

BAB I

PENDAHULIAN

1.1 LATAR BELAKANG

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi modern ini, banyak hal yang harus kita ketahui dan pelajari untuk memanfaatkan teknologi tersebut. Perkembangan teknologi ini sangat berpengaruh pada kehidupan manusia pada zaman sekarang, karena teknologi sudah berkembang bukan hanya di kota melainkan sudah meluas ke pelosok desa dan mempengaruhi banyak masyarakat.

Voting adalah kegiatan yang sangat menentukan pada setiap perhelatan pemilihan, banyak varian kepentingan yang harus diakomodir di dalamnya, terutama bagaimana sistem pemilihan itu dilaksanakan, bagaimana regulasi atau peraturan yang disepakati dan menjadi aturan main, siapa yang dipilih dan siapa yang berhak memilih. Tidak kalah pentingnya adalah bagaimana proses pemungutan suara dapat menjamin azas langsung, umum, bebas dan rahasia serta bagaimana hasil penghitungan suara dapat berlangsung jujur, transparan, dapat diakses oleh publik.

Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) merupakan suatu organisasi yang berada di tingkat sekolah di Indonesia yang dimulai dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). OSIS diurus dan dikelola oleh murid-murid yang terpilih untuk menjadi pengurus OSIS. Organisasi ini memiliki seorang

pembimbing Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komputer 2019 SEMANTIK 2019 176 dari guru yang dipilih oleh pihak sekolah. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 39 tahun 2008 dalam BAB III (Pasal 4) menyebutkan bahwa organisasi kesiswaan di sekolah adalah OSIS (Organisasi Siswa Intra Sekolah). Pengembangan peserta didik tersebut dapat diwadahi dalam organisasi sekolah ini. Partisipasi peserta didik dalam kegiatan OSIS dapat menjadi salah satu tempat belajar berorganisasi dan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya serta mengimplementasikan pengetahuan yang didapatnya dari kegiatan belajar di kelas .

SMK N 1 Batanghari yang beralamatkan di Jl. Jendral Sudirman KM.4 Rengas Condong, Muara Bulian Batanghari, Jambi, dalam melakukan pemilihan ketua OSIS menggunakan metode voting (pemungutan suara) secara konvensional yaitu dengan cara semua siswa pada setiap kelasnya diberikan lembar yang berisi nama calon-calon yang dimajukan sebagai calon ketua OSIS, kemudian siswa akan melingkari nomor salah satu dari calon tersebut, setelah siswa menentukan pilihannya maka lembar suara akan dikumpulkan di dalam sebuah kotak yang diletakkan di depan kelas. Selanjutnya dilakukan penghitungan suara secara langsung dan mengumumkan perolehan suara dan menetapkan suara terbanyak sebagai ketua OSIS terpilih. Dengan menggunakan sistem pemungutan suara konvensional tersebut maka akan memakan waktu yang cukup lama untuk mendapatkan hasil voting dan juga waktu yang seharusnya digunakan untuk proses belajar mengajar terpakai untuk

proses voting. Proses voting ini juga rentan terjadi kecurangan dan penyalagunaan surat suara karena dilakukan secara manual. Maka dari itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu dalam proses pemilihan ketua osis yang efektif dan terhindar dari kecurangan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian” **RANCANGAN BANGUN APLIKASI E-VOTING DAN KEGIATAN ORGANISASI SISWA INTRA SEKOLAH BERBASIS WEB PADA SMK N 1 BATANGHARI**”

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah “Bagaimana merancang/membangun aplikasi *E-voting* dan kegiatan organisasi siswa intra sekolah (osis) berbasis web pada SMK N 1 BATANGHARI”

1.3 BATASAN MASALAH

Penulis membatasi permasalahan yang ada untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar ruang lingkup masalah yang akan dijadikan panduan maupun acuan untuk penulisan yaitu :

1. Studi Kasus Hanya dilakukan di SMK N 1 Batanghri.

2. Aplikasi yang dirancang menggunakan Bahasa pemograman PHP dan database *MySQL*.
3. Aplikasi ini hanya meliputi proses pemilihan ketua osis dan informasi kegiatan osis pada SMK N 1 Batanghari.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun berdasarkan pada beberapa permasalahan yang telah disampaikan, tujuan yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis sistem pemilihan ketua organisasi siswa intra sekolah (osis) dan kegiatan osis yang sedang berjalan pada SMK N 1 Batanghari.
2. Merancang aplikasi *E-voting* dan kegiatan organisasi siswa intra sekolah (osis) berbasis web pada SMK N 1 Batanghari.

1.4.2 Manfaat

Dari tujuan yang telah dipaparkan diatas, maka penulis dapat menyimpulkan manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya aplikasi *E-voting* dan kegiatan organisasi siswa intra sekolah (osis) pada SMK N 1 Batanghari:

1. Dengan adanya aplikasi *E-voting* sistem pemilihan organisasi siswa intra sekolah dapat terlaksanakan secara tepat, cepat, akurat dan menghasilkan dokumenasi pemilihan Ketua OSIS yang tersaji secara sistematis..
2. Hasil dari penelitian ini juga memberikan banyak manfaat kepada pengguna seperti biaya yang digunakan untuk penyelenggaraan voting menjadi lebih

hemat hingga pengolahan data-data pada proses e-voting menjadi lebih terkontrol (valid).

3. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini kegiatan-kegiatan dari organisasi siswa intra sekolah menjadi lebih transparan.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika merupakan gambaran mengenai hal – hal yang akan dibahas penelitian ini terdiri dari beberapa bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan secara umum mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah dengan batasan-batasan masalah yang digunakan, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang mendasari pembahasan karya tulis yang didapat melalui studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan analisis dan perancangan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan, dan alat bantu (*tools*) yang digunakan dalam perancangan aplikasi

ini baik *hardware* dan *software*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, rancangan *layout* atau tampilan, rancangan input, rancangan algoritma program dari aplikasi yang akan dirancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang sebelumnya dan uji coba terhadap sistem penjadwalan otomatis yang dirancang, cara menjalankannya, evaluasi hasil pengujian yang telah diimplementasikan, serta analisis hasil yang dicapai.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penelitian, dimana penulis akan membuat suatu kesimpulan atau hasil analisis dan perancangan, serta saran-saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.