

Pemanfaatan Teknologi Aplikasi Survei Pilkada Asahan Online Sektor Media Sosial

Azrai Sirait¹, Samsir²

¹Universitas Asahan Fakultas Teknik, Jl. Ahmad Yani

²Universitas Al-Washliyah Labuhanbatu Fakultas Teknik, Jl. Sempurna Rantauprapat

Email: ¹azrajhon@gmail.com, ²Samsir111@gmail.com

Info Artikel

Article history:

Received: 21 02 2021

Revised: 26 02 2021

Accepted: 28 02 2021

Kata Kunci:

Aplikasi Survei Online,
Teknologi, Berbasis Web

Penulis Korespondensi:

azrajhon@gmail.com

Abstract

Aplikasi survei pilkada online merupakan aplikasi alternatif bagi lembaga survei untuk melaksanakan kegiatan survei dengan baik. Secara umum kegiatan survey dilaksanakan dengan melakukan observasi kelapangan langsung oleh tim survei. Hal ini tentu sudah biasa dilakukan kebanyakan lembaga survei saat ini dan tentunya ada dana dan tenaga yang terkuras banyak. Dalam hal terobosan baru Aplikasi survei online dengan memanfaatkan teknologi web mobile ini selain mempermudah lembaga juga mempermudah para responden dalam partisipasi pelaksanaan survei. Dengan menggunakan aplikasi survei online dari segi waktu dan dana lebih murah dan cepat bahkan hasilnya secara realtime dapat diakses oleh publik.

Kata Kunci: Aplikasi Survei Online, Teknologi, Berbasis Web

Abstrak

The online election survey application is an alternative application for survey agencies to carry out survey activities properly. In general, survey activities are carried out by conducting direct field observations by the survey team. Of course, this is what most survey institutions do nowadays and of course there are many drained of funds and energy. In terms of new breakthroughs, the online survey application by utilizing mobile web technology, besides making it easier for institutions, also makes it easier for respondents to participate in survey implementation. By using an online survey application in terms of time and funds, it is cheaper and faster, even the results can be accessed in real time by the public.

Keywords: Online Survey Application, Technology, Web-Based

1. PENDAHULUAN

Di Indonesia pelaksanaan survei mulai bebas dilakukan sejak bergulirnya era reformasi. Hal ini ditandai dengan munculnya beberapa lembaga survei, antara lain berdiri Lembaga Survei Indonesia (LSI), Lingkaran Survei Indonesia dan LP3ES. Ketiga lembaga tersebut pernah melakukan survei atau jajak pendapat menjelang pemilu Presiden dan Wakil Presiden Tahun 2004 dengan hasil yang sangat akurat. [1] Pada tahun 2020 pelaksanaan pilkada dilakukan secara serentak se-nasional. Berketepatan di kabupaten asahan provinsi sumatera utara juga melaksanakan pilkada yang mana lembaga gerakan peduli pendidikan dan pelayanan masyarakat (GPPPM) ikut serta menyemarakkan peserta demokrasi dengan melaksanakan survey independen.

Survei kali ini berbeda dengan lembaga lainnya yaitu menggunakan aplikasi survei dengan memanfaatkan teknologi berbasis web mobile dengan objek sampel melalui media sosial.[1] Media sosial sebagai segala bentuk media komunikasi interaktif yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah dan umpan balik. Maraknya perkembangan media sosial telah menarik minat orang untuk melakukan kajian dari berbagai perspektif yang berbeda. [2]

2.1 Penelitian Survei

Penelitian survei merupakan suatu bentuk aktifitas yang sudah menjadi kebiasaan pada masyarakat, dan banyak diantaranya berpengalaman dengan riset ini sebagai suatu bentuk yang tersendiri atau yang lainnya. Survey riset dikembangkan sebagai bentuk pendekatan positivist pada ilmu-ilmu sosial. Sebagaimana dikatakan oleh Robert Groves, seorang ahli survey terkemuka, “survey menghasilkan informasi yang secara alami bersifat statistik”. Survey merupakan bentuk dasar kuantitatif”. Penelitian survey menanyakan kepada beberapa responden tentang kepercayaannya, pendapat-pendapat, karakteristik, dan perilaku yang telah atau sedang terjadi. [3]

2.2. Responden dalam Survei

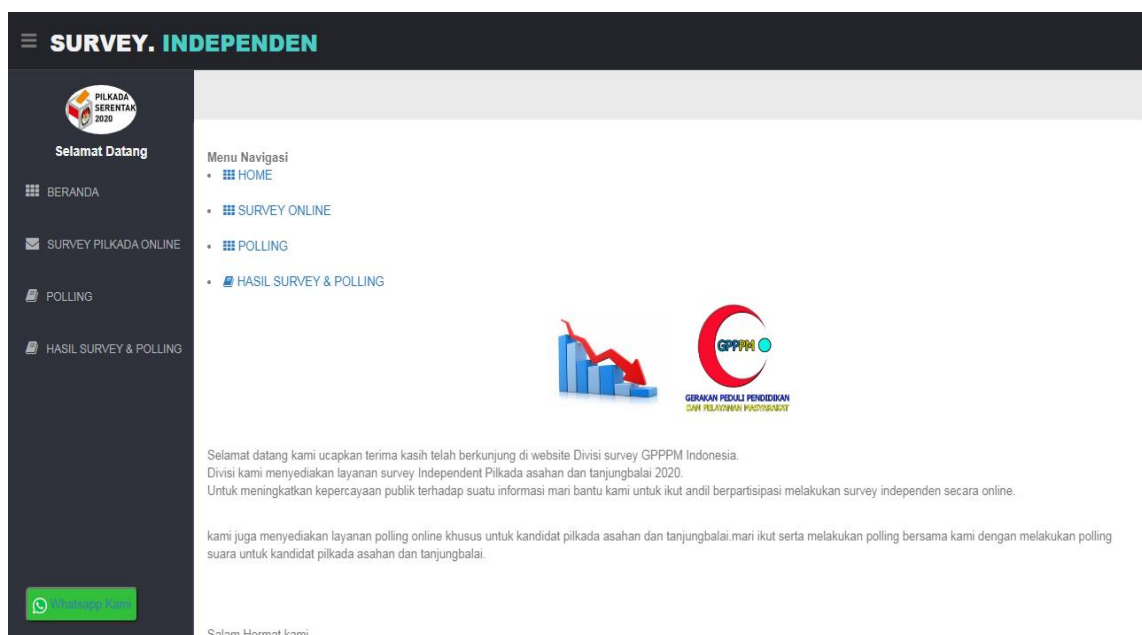
Dalam memahami perilaku responden, penulis menggunakan pendekatan uses and gratifications. Model yang digunakan merupakan pengembangan dari teori yang digunakan oleh Whiting & Williams memodifikasi sepuluh uses and gratifications penggunaan media sosial, yaitu dengan menambahkan kriteria bisnis online. Kriteria ini penting untuk ditambahkan, karena saat ini keberadaan media sosial tidak hanya sebatas sarana komunikasi dan hiburan belaka, akan tetapi sudah jauh berkembang, salah satunya adalah menjadi sarana promosi dan transaksi bisnis. Selain itu, ditambahkan kategori untuk menyampaikan opini/update status. Kategori ini dianggap relevan jika dijadikan sebagai salah satu motivasi dari pengguna media sosial, terutama pengguna social network, seperti Facebook, Youtube, Instagram, dan Twitter. Perbedaan lainnya adalah pada kategori hiburan. [4]

2.3 Analisis Survei Media Sosial

Di kabupaten asahan sekitar 70% masyarakatnya sudah mengenal dan menggunakan media social baik facebook dan dan whatsapp opso ini menjadi alternatif pilihan sehingga ini menjadikan proses survei lebih mudah, efisien dan efektif tanpa harus turun langsung mengunjungi dari pintu ke pintu rumah warga tanpa menghabiskan banyak dana. Dalam pelaksanaan survei ini dilaksanakan secara independen dengan memanfaatkan teknologi berbasis web sebagai aplikasi survei. Sampel yang dibutuhkan sebanyak 500 responden melalui jalur media social seperti facebook dan whatsapp dengan pengambilan random sampling.[2]

2.4 Implementasi Pemanfaatan Aplikasi Survei

Dalam implementasi ini menjelaskan bagaimana penerapan aplikasi survei berbasis web untuk membantu proses survei agar lancar, mudah dan efisiensinya dirasakan oleh tim survei.[3] Dengan mengakses situs <https://survey.asahankito.com/index.php> Tampilan utamanya dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 1. Halaman Beranda

Pada tampilan beranda pada gambar 1 diatas terdapat menu survei pilkada online yang berfungsi untuk para responden mengisi instrumen quisioner survey yang meliputi beberapa butir pertanyaan yang harus dijawab dengan jujur. Untuk detail gambarnya dapat dilihat sebagai berikut :

Gambar 2. Instrumen Quisnore Survei

Pada bagian ini responden mengisi pertanyaan yang diajukan dari mulai usia sampai dengan terakhir komentar setelah itu klik tombol kirim survei maka otomatis hasil survei akan tersimpan kedalam database. Begitulah proses survei seterusnya yang dilakukan responden sehingga akan diperoleh hasil akhir seperti berikut :

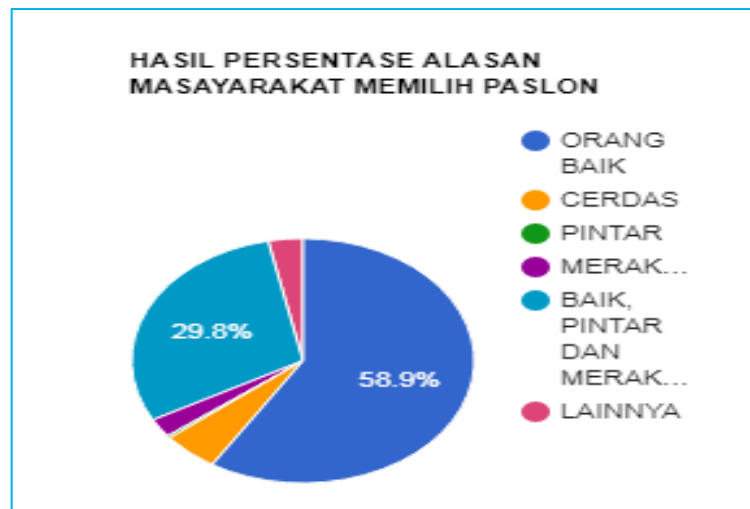
- a. Hasil persentase tingkat elektabilitas / Jumlah pemilih paslon



Gambar 3. Hasil persentase tingkat elektabilitas

Pada gambar 3 ini masyarakat dapat mengetahui persentase Hasil persentase tingkat elektabilitas secara detail dengan menggunakan smartphone dalam memperoleh informasinya

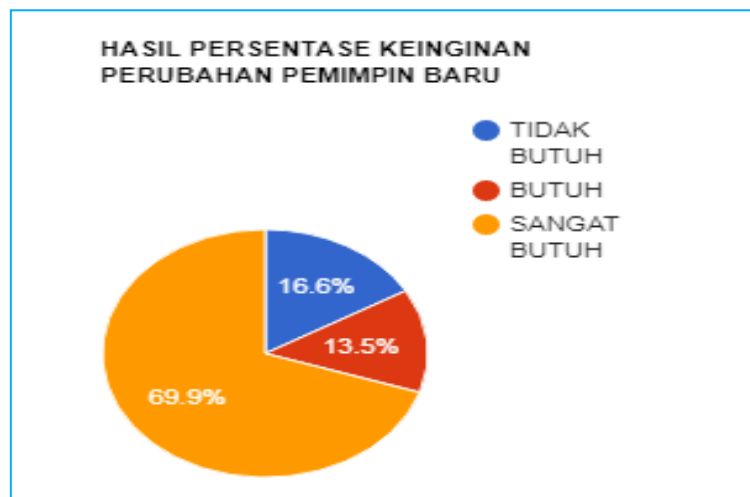
b. Hasil persentase alasan memilih paslon



Gambar 4. Persentase Alasan Responden Memilih Paslon

Pada gambar 4 ini masyarakat dapat mengetahui persentase Hasil persentase alasan responden dalam memilih paslon secara detail dengan menggunakan smartphone dalam memperoleh informasinya

c. Hasil Persentase keinginan masyarakat Bupati baru



Gambar 5. Persentase Tingkat Keinginan Bupati Baru

Pada gambar 5 ini masyarakat dapat mengetahui persentase Hasil Persentase Tingkat Keinginan Bupati Baru secara detail dengan menggunakan smartphone dalam memperoleh informasinya

3. SIMPULAN

Adapun hasil kesimpulan yang dapat diperoleh dari penelitian diatas adalah sebagai berikut:

1. Dengan memanfaatkan aplikasi survei berbasis web mobile maka akan dapat mempercepat dan mempermudah proses pelaksanaan survei baik dilaksanakan secara online maupun juga turun lapangan.
2. Aplikasi survei online ini dapat memangkas biaya karena hanya bermodalkan smarphone dan paket data maka proses survei dapat dilakukan secara mudah

Dengan maraknya penggunaan media sosial juga membantu proses survei tidak perlu terjun lapangan langsung cukup dengan menchat messenger, membuat status di facebook dan whatsapp dalam upaya mengundang responden untuk ikut berpartisipasi

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Samsir, D. I. G. Hts, and S. Z. Harahap, "SPK Untuk Pemilihan Kepala Sekolah Menggunakan Metode Saw dan Profile Matching," *U-NET J. Tek. Inform.*, 2020.
- [2] Samsir and Syaiful Zuhri Harahap, "Application Design Resume Medical By Using Microsoft Visual Basic. Net 2010 At the Health Center Appointments," *Int. J. Sci. Technol. Manag.*, vol. 1, no. 1, pp. 14–20, 2020, doi: 10.46729/ijstm.v1i1.5.
- [3] S. Samsir, S. Suparno, and M. Giatman, "Predicting the loan risk towards new customer applying data mining using nearest neighbor algorithm," *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 830, no. 3, 2020, doi: 10.1088/1757-899X/830/3/032004.
- [4] W. Fahrozi, P. T. Informatika, T. Informatika, F. U. A. Labuhanbatu, T. Mulia, and K. Medan, "U-NET : Jurnal Teknik Informatika LPPM – Universitas Al Washliyah Labuhanbatu 23 | Page U-NET : Jurnal Teknik Informatika Sebagai langkah awal yang dilakukan supaya dapat mengetahui gambaran permasalahan yang dihadapi dalam menentukan rasa yam serama a," vol. 3, no. 5, pp. 23–27, 2019.
- [5] F. Edi, P. T. Informatika, and F. U. A. Labuhanbatu, "UNET | Jurnal Ilmiah Teknik Informatika LPPM Universitas Al Washliyah Labuhanbatu UNET | Jurnal Ilmiah Teknik Informatika ISSN . 2460-3694 , Vol . 2 No . 1 Februari 2018," vol. 2, no. 1, pp. 2–5, 2018.
- [6] D. I. G. H. Wirhan Fahrozi, Samsir, "Penerapan E-Commerce Pada Toko Bunga Underwear," *J. Tek. Inform.*, vol. 04, no. 01, pp. 1–6, 2020.
- [7] Syaiful Zuhri Harahap and Samsir, "Application Design The Data Collection Features of The Hotel Shades of Rantauprapat Using VBNET," *Int. J. Sci. Technol. Manag.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2020, doi: 10.46729/ijstm.v1i1.4.
- [8] Zulkifli and Samsir, "Implementasi Sistem Keamanan SQL Injection Dalam berbasis web," *U-NET J. Tek. Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 8–13, 2020, doi: 10.52332/u-net.v4i1.164.
- [9] M. Siddik and S. Samsir, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pos (Point of Sale) Untuk Kasir Menggunakan Konsep Bahasa Pemrograman Orientasi Objek," *JOISIE (Journal Inf. Syst. Informatics Eng.*, vol. 4, no. 1, p. 43, 2020, doi: 10.35145/joisie.v4i1.607.
- [10] J. H. P. Sitorus and H. A. Tambunan, "Pemilihan Peserta Lomba Kompetensi Siswa (LKS) Menggunakan Metode Profile Matching (Studi Kasus : SMK Parbina Nusantara Pematangsiantar)," *J. Bisantara Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–21, 2019, [Online]. Available: <http://bisantara.amikparbinanusantara.ac.id/index.php/bisantara/article/view/6>.
- [11] Samsir, "Klasifikasi Penyakit Tenggorokan Hidung Telinga (THT) Menggunakan Jaringan Syaraf Tiruan Dengan Metode Learning Vektor Quantization (THT) Di RSUD Rantauprapat Labuhanbatu Klasifikasi penyakit Tenggorokan Hidung Telinga (THT) Menggunakan," vol. 05, no. 01, pp. 38–47, 2019.
- [12] D. Indra *et al.*, "SPK Untuk Pemilihan Kepala Sekolah Menggunakan Metode Saw dan Profile Matching," vol. 4, no. 1, pp. 7–12, 2020.
- [13] P. T. Informatika and F. U. A. Labuhanbatu, "U-NET : Jurnal Teknik Informatika LPPM – Universitas Al Washliyah Labuhanbatu 18 | Page U-NET : Jurnal Teknik Informatika Sebagai langkah awal yang dilakukan supaya dapat mengetahui gambaran permasalahan yang dihadapi oleh bagian kesiswaan adalah denga," vol. 3, no. 4, pp. 18–22, 2019.
- [14] J. H. P. Sitorus *et al.*, "Perancangan pengontrol lampu rumah miniatur dengan menggunakan micro controler arduino berbasis android 1," vol. 4, no. 1, pp. 1–11, 2020.
- [15] U. Verawardina, F. Edi, and R. Watrionthos, "Analisis Sentimen Pembelajaran Daring Pada Twitter di Masa Pandemi COVID-19 Menggunakan Metode Naïve Bayes," vol. 5, pp. 157–163, 2021, doi: 10.30865/mib.v5i1.2604.
- [16] M. V. B. Net, "PADA TOKO URIP MOTOR," no. September, pp. 1–6, 2020.
- [17] J. H. P. Sitorus and R. Tambun, "Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Dosen Menggunakan Metode Weighted Product di AMIK Parbina Nusantara," *J. Bisantara Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–13, 2020.
- [18] Samsir, "Perancangan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Beasiswa Di SMK Raudlatul Ulum Aek Nabara Dengan Metode Simple Additive Weighting Berbasis Web," *U-NET J. Tek. Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 21–27, 2019, doi: 10.52332/u-net.v3i1.18.
- [19] A. Syahputra, D. I. G. Hts, and Samsir, "Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Jarimatika Penjumlahan Dan Pengurangan Berbasis Multimedia," *U-NET J. Tek. Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 35–42, 2019, doi: 10.52332/u-net.v3i1.20.
- [20] W. Fahrozi, "Penerapan Analytical Network Process Dalam Menentukan Ras Ayam Serama Simple

- Additive Weighting (SAW),” vol. 03, no. 01, pp. 28–34, 2019, doi: 10.52332/u-net.v3i1.19.
- [21] J. H. P. Sitorus, “Perancangan Sistem Monitoring Lokasi Kendaraan Menggunakan Gps U-Blox Berbasis Android,” vol. 5, no. 1, pp. 1–10, 2021.
- [22] Samsir, D. I. Gunawan HTS, and S. Z. Harahap, “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kepala Sekolah Menggunakan Metode Saw dan Profile Matching,” *U-NET J. Tek. Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–7, 2020, doi: 10.52332/u-net.v4i1.162.
- [23] Zulkifli, Samsir, and Azrai Sirait, “Implementasi Max Length dan Input Type Number Pada Form Login Website Untuk Mencegah Penetrasi SQL Injeksi Secara Paksa,” *U-NET J. Tek. Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 14–18, 2021, doi: 10.52332/u-net.v4i1.223.
- [24] S. P. Sitorus and S. Samsir, “Perancangan Aplikasi Game Tetris Batu Bara,” *U-NET J. Tek. Inform.*, vol. 3, no. 2, pp. 35–41, 2019, doi: 10.52332/u-net.v3i2.290.
- [25] B. Siswa and S. Dasar, “Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dalam peningkatan kemampuan melaksanakan shalat bagi siswa sekolah dasar,” vol. 13, no. 1, pp. 39–47, 2021.
- [26] Firman Edi, A. Ambiyar, U. Verawardina, S. Samsir, and R. Watrianthos, “Improving Lesson Plan Models Using Online-Based in the New Normal Era,” *EDUTECH J. Educ. Technol.*, vol. 4, no. 3, pp. 527–535, 2021, doi: 10.29062/edu.v4i3.109.
- [27] R. A. Purba, S. Samsir, M. Siddik, S. Sondang, and M. F. Nasir, “The optimization of backpropagation neural networks to simplify decision making,” *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 830, no. 2, 2020, doi: 10.1088/1757-899X/830/2/022091.
- [28] Samsir, F. Edi, K. Ginting, S. Hartati, Sondang, and R. A. Purba, “Edge Detection to Make Drawing Sketch using Laplacian Operator and Gabor Wavelet for Learning Devices,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1764, no. 1, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1764/1/012070.
- [29] S. Samsir, J. H. P. Sitorus, Zulkifli, Z. Ritonga, F. A. Nasution, and R. Watrianthos, “Comparison of machine learning algorithms for chest X-ray image COVID-19 classification,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1933, no. 1, p. 012040, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1933/1/012040.
- [30] M. P. Covid-, “Analisis Sentimen Pembelajaran Daring Pada Twitter,” vol. 5, pp. 174–179, 2021, doi: 10.30865/mib.v5i1.2293.
- [31] Samsir *et al.*, “Naives Bayes Algorithm for Twitter Sentiment Analysis,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1933, no. 1, p. 012019, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1933/1/012019.