

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMK Islam Manba'ul Ulum merupakan pengembangan model pendidikan yang diterapkan oleh pondok pesantren Manba'ul Ulum asuhan KH. M. Amir Wildan yaitu salah satu sekolah menengah yang berada di Buaran Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara, provinsi Jawa Tengah. Dalam dunia akademis dan pendidikan baik itu SMP (Sekolah Menengah Pertama) maupun SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) sebagai sekolah dengan dasar islami sangat dianjurkan untuk tiap sekolah melakukan inovasi. Tanpa teknologi informasi dan komunikasi lembaga pendidikan dapat dikatakan kurang untuk mendukung proses belajar mengajar. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi diharapkan akan memberikan kemudahan untuk mendapat informasi yang cepat, akurat, dan efisien.

Bimbingan konseling di Sekolah Menengah Kejuruan untuk memberikan pengarahan kepada siswa dalam pembentukan karakter yang baik, memfasilitasi perkembangan siswa, sebagai tempat konseling atau diskusi terhadap masalah dan karir kedepannya bagi siswa. Dan yang membedakan BK di SMA dengan SMK memberi pengarahan tentang dunia kerja yang akan dihadapi setelah lulus, memang ada beberapa siswa yang ingin melanjutkan ke jenjang perkuliahan tapi kebanyakan setelah lulus siswa akan melanjutkan ke dunia kerja. Pelanggaran – pelanggaran yang biasa dijumpai di sekolah cukup beragam diantaranya datang terlambat, membolos, merokok, berkelahi, memakai seragam tidak pakai aturan dan masih banyak lagi pelanggaran lainnya.

Berdasarkan hasil observasi pada SMK Islam Manba'ul Ulum Kedungombo Mayong sebagai tempat dilakukannya penelitian yang meliputi interview, wawancara, dokumentasi, sistem pendataan siswa yang dirasakan masih banyak kekurangan, dikarenakan perhitungan terhadap nilai poin pelanggaran siswa masih menggunakan sistem konvensional dimana guru BK harus mencatat setiap pelanggaran siswa dalam sebuah buku dan setelah itu direkap kedalam aplikasi

Microsoft Excel untuk disimpan dan dibuat laporan. Dengan sebuah teknologi maka proses penyampaian informasi siswa kepada orang tua menjadi lebih cepat, yang sebelumnya hanya mengetahui informasi saat diakhir semester pengambilan rapor. Dengan teknologi komunikasi HP (*Handphone*) yang semakin canggih, salah satunya yaitu Telegram. Telegram merupakan sebuah aplikasi layanan pengiriman pesan instan yang bersifat gratis, para penggunanya dapat mengirim pesan dan bertukar foto, video, stiker, audio, dan tipe berkas lainnya. Selain itu pemanfaatan telegram dapat digunakan untuk mempermudah mengkomunikasikan hasil pencatatan siswa dengan wali murid.

Hasil yang akan dibuat dari penelitian ini adalah sebuah laporan dari *Software* dengan judul “Sisten Informasi Manajemen Bimbingan Konseling Berbasis *Web Responsive* dan Telegram Notifikasi Pada SMK Islam Manba’ul Ulum Kedungombo Mayong” maka dari itu diharapkan guru, siswa, dan orang tua menggunakan aplikasi ini menjadi solusi yang baik untuk mengatasi permasalahan yang masih konvensional.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dijelaskan diatas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun suatu “Sistem Informasi Manajemen Bimbingan Konseling Berbasis *Web Responsive* dan Telegram Notifikasi pada SMK Islam Manba’ul Ulum Kedungombo Mayong” untuk dapat memudahkan guru BK mengatasi permasalahan yang dialami siswa dan juga orang tua dapat mengontrol sifat dan kedisiplinan anaknya dalam pendidikan menggunakan notifikasi telegram.

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah lebih terarah pada pembahasan penelitian ini dan sesuai tujuan awal agar tidak menyimpang terlalu jauh maka perlu adanya batasan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Sistem aplikasi yang akan penulis buat hanya digunakan untuk proses bimbingan konseling yang ada pada SMK Islam Manba’ul Ulum Kedungombo Mayong.

2. Sistem ini memduahkan orang tua siswa untuk mendapatkan informasi mengenai pelanggaran yang dilakukan anaknya dengan cara masuk sistem bimbingan konseling.
3. Orang tua dapat mengetahui kehadiran sekolah anaknya melalui telegram
4. Sistem informasi bimbingan konseling ini meliputi data siswa, data kelas, data jurusan, jadwal bimbingan, data skor, data pembinaan, data pelanggaran, prestasi dan panggilan orang tua.

Output yang dihasilkan dalam pernacangan sistem ini adalah laporan perkembangan siswa.

1.4 Tujuan

Tujuan dibentuknya penelitian ini adalah untuk memberikan rekomendasi dari permasalahan *usability* serta menguntungkan guru BK, sekolah dan memudahkan orang tua dalam mengontrol pendidikan anaknya sehingga terorganisir dengan baik serta meminimalisir adanya rangkap data.

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Dengan adanya sistem *Web Responsive* maka sekolah dapat menjadikan salah satu sarana yang efektif dan efisien dalam hal menangani kasus para siswa.
2. Memberikan bahan evaluasi perkembangan siswa, yang dapat dengan mudah diakses di sistem bimbingan konseling.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar – benar akurat, relevan, valid dan juga reliable maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari instansi baik melalui pengamatan langsung maupun pencatatan terhadap obyek penelitian, meliputi:

a. Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam menunjang kelengkapan data melalui metode wawancara dan *interview*. Penulis melakukan tanya jawab dengan pihak yang bertanggung jawab mengenai proses bimbingan konseling yang ada di SMK Islam Manba'ul Ulum Kedungombo Mayong.

b. Observasi

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data tidak hanya dengan metode wawancara atau *interview* tetapi juga melalui metode observasi. Penulis mencari data – data yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem informasi manajemen bimbingan konseling dalam pelaksanaan kegiatan operasional dengan melakukan survei di SMK Islam Manba'ul Ulum Kedungombo Mayong

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung. Data diambil dari buku – buku, dokumentasi dan literatur – literatur meliputi:

a. Studi Kepustakaan

Metode studi kepustakaan ialah salah satu pencarian dan pengumpulan data dengan cara membaca buku, laporan – laporan yang berkaitan dengan objek penelitian dan dapat dijadikan sebagai dasar teori serta dapat dijadikan bahan perbandingan.

b. Studi Dokumentasi

Yaitu pengumpulan data dari literatur – literatur dan dokumentasi dari internet, buku ataupun sumber informasi lain. Studi dokumentasi dalam penelitian ini adalah dengan meminta data – data dari pihak instansi. Misalnya mengenai struktur organisasi, data guru, data siswa, dan lain – lain. Hal ini dilakukan agar informasi yang didapatkan benar – benar bersumber dari objek yang dijadikan sebagai tempat penelitian.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah proses yang penting bagi pembuatan suatu sistem. Dalam pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah model SDLC (*System Development Life Cycle*) atau sering disebut juga metode *waterfall*. Menurut Simarmata (2010), sebuah model air terjun memicu tim pengembang untuk merinci apa yang seharusnya perangkat lunak lakukan (melakukan dan menentukan kebutuhan sistem) sebelum sistem tersebut dikembangkan.

Dalam pengembangan metode *waterfall* terdapat beberapa tahapan dari pengembangan sistem, yaitu:

a. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software Requirement Analist*)

Seluruh kebutuhan *Software* harus bisa didapatkan dalam fase ini termasuk didalamnya kegunaan *software* yang diharapkan pengguna dan batasan *software*.

b. Desain Sistem (*Desaign System*)

Tahapan ini dilakukan sebelum melakukan *coding*. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya.

c. Pengkodean (*Coding*)

Dalam tahap ini dilakukan pemrograman, pembuatan *software* dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu tahap ini juga dilakukan pemeriksaan terhadap modul yang dibuat, apakah sudah sesuai fungsi apa belum.

d. Penerapan / Pengujian Progam (*Integration & Testing*)

Ditahap ini dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah *software* telah sesuai dengan desain dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

e. Pendukung atau Pemeliharaan (*Maintenance*)

Ini merupakan tahap terakhir dalam model *Waterfall*. *Software* yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modelling Language* (UML), UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. (Rosa, 2018)

Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modelling Language* (UML) antara lain:

a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi-fungsi tersebut. *Use Case Diagram* ini nantinya digunakan untuk mengetahui jumlah aktor dan bagaimana interaksi mereka disistem serta mengetahui fungsi apa saja yang ada d Sistem Informasi Manajemen Bimbingan Konseling yang akan dibuat.

b. *Class Diagram*

Class Diagram adalah kumpulan dari beberapa class yang terdapat pada sistem yang akan dibuat. Sedangkan class yaitu kumpulan dari objek yang memiliki atribut yang sama. Class diagram ini nantinya akan digunakan untuk menggambarkan kumpulan objek yang memiliki atribut yang sama dan dikelompokkan menjadi beberapa class. Beberapa class tersebut direlasikan dengan menggunakan garis penghubung dan diberi multiplicity. Multiplicity digunakan untuk menunjukkan jumlah suatu objek yang bisa berhubungan dengan objek lain.

c. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan dikirimkan yang diterima antar objek. Secara grafis menggambarkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada *sequence* sebuah *use case* atau operasi.

d. *Statechart Diagram*

Statechart Diagram atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi dari sebuah mesin atau sistem atau objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian-kejadian (*events*) yang menyebabkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain.

e. *Activity Diagram*

Activity Diagram yaitu diagram yang menggambarkan *workflow* atau aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

1.7 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah suatu diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian. Adapun kerangka pemikiran yang akan dilakukan dalam penelitian sebagai berikut:

