



**RANCANG BANGUN *WEBSITE* PEMILU OTOMATIS PEMILIHAN
KEPALA DESA KEBONAGUNG BERBASIS *NODEMCU***

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi
Jenjang Program DIII Teknik Komputer

Oleh :

Nama	NIM
Azka Maulana	18040199

**PROGRAM STUDI DIII TEKNIK KOMPUTER
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA TEGAL
2021**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Azka Maulana
NIM : 18040199
Jurusan/Program Studi : DIII Teknik Komputer
Jenis Karya : Tugas Akhir

Adalah mahasiswa Program Studi DIII Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal, dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul “RANCANG BANGUN *WEBSITE* PADA PEMILU OTOMATIS PEMILIHAN KEPALA DESA KEBONAGUNG BERBASIS *NODEMCU*”.

Merupakan hasil pemikiran dan kerjasama sendiri secara orisinal dan saya susun secara mandiri dan tidak melanggar kode etik hak cipta. Pada pelaporan Tugas Akhir ini juga bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan menandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai Laporan Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 17 Juni 2021

Azka Maulana
(18040199)



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPERLUAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika Politeknik Harapan Bersama Tegal, Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Azka Maulana
NIM : 18040199
Jurusan / Program Studi : D3 Teknik Komputer
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan Bersama Tegal Hak Bebas Royalti *Noneksklusif* (*Non- exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir kami yang berjudul: “RANCANG BANGUN *WEBSITE* PEMILU OTOMATIS PEMILIHAN KEPALA DESA KEBONAGUNG BERBASIS *NODEMCU*”.

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti *Noneksklusif* ini Politeknik Harapan Bersama Tegal berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*Database*), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta.

Demikian Pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Tegal

Pada Tanggal : 17 Juni 2021

Yang menyatakan,



Azka Maulana
18040199

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir (TA) yang berjudul “RANCANG BANGUN *WEBSITE* PEMILU OTOMATIS PEMILIHAN KEPALA DESA KEBONAGUNG BERBASIS *NODEMCU*” yang disusun oleh Azka Maulana, NIM 18040199, telah mendapat persetujuan pembimbing dan siap dipertahankan di depan tim penguji Tugas Akhir (TA) Program Studi Diploma III Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal.

Tegal, 17 Juni 2021

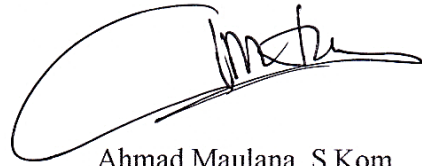
Menyetujui

Pembimbing I,



Arif Rakhman SE, S.Pd, M.Kom
NIPY. 05.016.291

Pembimbing II,



Ahmad Maulana, S.Kom
NIPY. 11.011.97

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : RANCANG BANGUN *WEBSITE* PEMILU OTOMATIS
PEMILIHAN KEPALA DESA KEBONAGUNG
BERBASIS *NODEMCU*

Nama : Azka Maulana

NIM : 18040199

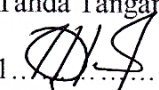
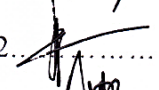
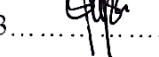
Program Studi : Teknik Komputer

Jenjang : Diploma III

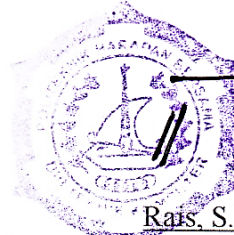

Dinyatakan LULUS setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Program Studi DIII Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal

Tegal, 17 Juni 2021

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Arfan Haqiqi Sulasmoro, M.Kom	1. 
2. Anggota I : Muhammad Bakhar, M.Kom	2. 
3. Anggota II : Teguh Junaidi, M.Kom	3. 

Mengetahui,
Ketua Program Studi DIII Teknik Komputer,
Politeknik Harapan Bersama Tegal

Rais, S.Pd., M.Kom
NIPY. 07.011.083

HALAMAN MOTTO

1. Belajar tidak akan berarti, jika tanpa budi pekerti.
2. Berbicara jujur adalah jalan termudah untuk mendapatkan kedamaian hidup.
3. Jangan berhenti berupaya ketika menemui kegagalan, Karena kegagalan adalah cara Tuhan mengajari kita tentang arti kesungguhan.
4. Bukan kecerdasan, melainkan sikap Anda lah yang akan mengangkat Anda dalam kehidupan.
5. Lakukan apa yang kamu bisa, dengan apa yang kamu punya & kamu akan mendapat apa yang kamu butuhkan untuk melakukan apa yang kamu inginkan.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada :

1. Bapak Nizar Suhendra, SE, MPP selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Bapak Rais, S.Pd., M.Kom selaku Ketua Program Studi DIII Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal.
3. Bapak Arif Rakhman, SE, S.Pd, M.Kom selaku Dosen pembimbing I.
4. Bapak Ahmad Maulana, S.Kom selaku Dosen pembimbing II.
5. Kepala Desa Kebonagung Selaku narasumber.
6. Kedua Orang Tua tercinta nan tersayang yang selalu memberikan doa dan dukungan.
7. Teman-teman, sahabat dan saudara yang telah membantu, mendoakan, mendukung dan memberi semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan kerja praktek ini dapat memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

ABSTRAK

Pemilu adalah sarana pelaksanaan kedaulatan rakyat yang dilaksanakan secara langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil dalam Negara Kesatuan Indonesia berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia. Kepala Desa merupakan unsur terpenting yang harus ada dalam suatu sistem Pemerintahan Desa selain dari pada BPD. Kepala Desa merupakan pimpinan tertinggi dalam suatu desa yang dipilih langsung oleh masyarakat Desa, Kepala Desa mempunyai tugas menyelenggarakan urusan pemerintahan, pembangunan, dan kemasyarakatan. Model pemilu yang digunakan oleh Desa Kebonagung masih menggunakan metode pemilihan konvensional. Yang mana pada model pemilihan tersebut terdapat banyak kekurangan seperti dari segi media, biaya, waktu serta keamanan. Seiring teknologi informasi yang berkembang saat ini sudah digunakan sebagai alternatif ataupun pengganti dari model pemilihan konvensional yang sering disebut *Electronic Voting (E-Voting)*. Yang mana pada sistem ini pemilihan tidak lagi menggunakan media kertas sebagai penyampai suara dan semua fungsi dilakukan secara otomatis oleh sistem. Dengan adanya sistem ini permasalahan yang timbul dari model pemilihan konvensional dapat teratasi. Metode pengembangan sistem menggunakan *Web Engineering*. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Database MYSQL*. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan sistem *voting* online berjalan dengan baik. Sistem ini dapat diakses dimana saja dengan menggunakan *Web Browser* yang terkoneksi dengan jaringan internet.

Kata kunci: *E-Voting, Internet, Pemilu, Database.*

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir dengan Judul **“RANCANG BANGUN *WEBSITE* PEMILU OTOMATIS PEMILIHAN KEPALA DESA KEBONAGUNG BERBASIS *NODEMCU*”**

Tugas Akhir merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mencapai derajat Ahli Madya Komputer pada Program Studi DIII Teknik Komputer Politeknik Harapan bersama Tegal. Selama melaksanakan penelitian dan kemudian tersusun dalam laporan Tugas Akhir ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan bimbingannya.

Pada kesempatan ini, tidak lupa saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada.

1. Bapak Nizar Suhendra., SE, MPP selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal
2. Bapak Rais, S.Pd, M.Kom selaku Ketua Program Studi D III Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal
3. Bapak Arif Rakhman, SE, S.Pd, M.Kom selaku pembimbing I.
4. Bapak Ahmad Maulana, S.Kom selaku pembimbing II.
5. Bapak Saefudin selaku Kepala Desa Kebonagung.
6. Semua pihak yang telah mendukung, membantu serta mendoakan penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, 17 Juni 2021

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPERLUAN AKADEMIS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
1.6 Sistematika Penulisan Laporan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terkait.....	7
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1. XAMPP.....	8
2.2.2. MYSQL.....	9
2.2.3. Website.....	10
2.2.4. Sublime Text.....	10
2.2.5. PHP	11
2.2.6. Bootstrap	12
2.2.7. Framework	12
2.2.8. UML (Unified Modeling Language).....	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Metode Penelitian.....	21
3.1.1. Prosedur Penelitian	21
3.2 Metode Pengumpulan Data	23
3.2.1 Observasi.....	23
3.2.2 Wawancara.....	23
3.2.3 Studi Literatur	23
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	24
3.3.1 Tempat penelitian.....	24
3.3.2 Waktu penelitian	24

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	
4.1 Analisa Permasalahan.....	25
4.2 Analisa Kebutuhan Sistem	26
4.2.1 Sistem yang berjalan	26
4.3 Perancangan Sistem.....	27
4.3.1 Use Case Diagram.....	27
4.3.2 Activty Diagram.....	28
4.3.3 Sequence Diagram	33
4.3.4 Class Diagram	36
4.4 Website	36
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	
5.1 Implementasi Sistem	42
5.2 Hasil Pengujian.....	47
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Kesimpulan.....	50
6.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 XAMPP	9
Gambar 2. 2 MYSQL	10
Gambar 2. 3 Logo Sublime Text.....	11
Gambar 2. 4 PHP	11
Gambar 2. 5 Bootstrap	12
Gambar 2. 6 Framework	13
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian.....	21
Gambar 4. 1 Use case Diagram Website Pemilu	28
Gambar 4. 2 Activity Diagram Mengirim Data Pilihan	29
Gambar 4. 3 Activity Diagram Login	29
Gambar 4. 4 Activity Diagram Voting.....	30
Gambar 4. 5 Activity Diagram Input Calon.....	30
Gambar 4. 6 Activity Diagram Input Data DPT	31
Gambar 4. 7 Activity Diagram Buat Akses	31
Gambar 4. 8 Activity Diagram Melihat Hasil Suara.....	32
Gambar 4. 9 Activity Diagram Logout	32
Gambar 4. 10 Sequence Diagram Mengirim Data Pilihan.....	33
Gambar 4. 11 Sequence Diagram Login	33
Gambar 4. 12 Sequence Diagram Voting	34
Gambar 4. 13 Sequence Diagram Input Data Calon	34
Gambar 4. 14 Sequence Diagram Input DPT.....	34
Gambar 4. 15 Sequence Diagram Buat Akses	35
Gambar 4. 16 Sequence Diagram hasil suara.....	35
Gambar 4. 17 Sequence Diagram Logout	35
Gambar 4. 18 Class Diagram	36
Gambar 4. 19 Desain Login	37
Gambar 4. 20 Desain Homepage Admin	37
Gambar 4. 21 Desain Homepage User.....	38
Gambar 4. 22 Desain Input Calon.....	39
Gambar 4. 23 Desain Upload DPT	39
Gambar 4. 24 Desain Buat Akses	40
Gambar 4. 25 Desain Hasil Suara	40
Gambar 4. 26 Desain Cetak Laporan	41
Gambar 4. 27 Desain Print Laporan.....	41
Gambar 5. 1 Halaman Login.....	42
Gambar 5. 2 Halaman Homepage Admin	43
Gambar 5. 3 Halaman Homepage User.....	43
Gambar 5. 4 Halaman Input Data Calon	44
Gambar 5. 5 Halaman Input Data DPT	44

Gambar 5. 6 Halaman Buat Akses	45
Gambar 5. 7 Halaman Hasil Suara Admin.....	45
Gambar 5. 8 Halaman Hasil Suara User	46
Gambar 5. 9 Halaman Laporan Hasil Pilkades	46
Gambar 5. 10 Halaman Print Laporan	47
Gambar 5. 11 Data Calon Kades yang sudah terinput pada database.....	49
Gambar 5. 12 Data Dpt yang sudah terinput pada database	49

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Use Case Diagram.....	14
Tabel 2. 3 Activity Diagram.....	16
Tabel 2. 5 Sequence Diagram	18
Tabel 2. 7 Class Diagram	19
Tabel 5. 1 Pengujian Website.....	47
Tabel 5. 2 Pengujian Login	48
Tabel 5. 3 Pengujian Voting	48

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat kesediaan Pembimbing TA I.....	A-1
Lampiran 2 Surat kesediaan Pembimbing TA II.....	B-1
Lampiran 3 Foto Observasi.....	C-1
Lampiran 4 Surat Ijin Observasi	D-1
Lampiran 5 Surat Balasan Ijin Observasi.....	E-1
Lampiran 6 <i>Coding</i> Sistem	F-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dewasa ini mengalami perkembangan yang begitu pesat, terutama teknologi informasi berupa komputer. Sudah menjadi definisi umum teknologi informasi sering kali diidentikkan dengan komputer, namun sebenarnya istilah teknologi informasi adalah bagian dari mata rantai panjang dari perkembangan dunia sistem informasi (SI). Istilah teknologi informasi memang lebih mudah dipahami sebagai pengolahan informasi yang berbasis pada teknologi komputer yang saat ini *teknologinya* terus berkembang sehubungan teknologi lain yang dapat dikoneksikan dengan komputer itu sendiri (Supriyanto 2007:5). Dengan perkembangan komputer baik dari segi bentuk maupun fungsinya para ahli dan peneliti berbeda pendapat dalam mendefinisikan terminologi komputer, namun pada intinya memiliki arti yang sama. Seperti yang diungkapkan oleh V.C Hamacher (dalam Supriyanto 2007:3) komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi *input* digital kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan didalam memory dan dapat menghasilkan *output* berupa informasi.

Pemilu adalah sarana pelaksanaan kedaulatan rakyat yang dilaksanakan secara langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil dalam Negara

Kesatuan Indonesia berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945[1]. Desa adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas-batas wilayah yang berwenang untuk mengatur dan mengurus urusan pemerintahan, kepentingan masyarakat setempat berdasarkan prakarsa masyarakat, hak asal-usul, dan/atau hak tradisional yang diakui dan dihormati dalam sistem pemerintahan Negara Kesatuan Republik Indonesia [2] Kepala Desa merupakan unsur terpenting yang harus ada dalam suatu sistem Pemerintahan Desa selain dari pada BPD (Badan Permusyawaratan Desa). Kepala Desa merupakan pimpinan tertinggi dalam suatu desa yang dipilih langsung oleh masyarakat desa. kepala Desa mempunyai tugas menyelenggarakan urusan pemerintahan, pembangunan, dan kemasyarakatan.,Kepala Desa adalah unsur penyelenggara pemerintahan desa yang dipilih langsung oleh penduduk desa sebagai Pemimpin Pemerintahan Desa[3].

Berdasarkan uraian dari permasalahan dan kekurangan yang terjadi pada pemilihan secara konvensional serta memperbaiki kekurangan sistem *E-Voting* yang pernah dilakukan maka penulis ingin membangun sistem yang dapat menutupi ataupun meminimalisir kekurangan yang terdapat pada pemilihan secara konvensional dan *E-Voting* yang pernah dibangun sebelumnya dengan mengajukan skripsi dengan judul: RANCANG BANGUN *WEBSITE* PEMILU OTOMATIS PEMILIHAN KEPALA DESA KEBONAGUNG BERBASIS *NODEMCU*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas adapun permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membuat layanan *Website* ini menjadi lebih mudah dan nyaman digunakan oleh *User* dan masyarakat umum.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak melebar dan terfokus pada tujuan yang diinginkan maka dijelaskan ruang lingkup dari skripsi ini. Masalah-masalah yang akan dibahas hanya dibatasi pada masalah-masalah sebagai berikut:

1. Sistem yang akan dibangun memiliki fungsi untuk melakukan pemilihan secara online dimana pemilih dapat menyampaikan suara melalui sebuah *Website* dengan hak akses menggunakan *Username* dan *password* yang telah didaftarkan oleh admin.
2. Sistem dapat memproses dan menampilkan hasil perhitungan suara sementara dalam bentuk grafik.
3. Hasil perhitungan akhir otomatis terhitung jika waktu yang telah ditentukan telah habis atau semua pemilih yang terdaftar telah memberikan surat suaranya.
4. *Output* dari sistem berupa daftar pemilih yang dapat dilihat berdasarkan kategori, pemilih yang berstatus sudah memilih atau belum memilih yang dapat dilihat oleh admin, grafik presentase DPT (Daftar Pemilih Tetap) berdasarkan status pemilihan, hasil perhitungan suara sementara, dan

hasil perhitungan akhir yang dapat dilihat oleh pemilih dan admin.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sistem *Website* pemilu yang bisa membantu masyarakat dalam melakukan pemilihan umum, dimana keunggulan dari sistem *Website* ini adalah dapat menghitung jumlah suara yang masuk dan mendata daftar hadir secara otomatis.

1.5 Manfaat

1.5.1 Mahasiswa

1. Menambah wawasan mahasiswa tentang ilmu teknologi.
2. Menyajikan hasil-hasil yang diperoleh dalam bentuk laporan.

1.5.2 Kampus Politeknik Harapan Bersama Tegal

1. Sebagai tolak ukur kemampuan dari mahasiswa dalam menyusun laporan.
2. Memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk terjun dan berkomunikasi langsung dengan masyarakat.

1.5.3 Masyarakat

1. Membantu proses pemilihan agar lebih tersistem dan efisien.
2. Mengatasi golput serta tindak kecurangan yang apabila terjadi.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Dalam penulisan tugas akhir ini sistematika penulisan laporan akan dibagi ke dalam beberapa bab, antara lain:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, sistematika penulisan laporan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab Tinjauan Pustaka berisi Penelitian terkait yang mengungkapkan penelitian-penelitian yang serupa dengan penelitian yang akan dilakukan dan Landasan Teori membahas tentang ilmu-ilmu yang akan diteliti.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang prosedur penelitian, metode pengumpulan data, serta waktu dan tempat penelitian.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menguraikan tentang analisa permasalahan, analisa kebutuhan sistem, dan perancangan sistem.

BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan hasil projek yang telah dibuat dan pembahasannya.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dan Saran berisi kesimpulan dari pembahasan, serta saran-saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terkait

Penelitian yang dilakukan oleh Aulia Nabilah, (2019) dalam jurnal penelitiannya yang berjudul *Rancang Bangun E-Voting Berbasis Web* pada Organisasi Karang Taruna Kelurahan Kedurus mengatakan bahwa melalui sistem *Vote* ini, pemilihan ketua untuk organisasi karang taruna kelurahan kedurus menjadi lebih mudah dan praktis. Selain itu, menjadi efisien dan tidak mengeluarkan biaya yang banyak. Tanpa mengumpulkan panitia dan pemilih dalam satu tempat. Sistem ini dapat otomatis menghitung hasil dari pemungutan suara[4].

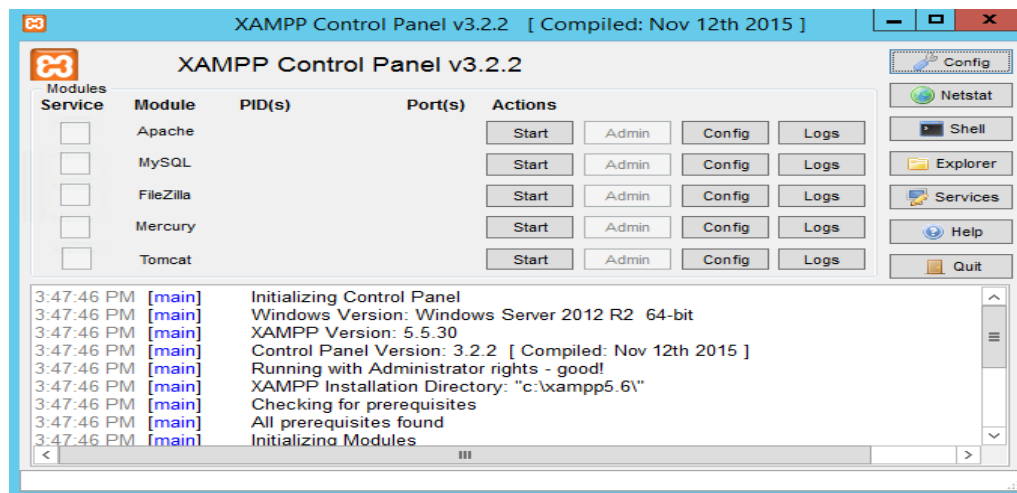
Penelitian yang dilakukan oleh Adi(2014) dalam jurnal penelitiannya yang berjudul *Sistem Pemungutan Suara Elektronik Menggunakan Model Poll Site E-Voting* mengatakan bahwa *Database* mampu menampung data simulasi tanpa gangguan yang berarti, proses Import data yang dilakukan oleh admin KPU dapat mendeteksi kesalahan format penulisan dan data pemilih ganda berdasarkan nomor induk KTP. Surat suara elektronik menampilkan informasi pasangan calon dengan jelas, hasil pilihan tidak terhubung dengan identitas pemilih. Sistem dapat menampilkan hasil pemungutan suara berupa grafik hasil perolehan suara, sertifikat hasil pemungutan suara dan grafik partisipasi masyarakat dari sudut pandang TPS maupun Admin KPU kota[5].

Sebuah peralihan proses pemilihan yang bersifat manual kepada bentuk yang terkomputerisasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh rahmad, *Compatibility* memberikan pengaruh sebesar 80% terhadap minat seseorang dalam menggunakan *E-Voting (intention to use)*. Penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian rahmat, dengan melakukan analisa terhadap keterkaitan faktor *Compatibility* dengan *implementasi E- Voting*. Kaitan faktor *Compatibility* terhadap *implementasi E-Voting* dibagi menjadi tiga kelompok yaitu *infrastructure & equipment, E-Voting technology dan implementation*[6].

2.2 Landasan Teori

2.2.1. XAMPP

XAMPP adalah *Software Web Server Apache* yang di dalamnya tertanam server *MYSQL* yang didukung dengan bahasa pemrograman *PHP* untuk membuat *Website* yang dinamis. *XAMPP* sendiri mendukung dua *system* operasi yaitu *Windows* dan *Linux*. Untuk *linux* dalam proses penginstalanny menggunakan *command line* sedangkan untuk *windows* dalam proses penginstalannya menggunakan *interface* grafis sehingga lebih mudah dalam penggunaan *XAMPP* di *Windows* dibanding dengan *Linux*[7].



Gambar 2. 1 XAMPP

2.2.2. MYSQL

MYSQL adalah salah satu aplikasi *DBMS* (*Database Management System*) yang sudah sangat banyak digunakan oleh para pemrogram aplikasi *web*. Dalam sistem *Database* tidak relasional, semua informasi disimpan pada satu bidang luas, yang kadangkala data di dalamnya sangat sulit dan melelahkan untuk diakses. Tetapi *MYSQL* merupakan sebuah sistem *Database* relasional, sehingga dapat mengelompokkan informasi ke dalam tabel-tabel atau grup-grup informasi yang berkaitan. Setiap tabel memuat bidang-bidang yang terpisah, yang mempresentasikan setiap bit informasi. *MYSQL* menggunakan indeks untuk mempercepat proses pencarian terhadap baris informasi tertentu. *MYSQL* memerlukan sedikitnya satu *indeks* pada tiap tabel. Biasanya akan menggunakan suatu *primary key* atau pengenal unik untuk membantu penjejukan data[8].



Gambar 2. 2 *MYSQL*

2.2.3. *Website*

Website merupakan suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar, animasi, suara, maupun video baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis. Rangkaian tersebut saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau *hyperlink*.

Halaman *Website* biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format *Hyper Text Markup Language (HTML)*, yang bisa diakses melalui *HTTP*. *HTTP* adalah suatu *protocol* yang menyampaikan berbagai informasi dari *server Website* untuk ditampilkan kepada para *User* atau pemakai melalui *Web Browser*.

2.2.4. *Sublime Text*

Aplikasi *Sublime* merupakan suatu aplikasi *text* editor yang sangat berguna untuk menulis sejumlah codeserta mampu membuka berbagai macam jenis *file*. Selain itu, *Sublime Text* juga mendukung berbagai bahasa pemrograman seperti *C++*, *C*, *C#*, *CSS*, *ASP*, *HTML*, dan sebagainya[9].



Gambar 2. 3 Logo *Sublime Text*

2.2.5. PHP

PHP adalah bahasa yang dirancang secara khusus untuk penggunaan pada *Web*. *PHP* adalah *tool* untuk pembuatan halaman *web* dinamis. Pada awalnya *PHP* merupakan kependekan dari *Personal Home Page* (Situs Personal). *PHP* pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu *PHP* masih bernama *FI* (*Form Interpreted*), yang wujudnya berupa sekumpulan *script* yang digunakan untuk mengolah data *form* dari *web*. Saat ini *PHP* adalah singkatan dari *PHP:Hypertext Preprocessor*, sebuah kepanjangan rekursif, yakni permainan kata dimana kepanjangannya terdiri dari singkatan itu sendiri: *PHP: Hypertext Preprocessor*[7].



Gambar 2. 4 *PHP*

2.2.6. Bootstrap

Menurut (Eko, 2016:11), “*bootstrap* merupakan salah satu *framework HTML, CSS, dan JS* yang digunakan untuk membuat *Website* yang bersifat *responsive* atau bisa menyesuaikan tampilan *layout* nya berdasarkan ukuran *viewport* dari *device* pengaksesnya, mulai dari *smartphone*, *tablet*, maupun layar *PC*”. *Bootstrap* adalah sebuah *framework* yang dibuat dengan menggunakan bahasa dari *HTML* dan *CSS*, namun juga menyediakan efek *javascript* yang dibangun dengan menggunakan *jquery*. *Bootstrap* telah menyediakan kumpulan komponen *class interface* dasar yang telah dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan tampilan yang menarik, bersih dan ringan. Selain itu, *bootstrap* juga memiliki fitur *grid* yang berfungsi untuk mengatur *layout* yang bisa digunakan dengan sangat mudah dan cepat[8].



Gambar 2. 5 Bootstrap

2.2.7. Framework

Menurut (Eko, 2016:11), “*bootstrap* merupakan salah satu *framework HTML, CSS, Dan JS* yang digunakan untuk membuat

Website yang bersifat responsive atau bisa menyesuaikan tampilan layout nya berdasarkan ukuran *viewport* dari *device* pengaksesnya, mulai dari smartphone, tablet, maupun layar PC”. Bootstrap adalah sebuah *framework* yang dibuat dengan menggunakan bahasa dari HTML dan CSS, namun juga menyediakan efek *javascript* yang dibangun dengan menggunakan *jquery*. Bootstrap telah menyediakan kumpulan komponen *class interface* dasar yang telah dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan tampilan yang menarik, bersih dan ringan. Selain itu, bootstrap juga memiliki fitur *grid* yang berfungsi untuk mengatur *layout* yang bisa digunakan dengan sangat mudah dan cepat[8].



Gambar 2. 6 Framework

2.2.8. UML (Unified Modeling Language)





UML adalah metode pemodelan secara visual sebagai sarana untuk merancang dan atau membuat *software* berorientasi objek. Karena *UML* ini merupakan bahasa visual untuk pemodelan bahasa berorientasi objek, maka semua elemen dan diagram berbasiskan pada 19 paradigma object oriented. *UML* sendiri juga memberikan standar

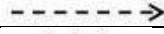
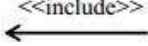
penulisan sebuah sistem *blue print*, yang meliputi konsep bisnis proses, penulisan kelas – kelas dalam bahasa program yang spesifik[10]. Beberapa diagram yang digunakan di *UML (Unified Modeling Language)*:


1. Use Case Diagram

Use Case diagram adalah suatu urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan aktor. Use case dijalankan melalui cara menggambarkan tipe interaksi antara *User* suatu program (sistem) dengan sistemnya sendiri.

Tabel 2. 1 Use Case Diagram

Simbol	Nama Simbol	Fungsi
	<i>Aktor</i>	Pihak yang mengakses use case.
	<i>Usecase</i>	Mewakili apa yang system bias lakukan.
	<i>Association</i>	Merelasikan actor dengan usecase.
	<i>System Boundary</i>	Menggambarkan batasan system terhadap lingkungannya.

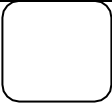
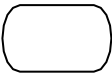


	<i>Generalisasi</i>	Menunjukkan spesialisasi actor untuk dapat berpartisipasi dengan use case.
	<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya.



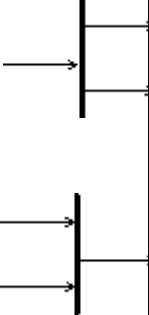

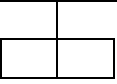

	<i>Extend</i>	Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.
---	---------------	--

2. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity diagram* menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari *level* atas secara umum. Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu *use case* atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara *use case* menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktifitas. *Decision* digunakan untuk menggambarkan *behaviour* pada kondisi tertentu. Untuk mengilustrasikan proses- proses *paralel*(*fork* dan *join*) digunakan titik *sinkronisasi* yang dapat berupa titik, garis *horizontal* atau *vertical*.

Tabel 2. 2 Activity Diagram.

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing- masing kelas antar - muka saling berinteraksi satu sama lain.
2.		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi suatu aksi.
3.		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4.		<i>Final Node</i>	Bagaimana objek Dibentuk dan dihancurkan.

No	Gambar	Nama	Keterangan
5.		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.
6.		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan.
7.		<i>Fork/Join</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
8.		<i>Rake</i>	Menunjukkan adanya dekomposisi
9.		<i>Time</i>	Tanda waktu
10.		<i>Send</i>	Tanda pengiriman

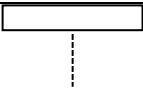
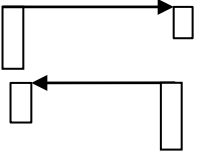





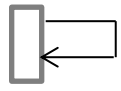
3. *Sequence Diagram*

Diagram menggambarkan interaksi antar disekitar (pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence* diagram terdiri atas dimensi *vertikal* (waktu) dan dimensi *horizontal* (objek-objek yang terkait).

Sequence diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu. Diawali dari apa yang men-*trigger* aktivitas tersebut, proses dan

perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan *output* apa yang dihasilkan. Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki *lifeline vertical*.

Tabel 2. 3 Sequence Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Life Line</i>	Objek <i>entity</i> , antar muka yang saling berinteraksi.
2.		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
3		<i>Actor</i>	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan system.
4		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan Penggambaran dari form.
5		<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.
6.		<i>Control Class</i>	Menggambarkan penghubung antara Boundary dengan tabel.
7		<i>Activation</i>	Sebagai sebuah objek yang akan melakukan sebuah aksi.
8		<i>Self Message</i>	Mengindikasikan komunikasi kembali kedalam sebuah objek itu sendiri



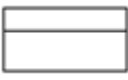

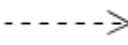
4. Class Diagram


Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class diagram*

menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. *Class* memiliki tiga area pokok: nama (*stereotype*), *atribut*, dan *metoda*. *Atribut* dan *metoda* dapat memiliki salah satu sifat berikut:

- a. *Private*, tidak dapat dipanggil dari luar *class* yang bersangkutan
- b. *Protected*, hanya dapat dipanggil oleh *class* yang bersangkutan dan anak anak yang mewarisinya.

Tabel 2. 4 *Class Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak(<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>)
2.		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3.		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4.		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
5.		<i>Dependency</i>	Operasi yang benar benar dilakukan oleh suatu objek. Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen

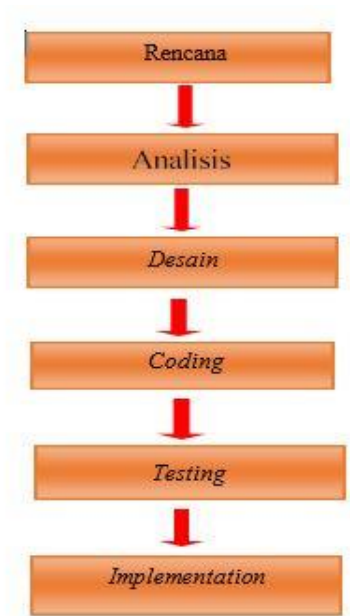
No	Gambar	Nama	Keterangan
			yang tidak mandiri.
6.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

3.1.1. Prosedur Penelitian



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian

1. Rencana

Rencana atau *planning* merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian dengan melalui observasi dan *refleksi* atau dengan mencari referensi teori-teori yang relevan dengan kasus dan permasalahan yang sedang terjadi. Sehingga rencana untuk menyelesaikan masalah yang terjadi pada penelitian ini adalah rancang bangun Rancang Bangun *Website* Pemilu Otomatis Pemilihan Kepala Desa Kebonagung Berbasis *NodeMCU*.

2. Analisis

Melakukan analisis permasalahan yang timbul ketika diadakan pemilihan kepala desa di Desa Kebonagung, dengan mengumpulkan data-data yang diperlukan sebagai bahan kajian maka diperlukan sebuah Sistem pemilu yang dapat menghitung jumlah suara yang masuk dan mendata daftar hadir pemilih.

3. Desain

Membuat aplikasi dan alat dalam bentuk *prototype* dengan menggunakan Bahasa pemrograman *PHP*, *Java* dan bahasa pemrograman yang digunakan *NodeMCU*

4. Coding

Melakukan pengujian alat yang dibuat dengan menggunakan variabel jumlah suara dan daftar pemilih.

5. Testing

Melakukan pengujian alat yang dibuat dengan menggunakan variabel jumlah suara dan daftar pemilih.

6. Implementasi

Setelah dilakukan pengujian maka alat tersebut akan diimplementasikan di desa Kebonagung dengan menggunakan data *real* penduduk dan data calon kepala desa

3.2 Metode Pengumpulan Data

3.2.1 Observasi

Observasi adalah suatu cara untuk mengadakan sebuah penilaian dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung dan juga sistematis. Untuk data-data yang telah diperoleh dalam observasi tersebut selanjutnya dicatat pada suatu catatan observasi. Dan kegiatan pencatatan itu sendiri juga merupakan bagian dari kegiatan pengamatan. Observasi dilakukan di Desa Kebonagung. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan data penelitian.

3.2.2 Wawancara

Salah satu metode pengumpulan data adalah dengan jalan wawancara, yaitu mendapatkan informasi dengan bertanya langsung kepada responden. Wawancara dilakukan dengan narasumber salah satu petugas pelaksana kegiatan pemilu di Balai Desa Kebonagung. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan data penelitian.

3.2.3 Studi Literatur

Pada proses penyelesaian ini, pengumpulan referensi diambil dari berbagai literatur yang berkaitan dengan judul penelitian antara lain yaitu buku, jurnal, artikel, laporan penelitian, dan situs-situs di internet. Setelah data penelitian terkumpul, maka perlu ada proses pemilihan data dan kemudian dianalisis sehingga diperoleh suatu kesimpulan yang objektif dari suatu penelitian.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1 Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Kebonagung.

3.3.2 Waktu penelitian

Waktu penelitian berlangsung selama kurang lebih 3 bulan semenjak bulan April hingga bulan Juni 2021.

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisa Permasalahan

Dari penelitian yang telah dilakukan, sistem yang sedang berjalan pada proses pemilihan Kepala Desa Kebonagung sepenuhnya masih bersifat konvensional sebagaimana dijelaskan pada latar belakang.

Pertama kekurangan pada waktu, waktu yang digunakan dalam pemilihan ini pun sangat terbatas, yakni dari pukul 07.30-14.00. Setelah waktu habis panitia akan menutup pemilihan dan tidak akan menerima pemilih lagi dengan alasan apapun.

Kedua kekurangan pada jenis media yang digunakan, pada model pemilihan secara konvensional, media pemilihan yang digunakan masih menggunakan media *hard copy* dimana surat suara masih disajikan dalam bentuk kertas.

Ketiga kekurangan pada tempat, model pemilihan secara konvensional membutuhkan tempat tertentu untuk melakukan kegiatan pemilihan.

Keempat kekurangan pada biaya, pemilihan secara konvensional secara umum memakan banyak biaya.

Kelima kekurangan pada metode sistem itu sendiri, sistem pemilihan secara konvensional sepenuhnya masih menggunakan campur tangan manusia, sehingga sering terjadi kemungkinan kecurangan yang dilakukan. Baik dari panitia maupun dari pemilih.

4.2 Analisa Kebutuhan Sistem

4.2.1 Sistem yang berjalan

Pemilihan umum dalam rangka memilih Kepala Desa Kebonagung saat ini masih menggunakan metode pemilihan secara konvensional, dimana seluruh aktivitas pemilihan masih menggunakan cara manual. Berikut adalah alur dari sistem yang sedang berjalan saat ini.

1. Skenario Pendataan Pemilih

Pada proses pendataan daftar pemilih tetap (DPT) dilakukan oleh KPU. Data tersebut diambil dari Desa Kebonagung, data yang diambil adalah data warga yang berstatus masih aktif, kemudian setelah itu data yang berasal dari Desa Kebonagung disamakan atau disinkronkan, data yang sama itulah yang akan diambil sebagai data pada daftar pemilih tetap.

2. Skenario Proses Pemilihan

H-2 sebelum pilkades berlangsung panitia membagikan surat undangan yang berisi jadwal pemilihan umum yang didalamnya berisi tentang jadwal pelaksanaan dan kode akses pemilih, untuk proses pemilihan bisa datang langsung ke TPS atau jika berhalangan hadir atau sedang berada diluar kota dapat diakses melalui (<http://www.pilkadeskebonagung.xyz>) link berikut dapat diakses melalui *Chrome Firefox atau Browser* lainnya.

4.2.2 Perangkat lunak (*Software*)

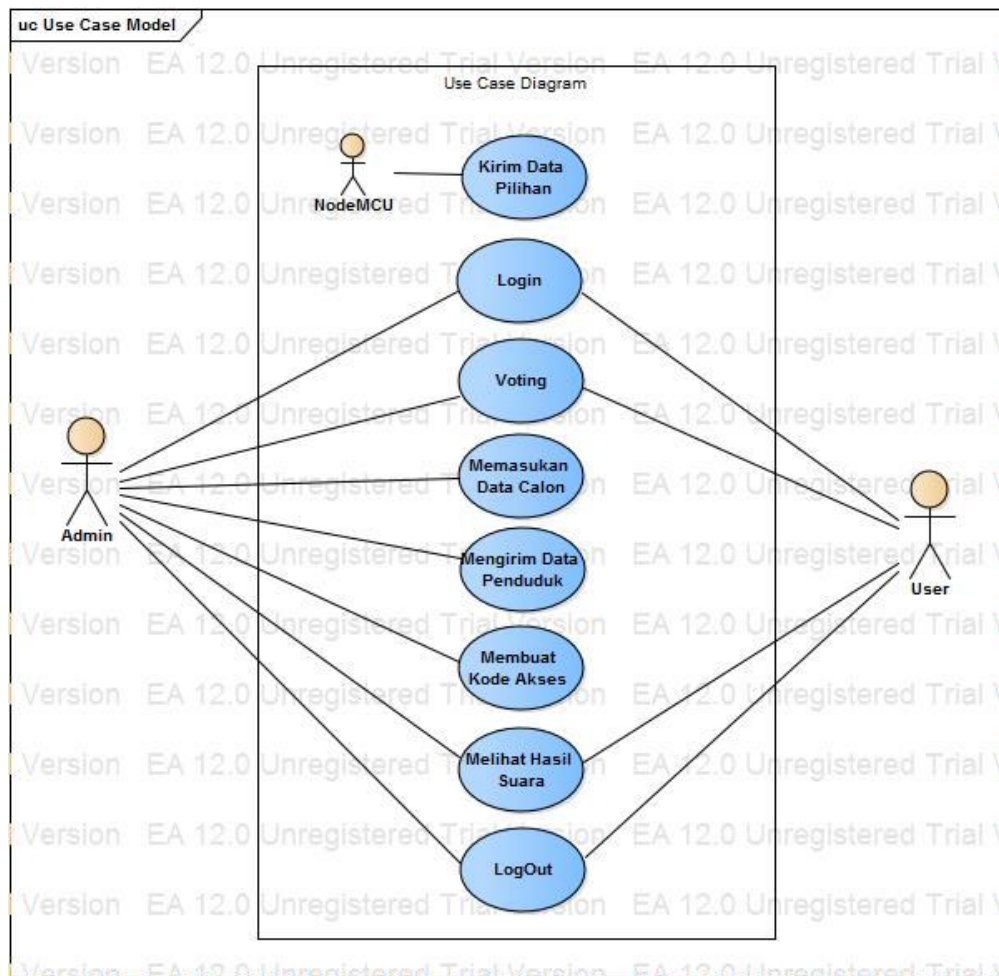
Adapun perangkat lunak (*Software*) yang digunakan dalam pembuatan *Website e- voting* adalah sebagai berikut :

1. *XAMPP*
2. *MYSQL*
3. *Sublime Text*
4. *Website*
5. *PHP*
6. *Framework*

4.3 Perancangan Sistem

4.3.1 *Use Case Diagram*

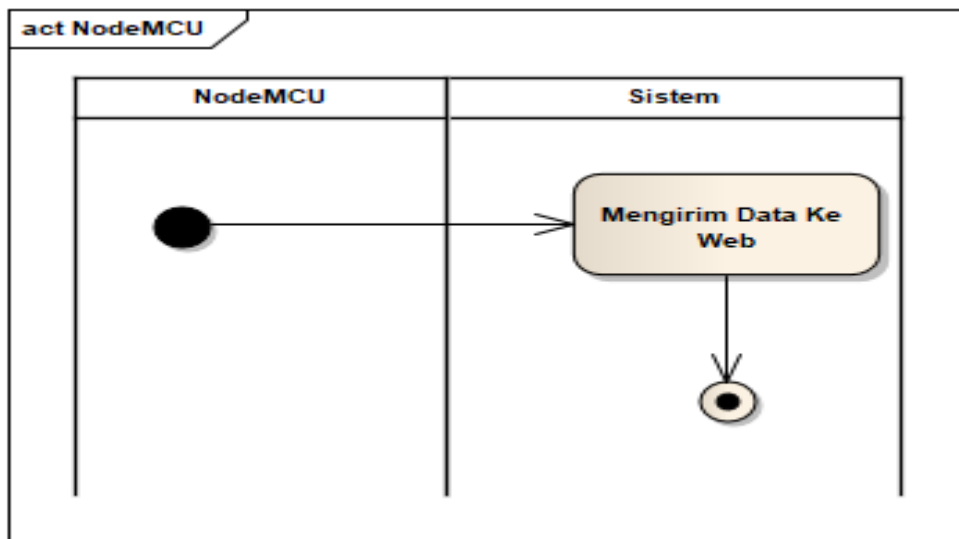
Use case adalah pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat, *usecase* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi itu. Syarat penamaan pada *use case* adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang disebut *actor* dan *use case*.



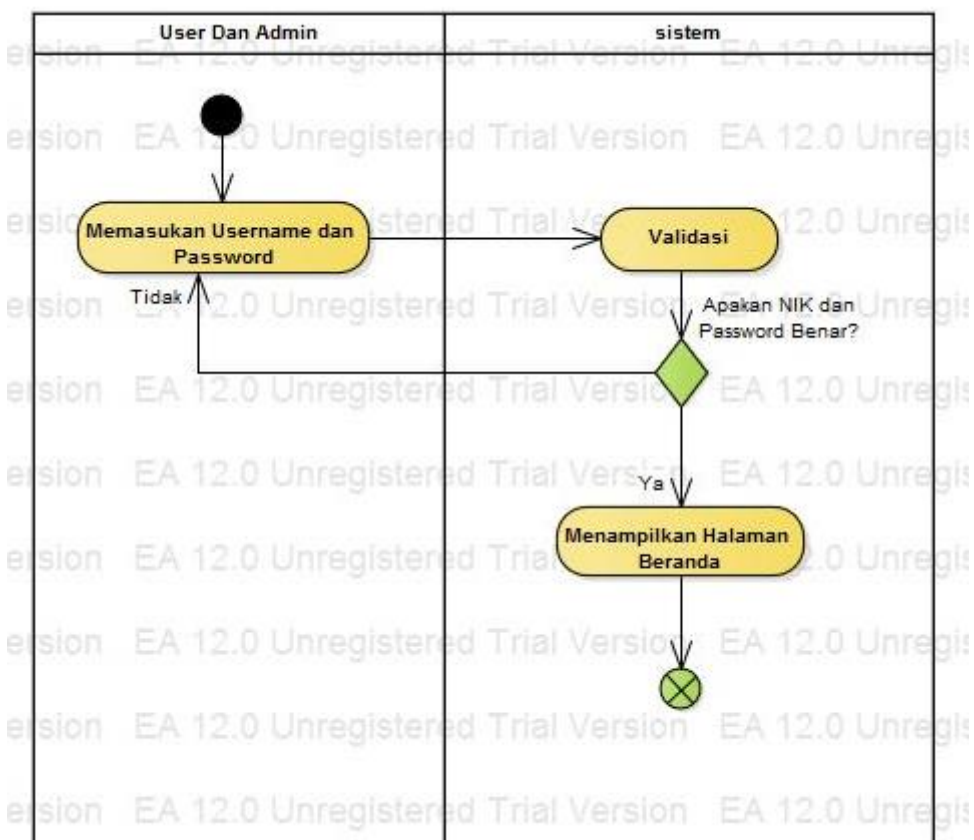
Gambar 4. 1 Use case Diagram Website Pemilu

4.3.2 Activity Diagram

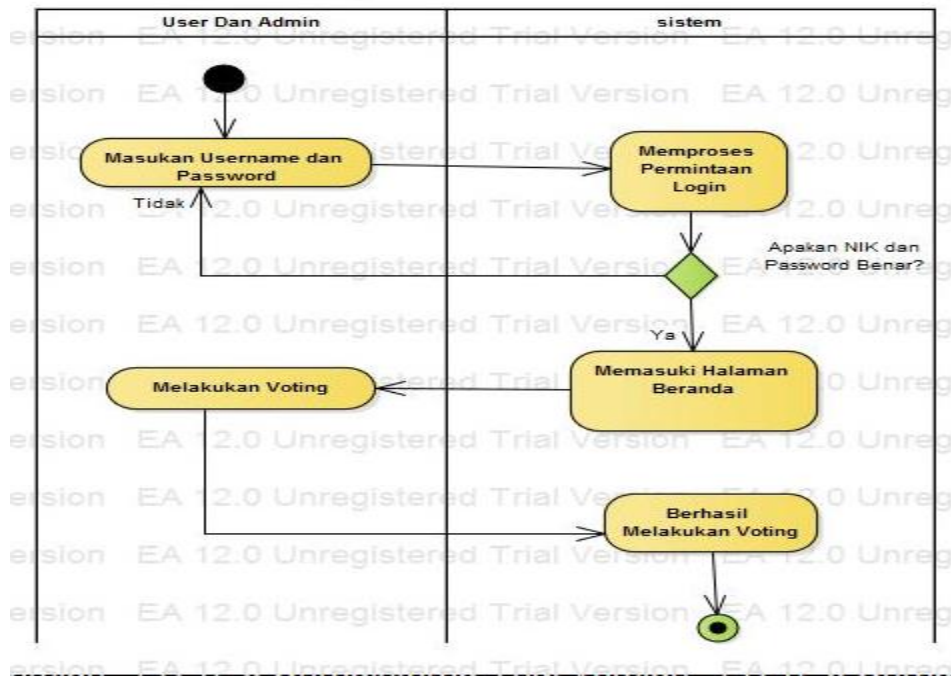
Diagram *aktivitas* atau *activity diagram* menggambarkan *work flow* (aliran kerja) atau aktifitas dari sebuah sistem. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan *actor*, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. *Activity* diagram menunjukkan apa yang terjadi, tetapi tidak menunjukkan siapa yang melakukan. Dalam pemrograman tersebut tidak menunjukkan *class* mana yang bertanggung jawab atas setiap *action*.



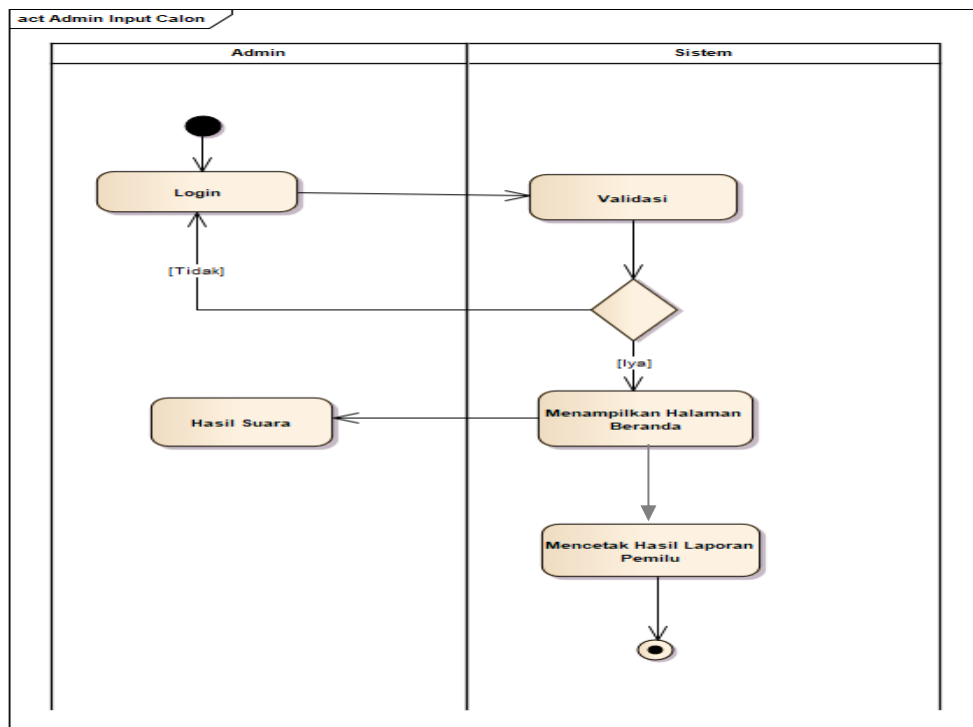
Gambar 4. 2 Activity Diagram Mengirim Data Pilihan



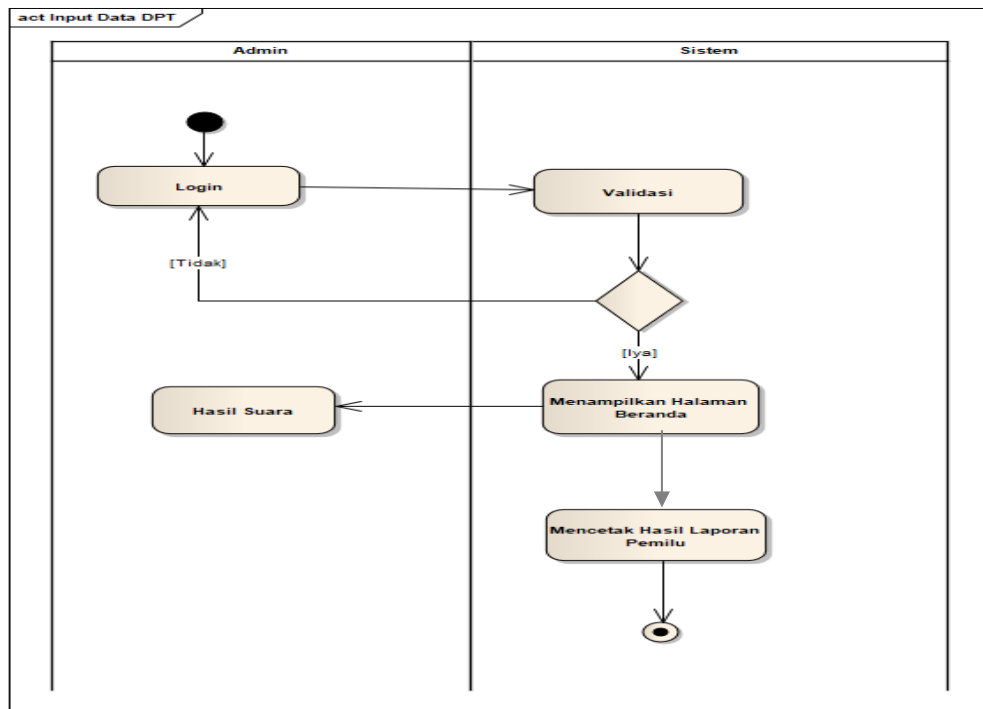
Gambar 4. 3 Activity Diagram Login



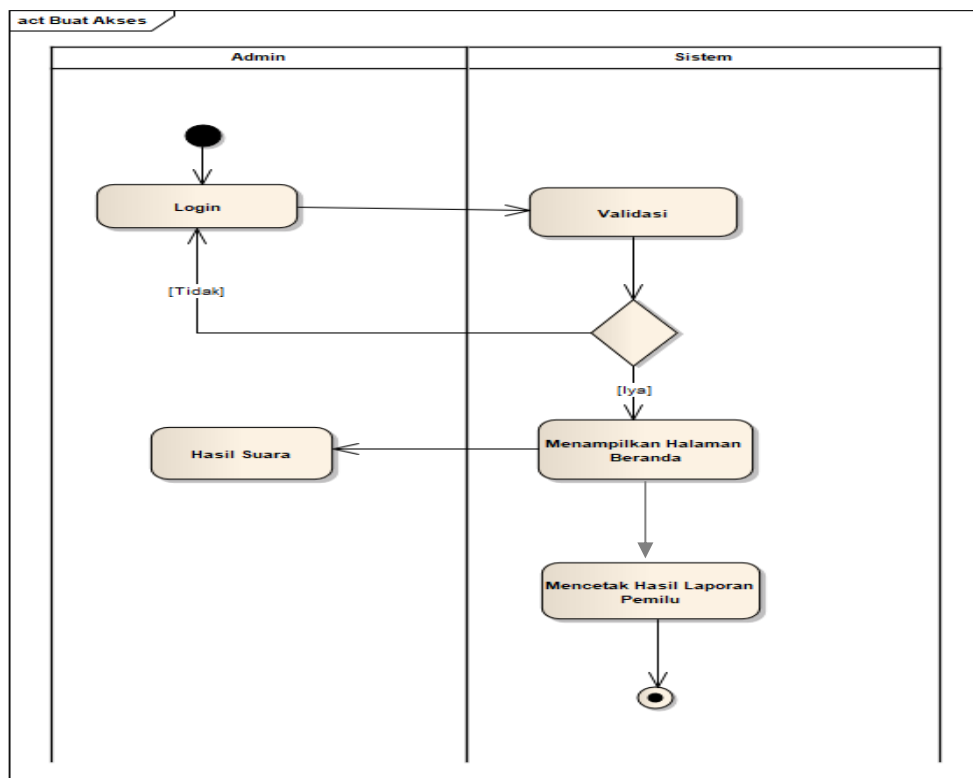
Gambar 4. 4 Activity Diagram Voting



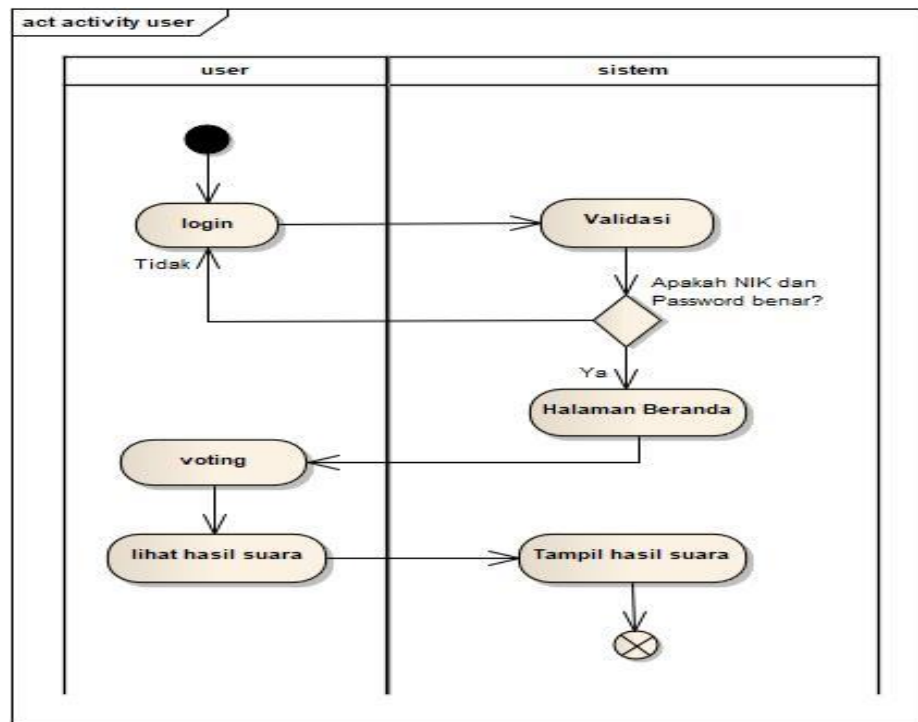
Gambar 4. 5 Activity Diagram Input Calon



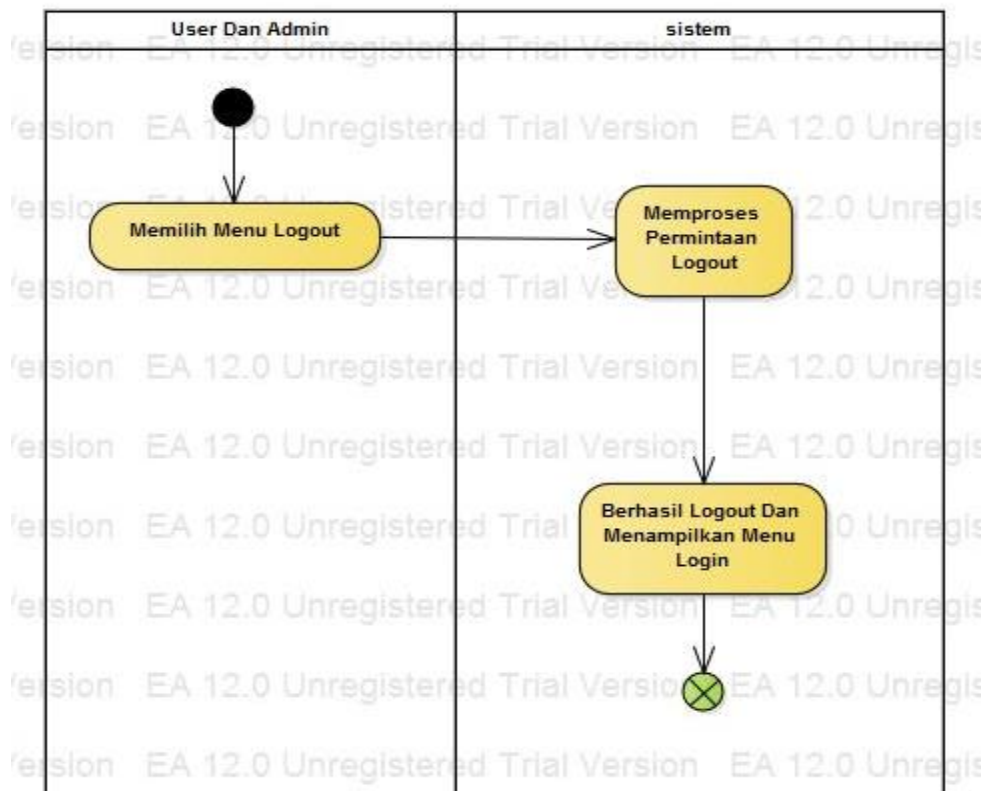
Gambar 4. 6 Activity Diagram Input Data DPT



Gambar 4. 7 Activity Diagram Buat Akses



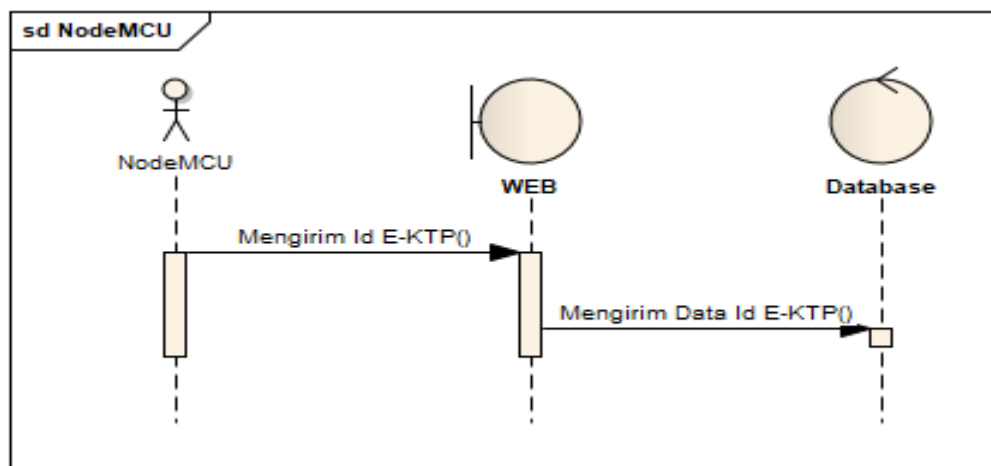
Gambar 4. 8 Activity Diagram Melihat Hasil Suara



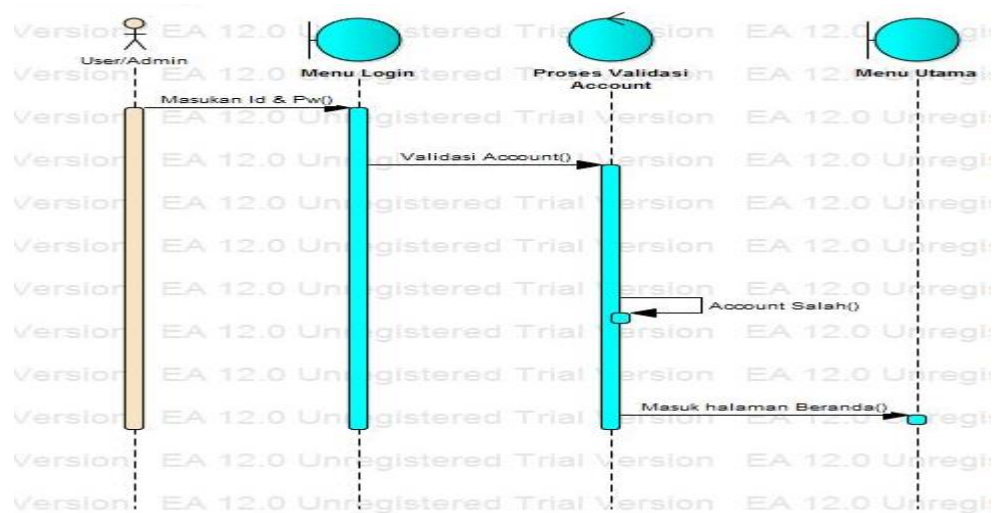
Gambar 4. 9 Activity Diagram Logout

4.3.3 Sequence Diagram

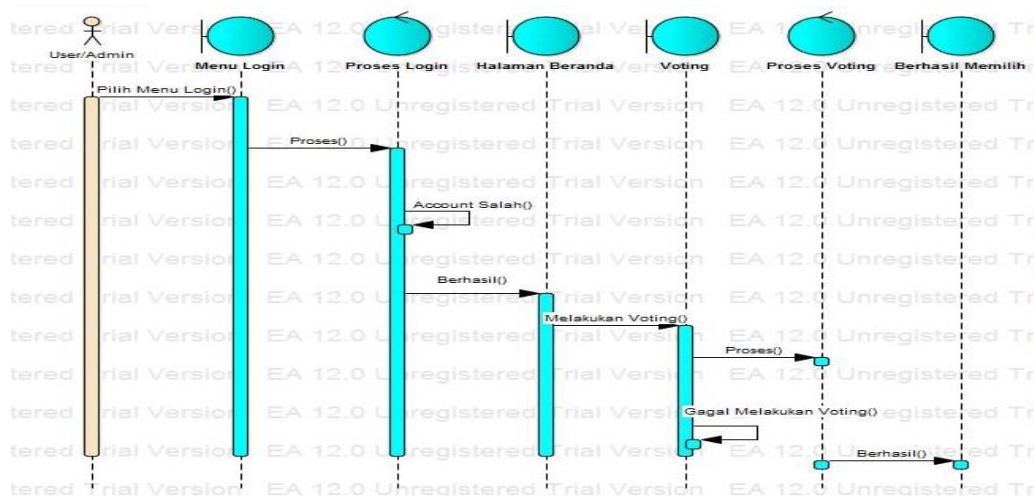
Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah *scenario* atau *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram *sequence* harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstantissasi menjadi objek itu.



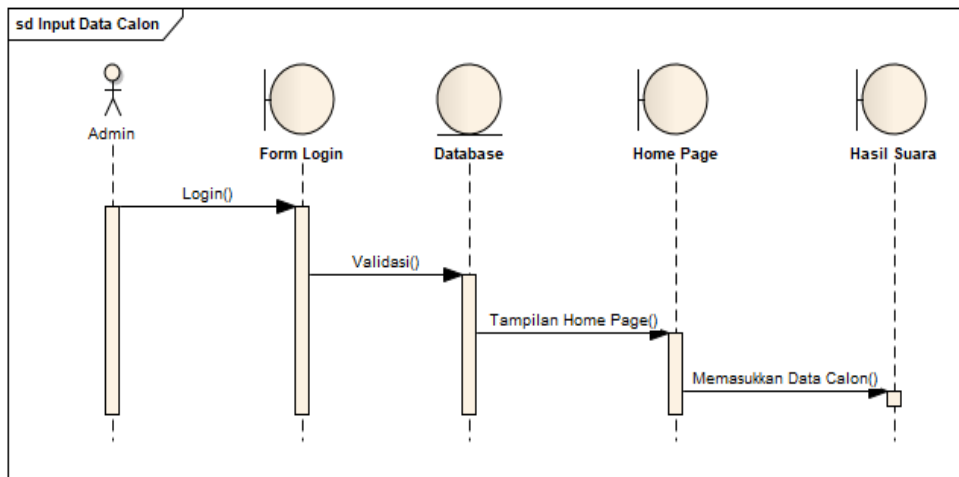
Gambar 4. 10 *Sequence Diagram* Mengirim Data Pilihan



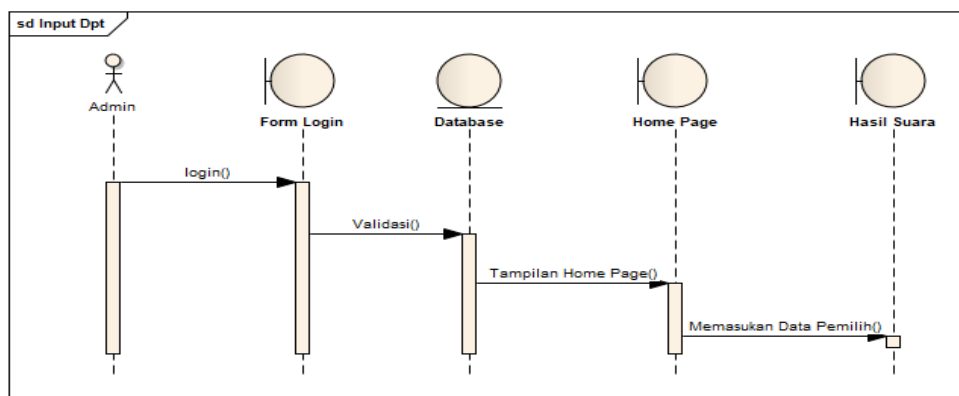
Gambar 4. 11 *Sequence Diagram* Login



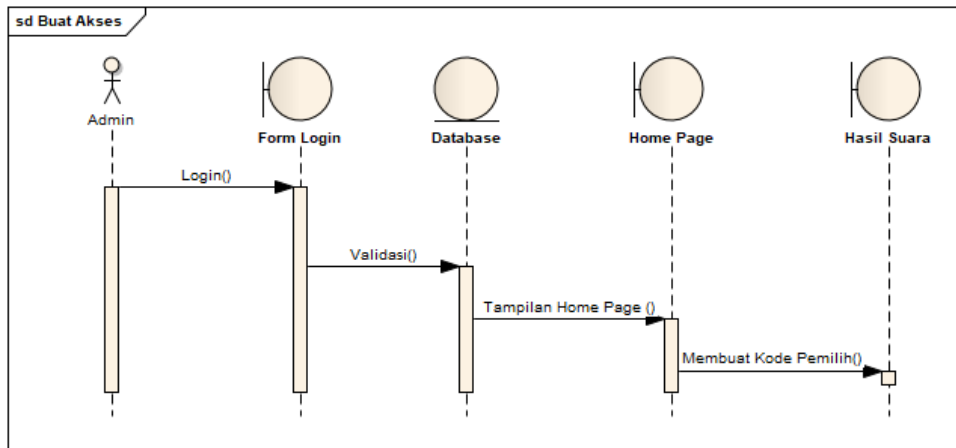
Gambar 4. 12 Sequence Diagram Voting



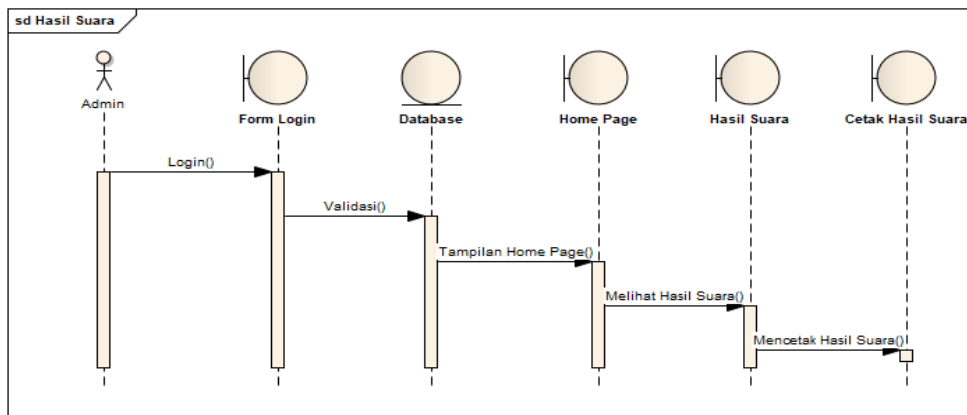
Gambar 4. 13 Sequence Diagram Input Data Calon



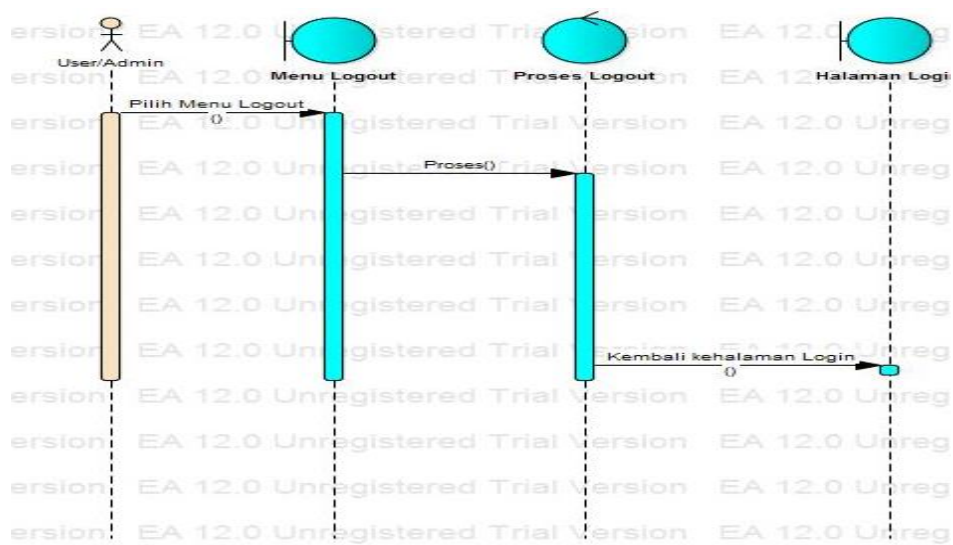
Gambar 4. 14 Sequence Diagram Input DPT



Gambar 4. 15 *Sequence Diagram* Buat Akses



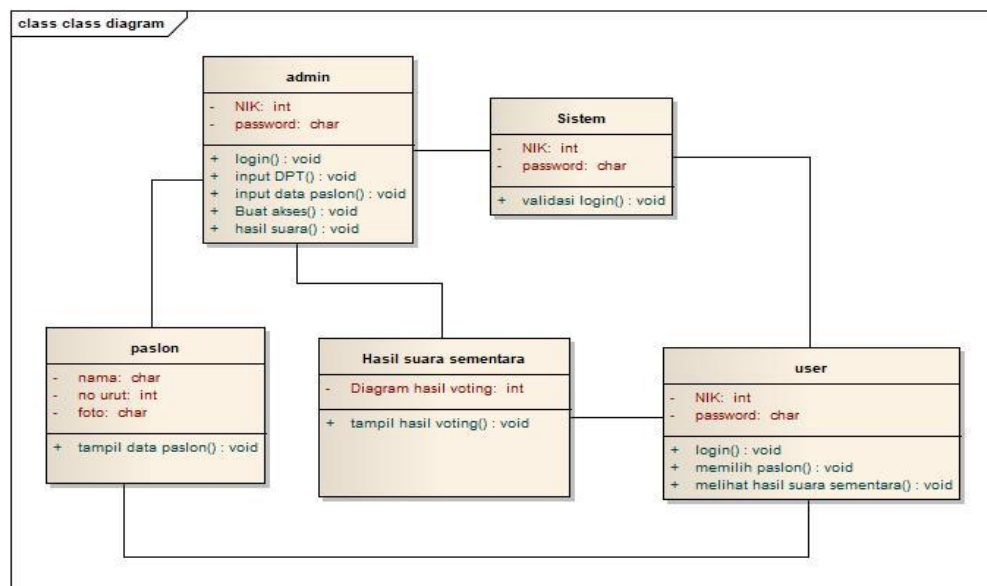
Gambar 4. 16 *Sequence Diagram* hasil suara



Gambar 4. 17 *Sequence Diagram* Logout

4.3.4 Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas-kelas yang ada harus dapat melakukan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan sistem.



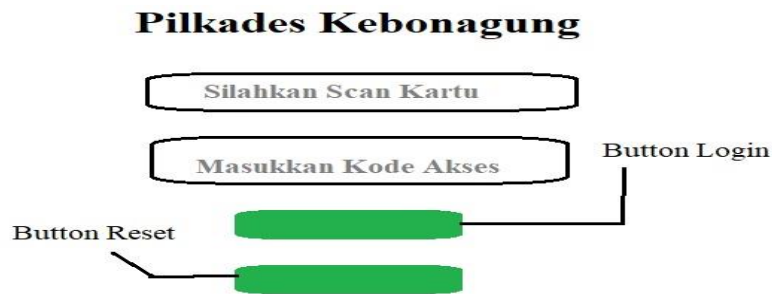
Gambar 4. 18 *Class Diagram* Rancang Bangun Website Pemilu

4.4 Website

Desain *Website* adalah gambaran dari *Website* yang akan dibuat sehingga memudahkan dalam pembuatan *Website*, berikut beberapa desain *Website* yang dibuat :

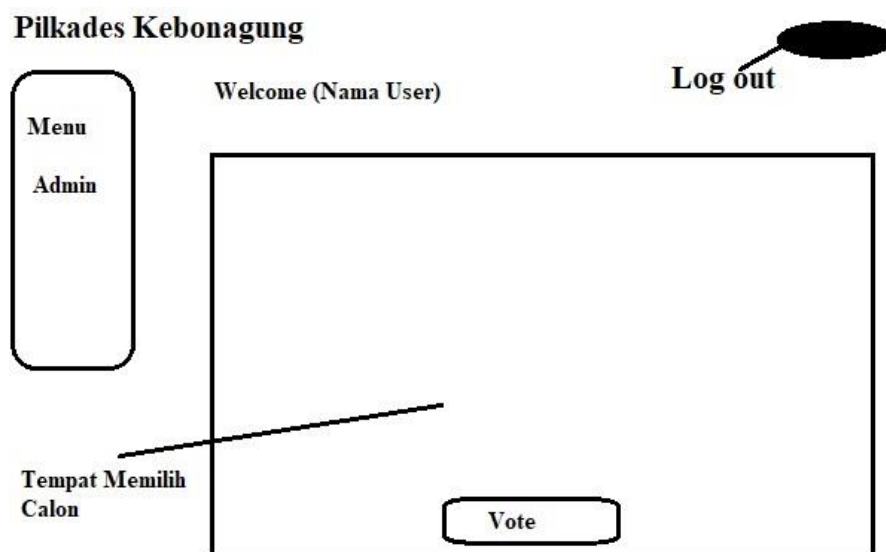
1. Desain *Website Login Admin dan User*

Halaman ini merupakan halaman yang akan muncul sebelum memasuki halaman awal atau *Homepage*.

Gambar 4. 19 Desain *Login*

2. Desain *Website* Halaman Awal Admin

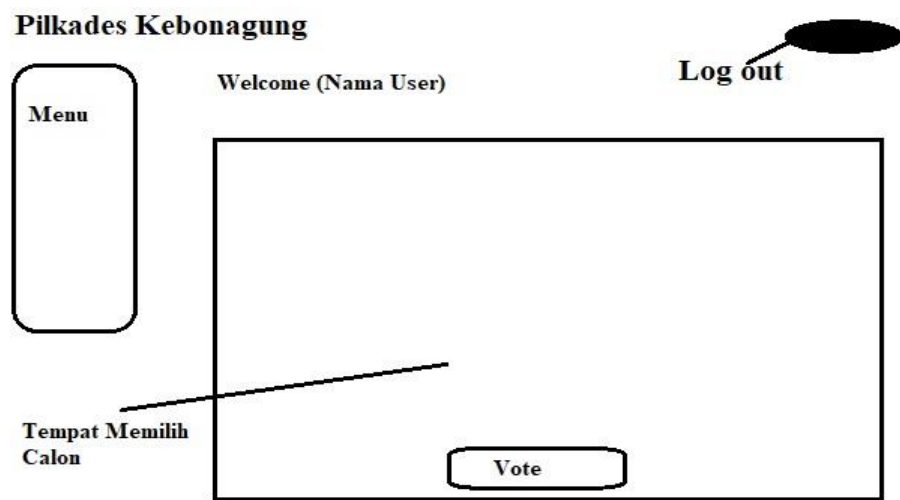
Halaman awal atau *Homepage* berisi menu *voting* yang dimana pengguna bisa langsung melakukan pemilihan, dan di halaman tersebut terdapat menu *Input Data Calon*, *Upload DPT*, *Buat Akses*, *Hasil Suara* dan *Logout*.

Gambar 4. 20 Desain *Homepage* Admin

3. Desain *Website* Halaman Awal User

Halaman awal atau *Homepage* berisi menu *voting* yang dimana pengguna bisa langsung melakukan pemilihan, dan terdapat menu tambahan hasil

suara.

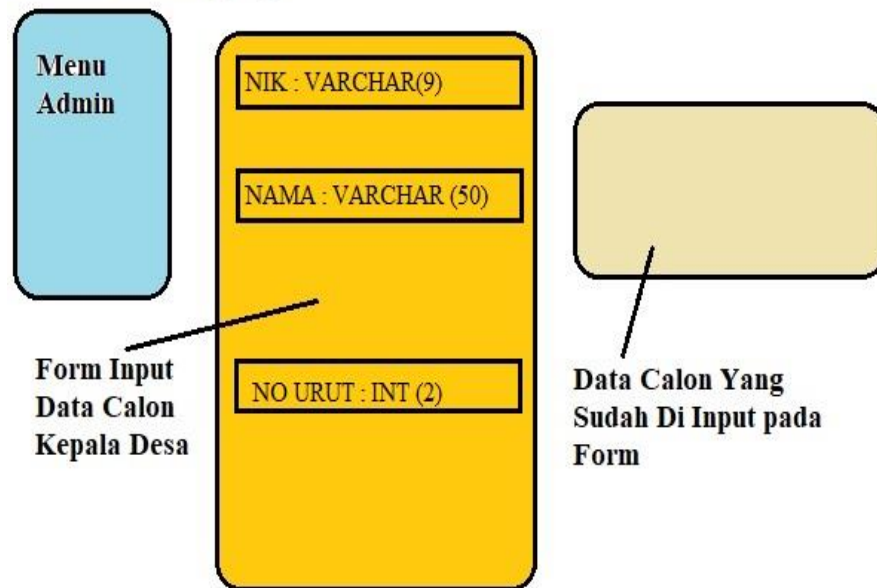


Gambar 4. 21 Desain *Homepage User*

4. Desain Website Halaman *Input* Data Calon Admin

Disini Admin dapat menginputkan data Calon yang akan menjadi Calon Kepala Desa.

Pilkades Kebonagung

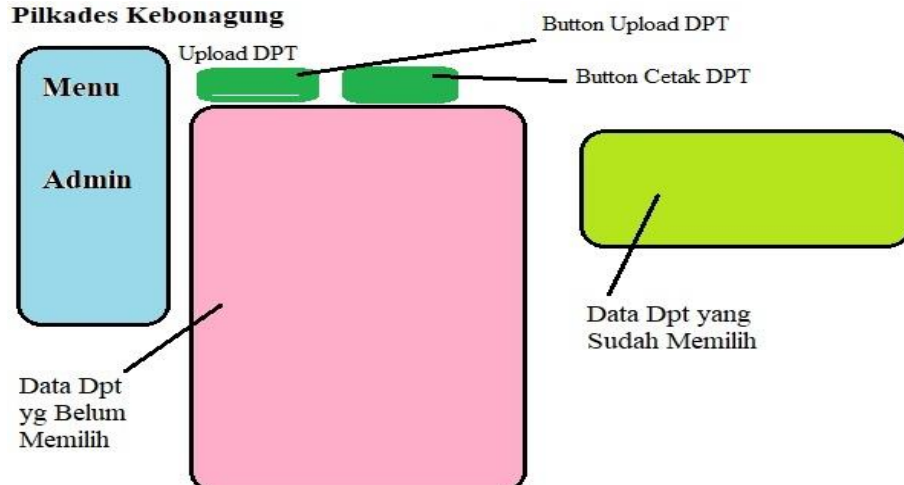


Gambar 4. 22 Desain *Input* Calon

5. Desain Website Halaman *Upload* DPT Admin

Disini admin dapat memasukan *file* data DPT/pemilih.

Pilkades Kebonagung



Gambar 4. 23 Desain *Upload* DPT

6. Desain *Website* Halaman Buat Akses Admin

Untuk halaman buat akses, disini diperuntukan untuk orang yang tidak mempunyai KTP / masih dalam bentuk SUKET dan untuk yang berada di luar kota / lansia.

Pilkades Kebonagung

Menu

Admin

Buat Akses

ID KARTU : VARCHAR(25)

NIK : VARCHAR (35)

KODE AKSES : VARCHAR (6)

Form Input Data

Gambar 4. 24 Desain Buat Akses

7. Desain *Website* Hasil Suara Admin dan *User*

Disini pengguna bisa melihat hasil pemilihan sementara secara *Realtime*.

Pilkades Kebonagung

Menu

Admin

Hasil Suara

Diagram Perolehan Suara

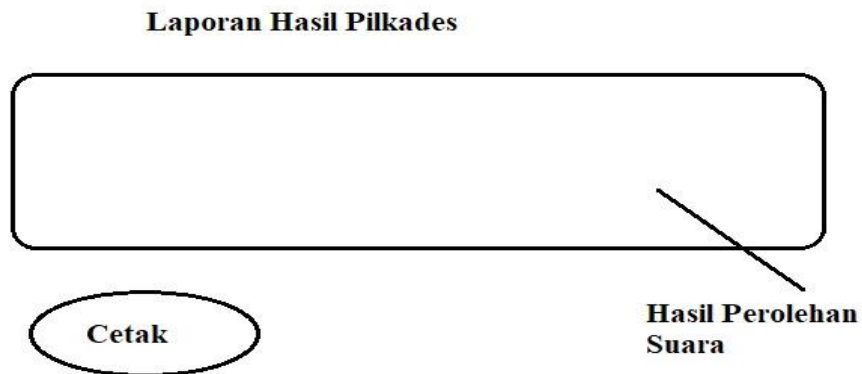
Cetak

Log out

Gambar 4. 25 Desain Hasil Suara

8. Desain laporan hasil pilkades

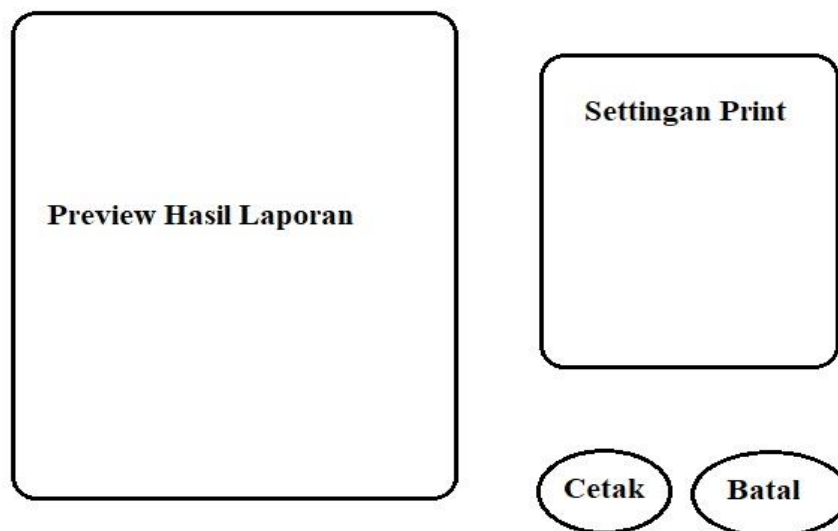
Disini admin bisa menggunakan fitur Cetak Laporan Untuk melihat hasil suara



Gambar 4. 26 Desain Cetak Laporan

9. Desain *Print* Cetak Laporan

Fitur ini berfungsi untuk *print* hasil laporan pilkades.



Gambar 4. 27 Desain *Print* Laporan

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Implementasi Sistem

Setelah dilakukannya metodologi penelitian, maka diperoleh analisa sistem, analisa perangkat keras, analisa perangkat lunak guna membangun *Website e-voting*. *Website* dibuat menggunakan satu buah perangkat keras berupa laptop dan perangkat lunak berupa *Sublime Text*, *Xampp*, *Chrome*, dan *Adobe Photoshop*. Tahap terakhir dilakukan pengujian terhadap *Website* dengan Alat *scan* KTP, setelah berhasil dilakukannya proses pengujian, *Website* dapat diakses di (<http://www.pilkadeskebonagung.xyz>), *Website* dapat diakses menggunakan Chrome, Firefox atau Browser lainnya.

1. Halaman *Login*

Halaman *Login* merupakan halaman yang akan diakses sebelum halaman *Homepage*, halaman ini berfungsi untuk masuk kedalam sistem.



Gambar 5. 1 Halaman *Login*

2. Halaman *Home* admin

Pada halaman awal atau *Homepage* berisi menu *voting* yang dimana Admin bisa langsung melakukan pemilihan, dan di halaman tersebut terdapat menu *Input Data Calon*, *Upload DPT*, *Buat Akses*, *Hasil Suara* dan *Logout*.



Gambar 5. 2 Halaman *Homepage* Admin

3. Halaman *Home* User

Pada halaman awal atau *Homepage* berisi menu *voting* yang dimana pengguna bisa langsung melakukan pemilihan, dan terdapat menu tambahan hasil suara.



Gambar 5. 3 Halaman *Homepage* User

4. Halaman *Input* Data Calon Admin

Pada halaman ini Admin dapat memasukan data Calon yang akan menjadi calon Kepala Desa.

Nama	No Calon	Ops
Bambang	1	Hapus
Wahyu	2	Hapus

Gambar 5. 4 Halaman *Input* Data Calon

5. Halaman *Upload* DPT Admin

Pada halaman ini admin dapat memasukan *file* data DPT/pemilih.

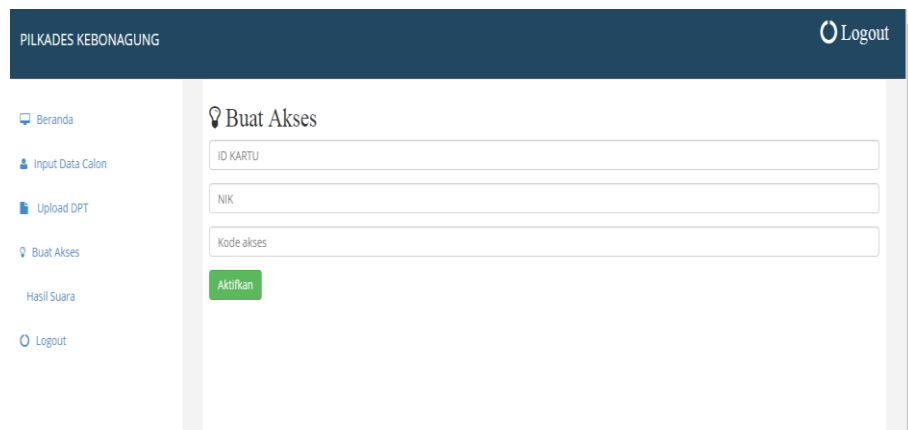
Nik	Nama	Status	Ops
332901106990003	Azka Maulana	Belum Memilih	Hapus
3329091608000005	Reza Alfianto	Belum Memilih	Hapus

Nik	Nama	Status
3329071709910003	Saeful Umar	Sudah Memilih
332901201980005	Devia	Sudah Memilih
332901201980006	Fani	Sudah Memilih
332901201980001	Susi	Sudah Memilih
332901201980002	Juned	Sudah Memilih
332901201980003	Kasiman	Sudah Memilih
332901201980004	Siti Rejeki	Sudah Memilih

Gambar 5. 5 Halaman *Input* Data DPT

6. Halaman Buat Akses

Untuk halaman buat akses, disini diperuntukan untuk orang yang tidak mempunyai KTP / masih dalam bentuk SUKET dan untuk yang berada di luar kota / lansia.



Gambar 5. 6 Halaman Buat Akses

7. Halaman Hasil Suara Admin

Pada halaman ini pengguna bisa melihat hasil pemilihan sementara secara *Realtime*



Gambar 5. 7 Halaman Hasil Suara Admin

8. Halaman Hasil Suara User

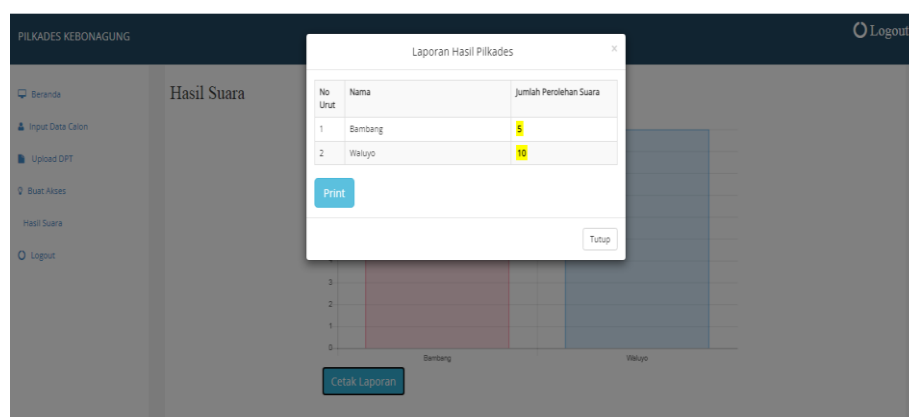
Pada halaman ini pengguna bisa melihat hasil pemilihan sementara secara *Realtime*



Gambar 5. 8 Halaman Hasil Suara *User*

9. Halaman laporan hasil pilkades

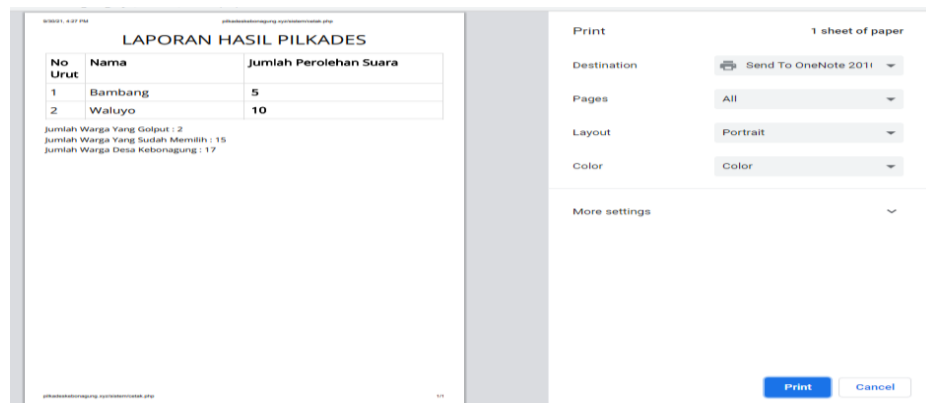
Disini admin bisa menggunakan fitur Cetak Laporan Untuk melihat hasil suara



Gambar 5. 9 Halaman Laporan Hasil Pilkades

10. Halaman *Print* Cetak Laporan

Fitur ini berfungsi untuk *print* Hasil Laporan

Gambar 5. 10 Halaman *Print* Laporan

5.2 Hasil Pengujian

5.2.1. Pengujian *Website*

Bertujuan untuk mengetahui apakah halaman *Website* bisa diakses, berikut hasil dari pengujian *Website*:

Tabel 5. 1 Pengujian *Website*

No	<i>Website</i>	Keterangan
1	Halaman <i>Login</i>	Bisa diakses
2	Halaman <i>Home (Admin)</i>	Bisa diakses
3	Halaman <i>Home (User)</i>	Bisa diakses
4	Halaman <i>Input Data Calon Kepala Desa (Admin)</i>	Bisa diakses
5	Halaman <i>Upload DPT Admin</i>	Bisa diakses
6	Halaman <i>Buat Akses Admin</i>	Bisa diakses
7	Halaman <i>Hasil Suara (Admin)</i>	Bisa diakses
8	Halaman <i>Hasil Suara (User)</i>	Bisa diakses

5.2.2. Pengujian *Login*

Pengujian *Login* dilakukan terhadap dua kolom yaitu NIK dan Kode akses yang dilakukan ketika pertama kali *Website* digunakan. Hasil pengujian *Login* dapat dilihat pada Tabel berikut ini :

Tabel 5. 2 Pengujian *Login*

No	Pengujian	Hasil Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Scan KTP berhasil	Dapat masuk	Sesuai	Valid
2	Scan KTP gagal	Tidak dapat masuk	Sesuai	Valid
3	Masuk menggunakan Nik dan Kode akses berhasil	Dapat masuk	Sesuai	Valid
4	Masuk menggunakan Nik dan kode akses gagal	Tidak dapat masuk	Sesuai	Valid

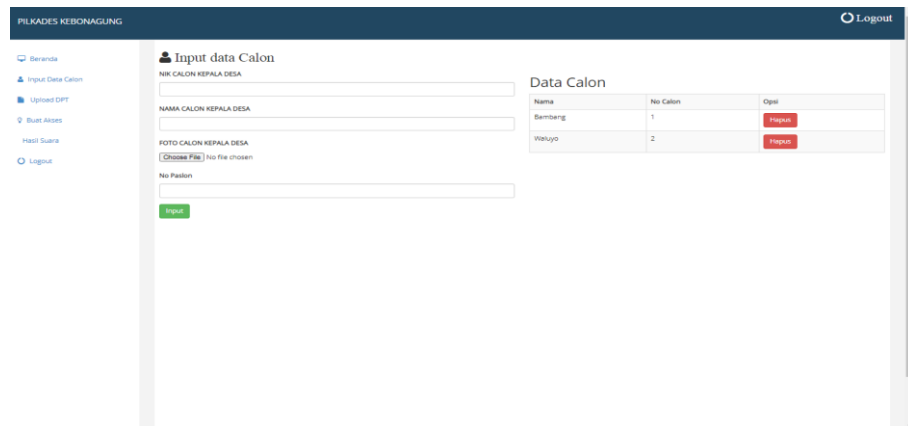
5.2.3. Pengujian *voting*

Tabel 5. 3 Pengujian *Voting*

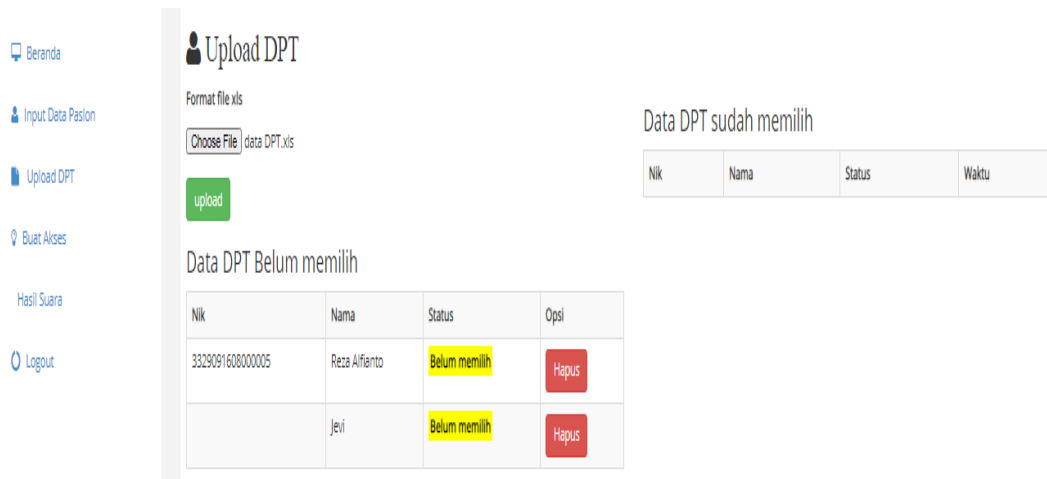
No	Pengujian	Hasil Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Memilih calon Kepala Desa	Berhasil	Sesuai	Valid
2	Tidak memilih calon Kepala Desa	Tidak berhasil	Sesuai	Valid
3	Sudah melakukan voting, memilih kembali	Tidak Berhasil	Sesuai	Valid

5.2.4. Pengujian *Database*

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diinputkan admin dapat diterima oleh *Database Website*. Data yang berupa *Input Calon*, *Upload* dpt. Dapat diterima oleh *Database* sehingga dapat ditampilkan pada *Website*.



Gambar 5. 11 Data Calon Kades Yang Sudah Terinput Pada Database



Gambar 5. 12 Data Dpt Yang Sudah Terinput Pada Database

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berikut ini beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan *Website* pemilu otomatis desa Kebonagung :

1. *Website* dapat digunakan dan bisa diakses melalui (<http://www.pilkadeskebonagung.xyz>).
2. Diharapkan dengan adanya Sistem ini pemilihan umum dapat berjalan dengan jujur dan adil serta bisa meminimalisir kesalahan yang dapat dilakukan oleh manusia dan mengurangi manipulasi data atas kecurangan yang bisa terjadi.
3. Dengan adanya alat ini diharapkan bisa menghemat biaya pelaksanaan pilkades.

6.2 Saran

1. Tampilan *Website* dapat dikembangkan agar lebih menarik.
2. Menggunakan *scanner* KTP akan memudahkan sistem ini
3. Tampilan *Website* dapat diubah agar menjadi lebih ramah kepada *User* yang berumur.
4. Memikirkan kedepannya untuk para Tunanetra agar bisa menggunakan sistem ini juga.
5. Alat ini belum memiliki daya, jadi ketika listrik mati alat juga ikut mati

DAFTAR PUSTAKA

- [1] O. Anita dan S. Rosana, “Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Industri Media di Indonesia.”
- [2] Jogloabang, “UU 6 tahun 2014 tentang Desa,” *Www.Jogloabang.Com*. hal. 1–57, 2020.
- [3] “UNDANG-UNDANG NO 6 TAHUN 2014 TENTANG DESA - Desa Akah.” [Daring]. Tersedia pada: <https://akah.desa.id/artikel/2019/9/9/undang-undang-no-6-tahun-2014-tentang-desa>. [Diakses: 04-Nov-2021].
- [4] A. Nabilah dan Y. Amrozi, “Rancang Bangun E-Voting Berbasis Web Pada Organisasi Karang Taruna Kelurahan Kedurus,” *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 2, no. 3, hal. 105, 2019, doi: 10.32493/jtsi.v2i3.2751.
- [5] H. Haryati, K. Adi, dan S. Suryono, “Sistem Pemungutan Suara Elektronik Menggunakan Model Poll Site E-Voting,” *J. Sist. Inf. Bisnis*, vol. 4, no. 1, hal. 67–74, 2014, doi: 10.21456/vol4iss1pp67-74.
- [6] W. Wijaya dan A. Adriansyah, “Analisis Pemanfaatan Teknologi Qr Code Pada Sistem Electronic Voting (E-Voting) Untuk Pemilihan Kepala Daerah,” *J. Edukasi Elektro*, vol. 4, no. 2, hal. 91–102, 2020, doi: 10.21831/jee.v4i2.35451.
- [7] “Pengertian dan Fungsi PHP dalam Pemrograman Web | Duniaikom.” [Daring]. Tersedia pada: <https://www.duniaikom.com/pengertian-dan-fungsi-php-dalam-pemograman-web/>. [Diakses: 28-Okt-2021].
- [8] R. Sanjaya dan S. Hesinto, “Rancang Bangun Website Profil Hotel Agung Prabumulih Menggunakan Framework Bootstrap,” *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 7, no. 2, hal. 57–64, 2018, doi: 10.34010/jati.v7i2.758.
- [9] M. S. Falah, “Perancangan Sistem Electronic Voting (E-Voting) Berbasis Web Dengan Menerapkan Quick Response Code (Qr Code) Sebagai Sistem Keamanan Untuk Pemilihan Kepala Daerah,” *Tek. Inform.*, hal. 1–12, 2015.
- [10] M. D. Ariyantini, “Rancang Alat Absensi Pendataan Penduduk Menggunakan Sensor RFID Dengan Pembacaan E-KTP Berbasis Arduino Uno Pada Pemilihan Umum,” *Skripsi*, 2017.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat kesediaan Pembimbing TA I

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat kesediaan Pembimbing TA I

SURAT KESEDIAAN MEMBIMBING TA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Arif Rakhman, SE, S.Pd M.Kom
NIDN : 0623118301
NIPY : 05.016.291
Jabatan Struktural : Koordinator P2M Prodi D3 Teknik Komputer
Jabatan Fungsional : Lektor

Dengan ini menyatakan bersedia untuk menjadi Pembimbing I pada Tugas Akhir

Mahasiswa berikut :

No	Nama	NIM	Program Studi
1.	Azka Maulana	18040199	DIII Teknik Komputer

Judul TA : Rancang Bangun Sistem Pemilu Otomatis Pemilihan Kepala Desa Berbasis Arduino

Demikian pernyataan ini dibuat agar dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 24 Februari 2021

Mengetahui,

Calon Dosen Pembimbing I



Arif Rakhman, SE, S.Pd M.Kom
NIPY.05.016.291

Lampiran 2 Surat kesediaan Pembimbing TA II

Lampiran 2 Surat kesediaan Pembimbing TA II

SURAT KESEDIAAN MEMBIMBING TA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Maulana, S.Kom
NIDN :-
NIPY : 11.011.97
Jabatan Struktural : Ka BAA
Jabatan Fungsional :-

Dengan ini menyatakan bersedia untuk menjadi Pembimbing II pada Tugas Akhir

Mahasiswa berikut :

No	Nama	NIM	Program Studi
1.	Azka Maulana	18040199	DIII Teknik Komputer

Judul TA : Rancang Bangun Sistem Pemilu Otomatis Pemilihan Kepala Desa Berbasis Arduino

Demikian pernyataan ini dibuat agar dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

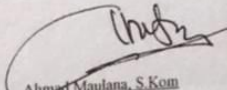
Tegal, 26 Februari 2021

Mengetahui,

Ka Prodi DIII Teknik
Komputer



Calon Dosen
Pembimbing II


Ahmad Maulana, S.Kom
NIPY.11.011.97

Lampiran 3 Foto Observasi



Lampiran 4 Surat Ijin Observasi



Yayasan Pendidikan Harapan Bersama
PoliTeknik Harapan Bersama
PROGRAM STUDI D III TEKNIK KOMPUTER

Kampus I : Jl. Mataram No.9 Tegal 52142 Telp. 0283-352000 Fax. 0283-353353
Website : www.poltektegal.ac.id Email : komputer@poltektegal.ac.id

No. : 007.03/KMP.PHB/V/2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Observasi Tugas Akhir (TA)

Kepada Yth.
Kepala Balai Desa Kebonagung
Desa. Kebonagung Kec. Jatibarang Kab. Brebes

Dengan Hormat,
Schubungan dengan tugas mata kuliah Tugas Akhir (TA) yang akan diselenggarakan di semester VI (Genap) Program Studi D III Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal, Maka dengan ini kami mengajukan izin observasi pengambilan data di Balai Desa Kebonagung yang Bapak / Ibu Pimpin, untuk kepentingan dalam pembuatan produk Tugas Akhir, dengan Mahasiswa sebagai berikut:

No.	NIM	Nama	No. HP
1	18040201	REZA ALFIANTO	081476658011
2	18040199	Azka maulana	085900370022
3	18040188	ZULFIKAR ADHI PRASETYO	085701948696

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan atas izin dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Tegal, 07 Mei 2021
Ka. Prodi DIII Teknik Komputer
Politeknik Harapan Bersama Tegal
Rais, S.Pd., M.Kom
NIPY.07.011.083

Lampiran 5 Surat Balasan Ijin Observasi



Yayasan Pendidikan Harapan Bersama
PoliTeknik Harapan Bersama
PROGRAM STUDI D III TEKNIK KOMPUTER

Kampus I : Jl. Mataram No.9 Tegal 52142 Telp. 0283-352000 Fax. 0283-353353
Website : www.poltektegal.ac.id Email : komputer@poltektegal.ac.id

No. : 007.03/KMP.PHB/V/2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Observasi Tugas Akhir (TA)

Kepada Yth.
Kepala Balai Desa Kebonagung
Desa. Kebonagung Kec. Jatibarang Kab. Brebes

Dengan Hormat,

Schubungan dengan tugas mata kuliah Tugas Akhir (TA) yang akan diselenggarakan di semester VI (Genap) Program Studi D III Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal, Maka dengan ini kami mengajukan izin observasi pengambilan data di Balai Desa Kebonagung yang Bapak / Ibu Pimpin, untuk kepentingan dalam pembuatan produk Tugas Akhir, dengan Mahasiswa sebagai berikut:

No.	NIM	Nama	No. HP
1	18040201	REZA ALFIANTO	081476658011
2	18040199	Azka maulana	085900370022
3	18040188	ZULFIKAR ADHI PRASETYO	085701948696

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan atas izin dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Tegal, 07 Mei 2021
Ka. Prodi DIII Teknik Komputer
Politeknik Harapan Bersama Tegal
Rais, S.Pd., M.Kom
NIPY. 07.011.083

Lampiran 6 Coding Sistem

```
<?php
session_start();
if ( !isset($_SESSION["Login"]) ) {
    header("location:../index.php");
    exit;
}
include'../koneksi.php';

if(isset($_POST['simpan'])) {
    date_default_timezone_set('Asia/jakarta');
    $waktu = date('H:i:sa');
    $nik = $_SESSION['nik'];
    $kode_akses= $_SESSION['kode_akses'];
    $nomor_paslon =$_POST['nomor_paslon'];

    $cek = mysqli_num_rows(mysqli_query($koneksi,"SELECT *
FROM tbl_paslon WHERE kode_akses='$kode_akses'"));
    if ($cek > 0){
        echo"<script>window.alert('Anda tidak bisa melakukan
voting lagi')
        window.location='index.php'</script>";
    }else {
        mysqli_query($koneksi, "UPDATE tbl_dpt SET
status='Sudah memilih' WHERE nik='$nik'");
        mysqli_query($koneksi,"INSERT INTO
tbl_paslon(kode_akses, nomor_paslon)
VALUES ('$kode_akses','$nomor_paslon')");

        echo"<script>window.alert('Voting Berhasil')
        window.location='index.php'</script>";
    }
}
?>
<!DOCTYPE html>
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta charset="utf-8" />
<meta name="viewport" content="width=device-width,
initial-scale=1.0" />
<title>PILKADES KEBONAGUNG</title>
<!------->
----->
<link rel="stylesheet" type="text/css"
href="../fontawesome-free/css/all.min.css">
<link rel="stylesheet" type="text/css"
href="../css/sweetalert.css">
<!-- BOOTSTRAP STYLES-->
<link href="assets/css/bootstrap.css"
rel="stylesheet" />
<!-- FONTAWESOME STYLES-->

<link href="assets/css/font-awesome.css"
rel="stylesheet" />
<!-- CUSTOM STYLES-->
```



```

        <link href="assets/css/custom.css" rel="stylesheet"
/>
    <!-- GOOGLE FONTS-->
    <link
href='http://fonts.googleapis.com/css?family=Open+Sans'
rel='stylesheet' type='text/css' />
    <style>
        img{
            width: 100%;
            height: 280px;
            text-align: center;
        }
        img{
            border-radius: 10px;
        }
        tr,td{
            border: none;
        }
    </style>
</head>
<body>

    <div id="wrapper">
        <div class="navbar navbar-inverse navbar-fixed-top">
            <div class="adjust-nav">
                <div class="navbar-header">
                    <button type="button" class="navbar-toggle" data-
toggle="collapse" data-target=".sidebar-collapse">
                        <span class="icon-bar"></span>
                        <span class="icon-bar"></span>
                        <span class="icon-bar"></span>
                    </button>
                    <a class="navbar-brand" href="#">
                        <!--  -->
                        <h4 style="color: white;">PILKADES KEBONAGUNG</h4>
                    </a>
                </div>
                <span class="Logout-spn" >
                    <a href="../Logout.php" style="color:#fff;"><i
class="fa fa-circle-o-notch"> Logout</i></a>
                </span>
            </div>
        </div>
        <!-- /. NAV TOP -->
        <nav class="navbar-default navbar-side"
role="navigation">
            <div class="sidebar-collapse">
                <div class="menu">
                    <ul class="nav" id="main-menu">

                        <li>
                            <a href="index.php"><i class="fa fa-
desktop"></i>Beranda</a>
                        </li>
                        <?php
                            $level = $_SESSION['level'] == 'admin';

```

```

        if($level){
            ?>

            <li>
                <a href="input_data_paslon.php"><i class="fa fa-
User " ></i>Input Data Calon</a>
            </li>

            <li>
                <a href="upload_dpt.php"><i class="fa fa-
file" ></i>Upload DPT</a>
            </li>

            <li>
                <a href="buat_akses.php"><i class="fa fa-
lightbulb-o " ></i>Buat Akses </a>
            </li>

            <?php } ?>
            <li>
                <a href="hasil_suara.php"><i class="fa fa-chart-
bar" ></i>Hasil Suara </a>
            </li>

            <li>
                <a href=" ../Logout.php"><i class="fa fa-circle-o-
notch " ></i>Logout</a>
            </li>

        </ul>
    </div>
</div>

</nav>
<!-- /. NAV SIDE -->

<div id="page-wrapper" >
    <div id="page-inner">
        <div class="row">
            <div class="col-lg-12">
                <h2><i class="fa fa-desktop"> Beranda</i></h2>
            </div>
        </div>
        <!-- /. ROW -->

        <div class="row">
            <div class="col-lg-12 ">
                <div class="alert alert-info">
                    <strong><h2><b>SELAMAT DATANG DI PILKADES
KEBONAGUNG</b></h2></strong><b style="font-size:
18px;"><?php echo $_SESSION['nama']; ?></b>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>

```

```

<div class="row">
  <div class="col-lg-12">
    <div class="alert alert-success">
      <div class="row">
        <div class="col-lg-12">
          <h2 align="center"><b>CALON          KEPALA
DESA</b></h2><br>
          <form action="" method="post">
            <?php
              $data_paslon = mysqli_query($koneksi,"SELECT *
FROM data_paslon");
              while($d = mysqli_fetch_array($data_paslon)){
                ?>
                <div class="col-lg-6">
                  <table class="table table-striped table-
bordered table-hover">
                    <tr>
                      <td colspan="2" style="background-color:
gray; color: white; font-size: 50px; text-align:
center;"><b><?php echo $d['no_urut']; ?></b>
                      </td>
                    </tr>
                    <tr>
                      <td>"></td>
                    </tr>
                    <tr>
                      <td align="center"><h2><?php echo
$d['nm_paslon_ketua']; ?></h2></td>
                    </tr>
                    <tr>
                      <td colspan="2" style="text-align: center;
padding: 20px; background-color: gray;"><input
type="radio" required="required" style="width: 15%;
height: 50px;" name="nomor_paslon" value="<?php echo
$d['no_urut']; ?>"></td>
                    </tr>
                  </table>
                </div>
              <?php } ?>
              <input style="color: white; font-size: 20px;
padding: 10px; border-radius: 15px; width: 100%;"
type="submit" name="simpan" value="Vote" class="btn btn-
success" onclick="return confirm('YAKIN DENGAN PILIHAN
ANDA')">
            </form>
          </div>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
<!-- /. ROW -->

<!-- /. ROW -->

```

```

        <div class="row">
            <div class="col-lg-12 ">
                <div class="alert alert-danger" style="text-align:
center;">
                    <strong>Voting cuma bisa dilakukan satu kali !!!
</strong>
                </div>
            </div>
        </div>
        <!-- /. ROW -->
    </div>
    <!-- /. PAGE INNER -->
</div>
<!-- /. PAGE WRAPPER -->
</div>
<script src="../js/sweetalert.min.js"></script>
<!--
=====
=====-->
    <script src="../vendor/jquery/jquery-
3.2.1.min.js"></script>
    <!-- JQUERY SCRIPTS -->
    <script src="assets/js/jquery-1.10.2.js"></script>
    <!-- BOOTSTRAP SCRIPTS -->
    <script src="assets/js/bootstrap.min.js"></script>
    <!-- CUSTOM SCRIPTS -->
    <script src="assets/js/custom.js"></script>

</body>
</html>

```