

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini berkembang semakin cepat, tidak terkecuali teknologi informasi dan komunikasi yang pada khususnya terdapat aplikasi mobile. Handphone yang awalnya hanya sebagai alat komunikasi, kini sudah melebihi fungsi dasarnya. Berbagai macam fitur modern yang telah ditanamkan didalam telepon genggam masa kini, misalnya saja pengelola gambar dan video, pengelola dokumen, aplikasi jejaring sosial, dan lain sebagainya. Anak-anak dan orang dewasa pun sudah tidak asing lagi dengan sebuah benda yang bernama smartphone, baik itu bersistem operasi Blackberry, Android, maupun iOS. Hal ini membuat kegiatan sehari-hari anak pun tak lepas dari smartphone.

Pemilihan umum sebagai sarana demokrasi dan juga sebagai sarana cerminan masyarakat yang memiliki kebebasan berekspresi dan berkehendak, serta menyampaikan hak nya sebagai warga negara. Pemilihan umum merupakan salah satu bentuk partisipasi politik sebagai perwujudan dari kedaulatan rakyat, karena pada saat itulah, rakyat menjadi pihak yang paling menentukan bagi proses politik disuatu wilayah dengan memberikan suara secara langsung seperti dalam penentuan anggota legislatif. Banyak masyarakat yang jarang sekali mengenal para calon anggota DPRD karena minimnya informasi masyarakat hanya melihat melalui baner, spanduk, stiker yang ada dipinggir jalan sehingga memerlukan informasi diri dari calon anggota legislatif. Pada penelitian ini maka dibuatlah aplikasi untuk memberi informasi diri dari calon legislatif yang di khususkan bagi masyarakat kota Tangerang supaya masyarakat mengetahui calon pemimpin anggota DPRD kota Tangerang. Hal ini bertujuan memudahkan masyarakat agar tidak asal memilih dan GOLPUT karena minimnya informasi dari si calon.

Pada proyek akhir ini, penulis mengangkat judul **“PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI CALON LEGISLATIF KOTA TANGERANG BERBASIS ANDROID”**, dimana judul proyek akhir ini mewakili aplikasi yang akan ditujukan untuk masyarakat Kota Tangerang.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian diatas maka dapat dirumuskan masalah pembuatan Proyek Akhir ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana pengguna mengetahui calon anggota legislatif kota tangerang dengan mudah?
2. Bagaimana pengguna mendapatkan informasi calon anggota legislatif kota Tangerang?
3. Apakah aplikasi informasi calon legislatif ini dapat bekerja dengan baik meningkatkan ketertarikan dan membantu masyarakat kota Tangerang dalam menentukan pilihannya?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan proyek akhir ini penulis membatasi masalah, agar tidak meluasnya pembahasan. Adapun batasan masalah dalam pembuatan proyek akhir ini, sebagai berikut:

1. Perancangan ini hanya untuk masyarakat kota Tangerang.
2. Penerapan aplikasi hanya pada smartphone berbasis android kitkat - oreo.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari uraian diatas maka penulis mendapatkan tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Agar masyarakat kota Tangerang dapat mengetahui realisasi aplikasi calon legislatif yang akan di pilih di pemilihan calon legislatif.
2. Mengetahui cara pengeperasikan aplikasi sistem informasi calon kota Tangerang.
3. Agar masyarakat kota tangerang tertarik mengetahui calon legislatifnya dan tidak asal memilih apalagi tidak memilih.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam proyek akhir ini terdapat beberapa manfaat penelitian, antara lain:

1. Bisa mengurangi pamplet, banner spanduk kampanye di pinggir jalan yang bikin merusak pemandangan.
2. Agar masyarakat kota Tangerang tidak asal memilih calon legislatif.
3. Mempermudah masyarakat kota Tangerang mengetahui calon legislatif nya.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam pelaksanaan proyek akhir ini, penulis melakukan beberapa metode penelitian untuk merealisasikan proyek akhir ini, antara lain:

1. Studi Literature Pada metode ini merupakan pengumpulan informasi yang diperlukan untuk pembuatan aplikasi. Informasi tersebut diperoleh dengan

cara membaca beberapa literature, referensi di perpustakaan kampus maupun di perpustakaan lain, situs internet serta mencari data untuk mendukung penulisan proyek akhir.

2. Perancangan dan Implementasi Pada tahap ini penulis akan mencoba perancangan aplikasi daftar dan informasi calon legislatif kota tangerang berbasis android berdasarkan spesifikasi yang diinginkan.
3. Uji Coba Aplikasi Untuk mengetahui apakah perancangan sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan maka dilakukan pengujian sesuai standar yang diinginkan.
4. Analisis dan Hasil Perancangan Pada metode ini merupakan analisa dan hasil perancangan yang didapat setelah melakukan uji coba aplikasi tersebut dan membuat kesimpulan untuk penyusunan Proyek Akhir.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara umum sistematika penulisan proyek akhir ini terdiri dari bab – bab dengan metode penyampaian sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, pembatasan masalah, metodologi, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam Proyek Akhir ini.

BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini membahas landasan teori tentang teknologi Aplikasi Android dengan menggunakan Android Studio yang dilengkapi dengan data base serta bahasa pemograman yang di gunakan.

BAB III PERANCANGAN APLIKASI

Pada bab tiga, dibahas tentang perancangan aplikasi daftar dan informasi calon legislatif di kota tangerang berbasis android untuk mobile phone serta menjelaskan thapan perancangan aplikasi.

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA PERANCANGAN

Pada bab empat, membahas mengenai metode yang digunakan dan pengimplementasian rancangan aplikasi, serta menganalisa hasil rancangan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab lima, membahas kesimpulan dan saran dari hasil akhir perancangan daftar dan informasi calon legislatif di kota tangerang.