

TUGAS AKHIR
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI APLIKASI
E-PASAL BERBASIS MOBILE BAWASLU
(BADAN PENGAWAS PEMILIHAN UMUM)
KOTA SURABAYA MENGGUNAKAN METODE
ACTIVITY CENTERED DESIGN (ACD)



Oleh:

Nabillatul Wafiroh

1462000104

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2024

TUGAS AKHIR

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI APLIKASI
E-PASAL BERBASIS MOBILE BAWASLU
(BADAN PENGAWAS PEMILIHAN UMUM)
KOTA SURABAYA MENGGUNAKAN METODE ACTIVITY
CENTERED DESIGN (ACD)

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer di Program Studi Informatika



Oleh :

Nabillatul Wafiroh

1462000104

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2024

FINAL PROJECT

DESIGN OF MOBILE BASED E-PASAL APPLICATION
INFORMATION SYSTEM BAWASLU
(GENERAL ELECTION SUPERVISORY AGENCY)
SURABAYA CITY USING ACTIVITY CENTERED DESIGN
(ACD) METHOD

Prepared as partial fulfilment of the requirement for the degree of
Sarjana Komputer at Informatics Departement



By :

Nabillatul Wafiroh

1462000104

INFORMATICS DEPARTEMENT
FACULTY ENGINEERING
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2024

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

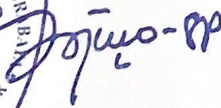
Nama : Nabillatul Wafiroh
NBI : 1462000104
Prodi : S-1 Informatika
Fakultas : Teknik
Judul : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
APLIKASI E-PASAL BERBASIS MOBILE BAWASLU
(BADAN PENGAWAS PEMILIHAN UMUM) KOTA
SURABAYA MENGGUNAKAN METODE ACTIVITY
CENTERED DESIGN (ACD)

**Mengetahui / Menyetujui
Dosen Pembimbing**



Luvia Friska Narulita, S.ST., MT
NPP. 20460.15.0653

**Dekan Fakultas Teknik
Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya**



Dr. Ir. Sajoyo, ST., M.Kes., IPU., ASEAN Eng.
NPP. 20410.90.0197

**Ketua Program Studi Informatika
Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya**



Aidil Primasetya Armin, S.ST., MT
NPP. 20460.16.0700

Halaman ini sengaja dikosongkan

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Nabillatul Wafiroh
NBI : 1462000104
Fakultas/ Program Studi : S-1 Informatika
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Sistem Informasi Aplikasi E-Pasal Berbasis Mobile BAWASLU (Badan Pengawas Pemilihan Umum) Kota Surabaya Menggunakan Metode Activity Centered Design (ACD)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas Akhir dengan judul di atas bukan merupakan tiruan ataupun duplikasi dari Tugas Akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar Sarjana Teknik di lingkungan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.
2. Tugas akhir dengan judul diatas bukan merupakan plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun non material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis tugas akhir saya secara orisinal dan otentik.
3. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan hak atas Tugas Akhir ini kepada Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya untuk menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
4. Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran diri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakan integritas akademik di institusi dan bila dikemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan kenyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Surabaya, 12 Juli 2024



Halaman ini sengaja dikosongkan



UNIVERSITAS
17 AGUSTUS 1945
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN

Jl. SEMOLOWARU 45 SURABAYA
TELP. 031 593 1800 (Ext. 311).
e-mail : perpus@untag-sby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI**

Sebagai Civitas Akademika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nabillatul Wafiroh
NBI/NPM : 1462000104
Program Studi : Teknik Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*)**, atas karya saya yang berjudul:

“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI APLIKASI E-PASAL BERBASIS MOBILE BAWASLU (BADAN PENGAWAS PEMILIHAN UMUM) KOTA SURABAYA MENGGUNAKAN METODE ACTIVITY CENTERED DESIGN (ACD)”

Dengan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*)**, Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentukpangkalan data (*database*), merawat, mempublikasikan karya ilmiah selama tetap tercantum.

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Pada tanggal : 05 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



Nabillatul Wafiroh
NBI. 1462000104

Halaman ini sengaja dikosongkan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI APLIKASI E-PASAL BERBASIS MOBILE BAWASLU (BADAN PENGAWAS PEMILIHAN UMUM) KOTA SURABAYA MENGGUNAKAN METODE *ACTIVITY CENTERED DESIGN* (ACD)” sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dan mendapatkan gelar Sarjana.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Luvia Friska Narulita, S.ST., MT., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan petunjuk dari awal hingga akhir pengerjaan Tugas Akhir.
2. Bapak Ery Sadewa Y. W., S.Kom., M.M., selaku Dosen Penguji 1, yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun untuk pengerjaan Tugas Akhir.
3. Bapak Mochamad Sidqon, S.Si., M.Si., selaku Dosen Penguji 2, yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun untuk pengerjaan Tugas Akhir.
4. Bapak Anton Brevia Yunanda, S.T., M.MT., selaku dosen wali yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama studi di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
5. Bapak Ibu dosen serta para staf di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, yang telah memberikan ilmu yang sangat berarti bagi penulis.
6. Saudara Ragil Cahya Satria selaku pembimbing dan pihak BAWASLU Kota Surabaya lainnya, yang telah menerima peneliti, membimbing dan mengizinkan proyek ini jadi penelitian Tugas Akhir.
7. Saudara Benedictus Radyan Dwianggoro Ranumukti Esti Pradana Sukma, selaku teman dekat penulis yang memotivasi, membimbing, mensupport dan memberikan ilmu kepada penulis, untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
8. Saudara Jalu Dwi Bagaskara, selaku kakak tingkat yang telah memberikan ilmu kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
9. Saudara Indra Arsy Kaloka, selaku teman satu angkatan yang telah memberikan ilmu kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
10. Saudara Achmad Muclasin, selaku teman satu angkatan yang telah memberikan ilmu kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
11. Saudara Nusalendra Putra Restu Bumi, selaku teman satu angkatan yang telah memberikan ilmu kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

12. Sahabat-sahabat penulis dalam grup “PPI jaya” yang beranggotakan kak Aden, kak Dika, kak Tommy, kak Alvin, kak Mufidha, kak Dinda, kak Kristin, kak Talitha, yang telah memberikan support kepada penulis untuk terus berjuang.
13. Saudara Nur Aulia Zahira, selaku teman penulis yang telah menemani mengerjakan Tugas Akhir.
14. Keluarga yang telah memotivasi agar penulis cepat menyelesaikan studi di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
15. Keluarga besar Paduan Suara Mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya (PARAMATAGS), yang telah memberikan banyak pengalaman baru kepada penulis dan berhasil memenangkan lomba nasional 6th FESPA UBAYA.
16. Bapak Bayu dan Mas Ryan Moemoen, selaku pelatih dan mentor penulis yang telah membangkitkan rasa percaya diri penulis.
17. Keluarga besar Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya (HIMATIFTA), yang telah menerima baik dan memberikan support kepada penulis.
18. Seluruh responden yang telah bersedia dalam membantu dan meluangkan waktu dalam pengisian kuesioner yang penulis berikan.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, namun besar harapan penulis agar Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya di bidang sistem informasi dan aplikasi mobile di lingkungan BAWASLU Kota Surabaya.

Surabaya, 12 Juli 2024



Nabillatul Wafiroh

1462000104

ABSTRAK

Nama : Nabillatul Wafiroh
Program Studi : Informatika
Judul : Rancang Bangun Sistem Informasi Aplikasi E-Pasal Berbasis Mobile BAWASLU (Badan Pengawas Pemilihan Umum) Kota Surabaya Menggunakan Metode Activity Centered Design (ACD)

Pemilihan umum sebagai fondasi demokrasi membutuhkan pengawasan yang efektif dan transparan, di mana peran Badan Pengawas Pemilihan Umum (BAWASLU) menjadi sangat penting. BAWASLU Kota Surabaya menghadapi tantangan dalam mengakses dan merujuk pada undang-undang dan pasal-pasal terkait dengan pemilu. Dalam mengatasi tantangan ini, pengembangan sistem informasi mobile dan website menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan kinerja BAWASLU Kota Surabaya.

Penggunaan Flutter, sebuah framework pengembangan aplikasi mobile, menjadi fokus utama dalam pengembangan sistem ini. Metode *Activity Centered Design* (ACD) yang memiliki fokus pada fungsi utama dari pembuatan aplikasi ini yaitu untuk melihat undang-undang dan pasal-pasal, dan juga diterapkan untuk memastikan aplikasi mobile yang dibangun memenuhi kebutuhan anggota BAWASLU dengan fitur membaca PDF, pencarian, serta penyimpanan dan penandaan pasal yang sering digunakan.

Integrasi antara aplikasi mobile dan website admin akan memastikan manajemen konten yang efisien, termasuk pembaruan undang-undang dan pasal-pasal secara real-time. Dengan sistem ini, diharapkan anggota BAWASLU Kota Surabaya dapat meningkatkan efisiensi dalam rapat dan pengawasan pemilu, mengurangi ketergantungan pada buku fisik, serta meningkatkan akurasi tugas-tugas mereka.

Selain itu, evaluasi sistem menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) akan membantu memastikan bahwa aplikasi memenuhi standar usability yang tinggi. Dengan demikian, evaluasi menggunakan SUS akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang seberapa baik aplikasi ini diterima dan digunakan oleh anggota BAWASLU Kota Surabaya, serta mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan atau diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Kata Kunci: Sistem Informasi, *API*, Flutter, Aplikasi Mobile, Metode *Activity Centered Design*, Metode *System Usability Scale* (SUS)

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRACT

Nama : Nabillatul Wafiroh
Program Studi : Informatika
Judul : Design of Mobile-Based E-Pasal Application Information System BAWASLU (General Election Supervisory Agency) Surabaya City Using Activity Centered Design (ACD) Method

Elections, as the foundation of democracy, require effective and transparent supervision, in which the role of the General Election Supervisory Agency (BAWASLU) crucial. BAWASLU Surabaya faces challenges in accessing and referencing laws and articles related to elections. To address these challenges, the development of a mobile and website information system is a relevant solution to enhance the performance of BAWASLU Surabaya.

The development of this system focuses primarily on using Flutter, a mobile application development framework. The Activity Centered Design (ACD) method, which emphasizes the primary function of the application to view laws and articles, is also applied to ensure the mobile application meets the needs of BAWASLU members with features like PDF reading, search, and bookmarking frequently used articles.

The integration between the mobile application and the admin website will ensure efficient content management, including real-time updates of laws and articles. This system is expected to improve the efficiency of BAWASLU Surabaya members in meetings and election supervision, reduce dependence on physical books, and enhance the accuracy of their tasks.

Additionally, system evaluation using the System Usability Scale (SUS) method will help ensure that the application meets high usability standards. Consequently, SUS evaluation will provide better insight into how well the application is accepted and used by BAWASLU Surabaya members and identify areas needing improvement to enhance the overall user experience.

Keywords: Information System, API, Flutter, Mobile Application, Activity-Centered Design Method, System Usability Scale (SUS) Method

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR PERSAMAAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	5
2.1. Penelitian Terdahulu	5
2.2. Dasar Teori	10
2.2.1. Activity Centered Design	10
2.2.2. Prespektif Kreativitas dalam Aplikasi E-Pasal	11
2.2.3. Undang-Undang	12
2.2.4. Pasal	12
2.2.5. Tugas, Wewenang, dan Kewajiban Badan Pengawas Pemilu.....	12
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1. Bahan dan Perangkat Penelitian	17
3.1.1. Perangkat Keras (Hardware)	17
3.1.2. Perangkat Lunak (Software).....	17
3.2. Metode Penelitian	18
3.2.1. <i>Activity Centered Design</i> (ACD).....	18
3.2.2. Metode <i>Vector Space Model</i> (VSM) untuk searching	19
3.3. Obyek Penelitian.....	22
3.4. Analisis Masalah.....	22
3.5. Studi Literatur	23

3.6.	Wawancara dan Observasi	23
3.7.	Perancangan Sistem	23
3.7.1.	Flow Chart.....	24
3.7.2.	Use Case Diagram	26
3.7.3.	Activity Diagram.....	37
3.8.	Perancangan Interface	40
3.9.	Pengujian System Usability Scale (SUS)	57
3.10.	Pengujian Recall and Precision	59
.....		60
BAB 4 HASIL YANG DICAPAI		61
4.1.	Analisis Kebutuhan Sistem.....	61
4.2.	Desain Interaksi Sistem.....	63
4.3.	Implementasi kode	65
4.3.1.	Penggunaan Warna.....	65
4.3.2.	Tampilan Interface	66
4.4.	Hasil Pengujian System Usability Scale (SUS).....	87
4.5.	Hasil Pengujian <i>Vector Space Model</i> (VSM)	90
4.6.	Hasil Pengujian Recall and Precision	95
BAB 5 PENUTUP		115
5.1.	Kesimpulan	115
5.2.	Saran	116
DAFTAR PUSTAKA.....		117
LAMPIRAN		119
Lampiran 1.1 Wawancara dan Observasi		119
Lampiran 1.2 Perhitungan <i>Query Recall and Precision</i>		119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Proses Activity Centered Design	10
Gambar 2. 2 Perspektif Kreativitas dalam Aplikasi E-Pasal.....	11
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	22
Gambar 3. 2 Flow Chart Aplikasi.....	24
Gambar 3. 3 Flow Chart Website Admin	25
Gambar 3. 4 Use Case Diagram Aplikasi Fungsi Pemilu	26
Gambar 3. 5 Use Case Diagram Aplikasi Fungsi Pemilihan	27
Gambar 3. 6 Use Case Diagram Aplikasi Fungsi BAWASLU	28
Gambar 3. 7 Use Case Diagram Aplikasi Fungsi Bookmark.....	29
Gambar 3. 8 Use Case Diagram Aplikasi Fungsi Tentang Saya.....	30
Gambar 3. 9 Use Case Diagram Aplikasi Fungsi Tentang Aplikasi	30
Gambar 3. 10 Use Case Diagram Website Fungsi Login	31
Gambar 3. 11 Use Case Diagram Website Dashboard	31
Gambar 3. 12 Use Case Diagram Website My Post Files.....	32
Gambar 3. 13 Use Case Diagram Website Create Post	33
Gambar 3. 14 Use Case Diagram Website View	34
Gambar 3. 15 Use Case Diagram Website Edit Post	35
Gambar 3. 16 Use Case Diagram Website Delete	36
Gambar 3. 17 Use Case Diagram Website Input Pasal.....	36
Gambar 3. 18 Use Case Diagram Website View Pasal.....	37
Gambar 3. 19 Activity Diagram Aplikasi.....	37
Gambar 3. 20 Activity Diagram Website Admin Login	38
Gambar 3. 21 Activity Diagram Website Admin Postfile	39
Gambar 3. 22 Interface Aplikasi Splashscreen	40
Gambar 3. 23 Interface Aplikasi Halaman Awal.....	41
Gambar 3. 24 Interface Aplikasi Halaman Drawer Header	42
Gambar 3. 25 Interface Aplikasi Halaman Tentang Saya.....	43
Gambar 3. 26 Interface Aplikasi Halaman Tentang Aplikasi	44
Gambar 3. 27 Interface Aplikasi Halaman Pemilu	45
Gambar 3. 28 Interface Aplikasi Halaman Pemilihan	46
Gambar 3. 29 Interface Aplikasi Halaman File PDF	47
Gambar 3. 30 Interface Aplikasi Halaman View PDF.....	48
Gambar 3. 31 Interface Aplikasi Halaman Searching File PDF	49
Gambar 3. 32 Interface Aplikasi Halaman BAWASLU.....	50
Gambar 3. 33 Interface Aplikasi Halaman Bookmark.....	51
Gambar 3. 34 Interface Website Admin Halaman Login	52
Gambar 3. 35 Interface Website Admin Halaman Dashboard.....	52
Gambar 3. 36 Interface Website Admin Halaman My Post Files	53

Gambar 3. 37 Interface Website Admin Halaman Create New Post.....	53
Gambar 3. 38 Interface Website Admin Halaman View File PDF	54
Gambar 3. 39 Interface Website Admin Halaman Edit Post.....	54
Gambar 3. 40 Interface Website Admin Delete Postingan	55
Gambar 3. 41 Interface Website Admin Halaman Create Pasal	55
Gambar 3. 42 Interface Website Admin Halaman View Pasal	56
Gambar 3. 43 Interface Website Admin Delete Pasal.....	56
Gambar 3. 44 Hasil Interpretasi Skor SUS	57
Gambar 4. 1 Aktivitas Membaca Undang-Undang dan Pasal.....	63
Gambar 4. 2 Aktivitas Mencari Undang-Undang dan Pasal	64
Gambar 4. 3 Aktivitas Menyimpan File	64
Gambar 4. 4 Kombinasi Warna	65
Gambar 4. 5 Hasil Interface Aplikasi Splashscreen.....	66
Gambar 4. 6 Hasil Interface Aplikasi Halaman Awal.....	67
Gambar 4. 7 Hasil Interface Aplikasi Drewer Header	68
Gambar 4. 8 Hasil Interface Aplikasi Halaman Tentang Saya dan Aplikasi.....	69
Gambar 4. 9 Hasil Interface Aplikasi Halaman Pemilu	70
Gambar 4. 10 Hasil Interface Aplikasi Searching Pemilu	71
Gambar 4. 11 Hasil Interface Aplikasi Halaman File PDF Pemilu.....	72
Gambar 4. 12 Hasil Interface Aplikasi Searching File PDF Pemilu	73
Gambar 4. 13 Hasil Interface Aplikasi Halaman Pemilihan	74
Gambar 4. 14 Hasil Interface Aplikasi Searching Pemilihan.....	75
Gambar 4. 15 Hasil Interface Aplikasi Halaman File PDF Pemilihan	76
Gambar 4. 16 Hasil Interface Aplikasi Searching File PDF Pemilihan	77
Gambar 4. 17 Hasil Interface Aplikasi PDF View.....	78
Gambar 4. 18 Hasil Interface Aplikasi Terakhir Dilihat	79
Gambar 4. 19 Hasil Interface Aplikasi Halaman BAWASLU.....	80
Gambar 4. 20 Hasil Interface Aplikasi Halaman Bookmark.....	81
Gambar 4. 21 Hasil Interface Website Halaman Login	82
Gambar 4. 22 Hasil Interface Website Halaman Dashboard.....	82
Gambar 4. 23 Hasil Interface Website Halaman My Post Files.....	83
Gambar 4. 24 Hasil Interface Website Halaman Create New Post	83
Gambar 4. 25 Hasil Interface Website Halaman View File PDF	84
Gambar 4. 26 Hasil Interface Website Halaman Edit Post	84
Gambar 4. 27 Hasil Interface Website Halaman Delete Post.....	85
Gambar 4. 28 Hasil Interface Website Halaman Create Pasal	85
Gambar 4. 29 Hasil Interface Website Halaman View Pasal.....	86
Gambar 4. 30 Hasil Interface Website Halaman Delete Pasal	86
Gambar 4. 31 Skor SUS	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 3. 1 Perangkat Keras Penelitian.....	17
Tabel 3. 2 Perangkat Lunak Penelitian.....	17
Tabel 3. 3 Daftar Pertanyaan System Usability Scale (SUS).....	58
Tabel 3. 4 Pilihan Jawaban System Usability Scale (SUS).....	59
Tabel 3. 5 Matriks Recall and Precision Lancaster.....	59
Tabel 4. 1 Kebutuhan Pengguna.....	61
Tabel 4. 2 Pengujian System Usability Scale (SUS)	87
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Skor R dengan System Usability Scale (SUS).....	88
Tabel 4. 4 Perhitungan Tf-Idf.....	90
Tabel 4. 5 Perhitungan bobot Query	91
Tabel 4. 6 Perhitungan panjang Query	93
Tabel 4. 7 Similaritas Query.....	94
Tabel 4. 8 Hasil Perhitungan Vector Space Model (VSM).....	95
Tabel 4. 9 hasil pengujian recall and precision UU nomor 7 tahun 2023	95
Tabel 4. 10 hasil pengujian recall and precision UU nomor 14 tahun 2008	96
Tabel 4. 11 hasil pengujian recall and precision perbawaslu nomor 1 tahun 2017 ..	97
Tabel 4. 12 hasil pengujian recall and precision perbawaslu nomor 8 tahun 2022 ..	98
Tabel 4. 13 hasil pengujian recall and precision perbawaslu nomor 7 tahun 2022 ..	99
Tabel 4. 14 hasil pengujian recall and precision putusan nomor 55 tahun 2019	100
Tabel 4. 15 hasil pengujian recall and precision putusan nomor 56 tahun 2019	101
Tabel 4. 16 hasil pengujian recall and precision putusan nomor 58 tahun 2019	102
Tabel 4. 17 hasil pengujian recall and precision UU nomor 12 tahun 2005	103
Tabel 4. 18 hasil pengujian recall and precision UU nomor 25 tahun 2009	104
Tabel 4. 19 hasil pengujian recall and precision perbawaslu nomor 8 tahun 2023	105
Tabel 4. 20 hasil pengujian recall and precision perbawaslu nomor 1 tahun 2023	106
Tabel 4. 21 hasil pengujian recall and precision perbawaslu nomor 2 tahun 2015	107
Tabel 4. 22 hasil pengujian recall and precision perbawaslu nomor 21 tahun 2014	108
Tabel 4. 23 hasil pengujian recall and precision perbawaslu nomor 61 tahun 2010	109
Tabel 4. 24 hasil pengujian recall and precision putusan nomor 50 tahun 2019	110
Tabel 4. 25 hasil pengujian recall and precision putusan nomor 51 tahun 2019	111
Tabel 4. 26 hasil pengujian recall and precision putusan nomor 54 tahun 2019	112
Tabel 4. 27 hasil pengujian recall and precision putusan nomor 53 tahun 2019	113
Tabel 4. 28 hasil pengujian recall and precision keseluruhan file.....	114
Tabel 5. 1 Perhitungan Query Recall and Precision	119

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR PERSAMAAN

Persamaan 3. 1 Rumus Inverse dokument frequency (idf)	20
Persamaan 3. 2 Rumus tf – idf	20
Persamaan 3. 3 Rumus menghitung jarak query dan dokumen	20
Persamaan 3. 4 Rumus perhitungan jarak query.....	20
Persamaan 3. 5 Rumus perhitungan jarak dokumen	21
Persamaan 3. 6 Rumus perhitungan similaritas query dan dokumen	21
Persamaan 3. 7 Rumus pengukuran cosine similarity.....	21
Persamaan 3. 8 Normalisasi rumus pengukuran cosine similarity	21
Persamaan 3. 9 Rumus SUS	57
Persamaan 3. 10 Rumus Recall	59
Persamaan 3. 11 Rumus Precision.....	59
Persamaan 3. 12 Rumus Perhitungan Nilai Responden	89

Halaman ini sengaja dikosongkan