



**RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI PEMILU (SIPILU)
GUNA MEMENUHI PROGRAM SATU DATA DEWAN PERWAKILAN
RAKYAT REPUBLIK INDONESIA (DPR RI)**



KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 SISTEM INFORMASI

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Jonathan Butar Butar

18410100241

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

**RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI PEMILU
(SIPILU) GUNA MEMENUHI PROGRAM SATU DATA DEWAN
PERWAKILAN RAKYAT REPUBLIK INDONESIA (DPR RI)**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana



Disusun Oleh:

Nama : Jonathan Butar Butar

NIM : 18410100241

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2022

LEMBAR PENGESAHAN

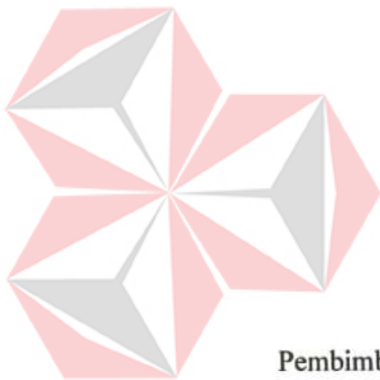
RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI PEMILU (SIPILU) GUNA MEMENUHI PROGRAM SATU DATA DEWAN PERWAKILAN RAKYAT REPUBLIK INDONESIA (DPR RI)

Laporan Kerja Praktik Oleh

Jonathan Butar Butar

NIM: 18410100241

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



UNIVERSITAS

Dinamika

Jakarta, 06 Juli 2022

Disetujui:

Pembimbing,

Digitally signed by
Endra Rahmawati
Date: 2022.07.18
07:50:36 +07'00'

Endra Rahmawati, M.Kom.

NIDN. 0712108701

Penyelia,

Penyelia (Pihak Instansi/Perusahaan)

Airlangga Eka Wardhana, S.Kom, M.T.I

Airlangga Eka Wardhana, S.Kom, M.T.I

NIP. 198210032009121001

Digitally signed
by Anjik Sukmaaji
Date:
2022.07.18
17:02:56 +07'00'

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.

NIDN 0731057301

Digitally signed by Anjik Sukmaaji
DN: cn=Anjik Sukmaaji,
o=Universitas Dinamika, ou=Prodi
S1 Sistem Informasi,
email=anjik@dinamika.ac.id, c=US
Date: 2022.07.19 13:59:06 +07'00'
Adobe Acrobat Reader version:
2022.001.20169

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Jonathan Butar Butar**
NIM : **18410100241**
Program Studi : **S1 Sistem Informasi**
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI PEMILU (SIPILU) GUNA MEMENUHI PROGRAM SATU DATA DEWAN PERWAKILAN RAKYAT REPUBLIK INDONESIA (DPR RI)**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Jakarta, 06 Juli 2022



Jonathan Butar Butar
NIM : 18410100241

ABSTRAK

Sekretariat Jenderal DPR RI adalah salah satu badan penunjang yang memiliki tugas untuk membantu segala tugas dan fungsi DPR RI. Saat ini, fokus dari Sekretariat Jenderal DPR RI adalah reformasi sistem satu data untuk meningkatkan kemudahan dalam intergrasi dan perolehan data. Reformasi ini juga dilakukan untuk menyesuaikan penggunaan teknologi di Sekretariat Jenderal DPR RI, seiringan dengan perkembangan teknologi masa kini. Sebagai lembaga kesekretariatan, terdapat banyak data kompleks yang harus disimpan, dikelola dan diubah menjadi informasi. Informasi tersebut nantinya akan digunakan oleh anggota Dewan ketika ingin merancang suatu kebijakan atau mengkaji Rancangan Undang Undang. Data yang dimaksud dalam kerja praktik ini adalah data pemilihan umum. Masalah lain terkait data pemilihan umum adalah tersebarnya sumber data baik terkait rekapitulasi suara, proyeksi persebaran penduduk, dan Daftar Pemilihan Tetap (DPT).

Hasil dari kerja praktik ini berupa Sistem Informasi Pemilihan Umum berbasis *website* untuk membantu dalam pengelolaan data dan penyajian informasi. Penyajian informasi berupa peta persebaran rekapitulasi suara yang menampilkan pemilik suara terbanyak per provinsi di Indonesia.

Kata Kunci: Sistem, *Website*, Pemilihan Umum.

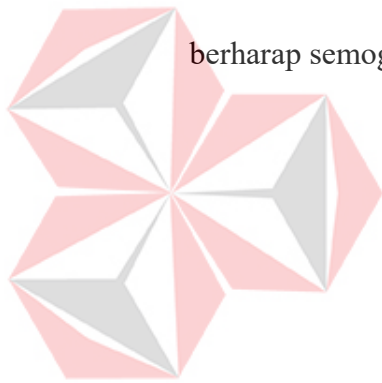
KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik dengan judul, “**Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Pemilu (Sipilu) Guna Memenuhi Program Satu Data Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia (DPR RI)**”. Laporan ini ditulis berdasarkan kerja praktik yang telah dilaksanakan penulis selama empat bulan di Sekretariat Jenderal DPR RI. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan YME yang telah memberikan kesehatan serta kekuatan di tengah pandemi,
2. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan doa, dukungan serta nasehat sejak penulis lahir hingga saat ini,
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi,
4. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom. selaku dosen pembimbing,
5. Bapak Drs. Djaka Dwi Winarko, M.Si. selaku mentor kelompok Adam Malik yang telah membimbing dan memberikan arahan penulis sehingga dapat menyelesaikan magang ini,
6. Bapak Airlangga Eka Wardhana, S.Kom., M.T.I selaku co-mentor yang telah membantu penulis dalam mengerjakan proyek magang,
7. Bapak Awang Eko Feryanto, S.Kom selaku co-mentor yang telah membantu penulis dalam mengerjakan proyek magang,

8. Bapak T. Ade Surya, S.T., M.M. selaku co-mentor yang telah membantu penulis dalam mengerjakan proyek magang,
9. Saudari Nadia Tiarasari sebagai pacar dengan segala bantuan moral dan materi.
10. Kakak Naomi Adiana, B.Sc., M.H yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama magang.
11. Saudara Stefanus Dany dan Mihael Julian Ramardi yang telah memberikan banyak bantuan dan bekerja sama menyelesaikan proyek magang ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang ada dalam laporan ini. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan saya sebagai penulis di masa akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca.



UNIVERSITAS
Dinamika

Jakarta, 06 Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan.....	3
1.5. Manfaat.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1. Profil Instansi	5
2.2. Identitas Perusahaan.....	6
2.3. Logo Perusahaan	7
2.4. Struktur Organisasi.....	7
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
3.1. Rancang Bangun	10
3.2. Aplikasi Berbasis <i>Website</i>	10
3.3. Pemilihan Umum.....	11
3.4. Pureshare	12
BAB VI DESKRIPSI PEKERJAAN	15

4.1. Perancangan dan Desain.....	15
4.2. Review Sistem dan Data	17
4.3. Perancangan <i>prototype</i>	29
4.4. Perbaikan <i>Prototype</i>	31
4.5. Rilis	35
4.6. Perbaikan berkelanjutan	37
BAB V PENUTUP.....	38
5.1. Kesimpulan.....	38
5.2. Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN.....	40



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan.....	15
Tabel 4.2 Identifikasi Kebutuhan Desain.....	16
Tabel 4.3 Identifikasi Kebutuhan Data	18
Tabel 4.4 Uji Coba Halaman Login	36
Tabel 4.5 Uji Coba Halaman Data Anggaran	36



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Profil Perusahaan	5
Gambar 2.2 Peta Lokasi Perusahaan	6
Gambar 2.3 Logo Sekretariat Jenderal DPR RI	7
Gambar 2.4 Struktur Organisasi Sekretariat Jenderal DPR RI (1).....	8
Gambar 2.5 Struktur Organisasi Sekretariat Jenderal DPR RI (2).....	8
Gambar 3.1 Metode Pureshare	12
Gambar 4.1 Diagram IPO 1	19
Gambar 4.2 Diagram IPO 2	20
Gambar 4.3 System Flow Login	21
Gambar 4.4 System Flow Tambah Data	22
Gambar 4.5 System Flow Ubah Data	23
Gambar 4.6 System Flow Hapus Data	24
Gambar 4.7 Context Diagram	25
Gambar 4.8 Diagram HIPO	25
Gambar 4.9 Data Flow Diagram Level 0	26
Gambar 4.10 Data Flow Diagram Level 1 Pengelolaan Data	27
Gambar 4.11 Data Flow Diagram Level 1 Dashboard	28
Gambar 4.12 Conceptual Data Model	28
Gambar 4.13 Physical Data Model	29
Gambar 4.14 Prototype Login	30
Gambar 4.15 Prototype Dashboard Utama	30
Gambar 4.16 Prototype Tabel Data Pemilihan Umum	31

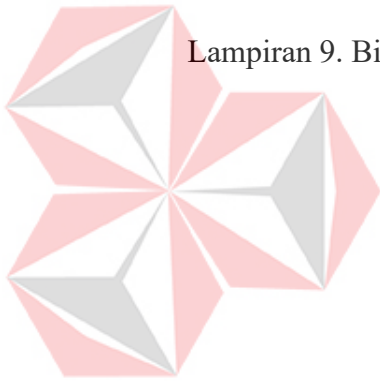
Gambar 4.17 Login	32
Gambar 4.18 Tabel Pemilihan Umum	32
Gambar 4.19 Peta Heatmap Indonesia	33
Gambar 4.20 Tabel Anggaran Pemilu Indonesia	34
Gambar 4.21 Jumlah Populasi, Golput dan Perbandingan Rekapitulasi.....	34
Gambar 4.22 Tambah Data	35



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Penerimaan Magang MBKM	40
Lampiran 2. Form Kerja Praktik 5 (Halaman 1)	41
Lampiran 3. Form Kerja Praktik 5 (Halaman 2)	42
Lampiran 4. Form Kerja Praktik 6	43
Lampiran 5. Form Kerja Praktik 7	44
Lampiran 6. Log Book MBKM	45
Lampiran 7. Garis Besar Rencana Kerja.....	48
Lampiran 8. Kartu Bimbingan	49
Lampiran 9. Biodata Penulis	50



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sekretariat Jenderal (Setjen) DPR RI merupakan unsur penunjang dari pelaksanaan tugas dan fungsi DPR RI yang berkedudukan sebagai Kesekretariatan Lembaga. Dalam melaksanakan tugasnya, Setjen menyelenggarakan fungsi yang beberapa diantaranya meliputi: (a) Perumusan dan evaluasi rencana strategis Sekretariat Jenderal; (b) Koordinasi dan pembinaan terhadap pelaksanaan tugas unit organisasi di lingkungan Sekretariat Jenderal dan Badan Keahlian; (c) Perumusan kebijakan, pembinaan, dan pelaksanaan dukungan administrasi kepada Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia, dsb. Setjen DPR RI terdiri dari tiga organisasi dan membawahi dua pusat. Tiga organisasi tersebut diantaranya, Deputi Bidang Administrasi, Deputi Bidang Persidangan, dan Inspektorat Utama. Pusat yang dibawahinya berupa Pusat Pendidikan dan Pelatihan, dan Pusat Data dan Informasi

Seiring berkembangnya teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini, Indonesia disibukkan dengan beberapa istilah yang berhubungan dengan data. Sulitnya menemukan data-data yang valid dan terpercaya ketika dibutuhkan oleh pemerintah di Indonesia dalam merancang kebijakan publik yang strategis. Hal tersebut dapat disebabkan beberapa faktor, yaitu: (1) data yang dibutuhkan benar-benar tidak ada; (2) terdapat beberapa versi data untuk objek data yang sama; (3) data yang tersedia diragukan validitas dan kualitasnya; (4) data yang tersedia tidak

dapat diakses. Dengan melihat permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa urusan data di Indonesia selama ini masih tergolong buruk (Manshur, 2021).

Sebagai salah satu lembaga tinggi negara, Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia (DPR RI) memiliki berbagai macam data yang sangat kompleks. Data-data tersebut menjadi acuan DPR RI untuk dapat membuat kebijakan dan Rancangan Undang-Undang (RUU). Untuk menentukan keputusan dan pertimbangan dalam membuat kebijakan dan RUU, DPR RI membutuhkan sebuah *platform* untuk mendapatkan informasi yang valid dari data-data yang telah ada sebelumnya. Sekretariat Jenderal (Setjen) DPR RI hadir sebagai unsur pendukung DPR RI yang berkedudukan sebagai kesekretariatan lembaga. Setjen DPR RI mempunyai tugas untuk mendukung kelancaran pelaksanaan wewenang dan tugas Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia (DPR, n.d.). Salah satu tugas dan wewenang yang dilakukan oleh Setjen DPR RI yaitu menyusun Pusat Satu Data DPR RI yang menunjang seluruh kebutuhan data-data milik DPR RI. Selain memudahkan DPR RI dalam mengakses informasi, Pusat Satu Data DPR RI pun memudahkan DPR RI dalam melakukan pencarian data dengan efisien dan efektif serta dalam waktu yang sangat singkat.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya, penulis membuat sebuah aplikasi berbasis website sebagai media dalam mendukung Pusat Satu Data DPR RI. Aplikasi tersebut diharapkan dapat membantu DPR RI untuk mempermudah baik pengelolaan data, pencarian data, dan sebagai penunjang dalam membuat putusan kebijakan maupun Rancangan Undang-Undang (RUU).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan menjadi Kerja Praktik yaitu, bagaimana merancang dan membangun aplikasi pusat satu data berbasis website pada Sekretariat Jenderal DPR RI?

1.3. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah yang digunakan dalam merancang dan membangun aplikasi pusat satu data pada Sekretariat Jenderal DPR RI adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan aplikasi berbasis website untuk mendukung Pusat Satu Data DPR RI.
2. Informasi yang dimuat dalam penelitian ini adalah seputar pemilihan umum tingkat legislatif dan eksekutif di Indonesia.
3. Data yang ada dalam aplikasi ini diambil dari Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas) dan Badan Pusat Statistik (BPS).
4. Aplikasi hanya dapat digunakan apabila terhubung dengan jaringan internet.

1.4. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari Kerja Praktik ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil analisis kebutuhan aplikasi satu data berbasis website.
2. Untuk mengetahui hasil rancang aplikasi satu data berbasis website.
3. Untuk mengetahui hasil implementasi aplikasi satu data berbasis website.

4. Mempermudah pengolahan data dan visualisasi informasi tentang pemilihan umum.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Aplikasi Pusat Satu Data yang dibangun diharapkan dapat memberikan manfaat untuk DPR RI dan Setjen DPR RI dalam pengolahan data terkait pemilihan umum.
2. Memudahkan Setjen DPR RI dalam mengumpulkan data yang tersebar ke dalam satu wadah.



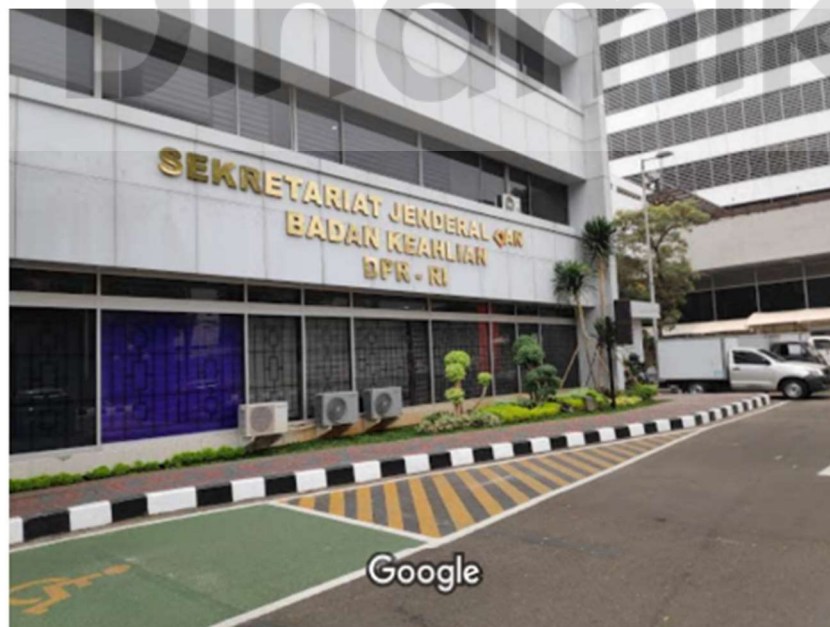
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Profil Instansi

Sekretariat Jenderal DPR RI yang terdapat pada Gambar 2.1, merupakan unsur penunjang dari pelaksanaan tugas dan fungsi DPR RI yang berkedudukan sebagai Kesekretariatan Lembaga. Dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2015 tentang Sekretariat Jenderal dan Badan Keahlian Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia (Perpres Nomor 27 Tahun 2015 tentang Setjen dan BK DPR RI) dinyatakan bahwa Setjen dan Badan Keahlian DPR RI adalah aparatur pemerintah yang dalam menjalankan tugas dan fungsinya berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Pimpinan DPR RI.



Gambar 2.1 Profil Perusahaan

Setjen dipimpin oleh Sekretaris Jenderal. Di dalam melaksanakan tugasnya, Setjen menyelenggarakan fungsi yang beberapa diantaranya meliputi:

(a) Perumusan dan evaluasi rencana strategis Sekretariat Jenderal; (b) Koordinasi dan pembinaan terhadap pelaksanaan tugas unit organisasi di lingkungan Sekretariat Jenderal dan Badan Keahlian; (c) Perumusan kebijakan, pembinaan, dan pelaksanaan dukungan administrasi kepada Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia, dsb. Untuk gambar lokasi dapat dilihat pada Gambar 2.1.

2.2. Identitas Perusahaan

Nama Instansi : Sekretariat Jenderal DPR RI

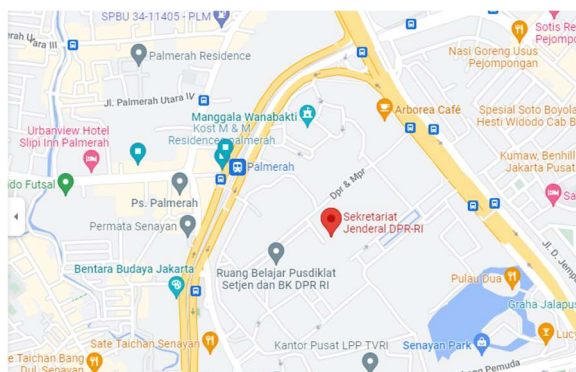
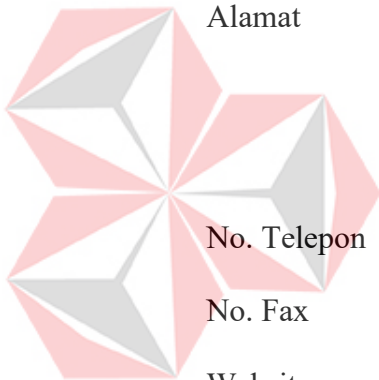
Alamat : Jl. Jenderal Gatot Subroto, Senayan, RT.1/RW.3,
Gelora, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta
Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10270

No. Telepon : (021) - 5756069

No. Fax : (021) - 5756069

Website : dpr.go.id

Peta Lokasi :



Gambar 2.2 Peta Lokasi Perusahaan

2.3. Logo Perusahaan

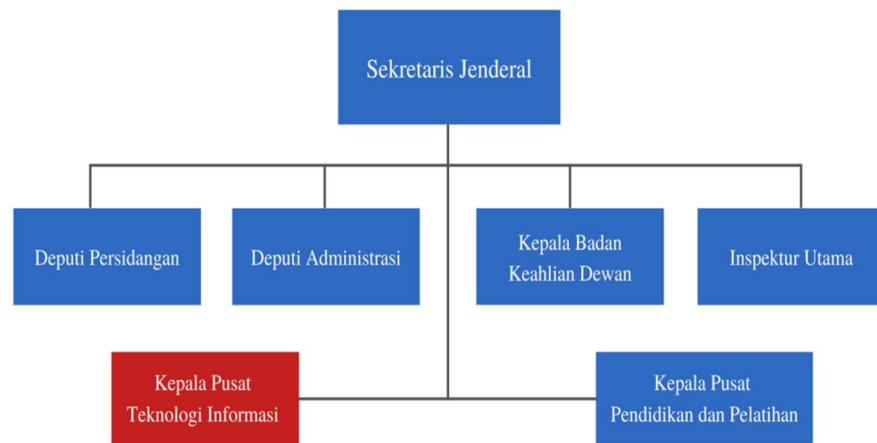
Berikut ini adalah logo Sekretariat Jenderal DPR RI pada Gambar 2.3 di bawah ini:



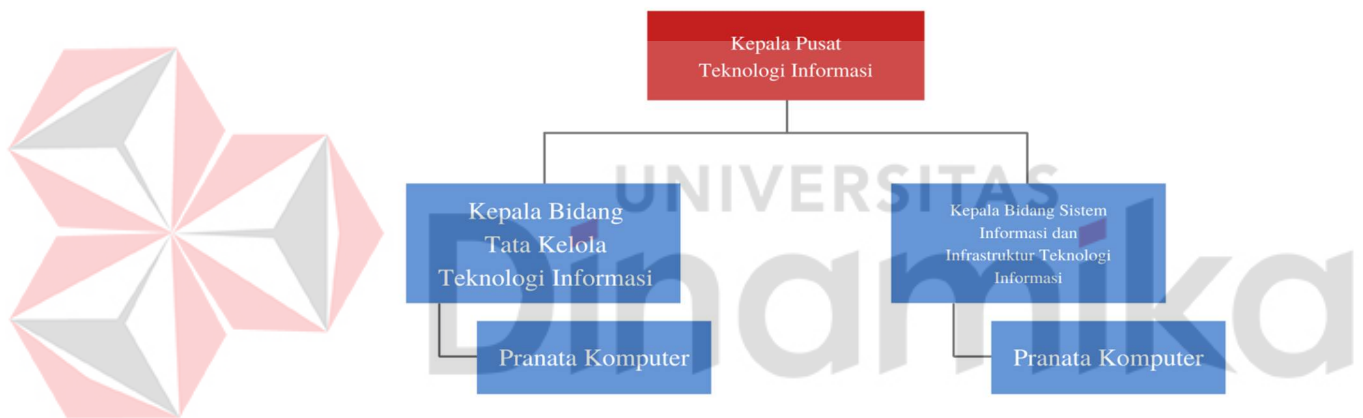
Gambar 2.3 Logo Sekretariat Jenderal DPR RI

2.4. Struktur Organisasi

Sekretariat Jenderal terdiri dari 2 (dua) pusat, yaitu Pusat Pendidikan dan Pelatihan; dan Pusat Data, Teknologi, dan Informasi. Pusat Data dan Informasi menjadi unit yang membawahi proses keberlangsungan kegiatan magang Perancangan Satu Data DPR RI. Pada unit ini, proses pengolahan, penarikan, dan penerapan data diajarkan secara langsung. Proses pengerjaan Sistem Informasi Pemilu (SIPILU) tidak terlepas dari arahan yang dibawah langsung oleh Pusat Data, Teknologi, dan Informasi.



Gambar 2.4 Struktur Organisasi Sekretariat Jenderal DPR RI (1)



Gambar 2.5 Struktur Organisasi Sekretariat Jenderal DPR RI (2)

Tugas pokok Pusat Data dan Informasi berdasarkan Peraturan Sekretaris Jenderal DPR RI (Persekjen DPR RI) Nomor 12 Tahun 2000 Tentang Rencana Induk Teknologi Informasi dan Komunikasi Sekretariat Jenderal Dewan Perwakilan Rakyat Republik Tahun 2020 – 2024 adalah untuk melaksanakan layanan perpustakaan, pengolahan data dan teknologi informasi, serta pengelolaan kearsipan dan museum. Dalam Persekjen DPR RI tersebut juga dicantumkan fungsi Pusat Data dan Informasi, diantaranya adalah,

- a. Perumusan dan evaluasi rencana strategis Pusat Data dan Informasi;
- b. Perumusan dan evaluasi program kerja tahunan Pusat Data dan Informasi;
- c. Perumusan dan evaluasi rencana kegiatan dan anggaran Pusat Data dan Informasi;
- d. Pengoordinasian dan pembinaan terhadap pelaksanaan tugas di lingkungan Pusat Data dan Informasi;
- e. Penyiapan perumusan kebijakan di bidang perpustakaan, teknologi informasi, dan komunikasi, serta pengelolaan kearsipan dan museum;



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. Rancang Bangun

Berdasarkan (Nurhayati, Josi, & Hutagalung, 2017), rancang bangun adalah kegiatan menerjemahkan hasil analisa yang telah dilakukan ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem baru maupun memperbaiki sistem yang sudah ada. Menurut (Yulistiawan, Hidayah, & Arham, 2011), perancangan merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisis dan sebuah sistem ke dalam Bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail implementasi setiap komponen yang ada. Menurut (Pressman, 2002), pengertian dari bangun sistem adalah kegiatan menciptakan sistem baik baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang sudah ada secara keseluruhan. Terakhir berdasarkan (Hasyim, Hidayah, & Latisuro, 2014), rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil ke dalam bentuk paket perangkat lunak. Dari tiga pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa rancang bangun merupakan proses menciptakan atau memperbaiki sebuah sistem dalam bentuk perangkat lunak sesuai dengan hasil analisa yang telah dilakukan.

3.2. Aplikasi Berbasis *Website*

Menurut (Nurhayati, Josi, & Hutagalung, 2017), *Website* adalah sebuah aplikasi yang berisikan halaman tentang dokumen-dokumen atau informasi baik dalam bentuk *text*, gambar, dll. Sedangkan menurut Yuheizar dalam (Kinaswara, Hidayati, & Nugrahanti, 2019), Website merupakan kumpulan halaman media

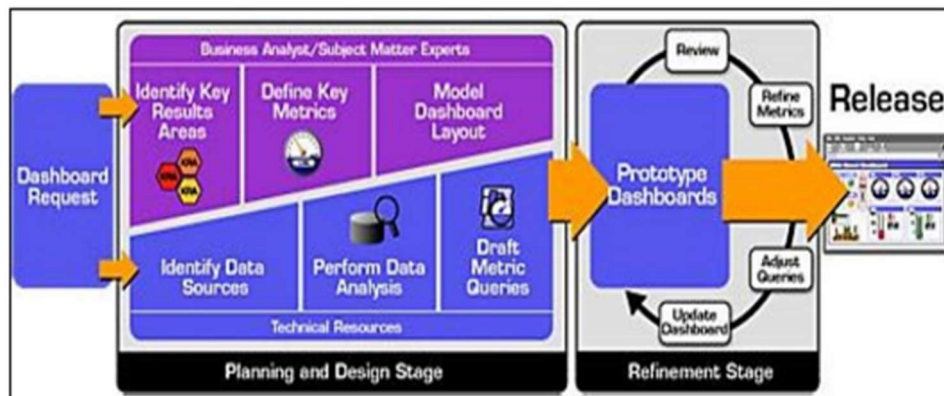
informasi dalam suatu domain yang dapat diakses oleh siapapun melalui jaringan internet.

3.3. Pemilihan Umum

Pemilu atau Pemilihan Umum merupakan sebuah sarana kedaulatan rakyat untuk memilih pemimpin negaranya serta wakilnya di dunia perpolitikan. Pemilu di Indonesia terbagi menjadi beberapa bagian yaitu Pilpres (Pemilihan Presiden dan Wakil Presiden); Pileg (Pemilihan Legislatif) yang meliputi Pileg DPR, DPRD Provinsi, DPRD Kabupaten/Kota. Pemilu di Indonesia dilaksanakan 5 (lima) tahun sekali yang mana pemilu pertama dimulai pada tahun 1955 pada masa parlemen. Dalam pelaksanaannya, pemilu memiliki asas utamanya yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2017 tentang Pemilihan Umum pada Pasal 2 bahwa bahwa “Pemilu dilaksanakan berdasarkan asas langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil”.

Berdasarkan (Amelia & Febrianti, 2019), syarat wajib bagi masyarakat Indonesia untuk bisa menjadi pemilih adalah Warga Negara Indonesia (WNI) yang sudah genap berusia 17 tahun. Selanjutnya, penyelenggara pemilu yaitu KPU (Komisi Pemilihan Umum) akan melakukan penyusunan berdasarkan data pemilih dengan data yang disandingkan dengan data kependudukan Kemendagri atau yang dinamakan sebagai Daftar Pemilih Tetap (DPT).

3.4. Pureshare



Gambar 3.1 Metode *Pureshare*

Menurut (Pranata, 2021), metode *Pureshare* (Gambar 3.1) adalah metode pengembangan dashboard yang dikembangkan oleh vendor *Pureshare* untuk memfasilitasi proyek yang berkaitan dengan pengukuran dan pengelolaan kinerja suatu organisasi. Terdapat dua pendekatan yang digunakan dalam metode *Pureshare*, yaitu *top-down design* dan *bottom-up implementation*.

Top-down design adalah desain dari dashboard yang didasari pada tujuan bisnis dari suatu organisasi. Pendekatan ini melibatkan berbagai pihak agar pengembangan dashboard lebih tepat sasaran. Sedangkan *bottom-up implementation* memiliki perbedaan dimana selain desain yang didasari pada tujuan bisnis, proses pengembangan juga memperhatikan ketersediaan sumber daya yang ada. Dalam artian perlu identifikasi sumber data hingga proses pembuatan *query* yang akan digunakan ke dalam dashboard. Adapun lima tahapan dalam metode *Pureshare* ini, yaitu:

1. Perencanaan dan desain

Tahap ini dilakukan untuk memperoleh gambaran dasar kebutuhan dashboard. Desain dan perancangan dilakukan menggunakan pendekatan *top-down design* yang berfokus pada kebutuhan organisasi. Hasil dari tahap ini berupa fitur-fitur kunci sesuai dengan kebutuhan pengguna yang akan ditampilkan di dalam dashboard.

2. Review sistem dan data

Tahap ini dilakukan bersamaan dengan tahap perancangan dan desain yang bertujuan untuk mengidentifikasi sumber data yang ingin digunakan. Pendekatan *bottom-up implementation* dilakukan untuk menganalisis data mulai dari sumber data, cara mengakses, serta kesesuaian data yang tersedia dengan kebutuhan pada tahap perancangan dan desain.

3. Perancangan *prototype*

Prototype dibangun menyesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan yang sudah dilakukan melalui tahapan sebelumnya. Tujuan dari tahap ini agar pengguna mendapatkan gambaran bagaimana tampilan dashboard yang sedang dibangun, sekaligus memberi masukan terkait desain yang sedang dirancang.

4. Perbaikan *Prototype*

Pada tahap ini dilakukan perbaikan pada dashboard untuk memastikan antara dashboard yang telah dibuat dengan kesesuaian kebutuhan pengguna.

5. Rilis

Dashboard yang telah diperbaiki diimplementasikan ke lingkungan operasionalnya.

6. Perbaikan berkelanjutan

Proses ini memuat pemeliharaan berkelanjutan jika seandainya terdapat hal-hal yang membutuhkan penyesuaian di masa mendatang.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB VI

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1. Perancangan dan Desain

Pada tahap ini dilakukan proses perancangan dan desain. Perancangan mengumpulkan data kebutuhan pengguna. Dimulai dengan mengumpulkan informasi apa saja yang ingin disajikan. Selain mengidentifikasi informasi yang disajikan, juga akan dibahas pengguna yang akan menggunakan sistem yang ingin dikembangkan. Dalam mengumpulkan kebutuhan, ada beberapa Langkah yang dilakukan. Pertama, melakukan wawancara untuk menggali apa saja yang dibutuhkan. Dari wawancara tersebut dapat disimpulkan kebutuhan yang ingin dimuat menjadi fitur di dalam sistem. Fitur tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan

No	Fitur
1.	Login
2.	Peta Persebaran 2014 dan 2019
3.	Tabel Pemilihan Umum Indonesia Terkini
4.	Tabel Anggaran Indonesia
5.	Jumlah Populasi tahun 2014, 2019 dan keseluruhan

Setelah semua fitur dianalisa, pada tahap ini juga dilakukan proses identifikasi kebutuhan desain fitur pada sistem berupa model penyajian informasi yang ingin ditampilkan. Identifikasi juga mencakup bagaimana tampilan

informasi yang akan ditampilkan nantinya. Identifikasi kebutuhan desain dapat dilihat pada Tabel 4.2

Tabel 4.2 Identifikasi Kebutuhan Desain

No	Fitur	Bentuk	Alasan
1.	Peta Persebaran 2014 dan 2019	<i>Heatmap</i>	Fitur ini menampilkan jumlah penduduk per provinsi yang bersifat geografis.
2.	Tabel Pemilihan Umum Indonesia Terkini	Tabel	Menampilkan data secara utuh kepada pengguna. Data pemilihan umum sendiri ditampilkan secara menyeluruh untuk melihat secara lengkap dan untuk mengubah maupun menghapus data.
3.	Tabel Anggaran Indonesia	Tabel	Menampilkan data anggaran (jumlah sedikit) kepada pengguna.
4.	Jumlah Populasi tahun 2014, 2019 dan keseluruhan	-	
5.	Jumlah Golongan Putih	-	

No	Fitur	Bentuk	Alasan
6.	Perbandingan Rekapitulasi Presiden dengan DPT dan Populasi	<i>Pie Chart</i>	Informasi yang ditampilkan merupakan perbandingan antara 2 hal, yaitu jumlah Daftar Pemilih Tetap (DPT) dan Populasi tiap provinsi.

4.2. Review Sistem dan Data

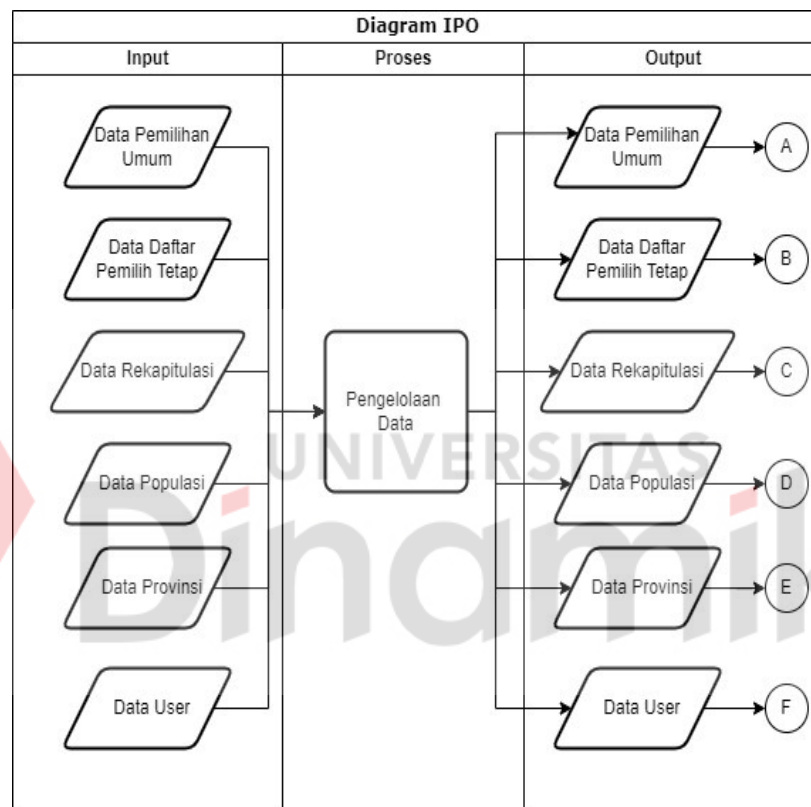
Proses review sistem dilakukan sembari memeriksa ketersediaan data, sehingga kebutuhan desain dan data yang tersedia seimbang. Ketersediaan dan kualitas dari sumber data sangat penting karena akan mempengaruhi hasil informasi pada sistem nantinya. Dibutuhkan sumber data yang akurat serta berkualitas agar sistem dapat dibuat dengan baik. Sumber data sistem pemilihan umum ini diambil dari publikasi *website*. Untuk jumlah populasi, diambil melalui Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas) dan (Badan Pusat Statistika (BPS). Untuk data jumlah DPT, rekapitulasi hasil suara diambil dari Komisi Pemilihan Umum (KPU). Dan untuk anggaran pemilihan umum diambil melalui *website* Lokadata yang bersumber dari Kementerian Keuangan. Berdasarkan sumber data, perlu dilakukan identifikasi data untuk memperjelas apa saja yang dibutuhkan untuk menghasilkan informasi yang telah dirancang pada tahap perancangan dan desain. Identifikasi data dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Identifikasi Kebutuhan Data

No	Fitur	Kebutuhan Data
1	Peta Persebaran 2014 dan 2019	Nama pemilihan umum, jumlah suara per calon dalam pemilihan umum, nama provinsi.
2	Tabel Pemilihan Umum Indonesia Terkini	Nama pemilihan umum, nama provinsi, tahun, jumlah populasi, jumlah Daftar Pemilih Tetap (DPT), jumlah suara.
3	Tabel Anggaran Indonesia	Nama alokasi anggaran, jumlah anggaran (dalam Triliun), tahun.
4	Jumlah Populasi tahun 2014, 2019 dan keseluruhan	Jumlah populasi penduduk, tahun.
5	Jumlah Golongan Putih	Jumlah Daftar Pemilih Tetap (DPT), jumlah rekapitulasi (suara).
6	Perbandingan Rekapitulasi Presiden dengan DPT dan Populasi	Jumlah rekapitulasi (suara), jumlah daftar pemilih tetap (DPT), jumlah populasi.

Selanjutnya, dilakukan pembuatan database untuk Sistem Pemilihan Umum. Pembuatan database dimulai dari Diagram *Input Process Output* (IPO), *System Flow Diagram*, *Context Diagram*, Diagram *Hierarchy Input Process Output* (HIPO), *Data Flow Diagram* (DFD), *Conceptual Data Model* (CDM), dan *Physical Data Model* (PDM). Pada Diagram IPO, terdapat data yang dimasukkan ke dalam aplikasi. Data yang dimasukkan berupa data pemilihan umum, data

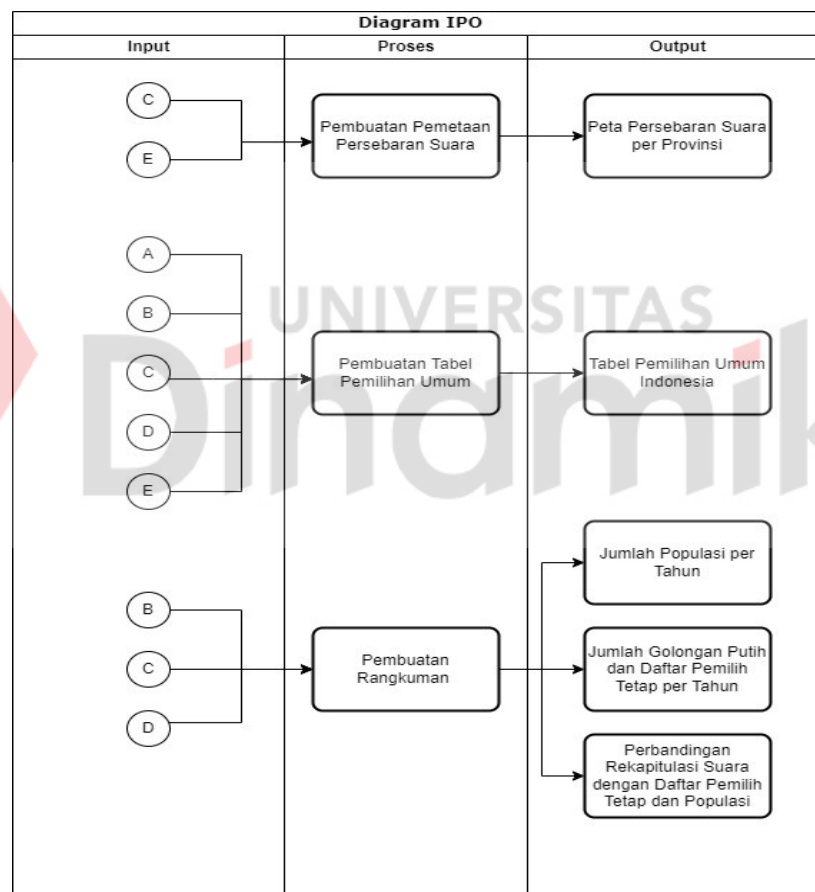
Daftar Pemilih Tetap (DPT), data rekapitulasi suara, data populasi di Indonesia per tahun berlangsungnya pemilu, data provinsi di Indonesia, dan data pengguna/*user*. Data tersebut dapat diproses baik tambah, ubah hingga hapus. Lalu luaran atau *output* berupa tabel data yang telah dimasukkan atau *input* sebelumnya. Diagram IPO dapat dilihat pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Diagram IPO 1

Pada Gambar 4.2, melanjutkan proses dari Gambar 4.1. Melalui data sebelumnya, akan diolah kembali untuk menghasilkan informasi yang akan menjadi luaran aplikasi ini. Adapun informasi yang dihasilkan berupa Peta Persebaran Suara per Provinsi di Indonesia yang memanfaatkan data rekapitulasi suara dan data provinsi di Indonesia. Selanjutnya tabel pemilihan umum di Indonesia yang memanfaatkan data pemilihan umum, data Daftar Pemilih Tetap

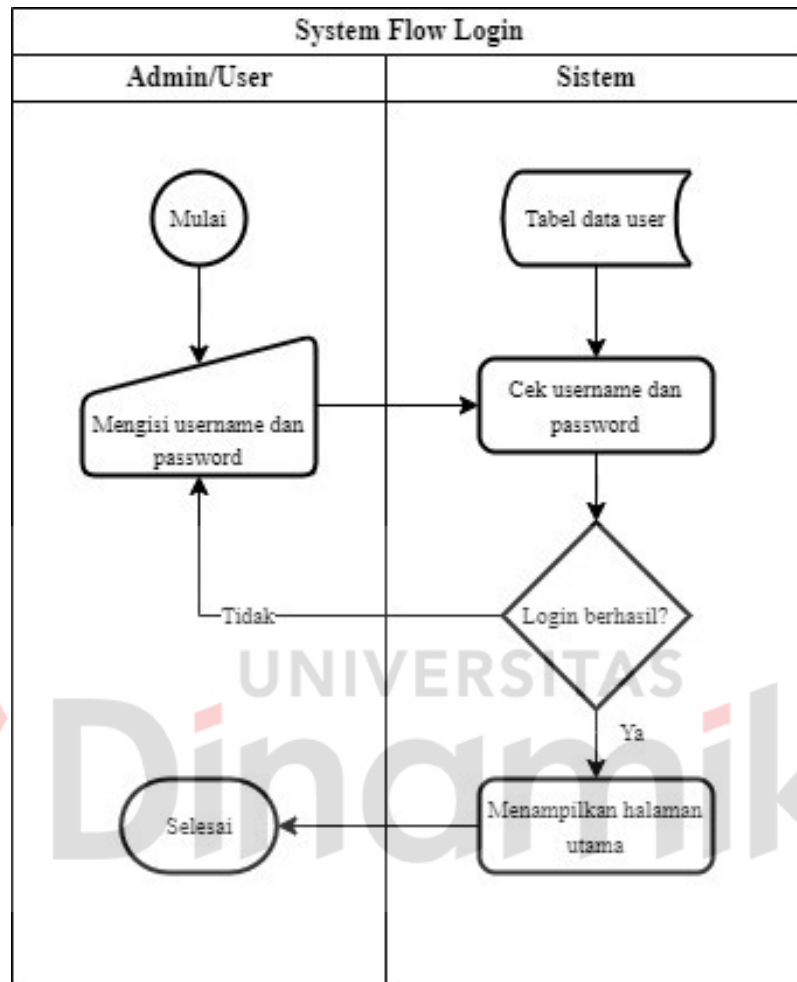
(DPT), data rekapitulasi suara data populasi di Indonesia per tahun berlangsungnya pemilu, dan data provinsi. Selain itu, aplikasi ini menghasilkan informasi berupa data populasi per tahun di Indonesia, jumlah golongan putih dan DPT per tahun berlangsungnya pemilu, dan perbandingan rekapitulasi suara dengan DPT dan populasi per provinsi di Indonesia. Ketiga informasi tersebut menggunakan data Daftar Pemilih Tetap (DPT), data rekapitulasi suara dan data populasi di Indonesia per tahun berlangsungnya pemilu.



Gambar 4.2 Diagram IPO 2

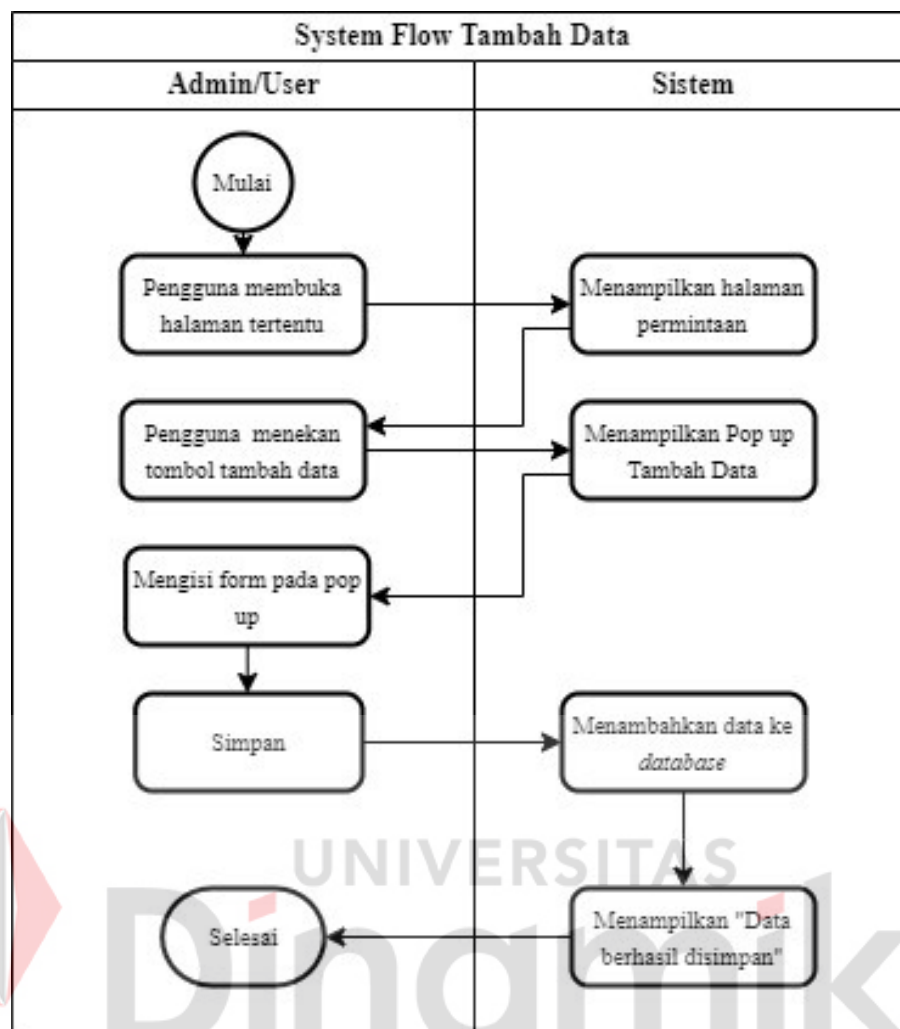
Selanjutnya, dibuat *System Flow Diagram* untuk menggambarkan alur sistem ketika pengguna menggunakan sistem. Pertama, pengguna diharuskan

untuk *login* sebagai akses untuk mengoperasikan sistem. Alur *login* pada sistem dapat dilihat pada Gambar 4.3.



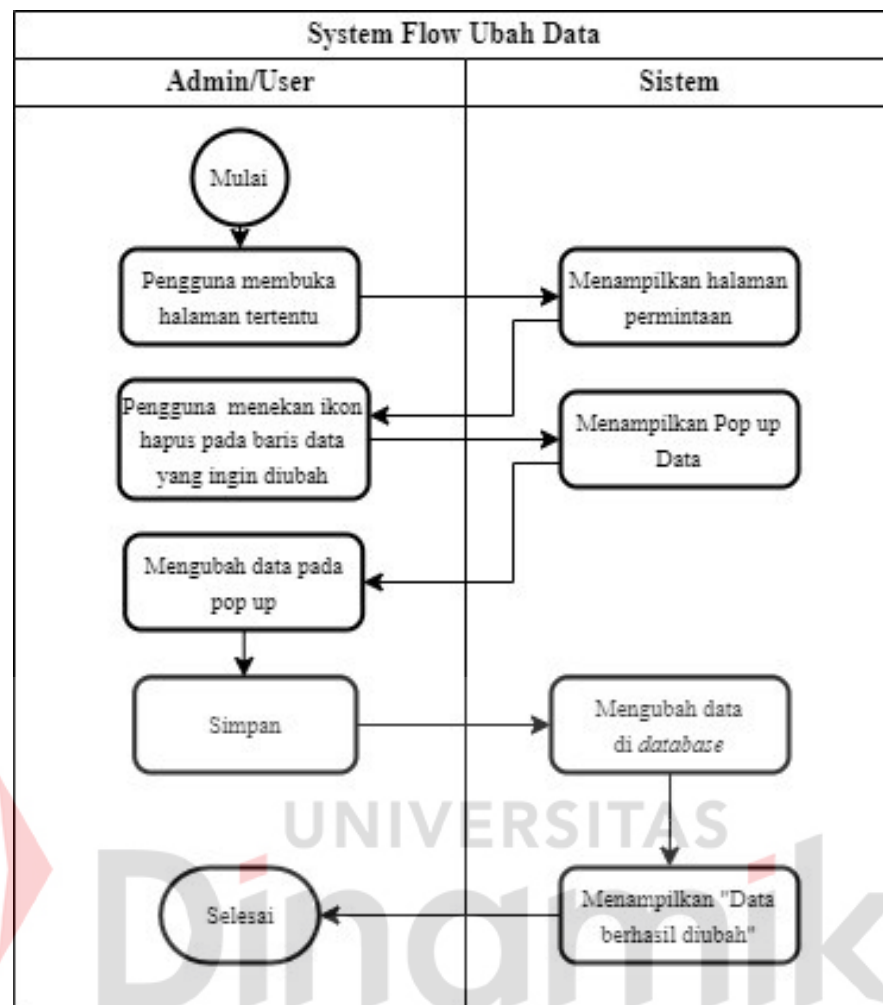
Gambar 4.3 System Flow Login

Selain *login*, terdapat alur tambah data pada sistem. Pengguna perlu memilih halaman data tertentu. Selanjutnya, dapat menekan tombol tambah data agar tampilan formulir tambah data muncul. Setelah mengisi data yang diminta, pengguna menyimpan data ke dalam *database*. Alur atau proses tambah data adalah sama untuk semua data yang telah dijelaskan di atas. Yang membedakan hanyalah formulir yang akan diisi. Lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 4.4.



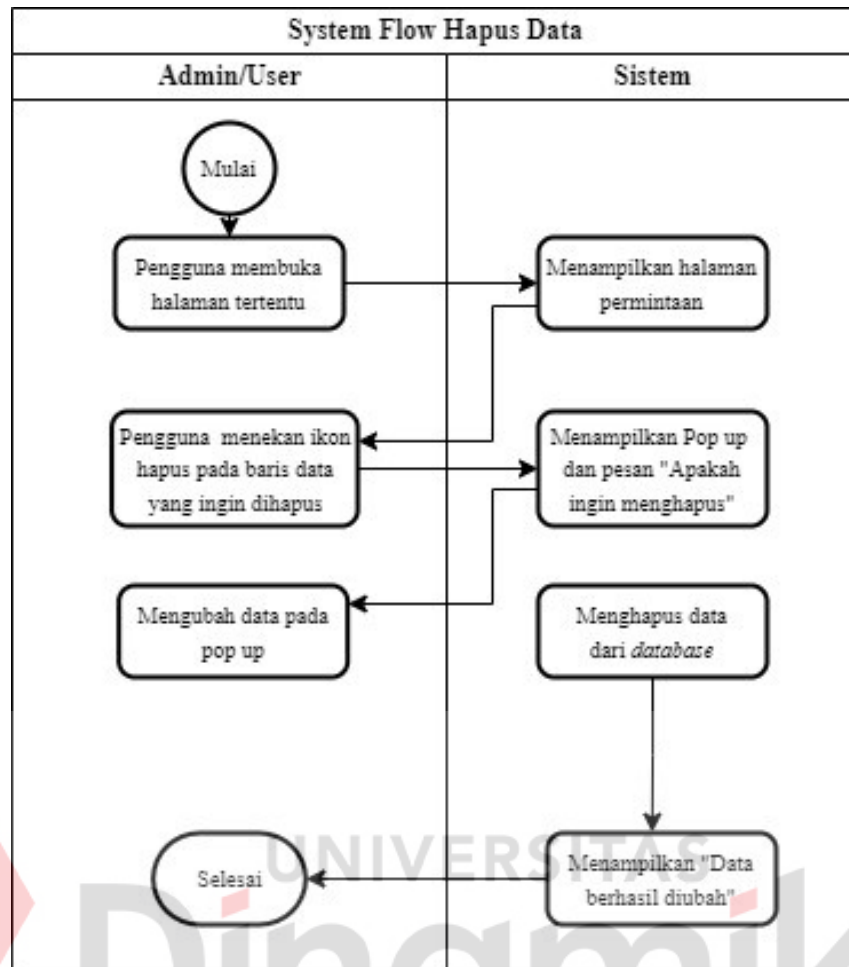
Gambar 4.4 System Flow Tambah Data

Untuk setiap data yang ditampilkan dalam bentuk tabel, pengguna dapat mengubah maupun menghapus data. Untuk mengubah data, pengguna hanya perlu memilih halaman data mana yang ingin ditampilkan. Setelah tabel data tampil, pengguna dapat mengubah data sesuai baris yang diinginkan. Nantinya akan muncul formulir beserta data yang ingin dirubah pada formulir. Setelah pengguna mengubah data yang diinginkan, selanjutnya adalah menyimpan data tersebut ke dalam *database* oleh sistem. Alur atau proses ubah data sama untuk semua data. Lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 4.5.



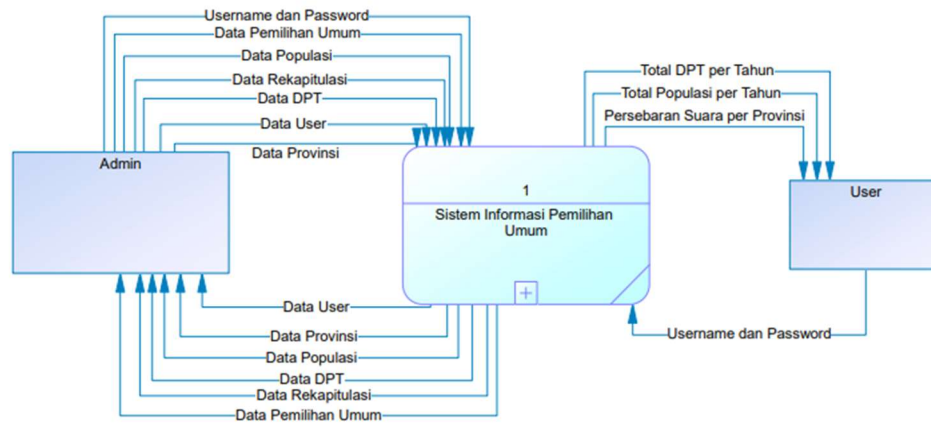
Gambar 4.5 System Flow Ubah Data

Untuk menghapus data, pengguna hanya perlu memilih halaman data mana yang ingin ditampilkan. Setelah tabel data tampil, pengguna dapat menghapus data sesuai baris yang diinginkan. Nantinya akan muncul *warning* untuk menghapus data. Jika pengguna menyetujui untuk menghapus data, maka data akan terhapus secara otomatis dari *database*. Alur atau proses hapus data sama untuk semua data. Lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 4.6.



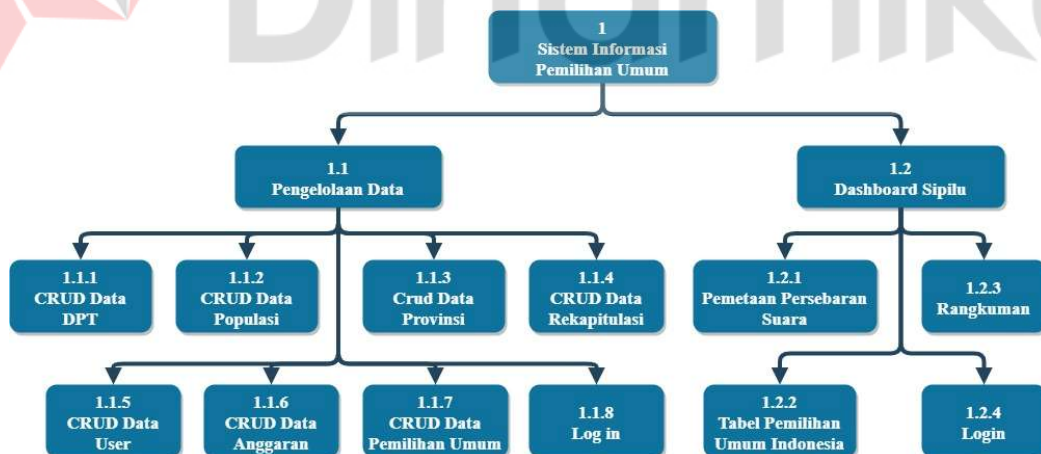
Gambar 4.6 System Flow Hapus Data

System Flow yang telah dijabarkan di atas nantinya menjadi landasan ketika membuat sistem. Selanjutnya terdapat *Context diagram* yang merupakan gambaran umum aliran data mulai dari asal hingga tujuan dari aktor tertentu pada suatu aplikasi. Pada *context diagram*, terdapat dua aktor yang dapat mengakses sistem, berupa admin dan *user*. *Context diagram* adalah tahapan awal perancangan *database*. Adapun pada Gambar 4.7 merupakan *context diagram* pada Sistem Informasi Pemilihan Umum.



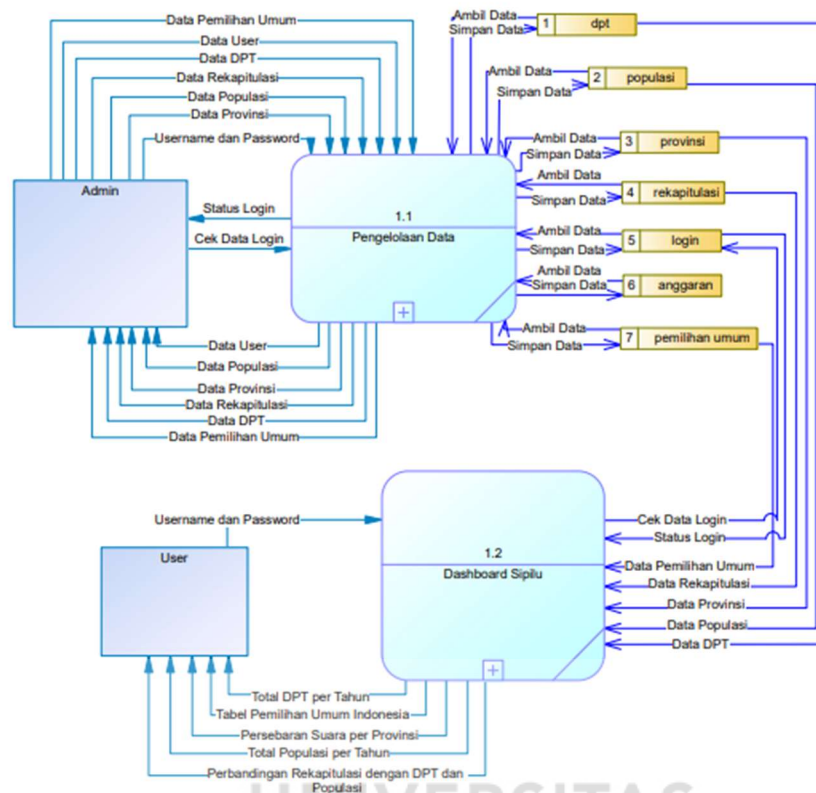
Gambar 4.7 Context Diagram

Hirarki Sistem Informasi Pemilihan Umum yang bertujuan untuk memperlihatkan jenjang atau hirarki pada aplikasi ini. Pembuatan hirarki ini menggambarkan proses dan sub proses yang nantinya ada dalam sistem. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 4.8



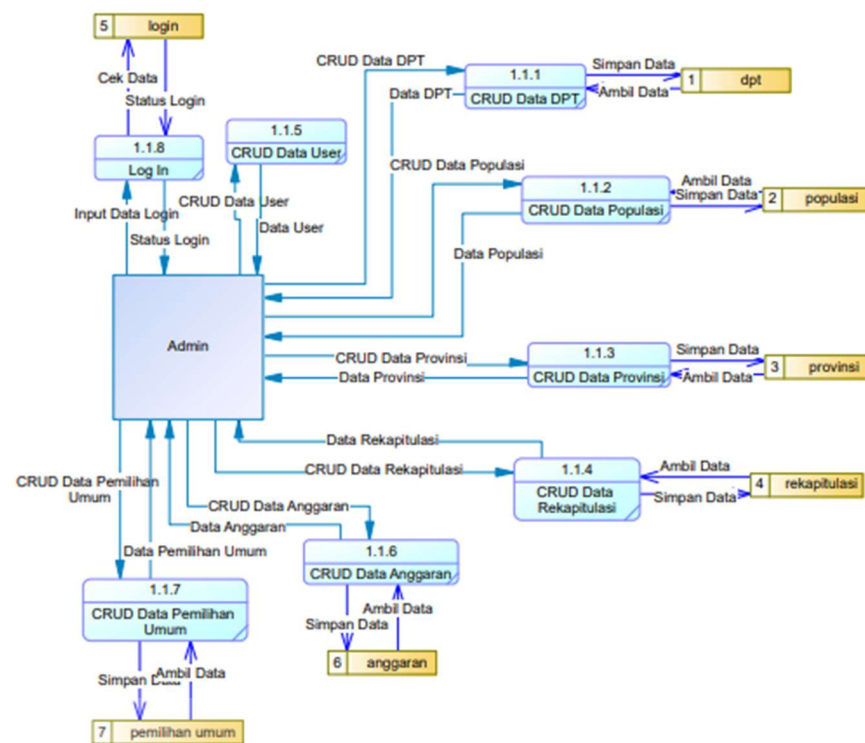
Gambar 4.8 Diagram HIPO

Setelah *context diagram* dan Diagram HIPO, dilanjutkan pada perancangan detail dari sistem pada *context diagram* menjadi sub proses yang ada pada digram HIPO. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.9.



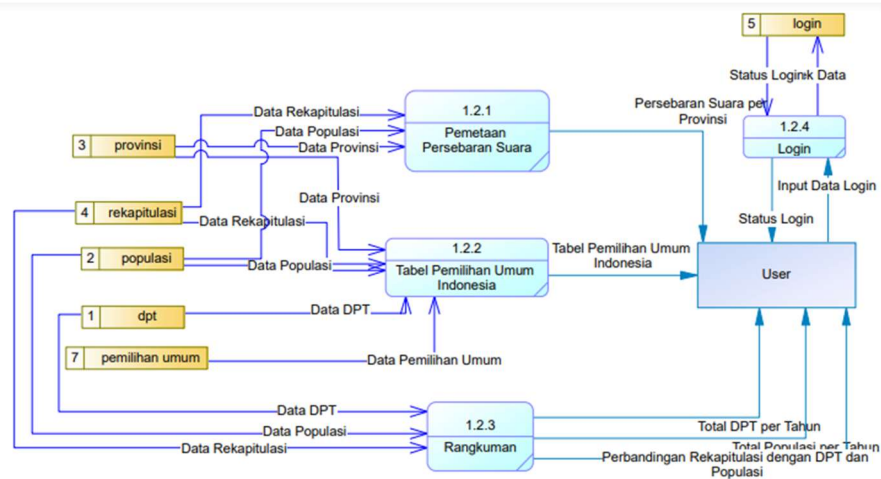
Gambar 4.9 Data Flow Diagram Level 0

Pada Gambar 4.9, merupakan turunan dari *context diagram* dan diagram HIPO. *Data flow diagram level 0* ini merupakan sub proses dari Sistem Informasi Pemilihan Umum yang ada pada *context diagram*. *Data flow* ini bertujuan untuk menampilkan aliran data, letak data disimpan hingga entitas yang terlibat. Aliran data tersebut nantinya dipecah lagi menjadi sub proses lain, berupa proses pengolahan data dan untuk keperluan informasi atau *Dashboard Sipil*. Untuk lebih detail pecahan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.10 dan 4.11.



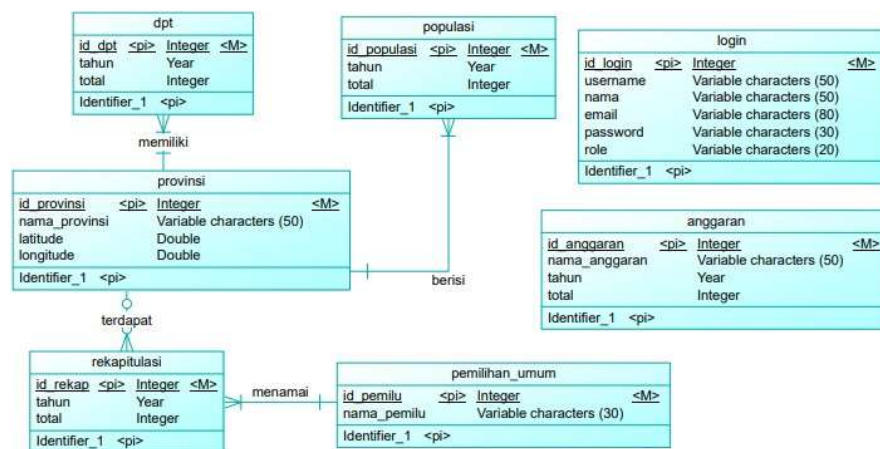
Gambar 4.10 Data Flow Diagram Level 1 Pengelolaan Data

Gambar 4.10 merupakan turunan dari Gambar 4.9 pada proses pengelolaan data yang menampilkan proses dan aliran pengelolaan data ketika melakukan operasi tambah, ubah atau hapus data hingga luaran dalam proses yang sudah ada sebelumnya. Pada gambar ini juga menambahkan alur simpan data baik dari admin ke *database* maupun ketika diperlukan untuk kebutuhan informasi. Data yang disimpan disesuaikan dengan tabel masing-masing pada *database*. Selain itu, alur *login* juga ditambahkan pada *Data flow* ini. Selanjutnya merupakan *Data Flow diagram level 1* untuk Dashboard Sipilu yang terdapat pada Gambar 4.11.



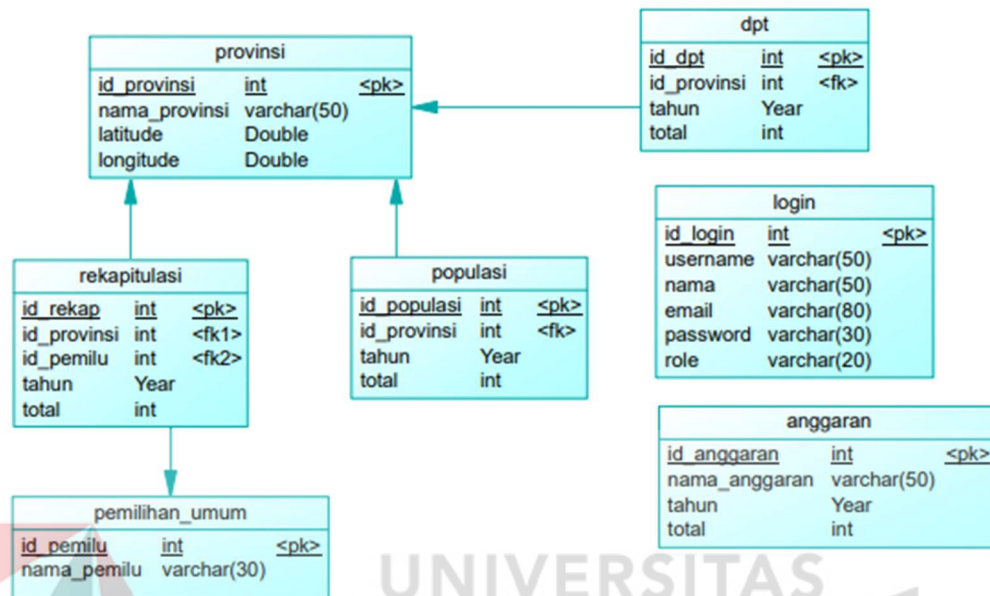
Gambar 4.11 Data Flow Diagram Level 1 Dashboard

Gambar 4.11 merupakan turunan dari Gambar 4.9 pada proses Dashboard Sipilu yang menampilkan proses perolehan data dari tabel untuk di proses lebih lanjut menjadi informasi yang nantinya akan ditampilkan pada sistem. Setelah perancangan alur data dan proses selesai, dilanjutkan pada perancangan *database* dan isi tabelnya berdasarkan tabel-tabel yang sudah dibuat pada proses sebelumnya. Pertama merupakan perancangan *Conceptual Data Model* yang dapat dilihat pada Gambar 4.12



Gambar 4.12 Conceptual Data Model

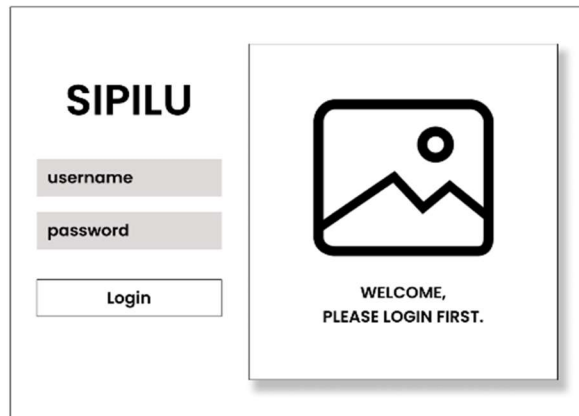
Physical data model (PDM) merupakan hasil dari *Conceptual Data Model* (CDM) yang di *generate* dan yang nantinya akan digunakan dalam sistem. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 *Physical Data Model*

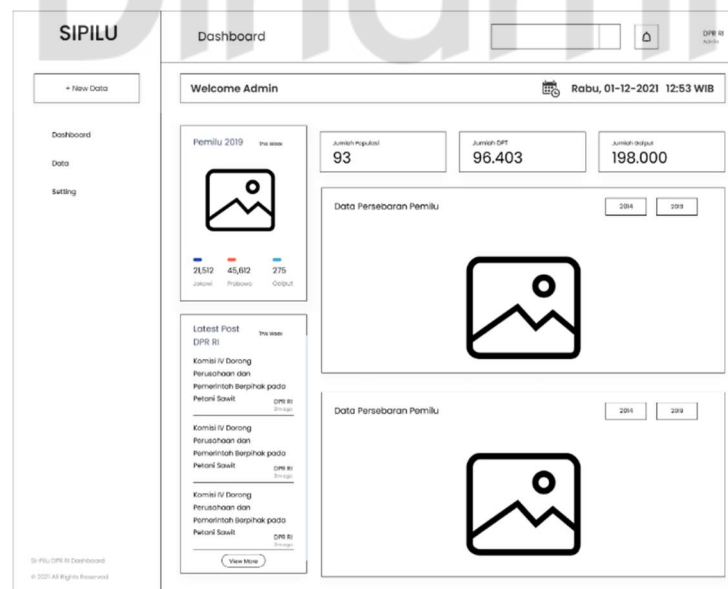
4.3. Perancangan *prototype*

Pada tahap ini, dirancang tampilan antarmuka Sistem Pemilihan Umum yang akan menjadi gambaran awal. Perancangan antarmuka dimulai dari halaman *login*. Dalam halaman *login*, pengguna baik *user* maupun *admin* harus memasukkan *username* dan *password* terlebih dahulu.



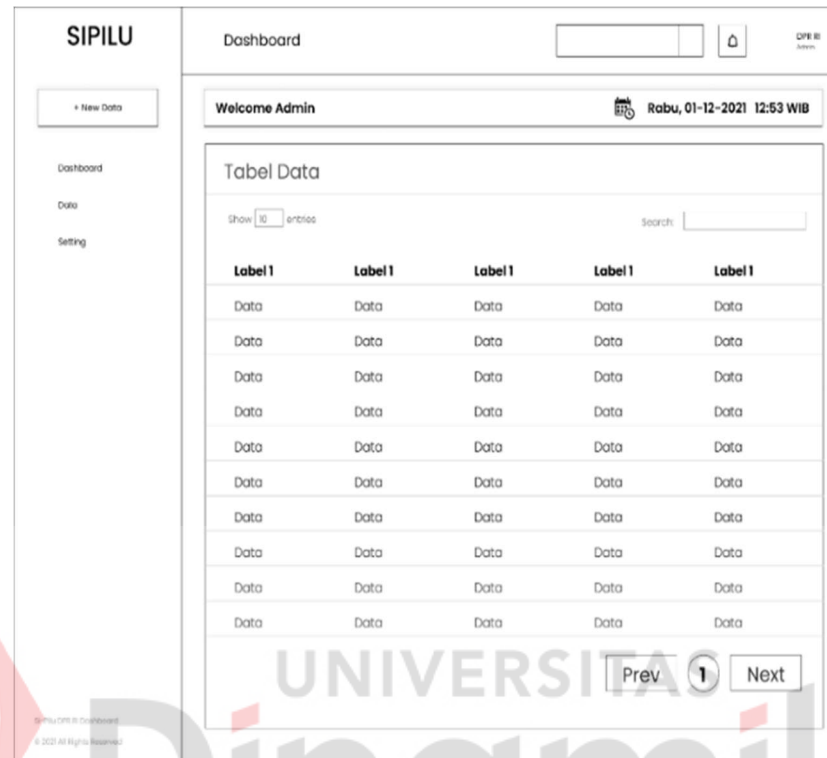
Gambar 4.14 Prototype Login

Pada bagian dashboard utama, menampilkan beberapa informasi berupa *heatmap* persebaran hasil suara per provinsi, jumlah rekapitulasi, jumlah DPT, dan jumlah golongan putih (golput). Dashboard utama dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 Prototype Dashboard Utama

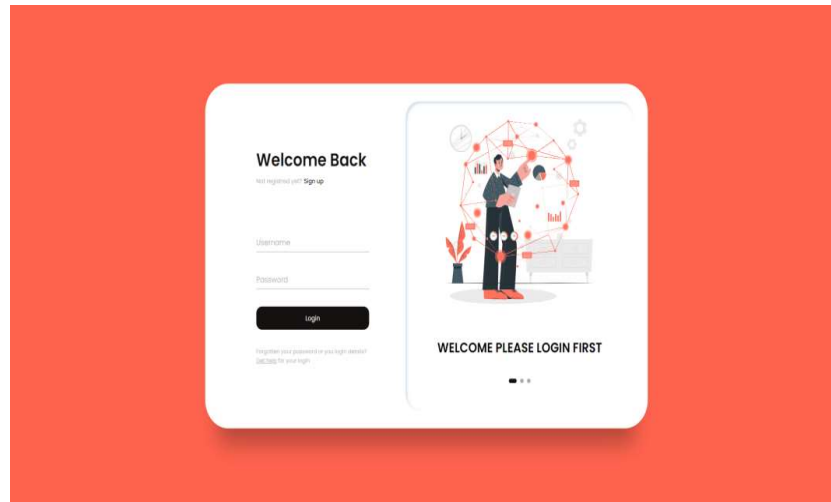
Pada Gambar 4.16 terdapat *prototype* table data pemilihan umum. Data yang ditampilkan juga nantinya dapat diubah atau dihapus oleh pengguna.



Gambar 4.16 Prototype Tabel Data Pemilihan Umum

















4.4. Perbaikan *Prototype*

Pada tahap ini, dibuatlah Sistem Pemilihan Umum yang sudah berbasis *website* berdasarkan *prototype* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pembuatan sistem sendiri menggunakan Bahasa pemrograman HTML, PHP, JavaScript, CSS, dan Bootstrap. Pertama merupakan halaman *login* yang dapat dilihat pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 Login

Pada tabel pemilihan umum, terdapat penyesuain banyak kolom yang perlu ditambahkan untuk menyesuaikan dengan jumlah data yang ingin ditampilkan. Ditambahkan pula *icon* untuk melakukan ubah data maupun hapus data. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.18.

Nama Pemilu *	Provinsi	Tahun	Total Populasi	Total DPT	Total Pemilih	Total Golput	Presentase Partisipasi	Edit
Pemilihan Legislatif	Aceh	2014	4,791,686	3,329,325	2,386,226	1,013,109	70%	 
Pemilihan Legislatif	Aceh	2019	5,391,083	3,923,774	2,562,479	961,295	73%	 
Pemilihan Legislatif	Sumatera Utara	2019	14,606,748	9,786,005	6,704,439	3,081,566	69%	 
Pemilihan Legislatif	Sumatera Utara	2014	13,680,635	9,795,721	6,124,359	3,671,362	63%	 
Pemilihan Legislatif	Sumatera Barat	2019	5,461,540	3,718,237	2,727,387	990,850	73%	 
Pemilihan Legislatif	Sumatera Barat	2014	5,111,042	3,643,900	2,405,339	1,238,561	66%	 
Pemilihan Legislatif	Riau	2019	6,302,878	3,863,305	2,821,229	942,076	76%	 
Pemilihan Legislatif	Riau	2014	5,865,979	4,090,208	2,669,684	1,420,524	85%	 

Gambar 4.18 Tabel Pemilihan Umum

Pada Gambar 4.19, terjadi penyesuaian pada *layout* desain. Berbeda dengan *prototype* dashboard utama pada Gambar 4.15, pada halaman ini hanya menampilkan peta *heatmap* persebaran suara di setiap provinsi di Indonesia per calon presidennya. Yang ditampilkan pada peta diatas dibagi berdasarkan tahun terjadinya pemilihan umum, yaitu 2014 dan 2019.



Gambar 4.19 Peta *Heatmap* Indonesia

Untuk halaman data terkait pemilihan umum, pengguna dapat menekan kata “Data” dan sistem akan langsung menampilkan daftar data yang ada pada sistem. Pada Gambar 4.20, merupakan salah satu contoh data yang ditampilkan berupa data realisasi anggaran pada pemilihan umum baik tahun 2014 dan 2019.

Anggaran

Data / Provinsi

Tabel Anggaran Indonesia

Show 10 entries

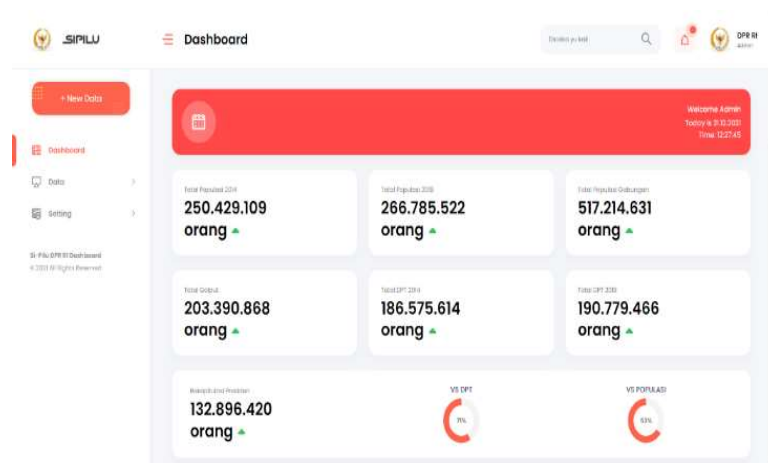
Search:

Id Anggaran	Nama Anggaran	Tahun	Total
1	Penyenggaraan	2014	16
2	Pengawasan	2014	4
3	Pendukung Keamanan	2014	2
4	Penyenggaraan	2019	26
5	Pengawasan	2019	5
6	Pendukung Keamanan	2019	3
Id Anggaran	Nama Anggaran	Tahun	Total

Showing 1 to 6 of 6 entries

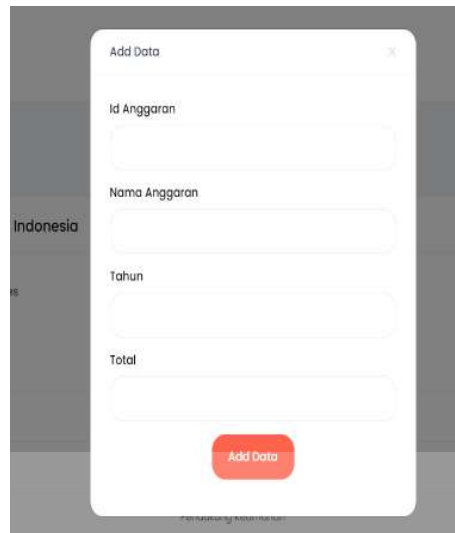
Gambar 4.20 Tabel Anggaran Pemilu Indonesia

Pada Gambar 4.21, juga berbeda dari *prototype* yang telah dirancang pada Gambar 4.15. Halaman ini hanya menampilkan informasi berupa jumlah populasi, yang dibagi menjadi dua, yaitu jumlah populasi pada tahun 2014 dan 2019. Selanjutnya berupa jumlah golongan putih (golput) yang dibagi menjadi dua, yaitu jumlah golput pada tahun 2014 dan 2019. Terakhir terdapat perbandingan antara jumlah rekapitulasi dengan jumlah DPT dan jumlah populasi.



Gambar 4.21 Jumlah Populasi, Golput dan Perbandingan Rekapitulasi

Pada Gambar 4.22 merupakan *pop up* untuk menambahkan data. Tambah data sendiri dapat dilakukan untuk berbagai tabel yang ada pada sistem. Pada contoh di atas, terdapat *pop up* tambah data pada tabel anggaran.



Gambar 4.22 Tambah Data

4.5. Rilis

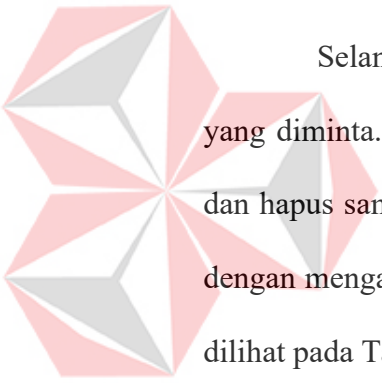
Tahap pengujian dilakukan sebelum perilis dashboard dilaksanakan.

Pengujian aplikasi ini ditujukan untuk memastikan bahwa semua bagian sudah tidak terjadi kesalahan (*Task Dashboard*). Hal ini dilakukan agar kesalahan dapat diminimalisir dan hasil sesuai dengan harapan. Pengujian dilakukan atas fitur yang telah dibuat, yaitu halaman login dan penambahan data, ubah, serta hapus data.

Pengujian pertama yang dilakukan adalah pengujian halaman login. Uji coba dilakukan dengan mengisi *username* dan *password* yang telah terdaftar untuk mengetahui proses login berhasil atau gagal. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Uji Coba Halaman Login

No	Nama Tes	Proses	Output yang diharapkan	Hasil
1	Uji coba halaman login	Login aplikasi	Pengguna dapat mengakses aplikasi	Berhasil
		Validasi jika inputan pengguna salah	Pengguna dapat mengakses aplikasi	Berhasil



Selanjutnya, dilakukan uji coba tambah data dengan mengisi data yang diminta. Pada aplikasi ini, karena kode program untuk tambah data, ubah dan hapus sama untuk semua data yang ditampilkan, maka pengujian dilakukan dengan mengambil halaman data anggaran sebagai contoh. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Uji Coba Halaman Data Anggaran

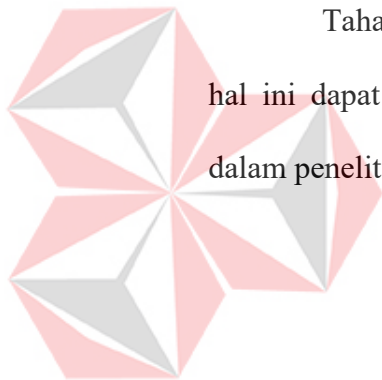
No	Nama Tes	Proses	Output yang diharapkan	Hasil
1	Uji coba halaman data anggaran	Simpan data	Data tersimpan pada tabel anggaran	Berhasil
		Ubah Data	Data berhasil diubah pada tabel anggaran	Berhasil

No	Nama Tes	Proses	Output yang diharapkan	Hasil
		Hapus Data	Data berhasil dihapus dari tabel anggaran	Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian, didapati bahwa sistem ini sudah dapat memenuhi tujuan awal dari pembuatan Sistem Informasi Pemilihan Umum (Sipilu). Karena semua halaman yang ada pada aplikasi dapat berjalan sesuai dengan fungsinya masing-masing.

4.6. Perbaikan berkelanjutan

Tahap ini adalah tahap pengembangan sistem. Pada metode *Pureshare*, hal ini dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi lebih lanjut. Namun dalam penelitian ini, tidak dilakukan tahapan tersebut.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari penelitian mengenai pembuatan Sistem Informasi Pemilihan Umum (Sipilu) menggunakan metode *Pureshare*, maka penulis dapat menyimpulkan:

1. Dashboard sistem dapat menyajikan informasi kepada pengguna dengan baik dan tepat. Selain itu, informasi yang dihasilkan akurat dan valid karena pada sistem ini, data diambil dari berbagai sumber yang kredibel dan telah disatukan.
2. Berdasarkan pengujian, Sipilu dapat berjalan sesuai dengan fungsinya masing-masing.
3. Untuk kebutuhan lainnya terkait pemilihan umum ataupun untuk penggunaan di masa yang akan datang, sistem ini dapat dikembangkan terlebih dahulu. Pengembangan dilakukan guna menyesuaikan kembali dengan keadaan dan kebutuhan.

5.2. Saran

Saran ini diharapkan dapat bermanfaat untuk kemajuan Sistem Informasi Pemilihan Umum (Sipilu) dengan metode *Pureshare*.

1. Melakukan penelitian yang berkelanjutan, guna untuk beradaptasi dengan kebutuhan lain dan teknologi yang dapat diimplementasikan dalam aplikasi Satu Data DPR RI.
2. Diharapkan adanya tambahan variabel lain yang mungkin juga mempengaruhi banyak hal dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, & Febrianti. (2019, November 12). *PROSES PEMILU DAN PILKADA*. Retrieved from INA-Rxiv PAPERS : <https://osf.io/preprints/inarxiv/yp9a3/>
- Hasyim, N., Hidayah, N. A., & Latisuro, S. W. (2014). Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Berbasis Web pada Koperasi Warga Baru MTS N 17 Jakarta. *Studi Informatika*.
- Kinaswara, T. A., Hidayati, N. R., & Nugrahanti, F. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website pada Kelurahan Bantengan.
- Manshur, A. (2021). Satu Data, Big Datadan Analatika Data: Urgensi Pelembagaan, Pembiasaan dan Pembudayaan. *Bappenas*.
- Nurhayati, A. N., Josi, A., & Hutagalung, N. A. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Pembelian Barang pada Koperasi Kartika Samara Grawira Prabumulih.
- Pranata, R. (2021). *Pengembangan Dashboard Sistem Informasi Rumah Sakit dengan Metode Pureshare*.
- Pressman, R. S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*. Penerbit Andi.
- Yulistiawan, I., Hidayah, N. A., & Arham, Z. (2011). Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Studi Kasus: Bank Pembiayaan Rakyat Syariah Harta Insan Karimah). *Studia Informatika*.