

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejak Indonesia merdeka tahun 1945, Indonesia adalah negara yang menganut asas demokrasi. Hal tersebut dibuktikan dengan berbagai usaha untuk menggelar pemilu setelah proklamasi kemerdekaan, sebab dikatakan bahwa syarat minimal negara demokrasi adalah penyelenggaraan pemilu. Namun karena saat itu kondisi pemerintahan dan keadaan sosial ekonomi belum begitu stabil, maka pemilu pertama baru bisa terlaksana pada tahun 1955.

Pada saat itu, dengan kondisi sekitar 50 % penduduk Indonesia masih buta huruf maka sistem pemilu yang digunakan adalah sistem pencoblosan gambar. Peserta pemilu akan menggunakan suaranya dan memilih partai yang dipilihnya dengan cara mencoblos gambar partai tersebut. Sistem pencoblosan digunakan tidak hanya untuk pemilu nasional saja. Tetapi setiap kegiatan pemungutan suara dari tingkat pemilihan ketua kelompok, golongan, hingga pemilihan calon legislatif.

Sistem pencoblosan tersebut digunakan dari tahun 1955 hingga yang paling terakhir pada tahun 2004. Sungguh ironis memang disaat angka buta huruf di Indonesia sudah tinggal 7 %, sistem tersebut masih saja digunakan. Saat ini, negara yang masih menggunakan sistem pencoblosan hanya tinggal dua, yaitu Indonesia dan Kamerun. Sebuah pencitraan yang sangatlah buruk dimata dunia internasional. Selain itu sistem pencoblosan akan menghabiskan

dana yang lebih besar karena penggunaan kertas yang mempunyai ukuran lebih besar agar mempermudah pencoblosan. Dan juga properti pemilu seperti kertas, hanya dapat digunakan sekali saja. Di pemilu berikutnya harus mengeluarkan dana lagi untuk memproduksinya.

Ditambah lagi, perkembangan teknologi yang sangat pesat seperti sekarang ini seolah-olah tidak digunakan secara maksimal. Semakin berkembangnya aplikasi sistem informasi, luasnya jaringan internet dan perangkat keras dan lunak yang semakin mudah didapat merupakan beberapa contoh perkembangan pesat teknologi, yang sayangnya potensi tersebut tidak digunakan secara efektif. Padahal jika penggunaan dimaksimalkan, maka pemilu akan menjadi sesuatu yang lebih mudah dan murah untuk dilaksanakan.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis mengambil judul “**APLIKASI SIMULASI PEMUNGUTAN SUARA BERBASIS FLASH DYNAMIC CONTENT**” yang diharapkan dapat mengurangi biaya pelaksanaan, mempermudah pendataan, dan mampu memberikan penghitungan hasil yang sangat cepat. Selain itu bagi masyarakat luas, dapat menjadi pembelajaran komputerisasi yang saat ini sudah sangat umum dilakukan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dirumuskan bagaimana merancang sebuah aplikasi simulasi pemungutan suara yang mempunyai kemampuan kecepatan hitung dan update able sehingga dapat diaplikasikan keberbagai kegiatan pemungutan suara

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempersempit ruang lingkup permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulis membatasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Merancang sistem pemungutan suara yang mempunyai kemampuan perhitungan suara yang cepat
2. Merancang sistem pemungutan suara yang mempunyai kemampuan untuk diupdate, sehingga dapat digunakan untuk berkali-kali pemungutan suara.
3. Instalasi software dan aspek keamanan yang terdapat di aplikasi ini tidak dibahas secara detail didalam pembahasan
4. Aspek biaya dan ekonomi tidak dibahas secara detail dalam pembahasan
5. Aplikasi ini bersifat simulasi, dengan artian belum digunakan dalam kasus sebenarnya

Aplikasi ini bersifat simulasi, dengan artian belum digunakan dalam kasus sebenarnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Dibuatnya aplikasi ini mempunyai tujuan diantaranya ;

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.



2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan ke dalam sebuah aplikasi nyata yang bermanfaat.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini maka akan diperoleh manfaat sebagai berikut ;

1. Menciptakan sistem pemungutan suara yang menutupi kelemahan – kelemahan sistem lama.
2. Menambah referensi penggunaan Adobe Flash sebagai pembuat aplikasi sistem informasi, yang biasanya hanya dimanfaatkan untuk membuat animasi dan game.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan tinjauan pustaka dan teori-teori relevan yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai gambaran umum sistem yang dimungkinkan dapat diganti oleh sistem yang penulis buat..

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang analisa aplikasi yang dibuat meliputi analisis kebutuhan system dan perancangan sistem.

BAB V : PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai script yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini. Kemudian penjelasan mengenai pengetesan serta instalasi dan manual aplikasi..

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran dari penulis.

