

# **BAB I**

## **LATAR BELAKANG**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi mendukung kegiatan manusia dengan perangkat-perangkat elektronik. Ini memicu dikembangkannya pemungutan suara dengan menggunakan media elektronik yang lebih dikenal dengan *e-voting*. Pemilihan umum atau disebut dengan *e-voting* tidak hanya dilaksanakan dikalangan pemerintahan saja akan tetapi di lembaga pendidikan seperti SMP, SMA/SMK telah diterapkan konsep pemilihan umum salah satunya dalam pemilihan organisasi di sekolah dengan menggunakan *mobile phone* atau disebut dengan Android (Oktafia, H 2017).

Sistem operasi *android* merupakan salah satu sistem operasi yang tengah berkembang di masyarakat. Terdapat keunggulan dari sistem operasi ini antara lain sistem operasinya dapat diubah sesuai dengan keinginan kita sendiri, banyaknya aplikasi komputer yang sudah tersedia untuk *smartphone android*. Sehingga dalam penyampaian informasi dan aktivitas banyak dilakukan melalui media *smartphone* khususnya *android*, karena dianggap lebih praktis dan juga lebih diminati kebanyakan orang serta *smartphone android* juga dapat melakukan suatu pemilihan anggota atau yang disebut aplikasi *voting* (Setiawan, 2016).

Aplikasi *voting* adalah suatu kegiatan untuk menentukan pendapat melalui suara terbanyak yang berfungsi untuk menyelesaikan permasalahan melalui pemungutan suara dan suara terbanyak adalah pemenang. Dari definisi tersebut *Mobile Voting* berarti pemungutan suara dengan menggunakan sebuah media seperti *smartphone* sehingga memungkinkan mahasiswa atau pemilih yang akan

melakukan voting bisa diberbagai tempat dan tidak terpaku pada wilayah atau tempat tertentu salah satunya menggunakan android merupakan sebuah sistem operasi pada handphone yang bersifat *open source* dan berbasis pada sistem operasi *linux*. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk bermacam piranti bergerak (Andhestia, R 2014).

Beberapa Sekolah terutama di Bandar Lampung dalam proses yang berjalan pada sistem pemilihan untuk semua masing-masing ketua Organisasi pada sekolah, dalam proses yang masih manual yaitu masih berdasarkan kertas pemilihan yang nantinya akan diberikan kembali kepada petugas pelaksana, dalam proses yang masih manual sehingga sering terjadi banyaknya persedlisihan dalam pemilihan diantaranya banyaknya siswa yang tidak melakukan pemilihan, sering terjadi pemanipulasian data pemilian, terjadinya pemilihan dua kali, tidak ada informs jika siswa telah melakukan pemilihan, dan keterlambatan dalam perhitungan penilaian, dan sering terjadinya kesalahan dalam perhitungan yang manual.

Berkaitan dengan kendala diatas pentingnya dibuatkan aplikasi voting ketua organisasi di sekolah, berbasis *Mobile* untuk mengelola data penilaian ketua organisasi sekolah dan memberikan informasi dalam penentuan masing-masing ketua organisasi sekolah. Aplikasi voting ketua organisasi yang akan dibangun mampu memberikan kemudahan dalam pemilihan ketua organisasi dan dapat menghasilkan informasi tentang pengumuman ketua yang terpilih, menghasilkan laporan penilaian dengan cepat dan tepat, serta dapat menghitung secara otomatis hasil pemilihan ketua organisasai. Oleh karena itu penulis tertarik untuk

merancang suatu sistem yang berjudul “**Aplikasi E-Voting Untuk Pemilihan Ketua Organisasi Berbasis *Mobile*.**”

### **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana agar tidak terjadi pemilihan ganda dalam perhitungan voting ketua organisasi sekolah?
2. Bagaimana mempercepat perhitungan hasil voting ketua organisasi sekolah?
3. Bagaimana mengatasi kesalahan dalam perhitungan voting ketua organisasi sekolah berbasis mobile?

### **1.3. Batasan Masalah**

Penulis memberikan batasan masalah pada pembahasan dalam penelitian ini, agar pembahasannya tidak terlalu luas atau menyimpang, yaitu :

1. Data yang dikelola yaitu data voting ketua organisasi di sekolah Bandar Lampung.
2. *Output* dari aplikasi adalah laporan hasil perhitungan voting.
3. Metode pengembangan sistem menggunakan metode *prototype* dan metode perancangan *system* yaitu UML.
4. Perangkat lunak yang digunakan adalah aplikasi *Jquery Mobile* dan *MySQL* sebagai *database*.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Setiap penelitian yang sifatnya ilmiah sudah tentu mempunyai tujuan dan sasaran. Tujuan dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. Untuk menghindari agar tidak terjadi pemilihan ganda ketua organisasi sekolah.
2. Untuk mengatsi keterlambatan dalam perhitungan suara ketua organisasi sekolah.
3. Untuk memperkecil kesalahan dalam perhitungan voting ketua organisasi sekolah berbasis mobile.

#### **1.5. Manfaat Yang Diharapkan**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian skripsi ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Bagi ilmu pengetahuan disarankan menggunakan metode *prototype*

2. Manfaat Praktis

- a. Meningkatkan wawasan berpikir ilmiah dan kemampuan menganalisis suatu masalah khususnya dalam hal terkait dengan sistem voting ketua osis.
- b. Dapat dijadikan bahan masukan dan bahan pertimbangan untuk membuat laporan bagi sekolah, khususnya mengenai sistem voting ketua osis.
- c. Diharapkan dapat menambah informasi dan referensi bagi mahasiswa.