

# PERANCANGAN SISTEM INFORMASI QUICK COUNT (STUDI KASUS LEMBAGA SURVEY RADIOPANJAKARTA)

Imam Yuniyanto, S.Kom, M.M  
Teknik Informatika  
Sekolah Tinggi Teknologi Bandung, Bandung  
[imam@sttbandung.ac.id](mailto:imam@sttbandung.ac.id)

## Abstrak

Pemanfaatan aplikasi berbasis Android sudah hampir disegala bidang. Bidang Transportasi, Penjualan, Pendidikan dan lain sebagainya. Aplikasi android yang sangat populer dan berhasil membuat revolusi adalah aplikasi Transportasi Online berbasis android. Aplikasi transportasi online ini telah membuat revolusi Transportasi dalam masyarakat Indonesia. Kelebihan dari Aplikasi transportasi online ini adalah kemudahan dalam hal pemakaian, penggunaan media smart phone yang sudah banyak dipakai masyarakat dan kemudahan dalam hal penginstalan. Kelebihan aplikasi berbasis android ini juga sangat dibutuhkan dalam Sistem Informasi Quick Count yang ada pada lembaga Survey Radiopanjakarta. Aplikasi berbasis android ini, memperbaiki Sistem Informasi Quick Count pada Lembaga Survey Radiopanjakarta yang berbasis web. Dengan aplikasi Sistem Informasi Quick Count berbasis Android meminimalisir kekurangan Sistem Informasi Quick Count pada Lembaga Surveypanjakarta yang sudah ada.

**Kata Kunci : Aplikasi Quick Count berbasis android, aplikasi Quick Count, Radiopanjakarta, Sistem Informasi Quick Count.**

## Abstract

*Utilization of Android-based applications is almost all fields. Field of Transportation, Sales, Education and so forth. Android application is very popular and managed to make a revolution is an Online Transport based application android. This online transport application has made Transport revolution in Indonesian society. The advantages of this online transport application is the ease in terms of usage, use of smart phone media that has been widely used by the community and ease of installation. Excess android-based applications are also very needed in the Quick Count Information System that existed at the Institute Survey Radiopanjakarta. This android-based applications, improve the Quick Count Information System at the Radiopanjakarta Survey Institute based on the web. With Android Quick Quick Information System application minimize shortage of Quick Count Information System at existing Surveypanjakarta Institution.*

*Keywords: Quick Count application based on android, Quick Count application, Radiopanjakarta, Quick Count Information System.*

## I. PENDAHULUAN

Pemanfaatan aplikasi berbasis android adalah salah satu dampak dari revolusi industry tahap keempat. Didalam revolusi industry keempat ini banyak bidang yang memanfaatkan teknologi informasi. Salah satu contohnya adalah bidang jasa transportasi. Perusahaan jasa transportasi online seperti Gojek, Grab dan Uber menjadi bisnis yang banyak membantu masyarakat dalam hal bertransportasi dengan mudah, aman dengan harga terjangkau. Bisnis transportasi online juga banyak menyerap banyak tenaga kerja.

Didalam jasa transportasi online kemudahan, keamanan dan harga yang kompetitif disebabkan sudah banyaknya masyarakat yang menggunakan smartphone. Smartphone sudah jadi bagian dari hidup masyarakat, karena harga yang terjangkau.

Disisi lain harga jasa internet yang semakin murah dengan kecepatan yang baik, menyebabkan aplikasi berbasis android mudah diterapkan di masyarakat. Dengan menggunakan aplikasi berbasis android, tidak banyak biaya yang dikeluarkan oleh pemakainya.

Dengan kemurahan dan kemudahan yang ditawarkan aplikasi berbasis android, menyebabkan banyak bidang

memanfaatkan aplikasi ini untuk membantu pekerjaan. Seperti bidang finance dengan aplikasi perbankan berbasis android. Bidang penjualan dengan banyaknya bermunculan startup. Selain itu pemanfaatan aplikasi android juga dapat diterapkan dibidang survey. Untuk itu penulis ingin merancang sebuah sistem informasi quick count berbasis android

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Quick Count

*Quick count* atau penghitungan cepat adalah proses pencatatan hasil perolehan suara di ribuan Tempat Pemungutan Suara (TPS) yang dipilih secara acak [1]

*Quick Count* atau Perhitungan cepat adalah proses pencatatan hasil perhitungan suara di ribuan TPS yang dipilih secara acak dan *quick count* adalah prediksi hasil pemilu berdasarkan fakta bukan opini. Hal ini juga dapat diartikan bahwa *quick count* atau juga dikenal sebagai tabulasi suara paralel (*Parallel Vote Tabulation*) merupakan salah satu metode yang berguna untuk memantau pada hari pemungutan suara. [2] (R Putra, Andri S, 2013).

*Quick count* dapat diartikan sebagai penghitungan cepat, lebih cepat dari pada penghitungan yang resmi dilakukan oleh komite pemilu umum (KPU).[3] *Quick count* adalah prediksi hasil pemilihan dengan menggunakan data hasil perhitungan suara di TPS [4].

*Quick Count* adalah perhitungan cepat hasil pemilu yang dilakukan oleh beberapa lembaga independen [5].

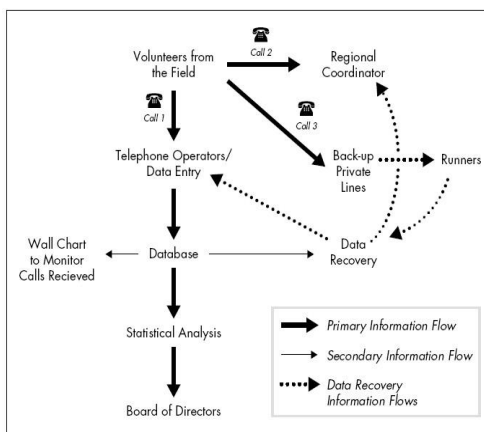
Menurut Lembaga Survey Indonesia (LSI)[1] *Quick Count* terbagi menjadi dua yaitu *Real Quick Count* dan *Sampling Quick Count*. *Real Quick Count* adalah metode penghitungan suara dengan sumber seluruh TPS yang ada, sedangkan *Sampling Quick Count* adalah metode penghitungan suara dengan sumber data hanya sampelnya saja untuk mewakili seluruh TPS yang ada.

### Komunikasi Data *Quick Count*

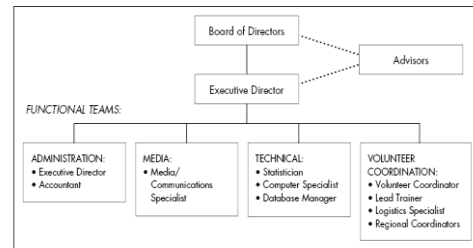
Jumlah lokasi pantauan (TPS) yang mencapai ribuan dengan melibatkan ribuan orang relawan, tentu bukan pekerjaan sederhana, terutama dalam aspek komunikasi data. Organisasi pelaksana harus menyiapkan perangkat komunikasi data yang terpusat. Arus komunikasi dilakukan dua arah : dari relawan (di lokasi TPS terpantau) untuk pengiriman data lapangan dan dari pusat untuk tujuan pengecekan. Berikut Gambar 2.1 dan Gambar 2.2 yang menyatakan organisasi *quick count* dan alur informasi *quick count* yang dikemukakan oleh Estok *et al.* (2002).[1].

Tahapan proses *quick count* secara singkat menurut LSI & JIP (2007) [1] adalah

1. Menentukan jumlah TPS yang akan diamati
2. Memilih TPS yang akan diamati secara acak
3. Manajemen data (pengamatan, pencatatan, dan analisa data hasil perhitungan suara)
4. Publikasi hasil *quick count*



Gambar 1. Diagram Organisasi Quick Count



Gambar 2. Alur Informasi Quick Count

### B. Perancangan

Perancangan sistem informasi merupakan pengembangan sistem baru dari sistem lama yang ada, dimana masalah-masalah yang terjadi pada sistem lama diharapkan sudah teratasi pada sistem yang baru.[6]

Perancangan adalah proses pengembangan sistem baru berdasarkan hasil rekomendasi analisis sistem.[1]

Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi oleh perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternative sistem yang terbaik.[1].

### C. Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah sebuah sistem yang terdiri atas rangkaian sub sistem informasi terhadap pengolahan data untuk menghasilkan informasi yang berguna untuk pengambil keputusan. [1]

Sistem informasi adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan dan berfungsi untuk memproses, mengumpulkan, mendistribusikan serta menyimpan informasi yang berguna sebagai pendukung dalam pembuatan keputusan juga pengawasan dalam organisasi[7].

Sistem informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama. Keempat bagian utama tersebut mencakup perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur, dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terlatih. [8]. (Faizal Ari Prabowo, 2017)

Sistem informasi adalah sekumpulan komponen pembentuk sistem yang mempunyai keterkaitan antara satu komponen dengan komponen lain yang bertujuan menghasilkan suatu informasi dalam suatu bidang tertentu.[9]. Sistem Informasi adalah suatu sistem dalam sebuah organisasi yang menggabungkan orang-orang, fasilitas, media, prosedur dan pengendalian untuk mendapatkan jalur komunikasi, memproses transaksi tertentu dan pemberian sinyal kepada manajemen terhadap kejadian internal dan eksternal dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan [10].

## D. APLIKASI ANDROID

### Android

Android adalah sistem operasi yang dapat dijalankan pada perangkat *mobile* berbasis Linux. Sistem informasi ini diciptakan oleh Android.inc yang merupakan pendatang baru pada bidang perangkat lunak *smartphone*, kemudian dibeli oleh Google Inc. dan dikembangkan.[11]. (Cantiqa Putri Larashati, 2017)

### Sejarah Android

Android adalah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, *Google Inc.* membeli *Android Inc.*, pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk *Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile*, dan *Nvidia*.

Pada saat perilis perdana Android, 5 November 2007, Android bersama *Open Handset Alliance* menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, *Google* merilis kode-kode Android di bawah *lisensi Apache*, sebuah *lisensi* perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler.

### Android SDK (Software Development Kit)

Android SDK adalah *tools API (Application Programming Interface)* yang diperlukan untuk memulai mengembangkan aplikasi pada *platform* Android menggunakan bahasa pemrograman *Java*.

Beberapa fitur Android yang penting adalah sebagai berikut :

- Framework* aplikasi yang mendukung penggantian komponen dan *reusable*.
- DVM dioptimalkan untuk perangkat *mobile*.
- Integrated browser* berdasarkan *engine open source WebKit*.
- Grafis yang dioptimalkan dan didukung oleh *libraries* grafis 2D, grafis 3D berdasarkan spesifikasi *OpenGL ES 1.0*.
- SQLite untuk penyimpanan data.
- Dukungan untuk audio, video dan gambar.
- Bluetooth, Edge, 3G, Wifi*.
- Kamera, *GPS*, kompas dan *accelerometer*.

Lingkungan *development* yang lengkap dan kaya termasuk perangkat *emulator, tools untuk debugging, profil* dan kinerja memori serta *plugins* untuk *IDE Eclipse*.

### Eclipse

*Eclipse* adalah sebuah IDE (*Integrated Development Environment*)

untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua *platform (platform-independent)*

### SQLite

*SQLite* merupakan sebuah *system management* basis data relasional yang bersifat *ACID-compliant* dan memiliki ukuran pustaka kode yang relatif kecil, ditulis dalam bahasa C. *SQLite* merupakan proyek yang bersifat *public domain* yang dikerjakan oleh D. Richard Hipp.

*SQLite* mengimplementasikan hampir seluruh elemen-elemen standar yang berlaku pada *SQL-92*, termasuk transaksi yang bersifat *atomic*, konsistensi basis data, *isolasi*, dan *durabilitas* (dalam bahasa Inggris lebih sering disebut *ACID*), *trigger*, dan *kueri-kueri yang kompleks*.

### ADB (Android Debug Bridge)

ADB adalah alat serbaguna yang bisa mengendalikan perangkat Android (*emulator*) yang terhubung dengan komputer. Dengan ADB kita bisa menggunakan *smartphone Android* kita untuk melakukan pengujian aplikasi.

### ADT(Android Developer Tools)

Safaat (2012: 6) juga memaparkan bahwa *Android Development Tools (ADT)* adalah *plug-in* yang didesain untuk IDE *Eclipse* yang memberi kita kemudahan dalam mengembangkan aplikasi *Android* dengan menggunakan IDE *Eclipse*.

### JDK (Java Development Kit)

Menurut De Coster (2012), *Java* adalah sebuah teknologi yang diperkenalkan oleh *Sun Microsystems* pada pertengahan tahun 1990. Menurut definisi Sun, *Java* adalah nama untuk sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada *computer standalone* ataupun pada lingkungan jaringan. Untuk membuat program *Java* dibutuhkan *kompiler* dan *interpreter* untuk program *Java* berbentuk *Java Development Kit (JDK)* yang diproduksi oleh *Sun Microsystems*. Sebelum memulai instalasi *Android SDK*, terlebih dahulu kita harus melakukan *instalasi JDK* dikomputer. *JDK* yang kami gunakan untuk dapat mengompilasi aplikasi *Android* yang kami rancang ini adalah *Java SE Development Kit 8*.

### UML

Bahasa pemodelan perangkat lunak *unified modeling language (UML)*, sejak pertama kali diperkenalkan pada tahun 1997, saat ini telah berkembang menjadi sebuah bahasa pemodelan yang baku (*de facto*) di dalam sebuah pengembangan perangkat lunak (Engels, et al., 2000) (Larman, 2005) (Lange, et al., 2006). UML digunakan dalam pengembangan sistem perangkat lunak yang menggunakan

pendekatan berorientasi objek. Intensitas penggunaan UML yang tinggi ini didukung dengan semakin matangnya konsep pemodelan yang dirumuskan dalam setiap rilis spesifikasi UML yang dikembangkan oleh Object Management Group (OMG). Sampai tahun 2017, OMG telah merilis 11 versi spesifikasi UML, yang terakhir adalah versi 2.5.1 yang termasuk dalam revisi UML 2.02. Di sisi lain, pengembangan alat bantu untuk pemodelan dengan UML berkembang cukup pesat dan sebagiannya tergolong sebagai *free software* sehingga tersedia banyak pilihan bagi pengembang perangkat lunak untuk menggunakannya, antara lain: StarUML, ArgoUML, UML Designer.[12].

### Use Case Diagram

Munawar (2005 : 64) menyatakan bahwa *use case* adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi pada antar *user* (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai.

### Activity diagram

*Activity diagram* menurut Munawar (2005: 109) adalah teknik untuk mendeskripsikan logika prosedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. *Activity diagram* mempunyai peran seperti halnya *flowchart*, akan tetapi perbedaannya dengan *flowchart* adalah *activity diagram* bisa mendukung perilaku paralel sedangkan *flowchart* tidak bisa.

### Diagram Class

*Class* adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek.

### Diagram Sequence

*Diagram sequence* merupakan salah satu yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan *message* (pesan) apa yang dikirim dan kapan pelaksanaannya.

## III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Judul bab selanjutnya dapat disesuaikan dengan konten artikel, misalnya dapat berupa analisis dan perancangan, atau hasil analisis data, atau pengolahan data, dan seterusnya. Dalam beberapa kasus, dapat ditambahkan bab khusus seperti metode penelitian, metoda analisis atau sub bab lain sepanjang relevan dengan konten artikel.

### A. Metodologi Penelitian

Dalam pembangunan sistem informasi ini, peneliti menggunakan sistem model *waterfall*. Namun dalam penelitian ini pengembangan sistem yang digunakan hanya sampai tahap *implementation dan unit testing*.

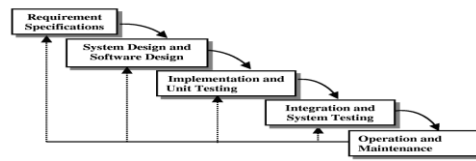


Fig. 1 Waterfall model

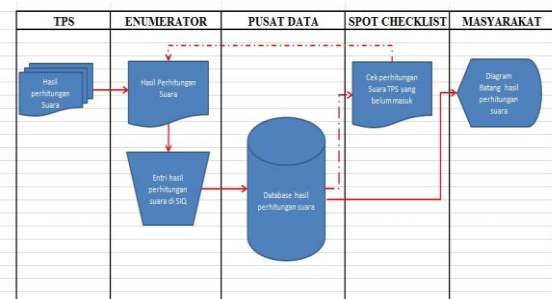
Sumber gambar : [10]

Gambar 3. Model Proses Pengembangan Perangkat Lunak Waterfall

Model Waterfall memiliki beberapa fase yaitu fase Requirements and Definition. [10].

- Requirements and definition*, [10]. kegiatan ini merupakan proses pengumpulan kebutuhan-kebutuhan user yang harus disediakan pada perangkat lunak yang akan dibangun. Dalam kegiatan ini dilakukan pengumpulan dokumen – dokumen yang terkait untuk pembangunan sistem informasi quick count.
- System and software design*, [10] kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan, desain pembuatan program perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengkodean. Kegiatan yang dilakukan yaitu melakukan pemodelan user interface, mengurutkan kegiatan pengkodean dan pemodelan aplikasi android.
- Implementation and unit testing*, [10] Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian ini melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

### B. Analisa Sistem Berjalan



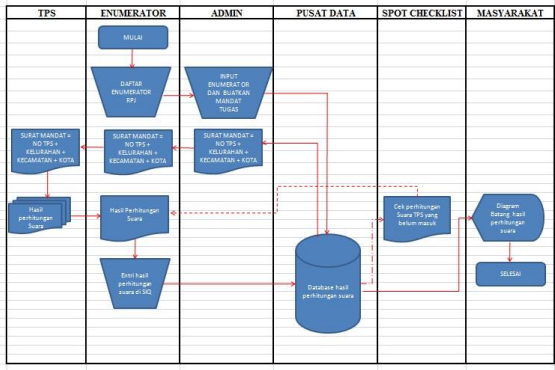
### C. ANALISA KELEMAHAN SISTEM BERJALAN

Berdasarkan penerapan Sistem Informasi Quick Count

di Lapangan kelemahan-kelemahan yang terjadi adalah sebagai berikut :

1. Sistem Informasi Quick Count yang menggunakan program web yang menggunakan browser terkadang membutuhkan waktu lebih untuk mengakses Sistem. Waktu yang lama mengakibatkan Enumerator stress, sehingga kinerja Enumerator tidak maksimal
2. Penginputan hasil perhitungan suara di TPS dengan sistem input di Text box masih berpeluang mengakibatkan kesalahan penginputan, sehingga hasil dari Survey juga tidak valid.
3. Sistem Informasi Quick Count yang sudah berjalan tidak bisa mengetahui apakah Enumerator dalam memberikan laporan, benar berada di TPS yang ditugaskan.

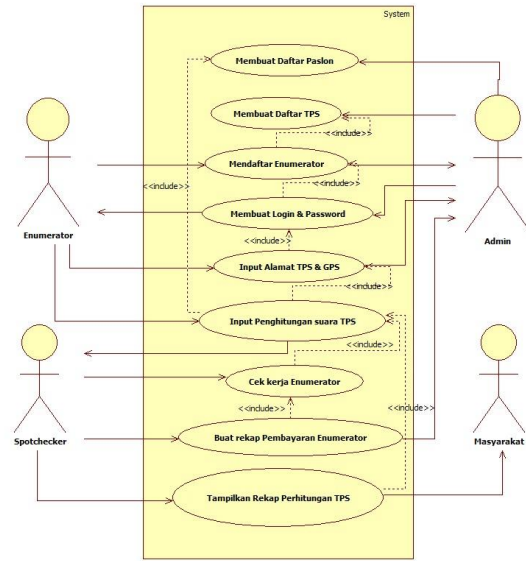
#### IV. SISTEM USULAN



#### V. PERANCANGAN SISTEM USULAN

Perancangan sistem usulan dilakukan untuk mengatasi kelemahan sistem berjalan yang ada pada Sistem Informasi Quick Count. Perancangan sistem usulan menggunakan Unified Modeling Language (UML) sebagai pemodelan sistem.

1. Use Case Diagram Sistem Informasi Quick Count.



2. Scenario Use Case

#### Scenario Use Case Login

Tabel I. Scenario Login

Nama Use Case	Login
Aktor	Admin, Enumerator, Spotcaker
Tujuan	Memasuki halaman Utama
Kondisi Awal	Memiliki username dan password
<b>Skenario Utama</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memasukan username dan password	3. Validasi username dan Password
2. Menekan tombol "Masuk"	4. Menampilkan halaman utama
Kondisi Akhir	Berada dalam halaman Utama

#### Scenario Use Case Daftar Login

Tabel. II. Scenario Daftar Paslon

Nama Use Case	Membuat Daftar Paslon
Aktor	Admin
Tujuan	Memasuki halaman Daftar Paslon
Kondisi Awal	Beranda dalam halaman utama
<b>Skenario Utama</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih tombol Daftar Paslon	3. Menampilkan Daftar Paslon
2. Input atau edit paslon	
Kondisi Akhir	Berada dalam halaman Daftar Paslon

Scenario Use Case Daftar TPS

Tabel III. Scenario Daftar TPS

Nama Use Case	Membuat Daftar TPS
Aktor	Admin
Tujuan	Memasuki halaman Daftar TPS
Kondisi Awal	Beranda dalam halaman utama
<b>Skenario Utama</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih tombol Daftar TPS 2. Input atau edit TPS	3. Menampilkan Daftar TPS
Kondisi Akhir	Berada dalam halaman Daftar TPS

Scenario Use Case Paslon

Tabel IV. Scenario Daftar Paslon

Nama Use Case	Membuat Daftar Paslon
Aktor	Admin
Tujuan	Memasuki halaman Daftar Paslon
Kondisi Awal	Berada dalam halaman Login
<b>Skenario Utama</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih tombol Daftar Paslon 2. Input atau edit paslon	3. Menampilkan Daftar Paslon
Kondisi Akhir	Berada dalam halaman Daftar Paslon

Scenario Use Case Daftar Enumerator

Tabel V. Scenario Mendaftar Enumerator

Nama Use Case	Mendaftar Enumerator
Aktor	Enumerator
Tujuan	Mendaftar Enumerator
Kondisi Awal	Beranda dalam halaman utama
<b>Skenario Utama</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih Link Daftar Enumerator 3. Input atau edit paslon	2. Menampilkan Form Input Enumerator 4. Keterangan Sukses daftar
Kondisi Akhir	Berada dalam halaman Form daftar Enumerator

Scenario Use Case Membuat User Name & Password

Tabel VI. Scenario Membuat User Name & Password

Nama Use Case	Membuat Login & Password
Aktor	Admin
Tujuan	Membuat user name & password untuk Enumerator
Kondisi Awal	Beranda dalam halaman utama
<b>Skenario Utama</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih Tombol master Admin 2. Memilih Tombol Permohonan Enumerator 3. Aktivasi permohonan Enumerator 4. Input Form TPS tugas dan simpan	Berada halaman Master Admin Menampilkan daftar Permohonan Enumerator Menampilkan Form Input TPS tugas Form menampilkan user dan password
Kondisi Akhir	Berada dalam halaman Form Master Admin

Scenario Use Case Input TPS & GPS

Tabel VII. Scenario Input TPS & GPS

Nama Use Case	Input TPS & GPS
Aktor	Enumerator
Tujuan	Mengisi alamat TPS tugas & GPS TPS Tugas
Kondisi Awal	Halaman utama
<b>Skenario Utama</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Memilih tombol Input TPS & GPS Menekan tombol "Input TPS & GPS" Input alamat TPS & GPS Menekan tombol "Simpan"	Menampilkan Form Input TPS & GPS Menampilkan halaman utama
Kondisi Akhir	Berada dalam halaman Input TPS & GPS

Scenario Use Case Input Suara TPS

Tabel XIII. Scenario Input Suara TPS

Nama Use Case	Input Suara TPS
Aktor	Enumrator
Tujuan	Menginput hasil suara paslon di TPS
Kondisi Awal	Beranda dalam halaman utama
<b>Skenario Utama</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih tombol Input Suara TPS 3. Input perolehan suara paslon 4. Menekan Tombol "Simpan"	2. Menampilkan Form input suara paslon 5. Menampilkan kotak Dialog input berhasil
Kondisi Akhir	Berada dalam halaman Input Suara Paslon

### Scenario Use Case Cek Kerja Enumerator

Tabel IX. Scenario Cek Kerja Enumerator

Nama Use Case	Cek Kerja Enumerator
Aktor	Spotceklis
Tujuan	Mengetahui suara TPS yang sudah masuk dan belum
Kondisi Awal	Beranda dalam halaman utama
<b>Skenario Utama</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Memilih tombol Daftar TPS	Menampilkan Daftar TPS
Input atau edit TPS	
Kondisi Akhir	Berada dalam halaman Cek Kerja Enumerator

### Scenario Use Case Buat Rekap Pembayaran

Tabel X. Scenario Rekap Pembayaran

Nama Use Case	Buat Rekap Pembayaran
Aktor	Spotceklis
Tujuan	Membuat Rekap Pembayaran Enumerator
Kondisi Awal	Berada dalam halaman Utama
<b>Skenario Utama</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Memilih tombol Daftar Paslon	Menampilkan Daftar Paslon
Input atau edit paslon	
Kondisi Akhir	Berada dalam halaman Rekap Pembayaran

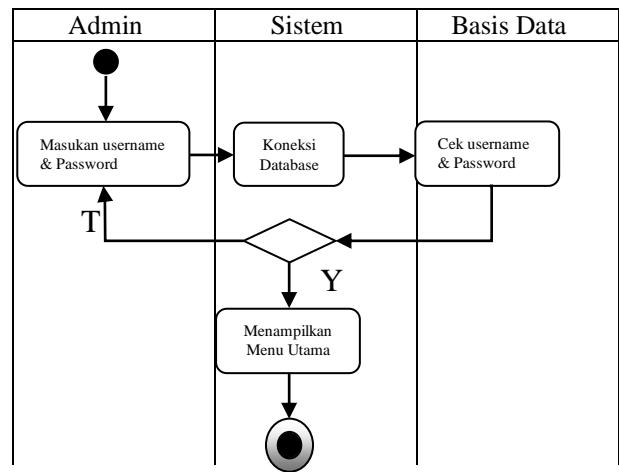
### Scenario Use Case Tampilkan Rekap Hasil Perhitungan TPS

Tabel XI. Tampilkan Rekap Hasil Perhitungan TPS

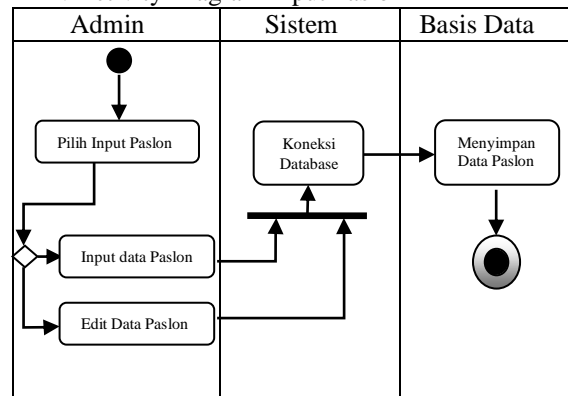
Nama Use Case	Tampilkan Rekap Hasil Perhitungan TPS
Aktor	Spotceklis
Tujuan	Menampilkan Rekap Hasil Perhitungan TPS Real Time
Kondisi Awal	Beranda dalam halaman utama
<b>Skenario Utama</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih tombol Input Suara TPS	Menampilkan Rekap perolehan suara Paslon
2. Menekan Tombol "Simpan"	
Kondisi Akhir	Berada dalam halaman Rekap Hasil Perhitungan suara Paslon

### 3. Activity Diagram

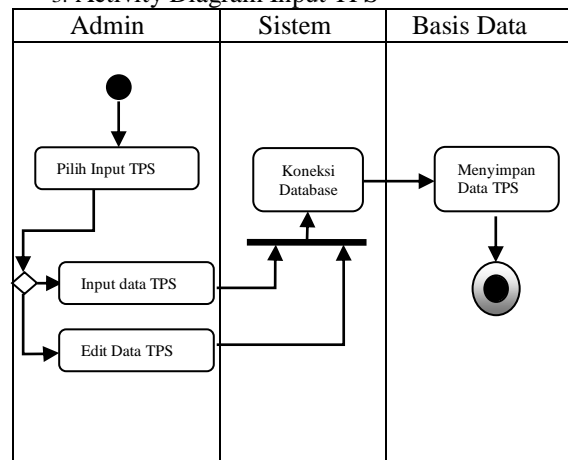
#### 1. Activity Diagram Login



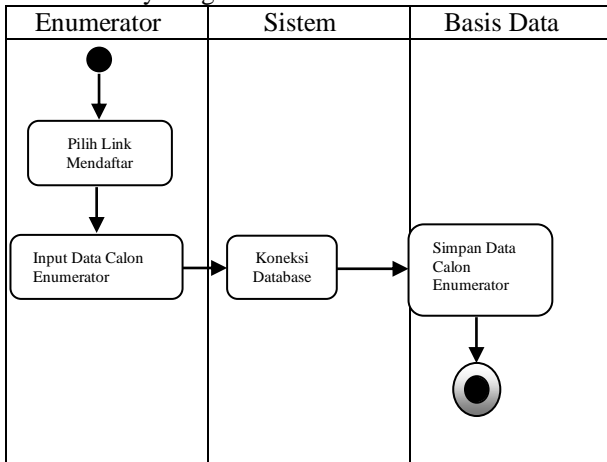
#### 2. Activity Diagram Input Paslon



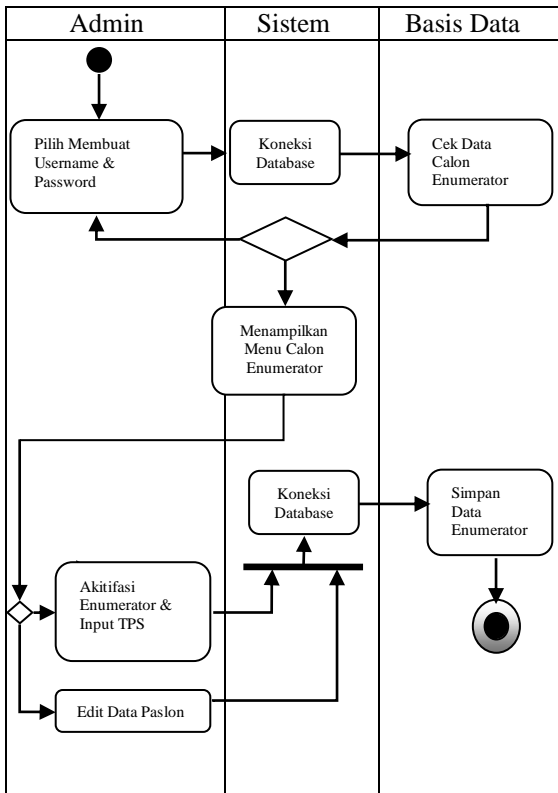
#### 3. Activity Diagram Input TPS



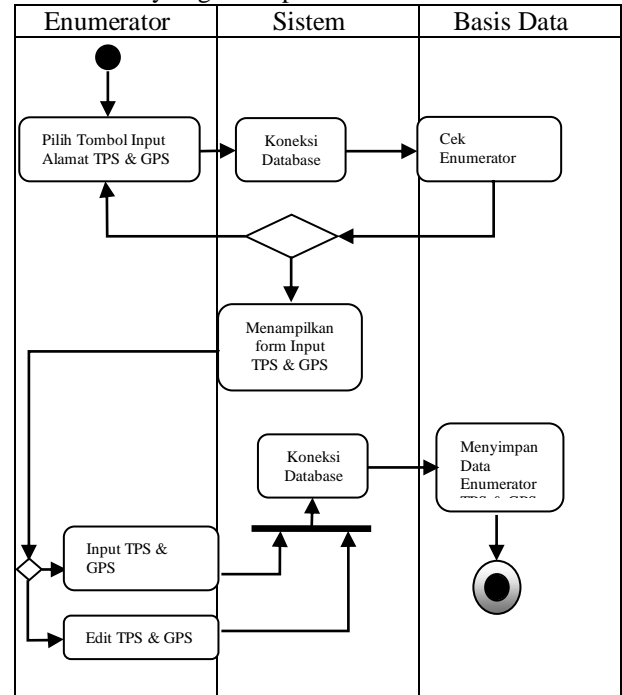
4. Activity Diagram Mendaftar Enumerator



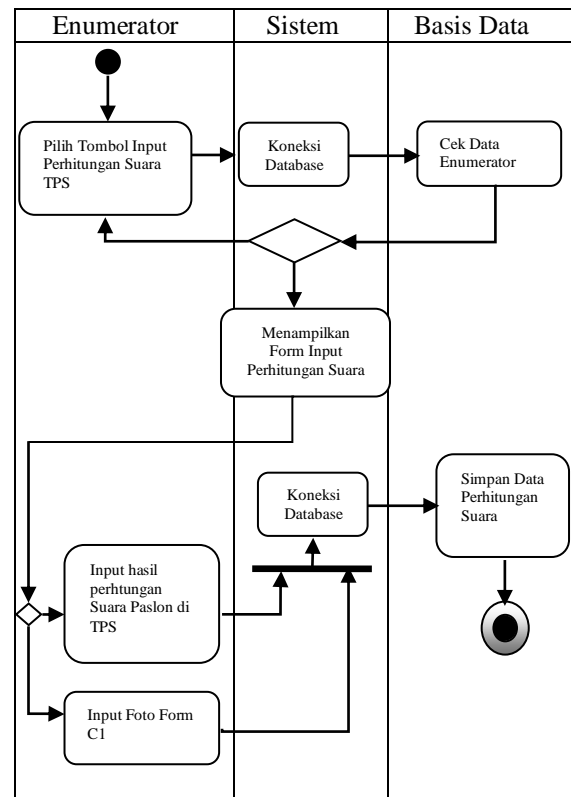
5. Activity Diagram Aktivasi Enumerator & Input TPS



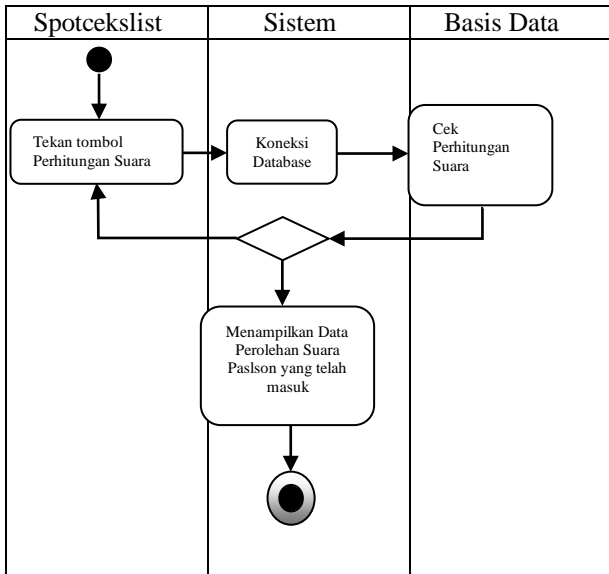
6. Activity Diagram Input Alamat TPS & GPS



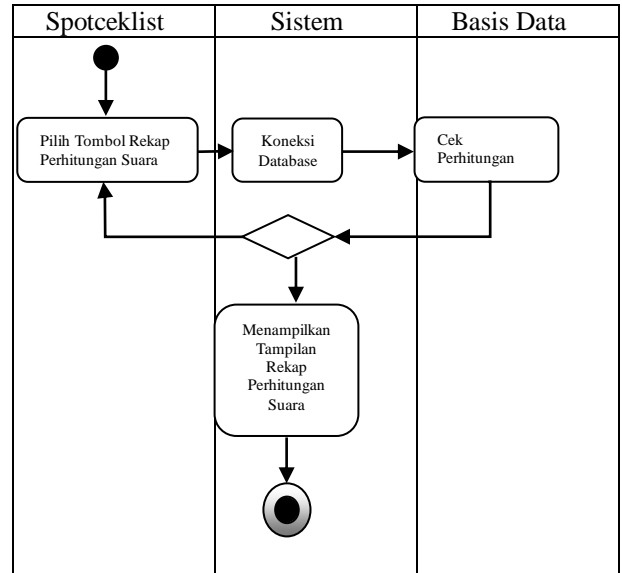
7. Activity Diagram Hitung Suara Paslon



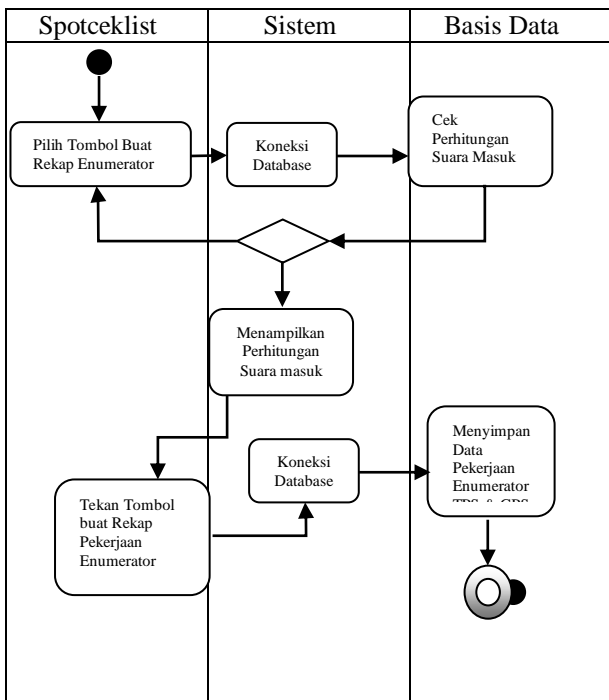
8. Activity Diagram Cek Perhitungan Suara Paslon



10. Activity Diagram Buat Tampilan hasil perhitungan suara Paslon

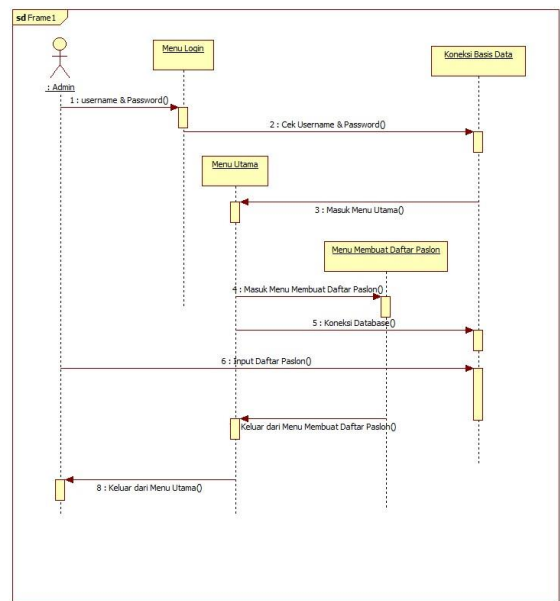


9. Activity Diagram Buat Rekap Pekerjaan Enumerator

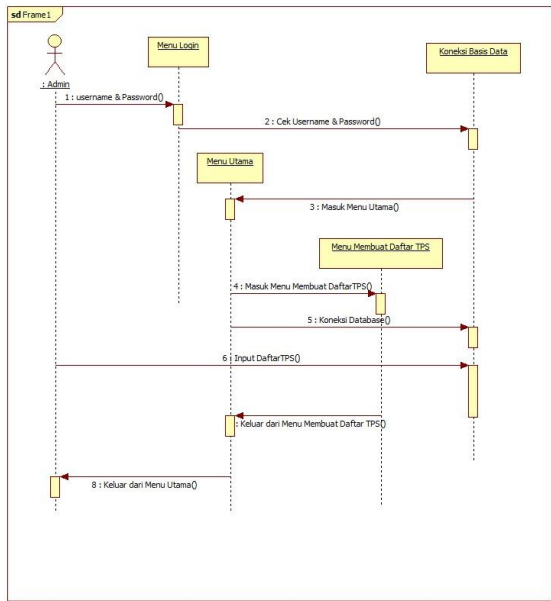


4. Sequence Diagram

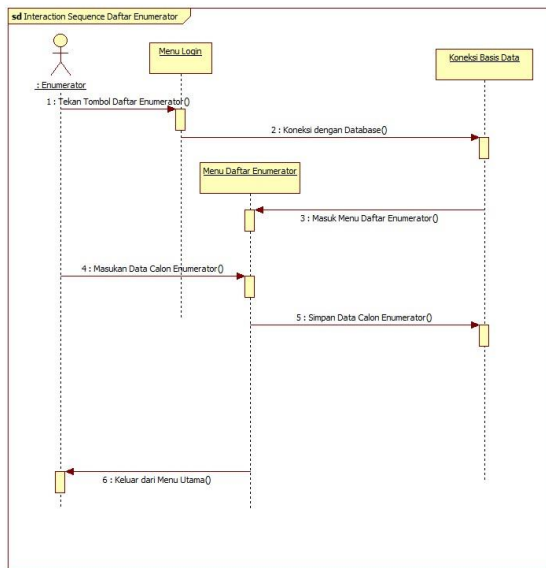
1. Sequence Diagram Daftar Paslon



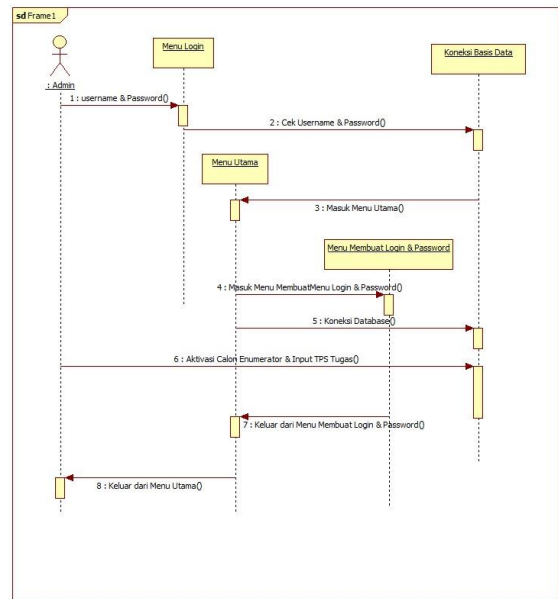
## 2. Sequence Diagram Membuat Daftar TPS



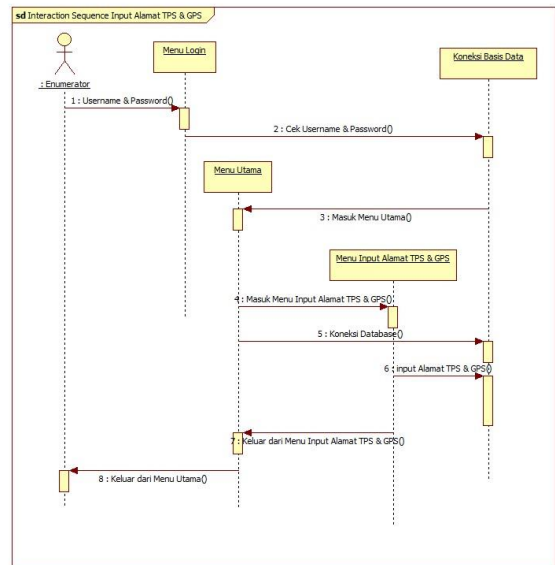
## 3. Sequence Diagram mendaftarkan Enumerator



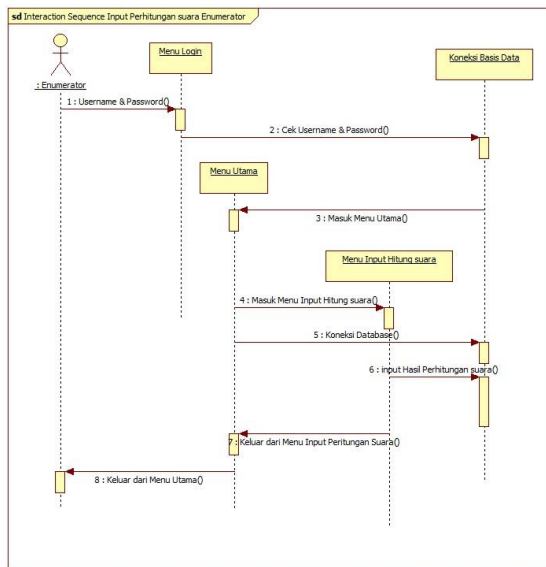
## 4. Sequence Diagram Membuat Login & Password



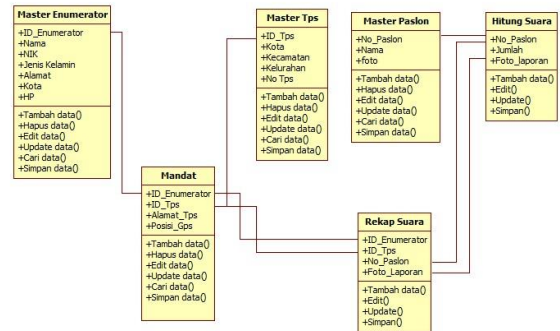
## 5. Sequence Diagram Input Alamat TPS & GPS



## 6. Sequence Diagram Input Hitung Suara



## 5. Class Diagram

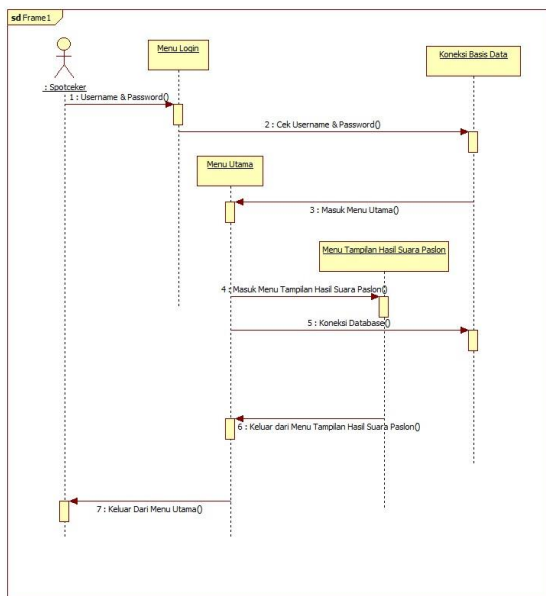


## 6. Rancangan Antar Muka Pengguna

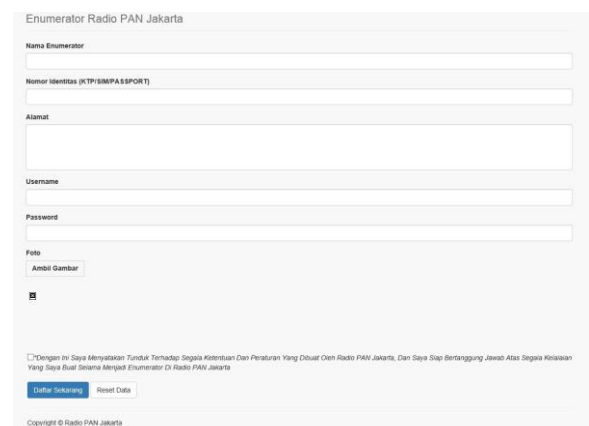
### 1. Rancangan Menu Login



## 7. Sequence Diagram Tampilkan Hitung Suara Paslon



### 2. Rancangan Menu Mendaftar Enumerator



### 3. Rancangan Menu Membuat Login & Password

Quick Count - Radio PAN Jakarta

\* Required

Nama Enumerator \*

Your answer

TPS \*

Your answer

Kelurahan \*

Your answer

Kecamatan \*

Your answer

Kota \*

Your answer

Aktivasi

Batal

### 4. Rancangan Menu menginput Alamat TPS & GPS

Quick Count - Radio PAN Jakarta

\* Required

Nama Enumerator \*

Your answer

TPS \*

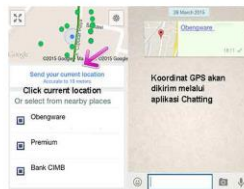
Your answer

Alamat

Your answer

Simpan

Keluar



### 5. Rancangan Menu Input Hasil Hitung Suara

Jumlah Surat Suara

Your answer

Pasangan 2 (Basuki - Djarot) \*



Your answer

Pasangan 3 (Anies - Sandiaga) \*



Your answer

Suara Tidak Sah \*



Your answer

Keterangan \*

Your answer

Simpan

Keluar

## VI. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, serta membuat dalam membuat aplikasi Sistem Informasi Quick Count berbasis android ini, dapat mengatasi kesulitan lembaga Survey Radiopanjakarta berupa :

1. Kecepatan akses Sistem Informasi Quick Count. Karna Sistem Informasi Quick Count berbasis Android tidak harus menggunakan browser. Dengan kecepatan akses tersebut, maka kinerja Enumerator semakin optimal
2. Dengan antar muka yang bisa memilih penginputan data yang ada di Sistem Informasi Quick Count berbasis Android kesalahan dalam penginputan hasil perhitungan suara dapat terdeteksi, karna jumlah keseluruhan suara dan jumlah suara pasangan calon harus sesuai.
3. Sistem Informasi Quick Count berbasis Android di rancang dengan fasilitas GPS sehingga Data Center dapat tahu, apakah Enumerator benar berada di TPS yang ditunjuk dalam mengirim data

## Saran

Sistem Informasi Quick Count ini hanya memakai contoh di Pilkada DKI Jakarta yang hanya terdapat tiga pasangan Calon. Untuk pemilu serentak tahun 2019 yang harus di hitung banyak seperti pemilu legislatif yang memilih anggota DPR RI, DPRD Provinsi, DPRD Kabupaten Kota. Lalu pemilihan anggota DPD RI serta pemiliha Presiden dan wakil presiden. Ini membutuhkan aplikasi yang lebih rumit lagi. Saya berharap ada peneliti yang membuat aplikasi Sistem Informasi Quick Count untuk pemilu serentak di pemilu 2019.

## REFERENSI

- [1] Imam Yunianto. (2017). Perancangan Sistem Informasi Quick Count Pada Lembaga Survey Radiopanjakarta (RPJ) (Studi Kasus Pilgub DKI Jakarta 2017). *Prosiding Semnastek 2017*. Retrieved from [jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek](http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek)
- [2] R Putra, Andri S, S. K. (2013). Aplikasi SIG Untuk Penentuan Daerah Quick Count Pemilihan Kepala Daerah (Studi Kasus: Pemilihan Walikota Cirebon 2013, Jawa Barat). *Jurnal Geodesi Undip*, 2 No. 4.
- [3] Muhammad Redhy Rizani. (2017). Perancangan Aplikasi Quick Count Untuk Pemilihan Kepala Daerah Berbasis Web. *Jurnal Sains Dan Informatika*, vol 3 No 2, 89–93.
- [4] I Ketut Suharsana, N. L. N. M. W. (2014). Sistem Quick Count Pemilihan Kepala Desa Berbasis SMS. *Jurnal Sistem Dan Informatika*, Vol. 8 No., 1–9
- [5] Nurdin, Defry Hamdhana, M. I. (2018). APLIKASI QUICK COUNT PILKADA DENGAN MENGGUNAKAN METODE RANDOM SAMPLING BERBASIS ANDROID. *TECHSI*, Vol. 10 No, 142–154.
- [6] Abdul Rachman. (2014). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEUANGAN MASJID RAUDATUL JANNAH MAKASSAR. *Jurnal IT STMIK Handayani*, 15, 42–51.
- [7] Anthony Anthony, Andeka Rocky Tanaamah, A. F. W. (2017). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERDASARKAN STOK GUDANG BERBASIS CLIENT SERVER (STUDI KASUS TOKO GROSIR “RESTU ANDA”). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, Vol 4 No 2, 136–147.
- [8] Faizal Ari Prabowo, M. S. (2017). SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN SERTIFIKAT BERBASIS WEB DI DIVISI TRAINING SEAMOLEC. *Jurnal Masyarakat Informatika Indonesia*, Vol 2 No 1, 73–81.
- [9] Muhammad Harmen Alkahfi, Hamdani, D. M. K. (2014). SISTEM INFORMASI PRIMATA HOME STORE SAMARINDA BERBASIS WEB. *Jurnal Informatika Mulawarman*, vol 9 No 2, 12–17.
- [10] Ricky Akbar; Indri. (2017). Pembangunan Aplikasi Web Dengan Fitur Mobile Untuk Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Pada Kantor Wali Nagari Pagaruyung. *Prosiding Semnastek 2017*. Retrieved from [jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek](http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek)
- [11] Cantiga Putri Larashati, E. L. (2017). Pengembangan Program Aplikasi Untuk Membantu Menghafal Perkalian Menggunakan Teknologi Virtual Realty Berbasis Android. *Prosiding Semnastek 2017*, TNF 031. Retrieved from [jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek](http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek).
- [12] Tri A. Kurniawan. (2018). PEMODELAN USE CASE (UML): EVALUASI TERHADAP BEBERAPA KESALAHAN DALAM PRAKTIK. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, vol 5 No 1, 77–86.