

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Relawan Demokrasi merupakan gerakan sosial yang dimaksudkan untuk meningkatkan partisipasi dan kualitas pemilih dalam menggunakan hak pilih. Program ini melibatkan peran serta masyarakat yang seluas-luasnya di mana mereka ditempatkan sebagai pelopor (pioneer) demokrasi bagi komunitasnya. Relawan demokrasi menjadi mitra KPU dalam menjalankan agenda sosialisasi dan pendidikan pemilih berbasis kabupaten/kota. Bentuk peran serta masyarakat ini diharapkan mampu mendorong tumbuhnya kesadaran tinggi serta tanggung jawab penuh masyarakat untuk menggunakan haknya dalam pemilu secara optimal.

Relawan Demokrasi di latar belakang oleh partisipasi pemilih yang cenderung menurun, seperti empat pemilu nasional terakhir dan pelaksanaan pilukada di berbagai daerah. Banyak faktor yang menjadikan tingkat partisipasi mengalami tren penurunan, di antaranya adalah jenuh dengan frekuensi penyelenggaraan pemilu yang tinggi, ketidakpuasan atas kinerja sistem politik yang tidak memberikan perbaikan kualitas hidup, mal-administrasi penyelenggaraan pemilu, adanya paham keagamaan anti demokrasi, dan melemahnya kesadaran masyarakat tentang pentingnya pemilu sebagai instrumen transformasi sosial, dan lain sebagainya.

Relawan Demokrasi melakukan Pendaftaran langsung di KPU Kabupaten/Kota berdasarkan pengumuman terbuka kepada publik atau instansi strategi dari setiap basis masyarakat atau Berdasarkan usulan atau rekomendasi dari institusi strategi setiap basis masyarakat. Pendaftaran calon relawan demokrasi yang ada di KPU Kudus dalam pemberkasan masih memerlukan waktu yang lama dan pengelolaan relawan demokrasi juga masih secara tertulis yang ditulis tangan oleh petugas. Serta pembagian jadwal sosialisasi yang diambil dari buku catatan petugas dimana kemungkinan besar data tadi ada yang salah ataupun hilang.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah Sistem Informasi Pengelolaan Relawan Demokrasi Pada Kantor KPU Kabupaten Kudus Berbasis Web. Dimana pada sistem ini terdapat kelebihan yang meliputi pendaftaran, hasil seleksi tes, pembagian jadwal sosialisasi, dan penggajian serta terdapat informasi lainnya mengenai seputar KPU. Dan juga materi dan pembelajaran relawan demokrasi diberikan secara online dan offline, jika online relawan hanya akan mendapatkan materi untuk sosialisasi, serta absensi untuk sosialisasi dan pembelajaran. Dengan begitu sistem yang dibuat akan mempermudah proses seleksi penerimaan Relawan KPU nantinya.

Penelitian ini merupakan replikasi dan lanjutan dari laporan praktek kerja lapangan (PKL) peneliti, perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah sistem yang terdapat sebelumnya hanya berupa pendaftaran, pembagian jadwal, dan hasil seleksi sedangkan pada penelitian yang baru ini ada tambahan hasil seleksi secara online dan penggajian. Sistem seleksi ini dimulai dari proses perekrutan yang diadakan oleh KPU yang nantinya akan bertugas selama tiga bulan. Nantinya ada pengumuman dan diberikan jadwal pendaftaran dari KPU waktu pembukaan perekrutan dengan kuota maksimal 50 orang. Bagi masyarakat yang berminat menjadi anggota Relawan Demokrasi harus mendaftarkan diri di Web yang disediakan oleh KPU setempat, kemudian melakukan pendaftaran di Web tersebut dengan adanya persyaratan-persyaratan yang sudah ditertera pada Web. Setelah mendaftarkan diri melalui web, calon relawan tinggal menunggu hasil seleksi administrasinya, Selanjutnya calon relawan akan mendapatkan notifikasi *WhatsApp* dari KPU, dan calon relawan yang sudah lolos seleksi administrasi akan diberikan jadwal untuk mengikuti seleksi tes wawancara, lalu calon relawan mengikuti tes wawancara dengan persyaratan yang sudah ditentukan oleh pihak KPU. Calon Relawan tinggal menunggu hasil kelolosannya. Selanjutnya calon relawan akan mendapatkan notifikasi *WhatsApp* bahwa calon relawan lolos mengikuti seleksi wawancara.

Calon Relawan yang sudah terpilih menjadi anggota Relawan Demokrasi akan diberikan pembekalan selama satu minggu sekali dan akan diberikan jadwal untuk sosialisasi yang diadakan oleh pihak KPU. Selanjutnya Relawan Demokrasi mengerjakan tugasnya untuk mensosialisasikan pemilu di berbagai kalangan

masyarakat di wilayah setempat. Setelah selesai masa kontrak nya selama tiga bulan. Setiap anggota Relawan Demokrasi akan mendapat gaji dengan menyelesaikan sosialisasi pemilu ke berbagai tempat atau lokasi yang dekat dengan alamat tempat tinggal Relawan Demokrasinya dan membuat pelaporan yang nantinya dikirim ke Kantor KPU. Relawan akan mendapat gaji jika laporan yang Relawan kerjakan memenuhi syarat seperti Membuat laporan yang didalamnya berisi nama kegiatan, tanggal mulai, tanggal selesai, lokasi tempat, penyelenggara, sasaran peserta, dan deskripsi kegiatan. Setiap Relawan Demokrasi hanya dapat membuat 3 laporan dalam masa kontrak tersebut. Selanjutnya proses penggajian kepada para Relawan Demokrasi tersebut dapat dilihat di Web dengan memilih info gaji diweb yang sudah tertuliskan besaran gaji yang akan didapat oleh Relawan Demokrasi.

Dalam proses perekrutan Relawan Demokrasi peneliti menggunakan metode wawancara. Sebelumnya sistem ini belum tersedia di Kantor KPU Kabupaten Kudus sendiri, maka dari itu peneliti mendapat saran dan berinisiatif untuk membuat sistem tersebut untuk membantu proses pengelolaan data di KPU. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka peneliti mengangkat judul penelitian ini dengan judul **SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN RELAWAN DEMOKRASI PADA KANTOR KPU KABUPATEN KUDUS BERBASIS WEB.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana cara membangun Sistem Informasi Pengelolaan Relawan Demokrasi Pada Kantor KPU Kabupaten Kudus Berbasis Web yang digunakan untuk mempermudah dalam melakukan pendaftaran, seleksi tes, pembagian jadwal, dan penggajian relawan demokrasi.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar dapat lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan masalah. Pembahasan yang tercakup didalamnya tidak berkembang maupun menyimpang terlalu jauh dari tujuan

awalnya dan tidak juga mengurangi efektifitas pemecahannya, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem yang akan dibuat hanya membahas mengenai Pendaftaran dan Pengelolaan Relawan Demokrasi di KPU Kudus.
2. Sistem yang akan dibuat dapat mengelola pendaftaran, hasil seleksi, penjadwalan, dan penggajian relawan demokrasi.
3. Sistem yang akan dibuat dapat untuk mempermudah pelatihan relawan demokrasi dengan metode seleksi online.
4. Sistem yang akan dibuat menggunakan notifikasi WhatsApp agar memudahkan staff menginformasikan hasil seleksi calon relawan demokrasi.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sistem informasi pengelolaan relawan demokrasi yang dapat memudahkan semua pihak kantor kpu dalam mengelola pendaftaran, hasil seleksi tes, penjadwalan, dan penggajian relawan demokrasi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan dalam melakukan pendaftaran data calon relawan demokrasi pada kantor KPU kabupaten Kudus.
2. Membantu mempermudah dalam melaporkan kegiatan pengelolaan data calon relawan demokrasi pada kantor KPU kabupaten Kudus.
3. Membantu staff KPU dalam mengelola hasil seleksi tes dan penjadwalan relawan demokrasi.
4. Membantu staff KPU dalam memberikan informasi kepada calon relawan demokrasi karena menggunakan notifikasi SMS.
5. Membantu mempermudah calon relawan demokrasi untuk melakukan pendaftaran dan seleksi online.
6. Membantu staff kpu mengelola penggajian kepada relawan demokrasi.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Objek Penelitian

Nama : Dinas Komisi Pemilihan Umum Kabupaten Kudus

Alamat : Jl. Ganesha, No. 4 Purwosari Kudus

Telepon : (0291) –445544

### 1.6.2 Metode Pengumpulan Data

Agar mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, valid dan *reliable* dalam penelitian ini maka penulis memiliki dan melakukan pengumpulan data dengan cara:

#### a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari instansi dengan pengamatan langsung maupun pencatatan terhadap objek penelitian yang akan saya teliti, meliputi :

##### 1) Wawancara

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan sumber data atau pihak-pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian. Misalnya wawancara dengan Ketua KPU dan Staff KPU yang mengurus data-data.

##### 2) Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap peristiwa yang terjadi secara langsung, misalnya mengamati proses pendaftaran dan seleksi calon relawan demokrasi di kantor Komisi Pemilihan Umum Kabupaten Kudus.

#### b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung dengan memberikan data kepada pengumpul data. Data ini merupakan data yang sifatnya mendukung data primer seperti buku, dokumentasi dan literatur yang masih dalam pembahasan yang sama meliputi:

##### 1) Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku yang sesuai dengan tema permasalahan, misalnya buku tentang sistem informasi pendaftaran.

## 2) Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, buku ataupun sumber informasi lainnya.

### 1.6.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan salah satu proses terpenting dalam pembuatan suatu sistem. Metode pengembangan yang digunakan dalam perancangan sistem adalah dengan model SDLC (*Sistem Development Life Cycle*) atau sering juga disebut metode *Waterfall*. Menurut Sukanto, R.A dan Shalahuddin, M. (2018), *Waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup dalam perangkat lunak secara *sekuensial* dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

Tahapan dari pengembangan sistem dalam metode *waterfall* antara lain :

#### a. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

#### b. Desain Perangkat Lunak

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan pengkodean. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini membantu dalam memspezifikasikan kebutuhan perangkat keras dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara menyeluruh.

#### c. Pembuatan Kode Program

Dalam tahap ini dilakukan pemrograman. Pembuatan *software* dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Pada pembuatan

kode program, penyusun menggunakan *PHP* dan *Mysql* sebagai Databasenya.

d. Pengujian

Ditahap ini dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan (*error*) atau tidak.

e. Pendukung atau Pemeliharaan

Ini merupakan tahap terakhir dalam model *waterfall*. *Software* yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru. Namun, tahapan ini tidak dilaksanakan.

#### 1.6.4 Metode Perancangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk membangun perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modelling Language* (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Sukamto, R.A. dan Shalahuddin, M. (2018).

Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modeling Language* (UML) antara lain yang akan saya gunakan:

a. *Use Case* Diagram

*Use case* diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fung-fungsi itu.

b. *Class Diagram*

*Class* diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinidian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

c. *Sequence Diagram*

*Sequence* diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Menggambar diagram *sequence* harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu.

d. *Activity Diagram*

*Activity* diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Secara grafis *activity* diagram menggambarkan aktivitas dari sebuah sistem bukan apa yang dilakukan oleh aktor.

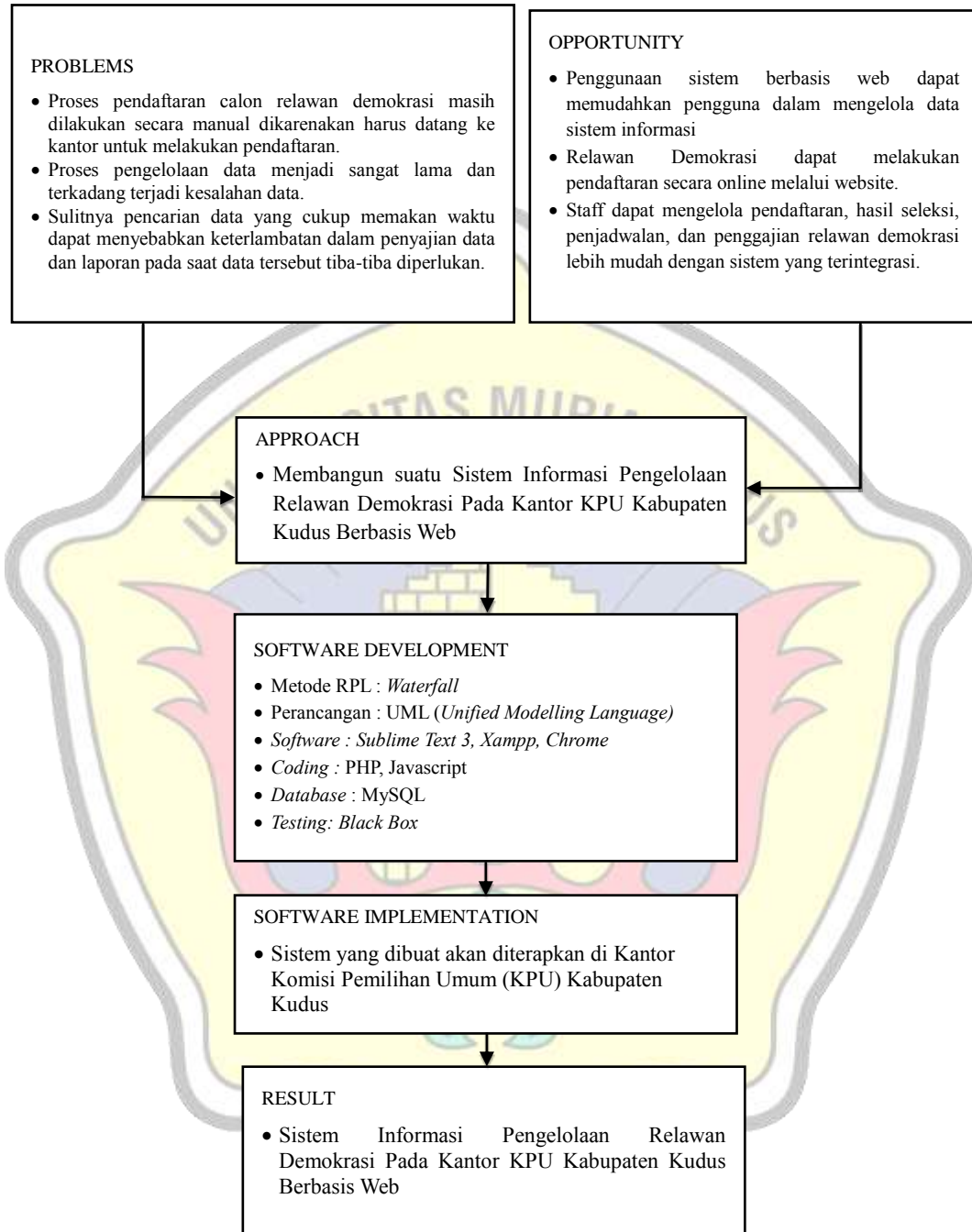
e. *Statechart Diagram*

*Statechart* diagram digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah sistem atau objek. Jika *sequence* diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek maka *state* diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi di dalam sebuah objek.



## 1.7 Kerangka pemikiran

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem informasi tersebut adalah sebagai berikut:





**HALAMAN INI SENGAJA DI KOSONGKAN**