

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemilihan kepala daerah (Pilkada) merupakan suatu bentuk pelaksanaan demokrasi di Indonesia yang menjadi hak setiap warga negara Indonesia untuk memilih pemimpin yang dianggap mampu membawa perubahan bagi negara ke arah yang lebih baik.[1]

Saat ini, penggunaan *smartphone* dikalangan masyarakat sudah menjadi hal yang biasa dan umum. Mereka menggunakan *smartphone* untuk mengakses berbagai informasi karena dianggap sangat praktis dan efisien. *Smartphone* dengan sistem operasi *android* menjadi pilihan masyarakat karena teknologi yang ditawarkan tidak kalah dengan *smartphone* yang lainnya. *Smartphone* berbasis *android* sangat digemari oleh masyarakat, karena fiturnya-fiturnya yang canggih dan juga bersifat *open source*, sehingga permintaan semakin meningkat dari tahun ke tahun.

Dengan demikian, permasalahan perhitungan suara Pilkada yang biasanya membutuhkan waktu yang cukup lama, dengan adanya *smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai media pengiriman data perhitungan suara dari tiap tempat pemungutan suara. *Quick count* merupakan salah satu metode yang berguna untuk memantau proses pemungutan suara, pengumpulan data hasil perhitungan suara yang dilakukan oleh relawan melalui pemantauan langsung di tempat pemungutan suara. Pemantau mencatat informasi, termasuk hasil perhitungan

suara kemudian melaporkan hasil tersebut ke pusat pengumpulan suara data atau *server* melalui SMS.

Dengan adanya *smartphone* dan kecanggihannya, maka perlu dibuat aplikasi perhitungan cepat atau *Quick Count* pada pemilihan kepala daerah dengan berbasis *android* agar pengguna bisa menggunakan aplikasi untuk mengirim data perhitungan suara dan melihat hasil perhitungan suara tanpa menggunakan metode SMS atau pesan singkat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membangun sistem *quick count* berbasis android sebagai media perhitungan cepat pada pemilihan kepala daerah agar lebih efisien.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ada dalam aplikasi ini adalah :

1. Aplikasi dibuat menggunakan bahasa pemrograman Java, dengan *software* Android Studio serta menggunakan Photoshop untuk desain interface, sedangkan untuk testing programnya menggunakan Android Emulator atau *smartphone*.
2. Penginputan hasil suara tiap-tiap pasangan calon dilakukan menggunakan aplikasi *smartphone* Android.
3. Menampilkan hasil perolehan suara pasangan calon dan grafik perolehan suara dilakukan menggunakan *smartphone* android.

4. Untuk penginputan suara berdasarkan tps di kecamatan dan tidak menggunakan peta lokasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi hitung cepat hasil pemilihan kepala daerah.
2. Untuk memudahkan pengguna dalam mengirimkan data perolehan pasangan calon dengan ponsel berbasis Android.
3. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Diploma Tiga di Universitas Amikom Yogyakarta fakultas Ilmu Komputer jurusan teknik Informatika.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini :

1. Bagi Mahasiswa
Menerapkan ilmu yang berhubungan dengan pemrograman yang telah diperoleh untuk mengembangkan sistem.
2. Bagi Pengguna
Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengguna (*user friendly*) dalam menggunakan aplikasi *quick count* dan tidak membuat pengguna kesulitan dalam menggunakan aplikasi.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode merupakan suatu cara yang sistematis untuk mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen atau *experiment research*. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti dengan cara memberikan perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian guna membangkitkan suatu keadaan yang akan diteliti bagaimana akibatnya.

1.6.2 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis menggunakan 3 metode pengumpulan data, yaitu :

1. Studi Literatur

Metode dengan mengumpulkan data yang ada kaitannya dengan permasalahan, bisa dengan cara membaca buku, mencari jurnal atau artikel secara online ataupun offline.

2. Metode Observasi atau Pengamatan

Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan dengan pengamatan langsung terhadap fenomena yang akan diteliti.

3. Metode Wawancara atau *Interview*

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data maupun peneliti terhadap sumber atau sumber data.

1.6.3 Metode Analisis Data

Dalam suatu penelitian sangat memerlukan suatu analisis data untuk memberikan jawaban terhadap permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis data kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, tidak ada pendekatan tunggal. Untuk melakukan analisis, peneliti perlu menangkap, mencatat, menginterpretasikan dan menyajikan informasi. Dalam melakukan analisis data tidak dapat dipisahkan dari *data collection*. Oleh sebab itu, ketika data mulai terkumpul dari *interviews* dan *observation*, analisis data harus dilakukan untuk menentukan pengumpulan data berikutnya.

1.6.4 Model Proses

Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah *extreme programming*. Metode *extreme programming* merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang menerapkan teknik *planning*, *design*, *coding* dan *testing*. Kelebihan dari metode ini adalah dapat meminimalkan masalah yang ada sehingga setiap ada saran dari pengguna harus ditanggapi dengan baik oleh pengembang perangkat lunak.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini diuraikan dalam beberapa bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang pembuatan aplikasi perhitungan cepat pada pemilihan kepala daerah berbasis Android, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tentang teori-teori dari berbagai sumber yang digunakan sebagai referensi untuk mendukung dalam penulisan Tugas Akhir ini, baik teori umum maupun teori khusus.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang rancangan pola aplikasi, desain aplikasi, dan fitur-fitur yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dan pembahasan terhadap aplikasi, sehingga dapat diketahui sistem tersebut mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dan sesuai dengan tujuan dari penelitian tugas akhir atau tidak.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari aplikasi yang dibuat mulai dari perancangan hingga pembuatan aplikasi tersebut dan saran.