

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemilihan adalah salah satu cara atau sarana untuk menentukan orang – orang yang akan mewakili rakyat dalam menjalankan tugasnya. Dalam Negara demokrasi pemilihan biasanya dilakukan dengan cara voting atau masih memakai system manual yang menentukan pilihan dengan mencoblos atau mencontreng pilihannya. Di Jakarta, khususnya diwilayah Kedaung Kaliangke Dalam pelaksanaan voting biasa nya terjadi kecurangan dalam proses perhitungan suara, kurangnya rasa percaya masyarakat terhadap hasil voting dan memakan cukup waktu dan biaya yang banyak.

Perkembangan teknologi dan kondisi dewasa saat ini, voting dapat dilakukan secara elektronik atau disebut dengan e-Voting. Desa Mendoyo Dangin Tukad merupakan salah satu desa yang sudah pernah melakukan system e-Voting, namun untuk penerapan e-Voting dalam pemilihan kepala desa baru pertama kali dilakukan di Desa Mendoyo (Anistiawati, 2012)

Metode pengujian aplikasi pemilihan dengan menerapkan e-Voting untuk pemilihan ketua Rukun Warga 05 Kedaung Kaliangke diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang terjadi saat menggunakan system manual dan e-Voting diharapkan juga mampu menghemat waktu dan biaya yang cukup banyak, serta diharapkan menjadi salahsatu jalan keluar untuk dapat memfasilitasi masyrakat yang tidak bisa datang langsung untuk memilih.

Dalam aplikasi ini bisa dengan menggunakan suara pemilihan dengan cepat dan aman. Oleh karena itu, aplikasi e-Voting sangat membantu untuk pemungutan suara pemilihan ketua rukun warga dikelurahan Kedaung Kaliangke, dengan demikian akan dibahas dalam bentuk proyek akhir yang berjudul “PERANCANGAN APLIKASI e-VOTING UNTUK PEMILIHAN KETUA RUKUN WARGA 05 KEDAUNG KALIANGKE”

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam perancangan aplikasi E-Voting, penulis mengharapkan agar aplikasi yang dibuat ini dapat memudahkan pengguna dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dan adapun masalah tersebut diantaranya:

1. Minimnya pengetahuan masyarakat akan perkembangan teknologi yang bisa digunakan untuk mempermudah proses pemilihan
2. Sulitnya menghitung hasil perolehan suara yang tidak memakan waktu dan biaya.
3. Pemilihan yang sifatnya modern, bisa milih dimana saja tanpa harus datang ketempat diselenggarakannya pemilihan.

1.3 Rumusan Masalah

Ada beberapa permasalahan yang akan dibahas dalam proyek akhir ini, yaitu :

1. Bagaimanakah cara masyarakat mengetahui calon ketua dan yang tidak bisa hadir agar tetap bisa memberikan hak suaranya?
2. Bagaimana masyarakat mengetahui pengumuman hasil pemilihan calon ketua Rukun Warga untuk wilayah Kedaung Kaliangke?

1.4 Tujuan Penelitian & Manfaat

Tujuan dan Manfaat yang dicapai dalam pembuatan “Perancangan Aplikasi E-Voting Pemilihan Ketua Rukun Warga Untuk Wilayah Kedaung Kaliangke” adalah sebagai berikut :

1. Tujuan
Tujuan daripada aplikasi e-voting tersebut yaitu dapat memfasilitasi hak suara kepada masyarakat yang sibuk dengan pekerjaan kantornya agar tetap bisa memilih dan membantu mempercepat perhitungan serta memudahkan pemilih untuk bisa menggunakan hak suaranya.
2. Manfaat
Manfaat yang didapat dari penelitian Proyek Akhir adalah dapat mengurangi campur tangan manusia karna sudah dikalkulasi menggunakan system. Dan dapat mengurangi anggaran akomodasi kelurahan yang harus dikeluarkan untuk pemungutan suara.

1.5 Pembatasan Masalah

Batasan – batasan masalah yang digunakan dalam tugas akhir ini yaitu :

1. Tugas akhir ini menggunakan aplikasi e-Voting yang digunakan hanya untuk pemilihan ketua rukun warga 05 untuk wilayah kedaung kaliangke.
2. Input system menggunakan identitas Kartu Tanda Penduduk (KTP).
3. Tidak membahas perangkat pemrograman aplikasi e-voting secara detail.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam pelaksanaan proyek akhir ini penulis melakukan beberapa metode penelitian untuk merealisasikan proyek akhir ini, yaitu:

1. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan membaca beberapa referensi buku dari berbagai sumber yang terdapat di perpustakaan kampus atau situs internet yang berhubungan dengan judul proyek akhir ini.

2. Desain dan Implementasi

Perancangan Aplikasi E-Voting yang di implementasikan menggunakan computer atau laptop agar bisa digunakan warga dan bisa tersambung dengan menggunakan smartphone android

3. Pengujian uji coba aplikasi

Pengujian uji coba aplikasi E-Voting ini melihat cara kerja aplikasi tersebut dan melakukan uji coba aplikasi tersebut sampai bisa digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara umum sistematika penulisan proyek akhir ini terdiri dari bab-bab dengan metode penyampaian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat, pembatasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan alat yang dirancang. Seperti pengertian e-Voting, manfaat, jaringan dan perangkat apa saja yang dipakai.

BAB III PERANCANGAN APLIKASI

Pada bab ini membahas tentang perancangan aplikasi serta realisasi program

BAB IV PENGUJIAN APLIKASI

Pada bab ini menerangkan hasil perancangan dan uji coba aplikasi beserta analisa

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan serta saran yang didapat dari hasil perancangan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bab ini berisi referensi-referensi yang digunakan dalam proses pembuatan proyek akhir ini.