

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting bagi kehidupan manusia, karena potensi dalam diri manusia akan dapat dikembangkan melalui ilmu pengetahuan. Dalam mendapatkan ilmu pengetahuan diperlukannya belajar, karena dengan cara belajar manusia dapat mengetahui tingkat kemampuan dirinya. Bagi mereka yang menuntut ilmu lebih tinggi derajatnya dibandingkan dengan yang tidak menuntut ilmu, sebagaimana diterangkan dalam Al-Qur'an Surat Al-Mujadalah Ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, "Berdirilah," (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan. (Q.S. Al-Mujadalah/58:11)

Secara umum pendidikan mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seseorang yang terdidik itu sangat penting, manusia dididik menjadi orang yang berguna baik bagi negara, nusa dan bangsa. Menurut Soeprapto (2013:266) menyatakan bahwa:

Pendidikan, terutama pendidikan formal adalah salah satu proses dalam hidup bermasyarakat dan berbangsa yang penting. Sumber manusia yang terdidik sebagai hasil pendidikan akan besar pengaruhnya pada perkembangan hidup bermasyarakat dan berbangsa.

Sedemikian pentingnya pendidikan dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dan membangun martabat bangsa, maka pemerintah Indonesia berusaha memberikan perhatian yang sungguh-sungguh untuk mengatasi berbagai masalah di bidang peningkatan pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah, sampai tingkat tinggi. Perhatian tersebut antara lain ditujukan dengan cara menyediakan alokasi

anggaran dana dalam membangun lembaga-lembaga sekolah baik itu negeri dan swasta.

Di Punggur terdapat salah satu lembaga sekolah menengah atas negeri yang berdiri pada tahun 2002 yaitu SMA Negeri 1 Punggur. Sekolah ini beralamatkan di Jl.Raya Nunggalrejo Kecamatan Punggur, Kabupaten Lampung Tengah. Dibawah kepemimpinan Bapak Nuryadi, M.Pd. Saat ini jumlah guru yang ada di sekolah tersebut sebanyak 61 orang. Selain itu dalam membantu pembelajaran siswa di kelas, sekolah ini memiliki 30 ruangan kelas dan dari masing-masing kelas tersebut mempunyai 10 kelas baik itu dari kelas X, XI, dan XII. Peranan siswa disekolah sangatlah penting karena siswa dituntut untuk aktif dalam bidang akademik agar mendapatkan ilmu dan wawasan yang diberikan oleh guru. Namun kemampuan kecerdasan yang dimiliki oleh setiap siswa tidak hanya berada pada bidang akademik saja tetapi pada bagian non akademik juga siswa harus bisa berfikir cerdas maka dari itu dibentuklah kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.

Saat ini SMA Negeri 1 Punggur memiliki 29 kegiatan ekstrakurikuler, yang dapat membantu siswa dalam menyalurkan minat dan bakatnya. Untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah ini siswa dapat memilih beberapa kegiatan ekstrakurikuler sesuai dengan minat dan bakatnya masing-masing yang diantaranya seperti; OSIS, Pramuka, PMR, Futsal dan Sepakbola, KIR, Rohis, *English Club*, Seni, Paskibra, Vollyball, Basket, Badminton, Atletik, Tenis Meja, Marching band, Hapkido, Pencak Silat, Robotik, Olimpiade Matematika, Olimpiade Fisika, Olimpiade Kimia, Olimpiade Biologi, Olimpiade Astronomi, Olimpiade Kebumihan, Olimpiade Geografi, Olimpiade Komputer, Olimpiade Ekonomi, PKS, dan Photograpy. Berkembangnya setiap ekstrakurikuler yang ada di sekolah tersebut tidak terlepasnya dari pengurus, tetapi tugas dari siswa yang ada disekolah tersebut tidak hanya fokus dalam mengurus organisasi dan harus tetap belajar dalam mendapatkan ilmu pengetahuan, maka diperlukannya pergantian kepengurusan.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu pihak sekolah yaitu bapak Rusli Haikal Afandi, S.Pd selaku Waka Kesiswaan menjelaskan bahwa sistem reorganisasi pengurus ekstrakurikuler di sekolah ini masih menggunakan sistem konvensional dimana para anggota siswa yang mengikuti ekstrakurikuler harus mendaftarkan diri terlebih dahulu kepada panitia untuk menjadi kandidat ketua pengurus ekstrakurikuler. Kemudian panitia

pelaksana pemilihan pengurus ekstrakurikuler membuat data calon pemilih tetap dan sementara. Setelah data calon kandidat dan pemilih sudah selesai disusun barulah dilaksanakannya pemilihan ketua pengurus ekstrakurikuler, tentunya banyak kesulitan yang terjadi diantaranya panitia harus menyediakan tempat, membeli sejumlah logistik dan mempersiapkan segala yang dibutuhkan. Tentu dengan pemilihan yang dilakukan secara konvensional ini akan banyak terjadi kendala yaitu resiko keamanan, menyita waktu dimana jam belajar akan berkurang, dan juga menyita tenaga serta membutuhkan banyak biaya. Untuk mengurangi permasalahan yang timbul akibat pemilihan pengurus ekstrakurikuler yang dilakukan secara konvensional tersebut maka dibutuhkannya sebuah solusi dengan membangun sebuah metode pemilihan dengan sistem *e-voting*.

Pemungutan suara elektronik (*Electronic Voting, e-voting*) menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan yang timbul dari pemungutan suara konvensional, Menurut (Alomari 2016) menyatakan bahwa *e-voting* adalah pemungutan suara elektronik mengacu pada sistem apa pun dimana pemilih memberikan suaranya menggunakan sistem elektronik, bukan dengan kertas suara. *E-voting* dapat membantu mempercepat proses penghitungan, memberikan akses kepada masyarakat, menghemat biaya, dan meningkatkan transparansi.

Berdasarkan hasil dari penelitian serupa yang telah dilakukan oleh (Dadang Amiruddin, dkk., 2021) dengan judul "Rancang Bangun Aplikasi *E-Voting* Ketua Osis Di SMA PGRI 1 Kota Serang" Implementasi teknologi informasi melalui *e-voting* menghasilkan efektifitas dan efisiensi dalam pemungutan suara dibandingkan dengan menggunakan kertas seperti yang selama ini dilakukan. Penggunaan *e-voting* dapat mengatasi permasalahan pada sistem pemungutan suara tradisional, seperti proses pemungutan suara berlangsung lebih cepat, mampu memberikan informasi hasil pemungutan suara lebih cepat dan akurat, menjamin tidak adanya suara yang terlewat, mencegah beberapa orang dengan pemilih yang sama, dan dapat mengurangi biaya penggunaan kertas.

Berdasarkan dari uraian diatas, penulis melakukan penelitian dengan judul **"RANCANG BANGUN E-VOTING PEMILIHAN PENGURUS EKSTRAKURIKULER PADA SMA NEGERI 1 PUNGGUR"**.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang ada maka dirumuskan pokok permasalahan yaitu “Bagaimana merancang bangun *E-Voting* Pemilihan Pengurus Ekstrakurikuler Pada SMA Negeri 1 Punggur?”.

C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini peneliti akan dibatasi agar penyelesaian masalah dapat lebih terarah pada tujuan tugas skripsi ini. Adapaun batasan masalah pada tugas skripsi ini adalah:

1. *User* yang terlibat didalam sistem pemilihan pengurus ekstrakurikuler pada SMA Negeri 1 Punggur yaitu: Pembina osis dan ekstrakurikuler, Siswa pengurus dan non pengurus ekstrakurikuler. Data yang diolah didalam sistem pemilihan pengurus ekstrakurikuler ini nantinya yaitu, data siswa, data pengurus ekstrakurikuler dan data pembina ekstrakurikuler. Proses *input* hanya dilakukan oleh admin difokuskan hanya pada pengolahan data siswa, data pengurus ekstrakurikuler dan data pembina ekstrakurikuler. Siswa pengurus dan non pengurus ekstrakurikuler hanya dapat mengakses data pengurus dan data pembina ekstrakurikuler dengan *output* yang dihasilkan berupa hasil perhitungan suara dan informasi mengenai pengurus ekstrakurikuler.
2. *Tools (Software)* yang digunakan pada pembuatan *website* ini adalah, menggunakan *framework codeigniter 3.1.10*, dengan bahasa pemrograman *PHP (Hypertext Preprocessor)*, *phpMyAdmin* dibutuhkan dalam membuat database dengan bahasa pemrograman *MySQL*, *Xampp* sebagai *software web server*, *browser* digunakan sebagai menampilkan hasil dari pemrograman dan *Visual Studio code* digunakan dalam melakukan penulisan program-program *website E-voting*.
3. Metode pendekatan pemrograman yang digunakan didalam penelitian adalah pemrograman berorientasi objek (*Object Oriented Programming*), sementara untuk metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *Waterfall* serta pengujian yang dilakukan menggunakan dua cara yaitu *Black box Testing* dan *Beta Testing*.

D. Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk “Merancang bangun *E-Voting* Pemilihan Pengurus Ekstrakurikuler Pada SMA Negeri 1 Punggur”.

E. Kegunaan Penelitian

Diharapkan hasil dari penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. **Bagi SMA Negeri 1 Punggur**
Dengan adanya fitur admin ini akan berguna untuk membantu pengurus osis dan ekstrakurikuler dalam melakukan proses pemilihan sehingga proses pemilihan pengurus ekstrakurikuler menjadi lebih cepat, serta manfaat bagi siswa yaitu mempermudah akses pemilihan tanpa harus keluar dari dalam kelas ketika pemilihan pengurus ekstrakurikuler sedang berlangsung yang bersamaan dengan masa pembelajaran didalam kelas. Dengan adanya hak akses siswa diharapkan siswa tersebut tidak kesulitan lagi dalam melakukan pemilihan pengurus ekstrakurikuler secara *online*, dan bagi pembina pengurus ekstrakurikuler memudahkan dalam memantau kinerja dari proses pemilihan pengurus ekstrakurikuler tersebut secara *online*.
2. **Bagi Program Studi Ilmu Komputer**
Manfaat Penelitian pada program studi S1 Ilmu Komputer adalah menambah jumlah koleksi artikel ilmiah yang dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian selanjutnya.
3. **Bagi Penulis**
Meningkatkan Ilmu pengetahuan dibidang pemrograman khususnya pemrograman *web*, yang menggunakan bahasa pemrograman PHP.

F. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis, menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif, Menurut Sugiyono (2016:9) menyatakan bahwa:

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci dalam mengumpulkan data dan menafsirkan data. Alat pengumpulan data biasanya menggunakan pengamatan secara langsung, wawancara, studi dokumen.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu proses yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam proses penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan secara kualitatif yaitu sebagai berikut:

1) Studi Lapangan

Studi lapangan merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dilokasi penelitian langsung, adapun dalam melakukan studi lapangan dengan menggunakan teknik sebagai berikut:

a. Observasi

Menurut Morissan (2017:143) menyatakan bahwa:

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indra sebagai alat bantu utakmanya. Dengan kata lain, observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja panca indra.

Dengan melakukan penelitian secara langsung pada SMA Negeri 1 Punggur dan berdasarkan wawancara kepada Wakakesiswaan, penulis dapat mengetahui secara langsung tentang alur sistem pemilihan pengurus ekstrakurikuler yang berjalan saat ini yaitu masih menggunakan sistem manual dengan cara centang dan coblos pada bilik suara.

b. Wawancara

Menurut Esterberg (dalam Sugiyono, 2016:232) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Teknik ini dilakukan peneliti dengan cara tanya jawab secara langsung yang berkaitan dengan judul dan di ajukan kepada guru tata usaha dan staf sebagai narasumber untuk mendapatkan informasi mengenai sistem pemilihan pengurus ekstrakurikuler.

c. Dokumentasi

“Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu dan terjadi dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang” (Sugiyono, 2016:240). Dalam metode dokumentasi ini peneliti mendapatkan data data tertulis dan *file* sekolah seperti: Vsi dan Misi, Bagan Struktur organisasi, data siswa, data pengurus ekstrakurikuler dan data Pembina ekstrakurikuler.

2) Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data melalui sumber refrensi seperti jurnal, skripsi, buku, dan internet. Data yang diperoleh dengan

teknik ini adalah teori-teori mengenai definisi dari *website*, definisi bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) serta menggunakan *framework codeigniter* 3.1.10, Google Chrome, pengertian MySQL, definisi phpMyAdmin, definisi aplikasi *Visual Studio Code*, definisi metode pengembangan *Waterfall*, dan definisi pengujian *Black Box Testing* dan *Beta Testing*.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam melakukan penulisan skripsi ini terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi penjelasan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN LITERATUR

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang ditulis secara teliti mengenai masalah yang telah diambil oleh penulis dan juga didapatkan dari beberapa sumber referensi seperti jurnal atau buku. Teori yang dijelaskan seperti definisi rancang bangun *e-voting* pemilihan pengurus ekstrakurikuler, *website*, bahasa pemrograman *PHP (Hypertext Preprocessor)*, *framework codeigniter* 3.1.10, *MySQL*, *PhpMyAdmin*, *Visual studio code*, Google Chrome, metode *Waterfall*, pemrograman berorientasi objek (*Object Oriented Programming*), *Black box Testing* dan *Beta Testing*.

BAB III GAMBARAN UMUM ORGANISASI

Pada bab ini menjelaskan tentang sejarah SMA Negeri 1 Punggur, lokasi, struktur organisasi, manajemen organisasi, visi dan misi, serta analisis sistem yang berjalan.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis dan pembahasan pembuatan skripsi dimulai dari mengolah data hasil dan riset. Merancang *flowchart*, merancang aliran informasi yang akan digunakan, *UML (Unified Modelling Language)*, *Use case diagram*, *Activity Diagram*, *Class diagram*, *Database*, rancang basis data pembahasan program serta pengimplementasiannya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran yang berisikan tentang sebuah nasihat kepada penulis, pembaca agar lebih baik lagi dalam melakukan penelitian.

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP