

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam Haryati.,dkk (2014), Dwumfuo dan Paatey menyatakan bahwa dalam demokrasi setiap individu memiliki kebebasan untuk mengekspresikan dirinya melalui pemilihan umum, sesuai dengan aturan hukum yang berlaku. Pemungutan suara (*voting*) yang merupakan bagian penting dari pemilu adalah sebuah metode dimana beberapa atau sekelompok orang melakukan suatu keputusan, baik itu keputusan politik, sosial maupun publik.

Qadah dan Taha dalam (Haryati., dkk 2017) menyatakan bahwa pemungutan suara berbasis kertas yang selama ini telah berjalan, memiliki beberapa kelemahan diantaranya ketidaktepatan dalam penghitungan suara dan pengumuman hasil pemilu yang tertunda. Selain itu membutuhkan biaya operasional dan logistik yang besar, proses perhitungan memerlukan waktu lama, dan prosedur rentan terhadap kesalahan manusia, terutama pada pemungutan suara yang kompleks (Cedo et al., 2012).

Dalam Prima Denny Sentia, dkk (2016) Kelton W.D.,dkk menyatakan bahwa, Simulasi merupakan teknik untuk meniru operasi-operasi atau proses yang terjadi dalam sebuah sistem dengan menggunakan bantuan perangkat komputer dan dilandasi oleh beberapa asumsi tertentu sehingga sistem tersebut bisa di pelajari secara ilmiah.

Dalam Nani Purwati (2015) Shalahudin menyatakan bahwa *E-Voting* merupakan sebuah perangkat pemberian suara secara elektronik, sehingga

memiliki kemampuan untuk mempercepat tabulasi data, menekan biaya pemilihan dan memiliki kontribusi untuk mencegah pemilih yang tidak berhak. Sedangkan menurut Kersting dan Baldersheim dalam (Avida Kartini., dkk 2014) menyatakan bahwa *e-voting* dapat diartikan sebagai menggunakan hak pilih dalam sebuah pemilihan yang didukung oleh alat elektronik. Ragam dari alat elektronik mencakup pendaftaran pemilih secara elektronik, perhitungan secara elektronik dan belakangan , termasuk saluran untuk memilih dari jarak jauh, khususnya *internet voting*.

Dari uraian diatas, penulis mempunyai gagasan untuk membangun “Sistem Simulasi E-Voting Pemilihan Kepala Desa Berbasis Web (Studi Kasus Kelurahan Dusun Sinar Ogan). Bentuk sistem ini memberikan simulasi pengambilan suara secara elektronik, memberikan informasi calon kades dan hasil perolehan suara secara elektronik. Pemilih atau masyarakat dapat menggunakan sistem simulasi e-voting pemilihan Kepala Desa dimana saja dengan akses internet (online). Sistem Simulasi e-voting ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan perkembangan teknologi dalam bidang pemilihan umum untuk pemilihan Kepala Desa yang dilakukan secara elektronik melalui sistem simulasi e-voting sebelum pengambilan suara resmi dilakukan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimana membangun Sistem Simulasi E-Voting pemilihan kepala desa berbasis Web yang dapat digunakan masyarakat Kelurahan Dusun Sinar Ogan?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Pengguna sistem ini adalah Warga Kelurahan Sinar Ogan yang memiliki KTP / memiliki hak untuk memilih dan sudah terdaftar.
2. Sistem ini dibangun untuk simulasi proses e-voting pemilihan Kepala Desa kelurahan dusun sinar ogan
3. Sistem simulasi e-voting yang dibangun berbasis web.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah

1. Sistem simulasi e-voting pemilihan kepala desa yang dibangun dapat digunakan untuk melakukan *voting*, memprediksi pemenang dari calon kades yang mencalonkan diri yang dapat di lihat melalui hasil perolehan suara secara elektronik.
2. Sebagai sarana pengetahuan masyarakat untuk pengenalan proses pengambilan suara secara elektronik berupa sistem simulasi e-voting pemilihan Kepala Desa.
3. Memberikan informasi kepada masyarakat tentang identitas calon kades, rencana kerja dan hasil perolehan suara berbasis Web.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah:

1. Untuk Pengguna

Sebagai media (*prototipe*) simulasi e-voting yang dapat digunakan masyarakat untuk menambah pengetahuan tentang pengambilan suara elektronik dalam pemilihan Kepala Desa. Sistem simulasi e-voting ini bertujuan agar pemilih dapat memprediksi pemenang dari calon kades yang mencalonkan diri melalui perolehan hasil suara simulasi sebelum dilakukan kegiatan pemungutan suara resmi.

2. Untuk Penulis

Menambah ilmu, wawasan serta pengalaman bagi penulis dalam membuat sebuah *Sistem* berbasis *Web* sebagai bekal setelah lulus dari Universitas Teknokrat Indonesia.