

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam memasuki era modern dan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, manusia mengenal teknologi yang semakin maju dan terjangkau untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan. Untuk mengikuti perkembangan jaman tersebut, diperlukannya pendidikan yang tinggi dan pengetahuan yang luas, sebagaimana pendidikan yang terdapat di sekolah-sekolah yang ada di seluruh Indonesia, salah satunya adalah SMA PGRI 1 Kota Serang.

Sekolah adalah tempat belajar dan mengajar serta tempat dimana siswa dapat melatih jiwa kepemimpinannya dengan menjadi seorang ketua OSIS (Organisasi Siswa IntraSekolah) pada sekolah tersebut. Sistem kepemimpinan dari seorang ketua OSIS sangat berpengaruh pada kemajuan kegiatan kesiswaan dalam suatu sekolah. Oleh karena itu, ketua OSIS merupakan jabatan strategis sebagai wadah bagi seluruh siswa dalam melaksanakan berbagai kegiatan yang dapat mengaplikasikan potensi-potensi yang dimiliki oleh seluruh siswa. Proses pemilihan untuk mendapatkan calon ketua OSIS yang berkualitas bukan hal yang mudah, diperlukan penyeleksian dalam pemilihan seorang ketua OSIS yang mampu membawa keberhasilan kegiatan kesiswaan. Namun, proses pemilihan ketua OSIS di SMA PGRI 1 Kota Serang saat ini dilakukan dengan cara pengambilan surat suara calon ketua OSIS yang telah disediakan oleh panitia, kemudian pemilihan dilakukan dibilik suara dan dikumpulkan di dalam kotak suara. Cara tersebut membutuhkan waktu yang lama untuk mendapatkan calon ketua OSIS yang berkompeten. Selain itu, masih ditemukannya perhitungan nilai yang tidak akurat akibat human eror, maka diperlukan sistem yang telah terkomputerisasi untuk mendukung siswa/siswi ikut serta dalam pemilihan dan mempermudah dalam mengakses kegiatan pemilihan OSIS yang telah diadakan dalam sekolah tersebut. Seiring perkembangan teknologi yang canggih, muncul

berbagai aplikasi pemilihan ketua OSIS berbasis website yang disebut dengan *E-vote (Elektronik Vote)*. Namun, kebanyakan siswa memakai smartphone maka perlu adanya aplikasi E-vote yang berbasis smartphone atau android.

Dengan adanya permasalahan di atas, maka penulis akan merancang suatu aplikasi E-vote yang berjudul “**Rancang Bangun Aplikasi *E-vote* OSIS Berbasis Android di SMA PGRI 1 Kota Serang**”. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media pelaksanaan pemilihan ketua OSIS yang dapat diakses oleh semua siswa-siswi SMA PGRI 1 Kota Serang secara efektif dan efisien.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Sistem pemilihan ketua OSIS di SMA PGRI 1 Kota Serang kurang efektif
2. Proses pemilihan membutuhkan waktu yang lama untuk mendapatkan hasil pemilihan ketua OSIS dan membutuhkan biaya yang cukup banyak dalam pelaksanaan pemilihan tersebut
3. Sering terjadi kesalahan dalam perhitungan akhir karena human error

C. Pembatasan Masalah

Dari latar belakang yang ditulis, maka penulis menentukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *E-Vote* ketua OSIS dibangun hanya untuk siswa-siswi SMA PGRI 1 Kota Serang
2. Aplikasi *E-Vote* ketua OSIS hanya menampilkan calon ketua OSIS yang telah mendaftar dan memenuhi persyaratan administrasi yang ditentukan panitia pemilihan ketua OSIS.
3. Aplikasi ini dibangun menggunakan Android Studio

4. Masalah yang dibahas hanya tentang pemilihan kandidat calon ketua OSIS dengan *E-Vote*

D. Perumusan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahannya diantaranya:

1. Bagaimana perancangan aplikasi *E-vote* ketua OSIS di SMA PGRI 1 Kota Serang berbasis Android?
2. Bagaimana proses pemilihan ketua OSIS dilakukan melalui *E-Vote* berbasis Android?

E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

E.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membantu memudahkan proses pemilihan ketua OSIS dan efisiensi waktu
2. Aplikasi ini membantu mengoptimalkan proses pemilihan ketua osis hingga meminimalisir resiko terjadinya kecurangan akibat human eror
3. Untuk dijadikan sebagai media alternatif tambahan dalam melakukan pemilihan ketua OSIS, sehingga lebih efektif

E.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua orang yang membutuhkannya. Adapun manfaat penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Mendapatkan hasil akhir pemilihan yang lebih objektif, sehingga mengurangi kecurangan akibat human error
2. Pengolahan data-data proses e-voting menjadi lebih terkontrol (data valid)
3. Manfaat akademis dari penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam pengembangan ilmu di bidang IT yang berkaitan dengan proses pemilihan umum yang lebih fleksibel dan mudah
4. Manfaat untuk pengguna dari penelitian ini diharapkan memberikan banyak manfaat kepada pengguna seperti waktu yang digunakan lebih fleksibel, lebih cepat, biaya yang digunakan untuk penyelenggaraan pemilihan ketua OSIS menjadi lebih hemat
5. Sebagai bahan referensi bagi pihak perpustakaan dan bahan acuan yang dapat menambah ilmu pengetahuan bagi pembaca.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penelitian penulisan laporan proposal skripsi ini diuraikan menjadi 3 bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan dan menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan dan menguraikan landasan teori yang berhubungan dengan topik/judul dan digunakan dalam pembahasan proposal penelitian termasuk pemodelan pengembangan sistem yang digunakan misal Diagram Arus Data (DAD), *Unified Modeling Language (UML)*, *Flowchart*. Serta menjelaskan secara ringkas tentang penelitian yang pernah dilakukan (Jurnal/

Paper/Tesis), terutama jurnal yang telah di publish minimal 5 judul terbitan tahun terakhir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan dan menguraikan metode-metode yang digunakan dalam pengembangan sistem, dan menjelaskan tentang perancangan sistem yang berisi prototype dan Layout program serta pemodelan sistem menggunakan terstruktur model atau pemodelan berorientasi objek model.