

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah salah satu negara demokrasi terbesar di dunia. Partai politik mempunyai posisi (*status*) dan peranan (*role*) yang sangat penting dalam setiap sistem demokrasi. Partai memainkan peran penghubung yang sangat strategis antara proses-proses pemerintahan dengan warga negara¹. Bahkan, banyak yang berpendapat bahwa partai politiklah yang sebetulnya menentukan demokrasi, seperti dikatakan Schattschneider (1942), "*political parties created democracy*". Karena itu, partai politik merupakan pilar yang penting untuk diperkuat derajat pelebagaannya (*the degree of institutionalization*) dalam setiap sistem politik yang demokratis. Bahkan, Schattschneider mengatakan pula, "*modern democracy is unthinkable save in terms of the parties*"². Sementara itu, seiring kemajuan zaman, dengan masuknya komputer dan jaringan internet ke semua lini kehidupan masyarakat, partai politik masih terasing dari teknologi yang terus berkembang dengan pesat. Kerja-kerja politik partai masih dilakukan dengan cara-cara konvensional sehingga kinerja partai tidak bisa berjalan dengan maksimal.

Salah satu hal penting yang harus dimiliki partai politik adalah data hasil Pemilu (Pemilihan Umum). Data yang diperlukan adalah hasil Pemilu yang akurat sampai dengan tingkat TPS (Tempat Pemungutan Suara). Data ini sangat berguna

¹ Prof. Dr. Jimly Asshiddiqie, SH., "Menuju Negara Hukum yang Demokratis", Jakarta, Penerbit PT Bhuana Ilmu Populer, 2009, hlm. 384

² Schattschneider, E.E., "*The Semisovereign People: A realist's view of democracy in America*", Illinois: The Dryden Press Hinsdale, 1975

untuk menunjang kinerja politik partai dalam rangka konsolidasi dengan pemilih/konstituen setelah Pemilu, ataupun menyusun strategi pemenangan menjelang Pemilu dilaksanakan. Pengumpulan data hasil Pemilu dari partai politik dilakukan oleh saksi Pemilu yang ditugaskan di semua TPS. Selama ini proses pengumpulan data dan rekapitulasi hasil Pemilu masih dilakukan secara manual sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dan banyak data yang tidak tercatat dengan baik. Selain itu data disimpan dalam bentuk fisik/kertas sehingga seiring berjalan waktu banyak data yang hilang.

Penulis mencoba melakukan penelitian tentang proses rekapitulasi hasil Pemilu di Partai GOLKAR Kota Yogyakarta guna memaksimalkan penggunaan komputer dan teknologi *web* dalam proses pengolahan data. Dengan perubahan sistem ini diharapkan bisa mengurangi potensi terjadinya kesalahan dalam proses rekapitulasi hasil Pemilu dan data bisa tersimpan secara *digital* di *database* sehingga aman dan bisa ditampilkan kembali dengan mudah kapanpun dibutuhkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang sistem untuk merekapitulasi data hasil Pemilu legislatif Partai GOLKAR Kota Yogyakarta berbasis *Web* ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dirancang adalah sistem rekapitulasi hasil Pemilu Legislatif Partai GOLKAR Kota Yogyakarta.
2. Sistem yang dirancang berbasis *Web* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL untuk pengolahan *database*.
3. Data yang *diinput* ke dalam sistem adalah hasil perolehan suara dari calon anggota legislatif Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD) Kota Yogyakarta dari Partai GOLKAR.
4. Data hasil Pemilu yang *diinput* adalah data tingkat TPS (Tempat Pemungutan Suara).
5. Pengguna sistem untuk *input* data adalah saksi Pemilu dari Partai GOLKAR yang ditugaskan di semua TPS.
6. Data hasil Pemilu yang ditampilkan adalah data tingkat Kelurahan, tingkat Kecamatan dan tingkat daerah pemilihan (DAPIL)

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sistem rekapitulasi hasil Pemilu legislatif Partai GOLKAR Kota Yogyakarta berbasis *Web*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan didapatkan dari penelitian ini antara lain :

1. Mempermudah saksi Pemilu Partai GOLKAR Kota Yogyakarta dalam melakukan pencatatan data hasil Pemilu di TPS (Tempat Pemungutan Suara).
2. Proses rekapitulasi suara bisa dilakukan dengan cepat karena data perolehan suara yang sudah *dimput* di TPS akan diolah secara otomatis oleh sistem.
3. Perkembangan perolehan suara setiap calon anggota legislatif dari Partai GOLKAR Kota Yogyakarta bisa dipantau secara *online* dan *real time*.
4. Data hasil Pemilu Partai GOLKAR Kota Yogyakarta tersimpan dalam format *digital* di *database* sehingga lebih aman dan bisa ditampilkan kembali dengan mudah kapanpun dibutuhkan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

1. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara mencari info dari sumber data. Dalam hal ini penulis melakukan tanya jawab dengan beberapa pihak seperti Ketua dan Sekretaris DPD Partai GOLKAR Provinsi D.I.Yogyakarta, Ketua dan Sekretaris DPD Partai GOLKAR Kota Yogyakarta, maupun *staff* kantor yang bertugas menangani data-data partai.

2. Metode Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung. Dalam hal ini penulis terlibat langsung mengolah data Pemilu Legislatif Partai GOLKAR D.I.Yogyakarta Tahun 2009 dalam rangka

menyusun strategi politik menjelang Pemilu 2014 dan ikut aktif merekapitulasi hasil Pemilu Legislatif Partai GOLKAR D.I.Yogyakarta Tahun 2014.

3. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas dengan cara membaca buku, majalah, mencari informasi di internet atau sumber data lainnya.

1.6.2 Metode Analisis

Untuk mengidentifikasi masalah dari sistem yang berjalan saat ini, penulis menggunakan metode PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Services*) yaitu analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, pengendalian, efisiensi dan pelayanan.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam penelitian ini perancangan proses menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) karena aplikasi yang dihasilkan menggunakan pendekatan berorientasi objek. Selain itu bahasa pemrograman yang digunakan juga telah mendukung konsep pemrograman berorientasi objek.

1.6.4 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang diterapkan dalam perancangan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan *database*.
2. Pembuatan *interface*.
3. Pembuatan koneksi antara *database* dan *interface*.

1.6.5 Metode Pengujian

Untuk menguji kelayakan sistem, penulis melakukan pengujian menggunakan metode *white-box* dan *black-box testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab yang disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan secara detail. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tool/software*/komponen yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis dan perancangan sistem, menganalisa masalah-masalah yang dihadapi, pemecahan masalah, perancangan sistem dengan UML (*Unified Modeling Language*) serta perancangan sistem secara lengkap.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan hasil testing dan implementasi sistem yang diajukan kepada Partai GOLKAR Kota Yogyakarta

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan, saran dan kritik yang bersifat konstruktif dari pihak pembaca maupun pengguna aplikasi tersebut.

