

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi yang terus berlangsung, berbagai informasi mengalir tanpa batas ruang maupun waktu. Bagi individu yang tidak mampu menyesuaikan diri dengan tuntutan perubahan tersebut tentu akan mengalami hambatan. Demikian pula dengan siswa yang memasuki lingkungan sekolah baru, ia akan dihadapkan dengan berbagai keadaan yang berbeda dengan sekolah sebelumnya. Siswa dihadapkan pada berbagai tuntutan dan harapan yang sangat kompleks. Siswa berhadapan dengan mata pelajaran baru, guru-guru yang baru, teman baru, lingkungan sekolah yang baru dan sebagainya. Menghadapi hal tersebut tidak sedikit siswa yang mengalami hambatan yang menyebabkan siswa melakukan pelanggaran-pelanggaran terhadap kedisiplinan yang dapat berakibat negatif terhadap belajarnya, seperti: keluar kelas saat pelajaran berlangsung, membolos, merokok, berkelahi dengan siswa lain dan prestasi rendah. Proses penyesuaian diri sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang menentukan kepribadian itu sendiri baik internal maupun eksternal. Diantara beberapa faktor yang mempengaruhi penyesuaian diri seseorang adalah faktor lingkungan, seperti keluarga, sekolah, masyarakat, kebudayaan, dan agama[1].

Oleh karena itu, dalam Proyek Akhir ini berupaya untuk membuat aplikasi berbasis *website* untuk membantu Guru BK dalam mengetahui faktor – faktor kepribadian siswa baik faktor eksternal maupun internal yang dapat menyebabkan terhambatnya siswa tersebut dalam berprestasi di sekolah. System ini akan berlandaskan beberapa metode seperti DCM (Daftar Cek Masalah). Daftar Cek Masalah adalah daftar berisi pernyataan-pernyataan yang merupakan masalah yang diasumsikan biasa dialami oleh individu dalam tingkat perkembangan tertentu. DCM digunakan untuk mengungkap masalah-masalah yang dialami oleh individu, dengan merangsang atau memancing individu untuk mengutarakan masalah yang pernah atau sedang dialaminya. DCM ini sendiri merupakan perpaduan dari contoh-contoh DCM yang sudah banyak digunakan di sekolah-sekolah. DCM ini hasil terdiri dari 240 butir pernyataan yang terbagi dalam 5 bidang, dengan bidang bimbingan yakni : pribadi, sosial, belajar, ekonomi dan karir. Beberapa aspek yang berusaha diungkap lewat DCM ini adalah: 1) kesehatan, 2) keadaan ekonomi, 3) kehidupan keluarga, 4) agama dan moral, 5) rekreasi dan hobi, 6) hubungan pribadi, 7) kehidupan sosial, 8) masalah

remaja, 9) penyesuaian terhadap sekolah, 10) penyesuaian terhadap kurikulum, 11) kebiasaan belajar 12) masa depan dan cita cita.[2]

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi yang mempermudah hubungan antara layanan bimbingan dan konseling siswa di smp?
2. Bagaimana merancang aplikasi untuk mempermudah guru BK mengetahui kepribadian/masalah siswa dan memberikan *Treatment* kepada siswa tersebut?
3. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi layanan konseling dengan menggunakan desain tampilan yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna?

1.3 Batasan Permasalahan

Pembuatan sistem dalam proyek akhir ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun sesuai dengan data siswa yang berlaku di Sekolah Menengah Pertama tersebut
2. Sistem yang dibangun merupakan aplikasi layanan konseling siswa yang digunakan untuk melihat kepribadian/masalah dari proses pengelolaan data siswa dalam kurun waktu 12 bulan.
3. Aplikasi yang dibangun berbasis *website* menggunakan codeigniter.
4. Aplikasi ini ditujukan untuk guru BK atau pihak pengurus layanan bimbingan konseling yang dapat diakses oleh siswa di Sekolah Menengah Pertama tersebut

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Merancang aplikasi *website* layanan konseling yang menyajikan data yang relevan dan akurat agar dapat mengetahui masalah pribadi siswa.
2. Merancang aplikasi *website* layanan konseling dengan menggunakan desain tampilan yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna.
3. Merancang dan membangun aplikasi *website* layanan konseling yang mampu menghasilkan laporan berupa data yang dapat mempermudah guru

bimbingan konseling dalam memberikan *treatment* sesuai masalah yang di hadapi oleh siswa.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah yang digunakan pada pembuatan aplikasi layanan konseling ialah metode *survey* dan *prototype*. Penulis akan melakukan *survey* ke pihak sekolah menengah pertama untuk melakukan pengambilan data yang diharapkan penulis mendapatkan hasil riset dalam bentuk pendapat dari orang lain yang berinteraksi langsung dengan objek yang diamati. Tujuan utama dari metode ini ialah untuk mendapatkan gambaran umum dengan cara berinteraksi langsung dengan beberapa orang[3]. Selanjutnya penulis membuat *prototype* dari produk yang diminta. Kemudian mempresentasikan kepada pihak sekolah menengah pertama dan pihak tersebut akan mengevaluasi serta memberi masukan. Kemudian diulangi kembali pembenahan pada *prototype* hingga mencapai titik kesepakatan dengan pihak sekolah tersebut. tahapan-tahapan proses pengembangan dalam model *prototype*[4], adalah :

1. Listen To Customer

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap permasalahan yang ada, yaitu melakukan diskusi kepada guru bk, permasalahan seperti apa yang ada pada sekolah tersebut

2 Build / Revise

Setelah mendapatkan dan memahami permasalahan yang ingin di pecahkan maka langkah berikutnya dengan membuat *prototype* sesuai kebutuhan dan permasalahan yang telah didiskusikan. Apabila sudah sesuai dengan permasalahan masuk ketahap selanjutnya, jika belum sesuai dengan permasalahan maka kembali pada proses membuat *prototype*. Dan *prototype* yang sudah di sepakati kemudian diterjemahkan ke bahasa pemrograman.

3 Customer Test

Pada Tahap ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat, apakah aplikasi sesuai dengan permintaan *user* dan dapat menjalankan proses implementasi *system* yang disetujui sebelumnya. Jika telah sesuai maka akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya jika belum sesuai maka kembali ketahap perbaikan ke masalah yang belum disetujui dan jika telah di setujui maka aplikasi akan di ujikan dan diberikan kepada pihak user.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut merupakan pembagian tugas tim proyek :

1. Rahmat Tobi Hidayat

Peran : *Back-End Programmer*

Tanggung Jawab :

1. Pembuatan buku
2. Pembuatan Video Promosi
3. Menganalisa kebutuhan data
4. Membuat *Prototype*
5. Membangun *database* program

2. Syafri Fajarian

Peran : *Front-End Programmer*

Tanggung Jawab :

1. Pembuatan buku
2. Membuat desain *mock-up*
3. Merancang model *Prototype*
4. Pengolahan data
5. Merancang desain web