# ABSTRAK

## APLIKASI E-VOTING BERBASIS CLIENT-SERVER
## (Contoh Kasus Pemilihan Ketua Umum Di Forum Warga Betawi Ciracas Jakarta)

**Oleh :**

**ANJAR FEBRIANTO**
**10104070**

*E-Voting* adalah penggunaan teknologi komputer pada pelaksanaan *voting. S*alah satu pilihan teknologi komputer yang digunakan untuk implementasi *e-voting* adalah dengan menggunakan arsitektur *client-server*. Jadi penggunaan *all-computer-based voting system* diharapkan mampu menggantikan proses voting manual.

Tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan Aplikasi *e-voting* ini adalah dapat membantu petugas panitia dalam mengkalkulasi jumlah pemilih dan menghitung hasil pemilihan secara cepat dan akurat.

Dalam proses pembangunan aplikasi e-voting ini menggunakan Metodologi Penelitian observasi dan studi literatur. Untuk teknik analisis data menggunakan metode dan paradigma perangkat lunak secara metode *waterfall* yang merupakan salah satu teknik analisis data sedangkan untuk merancang aplikasi ini digunakan metode perancangan berorientasi objek dengan menggunakan *Unifed Modelling Language* (UML), UML merupakan sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak berbasis objek.

Setelah melalui tahapan sesuai dengan metode pengembangan yang dipilih maka dalam pengimplementasian aplikasi *e-voting* ini memiliki tindak lanjut pengujian sistem yang terdiri dari pengujian alpha dimana pengujian ini menggunakan metode pengujian *black box* yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak dan pengujian betha yaitu pengujian lapangan dengan pengolahan data statistik sebagai nilai akurasi hasil pilihan.

Kata kunci: pemilihan elektronik, *voting*, *client*, *server*, *client-server*, *uml*, pemodelan berorientasi objek

# *ABSTRACT*

***E-VOTING APPLICATIONS BASED ON CLIENT-SERVER***
***(Examples case the Chairman of General Elections in Forums Warga Betawi Ciracas Jakarta)***

**by :**

**ANJAR FEBRIANTO**
**10104070**

*E-Voting is the use of computer technology in the implementation of the voting. One of the computer technology used for the implementation of e-voting is to use client-server architecture. So the use of all-computer-based voting system is expected to replace the manual process of voting.*

*Who want to achieve the goal of making e-voting application is able to help officers in the committee calculates the number of voters and the election results quickly and accurately.*

*In the process of development of e-voting application is using Research Methodology observation and study literature. Techniques for data analysis methods and software paradigm in the waterfall method is a technique for data analysis while designing the application to use this method of object-oriented design using Unifed Modeling Language (UML), UML is a language that has become standard in the industry for visualization, designing and documenting the software-based system object.*

*Once through the stages of development in accordance with the method selected in the application pengimplementasian e-voting has a follow-up test system that consists of alpha testing where this test using a black box testing method that focuses on functional requirements and software testing Betha field testing with the processing statistical data as the accuracy of the option value.*
*Keyword: electronic voting, voting, client-server, uml*

*Keyword : electronic voting, voting, client, server, uml, unified modelling language*