PROTOTIPE APLIKASI *E-ELECTION*

Vita Dwi Erlina

Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM)
Jl. Dipati Ukur No. 112-116, Bandung 40132
Email : if10106724@yahoo.co.id

ABSTRAK

Pemilu merupakan salah satu mekanisme demokratis dimana terjadi proses pemilihan dan pergantian pemimpin baik itu pemilu dalam skala besar maupun skala kecil. Indonesia masih menggunakan pemilu secara konvensional dimana proses pendataan pemilih dan kandidat dilakukan secara manual dan datanya disimpan dalam media kertas, proses pemilihan yaitu mencontreng kertas suara yang disediakan, bagi pemilih yang tidak dapat melihat disediakan kertas suara dengan huruf braille.

Banyak kendala dalam proses pemilu konvensional seperti proses distribusi bahan pemilu yang sering terhambat karena masalah transportasi dan jangkauan-jangkauan pada daerah terpencil, sering terjadinya pemilih ganda dan mengakibatkan penggelembungan suara, proses produksi bahan pemilu yang sering lambat, penggunaan kertas dalam jumlah besar dapat mengakibatkan pemborosan dan masih banyak lagi permasalahan-permasalahan yang lain.

Oleh karena itu, dengan adanya solusi pembuatan Prototipe Aplikasi E-Election dapat menunjang dan melengkapi proses pemilu konvensional. Aplikasi ini dapat menangani proses pendataan pemilih dan kandidat secara digital, pencetakan kartu tanda pemilih disertai barcode id berdasarkan NIP (nomor induk pemilih) yang berasal dari NIK (nomor induk kependudukan), proses pemilu didukung media audio visual sehingga memudahkan berkenaan dengan pemilih cacat dan proses perhitungan dapat cepat didapatkan hasilnya.

Kata kunci : *Aplikasi E-Election, Pendataan Digital, Pencetakan Kartu, Pemilihan Audio Visual, Perhitungan*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemilu yang diterapkan di Indonesia masih secara konvensional. Banyak faktor yang bisa menghambat jalannya pemilu. Proses yang paling krusial pada pemilu adalah pada saat proses pendataan pemilih. Pendataan pemilih dapat dilakukan secara digital yang bertujuan untuk mengurangi penggunaan kertas (*papperless*) dan kesalahan dalam pendataan penduduk karena bersifat terpadu sehingga meminimalkan terjadinya pemilih ganda yang dapat berakibat pada penggelembungan suara. Pendataan secara digital dapat membantu petugas dalam proses pendataan. Jika terdapat perubahan pada data pemilih, petugas dengan cepat dapat mengatasinya karena data tersimpan dalam *database* yang terstruktur.

Seiring waktu, jumlah partai politik dan calon/kandidat pemilihan semakin bertambah jumlahnya dan mengakibatkan perubahan ukuran kertas suara yang disesuaikan dengan kebutuhan dan menyebabkan kebingungan ditengah masyarakat. Lubang kotak suara juga tidak dapat menampung kertas suara yang pelipatannya terlalu lebar, akibatnya kotak suara harus dibuat ulang atau dirubah sesuai dengan kebutuhan. Proses pelipatan kertas dengan ukuran besar berakibat pada kerusakan kertas seperti kertas suara robek dan pelipatan kertas yang tidak tepat bisa membuat identitas calon/kandidat pemilihan tidak jelas. Hal tersebut jelas membuat semakin kompleks kendala persiapan pemilu maupun pada saat hari H pemilu.

Unsur yang berperan penting lainnya adalah proses pendistribusian kertas suara, kotak suara, tinta maupun kebutuhan-kebutuhan yang lain juga berperan andil dalam pemilu. Setiap daerah mempunyai Tempat Pemungutan Suara (TPS) yang

merupakan tempat berlangsungnya pemilu dan Petugas Kelompok Penyelenggara Pemungutan Suara (KPPS). Di lapangan banyak terjadi kendala dalam pendistribusian kebutuhan pemilu, seperti kendala transportasi untuk daerah-daerah terpencil, keterlambatan pengiriman, pencetakan kertas suara yang belum selesai, kotak suara yang tidak muat, kerusakan pada kertas suara dan masih banyak lagi.

Kekompleksan dan kendala-kendala yang terjadi membuat proses pemilu tidak berjalan dengan baik serta kurang efisien dan efektifnya waktu yang dihabiskan. Kendala diatas dapat ditanggulangi dengan adanya solusi penerapan teknologi dalam pemilu, agar terciptanya pemilu yang efektif dan efisien yaitu dengan pembuatan Prototipe Aplikasi Pemilu Elektronik (*E-Election*).

Transaksi elektronik seperti *E-Election* sudah mendapatkan legalisasi dari lembaga hukum Indonesia. Aplikasi sistem yang tersimpan dalam *E-Election* bisa dirubah sesuai dengan kebutuhan pemilu seperti jika terdapat perubahan jumlah partai politik maupun calon/kandidat pemilihan, maka sistem bisa dirubah tanpa harus mengganti secara keselurahan. Setiap terjadi peningkatan dan perubahan teknologi, sistem ini bisa mengikuti dengan adanya peningkatan sistem keamanan yang lebih terintegritas maupun penambahan *bandwith* serta kuota *database* untuk menyimpan data-data yang dibutuhkan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan rumusan masalah yaitu bagaimana membuat Prototipe Aplikasi *E-Election.*

1.3 Maksud dan Tujuan

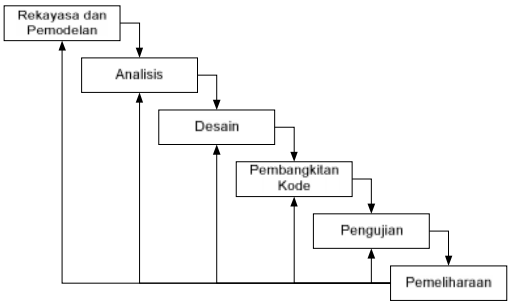
Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Prototipe Aplikasi *E-Election.* Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Membuat program aplikasi *E-Election* untuk menunjang proses pemilu.
2. Memudahkan dalam proses pendataan peserta pemilu yaitu pemilih dan calon/kandidat pemilihan.
3. Memudahkan bagi pemilih yang memiliki kecacatan fisik seperti tunanetra, tunarungu, dan tunawicara karena Prototipe Aplikasi *E-Election* ini ditunjang oleh media *audio visual*. Media *audio visual* dilengkapi oleh *headset* sebagai alat bantu pendengaran. Ketika Pemilih tersebut menggerakkan kursor *mouse* ke arah gambar orang yang dipilih, makan akan muncul suara yang menjelaskan identitas calon/kandidat pemilihanyang dipilih.
4. Memudahkan proses perhitungan suara.
5. Isi dari aplikasi ini bisa dirubah sesuai dengan kebutuhan *user*.

2. MODEL, ANALISIS, PERANCANGAN SISTEM, DAN IMPLEMENTASI

2.1 Model

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan pemodelan perangkat lunak dengan paradigma *waterfall* seperti dibawah ini:



Gambar 1. Paradigma Waterfall

1) Rekayasa dan Pemodelan
Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek penelitian, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

2) Analisis (*Analysis*)
Mengidentifikasi masalah yang sebelumnya terjadi (pemilu konvensional) dengan mambandingkan analisis solusi yang baru (E-Election), menguraikan analisis sistem yang sedang berjalan, *software requirement spesification* (SRS) mengenai kebutuhan fungsional dan non fungsional, target *user*, spesifikasi *software* dan *hardware* yang digunakan.

3) Desain (*Design*)
Menggunakan pemodelan terstruktur yaitu dengan perancangan ERD, diagram konteks, DFD, tabel relasi, struktur tabel, perancangan arsitektur dan antarmuka aplikasi.

4) Pembangkitan kode (*Coding)*
Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP 5 dan MySQL sebagai DBMS (*Database Management System*).

5) Pengujian (*Testing*)
Pengujian program menggunakan pengujian alpha dan betha. Pengujian alpha dengan cara mengisi *form-form* yang ada pada aplikasi dengan jenis metode pengujian black box. Pengujian betha yang dilakukan secara objektif dimana program aplikasi diuji secara langsung ke lapangan yaitu lembaga yang bersangkutan dengan membuat kuesioner mengenai kepuasan *user* dengan kandungan *point* syarat *user friendly*.

6) Pemeliharaan (*Maintenance*)
Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*. perangkat lunak yang telah dibuat dapat mengalami perubahan sesuai permintaan *user*. Pemeliharaan dapat dilakukan jika ada permintaan tambahan fungsi sesuai dengan keinginan *user* ataupun adanya pertumbuhan dan perkembangan baik perangkat lunak maupun perangkat keras.

2.2 Analisis

2.2.1 Analisis Masalah

Table 1 Analisis Masalah

No.	Permasalahan	Bagian
1.	Proses pendataan pemilih dan kandidat masih konvensional, data dicatat dan disimpan melalui pengarsipan manual (kertas) .	Pemilih dan Petugas
2.	Pemilihan manual (kertas suara dicontreng pada gambar kandidat pemilihan)	
3.	Proses pemilihan kurang efektif dan efisien sehingga banyak memakan waktu.	Pemilih
4.	Proses distribusi bahan untuk proses pemilihan seperti tinta, kertas suara, kotak suara dan lain-lain kurang merata, sehingga banyak daerah yang belum mendapatkan bahan.	Petugas
6.	Jika terdapat kesalahan atau penghapusan pada kandidat pemilihan, sedangkan proses produksi kertas sudah berlangsung, secara otomatis kertas suara harus dirubah mengikuti perkembangan yang ada. Hal tersebut merugikan banyak pihak dan menambah biaya yang dikeluarkan.	Petugas dan *Adminis trator*
9.	Sistem ini membutuhkan petugas yang cukup banyak sehingga membutuhkan pengeluaran biaya gaji untuk membayar petugas.	Petugas
10.	Proses perhitungan suara kurang cepat dan memakan waktu yang cukup lama.	Petugas dan *Adminis trator*

2.2.2 Analisis User

Kualifikasi yang harus dimiliki:

1. Petugas : menguasai komputer, mengoperasikan sistem operasi windows 9x/2000/XP
2. *Administrator* : menguasai komputer, mengoperasikan sistem operasi windows 9x/2000/XP, penanganan jaringan dan menangani permasalahan/kerusakan yang terjadi pada sistem, pemahaman yang cukup untuk

3. Pemilih : mengetahui tata cara pemilihan dan penggunaan sistem aplikasi.

2.2.3 Analisis Perangkat Keras

1. Satu buah *Personal Computer* (PC) untuk *server* dan hak aksesnya adalah *administrator*. PC ini merangkap sebagai komputer petugas untuk melakukan tugas petugas seperti pendataan, pencetakan kartu tanda pemilih dan lain-lain.
2. Dua buah *Personal Computer* (PC) untuk *client* dan hak aksesnya adalah *user*/pemilih. PC ini digunakan untuk proses pemilihan dimana program *E-Election* diaplikasikan.

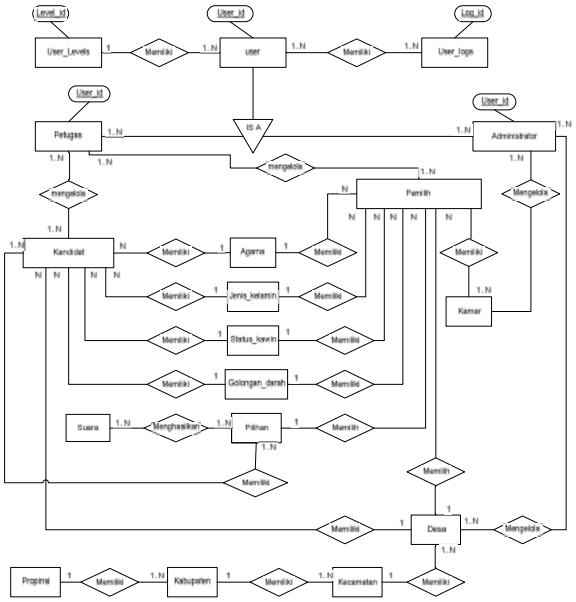
2.2.4 Analisis Perangkat Lunak

1. *PHP* sebagai bahasa pemrograman.
2. *MySQL* sebagai *DBMS* (*Database Management* Sistem).
3. *Web Server* menggunakan *apache*.
4. *Mozilla firefox* atau *internet explorer* sebagai *browser*.

2.3 Perancangan Sistem

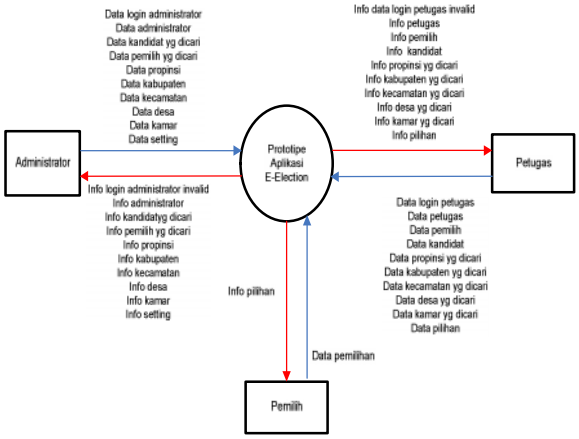
2.3.1 ERD

ERD merupakan hubungan antara entitas yang digunakan dalam sistem untuk menggambarkan hubungan antara entitas atau struktur data dan relasi antar file. Adapun ERD dari aplikasi yang akan dibuat adalah sebagai berikut :



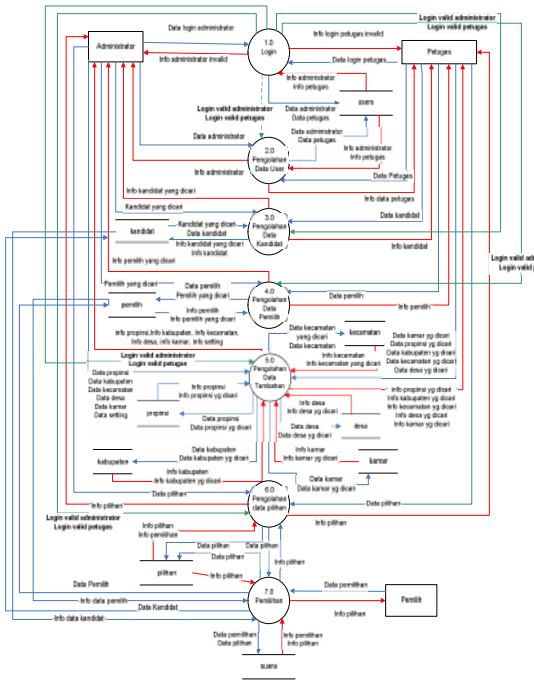
Gambar 2 *Entity Relationship Diagram*

2.3.2 Diagram Konteks



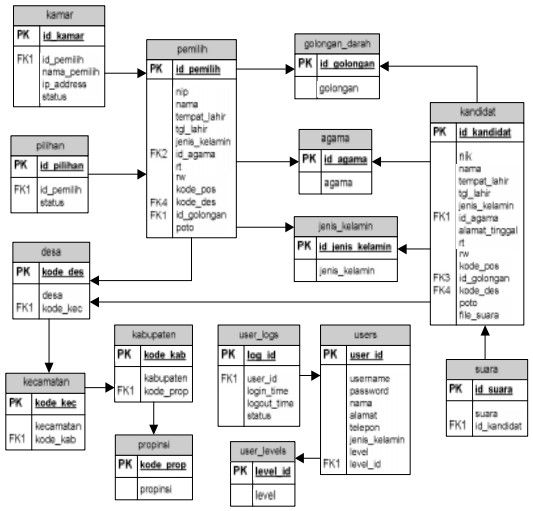
Gambar 3 Diagram Konteks

2.3.3 DFD Level 1



Gambar 4 DFD Level 1

2.3.4 Skema Relasi



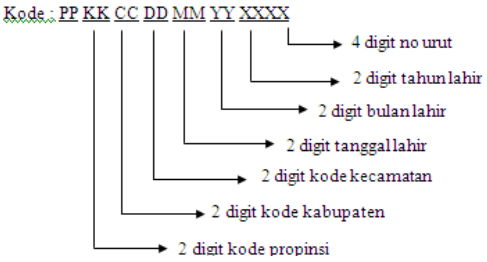
Gambar 5. Skema Relasi

2.4 Perancangan Kode NIP (Nomor Induk Pemilih dan NIK (Nomor Induk Kandidat)

Perancangan kode NIP dan NIK berdasarkan nomor induk yang tertera pada KTP (Kartu Tanda Penduduk). Data NIP dan NIK secara otomatis muncul pada saat pendataan calon kandidat maupun pemilih. Data NIP dan NIK berupa kode propinsi, kode kabupaten, kode kecamatan, kode tanggal lahir dan nomor urut KTP.

Data NIK dan NIP tersebut berguna sebagai hak akses dalam melakukan proses pemilihan. Pemilih yang sudah terdaftar oleh petugas akan mendapatkan kartu tanda pemilih dimana pada kartu tersebut tertera identitas singkat pemilih berupa NIP, nama, tempat dan tanggal lahir serta alamat pemilih.

NIP yang tertera pada kartu tanda pemilih akan di-*generate* kedalam bentuk *barcode code*. *Barcode code* tersebut berguna sebagai akses pemilih untuk dapat melakukan pemilihan, dimana petugas akan men-*scan barcode* pada kartu tanda pemilih tersebut dengan baro*code reader*. Adapun perancangan kode NIP dan NIK sebagai berikut:



Contoh : 352405.500287.0001

Table 2 Kode Jenis catatan

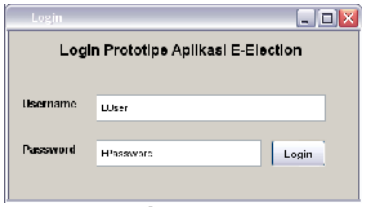
Kode Jenis Catatan		
Kode	Nama	Keterangan
35	Propinsi	Menerangkan nama propinsi yaitu Jawa Timur
24	Kabupaten	Menerangkan nama kabupaten yaitu Lamongan
05	Kecamatan	Menerangkan nama kecamatan yaitu Babat
.	Titik	Sebagai pembatas
50	Tanggal Lahir	Menerangkan tanggal lahir (Jika perempuan tanggal lahir ditambah 40 (tanggal lahir+40)
02	Bulan Lahir	Menerangkan bulan lahir
87	Tahun Lahir	Menerangkan tahun lahir
.	Titik	Sebagai pembatas
0001	No Urut	Menerangkan nomor urut

Contoh *barcode code* NIP 352405.500287.0001:

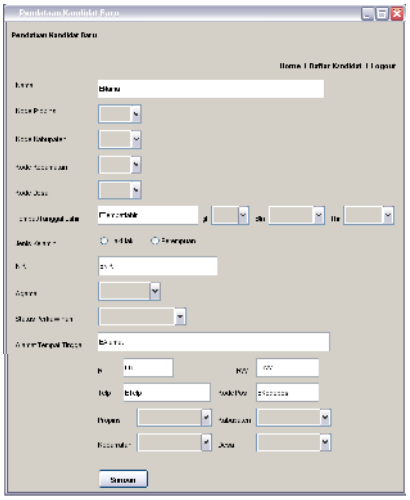


Gambar 6 Barcode Code

2.5 Perancangan Antarmuka

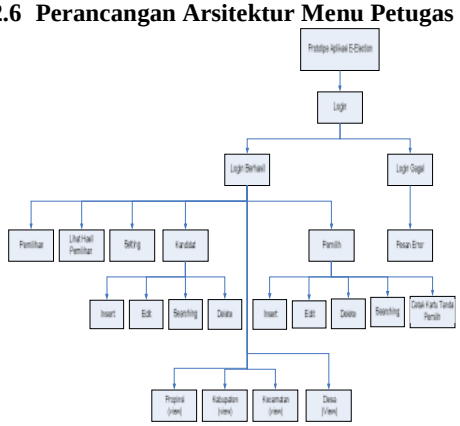


Gambar 7 Login



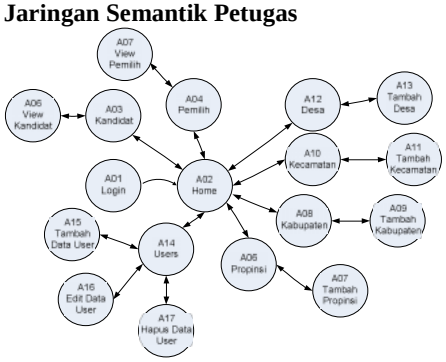
Gambar 8 Tambah Kandidat

2.6 Perancangan Arsitektur Menu Petugas



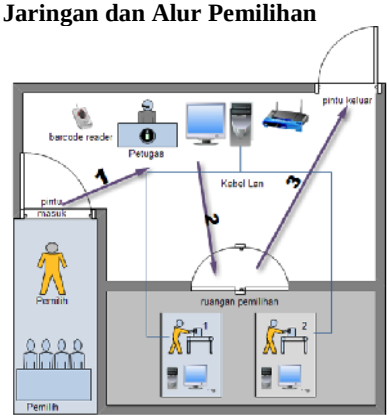
Gambar 9 Arsitektur Menu Petugas

2.7 Jaringan Semantik Petugas



Gambar 10 Jaringan Semantik Petugas

2.8 Perancangan Ruangan Pemilihan, Jaringan dan Alur Pemilihan



Gambar 11 Perancangan Ruangan Pemilihan, Jaringan dan Alur Pemilihan

2.9 Implementasi

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi terhadap sistem yang dibangun. Tahapan ini dilakukan setelah analisis dan perancangan selesai dilakukan, kemudian diimplementasikan pada bahasa pemrograman yang digunakan.

2.9.1 Implementasi Sistem

Tujuan implementasi adalah untuk mengkonfirmasikan modul program perancangan pada para pelaku sistem sehingga *user* dapat memberi masukan kepada pembangun sistem.

2.9.2 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras pada server dan client yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem adalah sebagai berikut :

1. *Processor* : Minimum 1,8 GHz
2. *Harddisk* : Free space 2 Gb
3. *Memory* : DDR 256 Mb

4. *Monitor* : 15” (server) dan 17” (client)

2.9.3 Implementasi Perangkat Lunak

Komputer server:

1. Sistem Operasi Windows XP.
2. XAMPP untuk *Webserver*.
3. MySQL untuk penyimpanan *database*.
4. Macromedia Dreamweaver untuk penulisan kode program.
5. Mozilla Firework atau internet explorer sebagai web browser.

Komputer client:

1. Sistem Operasi Windows XP.
2. Mozilla Firework atau Internet Explorer sebagai web browser.

2.9.4 Implementasi Form

Implementasi form dilakukan untuk mengetahui setiap halaman program yang dibuat. Berikut ini adalah implementasi *form* yang dibuat.

Tabel 3. Implementasi Form Pemilih

Menu	Deskripsi	Nama File
Pemilihan	Untuk menangani proses pemilihan, yaitu memilih kandidat	Kamerapemilih.php

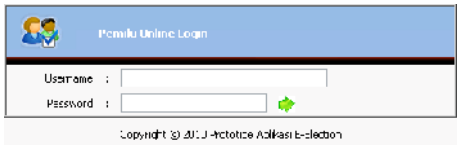
Tabel 4. Implementasi Form Administrator

Menu	Deskripsi	Nama File
Login	Untuk menangani proses login admin.	Login.php
Home	Tampilan awal antarmuka admin setelah *login*	Home.php
Users	Untuk manajemen *users* seperti tambah user, edit user dan hapus user	Listuser.php
Tambah Kamar	Untuk menambah kamar dan hapus kamar	Tambahkamar.php
Propinsi	Untuk mengolah data propinsi seperti tambah propinsi dan edit propinsi	Listpropinsi.php
Tambah Propinsi	Untuk menambah data propinsi	Addpropinsi.php
EditPropinsi	Untuk merubah/edit data propinsi	Editpropinsi.php
Kabupaten	Untuk mengolah data kabupaten seperti tambah kabupaten dan hapus kabupaten	Listkabupaten.php
Tambah Kabupaten	Untuk menambah data kabupaten	Addkabupaten.php
EditKabupaten	Untuk merubah/edit data kabupaten	Editkabupaten.php
Kecamatan	Untuk mengolah data kecamatan seperti tambah kecamatan dan hapus kecamatan	Listkecamatan.php
Tambah Kecamatan	Untuk menambah data kecamatan	Addkecamatan.php
EditKecamatan	Untuk merubah/edit data kecamatan	Editkecamatan.php
Desa	Untuk mengolah data desa seperti tambah desa dan hapus desa	Listvillage.php
Tambah Desa	Untuk menambah data desa	Addvillage.php
EditDesa	Untuk merubah/edit data desa	Editvillage.php
Logout	Untuk keluar dari sistem aplikasi	Logout.php

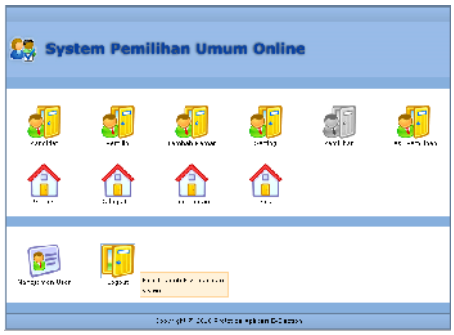
Tabel 5. Implementasi Form Petugas

Menu	Deskripsi	Nama File
Login	Untuk menangani proses *login* petugas	Login.php
Home	Tampilan awal antarmuka admin setelah *login*	Home.php
Pemilih	Untuk melihat daftar pemilih, melakukan proses tambah pemilih baru, *ubah* pemilih, *hapus* pemilih, *cari* data pemilih dan cetak kartu tanda pemilih	Listpemilih.php
Tambah Pemilih	Untuk menambah data pemilih	Addpemilih.php
Ubah Pemilih	Untuk merubah/ubah data pemilih	Editpemilih.php
Cari Pemilih	Untuk merubah/ubah data pemilih	Listpemilih.php
Cetak Kartu Pemilih	Untuk mencetak kartu tanda pemilih	Cetakkartu.php
Cetak Data Pemilih	Untuk mencetak data pemilih	Detailpemilih.php
Kandidat	Untuk melihat daftar kandidat, melakukan proses tambah kandidat baru, *ubah* kandidat, *hapus* kandidat dan *cari* data kandidat	Listkandidat.php
Tambah Kandidat	Untuk menambah data kandidat	Addkandidat.php
Ubah Kandidat	Untuk merubah/ubah data kandidat	Ubahkandidat.php
Cari Kandidat	Untuk merubah/ubah data kandidat	Listkandidat.php
Cetak Data Kandidat	Untuk mencetak data kandidat	Detailkandidat.php
Suara	Untuk menambahkan file suara kandidat	Suara.php
Pemilihan	Untuk melakukan proses pemilihan, yaitu menginputkan NIP Pemilih yang akan melakukan pemilihan	Listpemilih.php
Lihat Hasil Pemilihan	Untuk melihat hasil pemilihan yaitu jumlah suara kandidat yang diperoleh	Lihathasil.php

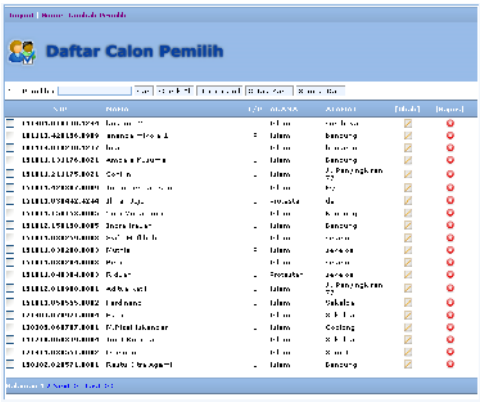
2.9.5 Implementasi Antarmuka



Gambar 12 Login



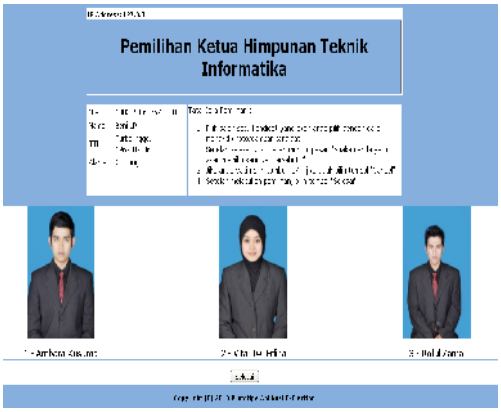
Gambar 13 Home



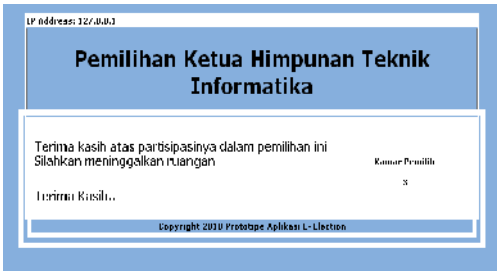
Gambar 14 Daftar Pemilih



Gambar 15 Kartu Tanda Pemilih



Gambar 16 Pemilihan



Gambar 17 Layar Setelah Pemilihan



Gambar 18 Hasil Suara Pemilihan

3 HASIL DAN DISKUSI

Dari analisis, perancangan dan implementasi yang telah dilakukan, selanjutnya dilakukan pengujian, antara lain:

3.1 Pengujian Alpha

Berdasarkan hasil pengujian *blackbox* yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa secara fungsional sistem sudah dapat menghasilkan *output* yang diharapkan.

3.2 Pengujian Betha

Pengujian betha merupakan pengujian langsung kepada *user* untuk mencoba aplikasi yang baru dan mengisi kuesioner mengenai kepuasan *user*. Dari kuesioner tersebut akan dilakukan perhitungan untuk dapat mengambil kesimpulan terhadap penilaian dari aplikasi yang baru dibuat

Rincian pengujian betha yang dilakukan:

1. Judul Pemilihan yaitu Pemilihan Ketua Himpunan Teknik Informatika UNIKOM
2. Terdapat tiga kandidat pemilihan dan dua puluh lima pemilih
3. Pelaksanaan pemilihan pada tanggal 3 Februari 2010 bertempat di Perpustakaan IF UNIKOM Bandung mulai jam 09.00 sampai 11.00
4. Setelah dilakukan pemilihan, panitia menyebarkan kuesioner yaitu dua kuesioner untuk administrator, dua

kuesioner untuk petugas dan dua puluh lima kuesioner untuk pemilih

Hasil yang diperoleh dari pengujian betha:

1. Prototipe Aplikasi E-Election ini memudahkan *admiinstrator* dan petugas dalam mengolah data dan memperoleh informasi yang dibutuhkan.
2. Pemilih dapat melakukan proses pemilihan dengan lebih mudah dan cepat.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari skripsi yang berjudul "Prototipe Aplikasi *E-Election*" adalah:

1. Aplikasi ini bisa menjadi alat bantu dan memudahkan petugas dalam pendataan pemilih dan kandidat.
2. Aplikasi ini dapat melakukan pencetakan kartu tanda pemilih dan *id* pemilih berupa *barcode code*.
3. Pemilih dapat melakukan proses pemilihan dengan efektif dan efisien.
4. Aplikasi ini memudahkan berkenaan dengan pemilih cacat (tunarungu, tunanetra, tunawicara) karena dibantu dengan media *audio visual*.
5. Dengan aplikasi ini dapat mengurangi penggunaan kertas pada saat pendataan maupun pemilihan (*Papperless*).
6. Hasil perhitungan suara dapat cepat dihasilkan.
7. Isi dari aplikasi ini dapat dirubah sesuai dengan kebutuhan *user*.

4.2 Saran

Dalam pembuatan Prototipe Aplikasi *E-Election* ini masih banyak hal yang dapat dikembangkan, seperti:

1. Program aplikasi yang sudah dibangun masih berbasis *client server*, hendaknya dapat dikembangkan secara *online* melalui media *internet* dan *mobile*.
2. Program aplikasi yang sudah dibangun *database*-nya mengunakan MySQL, hendaknya jika data yang ditagani berjumlah besar dapat dikembangkan *database*-nya menggunakan Oracle.
3. Program aplikasi yang sudah dibangun komunikasi pemilih dengan aplikasi melalui perantara layar dan mouse, hendaknya dapat dikembangkan dengan media layar *touch screen*.
4. Program aplikasi ini hendaknya dilengkapi dengan fitur backup data, guna menanggulangi jika terjadi data *corrupt* atau kehilangan data.

5. DAFTAR PUSTAKA

[1] Akmal. 2009. (15/09/2009, 11.30), *Pemilu Online*. http://akmalul.wordpress.com/2009/02/10/pemilu-*online*/

[2] Lukmanul Hakim, (2008), Membongkar Trik Rahasia Para Master PHP, Yogyakarta : Lokomedia

[3] IAC Indonesia Chapter. (2008). Progres Pembangunan TIK untuk Kejayaan Bangsa, *Proceedings Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk Indonesia 2008 and The 2nd International Conference on Chief Information Officer (ICCIO) e-Indonesia Initiatives (eII) Forum IV-2008*, Jakarta, Indonesia, Supangkat, S., Sembiring, J., Editor, IAC Indonesia Chapter, 79 – 92.

[4] Komisi Pemilihan Umum Kabupaten Lamongan, (2005), *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 6 Tahun 2005 tentang Pemilihan, Pengesahan Pengangkatan, dan Pemberhentian Kepala Daerah dan Wakil Kepala Daerah*, Komisi Pemilihan Umum Kabupaten Lamongan, Lamongan, 1 – 107.

[5] Setiawan, Andri, (15/09/2009, 13.00), *Tahukah Anda Pemilu 2009?*, http://andri.cisco.or.id/blogs/2008/07/30/tahukah-anda-pemilu-2009/.