ABSTRAK

PENGEMBANGAN APLIKASI PEMILIHAN KETUA OSIS SMP BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN JAVASCRIPT DENGAN METODE AGILE

Oleh

Alfi Arisandi 19102001

Pemilihan ketua OSIS sekolah menengah pertama SMP merupakan ajang untuk para generasi muda berlatih bagaimana cara berdemokrasi. Dalam pelaksaananya terkadang masih menggunakan sistem konvensional menggunakan bilik khusus dan kertas, tidak hanya itu siswa-siswi juga harus ketempat pelaksanaan pemilihan. Sistem ini juga tidak efektif dan masih terdapat kecurangan ataupun kesalahan penginputan suara oleh panitia. Untuk itu peneliti menggunakan konsep aplikasi *mobile* yang dapat menambahkan efektifitas pemilihan ketua OSIS SMP. Dalam proses pembuatan aplikasi menggunakan metode pengembangan A*gile* karena dalam proses pengembangannya sangat mudah dan membutuhkan waktu yang relatif cepat dan *resources* yang besar dengan enam tahapan yaitu perencanaan, desain, pengembangan atau pengkodean, perilisan, *tesing*, dan evaluasi. Implementasi pengembangan aplikasi menggunakan Javascript dengan library ReactJS yang memiliki kelebihan seperti deklaratif, berbasis komponen. Setelah melewati pengembangan dan perilisan aplikasi di *testing* menggunakan metode Black-Box yang focus kepada fungsionalitas aplikasi dengan lima perangkat *mobile* dan mendapatkan hasil sesuai dengan harapan peneliti. Dengan ini menunjukan bahwa pengembangan aplikasi pemilihan ketua OSIS SMP dengan menggunakan metode *Agile* berjalan dengan baik.

Kata Kunci: *Agile, Javascript, mobile app, pemilihan OSIS, React JS*