

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di dalam proses politik, komunikasi politik sangat penting. Salah satu yang menjadikan manusia sebagai makhluk sosial adalah manusia mampu menerapkan komunikasi secara baik antar sesamanya. Tujuan dari berkomunikasi pada dasarnya, untuk mengutarakan maksud seseorang kepada orang lain.

Dalam dunia politik di butuhkan juga komunikasi yang efektif dalam berpolitik. Karena kegiatan politik harus dilandasi oleh kegiatan komunikasi untuk menyalurkan ide, gagasan, dan perjuangan dalam bidang-bidang penting dalam negara. Apabila seorang politisi tidak membicarakan tentang ide, gagasan, dan perjuangan bidang-bidang penting dalam negara, melainkan membicarakan tentang gaya hidupnya seperti yang dilakukan oleh beberapa politisi dari kalangan selebriti, artinya ia sedang tidak berperan sebagai politisi. Komunikasi efektif merupakan penyampaian pesan dari komunikator ke komunikan dan komunikasi tersebut saling *feedback*.

Apabila dilihat secara umum, maka fungsi komunikasi politik pada hakekatnya sebagai jembatan penghubung antara suprastruktur dan infrastruktur yang bersifat interdependensi dalam ruang lingkup negara. Komunikasi ini bersifat timbal balik atau dalam pengertian lain saling merespon sehingga mencapai saling pengertian dan diorientasikan sebesar-besarnya untuk kepentingan rakyat.

Sehingga komunikasi politik bisa disimpulkan sebagai komunikasi yang melibatkan didalamnya pesan-pesan politik dan aktor-aktor politik atau komunikasi yang berkaitan dengan kekuasaan, jalannya pemerintahan dan kebijakan pemerintah. Proses komunikasi politik dimaknai sebagai proses penyampaian pesan.

Guna memenangkan kompetisi di ajang pemilihan kepala daerah (pilkada), para kontestan partai politik saling bersaing satu sama lain dengan menerapkan berbagai macam strategi komunikasi politik yang jitu. Tentu, komunikasi politik yang dilakukan oleh partai politik menyesuaikan dengan sistem politik yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, sistem politik mau tidak mau turut mempengaruhi dan

dipengaruhi oleh komunikasi yang dilakukan oleh partai politik. Almond dan Powell (1966) menempatkan komunikasi politik sebagai suatu fungsi politik bersama-sama dengan fungsi artikulasi, agregasi, sosialisasi dan rekrutmen yang terdapat dalam suatu sistem politik [1]

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai strategi komunikasi politik yang digunakan dengan judul “Pembangunan Aplikasi Survei Politik Berbasis Android Pada Lembaga Survei Data Nusa”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis mengidentifikasi masalah yang timbul saat ini adalah :

1. Bagaimana komunikasi politik calon dalam pemenangan Pilkada ?
2. Bagaimana strategi politik calon ?
3. Bagaimana masyarakat/pemilih dapat menyampaikan aspirasi?

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Membangun Aplikasi Survei Politik untuk Lembaga data Nusa.

1.3.2 Tujuan

Berdasarkan latar belakang pada proposal ini, dapat ditarik beberapa tujuan sebagai berikut :

1. Memberikan strategi kampanye untuk pemenangan pilkada berdasarkan data hasil survei.
2. Membuat penerapan sistem yang dapat membantu menjembatani aspirasi dan kebutuhan masyarakat kepada calon kepala daerah.
3. Melakukan penarikan kesimpulan kebutuhan terkini didalam masyarakat.

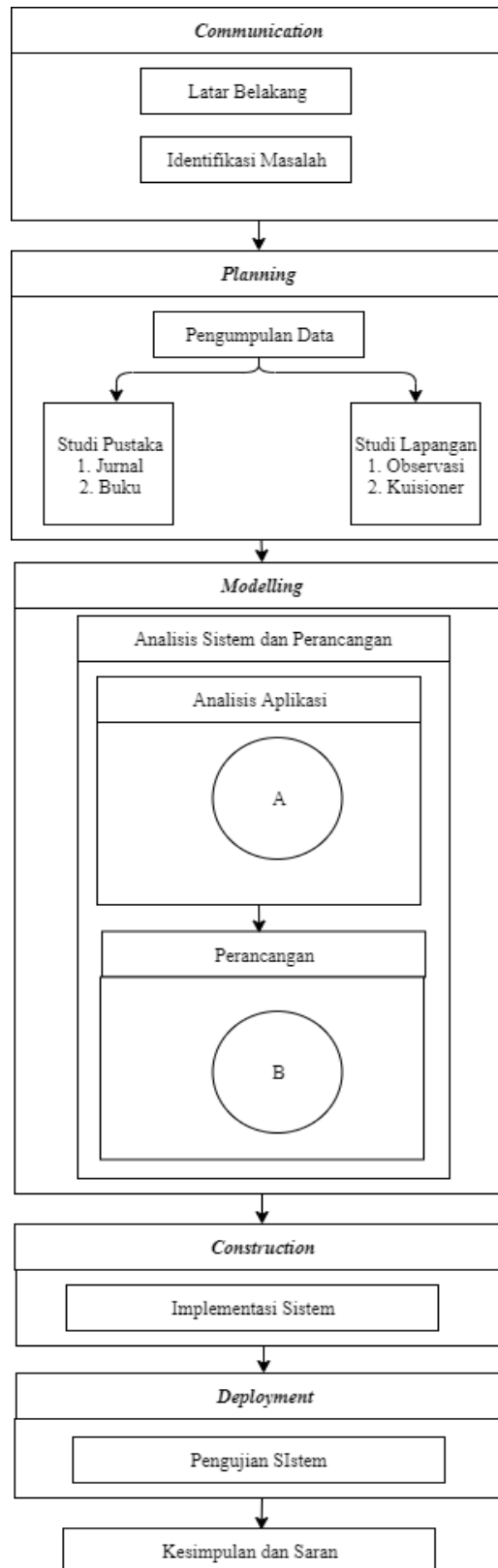
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

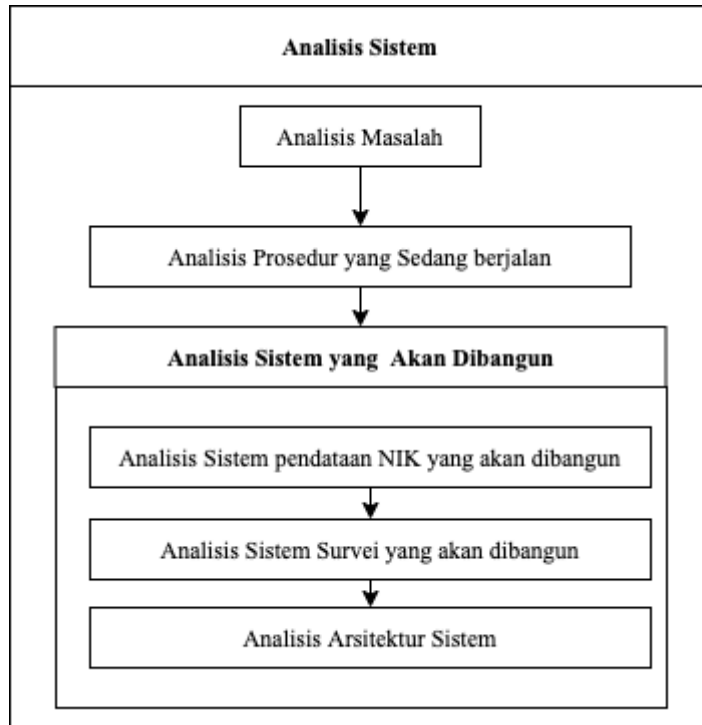
1. Pengujian sistem berfokus pada warga negara Indonesia(WNI) yang memiliki E-KTP.
2. Pertanyaan survei mengikuti data pertanyaan dari “Data Nusa”.
3. Wilayah yang diteliti adalah provinsi Jawa Barat.

1.5 Metodologi Penelitian

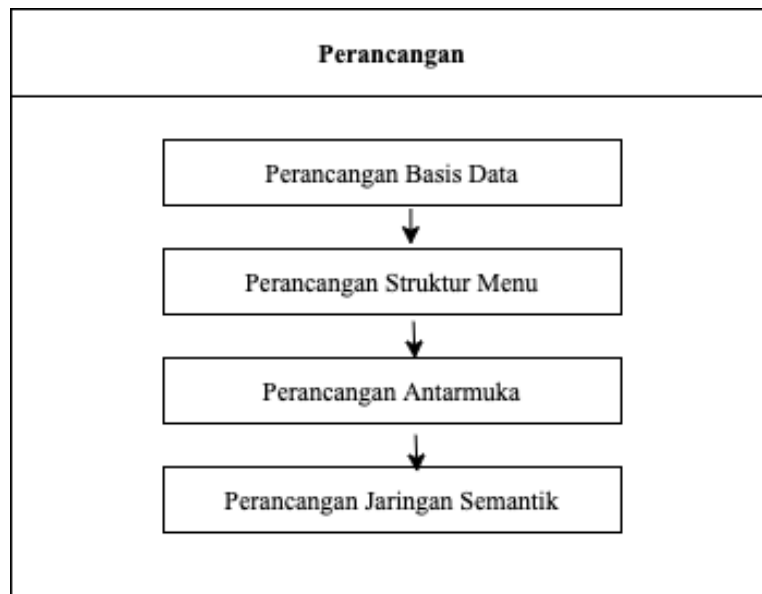
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi survei ini menggunakan metode *Waterfall* berdasarkan paradigma Roger S. Pressman, dengan tahapan yaitu *Communication*, *Planning*, *Modelling*, *Construction*, dan *Deployment* [13]. Adapun alur penelitian dari penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 1. 1 Blok diagram metode penelitian [13]



Gambar 1. 2 Alur Penelitian (Lanjutan A) [13]



Gambar 1. 3 Alur Penelitian (Lanjutan B) [13]

Keterangan dari masing-masing tahapan metodologi penelitian adalah sebagai berikut:

1. Latar Belakang

Latar belakang merupakan pemahaman atau kondisi nyata yang akan menjadi acuan dalam suatu penelitian.

2. Identifikasi Masalah

Tahap identifikasi masalah merupakan tahap bagaimana menguraikan masalah yang sedang terjadi.

3. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diterapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Studi Pustaka

Mengumpulkan literatur, jurnal, paper yang berhubungan dengan penelitian ini sehingga dapat menjadi referensi dalam penulisan penelitian yang sedang dilakukan.

b. Observasi

Melakukan observasi atau pengamatan langsung terhadap masalah yang diteliti di lapangan..

c. Wawancara

Mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada responden.

d. Kuisisioner

Kuisisioner yang digunakan dalam memperoleh data ini ditujukan untuk masyarakat dengan tujuan memperoleh data yang diinginkan. Kuisisioner yang disediakan berupat pertanyaan pilihan.

Analisis Aplikasi

Tahap ini menggambarkan sistem seperti apa yang akan dibangun. Adapun tahapan – tahapan dalam melakukan analisis sistem, yaitu:

- a. Analisis Masalah yang dilakukan.
- b. Analisis prosedur yang sedang berjalan pada tempat penelitian.
- c. Analisis Sistem Survei yang akan dibangun
- d. Analisis arsitektur sistem
- e. Analisis Kebutuhan Non Fungsional.

Analisis kebutuhan non-fungsional merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menentukan kebutuhan spesifikasi sistem.

Analisis yang diperlukan pada tahap ini yaitu, analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak, dan analisis pengguna.

g. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menggambarkan aliran data, perencanaan dan pembuatan sketsa yang akan digunakan. Adapun analisis yang digunakan pada tahap ini yaitu menggunakan pemodelan UML.

4. Perancangan

Tahap perancangan yang dilakukan untuk menggambarkan hasil dari analisis aplikasi dengan acuan model pembangunan perangkat lunak menggunakan metode waterfall. Adapun kegiatan – kegiatan dalam tahap perancangan aplikasi, yaitu:

a. Perancangan Basis Data

Pada tahap ini dilakukan bagaimana diagram relasi dan struktur tabel yang akan dibangun.

b. Perancangan Struktur Menu

Perancangan struktur menu dilakukan untuk memberikan alur rancangan menu dari sistem pada aplikasi yang akan dibangun.

c. Perancangan Antarmuka

Pada tahap ini dilakukan perancangan antarmuka untuk user yaitu admin, relawan, dan klien. Perancangan antarmuka berbasis *Mobile*.

d. Perancangan Pesan

Tahap ini dilakukan perancangan pada pesan yang akan muncul pada sistem

e. Perancangan Jaringan Semantik

Tahap ini menggambarkan proses hubungan antarmuka yang telah dirancang

5. Implementasi Sistem

Tahap ini merupakan tahapan dimana perangkat lunak yang sudah dirancang akan diimplementasikan sesuai dengan yang telah

diharapkan sehingga kedepannya dapat digunakan secara optimal dan yang paling penting sesuai dengan kebutuhan.

6. Pengujian Sistem

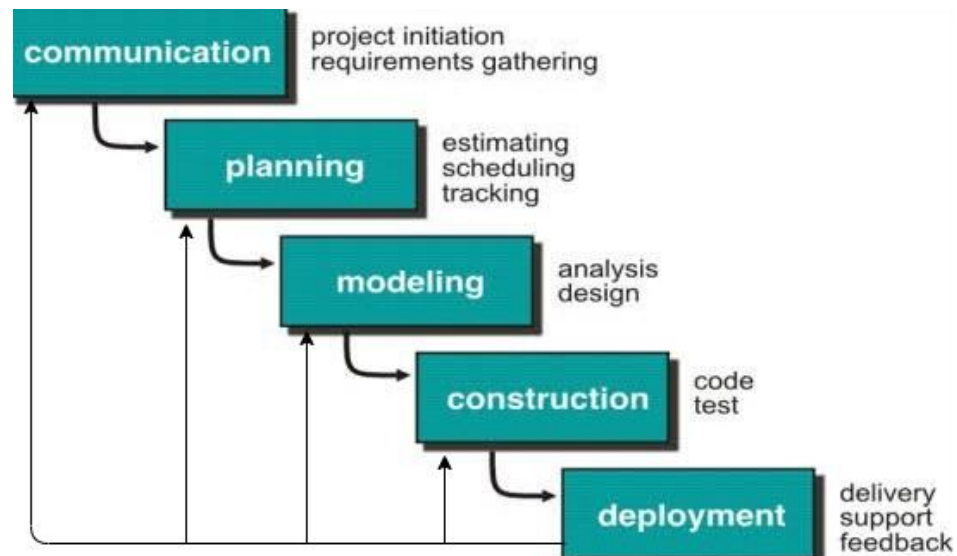
Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan sebagai alat untuk mengevaluasi keunggulan atau kelemahan yang terdapat pada sistem.

7. Kesimpulan dan Saran

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui kesimpulan yang didapat dari tujuan yang telah ditetapkan dan saran untuk pengembangan sistem yang telah dibangun.

1.5.1 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah metode *waterfall* dikarenakan kebutuhannya yang sudah diketahui dengan baik dan pelaksanaannya secara bertahap sehingga tidak terfokus pada tahapan tertentu.



Gambar 1. 4 Waterfall [17]

1. Communication

Melakukan komunikasi kepada pihak kantor kecamatan dan melakukan kuisisioner kepada masyarakat untuk inialisasi, seperti menganalisis

masalah yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, serta membantu mendefinisikan fitur dan fungsi software, pengumpulan data tambahan jg diambil dari jurnal dan artikel.

2. Planning

Melakukan perencanaan terkait teknis-teknis yang akan dilakukan, resiko yang dapat terjadi, dan sumber daya yang diperlukan dalam membuat aplikasi

3. Modeling

Melakukan perancangan dan pemodelan seperti arsitektur sistem, struktur data, tampilan antarmuka dan bahasa pemrograman yang digunakan, yang bertujuan untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

4. Construction

Melakukan penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk atau bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat, yang bertujuan untuk menemukan kesalahan dan juga mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki.

5. Deployment

Tahapan terakhir ini merupakan implementasi aplikasi ke pengguna, melakukan perawatan, mengevaluasi dan mengembangkan aplikasi berdasarkan umpan balik yang diberikan agar aplikasi dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi penulis agar penulisan skripsi ini dapat terarah dan tersusun sesuai dengan yang penulis harapkan, maka akan disusun sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah. Selanjutnya alur penelitian akan diuraikan lebih rinci dalam bentuk *flowchart* untuk membantu dalam membangun aplikasi ini.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori yang digunakan sebagai dasar untuk membangun aplikasi, diawali dengan pembahasan tentang profile lembaga terkait, sistem, *internet*, *web server*, *web service*, *firebase*, juga *tools* yang digunakan seperti *Android Studio*, selain itu Bahasa pemrograman yang digunakan pun masuk ke dalam teori seperti Bahasa pemrograman *JavaScript(JS)* dan framework *React Native*, terakhir ada penjelasan tentang pemodelan berorientasi objek dan terstruktur.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis sistem yaitu analisis masalah, analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis sistem yang akan dibangun, dan analisis arsitektur sistem lalu dilanjutkan dengan analisis kebutuhan non-fungsional, dan analisis kebutuhan fungsional, setelah dilakukannya analisis sistem selanjutnya dilakukan perancangan sistem yang meliputi perancangan basis data, perancangan struktur menu, perancangan antarmuka, perancangan pesan, dan jaringan semantik.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi hasil implementasi dari analisis dan perancangan sistem yang telah dibuat dan juga ada pengujian untuk menguji sistem apakah sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Sehingga diketahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi syarat sebagai aplikasi yang user-friendly

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai hal-hal penting yang telah dibahas dan kesimpulan yang diperoleh dari hasil implementasi dan pengujian, lalu kemudian dibuat kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang diberikan untuk pengembangan selanjutnya