# API PEMILU

## SEBUAH PERJALANAN MENYALAKAN HARAPAN

**PENULIS:** HARYO WISANGGENI & DIAH SETIAWATY
**KATA PENGANTAR:** TITI ANGGRAINI

**API PEMILU**
SEBUAH PERJALANAN MENYALAKAN HARAPAN

**OLEH:**
Haryo Wisanggeni & Diah Setiawaty
Copyright © Perludem

**EDITOR:**
Harun Husein

**COVER:**
Eko Punto Pambudi

**DITERBITKAN OLEH:**
Perkumpulan untuk Pemilu dan Demokrasi
Jalan Tebet Timur IV A No.1
Tebet, Jakarta Selatan
Telp: 021-8300004, Fax: 021-83795697
Email: perludem@gmail.com
Website: http://perludem.org

**ISBN:**
978-602-73248-0-0

**CETAKAN PERTAMA:**
Oktober 2015
Hak Cipta dilindungi Undang-undang

# KATA PENGANTAR

TEKNOLOGI adalah sebuah keniscayaan. Perkembangannya tidak dapat dihindari, karena teknologi berkorespondensi dengan kebutuhan manusia dalam segala bidang. Namun, yang terpenting, eksistensinya dapat menjadi jawaban untuk setiap persoalan yang dihadapi. Bukan sebaliknya, menjadi penyebab hadirnya masalah baru. Pun dalam hal kepemiluan, teknologi dibutuhkan untuk dapat memberikan solusi bagi setiap kendala dan tantangan yang ada, guna menghadirkan penyelenggaraan pemilu yang berintegritas, baik secara proses maupun hasil. Semakin berkualitas hasil pemilu, semakin kuat legitimasi pemerintah terpilih, yang kemudian akan menciptakan pemerintahan yang stabil dan pemerintahan yang mampu secara politik.

Salah satu unsur penting dalam penyelenggaran pemilu adalah *trustworthy*, kepercayaan publik. *Sejomplang* apapun keberpihakan hasil pemilu terhadap satu kandidat, bila publik tidak percaya, maka dukungan terhadap pemerintah juga akan lemah. Begitu pula, setipis apapun perbandingan perolehan suara rakyat terhadap seorang kandidat, jika publik percaya terhadap hasilnya, maka dukungan terhadap pemerintahan akan kuat. Nah, peran teknologi dalam hal ini adalah melayani pemilu dengan inovasi dan kreativitas yang melekat padanya, untuk menghadirkan kepercayaan tersebut. Utamanya dengan membuka selebar-lebarnya tabir gelap yang mengaburkan setiap proses tahapan penyelenggaraan pemilu melalui pengungkapan data dan informasi yang

dibutuhkan publik. Seperti kata Sun Tzu, informasi adalah setengah dari harga sebuah kemenangan; kemenangan rakyat.

Ini pula yang sedang didorong oleh Perludem (Perkumpulan untuk Pemilu dan Demokrasi) melalui program API Pemilu. Program ini mencoba mengumpulkan seluruh bentuk dan jenis informasi kepemiluan yang ada di Indonesia, yang keberadaannya berserakan dan terpisah di banyak institusi, untuk kemudian disatukan, diolah, dan dikelola menjadi data dan informasi yang sangat mudah dan bebas diakses oleh publik. Bahkan, data dan informasi itu dapat digunakan dan didistribusi berulang kali, serta diramu dan disajikan dengan cara yang unik dan kreatif oleh siapapun. Dalam penjelasan yang sederhana, API *(Application Programming Interface)* adalah media untuk meramu dan menyajikan data dan informasi yang dimaksud. Sehingga, publik dapat menikmati data dan informasi dengan cara yang menyenangkan. Dalam bahasa yang lazim, upaya ini boleh disebut digitalisasi data dan informasi kepemiluan.

API memang sesuatu yang masih baru di Indonesia, khususnya bagi praktisi pemilu yang belum sepenuhnya familiar dengan penggunaan aplikasi berteknologi tinggi. Konstruksi API bisa dianalogikan seperti mainan lego yang dapat dibongkar dan dipasang kembali menjadi bentuk apapun. Lego dapat diramu dan disajikan menjadi sesuatu yang unik dan menarik. Dalam hal API, dapat diibaratkan data dan informasi kepemiluan dibentuk menjadi potongan-potongan lego yang siap pakai, yang kemudian dapat dikreasikan sedemikian rupa oleh siapapun, sehingga membentuk sebuah tampilan penyajian informasi yang sangat kreatif.

Dengan begitu, data dan informasi kepemiluan yang awalnya dikonsumsi secara ekslusif oleh hanya sebagian kecil *stakeholders*, kini dapat dinikmati oleh publik secara luas secara *user-friendly*.

API juga berkaitan erat dengan prinsip *open data*. Jika API adalah lego-lego data dan informasi, maka *open data* adalah struktur yang membentuk sebuah potongan lego; data dan informasi itu sendiri. Sehingga API dan *open data* adalah satu paket teknologi yang tidak dapat dipisahkan. Karena, untuk membuat API Pemilu, maka format data dan informasi kepemiluannya harus bersifat *open*. Misalnya, kumpulan data dan informasi berformat *.txt*, *.csv*, dan lain-lain. Kumpulan *open data* ini disimpan ke dalam satu *storage* dengan alamat *www.pemiluapi.org* dan *https://github.com/pemiluAPI* untuk kemudian diakses secara bebas oleh siapa saja, di mana saja, dan kapan saja secara *online*. Dengan memanfaatkannya secara API, maka data-data yang *open* tadi akan lahir menjadi beragam aplikasi kreatif yang bisa dinikmati oleh pengguna *gadget* berplatform Android dan iOS.

Melalui program API Pemilu, Perludem juga telah melaksanakan dua kali kegiatan hackathon di Bandung dan Jakarta, yaitu lomba membuat aplikasi dengan menggunakan data dan informasi kepemiluan yang sudah dikemas secara *open data* agar bernilai tambah. Tujuannya untuk mengampanyekan sekaligus menstimulasi publik, khususnya para pengembang (*developer*) aplikasi, agar menyadari keberadaan *open data* kepemiluan ini dan memanfaatkannya secara kreatif demi kepentingan masyarakat luas.

Perlombaan yang dilakukan selama sehari penuh tanpa

henti ini pada akhirnya berhasil melahirkan 485 aplikasi berplatform Android dan iOS. Dari jumlah itu, 36 aplikasi di antaranya aktif untuk diakses melalui Google Playstore dan App Store. Aplikasi-aplikasi ini juga dapat diakses melalui situs *http://pemiluapps.org/* untuk memudahkan *gadget user*. Hingga saat ini, *open data* API Pemilu sudah diunduh 200 ribuan kali dan menghasilkan 80 juta hits dari 6 juta *unique user*. Semakin banyak penggunanya, semakin besar pula keterbukaan informasi yang dihadirkan.

Dalam hal pemilu, Perludem merasa berkepentingan untuk membahani publik sebanyak-banyaknya dengan data dan informasi. Khususnya informasi terkait kandidat baik calon legislatif maupun calon eksekutif. Dengan informasi yang cukup, independen, dan dapat dipertanggungjawabkan, publik diyakini akan memberikan suaranya secara baik, bijaksana, dan tepat, demi kepentingan dirinya dan masyarakat secara luas. Perludem juga meyakini, dengan data dan informasi yang memadai, akan merangsang publik untuk berpartisipasi aktif, baik dalam diskursus pemilu maupun praktiknya. Premisnya adalah, tingginya angka partisipasi masyarakat yang dibarengi dengan pemahaman dan pengetahuan yang baik terhadap kepemiluan, akan menghasilkan pemimpin yang lebih berkualitas. Selanjutnya akan berpengaruh positif terhadap aspek pembangunan dan kesejahteraan yang lebih baik.

**Titi Anggraini**
Direktur Eksekutif
Perkumpulan untuk Pemilu dan Demokrasi (Perludem)

# DAFTAR ISI

Kata Pengantar ..... iii
Daftar Tabel ..... viii
Daftar Gambar ..... ix

**BAGIAN SATU** TEKNOLOGI, POLITIK, DAN DI ANTARA KEDUANYA ..... 1
Open Government Sebagai Jembatan ..... 4
Open Data dan Pemilu untuk Rakyat ..... 11

**BAGIAN DUA** JATUH BANGUN DEMOKRASI KITA ..... 17
Asal-usul Pemilihan Umum ..... 17
Dari Pemilu ke Pemilu ..... 20
Pemilu 2014: Selamat Datang Open Data! ..... 24

**BAGIAN TIGA** API PEMILU: DARI NOL KE SATU ..... 27
Mengenal API ..... 28
API Pemilu, Sebuah Perjalanan Menyalakan Harapan ..... 34

**BAGIAN EMPAT** HARAPAN-HARAPAN YANG MENYALA ..... 95
KPU yang Terbuka ..... 95
Pelatihan Data Terbuka KPU ..... 96
Berkembangnya Gerakan Pemantauan ..... 103
Best Practices Kolaborasi Privat-Publik-Masyarakat Sipil ..... 106

**BAGIAN LIMA** MASA DEPAN API PEMILU: MENJAGA NYALA HARAPAN ..... 109
Sejenak Melihat ke Belakang ..... 109
Terjal Jalan ke Depan ..... 112
Setelah Satu ..... 116
Epilog: (Ternyata) Bisa! ..... 126

Daftar Istilah ..... 129
Daftar Pustaka ..... 137
Profil Penulis ..... 141

# DAFTAR TABEL

Tabel 1 Struktur data caleg di database API Pemilu. ..... 39
Tabel 2 Struktur data peraturan perundangan di database API Pemilu, | yang relevan dengan kelompok tertentu (perempuan) ..... 40
Tabel 3 Liputan media terhadap kegiatan Hackacthon. ..... 45

# DAFTAR GAMBAR


Gambar 1 Peserta Hackathon Code for Vote mendengarkan pidato pembukaan dari Wali Kota Bandung, Ridwan Kamil.....41
Gambar 2 Para developer sedang membuat aplikasi pada Hackathon Code for Vote di Bandung Silicon Valley. .....42
Gambar 3 Suasana pembukaan API Pemilu Challenge Code for Vote 2.0 di Jakarta.....43
Gambar 4 Para developer sedang melakukan finalisasi aplikasi pada API Pemilu Challenge Code for Vote 2.0 di Jakarta. .....44
Gambar 5 Tim developer peserta API Pemilu Challenge Code for Vote 20, sedang menjelaskan perihal aplikasinya kepada tim juri. .....45
Gambar 6 Tampilan aplikasi "Orang Baik". .....50
Gambar 7 Tampilan aplikasi "Pemilu Hore" .....51
Gambar 8 Tampilan aplikasi "Caleg Store" .....53
Gambar 9 Tampilan aplikasi "One Vote". .....54
Gambar 10 Tampilan aplikasi "Pemilu Kita". .....55
Gambar 11 Tampilan aplikasi "Pemiluman". .....57
Gambar 12 Tampilan aplikasi "Pemimpin Kita". .....58
Gambar 13 Tampilan aplikasi "Ayo Nyoblos". .....60
Gambar 14 Tampilan aplikasi "Pelita". .....61
Gambar 15 Tampilan aplikasi "Analisis Pilpres 2014" .....62
Gambar 16 Tampilan aplikasi "Indonesia Memilih". .....63
Gambar 17 Tampilan aplikasi "Pilpres". .....64
Gambar 18 Tampilan aplikasi "Pantau Pemilu". .....65
Gambar 19 Tampilan aplikasi "Pemiloe". .....66
Gambar 20 Tampilan aplikasi "PeRantau" .....67
Gambar 21 Tampilan aplikasi "Kuis Capres". .....68
Gambar 22 Tampilkan aplikasi "Pemilu". .....69
Gambar 23 Tampilan aplikasi "Pemilu Kita". .....70
Gambar 24 Tampilan aplikasi "Pesta Pemilu". .....71
Gambar 25 Tampilan aplikasi "Joko vs Bowo". .....72
Gambar 26 Tampilan aplikasi "Kuis Pemilu – Cakpres". .....73

Gambar 27 Tampilan aplikasi "Vote for Indonesia AR." ....74
Gambar 28 Tampilan aplikasi "Pemilu Indonesia 2014." ....75
Gambar 29 Tampilan aplikasi "Kita Memilih". ....76
Gambar 30 Tampilan aplikasi "Empu Info". ....77
Gambar 31 Tampilan aplikasi "Info Pilpres 2014." ....78
Gambar 32 Tampilan aplikasi "Hayu Nyoblos". ....79
Gambar 33 Tampilan aplikasi "Capres Score". ....80
Gambar 34 Tampilan aplikasi "Legit or Not". ....81
Gambar 35 Tampilan aplikasi "Kuis Pemilu". ....82
Gambar 36 Tampilan aplikasi "Pemilu Daring". ....83
Gambar 37 Tampilan aplikasi "Seputar Pemilu." ....84
Gambar 38 Tampilan aplikasi "Seputar Pilpres." ....85
Gambar 39 Tampilan aplikasi Pemilu Presiden 2.0." ....85
Gambar 40 Tampilan aplikasi "Vote for Change." ....86
Gambar 41 Tampilan aplikasi "Pilpres Duo." ....87
Gambar 42 Tampilan aplikasi "Pemilu for Us." ....88
Gambar 43 Tampilan aplikasi "Aku Pilih." ....89
Gambar 44 Tampilan aplikasi "SiapaPresidenku." ....90
Gambar 45 Tampilan aplikasi "WoWee.14." ....91
Gambar 46 Tampilan aplikasi "Cakpres." ....92
Gambar 47 Pelatihan Open Data masyarakat sipil dan Komisi Pemilihan Umum. ....97
Gambar 48 Tampilan aplikasi "DPR Kita" ....104
Gambar 49 Tampilan aplikasi "Kilas DPR" ....105

# BAGIAN SATU
# Teknologi, Politik, dan di Antara Keduanya

SEJAK penemuan mesin uap hingga internet, sejarah telah mencatat bagaimana teknologi memengaruhi kehidupan masyarakat. Perkembangan teknologi pada akhirnya selalu mengubah cara kita hidup. Mulai dari proses perumusan kebijakan suatu negara hingga bagaimana memilih destinasi wisata untuk keluarga menjelang libur akhir tahun, Anda akan menemukan contoh untuk premis ini. Proses politik juga demikian.

Proses politik melahirkan pemerintahan yang berwenang memproduksi kebijakan publik yang mengatur berbagai aspek kehidupan publik, serta pada akhirnya menentukan bagaimana kita melakukan banyak hal. Karena itu, sesungguhnya teknologi memiliki jarak yang dekat dengan politik. Keduanya bertemu pada bagaimana sebuah masyarakat dibentuk, berinteraksi, dan bergerak mencapai tujuan-tujuan keberadaannya. Teknologi dan politik sama-sama memiliki peran sebagai fundamen bagi proses tersebut.

Sayangnya, diskursus politik belum memberi ruang yang cukup bagi peran teknologi. Di Tanah Air, saat buku ini ditulis, misalnya, kita ramai memperdebatkan soal siapa yang sebenarnya bersalah dalam konflik Gubernur Ahok dengan Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD) DKI Jakarta. Tapi, perdebatan tidak terlalu banyak menyentuh konsep

*e-budgeting* yang digunakan Pemerintah Provinsi (pemprov) DKI. Soal mengapa harus menerapkan *e-budgeting*, apa untung ruginya, bukan itu yang mengemuka dalam lanskap pemberitaan media massa kita.

Mengapa ini terjadi? Joe Green, seorang aktivis dan *entrepreneur* Sillicon Valley —yang ikut membantu Mark Zuckerberg mengembangkan Facemash (cikal bakal Facebook)— pernah mengatakan[1]:

*"...the operating principles of politics and the operating principles of tech are completely different." Whereas politics is transactional and opaque, based on hierarchies and handshakes. Technology is empirical and often transparent, driven by data.* (...prinsip-prinsip operasi politik dan teknologi sama sekali berbeda, di mana politik bersifat transaksional dan kabur serta berdasarkan pada hirarki dan negosiasi, sedangkan teknologi bersifat empiris dan seringkali transparan serta didorong oleh data)."

Pada intinya, ada perbedaan sangat mendasar bagaimana teknologi dan politik beroperasi. Proses politik dioperasikan sangat dekat dengan struktur birokrasi berikut segala aturannya. Teknologi, di sisi lain, dalam banyak kasus justru berkembang karena keberanian "mendobrak" aturan. Mata uang dalam politik adalah kepentingan, yang sangat sulit diukur apalagi dianalisis dan diteliti. Sedangkan, perkembangan teknologi digerakkan oleh data dan perhitungan-perhitungan yang jelas.

---

1 Sebagaimana dikutip oleh George Packer dalam artikelnya yang berjudul *Change the World, Silicon Valley transfers its slogans-and its money-to the realm* of politics yang diterbitkan oleh The New Yorker pada 27 Mei 2013.

Memang, teknologi bukan tidak terlibat sama sekali. Revolusi Mesir hingga Pemilihan Presiden 2014 yang baru saja kita lalui, mengindikasikan peran teknologi di wilayah politik. Namun, bila dilihat lebih dalam, interaksi teknologi dengan politik —paling tidak dalam konteks dua kasus yang disebutkan sebagai contoh— merupakan efek samping belaka dari lahirnya situasi yang luar biasa, bukan dibangun di atas sebuah sistem yang mapan. Revolusi untuk menumbangkan rezim otoritarian atau pemilu presiden —terlebih seperti yang kita alami tahun lalu— jelas tidak terjadi setiap hari.

Ini sangat jauh bila misalnya kita bandingkan dengan apa yang terjadi di Amerika Serikat, di mana para eksekutif Sillicon Valley belakangan bahkan terang-terangan mengambil posisi sebagai kelompok penekan dan advokat kebijakan publik melalui pembentukan FWD.us[2]. Berawal dari lobi Joe Green kepada teman lamanya, Mark Zuckerberg, dan sejumlah eksekutif penting Sillicon Valley lain, FWD.us adalah sebuah institusi independen yang misi utamanya adalah menjembatani kepentingan bisnis Sillicon Valley dengan dinamika proses formulasi kebijakan publik yang akan memengaruhinya, di Washington DC.

Berdasarkan contoh-contoh tersebut kita dapat melihat bahwa jarak antara teknologi dan politik memang dekat. Namun, di sana ternyata terdapat jurang yang dalam dan gelap. Perlu keberanian luar biasa untuk melompatinya, apalagi bertindak lebih jauh: membangun jembatan yang menghubungkan keduanya.

---

2 Untuk informasi lebih detil tentang FWD.us, Anda bisa mengunjungi situs resmi mereka: http://www.fwd.us.

# OPEN GOVERNMENT SEBAGAI JEMBATAN

Apa persamaan antara Ensiklopedia Britannica versi daring dan telepon selular Nokia, sehingga keduanya mengalami nasib yang kurang lebih serupa belakangan ini: menjadi tidak lagi relevan? Jawabannya adalah sama-sama gagal beradaptasi dengan perubahan lanskap industrinya, tentang bagaimana sebuah produk harus berinteraksi dengan pengguna. Hari ini, pengguna tidak mengharapkan produk dengan *value preposition* yang statis. Mereka menginginkan sebuah *platform* untuk berinteraksi secara dinamis dengan produk yang mereka gunakan, sehingga pada akhirnya memperoleh nilai tambah yang lebih besar dari produk tersebut. Inilah yang ditawarkan Wikipedia atau Apple, misalnya. Sehingga, tidak seperti dua *brand* kompetitornya yang disebutkan lebih awal, dua nama terakhir masih relevan dengan pasar untuk industrinya masing-masing, hingga hari ini.

Gelombang perubahan ini juga telah sampai ke sektor publik. Didukung berkembangnya demokrasi dan teknologi, masyarakat kita hari ini adalah masyarakat yang sangat terhubung. Baik terhubung antarindividu, maupun terhubung dengan berbagai data dan informasi yang diciptakan dan didistribusikan, yang pada akhirnya berperan membentuk banyak hal di sekitar mereka. Konektivitas adalah kunci.

Masyarakat seperti ini tidak bisa dilayani oleh pemerintah dengan *value preposition* yang statis: bahwa pemerintahlah yang paling memahami bagaimana sebuah

kebijakan publik seharusnya disusun. Alih-alih demikian, di zaman baru ini, pemerintah justru harus tampil sebagai kolaborator bagi berbagai potensi dan sumber daya yang tersebar di masyarakat, kemudian mendorongnya agar dapat menciptakan dampak positif bagi kemajuan dan kesejahteraan bersama. Pemerintah hari ini harus berorientasi membangun "jembatan", bukan "menara".

Lantas, bagaimana pemerintah dapat membangun jembatan? Sebagai langkah awal, mereka harus menjadi lebih terbuka dalam pelaksanaan sistem pemerintahan. Sebuah pemerintahan yang terbuka *(open government)*. Pemerintahan terbuka memiliki beberapa pengertian. Pemerintah Amerika Serikat, misalnya, mengartikannya:

*"...a system of* ***transparency*** *(information disclosure; solicit public feedback),* ***public participation*** *(increased opportunities to participate in policymaking), and* ***collaboration*** *(the use of innovative tools, methods, and systems to facilitate cooperation among government departments, and with nonprofit organizations, businesses, and individuals in the private sector).*[3](...sebuah sistem tranparansi (keterbukaan informasi, mengajak masyarakat untuk memberikan umpan balik), partisipasi publik (peningkatan kesempatan untuk berpartisipasi pembuatan kebijakan), dan kolaborasi (penggunaan alat-alat, metodologi, dan sistem yang inovatif untuk memfasilitasi kerja sama antarpemerintah dan organisasi nirlaba, sektor bisnis, dan para individu di sektor swasta)."

3 Dikutip dari http://www.whitehouse.gov/the_press_office/TransparencyandOpenGovernment.

Sedangkan, menurut OECD dalam *Modernizing Government: The Way Forward*[4], *open government* merupakan sistem pemerintahan yang dibangun di atas tiga karakteristik, yaitu:

***Transparency*** **(Transparansi)** – *that its actions, and the individuals responsible for those actions, will be exposed to public scrutiny and challenge* (tindakan-tindakan dan individu-individu yang bertanggung jawab atasnya akan diekspose ke publik);

***Accessibility*** **(Aksesibilitas)** – *that its services and information on its activities will be readily accessible to citizens* (layanan dan informasi tentang berbagai kegiatan dapat dengan mudah di akses oleh masyarakat);

***Responsiveness*** **(Responsif)** – *that it will be responsive to new ideas, demands and needs* (responsif terhadap ide-ide serta berbagai macam permintaan dan kebutuhan baru).

*Open government* pada intinya adalah tentang sistem pemerintahan yang tidak berjalan sendirian. Mereka berjalan bersama masyarakatnya, membuka diri dan responsif terhadap partisipasi aktif masyarakat, memberdayakan masyarakat dengan aksesabilitas data dan informasi, serta berkolaborasi dengan mereka untuk memproduksi kebijakan-kebijakan publik yang akuntabel melalui proses yang transparan. Pemerintah sebagai sebuah *platform*. Tentu saja agar dampaknya optimal, semua ini harus dilakukan dengan efektif dan efisien.

4 Dikutip dari http://www.oecd.org/gov/modernisinggovernmentthewayforward.htm.

Menyikapi gagasan *open government* yang telah menjadi arus utama di berbagai tempat, dunia internasional kemudian menyadari bahwa diperlukan sebuah *platform* yang mendorong pemerintah untuk terbuka melalui transparansi, partisipasi publik, dan akuntabilitas. Bertolak dari pemikiran ini, delapan negara yang terdiri atas Brasil, Indonesia, Meksiko, Norwegia, Filipina, Afrika Selatan, Inggris, dan Amerika Serikat, melakukan deklarasi dan kemudian meresmikan sebuah *international platform* yang bernama *Open Government Partnership (OGP)* pada September 2011.

OGP secara umum didefinisikan sebagai berikut:

*"The Open Government Partnership is a new global, multi-stakeholder effort, to make governments better. OGP aims to secure concrete commitments from governments to drive* ***open government reform*** *and innovation at the country level, in an effort to stretch countries beyond their current baseline in the areas of* ***transparency, accountability, and citizen engagement.*** *As a multi-stakeholder initiative, civil society participation is enshrined in OGP's foundational principles and management structures. Civil society plays an important role in managing the OGP through equal participation with governments on the Steering Committee, OGP's executive management body. Moreover, governments are expected to actively* ***collaborate with civil society*** *on drafting and implementing country commitments as well as on reporting and monitoring efforts."*[5]

5 Dikutip dari http://www.opengovpartnership.org.

Terjemahannya, kurang lebih:

"*Open Government Partnership (OGP)* merupakan upaya global, multi-pemangku kepentingan, untuk membuat pemerintahan yang lebih baik. OGP bertujuan untuk mengamankan komitmen konkret dari pemerintah untuk mendorong reformasi menuju pemerintahan yang terbuka dan inovasi di tingkat negara, dalam upaya untuk mengembangkan tranparansi, akuntabilitas, dan keterlibatan masyarakat. Sebagai inisiatif multi-pemangku kepentingan, partisipasi masyarakat sipil dimanifestasikan dalam prinsip-prinsip OGP dan struktur manajemennya. Masyarakat sipil memegang peranan penting dalam mengelola OGP melalui partisipasi yang sama dengan pemerintah... Selain itu Pemerintah diharapkan dapat secara aktif berkolaborasi dengan masyarakat sipil pada penyusunan dan pelaksanaan komitmen negara serta dalam usaha pelaporan dan pengawasan)."

OGP kemudian muncul sebagai tren global yang mendorong pemerintah dalam suatu negara untuk secara tegas berkomitmen terhadap transparansi, pemberdayaan masyarakat, perlawanan terhadap korupsi, serta pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, untuk memperkuat kinerjanya. Melalui *Open Government Partnership* diharapkan akan lahir sinergi antara pemerintah dan masyarakat sipil dalam mewujudkan pemerintahan yang terbuka *(open government)*. Belakangan, peran sektor privat pun tumbuh semakin kuat dalam sinergisme ini.

Dijembatani kebutuhan akan *open government* yang secara global tumbuh semakin kuat dengan lahirnya OGP,

teknologi dan politik pada akhirnya berinteraksi dengan cara yang sama sekali berbeda dibanding sebelumnya. Kali ini lebih sistematis. Dalam proses tersebut, perbedaan prinsipil tentang bagaimana keduanya beroperasi —seperti yang telah dijelaskan sebelumnya— akhirnya semakin kabur. Lahirlah bentuk pemerintahan baru: *e-government*.

*E-government* menurut Bank Dunia adalah:

*"...use by government agencies of information technologies (such as Wide Area Networks, the Internet, and mobile computing) that have the ability to transform relations with citizens, businesses, and other arms of government.*[6] (...penggunaan teknologi informasi (seperti halnya *wide area networks*, internet, dan komputasi selular) yang memiliki kemampuan dalam mentransformasikan hubungan dengan masyarakat, bisnis, dan pemerintah)."

Konsisten dengan penjelasan sebelumnya, *e-government* lahir ketika pemerintah mengintegrasikan teknologi dan inovasi-inovasi yang dihasilkannya ke dalam sistem mereka, dan mentransformasi cara pemerintah berinteraksi dengan masyarakatnya.

Secara global, hari ini hampir semua negara di dunia telah mengadaptasi praktik *e-government*. Survei *e-government* Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB), sebagaimana dikutip Aspen Institute dalam laporan berjudul *Road to Government 2.0*[7] menyebut hingga tahun 2012 saja —kecuali Republik

6 Dikutip dari http://www.apt.int/sites/default/files/Upload-files/ASTAP/Rept-5-e-Govt.pdf.

7 Ditulis oleh Greg Ferenstein sebagai laporan dari Aspen Institute Forum on Communications and Society tahun 2012.

Afrika Tengah, Guinea dan Libya— seluruh negara lain yang disurvei telah terlibat dalam praktik *e-government*.

Dengan variasi yang sangat beragam di antara masing-masing negara, secara umum bentuk praktik *e-government* dapat dikelompokkan menjadi empat bentuk berikut:

1. ***Crowdsourcing*:** Pertama kali dikemukakan oleh Jeff Howe, *crowdsourcing* adalah proses mengagregasi kontribusi dan kepakaran dari sejumlah besar individu yang sebelumnya belum terhubung satu sama lain. Dalam dunia bisnis, *crowdsourcing* adalah alternatif bagi pelaku usaha baru (*startup*) untuk memperoleh sumber pendanaan saat memulai usahanya. Dalam proses pemerintahan, contohnya adalah saat seorang kepala daerah tertentu meminta masukan atau laporan tentang keadaan di wilayah pemerintahannya kepada masyarakat, melalui media sosial.
2. ***E-participation:*** Karakteristik utama *e-participation* sebagai salah satu bentuk dari praktik *e-government* adalah keterlibatan langsung warga dalam proses formulasi kebijakan. Di sejumlah tempat, melalui sebuah *platform* daring, masyarakat dapat memberikan masukan tentang bagaimana anggaran pemerintah dialokasikan. Ini adalah contoh konkretnya.
3. ***Civic programmers:*** Merujuk pada kolaborasi antara aktor pemerintah dengan komunitas industri teknologi dalam proses pengembangan solusi bagi masalah-masalah publik. Skema kolaborasinya bisa sesederhana Pemerintah DKI Jakarta mempekerjakan sekelompok pakar pemrograman untuk membuat peta daring titik

banjir di Jakarta, hingga gerakan seperti *Code for America*[8], misalnya.

4. ***Open data*:** Ini terjadi saat data-data yang relevan dengan tugas dan fungsi lembaga pemerintahan dapat diakses oleh publik. Tapi, tidak sekadar bisa diakses, data-data tersebut juga harus disajikan dalam struktur dan skema yang memudahkan masyarakat pengakses mengambil manfaat optimal dari data-data tersebut.

Dalam semua bentuknya tersebut, praktik *e-government* mengubah cara pemerintah bekerja, membuatnya semakin dekat dengan rakyat yang dilayaninya.

## OPEN DATA DAN PEMILU UNTUK RAKYAT

Ketika pemerintahan, masyarakat, dan proses interaksi antarkeduanya beroperasi dengan cara berbeda, maka proses politik sebagai suprastrukturnya juga tidak terhindarkan dari gelombang perubahan ini. Proses politik pada akhirnya juga dituntut bertransformasi dan mengutilisasi praktik-praktik *e-government*, agar tumbuh semakin efektif, efisien, dan berdaya. Bagaimana praktik *e-government* dapat memengaruhi proses politik? Untuk mendalami topik ini, mari kita ambil studi kasus spesifik, masing-masing sebuah komponen penting dari keduanya: *open data* dan pemilihan umum (pemilu).

*Global Open Data Index 2014* yang diterbitkan Open Knowledge menunjukkan bahwa di wilayah penyelenggaraan

8 Untuk informasi detil tentang Code for America, Anda dapat mengunjungi situs resmi mereka: http://www.codeforamerica.org.

pemilu[9], skor rata-rata seluruh negara yang disurvei adalah 57 persen. Itu berarti, pemanfaatan *open data* dalam proses pemilu bukan merupakan hal baru.

Lalu, apa dampaknya?

Sebagai awalan untuk menjawab pertanyaan tersebut, mari kita ke Filipina. Pada 1986, di bawah tekanan gerakan oposisi di dalam negeri, dan mulai goyahnya dukungan dari Amerika Serikat, rezim Ferdinand Marcos memaksakan penyelenggaraan *snap election*. Usai pemungutan suara, Ferdinand Marcos yang berstatus sebagai petahana mengklaim menang. Namun, kemudian Nation Citizens' Movement for Free Election (Namfrel)[10] mengumumkan hasil penghitungan suara paralel yang mereka lakukan. Namfrel adalah sebuah *civil society organization* (CSO) mitra Comelec (komisi pemilihan umumnya Filipina) yang telah mengantongi akreditasi untuk melakukan penghitungan suara paralel. Dan, hasil penghitungan versi Namfrel memenangkan Corazon Aquino. Penghitungan suara paralel ini menyelamatkan pemilu Filipina dari upaya pembajakan, serta mengembalikannya kepada rakyat.

Di kemudian hari, apa yang dilakukan Namfrel menjadi landasan bagi berkembangnya kerangka teoretis maupun operasional dalam penyelenggaraan hitung cepat (*quick count*). Sebuah inovasi yang membawa berbagai manfaat bagi penyelenggaraan pemilu, termasuk di Indonesia.

---

9 Data ini dapat diakses di http://index.okfn.org/dataset/elections/.

10 Namfrel adalah CSO yang lahir di Filipina dan merupakan pionir gerakan masyarakat sipil dalam proses pengawasan pemilu. Untuk informasi lebih detil tentang Namfrel, Anda dapat mengunjungi situs resmi mereka: http://www.namfrel.com.

Pertanyaan menariknya adalah, bagaimana ketika itu, di tahun di mana penggunaan teknologi informasi dan komunikasi masih sangat terbatas, Namfrel bisa melakukan penghitungan suara? Namfrel didukung ratusan ribu relawan yang tersebar di seluruh tempat pemungutan suara (TPS) di seantero Filipina.

Pada 2012, Simon Rogers[11] menulis sebuah artikel untuk *The Guardian* yang berjudul *Hack the Vote: How Open Data is Giving Elections Back to the Voters***.** Rogers mengangkat bagaimana *open data* melakukan apa yang dilakukan Namfrel, lebih dari dua dekade sebelumnya, yang mengembalikan pemilu kepada rakyat pemilih. Kali ini, tidak ada ratusan ribu relawan yang dimobilisasi secara bersamaan untuk bergerak ke berbagai pelosok sebuah negara. Tapi, kali ini, kita melakukannya dengan bantuan teknologi.

Rogers mengelaborasi sejumlah studi kasus di berbagai negara seperti Amerika Serikat, Perancis dan Yunani. Tidak seperti Filipina tahun 1986, negara-negara ini tidak sedang dikuasai oleh rezim otoritarian. Meski demikian, struktur kepemilikan data pemilu di negara-negara tersebut membuat situasinya tidak jauh berbeda dalam konteks penyelenggaraan pemilu. Data pemilu bukanlah milik semua orang. Data-data tersebut memang tersedia dan terbuka diakses publik, tapi hanya untuk segelintir orang. Salah satunya, menurut artikel Rogers, adalah organisasi media terkemuka yang memiliki cukup sumber daya untuk

11 Data editor Twitter dan News Editor The Guardian.

menebus biaya yang diperlukan untuk mengakses data-data tersebut. Jadi, datanya memang terbuka untuk diakses, namun terdapat *barrier to entry* untuk mengaksesnya. Alhasil, kehadiran *open data* menjadi terobosan dalam situasi ini.

Di Iowa, Amerika Serikat, pada awal 2012, misalnya, tim stasiun radio public, WYNC, mengembangkan sebuah peta daring yang dapat diakses publik secara cuma-cuma, untuk memvisualisasikan raihan suara Partai Republik (GOP) dalam pemilihan umum Iowa[12]. Mereka melakukannya dengan bantuan teknologi milik Google, yang juga dapat diakses cuma-cuma. Hasil visualisasi dan rekapitulasi data penghitungan suara hasil kolaborasi WYNC dengan Google, ternyata mampu hadir lebih cepat dari versi milik *Associated Press (AP)*, yang sebelumnya selalu menjadi yang terdepan. Versi *AP* ini secara tradisional adalah sumber rujukan berbagai organisasi media besar, yang untuk mendapatkannya mereka harus membayar besaran biaya tertentu.

Di Perancis, *open data* menemukan jalannya menuju proses pemilu berkat gerakan yang digalang jejaring CSO di sana. Salah satu motor gerakan tersebut adalah kelompok Regards Citoyens[13]. Pada awalnya, adalah sebuah tulisan di blog mereka yang berjudul *L'OpenData, c'est bien plus que de la communication politique!* (Open Data *Lebih dari Sekadar Komunikasi Politik!*). Tulisan ini mendorong

12 Peta tersebut masih dapat diakses di http://www.wnyc.org/story/178843-patchwork-vote-iowa/.

13 Anda dapat melihat profil para inisiator dan pegiat Regards Citoyens pada laman berikut ini: http://www.regardscitoyens.org/qui-sommes-nous/.

diskusi tentang kewajiban penerapan *open data* oleh pemerintah, yang kemudian mengemuka dalam diskursus publik di Perancis.

Gerakan Regard Citoyens ternyata memperoleh sambutan positif dari Pemerintah Perancis. Berkolaborasi dengan komunitas *open data* Perancis, termasuk Regards Citoyens, mereka akhirnya melahirkan portal *open data* bernama *https://www.data.gouv.fr*, yang antara lain memuat data-data terkait pemilu Perancis. Sebelum kehadiran portal ini, data-data pemilu Perancis bukan tidak dapat diakses publik, namun belum terintegrasi dan tersaji dalam skema yang memudahkan pengguna data untuk memodifikasinya sesuai kebutuhan mereka. Lagi-lagi, penerapan *open data* menjadi solusi, mendorong keterlibatan publik yang lebih luas dalam proses pemilu di Perancis, dan membuatnya berlangsung lebih transparan dan akuntabel.

Di Yunani, sejak 1981, Pemerintah Yunani mempekerjakan sebuah lembaga privat dalam proses manajemen data pemilu mereka. Data-data ini kemudian didistribusikan hanya kepada sejumlah media yang telah terakreditasi, melalui situs *Home Office Website*[14]. Situasi berubah ketika sebuah lembaga konsultan independen bernama Igraphics.gr menginisiasi pembuatan sebuah portal daring yang memuat visualisasi kreatif data-data dari situs *Home Office Website*, dan membuat data-data tersebut tersedia untuk khalayak yang lebih luas.

Pada kasus-kasus tersebut, kehadiran inisiatif *open data*

14 Situs ini dapat diakses di http://www.ypes.gr/el/.

mengubah, bahkan mendobrak struktur kepemilikan dan distribusi data pemilu. Dan, pada akhirnya membuat proses pemilu benar-benar menjadi milik rakyat.

Lalu, bagaimana dengan Indonesia? Dimana letak *open data* dalam proses pemilu kita? Bagian selanjutnya akan menjelaskan soal ini.

# BAGIAN DUA
# Jatuh Bangun Demokrasi Kita

## ASAL-USUL PEMILIHAN UMUM

Berdasarkan teori hukum publik, negara merupakan hasil perjanjian seluruh rakyat dengan satu tujuan atau kepentingan tertentu (*Gesant Akt*). Perjanjian ini bertujuan memilih siapa yang akan menjadi penguasa dalam masyarakat, juga menjadi dasar untuk membenarkan tindakan-tindakannya.[1] Dalam sejarah kenegaraan, sejak zaman Romawi sampai zaman Modern, dijumpai beberapa teori perjanjian masyarakat. Mulai dari teori Ulpianus dari golongan Caesarismus, teori dari golongan Monarchomachen, sampai teori dari zaman modern. Dari ketiganya, teori zaman modern dinilai lebih sesuai untuk membahas lebih jauh mengenai perjanjian masyarakat. Teori zaman modern terbagi ke dalam beberapa bagian:[2]

1. **Teori Thomas Hobbes**

   Hobbes memaparkan bahwa manusia, pada satu titik, merasa tidak aman dan takut, sehingga mulai memiliki kebutuhan untuk mengatur diri mereka sendiri. Mereka pun membuat perjanjian masyarakat untuk membentuk negara yang diartikan sebagai *pactum unionis*. Namun, terbentuknya negara masih menyisakan rasa takut,

1 Lihat Padmo Wahjono, *Kuliah-Kuliah Ilmu Negara* (Jakarta: Ind-Hill-Co, 1996).

2 *Ibid.*

sehingga mereka membuat *pactum subyectionis*, yaitu penyerahan kekuasaan kepada penguasa yang mampu memberi rasa aman kepada rakyat. Sisi buruk dari situasi ini adalah wewenang penguasa menjadi tidak terbatas, karena rakyat telah menyerahkan kekuasaannya tanpa syarat kepada penguasa.

2. **Teori John Locke**

   Berbeda dengan Hobbes, Locke mengemukakan bahwa pada dasarnya manusia itu baik dan berakal *(homo sapiens)*, serta telah memiliki hak-hak dasar. Untuk melindungi hak-haknya, rakyat mengadakan perjanjian membentuk negara *(pactum unionis)* kemudian mengadakan perjanjian penyerahan kekuasaan *(pactum subyectionis)*, yang mampu memberi jaminan serta perlindungan terhadap hak-hak dasar rakyat. Konsekuensi logisnya, kekuasaan penguasa menjadi terbatas dan tidak boleh melanggar hak-hak dasar rakyat.

3. **Teori J.J. Rosseau**

   Hampir sama dengan Locke, Rosseau menyatakan bahwa manusia berawal dari keadaaan natural yang merdeka dan memiliki hak asasi, tetapi sekaligus terikat oleh unsur hukum, kebudayaan, tradisi, dan lain-lainnya (dalam istilah Rosseau, *man is born free and yet we see him in chains* [manusia itu terlahir bebas, namun juga terikat pada sebuah 'rantai']). Selanjutnya, mereka, tanpa paksaan mengadakan perjanjian masyarakat membentuk kolektivitas *(volonte de tous)*. Rosseau mengartikan bahwa rakyat yang tunduk pada kolektivitas sama dengan rakyat tunduk pada kehendaknya sendiri.

## SETELAH KOLEKTIVITAS: LAHIRNYA PEMILU DAN DEMOKRASI

Pascaterbangunnya kolektivitas, kegiatan masyarakat dan negara tidak lagi berdasarkan pada kehendak sendiri, tetapi harus berdasar pada kepentingan umum. Di sinilah muncul kebutuhan untuk mendefinisikan "kepentingan umum" serta batasan-batasannya.

Mekanisme yang diusulkan Rosseau adalah sistem suara terbanyak atau *volonte generale*. Dalam teori perjanjian masyarakat Rosseau, setelah *pactum unionis* (atau yang disebut Rosseau dengan istilah *volonte de tous)*, tidak ada perjanjian penyerahan kekuasaan *(pactum subyectionis)*. Yang ada adalah *volonte generale*, yaitu ikhtiar untuk mendefinisikan apa kepentingan umum sebuah masyarakat, secara jujur dan adil, berdasarkan suara terbanyak. Mekanisme *volonte generale* ini yang akhirnya kita kenal sebagai pemilu.

Di kemudian hari, usul Rosseau tersebut harus melalui proses *trial and error* di berbagai belahan dunia. Dan, seringkali menelan korban tak sedikit, sebelum akhirnya tumbuh menjadi sebuah metode yang efektif bagi warga negara untuk ikut menentukan apa yang akan dilakukan pemerintah dengan kewenangan mereka, yang mereka miliki sebagai keluaran dari proses perjanjian bersama yang telah dijelaskan di atas.

Tapi, tentu saja, situasinya akan sangat rumit jika untuk setiap keputusan yang akan diambil pemerintah, harus terlebih dahulu diselenggarakan pemilu untuk menentukan

apa pendapat suara terbanyak terkait keputusan tersebut. Karena itu, dalam perkembangannya, pemilu juga berkembang menjadi metode bagi warga negara untuk menentukan bagaimana suara mereka direpsentasikan dalam setiap proses pengambilan keputusan oleh pemerintah, dan siapa yang akan merepresentasikannya. Dalam konteks ini, pemilu —selama diselenggarakan dengan jujur dan adil— akan memastikan bahwa pemerintah yang berkuasa menjalankan roda pemerintahan sebuah negara, benar-benar merupakan representasi dari rakyat negara tersebut, dan akan bekerja hanya untuk kepentingan mereka.

Pemilu, pada akhirnya, menjadi jalan bagi terwujudnya sebuah pemerintahan yang berasal dari rakyat, berkomitmen untuk senantiasa memerintah bersama rakyat, serta bekerja hanya untuk kepentingan rakyat. Sebuah konsep yang hari ini kita kenal dengan nama demokrasi. Inilah mengapa Ismail Sunny pernah memaparkan[3] bahwa pemilu merupakan syarat mutlak agar demokrasi dapat hidup, termasuk di Indonesia.

## DARI PEMILU KE PEMILU

Di Tanah Air, proses membangun demokrasi telah melalui perjalanan yang sangat panjang. Salah satu potretnya adalah dinamika penyelenggaraan pemilu di Indonesia dari waktu ke waktu. Bagian ini akan menyajikan potret-potret tersebut.

Mari kita mulai dari pemilu tingkat nasional pertama

3 Lihat Ismail Sunny, *Mekanisme Demokrasi Pancasila* (Jakarta: Aksara Baru, 1987).

kita pada 1955. Dalam dasar hukumnya, yaitu Undang-Undang Dasar Sementara (UUDS) 1950 disebutkan terang benderang: "kemauan rakyat sebagai dasar kekuasaan penguasa yang dinyatakan dalam pemilihan berkala yang jujur dan dilakukan menurut hak pilih yang bersifat umum dan berkesamaan, serta dengan pemungutan suara yang rahasia ataupun menurut cara yang juga menjamin kebebasan mengeluarkan suara**."**[4]

Menjelang Pemilu 1955, dibentuklah Undang-Undang (UU) Nomor 7/1953 tentang Pemilihan Anggota Konstituante dan Anggota Dewan Perwakilan Rakyat. Selanjutnya, September 1955, digelar pemilu untuk memilih anggota Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) dan Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD), yang dilanjutkan dengan pemungutan suara untuk memilih anggota Konstituante pada bulan Desember.

Pada 1955, di usia yang masih sangat muda sebagai negara merdeka, kita berhasil menyelenggarakan sebuah pemilu yang relatif demokratis, dengan sistem penyelenggaraan yang juga relatif baik. Sayang, lintasan sejarah lalu berbelok. Demokrasi di Tanah Air mati suri seiring naiknya otoritarianisme. Pemilu tetap ada, namun tidak berfungsi sebagaimana mestinya. Sampai akhirnya, krisis ekonomi hebat menghantam Indonesia pada 1998.

Segera setelah krisis ekonomi 1998 membawa kita ke ambang kebangkrutan sosial dan ekonomi, rakyat Indonesia menyadari bahwa ada banyak hal yang berjalan keliru di

4 Pasal 35 UUDS 1950.

negara ini. Dan, bahwa semua itu harus segera diubah. Terbitlah era reformasi. Salah satu dampak dari proses ini adalah bangkitnya kembali demokrasi dalam lanskap politik kita.

Hari ini, hampir dua dekade kemudian, situasinya sudah jauh lebih baik. Merujuk pemeringkatan dalam *Global Democracy Index* yang dikeluarkan Economist Intelligence Unit (EIU)[5], Indonesia adalah negara yang relatif demokratis. Rasanya, sebagian besar dari kita akan setuju dengan hal ini. Pascareformasi 1998, berbagai infrastruktur dasar negara demokratis mulai terbangun di Tanah Air. Mulai dari pers yang bebas bersuara, hingga kerangka regulasi yang prodemokrasi.

Kita juga terus bergerak maju. Dengan kembali menggunakan penyelenggaraan pemilu sebagai cermin, akan terlihat bagaimana dari pemilu ke pemilu, sejak Pemilu 1999 hingga Pemilu 2014, selalu ada perkembangan positif tentang bagaimana kita berdemokrasi dan menjalankan pemilu. Salah satu yang paling krusial adalah saat kita akhirnya menerapkan sistem pemilihan langsung untuk memilih pasangan presiden dan wakil presiden, sesuai amanah perubahan ketiga UUD 1945 yang menyatakan, "Presiden dan Wakil Presiden dipilih dalam satu pasangan secara langsung oleh rakyat."[6] Pengaturan ini berjalin kelindan dengan ketentuan bahwa kedaulatan berada di tangan rakyat dan dilaksanakan menurut Undang-Undang

5 Data ini dapat diakses di http://www.eiu.com/.

6 Pasal 6A UUD 1945 pascaamandemen.

Dasar.[7]

Terakhir, kita telah menyaksikan bagaimana Pilpres 2014 'membagi' hampir seluruh elemen masyarakat, mulai artis dangdut hingga intelektual, namun berhasil kita lewati tanpa konflik horizontal. Memang, konflik tetap ada dan tersebar merata, mulai dari media sosial hingga level akar rumput, namun tidak dalam skala yang sampai merusak tatanan demokrasi kita, seperti yang terjadi di Mesir pasca-Revolusi Tahrir, misalnya.

Kemudian, tidak hanya secara substansial, di area prosedural juga kita terus berinovasi. Kita, misalnya, telah bereksperimen dengan sistem proporsional terbuka dan tertutup, juga penerapan ambang batas parlemen (*parliamentary threshold*). Ya, hasilnya tidak selalu menyenangkan dan sesuai harapan, memang. Tapi, bukankah apa yang tidak membunuh kita malah akan menjadikan kita lebih kuat?

Pada intinya, rasanya cukup aman untuk menyimpulkan bahwa kita telah kembali ke jalur yang benar dalam proses pembangunan demokrasi. Kita hanya perlu melaju lebih cepat, agar bisa mendahului kecepatan perkembangan zaman dalam mengubah wajah masyarakat, pemerintah, dan proses politik kita. Di berbagai belahan dunia, telah terbukti bagaimana teknologi bisa sangat bermanfaat dalam melakukan hal ini. Sayangnya —kembali ke pertanyaan yang menutup bab sebelumnya— tidak di sini. Paling tidak, sampai Pemilu 2014 yang baru saja kita lalui.

---

7 Pasal 1 ayat (2) UUD 1945 pascaamandemen.

## PEMILU 2014: SELAMAT DATANG OPEN DATA!

Tingkat adopsi internet dan penggunaan media sosial di Indonesia belakangan tumbuh cukup massif. Data dari We Are Social[8] per Maret 2015 mengungkapkan lebih dari sepertiga populasi di kawasan Asia Pasifik telah memiliki akses terhadap internet. Dari jumlah tersebut, kurang lebih dua pertiga merupakan pengguna media sosial.

Data tersebut juga merepresentasikan situasi yang terjadi di Tanah Air. Penggunaan media sosial di Indonesia, berdasarkan sumber yang sama, mewakili 29 persen penggunaan media sosial di seluruh Asia Pasifik. Hal ini membawa dampak luas, tak terkecuali terhadap proses politik kita.

Telah kita saksikan bagaimana media sosial muncul sebagai alternatif saluran untuk mendistribusikan konten kampanye politik, baik dalam konteks memenangkan proses elektoral maupun pencitraan kebijakan atau individu tertentu. Biayanya yang relatif murah dan data hasil kampanye yang mudah dikuantifikasi menjadi sejumlah alasan penggunaan media sosial dalam kampanye politik.

Fenomena penggunaan media sosial dalam kampanye politik telah mengemuka paling tidak dalam tiga sampai empat tahun terakhir. Ironisnya, menjelang Pemilu 2014, salah seorang komisioner KPU menyatakan bahwa pelanggaran aturan kampanye di media sosial —sebelum masuk masa

8 Berdasarkan data dari We Are Social berikut ini: http://wearesocial.net/blog/2015/03/digital-social-mobile-apac-2015/.

kampanye— tidak dianggap sebagai pelanggaran. Karena, media sosial merupakan media berbasis internet yang sulit dikontrol aturan kampanye[9]. Fenomena ini menunjukkan betapa KPU kita masih tertinggal dalam menghadapi era baru proses interaksi antara teknologi dan politik.

Merujuk pada fakta tersebut, sepertinya sulit mengharapkan KPU akan mampu mengintegrasikan penerapan *open data* dalam penyelenggaraan Pemilu 2014. Tapi, yang terjadi kemudian sungguh mencengangkan. Pascapemungutan suara Pemilu Presiden 2014, KPU secara *real time* mengunggah hasil *scan* Formulir C1 ke situs resminya, lalu membangun Application Programming Interface (API) terbuka untuk data tersebut (tentang API ini akan dijelaskan secara lebih detil pada bagian selanjutnya —Pen), sehingga bisa diakses serta diutilisasi berbagai pemangku kepentingan yang membutuhkannya, secara relatif mudah dan cepat. Untuk pertama kalinya dalam sejarah pemilu Indonesia, data hasil penghitungan suara pemilu bisa menjadi setransparan ini.

Berita pernyataan sang komisioner yang dikutip sebelumnya muncul pada Januari 2013, sedangkan pengunggahan C1 oleh KPU terjadi sekitar Juli sampai Agustus 2014, usai pencoblosan. Apa yang terjadi dalam rentang waktu tersebut? Buku ini akan menceritakannya.

---

9 Diakses dari http://www.beritasatu.com/hukum/94278-kpu-kampanye-di-jejaring-sosial-bukan-pelanggaran.html.

# BAGIAN TIGA
# API Pemilu: Dari Nol ke Satu

PADA bagian sebelumnya telah dibahas bagaimana interaksi antara teknologi dan politik dengan konsep *open government* sebagai jembatan, yang pada akhirnya melahirkan konsep *e-government*. Juga, studi kasus bagaimana penerapan *open data* berpotensi nyata mendorong pemilu menjadi lebih efektif, efisien, dan berdaya. Pertanyaan kuncinya kemudian adalah, bagaimana mewujudkan potensi tersebut menjadi kenyataan?

Di Indonesia, sangat sulit menemukan referensi untuk menjawab pertanyaan tersebut. Bagi kita, ini adalah — mengutip Peter Thiel[1]— perjalanan dari nol ke satu, bukan dari satu ke N. Sebuah perjalanan untuk membuat sesuatu yang tadinya tidak ada, menjadi ada. Seperti halnya perjalanan-perjalanan sejenis dalam sejarah, dalam situasi seperti ini, kita memerlukan seseorang atau sekelompok orang menjadi pioner. Kita patut bersyukur bahwa akhirnya ada gerakan-gerakan yang menginisiasi gerakan open data dalam pemilu. Misalnya pada Pemilu 2014 lalu, Perkumpulan untuk Pemilu dan Demokrasi (Perludem) dengan dukungan The Asia Foundation, menginisiasi Application Programming Interface Pemilu (API Pemilu).

1 Peter Thiel merupakan salah satu pendiri PayPal dan investor terkemuka Sillicon Valley. Kutipan diambil dari bukunya *Zero to One*. Lebih detil tentang buku ini, Anda dapat mengunjungi laman http://zerotoonebook.com/.

# MENGENAL API

Sebelum mendiskusikan lebih jauh tentang API Pemilu, mari terlebih dahulu kita memahami API sebagai sebuah konsep.

Bayangkan sebuah aplikasi telepon seluler yang fungsi utamanya menunjukkan pemetaan calon-calon anggota legislatif di Indonesia mulai dari tingkat DPR RI, DPRD provinsi, hingga DPRD kabupaten/kota. Tidak hanya itu, aplikasi tersebut berkembang sehingga dapat menyajikan biodata kandidat mencakup nama, alamat, riwayat pendidikan, pekerjaan, dan organisasi; menampilkan ranking para kandidat berdasarkan perhitungan dari algoritma tertentu, dan; dengan mudah menunjukkan calon anggota parlemen di daerah pemilihan masing-masing. Untuk dapat menyediakan data-data tersebut kepada para pengguna, pengembang aplikasi membutuhkan berbagai macam data. Tidak hanya data Global Positioning System (GPS) untuk melacak keberadaan pemancar yang terintegrasi pada setiap handphone user yang bisa dijangkau oleh aplikasi ini, tetapi juga data seluruh calon anggota legislatif di Indonesia yang mencapai lebih dari 200 ribu kandidat.

Dalam proses pengembangannya, sangat mungkin bagi pihak pengembang aplikasi untuk menyediakan data secara mandiri. Namun, tentu biaya dan waktu yang dibutuhkan akan lebih besar, sebab itu berarti penyedia aplikasi harus membuat database sendiri, bahkan bisa jadi penyedia aplikasi harus meluncurkan satelit sendiri. Maka, adalah jauh lebih efektif dan efisien jika meminta data-data tersebut

kepada pihak yang memilikinya.

Namun, sekadar data belum menyelesaikan seluruh persoalan bagi pengembang aplikasi. Pihak pengembang juga harus memiliki informasi akurat bagaimana menggunakan data-data tersebut dalam proses pengembangan aplikasi. Sebuah panduan berisi sekumpulan perintah, batasan, hingga struktur logika tertentu, yang berkaitan dengan penggunaan data terkait. Inilah yang disebut API. Mengutip tulisan Brian Proffit di *readwrite.com*[2], API memungkinkan sebuah aplikasi 'berbicara' dengan aplikasi lain atau sebuah sistem di luar aplikasi tersebut, untuk saling berbagi data, misalnya.

## API TERBUKA VERSUS API TERTUTUP

Tentu saja, semua yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya baru dapat terjadi ketika sebuah API bersifat terbuka. Faktanya, ada API-API yang bersifat tertutup. Karakteristik API tertutup adalah:

1. API ini bersifat independen terhadap bahasa pemrograman apapun dan biasanya disediakan melalui protokol *web*.
2. Hak aksesnya hanya dibatasi terhadap sekumpulan pengembang atau organisasi (ingat kembali contoh data pemilu di Yunani atau milik *Associated Press* yang meskipun terbuka, namun aksesnya terbatas pada pihak-

2 Didirikan pada tahun 2003 oleh Richard MacManus, readwrite.com sebagaimana disebutkan oleh media teknologi terkemuka TechCrunch, hari ini merupakan salah satu blog teknologi paling kredibel di dunia.

pihak tertentu saja).

3. Tidak ditujukan dan dipublikasikan untuk masyarakat umum dan/atau dokumentasinya tidak dibuat tersedia untuk umum.

Secara umum, API tertutup ini dapat dikelompokkan dalam tiga jenis, yaitu:

1. **API internal** di dalam lingkungan suatu organisasi. Pihak yang membutuhkan dan yang memberi layanan berada dalam satu organisasi. Kedua belah pihak ini tidak harus merujuk pada dua orang yang berbeda, namun bisa berupa modul-modul aplikasi yang berbeda. API jenis ini hanya akan diketahui oleh pengembang yang bekerja di organisasi terkait, dan tidak dipublikasikan kepada pihak luar.
2. **API *business to business* (B2B)** yang memungkinkan suatu organisasi melakukan integrasi API dengan organisasi lain. Pihak yang membutuhkan dan yang memberi layanan berada dalam organisasi yang berbeda. API jenis ini hanya diketahui oleh orang-orang dalam organisasi terkait, dan biasanya sudah dibuat perjanjian bagaimana penggunaan API ini. Contoh penggunaan API jenis ini adalah jika aplikasi ERP (*Enterprise Resource Planning*) suatu organisasi ingin diintegrasikan dengan aplikasi CRM (*Costumer Relationship Management)* dari organisasi lain yang menjadi vendornya.
3. **Backend API** yang terhubung dengan aplikasi lain, baik aplikasi berbasis *mobile*, *web*, *desktop*, atau perangkat lain. Kebanyakan aplikasi yang beredar di pasaran

menggunakan pendekatan ini. Hanya saja, dalam kasus ini, API yang digunakan bersifat tertutup dan hanya diketahui oleh pihak tertentu. Contoh penggunaan API ini adalah aplikasi *mobile banking*. Aplikasi tersebut kemungkinan besar berhubungan dengan API yang dimiliki oleh bank terkait. Namun, API untuk aplikasi tersebut bukan merupakan konsumsi publik.

Bagaimana dengan API terbuka? Berbeda dengan API tertutup, API terbuka bisa diakses publik, dan dokumentasinya tersedia untuk konsumsi publik. API inilah yang sering digunakan banyak pengembang.

Agar Anda dapat memperoleh gambaran lebih jelas tentang API terbuka, mari kita periksa API terbuka milik *platform* jejaring sosial yang sedang marak di Tanah Air, yaitu Twitter.

Twitter memiliki API yang secara terbuka dapat diakses publik. Untuk bisa menggunakannya, pengembang diharuskan mendaftar di *landing page* yang disediakan Twitter. API terbuka Twitter ini memiliki banyak fungsi dan menyajikan beragam data. Sebagian di antaranya adalah:

- *GET statuses/user_timeline*: memberikan data linimasa dari akun Twitter seseorang.
- *POST statuses/update*: mengirimkan *tweet* melalui akun seseorang.
- *GET search/tweets*: menampilkan hasil pencarian *tweet* untuk kata kunci tertentu
- *GET followers/ids*: menampilkan siapa saja *follower* dari suatu akun di Twitter

- *GET trends/place*: mendapatkan data *trending topic* berdasarkan lokasi geografis

Masih banyak lagi fungsi lain yang disediakan oleh API Twitter. Jika tertarik, Anda bisa membacanya lebih lanjut di *https://dev.twitter.com/rest/public*.

Pada bagian ini, akan dicontohkan secara spesifik penggunaan fungsi *trends/place* untuk mendapatkan data *trending topic worldwide*. Untuk memanggil fungsi tersebut, dapat dilakukan melalui URL *https://api.twitter.com/1.1/trends/place.json*, dengan menyertakan informasi lain. Informasi yang dibutuhkan untuk fungsi ini adalah kode lokasi yang ditempatkan pada isian *id*.

Agar bisa mendapatkan *trending topic worldwide*, kode lokasi yang digunakan adalah 1 (angka satu), sehingga URL yang dipanggil adalah *https://api.twitter.com/1.1/trends/place.json?id=1*. Anda mungkin tidak bisa mencoba membuka URL tersebut langsung di *browser* Anda, namun Anda dapat mencobanya dengan menggunakan alat yang disediakan Twitter di *https://dev.twitter.com/rest/tools/console*.

Hasil dari pemanggilan fungsi tersebut adalah seperti ini (di sini hanya ditampilkan dua hasil teratas):


```
[
  {
   "trends":  [
      {
       "name": "#WeWillAlwaysBeHereForOurBoys1D",
       "query": "%23WeWillAlwaysBeHereForOurBoys1D",
       "url": "http://twitter.com/search?q=%23WeWillAlwaysBeHereForOurBoys1D",
       "promoted_content": null
      },
      {
       "name": "#secretsMW",
       "query": "%23secretsMW",
       "url": "http://twitter.com/search?q=%23secretsMW",
       "promoted_content": null
      },
```

Dari hasil pemanggilan tersebut, didapat informasi *trending topic* di Twitter saat tulisan ini sedang dibuat. Isian di sebelah *name* adalah nama dari *trending topic*, sedangkan isian di sebelah *query* adalah kata yang dapat digunakan untuk melakukan pencarian di *website* Twitter, dan isian di sebelah URL adalah tautan yang dapat digunakan untuk membuka hasil pencarian *trending topic* tersebut. Melalui API ini, pengembang dapat membuat aplikasi yang memanfaatkan data *trending topic* Twitter.

Sebagai catatan, bukan berarti keberadaan API terbuka dalam sebuah aplikasi selalu merupakan opsi terbaik. Sesuai tujuan pembuatan dan lingkungan di mana Aplikasi tersebut digunakan, terkadang API tertutup merupakan solusi yang lebih baik. Jika informasi yang dikirim bersifat sensitif, misalnya, maka API tertutup bisa menjadi cara membuatnya lebih aman. API tertutup juga dapat digunakan jika memang API ini hanya ditujukan untuk keperluan internal sebuah organisasi. Alasan lain penggunaan API tertutup adalah karena tim pengembang API belum memiliki kapasitas memadai saat API mereka kelak diaksespublik dan memicu melonjaknya penggunaan API tersebut. Dengan API tertutup, tim pengembang dapat memberikan akses hanya kepada sebagian pihak, sambil terus menyiapkan API tersebut untuk penggunaan yang lebih luas di masa depan.

Akan tetapi, untuk data-data publik yang bersifat umum, maka untuk menjamin transparansi dan akuntabiiitas serta meningkatkan paritisipasi publik --terutama dari kalangan programmer dan IT developer-- maka API terbuka adalah opsi yang paling baik. Bagaimana dengan API Pemilu?

# API PEMILU, SEBUAH PERJALANAN MENYALAKAN HARAPAN

Sejak awal, Pemilu 2014 terlihat berbeda dibanding pemilu-pemilu sebelumnya yang digelar pascareformasi, kendati sama-sama diselenggarakan secara demokratis. Akumulasi berbagai faktor, seperti perkembangan teknologi, terbukanya arus informasi, dan masyarakat sipil yang semakin berdaya, membuat proses politik kian dekat dengan masyarakat. Ada antusiasme yang berhembus mulai dari media sosial hingga pos ronda dan warung kopi.

Perludem percaya bahwa gelombang ini harus ditangkap, diberdayakan, dan diamplifikasi untuk menciptakan dampak yang lebih besar. Caranya dengan memberikan suplai informasi seputar pemilu yang andal dan holistik kepada masyarakat. Sesuatu yang akan sangat mereka perlukan untuk menyalurkan antusiasmenya untuk terlibat dalam proses politik. Apalagi, menghadapi fakta pada Pileg 2014 ada sekitar 200 ribu kandidat yang memperebutkan kursi DPR/DPRD dan pasangan calon presiden dan wakil presiden dipilih secara langsung, kebutuhan terhadap sumber data dan informasi pemilu yang kredibel menjadi mutlak.

Namun, data yang tersedia terbatas. Kebanyakan data-data tersebut tersebar di berbagai tempat, dan dalam bentuk hard copy. Kalau pun ada dalam bentuk soft copy, datanya tidak dapat dibaca oleh mesin, sehingga sulit digunakan kembali atau dianalisis tanpa diubah ke dalam format tertentu. Terlebih lagi Indonesia kekurangan media

yang netral dan nonpartisan, yang dapat menjadi sumber informasi yang tepat tentang kandidat.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dengan semangat pendidikan dan informasi pemilih serta monitoring, Perludem menciptakan database berbasis API. Perludem memulai inisiatif ini dengan melakukan aktivitas dasar, yaitu pencarian dan pengumpulan data-data pemilu yang relevan, serta mendigitalisasi data-data tersebut. Inisiatif ini selanjutnya diberi nama API Pemilu. Melalui inisiatif ini, Perludem membuat API terbuka yang menyediakan data-data pemilu KPU yang telah dikonversi ke dalam bentuk digital.

Seperti telah dielaborasi sebelumnya, API akan berfungsi sebagai sebuah "bahasa" bersama untuk menjembatani proses komunikasi antara satu aplikasi dengan aplikasi lain, atau dengan sistem lain di luar sistem internal aplikasi tersebut. Dalam konteks data pemilu, API Pemilu membantu komunitas pengembang mengakses data-data tersebut dalam bentuknya yang paling mudah untuk pengembangan aplikasi. Selain itu, para pengembang juga tidak perlu membangun database sendiri, sehingga dapat fokus pada proses pengembangan fitur dan tampilan antarmuka aplikasi. Pada akhirnya, proses pengembangan aplikasi dapat berlangsung lebih efektif dan efisien.

Inisiatif ini tentu tak dapat dilakukan oleh Perludem sendiri. Maka, Perludem pun membangun kerja sama dengan KPU sebagai otoritas penyelenggara pemilu di Indonesia, sekaligus sumber utama berbagai data pemilu Indonesia. Perludem mendorong KPU menerapkan open

data, membuat data-data pemilu tersedia untuk publik secara terbuka, yang paling tidak harus memenuhi tiga indikator berikut ini:

1. **Ketersediaan dan Akses:** data tersedia secara keseluruhan dengan biaya reproduksi yang masuk akal, dan akan lebih baik jika bisa dilakukan dengan pengunduhan melalui internet. Data harus pula tersedia dalam bentuk yang nyaman dan mudah diolah.
2. **Penggunaan dan Distribusi ulang:** data harus disediakan di bawah ketentuan yang mengizinkan penggunaan dan pendistribusian ulang, termasuk memadukan dengan kumpulan data lainnya.
3. **Partisipasi Universal:** setiap orang harus diperbolehkan menggunakan, menggunakan ulang, dan mendistribusikan ulang. Tidak boleh ada diskriminasi terhadap bidang kerja atau perseorangan maupun kelompok. Sebagai contoh, pembatasan nonkomersial yang dapat mencegah penggunaan secara komersial, atau pembatasan penggunaan untuk beberapa tujuan tertentu, misalnya untuk pendidikan saja. Pembatasan-pembatasan ini tidak diperkenankan.

Tantangan yang kemudian muncul adalah fakta bahwa data-data yang dimiliki KPU tidak semuanya telah terdigitalisasi. Sebagai solusinya, Perludem menempatkan enumerator-enumeratornya untuk mengklasifikasi data-data milik KPU, kemudian mengonversinya ke dalam bentuk digital. Enumerator ditempatkan di sepuluh titik, yaitu Aceh, Sumatera Selatan, Bali, Kalimantan Timur, Jawa Timur, Sulawesi Selatan, Gorontalo, DKI Jakarta,

Papua, dan Jawa Tengah. Data-data yang diklasifikasi dan didigitalisasi Perludem meliputi informasi kandidat, info peta daerah pemilihan (dapil), serta aturan-aturan pemilu.

Tapi, sekadar tumpukan data digital saja tentu tidak akan banyak membantu. Agar bermanfaat bagi publik, data-data ini harus diubah ke dalam bentuk yang lebih sederhana dan mudah dipahami, serta disampaikan kepada masyarakat calon pengguna data melalui saluran yang dekat dengan mereka. Sedekat aplikasi ponsel pintar yang mereka gunakan, misalnya. Maka, Perludem kemudian merancang kolaborasi dengan komunitas pengembang (developer). Mengajak mereka bekerja sama untuk menghasilkan berbagai aplikasi dengan fungsi utama membantu mencerdaskan masyarakat yang mencari berbagai informasi terkait pemilu. Kerja sama ini diinisiasi melalui beragam kegiatan di antaranya Hackhaton dan API Pemilu Challenge, kompetisi pembuatan aplikasi dengan menggunakan database API Pemilu.

Perludem kemudian merancang kolaborasi dengan komunitas pengembang (*developer*). Mengajak mereka bekerja sama untuk menghasilkan berbagai aplikasi dengan fungsi utama membantu mencerdaskan masyarakat yang mencari berbagai informasi terkait pemilu.

Untuk memudahkan komunitas pengembang, Perludem menginisiasi lahirnya API Pemilu. API terbuka yang menyediakan data-data pemilu KPU yang telah dikonversi ke dalam bentuk digital.

Seperti telah dielaborasi sebelumnya, API akan berfungsi sebagai sebuah "bahasa" bersama untuk menjembatani proses komunikasi antara satu aplikasi dengan aplikasi

lain, atau dengan sistem lain di luar sistem internal aplikasi tersebut. Dalam konteks data pemilu, API Pemilu membantu komunitas pengembang mengakses data-data tersebut dalam bentuknya yang paling mudah untuk pengembangan aplikasi. Selain itu, para pengembang juga tidak perlu membangun *database* sendiri, sehingga dapat fokus pada proses pengembangan fitur dan tampilan antarmuka aplikasi. Pada akhirnya, proses pengembangan aplikasi dapat berlangsung lebih efektif dan efisien.

## SETELAH DATA

Pertanyaannya kemudian, bagaimana proses yang dijelaskan dalam paragraf terakhir bagian sebelumnya dapat berlangsung? Sama sekali tidak sesederhana kedengarannya.

Sebagai langkah awal, data-data pemilu dari KPU —yang berkat kerja keras Perludem kini telah berbentuk digital— harus dikonstruksi ke dalam sebuah struktur *database*. Apa panduan membuat struktur ini? Pertama harus terlebih dahulu dipetakan bentuk informasi yang ada dan bagaimana pengguna informasi akan mengaksesnya. Secara spesifik, adalah bagaimana mereka akan bertanya tentang informasi tersebut.

Sebagai contoh, jika seseorang ingin mengetahui dari dapil mana seorang calon anggota legislatif (caleg) berasal, maka kurang lebih pengguna informasi akan bertanya, “Dari dapil manakah X?” Jawaban pertanyaan ini adalah nama dapil tertentu. Artinya, data tentang nama caleg harus dikorelasikan dengan data dapil tempatnya berasal, demikian seterusnya.

Dengan struktur logika ini sebagai basis, maka kerangka untuk *database* yang ingin dibangun mulai terbentuk. Berikut ini struktur data caleg sebagai contoh konkret, yang diambil dari *database* API Pemilu:

TABEL 1: STRUKTUR DATA CALEG DI DATABASE API PEMILU.

| lembaga | tahun | id_provinsi | nama_provinsi | nama_dapil | nama |
|---|---|---|---|---|---|
| DPR | 2014 | 33 | JAWA TENGA | JAWA TENGAH IV | THERESIA MONICA DANIS RAHAYU |
| DPR | 2014 | 33 | JAWA TENGA | JAWA TENGAH IV | Drs. Ir. ZAINAL ARIFIEN, MH |
| DPR | 2014 | 33 | JAWA TENGA | JAWA TENGAH VI | Drs. KH. CHOIRUL MUNA |
| DPR | 2014 | 33 | JAWA TENGA | JAWA TENGAH VI | Drs. H. LEGIMAN MISDIYONO |
| DPR | 2014 | 33 | JAWA TENGA | JAWA TENGAH VI | O. A. MARTHA WIBISONO, SH |
| DPR | 2014 | 33 | JAWA TENGA | JAWA TENGAH VI | SYUHADA GULTOM |

Contoh tentang nama caleg dan dapilnya adalah contoh yang sangat sederhana. Bagaimana kemudian jika datanya berbentuk lebih kompleks, misalnya peraturan perundang-undangan atau peraturan KPU? Pada prinsipnya sama saja. Hanya, struktur logika yang dibangun memang harus lebih *advanced*.

Secara logis, nama caleg dan dapilnya tentu saja berkorelasi. Karena, seorang caleg memang maju berkontestasi dalam pemilu mewakili dapil tertentu. Artinya, seseorang yang mengakses data tentang nama seorang caleg, hampir pasti juga ingin mengetahui dapil asalnya.

Tapi, bagaimana dengan peraturan perundang-undangan dan peraturan KPU? Berdasarkan observasi Perludem, masyarakat mengakses data semacam ini, salah satunya, karena ingin mengetahui bagaimana hak-hak

mereka dilindungi oleh regulasi yang berlaku. Tentu saja, berdasarkan asumsi ini, seseorang tidak akan mengakses seluruh data peraturan perundang-undangan dan peraturan KPU, tapi sebatas yang relevan dengan kepentingan mereka. Dari sini, data peraturan perundang-undangan dan peraturan KPU bisa dikelompokkan berdasarkan relevansinya untuk kelompok tertentu, seperti perempuan atau kaum difabel, misalnya. Kemudian dikorelasikan dengan "kata kunci" yang merepresentasikan kelompok tersebut. Struktur data dibangun berdasarkan logika ini. Tabel 2 contohnya, diambil dari *database* API Pemilu.

TABEL 2: STRUKTUR DATA PERATURAN PERUNDANGAN DI DATABASE API PEMILU, YANG RELEVAN DENGAN KELOMPOK TERTENTU (PEREMPUAN).

| PERTANYAAN_ TEKS | PERTANYAAN_ KELOMPOK | REGULASI_ RELEVAN | RELEVANSI_TEKS | JAWABAN_ PERTANYAAN |
|---|---|---|---|---|
| Saya seorang perempuan dan saya ingin tahu hak saya sebagai pemilih. | perempuan | UU No 42/2008, dan UU No 32/2004. Konsititusi. | Teks ini menjadi contoh pertanyaan bagi representasi perempuan dalam pemenuhan hak-hak politiknya. | Konsititusi dan tiga undang-undang lainnya melindungi hak perempuan dalam memilih sebagaimana penjelasan berikut:… |

Data merupakan bahan setengah jadi untuk membangun API Pemilu, ibarat tanah liat yang harus lebih dulu diubah menjadi batu bata sebelum dapat digunakan membangun rumah. Proses mengonstruksi struktur data yang telah dijelaskan sebelumnya merupakan proses mencetak tanah liat tersebut ke dalam bentuk yang kita perlukan untuk pembangunan rumah. Proses pembakaran tanah liat menjadi batu bata adalah proses konversi struktur data yang

telah dibuat ke dalam bahasa pemrograman yang dapat dipahami, dianalisis, maupun diolah komputer.

Dalam konteks pembuatan API Pemilu, bahasa pemrograman yang dipilih Perludem dan tim pengembang nya adalah *Java Script Object Notation (JSON)*. Alasannya, JSON cenderung lebih mudah dimengerti pengembang paling pemula sekalipun. Setelah proses konversi struktur data ke dalam format JSON selesai, rumah dengan pintu dan pagar terbuka yang bernama API Pemilu pun siap dibangun.

## PARA PENGEMBANG HARAPAN BANGSA

*From zero to one*, perjalanan dari nol ke satu, seperti inisiatif API Pemilu ini selalu merupakan perjalanan yang tidak mudah. Saat mulai membangun jejaring dan menjajaki peluang kolaborasi dengan komunitas pengembang, Perludem berangkat dengan ekspektasi yang realistis. Melampaui ekspektasi tersebut, mereka kemudian menemukan bahwa Indonesia (ternyata) masih memiliki harapan.

GAMBAR 1: PESERTA HACKATHON CODE FOR VOTE MENDENGARKAN PIDATO PEMBUKAAN DARI WALI KOTA BANDUNG, RIDWAN KAMIL.

Di Bandung, pada 8-9 Maret 2014, Perludem mengadakan *Hackathon Code for Vote* untuk komunitas pengembang nasional. Ini merupakan even *hackhathon* pertama di Indonesia dengan tema pemilu. Pada awalnya, penyelenggaraan acara ini menarget kan menghadirkan 50 tim pengembang yang akan mengembangkan berbagai aplikasi dengan fungsi dasar membantu masyarakat memperoleh informasi yang mereka butuhkan terkait Pemilu 2014, tentu dengan menggunakan API Pemilu. Kenyataannya, yang mendaftar mencapai 150 pengembang. Tapi, karena keterbatasan kapasitas tempat penyelenggaraan acara, akhirnya yang bisa ambil bagian hanya 100 pengembang. Para pengembang ini sebagian berasal dari luar Bandung, bahkan luar negeri, yaitu Qatar. Even ini dihadiri oleh Wali Kota Bandung, Ridwan Kamil, dan anggota KPU, Ferry Kurnia Rizkiyansyah. Even ini didukung oleh KPU dan The Asia Foundation.

GAMBAR 2: PARA DEVELOPER SEDANG MEMBUAT APLIKASI PADA HACKATHON CODE FOR VOTE DI BANDUNG SILICON VALLEY.

Keberhasilan Perludem di Bandung, menarik perhatian sebuah nama besar dalam industri teknologi global: Google. Setelah melalui serangkaian proses diskusi antara Perludem, Google dan Google Developer Group (GDG), terselenggaralah *API Pemilu Challenge: Code for Vote 2.0*.

Sedikit tentang GDG, mereka adalah adalah komunitas pengembang teknologi yang antusias dengan berbagai teknologi Google. Mulai dari Android, *App Engine*, Google Chrome, hingga berbagai API seperti Maps API, YouTube API, dan Google Calendar API.

GAMBAR 3: SUASANA PEMBUKAAN API PEMILU CHALLENGE: CODE FOR VOTE 2.0 DI JAKARTA.

*API Pemilu Challenge: Code for Vote 2.0* yang dilaksanakan di Jakarta pada 14 Juni 2014, diikuti lebih dari 300 peserta, yang terbagi dalam 61 grup. Mereka datang dari berbagai daerah di Indonesia. Lagi-lagi terlihat

antusiasme yang begitu besar dari komunitas pengembang untuk terlibat dan berkontribusi positif dalam memperkuat demokrasi dan memperbaiki proses pemilu di Indonesia.

Dalam pelaksanaannya, *Code for Vote 2.0 Challenge* dibuka Ketua KPU, Husni Kamil Manik, serta dihadiri unsur pemerintah, masyarakat sipil, dan swasta. Perwakilan masyarakat sipil antara lain Solidaritas Perempuan, Jaringan Pendidikan Pemilih untuk Rakyat (JPPR), HIVOS, The Asia Foundation, dan Celup Kelingking. Sedangkan, dari pihak swasta ada Google, Google Developer Group, KIBAR, dan Walden Global Service.

GAMBAR 4: PARA DEVELOPER SEDANG MELAKUKAN FINALISASI APLIKASI PADA API PEMILU CHALLENGE: CODE FOR VOTE 2.0 DI JAKARTA.

GAMBAR 5: TIM DEVELOPER PESERTA API PEMILU CHALLENGE: CODE FOR VOTE 2:0, SEDANG MENJELASKAN PERIHAL APLIKASINYA KEPADA TIM JURI.

Karena gagasannya kreatif dan merepresentasikan sebuah terobosan yang belum pernah ada sebelumnya, kedua kegiatan ini mendapat respons positif dari komunitas pengembang, pemerintah, penyelenggara pemilu, dan masyarakat sipil. Selain itu, mendapatkan *exposure* yang relatif baik dari berbagai media nasional. Berikut ini data peliputan media yang dihimpun Perludem**:**

TABEL 3: LIPUTAN MEDIA TERHADAP KEGIATAN HACKACTHON.

| DATE | OUTLET | AUTHOR | TYPE OF MEDIA | TYPE OF STORY | SUMMARY |
|---|---|---|---|---|---|
| June 19th, 2014 | kompas.com | Deytri Robekka Aritonang | Online Media | Feature / Annouce-ment | the writings about one of the winners apps in API Pemilu Challenge |
| http://nasional.kompas.com/read/2014/06/19/1555158/.ayonyoblos.lahir.dari.Keresahan.Generasi.Muda.Terhadap.Pemilu; | | | | | |
| June 20th, 2014 | Kompas.com | Imelda Bachtiar | Online Media | Feature / Annouce-ment | story about PemiluMan, first winner of API Pemilu Challenge |

| DATE | OUTLET | AUTHOR | TYPE OF MEDIA | TYPE OF STORY | SUMMARY |
|---|---|---|---|---|---|
| http://m.kompasiana.com/post/read/667889/1/prabowo-hatta-dan-jokowi-jk-dalam-pemiluman.html | | | | | |
| June 19th, 2014 | NewMedia-Fest.net | lim | Online Media | Feature / Annouce-ment | writings about the Event API Pemilu Challenge. |
| http://www.newmediafest.net/code-vote-2-0-challenge-kompetisi-membuat-aplikasi-pemilu/ | | | | | |
| June 17th, 2014 | DailySocial.net | Michael Erlangga | Online Media | Feature / Annouce-ment | writings about the Event API Pemilu Challenge. |
| http://dailysocial.net/post/code-for-vote-2-0-ajak-pengembang-muda-beri-kontribusi-dalam-pilpres-2014 | | | | | |
| June 15th, 2014 | thejakarta-post.com | Hans Nicholas Jong | Online Media | Feature / Annouce-ment | writings about the Event API Pemilu Challenge. |
| http://mbox.thejakartapost.com/news/2014/06/15/young-developers-compete-create-voting-apps.html | | | | | |
| June 10th, 2014 | aitinesia.com | Adityahadi | Online Media | Feature / Annouce-ment | writings about the Event API Pemilu Challenge. |
| http://aitinesia.com/code-vote-2-0-ayo-membuat-aplikasi-untuk-pemilu-presiden/ | | | | | |
| June 16th, 2014 | aitinesia.com | Adityahadi | Online Media | Feature / Annouce-ment | writings about PemiluMan, first winner of API Pemilu Challenge |
| http://aitinesia.com/aplikasi-pemiluman-juarai-code-vote-2-0/ | | | | | |
| June 17th, 2014 | yahoo news | Michael Erlangga | Online Media | Feature / Annouce-ment | writings about the Event API Pemilu Challenge. |
| https://id.berita.yahoo.com/code-vote-2.0-ajak-pengembang-125018290.html | | | | | |
| June 14th, 2014 | merdeka.com | Jatmiko Adhi Ramadhan | Online Media | Feature / Annouce-ment | KPU will use winner apps from API Pemilu Challenge |
| http://www.merdeka.com/pemilu-2014/pemenang-code-for-vote-20-challenge-akan-dimanfaatkan-kpu.html | | | | | |
| June 14th, 2014 | kompas.com | Aditya Panji | Online Media | Feature / Annouce-ment | writings about the Event API Pemilu Challenge. |
| http://tekno.kompas.com/read/2014/06/14/1400102/Ramai-ramai.Bikin.Aplikasi.untuk.Pemilu.2014?utm_source=WP&utm_medium=box&utm_campaign=Ktkwp | | | | | |
| June 10th, 2014 | tekno jurnal | Adhitya Wibawa Putra | Online Media | Feature / Annouce-ment | API Pemilu Challenge Pra event annoucement |
| http://teknojurnal.com/api-pemilu-2/ | | | | | |
| June 19th, 2014 | liputan6.com | Iskandar | Online Media | Feature / Annouce-ment | Top 5 winner from API Pemilu Challenge |

| DATE | OUTLET | AUTHOR | TYPE OF MEDIA | TYPE OF STORY | SUMMARY |
|---|---|---|---|---|---|
| http://tekno.liputan6.com/read/2065596/5-pemenang-pembuat-aplikasi-pemilu-2014-terbaik | | | | | |
| June 19th, 2014 | okezone.com | Fiddy Anggriawan | Online Media | Feature / Annoucement | Annoucement of API Pemilu Challenge Winner |
| http://techno.okezone.com/read/2014/06/19/325/1001068/google-bersama-perludem-telurkan-aplikasi-pilpres-2014 | | | | | |
| June 19th, 2014 | detik.com | aws/ndr | Online Media | Feature / Annoucement | Lauching event from Winner Apps |
| http://news.detik.com/pemilu2014/read/2014/06/19/112203/2612737/1562/perludem-gandeng-google-dan-kpu-luncurkan-aplikasi-pemilu-di-android?993305 | | | | | |
| June 19th, 2014 | merdeka.com | Wahid Chandra Daulay | Online Media | Feature / Annoucement | Lauching event from Winner Apps |
| http://www.merdeka.com/pemilu-2014/launching-aplikasi-pemilu-perludem-kpu-harap-pemilih-tak-golput.html | | | | | |
| June 19th, 2014 | beritaempat.com | Nurlaela | Online Media | Feature / Annoucement | Information about Apps for Young Voters |
| http://www.beritaempat.com/pemilu/perludem-dan-google-rangkul-pemilih-pemula/ | | | | | |
| June 19th, 2014 | youtube.com | Arlan Juliadi | Online Media | Feature / Annoucement | Top 5 winner from API Pemilu Challenge |
| http://www.youtube.com/watch?v=aKz6vx0d6wA | | | | | |
| June 19th, 2014 | youtube.com | Berita Satu TV | Online Media | Feature / Annoucement | 1st winner from API Pemilu Challenge |
| http://www.youtube.com/watch?v=s1doK2wZW1Q | | | | | |
| June 19th, 2014 | kabar7.com | Mgi/Lus | Online Media | Feature / Annoucement | Collaboration between Perludem, Google, and KPU |
| http://kabar7.com/kabar7-perludem-gandeng-google-dan-kpu-luncurkan-aplikasi-pemilu.html | | | | | |
| June 19th, 2014 | tribunnews.com | Eri Komar Sinaga | Online Media | Feature / Annoucement | writings about PemiluMan, first winner of API Pemilu Challenge |
| http://www.tribunnews.com/pemilu-2014/2014/06/19/pemiluman-aplikasi-pemilu-mahasiswa-itb-terpilih-jadi-juara-i | | | | | |
| June 19th, 2014 | liputan6.com | Iskandar | Online Media | Feature / Annoucement | Writings about women who create Pemilu Apps |
| http://tekno.liputan6.com/read/2065622/mengenal-para-wanita-perancang-aplikasi-ayonyoblos | | | | | |

| DATE | OUTLET | AUTHOR | TYPE OF MEDIA | TYPE OF STORY | SUMMARY |
|---|---|---|---|---|---|
| June 20th, 2014 | oketekno.com | Whynkidiw | Online Media | Feature / Annoucement | Writings about Google that held Application contest |
| http://oketekno.com/9073/google-adakan-kontes-aplikasi-guna-dukung-pilpres-2014.html | | | | | |
| June 19th, 2014 | beritaempat.com | Nurlaela | Online Media | Feature / Annoucement | Information about Apps for Young Voters |
| http://www.beritaempat.com/bentuk-perhatian-pemilih-muda-pada-proses-demokrasi/ | | | | | |
| June 14th, 2014 | merdeka.com | Jatmiko Adhi Ramadhan | Online Media | Feature / Annoucement | writings about the Event Code for vote 2.0 Challenge. |
| http://www.merdeka.com/peristiwa/remaja-ini-buat-game-relawan-capres-untuk-dukung-pemilu.html | | | | | |
| June 15th, 2014 | bandung.bisnis.com | Ria Indhryani | Online Media | Feature / Annoucement | Writings about GITS Indonesia that develop Pilpres Duo Apps |
| http://bandung.bisnis.com/read/20140615/16/510897/dukung-pemilu-2014-gits-indonesia-kembangkan-aplikasi-pilpres-duo | | | | | |
| June 17th, 2014 | itb.ac.id | Institut Teknologi Bandung | Campus Media | Feature / Annoucement | writings about PemiluMan, first winner of API Pemilu Challenge |
| https://stei.itb.ac.id/blog/2014/06/17/tim-ice-barble-mahasiswa-teknik-informatika-stei-menjadi-pemenang-pada-perlombaan-aplikasi-pemilu/ | | | | | |
| June 14th, 2014 | rumahpemilu.org | Rumah Pemilu | Indonesia election portal | Feature / Annoucement | writings about the Event Code for vote 2.0 Challenge. |
| http://www.rumahpemilu.org/in/foto_detail/220/Code-for-Vote-2.0-Challenge | | | | | |
| June 12th, 2014 | rumahpemilu.org | Rumah Pemilu | Indonesia election portal | Feature / Annoucement | writings about apps for disabilities voters in API Pemilu Challenge |
| http://www.rumahpemilu.org/in/read/6176/Menciptakan-Aplikasi-Pemilih-Disabilitas-di-API-Pemilu-Challenge | | | | | |
| June 14th, 2014 | rumahpemilu.org | Rumah Pemilu | Indonesia election portal | Feature / Annoucement | writings about the Event Code for vote 2.0 Challenge. |
| http://www.rumahpemilu.org/in/read/6212/Kontestasi-107-Aplikasi-Pemilu-di-Code-for-Vote-2.0 | | | | | |
| _ | ziliun.com | Putri Izzati | Community Portal | Feature / Annoucement | writings about contribution for election through application |
| http://ziliun.com/what-we-think/yuk-berkontribusi-untuk-pemilu-melalui-aplikasi | | | | | |

Lalu, apa yang dihasilkan oleh even-even ini? Aplikasi-aplikasi dengan kualitas tinggi, nonpartisan, serta memberikan informasi yang kredibel terkait Pemilu 2014 kepada calon pemilih. Sebagian aplikasi yang telah melalui proses verifikasi di berbagai *platform* dan berhasil dipublikasikan untuk umum, dapat dilihat di situs *http://pemiluapps.org/*.

Secara agregat, aplikasi-aplikasi ini telah diunduh sekitar sekitar 200 ribu kali dan menghasilkan 80 juta hits dari enam juta *unique user*.

Berikut ini profil aplikasi-aplikasi di portal *pemiluapps* yang menjadi pemenang dalam ajang *Hackathon API Pemilu: Code for Vote* di Bandung dan *API Pemilu Challenge: Code for Vote 2.0* di Jakarta:

## PEMENANG HACKATON CODE FOR VOTE DI BANDUNG:

### 1. ORANG BAIK

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appkitchens.orangbaik.

**Tim Pengembang:** Appkitchen.

GAMBAR 6: TAMPILAN APLIKASI "ORANG BAIK".

Lewat aplikasi ini, pengguna Android dapat memeriksa kualitas caleg yang berlaga di daerah pemilihannya masing-masing. Di aplikasi ini, pengguna Android lebih mudah melihat dan menilai kualitas caleg, karena pengembang telah membuatkan algoritma khusus untuk melakukan *scoring* kapasitas caleg. Lewat aplikasi ini pengguna dapat melihat penilaian yang diberikan kepada para caleg dengan skala 10 sampai 100. Pembobotan tersebut berasal dari akumulasi latar belakang sang caleg, mulai dari pendidikan, pengalaman organisasi, tempat lahir caleg, hingga tempat tinggalnya, sesuai dengan dapil yang dia tuju dalam pencalonan atau tidak?

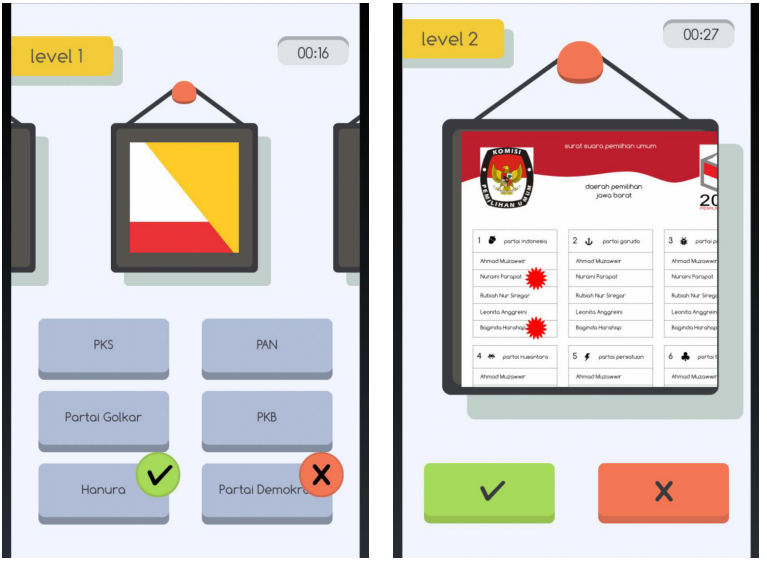
## 2. PEMILU HORE

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.arulinestudio.irfan.gamepemilu.

**Tim Pengembang:** The Ciheulang.

GAMBAR 7: TAMPILAN APLIKASI "PEMILU HORE".




Berbeda dengan pemenang lainnya, tim yang beranggotakan tiga orang ini membuat aplikasi berbasis *game*. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat mempelajari banyak hal terkait Pemilu 2014, dengan cara yang menyenangkan. Aplikasi ini memiliki dua permainan utama, yaitu *mode pilpres* dan *mode pileg*.

Pada *mode pilpres*, pemain akan dihadapkan dengan

serangkaian pertanyaan yang harus dijawab melalui beberapa jenis kuis. Kuis-kuis tersebut adalah kuis profil kandidat, kuis visi-misi, kuis tebak tokoh, dan kuis tebak pendukung. Setelah melalui serangkaian kuis tersebut, pemain akan ditanya apa pilihan yang akan diambilnya saat pemilu. Jika pemain merasa masih kebingungan, aplikasi akan memberikan statistik hasil permainan, yang menggambarkan kandidat manakah yang dikenali lebih baik oleh pemain. Jika setelah proses tersebut pemain masih juga bingung, aplikasi ini akan memberikan informasi lebih detail mengenai masing-masing kandidat. Ini sangat menarik. Karena, selain dapat membantu pemain mengenali kedua kandidat, aplikasi ini juga membantu pemain dalam memilih kandidat.

Pada *mode pileg*, pemain pertama-tama akan diminta memilih informasi yang sesuai dengan pemain, seperti provinsi tempat tinggal, lembaga yang ingin diketahui informasinya, dan dapil si pemain. Sama seperti *mode pilpres*, pada mode pileg pemain juga dihadapkan dengan serangkaian pertanyaan di beberapa jenis kuis. Jenis kuis pada *mode pileg* adalah kuis logo partai, kuis surat suara, kuis cocokkan partai, dan kuis mengenal caleg. Namun, pada mode ini tidak terdapat fitur yang dapat membantu pemain dalam memilih caleg, seperti pada mode pilpres.

Hal menarik lainnya dari aplikasi ini adalah halaman saat proses *loading game*. Pada halaman *loading* ini, pemain diberi fakta-fakta menarik terkait Pemilu 2014, sehingga pada proses menunggu permainan pun pemain bisa tetap medapatkan informasi berguna.

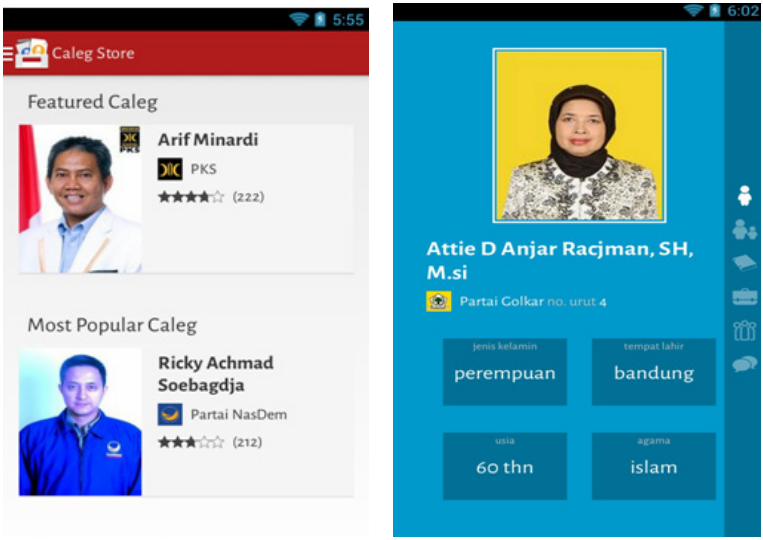
## 3. CALEG STORE

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.thnkld.calegstore.app.

**Tim Pengembang:** Alexier.

GAMBAR 8: TAMPILAN APLIKASI "CALEG STORE".

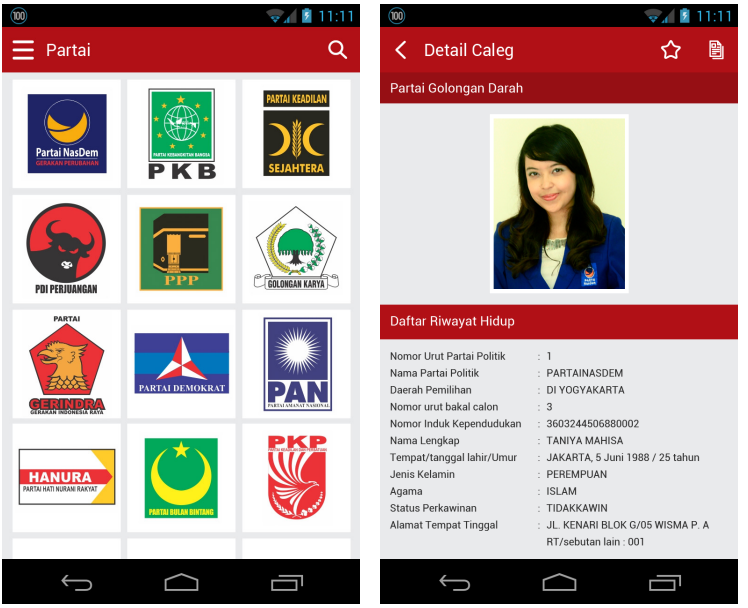



Aplikasi "Caleg Store" dibuat tim yang beranggotakan sejumlah mahasiswa Indonesia asal Singapura. Aplikasi ini adalah wadah digital berkumpulnya profil para caleg DPR dan DPRD. Lewat aplikasi ini, pengguna dapat mempelajari latar belakang mereka, mulai dari keluarga, riwayat pendidikan, pekerjaan, organisasi, dan sebagainya. Aplikasi ini dilengkapi GPS, sehingga penggunanya dapat dengan mudah melihat dapil mereka, juga caleg-caleg yang ada

di dalamnya. Selain itu, aplikasi ini dibuat dengan desain menarik dan minimalis, serta memiliki fitur *komen*, *rating*, dan *share*, sehingga dapat terlihat caleg mana yang paling populer dan paling tinggi ratingnya.

## 4. ONE VOTE

GAMBAR 9: TAMPILAN APLIKASI "ONE VOTE".




**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.onebit.onevote.

**Tim Pengembang:** One Bit.

"One Vote" adalah aplikasi yang berguna untuk mengetahui berita tentang pemilu dan aktivitas caleg, sesuai

dengan daerah pengguna aplikasi.

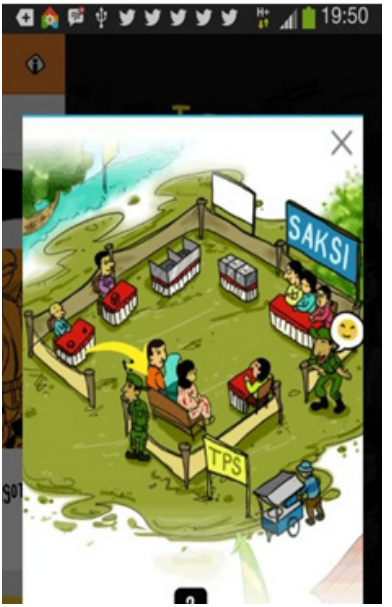
## 5. PEMILU KITA

**Platform:** Android

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.djacktech.pemilukita

**Tim Pengembang:** Ximply Studio

GAMBAR 10: TAMPILAN APLIKASI "PEMILU KITA".




Secara umum, aplikasi ini memiliki fungsi yang hampir sama dengan kebanyakan aplikasi lain yang dihasilkan dalam ajang *Hackathon Code for Vote*, yaitu menampilkan berbagai informasi terkait Pemilu 2014. Namun, terdapat beberapa hal unik yang dimiliki aplikasi ini. Yang paling

menonjol adalah tema desain antarmukanya. Aplikasi ini menggunakan karakter komik sebagai dasar desain antarmukanya. Selanjutnya, ketika membuka aplikasi ini, pengguna akan langsung disuguhi informasi hitung mundur menuju hari H pemilu, berita terhangat terkait pemilu, dan berita lain yang masih terkait pemilu.

Fitur lain yang juga menarik dalam aplikasi ini adalah tatacara menyoblos. Pada fitur ini, pengguna akan diberikan informasi bagaimana melakukan pencoblosan. Menariknya, informasi tersebut disajikan melalui beberapa ilustrasi yang dibuat dengan baik, sehingga pengguna lebih mudah mempelajarinya, serta mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai cara melakukan pencoblosan. Selain cara pencoblosan, aplikasi ini juga menyediakan contoh gambar surat suara yang dipakai saat pemilu.

## PEMENANG API PEMILU CHALLENGE: CODE FOR VOTE 2.0 DI JAKARTA:

### 1. PEMILUMAN

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ihm.pemilu.

**Tim Pengembang:** Ice Barbel.

GAMBAR 11: TAMPILAN APLIKASI "PEMILUMAN".

Aplikasi juara pertama *Code for Vote 2.0 Challenge* ini dikembangkan tim mahasiswa Ilmu komputer Institut Teknologi Bandung (ITB). "Pemiluman" merupakan aplikasi yang menampilkan berbagai informasi terkait calon presiden dan wakil presiden. Tampilan antarmuka aplikasi ini cukup menarik dan mudah digunakan, sehingga pengguna tidak memerlukan banyak waktu untuk menjalankan fitur-fiturnya. Fitur yang disediakan aplikasi ini antara lain profil, bandingkan!, *endorsement*, janji, berita, pelanggaran, FAQ, dan *events*.

Fitur menarik dari aplikasi ini adalah bandingkan!, *endorsement*, dan notifikasi. Pada fitur bandingkan!, aplikasi akan menampilkan profil dua kandidat dalam satu layar, sehingga memudahkan pengguna membandingkan kedua kandidat. Untuk fitur *endorsement*, pada dasarnya mirip seperti fitur *endorsement* Linkedin. Pengguna dapat memberikan *endorsement* mereka berdasarkan kemampuan dan karakter masing-masing pasangan calon, sehingga pengguna dapat melihat opini pengguna lain. Aplikasi ini juga dapat dapat memberikan notifikasi kepada pengguna untuk mengingatkan even-even penting pemilu.

Fitur lain yang terbilang minor namun cukup menarik adalah fitur ganti warna. Dengan menyentuh bagian judul aplikasi, tema warna aplikasi akan berubah sehingga pengguna bisa menyesuaikannya dengan warna yang disukai. Kemudian, pada pojok kanan atas aplikasi, terdapat hitung mundur menuju hari pemilu yang membantu pengguna mendapat gambaran seberapa dekat hari pemilu.

## 2. PEMIMPIN KITA

**Platform:** Web Application.

**Link:** http://pemimpinkita.org/.

**Tim Pengembang:** WOW.

GAMBAR 12: TAMPILAN APLIKASI "PEMIMPIN KITA".

Aplikasi juara kedua *Code for Vote 2.0 Challenge* ini merupakan hasil kreasi tim mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia (UI).

Berbeda dengan aplikasi pertama yang membiarkan penggunanya melakukan eksplorasi mandiri, aplikasi "Pemimpin Kita" menyediakan serangkaian langkah

bagi penggunanya sebagai metode untuk mendefinisikan preferensi politik mereka. Yaitu, melalui fitur *topic of interest*. Dengan fitur ini, pengguna akan diarahkan memilih topik-topik penting atau menarik perhatian. Aplikasi kemudian akan menampilkan program kerja masing-masing kandidat sesuai topik yang dipilih. Pengguna juga dapat memberikan komentar pada program kerja tersebut. Konsep dasar dari aplikasi ini, pada intinya, adalah menampilkan data yang relevan dengan *interest* pengguna.

Setelah melakukan komparasi, pengguna akan diarahkan untuk memberi dukungan. Baik dukungan untuk pemilu secara keseluruhan, maupun dukungan kepada salah satu kandidat. Pemberian dukungan ini dapat dilakukan dengan memberikan *badge* pada foto kandidat. *Badge* yang tersedia cukup banyak, dengan desain cukup menarik.

Hal menarik lain dari aplikasi ini adalah bagaimana menyikapi fenomena golput. Aplikasi ini "menyerang" pilihan golput secara satir. Misalnya dengan menampilkan kandidat golput dengan program kerja "Pemerataan program EGP: *emang gua pikirin*". Sebuah upaya untuk menyampaikan pesan bahwa golput adalah representasi apatisme.

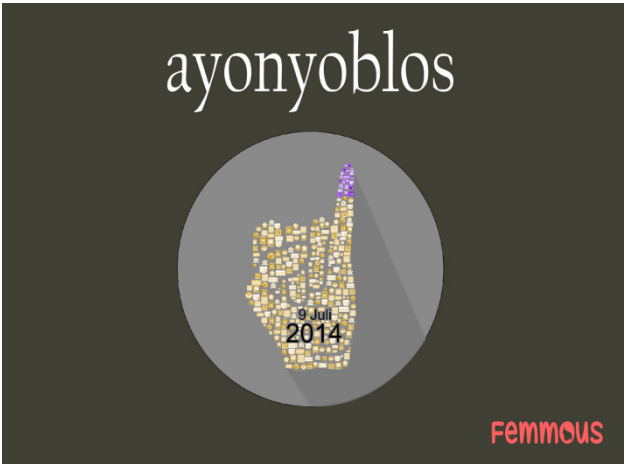
## 3. AYO NYOBLOS

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.femmous.ayonyoblos.

**Tim Pengembang:** Femmous.

GAMBAR 13: TAMPILAN APLIKASI "AYO NYOBLOS".




Aplikasi yang menduduki peringkat ketiga dalam *Code for Vote 2.0 Challenge* ini dibuat oleh tim pengembang yang seluruh anggotanya perempuan. Mereka adalah mahasiswi Universitas Gunadharma.

Salah satu fitur unggulan "Ayo Nyoblos" adalah video tutorial bagi calon pemilih, tentang tata cara menyoblos yang benar dalam pemilu. Sepintas, urusan menyoblos dengan benar terlihat sepele. Namun, sesungguhnya masih banyak calon pemilih yang tak benar-benar memahaminya secara mendalam.

Sebagai *gimmic*k, dalam aplikasi ini terdapat sebuah permainan dengan format kuis. Jika pengguna dapat menjawab pertanyaan kuis dengan benar, mereka akan memperoleh hadiah berupa *wallpaper* berdesain menarik untuk disimpan di perangkat pengguna.

## 4. PELITA

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lumachrome.cobaslide.

**Tim Pengembang:** Lumachrome Developers

GAMBAR 14: TAMPILAN APLIKASI "PELITA".

Berbeda dengan tim-tim sebelumnya, pembuat aplikasi juara keempat *Code for Vote 2.0 Challenge* ini bukan dari kalangan mahasiswa. Mereka berasal dari sebuah perusahaan desain kreatif.

Fitur unggulan aplikasi ini adalah *text to speech* (fitur untuk membacakan suatu teks). Fitur ini, di masa depan, berpotensi besar membantu proses pemilu lebih bersahabat kepada pemilih penyandang tuna netra, yang tidak dapat melihat gambar pada kertas suara. Namun, tentu saja diperlukan dukungan infrastruktur yang memadai.

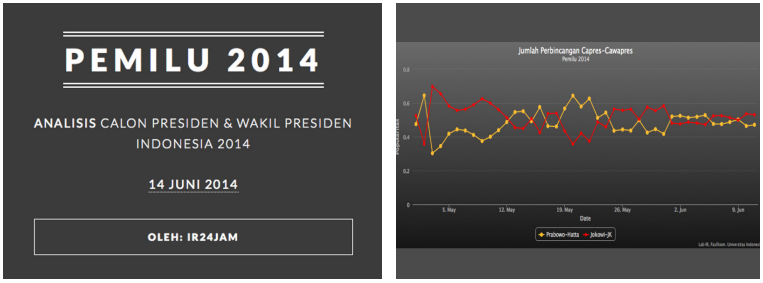
# 5. ANALISIS PILPRES 2014

**Platform:** Web Application.

**Link:** http://budaya.cs.ui.ac.id/pilpres2014/index.html.

**Tim Pengembang:** IR24JAM.

GAMBAR 15: TAMPILAN APLIKASI "ANALISIS PILPRES 2014".




Aplikasi peringkat kelima *Code for Vote 2.0 Challenge* ini dibuat oleh para peneliti dari Laboratorium Perolehan Informasi (*Information Retrieval*) Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia (UI). Tidak seperti aplikasi lain yang sebagian besar hanya menampilkan data berupa teks, aplikasi "Analisis Pilpres 2014" menarik data dari media sosial seperti Twitter dan Facebook, menggabungkannya dengan dengan data-data lain berbasis APIPemilu, kemudian memberikan hasil analisis terhadap pasangan calon presiden dan wakil presiden. Dasar algoritma yang digunakan dalam aplikasi ini, menurut tim pengembang,

telah dikembangkan sejak 2010. Tak heran, inilah aplikasi yang secara teknis paling *advanced* dibanding pemenang *Code for Vote 2.0 Challenge* lainnya.

## APLIKASI-APLIKASI LAIN:

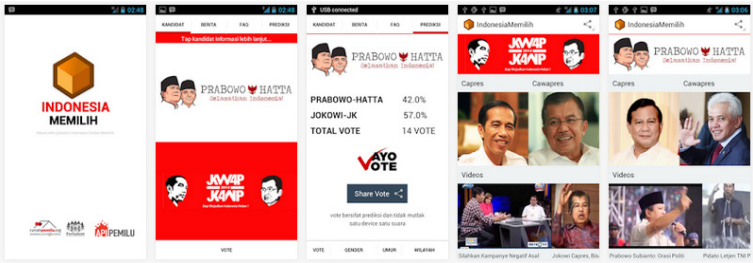
Selain sepuluh aplikasi yang telah diuraikan sebelumnya —yang terdiri atas lima besar pemenang ajang *Hackathon Code for Vote* di Bandung dan lima besar pemenang *API Pemilu Challenge: Code for Vote 2.0 Challenge* di Jakarta— aplikasi-aplikasi lain yang bisa Anda temukan di portal *http://pemiluapps.org/* adalah:

### 1. INDONESIA MEMILIH

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=id.dodulz.indonesiamemilih.app.

GAMBAR 16: TAMPILAN APLIKASI "INDONESIA MEMILIH".




Tujuan aplikasi ini adalah memberikan solusi kepada pemilik suara agar tak bingung dalam menentukan pilihan. "Indonesia Memilih" menyajikan Informasi capres dan

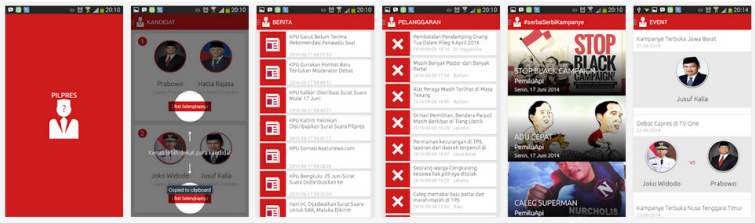
cawapres, berita dan edukasi berdasarkan pertanyaan yang sering diajukan *(frequent ask question [FAQ])*, agar rakyat Indonesia memiliki pandangan dan wawasan tentang Pemilu 2014. Aplikasi ini juga dapat melakukan *voting* secara digital dengan mengunci *simcard* dan *device id* dari masing masing Android. Tujuan *voting* ini adalah memberikan gambaran kepada calon pemilih bahwasannya tidak ada istilah golput dalam dunia pemilu, dan dapat memilih pemimpin terbaik untuk bangsa ini. Aplikasi ini dirancang *user friendly*. Namun aplikasi ini masih jauh dari sempurna dan akan terus dikembangkan oleh pengembangnya.

## 2. PILPRES

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.indoelection.

GAMBAR 17: TAMPILAN APLIKASI "PILPRES".



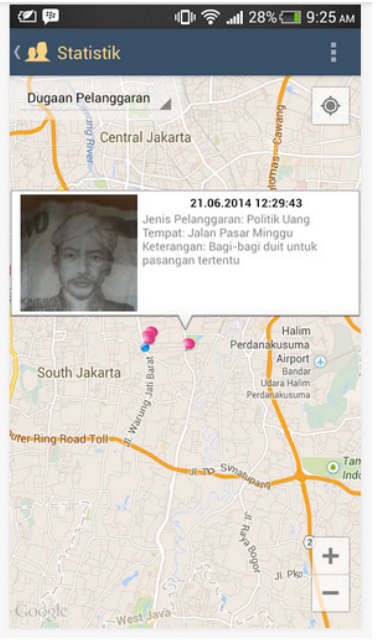

"Pilpres" merupakan aplikasi yang berisi info seputar pemilu presiden. Fitur yang tersedia dalam aplikasi ini antara lain *Info Kandidat, Berita, Event Video, Janji-janji, Serba serbi, dan Pilpres*.

## 3. PANTAU PEMILU

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ebconnect.apps.pemiluapi.

GAMBAR 18: TAMPILAN APLIKASI "PANTAU PEMILU".



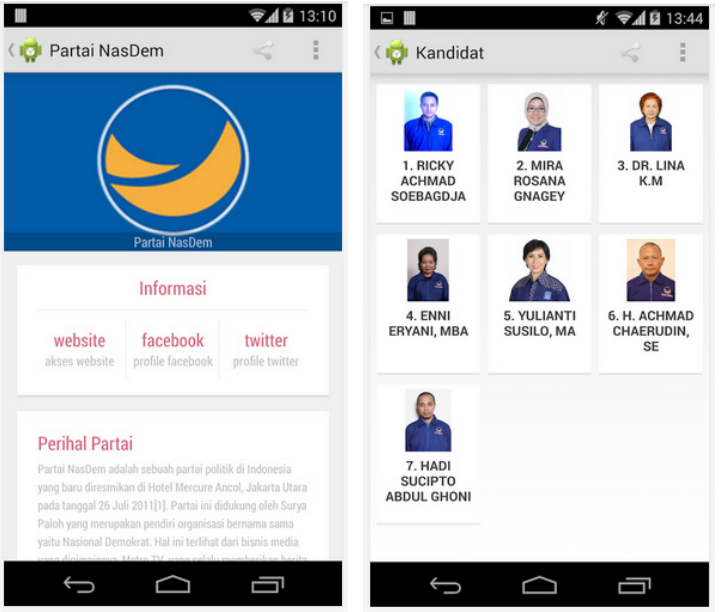

Melalui aplikasi "Pantau Pemilu", masyarakat atau pegiat politik dapat memantau pesta demokrasi secara *realtime,* dan mendapatkan informasi dan berita tentang pemilu, baik secara umum maupun tentang kandidat capres/cawapres. Dengan desain minimalis, diharapkan pengguna tidak kesulitan dalam menggunakan *tool* yang ada di aplikasi ini.

# 4. PEMILOE

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hakimlabs.pemilu.

GAMBAR 19: TAMPILAN APLIKASI "PEMILOE".



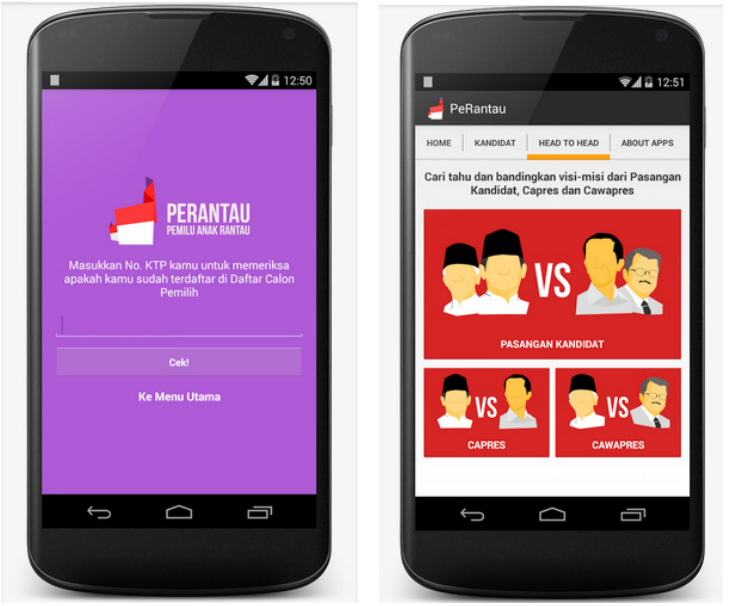

Melalui aplikasi "Pemiloe" ini, pengguna dapat lebih mengenal partai politik dan profil caleg di daerah penggunanya. Tampilan antarmuka aplikasi ini cukup rapi, namun masih banyak hal yang masih bisa ditingkatkan.

## 5. PERANTAU (PEMILU ANAK RANTAU)

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=net.area54labs.ayonyoblos.app.

GAMBAR 20: TAMPILAN APLIKASI "PERANTAU".




Selain menampilkan informasi mengenai kandidat presiden dan wakil presiden, aplikasi ini memiliki satu fitur yang cukup penting, terutama bagi pengguna yang merupakan perantau atau berdomisili di luar kampung halaman. Aplikasi ini menyediakan fitur panduan bagi pemilih yang ingin

pindah daerah, yang berarti pindah TPS. Selain itu, terdapat juga fitur untuk melakukan pengecekan apakah pengguna sudah masuk daftar calon pemilih atau tidak.

## 6. KUIS CAPRES

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Creacle.KuisCapres.

GAMBAR 21: TAMPILAN APLIKASI "KUIS CAPRES".

"Kuis Capres" adalah aplikasi untuk mengenali capres/cawapres melalui kuis. Aplikasi ini menguji pengetahuan pengguna tentang kedua kandidat. Terdapat fitur

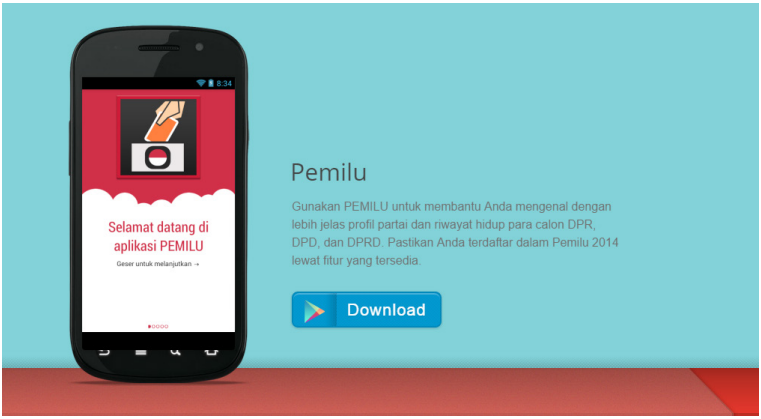
*leaderboard* untuk melihat peringkat skor kita, dibanding pemain lain.

## 7. PEMILU

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.thnkld.pemilu.app.

GAMBAR 22: TAMPILKAN APLIKASI "PEMILU".




Aplikasi ini menyediakan informasi cukup lengkap mengenai Pemilu Legislatif 2014, seperti berita terbaru, jadwal dan tata cara pemilu, syarat untuk ikut serta dalam pemilu, pertanyaan-pertanyaan, pemberitahuan sedang berada di dapil mana, serta profil calon presiden yang ramai diberitakan di media massa. Selain itu, aplikasi ini juga bisa mengadakan *polling* yang hasilnya akan dipublikasikan kepada para *user*.

# 8. PEMILU KITA

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=main.pemilukita.

GAMBAR 23: TAMPILAN APLIKASI "PEMILU KITA".

"Pemilu Kita" adalah aplikasi untuk Pilpres 2014. Aplikasi ini berisi informasi tentang pemilu, berita, video, janji-janji, biografi, dan hasil *polling* sederhana capres/cawapres.

# 9. PESTA PEMILU

**Platform:** Windows phone.

**Link:** http://www.windowsphone.com/en-us/store/app/pesta-pemilu/27f3f3c4-26f0-4358 984b-497a997ed071.

GAMBAR 24: TAMPILAN APLIKASI "PESTA PEMILU".

"Pesta Pemilu" adalah aplikasi yang menyediakan informasi seputar pilpres. Fitur-fitur yang dimiliki aplikasi ini antara lain informasi capres/cawapres, even capres/cawapres, biografi/riwayat capres/cawapres, pertanyaan mengenai pemilu, janji-janji capres/cawapres, *voting, badge, countdown* menuju 9 Juli 2014, serta berita pemilu.

## 10. JOKO VS BOWO

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Creacle.JokoBowo.

GAMBAR 25: TAMPILAN APLIKASI "JOKO VS BOWO".

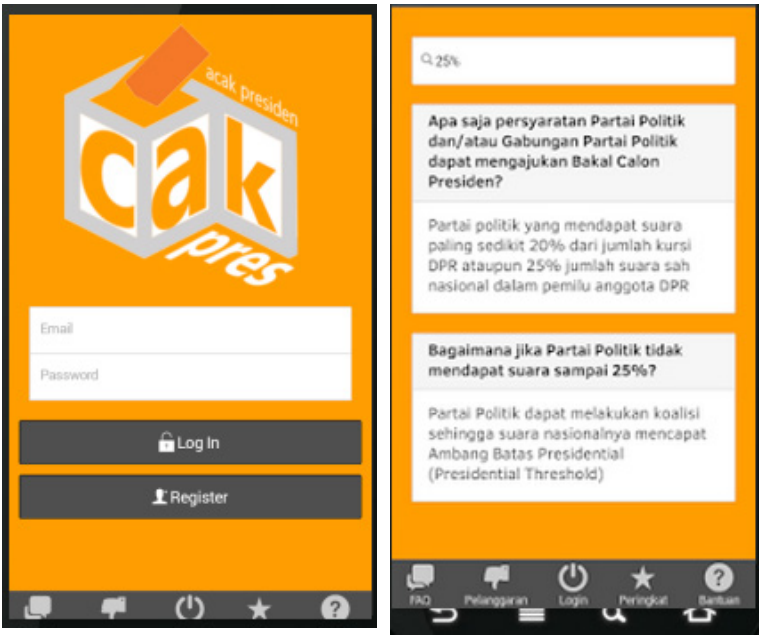
"Joko vs Bowo" merupakan sebuah aplikasi *game* untuk menguji konsentrasi, dengan menampilkan gambar Jokowi atau Prabowo, di mana pengguna harus menebak dengan cepat. Cukup menyenangkan untuk dimainkan.

# 11. KUIS PEMILU – CAKPRES

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.suitmedia.cakpres.

GAMBAR 26: TAMPILAN APLIKASI "KUIS PEMILU – CAKPRES".




Aplikasi ini tidak hanya menampilkan informasi terkait kandidat presidan dan wakil presiden, tapi juga memiliki fitur utama *game* yang berbasis *online real-time massive multiplayer*.

## 12. VOTE FOR INDONESIA AR

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Gooddiffer.VoteForIndonesiaAR.

GAMBAR 27: TAMPILAN APLIKASI "VOTE FOR INDONESIA AR."

Berbeda dengan aplikasi lain yang menampilkan informasi dalam bentuk teks, aplikasi ini menampilkan informasi dalam bentuk gambar, menggunakan teknologi *Augmented Reality (AR)*. Dengan menggunakan AR, meski informasinya yang ditampilkan sama dengan aplikasi lain, namun pengguna mendapatkan pengalaman yang berbeda ketika menggunakan aplikasi ini.

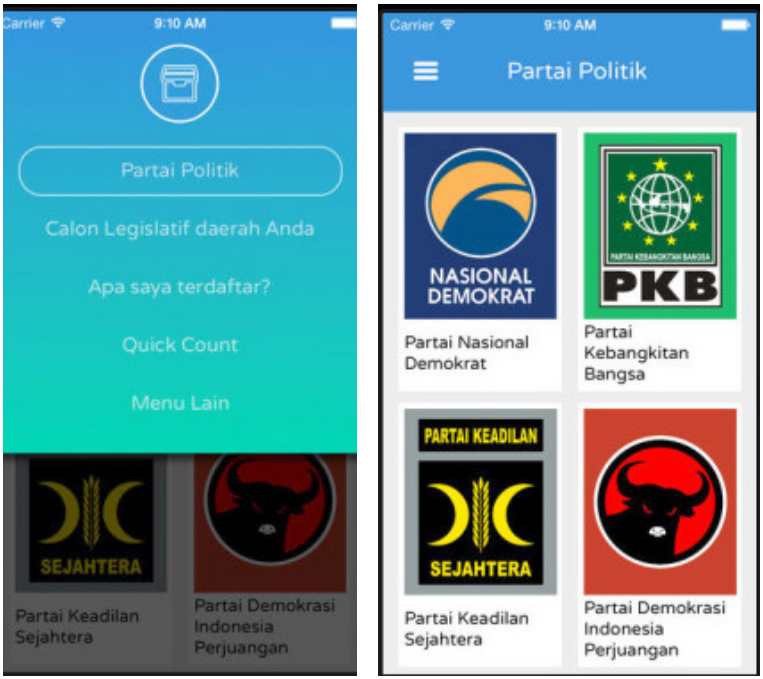
## 13. PEMILU INDONESIA 2014

**Platform:** iOS.

**Link:** https://itunes.apple.com/us/app/pemilu-pemilihan-umum indonesia/id836759959?ls=1&mt=8.

Aplikasi ini menjawab banyak kebutuhan *user*. Mulai dari rangkuman berita-berita terkini tentang partai yang ingin Anda ketahui, sampai informasi calon wakil rakyat di DPR dan DPRD. Aplikasi berdesain menarik, sehingga penggunanya bisa nyaman dengan tampilan-tampilannya.

GAMBAR 28: TAMPILAN APLIKASI "PEMILU INDONESIA 2014."



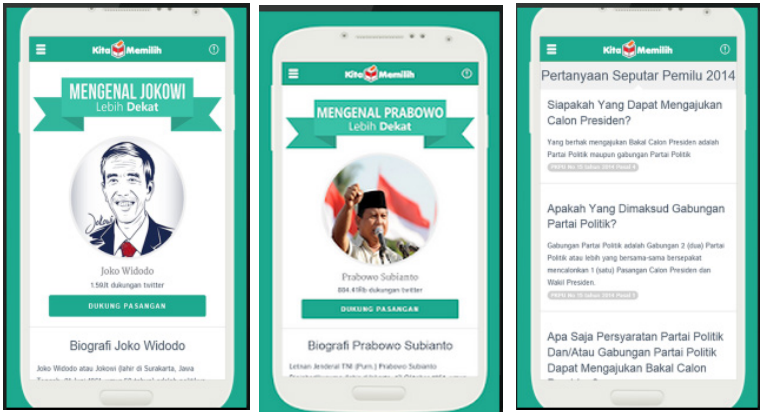
# 14. KITA MEMILIH

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=app.kitamemilih.org.

Aplikasi dimaksudkan agar masyarakat indonesia mengetahui latar belakang kandidat sehingga bisa memilih secara cerdas, juga informasi tentang tata cara pencalonan presiden/wapres. Aplikasi ini memiliki fitur seperti *voting* capres favorit via akun *twitter*, biografi kandidat capres/cawapres, informasi dan berita mengenai pemilu, jadwal debat kandidat, laporan pelanggaran pemilu, dan pertanyaan-pertanyaan seputar pemilu.

GAMBAR 29: TAMPILAN APLIKASI "KITA MEMILIH".



# 15. EMPU INFO

**Platform:** Web app.

**Link:** http://empu.info/.

GAMBAR 30: TAMPILAN APLIKASI "EMPU INFO".

Aplikasi ini khusus memberikan data tentang caleg perempuan. Aplikasi ini dibuat untuk mengetahui dan membandingkan calon legistrator perempuan.

# 16. INFO PILPRES 2014

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=gulajava.pemilupres.

GAMBAR 31: TAMPILAN APLIKASI "INFO PILPRES 2014."

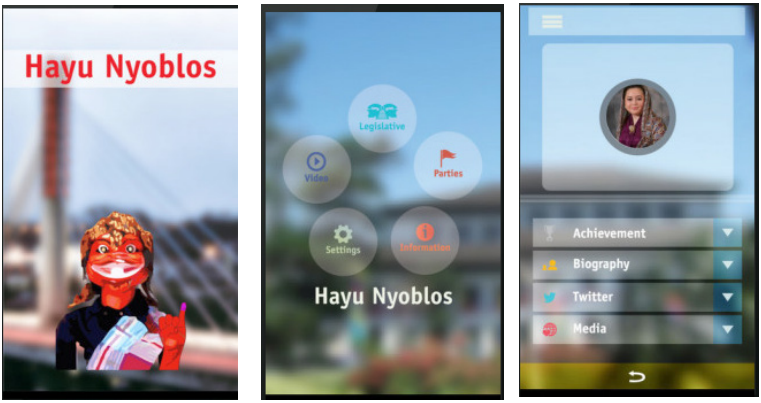
Aplikasi ini berisi informasi profil kandidat capres/cawapres, janji-janji politik kandidat, video yang berhubungan dengan kandidat, jadwal debat kandidat, pertanyaan seputar regulasi atau aturan pemilu, dan berita yang berhubungan dengan pemilu presiden.

## 17. HAYU NYOBLOS

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.TheKTeam.HayuNyoblos.

GAMBAR 32: TAMPILAN APLIKASI "HAYU NYOBLOS".




Aplikasi ini mengajak dan mengarahkan calon pemilih di Jawa Barat, khususnya Bandung, untuk memilih caleg dari kalangan generasi muda berprestasi. Sama seperti aplikasi lain, aplikasi ini menampilkan berbagai informasi terkait Pemilu 2014. Namun, pengguna aplikasi ini harus 'sabar', karena sejumlah data tidak langsung ditampilkan, tapi harus diunduh, khususnya data berformat PDF. Selain itu, masih terdapat masalah pada aplikasi ini dan masih terdapat hal-hal yang bisa ditingkatkan pada tampilan antarmukanya.

# 18. CAPRES SCORE

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.inideveloper.capresscore.

GAMBAR 33: TAMPILAN APLIKASI "CAPRES SCORE".

"Capres Score" adalah aplikasi untuk melihat animo masyarakat Indonesia terhadap pilpres, yang antara lain tergambar pada dukung mendukung di media sosial. Aplikasi ini memberikan fasilitas untuk melihat *score (vote)* setiap hari. Jumlah *vote*, persentase, serta *rating* masing-masing capres.

## 19. LEGIT OR NOT

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.indigeon.legitornot.

GAMBAR 34: TAMPILAN APLIKASI "LEGIT OR NOT".

Aplikasi berbasis *game* ini menguji konsentrasi dan pengetahuan pengguna tentang suara sah dan tidak sah. Pengguna akan diberi gambar surat suara, kemudian diminta menentukan apakah surat suara tersebut sah. Pada aplikasi ini juga terdapat informasi singkat tentang kandidat presiden dan wakil presiden. Tampilan antarmukanya cukup menarik.

# 20. KUIS PEMILU

**Platform:** Android dan Windows Phone.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Metro.KuisPemilu | http://www.windowsphone.com/id-id/store/app/kuis-pemilu/835ca18f-4e42-454b-bf24-b03002968f09.

GAMBAR 35: TAMPILAN APLIKASI "KUIS PEMILU".

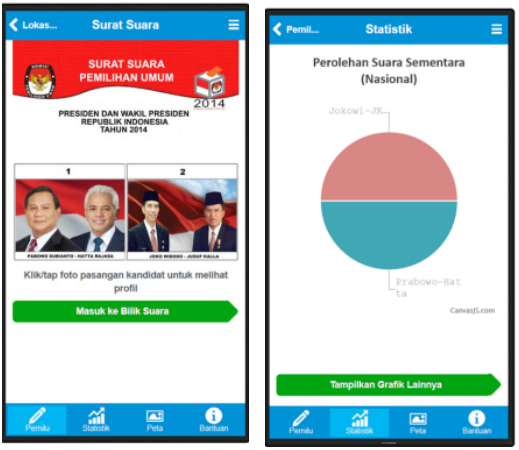
"Kuis Pemilu" mengajak penggunanya mempelajari pilpres lewat kuis. Kuis dan pelajaran tersebut dibagi menjadi 4 kategori yaitu, capres dan cawapres, peraturan pemilu, partai politik, dan pendidikan pemilih.

## 21. PEMILU DARING

**Platform:** Web app.

**Link:** http://pemilu-daring.appspot.com/.

GAMBAR 36: TAMPILAN APLIKASI "PEMILU DARING".



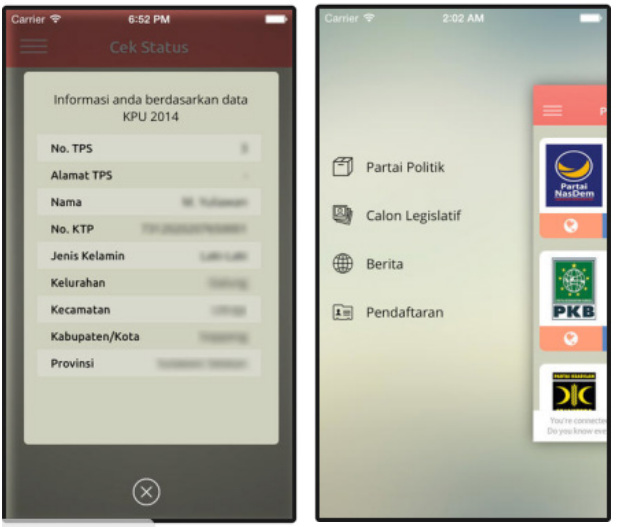

Aplikasi ini menampilkan beragam informasi terkait Pemilu 2014. Karena berbasis *web*, aplikasi ini dapat dinikmati oleh banyak pengguna, tanpa terbatas *platform*, meski tampilannya dikhususkan untuk pengguna perangkat *mobile*. Tampilan antarmuka aplikasi ini cukup baik, meski masih bisa dilakukan perbaikan pada banyak tempat.

## 22. SEPUTAR PEMILU

**Platform:** iOS.

**Link:** https://itunes.apple.com/id/app/seputar-pemilu/id878907595?mt=8.

GAMBAR 37: TAMPILAN APLIKASI "SEPUTAR PEMILU."




Aplikasi ini menyediakan informasi pseputar Pemilu 2014. Selain bisa mengikuti perkembangan berita partai politik, *user* juga bisa mencari informasi caleg DPR, DPD, dan DPRD. Aplikasi ini juga menyediakan fasilitas pengecekan apakah pengguna sudah terdaftar sebagai pemilih atau belum.

## 23. SEPUTAR PILPRES

Platform: Web app.

Link: http://sepi.hol.es/pemilu/.

"Seputar Pilpres" adalah *web* yang menyajikan berbagai informasi tentang pilpres, mulai profil kandidat, janji-janjinya, perkembangan berita kandidat, acara, sosmed, avatar, serta tanya-jawab pilpres. Di *web* ini, setiap

pendukung kandidat dapat membuat avatar secara gratis melalui *web* ini dan hasilnya juga dapat di-*download*.

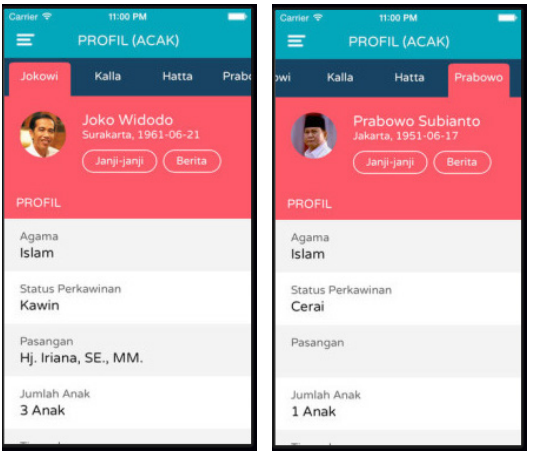
GAMBAR 38: TAMPILAN APLIKASI "SEPUTAR PILPRES."

## 24. PEMILU PRESIDEN 2.0

**Platform:** iOS.

**Link:** https://itunes.apple.com/id/app/pemilu-presiden-diantara-prabowo/id836759959?mt=8.

GAMBAR 39: TAMPILAN APLIKASI PEMILU PRESIDEN 2.0."



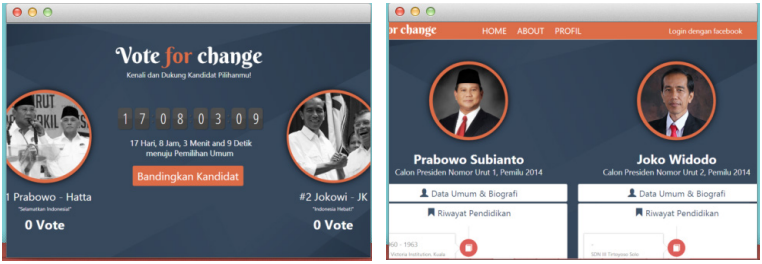
Aplikasi ini memiliki beberapa fitur, di antaranya profil capres/cawapres, berita tentang kandidat dan kegiatannya di masa kampanye, berita seputar pemilu, janji-janji kandidat saat berkampanye, dan kampanye kreatif. Aplikasi ini juga menyediakan 17 gambar siap pakai yang bisa digunakan, serta informasi tentang hasil hitung cepat sejumlah lembaga.

## 25. VOTE FOR CHANGE

**Platfrom:** Web app.

**Link:** http://pemilu.donbaka.com/.

GAMBAR 40: TAMPILAN APLIKASI "VOTE FOR CHANGE."



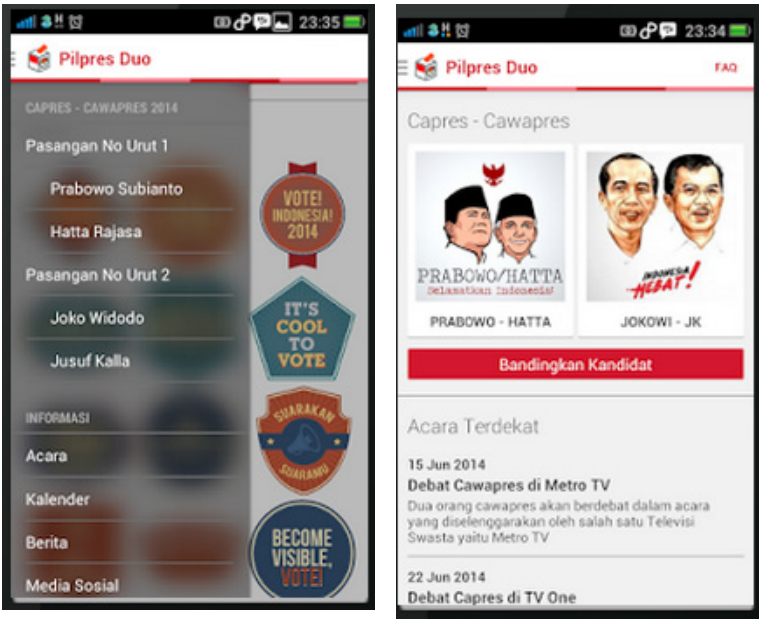

"Vote for Change" dikembangkan tim Donbaka, yang jenuh terhadap banyaknya komentar negatif dan penyebaran berita tidak sehat tentang dua pasangan capres/cawapres. Khawatir efeknya akan membuat masyarakat jadi golput, pengembang aplikasi ini mengajak membandingkan kedua pasang calon dari sesi prestasi dan pengalaman, kemudian mempersilakan pengguna memilih kandidat favoritnya melalui fitur *vote*. Ini merupakan sebuah *polling* untuk meningkatkan antusiasme pemilih.

# 26. PILPRES DUO

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=id.gits.pemiluapi.

GAMBAR 41: TAMPILAN APLIKASI "PILPRES DUO."



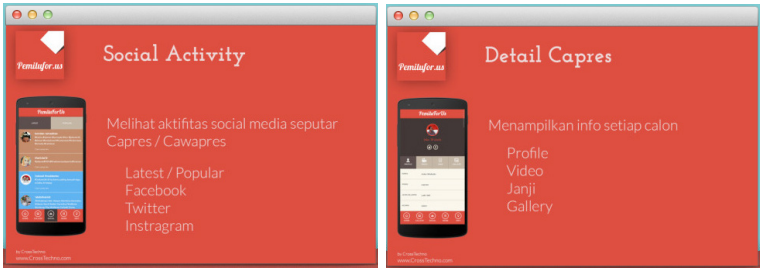

Aplikasi ini juga menampilkan informasi terkait pilpres. Salah satu pembedanyaadalah adanya fitur untuk menambahkan *badge* ke foto yang dimiliki pengguna. Selain itu, pengguna juga dapat mengedit fotonya dengan menambahkan efek, filter, dan lainnya.

# 27. PEMILU FOR US

**Platform:** Web app.

**Link:** http://www.pemilufor.us/.

GAMBAR 42: TAMPILAN APLIKASI "PEMILU FOR US."




Sama seperti aplikasi "Vote for Change", saat pertama kali dibuka, aplikasi ini hanya menampilkan informasi hasil *vote* kandidat dan *countdown* menuju hari pencoblosan. Setelah itu, pengguna baru dapat mencari informasi lain terkait kandidat. Tampilan antar muka aplikasi ini cukup baik, tapi difokuskan untuk pengguna perangkat *mobile* sehingga kurang baik jika dibuka dari komputer desktop. Aplikasi ini menampilkan informasi beragam, mulai dari profil capres dan caleg, kegiatan di media sosial, foto, video, dan lainnya Aplikasi ini menyajikan data dengan desain menarik, simpel, mudah digunakan, dan cepat.

## 28. AKU PILIH

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.akupilih.app.

GAMBAR 43: TAMPILAN APLIKASI "AKU PILIH."

Aplikasi ini memiliki beberapa fitur menarik. Salah satunya navigasi dengan mengunakan perintah suara, sehingga pengguna tidak perlu menyentuh layar untuk memilih menu. Aplikasi ini juga menampilkan statistik terkait pemilu 2014. Namun, ada beberapa data yang tidak langsung ditampilkan pada aplikasi, dan pengguna dialihkan untuk melihatnya di *browser*.

# 29. SIAPAPRESIDENKU

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.finesttechno.siapapresidenku.

GAMBAR 44: TAMPILAN APLIKASI "SIAPAPRESIDENKU."

Aplikasi ini juga menampilkan berbagai informasi terkait pemilu 2014. Tampilan antarmuka aplikasi ini pada awalnya cukup rapi, namun masih perlu peningkatan di banyak sisi. Pada aplikasi ini juga terdapat banyak pilihan *badge* yang bisa di-*share* ke media sosial. Aplikasi menampilkan informasi profil kandidat seperti riwayat pendidikan, riwayat pekerjaan, riwayat organisasi, serta janji-janji, laporan

pelanggaran, laporan keuangan, dan *sharing* perangko (*stamps*) sebagai hiburan.

## 30. WOWEE. 14

**Platform:** Android.

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rcs.pemilu.

GAMBAR 45: TAMPILAN APLIKASI "WOWEE.14."

Yang menarik pada aplikasi ini adalah adanya kuis tentang kepribadian penggunanya. Setelah menjawab pertanyaan, aplikasi akan memberitahu kandidat yang memiliki kepribadian mirip dengan penggunanya. Selain itu,

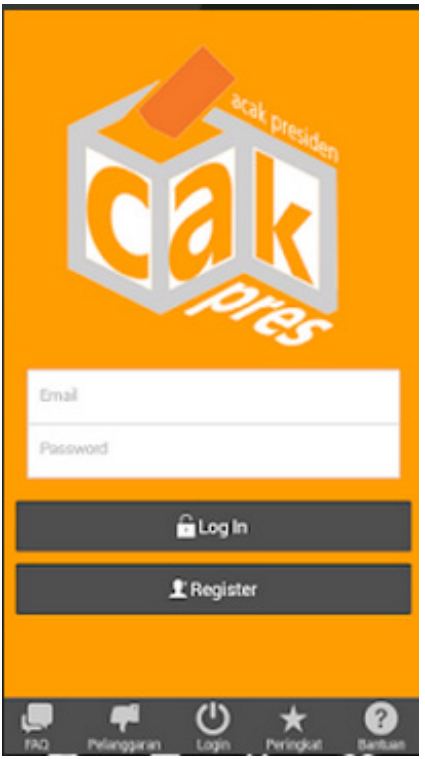
aplikasi ini tetap menampilkan berbagai informasi terkait pemilu, serta kuis untuk menguji pengetahuan pengguna tentang pemilu.

## 31. CAKPRES

**Platform:** Android

**Link:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.suitmedia.cakpres.

GAMBAR 46: TAMPILAN APLIKASI "CAKPRES."



"Cakpres" adalah aplikasi *game* tebak fakta seputar capres/ cawapres berbasis *real-time massive multiplayer*. Selain game, aplikasi ini berisi fakta-fakta tentang pasangan capres/cawapres, termasuk FAQ dan pelanggaran apa saja yang telah mereka lakukan.

# BAGIAN EMPAT
# **Harapan-harapan yang Menyala**

DAMPAK API Pemilu ternyata melampaui aplikasi-aplikasi yang dibuatnya. Pesan yang digaungkan oleh inisiatif ini, ternyata, dalam berbagai bentuk telah memengaruhi para pemangku kepentingan proses pemilu. Bahkan, kemudian menjadi inspirasi bagi lahirnya berbagai terobosan dan inovasi.

## KPU YANG TERBUKA

Anggota KPU, Ferry Kurnia Rizkiyansyah, di sela-sela kehadirannya pada acara Hackathon di Bandung, mengatakan inisiatif API Pemilu telah menginspirasi KPU untuk mengembangkan inisiatif serupa. Yaitu, membuka API dari seluruh data-data pemilu yang dimilikinya, sehingga dapat diakses oleh pemangku kepentingan yang membutuhkan data-data tersebut. Sepanjang penyelenggaraan program API Pemilu, Perludem memang berkolaborasi sangat erat dengan KPU, yang tampaknya telah membantu menyampaikan pesan dengan sangat baik kepada KPU.

Apa yang disampaikan Ferry akhirnya terwujud secara konkret ketika KPU menangani proses Pilpres 2014. Pascapemungutan suara, KPU mengunggah versi digital Formulir C1, memberikan ID untuk setiap formulir, lalu mendistribusikannya dengan API yang terbuka untuk

publik. Selain data Formulir C1, KPU juga menyajikan data pemilih, daerah pemilihan (dapil), calon anggota legislatif (caleg), tempat pemungutan suara (TPS), serta partai politik, dalam skema yang sama melalui portal-portal berikut ini:

1. Data Terbuka Pemilih: *http://data.kpu.go.id*
2. Data Terbuka Dapil: *http://dapil.kpu.go.id*
3. Data Terbuka Caleg: *http://caleg.kpu.go.id*
4. Data Terbuka TPS: *http://tps.kpu.go.id*
5. Data Terbuka Partai: *http://partai.kpu.go.id*
6. Data Terbuka C1: *http://pemilu2014.kpu.go.id*

Tentu saja masih terdapat banyak ruang untuk perbaikan. Meski demikian, apresiasi luar biasa pantas diberikan kepada KPU atas inisiatif tersebut. Sebab, untuk pertama kalinya dalam sejarah pemilu Indonesia, data pemilu tersedia dalam versi digital serta dapat diakses pemangku kepentingan yang membutuhkan, dengan cara relatif mudah dan cepat.

## PELATIHAN DATA TERBUKA KPU

Kehadiran inisiatif API Pemilu juga ternyata memantik kesadaran KPU tentang kekuatan data. Sebagai langkah tindak lanjut, KPU kemudian meminta Perludem membagikan pengalaman dan pengetahuannya seputar manajemen data pemilu kepada KPU di tingkat pusat dan daerah dalam bentuk pelatihan. Perludem merespons permintaan tersebut dengan membuat program pelatihan manajemen data pemilu yang dirancang secara khusus untuk KPU dan KPUD.

GAMBAR 47: PELATIHAN OPEN DATA MASYARAKAT SIPIL DAN KOMISI PEMILIHAN UMUM.

Hingga tulisan ini dibuat, pelatihan telah berlangsung tiga kali, dan menghasilkan sejumlah temuan dan rekomendasi penting, yaitu:

## STANDARDISASI SITUS KPU

Saat ini, terdapat beragam versi situs KPU, mulai KPU pusat, provinsi, hingga kabupaten/kota, dengan berbagai bentuk tampilan, struktur data, dan visualisasi data.

KPU pusat telah memberikan KPU Award kepada KPU provinsi maupun KPU kabupaten/kota yang kreatif dan inovatif dalam menampilkan informasi dan

data-data melalui situsnya. Sehingga, bisa dijadikan evaluasi ke depan.

Tapi, karena kurangnya perhatian terhadap standar kualitas situs, baik dalam segi tampilan maupun penyampaian informasi dan data, muncul KPU daerah dengan situs KPU daerah lainnya. Ini terbukti dari masih adanya beberapa KPU daerah yang belum menggunakan situs resmi pemerintah (dengan nama domain go.id), tapi menggunakan blog gratisan, sehingga berpotensi melemahkan citra dan kredibilitas lembaga penyelenggara pemilu.

## REKOMENDASI

1. KPU harus memiliki standar format situs berikut segala fiturnya. Format yang telah terstandardisasi tersebut kemudian didistribusikan ke setiap KPU provinsi dan kabupaten/kota. Diharapkan *domain web* tetap terjaga (*kpu.go.id*) dan proses laporan dari tiap tingkatan KPU dapat disinkronisasi dengan baik, sehingga data-data pemilu yang diperoleh dapat dikumpulkan dan diorganisasi secara optimal. Jika KPU belum menentukan format standar situs dan laporan data pemilu, maka perlu dibuat pertemuan dengan pemangku kepentingan terkait.
2. KPU pusat menyediakan sistem terpadu yang dapat digunakan bersama sebagai tempat pengarsipan data pemilu atau pemilihan kepala daerah (pilkada)

3. Dalam publikasi data sebaiknya KPU melakukan standardisasi bentuk data, baik dalam format PDF (tidak dapat diubah), maupun versi data yang dapat dibaca mesin (*machine readable*) melalui format *excel* atau CSV.
4. KPU membuat peraturan mendetail mengenai *guideline* bentuk *website* serta struktur data, sebagaimana yang sebelumnya telah dibuat dalam Peraturan KPU Nomor 4/2009 tentang Tata Naskah Dinas Komisi pemilihan Umum. Di dalam peraturan ini diberikan petunjuk teknis yang memuat cara mengorganisasi data dengan standar-standar prinsip *open data* yang baik dan benar.

## PENINGKATAN KAPASITAS DAN KOMPETENSI SDM

Seiring dengan tuntutan keterbukaan informasi dan asas-asas yang dianut KPU dalam Peraturan KPU Nomor 4/2009, yaitu keamanan, pembakuan, pertanggungjawaban, kecepatan, ketepatan dan keterkaitan, maka kemampuan sumber daya manusia (SDM) di KPU untuk mengelola informasi dan teknologi, menjadi sesuatu yang tidak terelakkan. Namun, dalam realitasnya, tidak banyak dukungan dan perhatian yang diberikan KPU, seperti tidak adanya dana untuk pembuatan situs, serta tidak dilakukannya *capacity building* atau pelatihan-pelatihan kepada anggota KPU terkait pengelolaan dan publikasi data.

## REKOMENDASI

1. KPU bekerja sama dengan lembaga yang berpengalaman dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk melakukan berbagai pelatihan seputar TIK dan *database*, untuk meningkatkan kapasitas penyelenggara pemilu di daerah, termasuk staf di sekretariat KPU daerah.
2. KPU perlu membuat forum diskusi tenaga teknis KPU, sehingga proses distribusi informasi dan pengetahuan dapat terus dilakukan secara terpadu dan menyeluruh di antara sesama tim teknis KPU di seluruh provinsi.
3. KPU memfasilitasi forum bersama para ahli teknologi, data, *developer/programmer*, dan *civil society organization* (CSO) untuk mengkaji penyajian data-data pemilu yang dimiliki KPU, dan dapat terus berinovasi dengan data yang ada untuk meningkatkan partisipasi politik masyarakat melalui pendidikan politik yang dikemas secara digital.
4. KPU bekerja sama dengan berbagai pihak, baik CSO maupun komunitas pengembang membuat kegiatan kreatif dan inovatif seperti even kompetisi atau *hackathon*, untuk berinovasi menggunakan data dari API KPU yang telah dibuka untuk publik.

## SISTEM TIK KPU SECARA UMUM

Saat ini sistem TIK KPU sudah cukup baik. Ada beberapa terobosan yang telah dilakukan penyelenggara Pemilu 2014, yang belum pernah dilakukan KPU periode sebelumnya. Di antaranya sistem daftar pemilih secara *online*, API KPU, dan *scan* C1. Ini merupakan langkah yang sangat baik untuk mencapai pemilu yang transparan. *Scan* C1, misalnya, tidak pernah ditemukan sebelumnya di negara manapun. *Scan* formulir hasil penghitungan di TPS, yang memungkinkan setiap anggota masyarakat melihat hasil penghitungan di setiap TPS, bahkan lebih transparan ketimbang sistem pemilu di Amerika Serikat sekalipun.

### REKOMENDASI:

1. KPU melanjutkan berbagai inisiatif dan inovasi keterbukaan data pemilu. Inovasi dan keterbukaan ini harus terus dijaga, dipertahankan, dilaksanakan, dan ditingkatkan kualitasnya, serta dipromosikan secara global sebagai salah satu *best practices* penyelenggaraan pemilu.
2. Untuk menjamin transparansi dalam pelaksanaan pemilu, perlu dibuatkan payung hokum, baik berupa undang-undang dan/atau peraturan KPU, yang mewajibkan seluruh penyelenggara pemilu melakukan *scan* C1 dan harus dipublikasi dalam kerangka waktu tertentu.
3. Formulir C1 sebaiknya sudah dicetak nomornya

oleh KPU pusat dan disediakan *barcode*-nya sehingga kemungkinan adanya *error* dan kesalahan dalam proses pemasukkan data akan berkurang.

4. Format API KPU sebaiknya terus di pertahankan dan semua data yang ada di KPU sebaiknya dibuatkan juga format API-nya untuk meningkatkan *interoperability* (daya guna) dan juga manfaatnya untuk publik.
5. Peraturan hukum terkait aspek TIK pemilu sebaiknya tidak ditetapkan mepet atau terlambat. Sebaiknya penyelenggara atau penyusun aturan hukum tidak berasumsi bahwa proyek TIK dapat selesai dalam waktu cepat, karena proyek TIK tidak dapat dipercepat penyelesaiannya hanya dengan menambah lebih banyak personel seperti halnya pada proyek konstruksi fisik. Sebaiknya disediakan waktu yang cukup antara penetapan aturan hukum dan implementasi sistem TIK, agar terdapat ruang memadai untuk mendesain sistem, menguji coba sistem, dan melatih pengguna sistem.
6. Terkait anggaran, berdasarkan diskusi dengan berbagai KPU daerah, diperlukan evaluasi regulasi dan alokasi anggaran untuk TIK, serta penyelarasan anggaran di dalam sistem yang telah ada.
7. *Help desk* adalah ujung tombak sistem TIK KPU. *Help desk* harus diperkuat dengan penunjukan staf yang lebih baik, pengadaan/distribusi logistik yang lebih terencana, dan perencanaan kebijakan yang lebih bijaksana. Misalnya, dengan menghindari

penggunaan teknologi *Very Small Aperture Terminal* (VSAT) yang mahal secara berlebihan, khususnya di daerah di mana koneksi internet telah cukup baik.

## BERKEMBANGNYA GERAKAN PEMANTAUAN

Gelombang pengaruh API Pemilu tidak hanya terhenti pada Pileg dan Pilpres 2014. Pascaperhelatan pesta demokrasi tersebut, API Pemilu ternyata kembali dimanfaatkan oleh komunitas pengembang dalam proses pembuatan aplikasi. Aplikasi-aplikasi yang muncul pascapemilu, ini, berfungsi membantu masyarakat dalam mengawasi kinerja wakil rakyat yang telah mereka pilih dalam pemilu, yang kini telah duduk sebagai anggota legislatif, baik di tingkat pusat maupun daerah. Aplikasi-aplikasi tersebut antara lain "DPR Kita"[1] dan "Kilas DPR"[2]. Berikut detailnya:

### APLIKASI "DPR KITA"

Aplikasi ini dikembangkan oleh Perludem bersama mitra strategisnya. Kehadiran aplikasi ini berupaya menjawab persoalan hubungan yang terputus (*broken linkage*) antara masyarakat dengan wakil rakyat terpilih. Hubungan terputus terjadi akibat berbagai faktor, terutama ketidaktahuan masyarakat bagaimana cara menyampaikan

1 Anda dapat mengunduhnya di https://play.google.com/store/apps/details?id=id.gits.dprkita.

2 Anda dapat mengunduhnya di https://play.google.com/store/search?q=kilas%20dpr&hl=en.

aspirasi maupun saluran-salurannya. Aplikasi ini akan menjadi instrumen penghubung antara masyarakat dengan anggota DPR sebagai representasi mereka, dan sebaliknya antara anggota DPR dengan masyarakat pemilihnya.

Aplikasi "DPR Kita" memungkinan masyarakat mengikuti perkembangan kinerja wakil rakyat di DPR. Lewat aplikasi ini, masyarakat juga bisa berpartisipasi memberikan ide dan gagasan kepada wakil dalam menjalankan tugas pokok dan fungsinya. Selain itu, aplikasi ini juga menyajikan data-data berbentuk infografis serta berita yang relevan dengan kinerja anggota DPR. Konten ini dapat menjadi sumber data dan informasi bagi pengguna dalam memantau kinerja anggota DPR. Ragam informasi dan aspirasi ini tersedia dalam empat menu dalam aplikasi ini, yaitu: *Anggota, Agenda, Berita*, dan *Aspirasi.*

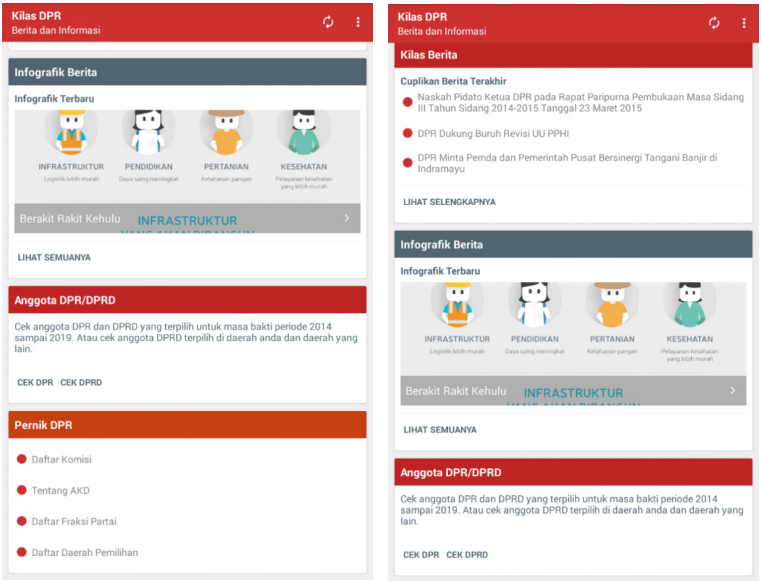
GAMBAR 48: TAMPILAN APLIKASI "DPR KITA".

Sejauh ini, kehadiran aplikasi "DPR kita" telah mendapat respons positif dari masyarakat. Berdasarkan data terakhir yang dihimpun hingga tulisan ini dibuat, aplikasi ini telah diunduh lebih dari delapan ribu kali.

# APLIKASI "KILAS DPR"

Aplikasi "Kilas DPR" adalah aplikasi sederhana yang memberikan informasi tentang pemerintahan, pemilu, dan pilkada, serta informasi seputar wakil rakyat di DPR dan DPRD. Dengan adanya aplikasi ini, masyarakat diharapkan mudah mengakses informasi mengenai wakil-wakilnya, serta dapat memberikan kritik dan saran melalui kontak dengan anggota Dewan.

GAMBAR 49: TAMPILAN APLIKASI "KILAS DPR".




Berikut ini fitur-fitur utama aplikasi "Kilas DPR":

1. Kilas Berita

   Berisi informasi dan berita terkait pemerintahan, DPR,

dan lembaga-lembaga di dalamnya.

2. Infografis Berita

   Berisi informasi yang disajikan dalam bentuk grafik ilustrasi sederhana dan jelas, sehingga mudah dimengerti pengguna.

3. Anggota DPR/DPRD

   Fitur untuk memperoleh informasi data diri anggota DPR dan DPRD periode 2014-2019. Di sini pengguna dapat mencari anggota DPR berdasarkan fraksi/partainya, maupun berdasarkan provinsi/daerah pemilihannya.

4. Pernik DPR

   Fitur ini berisi informasi komisi-komisi di DPR dan alat kelengkapan DPR lainnya, daftar fraksi, dan daftar daerah pemilihan (dapil).

5. Kontak DPR

   Berisi informasi alamat di mana DPR berada. Selain itu, dilengkapi nomor telepon dan *email* untuk menyampaikan kritik dan saran dari masyarakat. Di halaman ini juga dicantumkan alamat akun media sosial resmi milik anggota DPR.

## BEST PRACTICES KOLABORASI PRIVAT-PUBLIK-MASYARAKAT SIPIL

Di tingkat yang lebih makro, inisiatif API Pemilu dapat menjadi *best practices* proses kerja sama sektor publik, sektor privat, dan masyarakat sipil. Inisiatif ini melibatkan KPU sebagai perwakilan sektor publik, Google sebagai perwakilan sektor privat, serta Perludem yang merupakan

sebuah CSO.

Ini merupakan sesuatu yang sangat istimewa. Sektor publik dan privat dipisahkan oleh cara mereka beroperasi. Sektor publik terikat dengan birokrasi dan regulasi, sedangkan sektor privat menuntut kecepatan dan efisiensi. Keduanya dianggap sebagai 'lawan' gerakan masyarakat sipil. Karena, dalam banyak kasus –dengan alasannya masing-masing– sering menjadi sumber timbulnya permasalahan bagi kelompok masyarakat yang sedang mereka advokasi kepentingannya. Dalam inisiatif API Pemilu, ketiganya dapat bersinergi dalam satu *platform* yang sama, dengan sangat efektif. Harmoni sektor publik, sektor privat, dan masyarakat sipil dalam menghasilkan solusi bagi masyarakat, merupakan representasi dari demokrasi yang telah mapan.

Mengapa demikian?

Masyarakat sipil, menurut Komaruddin Hidayat dan Azyumari Azra, dalam buku *Demokrasi, Hak Asasi Manusia, dan Masyarakat Madani*, memiliki peran sebagai instrumen kontrol sosial yang berfungsi mengkritisi kebijakan-kebijakan penguasa yang diskriminatif, serta mampu memperjuangkan aspirasi masyarakat yang tertindas.[3] Gerakan masyarakat sipil dapat semakin optimal menjalankan peran ini pascaberkembangnya demokrasi partisipatif dan deliberatif sejak awal 1990-an, yang memberi mereka lebih banyak ruang berpartisipasi langsung dalam

3 Lihat Komaruddin Hidayat dan Azyumari Azra, *Demokrasi, Hak Asasi Manusia, dan Masyarakat Madani* (Jakarta : ICCE UIN Hidayatullah Jakarta dan The Asia Foundation, 2006).

berbagai proses pengambilan keputusan di lingkaran politik formal.[4]

Dari perspektif sektor privat, tumbuhnya demokrasi dapat menjadi ancaman ketika masyarakat belum cukup dewasa menerima konsekuensi utama berdemokrasi, yaitu tidak bisa selalu mendapatkan apa yang diinginkan. Akan ada perbedaan pendapat yang berlarut-larut, sampai konflik horizontal. Semuanya akan membuat situasi pasar menjadi tidak kondusif. Sebaliknya, dalam sebuah masyarakat demokratis yang telah mapan, terbukanya ruang partisipasi dan deliberasi justru dapat membawa manfaat positif bagi dunia bisnis. Dalam konteks pengembangan inisiatif API Pemilu, misalnya, Google justru menemukan ruang baru sebagai saluran untuk mempromosikan *platform*-nya akibat telah berkembangnya gerakan *open data* di Indonesia, sesuatu yang dimungkinkan karena pertumbuhan demokrasi kita menjadi semakin dewasa.

4 Lihat Michael Edwards, *Civil Society,* Third Edition, (United Kingdom: Polity Press Cambridge, 2014).

# BAGIAN LIMA
# Masa Depan API Pemilu: Menjaga Nyala Harapan

SETIAP penemuan dan inovasi yang muncul untuk pertama kalinya, kemudian berhasil menciptakan dampak positif, pada akhirnya harus berhadapan dengan pertanyaan: "Lalu apa?" Apalagi, ketika penemuan dan inovasi tersebut melibatkan teknologi yang berkembang dan berubah dengan sangat cepat dan dinamis. Demikian pula dengan API Pemilu. Bagaimana masa depan inisiatif ini? Dan, sejauh apa dampaknya dapat bertumbuh? Bagian ini akan mencoba mendalami jawaban pertanyaan-pertanyaan tersebut.

## SEJENAK MELIHAT KE BELAKANG

Sebelum lebih jauh, mari kita sejenak kembali ke belakang dan melakukan evaluasi. Inisiatif API Pemilu seperti telah dipaparkan pada bagian sebelumya telah membawa Indonesiai dari nol ke satu (*from zero to one*) dalam konteks penerapan *open data* untuk penyelenggaraan sebuah pemilu. Keberadaan API Pemilu membuat sejumlah hal terjadi untuk pertama kalinya dalam sejarah pemilu kita. Mulai pengembangan API terbuka KPU, hingga keterlibatan aktif para pengembang sipil dalam proses pencerdasan politik masyarakat. Semuanya berbasis kesukarelawanan.

Namun demikian, sebagai sebuah *pilot project*, API

Pemilu juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan dalam penyelenggaraannya. Misalnya, ada persoalan kekurangan sumber daya. Dalam desain rencana kolaborasi dengan komunitas pengembang, Perludem menyadari bahwa para pengembang yang memiliki kompetensi, kapasitas, dan —di atas semuanya— niat baik untuk ikut berkontribusi memperkuat demokrasi kita, tidak hanya terdapat di Jakarta atau Bandung. Namun, keterbatasan sumber daya akhirnya membuat inisiatif API Pemilu ini hanya dapat melakukan jemput bola di dua wilayah tersebut, melalui program *Code for Vote*. Memang, terdapat sebagian kecil peserta —baik dalam penyelenggaraan acara di Jakarta maupun Bandung— yang berasal dari luar wilayah tersebut. Mereka melakukan perjalanan secara mandiri ke tempat berlangsungnya acara. Di Bandung sendiri, jumlah peserta terpaksa dibatasi 100 pengembang, karena keterbatasan kapasitas ruangan.

Persoalan sumber daya juga tidak melulu merujuk pada sumber daya yang *tangible* seperti dana atau kelengkapan logistik. Persoalan sumber daya juga meliputi kekurangan *talent* dengan kompetensi tertentu, yang sesungguhnya sangat diperlukan dalam menyukseskan inisiatif API Pemilu. Sebagai contoh konkret, sepanjang penyelenggaraan berbagai program terkait API Pemilu dalam Pemilu 2014, Perludem tidak memiliki desainer dan *programmer* internal (*in-house*). Semua kebutuhan yang terkait dengan kedua kompetensi tersebut, akhirnya harus diserahkan kepada pihak ketiga.

Persoalan ini tidak hanya dihadapi oleh Perludem, tetapi juga oleh berbagai organisasi masyarakat sipil yang mulai

ingin memanfaatkan teknologi dalam kerja-kerja advokasi. Oleh karena itu dibutuhkan kerja sama yang lebih intens dengan pihak-pihak developer serta komunitas-komunitas yang di dalamnya untuk membuat program Tech for Good.

Selanjutnya, kolaborasi antara CSO, pemerintah, dan sektor privat yang merupakan salah satu sistem pendukung utama API Pemilu. Perludem bersama API Pemilu masih perlu terus melanjutkan inisiatif dan kerja sama ini, baik dengan pihak pemerintah (KPU/Bawaslu/Komisi Informasi) juga dengan private sector baik Google maupun beragam perusahaan teknologi lainnya.

Sebagai sebuah pilot project, wajar bila API Pemilu menghadapi berbagai keterbatasan dan hambatan. Justru pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh dalam menanganinya dapat menjadi modal yang sangat berharga bagi semua pemangku kepentingan yang terlibat, untuk membawa API Pemilu tumbuh menjadi lebih besar di masa depan. Sesuatu yang kini terlihat sudah cukup dekat jika melihat berbagai dampak yang sejauh ini telah diciptakan oleh inisiatif API Pemilu. Walaupun saat ini gaung yang diciptakan oleh inisiatif API Pemilu masih teredam oleh berbagai keterbatasan dan hambatan, namun segenap tim Perludem dan API Pemilu berusaha sekuat tenaga untuk mulai menjalaninya kembali.

Pada intinya, adalah sebuah fakta bahwa gaung yang diciptakan oleh inisiatif API Pemilu masih diredam oleh berbagai keterbatasan dan hambatan yang dihadapi oleh inisiatornya. Tapi, tentu saja, ini bukanlah untuk disesali, apalagi membuat kita pesimistis. Sebagai sebuah *pilot project*,

wajar bila API Pemilu menghadapi berbagai keterbatasan dan hambatan. Justru pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh dalam menanganinya dapat menjadi modal yang sangat berharga bagi semua pemangku kepentingan yang terlibat, untuk membawa API Pemilu tumbuh menjadi lebih besar di masa depan. Sesuatu yang kini terlihat sudah cukup dekat jika melihat berbagai dampak yang sejauh ini telah diciptakan oleh inisiatif API Pemilu.

## TERJAL JALAN KE DEPAN

Kita harus optimistis, namun jangan sampai lupa diri. Perjalanan baru saja dimulai.

Sebagai awalan, API Pemilu harus mampu menjawab pertanyaan tentang daya jangkaunya. Antara API Pemilu —beserta berbagai produk turunannya— dan masyarakat pemilih, dipisahkan oleh persoalan aksesibilitas terhadap jaringan internet dan infrastruktur pendukung untuk menggunakannya. Ada kabar baik dan kabar buruk terkait hal ini.

Kabar baiknya, jumlah orang yang memiliki akses internet semakin banyak. Laporan bertajuk *The Internet Economy in the G-20* yang diterbitkan Boston Consulting Group (BCG)[1] mengungkapkan jumlah orang yang memiliki jaringan internet di negara-negara G-20 bertambah secara sangat signifikan dalam satu dekade terakhir. Dari 746 juta orang pada 2005, diperkirakan menjadi 2,062 miliar orang pada 2015 ini. Yang menjadi catatan penting adalah,

1 Laporan ini dapat diakses di: https://www.bcg.com/documents/file100409.pdf .

pertumbuhan pengguna internet di negara-negara G-20 ternyata terpusat di pasar negara-negara berkembang, termasuk Indonesia. Jumlahnya bertambah dari 238 juta menjadi 1,39 miliar atau tumbuh 584 persen. Sedangkan, di pasar negara-negara maju, pengguna internet dalam satu dekade terakhir bertambah dari 508 juta menjadi 672 juta atau hanya tumbuh sebesar 133 persen.

Kekuatan "ekonomi internet" juga akan terus bertumbuh di Tanah Air. Masih bersumber dari laporan BCG, rata-rata pertumbuhan rasio nilai ekonomi internet terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia akan mencapai 16,6 persen per tahun di tahun 2016. Ini akan menempatkan Indonesia di peringkat kelima tertinggi pada indikator tersebut, dibanding negara-negara G-20 lainnya. Hal ini mengindikasikan bahwa di masa depan, mengakses internet akan menjadi semakin dekat dengan aktivitas keseharian masyarakat Indonesia.

Kabar baik selanjutnya datang dari pemerintah kita. Dimulai pada era kepemimpinan Tifatul Sembiring sebagai Menteri Komunikasi dan Informasi, pemerintah telah mengembangkan proyek Palapa Ring[2]. Ini adalah proyek pembangunan serat optik sepanjang 36 ribu kilometer, yang terdiri dari tujuh lingkar kecil serat optik masing-masing di wilayah Sumatera, Jawa, Kalimantan, Nusa Tenggara, Papua, Sulawesi, dan Maluku, serta satu *backhaul* sebagai penghubung. Melalui proyek ini, masyarakat Indonesia hingga pelosok dan pedalaman diharapkan akan memiliki

2 Informasi lebih lengkap tentang proyek ini dapat dilihat di laman berkut ini: http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3298/Sekilas+Palapa+Ring/0/palapa_ring.

akses internet yang lebih baik di masa depan.

Lalu, apa kabar buruknya? Meskipun masa depan saat ini terlihat cukup cerah, masih perlu waktu sampai kita benar-benar tiba di sana. Di sisi lain, pada akhir 2015, Indonesia akan menghadapi gelombang pertama pemilihan kepala daerah (pilkada) langsung-serentak. Saat itu sangat bisa jadi situasinya belum akan banyak berubah dibanding Pemilu 2014: Internet belum menjadi milik seluruh rakyat Indonesia. Bahkan, untuk 2019, saat kita akan kembali menjalani proses pileg dan pilpres, kurang realistis berharap tingkat adopsi internet masyarakat Indonesia akan mencapai mencapai 100 persen. Bagaimana agar tidak ada satu orang pun yang tertinggal di belakang? API Pemilu harus mencari jalan menerobos situasi ini.

Selanjutnya, dalam kolaborasinya dengan pemerintah, API Pemilu mau tidak mau akan berhadapan dengan birokrasi. Terkait dengan persoalan birokrasi ini, juga terdapat kabar baik dan kabar buruk.

Dibanding beberapa tahun lalu, hari ini situasinya sudah lebih baik. Data *Global Competitiveness Report* terbitan World Economic Forum (WEF) edisi 2014-2015[3] menunjukkan Indonesia saat ini berada di peringkat 34 negara paling kompetitif dari seluruh negara yang disurvei WEF. Indonesia melompat empat peringkat dibanding survei tahun sebelumnya. Salah satu indikator yang digunakan WEF dalam penentuan peringkat *Global Competitiveness* adalah kualitas institusi pemerintahan di negara yang

3 Data ini dapat diakses di http://www.weforum.org/reports/global-competitiveness-report-2014-2015.

disurvei, termasuk bagaimana institusi-institusi tersebut mengoperasikan birokrasi. Inilah kabar baiknya.

Sekarang, kabar buruknya, meski secara umum kualitas birokrasi kita sedang bertumbuh secara positif, TIK belum terlibat secara signifikan dalam prosesnya. Salah satu indikasinya adalah data United Nations Public Administration Country Studies (UNPACS)[4] yang masih menempatkan kualitas *e-government* kita di peringkat 106 dari 193 negara yang disurvei. Capaian yang cukup memprihatinkan, sebetulnya, paling tidak jika dibandingkan dengan negara ASEAN lain. Malaysia dalam survey *E-Government Development Index* (EGDI) menduduki peringkat 52, Brunei Darussalam peringkat 86, Filipina peringkat 95, Vietnam peringkat 99, dan Thailand peringkat 102. Singapura? Ketiga terbaik di dunia. Indonesia praktis hanya unggul dari Kamboja, Myanmar, dan Laos, kendati Produk Domestik Bruto (PDB) kita, menurut Bank Dunia per 24 September 2014, berada di peringkat 16 dunia, dan merupakan yang tertinggi di ASEAN.

Padahal, sebagaimana telah dijelaskan di bagian awal, implementasi *e-government* merupakan pintu masuk untuk mengadvokasi penerapan *open data* dan inisiatif-inisiatif yang terinspirasi olehnya. Inilah persoalan berikutnya yang berpotensi menghambat perkembangan API Pemilu.

Jika diteruskan, daftarnya masih akan cukup panjang. Mulai dari adanya keraguan —dalam batas dan kalangan tertentu— di jejaring internal CSO sendiri tentang efektifitas

4 Datra ini dapat diakses di http://unpan3.un.org/egovkb/en-us/Reports/UN-E-Government-Survey-2014.

*open data* atau TIK secara umum dalam memberdayakan gerakan mereka, hingga sikap skeptis para politisi tentang manfaat langsung yang dapat mereka raih dari keterlibatan dalam inisiatif semacam ini. Padahal, para politisi merupakan salah satu pemangku kepentingan yang memiliki peran kunci bagi API Pemilu, baik sebagai penyedia maupun pengguna data.

Pada intinya, jalan yang akan ditempuh API Pemilu ke depan masih sangat terjal. Namun, sekali lagi, tidak ada alasan menjadi pesimistis, apalagi berhenti berjalan. Sejarah Indonesia telah cukup mengajarkan betapa pentingnya proses politik yang terbuka, transparan, dan akuntabel. Abai melakukannya akan membuat kita harus membayar ongkos yang sangat mahal. Dalam konteks penyelenggaraan pemilu, keberadaan API Pemilu dapat membantu kita untuk mewujudkannya.

## SETELAH SATU

Perjalanan dari nol ke satu telah berhasil dilalui dengan baik oleh API Pemilu. Kekurangan dan keterbatasan tentu saja ada dan telah dievaluasi sebagai pelajaran berharga bagi proses pengembangan inisiatif ini ke depan. Sekarang saatnya mengarahkan pandangan ke masa depan. Masa depan API Pemilu bagi Perludem adalah tentang dampak yang lebih luas dan nilai manfaat yang lebih besar. Untuk mewujudkannya, Perludem telah memfomulasikan sejumlah rencana. Bagian ini akan menjelaskan rencana-rencana tersebut.

## MENUJU PILKADA SERENTAK: ADAPTASI ADALAH KUNCI

Setelah drama panjang di gedung wakil rakyat, proses pilkada yang sempat dikembalikan ke DPRD, kini telah dikembalikan langsung kepada rakyat. Namun demikian, terdapat sejumlah perbedaan antara penyelenggaraan pilkada versi Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang (Perppu) Nomor 1/2014 tentang Pemilihan Gubernur, Bupati dan Walikota –yang akhirnya disahkan menjadi UU Nomor 1/2015— dengan penyelenggaraan pilkada langsung di masa lalu. Yang paling menyolok tentu saja adalah perubahan waktu penyelenggaraan pilkada. Perppu Nomor 1/2014 mengamanahkan proses pilkada secara bertahap harus diarahkan menuju pilkada serentak di seluruh Indonesia. Dalam sejumlah berita yang beredar di media massa, tahapan menuju pilkada yang sepenuhnya serentak akan berlangsung dalam tujuh tahapan hingga 2027.

Menyongsong pilkada serentak –seperti halnya menjelang Pileg dan Pilpres 2014— muncul kebutuhan masyarakat akan sumber data dan informasi pemilu yang holistik serta dapat mereka percaya dan andalkan. Keberadaan API Pemilu menjadi relevan dalam situasi ini. Inilah mengapa Perludem bertekad membawanya ke arena penyelenggaraan pilkada. Sebagai langkah awal, akan dilakukan pelatihan *open data* di sembilan lokasi yang meliputi Indonesia bagian barat, tengah, dan timur. Selanjutnya, formula kolaborasi dengan KPU, komunitas

pengembang, dan institusi privat yang relevan, juga dapat direplikasi kembali. Tapi, tentu tidak bisa hanya sampai di situ. Ada sejumlah tantangan baru yang sebelumnya belum muncul dalam konteks penyelenggaraan pileg dan pilpres. Tantangan-tangan baru ini harus diatasi dengan solusi yang baru pula.

Salah satu tantangan tersebut adalah, Perludem harus melakukan pemetaan yang lebih mendalam untuk memahami konteks lokal dari setiap pilkada. Pemilih di suatu daerah akan memiliki kebutuhan data yang berbeda dibanding pemilih di daerah lain. Sebagai konsekuensinya, data yang sama dapat memiliki nilai manfaat yang berbeda bergantung daerah penyelenggara pilkada. Premis ini juga sebenarnya berlaku dalam Pileg dan Pilpres 2014. Adalah tingkat kompleksitasnya yang menjadi lebih tinggi dalam penyelenggaraan pilkada.

Sebagai contoh, preferensi masyarakat untuk memiliki kepala daerah putra asli daerah dapat sangat bervariasi antara provinsi, kabupaten, dan kota yang satu dengan provinsi, kabupaten, dan kota yang lain. Hal yang sama juga berlaku untuk, misalnya, pengaruh faktor genealogi. Tidak dapat dipungkiri bahwa di daerah tertentu, besarnya peluang untuk memenangkan kontestasi pilkada dapat ditentukan oleh perbedaan nama belakang.

Untuk menghadapi tantangan ini, Perludem berencana mengadakan pengumpulan data di provinsi-provinsi yang akan melakukan pilkada. Selanjutnya, Perludem akan menghadapi proses pengumpulan data pemilu yang juga lebih kompleks. Jika sebelumnya cukup berkoordinasi

dengan KPU pusat, kali ini KPU daerah juga akan terlibat.

Seperti telah dijelaskan pada bagian tentang pelatihan data terbuka yang diberikan Perludem kepada sejumlah KPU daerah, terlihat bahwa belum ada standar manajemen pengelolaan data yang betul-betul baku, yang berlaku untuk seluruh KPU daerah di Indonesia. Proses untuk mendapatkan data pilkada dari KPU daerah bisa jadi akan berbeda antara KPU daerah yang satu dengan KPU daerah yang lain. Belum lagi pascaproses pengumpulannya, bentuk data yang diterima juga bisa sangat bervariasi. Ini tentu menyulitkan dalam proses konversi ke dalam bentuk JSON.

Konsisten dengan penjelasan pada bagian sebelumnya, jangan lupakan pula persoalan aksesibilitas internet serta infrastruktur TIK. Bagaimana masyarakat pemilih di Jakarta dan Papua mengakses serta berinteraksi dengan internet, misalnya, tentu akan sangat berbeda. Bahkan, di Jakarta sendiri, antara mereka yang tinggal di pusat kota dengan yang tinggal di wilayah pinggirannya, akan memiliki kualitas akses internet yang berbeda.

Pada akhirnya, ada lebih banyak variabel yang harus diperhitungkan. API Pemilu versi pilkada harus mampu mengintegrasikan variabel-variabel tersebut dengan tepat dalam rancang bangunnya, sehingga dapat memberikan nilai manfaat yang optimal bagi seluruh pemangku kepentingan yang relevan nantinya.

Bagaimana ini bisa dilakukan?

Fondasinya adalah kemitraan strategis yang solid dengan pemangku kepentingan lokal, termasuk —jika memang

ada— CSO dengan fokus isu yang sama dengan Perludem. Hanya dengan begini Perludem dapat lebih lincah dan berdaya saat berhadapan dengan dinamika lokal, termasuk struktur birokrasi setempat. Ingat kembali bahwa birokrasi yang tidak kooperatif sejak awal menjadi ancaman bagi berkembangnya inisiatif API Pemilu.

Menjadi lebih kreatif juga akan sangat penting. Perludem harus senantiasa 'berpikir di luar kotak', termasuk di luar kotak-kotak yang telah tercipta sepanjang Pileg dan Pilpres 2014. Misalnya, jangan selalu mengandalkan aplikasi ponsel pintar sebagai jembatan penghubung antara API Pemilu dengan masyarakat pemilih. Perludem harus berdamai dengan kenyataan bahwa tidak semua orang memiliki ponsel pintar dan bahwa di tempat-tempat tertentu jumlahnya merupakan representasi masyarakat pemilih. Di sini komunitas pengembang bisa kembali didayagunakan, kali ini untuk mengembangkan produk yang lebih ramah bagi masyarakat dengan keterbatasan akses internet dan infrastruktur TIK. Misalnya SMS gateway sebagai platform tempat masyarakat mengajukan pertanyaan-pertanyaan seputar data dan informasi pilkada. SMS gateway ini nantinya dapat dikelola oleh KPU daerah sebagai salah satu media edukasi dan sosialisasi sepanjang penyelenggaraan pilkada. Tentu, selain SMS gateway, ada berbagai ide dan gagasan lain yang dapat kita pikirkan bersama ke depan.

Semua yang telah dipaparkan merupakan contoh-contoh solusi yang dapat diimplementasikan oleh Perludem dalam menghadapi tantangan-tantangan yang akan menghadang perjalanan mereka dalam mengamplifikasi dampak

keberadaan API Pemilu sampai ke arena pilkada. Tentu masih banyak potensi, tantangan, maupun solusi yang dapat dieksplorasi. Namun, pada intinya, kemampuan beradaptasi dengan konteks lokal adalah kunci.

## MELANJUTKAN KAMPANYE OPEN DATA

Jantung dari API Pemilu adalah konsep serta semangat *open data*. Ke depan, Perludem berkomitmen untuk terus menghidupkan gerakan *open data* di Indonesia, serta mendorong pemerintah kita untuk benar-benar menerapkan *open data* secara utuh dalam proses pemerintahan, mulai dari hulu hingga hilir.

Pada bagian sebelumnya telah dijelaskan —dengan studi kasus API Pemilu— bahwa upaya ini tidak mudah, serta akan menghadapi berbagai tantangan. Untuk menerobos tantangan-tantangan tersebut dibutuhkan keterlibatan dan kontribusi banyak pihak. Hal ini akan mendorong proses kolaborasi dan dialektika yang lebih kaya, yang pada akhirnya akan memungkinkan lahirnya solusi-solusi yang lebih inovatif. Agar bisa sampai ke tahap ini, konsep *open data* serta berbagai nilai manfaatnya harus dipahami oleh lebih banyak pihak. Mereka inilah yang nantinya akan menjadi *brand advocate* bagi gerakan *open data* di Indonesia. Sebagai langkah awal untuk menuju ke sana, Perludem berencana menyelenggarakan rangkaian program pelatihan data terbuka. Konten materi pelatihan ini akan disesuaikan dengan profil dan kebutuhan target peserta, sehingga mereka dapat mengoptimalkannya sesuai peran

masing-masing. Target peserta yang akan disasar sendiri beragam, meliputi:

1. **Aparatur pemerintahan dengan tugas pokok dan fungsi yang relevan:** Setelah KPU dan beberapa KPU daerah, pelatihan *open data* juga relevan dilaksanakan di institusi pemerintahan lain. Mengingat, pascaterbitnya UU Nomor 14/2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik, institusi pemerintah dan aparaturnya dituntut mengembangkan kapasitas dan kompetensi dalam menghadapi permintaan transparansi data dari publik. Pemahaman tentang *open data* dan *know-how* untuk mengimplementasikannya, akan membantu mereka dalam proses tersebut.
2. **Jejaring CSO:** Dalam proses edukasi maupun advokasi yang merupakan jantung dari aktivitas sebuah CSO, data dan informasi dari pengambil kebijakan memiliki peran yang sangat penting. Saat ini, untuk memenuhi kebutuhan data dan informasi tersebut, CSO banyak menempuh jalan advokasi vertikal. Mereka harus menekan pengambil kebijakan agar lebih transparan dan akuntabel terkait manajemen data dan informasi yang mereka miliki.

   Alih-alih terus menekan dari luar, CSO dapat menggunakan *open data* sebagai jembatan untuk menjalin kemitraan dengan institusi pengambil kebijakan. Kemudian, berbasiskan kemitraan tersebut, mulai membangun relasi mutualisme dengan mereka. CSO bisa menawarkan konsultasi, pendampingan, dan pelatihan kepada institusi pengambil kebijakan dalam

penerapan *open data*, untuk membuat proses kerja mereka menjadi semakin efektif dan efisien, serta *brand image* mereka menjadi semakin positif karena dipandang sebagai institusi yang progresif. Sebagai imbal hasil, CSO bisa mendapatkan akses yang berkelanjutan terhadap semua data dan informasi publik dari institusi terkait. Skema semacam inilah yang diterapkan oleh Perludem saat membangun kemitraan dengan KPU sepanjang Pemilu 2014, dan berhasil. Tentu saja, untuk melakukan semua ini, jejaring CSO harus terlebih dahulu memiliki *expertise* tentang *open data*.

3. **Pers:** Insan pers sebagai salah satu pilar demokrasi memiliki peran penting dalam mencerdaskan publik. Untuk melakukannya, mereka tentu membutuhkan berbagai data dan informasi sebagai bahan baku untuk produk jurnalistik yang mereka hasilkan. Hadirnya *open data* akan membuat mereka memiliki lebih banyak sumber data dan informasi yang valid, andal, serta senantiasa terbarukan. Hal ini akan mempermudah kinerja mereka, yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas produk yang mereka sampaikan kepada masyarakat.

   Dari perspektif lain, dalam situasi gerakan *open data* Indonesia sedang terlibat dalam sebuah upaya advokasi, insan pers juga dapat berperan penting memperkuatnya, dengan mengamplifikasi upaya advokasi tersebut serta memengaruhi diskursus yang berkembang di tengah publik, melalui media mereka. Tentu, untuk dapat melakukan semua ini, pers kita harus memahami *open*

*data* secara mendalam.

4. **Pemuda:** Pemilu 2014 telah menjadi panggung bagi keterlibatan aktif anak muda dalam proses politik. Mereka berkumpul di kafe-kafe, tapi kali ini bukan untuk sekadar *nongkrong*, melainkan menggelar diskusi tentang visi-misi dan rekam jejak pasangan calon presiden dan wakil presiden. Bahkan, nonton bareng sesi debat publik mereka disiarkan secara langsung di televisi. Pasca-Pemilu 2014, potensi ini bisa diarahkan untuk ikut memperkuat gerakan *open data* di Indonesia. Ini merupakan investasi jangka panjang bagi kelangsungan hidup *open data* di Tanah Air. Ingat, pemuda hari ini adalah pemimpin di masa depan. Sepuluh sampai 15 tahun lagi, saat perekonomian kita sedang bergerak menjadi perekonomian terbesar ketujuh dunia dan berada di puncak periode bonus demografi, mereka inilah yang akan berperan penting menentukan arah bangsa kita.

Setelah itu, agar pelatihan ini memiliki dampak yang berkelanjutan, Perludem akan membentuk sebuah komunitas bagi para alumninya, sebagai *platform* tempat mereka bisa bertukar ide dan gagasan, serta berkolaborasi. Dari komunitas ini diharapkan lahir berbagai penemuan dan inovasi untuk memperluas penerapan *open data* di Indonesia.

## MENYALAKAN ASIA

Perludem juga memiliki harapan untuk membangun

kolaborasi yang lebih luas lagi dalam pengembangan API Pemilu ke depan. Salah satunya adalah dengan membawanya ke tingkat regional. Tantangan pertama untuk melakukan ini, tentu saja, adalah adanya keberagaman dalam proses pertumbuhan demokrasi di antara negara-negara di Asia.

Di Asia ada Malaysia yang situasinya saat ini mengingatkan kita pada situasi Indonesia di masa lalu, atau Thailand yang sempat melangkah maju namun kini sedang kembali mundur. Ada pula India yang sedang menikmati "Modi *effect*" pascaberakhirnya kekuasaan panjang rezim petahana, misalnya. Menghadapi situasi ini, Perludem bisa mengawali langkahnya dari negara-negara yang proses pemilunya sudah relatif terbuka —termasuk sudah menerapkan *open data*— dan demokratis.

Kembali ke data *Democracy Index* EIU dan *Global Open Data Index*, terdapat nama Jepang, India dan Korea Selatan, misalnya. Untuk India dan Korea Selatan, kedua negara ini bahkan telah mengembangkan inisiatif yang mirip dengan API Pemilu: *http://eciresults.nic.in/* di India dan *http://bit.ly/1yLL201* di Korea Selatan.

Rencana untuk membawa inisiatif API Pemilu ke tingkat Asia juga sejalan dengan keberadaan inisiatif OGP yang mewajibkan negara-negara yang tergabung dalam inisiatif ini untuk melakukan hal-hal berikut ini[5]:

1. Menyusun kembali rencana aksi nasional dengan masyarakat sipil.

---

5 Anda dapat melihat persyaratan yang dipenuhi negara yang menjadi anggota Open Government Partnership di http://www.opengovpartnership.org/how-it-works/requirements.

2. Melaksanakan komitmen *Open Government Partnership* sesuai dengan *timeline* rencana aksi.
3. Menyiapkan laporan penilaian pribadi setiap tahun.
4. Berpartisipasi dalam proses riset mekanisme laporan independen.
5. Berkontribusi dalam perkembangan *open government* di negara lain.

Adalah poin kelima yang menjadi catatan penting. OGP mensyaratkan setiap negara anggota untuk berperan aktif memberikan kontribusi bagi kemajuan pemerintahan yang terbuka di negara-negara lain dengan berbagi praktik terbaik, keahlian, bantuan teknis, teknologi, dan sumber daya yang dimilikinya. Kolaborasi di tingkat Asia untuk mengembangkan API Pemilu merupakan bentuk kontribusi nyata Perludem bagi pemerintah Indonesia untuk melakukan hal tersebut.

## EPILOG: (TERNYATA) BISA!

Untuk sebuah negara yang masih bermasalah dengan kemiskinan, aksesibilitas pendidikan dan kesehatan, konflik antaretnis, korupsi, serta berbagai persoalan mendasar lainnya, inisiatif seperti API Pemilu suka atau tidak suka pada akhirnya menuai stigma sebagai inisiatif yang 'terlalu maju' bagi Indonesia, sama seperti konsep demokrasi itu sendiri.

Semua yang telah dielaborasi dalam dokumen yang sedang Anda pegang ini, sama sekali bukan sebuah upaya untuk menyangkal hal tersebut. Semua paparan ini hanya

ingin menegaskan bahwa alasan utama mengapa Perludem bergerak 'terlalu maju' adalah karena kita nyata-nyata memiliki potensi untuk maju, termasuk dalam berpolitik dan berdemokrasi. Banyak dari potensi tersebut saat ini masih tersebar, sehingga dampaknya belum optimal. Juga, kekurangan sumber daya sehingga terhambat untuk berkembang dan bahkan di beberapa tempat dilemahkan. Sekecil apapun, API Pemilu merupakan sebuah upaya untuk melahirkan solusi bagi situasi tersebut. Upaya yang tentu saja masih penuh dengan kekurangan, namun juga harus diakui telah melahirkan banyak inovasi dan inspirasi. Inspirasi untuk menyadari bahwa kita ternyata bisa!

# DAFTAR ISTILAH

1. ***E-budgeting:*** Suatu aplikasi teknologi, sistem informasi dan komunikasi atau alat untuk menjalankan fungsi penganggaran, prosedural, dan pelayanan pada seluruh siklus pembuatan anggaran (perencanaan, pemrograman, penganggaran, alokasi, serta evaluasi pada sumber pendanaan). Secara sederhana *e-budgeting* memanfaatkan kekuatan dari teknologi informasi dan komunikasi untuk memungkinkan suatu organisasi menerapkan suatu sistem penganggaran yang memiliki kemampuan untuk diakses dari mana saja dan kapan saja.
2. ***E-government:*** Penggunaan teknologi informasi oleh pemerintah untuk memberikan informasi dan pelayanan bagi warganya dalam urusan bisnis, serta hal-hal lain yang berkenaan dengan pemerintahan. *Electronic government* dapat diaplikasikan pada area legislatif, yudikatif, atau administrasi publik untuk meningkatkan efisiensi internal serta mewujudkan pelayanan publik dan proses kepemerintahan yang demokratis.
3. ***Database:*** Sekumpulan data yang disimpan di dalam komputer secara terstruktur dan sistematik sehingga dapat diakses dan diolah melalui suatu perangkat lunak khusus yang disebut sistem manajemen basis data. Definisi basis data meliputi hal-hal seperti tipe data, struktur, dan juga batasan data yang akan disimpan.

4. ***Value preposition:*** Manfaat yang ditawarkan sebuah organisasi kepada segmen pasar yang dilayani dan terintegrasi dalam produk yang mereka tawarkan.
5. ***Open government:*** Sebuah sistem tranparansi (keterbukaan informasi, mengajak masyarakat untuk memberikan umpan balik), partisipasi publik (peningkatan kesempatan untuk berpartisipasi pembuatan kebijakan), dan kolaborasi (penggunaan alat-alat, metodologi, dan sistem yang inovatif untuk memfasilitasi kerjasama antar pemerintah dan organisasi nirlaba, sektor bisnis, dan para individu yang ada di sektor swasta.
6. ***API (Application Program Interface):*** Sebuah *database* yang didalamnya terdapat sebuah panduan berisi sekumpulan perintah, batasan hingga struktur logika tertentu yang berkaitan dengan penggunaan data dan memungkinkan sebuah aplikasi untuk berkomunikasi dengan aplikasi lainnya atau sebuah sistem yang ada di luar aplikasi tersebut.
7. ***Platform:*** Dalam lingkungan komputer, platform adalah suatu sistem yang sudah ada, dimana perangkat lunak lain dapat berjalan diatas sistem tersebut. Agar suatu perangkat lunak dapat berjalan di atas suatu platform, perangkat lunak tersebut harus menaati aturan-aturan yang ada pada sistem tersebut. Perangkat lunak lain juga dapat menggunakan fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut. Beberapa contoh platform yang ada adalah sistem operasi (Windows, Mac, iOS, Android), Facebook, dan Google.

8. ***JSON:*** Singkatan dari JavaScript Object Notation. JSON merupakan sebuah format yang digunakan untuk melakukan pertukaran data pada komputer. JSON banyak digunakan karena mudah dibaca oleh manusia, dan juga mudah dipahami dan dibuat oleh mesin (komputer). Format JSON berbasis teks yang digunakan untuk merepresentasikan struktur data secara sederhana.
9. ***Query:*** Secara umum, *query* adalah suatu bentuk cara bertanya melalui suatu baris pertanyaan. Dalam lingkungan pemrogaman komputer, *query* berarti sebuah proses pengambilan informasi dari suatu *database* atau sistem informasi melalui suatu permintaan yang spesifik dan presisi.
10. ***Domain:*** Dalam lingkunan jaringan internet domain adalah suatu rangkaian karakter (*string*) unik yang digunakan untuk melakukan identifikasi alamat suatu komputer, seperti web server. Domain digunakan untuk memudahkan manusia dalam membaca dan mengingat alamat suatu komputer. Sebagai contoh, alamat dari situs google adalah 118.98.111.39. Namun, dengan *domain name*, kita dapat mengenal dan mengingatnya sebagai google.com
11. ***Aplikasi:*** Sebuah perangkat lunak yang dibuat untuk mengerjakan suatu tugas yang spesifik, atau sekumpulan fungsi yang berkaitan. Perangkat lunak aplikasi tidak dapat berjalan sendiri dan bergantung pada sistem operasi untuk bisa berjalan. Contoh aplikasi sangat beragam, mulai dari aplikasi office yang biasa

digunakan di komputer *desktop*, hingga aplikasi sosial media seperti Facebook atau Twitter.

12. ***Developer/pengembang:*** Istilah yang sering digunakan ketika merujuk pada suatu pihak yang membuat sebuah perangkat lunak. Pihak ini bisa berupa individu maupun suatu organisasi.
13. ***Crowdsourcing*:** Pertama kali dikemukakan oleh Jeff Howe, *crowdsourcing* adalah proses mengagregasi kontribusi dan kepakaran dari sejumlah besar individu yang sebelumnya belum terhubung satu sama lain. Dalam dunia bisnis, *crowdsourcing* adalah alternatif bagi pelaku usaha baru (*startup*) untuk memperoleh sumber pendanaan saat memulai usahanya.
14. ***E-participation:*** *E-participation* sebagai salah satu bentuk dari praktik *e-government* berupa keterlibatan langsung warga dalam proses formulasi kebijakan. Di sejumlah tempat sebagai contoh, warga masyarakat melalui sebuah platform daring dapat memberikan masukan tentang bagaimana anggaran pemerintah dialokasikan. Ini adalah contoh konkretnya.
15. ***Civic programmers:*** Merujuk pada kolaborasi antara aktor pemerintah dengan pengembang dari kalangan masyarakat sipil dalam proses pengembangan solusi berbasis teknologi komputasi bagi masalah-masalah publik.
16. ***Open data*:** Skema kebijakan dan sistem tata kelola pemerintahan yang membuat data-data yang relevan dengan tugas dan fungsi lembaga pemerintahan dapat

diakses oleh publik. Tidak hanya bisa diakses, data-data tersebut juga harus tersaji dalam struktur dan skema yang memudahkan masyarakat pengakses untuk mengambil manfaat yang optimal dari data-data tersebut.

17. ***Gesant Akt*:** Negara sebagau hasil perjanjian seluruh rakyat dengan satu tujuan/kepentingan untuk membentuk negara.
18. ***Pactum Unionis:*** Perjanjian masyarakat untuk membentuk negara yang mengubah status rakyat dari status *naturalis* menjadi status *civilis* (status sudah bernegara).
19. ***Pactum Subjectionis***: Perjanjian penyerahan kekuasaan dari rakyat kepada penguasa yang dianggap mampu memberikan rasa aman kepada mereka.
20. ***Volonte de Tous*:** Istilah yang digunakan J.J. Rosseau untuk menyebut *pactum unionis*. *Volonte de tous* menjelaskan dalam keadaan status naturalis manusia atas kehendak sendiri, tanpa paksaan mengadakan perjanjian masyarakat membentuk kolektivitas.
21. ***Volonte Generale:*** Mekanisme yang diusulkan oleh J.J. Rosseau berupa sistem suara terbanyak. Mekanisme *volonte generale* ini yang akhirnya kita kenal sebagai pemiludan dalam pelaksanaannya bukan semata-mata bertujuan untuk mendapatkan suara terbanyak saja melainkan bertujuan untuk kepentingan umum yang berdasarkan kejujuran.
22. ***Snap election***: Pemilu yang diadakan lebih awal dari

waktu yang telah ditetapkan, biasanya hal ini berkaitan dengan isu atau masalah yang mendesak.

23. ***Civil Society Organization* (CSO):** Organisasi yang visi-misinya difokuskan pada peningkatan kondisi sosial dan kondisi lingkungan masyarakat
24. **Otoritarianisme:** Bentuk organisasi sosial yang ditandai dengan ketundukkan pada otoritas. Hal ini bertentangan dengan individualisme dan demokrasi. Dalam konteks sebuah pemerintahan, pemerintahan otoriter adalah satu di mana kekuasaan politik terkonsentrasi pada pemimpin yang biasanya tidak terpilih oleh rakyat, memiliki kekuasaan eksklusif, tidak akuntabel serta sewenang-wenang.
25. ***Badge:*** *Badge* dalam lingkungan tampilan antarmuka sebuah aplikasi biasanya merujuk pada suatu emblem atau tanda yang berupa sebuah gambar. *Badge* populer digunakan untuk beberapa hal. Pada aplikasi berbasis game, *badge* dapat menyatakan hasil pencapaian seseorang (kurang lebih bersifat seperti piala atau piagam di dunia nyata). Dalam media sosial, terkadang *badge* bisa menjadi bentuk dukungan seseorang terhadap sesuatu dan biasanya disematkan pada foto pengguna terkait di media sosial yang dimilikinya.
26. ***Help desk:*** Suatu sumber daya (bisa berupa manusia ataupun data) yang disediakan untuk membantu pengguna suatu layanan dengan menyediakan informasi dan bantuan terkait produk atau layanan dari suatu institusi atau organisasi. Tujuan dari disediakannya *helpdesk* biasanya adalah untuk

membantu menyelesaikan masalah terkait suatu produk atau layanan, atau memberikan panduan tentang suatu produk atau layanan.

27. ***Pilot project***: Proyek percontohan yang dirancang sebagai pengujian atau *trial* dalam rangka untuk menunjukkan keefektifan suatu pelaksanaan program, mengetahui dampak pelaksanaan program dan keekomisannya.
28. ***Tangible:*** Sesuatu hal yang dapat disentuh
29. ***Backhaul:*** Dalam teknologi informasi, *backhaul* biasa digunakan untuk menggambarkan metode untuk menghubungkan suatu bagian dari suatu jaringan ke bagian inti dari jaringan yang lebih besar, dan menghubungkannya lagi ke bagian-bagian kecil dari suatu jaringan yang bisa berupa jaringan yang sama atau jaringan yang berbeda. Sebagai contoh, *backhaul* adalah proses menghubungkan suatu *smartphone* ke pemancar jaringan, kemudian dihubungkan ke jaringan inti dari suatu operator telekomunikasi, kemudian dihubungkan lagi ke jaringan internet, kemudian dihubungkan lagi ke suatu penyedia jasa internet dan pada akhirnya dihubungkan ke suatu komputer lain.
30. ***Very Small Aperture Terminal (VSAT):*** Sebuah stasiun penerima sinyal dari satelit yang bersifat dua arah. VSAT menggunakan antena penerima sinyal dengan bentuk piringan dan memiliki diameter kurang dari tiga meter. Fungsi utama dari VSAT adalah untuk mengirim dan menerima data dari satelit. Satelit kemudian akan meneruskan sinyal tersebut ke VSAT

lainnya di bumi. Dengan menggunakan VSAT, dua pihak dapat saling berkomunikasi dan bertukar data.

31. ***Expertise:*** Keterampilan tinggi atau pengetahuan dalam bidang tertentu

# DAFTAR PUSTAKA


Wahjono, Padmo. (1996). *Kuliah-Kuliah Ilmu Negara*. Jakarta: Ind-Hill-Co.

Sunny, Ismail. (1987). *Mekanisme Demokrasi Pancasila*. Jakarta: Aksara Baru.

Hidayat, Komaruddin dan Azyumari Azra. (2006). *Demokrasi, Hak Asasi Manusia, dan Masyarakat Madani*. Jakarta: ICCE UIN Hidayatullah Jakarta dan The Asia Foundation.

Edwards, Michael. (2014). *Civil Society*. (3rd ed.). United Kingdom: Polity Press Cambridge.

Fakultas Hukum Universitas Indonesia. (2008). *Ilmu Negara*. Jakarta.

_____, *Undang-Undang Dasar Sementara*, Pasal 35 Tahun 1950

_____, *Undang-Undang Dasar*, Pasal 6A Tahun 1945, Pasca Amandemen.

_____, *Undang-Undang Dasar*, Pasal 1 ayat (2) Tahun 1945, Pasca mandemen.

Packer, George. (2013). *Change The World*. Retrieved from *http://www.newyorker.com/magazine/2013/05/27/change-the-world*

Thewhitehouse.(n.d.).*TransparencyandOpenGovernment*. Retrieved from *https://www.whitehouse.gov/the_press_office/TransparencyandOpenGovernment*

Organisation For Economic Co-Operation and Development. (2005). *Modernising Government The Way Forward*. Retrieved from *http://www.oecd.org/gov/modernisinggovernmentthewayforward.htm*

Asia-Pacific Telecommunity. (2012). *APT Report on E-Government Implementation in Asia-Pacific Developing Countries and Its Challenges and Obstacles*. Retrieved from *http://www.apt.int/sites/default/files/Upload-files/ASTAP/Rept-5-e-Govt.pdf*

Open Government Partnership. (n.d.). Retrieved from *http://www.opengovpartnership.org/*

Ferenstein, Greg. (2012). *Road to Government 2.0 Technological Problems and Solutions for Transparency, Efficiency, and Participation*. Retrieved from *http://csreports.aspeninstitute.org/documents/RoadtoGovrnmt_Final_text.pdf*

The Index Average Ranking for Election. (2014). Retrieved from Global Open Data Index website: *http://index.okfn.org/dataset/elections/*

Rogers, Simon. (2012). *Hack the Vote: How Open Data is Giving Elections Back to the Voters*. Retrieved from *http://www.theguardian.com/news/datablog/2012/jun/21/open-data-election-hack-vote*

Chinni, Dante. (2012). *Track: Iowa Caucus Returns*. Retrieved from *http://www.wnyc.org/story/178843-patchwork-vote-iowa/*

Kemp, Simon. (2015). *Digital, Social & Mobile in APAC in 2015*. Retrieved from *http://wearesocial.net/blog/2015/03/digital-social-mobile-apac-2015/*

Berita Satu. (2013). *KPU: Kampanye di Jejaring Sosial Bukan Pelanggaran*. Retrieved from *http://www.beritasatu.com/hukum/94278-kpu-kampanye-di-jejaring-sosial-bukan-pelanggaran.html*

Thiel, Peter. (2014). *Zero to One: Notes on Startups, or How to Build the Future*. Retrieved from *http://zerotoonebook.com/*

Proffitt, Brian. (2013). *Want to Reach Me? Call My API*. Retrieved from *http://readwrite.com/2013/08/23/building-personal-api*

The Boston Consulting Group. (2012). *The Connected World The Internet Economy in the G-20 The $4.2 Trillion Growth Opportunity*. Retrieved from *https://www.bcg.com/documents/file100409.pdf*

Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2013). *Sekilas Palapa Ring*. Retrieved from *http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3298/Sekilas+Palapa+Ring/0/palapa_ring#.VST9BNyUdzM*

World Economic Forum. (2014). *The Global Competitiveness Report 2014-2015*. Retrieved from *http://www.weforum.org/reports/global-competitiveness-report-2014-2015*

United Nations Public Administration Country Studies. (2014). *UN E-Government Survey 2014*. Retrieved from *http://unpan3.un.org/egovkb/en-us/Reports/UN-E-Government-Survey-2014*

# PROFIL PENULIS

**Haryo Wisanggeni** adalah jurnalis Rappler Indonesia (*@RapplerID*) dan Managing Director Provocative Proactive (*@ProvocActive*). Ia juga berpengalaman menulis dan menjadi analis media sejumlah tokoh dan institusi, mulai Wakil Gubernur DKI Jakarta, Djarot Saiful Hidayat, hingga Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia.

**Diah Setiawaty** adalah Program Officer API (Application Programming Interface) Pemilu, program *database* pemilu Perludem. API Pemilu bertujuan memberikan informasi yang lebih baik kepada pemilih, meningkatkan akses publik terhadap informasi pemilu, serta meningkatkan partisipasi pemilih melalui penggunaan teknologi. Program API Pemilu terus mendukung upaya Komisi Pemilihan Umum dalam menyediakan akses yang lebih mudah untuk membuka data, terutama data pemilu.

Diah Setiawaty juga aktif dalam advokasi terbuka gerakan data di Indonesia, dan salah seorang pendiri Open Data Club. Selain itu, Diah terlibat dalam program-program pendidikan pemilih di Perludem.