

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era digital, teknologi informasi saat ini berperan sangat penting untuk menunjang kegiatan yang ada di Indonesia, termasuk E-voting (Electronic Voting). E-Voting adalah suatu sistem pemilihan dimana data dicatat, disimpan, dan diproses dalam bentuk informasi digital [1].

Asrama Mahasiswa Putra Kota Tarakan "Paguntaka" saat ini masih menggunakan cara konvensional, dimana para penghuni Asrama harus berjalan ke tempat pemilihan suara, lalu menunggu giliran/antrian menuju bilik suara untuk mencoblos calon kandidat yang telah terdaftar serta harus menghitung kertas suara.

Proses pemungutan dan penghitungan suara secara konvensional memiliki beberapa kelemahan seperti lambatnya proses perhitungan suara, sering terjadi perdebatan antara sesama panitia mengenai sah atau tidaknya kertas suara dikarenakan kertas suara yang rusak, berkurangnya jumlah partisipan pemilih dikarenakan beberapa penghuni yang tinggal di Asrama sedang pulang kampung, lalu biaya yang dikeluarkan untuk proses pemilihan cukup besar.

Dengan adanya permasalahan-permasalahan tersebut timbul lah ide atau gagasan dari penulis untuk memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini yaitu dengan membuat Aplikasi E-voting sebagai pengganti pemilihan dan perhitungan suara secara konvensional yang saat ini digunakan oleh Asrama Mahasiswa Putra Kota Tarakan "Paguntaka".

Skripsi ini akan merancang aplikasi e-voting berbasis web untuk asrama, dengan fokus pada pengintegrasian teknologi, dan dampak positif yang diharapkan dalam meningkatkan proses pemilihan dan pengambilan keputusan di lingkungan Asrama Mahasiswa Putra Kota Tarakan "Paguntaka".

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang yang sudah dijelaskan maka rumusan masalah yang diangkat oleh penulis adalah bagaimana merancangan aplikasi e-voting berbasis web untuk memudahkan pemilihan Ketua Asrama Mahasiswa Putra Kota Tarakan "Paguntaka" ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka batasan masalah yang muncul adalah sebagai berikut:

- Penelitian ini hanya mengkaji tentang proses pemilihan Ketua Asrama Mahasiswa Putra Kota Tarakan "Paguntaka" yang pada saat ini masih menggunakan pemilihan konvensional menggunakan kertas.
- Penelitian ini tidak mengkaji tentang kebijakan-kebijakan yang terkait dengan pemilihan, seperti persyaratan calon, cara mengajukan surat sara dan lain-lain.
- Sistem hanya menggunakan platform berbasis website.
- Aspek keamanan sistem menjadi fokus utama dalam perancangan aplikasi e-voting ini.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi pemilihan Ketua Asrama Mahasiswa Putra Kota Tarakan "Paguntaka", dengan menggunakan elektronik voting berbasis web.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a) Membantu pelaksanaan penelitian menjadi lebih efektif.
- b) Membantu mengurangi penggunaan kertas secara berlebihan
- c) Membantu Panitia penyelenggara dalam mempermudah pengelolaan data para pemilih.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi ini dapat diuraikan sebagai berikut

BAB I PENDAHULUAN, Pada bab ini membahas perihal gambaran umum Pengembangan aplikasi E-voting untuk pemilihan Ketua Asrama Mahasiswa Putra Kota Tarakan "Paguntaka" yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, Pada bab ini memaparkan kajian hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan pengembangan aplikasi E-voting, lalu menjelaskan teori-teori dasar yang akan digunakan sebagai sumber acuan pada penelitian saat ini.

BAB III METODE PENELITIAN, Pada bab ini didalamnya terdapat secara lengkap mengenai bahan dan data yang diperoleh dan bagaimana data tersebut dikumpulkan untuk mendukung penelitian perancangan aplikasi e-voting ini. Bab ini juga akan membahas tentang tahapan-tahapan penelitian yang akan dilakukan. Terakhir bab ini juga akan membahas tentang analisis dan desain system.

BAB IV IMPLEMENTASI HASIL SERTA PEMBAHASAN, Pada bab ini menyajikan implementasi dari perancangan yang telah dibuat pada Bab III. Bab ini menampilkan tampilan dari system, script inti, uji coba, perbandingan manual dengan system dan pembahasan hasil ujicoba aplikasi e-voting berbasis web.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dari hasil penelitian Perancangan Aplikasi E-Voting Untuk Pemilihan Ketua Asrama Mahasiswa Putra Kota Tarakan "Paguntaka".