

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang utama di era yang modern ini. Informasi begitu perlu untuk didapatkan, disebarakan dan dipertukarkan antara suatu pihak dengan pihak lain untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Saat ini manusia telah dengan mudah mendapatkan informasi yang diinginkan melalui beberapa media, salah satunya adalah internet, yang merupakan hasil dari kemajuan teknologi informasi yang terus berkembang karena beragam kemampuan yang dimilikinya. Internet menjadi pilihan untuk mendapatkan, menyebarkan dan bertukar informasi karena dapat diakses kapan saja, di mana saja dengan biaya yang relatif lebih murah.

Sejak dahulu kala proses penyampaian informasi telah dilakukan manusia. Mulai dari cara konvensional dengan sistem face to face sampai dengan yang modern melalui media elektronik berupa radio, televisi, dan computer. Penggunaan computer sangat membantu pekerjaan manusia, diantaranya adalah sistem komputer yang dapat membantu perusahaan dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk menghasilkan keputusan, komunikasi di berbagai tempat di dunia.

Teknologi informasi merupakan evolusi panjang dari penemuan-penemuan manusia, berawal pada tahun 1822 ketika professor matematika Inggris, Charles

Babbage mengusulkan mesin mekanik yang dapat menghitung proses matematika berulang kali tanpa kesalahan yang kemudian dinamakan Mesin differensial. Setelah bekerja dengan Mesin Differensial selama sepuluh tahun, Babbage tiba-tiba terinspirasi untuk memulai membuat komputer *general-purpose* yang pertama, yang disebut *Analytical Engine*. Setelah perang dunia ketiga eksploitasi potensi strategis computer mulai ditingkatkan kembali melalui proses pendanaan dan mempercepat kemajuan teknik computer.

Dalam perkembangannya teknologi computer mengalami pergeseran fungsi dalam tatanan aktivitas manusia, salah satunya sebagai pendukung proses bisnis yang mengutamakan kecepatan dan ketepatan yang dapat mengatasi batas ruang dan waktu salah satunya melalui media internet.

Perkembangan internet secara pesat di Indonesia terjadi pada tahun 1995, sebelumnya internet masuk melalui jaringan akademis dan pusat-pusat penelitian, sehingga hanya kalangan akademisi dan peneliti yang bisa memanfaatkan fasilitas internet. Namun setelah itu layanan internet untuk kalangan umum mulai terbuka setelah indonet berdiri sebagai provider pertama di Indonesia, yang kemudian diikuti oleh provider-provider lain seperti Rotnet, Idola, CBn, Indosat, sehingga layanan internet tidak hanya dapat dinikmati oleh kalangan tertentu saja.

Salah satu sumber informasi yang terpopuler di internet adalah *world wide web (www)* atau yang secara umum orang menyebutnya *web*, yang merupakan kumpulan global dari dokumen yang terhubung pada jaringan internet. Internet bukanlah hal baru lagi, semakin banyak orang memanfaatkan internet untuk

eksplorasi informasi maupun untuk menyajikan informasi dimana kecepatan, keakuratan, relevansi menjadi pertimbangannya.

Dalam sebuah Negara, Pemerintahan daerah atau sebuah organisasi pasti ada sebuah pergantian pemimpin atau sebuah regenerasi didalam struktur kepemimpinan dalam sebuah Negara, Kepala Pemerintahan atau sebuah organisasi. Pergantian sebuah Kepemimpinan memang sudah menjadi agenda wajib yang harus dilakukan, sebuah kepemimpinan ada yang namanya masa kepemimpinan, masa dimana sebuah tonggak kepemimpinan akan diganti/ dipegang oleh pemimpin yang baru atau oleh generasi berikutnya. Dalam setiap Negara, instansi atau organisasi mempunyai kebijakan masing-masing dalam pergantian tonggak kepemimpinan, ada 5 tahun sekali, 2 tahun sekali atau 1 tahun sekali. Selain untuk regenerasi, pergantian kepemimpinan bertujuan juga untuk membawa sebuah harapan untuk menuju perubahan ke arah yang lebih baik dari kepemimpinan sebelumnya. Pergantian dari kepemimpinan lama ke kepemimpinan baru akan diadakan yang namanya pemilihan umum atau PEMILU. Dalam sebuah Negara atau organisasi yang demokratis, pemilihan umum atau PEMILU adalah sebuah cara yang digunakan untuk memilih pemimpin yang baru, dimana sebuah rakyat atau anggota diwajibkan untuk memilih pemimpin yang ia sukai atau yang ia dukung. Pemilihan Umum atau PEMILU saat ini memiliki sistem yang sangat rumit, dari sistem pencoblosan, pengadaan alat, pencetakan kartu suara sekaligus pembacaan surat suara. Belum selesai juga, surat

suara tersebut akan dikumpulkan ke pemerintah daerah, provinsi, setelah itu ke pemerintah pusat.

Melihat dimana sisi kemudahan dan manfaat dari sebuah *World Wide Web* dan kerumitannya sebuah sistem Pemilihan Umum atau PEMILU saat ini serta mempertimbangkan efisiensi dan efektivitas dari dua hal diatas, maka sudah semestinyalah saat ini dimana hampir semua aktivitas berbasis teknologi informasi penulis ingin memanfaatkannya untuk sebuah perubahan kearah positif.

Walaupun demikian, keinginan untuk memperoleh informasi masyarakat tidak hanya sebatas diperoleh internet tapi juga dengan membaca buku maupun surat kabar. Buku maupun surat kabar masih menjadi andalan untuk memperoleh informasi karena tak jarang informasi yang ada di buku maupun surat kabar tidak penulis temukan di internet. Dan banyak orang yang merasa lebih nyaman membaca informasi dalam bentuk buku maupun surat kabar dibanding di depan monitor.

Dengan adanya aplikasi *E - General Election* basis web ini, diharapkan tidak lagi dipakainya kertas suara & bilik suara maupun poster atau selebaran-selebaran dalam kampanye pemilu dalam pemberian suara sehingga akan menghemat biaya logistik bagi Panitia pelaksana pemilu dan menghemat biaya kampanye bagi calon yang akan dipilih itu sendiri. Sehingga cara menampilkan sistem informasi menjadi penentu keberhasilan pencalon, terutama mampu memperkenalkan dan mengkampanyekan visi dan misi nya dalam memimpin UKM AMCC nantinya.

Berbagai cara yang dilakukan oleh pihak UKM AMCC guna memberikan informasi kepada para anggotanya khususnya pelaksanaan pemilu. Dalam hal ini pemberian informasi ini dilakukan melalui media internet. Hasil yang sangat logis apabila pihak kampus maupun pihak yang berkepentingan tanggap dan dapat mengikuti perkembangan dari kemajuan teknologi tersebut dan memanfaatkannya serta menerapkannya dalam sistem demokrasi di bidang pendidikan khususnya dan di lingkungan masyarakat pada umumnya. Sehingga bermanfaat dalam mengambil kesempatan dengan tujuan mengembangkan potensi tersebut bagi lingkungan kampus maupun lembaga yang berkepentingan. Umumnya anggota ataupun masyarakat cenderung mencari informasi secepat dan seakurat mungkin. Hal ini dapat dilihat dengan perkembangan informasi yang ada pada UKM AMCC itu sendiri.

B. Rumusan Masalah

Untuk mempermudah dalam penyusunan tugas akhir ini maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi *E – General Election* berbasis Web yang dapat menjadi sarana alternatif bagi UKM AMCC, serta dapat menjadi sebuah sarana informasi bagi pengurus dan anggota UKM AMCC dalam hal *E – General Election* ?.

C. Batasan Masalah

Dalam hal ini kami akan membahas ruang lingkup teknologi informasi yang condong mengarah pada *event* yang segera dilaksanakan di UKM AMCC yaitu Pengadaan Pemilu Online (*E - General Election*) dengan memanfaatkan keunggulan teknologi informasi yang diterapkan pada UKM AMCC ini. Sebagai *server* dan pengolah basisdata penulis gunakan XAMPP yang merupakan sebuah *software* paketan yang gratis/*Free.*, Macromedia Dreamweaver MX 2004 dan Macromedia Firework 8 sebagai HTML editor dan untuk mempermudah tata *layout* situs ini, agar tampilan aplikasi website ini menarik dan lebih hidup maka digunakan Adobe Photoshop CS2 sebagai pengolah gambar.

D. Maksud dan Tujuan

Disamping sebagai persyaratan untuk kelulusan program DIII STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, kegiatan ini juga bertujuan untuk :

1. Menerapkan ilmu selama belajar di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA pada masyarakat.
2. Memperdalam pengetahuan terutama pada software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi aplikasi website ini.
3. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi maya berbasis web yang ditujukan kepada masyarakat dan dunia informasi yang ingin lebih maju.

4. Melakukan pengembangan sistem informasi UKM AMCC menggunakan data elektronik yang dilakukan secara *on-line*.

E. Manfaat Penelitian

Penulis harapkan penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat:

1. Bagi penulis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini akan menambah pengetahuan tentang penerapan sistem informasi dalam bidang penyampaian informasi, khususnya yang berbasis situs web.

2. Bagi Lembaga

Software aplikasi *E - General Election* berbasis web ini semoga bermanfaat dan dapat digunakan oleh semua rekan – rekan anggota UKM AMCC itu sendiri.

3. Bagi ilmu pengetahuan

Penulisan ini dapat menambah kepustakaan dibidang ilmu komputer berdasarkan penerapan yang ada dalam kenyataan, dan pihak lain sebagai masukan di dalam pengembangan wawasan ilmu pengetahuan.

F. Metode Penelitian

Untuk mendapat informasi yang benar-benar dimengerti dalam penyusunan laporan, maka penyusun menggunakan metode berupa:

- a. Metode Interview

Penelitian dengan cara mewawancarai kepada narasumber untuk mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan laporan penelitian.

b. Metode Observasi

Melakukan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang di teliti, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang dibutuhkan.

c. Metode Pustaka

Dilakukan dengan mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

d. Metode Dokumentasi

Dalam metode ini penulis mengambil data dari arsip – arsip atau dokumen – dokumen yang ada pada UKM AMCC.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan tugas akhir ini perlu adanya sistematika penulisan yang digunakan sebagai acuan pokok untuk penyusunan laporan antara lain :

Bab I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

Bab II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan tugas ini.

Bab III : TINJAUAN UMUM

Menguraikan tentang obyek yang menjadi pilihan dalam pembuatan tugas ini.

Bab IV : PEMBAHASAN

Membahas sistem yang diusulkan dan teknik pembuatan dengan software-software yang digunakan dalam pembuatan tugas ini.

Bab V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian beserta saran-saran yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi referensi atau acuan yang digunakan dalam pembuatan penyusunan laporan.

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

| No. | Keterangan | Mei 2009 | | | | Juni 2009 | | | | Juli 2009 | | | | Agustus 2009 | | | |
|-----|---|----------|----|-----|----|-----------|----|-----|----|-----------|----|-----|----|--------------|----|-----|----|
| | | I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV |
| 1. | Pengumpulan Data | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | BAB I • Survey | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | BAB II • Analisis data | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | BAB III • Dokumentasi | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. | BAB IV • Koding desain • Implementasi | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6. | BAB V • Penyusunan laporan | | | | | | | | | | | | | | | | |