

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemilihan Ketua OSIS merupakan kegiatan rutin yang diadakan di Instansi Pendidikan mulai dari jenjang sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP) hingga sekolah lanjutan tingkat atas (SLTA) diselenggarakan oleh Panitia OSIS dan melibatkan semua warga sekolah dalam pelaksanaan Pemilihan Ketua OSIS di setiap sekolah. Pelaksanaan Pemilihan OSIS pada umumnya sekolah di Indonesia hampir sama dengan Pemilu yang diselenggarakan setiap 5 Tahun sekali, yaitu dengan mencoblos kandidat pasangan yang dipilih, tetapi ada juga pelaksanaan Pemilihan Ketua OSIS dengan menggunakan sistem *Voting*.

Voting merupakan salah satu metode yang sangat membantu penentuan dalam proses pengambilan keputusan termasuk dalam Pemilihan Ketua OSIS. Dengan memanfaatkan menggunakan aplikasi Pemilihan Ketua OSIS (*E-Voting*) berbasis *web* bisa membuat kegiatan Pemilihan Ketua OSIS lebih mudah dalam penyampaian informasi, lebih cepat dalam melakukan perhitungan suara, serta membuat lebih hemat terhadap kertas sehingga hasil yang didapat bisa efektif dan efisien (Risky Yuniarti., 2015).

Dalam dunia pendidikan, teknologi informasi berperan sangat penting untuk menunjang proses belajar mengajar dan kegiatan yang ada di sekolah, namun

belum semua proses kegiatan terakomodir oleh perkembangan teknologi. SMP Negeri 3 Ngadirojo merupakan salah satu instansi pendidikan yang berada di Kecamatan Ngadirojo, Pacitan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti dilakukan kepada beberapa guru dan Wakil Kepala Sekolah bidang Kesiswaan SMP Negeri 3 Ngadirojo M. Arif Hidayat, S. Pd., M.Pd menyebutkan bahwa pemilihan Ketua OSIS selama ini menggunakan cara konvensional yaitu dengan cara mencoblos di bilik suara, selain itu dari observasi dan wawancara ini disebutkan bahwa pemilihan Ketua OSIS dengan cara konvensional memiliki beberapa kelemahan yaitu panitia OSIS harus menyiapkan administrasi yang terlalu banyak seperti kartu suara pemilih, kartu suara pasangan calon, penghitungan secara konvensional panitia OSIS harus menghitung hasil dari kertas suara satu persatu dan membuat waktu yang digunakan dalam kegiatan belajar/mengajar tidak efektif. Dalam beberapa kasus pemilihan Ketua Osis ditahun-tahun sebelumnya pun ada beberapa permasalahan banyaknya kartu suara yang rusak atau tidak sah karena banyak siswa yang sengaja mencoblos tidak pada tempatnya. Dalam diskusi ini bapak/ibu guru sangat tertarik apabila peneliti menawarkan sebuah rancang bangun *Electronic Voting* berbasis web ini untuk dikenalkan kepada siswa/siswa dan OSIS untuk lebih mengenalkan perkembangan sistem teknologi informasi yang dapat diterapkan dalam proses pemilihan Ketua OSIS disekolah.

Berdasarkan kebutuhan yang diambil dari Observasi dan wawancara dengan bapak/ibu guru studi kasus Pemilihan Ketua OSIS di SMP Negeri 3 Ngadirojo maka peneliti membuat dan merekomendasikan suatu produk rancang bangun *Electronic Voting (E-Voting)* berbasis web untuk mengelola pemilihan Ketua OSIS di SMP Negeri 3 Ngadirojo yang menjawab permasalahan-permasalahan pada pemilihan Ketua OSIS dengan cara konvensional di SMP Negeri 3 Ngadirojo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul antara lain:

1. Lambatnya proses perhitungan suara, terlalu banyaknya *administrasi* yang harus disiapkan dan banyaknya biaya yang dikeluarkan pada Pemilihan Ketua OSIS secara konvensional.
2. Perlu adanya sistem *E-Voting* berbasis *web* yang mampu menggantikan pelaksanaan Pemilihan Ketua OSIS secara konvensional di SMP Negeri 3 Ngadirojo.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa pokok permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah di atas, maka permasalahan dibatasi pada Sistem Informasi *Electronic Voting (E-Voting)* berbasis *web* yang mampu mengelola pelaksanaan Pemilihan Ketua OSIS.

Adapun batasan masalah lain dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Informasi *Electronic Voting (E-Voting)* berbasis *web* ini hanya dikembangkan hanya untuk Pelaksanaan Ketua OSIS di SMP Negeri 3 Ngadirojo.
2. User yang dapat menggunakan dalam *system* ini hanya yang telah terdaftar dalam *database* baik sebagai panitia atau *admin* dan daftar pemilih di SMP Negeri 3 Ngadirojo.
3. *Database* yang digunakan pada aplikasi *E-Voting* ini menggunakan *MySQL*.
4. Siswa hanya menggunakan hak pilihnya di komputer yang sudah disediakan panitia di bilik suara, apabila computer *error* pada waktu pemilihan berjalan maka digantikan komputer lainnya.

D. Rumusan Masalah

Dalam melakukan penyusunan skripsi ini rumusan masalah yang dibahas penulis adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi *Electronic Voting (E-Voting)* berbasis *web* untuk Pemilihan Ketua OSIS di SMP Negeri 3 Ngadirojo?
2. Sejauh mana Sistem *Electronic Voting (E-Voting)* berbasis *web* mampu mempercepat proses Pemilihan Ketua OSIS untuk menggantikan pemilihan secara konvensional ?
3. Bagaimana tingkat kelayakan Sistem Informasi *Electronic Voting (E-Voting)* berbasis *web* untuk Pemilihan Ketua OSIS ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin didapat oleh penulis dari hasil penelitian ini adalah:

1. Untuk merancang dan membangun Sistem *Electronic Voting (E-Voting)* berbasis *web* yang mampu mengelola pelaksanaan Pemilihan Ketua OSIS di SMP Negeri 3 Ngadirojo.
2. Untuk mengetahui sejauh mana sistem *Electronic Voting (E-Voting)* berbasis *web* mampu mempercepat proses Pemilihan Ketua OSIS menggantikan pemilihan secara konvensional.
3. Untuk mengetahui tingkat kelayakan Sistem Informasi *Electronic Voting (E-Voting)* berbasis *web* pada Pemilihan Ketua OSIS di SMP Negeri 3 Ngadirojo.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang sekiranya diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi alternative dalam penyelenggaraan Pemilihan Ketua OSIS di masa mendatang menjadi lebih baik lagi.
2. Bagi Siswa memudahkan untuk melakukan *Voting* Pemilihan Ketua OSIS.
3. Bagi mahasiswa, untuk menghasilkan laporan penelitian yang selanjutnya dapat digunakan sebagai bahan acuan bagi mahasiswa lainnya bagi yang ingin melakukan penelitian lanjutan.