

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini kita berada di zaman dimana Internet menjadi media komunikasi dan dapat menjadi sumber informasi yang di butuhkan. Tidak terkecuali saat melakukan sebuah pemilihan umum di suatu negara, pemilihan umum biasanya dilakukan setiap beberapa tahun. Di Indonesia pemilihan umum dilakukan setiap lima tahun sekali. Segala informasi mengenai pemilihan umum telah tersebar di Internet, dimulai dengan calon yang terdaftar hingga prediksi presiden yang akan terpilih nantinya. Setiap orang bisa berpendapat tentang pemilu di tahun 2019, salah satunya melalui *polling*.

Menurut Haryoseno pengumpulan pendapat (*polling*) adalah teknik penelitian untuk mengukur pendapat umum. *Polling* melihat persepsi masyarakat tentang suatu masalah yang dikemukakan oleh penyelenggara *polling*. Bentuk ekspresi pendapat umum ada bermacam - macam, misalnya dengan tindakan atau perilaku, perkataan, maupun seni. *Polling* menerapkan prinsip probabilitas dimana pengukuran pendapat dapat dilakukan dengan hanya melibatkan sedikit orang. Meski tanpa melibatkan semua anggota populasi, hasil *polling* dapat digeneralisasikan sebagai representasi suara mayoritas.

Tidak semua masyarakat yang menggunakan Internet dapat mengerti data yang ditampilkan hanya dengan angka-angka. Angka menjadi sebuah permasalahan dimana pengguna Internet cenderung merasa bosan dan malas untuk membaca sekumpulan angka yang ditampilkan pada halaman web. Semua hasil *polling* yang berada pada sistem yang dibuat bisa ditampilkan dengan baik dengan bantuan grafik. Grafik membuat data dan informasi lebih mudah tersampaikan pada masyarakat dan tentunya lebih menarik untuk dilihat. Grafik yang digunakan pada sistem adalah *Fusion Charts*. *Fusion Charts* adalah komponen pemetaan dalam basis *flash* yang dapat digunakan untuk merender data dalam bentuk animasi grafik. *Fusion Charts* menjadi pilihan karena merupakan *chart* paling populer dan mudah dikembangkan.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana sistem *polling* menampilkan sebuah *Charts* sebagai visualisasi data dari angka agar lebih mudah dimengerti oleh pengguna sistem?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Menghasilkan sistem *polling* dengan grafik untuk visualisasi data.
- b. Menerapkan *Fusion Charts* dengan animasi untuk visualisasi data dari basis data.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

- a. Menghasilkan sebuah sistem yang menampilkan *charts* sebagai keunggulan dari visualisasi data agar mudah dimengerti pengguna sistem.
- b. Membuktikan bahwa penggunaan *Fusion Charts* dapat menampilkan hasil yang sesuai dari data dan grafik mudah dimengerti.

## 1.5 Batasan Penelitian

Berikut batasan masalah dalam pengembangan di bawah ini :

- a. Sistem harus berjalan dengan adanya Internet.
- b. Data penelitian dibatasi dengan periode pemilihan umum.