

BAB I. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan bimbingan konseling di MA Mu'allimin Yogyakarta, berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Anies yang menjabat sebagai guru bimbingan konseling, saat ini menghadapi sejumlah hambatan yang signifikan disebabkan oleh ketiadaan sistem informasi atau aplikasi *web* yang mendukung komunikasi antara guru bimbingan konseling dan wali siswa, terutama bagi wali siswa yang tinggal di luar daerah atau bahkan di luar pulau, yang terpaksa harus melakukan perjalanan panjang dan melelahkan untuk mengikuti sesi bimbingan secara langsung di sekolah. Ketiadaan *platform* digital yang memadai mengakibatkan proses bimbingan konseling tidak dapat berjalan dengan optimal, karena saat ini satu-satunya sarana komunikasi yang digunakan adalah grup *WhatsApp*, di mana wali kelas berfungsi sebagai penghubung antara guru bimbingan konseling dan wali siswa. Akan tetapi, metode ini terbukti kurang efektif karena grup *WhatsApp* tidak mampu mengelola dan menyusun data atau informasi bimbingan secara baik, yang sering menimbulkan kesalahpahaman, keterlambatan dalam memberikan respons, serta kekurangan tindak lanjut yang diperlukan untuk menangani berbagai masalah siswa. Selain itu, informasi yang disampaikan melalui grup sering kali tidak terorganisasi dengan baik, sehingga menyulitkan akses cepat terhadap informasi penting mengenai perkembangan siswa. Akibat dari kondisi ini adalah banyak wali siswa merasa kesulitan dalam mendapatkan layanan bimbingan konseling yang bersifat *fleksibel* dan mudah diakses, terutama bagi mereka yang tidak selalu dapat hadir secara langsung di sekolah. Oleh karena itu, sangat diperlukan pengembangan sistem informasi yang lebih modern dan terstruktur untuk

meningkatkan efektivitas serta efisiensi layanan bimbingan konseling di sekolah ini, guna memastikan proses bimbingan konseling dapat berjalan dengan lebih baik dan memenuhi kebutuhan semua pihak yang terlibat.

Berdasarkan kondisi pelaksanaan bimbingan konseling di MA Mu'allimin Yogyakarta yang saat ini masih menghadapi berbagai hambatan terkait komunikasi dan *Aksesibilitas*, pengembangan sistem informasi atau aplikasi *web* yang efektif memerlukan penerapan pendekatan *User Centered Design* (UCD) untuk memastikan bahwa semua kebutuhan pengguna, khususnya wali siswa dan guru bimbingan konseling, dapat terpenuhi dengan optimal. Desain antarmuka aplikasi perlu dirancang sedemikian rupa agar mudah dinavigasi, *intuitif*, serta dapat diakses dari berbagai perangkat, mengingat latar belakang pengguna yang bervariasi, di mana tidak semua wali siswa memiliki tingkat keterampilan digital yang tinggi. Selain itu, aplikasi ini harus dilengkapi dengan fitur-fitur yang memungkinkan wali siswa untuk dengan mudah mengakses jadwal bimbingan, mengajukan pertanyaan, serta menerima laporan perkembangan siswa secara *real-time* tanpa harus bergantung pada perantara seperti wali kelas. Penambahan fitur-fitur seperti notifikasi otomatis, kemampuan untuk melihat nilai siswa, serta adanya ruang komunikasi langsung antara wali siswa dan guru bimbingan konseling akan sangat membantu dalam mempercepat alur komunikasi, sekaligus mengurangi potensi terjadinya miskomunikasi yang sering terjadi melalui grup *WhatsApp*. Untuk meningkatkan efektivitas aplikasi, tampilan harus menyajikan informasi secara jelas dan terstruktur, dengan kategori-kategori yang mudah dijelajahi, seperti riwayat konseling, masalah siswa, serta tindakan yang telah diambil, sehingga wali siswa dapat mengikuti perkembangan anak mereka dengan lebih mudah dan langsung. Dengan penerapan pendekatan *User Centered Design* (UDC), aplikasi ini akan memastikan bahwa setiap kebutuhan dan permasalahan dapat diatasi dengan baik,

sehingga sistem bimbingan konseling dapat berfungsi dengan lebih efisien dan menjadi solusi bagi berbagai kendala yang selama ini dihadapi.

Pendekatan *User Centered Design* (UCD) sangat *relevan* untuk pengembangan sistem informasi bimbingan konseling di MA Mu'allimin Yogyakarta, karena *UCD* secara langsung melibatkan wali siswa dan guru bimbingan konseling dalam proses pembuatan sistem. Dengan melibatkan mereka dari awal hingga akhir, kita bisa memastikan sistem yang dibuat benar-benar sesuai dengan kebutuhan mereka. Misalnya, aplikasi akan dirancang dengan antarmuka yang mudah dipahami, sehingga wali siswa, yang mungkin tidak terlalu mahir dengan teknologi, tetap bisa menggunakannya tanpa kesulitan. *UCD* juga memfokuskan pada penyediaan fitur seperti notifikasi otomatis dan ruang komunikasi langsung yang mempermudah wali siswa dalam mengakses informasi penting dan berkomunikasi dengan guru bimbingan konseling. Dengan cara ini, aplikasi tidak hanya akan mengatasi masalah komunikasi yang ada saat ini, tetapi juga meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas layanan bimbingan konseling, terutama bagi wali siswa yang kesulitan untuk hadir langsung di sekolah. Ini adalah langkah praktis yang bisa menyelesaikan berbagai kendala yang telah diidentifikasi. Berdasarkan analisis mendalam mengenai berbagai kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan bimbingan konseling di MA Mu'allimin Yogyakarta, seperti ketidaktersediaan sistem informasi yang memadai, ketergantungan pada grup *WhatsApp* yang tidak efektif, serta kesulitan akses bagi wali siswa yang tinggal di luar daerah atau luar pulau, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sangat penting untuk dilakukan guna mengatasi masalah tersebut dengan solusi yang tepat.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sebuah *prototype* aplikasi *web* yang didasarkan pada pendekatan *User Centered Design* (UCD), yang akan memfasilitasi komunikasi yang lebih efektif antara guru bimbingan konseling

dan wali siswa, serta menyediakan akses yang lebih mudah dan fleksibel terhadap informasi bimbingan konseling secara *real-time*. Dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD) Harapan dari penelitian ini adalah untuk mengatasi berbagai kendala yang ada dalam sistem bimbingan konseling saat ini, memperbaiki proses komunikasi, serta memberikan solusi yang lebih adaptif dan bermanfaat, khususnya bagi wali siswa yang tidak selalu dapat hadir secara langsung di sekolah. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan bimbingan konseling di sekolah tersebut, sekaligus mendukung pengembangan anak-anak mereka dengan cara yang lebih baik dan efisien. Oleh karena itu, disusunlah judul metode penelitian “Perancangan *Prototype* Bimbingan Konseling untuk Wali Siswa pada MA Mu’allimin Yogyakarta Berbasis Aplikasi *Web* dengan Metode *User Centered Design* (UCD),” untuk menggambarkan fokus utama penelitian ini dalam menciptakan sistem yang memenuhi tuntutan kebutuhan komunikasi dan informasi yang efektif.

1.2. Batasan Masalah

Batasan penelitian ini adalah pengembangan *prototype* aplikasi *web* untuk bimbingan konseling di MA Mu’allimin Yogyakarta yang menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), dengan fokus pada komunikasi efektif dan akses informasi *real-time* antara guru dan wali siswa.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka masalah dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses mengembangkan *prototype* bimbingan konseling untuk wali siswa MA Mu'alimmin berbasis aplikasi *web* dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).
2. Bagaimana melakukan evaluasi pengembangan *prototype* bimbingan konseling untuk wali siswa MA Mu'alimmin berbasis aplikasi *web* dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian adalah:

- a. Menghasilkan *prototype* yang memudahkan wali siswa dalam melaksanakan bimbingan konseling berbasis aplikasi *web* secara *online*.
- b. Mengevaluasi *prototype* bimbingan konseling pada MA Mu'alimmin berbasis aplikasi *web*.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian adalah:

1. *Prototype* memberikan kesempatan untuk menguji fitur aplikasi secara awal guna memastikan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna sebelum dilakukan pengembangan penuh.
2. *Prototype* berfungsi sebagai bukti bahwa aplikasi memenuhi harapan pengguna, sehingga dapat mengurangi risiko kegagalan sistem setelah peluncuran.
3. *prototype* menyediakan visualisasi yang jelas mengenai cara kerja aplikasi, yang mempermudah pemahaman bagi pengembang.