

**SISTEM INFORMASI *E-CAMPAIGN* PEMILIHAN KEPALA DESA  
BERBASIS *WEBSITE***

**(Skripsi)**

**Oleh**

**REDA MEININGTIYAS  
1717051055**



**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

**SISTEM INFORMASI *E-CAMPAIGN* PEMILIHAN KEPALA DESA  
BERBASIS *WEBSITE***

**Oleh**

**REDA MEININGTIYAS**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA ILMU KOMPUTER**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Komputer  
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Lampung**



**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

## **ABSTRAK**

### **SISTEM INFORMASI *E-CAMPAIGN* PEMILIHAN KEPALA DESA BERBASIS *WEBSITE***

**Oleh**

**REDA MEININGTIYAS**

Pengembangan Sistem Informasi *E-Campaign* Pemilihan Kepala Desa berbasis *Website* dilatarbelakangi oleh kurangnya informasi mengenai kandidat yang mencalonkan diri pada Pemilihan Kepala Desa, oleh karena itu dilakukannya penyebaran informasi melalui media daring. Kampanye daring menggunakan media digital mulai digunakan calon kandidat sebagai media untuk kampanye disebut *e-campaign*. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *Waterfall* dan dirancang dengan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*). *Website* ini dibangun dengan *framework Laravel*. *Website* ini diuji dengan metode pengujian *Black Box Testing* dengan pendekatan *Equivalence Partitioning* dan UAT (*User Acceptance Testing*). Pengujian UAT (*User Acceptance Testing*) menggunakan kuisioner yang dibagikan kepada *user*. Hasil dari pengujian dari kuisioner yang telah dibagikan kepada *user* yaitu sangat diterima dengan memperoleh persentase rata-rata yaitu 81,2 %.

Kata kunci: Kampanye; *E-Campaign*; Sistem Informasi; Pemilihan Kepala Desa; *Website*

## **ABSTRACT**

### **SISTEM INFORMASI *E-CAMPAIGN* PEMILIHAN KEPALA DESA BERBASIS *WEBSITE***

**By**

**REDA MEININGTIYAS**

The development of the Website-based Village Head Election E-Campaign Information System is motivated by the lack of information about candidates running for the Village Head Election, therefore facilitating the dissemination of information through bold media. Campaigns that dare to use digital media are starting to be used by candidates as campaign media called e-campaign. This study uses the Waterfall system development method and is designed using UML (Unified Modeling Language). This website is built with the Laravel framework. This website was tested using the Black Box Testing method with the Equivalence Partitioning and UAT (User Acceptance Testing) approaches. UAT (User Acceptance Testing) testing uses a questionnaire distributed to users. The results of testing the questionnaires that have been distributed to users are very acceptable with an average proportion of 81.2%.

**Keywords:** Campaign; E-Campaign; Information Systems; Village Head Election; Websites.

Judul Skripsi : **SISTEM INFORMASI *E-CAMPAIGN*  
PEMILIHAN KEPALA DESA BERBASIS  
WEBSITE**

Nama Mahasiswa : **Reda Meiningtiyas**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1717051055**

Program Studi : **Ilmu Komputer**

Fakultas : **Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**

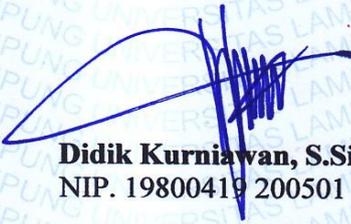


1. Komisi Pembimbing

  
**Rico Andrian, S.Si., M.Kom.**  
NIP. 19750627/200501 1 001

  
**Dr. Dedy Hermawan, S.Sos., M.Si.**  
NIP. 19750720 200312 1 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Komputer

  
**Didik Kurniawan, S.Si., M.T.**  
NIP. 19800419 200501 1 004

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

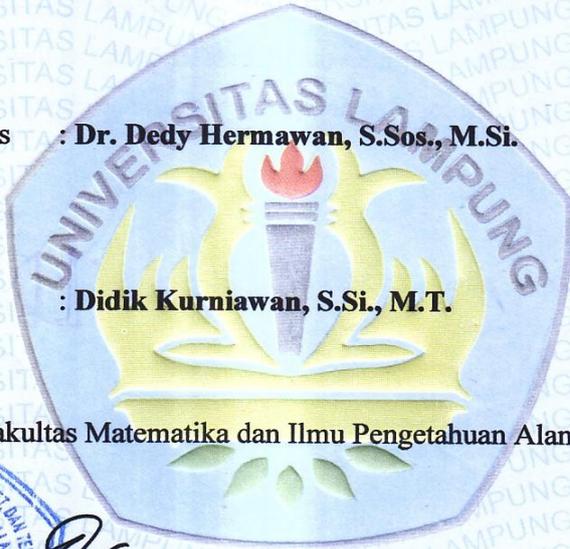
**Ketua : Rico Andrian, S.Si., M.Kom.**

**Sekretaris : Dr. Dedy Hermawan, S.Sos., M.Si.**

**Penguji : Didik Kurniawan, S.Si., M.T.**

**2. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**

**Dr. Eng. Suripto Dwi Yuwono, S.Si., M.T.**  
**NIP. 197407052000031001**



**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 10 Oktober 2022**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Sistem Informasi E-Campaign Pemilihan Kepala Desa Berbasis Website**” merupakan karya saya sendiri dan bukan karya orang lain. Semua tulisan yang tertuang dalam skripsi ini telah mengikuti kaidah penulisan karya ilmiah Universitas Lampung. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi saya merupakan hasil penjiplakan atau dibuat orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar yang telah saya terima.

Bandar Lampung, 7 November 2022



Npm. 1717051055

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Totokaton pada tanggal 12 Mei 1999, sebagai anak ketiga dari keempat bersaudara dengan Bapak bernama Moh.Djarnuzi dan ibu bernama Sumartini. Penulis menyelesaikan Pendidikan pertamanya di Taman Kanak-kanak (TK) Pertiwi pada tahun 2004 dan menyelesaikan pendidikan TK pada tahun 2005. Melanjutkan Pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Sidomulyo dan menyelesaikannya pada tahun 2011. Melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Punggur dan menyelesaikan pendidikan SMP pada tahun 2014. Melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Punggur dan menyelesaikannya pada tahun 2017.

Tahun 2017 penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Jurusan Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menjadi mahasiswa, penulis melakukan beberapa kegiatan antara lain:

1. Menjadi Anggota Adapter Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer pada periode 2017/2018.
2. Menjadi Anggota pengurus Bidang Media Informasi Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer (HIMAKOM) pada periode 2017/2018.
3. Mengikuti Karya Wisata Ilmiah (KWI) di Desa Gunung Rejo, Kecamatan Way Ratai, Kabupaten Pesawaran pada Februari 2018.
4. Melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Periode I tahun ajaran 2020 di Desa Wirajaya, Kecamatan Tanjung Raya, Kabupaten Mesuji, Provinsi Lampung.
5. Melaksanakan Kerja Praktek (KP) di Desa Totokaton, Kecamatan Punggur, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung pada tahun 2020.

6. Mengikuti ujian sertifikasi dan mendapatkan sertifikat *Junior Office Operator* (JOO) yang diselenggarakan oleh Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP) pada tahun 2020.

## **PERSEMBAHAN**

### *Alhamdulillahillobbilamin*

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat kemudahan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Shalawat serta salam saya sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Saya persembahkan karya ini kepada:

#### **Kedua Orang Tuaku Tercinta**

**Drs. Moh. Djarnuzi dan Sumartini, S.Pd.**

Yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, motivasi, nasihat yang terbaik dan melantunkan do'a yang selalu menyertaiku. Terima kasih atas pengorbanan, perjuangan, kesabaran dan kasih sayang yang telah diberikan kepada penulis.

#### **Kedua Kakakku Tersayang**

**Ahmad Fauzi dan Nasrul Ariansyah.**

**Serta seluruh Keluarga, Sahabat, dan teman-teman** yang selalu memberikan semangat, doa, dan dukungan tiada henti.

**Almamater Tercinta, Universitas Lampung**

## **MOTTO**

*“Tetapi barang siapa bersabar dan memaafkan, sungguh yang demikian itu termasuk perbuatan yang mulia”*

**(Q.S. Asy-Syura :43)**

*“Sungguh, Allah beserta orang-orang yang sabar”*

**(Q.S. Al-Baqarah:153)**

*“Dan jika kamu menghitung-hitung nikmat Allah, niscaya kamu tak dapat menentukan jumlahnya”*

**(Q.S. An-Nahl:18)**

*“Dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah”*

**(Q.S. Yusuf:87)**

*“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”*

**(Q.S. Al-Baqarah:286)**

*“Jangan terlalu bergantung pada siapapun didunia ini. Bahkan bayanganmu sendiripun akan meninggalkanmu disaat gelap”*

**(Ibnu Taimiyyah)**

*“Kau gagal tetapi masih bisa mampu bangkit kembali, karena itu menurutku arti dari kuat yang sebenarnya”*

**(Hinata Hyuga)**

## SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karen atas berkah, rahmat serta hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Sistem Informasi E-Campaign Pemilihan Kepala Desa Berbasis Website**” dengan baik dan lancar. Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan berperan besar selama penulisan skripsi ini, antara lain :

1. Bapak, Ibu, Kakak, Adik, Kakak ipar serta keluarga besar yang telah menyayangi, mencintai, mendukung, dan mendoakan penulis tanpa henti. Terima kasih atas semua yang telah diberikan kepada penulis.
2. Bapak Rico Andrian, S.Si., M.Kom., selaku pembimbing utama yang telah sabar dalam membimbing, mengarahkan, nasihat sehingga skripsi penulis dapat terselesaikan dengan baik.
3. Bapak Dr. Dedy Hermawan, S.Sos., M.Si., selaku selaku pembimbing kedua yang telah sabar dalam membimbing, mengarahkan, nasihat sehingga skripsi penulis dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak Didik Kurniawan, S.Si., M.T., selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung dan selaku pembahas yang telah memberikan saran serta nasihat yang bermanfaat dalam penyusunan skripsi penulis.
5. Bapak Dr. Eng. Supripto Dwi Yuwono, M.T., selaku dekan FMIPA Universitas Lampung.
6. Bapak Dr. rer. nat. Akmal Junaidi, M.Sc., selaku sekretaris Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung dan selaku pembimbing akademik penulis yang telah memberikan bimbingan, arahan serta nasihat kepada penulis dalam menyelesaikan proses belajar.
7. Bapak Ibu Dosen Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu bermanfaat dan pengalaman selama penulis menjadi mahasiswi.

8. Seluruh staff dan karyawan Jurusan Ilmu Komputer atas sikap kerja yang kooperatif dan membantu segala urusan administrasi penulis di Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung.
9. Bapak Ali Rukman S.Sos sebagai wakil Koordinator Program Desa Berjaya Provinsi Lampung dan para staf Kantor Dinas PMD (Pemberdayaan Masyarakat Desa) Provinsi Lampung yang telah membantu penulis pada tahap pengumpulan data penelitian ini.
10. Bapak Supriyadi selaku ketua panitia pelaksanaan pemilihan kepala desa tahun 2020 dan Aparatur Pekon Tegalsari.
11. Naurah Nazifah, Reka Amelia, Noverina Ika Tama, Kasandra Cahyani, Putri Febriana, Ester Caroline L.G., dan Prima Feminita selaku teman pertama saya yang telah banyak mendukung, memberi semangat dan doa kepada saya selama pengerjaan skripsi ini.
12. Naurah Nazhifah yang telah meluangkan waktunya dan menemani setiap hari dalam suka maupun duka, memberikan motivasi hidup, semangat, serta dukungan kepada penulis agar tidak menyerah.
13. Kak Alifia Intan A.N yang telah berbagi cerita, menemani, dan semangat selama saya menyelesaikan skripsi ini.
14. Teman-teman PUBG, Goyang Squad, dan Hello World yang telah menemani, mendukung, dan memberikan semangat saya dalam menjalani hari-hari.
15. Sahabat saya tersayang Yunia Pratiwi, Noviyanti Pangestu, Isti Khomariyah, Dharyan Dika Nugroho, Fernanda Dwi Santoshin, M. Padhil, Diana Rohma, Nonik Aisyah, dan Lady Yohana yang selalu memberi nasihat, dukungan, semangat, serta menjadi tempat keluh kesah. Terima kasih untuk semua yang telah kalian berikan kepada penulis.
16. Teman-teman satu bimbingan *team* SPARTAN yaitu Chaca, Ika, Eki, Pandi, Kokom, Kak Egi, Kak Zuhri, dan Mba Dian yang selalu memberi dukungan dan semangat dalam penulisan skripsi ini.
17. Staff dan pegawai UPT TIK Universitas Lampung yang telah memberi penulis semangat dan memfasilitasi untuk mengerjakan skripsi.
18. Perpustakaan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi penulis untuk mengerjakan skripsi.

19. Teman-teman Jurusan Ilmu Komputer Angkatan 2017 yang menjadi keluarga satu angkatan selama menjalankan masa studi di Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung.
20. Seluruh pihak yang sudah *support*, menguatkan penulis, selalu berbagi kebahagiaan, dan mengajari penulis pelajaran hidup yang berharga yang penulis tidak dapat disebutkan satu persatu ucapan terima kasih dari penulis.
21. Kepada diri-sendiri terima kasih sudah tidak menyerah dan terus berusaha menyelesaikan skripsi ini walaupun melalui waktu yang tidak singkat.

Dalam proses penyusunan skripsi ini tentunya terdapat kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan pengalaman saya. Semoga isi skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membaca.

Bandar Lampung, 7 November 2022  
Penulis,

Reda Meiningtiyas  
NPM. 1717051055

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Manfaat .....	3
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	4
2.1 Kampanye .....	4
2.2 <i>E-Campaign</i> .....	5
2.3 Sistem Informasi .....	5
2.4 <i>Website</i> .....	5
2.5 PHP .....	5
2.6 MySQL .....	6
2.7 <i>Laravel</i> .....	6
2.8 UML.....	6
2.9 Metode <i>Waterfall</i> .....	7
2.10 <i>Black Box Testing</i> .....	9
2.11 <i>Equivalence Partitioning</i> .....	9
2.12 <i>User Acceptance Testing (UAT)</i> .....	9
2.13 Penelitian Terdahulu .....	10
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	12
3.1 Metode Penelitian.....	12
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	13
3.3 Kebutuhan Penelitian .....	13
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	13
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Keras .....	14

3.4	<i>Communication</i> .....	14
3.4.1	Studi Literatur dan Wawancara .....	14
3.4.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	14
3.5	<i>Planning</i> .....	15
3.6	<i>Modelling</i> .....	17
3.6.1	Desain UML ( <i>Unified Model Language</i> ).....	17
3.6.2	Desain Antarmuka atau <i>Interface</i> .....	26
<b>IV.</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>34</b>
4.1	Hasil .....	34
4.2	Hasil Sistem .....	35
4.2.1	Hasil Implementasi Sistem .....	35
4.2.2	Hasil Pengujian .....	43
<b>V.</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>63</b>
5.1	Simpulan .....	63
5.2	Saran .....	63
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>64</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. <i>Use Case Diagram</i> .....	6
2. <i>Activity Diagram</i> .....	7
3. Alur Waktu Pengerjaan Penelitian .....	16
4. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> untuk Halaman Utama.....	43
5. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> untuk <i>User Administrator</i> pada Login .....	43
6. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> untuk <i>User Administrator</i> pada Menu Berkas.....	44
7. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> untuk <i>User Administrator</i> pada Menu Agenda .....	46
8. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> untuk <i>User Administrator</i> pada Menu Susunan Panitia .....	49
9. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> untuk <i>User Administrator</i> pada Menu Cek Berkas .....	51
10. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> untuk <i>User Administrator</i> pada Menu <i>User</i> .....	52
11. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> untuk <i>User Kandidat</i> pada Menu Berkas.....	54
12. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> untuk <i>User Kandidat</i> pada Menu Berkas User .....	55
13. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> untuk <i>User Kandidat</i> pada Menu Agenda .....	55
14. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> untuk <i>User Kandidat</i> pada Menu Visi .....	56
15. Hasil Pengujian <i>BlackBox Testing</i> untuk <i>User Kandidat</i> pada Menu Misi .....	58

16. Hasil Pengujian UAT SIKAM ..... 60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
1. Metode <i>Waterfall</i> (Pressman & Maxim, 2015).....		8
2. Metode <i>Waterfall</i> (Pressman & Maxim, 2015).....		12
3. <i>Use Case Diagram</i> Sistem Informasi <i>E-Campaign</i> .....		17
4. <i>Activity Diagram</i> Halaman Utama .....		18
5. <i>Activity Diagram</i> Login.....		18
6. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Berkas.....		19
7. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Agenda.....		20
8. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Susunan Panitia .....		21
9. <i>Acitivity Diagram</i> Mengelola Cek Berkas .....		22
10. <i>Activity Diagram</i> Mengelola <i>User</i> .....		22
11. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Berkas <i>User</i> .....		23
12. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Visi .....		23
13. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Misi.....		24
14. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Profil.....		25
15. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Ubah <i>Password</i> .....		25
16. Entity Relationship Diagram SIKAM.....		26
17. Rancangan <i>Interface</i> Halaman Utama .....		27
18. Rancangan <i>Interface</i> Login .....		27
19. Rancangan <i>Interface</i> Menu Berkas .....		28
20. Rancangan <i>Interface</i> Menu Agenda .....		28
21. Rancangan <i>Interface</i> Menu Susunan Panitia.....		29
22. Rancangan <i>Interface</i> Menu Cek Berkas.....		29
23. Rancangan <i>Interface</i> Cek Berkas – Detail .....		30
24. Rancangan <i>Interface</i> Menu <i>User</i> .....		30
25. Rancangan <i>Interface</i> Menu Berkas <i>User</i> .....		31
26. Rancangan <i>Interface</i> Mengelola Visi.....		31

27. Rancangan Interface Menu Misi .....	32
28. Rancangan <i>Interface</i> Mengelola Profil .....	32
29. Rancangan <i>Interface</i> Mengelola Pendidikan .....	33
30. Rancangan <i>Interface</i> Mengelola Ganti <i>Password</i> .....	33
31. Proses Bisnis pada <i>website</i> SIKAM.....	34
32. <i>Interface</i> Halaman Utama .....	36
33. <i>Interface login</i> .....	37
34. <i>Interface</i> Menu Berkas untuk <i>User Administrator</i> .....	37
35. <i>Interface</i> menu Agenda untuk <i>User Administrator</i> .....	38
36. <i>Interface</i> Menu Susunan Panitia <i>User Administrator</i> .....	38
37. <i>Interface</i> Menu Cek Berkas untuk <i>User Administrator</i> .....	39
38. <i>Interface</i> halaman Detail Menu Cek Berkas untuk <i>User Administrator</i> ...	39
39. <i>Interface</i> Menu <i>User</i> untuk <i>User Administrator</i> .....	40
40. <i>Interface</i> Menu Profil Untuk <i>User Kandidat</i> .....	40
41. <i>Interface</i> Halaman Pendidikan Menu Profil Untuk <i>User Kandidat</i> .....	41
42. <i>Interface</i> Menu Berkas <i>User</i> untuk <i>User Kandidat</i> .....	41
43. <i>Interface</i> Menu Visi untuk Kandidat.....	42
44. <i>Interface</i> Menu Visi untuk Kandidat.....	42
45. <i>Interface</i> Menu Ganti <i>Password</i> untuk Kandidat.....	43

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kampanye merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk mendapatkan dukungan masyarakat kepada calon kandidat dan meyakinkan untuk memilih kandidat tersebut. Kampanye merupakan kegiatan untuk memperkenalkan diri kandidat serta memaparkan visi dan misi (Corputty, 2020).

Kandidat dalam berkampanye secara langsung menggunakan alat pendukung kampanye seperti pamflet, spanduk, dan baliho. Alat pendukung kampanye tersebut kurang efektif dikarenakan hanya terdapat nomor dan nama calon kandidat sehingga masyarakat kurang akan informasi lebih lanjut mengenai calon kandidat tersebut. Untuk menghindari masalah diatas dapat dilakukan penyebaran informasi melalui media daring.

Kampanye daring menggunakan media digital mulai digunakan calon kandidat sebagai media untuk kampanye disebut *e-campaign*. *E-campaign* didefinisikan sebagai pemanfaatan teknologi oleh calon kandidat selama periode kampanye untuk menarik kepercayaan masyarakat. *E-campaign* membantu calon kandidat dalam proses pelaksanaan demokrasi. Pemilihan Kepala Desa merupakan salah satu bentuk demokrasi yang dilaksanakan pada tingkat desa di Indonesia. Berdasarkan Pasal 1 Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 112 Tahun 2014 tentang Pemilihan Kepala Desa, pengertian pemilihan Kepala Desa adalah pelaksanaan kedaulatan rakyat di desa dalam rangka memilih Kepala Desa secara langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil. Konsep dan aturan pemilihan Kepala Desa hampir sama dengan pemilihan umum yang telah diatur di undang-undang. Hal yang membedakan antara pemilihan umum

dan pemilihan Kepala Desa adalah jangka waktu dilaksanakannya pemilihan. Pemilihan umum dilaksanakan 5 tahun sekali dan pemilihan Kepala Desa dilaksanakan 6 tahun sekali.

Pemilihan Kepala Desa memerlukan strategi kampanye politik untuk mendapatkan massa. Strategi kampanye politik terdapat empat teknik yaitu: (1) *Door to door* yaitu dengan cara mendatangi langsung para pemilih dengan menanyakan permasalahan yang sedang dihadapi; (2) *Group discussion* yaitu dengan cara melakukan diskusi dengan membentuk kelompok diskusi kecil yang membicarakan masalah yang dihadapi masyarakat dan mendiskusikan bagaimana memecahkan masalah tersebut; (3) *Direct mass-campaign* yaitu dengan cara melakukan kegiatan yang bertujuan untuk menarik perhatian massa; (4) *Indirect mass-campaign* yaitu kampanye dengan media digital atau sarana baliho sebagai media promosi (Syarifudin *et al*, 2019). Penelitian yang akan dilakukan yaitu mengembangkan sistem informasi *e-campaign* pemilihan Kepala Desa berbasis *website*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun sebuah *website* sistem informasi *E-Campaign* Pemilihan Kepala Desa.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Mengembangkan sistem informasi *E-Campaign* Pemilihan Kepala Desa Berbasis *Website* memiliki 3 *level user*, yaitu administrator, kandidat dan masyarakat.
- b. Pengembangan sistem informasi *E-Campaign* Pemilihan Kepala Desa Berbasis *Website* menggunakan *Framework* Laravel.

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan sistem informasi *E-Campaign* Pemilihan Kepala Desa Berbasis *Website*.

#### **1.5 Manfaat**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Menghasilkan sistem informasi *E-Campaign* Pemilihan Kepala Desa Berbasis *Website*.
- b. Membantu masyarakat mendapatkan informasi yang benar mengenai kandidat.
- c. Memudahkan kandidat dalam proses kampanye dan proses pengumpulan data persyaratan pemilihan kepala desa.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Kampanye

Kampanye merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk mendapatkan dukungan masyarakat kepada calon kandidat dan meyakinkan untuk memilih kandidat tersebut. Kampanye merupakan kegiatan untuk memperkenalkan diri calon kandidat serta memaparkan visi dan misi (Corputty, 2020). Kampanye mengemas pesan politik secara intensif dengan harapan khalayak akan mendukung dan menjatuhkan pilihan pada kandidat yang melakukan kampanye, dengan memperhatikan (Surbakti, 2010) :

- a. Tindakan kampanye yang ditujukan untuk menciptakan dampak tertentu,
- b. Jumlah khalayak sasaran yang besar,
- c. Dipusatkan dalam kurun waktu tertentu,
- d. Melalui serangkaian tindakan komunikasi yang terorganisasi.

Kampanye diperlukannya strategi politik untuk mendapatkan dukungan massa. Strategi kampanye politik terdapat empat teknik yaitu (Syarifudin *et al*, 2019):

- a. *Door to door* yaitu dengan cara mendatangi langsung para pemilih dengan menanyakan permasalahan yang sedang dihadapi;
- b. *Group discussion* yaitu dengan cara melakukan diskusi dengan membentuk kelompok diskusi kecil yang membicarakan masalah yang dihadapi masyarakat dan mendiskusikan bagaimana memecahkan masalah tersebut;
- c. *Direct mass-campaign* yaitu dengan cara melakukan kegiatan kampanye secara langsung dengan menyampaikan informasi diri kandidat, visi, misi, serta program-program yang bertujuan untuk menarik perhatian massa;

d. *Indirect mass-campaign* yaitu kampanye tidak langsung atau kampanye melalui media digital atau sarana baliho sebagai media promosi kandidat.

## **2.2 E-Campaign**

*E-campaign* merupakan media digital yang digunakan sebagai media kampanye oleh pasangan calon kandidat. Model pada *e-campaign* yaitu : (1) Model *e-marketing* merupakan metode *e-commerce* dalam ranah politik yang bertujuan untuk mempromosikan kandidat, partai, dan kebijakan; (2) Model pemberdayaan pemilih yang bertujuan untuk menyediakan kesempatan bagi pemilih untuk berperan aktif dalam pemilihan calon kandidat; (3) Model e-demokrasi yang bertujuan untuk mengangkat konsep demokrasi ke dalam teknologi (Coleman, 2001).

## **2.3 Sistem Informasi**

Sistem Informasi merupakan kesatuan elemen-elemen yang saling berinteraksi secara sistematis untuk menciptakan dan membentuk aliran informasi yang akan melakukan kontrol terhadap jalannya perusahaan (Lutfi, 2017).

## **2.4 Website**

Website merupakan sekumpulan halaman yang berisi informasi data digital berupa teks, gambar, animasi, suara, dan video yang diakses melalui koneksi internet (Abdulloh, 2018).

## **2.5 PHP**

PHP adalah bahasa pemrograman sederhana yang dirancang untuk membuat website dinamis. PHP memiliki dukungan bawaan untuk menghasilkan file PDF, GIF, JPEG, dan gambar PNG (Tatroe *et al.*, 2013).

## 2.6 MySQL

MySQL adalah sistem manajemen database open source yang dikembangkan, didistribusikan, dan didukung oleh MYQL AB. MYSQL AB merupakan perusahaan komersial yang didirikan oleh pengembang MySQL (Widenius & Admark, 2002).

## 2.7 Laravel

*Laravel* dikembangkan oleh programmer asal Amerika yaitu Taylor Otwell pada tahun 2011. *Laravel* dirilis oleh lisensi MIT dengan kode sumber yang disediakan oleh Github dan dibangun dengan konsep MVC (*Model Controller-View*). *Laravel* dilengkapi *command line tool* yang bernama Artisan yang digunakan untuk *packaging bundle* dan instalasi *bundle* melalui *command prompt* (Aminudin, 2015).

## 2.8 UML

UML (*Unified Modelling Language*) adalah diagram yang menggambarkan peran pengguna dalam sistem (Satzinger et al., 2016).

### a. Use Case Diagram

*Use case diagram* merupakan diagram yang menggambarkan interaksi yang dilakukan pengguna terhadap sistem (Satzinger et al., 2016).

Tabel 1. *Use Case Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1.		<i>Actor</i> adalah pengguna yang menggunakan sistem.
2.		Garis penghubung antara objek dengan objek lainnya.
3.		Bentuk elips yang mempresentasikan hubungan <i>actor</i> dengan sistem.
4.		Bentuk kotak untuk menaruh setiap kerja yang dilakukan.

### b. Activity Diagram

*Activity diagram* merupakan diagram yang menggambarkan alur kerja kegiatan pengguna terhadap sistem (Satzinger et al., 2016).

Tabel 2. *Activity Diagram*

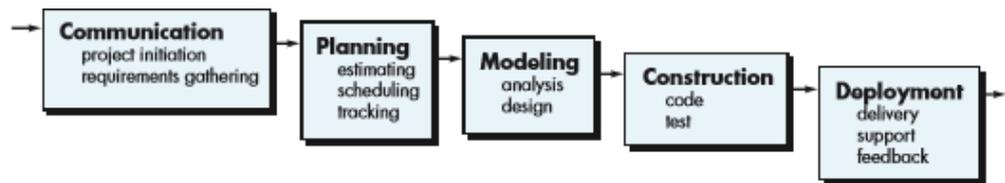
No.	Simbol	Deskripsi
1.		Titik mulai dalam alur kerja pada sistem.
2.		Titik akhir alur kerja pada sistem.
3.		Simbol aktifitas setiap kelas yang saling berinteraksi.
4.		Simbol untuk pengambilan keputusan.
5.		Menunjukkan aliran kerja pada sistem.
6.		<i>Horizontal Lines</i> menjelaskan aktifitas yang sedang terjadi.

### c. Entity Relationship Diagram

*Entity relationship diagram (ERD)* merupakan diagram yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dalam tahap analisis persyaratan pengembangan sistem (Brady & Loonan, 2010).

## 2.9 Metode Waterfall

Metode *waterfall* sering disebut juga metode sequential model dengan pengembangan perangkat lunak yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pelanggan dan berkembang melalui perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan *deployment* (Pressman & Maxim, 2015). Tahap – tahap metode *waterfall* sebagai berikut.



Gambar 1. Metode *Waterfall* (Pressman & Maxim, 2015)

a. *Communication*

Komunikasi dilakukan untuk mengumpulkan kebutuhan sistem yang ingin dicapai. Kebutuhan dikumpulkan kemudian dianalisis dan didefinisikan untuk memenuhi kebutuhan sistem yang akan dikembangkan.

b. *Planning*

Tahapan perencanaan yang menjelaskan estimasi tugas yang akan dikerjakan, menjadwalkan tugas yang akan dilaksanakan, dan *tracking* proses pengerjaan sistem.

c. *Modelling*

Tahap ini desain sistem disiapkan sesuai kebutuhan sistem. Desain sistem menentukan perangkat keras dan perangkat lunak untuk membantu mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

d. *Construction*

Tahap *construction* dilakukannya penulisan kode program dan pengujian. Desain sistem diimplementasikan kedalam program dengan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Pengujian program bertujuan untuk menguji sistem yang telah dikembangkan untuk dilakukannya perbaikan pada sistem tersebut.

e. *Deployment*

Program diterapkan dan mulai digunakan serta diterapkannya pemeliharaan pada sistem.

### 2.10 *Black Box Testing*

*Black Box Testing* adalah teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsionalitas dari perangkat lunak atau program untuk mengetahui fungsi masukan sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan (Mustaqbal et al., 2015). *Black box testing* cenderung untuk menemukan kesalahan berikut :

- a. Fungsi yang tidak benar atau tidak ada,
- b. Kesalahan antarmuka (interface errors),
- c. Kesalahan pada struktur data dan akses pada baris data,
- d. Kesalahan performansi (*performance errors*),
- e. Kesalahan inisialisasi.

### 2.11 *Equivalence Partitioning*

Metode *Equivalence Partitioning* merupakan metode pengujian *Black Box Testing* yang memecah domain masukan dari program ke dalam kelas-kelas data sehingga *Test Case* dapat diperoleh. Perancangan *Test Case Equivalence Partitions* berdasarkan evaluasi kelas *Equivalence* untuk masukan yang menggambarkan kondisi valid atau tidak valid (Krismadi et al., 2019).

### 2.12 *User Acceptance Testing (UAT)*

*User Acceptance Testing (UAT)* merupakan metode pengujian yang dilakukan untuk mengecek suatu sistem apakah sudah diterima oleh *user* sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan oleh *user* tersebut. *Survey* dilakukan untuk mendapatkan hasil tanggapan *user* terhadap sistem dalam pengujian *User Acceptance Testing (UAT)* dengan membagikan kuisioner. Kuisioner berisi pernyataan mengenai sistem dan jawaban *user* berupa sangat setuju (SS), setuju (S), cukup (C), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS) (Anggoro & Lukman, 2019). Pernyataan tersebut memiliki skor masing-masing yaitu :

Sangat Setuju (SS) = 5

Setuju (S) = 4

Cukup (C) = 3

Tidak Setuju (TS) = 2

Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Kuisisioner yang didapat dianalisis dan dihitung *persentase* dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah maksimal}} \times 100\%$$

Hasil *persentase* yang didapat kemudian diukur dengan indikator kategori penilaian untuk mendapatkan hasil akhir dari pengujian (Guritno dan Rahardja, 2011).

Indikator kategori penilaian :

Indeks 0% - 20% = Sangat Diterima

Indeks 21% - 40% = Diterima

Indeks 41% - 60% = Cukup Diterima

Indeks 61% - 80% = Tidak Diterima

Indeks 81% - 100% = Sangat Tidak Diterima

### 2.13 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Analisis dan Rekomendasi Pemanfaatan *Website* sebagai media Kampanye Calon Legislatif DKI Jakarta pada Pemilihan Umum 2014 (2015).

Penelitian mengenai kampanye ini dilakukan oleh ramadhan *et al.*, 2015. Tujuan dari penelitian tersebut dilakukan untuk menganalisis pemanfaatan *website* sebagai media kampanye Pemilu Legislatif tahun

2014 di DKI Jakarta. Hasil analisis diolah menjadi rekomendasi prototype *website* yang berisi fitur - fitur untuk fungsi informasi dan fungsi komunikasi yang dapat diimplementasikan pada *website* kampanye bagi calon legislatif.

b. Analisis Strategi Politik Calon Kepala Desa *Incumbent* dalam Menghadapi Pemilihan Kepala Desa di Desa Balong Tahun 2019 (2019). Penelitian mengenai strategi politik dilakukan oleh Anggara *et al.*, 2019. Tujuan dari penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui dan memahami strategi politik yang dilakukan calon kepala desa dalam melaksanakan strategi politik. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut berupa strategi politik yang dilakukan oleh calon kepala desa dari tim suksesnya berupa strategi media massa dengan memanfaatkan *handphone* untuk media kampanye.

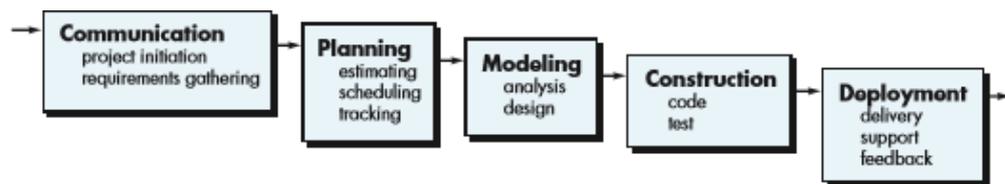
c. Pengaruh Kepercayaan Terhadap Intensi Menggunakan *E-Campaign* (2015).

Penelitian mengenai kampanye yang dilakukan oleh Idris, 2015. Tujuan dari penelitian tersebut dilakukan untuk mengembangkan sebuah model penelitian untuk mengidentifikasi kepercayaan dan pengaruhnya terhadap pengguna untuk menggunakan *e-campaign* dan menguji model yang diajukan menggunakan *SEM (Structural Equation Modelling)* dengan data yang diperoleh melalui survey secara langsung. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa kepercayaan memiliki pengaruh positif terhadap penggunaan *e-campaign* dari kualitas informasi dan kemudahan pengguna atau *user* dalam menggunakan *e-campaign* tersebut.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Penelitian dilakukan berdasarkan metode pengembangan sistem *Waterfall*. Tahap – tahap yang dilakukan pada metode pengembangan sistem *Waterfall* sebagai berikut.



Gambar 2. Metode *Waterfall* (Pressman & Maxim, 2015)

##### a. *Communication*

Data yang dikumpulkan dengan studi literatur dan wawancara. Studi literatur dilakukan dengan mempelajari buku atau jurnal dan wawancara dilakukan dengan tanya jawab secara langsung. Data yang didapat kemudian dianalisis dan didefinisikan untuk memenuhi kebutuhan sistem.

##### b. *Planning*

Tahap perencanaan yang menjelaskan estimasi tugas yang akan dikerjakan, menjadwalkan tugas yang akan dilaksanakan, dan *tracking* proses pengerjaan sistem dijelaskan pada alur waktu pengerjaan penelitian.

##### c. *Modelling*

Desain sistem digambarkan dengan aplikasi Balsamiq Mockup dan dimodelkan dengan aplikasi Star UML Versi 2.8.1 berupa *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Entity Relationship Diagram*. Desain

sistem diimplementasikan ke dalam program dengan bahasa pemrograman PHP dan HTML.

d. *Construction*

*Construction* dilakukannya pengujian yang telah dikembangkan dilakukan dengan metode *black box testing*.

e. *Deployment*

Program diterapkan dan mulai digunakan serta diterapkannya pemeliharaan pada sistem.

### 3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Jurusan Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung. Penelitian dilakukan pada semester ganjil 2020/2021 dan dimulai pada bulan Februari 2021.

### 3.3 Kebutuhan Penelitian

#### 3.3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi ini adalah :

- a. Sistem Operasi Windows 10 64-bit.
- b. Aplikasi.
  1. Xampp versi 7.4.8. sebagai aplikasi server untuk mengembangkan *website*.
  2. Visual Studio Code versi 1.51.0 sebagai *text editor* untuk menulis kode program.
  3. *Web browser* Google Chrome versi 89.0.4389.82 sebagai aplikasi *browser* untuk menjalankan dan menguji *website*.
  4. Star UML 2.8.1 sebagai aplikasi untuk membuat pemodelan *Unified Modelling Language*.
  5. Balsamiq Mockup sebagai aplikasi untuk membuat rancangan tampilan.

### 3.3.2 Kebutuhan Perangkat Keras

Laptop dengan spesifikasi :

- a. Merk Asus A442U.
- b. *Processor* Intel ® Core™ i5-8250U CPU @1.60Ghz.
- c. RAM : 12 GB.
- d. *Harddisk* : 1 TB.

## 3.4 *Communication*

*Communication* dilakukannya studi literatur dan wawancara untuk memperoleh data. Kebutuhan sistem diperoleh setelah studi literatur dan wawancara.

### 3.4.1 Studi Literatur dan Wawancara

Studi literatur dilakukan dengan mempelajari jurnal dan buku yang berhubungan dengan permasalahan sistem informasi *e-campaign* pemilihan Kepala Desa sedangkan wawancara dilakukan kepada bapak Ali Rukman S.Sos. sebagai wakil Koordinator Program Desa Berjaya Provinsi Lampung di Kantor Dinas PMD (Pemberdayaan Masyarakat Desa) Provinsi Lampung. Wawancara kedua dilakukan di Pekon Tegal Sari oleh bapak Supriyadi sebagai ketua panitia pelaksanaan pemilihan kepala desa tahun 2020.

### 3.4.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem yang diidentifikasi yaitu seperti berikut:

- a. Administrator, kandidat, dan masyarakat dapat mengakses halaman utama SIKAM.
- b. Administrator dapat mengelola berkas contoh persyaratan pendaftaran pemilihan kepala desa.
- c. Administrator dapat mengelola susunan panitia.
- d. Administrator dapat mengelola cek berkas.

- e. Administrator dapat mengelola *user*.
- f. Kandidat dapat mengelola profil.
- g. Kandidat dapat melihat berkas.
- h. Kandidat dapat mengelola berkas *user*.
- i. Kandidat dapat mengelola visi.
- j. Kandidat dapat mengelola misi.
- k. Kandidat dapat mengelola ganti *password*.
- l. Administrator dan kandidat dapat mengelola agenda.

### **3.5** *Planning*

Tahapan *planning* dilakukan perencanaan pengerjaan sistem berdasarkan alur waktu pengerjaan penelitian. Alur waktu pengerjaan dapat dilihat pada.



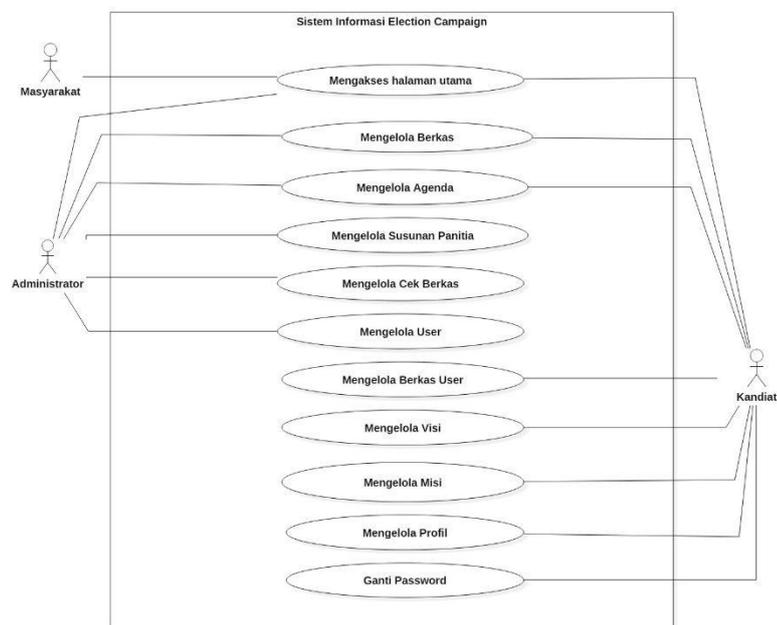
### 3.6 Modelling

Desain sistem dimodelkan dengan desain UML berupa *use case diagram*, *activity diagram*, dan *entity relationship diagram*. Desain antarmuka atau *interface* dilakukan sebelum diimplementasikan kedalam kode pemrograman.

#### 3.6.1 Desain UML (*Unified Model Language*)

##### a. *Use Case Diagram*

*Use case diagram* berfungsi untuk menggambarkan fungsi yang dapat dilakukan sistem dan siapa saja yang dapat mengakses sistem tersebut. *Use case diagram* sistem informasi *e-campaign* dapat dilihat pada.



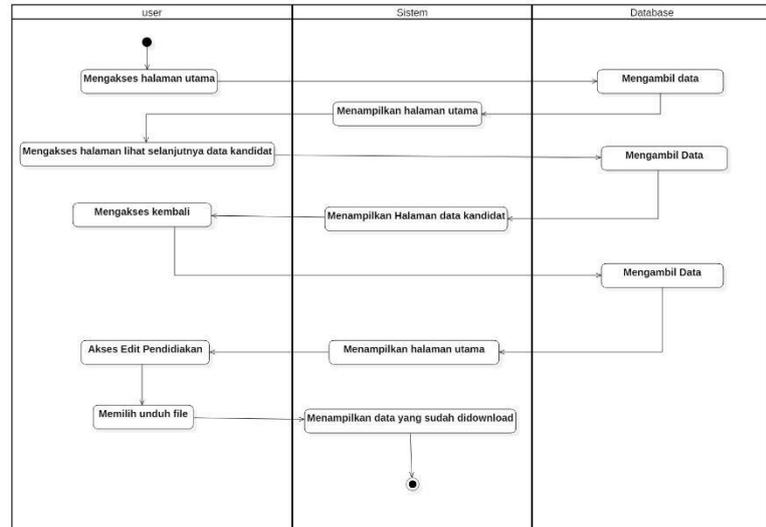
Gambar 3. *Use Case Diagram* Sistem Informasi *E-Campaign*

##### b. *Activity Diagram*

*Activity diagram* menggambarkan alur kerja berbagai aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang pada suatu sistem.

### 1. Activity Diagram Halaman Utama

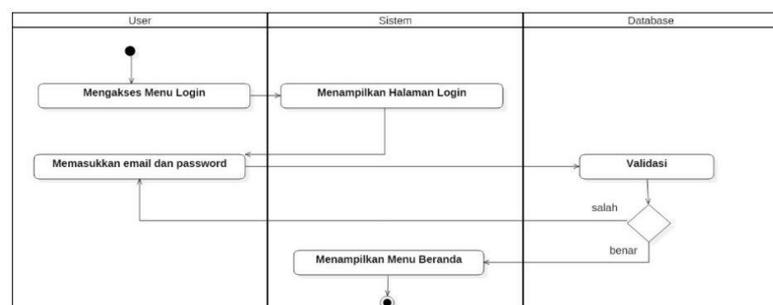
Gambar 3 menjelaskan *Activity Diagram* untuk masyarakat, kandidat, dan Administrator mengakses halaman utama SIKAM dan dapat melakukan unduh data dan lihat data.



Gambar 4. *Activity Diagram* Halaman Utama

### 2. Activity Diagram Login

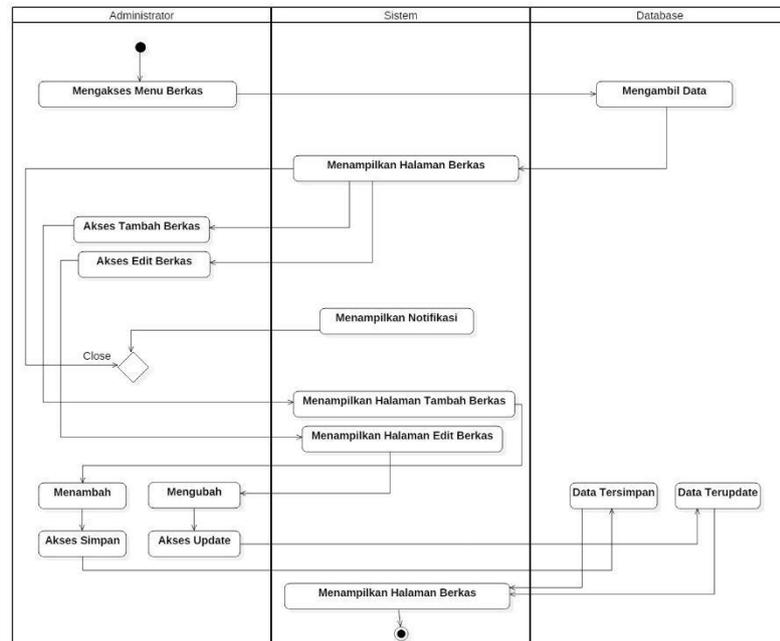
Gambar 4 menjelaskan *Activity Diagram Login* user terlebih dahulu memasukkan *email* dan *password* untuk masuk ke sistem. Sistem akan memvalidasi jika benar sistem akan menampilkan menu beranda dan jika salah *user* kembali memasukkan *email* dan *password*.



Gambar 5. *Activity Diagram* Login

### 3. *Activity Diagram* Mengelola Berkas

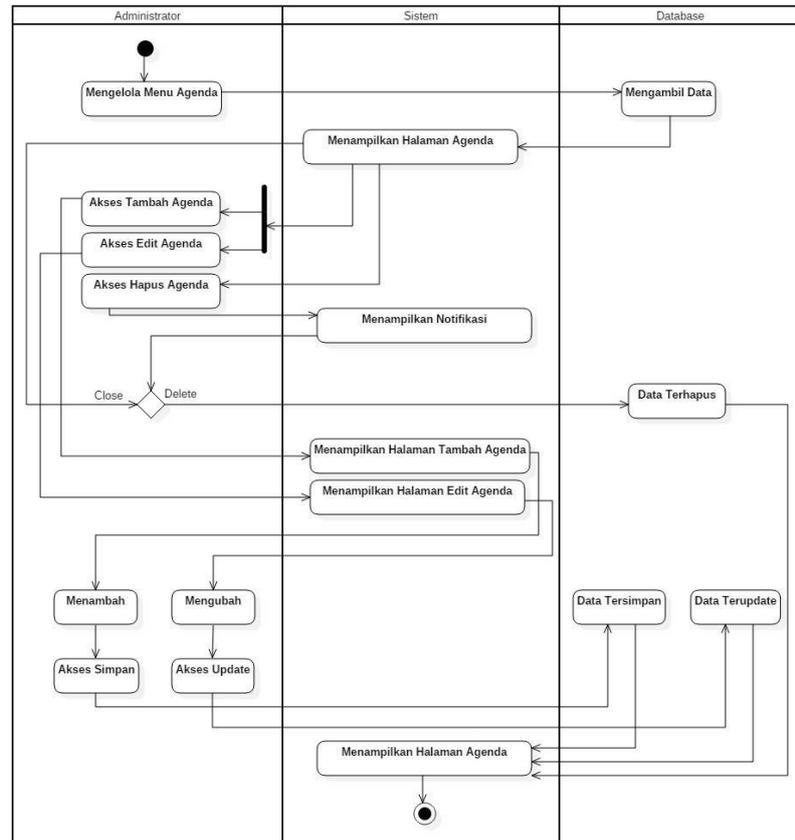
Gambar 6 menjelaskan *Activity Diagram* untuk panitia atau Administrator mengelola contoh berkas pendaftaran pemilihan kepala desa. Administrator dapat menambah, mengedit, mengunduh dan melihat data.



Gambar 6. *Activity Diagram* Mengelola Berkas

### 4. *Activity Diagram* Mengelola Agenda

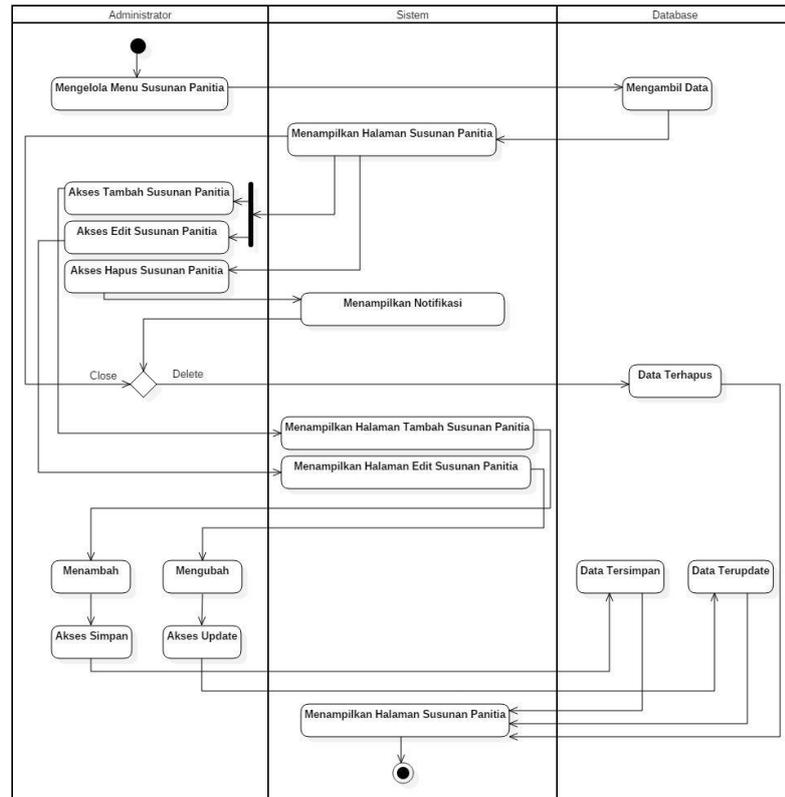
Gambar 7 menjelaskan *Activity Diagram* untuk Administrator mengelola agenda kampanye kandidat. Administrator dapat menambah, mengedit, dan menghapus data.



Gambar 7. Activity Diagram Mengelola Agenda

##### 5. Activity Diagram Mengelola Susunan Panitia

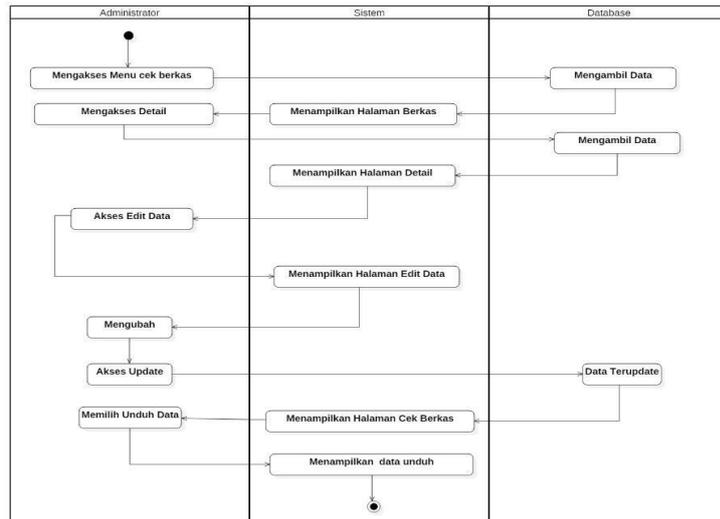
Gambar 8 menjelaskan Activity Diagram untuk Administrator mengelola susunan panitia pemilihan kepala desa. Administrator dapat menambah, mengedit, dan menghapus data.



Gambar 8. *Activity Diagram* Mengelola Susunan Panitia

#### 6. *Activity Diagram* Mengelola Cek Berkas

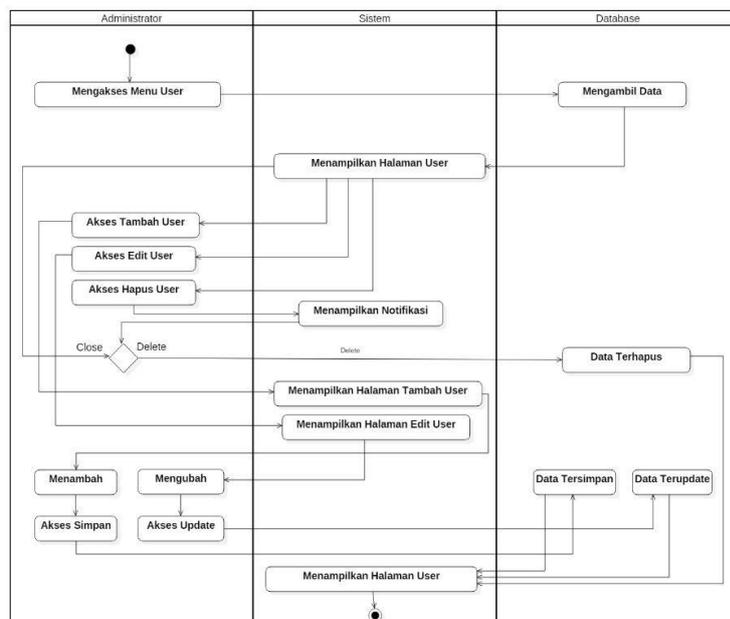
Gambar 9 menjelaskan *activity diagram* untuk Administrator mengelola berkas yang diunggah oleh kandidat dan akan dicek oleh Administrator. Administrator dapat melihat, mengedit, dan unduh data.



Gambar 9. *Activity Diagram* Mengelola Cek Berkas

### 7. *Activity Diagram* Mengelola User

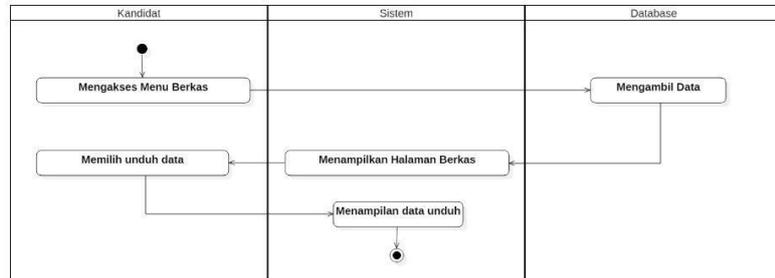
Gambar 10 menjelaskan *Activity Diagram* untuk Administrator mengelola *user* atau pengguna *website* SIKAM. Administrator dapat menambah, mengedit, dan menghapus data.



Gambar 10. *Activity Diagram* Mengelola User

### 8. *Activity Diagram* Mengelola Berkas User

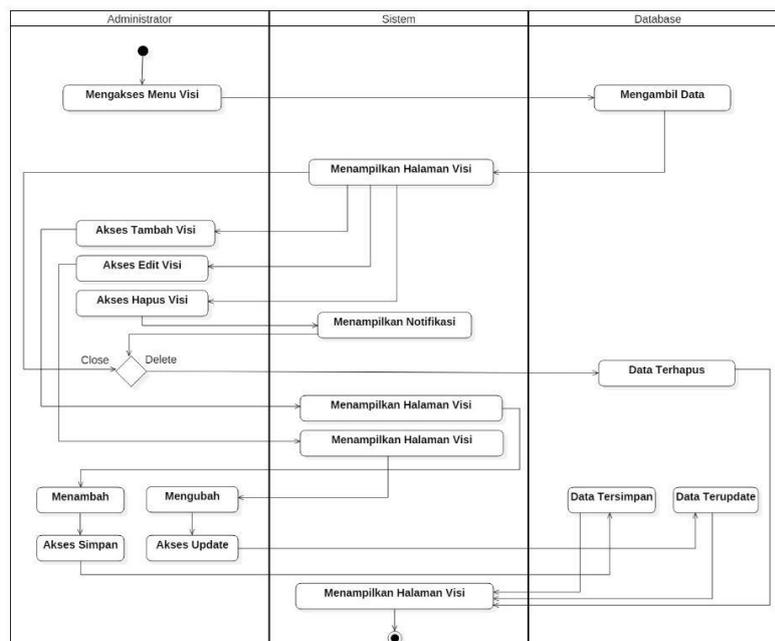
Gambar 11 menjelaskan *Activity Diagram* untuk Kandidat mengelola contoh berkas pendaftaran pemilihan kepala desa. Kandidat dapat melihat dan unduh data.



Gambar 11. *Activity Diagram* Mengelola Berkas User

### 9. *Activity Diagram* Mengelola Visi

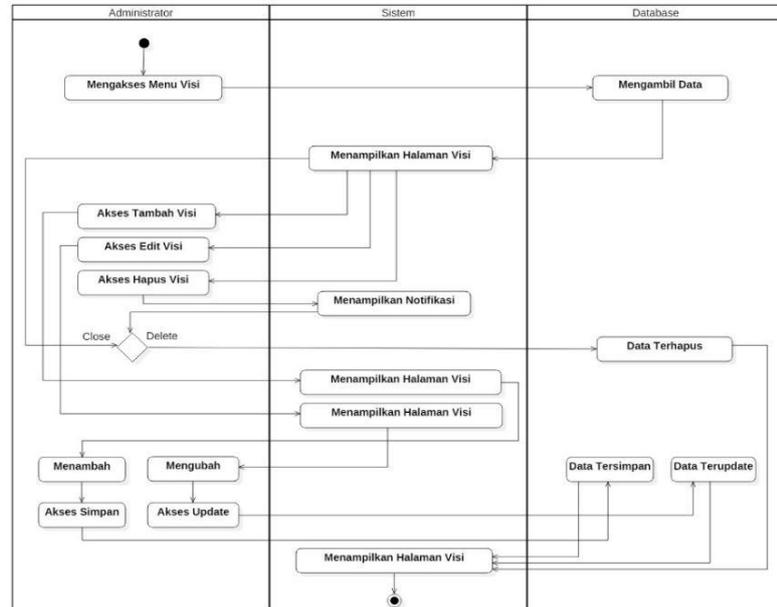
Gambar 12 menjelaskan *Activity Diagram* untuk Kandidat mengelola misi. Kandidat dapat menambah, mengedit, dan menghapus data.



Gambar 12. *Activity Diagram* Mengelola Visi

### 10. Activity Diagram Mengelola Misi

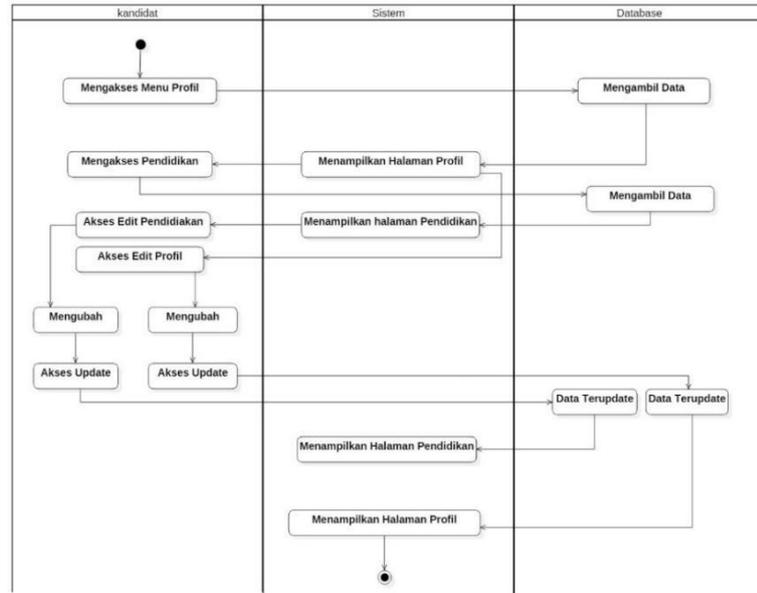
Gambar 13 menjelaskan *Activity Diagram* untuk Kandidat mengelola misi. Kandidat dapat menambah, mengedit, dan menghapus data.



Gambar 13. Activity Diagram Mengelola Misi

### 11. Activity Diagram Mengelola Profil

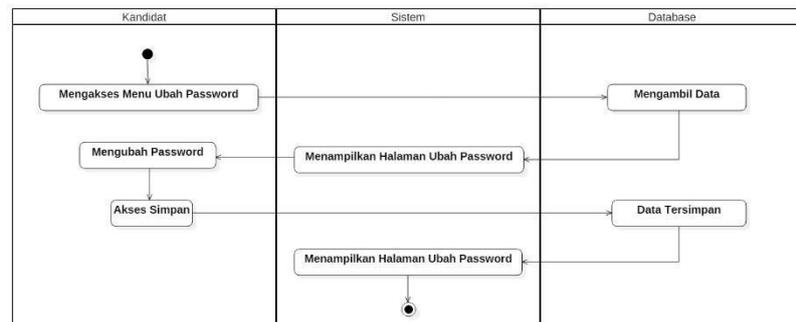
Gambar 14 menjelaskan *Activity Diagram* untuk Kandidat mengelola data diri dan data pendidikan. Kandidat dapat mengedit data.



Gambar 14. *Activity Diagram* Mengelola Profil

## 12. *Activity Diagram* Mengelola Ubah Password

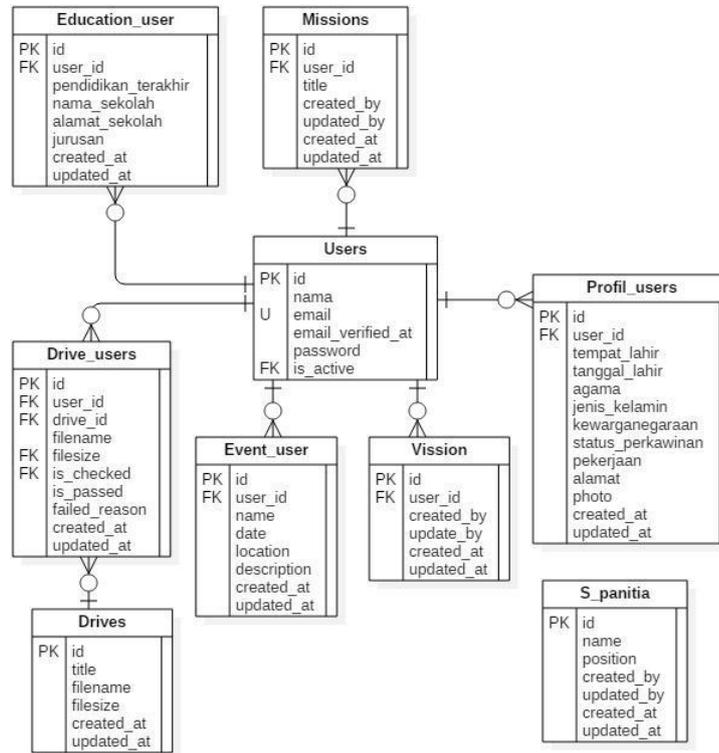
Gambar 15 menjelaskan *Activity Diagram* untuk Kandidat mengubah *password* akun website SIKAM. Kandidat dapat mengedit data.



Gambar 15. *Activity Diagram* Mengelola Ubah Password

c. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

*Entity Relationship Diagram SIKAM* dapat dilihat pada gambar.

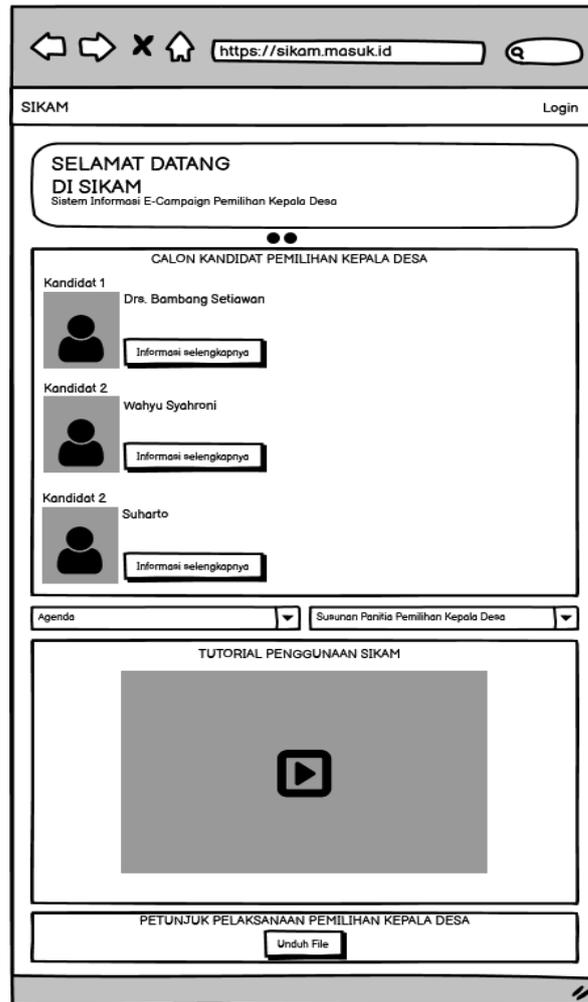


Gambar 16. Entity Relationship Diagram SIKAM

### 3.6.2 Desain Antarmuka atau *Interface*

a. Rancangan *Interface* Halaman Utama

Rancangan *Interface* Halaman Utama dilihat pada gambar 17. menampilkan informasi data kandidat, agenda kampanye, susunan panitia pemilihan kepala desa, dan cetak file petunjuk pelaksanaan pemilihan kepala desa.



Gambar 17. Rancangan *Interface* Halaman Utama

b. Rancangan *Interface Login*

Rancangan *interface login* dapat dilihat pada gambar 18. Pada form *login* setiap *user* diminta untuk memasukkan *email* dan *password* yang sudah terdaftar di sistem.

LOGIN SIKAM

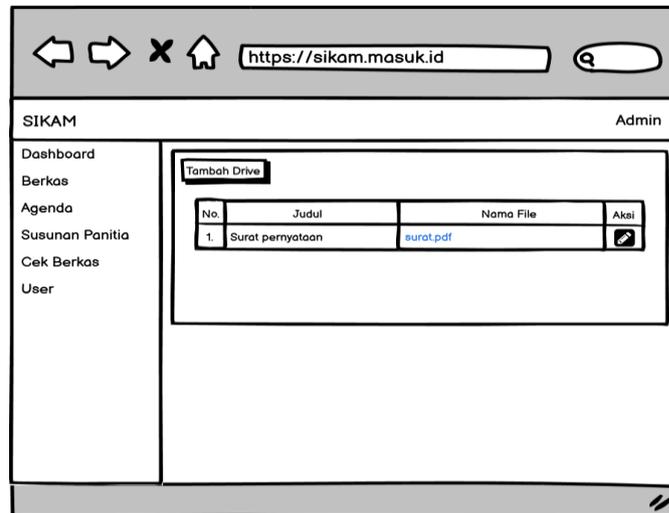
Email

Password

Gambar 18. Rancangan *Interface Login*

c. Rancangan *Interface* Menu Berkas

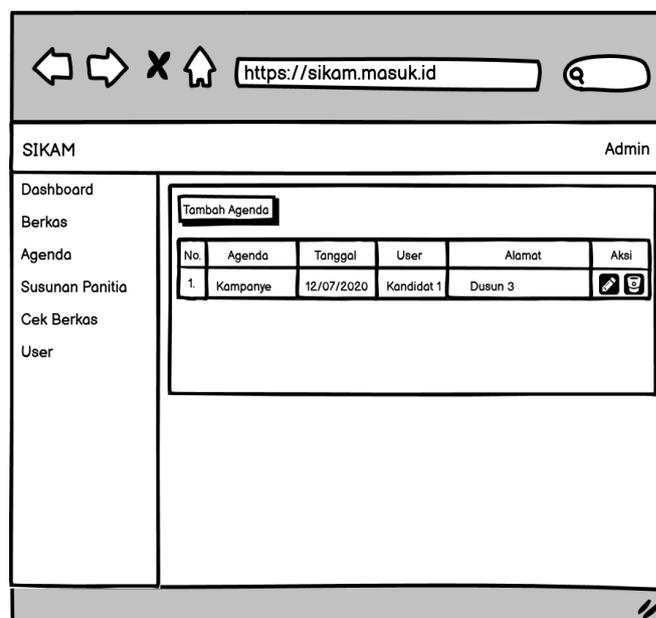
Rancangan *interface* menu berkas menampilkan berkas contoh persyaratan untuk pendaftaran pemilihan kepala desa.



Gambar 19. Rancangan *Interface* Menu Berkas

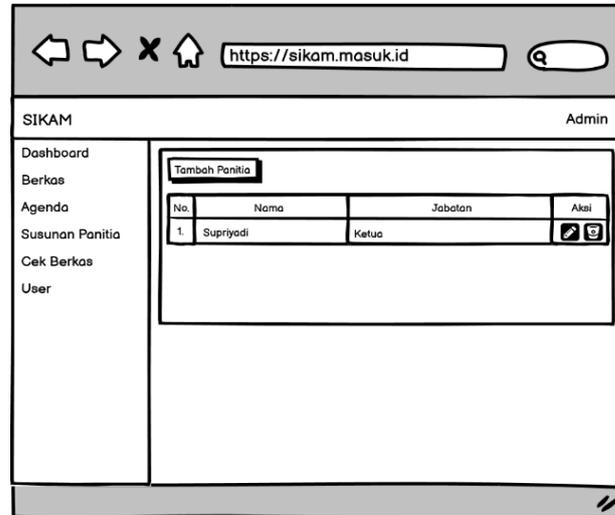
d. Rancangan *Interface* Menu Agenda

Rancangan *interface* menu agenda menampilkan jadwal kegiatan kampanye yang akan dilakukan oleh kandidat.



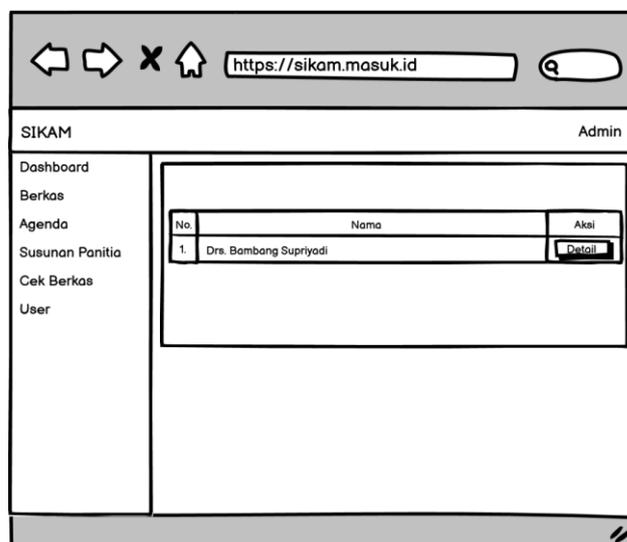
Gambar 20. Rancangan *Interface* Menu Agenda

- e. Rancangan *Interface* Menu Susunan Panitia  
Rancangan *interface* menu susunan panitia menampilkan anggota panitia pemilihan kepala desa.

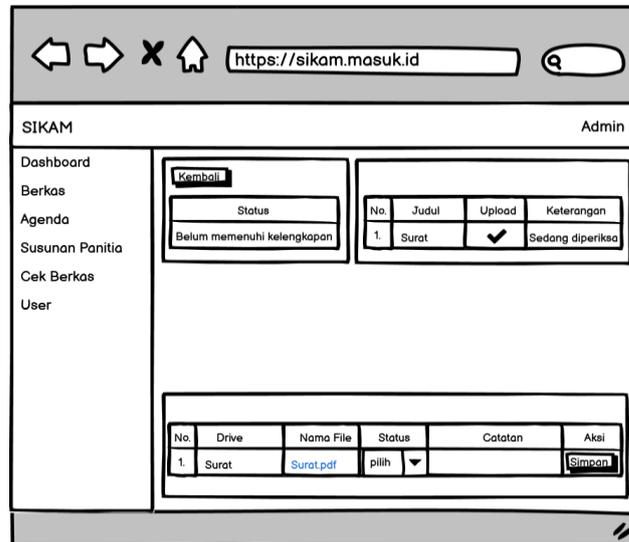


Gambar 21. Rancangan *Interface* Menu Susunan Panitia

- f. Rancangan *Interface* Menu Cek Berkas  
Rancangan *interface* menu cek berkas menampilkan detail berkas pendaftaran calon kepala desa apakah sudah sesuai atau belum yang akan dicek oleh Administrator.



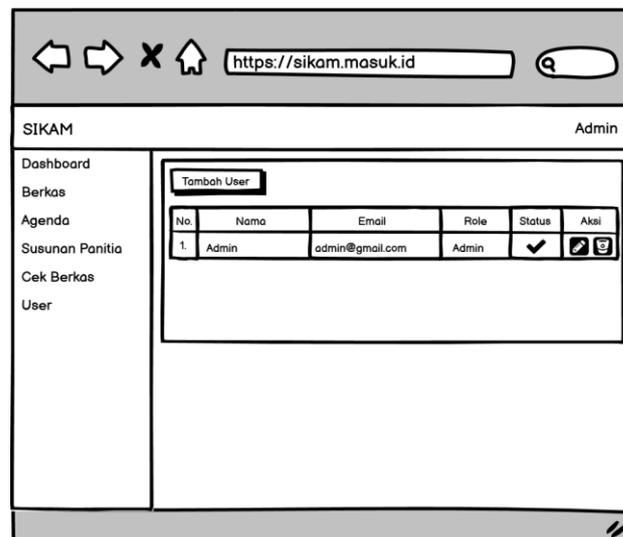
Gambar 22. Rancangan *Interface* Menu Cek Berkas



Gambar 23. Rancangan *Interface* Cek Berkas – Detail

g. Rancangan *Interface* Menu *User*

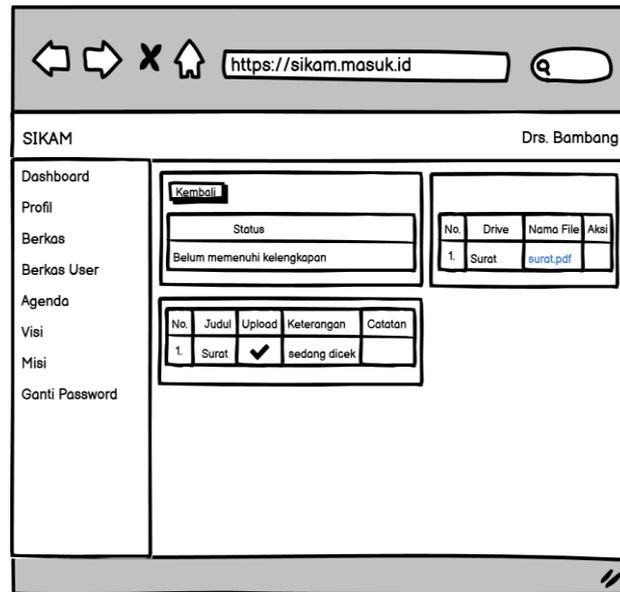
Rancangan *interface* menu *user* menampilkan pengguna *website* SIKAM.



Gambar 24. Rancangan *Interface* Menu *User*

h. Rancangan *Interface* Menu Berkas *User*

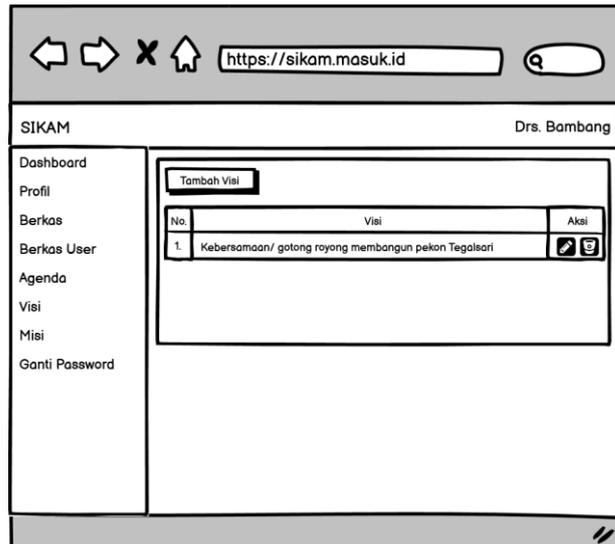
Rancangan *interface* menu berkas *user* menampilkan berkas persyaratan kandidat yang akan dicek oleh Administrator.



Gambar 25. Rancangan *Interface* Menu Berkas User

i. Rancangan *Interface* Menu Visi

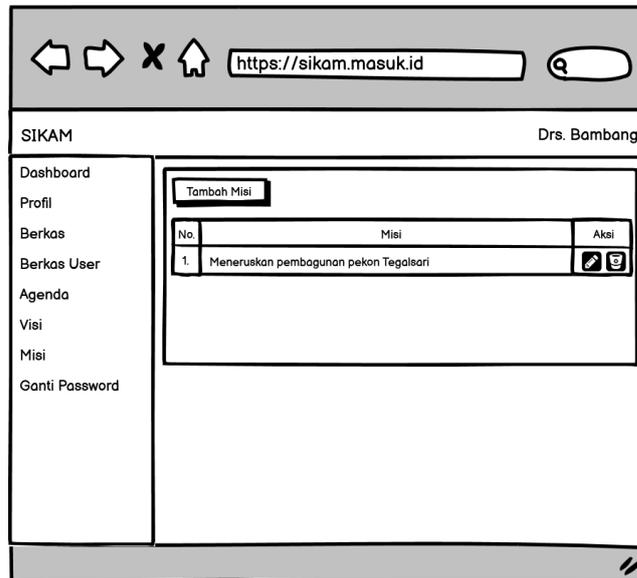
Rancangan *interface* menu visi menampilkan visi kandidat.



Gambar 26. Rancangan *Interface* Mengelola Visi

j. Rancangan *Interface* Menu Misi

Rancangan *interface* menu visi menampilkan misi kandidat.



Gambar 27. Rancangan *Interface* Menu Misi

k. Rancangan *Interface* Mengelola Profil

Rancangan *interface* menu profil menampilkan data diri dan informasi pendidikan yang ditempuh oleh kandidat.

Gambar 28. Rancangan *Interface* Mengelola Profil

Gambar 29. Rancangan *Interface* Mengelola Pendidikan

1. Rancangan *Interface* Ganti Password

Rancangan *interface* menu ganti password menampilkan form input untuk mengubah password pengguna website SIKAM.

Gambar 30. Rancangan *Interface* Mengelola Ganti Password

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Simpulan yang telah diperoleh berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah telah dikembangkan *website* Sistem Informasi *E-Campaign* (SIKAM) Kepala Desa menggunakan *framework Laravel*. *Website* SIKAM memiliki 3 *user* yaitu panitia sebagai Administrator, kandidat dan masyarakat. Administrator dapat mengelola berkas, agenda, susunan panitia, cek berkas, dan *user*. Kandidat dapat mengelola berkas, agenda, berkas *user*, visi, misi, profil, dan ganti password. Masyarakat dapat melihat data kandidat, agenda, dan panitia.

### 5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk melanjutkan penelitian ini berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan adalah melakukan pengembangan *website* SIKAM lebih lanjut dengan menambah fitur *e-voting*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. 2018. Pemrograman WEB untuk Pemula. *Compas Gramedia*.
- Aminudin. 2016. Cara Efektif Belajar Framework Laravel. CV *LOKOMEDIA*. 1- 28.
- Anggara, D. I., Sulton, & Asmaroni, A. P. 2019. Analisis Strategi Politik Calon Kepala Desa *Incumbent* dalam Menghadapi Pemilihan Kepala Desa di Desa Balong Tahun 2019. *Jurnal Mahasiswa Universitas Muhammadiyah*, 71-72.
- Anggoro, D. E., dan Lukmana, Y. A. 2019. Sistem Informasi Pengelolaan Data Nilai Siswa pada SD Negeri Jambangan 1 Kabupaten Ngawi. *Jurnal Dinamik*. 102-112.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kampanye>. Diakses pada 28 April 2021.
- Corputty, P. 2020. Masa Tenggang Kampanye Politik pada Media Sosial dan Ketentuan Pemidanaanya. *Jurnal Belo*. 110-122.
- Coleman, S. 2001. *2001 Cyber Space Odyssey: The Internet in the UK Election*. *Hansard Society*. 1 - 95.
- Farhan, M., Wahyuni, S. 2020. Implementasi *Framework Laravel* untuk *E-Voting* Pemilihan Ketua OSIS pada SMK Cikini Berbasis *WEB*. *Jurnal Informasi Universitas Muhammadiyah Tangerang*. 24-31.
- Guritno, S., dan Rahardja, U. (2011). *Theory and application of IT Research*. Metodologi Penelitian Teknologi Informasi.

- Idris, M. 2015. Pengaruh Kepercayaan Terhadap Intensi Menggunakan E-Campaign. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 92–96.
- Istono,W., Hijrah, Sutarya. 2016. Pengembangan Sistem Aplikasi Penilaian dengan Pendekatan MVC dan Menggunakan Bahasa PHP dengan Framework Codeigniter dan Database MYSQL pada Pahoa College Indonesia. *Jurnal TICOM*.53-59.
- Krisnadi, A., Lestari, A., F., Pitriyah, A., Mardangga., I., W., Astuti, M. dan Saifuddin, A., 2019. Pengujian Black Box berbasis Equivalence Partitions pada Aplikasi Seleksi Promosi Kenaikan Jabatan. *Jurnal Teknologi Informasi dan Aplikasi*. 155-161.
- Lutfi, A. 2017. Sistem Informasi Akademik Madrasah Aliyah Salafiyah Syafi'iyah Menggunakan Php dan Mysql. *AiTech*. 104-112.
- Mustaqbal, M.S, Firdaus, R., F., dan Hendra, R. 2015. Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Aplikasi Prediksi Kelulusan SMNPTN). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*. 31-36.
- Presman, R. S., & Maxim, B. R. 2015. *Software Engineering*.
- Ramadhan, D. A., Nurhadryani, Y., & Hermadi, I. 2015. Analisis dan Rekomendasi Pemanfaatan *Website* sebagai Media Kampanye Calon Legislatif DKI Jakarta pada Pemilihan Umum 2014. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 73–78.
- Saraswati, M. S. 2018. Social Media and the Political Campaign Industry in Indonesia. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 3(1), 52–65.
- Satzinger, J. W., Jalcson, R. B., & Burd, S.D. 2016. *System Analysis and Design in a Changing World*. In *Course Technology Cengage Learning (seventh)*.
- Syarifuddin, Tengku, I., Resmawan, E., & Surya, I. 2019. Strategi Pemenangan Kepala Desa Terpilih pada Pemilihan Kepala Desa Santan Tengah Kecamatan Marang Kayu Kabupaten Kutai Kartanegara Tahun 2016. *eJournal Pemerintahan Integratif*, 52–61.

Verma, A., & Chaudhary, S. 2017. *A Coperative Study of Black Box Testing and White Box Testing. International Journal of Computer Science and Engineering*. 301-304.

Wahid, U. 2016. Komunikasi Politik Teori, Konsep, dan Aplikasi pada Era Media Baru. *Simbiosis Rekatama Media*, 151-182.

Widnius, M. M., & Axmark, D. 2002. *MYSQL Reference Manual*.