

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perhitungan Suara Cepat (*Quick count*) merupakan salah satu metode yang berguna untuk memantau proses pemungutan suara. *Quick count* merupakan sebuah proses pengumpulan informasi oleh ratusan bahkan ribuan relawan melalui pemantauan langsung saat pemungutan dan perhitungan suara di seluruh tempat pemungutan suara (TPS) yang ada. Pemantau mencatat informasi, termasuk hasil perhitungan suara yang ada, dan melaporkan hasil tersebut ke pusat pengumpulan data (*Server*) melalui SMS.

Quick Count tidaklah sama dengan penelitian opini publik maupun exit polling. Quick Count bukan opini dan tidak menanyakan pada pemilih siapa dan bagaimana mereka memilih, melainkan berdasarkan fakta karena data diambil langsung TPS sehingga datanya pun lebih dapat dipertanggungjawabkan. Metode pengumpulan data secara komprehensif (data dari semua TPS) dengan menggunakan relawan-relawan dari kandidat masing-masing. Sehingga untuk memudahkan mengolah perolehan suara tersebut maka dibuatlah sebuah aplikasi berbasis java (NetBeans IDE 7.3). Aplikasi yang dibuat dapat memberikan manfaat bagi para pemantau pemilihan umum dalam proses perhitungan suara.

Tampilan *quick count* tersebut dibuat semenarik mungkin dan di dalamnya terdapat diagram hasil perhitungan cepat sebagai salah hasil keluaran dari aplikasi yang dibuat. Tampilan tersebut akan ditampilkan dalam bentuk grafik yang dapat diakses melalui media *online (website)* oleh masyarakat umum. Selain itu terdapat juga rekapitulasi data dari setiap TPS peserta pemilihan umum untuk keperluan pendataan dari KPU.

1.2 Rumusan Masalah

Proyek akhir yang telah dibuat adalah suatu sistem aplikasi *quick count* dengan SMS *server* berbasis pemrograman java pada pemilihan. Dalam pelaksanaannya, ada beberapa permasalahan, diantaranya:

1. Bagaimana memanfaatkan pemrograman java (NetBeans IDE 7.3) untuk membuat aplikasi *quick count* yang sesuai dengan kebutuhan *user*?
2. Bagaimana membuat rekapitulasi data hasil dari pemilihan umum?
3. Bagaimana cara menguji keakuratan data dari sistem aplikasi *quick count*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi hanya berbasis bahasa pemrograman java (NetBeans IDE 7.3) dan *database* MySQL.
2. Aplikasi *quick count* yang dibuat hanya untuk pemilihan umum walikota Bandung.
3. Aplikasi *quick count* hanya bisa digunakan untuk komputer *server* yang sudah di-*instal* aplikasi *quick count* tersebut.
4. Format sms yang digunakan harus sudah ditetapkan terlebih dahulu.
5. Nomer *handphone* dan kode pengirim yang digunakan pada setiap TPS harus sudah tersimpan di *database* atau sudah dikenali oleh *database*.
6. Hasil *quick count* hanya mampu dilihat oleh masyarakat umum yang telah terkoneksi dengan internet.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian pada proyek akhir ini adalah:

1. Untuk membuat aplikasi *quick count* yang sesuai dengan kebutuhan *user* dengan menggunakan pemrograman java (NetBeans IDE 7.3).
2. Dapat membuat hasil rekapitulasi data hasil dari pemilihan umum.
3. Dapat menguji keakuratan data yang diproses oleh aplikasi *quick count*.

1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

Metodologi penyelesaian masalah pada proyek akhir ini adalah:

1.5.1 Studi Literature

Studi Literatur ini dimaksudkan untuk mempelajari konsep dan teori-teori yang dapat mendukung proses perancangan dan realisasi aplikasi ini. Literatur berasal dari *ebook* dan artikel-artikel yang ada di internet.

1.5.2 Konsultasi dan Diskusi

Selain studi literatur, penulis juga berkonsultasi dan berdiskusi dengan pembimbing serta orang yang ahli dalam bidang pemilihan umum, *quick count* dan bahasa pemrograman java NetBeans IDE. Dalam hal ini, pembimbing memberi masukan tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam menyelesaikan proyek akhir.

1.5.3 Pembuatan Desain Sistem, Pengujian, dan Analisis

1.5.1.1 Desain Sistem

Dilakukan pembuatan desain aplikasi *quick count* dengan SMS *server* berdasarkan perancangan yang telah dilakukan.

1.5.1.2 Pengujian

Parameter-parameter yang akan diuji pada proyek akhir ini diantaranya membuka aplikasi, menu utama dan hasil SMS.

1.5.1.3 Analisis

Tujuan dari Proyek Akhir ini adalah mendesain sistem aplikasi *quick count* dengan SMS *server* sehingga masyarakat umum dapat mengetahui hasil pemilihan umum secara cepat dan tepat.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan hasil penelitian akan disajikan dengan sistematika sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah sehingga dilakukan penelitian, pembatasan masalah pada inti persoalan, tujuan penulisan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 DASAR TEORI

Berisikan uraian dasar-dasar teori yang mendukung proyek akhir.

BAB 3 PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang proses pemodelan dan desain simulasi serta implementasi untuk mendukung terlaksananya proyek akhir.

BAB 4 HASIL PENGUJIAN DAN PENGUKURAN

Berisi tentang hasil analisis dari pengujian yang dilakukan.

BAB 5 PENUTUP

Berisi tentang simpulan yang didapat dalam aplikasi *quick count* dengan SMS *server* berbasis pemrograman java pada pemilihan umum serta saran untuk penelitian selanjutnya.