

**APLIKASI ELEKTRONIK *VOTE (E-VOTE)* BUJANG GADIS PADA
DINAS PARIWISATA KABUPATEN EMPAT LAWANG
BERBASIS *WEB MOBILE VIEW***



LAPORAN AKHIR

**Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan
Diploma III Pada Jurusan Manajemen Informatika
Politeknik Negeri Sriwijaya**

Oleh:

Selviani

061730800645

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2020**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

Jalan Sriwijaya Negara, Palembang 30139

Telepon : 0711-353414 Faksimili : 0711-355918

Website : <http://www.polsri.ac.id> E-mail : info@polsri.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR

Nama : Selviani
NIM : 061730800645
Jurusan : Manajemen Informatika
Program Studi : DIII Manajemen Informatika
Judul Laporan Akhir : Aplikasi Elektronik *Vote (E-Vote)* Bujang Gadis
pada Dinas Pariwisata Kabupaten Empat
Lawang Berbasis *Web Mobile View*

Telah diujikan pada Ujian Laporan Akhir, tanggal 15 September 2020

Dihadapan Tim Penguji Jurusan Manajemen Informatika

Politeknik Negeri Sriwijaya

Palembang, September 2020

Tim Pembimbing :

Pembimbing I,

Devi Sartika, S.Kom., M.AB.
NIP 197710112001122002

Pembimbing II,

Leni Novianti, S.Kom., M.Kom.
NIP 197710312002122003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Manajemen Informatika

Dr. Indri Ariyanti, S.E., M.Si
NIP 197306032008012008

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

"Dan janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus dari rahmat Allah melainkan orang-orang yang kufur"
(QS Yusuf: 87)

Qs. Al-Ankabut: 6 Allah berfirman

لِنَفْسٍ يُجَاهِدُ فَإِنَّمَا جَاهِدَ وَمَنْ

Artinya, "Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut untuk kebaikan dirinya sendiri"

Laporan ini kami persembahkan untuk:

1. Allah SWT
2. Kedua Orang Tua, Nahrowi dan Susilawati Kakak, Adek (Azwira Putra dan Fitria Anjani) dan Keluarga Besar yang sudah mendoakan dan memberi semangat
3. Dosen-dosen yang telah membimbing selama ini Ibu Devi Sartika, S.Kom., M.AB. dan Ibu Leni Novianti, S.Kom., M.Kom.
4. Keluarga Besar Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang
5. Semua sahabat dan Sahabat Karib yang sudah memberikan semangat dan membantu
6. Teman-teman Seperjuangan Khususnya Kelas 6IC
7. Almamater Kebanggaan

ABSTRAK

Tujuan penulisan Laporan Akhir ini adalah untuk membuat sistem Aplikasi Elektronik *Vote (E-Vote)* Bujang Gadis pada Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang Berbasis *Web Mobile View*. Aplikasi ini dapat membantu pihak Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang dalam membangun aplikasi yang memudahkan pendaftaran bujang gadis kabupaten Empat Lawang. Aplikasi ini menggunakan *web mobile view, PHP, PhpMyAdmin* dan *database MySQL*. Aplikasi ini memiliki 2 user terdiri dari admin dan peserta. Admin dapat mengelola data pengguna, kelola *e-vote*, data berita, data peserta, validasi berkas pendaftaran, dan validasi data voter. Kemudian peserta dapat melakukan pendaftaran peserta, daftar *e-vote*, lihat hasil seleksi berkas, dan lihat pengumuman *vote*. Kemudian *voter* dapat mendaftarkan sebagai *voter*, melakukan *vote* bujang gadis dan dapat melihat hasil *vote*. Dan dari seluruh proses tersebut menghasilkan informasi hasil bujang gadis *favorite* dari aplikasi *e-vote*.

Kata Kunci :Aplikasi, *web mobile view*, php dan MySQL.

ABSTRACT

The purpose of writing this final report was to create a Bujang Gadis Electronic *Vote (E-Vote)* application system at the Tourism Office of Empat Lawang Regency based on *Web Mobile View*. The application can help the Tourism Office of Empat Lawang Regency in building applications that facilitate the registration of Bujang Gadis in Empat Lawang district. The application used *mobile web view, PHP, PhpMyAdmin and MySQL database*. The application has 2 users consists of admin and participants. Admin can manage user data, manage e-votes, news data, participant data, validate registration files, and validate voter data. Then participants can register participants else, list e-votes, see the results of file selection, and see the vote announcement. Then the voter can register as a voter, vote for bujang gadis and can see the results of the vote. And from the all process, it produces information favorite bujang gadis from the e-vote application.

Keywords : Aplikasi,*web mobile view*,php dan MySQL.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan Laporan Akhir yang berjudul “**Aplikasi Elektronik Vote (E-Vote) Bujang Gadis pada Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang Berbasis Web Mobile View**” ini dengan tepat waktu.

Adapun dalam penyusunan laporan ini yang dilakukan pada Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang yang dilaksanakan selama 3 bulan. Dimana saat ini kondisi sedang pandemi Covid-19, berkat semua pihak yang telah mendukung akhirnya laporan akhir ini dapat diselesaikan.

Tujuan dari penyusunan Laporan akhir ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan pada Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya. Dalam kesempatan ini juga, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penyusunan laporan kerja praktek ini khususnya kepada:

1. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang .
2. Bapak Carlos RS, S.T., M.T. selaku Pembantu Direktur I Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
3. Ibu Nelly Masnila, S.E., M.Si., A.k selaku Pembantu Direktur II Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
4. Bapak Ahmad Zamhari, S.T., M.T. selaku Pembantu Direktur III Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
5. Bapak Drs. Zakaria, M.Pd. selaku Pembantu Direktur IV Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
6. Ibu Dr. Indri Ariyanti, SE., MSi selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
7. Bapak Meivi Kusnandar, S.Kom., M.Kom. selaku Sekretaris Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
8. Ibu Devi Sartika, S.Kom., M.AB. selaku Dosen Pembimbing 1 Laporan Akhir di Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah

memberikan bimbingan, bantuan dan arahan kepada kami dalam penyusunan Laporan Akhir.

9. Ibu Leni Novianti, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 2 Laporan Akhir di Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan arahan kepada kami dalam penyusunan Laporan Akhir.
10. Bapak Mgs.A.Nawawi,AP,M.Si, S.P selaku Kepala Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang.
11. Kak Sardiman Susanto.SE dan semua Pegawai Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang.
12. Keluargaku Kedua orang tua Nahrowi & Susilawati. Kakak dan adik tercinta Azwira Putra dan Fitria Anjani, yang senantiasa memberikan doa dan semangat, dukungan serta saran yang sangat bermanfaat agar terus melakukan yang terbaik.
13. Teman-teman seperjuangan Jurusan Manajemen Informatika khususnya kelas 6 IC FORCLASSCHAR.
14. Semua sahabat dan keluarga yang selalu memberi semangat dalam menyelesaikan laporan akhir ini.
15. Teman-teman FOSMELSK2 dan LDK KHARISMA Politeknik Negeri Sriwijaya.
16. Semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat dan penulis menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Akhir ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan penulis yang akan datang.

Palembang, September 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan	3
1.5. Manfaat	4
1.6. Metodologi Penelitian	4
1.6.1 Lokasi Pengumpulan Data dan Waktu Pelaksanaan.....	4
1.6.2 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Teori Umum.....	7
2.1.1 Komputer	7
2.1.2 Perangkat Lunak	7
2.1.3 Data	7
2.1.4 Basis Data	8
2.1.5 Framework	8

2.1.6	Codeigniter.....	8
2.1.7	Metode Pengembangan Aplikasi	9
2.2	Teori Khusus.....	9
2.2.1	Pemrograman Berorientasi Objek Oriented (OOP)	10
2.2.2	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	10
2.2.2.1	Macam-macam Diagram UML.....	10
2.2.2.2	<i>Use Case Diagram</i>	11
2.2.2.3	<i>Class Diagram</i>	14
2.2.2.4	<i>Activity Diagram</i>	16
2.2.1.5	<i>Sequence Diagram</i>	17
2.3	Pengertian Judul.....	20
2.3.1	Aplikasi	20
2.3.2	Elektronik Vote (E-Vote).....	21
2.3.3	Website.....	21
2.3.4	Aplikasi Elektronik Vote (E-Vote) Bujang Gadis pada Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang Berbasis <i>Web Mobile View</i>	21
2.4	Teori Program	21
2.4.1	<i>Php MyAdmin</i>	21
2.4.2	<i>Hypertext Markup Language(Html)</i>	22
2.4.3	<i>XAMPP</i>	22
2.4.4	<i>Cascading Style Sheet (CSS)</i>	22
2.4.5	<i>MySQL</i>	22
2.4.6	<i>Sublime Text</i>	23
2.4.7	<i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	23
2.4.7.1	Pengertian PHP	23
2.4.7.2	Script PHP	23
2.4.7.3	Tipe Data PHP	24
BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....		25
3.1	Sejarah Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang.....	25
3.2	Makna Lambang Kabupaten Empat Lawang.....	25

3.3	Visi, dan Misi Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang	26
3.3.1	Visi	26
3.3.2	Misi	26
3.4	Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang....	28
3.5	Uraian Tugas dan Fungsi	29
3.5.1	Kepala Dinas.....	29
3.5.2	Sekretariat	30
3.5.2.1	Sub Bagian Perencanaan dan Keuangan	30
3.5.2.2	Sub Bagian Umum, Kepegawaian dan Organisasi ...	32
3.5.3	Bidang Pengembangan Destinasi Pariwisata.....	34
3.5.3.1	Seksi Pembinaan Kawasan dan Pelaku Pariwisata ...	35
3.5.3.2	Seksi Pengelolaan dan Pengembangan Atraksi Pariwisata.....	36
3.5.3.3	Seksi Perizinan Pariwisata	36
3.5.4	Bidang Pemasaran Pariwisata	37
3.5.4.1	Seksi Strategi Pemasaran dan Brand Pariwisata	38
3.5.4.2	Seksi Promosi Pariwisata	39
3.5.4.3	Seksi Riset dan Analisis Data Pariwisata.....	40
3.5.5	Bidang Ekonomi Kreatif.....	40
3.5.5.1	Seksi Riset Edukasi dan Pengembangan Eknomi Kreatif.....	41
3.5.5.2	Seksi Akses Permodalan dan Pemasaran Ekonomi ..	42
3.5.5.3	Seksi Fasilitas HAKI dan Paten Ekonomi	43
3.5.6	Unit Pelaksana Teknis Daerah.....	44
3.5.7	Kelompok Jabatan Fungsional.....	44
3.6	Sistem yang Sedang Berjalan	45

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....46

4.1.	Inception(Permulaan).....	46
4.1.1	Penyelidikan Awal.....	46
4.1.2	Prosedur Sistem Yang Akan Diterapkan.....	47
4.1.3	Studi Kelayakan.....	47

4.1.4	Tempat dan Waktu Penelitian	48
4.1.5	Alat dan Bahan	48
4.1.6	Kebutuhan Fungsional.....	50
4.1.7	Kebutuhan Non-Fungsional.....	50
4.2.	Elaboration (Perluasaan/Perencanaan Sistem).....	51
4.2.1	Desain Sistem Secara Umum	51
4.2.1.1	<i>Usecase Diagram</i>	51
4.2.1.2	<i>Activity Diagram</i>	61
4.2.1.3	<i>Class Diagram</i>	72
4.2.1.4	<i>Sequence Diagram</i>	73
4.2.1.5	Desain Logika	79
	4.2.1.5 Desain Tabel	79
4.2	<i>Fase Construction</i>	82
4.2.1	Rancangan Halaman Awal	83
4.3.1.1	Rancangan Halaman <i>Vote</i>	84
4.2.1.2	Rancangan Halaman Proses <i>Vote</i>	85
4.2.1.3	Rancangan Halaman Daftar Peserta.....	86
4.2.1.4	Rancangan Halaman Daftar <i>Voter</i>	87
4.2.1.5	Rancangan Halaman <i>Login</i>	88
4.2.2	Rancangan Halaman Awal Peserta.....	88
4.3.2.1	Rancangan Halaman Login Peserta	89
4.3.2.2	Rancangan Halaman Ubah Password Peserta.....	89
4.3.2.3	Rancangan Halaman Rincian Data Peserta BG4L..	90
4.3.3	Rancangan Halaman Admin.....	91
4.3.3.1	Rancangan Halaman Login Admin.....	91
4.3.3.2	Rancangan Halaman Awal Admin.....	91
4.3.3.3	Rancangan Halaman Pengguna.....	92
4.3.3.4	Rancangan Halaman Tambah Data Pengguna	92
4.3.3.5	Rancangan Halaman <i>E-Vote</i>	93
4.3.3.6	Rancangan Halaman Tambah <i>E-Vote</i>	93
4.3.3.7	Rancangan Halaman Lihat Data Peserta.....	94
4.3.3.8	Rancangan Halaman Validasi Berkas Pendaftaran...	94

4.3.3.9	Rancangan Halaman Lihat Data Voting	95
4.3.3.10	Rancangan Halaman Validasi Data Voter	95
4.3.3.11	Rancangan Halaman Lihat Hasil Voting	96
4.3.4	Rancangan Tampilan Awal	97
4.3.4.1	Tampilan Halaman <i>Vote</i>	98
4.3.4.2	Tampilan Halaman Proses <i>Vote</i>	99
4.3.4.3	Tampilan Halaman Daftar Peserta	100
4.3.4.4	Tampilan Halaman Daftar <i>Voter</i>	101
4.3.4.5	Tampilan Halaman Lihat Hasil <i>Voting</i>	102
4.3.4.6	Tampilan Halaman <i>Login</i>	102
4.3.4.7	Tampilan Halaman <i>Login</i> Peserta.....	103
4.3.4.8	Tampilan Halaman Awal Peserta.....	104
4.3.4.9	Tampilan Halaman Ubah <i>Password</i> Peserta.....	105
4.3.4.10	Tampilan Halaman Rincian Data Peserta BG4L ..	106
4.3.5	Tampilan Halaman Admin	107
4.3.5.1	Tampilan Halaman <i>Login</i> Admin	107
4.3.5.2	Tampilan Halaman Awal Admin	107
4.3.5.3	Tampilan Halaman Master Data	108
4.3.5.3.1	Tampilan Halaman Data Pengguna.....	108
4.3.5.3.2	Tampilan Halaman Tambah Data Pengguna	108
4.3.5.3.3	Tampilan <i>E-Vote</i> 2020	109
4.3.5.3.4	Tampilan Halaman Tambah <i>E-Vote</i> 2020	109
4.3.5.3.5	Tampilan Halaman Lihat Data Peserta...110	
4.3.5.3.6	Tampilan Halaman Validasi Berkas Pendaftaran	110
4.3.5.3.7	Tampilan Halaman Lihat Data Voting...111	
4.3.5.3.8	Halaman Tampilan Validasi Data Voter ..111	
4.3	Transisi (Pemeliharaan Sistem)	112
4.3.1	Pembahasan	112

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	113
5.1. Kesimpulan	113
5.2. Saran	114

DAFTAR PUSTAKA

LISTING PROGRAM

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol-simbol pada <i>Use Case Diagram</i>	11
Tabel 2.2 Simbol-simbol pada <i>Class Diagram</i>	15
Tabel 2.3 Simbol-simbol pada <i>Activity Diagram</i>	16
Tabel 2.4 Simbol-simbol pada <i>Sequence Diagram</i>	17
Tabel 2.5 Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i>	17
Tabel 4.1. Studi Kelayakan	47
Tabel 4.2. Definisi Aktor.....	52
Tabel 4.3. Definisi <i>Usecase</i>	52
Tabel 4.4. Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data Pengguna	54
Tabel 4.5. Skenario <i>Use Case Login</i>	54
Tabel 4.6. Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data <i>E-Vote</i>	55
Tabel 4.7. Skenario <i>Use Case</i> Daftar Peserta.....	56
Tabel 4.8. Skenario <i>Use Case</i> Validasi Berkas Pendaftaran.....	56
Tabel 4.9. Skenario <i>Use Case</i> Melihat Data Peserta.....	57
Tabel 4.10. Skenario <i>Use Case</i> Lihat Hasil Seleksi Berkas	58
Tabel 4.11. Skenario <i>Use Case</i> Daftar <i>Voter</i>	59
Tabel 4.12. Skenario <i>Use Case</i> Validasi Data <i>Voter</i>	59
Tabel 4.13. Skenario <i>Use Case Vote</i>	60
Tabel 4.14. Skenario <i>Use Case</i> Lihat Pengumuman <i>Vote</i>	61
Tabel 4.15. Tampilan tabel pengguna	79
Tabel 4.16. Tampilan tabel peserta	79
Tabel 4.17. Tampilan tabel <i>voter</i>	80
Tabel 4.18. Tampilan tabel pendaftaran.....	81
Tabel 4.19. Tampilan tabel <i>event</i>	82
Tabel 4.20. Tampilan tabel <i>voting</i>	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Macam-macam Diagram UML	10
Gambar 3.1	Logo Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang	10
Gambar 3.2	Sistem Yang Sedang Berjalan	45
Gambar 4.1	<i>Usecase Diagram</i>	51
Gambar 4.2	<i>Activity Diagram</i> Daftar Peserta	62
Gambar 4.3	<i>Activity Diagram</i> Berkas Pendaftaran	63
Gambar 4.4	<i>Activity Diagram</i> Daftar Voter	64
Gambar 4.5	<i>Activity Diagram</i> Vote Bujang Gadis	65
Gambar 4.6	<i>Activity Diagram</i> Kelola Data Pengguna	66
Gambar 4.7	<i>Activity Diagram</i> Data <i>E-Vote</i> 2020.....	67
Gambar 4.8	<i>Activity Diagram</i> Lihat Peserta	68
Gambar 4.9	<i>Activity Diagram</i> Validasi Berkas Pendaftaran.....	69
Gambar 4.10	<i>Activity Diagram</i> Lihat Voting	70
Gambar 4.11	<i>Activity Diagram</i> Validasi Voter	71
Gambar 4.12	<i>Class Diagram</i>	72
Gambar 4.13	<i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Pengguna	73
Gambar 4.14	<i>Sequence Diagram</i> Login Admin	73
Gambar 4.15	<i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data <i>E-Vote</i>	74
Gambar 4.16	<i>Sequence Diagram</i> Login Peserta	75
Gambar 4.17	<i>Sequence Diagram</i> Daftar Peserta.....	76
Gambar 4.18	<i>Sequence Diagram</i> Daftar Voter	77
Gambar 4.19	<i>Sequence Diagram</i> Data <i>E-Vote</i>	77
Gambar 4.20	<i>Sequence Diagram</i> Validasi Berkas Pendaftaran	78
Gambar 4.21	<i>Sequence Diagram</i> Validasi Voter	78
Gambar 4.22	Rancangan Halaman Awal	83
Gambar 4.23	Rancangan Halaman <i>Vote</i>	84
Gambar 4.24	Rancangan Halaman Proses <i>Vote</i>	85
Gambar 4.25	Rancangan Halaman Daftar Peserta	86
Gambar 4.26	Rancangan Halaman Daftar <i>Voter</i>	87
Gambar 4.27	Rancangan Halaman <i>Login</i>	88
Gambar 4.28	Rancangan Halaman Awal Peserta	88
Gambar 4.29	Rancangan Halaman <i>Login</i> Peserta.....	89
Gambar 4.30	Rancangan Halaman Ubah <i>Password</i> Peserta.....	89
Gambar 4.31	Rancangan Halaman Rincian Data Peserta BG4L	90
Gambar 4.32	Rancangan Halaman <i>Login</i> Admin	91
Gambar 4.33	Rancangan Halaman Awal Admin	91
Gambar 4.34	Rancangan Halaman Pengguna	92
Gambar 4.35	Rancangan Halaman Tambah Data Pengguna	92
Gambar 4.36	Rancangan Halaman Data <i>E-Vote</i>	93
Gambar 4.37	Rancangan Halaman Tambah <i>E-Vote</i>	93
Gambar 4.38	Rancangan Halaman Lihat Data Peserta	94

Gambar 4.39	Rancangan Halaman Validasi Pendaftaran	94
Gambar 4.40	Rancangan Halaman Lihat Data <i>Voting</i>	95
Gambar 4.41	Rancangan Halaman Validasi Data <i>Voter</i>	95
Gambar 4.42	Rancangan Halaman Lihat Hasil <i>Voting</i>	96
Gambar 4.43	Tampilan Halaman Awal	97
Gambar 4.44	Tampilan Halaman <i>Vote</i>	98
Gambar 4.45	Tampilan Halaman Proses <i>Vote</i>	99
Gambar 4.46	Tampilan Halaman Daftar Peserta	100
Gambar 4.47	Tampilan Halaman Daftar <i>Voter</i>	101
Gambar 4.48	Tampilan Halaman Hasil <i>Voting</i>	102
Gambar 4.49	Tampilan Halaman <i>Login</i>	102
Gambar 4.50	Tampilan Halaman Login Peserta	103
Gambar 4.51	Tampilan Halaman Awal Peserta	104
Gambar 4.52	Tampilan Halaman Ubah <i>Password</i> Peserta	105
Gambar 4.53	Tampilan Halaman Rincian Data Peserta BG4L	106
Gambar 4.54	Tampilan Halaman <i>Login</i> Admin	107
Gambar 4.55	Tampilan Halaman Awal Admin	107
Gambar 4.56	Tampilan Halaman Data Pengguna	108
Gambar 4.57	Tampilan Halaman Tambah Data Pengguna	108
Gambar 4.58	Tampilan Halaman <i>E-Vote</i> 2020	109
Gambar 4.59	Tampilan Halaman Tambah <i>E-Vote</i> 2020	109
Gambar 4.60	Tampilan Halaman Lihat Data Peserta	110
Gambar 4.61	Tampilan Halaman Validasi Berkas Pendaftaran	110
Gambar 4.62	Tampilan Halaman Lihat Data <i>Voting</i>	111
Gambar 4.63	Tampilan Halaman Validasi Data <i>Voter</i>	111