

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemilihan umum merupakan kegiatan yang sudah tidak asing lagi bagi warga negara Indonesia, begitu pula dalam lingkup desa. Masyarakat ditanamkan rasa demokrasi dengan melaksanakan kegiatan pemilu tersebut. Saat ini banyak sekali aplikasi-aplikasi pemilu baik itu berbasis desktop maupun berbasis website. Munculnya teknologi yang semakin luas, mengharuskan kita harus melakukan inovasi, terutama inovasi dalam hal aplikasi pemilu.

Saat ini proses pemilihan perangkat desa masih dilakukan secara manual. Pemilihan secara konvensional memiliki beberapa kekurangan seperti proses yang lambat karena banyak persiapan yang harus dikerjakan sedangkan pengerjaannya masih dilakukan secara manual, besarnya anggaran yang dibutuhkan untuk membiayai seluruh keperluan untuk melaksanakan *voting*, kurang akuratnya proses perhitungan suara dan pemilih dituntut untuk hadir secara langsung dalam memberikan hak suaranya. Dengan proses yang masih manual, mengakibatkan ketidakefisien baik dalam hal waktu maupun proses pemilihan yang dilakukan. Proses pemungutan suara terkadang tidak sesuai dengan yang diharapkan karena banyak masyarakat yang tidak melakukan proses pemilihan sehingga hasil dari pemilihan perangkat desa menjadi tidak maksimal.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, pemanfaatan teknologi informasi diberbagai bidang seperti *E-Banking*, *E-Commerce* mendorong munculnya suatu ide atau inovasi dalam hal pemanfaatan teknologi tersebut dalam proses pengambilan keputusan melalui pemungutan suara (*M-Voting*). Penerapan Media *M-Voting* tidak hanya datang dari pemerintah, tetapi juga berbagai elemen masyarakat. Hal ini dapat dipahami sebagai kecenderungan masyarakat menganggap bahwa menerapkan *M-Voting* adalah sama dengan menerapkan sistem transaksi elektronik lainnya. Penerapan aplikasi *M-Voting* yang dibangun dengan menggunakan *mobile android* untuk proses pemilihan perangkat desa yang baru

dapat memudahkan proses pemilihan, sehingga dalam segi waktu dapat diminimalisir. Aplikasi pemilihan perangkat desa dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman java dan dijalankan dengan menggunakan *mobile android*. Aplikasi ini sangat efektif dan efisien dalam hal proses pemilihan, terutama pada pemilihan perangkat desa.

Beberapa penelitian yang relevan dengan laporan skripsi yang penulis lakukan, antara lain: Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Abul Hasan Dhafry Rusly Mullare, Wahyu Hidayat, dan Siska Komala Sari (2016) yang berjudul Aplikasi E-Voting Untuk Pemilihan Ketua Komunitas Land Cruisers Makasar Berbasis Android^[1]. Penelitian yang dilakukan oleh Raditya Pranada, Hengky Anra, dan Helen Sasty Pratiwi (2017) yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi E-Voting Berbasis Android (Studi Kasus: Pemilihan Ketua Organisasi di Lingkungan Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura)^[2]. Penelitian yang dilakukan oleh Muzakki Mukhtar (2016) yang berjudul Simulasi E-Voting Untuk Pemilihan Ketua Himpunan Mahasiswa Jurusan (MHJ) Berbasis Multimedia Home Platform^[3]. Chandra Kirana, Eza Budi Perkasa, Riki Angga Saputra, 2018, Rancang Bangun Aplikasi Pengajuan Klaim Asuransi Kendaraan Bermotor Menggunakan Smartphone Berbasis Android. STMIK Atma Luhur Pangkalpinang^[4].

Berdasarkan latar belakang yang ada, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Aplikasi M-Voting Untuk Proses Pemilihan Perangkat Desa dengan Berbasis Mobile Android”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Permasalahan diatas maka penelitian ini dapat dirumuskan “Bagaimana membangun suatu Aplikasi M-Voting Untuk Proses Pemilihan Perangkat Desa dengan Berbasis Android?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah didalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi dibuat dengan menggunakan sistem operasi android.
2. Metode pemilihan perangkat desa menggunakan M-Voting.

3. Aplikasi ini hanya untuk proses pemilihan perangkat desa.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini menghasilkan suatu aplikasi *M-Voting* untuk proses pemilihan perangkat desa menggunakan *mobile* android.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Masyarakat dapat memilih perangkat desa sesuai dengan keinginan mereka.
2. Hasil pemilihan perangkat desa dapat dilakukan dengan cepat dan mudah.
3. Dapat digunakan sebagai referensi dipenelitian berikutnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan skripsi ini, diharapkan pihak-pihak yang berkepentingan dapat memahami isi dari laporan skripsi ini. Adapun isi didalam laporan skripsi ini terdiri atas beberapa sub bab yang telah dikelompokkan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori dan konsep yang mendukung pembuatan laporan skripsi, yang meliputi teori umum seperti pengertian *M-Voting*, Aplikasi *Mobile* sampai meliputi definisi Andorid.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini, menjelaskan tentang model pengembangan sistem, metode pengembangan sistem, dan *tools* yang digunakan dalam pengembangan sistem.

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL

Berisi tentang analisis masalah sebelum perancangan sistem usulan yang baru, merancang aplikasi *M-Voting*, samapi dengan implementasi aplikasi *M-Voting* berbasis *mobile*.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan dari sistem yang telah dibuat dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan sistem lebih lanjut di masa mendatang.

