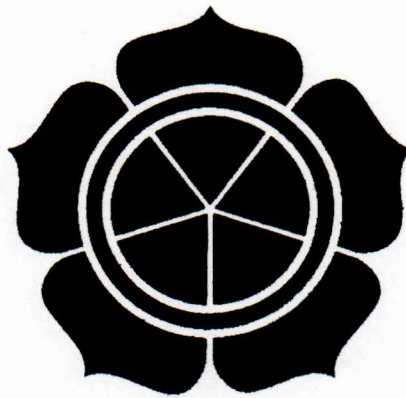


**APLIKASI SIMULASI PEMUNGUTAN SUARA BERBASIS  
FLASH DYNAMIC CONTENT**

**Skripsi**



Disusun oleh:

**APRINTO YUWONO**

**05.11.0899**

**JURUSAN TENIK INFORMATIKA  
PROGRAM STUDI STRATA – 1**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

**2009**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**APLIKASI SIMULASI PEMUNGUTAN SUARA BERBASIS**

**FLASH DYNAMIC CONTENT**

**SKRIPSI**

Laporan Skripsi ini disusun guna melengkapi persyaratan untuk menyelesaikan dan mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta

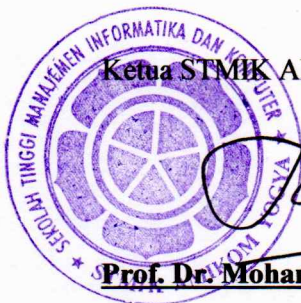
Oleh:

**Aprinto Yuwono**

**05.11.0899**

Yogyakarta, 18 Februari 2009

Disahkan dan disetujui oleh:



**Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta**

**Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM**

**Dosen Pembimbing**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

## HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini telah dipertahankan dan dipresentasikan di depan Tim Penguji Skripsi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Oleh:

**Aprinto Yuwono**

**NIM. 05.11.0899**

Pada

Hari : Rabu

Tanggal : 18 Februari 2009

Waktu : Pukul 11.30 WIB

Ruang : NETWORK

Tim Penguji,

Penguji I

**Kusrini, M.Kom**

Penguji II

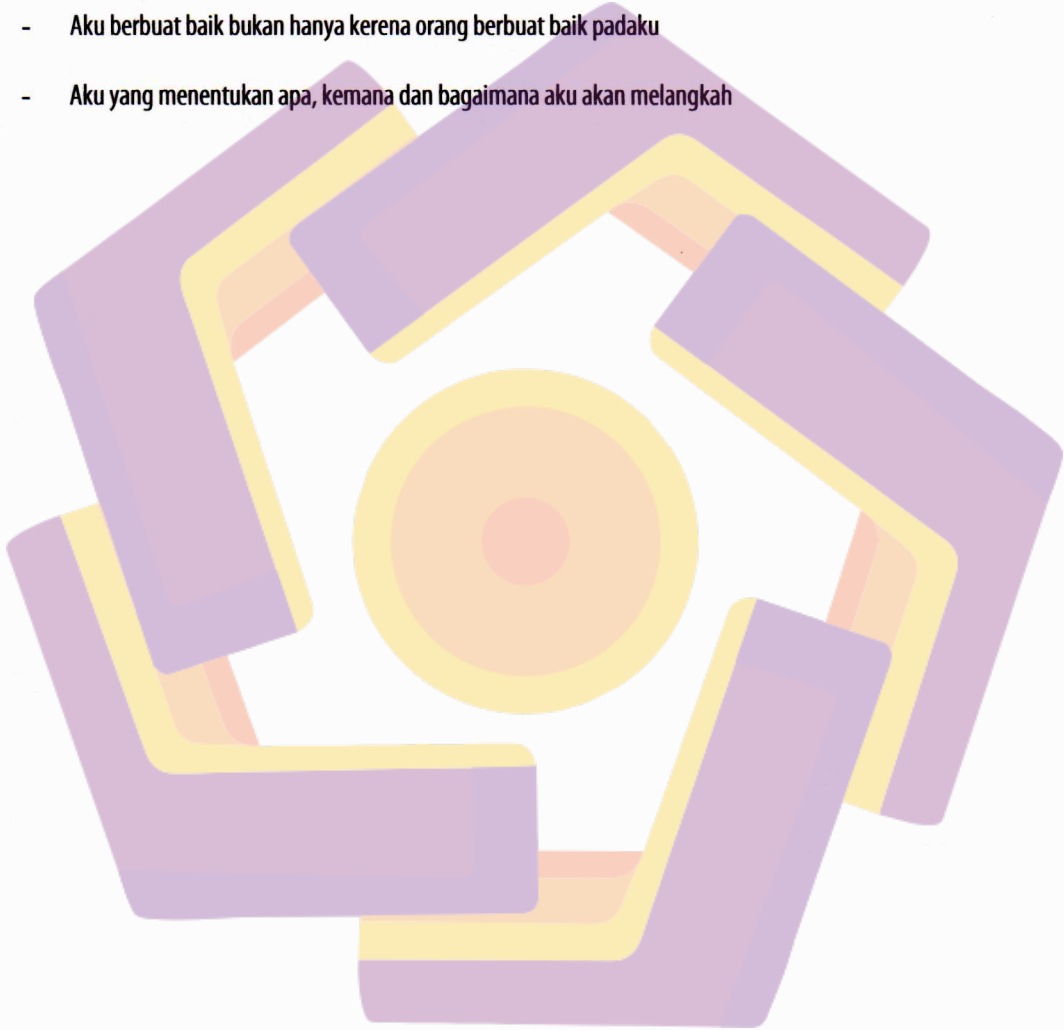
**Heri Sismoro, M.Kom**

Penguji III

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

## HALAMAN MOTTO

- I'm bigger than you think
- Aku tidak hanya ingin hidup, aku ingin berkarya
- Tidak ada yang tidak mungkin aku capai
- Aku berbuat baik bukan hanya kerana orang berbuat baik padaku
- Aku yang menentukan apa, kemana dan bagaimana aku akan melangkah



## HALAMAN PERSEMBAHAN

- Allah SWT. The One and only.
  - Hartuti, ibuku. Satu halaman pun tak kan cukup buat ngucapin makasih, even the sun take a respect to you mom....
  - Maychi Sulistya Rini, sayangku, periku, kambing betinaku. Thank's for everything...
  - Mas2ku, Mbakku, Pakdhe n Budheku, Om n Bulikku, Simbok n Pakdheku, poro sadulur sak trah ingkang mboten saged kasebat setunggal2, nyuwun agunging pangapunten, lan matur sembah nuwun
  - Pak Hanif, pembimbingku. Pak Heri n Bu Kusrini, pengujiku. Dosen2ku di Amikom. Terima kasih atas ilmunya
  - Agil Purusatama, you are awesome programmer bro, makasih scriptnya ya. Herlianto, matur nuwun DFD ne yo kang. Kelik Triyono, aku copas sithik skripsimu lik, hehe mari kita bangun kampung kita !
  - Kos Joker. Pak Kos, Bu kos, Pak RT bu RT, Simbah kakung n putri, para setan2 penghuni kos joker. Thanks my brader's! ra gur dolanan wae, sinau !
  - ClassTIC '05. Wah ini gak usah disebutin satu2.
  - Adit, atas leptopnya. Arifin, atas kemejanya. Candra, atas celananya. Juan, atas sepatu n dasinya. Makasih ya atas bantuannya, hehehe ra modal tenan ki :p
  - Dan semua pihak yang sangat memberi pengaruh dan arti dalam hidupku, maaf gak bisa nyebutin satu2.
- Terima kasih

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi “APLIKASI SIMULASI PEMUNGUTAN SUARA BERBASIS FLASH DYNAMIC CONTENT” dapat terselesaikan. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Strata 1 (S1) Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Adapun dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari beberapa pihak, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada :

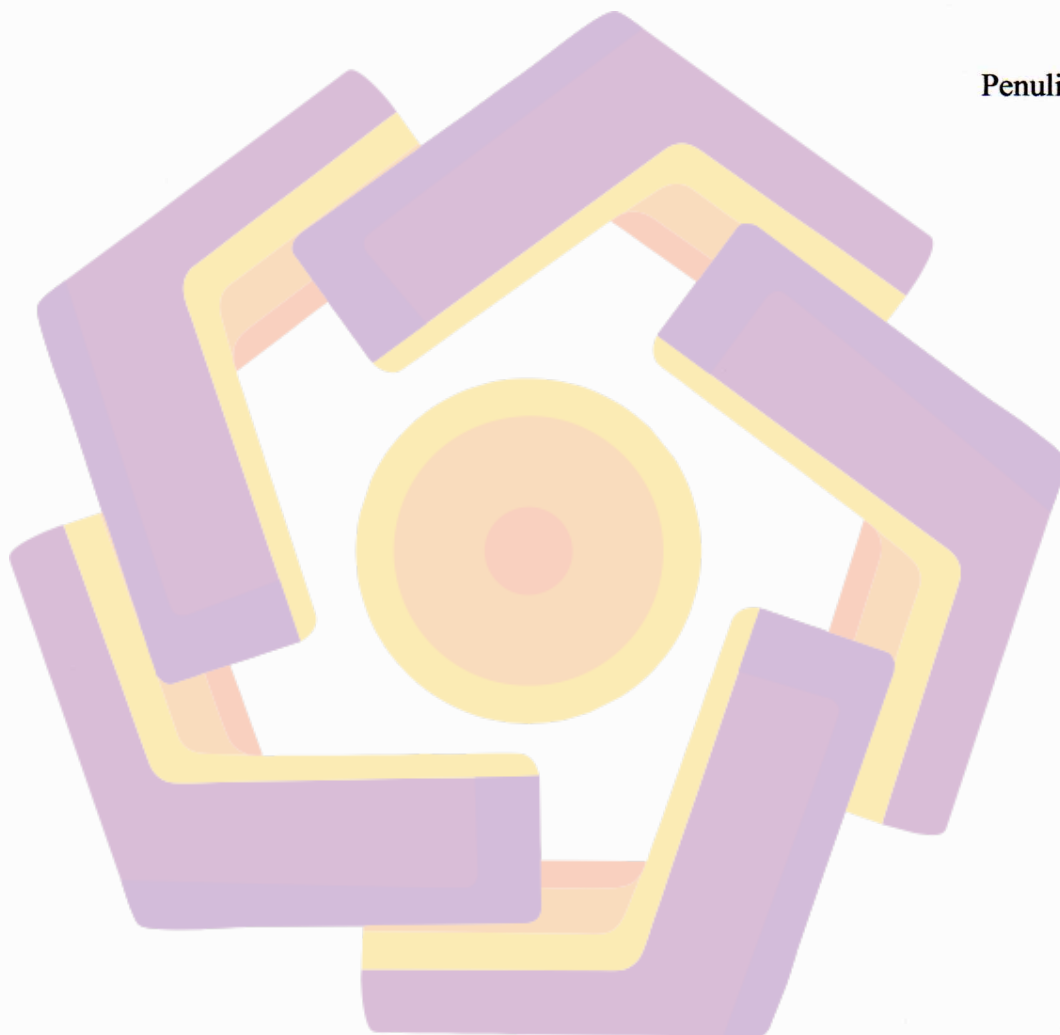
1. Bapak Dr. M. Suyanto, MM. selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta,
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M. Kom selaku Ketua Jurusan S1-TI STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam pembuatan skripsi ini.
4. Seluruh dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama masa studi.
5. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungannya dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat

diharapkan dan berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis khususnya.

Yogyakarta, 12 Februari 2009

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4



<b>BAB II DASAR TEORI</b> .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Flash Dynamic Content.....	13
<b>BAB III TINJAUAN UMUM</b> .....	22
3.1 Sistem Pemungutan Suara.....	22
3.2 Sistem Penghitungan Suara.....	23
3.3 Kelemahan.....	26
<b>BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....	27
4.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
4.2 Perancangan Sistem.....	30
<b>BAB V PEMBAHASAN</b> .....	45
5.1 Script Aplikasi.....	45
5.2 Pengetesan Aplikasi.....	52
5.3 Manual Program.....	57
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	68
6.1 Kesimpulan.....	68
6.2 Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	70
<b>LAMPIRAN</b> .....	71

## DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2. 1 Tampilan Adobe CS3 .....</i>	14
<i>Gambar 3. 1 Sistem pemungutan suara PEMILU .....</i>	23
<i>Gambar 4. 1 Flowchart sistem.....</i>	32
<i>Gambar 4. 2 DFD Konteks Level.....</i>	33
<i>Gambar 4. 3 DFD Level 1.....</i>	34
<i>Gambar 4. 4 DFD Level 2.....</i>	34
<i>Gambar 4. 5 ERD.....</i>	36
<i>Gambar 4. 6 rancangan tabel.....</i>	37
<i>Gambar 4. 7 relasi antar tabel.....</i>	37
<i>Gambar 4. 8 Rancangan grafik halaman edit aplikasi.....</i>	38
<i>Gambar 4. 9 Rancangan grafik halaman edit pemilih.....</i>	38
<i>Gambar 4. 10 Rancangan grafik halaman edit kandidat.....</i>	39
<i>Gambar 4. 11 Rancangan grafik halaman pelaksanaan.....</i>	39
<i>Gambar 4. 12 Rancangan grafik halaman melihat hasil.....</i>	40
<i>Gambar 4. 13 Rancangan grafik halaman user/pemilih/kartu suara.....</i>	40
<i>Gambar 4. 14 Jendela Adobe Flash CS3.....</i>	41
<i>Gambar 4. 15 Document properties.....</i>	42
<i>Gambar 4. 16 Component.....</i>	42
<i>Gambar 4. 17 jendela penulisan Action script.....</i>	43
<i>Gambar 4. 18 pembuatan file XML dengan action Script.....</i>	43
<i>Gambar 4. 19 Publish project.....</i>	44

<i>Gambar 5. 20 file hasil Publish project</i> .....	57
<i>Gambar 5. 21 instalasi aplikasi</i> .....	58
<i>Gambar 5. 22 instalasi aplikasi pilih lokasi</i> .....	58
<i>Gambar 5. 23 instalasi sedang berjalan</i> .....	59
<i>Gambar 5. 24 tampilan pertama aplikasi</i> .....	59
<i>Gambar 5. 25 tampilan halaman edit aplikasi</i> .....	60
<i>Gambar 5. 26 edit password</i> .....	60
<i>Gambar 5. 27 edit menu yang diaktifkan</i> .....	61
<i>Gambar 5. 28 tampilan halaman edit aplikasi</i> .....	61
<i>Gambar 5. 29 reset aplikasi</i> .....	62
<i>Gambar 5. 30 tampilan halaman edit pemilih</i> .....	62
<i>Gambar 5. 31 tampilan halaman edit kandidat</i> .....	63
<i>Gambar 5. 32 setting hardware</i> .....	64
<i>Gambar 5. 33 tampilan halaman pelaksanaan</i> .....	65
<i>Gambar 5. 34 status pemilih sedang memilih</i> .....	66
<i>Gambar 5. 35 tampilan halaman pemilih/user/kartu suara</i> .....	66
<i>Gambar 5. 36 status pemilih selesai</i> .....	66
<i>Gambar 5. 37 tampilan halaman Hasil</i> .....	67

## DAFTAR TABEL

<i>Tabel 4. 1 keterangan simbol simbol ERD.....</i>	<i>35</i>
<i>Tabel 5. 2 tabel pengetesan pengeturan .....</i>	<i>52</i>
<i>Tabel 5. 3 tabel pengetesan edit pemilih.....</i>	<i>54</i>
<i>Tabel 5. 4 tabel pengetesan edit kandidat.....</i>	<i>55</i>
<i>Tabel 5. 5 tabel pengetesan pelaksanaan .....</i>	<i>56</i>
<i>Tabel 5. 6 tabel pengetesan kartu suara .....</i>	<i>56</i>
<i>Tabel 5. 7 tabel pengetesan lihat hasil .....</i>	<i>57</i>

