

IMPLEMENTASI PROTOTYPE APLIKASI *E-KONSELING* UNTUK MENUNJANG PELAYANAN KONSELING BERBASIS JEJARING SOSIAL

PROTOTYPE IMPLEMENTATION OF E-COUNSELING TO SUPPORT COUNSELING SERVICES BASED SOCIAL NETWORK

Hairil Kurniadi Siradjuddin
Fakultas Teknik, Prodi Teknik Informatika
Universitas Khairun Ternate
hairil_kurniadi@yahoo.com

Abstrak

Teknologi informasi juga dapat secara social mengisolasi dan telah menyebabkan masalah baru khususnya di kalangan remaja dan anak-anak, dunia online juga sangat berpengaruh terhadap kinerja para konselor. Dunia online juga bisa dijadikan sarana bagi para konselor untuk meningkatkan pengetahuan dan membantu dalam mencari referensi, diskusi, pelajaran dan lain sebagainya. Seiring dengan itu perkembangan penyelenggaraan konseling yang tadinya dilakukan secara tatap muka (*face to face*) dalam ruang tertutup, bisa dilakukan secara jarak jauh dengan dukungan teknologi informasi yang selanjutnya dikenal dengan istilah *e-counseling* (Gibson; 2008). Di Indonesia sendiri tidak ada informasi yang pasti tentang istilah *e-konseling*, pada tahun 2009 IFDIL secara khusus memperkenalkan istilah pelayanan *E-Konseling* di Indonesia, Pelayanan *e-konseling* diperluas menjadi pelayanan penyelenggaraan Bimbingan Konseling (BK) secara keseluruhan dengan bantuan teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana merancang, mendesain dan merealisasikan model dan arsitektur aplikasi *e-Konseling* berbasis jejaring sosial untuk menunjang kegiatan konsultasi siswa secara online.

Kata kunci: e-Konseling, Prototype, Internet, Jejaring Sosial

Abstract

Information technology can also be socially isolated and has caused new problems especially among teens and children, the online world is also very influential on the performance of the counselor. Online world can also be used as a tool for counselors to menignkatkan pengegtahuan and help in finding references, discussions, lessons and so forth. Along with that the development of the implementation of counseling that was done face to face (face to face) in a closed room, can be done remotely with the support of information technology, hereinafter known as istilah e-counseling (Gibson;2008). In Indonesia alone, there is no definite information about inst e-counseling, in 2009 IFDIL specifically introduced the term E-Counseling service in Indonesia. The e-counseling service was expanded into a comprehensive service of Counseling Guidance (BK) with the help of technology. The purpose of this research is how to design, design and realize the model and architecture of e-Counseling application based on social networking to support student consultation activities online.

Keywords: e-Counseling, Prototype, Internet, Social networking

PENDAHULUAN

Teknologi informasi juga dapat secara social mengisolasi dan telah menyebabkan masalah baru khususnya di kalangan remaja dan anak-anak, dunia online juga sangat berpengaruh terhadap kinerja para konselor. Dunia online juga bisa dijadikan sarana bagi para konselor untuk meningkatkan pengetahuan dan membantu dalam mencari referensi, diskusi, pelajaran dan lain sebagainya.

Seiring dengan itu perkembangan penyelenggaraan konseling yang tadinya dilakukan secara tatap muka (*face to face*) dalam ruang tertutup, bisa dilakukan secara jarak jauh dengan dukungan teknologi informasi yang selanjutnya dikenal dengan istilah *e-counseling* (Gibson; 2008). Pada awalnya istilah *e-counseling* dimulai pada penyeleenggaraan konseling online pada decade tahun 1960-1970, perangkat lunak yang pertama kali digunakan adalah program Elizza dan Parry. Di Indonesia sendiri tidak ada informasi yang pasti tentang istilah e-konseling, pada tahun 2009 IFDIL secara khusus memperkenalkan istilah penayanan E-Konseling di Indonesia, Pelayanan e-konseling diperluas menjadi pelayanan penyeleenggaraan Bimbingan Konseling (BK) secara keseluruhan dengan bantuan teknologi.

Berkembangnya situs-situs konseling online dengan memanfaatkan berbagai media online lainnya yang bias digunakan untuk penyelenggaraan konseling online, seperti jejaring sosial, misalnya; *facebook*, *twitter*, *email*, *myspace*, *skype*, *google talk*, serta penggunaan media khusus seperti *Teleconference*.

Beberapa tahun terakhir disekolah-sekolah sudah mulai menerapkan pelayanan konseling dengan menempatkan seorang

guru BK (bimbingan konseling), yang bertugas untuk membina dan menerima berbagai permasalahan siswa di sekolah, masalah yang dihadapi oleh pihak sekolah adalah banyak siswa yang tidak terbuka dalam menyampaikan permasalahan karena factor komunikasi, takut berhadapan dengan guru secara *face to face*, masalah yang sangat pribadi (*privacy*) yang sulit untuk disampaikan dan cenderung memanfaatkan media social untuk menyampaikan segala keluhan dan permasalahan.

Untuk menjawab permasalahan tersebut diatas, maka penulis melakukan riset dengan mengembangkan dan menerapkan sebuah aplikasi *e-Counseling* dengan memanfaatkan teknologi jejaring social, yang nantinya dapat diaplikasikan untuk menjawab permasalahan klien / konseling.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah sebelumnya, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan penelitian adalah: Bagaimana merancang dan mengimplementasikan Aplikasi *e-Counseling* dengan memanfaatkan media jejaring sosial untuk menunjang kegiatan konsultasi siswa secara online.

LANDASAN TEORI

Pengertian Bimbingan Konseling

Bimbingan Konseling adalah pelayanan bantuan untuk peserta didik, baik secara perorangan maupun kelompok, agar mandiri dan berkembang secara optimal, dalam bimbingan pribadi, bimbingan social, bimbingan belajar, dan bimbingan karir, melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung, berdasarkan norma-

norma yang berlaku. (Pedoman Khusus Bimbingan Konseling, 2004:5).

Pelayanan konseling di SMA merupakan usaha membantu peserta didik dalam pengembangan kreatifitas dan pengembangan karir. Pelayanan konseling memfasilitasi pengembangan karir peserta didik secara individual, kelompok atau klasikal sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat minat, perkembangan, kondisi, serta peluang-peluang yang dimiliki. Pelayanan ini juga membantu mengatasi kelemahan dan hambatan serta masalah yang dihadapi peserta didik. Pelayanan konseling di SMA merupakan usaha membantu peserta didik dalam pengembangan kreatifitas dan pengembangan karir

Definisi e-Counseling

Penggunaan istilah konseling online adalah gabungan dari dua kata yaitu kata *konseling* dan kata *online*, kata konseling dapat diartikan konseling adalah menambah kekuatan pada klien untuk menghadapi, mengikuti aktivitas kearah kunjungan, dan untuk menentukan suatu keputusan. Konseling membantu klien agar mampu menguasai masalah yang segera dihadapi dan yang mungkin terjadi pada waktu yang akan datang (Gunarsa, 2007)..

Sedangkan kata online adalah jaringan siap untuk digunakan komputer atau perangkat lain. (Business Dictionary, 2011). Dalam pengertian lain dapat diartikan sebagai keadaan saat sesuatu terhubung ke dalam suatu jaringan atau system.

Berikut beberapa pengertian *e-Counseling* menurut para ahli:

Menurut Amani (2007) *e-Counseling* adalah adalah konseling yang dilakukan melalui internet yang secara umum merujuk pada profesi yang berkaitan dengan layanan kesehatan mental melalui

teknologi komunikasi internet. Menurut Fields (2011) menyebutkan bahwa *e-counseling* merupakan sebuah layanan terapi yang relatif baru. Konseling dikembangkan dengan menggunakan teknologi komunikasi dari yang paling sederhana dengan menggunakan telepon maupun dari computer ke komputer hingga dengan menggunakan *webcam* (komputer dan internet). Menurut Haberstroh (2011) menjelaskan bahwa *e-counseling* adalah komunikasi antara klien dan konselor dengan menggunakan *streaming video* dan *audio* komputer sehingga tercipta komunikasi antara klien dengan dengan konselor.

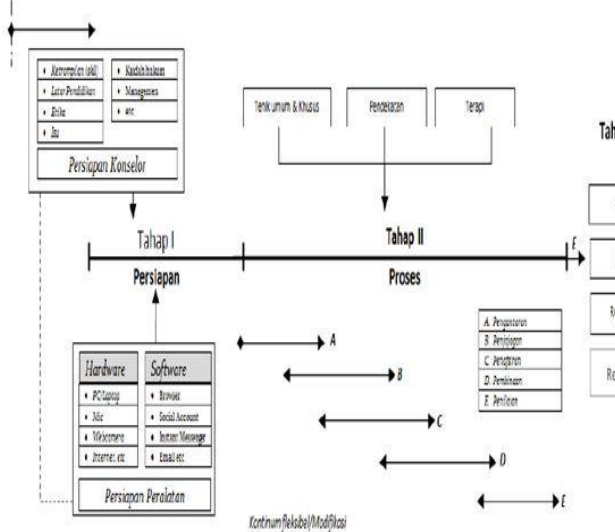
Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *e-counseling* adalah kegiatan membantu (terapi) yang dilakukan oleh seorang konselor terhadap masalah yang dihadapi oleh seorang klien dengan memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer dan internet

Tahapan Proses E-Counseling

Dalam penerapan *e-counseling* dibutuhkan kebutuhan pendukung, selain memiliki keahlian dasar konseling, diperlukan hal-hal yang lain untuk menunjang kelancaran proses konseling. Sebagaimana yang di kemukakan oleh Koutsonika (2009) yang menjelaskan bahwa proses konseling tidak semudah dan sesimple yang dibayangkan, sebab proses konseling memiliki kompleksitas permasalahan yang beragam dan isu yang berbeda tergantung karakteristik setiap klien, selain itu juga pengguna dihadapkan pada masalah etika dalam penggunaan teknologi informasi, latar belakang pendidikan, hokum, keterampilan dan masalah manajemen.

Ada beberapa cara dalam tahapan melakukan proses *e-Counseling*, seperti

yang dikemukakan oleh Ifdil (2011), seperti gambar dibawah ini;



Gambar 1. Tahapan Proses E Counseling (Ifdil 2011)

Jejaring Social (Social Media)

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content”.

Jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat *web page* pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan

berkomunikasi. Jejaring sosial terbesar antara lain *Facebook*, *Myspace*, dan *Twitter*. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media *broadcast*, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan *feedback* secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas

Pengertian Aplikasi

Menurut Nazrudin Safaat H (2012: 9) Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna.

Pengertian Web

Yang dimaksud dengan aplikasi Web atau aplikasi berbasis Web (Web-based application) menurut Janner Simarmata (2010:47) adalah aplikasi yang dijalankan melalui browser. Aplikasi seperti ini pertama kali dibangun hanya dengan menggunakan bahasa yang disebut HTML (Hyper Text Markup Language) dan protokol yang digunakan dinamakan HTTP (Hyper Text Transfer Protocol). Namun, tentu saja hal seperti ini memiliki kelemahan. Semua perubahan harus dilakukan pada level aplikasi. Pada perkembangan berikutnya, sejumlah skrip dan objek dikembangkan untuk memperluas kemampuan HTML.

Pengertian Mysql

Menurut Raharjo (2011:21), “MySQL merupakan RDBMS (atau server database) yang mengelola database dengan cepat menampung dalam jumlah sangat besar dan dapat di akses oleh banyak user”

Menurut Kadir (2008:2), “MySQL adalah sebuah software open source yang digunakan untuk membuat sebuah database”

Oxwall

Oxwall adalah aplikasi *open source* dibuat dengan PHP & MySQL untuk membuat jejaring sosial dengan fitur lengkap tersedia dalam multi bahasa dan memiliki dokumentasi lengkap. Kita dapat membuat *group*, *event*, *blog* atau *forum*, *upload photo* dan *video*, comment atau menambahkan tags di setiap konten, serta banyak fitur lainnya. Dengan dukungan plugin, fungsionalitas dapat dikembangkan dengan mudah, dan fitur theming juga membantu kita untuk mendesain sesuai dengan tema yang kita inginkan. Oxwall dilengkapi dengan panel admin untuk mengontrol user dan setiap konten, melihat statistik, mengatur iklan dan mengkonfigurasi detail lainnya.

Model UML

Menurut Fowler (2005), *Unified Modeling Language* (UML) adalah keluarga dari notasi grafis dan didukung oleh metamodel tunggal, yang membantu dalam menggambarkan dan merancang sistem perangkat lunak, khususnya sistem software yang dibangun menggunakan berorientasi obyek (OO). Berikut beberapa tahapan rancangan diagram Model UML: *Class Diagram*, *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Activity Diagram*

Menurut Nugroho (2009:4), UML (*Unified Modeling Language*) adalah Metodologi kolaborasi antara metoda-

metoda Booch, OMT (*Object Modeling Technique*), serta OOSE (*Object Oriented Software Engineering*) dan beberapa metoda lainnya, merupakan metodologi yang paling sering digunakan saat ini untuk analisa dan perancangan sistem dengan metodologi berorientasi objek mengadaptasi maraknya penggunaan bahasa “pemrograman berorientasi objek” (OOP).

METODE PENELITIAN

- 1) Interview adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab atau wawancara secara langsung kepada guru di SMAN 3 Tidore Kepulauan.
- 2) Observasi adalah suatu metode pengumpulan data dimana penelitian dilakukan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti.

Metode Pengembangan Sistem

Menurut Pressman (2012:50), dalam melakukan perancangan sistem yang akan dikembangkan dapat menggunakan metode prototype. Metode ini cocok digunakan untuk mengembangkan sebuah perangkat yang akan dikembangkan kembali. Metode ini dimulai dengan pengumpulan kebutuhan pengguna, dalam hal ini pengguna dari perangkat yang dikembangkan adalah peserta di dik. Kemudian membuat sebuah rancangan kilat yang selanjutnya akan dievaluasi kembali sebelum diproduksi secara benar.

Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan-kebutuhan yang memiliki keterkaitan langsung dengan sistem. Yaitu fungsi dari masing-masing kebutuhan para pemakai sistem yang akan menggunakan sistem nantinya ketika sistem sudah

dijalankan, Kebutuhan fungsional dari sistem ini meliputi, antara lain:

1. Kebutuhan Siswa
 - a. Mendaftarkan Akun pada Sistem
 - b. Melakukan Konsultasi Pada Sistem
2. Kebutuhan administrator
 - a. Melakukan login ke system
 - b. Memanagement data base Sistem
3. Kebutuhan Guru
 - c. Melakukan login ke system
 - d. Berinteraksi dengan siswa pada sistem
 - e. Melakukan konseling pada sistem
 - f. Mendapatkan laporan hasil konseling

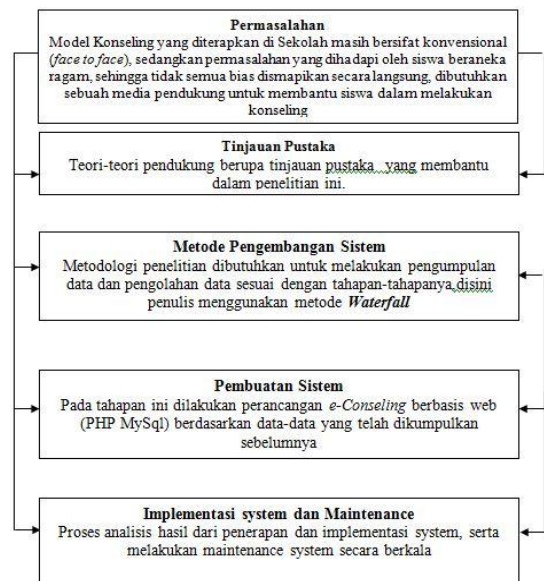
Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non-fungsional adalah kebutuhan yang tidak secara langsung terkait dengan fitur tertentu di dalam system, yaitu kebutuhan Software apa saja yang akan digunakan dalam membuat sistem dan kebutuhan hardware yang mendukung dalam pembuatan sistem tersebut, antara lain:

Tabel 1. Non-Fungsional

Software	Hardware
Sistem Operasi: Windows 7	CPU: AMD Dual Core Processor C60
Aplikasi OXWALL	LCD 14 Inch LG
Macromedia Dreamwaver 8	Memory: 2 GB
Adobe Photoshp	Hardisk: 320 GB
Ms.VISIO 2007	Acces Point Outdoor
Xampp	Mikrotik
Mozilla Firefox	Modem TPlink
Sublime Text	Mouse

Kerangka Penelitian



Gambar 2. Kerangka Penelitian

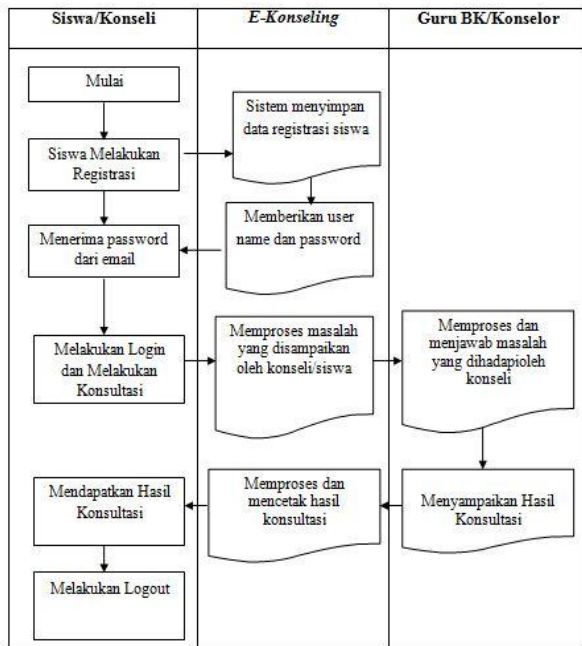
Analisa Sistem yang Berjalan

Pola pelayanan konseling yang dilakukan di sekolah-sekolah masih menggunakan model konvensional dengan tatap muka (*face to face*), masalah yang dihadapi oleh pihak sekolah adalah banyak siswa yang tidak terbuka dalam menyampaikan permasalahan karena factor komunikasi, takut berhadapan dengan guru secara *face to face*, masalah yang sangat pribadi (*privacy*) yang sulit untuk disampaikan dan cenderung memanfaatkan media social untuk menyampaikan segala keluhan dan permasalahan Kondisi yang terjadi pada SMA 3 Tidore Kepulauan, mengharuskan para guru bk/konselor untuk menguasai keterampilan pelayanan e-konseling secara umum dan konseling *online* secara khusus

Rancangan System yang Diusulkan

Berdasarkan sistem yang berjalan maka peneliti mengusulkan sistem yang baru.

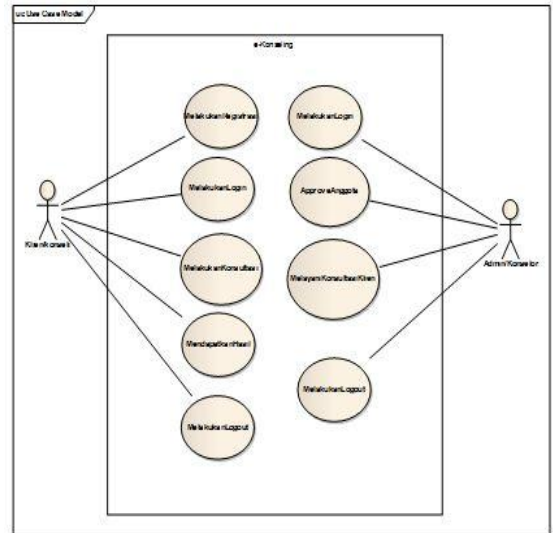
Berikut desain *flowchart* sistem yang diusulkan.



Gambar 3. Flowchart Sistem Yang Diusulkan

Use Case

Use Case merupakan rancangan awal sistem informasi dimana terdapat actor yang merupakan fungsional yang berhubungan langsung dengan sistem. Rancangan use case di sajikan sebagai berikut:



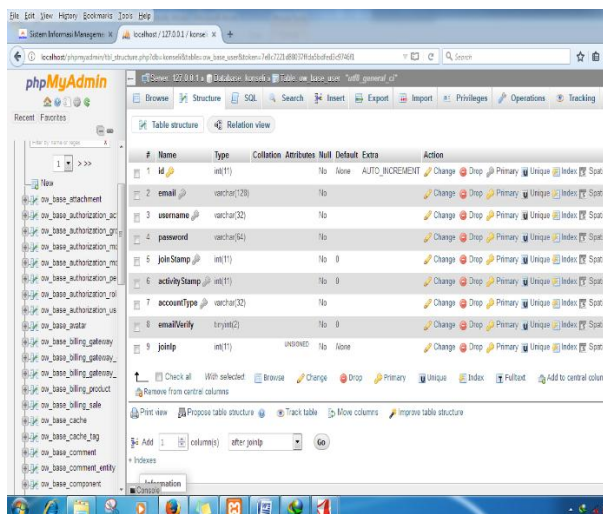
Gambar 5. Use Case

PERANCANGAN SISTEM

Perancangan Tabel Database

Rancangan Table Database dilakukan pada *localhost* server *xampp* berikut merupakan gambar salah satu rancangan table database pada *xampp* sebagai berikut:

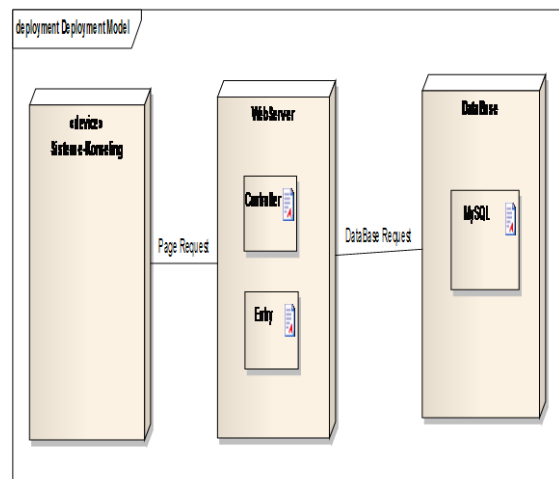
Database User



Gambar 4. Database tabel User

Arsitektur Sistem

Sistem e-Konseling dirancang untuk bisa digunakan secara *offline* dan *online*, Arsitektur untuk sistem dapat dilihat pada gambar dibawah ini

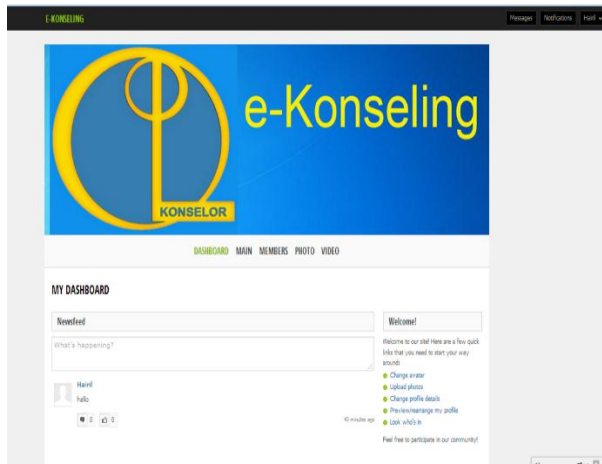


Gambar 6. Arsitektur Sistem

IMPLEMENTASI SISTEM

Berikut adalah tampilan awal sistem e-Konseling dengan menggunakan aplikasi jejaring social *OXWALL*. Pengujian

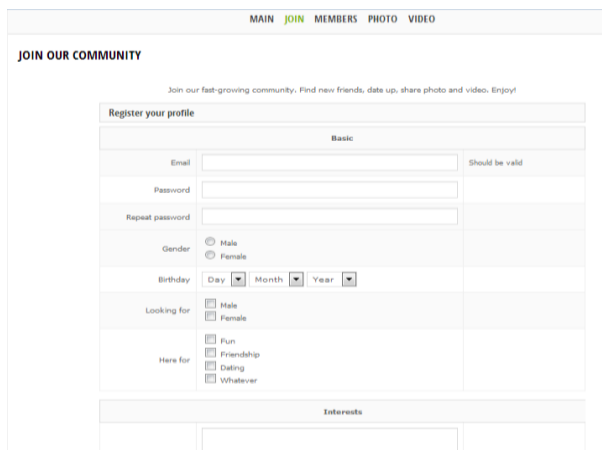
aplikasi e-Counseling dengan OXWALL dilengkapi dengan manual pemakaian untuk setiap fungsi yang ada pada aplikasi ini. Langkah pertama dalam proses pengujian adalah menguji aplikasi yang dibuat dengan membuka browser Mozilla firefox dan mengetikkan <http://localhost/konseling> maka akan muncul tampilan halaman awal pada gambar dibawah ini:



Gambar 7. Tampilan hasil instalasi Aplikasi OXWALL

Halaman Menu Registrasi Siswa

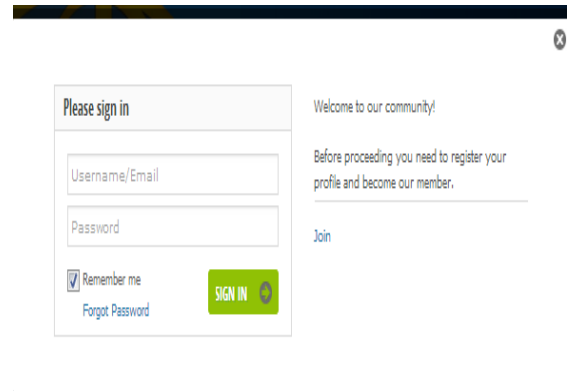
Tampilan registrasi bagi siswa konseling, dimana setiap siswa yang akan melakukan konsultasi harus melakukan registrasi dulu untuk mendapatkan username dan password di sistem agar berikut dapat melakukan konsultasi beruntun melalui akun yang sudah di daftarkan



Gambar 8. Menu Registrasi

Halaman Menu Login

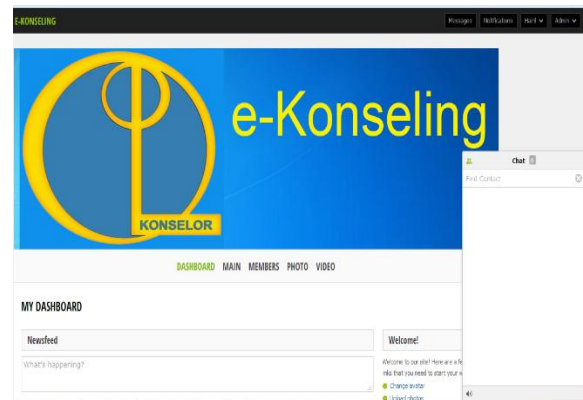
Halaman untuk melakukan login bagi klien, jika klien akan berkonsultasi harus melakukan login menggunakan username dan password yang didapatkan pada saat mendaftar



Gambar 9. Menu login

Halaman Menu Utama Siswa Konsultasi

Melakukan konsultasi menggunakan aplikasi e-konseling, dimana setelah siswa berhasil melakukan login, maka klien bias berkonsultasi dengan mengirim komentar menggunakan fasilitas chatting



Gambar 10. Menu Siswa Konsultasi

KESIMPULAN

Ada beberapa hal yang dapat disimpulkan dalam penelitian ini, diantaranya adalah: 1). Penerapan aplikasi e-Konseling untuk siswa di sekolah sangat bermanfaat, hal ini dikarenakan rata-rata semua siswa memanfaatkan jejaring social

dalam berkomunikasi. 2). Aplikasi e-Konseling mampu memberikan solusi bagi siswa yang akan berkonsultasi terhadap masalah yang dihadapi. 3). Fitur yang tersedia di aplikasi e-Konseling sangat familiar dan mudah digunakan seperti jejaring social yang lain pada umumnya.

Berdasarkan kesimpulan tersebut maka diajukan saran sebagai berikut: 1). Aplikasi e-Konseling masih dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur terbaru disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan informasi. 2). Perlunya dilakukan Training dan sosialisasi kepada para guru dan siswa tentang pentingnya penggunaan aplikasi konseling online dengan memanfaatkan jejaring social

DAFTAR PUSTAKA

- Prayitno. 2004. *Pedoman Khusus Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Fowler, Martin. 2005. *UML Distilled Edisi 3*, Yogyakarta: Andi
- Amani, Nasanin 2007. *Investigating The Nature, The Prevalence, And Effectiveness Of Online Counseling*, A Thesis, Department of Educational Psychology, Administration and Counseling, California State university Long Beach.
- Csiernik, R., Furze, P., Dromgole, L., & Rishchynski, G. M. (2006). Information technology and social work - The dark side or light side? *Journal of Evidence-Based Social Work*, 3 (3-4), 9-25.
- Capill, Lauren, (tt) *Telecounselling and E-Counselling*. Toronto: TAPE: Toronto Advances Profesional Education
- Abdul Kadir. 2008. *Tuntunan Praktis Belajar Database Menggunakan MySQL*, C.V Andi Offset. Yogyakarta
- Nugroho.Adi. 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Finn, J., & Barak, A. (2010). A descriptive study of e-counsellor attitudes, ethics, and practice. *Counselling and Psychotherapy Research*, 10 (4), 268-277.
- Ifdil. (2009). *Pelayanan e-Konseling (Pengolahan Hasil Pengadministrasian Alat Ungkap Masalah (AUM) dengan Menggunakan Program Aplikasi)*. Paper presented at the Seminar Internasional Bimbingan dan Konseling Dalam rangka Kongres XI dan Konvensi Nasional XVI ABKIN
- Janner Simarmata. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Raharjo, Budi. 2011. *Membuat Database Menggunakan MySql*. Bandung: Informatika
- Ifdil. (2011). *Penyelenggaraan Layanan Konseling Online Sebagai Salah Satu Bentuk Pelayanan E-Konseling*. Paper presented at the International Seminar & Workshop Contemporary and Creative Caunseling.
- Roger, S. Pressman, Ph.D, 2012, *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi) Edisi 7: Buku 1*“, Yogyakarta: Andi
- Nazruddin Safaat H. 2012 (Edisi Revisi). *Pemograman Aplikasi Mobile*
- Pengertian oxwall, *Visigraphic Professional Web Design & Web Developer*. diakses September 2017 <http://www.visigraphic.com/artikel/oxwall-memiliki-sendiri-jejaring-sosial-dengan-fitur-lengkap-dan-gratis>.