

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya dunia teknologi informasi dan komunikasi , segala bentuk informasi dan komunikasi di dominasi oleh media elektronik. Dengan adanya media elektronik kita dapat memperoleh informasi dengan mudah dan cepat. Kecepatan dan kenyamanan merupakan salah satu nilai positif adanya media elektronik. Di dalam mengakses media elektronik terdapat media informasi yang di sebut *website*. *Website* adalah sebuah situs/media informasi yang dapat menyajikan informasi, hiburan, dan promosi. Dengan menawarkan berbagai kemudahan dalam menyajikan informasi maka banyak *website* di gunakan oleh perusahaan, instansi pemerintah/swasta, instansi pendidikan, organisasi maupun informasi diri sendiri.

OSIS SMK Bhakti Husada Sumpiuh merupakan salah satu organisasi yang berada di tingkat sekolah. OSIS di bentuk dengan tujuan pokok : menghimpun ide, pemikiran, bakat, kreativitas, serta minat para siswa ke dalam salah satu wadah yang bebas dari berbagai macam pengaruh negative dari luar sekolah. OSIS sendiri diurus dan dikelola oleh murid – murid yang terpilih untuk menjadi pengurus OSIS. Pengurus OSIS terdiri dari Ketua, Wakil Ketua, Sekertaris, Bendahara yang masing – masing memiliki masa bakti 1 tahun/periode. Pemilihan Ketua OSIS sendiri di lakukan dengan cara melakukan pemungutan suara yang di selenggarakan oleh anggota OSIS dan murid – murid sebagai pemilihnya. Proses pemilihanya menggunakan selebaran kertas yang di coblos/centang oleh pemilih. Permasalahan yang muncul adalah penggunaan

kertas di rasa kurang efektif karena proses penghitungan suara pemilih masih manual dan juga bisa memiliki potensi salah hitung.

Berdasarkan masalah tersebut OSIS SMK Bhakti Husada Sumpiuh menginginkan adanya kemudahan dan keefektifan dalam proses pemilihan ketua OSIS. Hal ini yang mendasari penulis membuat penelitian skripsi dengan judul “Aplikasi Pemilihan Ketua OSIS pada SMK Bhakti Husada Sumpiuh Berbasis Website”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, di peroleh rumusan masalah , yaitu “Bagaimana membuat Aplikasi Pemilihan Ketua OSIS yang efektif dan mudah di SMK Bhakti Husada Sumpiuh ? ”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun batasan permasalahan agar tidak menyimpang, diantaranya :

1. Aplikasi ini hanya membahas khusus tentang Aplikasi Pemilihan Ketua OSIS berbasis *website*.
2. Aplikasi ini membatasi pada pengolahan data pemilih.
3. Aplikasi ini menampilkan hasil pemilihan.
4. Pembahasan tidak mencakup keamanan *website*.
5. Aplikasi ini dibuat berbasis *website* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan perancangan *Database* menggunakan MySQL.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam penelitian yaitu ingin menghasikan :

1. Menghasilkan aplikasi pemilihan ketua OSIS berbasis *website* yang efektif.
2. Memberikan kemudahan dalam melakukan pemilihan ketua OSIS.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi penulis :

1. Untuk menerapkan ilmu yang telah di peroleh selama belajar.
2. Sebagai pengalaman dan menambah pengetahuan.
3. Sebagai syarat dalam menyelesaikan kuliah.

2. Manfaat bagi sekolah :

1. Meningkatkan mutu sekolah.
2. Meningkatkan jiwa demokrasi sejak dini di lingkungan sekolah.

3. Manfaat umum :

Menjadikan *website* sebagai sarana pemilihan yang memberikan kemudahan dalam mengaksesnya.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang di butuhkan dalam penyusunan laporan ini, maka penulis menggunakan metode berikut :

1.6.1.1 Metode Observasi

Mencari dan mengamati data-data langsung ke Sekolah SMK Bhakti Husada Sumpiuh yang di butuhkan dalam pembuatan aplikasi.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara di lakukan untuk mendapatkan informasi yang di butuhkan dalam menunjang peneliti kepada pihak yang terkait sesuai apa yang di butuhkan.

1.6.2 Metode Kepustakaan

Merupakan upaya mengumpulkan data pustaka menggunakan buku-buku yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi yang digunakan sebagai penunjang penelitian.

1.6.3 Metode Perancangan

Melakukan perancangan *Database*, *flowchart*, *DFD (Data flow diagram)* dan antarmuka sistem untuk memudahkan proses implementasi pada tahap selanjutnya agar hasil akhir yang diperoleh sesuai dengan apa yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari 5 bab, berikut representasi secara umum dari setiap bab :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori memuat teori – teori yang dijadikan landasan dalam penelitian. Teori tersebut diantaranya yaitu teori yang berkaitan dengan proses pembuatan aplikasi pemilihan ketua OSIS.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Analisis dan perancangan berisi tentang paparan hasil analisis awal untuk keperluan pembuatan aplikasi serta cara kerja aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Implementasi dan perancangan membahas tentang implementasi dari hasil analisa dan perancangan sistem yang di buat sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Penutup memuat tentang kesimpulan dari semua bab dan saran – saran yang akan digunakan untuk pengembangan yang akan datang.