

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memang tidak akan pernah berhenti dan akan semakin berkembang, beraneka ragam teknologi hadir untuk meramaikan dunia teknologi informasi. *e-voting* berasal dari kata *electronic voting* yang mengacu pada pelaksanaan pemungutan suara. Pilihan teknologi yang digunakan dalam implementasi dari *e-voting* sangat bervariasi, seperti penggunaan kartu e-KTP *voting* digunakan untuk mengambil keputusan yang sangat krusial, antara lain pemilihan Kepala Desa adalah salah satu contoh dari bentuk pemilihan umum yang tentu saja membutuhkan peran dan partisipasi aktif dari masyarakat untuk memilih calon Kepala Desa, pemilihan umum yang sukses dapat dilihat dari partisipasi masyarakat yang datang ke tempat pemungutan suara.

Voting merupakan sebuah metode yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Kegiatan *voting* dilakukan untuk menghimpun aspirasi dengan tujuan menentukan jalan keluar yang dianggap paling baik dalam menyelesaikan permasalahan.

Penggunaan *e-voting* di Indonesia, dikutip dari website google scholar (<https://id.scholar.org/scholar/pemungutan>). Suara elektronik *e-voting* di Indonesia telah dilakukan di Desa Cibatu kecamatan Cibatu kabupaten Garut sejak tahun 2014 telah dilakukan pemilihan Kepala Desa yang ada di kabupaten tersebut.

Dalam memilih calon Kepala Desa dengan menggunakan kertas mengakibatkan banyaknya antrian hal ini terbukti dari data daftar hadir pemilih yang datang ke tempat pemungutan suara kemudian dalam proses pencatatan data daftar hadir masih dilakukan dengan cara ditulis tangan kedalam sebuah buku agenda sehingga dalam proses pencatatan data daftar hadir pemilihan jadi tidak efektif dan dalam pengolahan data daftar pemilihan tetap masih dilakukan di

dalam aplikasi *Microsoft Excel* ada beberapa surat yang tertukar karena banyaknya warga di Kecamatan Babelan yang memiliki 9 Desa atau Kelurahan.

Dalam pencoblosan masih terdapat adanya kertas yang sobek dan adanya yang golput, Pendataan masih dilakukan dengan manual warga datang ketempat menggunakan kertas sehingga menyebabkan antrian yang panjang.

Selain *e-voting* merupakan metode baru yang layak digunakan untuk membantu mengatasi kejenuhan masyarakat terhadap sistem menggunakan surat suara, juga dapat membantu menghemat biaya yang digunakan untuk kegiatan Pemilihan Kepala Desa.

No	Desa/Kelurahan	Jumlah Tps	DPSHP		
			L	P	L/P
1	2	3	4	5	6
1	Bunibakti	25	3.253	3.220	6.473
2	MuaraBakti	36	4.179	4.044	8.223
3	Kedung Pengawas	44	5.486	5.537	11.023
4	Hurip Jaya	11	1.493	1.446	2.939
5	Pantai Hurip	12	1.685	1.628	3.313
6	Bahagia	287	38.316	38.337	76.653
7	Kebalen	119	15.439	15.623	31.062
8	Babelan Kota	82	11.469	11.973	23.440
9	Kedung Jaya	28	3.707	3.830	7.537
	JUMLAH	644	85.025	85.638	170.663

Tabel 1.1 Daftar Pemilih Tetap Hasil Perbaikan Pemilihan Umum

Sumber : Kecamatan Babelan

2014	Jumlah	2019
Kertas yang sobek	224 lembar surat suara yang rusak	132 lembar surat suara yang rusak
Golput	22,42%	19,24%

Tabel 1.2 Data Kertas Yang Sobek dan Golput di Kecamatan Babebalan.

Sumber : Kecamatan Babebalan.

2014	2019
91 jiwa yang meninggal	337 jiwa yang meninggal

Tabel 1.3 Data Kematian Pada Pemilihan Kepala Desa di Kecamatan

Babelan.

Sumber : Kecamatan Babelan.

Dari penjelasan diatas maka penulis bermaksud untuk Merancang sebuah Aplikasi *E-voting* sebagai syarat memenuhi tugas akhir dengan judul : **“PERANCANGAN APLIKASI E-VOTING KEPALA DESA DI KECAMATAN BABELAN”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan diatas, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pemilihan yang sudah berlangsung masih menggunakan kertas, Sehingga adanya beberapa surat yang tertukar.
2. Pemungutan suara masih dilakukan dengan cara manual, sehingga warga datang ketempat pemungutan suara yang dapat menyebabkan antrian yang panjang.

3. Dalam pencoblosan masih terdapat adanya kertas yang sobek dan adanya yang golput.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

“ Bagaimana Cara Merancang Aplikasi *E-voting* Kepala Desa di Kecamatan Babelan ? ”

1.4 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan-batasan masalah sebagai acuan pengembangan skripsi yang dibuat oleh penulis dari penjabaran latar belakang permasalahan diatas, yaitu:

1. Hanya meliputi perancangan Aplikasi *E-voting* Kepala Desa di Kecamatan Babelan yang digunakan dalam pemilihan Kepala Desa.
2. Perancangan Aplikasi *E-voting* untuk mempermudah dalam Pemilihan Kepala Desa.
3. Aplikasi *E-voting* dengan sistem penghitungan suara yang tepat, cepat, akurat serta transparan dan mempermudah pembuatan laporan hasil Pemilihan Kepala Desa.

1.5 Manfaat Dan Tujuan Penelitian

1. Untuk mempermudah dalam pemungutan suara pada sistem e-voting pemilihan kepala desa
2. Menjadi media pembelajaran dalam proses e-voting dalam pemilihan kepala desa.
3. Mendapatkan pengalaman pada proses pemilihan kepala desa.

1.5.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menerapkan ilmu tentang *E-voting* di Kecamatan Bebaelan Bekasi Utara.
2. Memanfaatkan teknologi informasi dengan merancang Aplikasi *E-voting*

1.5.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memnuhi syarat mencapai gelar Sarjana Stara Satu (S1) pada program studi Teknik Informatika pada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

1.6 Metode Penelitian

Pada penulisan skripsi ini, metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu terdiri atas pengumpulan data dan metode perancangan yaitu sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Berikut adalah yang digunakan dalam pengumpulan data :

1. Metode Observasi

Dalam metode ini adalah metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data untuk keperluan peneliti ilmiah. Pada metode ini penulis mengamati dan mempelajari secara langsung permasalahan dengan tujuan dapat mengetahui apa saja yang dibutuhkan untuk pemecahan masalah dalam penelitian.

2. Metode Studi Pusaka

Dalam metode ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara mencari referensi buku maupun jurnal tentang *E-voting* yang sudah ada di Indonesia dan Universitas serta mengkaji semua *literature* yang penulis peroleh dimata kuliah. Tujuannya untuk mendapatkan bahasa dan informasi yang berkaitan dengan pembahasan penelitian.

3. Metode Wawancara

Yaitu pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab serta terstruktur kepada narasumber dengan pernyataan tentang pokok permasalahan skripsi yang sedang di teliti.

1.6.2 Metode Perancangan Sistem

Pada perancangan sistem menggunakan metode *prototype*. Metode *prototype* merupakan salah satu metode pengembangan sistem. Metode ini membantu pengembangan sistem yang akan dibangun mengingat pengembang sistem tidak mampu mengetahui secara jelas sistem yang sesuai dengan keinginan *user*. Menurut Marmin, Hendri Tanjung dan Haryo Prabowo (2013:66), bahwa *prototyping* merupakan pembuatan model sistem (*prototype*) yang pengembangan atau pembangunannya dapat dilakukan secara cepat.

1.7 Hasil dari Penelitian

Hasil yang diharapkan dari peneliti adalah :

1. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi Kecamatan Babelan Bekasi Utara agar mampu mengikuti perkembangan teknologi dan mampu bersaing.
2. Dapat memberikan sumbangan ide dalam hal Perancangan Aplikasi *E-voting* dan diharapkan bisa mengurangi masalah yang dihadapi.
3. Hasil dari penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis sebagai penulisan skripsi untuk dijadikan syarat mencapai Sarjana Strata Satu (S1).

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan merupakan uraian tentang susunan dari penulisan itu sendiri yang dibuat secara teratur dan terperinci, sehingga dapat memberikan gambaran secara menyeluruh. Adapun sistematika penulisan pada makalah ini terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan secara singkat tentang latar belakang judul permasalahan, identifikasi masalah, Rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan yang merupakan gambaran menyeluruh dari skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori yang mendukung materi yang dibahas.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang objek penelitian, kerangka penelitian, analisis sistem berjalan permasalahan, analisis sistem usulan, analisis kebutuhan sistem.

BAB IV PERANCANGAN SITEM DAN IMPLEMENTASI

Dalam bab ini membahas mengenai perancangan, pengujian dan implementasi hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Diakhir bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap sistem yang ada, baik sistem berjalan maupun sistem usulan yaitu *E-voting* Pemilihan Kepala Kecamatan Babelan Bekasi Utara.