

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pemilihan umum mahasiswa adalah sarana untuk melaksanakan regenerasi atau pergantian kepengurusan di lembaga – lembaga tinggi Kemahasiswaan didalam lingkungan keluarga mahasiswa STMIK Akakom Yogyakarta. Pemilihan umum secara demokrasi juga dilakukan oleh keluarga mahasiswa stmik akakom yogyakarta. Tetapi dalam pelaksanaan pemilihan umum mahasiswa masih menggunakan sistem manual di mana ketikan memilih calon persiden mahasiswa. Mahasiswa yang mempunyai hak memilih datang ketempat pemilihan. Mahasiswa kemudian mencoblos kertas pemilihan dan kemudian memasukan ke dalam kota suara. Setelah proses pemungutan suara selesai, dilakukan proses penghitungan suara.

Dalam pelaksanaan kegiatan pemilihan persiden mahasiswa ini sering terjadi beberapa kendala mulai dari masalah dalam penggunaan akomodasi sarana untuk pengalokasian kelengkapan pemilihan hingga terjadinya *human error* yang dimana terjadinya kesalahan saat mencoblos surat suara calon kandidat persiden yang seharusnya mencoblos satu kali tetapi dilakukan berkali-kali pada kertas suara, karena dalam ketentuan keabsahan mencoblos surat suara dilakukan hanya sekali, sehingga mengakibatkan proses penghitungan suara yang dilakukan berjalan lambat karena proses tersebut harus di hitung satu persatu .

Dari permasalahan tersebut munculah gagasan dalam melakukan pemilihan umum mahasiswa dengan memanfaatkan teknologi berbasis web, sehingga lebih mudah dan efisien.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan dapat disimpulkan untuk membuat suatu sistem aplikasi yang dapat membuat penghematan penggunaan sarana , menghemat waktu dan mempermudah penghitungan suara. Untuk itu

penulis tersebut melatar belakangi penenilitian ini dengan skripsi dengan judul “SISTEM APLIKASI PEMILIHAN UMUM BERBASIS WEB (STUDI KASUS PEMILIHAN PRESIDEN BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA KELUARGA MAHASISWA STMIK AKAKOM YOGYAKARTA)”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka rumusan masalah dalam penitian ini adalah:

1. Bagaimana membuat sistem aplikasi pemilihan umum berbasis web?
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem yang dibangun pada studi kasus?

1.3. Ruang Lingkup

Agar tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada, maka perlu adanya batasan masalah, yaitu :

1. Dalam pemilihan umum ini mahasiswa hanya dapat melakukan pemilihan satu kali dengan melakukan login ke dalam aplikasi
2. Mahasiswa hanya dapat memilih satu calon kandidat presiden dan partai peserta pemilu .
3. Aplikasi ini hanya terbatas pada pemilihan persiden mahasiswa STMIK Akakom Yogyakarta.
4. Input data kandidat dilakukan oleh admin.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Membuat sistem pemilihan umum aplikasi berbasis web.
2. Mengimplementasikan sistem yang dibangun pada studi kasus.

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan membawa manfaat bagi peneliti dan panitia pelaksana pemilihan umum mahasiswa . Berikut ini adalah Manfaat yang diharapkan setelah pembangunan sistem ini selesai :

1. Bagi peneliti
 - a. Bisa menerapkan ilmu yang telah diperoleh dari bangku perkuliahan di lingkungan kampus.
 - b. Bisa memperoleh pengetahuan tentang bagaimana memanfaatkan perkembangan pengetahuan yang sangat pesat dengan tepat guna, dan belajar mencari jalan keluar dari permasalahan yang ada.
2. Bagi Panitia Pelaksana pemilihan umum mahasiswa
 - a. Dapat membantu dalam mengurangi biaya akomodasi dalam penyelenggaraan pemilihan umum.
 - b. Mempermudah dalam proses penyelenggaraan pemilihan umum mahasiswa.
 - c. Mempersingkat waktu dalam persiapan dan pelaksanaan penyelenggaraan pemilihan umum mahasiswa.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada Laporan Skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKAN DAN DASAR TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan mengenai analisis sistem dan kebutuhan sistem meliputi kebutuhan perangkat keras maupun kebutuhan perangkat lunak, analisis pengguna, pemodelan sistem pendukung keputusan, perancangan sistem, diagram alir data, rancangan tabel, relasi tabel, analisis perhitungan kriteria.

BAB IV RANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan analisa sistem yang diusulkan dengan menggunakan diagram alir data, relasi tabel dari sistem yang diimplementasikan, serta pembahasan sistem secara detail seperti yang ada di bab sebelumnya, di jabarkan secara satu persatu dengan menerapkan konsep sesudah adanya sistem yang diusulkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN