

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi menciptakan hal-hal yang membantu manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Hal ini sangat mendukung adanya aktivitas demokrasi, khususnya pada saat pemilihan pasangan calon pemimpin. Keberadaan aplikasi *e-voting* merupakan terobosan terbaru untuk menciptakan media baru dalam proses pemungutan suara. Aplikasi pemungutan suara elektronik secara otomatis memproses suara yang diberikan oleh pemilih pemilih. Dengan menggunakan aplikasi *e-voting* dapat mendukung aktivitas demokrasi baik dalam kampanye maupun proses pemungutan suara.

Awalnya kegiatan pemilihan umum atau sering disebut pemira dilakukan secara manual, rekonsiliasi membutuhkan banyak waktu, ruang dan uang. Selain itu, kertas surat suara ringan dan mudah tertiuip angin, sehingga mudah rusak atau hilang. Rangkuman pemungutan suara tetap harus dilakukan secara manual setelah waktu pemungutan suara berakhir. Hal ini membuat kegiatan rentan terhadap kecurangan jika salah satu pasangan calon tidak memiliki saksi saat tahap rekapitulasi suara dijalankan, dan hasil rekapitulasi suara yang dijalankan panitia tidak transparan. Aplikasi *e-voting* menghemat waktu dan uang dalam mempersiapkan kegiatan pemilihan, karena prosesnya dalam hitungan menit. Ini berarti pemungutan suara menjadi efisien karena dapat diakses oleh pemilik hak suara. Pemilih yang memilih pasangan calon secara otomatis masuk ke dalam sistem yang memproses suaranya. Hasil pemungutan suara juga ditampilkan secara otomatis dan akurat sehingga tidak ada gangguan dari pihak lain karena semuanya dikendalikan oleh kinerja sistem dalam aplikasi *e-voting*. Hasil pemungutan suara yang ditampilkan merupakan perolehan dari data pemilih yang merupakan mahasiswa aktif Universitas Muria Kudus pada saat itu. Sehingga naungan pihak kemahasiswaan univertitas serta data yang terkoneksi dari sistem informasi akademik menambah perlindungan dan keabsahan akan suara yang telah masuk. Selain berfokus pada proses pemilu dan gambaran umum pemungutan suara, pengguna juga akan menemukan informasi tentang daftar pasangan calon, kampanye pasangan calon, ringkasan surat suara awal dan akhir, serta jadwal

kampanye pemilihan umum yang sedang berlangsung juga dapat diakses. Untuk aplikasi atau sistem yang telah dilakukan rancang bangun masih menggunakan proses perhitungan keseluruhan suara atau terpusat dan belum menggunakan *electoral vote*. Yang membedakan adalah penentuan pemenang dari suara keseluruhan hanya mengandalkan daerah pemilihan yang partisipan atau pemilih hak suaranya banyak memberikan potensi kemenangan lebih banyak bagi kandidat pasangan calon. Sehingga hal tersebut memberikan kurangnya pemerataan untuk mendapatkan hak suara bagi kandidat yang berasal dari daerah pemilihan yang sedikit pemilik hak suaranya.

Selain itu, sistem *e-voting* yang telah dibuat masih menggunakan metode manual untuk memasukkan data pemilih hak suara, hal tersebut membuat kapasitas pada database menjadi lebih besar dan memerlukan banyak waktu apabila pemilih hak suaranya memiliki jumlah yang sangat banyak. Pada sistem *e-voting* yang akan dibuat ini dapat digunakan untuk model rekapitulasi suara keseluruhan dan rekapitulasi pemenang *electoral vote* yang dihitung seberapa banyak memenangkan suara pada daerah pemungutan suara tersebut. Aplikasi ini menggunakan *restful API* sehingga data pemilik hak suara menggunakan model *host to host* antar database agar kapasitas database pada aplikasi *e-voting* yang digunakan tidak terlalu besar. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis membuat judul skripsi yang berjudul “ **Penerapan Sistem E- Voting Terhadap Efektifitas Pelaksanaan Pemilu Raya Universitas Muria Kudus** ”.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah :

1. Mengapa dilakukan rancang bangun aplikasi *e-voting*?
2. Siapa saja yang dapat menggunakan aplikasi *e-voting* tersebut?
3. Apa saja yang dapat dilakukan oleh pengguna ketika menggunakan aplikasi *e-voting*?

1.3. Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem digunakan untuk kegiatan Pemilu Raya di Universitas Muria Kudus.
2. Pemilik hak suara yang terdaftar dalam sistem merupakan mahasiswa aktif Universitas Muria Kudus kecuali pasangan calon.
3. Pasangan calon tidak memiliki hak suara namun dapat melakukan kampanye melalui sistem tersebut.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sistem *e-voting* sebagai media penyelenggaraan rangkaian kegiatan Pemilu Raya Universitas Muria Kudus dengan database yang terkoneksi dengan database Sistem Informasi Akademik Universitas Muria Kudus untuk pemenuhan data mahasiswa aktif.
2. Aplikasi *e-voting* digunakan oleh seluruh mahasiswa aktif Universitas Muria Kudus dalam menjalankan rangkaian kegiatan Pemilu Raya Universitas Muria Kudus.
3. Aplikasi *e-voting* sebagai petunjuk informasi, media kampanye, media pemungutan suara dalam mewujudkan demokrasi yang berazas Langsung Umum Bebas Rahasia Jujur dan Adil (LUBER JURDIL) serta transparansi selama pelaksanaan kegiatan dibawah naungan Kemahasiswaan Universitas Muria Kudus.

1.5. Sistematika penulisan

Penulisan pada laporan skripsi ini terdiri dari beberapa bab yang memiliki penjelasan masing – masing. Laporan ini memiliki lima pembagian bab dimulai dari BAB I. Pendahuluan, yang di mana terdapat latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan laporan skripsi. Kemudian, BAB II. Tinjauan Pustaka yang berisi penelitian sebelumnya dan teori – teori terkait dengan judul yang bersumber dari buku atau jurnal yang telah terakreditasi. Selanjutnya, BAB III. Metodologi yang digunakan pada skripsi yang disusun oleh penulis. Kemudian, BAB IV. Hasil dan Pembahasan mengenai skripsi yang telah

dilaksanakan oleh penulis. Terakhir, BAB V. Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran mengenai skripsi yang telah disusun oleh penulis.

