

Aplikasi E-Anggota DPD Partai Golkar Provinsi Sumatera Selatan Berbasis *Mobile Web*

M Noufal Ikhsani^{1*}, Ilman Zuhri Yadi², Afriyudi³

Sistem Informasi, Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia

*e-mail *Corresponding Author*: noufalikhsani1303@gmail.com

Abstract

There is a problem with the Regional Leadership Council (DPD) of the Golongan Karya Party (Golkar) in South Sumatra in managing party membership data, namely that the system currently being used is not optimal in arranging membership documents and archives. Apart from that, searching for member data, both active and inactive, is also difficult. This research aims to develop an E-Member Application for the South Sumatra Golkar Party DPD based on Mobile Web using the Extreme Programming method which is expected to be able to assist Party management in managing member data effectively and efficiently. The functional test results show that the Mobile Web-based E-member application developed can be used to manage member data, discussion forums and KTA.

Keywords: *E-member; Mobile Web Application; Golongan Karya Party; Extreme Programming*

Abstrak

Terdapat permasalahan pada Dewan Pimpinan Daerah (DPD) Partai Golongan Karya (Golkar) di Sumatera Selatan dalam mengelola data keanggotaan partai, yaitu sistem yang sedang digunakan saat ini tidak optimal dalam penataan dokumen dan arsip keanggotaan. Selain itu, pencarian data anggota baik yang masih aktif maupun yang sudah tidak aktif juga menjadi sulit dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Aplikasi E-anggota DPD Partai Golkar Sumatera Selatan berbasis *Mobile Web* menggunakan metode *Extreme Programming* yang diharapkan mampu membantu manajemen Partai dalam mengelola data anggota secara efektif dan efisien. Hasil pengujian fungsional menunjukkan aplikasi E-anggota berbasis *Mobile Web* yang dikembangkan dapat digunakan untuk mengelolah data anggota, forum diskusi, dan KTA.

Kata kunci: *E-anggota; Aplikasi Mobile Web; Partai Golongan Karya; Extreme Programming*

1. Pendahuluan

Dalam konteks demokrasi yang semakin dinamis, keterlibatan anggota partai dalam mendukung kehidupan berbangsa memiliki peran yang sangat penting [1][2]. Partai politik sebagai wadah perjuangan ideologi dan aspirasi masyarakat memerlukan sarana yang efektif untuk menjalin komunikasi, berbagi informasi, serta mengorganisir berbagai kegiatan [3][4].

Dalam era digital yang terus berkembang, pemanfaatan teknologi informasi telah merambah ke berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam bidang politik. Partai politik sebagai salah satu pilar demokrasi juga tidak terlepas dari transformasi digital ini. Salah satu contohnya adalah Partai Golongan Karya (Golkar) yang turut melangkah menuju inovasi dengan menghadirkan aplikasi e-anggota. Fokus aplikasi ini terletak pada wilayah Provinsi Sumatera Selatan, di mana teknologi berbasis mobile web diintegrasikan untuk mempermudah interaksi antara anggota partai dan organisasi.

Saat ini, terdapat beberapa permasalahan dalam mengelola data anggota DPD Partai Golongan Karya (GOLKAR) Provinsi Sumatera Selatan. Sistem informasi yang sedang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan harapan. Kendala yang dihadapi mencakup kesulitan dalam pendataan anggota karena formulir yang sulit untuk ditemukan kembali. Hal ini terjadi karena kendala dalam penataan dokumen dan arsip kantor yang tidak optimal. Selain itu, pencarian data anggota, baik yang masih aktif maupun yang sudah tidak aktif, juga menjadi sulit dilakukan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi mobile web sebagai bagian dari upaya penyelesaian masalah pada DPD Partai Golkar Sumatera Selatan. Aplikasi e-anggota

DPD Partai Golkar di Provinsi Sumatera Selatan diharapkan sebagai solusi inovatif guna memenuhi tuntutan zaman yang menuntut keterbukaan, transparansi, dan partisipasi aktif anggota. Dengan kehadiran aplikasi mobile web diharapkan ini mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi kinerja manajemen partai dalam pengelolaan data keanggotaan partai. Ini didasarkan pada keberhasilan penelitian-penelitian terdahulu yang telah menggunakan aplikasi berbasis Web [5]-[7] atau berbasis Web Mobile [8][9] dalam membantu mengefektifkan pencapaian tujuan manajemen organisasi. Dengan menggunakan metode pengembangan berbasis *extreme programming*, kecepatan proses pengembangan [10] serta kualitas perangkat lunak [11] yang tinggi dapat dicapai, mengingat metode *extreme programming* melibatkan serangkaian tahapan yang berfokus pada komunikasi intensif, kolaborasi tim, dan pengujian terus-menerus [12].

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian Septianto, Sulaiman, Febrianto, dan Sutisna [13] dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Sistem Pendataan Anggota UMKM Paguyuban (THB) Kota Bekasi”. Hasil dari penelitian ini mempermudah pekerjaan dalam menambahkan data, memberikan data, serta pengelolaan data agar data penting para anggota lebih terjaga dengan baik didalam sebuah sistem.

Penelitian Kusuma, Marcos, dan Yunita [14] dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pengelola Data Statistik Atlet IKASI Berbasis *Website* Menggunakan *Framework Laravel*”, penelitian ini membangun sebuah aplikasi pengelolaan data berbasis website menggunakan framework laravel.

Penelitian Sukandar dan munawaroh [15] dengan judul “Perancangan Aplikasi Pendataan Pekerjaan Harian Pegawai Berbasis *Website* Menggunakan Metode *Extreme Programming* Studi Kasus: Mall Blok M Square (Trade Mall Agung Podomoro)”. Tujuan penelitian ini adalah membuat sistem pendataan pekerjaan harian agar mengintegrasikan data, mengefisienkan waktu, dan mempermudah pengecekan laporan pekerjaan harian dengan berbasis WEB dengan menggunakan metode *Extreme Programming*.

Penelitian Muammar, Salam, dan Fathurrahmad [16] dengan judul “Aplikasi Pendataan Kader Pada DPD Komite Nasional Pemuda Indonesia (KNPI) Aceh”. Hasil penelitian ini tersedianya aplikasi yang dapat digunakan untuk mengelola data anggota kader dan digunakan sebagai alternatif alat bantu dalam mengelola data-data anggota kader.

Penelitian Hafizar, Yuliana, dan Afiffudin [17] yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Pendataan Karyawan Pada Perusahaan Jasa Berbasis Web”. Hasil penelitian ini aplikasi pendataan karyawan dapat meningkatkan kualitas perusahaan yang diharapkan akan menjadi media penyampaian informasi yang bergua dan bermanfaat.

Pada prinsipnya penelitian yang dilakukan saat ini memiliki kesamaan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang telah ditinjau [13]-[17] yaitu pengembangan program aplikasi untuk membantu mengefektifkan kinerja manajemen organisasi dalam pengelolaan data dan penyajian informasi. Perbedaan hanya terletak pada objek kajian yang menjadi fokus layanan dikembangkannya aplikasi.

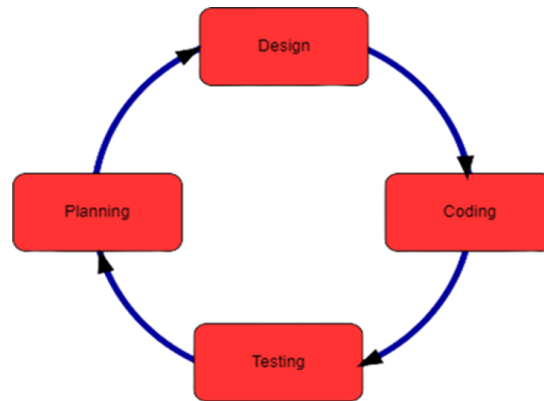
3. Metodologi

3.1. Pengumpulan data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan studi literatur dan wawancara. Pendekatan ini melibatkan pengumpulan informasi dan sumber data yang relevan dengan masalah penelitian melalui pencarian referensi dari jurnal, buku, serta sumber-sumber terkait yang berhubungan dengan topik penelitian ini.

3.2. Metode Pengembangan Sistem

Extreme programming (XP) adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang adaptif, berfokus pada kecepatan, dan menekankan pada kualitas perangkat lunak yang tinggi. XP melibatkan serangkaian tahapan yang berfokus pada komunikasi intensif, kolaborasi tim, dan pengujian terus-menerus [18].



Gambar 1. Siklus Tahapan *Extreme Programming*

3.3. Planning (*Planning*)

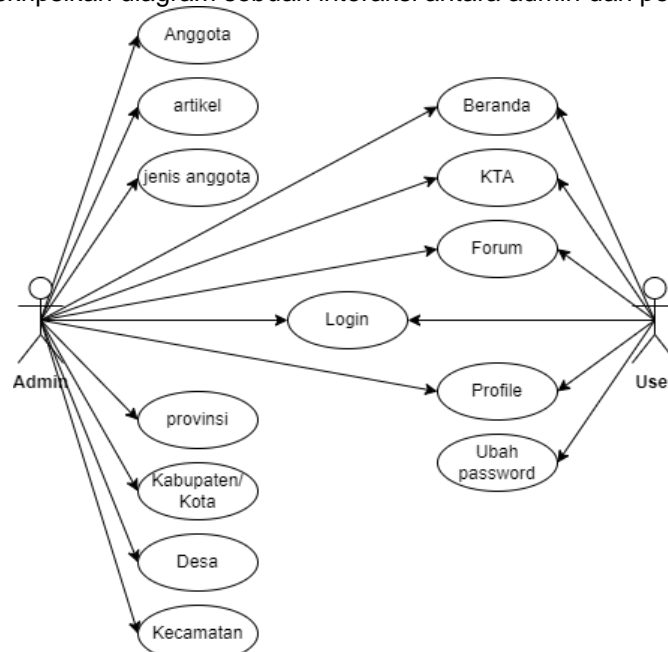
Tahap perencanaan adalah awal dari setiap proyek XP. Tim pengembang bekerja sama dengan pemangku kepentingan untuk memahami kebutuhan pengguna, menentukan tujuan organisasi, dan mengidentifikasi fitur-fitur yang akan dikembangkan.

3.4. Perancangan (*Design*)

Kami memanfaatkan diagram use case, untuk mengilustrasikan algoritma dari aplikasi mobile web yang akan dibuat. Diagram ini akan menguraikan urutan tindakan yang dilakukan oleh administrator terhadap pengguna. Diagram yang digunakan diantaranya *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram* seperti penjelasan berikut:

1) *Use Case*

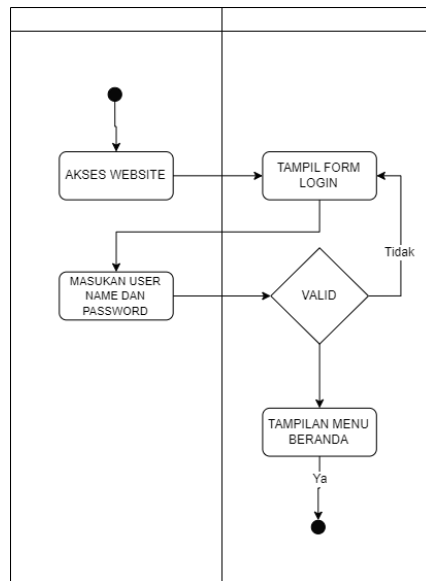
Use case medeskripsikan diagram sebuah interaksi antara admin dan pengguna.



Gambar 2. *Use Case Diagram* interaksi admin dan user

2) *Activity Diagram* Login Akun

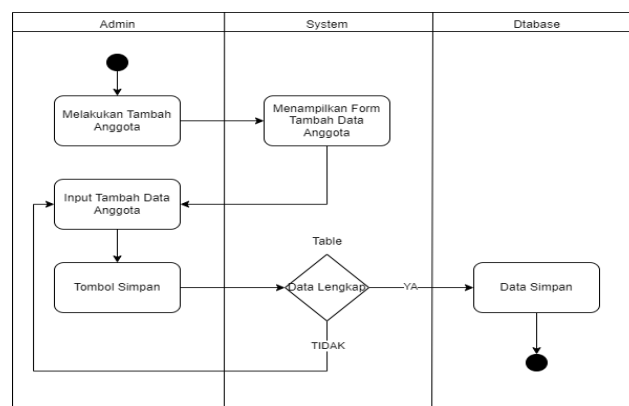
Activity Diagram login akun menggambarkan aktivitas admin/pengguna dalam melakukan login mobile web Aplikasi E-anggota.



Gambar 3. Activity Diagram Login Akun

3. Activity Diagram Tambah Anggota

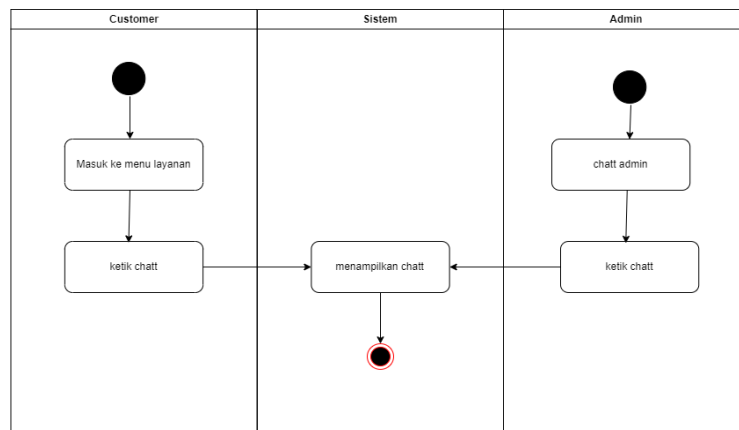
Activity Diagram tambah anggota menggambarkan aktivitas admin dalam menambahkan anggota ke mobile web.



Gambar 4. Activity Tambah Anggota

4. Activity Diagram Konsultasi

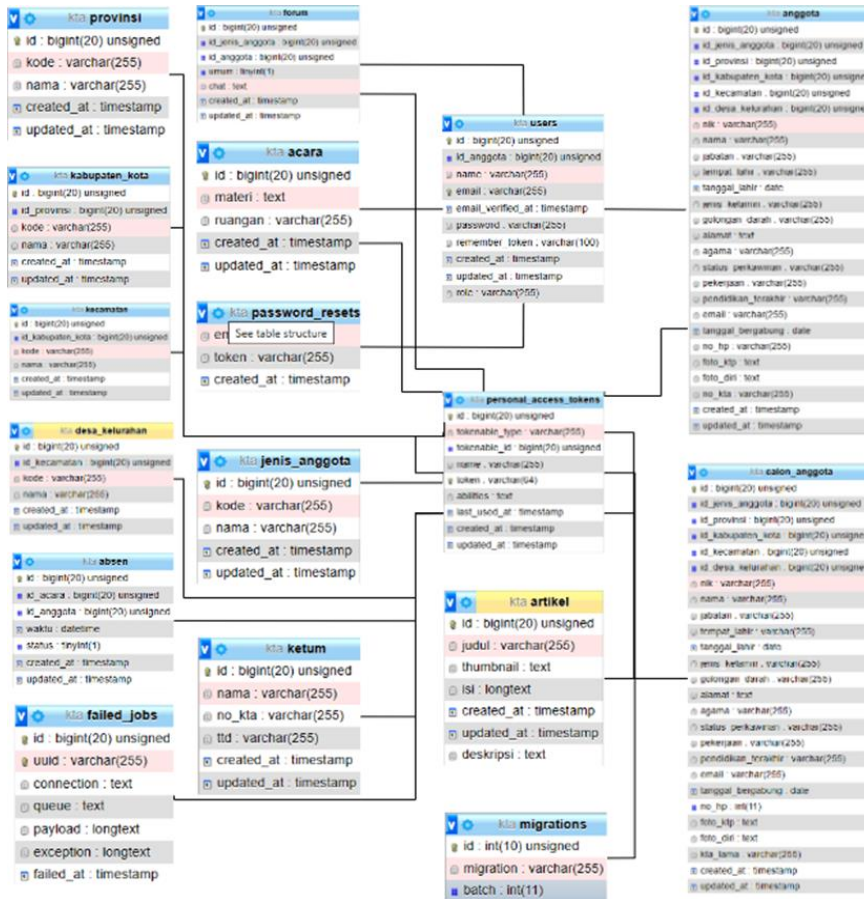
Activity Diagram Konsultasi menggambarkan aktivitas interaksi antara pelanggan dan admin.



Gambar 5. Activity Diagram Konsultasi

3.5. Class Diagram

Pada class diagram user dapat melihat berita terkini, forum diskusi, KTA (Kartu Tanda Anggota) dan profile sekaligus user bisa mengganti password akun pada Aplikasi E-anggota DPD Partai Golongan Karya (Golkar) di Sumatera Selatan.



Gambar 6. class diagram Sistem Aplikasi

3.6. Pengkodean (Coding)

Setelah tahap perancangan selesai, tim pengembang mulai melakukan pemrograman. Pemrograman berpasangan (*Pair Programming*) menjadi praktik umum dalam XP, di mana dua pengembang bekerja sama pada satu computer. Pemrograman berpasangan membantu dalam meningkatkan kualitas kode, meminimalkan kesalahan, dan berbagi pengetahuan antar anggota tim.

3.7. Pengujian (Testing)

Pengujian merupakan komponen penting dalam XP. Tim pengembang melakukan pengujian kontinu selama proses pengembangan. Setiap perubahan kode harus diuji secara otomatis untuk memastikan bahwa perangkat lunak berfungsi sebagaimana mestinya. Pengujian yang terus-menerus membantu dalam mendeteksi masalah dengan cepat dan memastikan bahwa perangkat lunak memiliki kualitas yang baik.

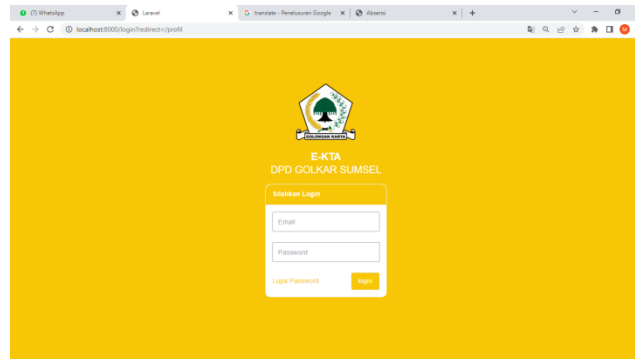
4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Hasil Penelitian

Dalam studi ini, akan diuraikan sistem yang ada dalam program Aplikasi E-anggota DPD Partai Golongan Karya (GOLKAR) di wilayah Sumatera Selatan. Aplikasi ini terdiri dari beberapa opsi menu. Pada halaman beranda, terdapat informasi terkait dengan partai Golkar. Menu forum menyediakan wadah diskusi bagi anggota DPD Partai Golongan Karya, sementara menu KTA memuat kartu tanda anggota DPD Partai Golongan Karya. Terakhir, menu Profil digunakan untuk menampilkan data anggota tersebut:

1. Halaman *Login*

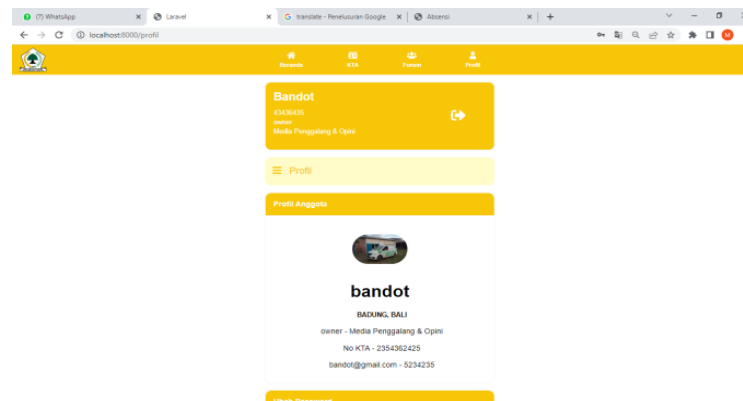
Berikut merupakan halaman login yang dapat dilihat oleh admin dan pengguna pada mobile web. Untuk melakukan login akun diwajibkan untuk mengisi form email dan password untuk mengakses mobile web DPD Partai Golongan Karya.



Gambar 7. Halaman *login*

2. Halaman *Profile*

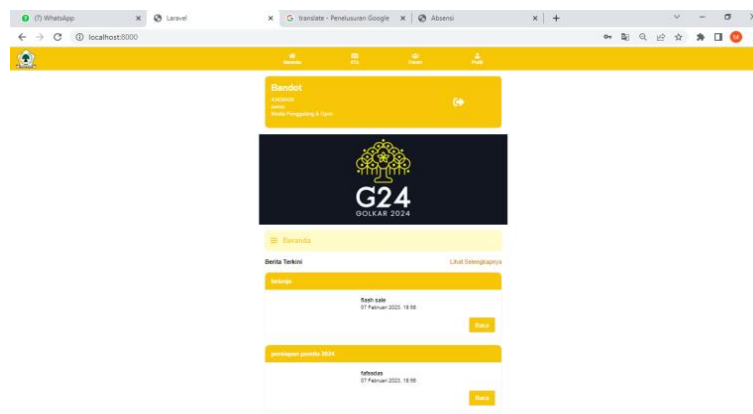
Pada menu ini user dapat melihat foto user, nama, tempat asal, jenis anggota, no KTA, dan email akun. Pada menu profile juga user dapat mengganti password. user bisa mengisi password lama kemudian mengisi password baru dan ulangi password baru setelah itu menekan button simpan jika sudah selesai



Gambar 8. Halaman *Profile*

3. Halaman *Beranda*

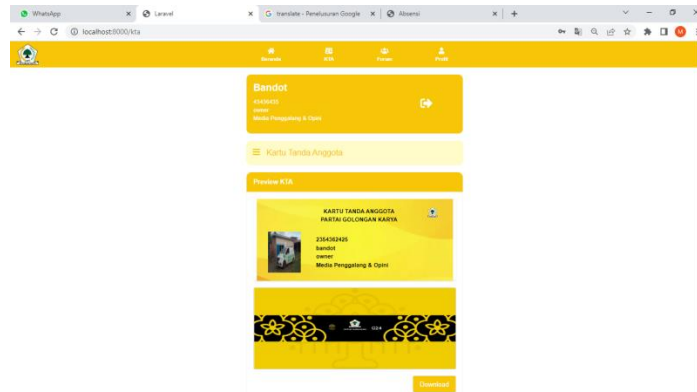
Pada menu beranda terdapat beberapa berita terkini yang bias user baca, untuk halaman berita berisi informasi yang disajikan berupa hal yang bersangkutan dengan partai golongan karya sumatera selatan



Gambar 9. Halaman *Beranda*

4. Halaman KTA (Kartu Tanda Anggota)

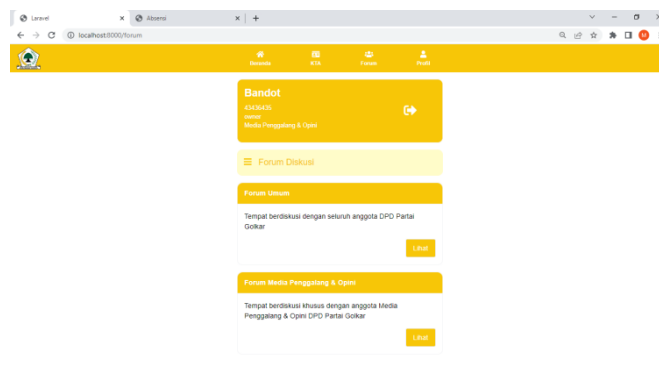
Pada menu KTA menampilkan kartu yang berisikan foto, nik, nama, jabatan, dan jenis anggota yang dapat di download oleh user DPD Partai Golongan Karya (Golkar) di Sumatera Selatan



Gambar 10. Halaman KTA

5. Halaman Forum

Pada menu Forum diskusi menampilkan beberapa forum seperti Forum Umum, Forum Jenis anggota, dan lain-lain. Pengguna bisa berdiskusi didalam forum tersebut



Gambar 11. Halaman Forum

4.2 Hasil Pengujian Sistem

Fitur yang terdapat pada aplikasi Klinik K-Skincare telah diuji oleh peneliti. Dengan adanya pengujian pada aplikasi Klinik K-Skincare ini diharapkan dapat dipergunakan oleh Klinik K-Skincare. Berikut hasil uji sistem aplikasi Klinik K-Skincare.

Tabel 1. *Black box testing customer*

Menu	Proses pengujian	Output yang di inginkan	Hasil
Login	Input email dan kata sandi	Login berhasil	Valid
Login	Salah ketik username dan kata sandi	Harap periksa kolom input	Valid
Profile	Klik Profile	Menampilkan Profile anggota	Valid
Profile	Klik ubah password	Menampilkan isi password lama, password baru, ulangi password baru	Valid
Beranda	Klik berita	Menampilkan berita terkini	Valid
KTA	Klik KTA	Menampilkan KTA (Kartu Tanda Anggota)	Valid
Forum	Klik Forum	Menampilkan Forum diskusi umum dan forum diskusi jenis anggota	Valid

Tabel 2. *Black Box Testing Admin*

Menu	Proses pengujian	Output yang di inginkan	Hasil
Login	Klik Login	Berhasil masuk ke halaman <i>admin</i>	Valid
Tambah anggota	Klik tambah anggota	Menampilkan tambah data anggota	Valid
Artikel	Klik artikel	Menampilkan berita yang ingin di tampilkan pada halaman beranda pengguna	Valid
Jenis anggota	Klik jenis anggota	Menampilkan semua data anggota	Valid
Provinsi	Klik Provinsi	Menampilkan data anggota berdasarkan tingkat provinsi yang diinginkan	Valid
Kabupaten/Kota	Klik kabupaten	Menampilkan semua data berdasarkan kabupaten yang diinginkan	Valid
Kecamatan	Klik Kecamatan	Menampilkan semua data anggota berdasarkan tingkat kecamatan	Valid
Desa/Kelurahan	Klik desa/kelurahan	Menampilkan semua data anggota berdasarkan tingkat desa/kelurahan yang	Valid

Hasil uji fungsional pada tabel 1 dan Tabel 2 menunjukkan bahwa fitur aplikasi yang sudah dibuat telah berfungsi secara valid. Hasil uji coba *Blackbox* yang sesuai (*valid*) memberikan gambaran kepada pihak DPD Partai Golongan Karya (Golkar) Sumatera Selatan bahwasannya mobile web yang dibuat sesuai dengan kebutuhan organisasi. Dengan semua fitur ini akan sangat bermanfaat dalam permasalahan DPD Partai Golongan Karya (Golkar) Sumatera Selatan. Ini sejalan dengan penelitian apakah program sudah berfungsi atau belum serta memberikan gambaran terhadap fitur-fitur yang tersedia.

5. Simpulan

Aplikasi E-anggota dapat menambahkan data anggota, data jenis anggota, melihat berita terkini, mengunduh KTA, dan berdiskusi di forum. Sehingga kinerja anggota DPD Partai Golongan Karya (Golkar) Sumatera Selatan menjadi lebih efektif dan efisien. Aplikasi E-anggota ini diharapkan telah memenuhi kebutuhan pihak DPD Partai Golongan Karya (Golkar) Sumatera Selatan dan aplikasi mobile web ini bisa dikembangkan kedepannya.

Daftar Referensi

- [1] P. Pasaribu, "Peranan Partai Politik dalam Melaksanakan Pendidikan Politik". *JPPUMA: Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik UMA (Journal of Governance and Political Social UMA)*, vol. 5, no. 1, pp. 51-59, 2017.
- [2] P.P.A. Saifulloh, "Politik Hukum Pengaturan Organisasi Sayap Partai Politik dalam Hukum Positif Indonesia". *Volksgeist: Jurnal Ilmu Hukum dan Konstitusi*, vol. 3, no. 2, pp. 17-32, 2020.
- [3] M.F. Andriyansyah, "Peran Partai Politik Lokal Dalam Penyelenggaraan Otonomi Khusus Di Provinsi Aceh". *Yurispruden: Jurnal Fakultas Hukum Universitas Islam Malang*, vol. 3, no. 1, pp. 35-43, 2020.
- [4] I. Pratiwi, S. Rahayu, & T. Triyanto, "Peran Partai Politik Dalam Pendidikan Politik Bagi Generasi Muda". *Jurnal PPKn: Penelitian dan Pemikiran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, vol. 8, no. 2, pp. 130-138, 2020.
- [5] E.P. Primawanti, & H. Ali, "Pengaruh Teknologi Informasi, Sistem Informasi Berbasis Web Dan Knowledge Management Terhadap Kinerja Karyawan (Literature Review Executive Support Sistem (Ess) for Business)". *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, vol. 3, no. 3, pp. 267-285, 2022.
- [6] Y. Firmansyah, R. Maulana, & N. Fatin, "Sistem Informasi Pengaduan Warga Berbasis Website". *Jurnal Cendikia*, vol. 19, no. 1, pp. 397-404, 2020.

- [7] D. Darmawan, & A. Ratnasari, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Proyek Berbasis Web Pada Pt Seatech Infosys". *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, vol. 9, No. 3, pp. 365-372, 2020.
- [8] A. Ardian, & Y. Fernando, "Sistem Informasi Manajemen Lelang Kendaraan Berbasis Mobile (Studi Kasus Mandiri Tunas Finance)". *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, vol. 1, no. 2, pp. 10-16, 2020.
- [9] A.A. Afandi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Badan Usaha Milik Desa (BumDes) Berbasis Web Mobile". *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data)*, vol. 3, no. 1, pp. 23-31, 2020.
- [10] D. Febriantoro, & S. Suaidah, "Perancangan Sistem Informasi Desa pada Kecamatan Sendang Agung Menggunakan Extreme Programming". *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 2, pp. 230-238, 2021.
- [11] A. Nurkholis, E.R. Susanto, & S. Wijaya, "Penerapan Extreme Programming dalam Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Publik". *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, vol. 5, no. 1, pp. 124-134, 2021.
- [12] B. Bahar, "Pengembangan Model Sistem Informasi Manajemen Pengelolaan Artikel Ilmiah Berbasis Web Menggunakan Metode Extreme Programming". *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 9, no. 3, pp. 1-12, 2021.
- [13] A.E. Septianto, D. Sulaiman, & A.F. Sutisna, "Pemanfaatan Aplikasi Sistem Pendataan Anggota UMKM Paguyuban (THB) Kota Bekasi". *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, vol. 4, no. 2, pp. 364-371, 2023.
- [14] D.F.B. Kusuma, H. Marcos, & I.R. Yunita, "Rancang Bangun Aplikasi Pengelola Data Statistik Atlet IKASI Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel". *Journal of Information Systems and Informatics*, vol. 3, no. 1, pp. 159-171, 2021.
- [15] D.S.D. Sukandar, & M. Munawaroh, "Perancangan Aplikasi Pendataan Pekerjaan Harian Pegawai Berbasis Website Menggunakan Metode Extreme Programming (Studi Kasus: Mall BLOK M Square (Trade Mall Agung Podomoro)". *BINER: Jurnal Ilmu Komputer, Teknik dan Multimedia*, vol. 1, no. 1, pp. 8-18, 2023.
- [16] A. Salam, "Aplikasi Pendataan Kader Pada Dpd Komite Nasional Pemuda Indonesia (Knpi) Aceh". *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, vol. 3, no. 2, pp. 50-58, 2022.
- [17] H. Harfizar, K. Yuliana, M. Afiffudin, & M. Afiffudin, "Perancangan Sistem Informasi Pendataan Karyawan Pada Perusahaan Jasa Berbasis Web". *Journal Sensi*, vol. 3, no. 2, pp. 190-207, 20217.
- [18] D. Setiawan, "Tahapan Extreme Programming (XP) Dalam Pengembangan Perangkat Lunak", 30 mei 2023, [Online]. Tersedia: <https://teknik-komputer-d3.stekom.ac.id/informasi/baca/Tahapan-Extreme-Programming-XP-dalam-Pengembangan-Perangkat-Lunak/> [Diakses: 26 agustus 2023]