

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemilihan umum legislatif di Indonesia menjadi tonggak penting dalam mengukuhkan demokrasi setiap lima tahun. Proses ini, yang melibatkan ratusan ribu calon legislatif, menentukan komposisi perwakilan rakyat di DPR RI, DPRD Provinsi, dan DPRD Kabupaten/Kota. Bersaing memperebutkan kursi, setiap kandidat Dewan dihadapkan pada tugas monumental untuk mengorganisir kampanye yang efektif dan menyampaikan pesan-pesan politik mereka dengan jelas kepada pemilih.

Kandidat Dewan menghadapi tantangan unik. Mereka perlu memiliki alat yang kuat untuk mengelola kampanye dan berinteraksi secara efisien dengan pemilih potensial di tengah dinamika politik lokal yang khas. Oleh karena itu, perancangan dan pengembangan aplikasi menjadi langkah strategis untuk meningkatkan daya saing dan visibilitas kandidat di tengah intensitas persaingan.

Pentingnya pemilihan umum sebagai pijakan utama demokrasi menandai relevansi dan urgensi penelitian ini. Dengan menjadi fokus utama pada kandidat Dewan, penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi positif terhadap dinamika pemilihan umum dan mengoptimalkan partisipasi demokratis dalam membentuk perwakilan masyarakat.

Dalam rangka mencapai tujuan penelitian, metode Waterfall dipilih sebagai pendekatan utama. Metode ini diharapkan mampu memberikan struktur dan dokumentasi yang baik, melibatkan analisis kebutuhan yang mendalam, perancangan yang matang, implementasi yang cermat, pengujian yang komprehensif, dan pemeliharaan untuk memastikan aplikasi berfungsi dengan optimal. Dengan demikian, penelitian ini berusaha menjadi kontributor dalam meningkatkan efektivitas kampanye dan interaksi kandidat dengan pemilih.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang telah disampaikan dapat disimpulkan suatu permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini yaitu, “bagaimana implementasi metode waterfall dalam perancangan backend dan api penunjang kandidat dewan dalam pemilihan umum”?

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas pada pengembangan backend dan API untuk kandidat Dewan.
2. Fokus utama adalah pada implementasi dan fungsionalitas backend yang mendukung manajemen jadwal kampanye, publikasi program kerja, interaksi dengan pemilih melalui forum diskusi, manajemen relawan dan dan pendukung serta perhitungan suara.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan backend dan API penunjang kandidat Dewan dapat memfasilitasi manajemen kampanye, interaksi dengan pemilih, dan memenuhi kebutuhan khusus kandidat yang berfokus pada backend.
2. Mengevaluasi dan memastikan keberhasilan implementasi fungsionalitas backend melalui pengujian

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak, diantaranya sebagai berikut:

1. **Berdasarkan Segi Praktis:**
 - a. **Manfaat Bagi Kandidat Dewan:** Efisiensi manajemen kampanye, interaksi pemilih yang dinamis, dan pemantauan respons masyarakat.
 - b. **Efisiensi Manajemen Jadwal Kampanye:** Memungkinkan kandidat

mengelola jadwal kampanye secara efisien dan meningkatkan visibilitas platform.

- c. **Berbasis Pemahaman Terhadap Kebutuhan Kandidat:** Solusi yang berbasis pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan khusus kandidat.

2. **Bagi Peneliti Selanjutnya:**

- a. **Ruang untuk Pengembangan Lebih Lanjut:** Membuka peluang pengembangan dan peningkatan aplikasi untuk peneliti selanjutnya.
- b. **Penerapan pada Konteks Pemilihan Lain:** Temuan dapat diterapkan pada pemilihan umum legislatif di daerah lain, memberikan potensi riset lebih lanjut.
- c. **Penelitian Terhadap Aspek Lain Pemilihan Umum:** Memotivasi peneliti untuk mengeksplorasi aspek lain dalam pemilihan umum yang dapat ditingkatkan melalui pengembangan teknologi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini disusun dalam 5 bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tinjauan umum objek penelitian, alur penelitian, analisa masalah yang dihadapi objek serta Solusi yang di tawarkan, selain itu juga menjelaskan rancangan UML

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

bab ini berisi tahapan proses implementasi yang meliputi implementasi Database, Backend hingga testing

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi hasil dan kesimpulan serta saran untuk penelitian selanjutnya