



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang adalah salah satu instansi pemerintahan yang terletak di Jln Poros Noerdin km 7,5 kecamatan Tebing Tinggi kabupaten Empat Lawang. Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang mempunyai tugas pokok membantu Bupati melaksanakan urusan pemerintah dibidang Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang terdapat pada daerah khususnya kabupaten Empat Lawang. Dengan memanfaatkan teknologi yang sudah semakin maju saat ini, Pemanfaatan teknologi tersebut salah satunya dalam hal vote bujang gadis.

E-Vote adalah suatu metode pemungutan suara dan penghitungan suara dalam suatu pemilihan dengan menggunakan perangkat elektronik. Dengan kata lain, teknologi ini memudahkan pemilih dalam suatu pemilihan yang bersifat umum untuk menggunakan hak pilihnya dengan menggunakan media elektronik dan internet. Tujuan dari *e-vote* adalah menyelenggarakan pemungutan suara dengan biaya hemat dan penghitungan suara yang cepat dengan menggunakan sistem yang mudah untuk dilakukan.

Penggunaan *E-Vote* sebagai media untuk mencari keputusan yang berkaitan dengan hidup orang banyak telah dimulai sejak lama. Tetapi dalam pelaksanaannya, banyak terjadi penyimpangan yang dilakukan oleh sebagian golongan masyarakat untuk kepentingan mereka sendiri. Salah satu contohnya seperti pengambilan keputusan pada peserta Indonesian Idol yang selama ini dilakukan lewat sms yang mengakibatkan *voter* memiliki banyak pulsa dapat melakukan *vote* berulang kali untuk mendukung idolanya. Tentunya ini menyebabkan timbulnya konflik di kalangan masyarakat, serta menurunnya tingkat kepercayaan masyarakat terhadap pihak penyelenggara acara dan pihak pemenang. Sehingga diperlukanlah suatu teknologi terkomputersasi atau *E-Vote* untuk membantu penyelesaian masalah dalam proses pengambilan keputusan ini.



Dibeberapa kabupaten di Sumatera Selatan saat ini dalam memajukan kegiatan putra-putri daerahnya selalu menyelenggarakan kegiatan yang bersifat positif, salah satunya pemilihan Bujang Gadis Kabupaten Empat Lawang (BGKEL). Hal ini diselenggarakan oleh pihak dinas pariwisata bertujuan untuk mencari Duta putra-putri daerah untuk membanggakan daerahnya. Syarat yang harus dipenuhi oleh peserta juga harus sesuai, artinya tidak saja harus cantik atau ganteng tapi bagaimana putra-putrinya bisa berkarya dan berpikir kritis, Selama ini pemilihan terhadap para BGKEL dilakukan dengan *vote* lewat sms dan *like* terbanyak dari instagram. Kekurangan *vote* melalui sms yang selama ini berjalan salah satunya terjadinya kecurangan pada *voter* yang dapat melakukan sms lebih dari satu kepada salah satu BGKEL yang difavoritinya karena memiliki banyak pulsa. Hal ini tentu berdampak pada peserta lain yang *voternya* mempunyai sedikit pulsa yang mana melibatkan masyarakatnya.

Dari permasalahan diatas, maka penulis berkeinginan untuk membangun sistem *E-Vote* yang dapat dimanfaatkan untuk pemilihan BGKEL secara adil dan bertanggung jawab. Dan diharapkan tidak akan terjadi lagi kecurangan dalam *vote* BGKEL. Agar penelitian ini lebih terarah, maka peneliti mengambil studi kasus di salah satu kegiatan dinas pariwisata yang ada di Sumatera Selatan, yaitu Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang .

Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang adalah salah satu dinas yang berada di kabupaten empat lawang yang sudah berdiri sejak tahun 2007. Dalam memajukan dan mewujudkan visi tersebut, pihak manajemen dari dinas pariwisata kabupaten Empat Lawang selalu mengaktifkan kegiatan-kegiatan dari putra-putrinya. Mulai dari kegiatan yang sifatnya berstandar lokal, nasional bahkan internasional, seperti pemilihan Bujang Gadis yang selalu diselenggarakan disetiap tahunnya guna mendapatkan duta yang terbaik untuk memajukan daerah.

Dari latar belakang masalah tersebut Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang membutuhkan sistem *vote* yang berbasis *web*. Aplikasi ini nantinya hanya dapat diakses oleh masyarakat kabupaten empat lawang. Adapun judul yang diajukan penulis dalam laporan ini yaitu “**Aplikasi Elektronik Vote (E-Vote)**”



Bujang Gadis pada Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang Berbasis *Web Mobile View*

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, penulis merumuskan permasalahan yaitu sistem yang lama dengan sistem modern. Yang menjadi masalah pokok adalah **“Bagaimana merancang sebuah Aplikasi Elektronik *Vote (E-Vote)* Bujang Gadis pada Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang Berbasis *Web Mobile View*”**. Aplikasi ini *e-vote* untuk memberikan kemudahan memilih dan keakuratan data guna menunjang pemilihan Bujang Gadis Kabupaten Empat Lawang.

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang digunakan dalam laporan ini adalah:

1. Aplikasi *E-Vote* ini hanya berlaku di Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang.
2. Aplikasi ini dibuat untuk mengantisipasi kecurangan yang mungkin akan terjadi dikemudian hari.
3. Aplikasi ini dapat mengelola data pengguna, pendaftaran bujang gadis dan hasil *vote*.
4. *Tools* yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu *sublime text*, *xampp*, *php*, dan *chrome*.

1.4 Tujuan

Tujuan penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat suatu aplikasi yang mempermudah para pihak penyelenggara BGKEL dalam menentukan pemenangnya. Sehingga informasi yang dihasilkan sesuai dengan kenyataannya dan tidak terdapat lagi kecurangan.
2. Membuat pendataan peserta yang dilakukan oleh petugas lebih efektif dan efisien, sehingga mengurangi kesalahan pada saat pendaftaran.



3. Untuk memperbaharui sistem konvensional menjadi sistem yang sudah terintegrasi dengan *web*.

1.5 Manfaat

1. Mempermudah pekerjaan dari pihak penyelenggara BGKEL dalam menghitung jumlah *voter*. Sehingga informasi yang dihasilkan sesuai dengan kenyataannya dan tidak terdapat lagi kecurangan.
2. Pendataan peserta yang dilakukan oleh petugas lebih efektif dan efisien, sehingga mengurangi kesalahan pada saat pendaftaran.
3. Pembaharuan sistem konvensional menjadi sistem yang sudah terintegrasi dengan *web*. Sehingga dapat meningkatkan kualitas yang terbaik untuk Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang terutama dalam pemilihan Bujang Gadis Daerah.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Lokasi Pengumpulan Data dan Waktu Pelaksanaan

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan di Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang yang beralamat di Jln Poros Noerdin km 7,5 kecamatan Tebing Tinggi kabupaten Empat Lawang dengan waktu pelaksanaan dari tanggal 27 Maret 2020– 27 Mei 2020.

1.6.2 Metodologi Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah dengan cara berikut:

1. Data Primer

Menurut Herviani dan Febriansyah (2016:23),” Data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data dari pihak pertama kepada pengumpul data yang biasanya melalui wawancara. Pada penyusunan laporan akhir ini peneliti menggunakan cara-cara sebagai berikut:



a. Wawancara

Menurut Syamsudin (2014:410), “Wawancara adalah kumpulan informasi yang digali melalui tanya jawab lisan dan percakapan sehari-hari”. Penulis melakukan wawancara dengan salah satu pegawai Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang yang akan dibutuhkan penulis untuk Laporan Akhir ini.

b. Observasi

Menurut Syamsudin (2014:404), “Observasi adalah aktivitas mencatat suatu gejala/peristiwa dengan bantuan alat/instrumen untuk merekam/mencatatnya guna tujuan ilmiah atau tujuan lainnya”. Disini penulis mengamati atas apa yang dikerjakan oleh setiap bagian kerja pada Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang.

2. Data Sekunder

Menurut Herviani dan Febriansyah (2016:24), “Data sekunder merupakan suatu cara membaca, mempelajari dan memahami dengan tersedianya sumber-sumber lainnya sebelum penelitian dilakukan”. Data sekunder yang penulis dapatkan bersumber dari *website* Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang dan juga dari buku – buku penunjang baik buku pribadi maupun buku yang dapat dipinjam di perpustakaan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar pembahasan Laporan Akhir ini dapat memberikan gambaran sesuai dengan tujuan, maka penulisan Laporan Akhir ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan secara garis besar mengenai Laporan Akhir ini seperti latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah,



tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis menjelaskan secara singkat mengenai teori umum, teori khusus dan teori program. Teori umum menjelaskan tentang teori yang berkaitan dengan judul dan istilah – istilah yang digunakan dalam membangun aplikasi tersebut. Teori khusus menjelaskan secara singkat mengenai pengertian dari *UML Diagram*, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*. Sedangkan, teori program berkaitan dengan program yang akan digunakan seperti *Framework CodeIgniter* dan *Database MySQL* yang dapat dijadikan acuan dalam pembahasan mengenai program.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini menguraikan gambaran umum dari Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang seperti Sejarah, Visi dan Misi Instansi, Logo Instansi serta Deskripsi Struktur Organisasi dan hal lainnya yang berkaitan Dinas Pariwisata Kabupaten Empat Lawang.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi pembahasan dari masalah yang ada di Dinas Pariwisata Empat Lawang yang meliputi rancangan, desain sistem yang buat serta desain *output* dari aplikasi tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang ditarik dari hasil keseluruhan aplikasi yang telah dibangun, serta memberikan saran untuk membantu dalam pengembangan aplikasi yang telah dibangun untuk kedepannya.