

**ABSTRAK**

Judul : Rancang Bangun Sistem E-voting Untuk Pemilihan Ketua OSIS Di SMAN 5 Kota Tangerang Berbasis Website

Nama : Gilang Saefullah

Program Studi : Teknik Informatika

Sistem E-Voting dapat menjadi pilihan dalam proses pemilihan ketua Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS). Dalam usaha untuk meningkatkan partisipasi dan efisiensi dalam pemilihan. Saat ini, Pemilihan ketua OSIS di SMAN 5 Kota Tangerang masih menggunakan sistem konvensional, dimana penyampaian informasi masih menggunakan media sederhana yaitu siswa dikumpulkan dalam lapangan sekolah untuk menyampaikan visi dan misi dari para kandidat calon ketua OSIS, penggunaan kertas sebagai surat suara yang rentan terhadap kehilangan dan kerusakan data serta panitia harus menghitung satu persatu hasil perolehan suara yang memakan waktu cukup lama. Untuk mengatasi hal tersebut dilakukannya penelitian ini dengan tujuan untuk merancang dan membangun sistem e-voting berbasis website yang dapat menyediakan informasi kandidat calon ketua OSIS yang dapat dilihat melalui website, terdapat database untuk menyimpan data, dan menghitung hasil perolehan suara secara otomatis untuk membantu dan mempermudah siswa/i dalam pelaksanaan pemilihan ketua OSIS di SMAN 5 Kota Tangerang. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode Extreme Programming yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu Planning, design, coding, dan testing. Untuk mengidentifikasi masalah pada sistem yang ada, penelitian ini menggunakan metode analisis PIECES. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah HTML, CSS, JavaScript untuk frontend dan PHP untuk backend dengan database MySQL.

**Kata Kunci:** *e-voting, pemilihan ketua OSIS, website*

**ABSTRACT**

*Title* : *Website-Based Design of E-voting System for OSIS Chairperson Election at SMAN 5 Kota Tangerang*

*Name* : *Gilang Saefullah*

*Study Program* : *Informatics Engineering*

*The E-Voting system can be an option in the process of selecting the head of the Intra-School Student Organization (OSIS). In an effort to increase participation and efficiency in elections. Currently, the election for the OSIS chairperson at SMAN 5 Kota Tangerang still uses a conventional system, where the delivery of information still uses simple media, namely students are gathered in the school field to convey the vision and mission of the candidates for OSIS chairperson, the use of paper as ballots that are prone to loss and data corruption and the committee having to calculate the vote results one by one which takes quite a long time. To overcome this, this research was carried out with the aim of designing and building a website-based e-voting system that can provide information on candidates for OSIS chairmanship that can be viewed via the website, there is a database to store data, and calculate the results of vote acquisition automatically to help and simplify students in the implementation of the election for OSIS chairman at SMAN 5 Kota Tangerang. The system development method used is the Extreme Programming method which consists of 4 stages, namely Planning, design, coding, and testing. To identify problems with existing systems, this study uses the PIECES analysis method. The programming languages used are HTML, CSS, JavaScript for the frontend and PHP for the backend with a MySQL database.*

**Keywords:** *e-voting, the election of the chairman of the OSIS, website*