

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini berkembang dengan cepat dan mulai dibutuhkan di dalam segala bidang termasuk pada bidang pendidikan, Sehingga diperlukan sistem informasi yang dapat membantu memudahkan user dalam mengolah data yang diperlukan. Serta dengan adanya sistem informasi, maka pekerjaan yang ada dapat diselesaikan dengan cepat, tepat dan akurat.

Pada bagian Bimbingan Penyuluhan (BP) atau Bimbingan Konseling (BK) Smk Negeri 3 Pariwisata Pangkalpinang menangani data siswa-siswi dan pelanggaran yang dilakukan oleh siswa. Karena pada bagian BP/BK Smk Negeri 3 Pariwisata Pangkalpinang ini semuanya masih dikerjakan secara manual serta dengan banyaknya siswa yang ada, maka yang menjadi kendala dalam pekerjaan BP/BK antara lain susah nya mencari data siswa yang bersangkutan, dan memperbaharui data. Selain itu, bagi siswa yang melanggar diberikan poin pelanggaran yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Jika siswa terus menerus melakukan pelanggaran maka secara otomatis batas maksimal poin tersebut dianggap keluar dari sekolah. Dengan berkembangnya teknologi, maka dibuatlah sistem yang digunakan oleh guru BP/BK untuk mengolah data secara cepat dan tepat. Maka dengan adanya sistem informasi ini dapat diterapkan pada sekolah tersebut, karena sistem informasi yang awalnya masih menggunakan buku catatan dan terkesan memakan waktu yang lama akan dapat berubah secara cepat, tepat dan akurat.

Sistem informasi yang dibuat merupakan suatu sistem yang terpadu, yang merangkaikan berbagai kegiatan BP/BK seperti sistem data-data siswa, sistem pelanggaran siswa, serta pembuatan laporan-laporan yang dapat berfungsi untuk mempermudah kepala sekolah dalam pengontrolan. Permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya menghasilkan sebuah ide atau gagasan untuk membuat aplikasi dengan judul **“SISTEM INFORMASI BIMBINGAN KONSELING**

SISWA DIBIDANG AKADEMIK DAN NON AKADEMIK PADA SMK NEGERI 3 PARIWISATA PANGKALPINANG”

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan aplikasi sistem informasi bimbingan konseling siswa pada Smk Negeri 3 Pariwisata Pangkalpinang ?
2. Bagaimana proses pelayanan bimbingan dan konseling siswa yang sedang berjalan ?
3. Bagaimana pengujian terhadap aplikasi bimbingan dan konseling pada Smk Negeri 3 Pariwisata Pangkalpinang ?
4. Bagaimana implementasi dari aplikasi bimbingan dan konseling pada Smk Negeri 3 Pariwisata Pangkalpinang ?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka batasan masalah meliputi:

1. Kegiatan bimbingan konseling siswa di Smk Negeri 3 Pariwisata Pangkalpinang.
2. Jenis pelanggaran tata tertib untuk semua kelas.
3. Pelanggaran diluar jam sekolah.

1.4 Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan yaitu:

1. Model perangkat lunak dilakukan secara Waterfall

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem informasi bimbingan dan konseling ini menggunakan model waterfall. Alasan menggunakan cara waterfall dikarenakan metode ini mempunyai tahapan-tahapan yang jelas,nyata dan praktis. Setiap tahap harus diselesaikan terlebih dahulu untuk menghindari terjadinya pengulangan dalam tahapan,sehingga pengembangan sistem yang dilakukan dapat memperoleh hasil yang diinginkan. Waterfall model merupakan salah satu model perangkat lunak yang mengambil kegiatan proses dasar seperti spesifikasi, pengembangan, validasi,

dan evolusi. Adapun beberapa tahapan dan model dari waterfall sebagai berikut :

- a. Perencanaan
- b. Analisa kebutuhan
- c. Desain sistem
- d. Penulisan kode program
- e. Pengujian program

2. Metode berorientasi objek

Suatu metode objek yang menangkap struktur statis dari sistem dengan menggambarkan objek yang berada dalam sistem tersebut. Metode berorientasi objek lebih mendekati kearah yang lebih nyata, dan dilengkapi dengan penyajian grafis dari sistem yang bermanfaat untuk komunikasi dengan pengguna dan pembuatan dokumentasi struktur dari sistem.

3. Perangkat (Alat Bantu) Pengembangan Sistem Informasi

Perangkat alat bantu pengembangan sistem informasi yang digunakan *activity diagram, usecase diagram, package diagram, class diagram* dan *sequence diagram*.

4. Teknik pengujian sumber daya IT Resource

Elemen kritis dari jaminan kualitas dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain dan pengkodean atau pengujian terhadap aplikasi sistem informasi berdasarkan komponen. Sistem informasi yaitu pengujian model, pengujian output, database, teknologi dan pengujian kendali terhadap aplikasi sistem informasi. Sehingga memberikan sistem informasi yang berkualitas terhadap SMK Negeri 3 Pariwisata Pangkalpinang untuk pengembangan hardware dan software menggunakan development software dan hardware.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan Maksud penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian

- a. Membangun dan mengimplementasikan sistem informasi bimbingan dan konseling yang terkomputerisasi sehingga dapat membantu dalam mengelola proses pada bidang bimbingan dan konseling di Smk Negeri 3 Pariwisata Pangkalpinang.
- b. Menganalisis bagaimana bimbingan konseling sekolah dalam menanggulangi kenakalan siswa di Smk Negeri 3 Pariwisata Pangkalpinang.
- c. Ingin mengetahui penyesuaian diri siswa di Smk Negeri 3 Pariwisata Pangkalpinang.

2. Manfaat Penelitian

- a. Bagi pihak guru
Guru dapat mengolah proses kegiatan bimbingan dan konseling secara mudah sehingga bisa meningkatkan efektifitas kerja.
- b. Bagi pihak siswa
Meningkatkan dukungan terhadap perkembangan siswa di sekolah serta siswa mendapatkan pelayanan bimbingan dan konseling yang lebih baik.
- c. Bagi penulis
Salah satu acuan penelitian dibidang bimbingan dan konseling kajian penulisan berkenaan dengan upaya mengatasi perilaku depresi siswa melalui konseling kelompok.
- d. Bagi penelitian lanjut
Menjadi bahan atau referensi bagi peneliti lain yang berminat untuk mengembangkan hasil penelitian ini guna pengembangan penelitian bimbingan dan konseling selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika ini penulis akan memberikan gambaran yang jelas, singkat, dan mudah dimengerti atau dipahami sesuai dengan ruang lingkup

yang dibahas, oleh karena itu penulis menyusun Skripsi ini menjadi beberapa bab yang tersusun. Secara sistematis penyusunan Skripsi ini terdiri atas 5 bab yang dijelaskan secara berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian yang digunakan, tujuan/manfaat penelitian, dan sistematis penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori berisi tentang tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori mendukung judul dan mendasari pembahasan secara detail.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang model pengembangan perangkat lunak, metode atau cara yang digunakan dalam melakukan penelitian, dan alat bantu pengembangan sistem.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang struktur organisasi, jabaran tugas dan wewenang, analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil-hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, analisis sistem, dan perancangan sistem.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.