



Komisi Pemilihan Umum
Jl. Imam Bonjol No. 29, Jakarta Pusat Telp 31937223
www.kpu.go.id
parmas@kpu.go.id



Pedoman
rumah pintar
pemilu
Komisi Pemilihan Umum

TIM PENYUSUN



Pengarah

Husni Kamil Manik
Sigit Pamungkas
Arief Budiman
Ferry Kurnia Rizkiyansyah
Hadar Nafis Gumay
Ida Budhiati
Juri Ardiantoro

Penanggungjawab

Arif Rahman Hakim

Editor

Sigit Joyowardono
Titik Prihati W

Penyusun

Bagian Bina Partisipasi Masyarakat
Biro Teknis dan Hupmas

Desain - Layout

Yulia NK

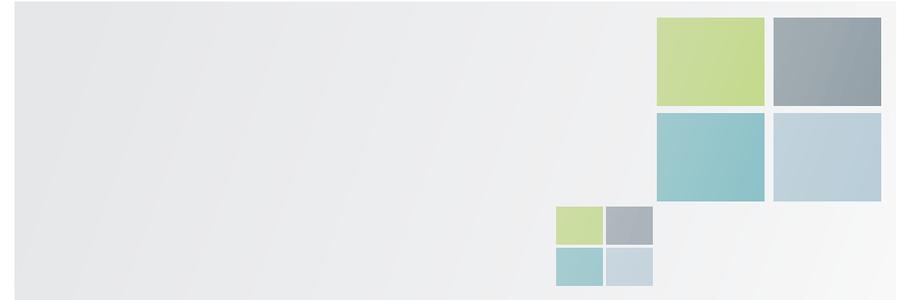
Penerbit

Komisi Pemilihan Umum Republik Indonesia
Jl. Imam Bonjol No. 29 Jakarta Pusat
Telp. (021) 31937223
email: parmas@kpu.go.id

DAFTAR ISI



Tim Penyusun.....	i
Daftar Isi.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
A. Pendahuluan.....	2
B. Tujuan.....	4
C. Sasaran.....	4
D. Lingkup Materi.....	5
E. Tata Ruang.....	8
F. Bentuk Pelayanan.....	12
G. Manajemen Pengolaan.....	13
H. Anggaran.....	14
I. Penutup.....	14
Spesifikasi Kebutuhan Pemilu Tingkat Pusat.....	15
Tingkat Provinsi/kab/kota.....	27



Pedoman
rumah pintar
pemilih

Komisi Pemilihan Umum

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT atas tersusunnya Pedoman Rumah Pintar Pemilu. Rumah Pintar Pemilu, atau sebutan lain merupakan sebuah bangunan khusus untuk menjawab kebutuhan pemilih dan masyarakat umum dalam melakukan edukasi nilai-nilai demokrasi dan kepemiluan.

Secara khusus tujuan disusunnya Pedoman Rumah Pintar Pemilu adalah untuk meningkatkan kemampuan penyelenggara Pemilu dalam membantu mengedukasi masyarakat akan pentingnya pemilu dan demokrasi dengan cara memperkenalkan nilai-nilai dasar pemilu dan demokrasi, meningkatkan pemahaman pentingnya demokrasi, menanamkan kesadaran nilai-nilai berdemokrasi serta menjadi wadah silaturahmi komunitas peduli pemilu dan demokrasi.

Pedoman ini menjelaskan tentang lingkup materi, kebutuhan ruang dan alur tata ruang serta kunjungan Rumah Pintar Pemilu, bentuk-bentuk pelayanan dan manajemen pengelolaan Rumah Pintar Pemilu.

Akhir kata saya sampaikan, semoga pedoman ini berguna sebagai acuan dalam pembentukan Rumah Pintar Pemilu.

Wassalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Ketua

Husni Kamil Manik

pedoman
rumah pintar
pemilu

pedoman
rumah pintar
pemilu

pedoman
rumah pintar
pemilu

pedoman
rumah pintar
pemilu

PEDOMAN RUMAH PINTAR PEMILU

A. PENDAHULUAN

Rumah Pintar Pemilu adalah sebuah konsep pendidikan pemilih yang dilakukan melalui pemanfaatan ruang dari suatu bangunan atau bangunan khusus untuk melakukan seluruh program-aktifitas project edukasi masyarakat.

Pada rumah pintar pemilu ini, satu sisi berbagai program pendidikan pemilih dilakukan, dan pada sisi yang lain ia menjadi wadah bagi komunitas pegiat pemilu membangun gerakan.

Berbagai sarana untuk memberikan pengetahuan, pemahaman, kesadaran dan inspirasi masyarakat tentang pentingnya pemilu dan demokrasi disediakan di rumah pintar pemilu. Untuk menjalankan fungsi itu berbagai hal tentang pemilu dan demokrasi dapat disampaikan melalui penayangan audio visual, ruang pameran, ruang simulasi dan ruang diskusi.

Pada fungsi yang lebih luas, konsep rumah pintar pemilu dapat difungsikan menjadi semacam museum pemilu.

Konsep rumah pintar pemilu itu menjadi penting untuk menjawab kebutuhan pemilih dan masyarakat umum akan hadirnya sebuah sarana untuk melakukan edukasi nilai-nilai demokrasi dan kepemiluan. Rumah pintar pemilu diharapkan dapat membentuk generasi bangsa yang mampu menerjemahkan nilai demokrasi sesuai khittahnya. Generasi inilah yang selain dapat menjadi pemilih cerdas, juga dapat menjadi pemimpin yang berkualitas dan melahirkan kebijakan yang memihak pada tujuan kesejahteraan masyarakat.

Materi edukasi yang disajikan dalam rumah pintar pemilu harus memuat sarana untuk memperkenalkan, memahami, menanamkan kesadaran dan menginspirasi masyarakat terhadap pentingnya nilai nilai demokrasi. Sarana itu dapat berupa sejarah, proses kepemiluan, dan simulasi proses pemilihan. Rumah demokrasi juga harus dapat menjadi wadah bagi komunitas pegiat pemilu dalam melahirkan gagasan pembaruan dan perbaikan proses politik dan demokrasi.

Dalam rumah pintar pemilu, paling tidak, terdapat empat klasifikasi ruangan yang memiliki fungsi penayangan audio visual, ruang pameran, ruang simulasi, dan ruang diskusi. Keempat fungsi ruang itu tidak menjadi syarat mutlak, namun dapat dipadatkan menjadi satu, mempertimbangkan daya dukung dan ketersediaan sarana-prasarana di masing-masing daerah.

B. TUJUAN

Umum:

1. meningkatkan partisipasi pemilih, baik secara
2. kualitas maupun kuantitas dalam seluruh proses penyelenggaraan pemilu menjadi pusat informasi kepiluan

Khusus :

1. mengedukasi masyarakat akan pentingnya pemilu dan demokrasi dengan cara :
2. memperkenalkan nilai-nilai dasar pemilu dan demokrasi (pra pemilih)
3. meningkatkan pemahaman pentingnya demokrasi (seluruh segmen)
4. menanamkan kesadaran nilai-nilai berdemokrasi (seluruh segmen)

C. SASARAN

Sasaran rumah pintar pemilu adalah masyarakat umum dan seluruh segmentasi yang terdapat dalam masyarakat.

D. LINGKUP MATERI

Di dalam rumah pintar pemilu, setidaknya harus tersedia materi-materi kepiluan dan demokrasi sebagai bahan pendidikan pemilih, yang dapat diimplementasikan dalam bentuk antara lain: maket atau diorama, panel dinding informasi (manual atau digital), booklet, leaflet, flyer, video, film, dsb.

Materi dalam bentuk panel dinding informasi dibuat dengan desain yang menarik, ringkas dan memuat pokok-pokok atau garis besar substansi materi yang akan ditampilkan. Materi yang lebih mendetail dan lengkap dituangkan dalam bentuk lainnya, seperti booklet, leaflet, flyer, dsb.

Beberapa lingkup materi yang harus tersedia di dalam rumah pintar pemilu, antara lain:

1. Sejarah Pemilu

Konten sejarah pemilu minimal menyajikan penyelenggaraan pemilu yang mencakup penyelenggara, peserta, sistem, dan hasil pemilu. Materi sejarah pemilu dapat ditampilkan dalam bentuk video, film, booklet, kaleidoskop, audio, panel dinding informasi, komik.

2. Pentingnya Pemilu dan Demokrasi

Konten berisi artikel, tulisan, statement/quotation (pernyataan yang inspiratif) tentang pentingnya Pemilu dan Demokrasi.

Materi dapat ditampilkan dalam bentuk poster, Kliping dan Video.

3. Sistem Pemilu

Konten Sistem Pemilu meliputi penjelasan sistem pemilu (Proporsional terbuka, Distrik Perwakilan, atau campuran)

Materi dapat ditampilkan dalam bentuk panel dinding informasi (analog/digital), video/film pendek/animasi, booklet.

4. Tahapan Pemilu

Konten tahapan pemilu meliputi tahapan Pemilu Anggota DPR, DPD dan DPRD, Pemilu Presiden dan Wakil Presiden, dan Pemilihan Gubernur, Bupati/Walikota. Tahapan tersebut antara lain: pembentukan badan adhoc, pemutakhiran data pemilih, pendaftaran calon peserta pemilu, kampanye, pemungutan dan penghitungan suara, dan penetapan calon terpilih.

Materi tahapan pemilu dapat ditampilkan dalam bentuk booklet, poster, panel dinding informasi.

5. Peserta Pemilu (Pileg dan Pilpres)

Konten meliputi Peserta Pemilu (Partai politik dan perseorangan) dalam Pemilu Anggota DPR, DPD dan DPRD; Pemilu Presiden dan Wakil Presiden; Pemilukada

Materi dapat ditampilkan dalam bentuk Panel dinding (analog/digital), poster, video, miniatur bendera parpol.

6. Proses Pemilihan

Konten Proses Pemilihan meliputi tata cara pemungutan suara dan penghitungan suara.

Materi Proses Pemilihan dapat ditampilkan dalam bentuk denah TPS berupa poster, maket/diorama, panel dinding informasi, video, simulasi.

7. Profil Penyelenggara Pemilu

Konten Sistem Pemilu meliputi penjelasan sistem pemilu (Proporsional terbuka, Distrik Perwakilan, atau campuran)

Materi dapat ditampilkan dalam bentuk panel dinding informasi (analog/digital), video/film pendek/animasi, booklet.

8. Uji Pengetahuan Pemilu

Konten Uji Pengetahuan Pemilu meliputi pertanyaan mengenai kepemiluan dan demokrasi.

Materi Uji Pengetahuan Pemilu dapat ditampilkan dalam bentuk digital-game, kuesioner, acak kata (puzzle), TTS Pemilu, Mewarnai, lomba cerdas cermat kepemiluan.

E. TATA RUANGAN

1. Kebutuhan Ruang

a. Audio Visual

Ruang untuk pemutaran film-film kepeiluan dan dokumentasi program kegiatan kepeiluan. Pada ruang audio visual tersedia layar, sound-sistem, tata cahaya, kursi penonton, projector, perangkat pemutar film, tenaga teknis.



Gambar Ruang Audio Visual

b. Ruang Pameran (Display Alat Peraga Pemilu)

Yaitu ruang untuk menampilkan bahan/alat peraga Pemilu, seperti:

Maket atau diorama

dalam rumah pintar pemilu merupakan bentuk visualisasi 3 dimensi yang menceritakan tentang proses atau peristiwa kepeiluan dan demokrasi, antara lain seperti proses pemungutan suara, denah TPS, peristiwa yang dianggap memiliki nilai sejarah terkait kepeiluan setempat, dsb.

Papan Informasi Dinding

Papan Informasi ini dapat berbentuk digital maupun papan statis yang menampilkan bahan/alat peraga Pemilu seperti contoh surat suara, formulir formulir yang digunakan dalam Pemilu, dsb.

Poster, Booklet, Leaflet, brosur, dsb.



Gambar Ruang Pameran (Display Alat Peraga

c. Ruang Simulasi

Ruang ini berisi alat-alat peraga yang dipergunakan dalam simulasi, antara lain simulasi tentang pemungutan dan penghitungan suara, penghitungan alokasi perolehan kursi, dsb



Gambar Ruang Simulasi

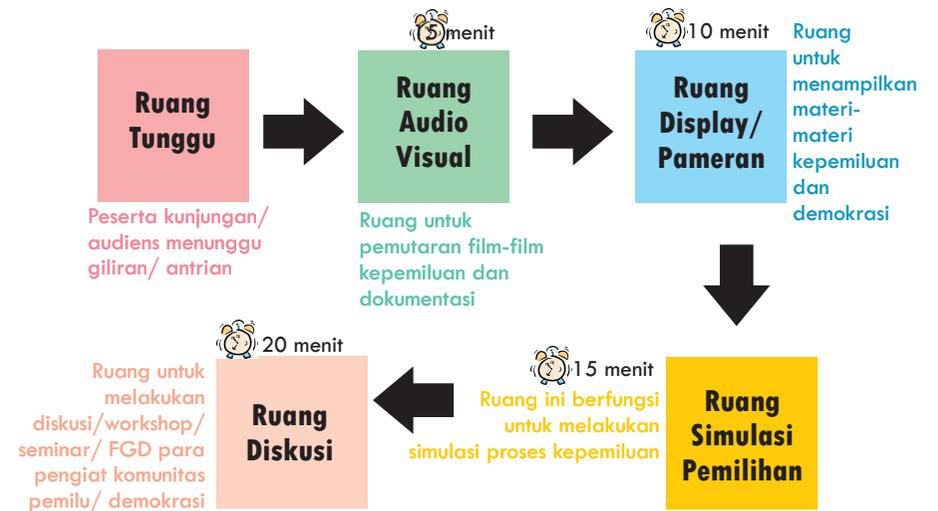
d. Ruang Diskusi

Ruang ini dirancang untuk melakukan audiensi atau pertemuan/diskusi/workshop/seminar/FGD tentang Pemilu dan Demokrasi. KPU dapat mengundang/memfasilitasi para pegiat pemilu atau kelompok peduli pemilu/masyarakat umum dari berbagai segmen, yang akan melahirkan banyak ide/gagasan/evaluasi untuk perbaikan proses pemilu dan demokrasi.



Gambar Ruang Diskusi

2. Alur Tata Ruang dan Kunjungan Rumah Pintar Pemilu



F. BENTUK PELAYANAN

Untuk mendukung eksistensi rumah pintar pemilu perlu dilakukan beberapa program/strategi antara lain dalam bentuk :



1. Publikasi kegiatan

Publikasi rumah pintar pemilu dapat dilakukan melalui media cetak dan elektronik, media sosial maupun media luar ruang.



2. Invitasi publik

KPU dapat mengundang berbagai elemen masyarakat seperti institusi pendidikan, komunitas, organisasi yang mewakili segmentasi dalam masyarakat.



3. Kalender Event

Rumah pintar pemilu membuat berbagai kegiatan untuk menarik pengunjung dengan memanfaatkan momentum atau hari peringatan tertentu.



4. Diskusi Komunitas

Rumah pintar pemilu dapat menjadi wadah bagi komunitas peduli pemilu untuk melakukan diskusi terkait isu-isu kepiluan dan demokrasi.

G. MANAJEMEN PENGOLAAN

Sebagai sebuah “institusi” pendidikan pemilih, rumah pintar pemilu wajib menghadirkan program-program yang berkesinambungan (sustainability),

seperti kunjungan (audiensi) atau membuat “kelas pemilu” yang pesertanya berasal dari kampus (perguruan tinggi), sekolah, kelompok masyarakat, komunitas, LSM, OMS, atau civil society yang terdapat di daerah setempat, yang mencerminkan segmen-segmen pemilih, yakni segmen perempuan, marginal/pinggiran, keagamaan, disabilitas, pemula, dan pra pemilih.

Petugas pengelola rumah pintar pemilu dapat membuat program kunjungan dengan cara mendatangkan kelompok-kelompok tersebut melalui surat undangan audiensi, pemutaran film kepiluan, undangan diskusi/workshop/FGD/seminar, dsb.

Petugas pengelola rumah pintar pemilu juga dapat membuat program kunjungan melalui kegiatan di luar rumah pintar pemilu (mobile), seperti kelas pemilu, diseminasi ke masyarakat/ komunitas/ civil society atau terhadap segmen-segmen pemilih yang terdapat di daerah setempat.

Program-program tersebut dilaksanakan secara berkesinambungan dengan intensitas yang terukur.

Pengelolaan rumah pintar pemilu melekat pada Bagian Bina Partisipasi Masyarakat di KPU; Bagian Hukum, Teknis dan Hupmas di KPU Provinsi; dan pada Sub Bagian Teknis dan Hupmas di KPU Kabupaten/Kota.

Seluruh Tim Kerja rumah pintar pemilu memiliki fungsi tugas dan tanggung jawab yang disesuaikan dengan kebutuhan pengelolaan rumah pintar pemilu, termasuk guide, administrasi, dan teknis/operator.

H. ANGGARAN

Alokasi anggaran untuk pembentukan rumah pintar pemilu menggunakan APBN

I. PENUTUP

Rumah pintar pemilu merupakan sarana untuk menyempurnakan substansi aktivitas program kegiatan pendidikan pemilih yang implementasinya disesuaikan dengan kemampuan sumberdaya dan anggaran dengan mengedepankan keunggulan karakteristik dari masing-masing daerah.

Rumah pintar pemilu tidak akan berjalan dengan maksimal tanpa dukungan aktivitas program pendidikan pemilih yang berkelanjutan dan terukur. Edukasi kepada masyarakat merupakan target (output) yang harus dapat terwujud secara berkesinambungan (sustainable) sebagai bagian dari ikhtiar KPU untuk menciptakan pemilih yang cerdas dalam pemilu dan demokrasi.

Untuk mewujudkan output tersebut pengelolaan rumah pintar pemilu harus dirancang dengan optimal. KPU di setiap jenjang harus berkreasi dalam mengembangkan aktivitas didalamnya.



SPEKIFIKAS KEBUTUHAN RUMAH PINTAR PEMILU TINGKAT PUSAT

A. RUANG AUDIO VISUAL

Spesifikasi Ruang Audio Visual

1. Ruang audio visual Pusat Pendidikan Pemilih berukuran 12 x 5 m
2. Kapasitas tempat duduk 50 orang
3. Lantai dapat terbuat dari keras, tidak licin dan mudah dibersihkan
4. Dinding Anti Gema (kedap suara)
5. Ruang ber AC
6. Ventilasi baik
7. Ada pintu darurat
8. Ada alat pemadam kebakaran
9. Mobilitas dalam gedung lancar
10. Sistem pencahayaan (lighting) tidak menyilaukan mata
11. Berada di lantai dasar (Aksesibel untuk disabilitas)



Gambar Projector

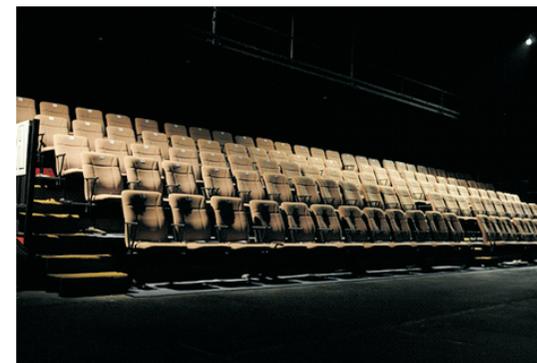
3. Paket Lighting (Tata Cahaya)

- System pencahayaan tidak boleh menyilaukan mata maksimal 150 lux dan tidak boleh bergetar.
- Tersedia cukup cahaya untuk kegiatan pembersihan gedung pertunjukan.
- Kekuatan penerangan pada tangga adalah 3 fc.



Gambar Lighting Theatre

4. Kursi auditorium 50 buah



Gambar kursi Theatre

minimal spesifikasi (setara) :

Sandaran	: Plywood 12 mm
Dudukan	: Rangka besi
Foam Dudukan	: Busa cetak dengan ketebalan 12 cm
Sistem Dudukan	: Sistem grafitasi
Rangka Kaki	: Besi Powder Coating
Cover	: Fabric Ateja/ Synthetic Leather
Dimensi	
Panjang Keseluruhan:	kurang lebih 70 cm
Lebar keseluruhan	: kurang lebih 70 cm
Tinggi Keseluruhan	: kurang lebih 84 cm
Tinggi Sandaran	: kurang lebih 53 cm
Lebar Dudukan	: kurang lebih 47 cm
Kedalaman Dudukan:	kurang lebih 46 cm
Tinggi Dudukan	: kurang lebih 46 cm
Panjang Tangan	: kurang lebih 50 cm

Kebutuhan:

1. Layar

minimal spesifikasi (setara) :

Layar Big Screen (ukuran 4x6 m) Rolling/ Motorized Wall Screen dengan resolusi layar lebar 16 : 9, 1080p (WUXGA) memiliki resolusi 1920 x 1080 (setara)

Keterangan: Layar diletakan permanen di satu tempat.



Gambar Layar Big Screen

2. Projector

minimal spesifikasi (setara) :

- a. Native XGA. Compatible with UXGA through VGA. Video scaling
- b. 12,000 ANSI Lumens bright at 90% uniformity and a 1300:1 contrast ratio.
- c. Works on 120V AC power (20 amp circuit). No special wiring required!
- d. Projects images up to 40' wide (600" diagonal). (Supplied without lens.)
- e. Quick Change Lens Installation system. Wide choice of lens available.
- f. Compatible with most video signal Input, Including DVI, RGB, Y/C, DVD, HDTV.
- g. Displays video 4:3 & 16:9 in NTSC/PAL/SECAM/NTSC 4.43/PAL-M/PAL-N.
- h. Improved progressive scan with HDTV at 1080i and 2-3 pulldown support.
- i. 4 Input channels. Interchangeable input modules permit reconfiguration.
- j. Supplied software permits the preconfiguring of color adjustments.
- k. Optional Network Control module permits network monitoring and control.
- l. Capable of extended operation (up to 23 hours / day) with regular maintenance

Keterangan: Projector diletakan permanen di satu tempat.

5. Paket Soundsystem



Gambar paket soundsystem

Minimal bisa juga digunakan untuk meeting sekitar 50 orang minimal spesifikasi (setara) :

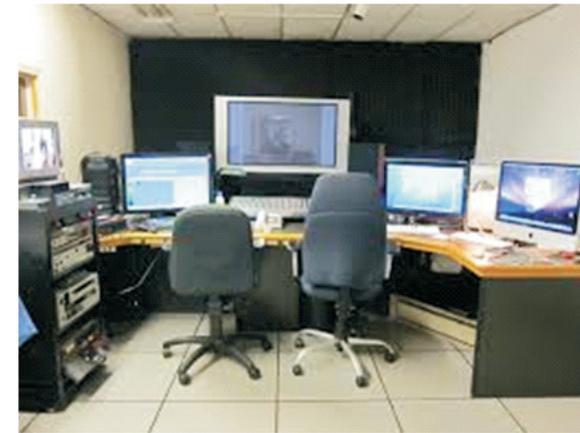
- a. 1 Unit Mixer MG-32/14FX, 24 Input Mic
- b. 2 Unit Power Amplifier SA-900
- c. 4 Unit Subwoofer Pasif AP-138SP, 18 Inch
- d. 4 Unit Speaker Pasif AP-235P, 2 X 15 Inch
- e. 4 Unit Speaker Aktif AP-112A, Monitor 12 Inch
- f. 2 Unit Equalizer FBQ-3102
- g. 1 Unit Crossover CX-2310
- h. 2 Set Mic Wireless AP-929WM (2 Mic) Digital
- i. 2 Unit Mic Kabel AP-914
- j. 4 Unit Stand Mic Tinggi SR-2008
- k. 1 Unit Rack Hardcase Full Body 18U Silver
- l. 8 Roll Kabel Speaker 2 x 120 (Panjang 35 Meter)
- m. 4 Unit Kabel Speaker Aktif L2T2S (Panjang 15 Meter)
- n. 2 Unit Kabel Microphone L2T2S (Panjang 15 Meter)

6. Komputer server (mengoperasikan materi yang akan ditayangkan)

minimal spesifikasi (setara) :

Processor

Intel Dual Core/ Intel Core 2 Duo / Intel Generasi i /AMD E450 / AMD Phenom Monitor 42 inc



Gambar Komputer Server Theatre

7. Air Conditioner (2,5 PK) sebanyak 4 unit

AC yang baik untuk gedung bioskop adalah menggunakan AC central. Prinsip kerjanya adalah penyaringan, pendinginan, pengaturan kelembaban serta pengaturan suhu dalam ruangan. Yang perlu diperhatikan bila menggunakan AC adalah ruangan harus tertutup rapat dan orang tidak boleh merokok di dalam ruangan.

minimal spesifikasi (setara) :

- a. 25.1 60Btu/h, 7.40kW
- b. Multi-Comfort Air Control
- c. Weekly Timer
- d. Odour Wash
- e. Economy Mode



Gambar Pendingin Ruangan (AC)

B. RUANG PAMERAN (DISPLAY ALAT PERAGA PEMILU)

Kebutuhan:

1. Papan Informasi Dinding berupa panel tentang:

- a. Sejarah Pemilu
- b. Pentingnya Pemilu dan Demokrasi
- c. Sistem Pemilu
- d. Tahapan Pemilu
- e. Peserta Pemilu (Pileg dan Pilpres)
- f. Proses Pemilihan
- g. Profil Penyelenggara Pemilu
- h. Uji Pengetahuan Pemilu

Informasi tambahan terkait 8 point diatas bisa dibuat dalam bentuk leaflet, booklet, buku, modul, dsb.

2. Maket/ Diorama

tentang:

- a. Tata Cara Pemungutan Suara di TPS
- b. Denah TPS
- c. Peristiwa/Kejadian yang dianggap memiliki nilai/makna sejarah dalam proses pemilu dan demokrasi untuk divisualisasikan.

3. Anjungan Informasi Layar Sentuh Terintegrasi sebanyak 3 unit

Kebutuhan:

a. Komputer Server

Komputer ini berfungsi untuk menyimpan data dan tempat dimana Aplikasi ANFO CMS di Install. Dengan adanya computer server ini akan memudahkan dalam pemutakhiran data, cukup dengan melakukan pemutakhiran data di server maka ANFO DS 42 R dan ANFO TS 20B.

Jadi tidak perlu lagi datang ke setiap anjungan untuk melakukan pemutakhiran datanya. Hal ini akan menghemat waktu apa lagi kalau satu anjungan dengan anjungan yang lain berjauhan dan berbeda lantai dan gedung.

minimal spesifikasi (setara) :

Processor	: Intel Xeon Quad Core E3-1 270v2 69W 3.5GHz/1 600MHz/8MB
Memory	: 4GB PC3-1 0600 1 333mhZ ECC DDR3 SDRAM (Max 4 DIMM slot)
Hard Drive	: IBM 300GB 2.5in SFF 10K 6Gbps HS SAS HDD
Optical	: SATA DVD-ROM
Video Card	: VGA SVGA 8MB SDRAM integrated in BMC on systemboard
Ethernet	: Gigabit Ethernet
I/O Ports	: 6 USB, 1 Video
Disk Bay	: Open Bays 2.5 SAS/SATA Hot Swap HDD (up to 8 HDD)
Expansion	: 1 PCI-E 16, 1 PCI-e x8 slot, one 32-bit 33MHz Slot 5v PCI 2.2 slot
Form Factor	: Tower 4U
Power Supply	: 350 Watt
RAID Support	: Integrated Server Raid C100 (support Raid 0/1)

b. Switch Hub

Berfungsi menyambungkan antara komputer server dengan mesin anjungan yang lainnya. Untuk sistem koneksi, kami menyediakan 2 tipe yaitu menggunakan kabel atau tanpa kabel (wireless).

Anjungan Informasi Digital Signage (ANFO DS), Anjungan Papan Informasi ini akan menampilkan berbagai informasi seperti ; news ticker, animasi, web pages, image slide, video, tv local. Yang pemutakhirannya dilakukan di server dan berperan sebagai client.

c. Anjungan Informasi Kios (ANFO TS)

Anjungan ini menyediakan berbagai informasi secara interaktif dan atraktif dengan begitu para pencari informasi akan mengakses dengan cara menyentuhnya (touchscreen). Informasi yang disediakan akan terupdate cukup dengan mengupdate nya di komputer server saja.

minimal spesifikasi (setara) :

Tinggi	: 1 40 cm
Letak CPU	: internal
Letak LCD Touch screen	: internal
Ukuran LCD Touch screen	: 1 5'
Bahan	: Melamin, Duplex, FlatPreporated
Finishing	: cat duco
Spesifikasi CPU	: menyesuaikan
Modifikasi	: memungkinkan

d. Digital Signage (Papan Informasi Digital)

Gambar Papan Informasi Digital

C. RUANG SIMULASI

Kebutuhan untuk melakukan simulasi pemungutan

- a. Kotak Suara min.1 kotak
- b. Bilik Suara min.2 bilik
- c. Tinta
- d. Bantalan dan Alat Mencoblos
- e. Tanda Pengenal Panitia Pemungutan Suara (7 orang)
- f. Papan Nama Petugas PPS
- g. Surat Suara
- h. DPT
- g. Absensi Peserta
- i. Visi Misi Calon

Kebutuhan untuk melakukan simulasi penghitungan suara:

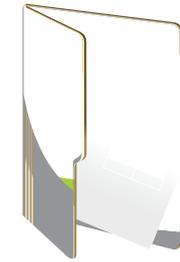
- a. Papan Tulis
- b. Spidol/Kapur
- c. Penghapus

D. RUANG DISKUSI

Ruangan ini dapat digunakan untuk kegiatan diskusi, uji pengetahuan pemilu, mediasi, konsultasi, audiensi, workshop/seminar/FGD/sarasehan antar masyarakat atau pegiat pemilu/demokrasi.

Kebutuhan :

- a. Screen
- b. LCD
- c. Perangkat Sound System standard
- d. Meja-Kursi dengan kapasitas 25 orang
- e. Souvenir/Merchandise/Cinderamata Kepemiluan
- f. dsb



SPEKIFIKAS KEBUTUHAN RUMAH PINTAR PEMILU TINGKAT PROVINSI/ KABUPATEN/ KOTA

A. RUANG AUDIO VISUAL

Spesifikasi Ruangan Audio Visual

1. Ruangan audio visual Pusat Pendidikan Pemilih
2. berukuran 8 x 5 m
3. Kapasitas tempat duduk 25 orang
4. Lantai dapat terbuat dari ubin/keramik/kayu /karpet yang kedap air, keras, tidak licin dan mudah dibersihkan
5. Dinding Anti Gema (kedap suara)
6. Ruangan ber AC
7. Ventilasi baik
8. Ada pintu darurat
9. Ada alat pemadam kebakaran
10. Mobilitas dalam gedung lancar
11. Sistem pencahayaan (lighting) tidak menyilaukan mata
12. Berada di lantai dasar (Aksesibel untuk disabilitas)

Kebutuhan:**1. Layar**

Layar yang dipergunakan adalah Rolling/ Motorized Wall Screen berukuran minimal (setara) : 84 inch / 213 x 213 cm



Gambar Layar

2. Projector

Projector dapat ditempatkan secara permanen di suatu tempat, dengan spesifikasi minimal (setara) :

- a. 2300 ANSI Lumens
- b. XGA 1024 x 768 pixels
- c. Throw Ratio 1.47: 1 to 1.77: 1
- d. 7000 Hours Lamp life time
- e. Contrast Ratio 2500: 1
- f. Good TCO
- g. Energy-efficient Design

- h. Operational Convenience
- i. Mini D-sub 15-pin
- j. Stereo mini jack
- k. HDMI 19-pin
- l. Pin jack
- m. Widght 2, 5 kg

3. Paket Soundsystem

Soundsystem yang dipergunakan minimal harus dapat digunakan untuk metting sekitar 25 orang dengan spesifikasi (setara):

- a. 1 Unit BMB DAJ 7 MKII
- b. 2 Unit BMB CS 450 V
- c. 1 Set mic wireles BMB WM 800
- d. 1 Set tripod stand



Gambar Soundsystem

4. Kursi

Kursi yang dipergunakan minimal kursi futura berjumlah 25 buah, dengan spesifikasi (setara):

- a. Rangka: Pipa oval
- b. Finishing: Nickel Chrome Plating
- c. Ketebalan Chrome: 20 Mikron
- d. Berat Netto / Pack: 5,5 Kg
- e. Packing: 1 ikat isi 6 pcs
- f. Berat Packing: 33 Kg
- g. Kubikasi: 0,3 M3



Gambar Kursi

5. Komputer server/ laptop (mengoperasikan materi yang akan ditayangkan)



Gambar Komputer Server

6. Pendingin Ruangan (AC)

AC yang dibutuhkan sebanyak 2 unit, dengan minimal spesifikasi (setara) :

- a. 25.160Btu/h, 7.40kW
- b. Multi-Comfort Air Control
- c. Weekly Timer
- d. Odour Wash
- e. Economy Mode



Gambar Pendingin Ruangan (AC)

B. RUANG PAMERAN (DISPLAY ALAT PERAGA PEMILU)

Kebutuhan:

1. Papan Informasi Dinding berupa panel tentang:

- Sejarah Pemilu
- Pentingnya Pemilu dan Demokrasi
- Sistem Pemilu
- Tahapan Pemilu
- Peserta Pemilu (Pileg dan Pilpres)
- Proses Pemilihan
- Profil Penyelenggara Pemilu
- Uji Pengetahuan Pemilu

Informasi tambahan terkait 8 point diatas bisa dibuat dalam bentuk leaflet, booklet, buku, modul, dsb.

2. Maket/ Diorama

tentang:

- Tata Cara Pemungutan Suara di TPS
- Denah TPS
- Peristiwa/Kejadian yang dianggap memiliki nilai/makna sejarah dalam proses pemilu dan demokrasi untuk divisualisasikan.

3. Anjungan Informasi Layar Sentuh Terintegrasi

Kebutuhan:

a. Komputer Server

Komputer ini berfungsi untuk menyimpan data dan tempat dimana Aplikasi ANFO CMS di Instal. Dengan adanya computer server ini akan memudahkan dalam pemutakhiran data, cukup dengan melakukan pemutakhiran data di server

ini akan memudahkan dalam pemutakhiran data, cukup dengan melakukan pemutakhiran data di server maka ANFO DS 42 R dan ANFO TS 20B.

Jadi tidak perlu lagi datang ke setiap anjungan untuk melakukan pemutakhiran datanya. Hal ini akan menghemat waktu apa lagi kalau satu anjungan dengan anjungan yang lain berjauhan dan berbeda lantai dan gedung.

minimal spesifikasi (setara) :

Processor	: Intel Xeon Quad Core E3-1270v2 69W 3.5GHz/1600MHz/8MB
Memory	: 4GB PC3-10600 1333MHz ECC DDR3 SDRAM (Max 4 DIMM slot)
Hard Drive	: IBM 300GB 2.5in SFF 10K 6Gbps HS SAS HDD
Optical	: SATA DVD-ROM
Video Card	: VGA SVGA 8MB SDRAM integrated in BMC on systemboard
Ethernet	: Gigabit Ethernet
I/O Ports	: 6 USB, 1 Video
Disk Bay	: Open Bays 2.5 SAS/SATA Hot Swap HDD (up to 8 HDD)
Expansion	: 1 PCI-E 16, 1 PCI-e x8 slot, one 32-bit 33MHz Slot 5v PCI 2.2 slot
Form Factor	: Tower 4U
Power Supply	: 350 Watt
RAID Support	: Integrated Server Raid C100 (support Raid 0/1)

b. Switch Hub

Berfungsi menyambungkan antara komputer server dengan mesin anjungan yang lainnya. Untuk sistem koneksi, kami menyediakan 2 tipe yaitu menggunakan kabel atau tanpa kabel (wireless).

c. Anjungan Informasi Kios (ANFO TS)

Anjungan Informasi Digital Signage (ANFO DS), Anjungan Papan Informasi ini akan menampilkan berbagai informasi seperti ; news ticker, animasi, web pages, image slide, video, tv local. Yang pemutakhirannya dilakukan di server dan berperan sebagai client.

Anjungan ini menyediakan berbagai informasi secara interaktif dan atraktif dengan begitu para pencari informasi akan mengakses dengan cara menyentuhnya (touchscreen). Informasi yang disediakan akan terupdate cukup dengan mengupdate nya di komputer server saja.

minimal spesifikasi (setara) :

Tinggi	: 140 cm
Letak CPU	: internal
Letak LCD Touch screen	: internal
Ukuran LCD Touch screen	: 15'
Bahan	: Melamin, Duplex, Flat Preporated
Finishing	: cat duco
Spesifikasi CPU	: menyesuaikan
Modifikasi	: memungkinkan

d. Digital Signage (Papan Informasi Digital)



C. RUANG SIMULASI

Kebutuhan untuk melakukan simulasi pemungutan suara:

- Kotak Suara min.1 kotak
- Bilik Suara min.2 bilik
- Tinta
- Bantalan dan Alat Mencoblos
- Tanda Pengenal Panitia Pemungutan Suara (7 orang)
- Papan Nama Petugas PPS
- Surat Suara
- DPT
- Absensi Peserta
- Visi Misi Calon

Kebutuhan untuk melakukan simulasi penghitungan suara:

- a Papan Tulis
- b Spidol/Kapur
- c Penghapus

D. RUANG DISKUSI

Ruangan ini dapat digunakan untuk kegiatan diskusi, uji pengetahuan pemilu, mediasi, konsultasi, audiensi, workshop/ seminar /FGD/sarasehan antar masyarakat atau pegiat pemilu/demokrasi.

Kebutuhan :

- a Screen
- b LCD
- c Perangkat Sound System standard
- d Meja-Kursi dengan kapasitas 25 orang
- e Souvenir/Merchandise/Cinderamata Kepemiluan
- f dsb