BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permasalahan yang dihadapi instansi pemerintah yang belum menerapkan sistem yang terkomputerisasi guna memperkenalkan dan diketahuinya fungsi dan kinerja mereka disebabkan karena minimnya informasi yang dapat disampaikan secara meluas baik lokal maupun global. Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut, instansi-instansi pemerintah harus mengembangkan sistem informasi yang dapat dibagikan ke masyarakat luas. Saat ini, masih banyak instansi yang belum menerapkan sistem komputerisasi salah satunya adalah Komisi Pemilihan Umum Daerah (KPUD) Pulang Pisau yang beralamat di Jalan Tajahan Antang Pulang Pisau yang masih menggunakan blog dalam penyampaian informasi, dan isi dari blog masih belum dikembangkan dengan adanya pemberitahuan informasi seperti berita seputar berita KPU, layanan dan informasi yang perlu disampaikan ke masyarakat.

Sistem yang tepat dalam mempublikasikan berita yang bersangkutan dengan pemilihan kepala daerah terutama Pulang Pisau yang akan melaksanakan pemilihan umum serentak tahun 2018 adalah melalui media internet dalam hal pembuatan informasi dari segi situs atau website. Dengan adanya sistem informasi *website* ini, pihak KPU akan terbantu dalam penyampaian informasi berita seputar tugas dan fungsi KPU.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis mencoba untuk membuat penelitian dengan judul "Aplikasi Komisi Pemilihan Umum

(KPU) Daerah Pulang Pisau Berbasis *Web*". Dengan adanya pengembangan sistem informasi ini, diharapkan dapat membantu KPU dalam penyampaian informasi yang lebih luas terutama mengenai pemilihan umum.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang maka penulis membuat perumusan masalah yaitu "Bagaimana Membuat Aplikasi pada Komisi Pemilihan Umum (KPU) Daerah Pulang Pisau Berbasis *Web*?"

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan sistem ini adalah:

1. Menampilkan informasi berupa profil (sejarah, fungsi visi misi, denah lokasi, struktur organisasi), berita (kegiatan dan info), tata kerja, kategori berita, galeri, data pemilu (hasil perhitungan suara dan data pengguna hak pilih), *download file*, kontak kami, link website dan link video.
2. Admin dapat mengelola profil (sejarah, fungsi visi misi, denah lokasi, struktur organisasi), berita (kegiatan dan info), tata kerja, kategori berita, galeri, data pemilu (hasil perhitungan suara dan data pengguna hak pilih), *download file*, kontak kami, link website dan link video.
3. Sistem ini menghasilkan laporan data pengguna hak pilih berupa grafik dan jumlah suara pemilihan kepala daerah di Kabupaten Pulang Pisau.
4. *Tools* Menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan aplikasi Macromedia Dreamweaver CS3 dan MySQL sebagai *database*

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi pada KPU daerah Pulang Pisau berbasis *Website*.

2. Manfaat

a. Bagi KPU Daerah Pulang Pisau

Dengan adanya sistem ini diharapkan bisa menjadi sebuah wadah atau tempat untuk mengakses informasi seputar profil KPU Daerah Pulang Pisau, data pengguna hak pilih, berita KPU dan informasi hasil pemungutan suara pemilihan kepada daerah Pulang Pisau.

b. Bagi Penulis

Memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan sekaligus memperoleh pengalaman dalam membuat suatu sistem informasi serta menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK Palangkaraya.

c. Bagi STMIK Palangkaraya

Diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi atau referensi bagi mahasiswa STMIK Palangkaraya.

E. Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan fakta dan data-data yang diperoleh dan dikumpulkan pada waktu melaksanakan penelitian diantaranya

adalah profil KPUD Pulang Pisau, organisasi dan tata kerja, berita seputar pemilu, data pemilih aktif dan rekapitulasi suara pemilu.

1. Jenis Penelitian dan Objek Penelitian

   a. Jenis Penelitian

      Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu analisis dan pengembangan sistem *(Research & Development)*, yang merupakan suatu usaha atau kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan pada suatu objek, dan bukan untuk menguji teori.

   b. Objek Penelitian

      Objek yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data dan implementasi adalah KPU Daerah Pulang Pisau.

2. Metode Pengumpulan Data

   Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

   a. Observasi

      Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian yaitu KPUD Pulang Pisau, dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan judul penelitian, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat.

b. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi dan wawancara secara langsung dengan pihak KPU daerah Pulang Pisau tentang hal-hal yang menjadi permasalahan mengenai penyajian informasi kepada masyarakat, informasi yang akan disajikan kemasyarakat, dan pengembangan sistem nantinya.

c. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan atau mengumpulkan sumber-sumber tertulis, dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas guna memperoleh gambaran secara teoritis yang dapat menunjang pada penyusunan penelitian.

d. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode yang mempelajari dokumen-dokumen dengan cara mengumpulkan data yang berbentuk dokumen yang berhubungan dengan data KPUD Pulang Pisau, visi misi, program kerja, data pemilih dan calon bupati yang akan dipilih masyarakat.

e. Kuisioner

Metode ini dengan cara memberikan sekumpulan pertanyaan dalam bentuk lembaran kepada responden dalam hal ini mahasiswa, pegawai KPUD Pulang Pisau atau masyarakat yang nantinya akan

diberikan sejumlah pertanyaan untuk menyimpulkan apakah aplikasi nantinya layak diterapkan atau tidak.

3. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis dalam pengembangan sistem menggunakan pendekatan SDLC *(System Development Lyfe Cycle)*, dengan Model Air Terjun atau *Waterfall Model* yang nantinya akan digunakan oleh penulis untuk mengembangkan sistem yang dibuat. Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *Waterfall* sebagai berikut:

a. Analisis dan Definisi Persyaratan

Pada tahapan analisis ini, penulis mencoba menganalisis sistem yang ada dan sedang berjalan pada KPUD Pulang Pisau.

b. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

Metode perancangan yang digunakan adalah UML (*Unified Modelling Languange).* Adapun diagram yang digunakan dalam desain sistem adalah *use case diagram, activity diagram, sequence diagram* dan *class diagram* menggunakan *StarUML.* Untuk keperlukan penulisan *listing* program penulis menggunakan PHP. Untuk menjalankan program yang sudah dibuat penulis menggunakan *Dreamwever CS3.*

c. Implementasi dan Pengujian Unit

Dalam tahapan ini, hasil dari desain perangkat lunak direalisasikan sebagai satu set program atau unit program. Setiap unit diuji apakah sudah memenuhi spesifikasi sesuai dengan kebutuhan pada KPUD Pulang Pisau yang didapat pada tahap pengumpulan data. Proses pembangunan sistem dalam satu unit program akan diuji apakah terjadi kesalahan dalam proses pengolahan data dan integrasi antar unit dalam sistem. Analisa sistem dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sistem, menganalisa data-data yang ada dalam sistem. Informasi yang dikumpulkan terutama mengenai kelebihan dan kekurangan sistem dengan analisis PIECES (*Performances, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*).

d. Integrasi dan Pengujian Sistem

Tahap ini menguraikan pengujian unit program atau program individual yang diintegrasikan dan uji sebagai sistem yang lengkap. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada KPU daerah Pulang Pisau. Setelah perangkat lunak selesai diimplementasikan, pengujian segera dimulai. Pengujian dilakukan pada tingkat perangkat lunak yang memfokuskan pada masalah-masalah logika internal, fungsi internal, potensi masalah yang mungkin terjadi, dan pemeriksaan apakah sudah selesai dengan permintaan dari instansi. Tahapan pengujian pada penelitian ini

penulis menggunakan metode *Black Box* testing karena penulis hanya menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan *coding* program. Serta skala likert untuk melihat respon pengguna terhadap sistem yang dibangun.

e. Operasi dan Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada KPUD Pulang Pisau pasti mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (*peripheral* atau sistem operasi baru) baru, atau kebutuhan dari KPUD Pulang Pisau.

F. Sistematika Penulisan

Penulisan dari laporan penelitian ini disusun menjadi beberapa bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian sistematika penulisan, dan penjelasan istilah kunci yang digunakan dalam pembuatan penelitian ini.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan tentang konsep dari sistem *website* yang akan digunakan dalam pembuatan situs atau *website* pada KPU daerah Pulang Pisau.

BAB III : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Berisi tentang tinjauan umum, analisis dari kelemahan sistem, kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak, kebutuhan informasi, dan kebutuhan pengguna. Analisis kelayakan sistem juga dibahas pada bab ini, kelayakan hukum, kelayakan operasional, dan kelayakan ekonomi. Selain itu desain sistem yang digunakan juga dibahas di bab ini yaitu : desain proses, desain antar muka, dan desain basis datanya.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dilakukan implementasi yang meliputi uji coba sistem dan program, manual program, dan pemeliharaan sistem. Hasil dari penelitian dan pembahasannya juga dibahas pada bab ini. Pembahasan tentang listing program, basis data, antar muka program, dan hasil *response* pengguna bila perlu.

BAB V : PENUTUP

Bab ini terdiri dari kesimpulan yang di hasilkan dari penelitian dan berisi saran-saran yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

G. Penjelasan Istilah Kunci

Pada penulisan penelitian ini, ada beberapa istilah kunci, dan untuk memahami judul yang di angkat penulis, berikut penjelasan istilah-istilah kunci:

1. Aplikasi

   Aplikasi adalah kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu (khusus).

2. Komisi Pemilihan Umum (KPU)

   Penyelenggara Pemilihan Umum yang bersifat nasional, tetap, dan mandiri berfungsi secara efektif dan mampu memfasilitasi pelaksanaan Pemilu yang jujur dan adil.

3. *Website*

   Website adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).