

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Ali Soetopo (1981), Pemilu adalah sarana yang tersedia bagi rakyat untuk menjalankan kedaulatannya dan merupakan lembaga demokrasi. Sedangkan menurut KBBI Pemilihan umum diartikan sebagai proses, cara memilih yang dilakukan secara serentak oleh seluruh rakyat disuatu negara. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemilihan umum yaitu sarana dalam pelaksanaan kedaulatan rakyat yang diselenggarakan secara langsung, rahasia, umum, jujur, dan adil, dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan berdasarkan asas pancasila dan Undang-Undang Dasar tahun 1945.

Pada bulan Oktober kedepan tahun 2019 ini akan diadakan pemilihan umum yaitu pemilihan kepada desa di desa Sumbepitu. Pemilihan kepala desa merupakan salah satu contoh dari pemilihan umum yang membutuhkan peran aktif dari masyarakat dalam memilih calon kepala desa yang akan memimpin selama lima tahun kedepannya. Dengan adanya kepala desa akan menghasilkan pemimpin yang sesuai dengan harapan masyarakat, serta dapat membawa nama baik desa agar menjadi lebih maju dan berkembang. Namun dalam proses penyampaian informasi hasil pemilihan kepala desa masih lambat karena harus menunggu perhitungan suara di tiap TPS selesai, sehingga untuk mengatasi permasalahan diatas dibutuhkan suatu aplikasi hasil perhitungan suara secara nyata dan menyeluruh (*Real Count*) agar masyarakat lebih cepat mengetahui informasi perolehan suara sementara dan prosentase dari setiap calon kepala desa yang dapat diketahui secara langsung dari *smartphone android* masing-masing sebelum disahkan secara langsung siapa yang menjadi kepala desa.

Real count telah diterapkan di Indonesia sejak tahun 1997 oleh LP3ES (Lembaga Pelatihan, Penelitian, Penerangan, Ekonomi dan Sosial) pada pemilu terakhir rezim Soeharto yang dilakukan secara diam-diam bekerja sama dengan salah satu kekuatan politik. *Real count* ini cukup berhasil, dengan satu hari setelah pelaksanaan pemilu LP3ES mampu memprediksi hasil pemilu di DKI Jakarta persis sebagaimana hasil perhitungan suara oleh KPU (Lembaga

Pemilihan Umum), tetapi karena pertimbangan keamanan dan politik, hasil tersebut tidak diumumkan pada masyarakat pada pemilu 1999, LP3ES melalui *real count* berhasil dalam memprediksi secara tepat urutan dan persentase suaranya di propinsi NTB dan pulau Jawa (Khairul Fahmi : 139).

Dari permasalahan tersebut terdapat beberapa penelitian terkait. Penelitian (Rigdon, Jacobson, Sewell, & Rigdon, 2009) yang berjudul “*A Bayesian Prediction model for the U.S. Presidential a Election*” pada penelitian ini melakukan suatu prediksi hasil dari pemilihan umum dengan menggunakan metode *Estimator Bayesian* yaitu dengan cara menggabungkan data polling suara, sehingga didapatkan suatu hasil prediksi dari pemenang pemilihan presiden di Amerika Serikat.

Dalam jurnal internasional (Luis E. Nieto-Barajas, 2016) yang berjudul “*Real Counts in the Mexican presidential elections A Bayesian approach*”, penelitian ini mengungkapkan bahwa aplikasi *real count* pemilihan presiden Meksiko ini menggunakan pendekatan *Bayes*. *realcount* ini adalah opsi yang paling dapat diandalkan dalam pemilihan presiden. Dengan menggunakan pendekatan bayes yang terdiri dari pemilihan sampel acak tempat pemungutan suara dan menganalisis penghitungan akhir, sehingga dapat digunakan untuk memperkirakan hasil pemilu. Dalam tulisan ini, model dan analisis *Bayes* dari penghitungan cepat yang dilakukan oleh otoritas Meksiko, sudah digunakan selama pemilihan presiden tahun 2006 dan 2012.

Pada jurnal yang ditulis oleh (Erien, Erick: 2015) yang berjudul “*Real Election Count Application*”. Peneliti mengatakan bahwa telah mengadakan penelitian kepada KPU Padang yang bertujuan untuk mengetahui penambahan sistem yang sedang berjalan agar lebih optimal dan maksimal ke depannya. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *Field Research* yaitu dengan mengadakan penelitian langsung ke lapangan, untuk itu penulis akan langsung menghampiri warga dan Instansi KPU sendiri. Dari hasil data yang sudah dikumpulkan, selanjutnya penulis akan menggunakan metode *laboratorium researce* yaitu melakukan pengolahan data hasil penelitian di laboratorium komputer. Yang dilakukan melalui pengembangan terhadap

informasi yang sudah dihasilkan dari sistem lama dan terdapat cara kerja dari sistem itu sendiri dengan memanfaatkan sarana komputer sebagai alat yang bisa membantu dan mengganti software yang digunakan dalam pengolahan data. Sehingga diharapkan sistem yang sudah dirancang ini dapat dijadikan solusi untuk sistem yang lama, agar bisa mencapai tingkat efisiensi dan efektifitas yang lebih tinggi. Sehingga rancangan ini dapat berguna untuk KPU Padang yang bertujuan untuk mendapatkan hasil yang akurat. Aplikasi *real count* ini dapat mewujudkan semangat warga dalam penyelenggaraan pilkada nantinya dengan cara menampilkan data kompetitif dalam berbentuk polling yang dapat dilihat setiap waktu. Aplikasi ini juga dapat mempermudah elemen yang terkait didalamnya yang digunakan untuk mengetahui informasi dari perolehan suara dan hasil yang didapat akan lebih objektif dan transparan.

(Nawirul, Alvino: 2017) melakukan penelitian yang berjudul **“Perancangan Sistem Informasi *Real Count* Pilkada Dengan SMS Gateway Berbasis Web Pada DPD PKS Tangerang Selatan”** penelitian ini menjelaskan bahwa teknik perhitungan manual yang digunakan oleh DPD PKS Tangerang Selatan membutuhkan waktu cukup lama dalam menghitung hasil pemilukada sehingga dapat menyebabkan beberapa kendala dalam memproses data hasil pilkada untuk rapat pleno, konferensi pers dan mengambil kebijakan untuk langkah selanjutnya setelah pilkada. Dari pendapat masyarakat yang berbeda juga akan memicu perselisihan karena dari setiap pendukung pasangan saling mengklaim sebagai pemenang. Oleh karena itu perlu adanya aplikasi yang bisa melakukan pendistribusian data dan perhitungan hasil pilkada dengan tepat dan cepat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi *real count* menggunakan SMS Gateway. Untuk itu perlu dilakukan suatu proses pengembangan *software* yang berdasarkan pada rekayasa perangkat lunak. Model pengembangan *software* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model *waterfall*. Laporan skripsi ini akan menjabarkan setiap aktivitas yang dihasilkan oleh masing-masing tahap pengembangan. Desain dan hasil implementasi aplikasi *real count* menggunakan SMS Gateway ini akan mengacu pada perhitungan cepat pilkada dengan media pengiriman data menggunakan SMS dan proses perhitungannya

dilakukan secara otomatis oleh aplikasi yang sudah terintegrasi dengan alamat website di DPD PKS Tangerang Selatan, masyarakat juga bisa mengakses data hasil perhitungan pada website tersebut.

(Budi Indri Wagearto : 2009) melakukan penelitian yang berjudul “**Aplikasi *Real Quick Count* Untuk Perhitungan Cepat Pemilukada Dengan Menggunakan Konseptual *Comprehensive Paralel Vote Tabulation*.**” Penelitian ini menjelaskan bahwasannya teknik perhitungan manual yang digunakan oleh KPU membutuhkan waktu yang cukup lama dalam perhitungan suara hasil pemilukada sehingga dapat menyebabkan spekulasi atau pendapat beberapa masyarakat yang berbeda, yang dapat memicu perselisihan karena masing-masing pendukung pasangan yang saling mengklaim sebagai pemenang. Mengingat akan adanya kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi dari hasil pemilukada yang akurat dan cepat maka perlu adanya suatu aplikasi yang bisa membantu proses hasil perhitungan pemilukada tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan suatu aplikasi yang bisa melakukan pengiriman data dan hasil perhitungan pemilukada dengan akurat dan cepat. Pendekatan yang bisa diperlukan untuk perhitungan yang cepat tersebut yaitu dengan menggunakan Aplikasi *Real Quick Count* dengan Konseptual *Comprehensive Parallel Vote Tabulation*. Aplikasi ini bisa bekerja dengan sangat cepat melalui media pengiriman data dengan menggunakan SMS dan proses perhitungannya bisa dilakukan otomatis oleh aplikasi yang sudah terintegrasi dengan alamat website KPUD Kudus sehingga masyarakat dapat mengakses data dengan mengirimkan SMS permintaan kepada nomor pusat tabulasi di KPUD Kudus.

Berdasarkan latar belakang diatas serta melihat dari penelitian sebelumnya, maka penulis mengusulkan sebuah judul “Aplikasi *Real Count* Pemilihan Kepala Desa pada *smartphone* Android”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penulis dapat merumuskan suatu permasalahan, antara lain:

1. Bagaimana solusi untuk menangani kurang cepatnya informasi hasil voting sementara dalam pemilihan kepala desa?
2. Bagaimana merancang aplikasi *real count* untuk pemilihan kepala desa?
3. Bagaimana kinerja dari aplikasi *real count*?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan-batasan masalahnya, antara lain:

1. Aplikasi ini hanya digunakan untuk mempermudah dan mempercepat informasi tentang perolehan suara dalam pemilihan kepala desa.
2. Dalam aplikasi *real count* ini user hanya dapat memasukkan data perolehan suara di TPS yang ditempati.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang penulis lakukan adalah:

1. Mengetahui solusi untuk menangani kurang cepatnya informasi hasil *voting* sementara dalam pemilihan kepala desa.
2. Mengetahui cara merancang aplikasi *real count* untuk pilkades.
3. Mengetahui kinerja dari aplikasi *real count* yang diuji secara langsung.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Bagi penyusun
Sebagai suatu hasil karya dari ilmu yang didapat selama masa perkuliahan, dimana karya tersebut diterapkan dalam aplikasi *real count* sehingga dapat bermanfaat untuk pilkades.
2. Bagi masyarakat desa Sumberpitu
Membantu masyarakat untuk lebih cepat mengetahui informasi tentang perhitungan suara dan prosentase hasil pilkades.
3. Bagi Universitas Yudharta Pasuruan
Laporan tugas akhir ini dapat menjadi bahan referensi untuk pengembangan lagi kedepannya.