

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Voting adalah pemungutan suara karena tidak tercapai kata mufakat (KBBI). (Gunawan dkk, 2018) menyatakan voting adalah kegiatan yang sangat menentukan pada setiap perhelatan pemilihan, banyak varian kepentingan yang harus diakomodir di dalamnya, bagaimana regulasi atau peraturan yang disepakati dan menjadi aturan main, siapa yang dipilih dan siapa yang berhak memilih. Voting lebih mengacu pada proses pemanfaatan perangkat elektronik untuk lebih mendukung kelancaran proses dan juga model otomatisasi yang memungkinkan campur tangan minimal dari individu dalam semua prosesnya.

Pengguna *smartphone* di Indonesia menunjukkan perkembangan yang sangat pesat, tercatat 63,53 persen penduduk Indonesia menggunakan *smartphone* dan 73,53 persen kepemilikan akses internet (Statistik, 2020) sehingga di Indonesia penggunaan *smartphone* sangatlah berkembang pesat, kemungkinan angka itu akan berkembang setiap tahunnya terutama yang menggunakan *operating system android*, *android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka di berbagai macam peranti bergerak, sehingga dapat menyelesaikan masalah dengan penerapan teknologi yang sudah banyak di gunakan tersebut.

Dalam penerapan voting, masih banyak yang menggunakan cara konvensional dalam suatu pemilihan yaitu dengan cara mengumpulkan suara yang sudah di coblos atau contreng lalu dikumpulkan yang nantinya akan dihitung dan didapatkan hasil dari pemungutan suara. Cara ini memiliki kelebihan yaitu

dilaksanakan secara langsung di tempat dan dapat disaksikan dalam penghitungan suara untuk menentukan suatu pilihan. Dibalik kelebihanannya, berdasarkan wawancara dan observasi penulis mendapati beberapa kelemahan dari sistem pemilihan konvensional yaitu dari segi materi membutuhkan lebih banyak, dikarenakan harus menyediakan tempat berikut peralatnya seperti kursi, meja dan lainnya, serta selanjutnya mencetak surat suara yang terbilang banyak, segi transparansi dirasa kurang jika pemilihan dilakukan secara konvensional. Jumlah surat suara dan jumlah suara yang masuk tidak bisa di *tracking*. Ini juga memungkinkan adanya tindakan kecurangan, dan segi Perhitungan suara yang terbilang cukup lama.

E-voting atau elektronik voting adalah suatu cara pemungutan suara yang memanfaatkan alat elektronik untuk memudahkan proses pemungutan suara tersebut. E-voting memiliki kelebihan seperti proses pemilihan yang cepat, proses perhitungan suara cepat, perhitungan suara secara *realtime* dimana setiap suara yang masuk akan terlihat pada aplikasi, informasi lebih mudah diakses, mengurangi biaya operasional dalam melaksanakan pemilihan atau pemungutan suara dan meminimalisir kekurangan yang ada pada cara pemungutan konvensional (dengan surat suara). Sejalan dengan perkembangan teknologi dan pengguna *smartphone* yang pesat, pemungutan dengan cara e-voting tentu sangat membantu dan mempercepat proses suatu pemilihan. Pemilihan ini nantinya dibantu dengan SPK Profile matching. Profile matching adalah sebuah mekanisme pengambilan keputusan dengan asumsi terdapat *variable predictor* ideal yang harus dimiliki oleh pelamar, bukannya tingkat minimal yang harus dipenuhi atau dilewati (Sutinah, 2017)

Berdasarkan cara-cara pemilihan voting yang ada (seperti yang dijabarkan di atas), penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Aplikasi E-Voting Pada Pemilihan Ketua OSIS Berbasis Mobile dan Profile Matching (Studi Kasus : SMA N 1 Bulok) ”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana merancang sistem pemilihan Ketua OSIS di SMA N 1 Bulok menggunakan E-Voting dan *Profile Matching*?
2. Bagaimana hasil pengujian sistem pemilihan Ketua OSIS di SMA N 1 Bulok menggunakan E-Voting dan *Profile Matching*?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada aplikasi yang akan dikembangkan menggunakan Mobile dan profile matching adalah sebagai berikut

1. Proses pemungutan suara berlangsung realtime yaitu jika ada pemilih yang memilih, jumlah suara akan otomatis bertambah.
2. Aplikasi hanya digunakan oleh pemilih.
3. Pemilih harus melakukan registrasi terlebih dahulu sebelum memilih.
4. Pemilih dapat melihat informasi dari pasangan calon ketua dan wakil.
5. Sekolah pada penelitian ini adalah SMA Negeri 1 Bulok kabupaten Tanggamus, Lampung.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan merupakan konsep untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Tujuan yang di rancangkan yaitu :

1. Membuat aplikasi e-voting dengan menggunakan profile matching untuk pemilih ketua OSIS.
2. Membantu dalam proses pemilihan atau pemungutan suara dengan menggunakan aplikasi e-voting dengan profile matching.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang dikembangkan yaitu untuk memudahkan proses pemilihan ketua OSIS yang ada di lingkungan SMA N 1 Bulok, sehingga proses pemungutan suara akan menjadi lebih cepat dan muda