

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Sistem *E-voting* pemilihan ketua OSIS pada SMP Islam Al-A'rof Cilacap dibangun menggunakan metode pengembangan *prototype* dengan bahasa pemrograman PHP *framework laravel database* yang digunakan dengan *MariaDB*. Sistem e-voting ini dibangun atau dirancang dengan beberapa tahap, tahapnya yaitu dengan mendesain sistem sesuai kebutuhan *user* kemudian di lakukan pengkodean di berbagai menu-menu yang diharapkan *user*, kemudian di lakukan pengujian sistem dengan menggunakan *black box* untuk memastikan sistem tersebut bisa berjalan dan sesuai keinginan *user*. Sistem ini memiliki fitur antara lain menambah data kandidat, mengedit dan menghapus, sistem ini juga juga bisa menghitung saat kandidat terpilih.
- 2) Siswa dapat menyampaikan suara melalui sistem e-voting dengan cara scan *QRcode* pada halaman pemindai untuk masuk ke halaman utama, kemudian klik voting sekarang untuk masuk ke form *login* siswa, dengan hak akses menggunakan NIS dan Nama Lengkap yang telah didaftarkan oleh admin. Ketika siswa berhasil login siswa dapat melihat kandidat, voting, serta dapat *download* bukti telah memilih kandidat yang dipilih.

Penggunaan *Qr-Code* dalam sistem E-Voting pemilihan ketua OSIS pada SMP Islam Al-A'rof Cilacap berfungsi sebagai gerbang masuk ke sistem dan juga sebagai bukti Siswa telah melakukan pemilihan calon kandidat ketua OSIS.

B. SARAN

Dari kesimpulan diatas penulis bermaksud memberikan saran-saran yang mungkin akan dapat membangun, adapun saran tersebut yaitu :

E- Voting dalam pemilihan ketua OSIS SMP Islam Al-A'rof Cilacap peneliti menggunakan metode *prototype*. *Prototype* digunakan apabila pelanggan tahu benar apa yang diinginkanya, tetapi tidak mengetahui bagaimana cara mengaplikasikanya. Sementara pengembang juga diharapkan mampu menerjemahkan informasi tersebut agar dapat menghasilkan perangkat lunak yang sesuai. Jika tidak, *prototype* tidak akan menjadi metode yang efektif, untuk menutupi kelemahan tersebut untuk pengembang selanjutnya bisa menggunakan selain metode *prototype*. bisa menggunakan metode yang lain seperti: *Waterfall*, *Sepiral*, RAD (*Rapid, Application Development*), *Agile* atau *Scrum*.