

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sistem pemilihan ketua dari sebuah organisasi baik yang kecil maupun yang besar saat ini cenderung dilakukan dengan pemilihan langsung, dengan cara melakukan pemungutan suara menggunakan kertas suara. Sebagai contoh adalah pemilihan Kepala Desa, ketua RT / RW. Untuk melakukan pemilihan dibutuhkan dana untuk pencetakan kertas suara, panitia pelaksana pemilihan dan untuk mendapatkan hasil akan dilakukan perhitungan suara manual. Prinsip utama pemilihan yang dianut biasanya adalah LUBER (Langsung Umum Bebas Rahasia) dan JURDIL (Jujur dan Adil).

Pemilih langsung memberikan pilihannya pada calon dengan cara pencoblosan atau contreng pada kertas suara. Sistem pemilihan seperti ini sudah biasa dilakukan dan ternyata tetap saja membutuhkan dana yang besar, membutuhkan beberapa orang panitia dan waktu untuk mendapatkan hasil perhitungan suara akan lama. Apa lagi calon yang akan dipilih ada beberapa orang dan peserta pemilih banyak. Melihat kondisi ini maka dilakukan pembuatan suatu alternatif pemilihan yang lebih mudah, murah dan cepat. Alternatif yang akan diteliti adalah memanfaatkan teknologi komputer.

Komputer adalah teknologi yang berkembang sangat pesat dan hampir merata di semua kehidupan manusia. Dahulu teknologi komputer merupakan suatu inovasi dari para pendahulu untuk menciptakan teknologi komputer. Dan

sekarang teknologi komputer tersebut telah merata hampir di semua bidang kehidupan. Bukan tidak mungkin masa depan, komputer sebagai kebutuhan pokok semua lapisan kehidupan.

Di era trend komputer saat ini segala bidang pekerjaan sangat dibantu dengan adanya komputer tidak terkecuali proses voting atau pemilihan kepala pemerintahan ataupun ketua dari suatu organisasi. Oleh karena sistem pemungutan suara merupakan sistem yang penting dalam menentukan suatu pilihan yang sesuai dengan kaidah dan syarat yang ditentukan.

Sistem pemilihan dengan menggunakan teknologi komputer ini akan diuji coba untuk mendapatkan hasil, apakah dana yang dibutuhkan lebih murah, lebih cepat dan panitia lebih sedikit. Kemudian pada alternatif ini juga akan diperlihatkan bagaimana supaya prinsip LUBER dan JURDIL tetap diutamakan. Alternatif pemilihan ini, menggunakan beberapa komponen komputer yang tersambung dengan jaringan lokal, serta bahasa pemrograman visual basic.

B. PERUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang diatas dapat diambil rumusan masalah : Bagaimana membuat sistem pemilihan berbasis elektronik dengan memanfaatkan teknologi komputer dengan bahasa pemrograman Visual Basic.

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan utama dari penelitian ini adalah membuat suatu program untuk alternatif pemilihan ketua/ pimpinan dengan memanfaatkan teknologi komputer.

Dengan harapan alternatif yang dibuat ini lebih murah, lebih mudah, lebih cepat dan membutuhkan panitia yang lebih sedikit.

D. BATASAN MASALAH

Dalam pembuatan aplikasi ini dilakukan beberapa batasan sebagai berikut:

1. Sistem operasi yang digunakan adalah Microsoft Windows Xp / Windows 7.
2. Program dibuat menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 2010 dan MySql sebagai database.
3. Aplikasi akan dijalankan pada jaringan lokal.
4. Aplikasi dengan 4 orang jumlah calon kandidat yang dipilih dan dengan menggunakan 1 buah komputer server dan maksimal 10 buah komputer client.
5. Aplikasi digunakan untuk pemungutan suara lingkup kecil.

E. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan dalam pembuatan program sebagai alternatif pemilihan ini adalah sebagai berikut:

1. Studi pustaka, dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari berbagai sumber referensi yang meliputi bahan-bahan dalam menunjang tugas akhir.
2. Membuat program client-server untuk membaca input dan output data dengan bahasa pemrograman Visual Studio 2010 dan MySql.
3. Melakukan pengujian sistem dan menganalisa sistem.

F. MANFAAT

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini yaitu dengan menggunakan teknologi komputer dan aplikasi pemilihan/ voting secara online dapat lebih murah, lebih mudah, lebih cepat dan membutuhkan panitia yang lebih sedikit.

G. RENCANA KEGIATAN

Berikut merupakan jadwal rencana kegiatan dalam melaksanakan tugas akhir ini:

Tabel 1. Rencana Kegiatan

KEGIATAN	MINGGU ke					
	I	II	III	IV	V	VI
1. Tahap Persiapan	■	■				
2. Tahap Perhitungan dan Analisa data		■	■			
3. Tahap Perancangan Software		■	■	■		
4. Tahap Pembuatan Software			■	■	■	
5. Tahap analisa program dan uji coba				■	■	■
6. Tahap penyusunan laporan				■	■	■

H. SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam penulisan ini, penulis membentuk suatu sistematika yang bertujuan untuk menggambarkan secara ringkas bab-bab yang mencakup hal-hal sebagai berikut:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan mengenai Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan tujuan, Metode penelitian, Tinjauan Pustaka, dan Sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang konsep dasar dan teori-teori yang mendukung pembahasan untuk tema penulisan ini yang didapat dari beberapa literatur.

BAB 3 : PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang perancangan aplikasi Pemungutan Suara Menggunakan Bahasa Pemrograman Microsoft Visual Basic dan gambaran umum rancangannya.

BAB 4 : IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini membahas analisa hasil dan pembahasan aplikasi Pemungutan Suara yang dirancang, pembuatan program yang diajukan, tampilan dari program, dan pengujian aplikasi.

BAB 5 : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari bab-bab yang ada, sehingga dari kesimpulan ini penulis mencoba untuk memberi saran yang berguna untuk melengkapi dan menyempurnakan pengembangan aplikasi ini untuk ke depannya.