tools</i> Pengembangan Perangkat Lunak	8
2.3.1	<i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	8
2.4	Definisi Teori Pendukung.....	11
2.4.1	Aplikasi.....	11
2.4.2	<i>M-Voting</i>	11
2.4.3	<i>Android</i>	11
2.4.4	<i>Android Software Development Kit</i> (ADK).....	12
2.4.5	<i>Android Development Tools</i> (ADT).....	12
2.4.6	<i>Web Server</i>	12
2.4.7	<i>Database</i>	12
2.4.8	<i>PHP</i> (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	13
2.4.9	<i>MySQL</i>	13
2.4.10	<i>Blackbox</i>	13
2.5	Penelitian Terdahulu.....	13

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak	18
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	19
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	20

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Organisasi	21
-----	------------------	----

4.1.1.	Sejarah Singkat Instansi	21
4.1.2.	Visi, Misi dan Tujuan MA Darussalam Pangkalpinang	21
4.1.3.	Data Siswa	21
4.1.4.	Struktur Organisasi Instansi	22
4.2	Analisis Masalah	23
4.2.1	Analisis Kebutuhan	24
4.2.1.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	24
4.2.1.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	24
4.2.2	Analisis Proses Bisnis Sistem Berjalan	25
4.2.2.1.	<i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan	25
4.3	Perancangan Sistem	26
4.3.1	Identifikasi Sistem Usulan	26
4.3.2	Rancangan Sistem	27
4.3.2.1	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Web	27
4.3.2.2	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Android	27
4.3.2.3	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Usulan Web	28
4.3.2.4	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Usulan Android	33
4.3.2.5	<i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan Web	35
4.3.2.6	<i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan Android	46
4.3.2.7	<i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan Web	50
4.3.2.8	<i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan Android	65
4.3.2.9	<i>Class Diagram</i> Sistem Usulan	69
4.3.2.10	Spesifikasi Basis Data	69
4.3.3	Rancangan Layar	69
4.3.3.1	Rancangan Layar Web	69
4.3.3.2	Rancangan Layar Android	81
4.4	Implementasi	88
4.4.1	Implementasi Web	88
4.4.2	Implementasi Android	97
4.4.3	Pengujian Sistem	102

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan 109
5.2 Saran 109

DAFTAR PUSTAKA 111

LAMPIRAN..... 113



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Model <i>Prototype</i>	9
Gambar 2.2 : <i>Use Case Diagram</i>	9
Gambar 2.3 : <i>Activity Diagram</i>	9
Gambar 2.4 : <i>Sequence Diagram</i>	10
Gambar 2.5 : <i>Class Diagram</i>	11
Gambar 4.1 : <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	25
Gambar 4.2 : <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Web.....	27
Gambar 4.3 : <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Android.....	28
Gambar 4.4 : <i>Activity Diagram</i> Login Sistem Usulan Web	35
Gambar 4.5 : <i>Activity Diagram</i> Dashboard Sistem Usulan Web.....	36
Gambar 4.6 : <i>Activity Diagram</i> Lihat Admin Sistem Usulan Web	36
Gambar 4.7 : <i>Activity Diagram</i> Tambah Admin Sistem Usulan Web.....	37
Gambar 4.8 : <i>Activity Diagram</i> Edit Admin Sistem Usulan Web.....	38
Gambar 4.9 : <i>Activity Diagram</i> Hapus Admin Sistem Usulan Web	39
Gambar 4.10 : <i>Activity Diagram</i> Lihat Siswa Sistem Usulan Web.....	39
Gambar 4.11 : <i>Activity Diagram</i> Tambah Siswa Sistem Usulan Web.....	40
Gambar 4.12 : <i>Activity Diagram</i> Edit Siswa Sistem Usulan Web.....	41
Gambar 4.13 : <i>Activity Diagram</i> Hapus Siswa Sistem Usulan Web.....	41

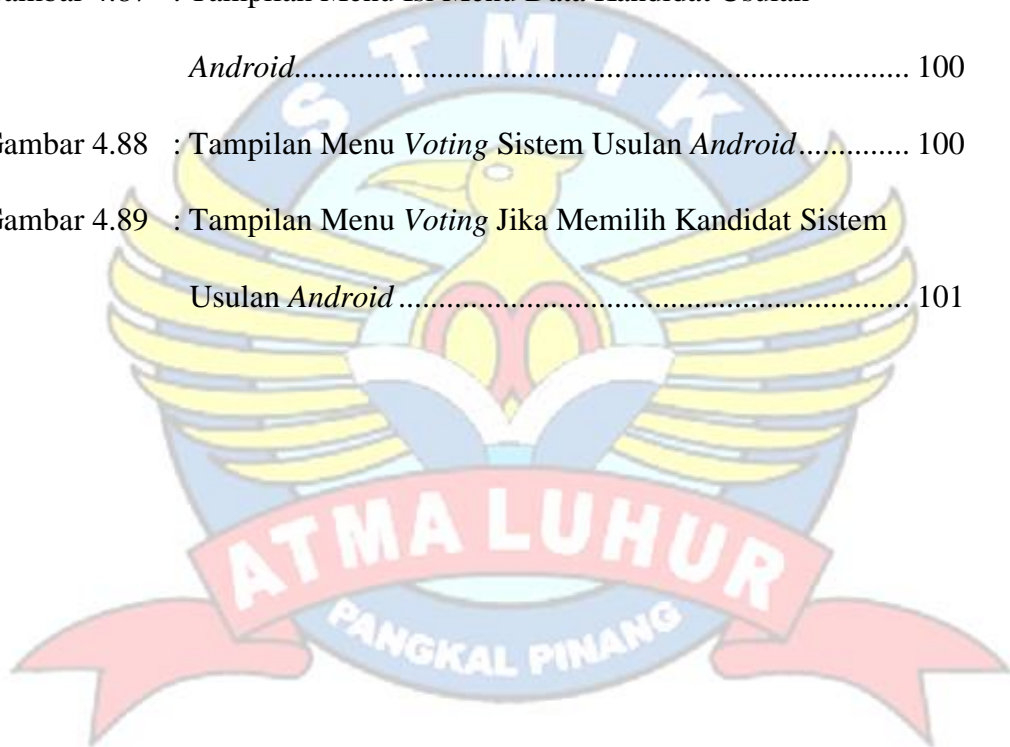
Gambar 4.14	: <i>Activity Diagram</i> Lihat Kandidat Sistem Usulan Web.....	42
Gambar 4.15	: <i>Activity Diagram</i> Tambah Kandidat Sistem Usulan Web..	43
Gambar 4.16	: <i>Activity Diagram</i> Edit Kandidat Sistem Usulan Web	43
Gambar 4.17	: <i>Activity Diagram</i> Hapus Kandidat Sistem Usulan Web.....	44
Gambar 4.18	: <i>Activity Diagram</i> Lihat Hasil <i>Voting</i> Sistem Usulan Web.	44
Gambar 4.19	: <i>Activity Diagram</i> <i>Logout</i> Web.....	45
Gambar 4.20	: <i>Activity Diagram</i> <i>Login</i> Sistem Usulan <i>Android</i>	46
Gambar 4.21	: <i>Activity Diagram</i> Menu <i>Home</i> Sistem Usulan <i>Android</i>	47
Gambar 4.22	: <i>Activity Diagram</i> Menu Lihat Data Kandidat Sistem Usulan <i>Android</i>	47
Gambar 4.23	: <i>Activity Diagram</i> Menu <i>Voting</i> Sistem Usulan <i>Android</i>	48
Gambar 4.24	: <i>Activity Diagram</i> <i>Logout</i> Sistem Usulan <i>Android</i>	49
Gambar 4.25	: <i>Sequence Diagram</i> <i>Login</i> Sistem Usulan Web.....	50
Gambar 4.26	: <i>Sequence Diagram</i> Lihat <i>Dashboard</i> Sistem Usulan Web	51
Gambar 4.27	: <i>Sequence Diagram</i> Lihat Admin Sistem Usulan Web	52
Gambar 4.28	: <i>Sequence Diagram</i> Tambah Admin Sistem Usulan Web...	53
Gambar 4.29	: <i>Sequence Diagram</i> Edit Admin Sistem Usulan Web.....	54
Gambar 4.30	: <i>Sequence Diagram</i> Hapus Admin Sistem Usulan Web.....	55
Gambar 4.31	: <i>Sequence Diagram</i> Lihat Siswa Sistem Usulan Web.....	56
Gambar 4.32	: <i>Sequence Diagram</i> Tambah Siswa Sistem Usulan Web	57
Gambar 4.33	: <i>Sequence Diagram</i> Edit Siswa Sistem Usulan Web.....	58
Gambar 4.34	: <i>Sequence Diagram</i> Hapus Siswa Sistem Usulan Web.....	59

Gambar 4.35	: <i>Sequence Diagram</i> Lihat Kandidat Sistem Usulan Web....	60
Gambar 4.36	: <i>Sequence Diagram</i> Tambah Kandidat Sistem Usulan Web.....	61
Gambar 4.37	: <i>Sequence Diagram</i> Edit Kandidat Sistem Usulan Web.....	62
Gambar 4.38	: <i>Sequence Diagram</i> Hapus Kandidat Sistem Usulan Web..	63
Gambar 4.39	: <i>Sequence Diagram</i> Lihat Hasil Voting Sistem Usulan Web.....	64
Gambar 4.40	: <i>Sequence Diagram</i> Logout Sistem Usulan Web.....	64
Gambar 4.41	: <i>Sequence Diagram</i> Login Sistem Usulan Android.....	65
Gambar 4.42	: <i>Sequence Diagram</i> Menu Home Sistem Usulan Android..	66
Gambar 4.43	: <i>Sequence Diagram</i> Menu Data Kandidat Sistem Usulan Android.....	66
Gambar 4.44	: <i>Sequence Diagram</i> Menu Voting Sistem Usulan Android.	67
Gambar 4.45	: <i>Sequence Diagram</i> Logout Sistem Usulan Android.....	68
Gambar 4.46	: <i>Class Diagram</i> Sistem Usulan	69
Gambar 4.47	: Rancangan Layar Menu Login Sistem Usulan Web.....	72
Gambar 4.48	: Rancangan Layar Menu Dashboard Sistem Usulan Web..	73
Gambar 4.49	: Rancangan Layar Form Lihat Data Admin Sistem Usulan Web.....	74
Gambar 4.50	: Rancangan Layar Form Tambah Data Admin Sistem Usulan Web.....	74
Gambar 4.51	: Rancangan Layar Form Edit Data Admin Sistem Usulan	

	<i>Web</i>	75
Gambar 4.52	: Rancangan Layar <i>Form</i> Lihat Data Siswa Sistem Usulan	
	<i>Web</i>	76
Gambar 4.53	: Rancangan Layar <i>Form</i> Tambah Data Siswa Sistem Usulan	
	<i>Web</i>	76
Gambar 4.54	: Rancangan Layar <i>Form</i> Edit Data Siswa Sistem Usulan	
	<i>Web</i>	77
Gambar 4.55	: Rancangan Layar <i>Form</i> Lihat Data Kandidat Sistem Usulan	
	<i>Web</i>	78
Gambar 4.56	: Rancangan Layar <i>Form</i> Tambah Data Kandidat Sistem Usulan	
	<i>Web</i>	78
Gambar 4.57	: Rancangan Layar <i>Form</i> Edit Data Kandidat Sistem Usulan	
	<i>Web</i>	79
Gambar 4.58	: Rancangan Layar <i>Form</i> Lihat Hasil <i>Voting</i> Sistem Usulan	
	<i>Web</i>	80
Gambar 4.59	: Rancangan Layar <i>Form Login</i> Sistem Usulan <i>Android</i>	81
Gambar 4.60	: Rancangan Layar Menu Navigasi <i>Home</i> Sistem Usulan	
	<i>Android</i>	82
Gambar 4.61	: Rancangan Layar Menu Navigasi Data Kandidat Sistem Usulan	
	<i>Android</i>	82
Gambar 4.62	: Rancangan Layar Menu Isi Navigasi Data Kandidat Sistem Usulan	
	<i>Android</i>	83

Gambar 4.63 : Rancangan Layar Menu Isi Kandidat Sistem Usulan <i>Android</i>	84
Gambar 4.64 : Rancangan Layar Menu Data <i>Voting</i> Sistem Usulan <i>Android</i>	84
Gambar 4.65 : Rancangan Layar Menu Isi Data <i>Voting</i> Sistem Usulan <i>Android</i>	85
Gambar 4.66 : Rancangan Layar Menu Isi Data <i>Voting</i> Jika Memilih Kandidat Sistem Usulan <i>Android</i>	86
Gambar 4.67 : Rancangan Layar <i>Logout</i> Sistem Usulan <i>Android</i>	87
Gambar 4.68 : Tampilan Menu <i>Login</i> Sistem Usulan <i>Web</i>	88
Gambar 4.69 : Tampilan Menu <i>Dashboard</i> Sistem Usulan <i>Web</i>	89
Gambar 4.70 : Tampilan Menu Lihat Admin Sistem Usulan <i>Web</i>	90
Gambar 4.71 : Tampilan Menu Tambah Admin Sistem Usulan <i>Web</i>	90
Gambar 4.72 : Tampilan Menu Edit Admin Sistem Usulan <i>Web</i>	91
Gambar 4.73 : Tampilan Menu Hapus Admin Sistem Usulan <i>Web</i>	91
Gambar 4.74 : Tampilan Menu Lihat Siswa Sistem Usulan <i>Web</i>	92
Gambar 4.75 : Tampilan Menu Tambah Siswa Sistem Usulan <i>Web</i>	92
Gambar 4.76 : Tampilan Menu Edit Siswa Sistem Usulan <i>Web</i>	93
Gambar 4.77 : Tampilan Menu Hapus Siswa Sistem Usulan <i>Web</i>	94
Gambar 4.78 : Tampilan Menu Lihat Kandidat Sistem Usulan <i>Web</i>	94
Gambar 4.79 : Tampilan Menu Tambah Kandidat Sistem Usulan <i>Web</i>	95
Gambar 4.80 : Tampilan Menu Edit Kandidat Sistem Usulan <i>Web</i>	95

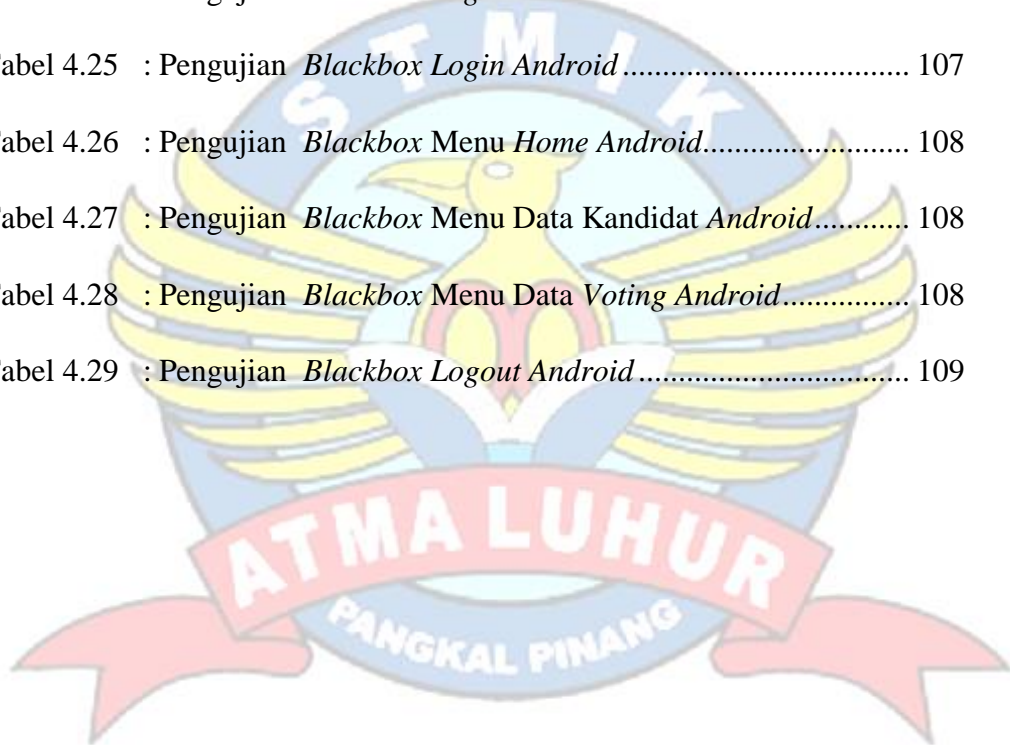
Gambar 4.81	: Tampilan Menu Hapus Kandidat Sistem Usulan <i>Web</i>	96
Gambar 4.82	: Tampilan Menu <i>Voting</i> Sistem Usulan <i>Web</i>	96
Gambar 4.83	: Tampilan Menu <i>Login</i> Sistem Usulan <i>Android</i>	97
Gambar 4.84	: Tampilan Menu <i>Home</i> Sistem Usulan <i>Android</i>	98
Gambar 4.85	: Tampilan Menu Navigasi Sistem Usulan <i>Android</i>	98
Gambar 4.86	: Tampilan Menu Data Kandidat Sistem Usulan <i>Android</i>	99
Gambar 4.87	: Tampilan Menu Isi Menu Data Kandidat Usulan <i>Android</i>	100
Gambar 4.88	: Tampilan Menu <i>Voting</i> Sistem Usulan <i>Android</i>	100
Gambar 4.89	: Tampilan Menu <i>Voting</i> Jika Memilih Kandidat Sistem Usulan <i>Android</i>	101



DAFTAR TABEL

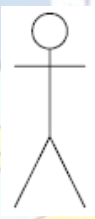
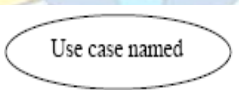

	Halaman
Tabel 2.1 : Penelitian Terdahulu	15
Tabel 4.1 : Data Siswa Selama 5 Tahun Terakhir.....	22
Tabel 4.2 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Login Web</i>	28
Tabel 4.3 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Menu Dashboard Web</i>	29
Tabel 4.4 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Manajemen Admin Web</i>	29
Tabel 4.5 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Manajemen Siswa Web</i>	30
Tabel 4.6 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Manajemen Kandidat Web</i>	31
Tabel 4.7 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Lihat Hasil Voting Web</i>	31
Tabel 4.8 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Logout Web</i>	32
Tabel 4.9 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Login Android</i>	32
Tabel 4.10 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Menu Home Android</i>	33
Tabel 4.11 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Lihat Data Kandidat Android</i> .	33
Tabel 4.12 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Voting Android</i>	34
Tabel 4.13 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Logout Android</i>	34
Tabel 4.14 : Spesifikasi Tabel Data Admin	70
Tabel 4.15 : Spesifikasi Tabel Data Siswa.....	70
Tabel 4.16 : Spesifikasi Tabel Data Kandidat.....	71
Tabel 4.17 : Spesifikasi Tabel Data <i>Vote</i>	71

Tabel 4.18	: Pengujian <i>Blackbox Login Web</i>	102
Tabel 4.19	: Pengujian <i>Blackbox Menu Dashboard</i>	103
Tabel 4.20	: Pengujian <i>Blackbox Menu Admin Web</i>	103
Tabel 4.21	: Pengujian <i>Blackbox Menu Siswa Web</i>	104
Tabel 4.22	: Pengujian <i>Blackbox Menu Kandidat Web</i>	105
Tabel 4.23	: Pengujian <i>Blackbox Menu Voting Web</i>	106
Tabel 4.24	: Pengujian <i>Blackbox Logout Web</i>	106
Tabel 4.25	: Pengujian <i>Blackbox Login Android</i>	107
Tabel 4.26	: Pengujian <i>Blackbox Menu Home Android</i>	108
Tabel 4.27	: Pengujian <i>Blackbox Menu Data Kandidat Android</i>	108
Tabel 4.28	: Pengujian <i>Blackbox Menu Data Voting Android</i>	108
Tabel 4.29	: Pengujian <i>Blackbox Logout Android</i>	109






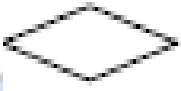

DAFTAR SIMBOL

Tabel Simbol *Use Case Diagram*

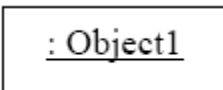


No	Nama	Gambar	Keterangan
1.	<i>Actor</i>		<i>Actor</i> adalah pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan input atau memberikan output, maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai <i>actor</i> .
2.	<i>Use Case</i>		<i>Use case</i> digambarkan sebagai lingkaran <i>elips</i> dengan nama <i>use case</i> dituliskan didalam <i>elips</i> tersebut.
3.	<i>Association</i>		Asosiasi digunakan untuk menghubungkan <i>actor</i> dengan <i>use case</i> .


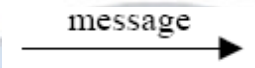
Tabel Simbol *Activity Diagram*

No	Nama	Gambar	Keterangan
1.	<i>Start Point</i>		<i>Start Point</i> atau titik awal merupakan permulaan dari

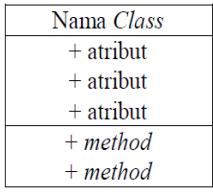
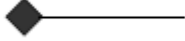

			sebuah sistem yang akan dikerjakan.
2.	<i>End Point</i>		<i>End Point</i> atau titik akhir untuk mengakhiri suatu aktivitas.
3.	<i>Activity State</i>		Menandakan sebuah aktivitas.
4.	<i>Decission Point</i>		Pilihan untuk mengambil keputusan.
5.	<i>Join/Fork</i>		Menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.


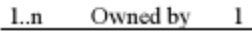
Tabel Simbol *Sequence Diagram*

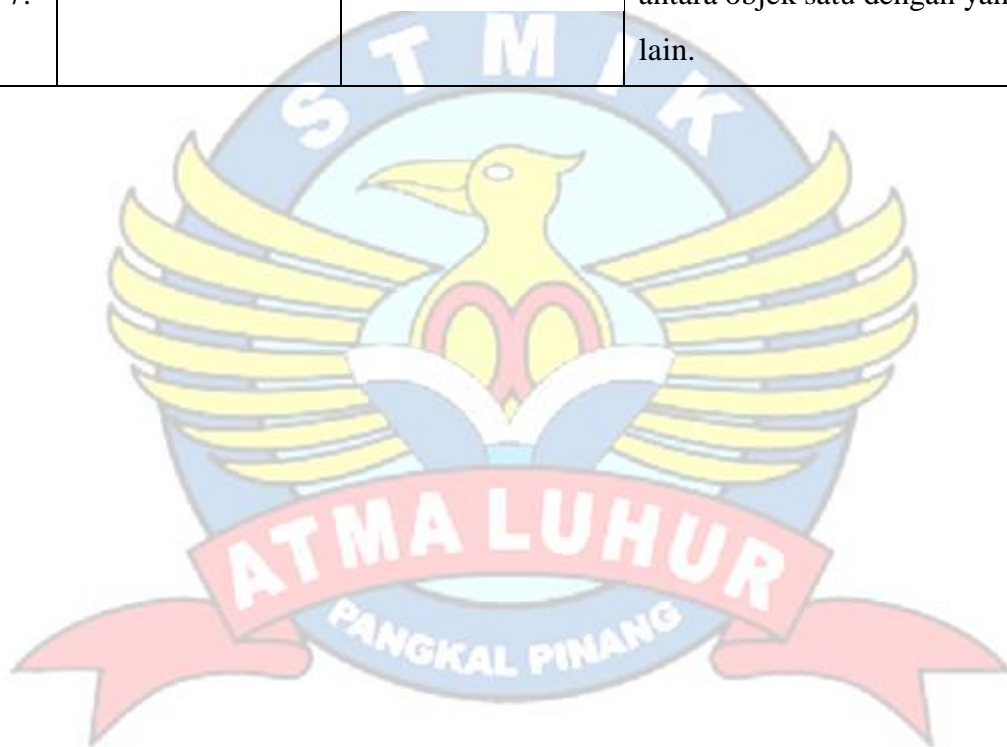
No	Nama	Gambar	Keterangan
1.	<i>Object</i>		<i>Object</i> merupakan instance dari sebuah class dan dituliskan tersusun secara horizontal.
2.	<i>Actor</i>		<i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi dengan object, maka <i>actor</i> juga dapat diurutkan sebagai kolom.
3.	<i>Lifeline</i>		<i>Lifeline</i> mengindikasikan keberadaan sebuah <i>object</i> dalam basis waktu.

4.	<i>Activation</i>		<i>Activation</i> dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah <i>lifeline</i> . <i>Activation</i> mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.
5.	<i>Message</i>		<i>Message</i> , digambarkan dengan anak panah horizontal antara <i>Activation</i> . <i>Message</i> mengindikasikan komunikasi antara <i>object-object</i> .

Tabel Simbol *Class Diagram*

No	Nama	Gambar	Keterangan
1.	<i>Class</i>		Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4.	<i>Composition</i>		Sebuah <i>class</i> tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari <i>class</i> lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki relasi tempat bergantung.
5.	<i>Aggregation</i>		Mengindikasikan keseluruhan bagian <i>relationship</i> dan biasanya disebut sebagai relasi.

6.	<i>Dependency</i>		<p>Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.</p>
7.	<i>Association</i>		<p>Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan yang lain.</p>



DAFTAR ISTILAH

ADK	= <i>Android Software Development Kit</i>
ADT	= <i>Android Development Tools</i>
HP	= <i>Handphone</i>
IOS	= <i>Iphone OS</i>
MYSQL	= <i>Structured Query Language</i>
MA	= Madrasah Aliyah
NIDN	= Nomor Induk Dosen Nasional
NIM	= Nomor Induk Mahasiswa
OOP	= <i>Object Oriented Programming</i>
OSIS	= Organisasi Intra Sekolah
PHP	= <i>Hypertext Preprocessor</i>
PNS	= Pegawai Negeri Sipil
SD	= Sekolah Dasar
SMP	= Sekolah Menengah Pertama
SMK	= Sekolah Menengah Kejuruan
S1	= Strata 1
TU	= Tata Usaha
UML	= <i>Unified Modelling Language</i>



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Surat Persetujuan Izin Riset

Lampiran Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran Biodata Penulis Skripsi

