

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota adalah pusat kehidupan yang dapat dilihat dari berbagai macam sudut pandang pendekatan. Aspek tersebut memberikan gambaran bahwa kota menjadi tempat manusia atau masyarakat berperilaku mengisi aktifitas kehidupan sehari-hari. Kota juga sebagai suatu tempat yang penghuninya dapat memenuhi sebagian besar kebutuhan ekonominya di pasar *local*. Kota bekasi memiliki 12 kecamatan terdiri dari:

1	Bantar Gebang	7	Jatisampurna
2	Bekasi Barat	8	Medan Satria
3	Bekasi Selatan	9	Mustika Jaya
4	Bekasi Timur	10	Pondok Gede
5	Bekasi Utara	11	Pondok Melati
6	Jatiasih	12	Rawalumbu

Gambar 1.1 12 kecamatan di Kota Bekasi

Sumber:<https://www.infojabodetabek.com/daftar-kecamatan-dan-kelurahan-di-kota-bekasi/>

Sebuah kota pemerintahannya dipimpin oleh walikota dan wakil walikota. Walikota sejajar dengan bupati yakni kepala daerah untuk daerah kabupaten. Pada dasarnya, wali kota memiliki tugas dan wewenang memimpin penyelenggaraan daerah berdasarkan kebijakan yang ditetapkan bersama dewan perwakilan rakyat daerah (DPRD) kota. Walikota dipilih dalam satu paket pasangan dengan wakil walikota melalui pemilihan umum di Indonesia berdasarkan Undang-undang Dasar 1945 Pasal 22 ayat 1, "Pemilihan umum dilaksanakan secara langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil setiap lima tahun sekali". Itulah yang menjadi asas-asas pelaksanaan pemilu yang kemudian disingkat dengan Luber dan Jurdil.

Pemilihan umum merupakan bagian dari demokrasi. Indonesia adalah salah satu Negara demokrasi yang melaksanakan pemilihan umum setiap lima tahun sekali.

Di Indonesia pelaksanaan pemilu dilakukan mulai tingkat desa (pemilihan kepala desa) , kota / kabupaten (pemilihan walikota/ bupati dan anggota DPRD tingkat 2), provinsi (pemilihan gubernur) sampai tingkat pemerintahan pusat (presiden dan anggota DPR).

Berdasarkan pleno terbuka rekapitulasi daftar pemilih tetap, Komisi Pemilihan Umum (KPU) kota Bekasi menetapkan daftar pemilih tetap sebanyak 1.434.351 pemilih. Jumlah tersebut terdiri dari pemilih laki-laki sebanyak 713.687 orang dan pemilih perempuan sebanyak 720.664 orang, jumlah ini meningkat sebanyak 51.333 orang dibandingkan jumlah daftar pemilih sementara (DPS) yang sebelumnya berjumlah 1.383.018 pemilih (sumber: kpud-bekasikota.go.id,2018)

Daftar pemilih dikumpulkan secara manual serta mencocokkan data antara surat undangan dan daftar pemilih tetap (DPT) , petugas panitia data pemilih (PPDP) dalam melaksanakan tugasnya membutuhkan kecermatan untuk mencocokkan dan penelitian (coklit) secara benar dan bersungguh-sungguh dengan mendatangi dari rumah ke rumah (sumber: nasional.kompas.com) .

Perhitungan suara dengan cara manual di setiap tempat pemungutan suara (TPS) di daerah setempat memungkinkan hasil data rekapitulasi yang rentan kecurangan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Dalam pemungutan suara yang masih menggunakan kertas suara rentan sobek dan pencoblosan lebih dari satu menghilangkan hak suara yang masuk, ada pula sebagian kasus yang mengeluhkan kekurangan surat suara .

Pemungutan suara secara konvensional , meragukan keaslian surat suara yang kurang terjamin, perhitungan suara yang masih manual juga memakan waktu sampai beberapa minggu , kurangnya akurasi perhitungan suara karena sering munculnya perdebatan sah dan tidak sah nya sebuah surat suara, besarnya anggaran yang dikeluarkan untuk pemungutan suara.

Anggaran yang harus dikeluarkan untuk pilkada terutama dalam pilkada gubernur memang memerlukan anggaran yang cukup besar, Pemilihan Umum walikota

bekasi 2018 tercatat Komisi Pemilihan Umum kota bekasi mengalokasikan anggaran sebesar Rp43 miliar, dalam rangka pemilihan gubernur dan wakil gubernur jawa barat , serta walikota dan wakil walikota bekasi. Selain dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) Kota Bekasi , KPU Kota Bekasi juga mendapatkan kucuran anggaran sebesar Rp 16 miliar dari Provinsi Jawa Barat (sumber: www.kpud-bekasikota.go.id)

Electronic voting yang mengacu pada penggunaan teknologi informasi pada pelaksanaan pemungutan suara. Penggunaan internet sebagai system pemungutan suara atau pengiriman data , penggunaan layar sentuh sebagai pengganti kartu suara dan masih banyak lagi variasi teknologi yang bisa digunakan dewasa ini, dalam pemikiran dewasa ini penggunaan perangkat telepon seluler untuk memberikan suara bisa menjadi pilihan karena sudah menggabungkan (konvergensi) perangkat computer dan jaringan internet dalam satu perangkat tunggal.

Dengan banyaknya permasalahan tersebut , maka muncullah gagasan untuk melaksanakan pemilihan umum dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada khususnya teknologi berbasis android. Hal ini juga didukung dengan semakin luasnya jaringan komunikasi dan biaya komunikasi yang murah. Penelitian e-voting lebih di fokuskan pada pemanfaatan teknologi berbasis android.

System operasi android ini sudah banyak mengalami kemajuan yang pesat dimana banyak terlahir inovasi dan aplikasi teknologi bernilai tepat guna bagi semua kalangan untuk dapat memanfaatkannya secara optimal , salah satunya dalam pelaksanaan pesta rakyat yaitu pemilihan umum dengan menggunakan aplikasi e-voting.

Teknologi e-voting merupakan metode baru yang layak untuk digunakan dalam membantu mengatasi permasalahan – permasalahan dalam berjalanya pemilihan umum selama ini, juga dapat meminimalisir anggaran pemerintah dalam penghematan biaya kegiatan pemilu.

Dari kutipan di atas maka penulis bermaksud untuk merancang aplikasi e-voting sebagai syarat memenuhi tugas akhir dengan judul “**Rancang Bangun Sistem**

Electronic Voting (E-voting) Berbasis Android Untuk Pemilihan Umum Kepala Daerah Dan Wakil Kepala Daerah Pada Komisi Pemilihan Umum Daerah Kota Bekasi”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari judul yang diambil , diidentifikasi permasalahan yang ada adalah sebagai berikut:

1. Daftar pemilih dikumpulkan secara manual serta mencocokkan data antara surat undangan dan daftar pemilih tetap (DPT) dirasa kurang efisien
2. Pemungutan suara masih menggunakan cara konvensional yaitu dengan kertas untuk media pemilihan dengan cara mencoblos / mencontreng untuk menggunakan hak suara, sehingga rentan rusak dan akan menghilangkan hak suara, keaslian surat suara yang kurang terjamin
3. Perhitungan suara dengan cara manual di setiap TPS di daerah setempat memungkinkan hasil data rekapitulasi yang rentan kecurangan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab dan memakan waktu untuk perhitungan secara keseluruhan.

1.3 Rumusan Masalah

Sesuai masalah yang di hadapi, maka rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah :

“Bagaimana meranca

ng aplikasi e-voting untuk pemilihan umum kepala daerah pada komisi pemilihan umum daerah kota bekasi?”

1.4 Batasan Masalah

Agar penulisan laporan akhir ini menjadi lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penulis membatasi pokok permasalahan ini hanya pada:

1. Sistem merupakan e-voting pemilihan kepala daerah untuk wilayah Kota Bekasi.
2. Perangkat lunak yang di gunakan yaitu android studio, PHP sebagai bahasa pemrogramannya dan mysql sebagai database server.
3. Penulis hanya tertuju pada pengolahan data.

1.5 Maksud Dan Tujuan

Maksud dan tujuan penulis melakukan penelitian ini sebagai berikut:

1.5.1 Maksud penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Menerapkan ilmu mengenai e-voting pada kegiatan pemilihan walikota Bekasi
2. Berupaya membantu memperbaiki pemilihan umum dengan adanya perkembangan teknologi informasi yaitu merancang aplikasi e-voting untuk menjaga keaslian surat suara, mempermudah perhitungan suara, menampilkan hasil dari pemilihan umum

1.5.2 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memenuhi syarat mencapai gelar sarjana strata satu (S1) pada program studi teknik informatika di universitas bhayangkara jakarta raya.

1.6 Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan:

1. Metode Wawancara

Dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan atau tanya jawab secara langsung kepada pihak yang menangani permasalahan tersebut untuk mengetahui cara mengatasinya.

2. Metode Observasi

Dilakukan dengan mengamati dan mempelajari secara langsung permasalahan dan prosedur-prosedur yang harus dilaksanakan.

3. Metode Kepustakaan

Dilakukan dengan mencari jurnal, buku – buku referensi dan literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

4. Kuesioner

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menggunakan daftar pertanyaan yang akan diberikan kepada responden.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penulisan Skripsi ini, penulis membagi pembahasan menjadi beberapa bab antara lain :

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang dari judul permasalahan yang penulis angkat. Terdapat didalamnya mengenai identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II

LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan topik penelitian, meliputi hal-hal yang berhubungan dengan sistem, data, informasi, dan berbagai teori penunjang yang berhubungan dengan materi yang akan diangkat.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan secara detail tentang perancangan dan analisis program, mulai dari gambaran rancangan secara

umum dan analisa kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB IV

PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Dalam bab ini menjelaskan spesifikasi sistem komputer hardware maupun software yang diperlukan, langkah-langkah pembuatan program, layout input dan output atau petunjuk pelaksanaan program, uji coba atau evaluasi program.

BAB V

PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran yang dibahas penulis untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapainya hasil lebih baik.

