

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi yang pesat ini banyak sekali penggunaan teknologi perangkat bergerak atau mobile phone memiliki aplikasi pendukung yang sangat canggih. Hal ini mendorong masyarakat untuk melakukan penyesuaian dengan mengembangkan teknologi tersebut agar tidak ketinggalan dalam era globalisasi seperti sekarang ini (Basuki, 2012).

Seiring dengan perkembangan zaman, para vendor mengembangkan fitur-fitur terbaru pada perangkat mobile phone produk mereka. Contohnya, pada perangkat mobile kita bisa mengakses berbagai informasi yang kita butuhkan melalui internet. Dalam lingkungan sekolah khususnya pada sekolah menengah atas tidak sedikit kita menjumpai para guru dan siswa melakukan aktivitas dengan menggunakan smartpone. Meskipun kebanyakan hanya untuk bersosial media saja.

Disamping proses belajar mengajar, di lingkungan sekolah juga terdapat beberapa organisasi dan kegiatan lain untuk mengapresiasi bakat dan minat siswa dalam mengembangkan prestasi mereka. Ada juga organisasi bentukan yang didalamnya menampung apresiasi dan kreativitas siswa untuk sekolah. Di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo organisasi-organisasi bentukan tersebut dapat dikatakan berjalan dengan baik. Seperti Unit Pelayanan Kerohanian (UPK), Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS), Organisasi Kepramukaan, Organisasi Pencinta Alam (MAPALA) dan organisasi lainnya yang menjunjang bakat serta minat mereka. Yang setiap organisasi mempunyai struktur organisasi yang tersusun dari Ketua, Wakil Ketua, Bendahara, Sekretaris dan Koordinasi masing-masing bidang dan untuk memilih pemimpin-pemimpin organisasi tersebut maka dilaksanakan pemilihan umum.

Pemilihan ketua Osis menjadi salah satu pemilihan yang ditunggu oleh para siswa. Untuk pergantian masa jabatan struktur keorganisasian

Osis, pemilihan ketua osis dilakukan setahun sekali. Namun demikian, dalam proses Pemilihan Ketua Osis di sekolah ini masih bersifat manual, yang artinya siswa masih harus menuju aula, kemudian menunjukkan Kartu Tanda Anggota (KTA) sebagai bukti verifikasi. Setelah itu satu per satu pemilih masuk ke bilik suara untuk melakukan pencoblosan. Hal tersebut dirasa kurang efisien dan maksimal, karena dengan menggunakan proses ini terlalu banyak dana yang harus dikeluarkan. Dan juga banyak siswa yang tidak bisa menyumbangkan hak suaranya dikarenakan sakit atau sedang ada keperluan kegiatan sekolah di luar kota dan sebagainya. Seiring perkembangan teknologi yang canggih muncul berbagai aplikasi pemilihan umum yang berbasis smartphone atau yang disebut dengan *e-voting*.

Adapun aplikasi pemilihan ketua Osis yang sudah ada pada jurnal penelitian sebelumnya antara lain aplikasi voting berbasis android yang hanya menyediakan menu login dan vote saja, dirasa kurang lengkap dan operasi sistem yang digunakan masih menggunakan android versi lama 2.3.3 (*Gingerbread*). Selain itu pada jurnal lain aplikasi voting yang dibangun hanya sampai perancangannya saja. Maka sesuai masalah di atas untuk menyempurnakan aplikasi maka penulis akan menambahkan dan mengembangkan menu lebih banyak dan lengkap seperti, penambahan menu data diri pengguna, menu *vote*, menu profil kandidat ketua osis, menu tutorial pemilihan, serta menu hasil perolehan sementara sehingga dapat difungsikan secara maksimal. Penulis juga akan membangun aplikasi yang dapat dijalankan minimal pada android versi 4.2 (*Jelly Beans*).

Dengan adanya masalah yang ada diatas maka penulis perlu membuat aplikasi *voting* yang berjudul “ Aplikasi Voting Berbasis Mobile Menggunakan Platfrom Android Studi Kasus Kasus Pada Pemilihan Ketua Osis SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo”. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media pelaksanaan pemilihan ketua Osis dan dapat diakses oleh siswa siswa nya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di jelaskan di atas, maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat aplikasi *Voting* Pemilihan Ketua Osis di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo berbasis *android*.
2. Bagaimana cara memberi pemahaman dan pengetahuan kepada siswa SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo bahwa aplikasi *Voting* berbasis *mobile* dapat menggantikan sistem pemilihan ketua osis secara manual.

C. Batasan Masalah

Agar batasan masalah sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka perlu di batasi oleh hal-hal berikut :

1. Aplikasi ini dibuat dengan *platform* android sehingga memungkinkan dapat berjalan pada sistem berbasis android saja (*smartphone*).
2. Aplikasi ini hanya untuk pelaksanaan pemilihan ketua osis di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo.
3. Fitur yang disediakan dalam aplikasi ini hanya untuk pemilihan ketua osis.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi *voting* ketua Osis berbasis android ini adalah :

1. Merancang dan membangun aplikasi *voting* berbasis *mobile* pada *smartphone* android dengan menggunakan software *eclipse* dan bahasa pemograman *Java*.
2. Membuat aplikasi untuk mempermudah siswa dalam pemilihan ketua osis.
3. Dapat menggantikan sistem pemilihan ketua osis yang dilakukan secara manual dengan aplikasi yang lebih mudah menarik dan efisien waktu.

E. Manfaat Penelitian

Dalam perancangan aplikasi *voting* berbasis *mobile* ini diharapkan dapat mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan pemilihan Osis di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo dan dapat menggantikan sistem

pemilihan Osis yang dilakukan secara manual dengan aplikasi *mobile* yang canggih dan efisien dalam penggunaan waktu.

F. Hipotesa Penelitian

Aplikasi *voting* berbasis android yang akan dibangun mungkin akan mempercepat proses pemilihan ketua Osis di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo. Maka kemungkinan aplikasi yang dibuat untuk pemilihan ketua Osis berbasis android *smartphone* akan menghasilkan proses yang efisien dan maksimal. Sedangkan proses pemilihan ketua Osis yang dilakukan dengan proses yang manual akan lebih lambat dan banyak membutuhkan dana yang cukup banya

