

PERANCANGAN APLIKASI SURVEI JUMLAH PERSENTASE RELAWAN DI SEMUA WILAYAH DAPIL (DAERAH PEMILIHAN) CALON LEGISLATIF PADA PEMILIHAN UMUM

Ulfah Indriani¹, Nita Syahputri²

^{1,2}Universitas Potensi Utama, Jl. K.L. Yos Sudarso Km. 6.5 No.3-A, Medan
Jurusan Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Potensi Utama.

Email : ¹batakeraton@gmail.com ²nieta20d@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini didasarkan kepada beberapa dekade belakangan ini di Indonesia yang menerapkan format pemilihan umum untuk mencari anggota Legislatif yang akan menduduki kursi di Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) baik itu di pusat, provinsi atau kabupaten kota. Masing – masing dari Partai Politik mencalonkan para kadernya untuk menduduki kursi tersebut, begitu pula para kadernya yang kian hari makin gencar untuk meningkatkan popularitas dan meraup simpati dari relawan sebanyak mungkin. Namun tidak sedikit juga para calon mengambil jalan pintas dengan menggunakan politik uang dalam memperoleh dukungan. Dengan menggunakan cara berpolitik seperti itu akan berdampak negatif bagi masyarakat juga calon tersebut. Bagi masyarakat akan menjadi contoh buruk dalam demokrasi, sedangkan bagi calon akan mengurus banyak uang dan membuatnya tidak lagi berfikir akan tugasnya pada saat terpilih, namun ia berfikir bagaimana caranya mengembalikan uang yang sudah banyak ia keluarkan untuk menjadi anggota legislatif dan akhirnya ia melakukan korupsi. Terlebih lagi jika ia tidak terpilih, maka akan sangat berdampak pada kehidupannya dan tidak sedikit yang menjadi gila. Hal tersebut diatas sebenarnya bisa diatasi dengan cara menggunakan teknologi yang ada saat ini yaitu menerapkan aplikasi yang dapat melihat persentase jumlah relawan yang akan mendukungnya pada saat akan berlangsungnya pemilihan. Setidaknya aplikasi ini dapat menjadi tolak ukur para calon untuk mengambil keputusan apakah ia akan mencalonkan diri atau tidak dengan melihat kans dirinya dapat menang atau tidak. Jika memang persentase dari relawannya besar maka ia harus percaya diri untuk menang tanpa harus menggunakan politik uang. Namun jika memang persentase dari relawannya sedikit maka ia tidak perlu memaksakan diri untuk menggunakan politik uang untuk mendongkrak perolehan suara yang pasti akan merugikan dan tidak baik. Pada penelitian ini metodologi rekayasa perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan ini adalah berorientasi objek dan tools yang digunakan adalah UML diagram grafis. Sedangkan perancangan sistem yang digunakan adalah berbasis web.

Kata Kunci : Perancangan, Survei, Relawan, Legislatif

Abstract

This research is based on recent decades in Indonesia which adopted a general election format to look for Legislative members who would occupy seats in the House of Representatives (DPR) whether in the central, provincial or municipal districts. Each of the Political Parties nominated his cadres to occupy the seat, as well as his cadres who became more and more vigorous to increase their popularity and gain as much sympathy from volunteers as possible. But not a few also the candidates took shortcuts by using money politics in gaining support. Using such politics will have a negative impact on the community as well as the candidate. For the community, it will be a bad example in democracy, while for candidates it will drain a lot of money and make it no longer think of their duties when elected, but he thinks how to return the money he spent to become a legislator and finally corruption. Moreover, if he is not elected, it will greatly affect his life and not a few will go crazy. The above can actually be overcome by using existing technology, namely applying an application that can see the percentage of volunteers who will support it when the election will take place. At least this application can be a benchmark for the candidate to make a decision whether he will run for office or not by seeing the chance he can win or not. If indeed the percentage of volunteers is large then he must be confident to win without having to use money politics. But if indeed the percentage of volunteers is small then he does not need to force himself to use money politics to boost vote acquisition which is sure to be detrimental and not good. In this study the software engineering methodology used in this design is object oriented and the tools used are UML graphic diagrams. While the system design used is web-based.

Keywords: Design, Survey, Volunteer, Legislature .

1. Pendahuluan

Pemilihan Umum merupakan sebuah momen pesta demokrasi yang besar bagi suatu negara. Khususnya di Indonesia, pemilihan umum merupakan momen yang menentukan kelanjutan suatu negara. Dan seiring berjalannya waktu demokrasi terus berkembang. Pada tahun 1998 adalah momen bersejarah dimana ditahun tersebut merupakan peristiwa jatuhnya rezim yang katanya disebut otoriter dan disebut juga era reformasi. Pemilihan Umum pun tak lagi hanya sekedar memilih siapa yang akan menjadi Presiden, namun juga memilih siapa yang akan menduduki kursi di parlemen menjadi anggota Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) baik itu di pusat, provinsi atau kabupaten kota.

Hal ini membuat munculnya banyak Partai Politik, dan masing – masing dari Partai Politik mencalonkan para kadernya untuk menduduki kursi anggota dewan. Para kadernya juga yang kian hari makin gencar untuk meningkatkan popularitas dan meraup simpati dari relawan sebanyak mungkin agar dapat menduduki kursi tersebut. Bagaimana tidak, kursi anggota dewan tersebut merupakan posisi yang sangat menggiurkan. Selain memang menerima gaji yang besar, fasilitas mewah, status sosial yang tinggi juga dapat memiliki pengaruh yang sangat besar besar dikarenakan anggota dewan merupakan orang – orang yang membuat/merumuskan UU (Undang – undang) dalam suatu negara. Dengan kesemua itu membuat orang beramai – ramai ingin menjadi anggota dewan.

Namun akhirnya masalah mulai timbul saat seseorang ingin menjadi anggota dewan. Selain butuh tingkat elektabilitas yang tinggi, para calon juga harus mempunyai cukup banyak uang agar bisa meningkatkan popularitas dan meraup simpati dari relawan sebanyak mungkin. Namun tidak sedikit juga para calon mengambil jalan pintas dengan menggunakan politik uang dalam memperoleh dukungan.

Dengan menggunakan cara berpolitik seperti itu akan berdampak negatif bagi masyarakat juga calon tersebut. Bagi masyarakat akan menjadi contoh buruk dalam demokrasi, sedangkan bagi calon akan mengurus banyak uang dan membuatnya tidak lagi berfikir akan tugasnya pada saat terpilih, namun ia berfikir bagaimana caranya mengembalikan uang yang sudah banyak ia keluarkan untuk menjadi anggota legislatif dan akhirnya ia melakukan korupsi. Terlebih lagi jika ia tidak terpilih, maka akan sangat berdampak pada kehidupannya dan tidak sedikit yang menjadi gila.

Kondisi diatas sebenarnya bisa diatas dengan cara menggunakan teknologi yang ada saat ini yaitu dengan menerapkan aplikasi yang dapat melihat persentase jumlah relawan yang akan mendukungnya pada saat akan berlangsungnya

pemilihan. Setidaknya aplikasi ini dapat menjadi tolak ukur para calon untuk mengambil keputusan apakah ia akan mencalonkan diri atau tidak dengan melihat kans dirinya dapat menang atau tidak. Jika memang persentase dari relawannya besar maka ia harus percaya diri untuk menang tanpa harus menggunakan politik uang. Namun jika memang persentase dari relawannya sedikit maka ia tidak perlu memaksakan diri untuk menggunakan politik uang untuk mendongkrak perolehan suara yang pasti akan merugikan dan tidak baik.

Berdasarkan hal tersebut, penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul adalah “ Perancangan Aplikasi Survei Jumlah Persentase Relawan Di Semua Wilayah Dapil (Daerah Pemilihan) Calon Legislatif Pada Pemilihan Umum”.

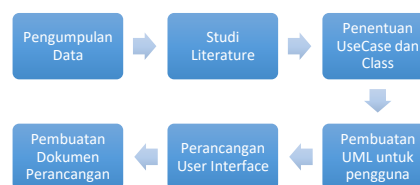
2. METODE PENELITIAN

2.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di wilayah Kabupaten Deli Serdang yang merupakan salah satu Dapil di Sumatera Utara. Lama waktu penelitian yang direncanakan adalah 12 bulan.

2.2 Alur Analisis

Metodologi rekayasa perangkat lunak yang digunakan adalah berorientasi objek, sehingga perancangan pada penelitian ini akan menggunakan notasi Unified Modelling Language (UML). Adapun tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Analisis

2.3 Pengumpulan Data

Data yang digunakan berasal dari dokumen rekayasa kebutuhan hasil penelitian sebelumnya. Namun jika dirasa perlu, dilakukan pengumpulan data kembali dari calon pengguna sistem sebagai pelengkap dokumen yang kurang atau untuk verifikasi data dokumen.

2.4 Studi Literatur

Tahap ini dilakukan pengumpulan materi yang berasal dari tulisan-tulisan karya ilmiah, artikel populer, serta tanggapan dari praktisi dan profesional mengenai perancangan sistem yang baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

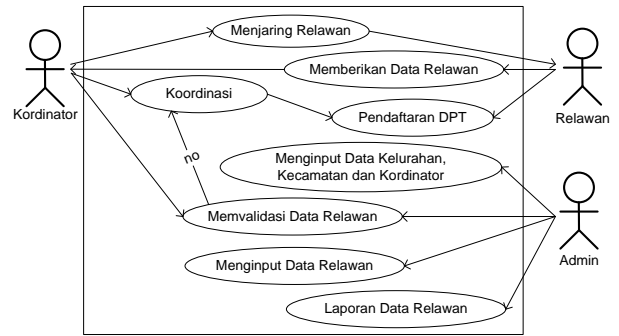
3.1 Analisis Sistem

Sistem yang dirancang merupakan sistem yang akan memetakan perolehan relawan dari calon Legislatif di suatu daerah. Jumlah relawan yang telah terjaring akan terseleksi menurut daerahnya masing – masing. Dengan adanya sistem ini para calon legislatif akan dapat melihat di daerah yang mana suara terbesar dan terkecilnya, dengan begitu para calon dapat mengambil keputusan langkah strategis yang akan diambil kedepannya. Para calon juga dapat mengevaluasi tim pemenangnya berdasarkan kinerja mereka masing – masing dalam menjaring relawan bagi pendukungnya.

Aplikasi ini akan bekerja dengan tahapan awal mengecek ketersediaan nama relawan dalam DPT (Daftar Pemilih Tetap) yang telah diterbitkan oleh KPU (Komisi Pemilihan Umum). Jika memang belum masuk dalam DPT maka admin akan meminta tim pemenangan untuk berkoordinasi kepada relawan agar mendaftarkan namanya agar masuk ke dalam DPT. Jika nama relawan sudah ada di DPT barulah nama relawan akan di masukkan ke dalam aplikasi. Kemudian Aplikasi akan merekam data tersebut dengan mengklasifikasikan nama relawan tersebut berdasarkan daerah dan kordinator penjaringnya.

Setelah data semua masuk, maka dapat diketahui semua jumlah data relawan sesuai dengan daerah nya masing – masing dan berapa jumlah relawan yang berhasil di jaring oleh kordinator tim pemenangan masing – masing. Dengan begitu maka para calon dapat mengetahui berapa besar persentase suara relawan pendukungnya baik secara keseluruhan maupun masing – masing daerah. Para calon juga dapat membandingkan data perolehan tersebut dengan DPT yang ada di Dapil (Daerah Pemilihan)-nya. Dengan ini para calon dapat mengetahui apakah data tersebut sudah sesuai dengan target yang harus dicapai serta kemungkinan menang atau tidak nya dalam pemilihan.

Berikut skema kerja sistem yang dapat digambarkan dalam bentuk *use case Diagram* sebagai berikut :



Gambar 2. *use case Diagram* Penjaringan Relawan

3.2. Analisis Kebutuhan Sistem

Perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan sebagai implementasi atau simulasi dari program yang akan dibangun yaitu seperangkat computer dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Processor: Minimal Core i3, Core i5,
- Ram: Minimal 2Gb, Recommend 4Gb
- Harddisk: Minimal 500Gb
- Aksesoris: Dvd Rw (Harus), Speaker
- VGA: Minimal 2Gb
- Montitor: Minimal 16 Inch

3.3. Implementasi Program

Implementasi program adalah mewujudkan hasil rancangan menjadi sebuah program aplikasi yang dapat dioperasikan demi mencapai hasil yang sesuai dengan rancangan. Setelah melakukan tahapan alisis dan perancangan, maka langkah selanjutnya adalah penerapan hasil perangkat yang akan diuji cobakan.

3.3.1 Tampilan Program

Beberapa tampilan aplikasi ini adalah seperti yang diperlihatkan pada gambar berikut ini.



Gambar 3. Login Aplikasi

Merupakan tampilan form awal pada saat aplikasi dijalankan. dimana user harus menginputkan nama dan password.



Gambar 4. Tampilan utama aplikasi client

Merupakan tampilan utama pada saat user sudah masuk ke dalam sistem. Disini terdapat beberapa menu seperti Data Relawan, Data Koordinator, Data Kelurahan, Data Kecamatan, Pencarian Data, Data Laporan, Data User dan Log out Sistem.

Form ini digunakan untuk menginput data kordinator yang mana akan diklasifikasikan apakah kordinator tersebut merupakan kordinator desa, kecamatan atau kordinator independen.



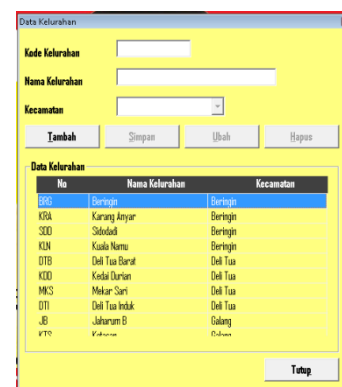
Gambar 7. Form Input Data Kecamatan

Merupakan form untuk menginput data Kecamatan.



Gambar 5. Form Input Data Relawan

Form ini merupakan menu menginput data Relawan. dimana data para Relawan akan diinput secara lengkap disini.

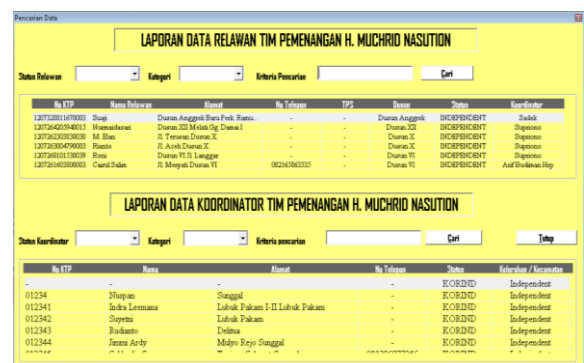


Gambar 8. Input Data Kelurahan

Merupakan form untuk menginput data Kelurahan.



Gambar 6. Form Input Data Kordinator



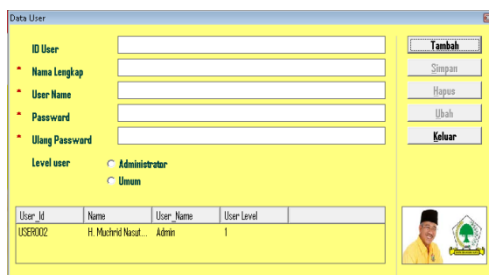
Gambar 9. Menu Pencarian Data

Merupakan form untuk mencari data agar dapat menemukan data yang ingin ditemukan dengan cepat.



Gambar 10. Menu Pencetakan Laporan

Merupakan form untuk memilih laporan mana yang akan dilihat atau dicetak.



Gambar 11. Menu Penambahan User

Merupakan form untuk menambah data pengguna aplikasi yang akan menjalankan sistem.

LAPORAN DATA KOORDINATOR TIM PEMENANGAN
H. MUCHRID NASUTION
DATA JUMLAH RELAWAN
MNC

NIK	Nama	Kecamatan	Jumlah
5463463	Sumarsono	Biringin	41
34463464	Rudanto	Deli Tua	11
351854384	Rikandar	Hampanan Perak	116
35143835463	Marsyur	Labuhan Deli	257
5463463	Indra Lesmana	Labak Pakam	57
546355824	T. Achmad	Pancur Batu	21
38463463846	Onyep Harahap	Pencut Sei Tuan	125
354638463	H. Syamsul Bahri	Sunggal	29
Jumlah Total Relawan Seluruh Deli Serdang :			657

Gambar 12. Laporan Data Relawan

Merupakan tampilan dari salah satu laporan yang dapat dikeluarkan oleh aplikasi terkait data Relawan para calon Legislatif.

4. PENUTUP

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari analisa dan pengujian yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun merupakan Aplikasi yang dapat merekam semua data terkait penjangkaran relawan bagi para calon

legislatif yang akan mengikuti kompetisi dalam pemilihan umum.

2. Aplikasi ini dapat mencegah adanya penumpukan data relawan yang sebenarnya belum pasti apakah ia masuk dalam DPT atau tidak sehingga lebih akurat dalam menentukan siapa yang benar – benar menjadi relawan dan ikut dalam pemilihan umum.

3. Dengan adanya aplikasi ini para calon legislatif bisa lebih selektif dalam memilih relawan dan kordinator tim pemenangnya serta dapat menjadi acuan dalam menentukan langkah strategis dalam memenangkan pemilihan umum.

4.2 Saran

Setelah dilakukan analisis, pengujian dan kesimpulan, masih terdapat kekurangan-kekurangan yang dapat dijadikan saran untuk pengembangan selanjutnya, yang meliputi:

1. Aplikasi ini masih bisa dikembangkan lagi dengan membuat menu tambahan mengenai validasi data DPT sehingga untuk menentukan terdaftar atau tidaknya relawan dapat dilakukan dalam satu paket aplikasi.
2. Mengingat sekarang sudah eranya teknologi berbasis web/android, hendaknya aplikasi dapat dikembangkan lagi dengan berbasis android sehingga dapat dengan mudah menginput data relawan langsung pada saat bertemu tanpa harus mencatat data relawan dan kembali ke kantor untuk menginputkan datanya ke dalam aplikasi.
3. Hendaknya sistem juga mengadopsi aplikasi quick-count sehingga pada saat pemilihan berlangsung aplikasi juga dapat menghitung perolehan suara agar para calon legislatif dapat dengan cepat mengetahui berhasil atau tidaknya dalam pemilihan umum.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adi, Isbandi Rukminto. (2005), Ilmu Kesejahteraan Sosial & Pekerjaan Sosial, Depok: FISIP-UI

- [2] Budiarjo, Miriam.1993. Dasar-Dasar Ilmu Politik. Jakarta:PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [3] Musa, Moh. dan Titi Nurfitri. 1988. Metodologi Penelitian. Fajar Agung. Jakarta
- [4] Singarimbun, Masri, dan Sofian Effendi. (1995). Metode Penelitian Survei. Jakarta: PT. Pusaka LP3ES Indonesia
- [5] Wilson, J. P., and Rascati, K. L., 2001, Pharmacoeconomic, Malone, Patrick M., Kier, Karen, L., and Stanovich, John, E., in Drug Information, 2nd Edition, 209-231, McGraw-Hill, New York
- [6] Wyatt Keith and Carl Schroeder.(1998).Harmony and Theory. Minnesota :Hal.Leonard Corporation International.
- [7] Wilson, John. 2000. Volunteering. Annual Review of Sociology