

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang sangat berpengaruh pada setiap aspek kehidupan manusia. Salah satunya adalah dalam bidang komunikasi. Komunikasi pada saat ini sangat mudah dilakukan dimana pun dan kapan pun, dengan hanya bermodalkan *smartphone* kita dapat mengakses setiap informasi di seluruh penjuru dunia.

Adanya *smartphone* juga dapat membantu manusia untuk menyelesaikan suatu pekerjaan dengan lebih sederhana dan mudah. Hal ini juga tentunya dapat memberikan kemudahan di lembaga-lembaga negara, salah satunya di KONI Kota Pangkalpinang. KONI Kota Pangkalpinang merupakan suatu lembaga yang mengatur banyak cabang olahraga yang ada di Pangkalpinang. KONI Kota Pangkalpinang dipimpin oleh kandidat terpilih yang telah dipilih oleh setiap ketua cabang olahraga dan pelatih. Dalam implementasinya pemilihan ini dilakukan dengan cara *voting*, dimana setiap ketua cabang olahraga akan menuliskan sebuah nama dari kandidat-kandidat yang ada, kemudian memasukan kertas tersebut kedalam kotak. Nantinya setiap kertas tersebut akan dicek dan dihitung secara manual. Tentunya terdapat banyak kendala, seperti lamanya waktu yang diperlukan karena masih harus meminta setiap ketua cabang olahraga menulis nama di kertas dan kemudian juga harus menunggu perhitungan hasil secara manual.

Dari uraian diatas, dibutuhkan suatu sistem yang dapat mengurangi masalah-masalah yang terjadi. Oleh karena itu, maka peneliti akan merancang sebuah sistem *m-voting* yang menggunakan aplikasi *android* dan juga *web server*. Nantinya aplikasi *web* akan berfungsi sebagai *server* dan dikelola oleh admin. Lalu aplikasi *android* akan berfungsi sebagai *client* dan dapat diakses oleh setiap ketua cabang olahraga dengan melakukan login, kemudian memilih kandidat

ketua KONI Kota Pangkalpinang. Ketua cabang olahraga dan pelatih juga dapat langsung melihat hasil perhitungan pemilihan.

Beberapa penelitian yang berkaitan telah dilakukan sebelumnya, seperti oleh [1] dalam penelitian yang berjudul “Aplikasi Pemungutan Suara Elektronik/*E-Voting* Menggunakan Teknologi *Short Message Service* Dan *AT Command*”. Penelitian selanjutnya oleh [2] yang berjudul “Implementasi Kebijakan *Electronic-Voting (E-Voting)* Dalam Pemilihan Kepala Desa Di Kabupaten Pematang Siantar Tahun 2016”. Penelitian lain juga dilakukan oleh [3] yang berjudul “Perancangan Sistem *Electronic Voting (E-Voting)* Berbasis *Web* Dengan Menerapkan *Quick Response Code (Qr Code)* Sebagai Sistem Keamanan Untuk Pemilihan Kepala Daerah”. Penelitian selanjutnya oleh [4] yang berjudul “Rancang Bangun *E-Voting* Dengan Menggunakan Keamanan Algoritma *Rivest Shamir Adleman (Rsa)* Berbasis *Web*”. Kemudian penelitian yang lain juga dilakukan oleh [5] yang berjudul “Implementasi Aplikasi Alumni Berbasis *Mobile Application*”.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “ **Analisis & Perancangan Aplikasi *M-Voting* Pemilihan Ketua Koni Berbasis *Android* di KONI Kota Pangkalpinang**”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merumuskan beberapa masalah, diantaranya adalah:

1. Bagaimana cara mempercepat waktu yang digunakan dalam proses *voting* pemilihan ketua KONI Kota Pangkalpinang?
2. Bagaimana menganalisa dan merancang aplikasi *voting* untuk proses pemilihan ketua KONI Kota Pangkalpinang?

## 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1.3.1 Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Agar dapat mempercepat waktu didalam proses pemilihan ketua KONI Kota Pangkalpinang.
2. Agar dapat menganalisa dan merancang aplikasi voting untuk proses pemilihan ketua KONI Kota Pangkalpinang.

### **1.3.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan kemudahan di dalam proses *voting* pemilihan ketua KONI Kota Pangkalpinang

### **1.4 Batasan Masalah**

Permasalahan-permasalahan yang ditemukan dibatasi oleh beberapa hal berikut ini:

1. Aplikasi ini hanya digunakan untuk melakukan *voting* pemilihan ketua KONI Kota Pangkalpinang.
2. Aplikasi ini hanya bisa diakses oleh ketua cabang olahraga dan pelatih yang telah memiliki akun.
3. Penelitian ini hanya sebatas perancangan.

### **1.5 Metodologi Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model *prototype* sebagai model pengembangan perangkat lunak, peneliti juga menggunakan *object oriented programming* (OOP) sebagai metode pengembangan perangkat lunak, dan *unified modelling language* (UML) sebagai alat bantu pengembangan sistem.

### **1.6 Sistematika Penelitian**

Untuk memudahkan pembahasan, keseluruhan perancangan sistem aplikasi ini dibagi menjadi lima bab dengan pokok pikiran dari sub-sub bab sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang latar belakang penelitian laporan, rumusan masalah, manfaat serta tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penelitian.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini, peneliti menjelaskan berbagai landasan teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan serta teori-teori pendukung sesuai dengan topik penelitian.

## **BAB III ORGANISASI**

Pada bab ini, peneliti menjelaskan mengenai instansi yang bersangkutan yaitu KONI Kota Pangkalpinang.

## **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan membahas mengenai analisa permasalahan, proses bisnis yang terkait dengan topik penelitian, berbagai perancangan sistem dan perancangan layar pada sistem, serta penjelasannya.

## **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini peneliti menarik kesimpulan dari keseluruhan bab, serta memberi beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan sistem.

