

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia saat ini, terutama teknologi informasi sangatlah pesat. Hal ini memberikan dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan. Sistem informasi dan komunikasi mampu memberikan kemudahan pihak pengelola menjalankan kegiatannya dan meningkatkan kredibilitas dan akuntabilitas sekolah dimata siswa, orang tua siswa, dan masyarakat umumnya. Penerapan teknologi informasi untuk menunjang proses pendidikan telah menjadi kebutuhan bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Pemanfaatan teknologi informasi ini sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas bagi manajemen pendidikan (Fatansyah: 2012). Keberhasilan dalam peningkatan efisiensi dan produktivitas bagi manajemen pendidikan akan ikut menentukan kelangsungan hidup lembaga pendidikan itu sendiri. Dengan kata lain menunda penerapan teknologi informasi dalam lembaga pendidikan berarti menunda kelancaran pendidikan dalam menghadapi persaingan global.

SMKN 1 Badegan Ponorogo, sebagai salah satu lembaga pendidikan di Indonesia juga memanfaatkan sistem informasi untuk mempermudah penyelenggaraan pendidikan. Beberapa sistem informasi yang telah ada di SMKN 1 Badegan Ponorogo yaitu sistem informasi akademik, sistem informasi perpustakaan, dan sistem informasi bimbingan dan konseling. Dalam hal ini penulis memandang bahwa sistem informasi yang diterapkan sudah cukup bagus.

Hanya saja pada sistem informasi bimbingan dan konseling perlu dilakukan beberapa perbaikan. Saat ini sistem informasi bimbingan dan konseling yang ada berupa web sederhana yang menyediakan layanan pengecekan poin *reward* dan *punishment* siswa. Web ini memiliki beberapa kelemahan di antaranya hanya bisa diakses melalui jaringan lokal (lingkungan sekolah), tampilan yang statis, dan performa yang lambat. Hal ini tentu membuat jalannya proses bimbingan dan konseling belum efektif.

Kondisi yang diharapkan dalam pemanfaatan sistem informasi bimbingan dan konseling di SMKN 1 Badegan Ponorogo adalah tersedianya sistem yang mempermudah pengelolaan data, monitoring perilaku, dan penentuan upaya penanganan permasalahan siswa melalui satu aplikasi *android*. Dengan aplikasi *android* pemberian poin *reward* dan *punishment* dapat dilakukan dengan cepat karena setiap guru dan siswa dapat memanfaatkan *android* kapan dan dimanapun. Data statistik yang dirilis kementerian komunikasi dan informatika pada tahun 2015 menunjukkan jumlah pengguna telepon genggam di Indonesia diperkirakan mencapai 100 juta orang. Pertumbuhan ini juga ditunjang oleh banyaknya pengembangan aplikasi berbasis *android*.

Saat ini *smartphone* yang bersistem operasi *android* tidak hanya digunakan oleh kalangan menengah atas saja tetapi juga banyak digunakan oleh kalangan menengah bawah. Tidak hanya orang dewasa, anak-anak pun sudah sangat mahir dalam menggunakannya. *Android* menurut Nazaruddin (2012: 1) merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Linux*. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. *Android* umum

digunakan di *smartphone* dan juga tablet PC. Safaat (2011: 1) mengatakan bahwa *android* menyediakan akses yang sangat luas kepada pengguna untuk menggunakan *library* yang digunakan untuk membangun aplikasi yang semakin baik. *Android* memiliki sekumpulan *tools* yang dapat digunakan pengembang untuk meningkatkan produktifitas pada saat membangun sebuah aplikasi.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sulastri (2012) tentang pemanfaatan sistem informasi berbasis *android* pada bidang pendidikan menunjukkan bahwa pengolahan data akademik menjadi lebih efektif dan efisien karena adanya sistem yang sudah terkomputerisasi dan terotomatisasi ke basis data. Risnandar (2015) dalam penelitian terdahulu juga mengungkapkan bahwa sistem informasi sangat dibutuhkan karena sistem informasi merupakan sarana yang dapat memberikan informasi tentang kegiatan dengan lebih efisien, cepat dan akurat. Dengan sistem penyimpanan data akademik pada basis data dengan daya kapasitas tampung data yang besar memungkinkan data yang disimpan lebih besar, aman, serta menghindari duplikasi data. Selain itu dengan pemanfaatan *android* menjadikan performa lebih cepat, memiliki tampilan yang menarik, dan memudahkan *user* untuk mengakses sistem informasi di manapun dan kapanpun.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Bimbingan dan Konseling Berbasis Android di SMKN 1 Badegan Ponorogo”**.

1.2 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi sistem informasi

manajemen bimbingan dan konseling berbasis *android* di SMKN 1 Badegan Ponorogo. Hal ini diharapkan dapat menyelesaikan persoalan yang selama ini dihadapi di SMKN 1 Badegan Ponorogo.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Sesuai dengan tujuan penelitian, produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa sebuah perangkat lunak atau *software*. Adapun fitur yang tersedia dalam perangkat lunak tersebut adalah sebagai berikut :

1. Login

Login adalah proses masuk ke dalam aplikasi dengan memasukkan identitas akun minimal terdiri dari *username*/akun pengguna dan *password* untuk mendapatkan hak akses. Dalam sistem informasi ini siswa, guru dan admin memiliki hak akses yang berbeda.

2. Halaman Utama

Halaman utama merupakan halaman yang tampil setelah *user* berhasil masuk ke dalam aplikasi. Halaman ini berisi menu-menu yang ada dalam sistem informasi manajemen bimbingan dan konseling.

3. Profil Siswa

Profil siswa berisi tentang informasi data diri siswa berupa nama, nis, tempat dan tanggal lahir, alamat, nama orang tua, dan data lainnya. Data ini hanya bisa dilihat admin oleh siswa yang bersangkutan saja.

4. Tata Tertib

Fitur ini berisi surat keputusan kepala SMKN 1 Badegan Ponorogo tentang tata tertib yang berlaku selama 1 tahun ajaran. Fitur ini juga menjelaskan tentang

pasal-pasal *Reward* dan *Punishment* beserta bobot poinnya. Admin dapat mengubah besaran poin *reward* dan *punishment* apabila terjadi perubahan.

5. Cek Poin

Pada fitur ini admin dapat melihat perolehan poin *reward* dan *punishment* semua siswa. Guru dapat melihat perolehan poin pada siswa yang diampu. Sementara siswa hanya dapat melihat poin *reward* dan *punishment* yang didapatkan sendiri.

6. Kolom Bimbingan

Kolom bimbingan merupakan fitur yang disediakan bagi siswa yang ingin bertanya atau menyampaikan sesuatu berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi. Melalui fitur ini guru BK akan menjalankan perannya dalam membantu memberikan solusi pada permasalahan yang sedang dihadapi siswa.

7. Peringatan

Fitur ini berisi pemberitahuan tindak lanjut dari poin yang didapatkan siswa. Peringatan ini dimaksudkan untuk mengingatkan siswa agar lebih disiplin dalam menjalankan peraturan yang ada di sekolah. Sebagai contoh, kepada siswa yang telah mencapai poin *punishment* sebanyak 16 poin akan mendapatkan peringatan untuk menghadap ke guru BK untuk mendapat nasihat dan teguran lisan.

8. Informasi Umum

Fitur ini merupakan fitur tambahan yang berisi informasi/pengumuman yang disampaikan pihak sekolah kepada siswa. Informasi yang disampaikan melalui halaman admin akan dapat dilihat oleh setiap siswa melalui akun masing-masing.

9. Tentang Aplikasi

Fitur ini berisi informasi tentang aplikasi sistem informasi bimbingan dan konseling SMKN 1 Badegan Ponorogo. Dalam fitur ini disampaikan deskripsi aplikasi beserta *author*/ pembuat aplikasi.

1.4 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan masalah yang dipaparkan pada latar belakang dan tujuan penelitian di atas, didapatkan kesenjangan antara kondisi nyata dan kondisi ideal yang diharapkan. Kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata ini harus segera diatasi agar tata kelola manajemen bimbingan dan konseling berjalan lancar. Manfaat yang diharapkan dari pengembangan aplikasi sistem informasi manajemen bimbingan dan konseling berbasis *android* ini adalah:

a. Bagi guru

1. Mempermudah pengelolaan data bimbingan dan konseling siswa (*input* data, *update* data, dan lain-lain)
2. Membantu dalam memonitoring perkembangan perilaku siswa di sekolah.
3. Mempermudah dalam menentukan upaya penanganan permasalahan siswa di sekolah.

b. Bagi siswa

1. Tersedianya sistem informasi yang telah dirancang untuk membantu siswa dalam mengontrol perkembangan poin *reward* dan *punishment* yang telah didapatkan.
2. Mempermudah dalam mendapatkan solusi dari permasalahan yang dihadapi di sekolah.

c. Bagi peneliti atau pengembang

1. Sebagai sarana implementasi dari belajar selama berada di lingkungan Universitas Trunojoyo Madura.
2. Menambah wawasan peneliti atau pengembang dalam mengamati masalah dan kemudian memberikan sumbangan dalam pemecahan masalah tersebut.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1.5.1 Asumsi

- a. Pengembangan aplikasi sistem informasi manajemen bimbingan dan konseling ini akan membuat pengelolaan data perilaku siswa menjadi lebih efektif.
- b. Penggunaan aplikasi sistem informasi manajemen bimbingan dan konseling ini mampu menekan angka pelanggaran dan meningkatkan motivasi berprestasi siswa.
- c. Penggunaan aplikasi sistem informasi manajemen bimbingan dan konseling ini mampu membantu guru BK dalam menentukan upaya untuk menangani permasalahan siswa di sekolah.

1.5.2 Keterbatasan

Batasan masalah dalam penelitian yang akan dikembangkan adalah :

- a. Aplikasi sistem informasi manajemen bimbingan dan konseling pada sisi siswa dan guru berjalan pada *platform android* sedangkan admin berjalan pada *platform web*.

- b. Aplikasi sistem informasi manajemen bimbingan dan konseling ini memuat pasal-pasal yang tertera dalam tata tertib siswa SMKN 1 Badegan Ponorogo.
- c. Pengembangan aplikasi ini lebih diutamakan untuk membantu proses bimbingan dan konseling secara *online* dan memonitoring perolehan poin *reward* dan *punishment* siswa.
- d. Pengujian aplikasi sistem informasi manajemen bimbingan dan konseling ini dilakukan oleh guru dan siswa SMKN 1 Badegan Ponorogo.

1.6 Definisi Istilah

a. Pengembangan

Menurut Seels dan Richey (2009: 8) menyatakan pengembangan merupakan proses peralihan atau penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisiknya. Dalam hal ini, akhir dari proses pengembangan akan menghasilkan sebuah produk, di mana sebelum proses pembuatan produk tersebut diawali dengan proses pembuatan desain.

b. Sistem Informasi

Menurut Alter (1992), sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah perusahaan.

c. *Android*

Android merupakan sitem operasi yang dikembangkan untuk perangkat *mobile* berbasis *Linux*. Pada awalnya sistem operasi ini dikembangkan oleh

Android Inc. yang kemudian di beli oleh Google pada tahun 2005 (Hermawan, 2011: 2).

d. Bimbingan

Bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seseorang atau beberapa orang individu, baik anak-anak, remaja, atau orang dewasa; agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana yang ada dan dapat dikembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku. (Prayitno dan Erman Amti, 2004: 99)

e. Konseling

Insano, (2004: 11) menyebutkan bahwa konseling merupakan suatu hubungan profesional antara seorang konselor yang terlatih dengan klien. Hubungan ini biasanya bersifat individual atau seorang-seorang, meskipun kadang-kadang melibatkan lebih dari dua orang dan dirancang untuk membantu klien memahami dan memperjelas pandangan terhadap ruang lingkup hidupnya, sehingga dapat membuat pilihan yang bermakna bagi dirinya.