

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia politik dan dunia demokrasi pun saat ini semakin menuntut kecanggihan suatu sistem untuk mengatasi kecurangan dan ketidakjujuran dalam melakukan pemilihan pemimpin. Sehingga karena salah satu latar belakang ini kami melakukan penelitian terhadap pemanfaatan Macromedia Flash, PHP, dan MySQL untuk membangun Sistem E-pilkades berbasis TouchScreen dengan menggunakan Macromedia Flash. Dan yang menjadi tempat penelitian kami yaitu di Desa Jungkarang kabupaten sampang pada Pemilihan Kepala Desa tahun ini yaitu 2013.

Saat ini pemilihan kepala desa di jungkarang masih dilaksanakan secara manual. Sehingga membutuhkan banyak kertas sebagai media untuk melakukan pencoblosan. Selain itu, banyaknya panitia yang harus dibentuk untuk menangani pemilihan kepala desa sehingga masing-masing panitia harus diberi anggaran, selain itu saat pemilihan secara manual tersebut dilakukan, maka tidak perlu menunggu sampai selesai untuk melihat hasil dari pemilihan kepala desa tersebut.

Dari aspek pemilihan yang dilakukan secara manual tersebut, maka akan ditawarkan suatu sistem yang dapat digunakan untuk melakukan pemilihan kepala desa, sehingga pencoblosan pemilihan kepala desa dilakukan dengan computer menggunakan e-pilkades.

Dengan menggunakan e-pilkades, penggunaan kertas yang banyak dapat dikurangi, pembentukan panitia pemilihan tidak terlalu banyak, dan hasil dari pemilihan tersebut sudah bias langsung dilihat hasilnya sekalipun belum selesai pemilihan tersebut.

Dan Sistem E-pilkades yang akan dibuat ini diharapkan akan mengurangi berbagai penyimpangan yang mungkin terjadi, baik dari aspek kecurangan, dan kelambatan. Sistem Informasi yang akan dibuat juga akan disajikan secara multimedia yaitu dengan adanya animasi cara pencoblosan, dan tampilan grafik dari hasil pemilihan tersebut. Kemudian berbasis Macromedia Flash, sehingga dari aspek keamanan Sistem yang akan dibuat akan lebih aman dari SQL Injection yang sering menyerang *database* pada sistem informasi, khususnya di jaringan.

Sistem informasi adalah serangkaian prosedur formal di mana data dikumpulkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan kepada para pengguna. Sehingga sebuah sistem sangat diperlukan untuk memproses data menjadi Informasi, atau untuk dimanfaatkan dalam mencapai tujuan tertentu.

Sistem Informasi sering kali dimanfaatkan di dunia website dengan menggunakan *Web Programming*, sehingga dalam penelitian ini Sistem Informasi yang akan dibangun tidak lagi berbasis *website* akan tetapi berbasis Macromedia Flash dengan memanfaatkan *ActionScript* yang ada di dalamnya. Dan akan berganti menjadi sebuah sistem E-pilkades, hal ini karena sistem yang akan kami bangun multi platform, baik secara desktop maupun web.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang dan membuat elektronik pemilihan Kepala Desa di desa Jungkarang?
- b. Bagaimana membuat animasi tata cara pencoblosan pemilihan Kepala Desa dengan menggunakan macromedia flash?

1.3. Batasan Masalah

Dalam perancangan pembuatan alat ini terdapat beberapa pembatasan masalah, yaitu:

- a. Elektronik pilkades hanya digunakan untuk menangani pencoblosan pemilihan Kepala Desa.
- b. Elektronik pilkades dilengkapi dengan animasi cara penjoblosan yang benar.
- c. Elektronik pilkades dilengkapi dengan video tutorial penggunaan sistem *e-pilkades*
- d. Elektronik pilkades ini hanya dikendalikan oleh seorang admin.

1.4. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan :

Berdasarkan uraian pada latar belakang, tujuannya adalah sebagai berikut :

1. Digunakan untuk merancang dan membuat elektronik pemilihan Kepala Desa.
2. Digunakan untuk membuat animasi tata cara penjoblosan pemilihan Kepala Desa dengan menggunakan macromedia flash

b. Manfaat

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas maka dapat diambil beberapa kesimpulan mengenai manfaatnya yaitu :

1. Diharapkan bisa digunakan di Desa Jungkarang pada pemilihan Kepala Desa tahun 2013.
2. Untuk mencegah terjadinya kecurangan dari berbagai pihak terhadap pemilihan Kepala Desa di desa jungkarang.
3. Untuk mempercepat waktu pemilihan Kepala Desa
4. Untuk memanfaatkan Tugas Akhir agar sistem yang dibuat dapat bermanfaat dan digunakan di masyarakat.

1.5. Metodologi

Metodologi adalah kerangka teoritis yang digunakan oleh penulis untuk menganalisa, mengerjakan atau mengatasi masalah yang dihadapi. Metode penelitian sangat penting karena baik buruknya hasil penelitian tergantung dari metodologi yang digunakan.

Metodologi dalam pelaksanaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Studi literatur

Pada tahap ini akan dilakukan studi terhadap literatur-literatur yang berhubungan dengan Sistem Informasi dan Pemilihan Umum, khususnya Pemilihan Kepala Desa. Studi literatur dalam sebuah penelitian digunakan untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tentang apa yang sudah dikerjakan orang lain dan bagaimana orang mengerjakannya, kemudian seberapa berbeda penelitian yang akan kita lakukan.

2. Bimbingan

Bimbingan tugas akhir dilakukan dengan dosen pembimbing, diantaranya membahas mengenai hal-hal yang berhubungan dengan topik tugas akhir.

3. Pengembangan sistem

Metodologi yang akan digunakan dalam pengembangan Sistem ini adalah *Iterative and Incremental Development*. Model pengembangan Iterative and Incremental Development

dikemukakan dalam buku “Applying UML and Pattern” Third Edition oleh Craig Larman. Pada metode *Iterative and Incremental Development* dilakukan pengorganisasian beberapa tahap pengerjaan yang terkait pada waktu. Satu lamanya pengerjaan tahap-tahap pekerjaan tersebut merupakan satu iterasi.

i. Iterasi pertama

Pada tahap ini akan dilaksanakan literatur-literatur yang berhubungan dengan pembuatan sistem informasi pemilihan Kepala Desa.

ii. Iterasi kedua

Tahap selanjutnya adalah penerapan konsep pembuatan sistem informasi pemilihan Kepala Desa

iii. Iterasi ketiga

Pengolahan data-data yang diperlukan dan melakukan implementasi coding.

4. Requirement

Requirement merupakan tahap untuk memahami sistem yang ada dan yang akan dibuat. Agar mencapai tujuan dilakukan pemodelan sistem dengan menggunakan *modelling tools*. Setelah memodelkan sistem, selanjutnya adalah melakukan evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan..

5. Design

Design merupakan tahap untuk merancang sistem yang sesuai dengan requirement yang telah ditentukan. Aktivitas yang dilakukan dalam tahap ini adalah perancangan basis data, perancangan struktur data, perancangan *user interface*, perancangan arsitektur sistem.

6. Implementation, Test, Integration and More Design

Implementation, Test, Integration, and More Design merupakan tahap mengimplementasikan komponen-komponen yang telah dibuat pada tahap perancangan ke dalam bahasa pemrograman, melakukan pengetesan pada hasil implementasi, mengintegrasikan hasil dari berbagai tahap pekerjaan baik dalam iterasi yang sama maupun dari iterasi yang sebelumnya, dan melakukan perancangan ulang apabila terdapat ketidaksesuaian dengan sistem yang diharapkan.

7. Final integration and sistem test

Final integration and sistem test merupakan tahap pengintegrasian sistem baik dengan yang berada pada iterasi yang sama setelah di-design ulang maupun dengan yang berada pada iterasi yang sebelumnya dan pengetesan pada sistem yang telah diintegrasikan.