

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pengguna *voting* sebagai media untuk mencari keputusan yang berkaitan dengan masalah hidup orang dari jaman dulu hingga sekarang. Dalam pelaksanaannya, banyak terjadi permasalahan atau penyimpangan yang dilakukan oleh sebagian golongan masyarakat untuk memperoleh kepentingan mereka sendiri. Hal ini menyebabkan timbulnya konflik di masyarakat setempat, serta menurunnya tingkat kepercayaan masyarakat terhadap pihak penyelenggara *voting* dan pihak pemenang *voting* tersebut (Risnanto, 2017).

MTS Ar-rahmah merupakan sekolah swasta yang terletak di sukaraja jl. Cirumput kabupaten sukabumi. Kurang lebih 200 siswa dan siswi Di mana dalam setiap pemilihan ketua dan wakil ketua OSIS selama ini masih menggunakan kertas sebagai media penyampaian visi misi dan surat suara yang sah, sering di jumpai permasalahan dalam prosesnya baik pada saat menuliskan nama atau nomor kadidat, kertas basah, kertas robek dan lain sebagainya.

Organisasi Siswa Intra Sekolah atau biasa disebut juga dengan OSIS merupakan wadah bagi siswa dan siswi dalam melatih dan mengembangkan sikap aktif dalam berorganisasi di lingkungan sekolah. Dalam kegiatan OSIS sekolah di pimpin oleh seorang ketua yang di bantu oleh seorang wakil yang di pilih langsung oleh seluruh siswa dalam sistem pemilihan yang di lakukan setiap satu tahun sekali (Dahliyana, 2019). OSIS merupakan bagian penting dalam sebuah sekolah. Organisasi Siswa Intra Sekolah OSIS juga merupakan suatu wadah perkumpulan bagi siswa dalam

rangka pembinaan kesiswaan, minat, bakat dan kegiatan ekstra lainnya. Osis ini suatu organisasi yang harus ada pada setiap sekolah (Adiwira, 2020).

Siswa yang mempunyai hak untuk memilih datang ke tempat pemungutan suara namun sekarang oleh pemerintah dilarang berkerumunan dikarenakan pandemi belum berakhir. Dengan adanya *e-voting* ini dapat membantu dalam proses pemilihan dimana siswa dan siswi harus mencoblos salah satu calon kandidat ketua OSIS menggunakan media kertas yang di print, serta proses perhitungan suara dilakukan dengan cara membuka satu persatu surat suara yang masuk, setelah proses pemungutan suara selesai, kemudian dilakukan perhitungan surat suara dan itu membutuhkan banyak waktu, biaya dan sering terjadi kesalahan atau *human error* dalam perhitungan surat suara secara manual seperti surat suara yang tidak sah, perhitungan yang double dan terjadinya kecurangan (Yulianto, 2019).

Dengan memanfaatkan teknologi komputerisasi pemilihan ketua OSIS *e-voting* berbasis web bisa membuat kegiatan pemilihan ketua OSIS lebih efektif dalam penyampaian informasi (Ikhwani, 2018). *E-voting* merupakan suatu sistem pemilihan dimana data dicatat, disimpan, dan diproses dalam bentuk informasi digital. *e-voting* merupakan salah satu penerapan dari perkembangan teknologi informasi. Penerapan *e-voting* dinilai mampu mengatasi permasalahan yang timbul dari pemilu (*voting*) yang diadakan secara konvensional (Afriansyah, 2019).

Web *e-voting* OSIS ini dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk memudahkan panitia *voting* dalam mengelola data kandidat ketua osis dan wakil dan data siswa dan diharapkan hasil pemilihan lebih maksimal (Hermaliani, 2019).

1.2. Identifikasi Permasalahan

Permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang diatas, maka diketahui ada beberapa permasalahan yaitu:

1. proses perhitungan suara di MTS Ar-rahmah menjadi lambat
2. perhitungan surat suara kadang menjadi tidak akurat
3. Dapat menimbulkan kecurangan pada pemilihan suara
4. Proses pemilihan akan memakan banyak waktu
5. Berkerumun dimasa pandemik ini

1.3. Perumusan Masalah

Beberapa perumusan-perumusan masalah yang dapat diambil dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi berbasis website *E-voting* OSIS di MTS ar-rahmah?
2. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi berbasis website *E-voting* yang diaplikasikan tersebut menjadi akurat dan tepat?
3. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi berbasis website *E-voting* tersebut supaya tidak menimbulkan kecurangan?
4. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi berbasis website *E-voting* yang diaplikasikan tersebut tidak memakan banyak waktu?
5. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi berbasis website *E-voting* yang diaplikasikan tersebut.

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan pemilihan ketua OSIS dan perhitungan suara di MTS ar-rahmah agar lebih cepat di proses.
2. Mengurangi terjadinya kecurangan pada saat proses perhitungan suara

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada program Strata Satu (S1) program studi Sistem Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika Kampus Kota Sukabumi.

1.5. Metode Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini menggunakan dua metode penelitian, yaitu Metode , pengembangan system dan Metode Pengumpulan Data.

1.5.1. Teknik pengumpulan data

Penyusunan penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data untuk menghasilkan penelitian yang sesuai dengan pembahasan, maka metode pengumpulan data yang digunakan ada tiga jenis yaitu:

a. Wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan cara tanya jawab dan bertatap muka secara langsung dengan narasumber.

b. Observasi

Pada metode ini penulis melakukan pengamatan dan analisa secara langsung di tempat penelitian yaitu MTS Ar-rahmah, dari kegiatan observasi ini penulis bisa mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam perancangan aplikasi *e-voting*.

c. Studi Pustaka

Penulis juga bisa mendapatkan data yang berkaitan dengan aplikasi *e-voting*. Dari membaca, mempelajari, dan mencari informasi melalui buku-buku, jurnal, ebook, laporan Tugas Akhir dan internet yang berhubungan dengan masalah pokok penulisan ini.

1.5.2. Model Pengembangan Sistem

Proses perancangan sistem informasi Dalam model pengembangan system pemilihan ketua OSIS secara *e-voting* ini. Metode yang digunakan pada

pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *prototype*. suatu teknik untuk mengumpulkan Informasi tertentu mengenai kebutuhan-kebutuhan informasi pengguna secara cepat (Dahnial, 2020).

1. Analisa kebutuhan

Di tahap ini pengembang melakukan identifikasi software dan semua kebutuhan sistem yang akan dibuat.

2. Membangun *prototyping*

Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat *input* dan format *output*).

3. Evaluasi *prototyping*

Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah *prototyping* sudah sesuai dengan harapan pelanggan.

4. Mengkodekan system

Pada tahap ini *prototyping* yang sudah disetujui akan diubah ke dalam bahasa pemrograman.

5. Menguji system

Di tahap ini dilakukan untuk menguji sistem perangkat lunak yang sudah dibuat Pengujian.

6. Evaluasi Sistem

Perangkat lunak yang sudah siap jadi akan dievaluasi oleh pelanggan untuk mengetahui apakah sistem sesuai dengan yang diharapkan.

7. Menggunakan system

Perangkat lunak yang sudah diuji dan disetujui oleh pelanggan siap digunakan.

1.6. Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah hanya terbatas pada sistem pemilihan ketua OSIS, dalam hal ini terdapat 2 (dua) hak akses yaitu Admin dan *user* (siswa). Admin terdiri dari halaman beranda, input siswa, input admin, input kelas, input kandidat dan hasil voting. Sedangkan di halaman user (siswa) terdiri dari halaman beranda, login dan menu voting.

