Proyek Kekhususan Bidang TIK

"Proyek Sistem Informasi Kampanye"



Disusun Oleh:

Muhammad Dikiansyah Alwan 2007411006

Reza Maudi Alimy 2007411009

Glidsto Airihanan Weike 2007411010

TI 6A

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER POLITEKNIK NEGERI JAKARTA TAHUN AJARAN 2023 / 2024

BABI

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kampanye merupakan hal yang penting dalam pelaksanaan komunikasi politik. Kampanye politik dilaukan sehingga apa yang menjadi tujuan partai dapat tercapai. Kampanye politik ini dilakukan dengan menggunakan instrumen komunikasi politik yang tepat (Wahid, 2016:163). Menurut Dan Nimmo kampanye adalah upaya untuk mempropagandakan pemberi suara yang potensial. Rogers dan Storey mejelaskan bahwa kampanye adalah tahapan kegiatan komunikasi yang sudah diatur sedemikian rupa dengan tujuan menciptakan dampak tertentu pada sejumlah besar masyarakat (Wahid, 2016:164).

Saat ini banyak alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan kampanye, salah satunya adalah media baru dan media social, media ini menciptakan komunitas *cyberspace*. Pada komunitas *cyber* ini dipergunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan-pesan, termasuk pesan politik.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah merubah berbagai cara berkomunikasi pada manusia. Demikian pula yang terjadi dalam ruang lingkup politik, meningkatnya sebuah akses dan jumlah pengguna internet merupakan potensi tersendiri bagi para pelaku politik untuk melakukan sebuah komunikasi politik serta meraih dukungan secara *online*.

1.2. Tujuan

Berdasarkan pendahuluan yang diuraikan, adapun tujuan dibuatnya aplikasi ini yaitu:

- a. Menciptakan sebuah teknologi system informasi untuk menyampaika maskud dan tujuan ke khalayak luas mengenai kampanye yang sedang dijalani
- b. Memudahkan masyarakat dalam melihat dan memilih pilihan yang tepat
- c. Menciptakan inovasi baru dengan tampilan yang lebih efektif dan menarik

1.3. Manfaat

Manfaat yang akan diperoleh dari pembuatan aplikasi ini yaitu:

- a. Meningkatkan minat agar masyarakat tidak *golput* dalam pemilihan
- b. Memudahkan masyarakat untuk memilih

BAB II

TEKNOLOGI YANG DIGUNAKAN

2.1 Teknologi yang digunakan

Teknologi yang kami gunakan untuk mendukung berjalannya program kami yaitu:

- a. HTML
- b. CSS
- c. PHP
- d. Codeigniter

Serta untuk mendukung program kami, kami menggunakan software sebagai berikut:

- a. Visual Studio Code
- b. Php version 7.4 atau lebih tinggi
- c. AJAX
- d. JSON
- e. Apache Web Server
- f. MySQL Database
- g. SQLite Database

2.2 Fitur-Fitur:

- a. Berita atau informasi terkini terkait pemilu dikota yang dipilih
- b. Daftar calon
- c. Visi misi calon
- d. Prestasi serta janji calon
- e. Informasi jumlah total pemilih diberbagai kecamatan dalam bentuk angka

BAB III

STATUS PROYEK

3.1 Status Sebelumnya

Pada minggu lalu masih belum ada kejelasan dari pihak perusahaan mengenai projek yang akan dikerjakan oleh kami.

3.2 Status Terkini

Progers yang kami lakukan pada saat ini, melakukan *research* mengenai system informasi kampanye dan baru mulai membuat tetapi berdasarkan apa yang kita ketahui saja, dikarenakan jika menunggu konfirmasi dari perusahaan akan memakan waktu yang lama dan karena juga tidak memiliki waktu gmeet yang cocok dengan pihak perusahaan.

3.3 Rencana Berikutnya

Pada rencana berikutnya kami akan mempercepat pembuatan system informasi ini sesuai dengan jadwal yang sudah diberikan agar tidak memakan waktu yang lebih lama

BAB IV

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat kami ambil adalah projek yang akan kami buat merupakan system informasi mengenai kampanye, yang dimana system informasi ini berguna bagi masyarakat luas untuk dapat memilih pilihan yang terbaik, dan tentunya juga akan berguna bagi para calon agar mendapatakan *audiens* yang lebih banyak lagi.

Untuk kesimpulan mengenai perkembangan projek ini, kami akan berusaha secepat mungkin untuk menyelesaikan projek ini secara tepat waktu walaupun kami tidak memiliki arahan dari pihak perusahaan.