

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem Informasi dibuat untuk mempermudah dalam pengelolaan dan penyimpanan data maka dapat menghasilkan suatu informasi yang tepat dan akurat. Saat ini suatu bentuk informasi dan data bisa dibuat sesuai dengan apa yang kita inginkan, dan banyak peluang yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkannya. Pemanfaatan teknologi dalam berbagai bidang yang dapat diterapkan pada suatu instansi sebagai inovasi dalam melakukan pemilihan ketua ekstrakurikuler (Saputro *et al.*, 2022).

Pemilihan dengan perangkat teknologi dapat diartikan sebagai E-Voting yang merupakan sistem untuk membuat surat suara, memberikan, menghitung, menayangkan perolehan suara, serta menghasilkan dan memelihara jejak audit secara elektronik dan digital (Nuryanto and Wintoro, 2017). Proses pemilihan atau voting pada SMA Negeri 1 Kalianda bertujuan untuk melakukan pemilihan ketua ekstrakurikuler yang dilakukan berdasarkan priode tahun dengan cara konvensional yaitu melalui media kertas yang dicoblos dan dimasukkan kedalam kotak yang disediakan, hasil pemilihan tersebut kemudian dikumpulkan dan dihitung secara manual untuk mengetahui jumlah suara yang diperoleh yang dapat membutuhkan waktu satu hari penuh. Hasil perhitungan kemudian dicatat atau diumumkan pada papan pengumuman sebagai keputusan ketua ekstrakurikuler yang terpilih dengan suara terbanyak, berdasarkan proses tersebut maka penting bagi pihak sekolah dalam menerapkan sistem secara online untuk mempermudah akses informasi profil hingga pemilihan calon ketua.

Berdasarkan permasalahan yang timbul dari proses voting yang dilakukan saat ini, masih banyak terjadi kesalahan yang disebabkan oleh banyak faktor, seperti banyaknya daftar pemilih ganda, ada pemilih yang memilih lebih dari satu calon, karena keabsahan yang kurang jelas dan memilih lebih dari satu calon, maka mengakibatkan banyak surat suara yang tidak sah, selain itu juga banyak kertas suara yang cacat atau rusak, tentunya biaya operasional yang dibutuhkan juga dirasa cukup tinggi serta pemilihan dengan cara manual juga mengakibatkan perhitungan suara yang dilakukan berjalan lambat karena proses perhitungan harus dilakukan satu persatu yang dapat berdampak pada manipulasi data oleh bagian yang tidak bertanggungjawab.

.Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan suatu solusi yang dapat mempermudah melakukan pemilihan secara elektronik atau online dan mempermudah melihat hasil suara yang diperoleh yaitu dengan membangun sistem e-voting secara online dengan perangkat *smartphone android*. Sebagian besar pengguna internet di Indonesia menggunakan telepon seluler (ponsel) untuk mengakses internet. Berdasarkan laporan We Are Social, ada 98,3% pengguna internet di dalam negeri yang menggunakan perangkat tersebut pada kuartal III/2022 (Kemp, 2022). Oleh sebab itu dapat menjadi peluang bagi sekolah untuk mengembangkan sistem e-voting. Peneliti memberikan solusi dengan adanya fitur pengolahan data calon ketua, pengolahan data siswa sebagai pemilih, informasi, profil calon ketua, proses voting dan hasil suara secara keseluruhan akan dapat diakses secara online dengan perangkat *smartphone android*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian yaitu:

1. Bagaimana merancang sistem *electronic voting* pemilihan ketua ekstrakurikuler menggunakan *mobile android*?
2. Bagaimana membangun sistem sistem *electronic voting* pemilihan ketua ekstrakurikuler dapat diakses secara *online* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian terhadap sistem yang akan dibangun yaitu :

1. Menerapkan sistem *electronic voting* pemilihan ketua ekstrakurikuler yang dapat diakses secara online menggunakan perangkat *smartphone android*.
2. Menghasilkan sistem *electronic voting* untuk menyajikan hasil voting ekskul yang dapat diakses berdasarkan priode pemilihan.

1.4 Batasan Penelitian

Batasan penelitian sebagai ruang lingkup pembahasan yaitu :

1. Hasil pemilihan suara secara langsung dapat dilihat melalui perangkat android
2. Pemilih merupakan siswa terdaftar pada SMA Negeri 1 Kalianda
3. Pemilihan dilakukan langsung dari perangkat *smartphone android*
4. Bagian terkait dalam pemilihan seperti calon ketua, pemilih dan kepala sekolah.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dihasilkan sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Memudahkan proses pemilihan ketua ekstrakurikuler yang ada di lingkungan SMA N 1 Kalianda, sehingga proses pemungutan suara akan menjadi lebih cepat dan mudah dengan menyajikan hasil suara secara langsung dan dapat diakses secara online.

2. Bagi Pemilih

Mempermudah pemilih melihat informasi profil calon ketua, mempermudah proses pemilihan secara online dan dapat dengan mudah melihat hasil suara yang diperoleh masing-masing calon ketua.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, keaslian penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan diagram alir pemecahan masalah, metode-metode pendekatan, analisis berjalan hingga rancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini berisi spesifikasi perangkat yang digunakan, implementasi program dan kelayakan sistem.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan hasil dari implementasi yang dilakukan.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN