

Pemilihan Ketua Osis Sma Negeri 1 Seram Bagian Barat Menggunakan Aplikasi Pemilihan Berbasis Android

¹⁾Doms Upuy*, ²⁾ Berny P. Tomasouw, ³⁾ Jefri E. T. Radjabaycolle, ⁴⁾ Citra Fathia Palembang, ⁵⁾ Venn Y. I. Ilwaru, ⁶⁾ Achmad S. Syafie

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾⁵⁾⁶⁾Universitas Pattimura, Indonesia

Email Corresponding: doms.upuy@fmipa.unpatti.ac.id *

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Android Aplikasi Demokrasi Pemilihan Teknologi Digital	<i>Teknologi digital yaitu tidak sepenuhnya lagi menggunakan tenaga manusia, tetapi pada sistem otomatis dengan pengoperasian komputer. Pada sekarang ini teknologi digital sudah memasuki berbagai bidang aspek kehidupan, dari bidang pendidikan, bidang transportasi, bidang kesehatan, bidang ekonomi dan berbagai bidang lainnya. Jenis teknologi komunikasi tak bisa lepas dari peran human. setiap harinya, human menggunakan teknologi komunikasi. misalnya digunakan untuk pemungutan suara (voting) sebagai fondasi utama dalam demokrasi. Sebelumnya sistem pemungutan suara hanya dilakukan dengan sistem voting nonelektronik (pencoblosan). Cara ini dilakukan oleh banyak kalangan dan dinilai masih konvensional pada kemajuan teknologi, dan juga memiliki banyak kelemahan seperti membutuhkan biaya yang besar untuk print kertas suara, lambatnya penghitungan suara dan juga kurang akuratnya hasil dari menghitung surat suara karena sering muncul pertengkaran mengenai sah dan tidaknya kertas suara. Oleh karena itu, perlu diperkenalkan sistem pemungutan suara secara elektronik dengan menggunakan aplikasi pemilihan berbasis android kepada seluruh siswa SMA Negeri 1 Seram Barat. Dengan cara ini maka akan membantu proses pemilihan sehingga dapat berjalan dengan baik, cepat dan lancar serta tetap terjamin pemilihan secara langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil. Kegiatan ini juga bertujuan untuk mengenalkan kepada masyarakat dalam hal ini para siswa tentang pemanfaatan teknologi digital dalam bidang demokrasi</i>
Keywords: Androids Application Democracy Election Digital Technology	<i>Digital technology, namely not fully using human power anymore, but on an automated system with computer operation. At present digital technology has entered various aspects of life, from education, transportation, health, economics and various other fields. This type of communication technology cannot be separated from the role of humans. Every day, humans use communication technology. for example used for voting (voting) as the main foundation in democracy. Previously the voting system was only carried out by a non-electronic voting system (voting). This method is carried out by many groups and is considered to be conventional in terms of technological advances, and also has many drawbacks such as requiring a large fee to print ballot papers, slow vote counting and also inaccurate results from counting ballots because disputes often arise about whether paper is legal or not. voice. Therefore, it is necessary to introduce an electronic voting system using an Android-based election application to all students of SMA Negeri 1 West Seram. In this way it will assist the election process so that it can run well, quickly and smoothly and guarantees direct, public, free, confidential, honest and fair elections. This activity also aims to introduce the public, in this case students, about the use of digital technology in the field of democracy</i>
	This is an open access article under the CC-BY-SA license.
	

I. PENDAHULUAN

Pengertian teknologi secara umum dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari terkait keterampilan dalam menghasilkan alat hingga metode pengolahannya guna menyelesaikan berbagai pekerjaan manusia. Salah satu tanda perkembangan jaman yaitu adanya teknologi yang mulai jarang digunakan. Kemajuan teknologi yang semakin pesat dan dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan yang semakin baik. Salah satu teknologi yang sangat berperan penting dalam kehidupan manusia adalah teknologi digital (Aminul, 2018).

Teknologi digital yaitu tidak sepenuhnya lagi menggunakan tenaga manusia, akan tetapi lebih kepada sistem yang otomatis untuk pengoperasian dengan sistem komputerisasi. Pada era sekarang ini teknologi digital telah memasuki bidang kehidupan, mulai dari bidang pendidikan, bidang transportasi, bidang kesehatan, bidang ekonomi dan berbagai bidang lainnya. Salah satu contoh teknologi digital yaitu teknologi komunikasi. Jenis teknologi digital komunikasi bisa dikatakan tak bisa lepas dari peran manusia/human. Hampir setiap harinya, human membutuhkan teknologi untuk berkomunikasi. Misalnya, teknologi digital dari jenis ini yakni laptop, televisi pintar, smartphone, radio, tablet, dan lainnya (Riza, 2018).

Loura & Varida (2016; Prananda *et al.* (2017) mengatakan bahwa pemungutan suara (voting) merupakan bagian dari dasar dalam demokrasi. Sebelumnya, sistem pemungutan hanya dilakukan dengan sistem legislasi dan juga sistem voting yang tidak menggunakan elektronik (misalnya untuk pencoblosan/pencontrengan) Zaen dan Putra, (2018; Dahnia, (2020). Selama ini, voting dilakukan secara centang/coblos pada kertas suara menjadi pilihan dalam penyelenggaraan demokrasi di tanah air (Rodianto *et al.* 2021; Surya, 2020). Cara seperti ini banyak dilakukan diberbagai kalangan dan dinilai masih konvensional pada era kemajuan teknologi dan informasi, serta memiliki banyak kelemahan seperti, membutuhkan anggaran yang besar untuk mencetak kertas surat suara, lambatnya proses penghitungan surat suara dan juga kurang efektif untuk hasil perhitungan surat suara karena sering terjadi perdebatan mengenai sah atau tidaknya sebuah surat suara (Guntur, 2020; Amelia, *et al* 2021).

SMA Negeri 1 Seram Bagian Barat merupakan sekolah di Kabupaten Seram Bagian Barat yang setiap tahunnya selalu melakukan agenda demokrasi yakni pemilihan ketua OSIS. Jumlah siswa yang sangat banyak mengakibatkan proses pemilihan ketua OSIS bisa berlangsung sangat lama dan tidak efisien. Informasi ini diperoleh saat tim kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dari Divisi Komputasi Sains, Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) Universitas Pattimura (UNPATTI) berkoordinasi dengan pihak SMA Negeri 1 Seram Bagian Barat.

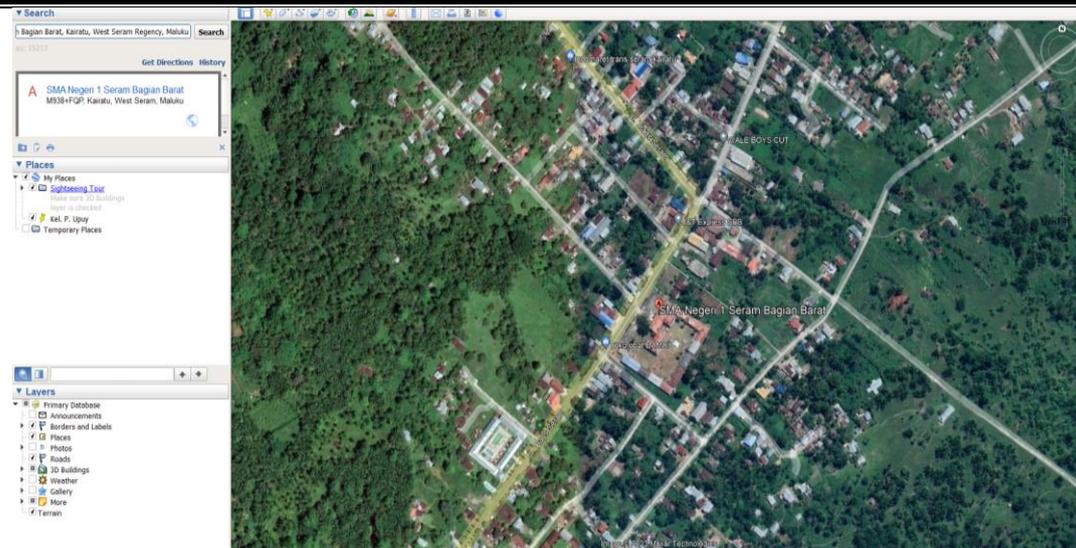
Pelaksanaan PkM yang akan dilakukan pada SMA Negeri 1 Seram Bagian Barat difokuskan untuk memperkenalkan sistem pemungutan suara secara elektronik kepada seluruh siswa SMA Negeri 1 Seram Barat dan membantu proses pemilihan tersebut sehingga dapat berjalan dengan baik, cepat dan lancar serta tetap terjamin pemilihan secara langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil. Kegiatan ini juga bertujuan untuk mengenalkan kepada masyarakat dalam hal ini para siswa tentang pemanfaatan teknologi digital dalam bidang demokrasi. Berdasarkan uraian di atas maka kegiatan PkM ini akan dilaksanakan dengan judul "Pemilihan Ketua OSIS SMA Negeri 1 Seram Bagian Barat Menggunakan Aplikasi Pemilihan Berbasis Android"

II. MASALAH

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 1 Seram Bagian Barat yang masih melakukan pemilihan OSIS secara manual sehingga hasilnya yang diperoleh belum efektif dan efisien. Hal ini mendorong Tim Divisi Komputasi Sains untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk membantu pihak sekolah SMA Negeri 1 Kairatu Seram Bagian Barat. Adapun tujuan PkM ini untuk menjawab 3 permasalahan yaitu:

1. Bagaimana perancangan dan pembuatan aplikasi pemilihan ketua OSIS berbasis android?
2. Bagaimana data pasangan calon dan database pemilih berdasarkan permintaan sekolah sehingga dapat dimasukkan ke aplikasi pemilihan ketua OSIS?
3. Bagaimana tata cara pemilihan ketua OSIS dengan menggunakan aplikasi pemilihan berbasis android?

Lokasi pengabdian kepada masyarakat akan ditunjukkan pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat

III. METODE

Metode yang dilakukan adalah metode peragaan secara langsung untuk mendemonstrasikan cara penggunaan aplikasi pemilihan dan dilanjutkan dengan proses latihan dan ujicoba oleh para siswa serta pemaparan tata cara pemilihan ketua OSIS dengan menggunakan aplikasi pemilihan. Setelah itu, proses pemilihan ketua OSIS dilaksanakan dan ditutup dengan proses pengumuman hasil rekapitulasi suara setiap pasangan calon serta pengumuman pasangan ketua OSIS terpilih. Untuk pembagian tugas yang dilakukan oleh dosen akan ditunjukkan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Pembagian tugas dosen untuk kegiatan PkM

NO	TUGAS/MATERI	DOSEN	WAKTU
1.	Pembuatan database pemilih pada <i>Firestore Google</i> berdasarkan datasiswa	Doms Upuy, S.Si, M.Cs	100 menit
2.	Sinkronisasi UI dan layout aplikasi sesuai dengan permintaan sekolah	Venn Y. I. Ilwaru, S.Si, M.Si	30 Menit
3.	Penjelasan dan peragaan penggunaan aplikasi pemilihan	Berny P. Tomasouw, S.Si, M.Si	30 Menit
4.	Pendampingan install aplikasi dan ujicoba aplikasi oleh para siswa	Achmad Syarief Syafie, S.Si, M.Si	45 Menit
5.	Pemaparan tata cara pemilihan ketua OSIS menggunakan aplikasi pemilihan	Citra F.Palembang, S.Kom., M.Kom	30 Menit

- | | | | |
|----|--|---|----------|
| 6. | Pengumuman hasil rekapitulasi suara setiap pasangan calon serta pengumuman pasangan ketua OSIS terpilih. | Jefri. E. T. Radjabaycolle,
S.Si, M.Cs | 20 Menit |
|----|--|---|----------|

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai melalui kegiatan PkM ini dituangkan dalam bentuk hasil kegiatan pada setiap tahapan pelaksanaan sebagai berikut :

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahapan perencanaan adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan koordinasi dengan pimpinan Fakultas MIPA Unpatti dan Pimpinan Jurusan Matematika terkait maksud kegiatan dan lokasi melalui proposal yang disusun. Pelaksanaan tahapan ini adalah tim pengusul melakukan koordinasi untuk penerbitan surat penugasan kegiatan PkM yang dilakukan.
- b. Melakukan Koordinasi dan Analisis Situasi dengan pihak SMA Negeri 1 Seram Bagian Barat. Pelaksanaan tahapan ini dalam bentuk perkunjungan ke lokasi kegiatan PkM dan bertemu secara langsung dengan pimpinan SMA Negeri 1 Seram Bagian Barat untuk membicarakan maksud kegiatan dan teknis pelaksanaan kegiatan. Berdasarkan hasil diskusi, maka diputuskan pelaksanaan kegiatan berlangsung selama 1 hari yakni tanggal 29 Oktober 2022.

Kegiatan PkM yang dilaksanakan oleh Divisi Komputasi Sains Jurusan Matematika dengan target sasaran siswa-siswi SMA Negeri 1 Seram Bagian Barat berlangsung dengan baik. Hal ini terlihat dari para siswa yang sangat antusias menyampaikan hak suaranya melalui aplikasi pemilihan hingga pada proses pengumuman ketua OSIS terpilih periode 2022-2023. Pihak mitra menyambut dengan positif kegiatan yang dilakukan sesuai dengan harapan pimpinan sekolah bahwa para siswa bisa memahami peran dan pemanfaatan teknologi dalam bidang demokrasi.



Gambar 2. Dokumentasi bersama Wakasek kesiswaan dan calon ketua/sekretaris OSIS

Pada gambar 2 dapat terlihat bahwa telah dilakukan koordinasi dengan pihak SMA Negeri 1 Kairatu Seram Bagian Barat yang diwakili oleh Wakil Kepala Sekolah bidang Kesiswaan, dan dokumentasi yang diambil dari TIM Divisi Komputasi Sains bersama kelima pasangan calon untuk menjadi ketua dan sekretaris OSIS



Gambar 3. Proses pemilihan ketua/sekretaris OSIS

Untuk gambar 3 ditunjukkan proses kegiatan pemilihan setiap pasangan calon dan disaksikan oleh Wakasek kesiswaan.



Gambar 4. Jumlah suara setiap pasangan calon

Pada gambar 4 menunjukkan hasil dari pemilihan setiap pasangan untuk menjadi ketua dan sekretaris OSIS periode 2022-2023. Dan yang memperoleh suara terbanyak yaitu pasangan calon dengan nomor urut 4, dengan total suara 225.



Gambar 5. Dokumentasi bersama ketua dan sekretaris OSIS terpilih periode 2022-2023

Pada gambar 5 menunjukkan hasil dari proses pemilihan ketua dan sekretaris OSIS periode 2022-2023, dan dokumentasi dengan pasangan calon pemenang.

V. KESIMPULAN

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini dapat disimpulkan bahwa : Siswa-siswi mampu memahami pentingnya demokrasi dan mampu memahami penerapan dan penggunaan teknologi dalam bidang demokrasi

DAFTAR PUSTAKA

- Aminul, F. (2018). Penggunaan Sistem Digital Komputer Pada Proses Pemilihan Kepala Pemerintahan Secara Langsung Dengan Tehnik "One Click". *Jurnal Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*. *STMIK Insan Pembangunan*, 6(2), 81-90.
- Guntur, M. (2020). Perancangan Sistem E-Voting Pemilihan Kepala Desa Pada Kecamatan Teupah Selatan Kabupaten Simeulue. *Journal Informatic, Education and Management*. 2(2).1-11.
- Surya, W. (2020). Pemilihan Ketua OSIS dalam Membangun Kesadaran Siswa Untuk Menggunakan Hak Demokrasi Di SMA Negeri 7 Binjai. *Jurnal Serunai Pancasila dan Kewarganegaraan*. *STKIP Budidaya Binjai*. 9(1), 1-9.
- Loura, H., & Varida, M. S. (2016). E-Voting: Kebutuhan vs. Kesiapan (Menyongsong) E-Demokrasi. *Jurnal Konstitusi*, 8(4), 579-604. <https://doi.org/10.31078/jk847>
- Dahnial, D. (2020). Aplikasi E-Voting Untuk Pemilihan Ketua Osis Di SMA Xyz Berbasis Web Responsive. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 9(1), 144-151. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v9i1.819>
- Zaen, M. T. A., & Putra, R. (2018). Aplikasi Voting Pemilihan Ketua Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) Pada Ma Nurul Ihsan Nw Tilawah Berbasis Web. *Jurnal Manajemen Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(2), 43-48. <https://doi.org/10.36595/misi.v1i2.48>
- Rodianto, Aliyah, J., & Irsyad, M.D. (2021). Pengembangan Aplikasi E-Votting Untuk Pemilihan Ketua Osis Berbasis Android. *JINTEKS (Jurnal Informatika Teknologi dan Sains)*, 3(4). 434-440. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v3i4.1292>
- Amelia, R., Bahri, S., & Sanjaya, Y. (2018). Perancangan Aplikasi E-Vote Berbasis Mobile Android Pada Pemilihan Ketua RT Ngestiharjo RT 02/15 Siswodipuran Boyolali. *JITU : Journal Informatic Technology And Communication*, 2(3), 1-9. <https://doi.org/10.36596/jitu.v2i3.18>
- Prananda, R., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi E-Voting Berbasis Android. 5(1), 17-21.
- Riza, A. P. (2018). Peran Teknologi Digital dalam Perkembangan Dunia Perancangan Arsitektur. *Elkawnie: Journal of Islamic Science and Technology*. 4(1), 67-78. <https://doi.org/10.22373/ekw.v4i1.2959>