

**PENGEMBANGAN APLIKASI *CYBER COUNSELING* BERBASIS
ANDROID DI PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING (PSBK)
UIN RADEN INTAN LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat
Guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Pendidikan

Oleh:

MUHAMMAD REFA'I

NPM : 1211080141

Jurusan: Bimbingan dan Konsling

Pembimbing I : Andi Thahir, M.A.Ed.D

Pembimbing II : Indra Gunawan, S.T.,M.T



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
LAMPUNG

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1439 H / 2017 M**

**PENGEMBANGAN APLIKASI *CYBER COUNSELING* BERBASIS
ANDROID DI PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING (PSBK)
UIN RADEN INTAN LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat
Guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Pendidikan

Oleh:

MUHAMMAD REFA'I

NPM : 1211080141

Jurusan: Bimbingan dan Konsling

Pembimbing I : Andi Thahir, M.A.Ed.D

Pembimbing II : Indra Gunawan, S.T.,M.T

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1439 H / 2017 M**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN APLIKASI CYBER COUNSELING BERBASIS ANDROID DI PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING (PSBK) UIN RADEN INTAN LAMPUNG

OLEH

Muhammad Refa'i

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi android yang terintegrasi dengan *Website Cyber Counseling* untuk menunjang pemberian layanan informasi di PSBK UIN Raden Intan Lampung, serta mengetahui kualitas aplikasi android yang telah dihasilkan sehingga layak digunakan dalam pemberian layanan informasi.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model menurut Borg dan Gall. Lima langkah utama dalam pengembangan yakni: analisis produk yang akan dikembangkan, Mengembangkan produk awal, Validasi ahli dan revisi, Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Aplikasi android ini dinilai oleh 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi, 1 orang ahli IT, 2 orang peer reviewer, dan 10 orang Mahasiswa dari semester yang berbeda untuk mengetahui tanggapan Mahasiswa. Instrumen yang digunakan berupa angket check list. Data yang diperoleh berupa data kualitatif yang diubah kuantitatif kemudian ditabulasi dan dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Aplikasi Android yang dikembangkan dengan mengintegrasikan website PSBK layak dan dapat digunakan untuk menunjang pemberian layanan informasi di PSBK UIN Raden Intan Lampung. Serta dapat memberikan informasi pada konseli untuk mengatasi masalahnya, hal tersebut dapat dilihat berdasarkan penilaian ahli media kualitasnya Sangat Baik (90,52%), ahli materi menilai Baik (90,09%), ahli IT menilai Sangat Baik (88,23%), dan *peer reviewer* menilai Sangat Baik (90,08%). Demikian pula hasil tanggapan Mahasiswa menunjukkan Aplikasi android PSBK memiliki kualitas Baik (79,86%). Sedangkan setelah uji kelayakan *Google PlaysStore* Aplikasi PSBK telah diunduh lebih dari 100+ kali unduhan, dalam penilaian *Review Google PlaysStore* aplikasi mendapat penilaian 4.5 rating PlaysStore. Berdasarkan hasil perolehan data menunjukkan bahwa Aplikasi android PSBK layak digunakan sebagai pemberi layanan informasi bagi Mahasiswa PSBK.

Kata Kunci: *Cyber Counseling*, Layanan Informasi, Android



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PERSETUJUAN

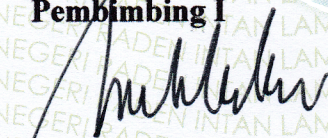
**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN APLIKASI CYBER COUNSELING
BERBASIS ANDROID DI PROGRAM STUDY BIMBINGAN
DAN KONSELING (PSBK) UIN RADEN INTAN LAMPUNG.**

Nama : MUHAMMAD REFA' I
NPM : 1211080141
Jurusan : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

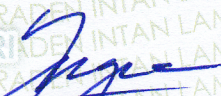
MENYETUJUI

Untuk diMunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

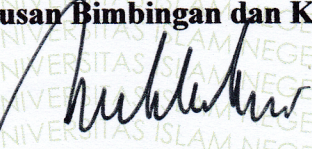

Andi Thahir, M.A., Ed.D
NIP. 197604272007011015

Pembimbing II


Indra Gunawan, S.T. M.T
NIP.197208012006041002

Mengetahui

Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling


Andi Thahir, M.A., Ed.D
NIP. 197604272007011015



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi: ” PENGEMBANGAN APLIKASI CYBER COUNSELING BERBASIS ANDROID DI PROGRAM STUDY BIMBINGAN DAN KONSELING (PSBK) UIN RADEN INTAN LAMPUNG”, Disusun oleh MUHAMMAD REFA’I, NPM: 1211080141, Jurusan: Bimbingan dan Konseling, Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/ tanggal:

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua : Meisuri, M.Pd (.....)

Sekretaris : Agus Susanti, M.Pd.I (.....)

Penguji I (Utama) : DR. Hj. Rifda Elfiah, M.Pd (.....)

Penguji II (Kedua) : Andi Thahir, M.A., Ed.D (.....)

Pembimbing : Indra Gunawan, S.T., M.T (.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 195608101987031001

MOTO HIDUP

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٦٧﴾ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ﴿٦٨﴾

Artinya: *Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.*¹



¹ Hasbullah, *Dasar-dasar Kependidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah. Dengan perasaan haru dan tulus serta penuh rasa bangga kupersembahkan karya kecil ku yang sederhana ini kepada:

1. Kedua Orang tuaku tercinta Bapak Mahyar dan Ibu Nurhidayah yang telah berjuang keras untuk anaknya, yang tak pernah patah semangat memberikan cinta kasih sayang dan pengorbanan, serta senantiasa mendoakan keberhasilan dan kebahagiaan untuk anak-anaknya.
2. Adik-adikku tercinta Adi Wijaya, Khurul Aini, Linda Annisa, Khoirunnisa yang sangat aku sayangi dan bangga yang selalu memberikan semangat, mendoakan, menantikan keberhasilanku yang selalu menyemangatiku dan menghiburku dalam keadaan apapun.
3. Keluargaku terimakasih atas bantuannya selama ini, yang selalu menasehati dan memberikan arti dari sebuah perjuangan sehingganya aku dapat bertahan hingga saat ini.
4. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung, yang telah mendewasakan dalam berfikir dan bertindak, semoga ini menjadi awal kesuksesan dalam hidupku.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama lengkap Muhammad Refa'i, lahir di Rajabasa, Kecamatan Rajabasa Raya, Bandar Lampung pada tanggal 10 Januari 1994, yang merupakan anak pertama dari lima bersaudara dari pasangan suami istri Bapak Mahyar dan Ibu Nurhidayah.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh peneliti antara lain Taman Kanak-Kanak Ismaria, lulus pada tahun 1999. Selanjutnya peneliti melanjutkan pendidikan di SDN 1 Rajabasa Raya, lulus pada tahun 2006. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di SMPN 20 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2009. Setelah itu peneliti kembali melanjutkan pendidikan di MAS Mathla'ul Anwar Bandar Lampung, dan lulus pada tahun 2012.

Pada tahun 2012 peneliti terdaftar sebagai Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, melalui Jalur Prestasi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Bimbingan dan Konseling. Selama menjadi mahasiswa UIN Raden Intan Lampung jurusan Bimbingan dan Konseling, peneliti terlibat aktif dalam Himpunan Mahasiswa Bimbingan dan Konseling UIN Raden Intan Lampung sebagai Ketua Devisi Informasi Komunikasi untuk periode 2014/2017.

Sejak Sekolah Menengah Pertama, Peneliti merupakan siswa yang aktif dalam organisasi internal sekolah, sebagai Wakil Ketua OSIS SMPN 20 Bandar Lampung dan sebagai Ketua OSIS MAS Mathlaul Anwar Bandar Lampung.

Sedangkan di kampus, Peneliti tergabung dalam URPI (Unit Riset dan Publikasi) UIN Raden Intan mengelola Jurnal KONSELI – Jurnal Bimbingan dan Konseling dan juga peneliti sering terlibat aktif dalam berbagai acara dan kegiatan yang diadakan oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan.

Pada tahun 2016 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Pekon Way Kunyir, Kecamatan Pagelaran Utara, Kabupaten Pringsewu, kemudian melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 9 Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR



Puji beserta syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Aplikasi *Cyber Counseling* Berbasis Android Di Program Studi Bimbingan Konseling (PSBK) UIN Raden Intan Lampung**”.

Shalawat beriring salam peneliti sanjungkan kepada tambatan hati panutan cinta kasih yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita semua dari alam kegelapan menuju kepada alam yang terang benderang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Penyelesaian skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Moh. Mukri, M.Ag, selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung;

2. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya;
3. Andi Thahir, MA, Ed.D selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling sekaligus pembimbing 1 dan Dr. Ahmad Fauzan M.Pd selaku Sekertaris Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah banyak memberikan masukan dan pengarahan tentang skripsi ini sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik;
4. Rika Damayanti, M.Kep., Sp. Kep. J selaku pembimbing akademik yang selalu mengarahkan dan memberikan dorongan selama masa perkuliahan;
5. Indra Gunawa, S.T.,M.T selaku pembimbing II yang telah memberikan masukan dan membimbing serta memberikan arahan dalam penulisan sekripsi ini, ditengah kesibukan namun tetap meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam penyelesaian skripsi ini;
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama menuntut ilmu di Jurusan Bimbingan dan Konseling UIN Raden Intan Lampung. Terimakasih atas ilmunya yang sangat bermanfaat;
7. Seluruh staf karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, khususnya Jurusan Bimbingan dan Konseling, terimakasih atas ketulusan dan kesediannya membantu peneliti dalam menyelesaikan syarat-syarat administrasi;

8. Sahabat-sahabat dan rekan-rekan di Jurusan Bimbingan dan Konseling angkatan 2013 terutama untuk Abim Reitanza, Wahyu Galih Praschojo, Bangkit Sudrajat, Arif Hanafi, Fernanda Sandi, Anggi Rinando, Rido Kurnia, Febriawan, Arip Hanafi, Annisa, Dina Hapsyah, Amelia, Rizki Kurnia Putri, Febrina, Maya Puspa Rini, Tika Ega Fabella, Siti Maesaroh, dan semuanya terimakasih atas bantuan, do'a, dan motivasinya;
9. Keluargaku Himpunan Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Terimakasih telah mengajarkanku bagaimana artinya sebuah loyalitas tanpa batas, tentunya aku bukan apa-apa tanpa kalian semua;
10. Sahabat karibku Ahmad Zamroni, Hadi Purnawan, Endi Munadi, Nur Miftah, Muhlianto, Ahmad Fauzan, Triyogo Winarsoyo, Adithia Visky, Zainal Abidin, Arpiki Yanto, yang selalu ada dalam suka maupun duka; dan
11. Keluarga Bapak Superman, Keluarga Bapak Herman dan Keluarag KKN 178 atas suka cita, bimbingan dan arahannya selama melaksanakan KKN, tanpa mereka semua akan terasa hampa.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak kekurangan, hal ini disebabkan masih terbatasnya ilmu dan teori penelitian yang peneliti kuasai. Oleh karena itu kepada pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran-saran yang bersifat membangun.

Bandar Lampung, September 2017

Peneliti,

MUHAMMAD REFA'I
NPM: 1211080141



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO HIDUP	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Kegunaan Penelitian.....	10
G. Ruang Lingkup Penelitian	10
1. Objek Penelitian	10
2. Subjek Penelitian	11
3. Masalah Penelitian	11
4. Wilayah Penelitian	11
5. Waktu Peneitian	11

BAB II LANDASAN TEORI

A. Layanan Informasi.....	12
1. Pengertian Layanan Informasi	12

2.	Tujuan Layanan Informasi.....	14
3.	Macam-macam Layanan Informasi.....	16
B.	Media Bimbingan Konseling.....	18
1.	Pengertian Media.....	18
2.	Bentuk-bentuk Media.....	20
C.	<i>Cyber Counseling</i>	24
1.	Penggunaan TI Dalam Bimbingan dan Konseling.....	24
2.	Konsep <i>Cyber Counseling</i>	26
3.	Pengertian <i>Cyber Counseling</i>	27
4.	Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling Berbasis <i>Cyber Counseling</i>	29
D.	Aplikasi Smartphone Berbasis Android.....	31
1.	Pengertian Aplikasi Smartphone Berbasis Andoid.....	31
2.	Fungsi Aplikasi Android.....	32
3.	Jenis-jenis Aplikasi Pada Smartphone Android.....	33
4.	Prinsip-prinsip Pengembangan Aplikasi Android.....	35
5.	Pengembangan Aplikasi Standar ISO 9126-1.....	37
E.	Integrasi Website.....	40
1.	Integrasi.....	40
2.	<i>Website</i>	42
3.	Integrasi <i>Website</i>	43
F.	Penelitian Relevan.....	45
G.	Kerangka Berpikir.....	46
H.	Hipotesis.....	49

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Metode Penelitian.....	51
1.	<i>Research and information collecting</i>	52

2. <i>Planning</i>	52
3. <i>Develop preliminary from of product</i>	52
4. <i>Prelimiary field testing</i>	52
5. <i>Main product revision</i>	53
6. <i>Main field testing</i>	53
7. <i>Operational product revision</i>	53
8. <i>Operational field testing</i>	53
9. <i>Final product revision</i>	53
10. <i>Dissemination and implementation</i>	53
B. Tempat Penelitian	55
C. Sampel Sumber Data	55
D. Instrumen Penelitian	56
1. Uji Kreadibilitas.....	56
2. Uji Transferability.....	56
3. Uji Dependability.....	57
4. Uji Konfirmability	57
E. Teknik Pengumpulan Data	57
1. Observasi	58
2. Dokumentasi	58
3. Wawancara	59
4. Kuisisioner atau Angket	59
F. Teknik Analisis Data	59

BAB IV HASIL PENLITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	62
1. Analisis Produk yang Akan Dikembangkan.....	62
2. Mengembangkan Produk Awal	63
3. Validasi Ahli	69
4. Revisi	71

B. Pembahasan	73
---------------------	----

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	81
B. Saran	82

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Uji Kelayakan Aplikasi Saran	70
Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan Aplikasi Kelompok Kecil	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1. Sistem Operasi Smartphone yang banyak digunakan di Indonesia	5
1.2. Perangkat Handphone yang dimiliki oleh Mahasiswa PSBK	6
2.1. Material Design Principle for Android	35
2.2. Skema Kerangka Berpikir	48
4.1. Tampilan aplikasi pada saat Menu	64
4.2. Tampilan Aplikasi di Menu Informasi Umum	65
4.3. Tampilan Pada Menu Info Jurusan	65
4.4. Tampilan Pada Menu Info Kampus	66
4.5. Tampilan Pada Menu SIAKAD	67
4.6. Tampilan Pada Menu Klinik	67
4.7. Ukuran Aplikasi Dalam Mega Byte	69
4.8. Penyesuaian tampilan Aplikasi dan Penambahan Menu Jurnal	75
4.9. Penambahan Fitur Save dan Juga Penambahan Bidang Masalah	76
4.10. Penghapusan Slide Menu Browser Pada Menu SIAKAD	77
4.11. Aplikasi PSBK Berdasarkan Penilaian <i>Google PlayStore</i>	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran 1. Desain Tampilan Aplikasi PSBK UIN Raden Intan Lampung

Lampiran 2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Aplikasi Cyber Counseling

Lampiran 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Aplikasi Untuk Ahli Media

Lampiran 4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Aplikasi Untuk Ahli Materi

Lampiran 5. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Aplikasi Untuk Ahli IT

Lampiran 6. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Aplikasi Peer Riviewer

Lampiran 7. Tabulasi Perolehan Skor Kualitas Aplikasi Oleh Reviewer

Lampiran 8. Tabulasi Perolehan Skor Kualitas Aplikasi Uji Kelompok Kecil

Lampiran 9. Daftar Seluruh Reviewer

Lampiran 10. Daftar Hadir Uji Kelompok Kecil

Lampiran 11. Surat Pernyataan Ahli IT

Lampiran 12. Surat Pernyataan Ahli Materi

Lampiran 13. Surat Keterangan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan langkah seseorang dalam mendapatkan suatu ilmu untuk menjadi pribadi yang lebih baik dengan melalui proses yang terus menerus. Menurut Prof. Dr. N. Driyarkara “Ilmu pendidikan adalah pemikiran ilmiah tentang realitas yang kita sebut pendidikan dan dididik. Pemikiran ilmiah bersifat kritis, metodis, dan sistematis”.¹

Pendidikan dapat diperoleh secara informal, formal, maupun non formal. Pendidikan secara formal dapat diperoleh pada jenjang sekolah dari Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, dan bahkan hingga kejenjang Perguruan Tinggi. Di Indonesia, pendidikan diatur pada Undang-Undang dasar 1945 pasal 31 ayat (1) dan (2) dimana didalamnya dijelaskan bahwa tiap warga negara Indonesia berhak mendapatkan pengajaran dan pemerintah mengatur UUD tentang sistem pengajaran nasional.²

Melalui suatu pendidikan maka ilmu yang bermanfaat akan diperoleh dan orang yang memiliki ilmu tidak akan merugi dikehidupannya. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11.

¹ Hasbullah, *Dasar-dasar Kependidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 4

² *Undang-Undang Dasar 1945 dan Perubahannya* (Jakarta: Redaksi Cmedia), h

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
 أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ

خَيْرٌ

Artinya: *Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (QS. Al-Mujadillah 58:11)³*

Ayat diatas menjelaskan bahwasannya Allah SWT, akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman kepadaNya dan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan, untuk mendapatkan ilmu pengetahuan tersebut seseorang harus melalui peroses pendidikan. Pendidikan sebagai tempat bagi setiap generasi dan penerus bangsa dididik sudah semestinya menerapkan sistem pendidikan yang terbaik. Setiap elemen pendidikan dinilai perlu diperbaharui dalam upaya mewujudkan pendidikan yang bermutu dan tidak kaku, sehingga pendidikan yang diterapkan bersifat dinamis mengikuti perkembangan zaman dan keilmuan di era moderen ini.

Bimbingan dan konseling yang merupakan bagian dalam pendidikan sebagai suatu proses pemberian bantuan kepada individu (konseli) dalam

³ Departemen Agama RI, *Mushaf Aisyah: Al-Quran dan Terjemahan*, (Jakarta: Penerbit Hilal, 2010), h.

menangani masalahnya, yang dilaksanakan melalui berbagai macam layanan. Layanan tersebut saat ini tidak hanya dapat dilakukan dengan tatap muka secara langsung, tetapi juga bisa dengan memanfaatkan media atau teknologi informasi yang ada. Tujuannya adalah tetap memberikan bimbingan dan konseling dengan cara-cara yang lebih menarik, interaktif, dan tidak terbatas tempat, tetapi juga tetap memperhatikan azas-azas dan kode etik dalam bimbingan dan konseling.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini semakin cepat menyebar hampir kesemua kalangan dan semua bidang. Adanya peran teknologi semakin memudahkan manusia dalam melakukan banyak hal, sehingga banyak kalangan saat ini semakin menyadari betapa pentingnya peran teknologi dalam membantu memudahkan segala sesuatu agar menjadi lebih efektif dan efisien. Mengembangkan teknologi di berbagai bidang tentu adalah hal positif yang akan memudahkan sebuah sistem agar lebih maju dan bermutu. Salah satu bidang yang tak bisa lepas dari teknologi adalah bidang pendidikan. Akan tetapi permasalahannya adalah bagaimana memanfaatkan teknologi yang ada di sekitar untuk menunjang pendidikan yang ada.

Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan komunikasi dalam menjalin kehidupan bersosial. Salah satu alat hasil dari perkembangan teknologi yang dapat membantu manusia dalam hal komunikasi diantaranya adalah *handphone*. *Handphone* atau telpon genggam merupakan alat bantu komunikasi jarak jauh yang memungkinkan penggunaanya dapat saling berinteraksi melalui

suara dan pesan teks. Perkembangan teknologi yang dimiliki *handphone* pun mengalami kemajuan dari waktu ke waktu. Memasuki era digital, fitur *handphone* pun semakin canggih dengan diciptakannya sebuah *handphone* pintar atau yang lebih dikenal dengan sebutan *smartphone*.

Smartphone merupakan sebuah *device* yang memungkinkan penggunanya untuk melakukan komunikasi (seperti menelpon atau SMS) juga di dalamnya terdapat fungsi PDA (*Personal Digital Assistant*) yang memiliki kemampuan layaknya komputer. Selain itu, sebuah *handphone* dikatakan sebagai *smartphone* jika memiliki sistem operasi di dalamnya, seperti sistem operasi Android, Blackberry, iOS dan Windows Phone.

Di Indonesia, Android merupakan sistem operasi *smartphone* dengan pengguna terbanyak. Icrossing, sebuah lembaga *digital marketing agency* dari Inggris pada tahun 2014 merilis tren penggunaan sistem operasi perangkat mobile di Indonesia. Hasil riset tersebut menyebutkan hasil berikut.⁴

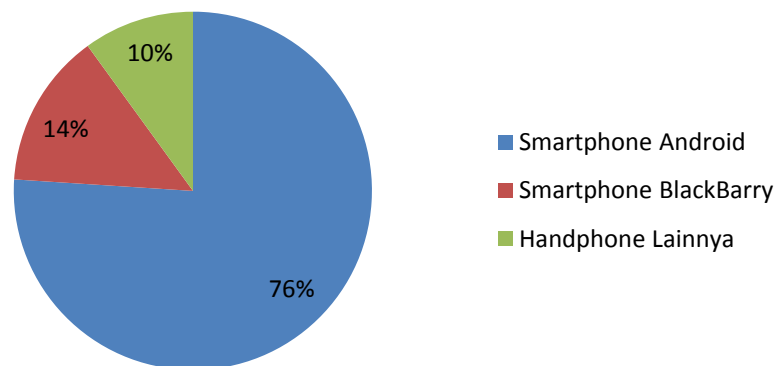
⁴ *Infographic: Android Pull in Twice as Many Users as Apple's iOS" (One-Line)*, tersedia di: http://connect.icrossing.co.uk/infographic-Android-pulls-in-twice-as-many-users-as-apples-ios_11372 (23 April 2016)



Gambar 1.1 Sistem Operasi Smartphone yang banyak digunakan di Indonesia

Dari data tersebut menunjukkan perbandingan yang signifikan antara Android (45%) dengan sistem operasi mobile lainnya seperti Nokia (33%), BlackBerry (5%), Apple iOS (3%), dan lainnya (14%). Kecenderungan akan ponsel Android ternyata selaras dengan tren penggunaan *smarthphone* di kalangan mahasiswa PSBK (Program Studi Bimbingan Konseling). Berikut data yang penulis temukan setelah mewawancarai 20 mahasiswa secara acak.

PERANGKAT HANDPHONE MAHASISWA PSBK



Gambar 1.2 *Perangkat Handphone yang dimiliki oleh Mahasiswa PSBK*

Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa secara garis besar Android adalah jenis handphone yang paling banyak digunakan oleh mahasiswa PSBK dengan persentase sebesar 76%. Dengan pengguna Android sebanyak ini, tentu dapat dimanfaatkan dalam pengembangan program media bimbingan dan konseling. Upaya mengoptimalkan fungsi layanan bimbingan dan konseling dengan menggunakan media, dimana media dimaksud adalah yang berfungsi untuk memaksimalkan perekaman permasalahan yang dihadapi konseli untuk dapat mengambil langkah penanganan yang tepat, menjaga kerahasiaan masalah yang dihadapi konseli dan kemudahan komunikasi dengan konseli.

Sungguh disayangkan dengan pengguna Android sebanyak itu belum maksimal dimanfaatkan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling, yang

dalam prakteknya cenderung masih menggunakan cara yang masih bersifat konvensional. Seperti halnya pemberian layanan informasi yang masih menggunakan cara konvensional yakni dengan cara menempel informasi di mading kampus.

Yang dalam prakteknya cara konvensional ini masih ada banyak hambatan yang ditemui konseli dan konselor, hambatan tersebut diantaranya: kurang efektifnya pemberian layanan informasi, terbatasnya waktu bertemu konselor dan konseli karena kesibukan konselor dan konseli, banyak konseli yang masih bingung kapan waktu yang tepat untuk menghubungi konselor karena tidak jelasnya kapan konselor dapat melayani keluhannya dan masalah lainnya.

Sebagai salah satu terobosan untuk mengimplementasikan pemanfaatan teknologi, maka peneliti berusaha membantu membangun sebuah website yang didalamnya akan memberikan layanan *Cyber Counseling* dan website tersebut akan terintegrasi ke dalam aplikasi. Pengembangan aplikasi ini tidak lepas dari belum adanya aplikasi yang dirancang untuk kepentingan *Cyber Counseling* di UIN Raden Intan Lampung.

Beberapa uraian di atas membuat peneliti bermaksud mengangkat skripsi dengan tema: Pengembangan Aplikasi Cyber Counseling Berbasis Android Di Program Studi Bimbingan Konseling UIN Raden Intan Lampung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Layanan konseling yang didapat mahasiswa PSBK masih cenderung pada layanan informasi dengan media konvensional dan belum melibatkan sarana teknologi.
2. Perlunya menunjang layanan *Cyber Counseling* untuk membantu mewujudkan layanan Bimbingan dan Konseling yang responsive.
3. Belum adanya pengembangan aplikasi untuk kepentingan *Cyber Counseling* di UIN Raden Intan Lampung.

C. Batasan Masalah

Agar peneliti lebih terfokus, maka perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian yang dilakukan akan dibatasi pada:

1. Pengembangan aplikasi *smartphone* berbasis Android untuk kepentingan *Cyber Counseling* di PSBK UIN Raden Intan Lampung.
2. Pengintegrasian website *Cyber Counseling* adalah metode yang dikaji dalam penelitian ini.
3. Penelitian ini hanya dibatasi pada mahasiswa PSBK UIN Raden Intan Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Apakah aplikasi *smartphone* berbasis android yang terintegrasi dengan website *Cyber Counseling* dapat digunakan untuk menunjang layanan informasi PSBK UIN Raden Intan Lampung?
2. Apakah aplikasi *smartphone* berbasis android yang terintegrasi dengan website *Cyber Counseling* layak digunakan dalam PSBK?
3. Apakah aplikasi *smartphone* berbasis android yang terintegrasi dengan website *Cyber Counseling* dapat memberikan layanan informasi pada konseli untuk mengatasi masalahnya?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah:

1. Untuk mengetahui apakah aplikasi *smartphone* berbasis android yang terintegrasi dengan website *Cyber Counseling* dapat digunakan untuk menunjang layanan informasi PSBK UIN Raden Intan Lampung.
2. Untuk mengetahui apakah aplikasi *smartphone* berbasis android yang terintegrasi dengan website *Cyber Counseling* layak digunakan dalam PSBK.
3. Untuk mengetahui apakah aplikasi *smartphone* berbasis android yang terintegrasi dengan website *Cyber Counseling* dapat memberikan layanan informasi pada konseli untuk mengatasi masalahnya.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari pada penelitian ini adalah:

1. Bagi Mahasiswa, membantu memudahkan dalam mendapatkan layanan bimbingan dan konseling terkait dengan masalah yang dihadapinya tanpa harus bertatap muka dengan Konselor.
2. Bagi PSBK, membantu dalam upaya mewujudkan salah satu Visi dan Misi PSBK yaitu menunjang pemanfaatan teknologi dalam penyelenggraan layanan.
3. Bagi peneliti lain, agar menjadi motivasi untuk mengadakan penelitian pengembangan produk pendidikan yang memanfaatkan teknologi yang tengah banyak digunakan saat ini (*smartphoone*).

G. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk membatasi masalah agar tidak mengaburkan pengertian yang dimaksud dan dengan memperhatikan judul di atas, maka ruang lingkup dari penelitian ini adalah:

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini mentitik beratkan pada pengintegrasian website *Cyber Counseling* PSBK yang sedang dikembangkan ke dalam bentuk aplikasi *smartphone* berbasis Android.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah website *Cyber Counseling* PSBK UIN Raden Intan Lampung yang sedang dikembangkan yang beralamat di <http://psbkiairadenintan.ac.id>

3. Masalah Penelitian

Masalah penelitian ini penulis batasi pada pengembangan aplikasi *smartphone* berbasis Android yang terintegrasi dengan website *Cyber Counseling* PSBK.

4. Wilayah Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan jurusan Pendidikan Bimbingan dan Konseling UIN Raden Intan Lampung.

5. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada periode Mei – Juni 2017

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Layanan Informasi

1. Pengertian Layanan Informasi

Dalam menjalani kehidupan dan perkembangan diri, individu memerlukan berbagai informasi baik untuk keperluan kehidupannya sehari-hari, sekarang, maupun untuk perencanaan kehidupannya kedepan. Individu bisa mengalami masalah dalam kehidupannya di masa depan, karena tidak menguasai dan tidak mampu mengakses informasi.¹ Ada beberapa pendapat mengenai pengertian layanan informasi diantaranya sebagai berikut :

Menurut Jogiyanto HM, Informasi secara umum didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (event) yang nyata (fact) yang digunakan untuk pengambilan keputusan.² Sedangkan layanan informasi adalah layanan yang memberikan informasi yang dibutuhkan oleh individu. Informasi yang diperoleh individu sangat diperlukan agar individu lebih mudah dalam membuat perencanaan dan mengambil keputusan.³

¹ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah* (Pekanbaru: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 147.

² HM Jogiyanto, *Analisis dan Desain Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1999), h. 692.

³ Ahmad Juntika Nurihsan, *Bimbingan dan Konseling dalam berbagai latar belakang* (Bandung: Refika Aditama, 2006), h. 19.

Berkaitan dengan hal diatas Budi Purwoko mengungkapkan bahwa Penyajian informasi dalam rangka program bimbingan ialah kegiatan membantu konseli dalam mengenali lingkungannya, terutama tentang kesempatan-kesempatan yang ada didalamnya, yang dapat dimanfaatkan konseli baik untuk masa kini maupun masa yang akan datang.⁴

Sedangkan Prayitno & Erman Amti menjelaskan bahwa Layanan informasi adalah kegiatan memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki. Dengan demikian, layanan informasi itu pertama-tama merupakan perwujudan dari fungsi pemahaman dalam bimbingan dan konseling.⁵

Dari berbagai pengertian tentang layanan informasi yang telah dikemukakan diatas dapatlah diartikan sebagai salah satu kegiatan bimbingan konseling yang mampu mencakup kegiatan lainnya. Karena layanan ini memberikan berbagai informasi, baik informasi pribadi, sosial, karier maupun belajar. Hal ini secara tidak langsung dapat menyelesaikan masalah yang dialami konseli secara keseluruhan. Layanan ini dapat menambah wawasan konseli, mengenali dirinya (konsep diri) dan mampu menata masa depannya sebaik mungkin.

⁴ Budi Purwoko, *Organisasi dan Managemen Bimbingan Konseling* (Surabaya: Unesa University Press, 2008), h. 52.

⁵ Prayitno, Amti dan Erman, *Dasar-Dasar BK* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 259, 260.

2. Tujuan Layanan Informasi

Penguasaan akan berbagai informasi dapat digunakan untuk mencegah timbulnya masalah, pemecahan suatu masalah, untuk memelihara dan mengembangkan potensi individu serta memungkinkan individu (konseli) yang bersangkutan membuka diri dalam mengaktualisasikan hak-haknya.⁶

Budi Purwoko berpendapat bahwa tujuan yang ingin dicapai dengan penyajian informasi adalah sebagai berikut:⁷

- a) Konseli dapat mengorientasikan dirinya kepada informasi yang diperolehnya terutama untuk kehidupannya, baik semasa masih sekolah maupun setelah menamatkan sekolah.
- b) Konseli mengetahui sumber-sumber informasi yang diperlukan.
- c) Konseli dapat menggunakan kegiatan kelompok sebagai sarana memperoleh informasi.
- d) Konseli dapat memilih dengan tepat kesempatan-kesempatan yang ada dalam lingkungannya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Sementara menurut Ifdil tujuan layanan informasi ada dua macam yaitu secara umum dan khusus. Secara umum agar terkuasainya informasi tertentu sedangkan secara khusus terkait dengan fungsi pemahaman (paham terhadap informasi yang diberikan) dan memanfaatkan informasi dalam penyelesaian

⁶ Tohirin, *Op.Cit*, h. 148.

⁷ Budi Purwoko, *Loc.Cit*, h. 52.

masalahnya. Layanan informasi menjadikan individu mandiri yaitu memahami dan menerima diri dan lingkungan secara positif, objektif dan dinamis, mampu mengambil keputusan, mampu mengarahkan diri sesuai dengan kebutuhannya tersebut dan akhirnya dapat mengaktualisasikan dirinya.⁸

Sedangkan menurut Winkel, tujuan diberikannya layanan informasi adalah membekali konseli dengan pengetahuan tentang data dan fakta dibidang pendidikan sekolah, bidang pekerjaan, dan bidang perkembangan pribadi-sosial, supaya mereka dengan belajar tentang lingkungan hidupnya lebih mampu mengatur dan merencanakan kehidupannya sendiri”.⁹

Bisa disimpulkan, bahwa tujuan layanan informasi adalah membekali konseli agar mampu merencanakan, dan memutuskan rencana masa sekarang maupun masa depan dengan mandiri dan bertanggung jawab sesuai dengan bakat, kemampuan dan minatnya secara positif, objektif dan dinamis. Secara tidak langsung, hal ini dapat menyelesaikan masalah konsli baik masalah pribadi, sosial, belajar maupun karier.

3. Macam-macam Layanan Informasi

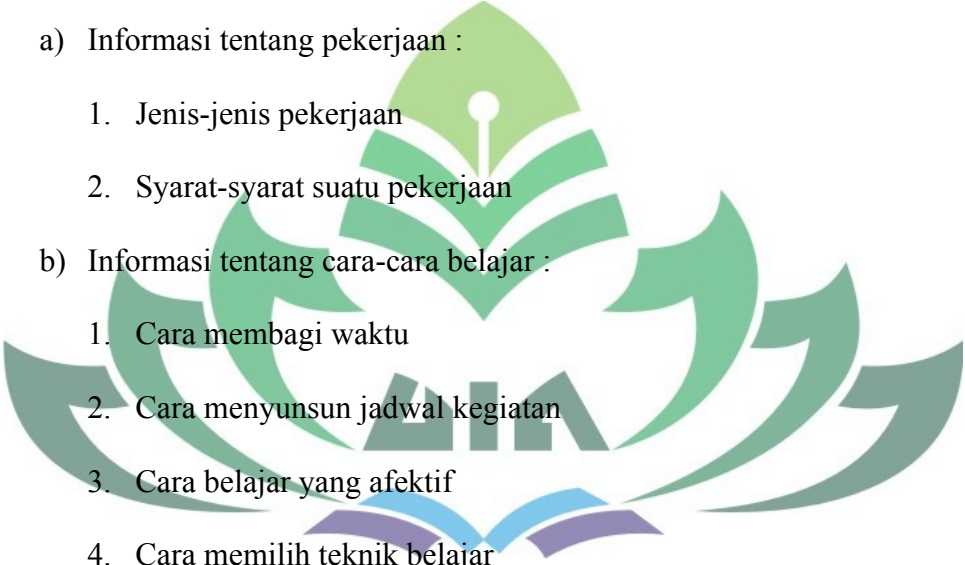
Macam-macam informasi yang menjadi isi layanan ini bervariasi. Demikian juga keluasan dan kedalamannya. Hal ini tergantung kepada kebutuhan

⁸ Ifdil, (L2). (On-Line) Tersedia di <http://Konselingindonesia.com> (diakses 28 Februari 2017)

⁹ Winkel dan Sri Hastuti, *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2006) h. 316.

para peserta layanan (tergantung kebutuhan konseli). Informasi yang menjadi isi layanan harus mencakup seluruh bidang pelayanan bimbingan dan konseling.¹⁰ Secara lebih rinci, ada beberapa pendapat para ahli mengenai macam-macam layanan informasi diantaranya sebagai berikut :

Ada tiga macam layanan informasi menurut Slameto diantaranya sebagai berikut:¹¹

- 
- a) Informasi tentang pekerjaan :
 1. Jenis-jenis pekerjaan
 2. Syarat-syarat suatu pekerjaan
 - b) Informasi tentang cara-cara belajar :
 1. Cara membagi waktu
 2. Cara menyusun jadwal kegiatan
 3. Cara belajar yang afektif
 4. Cara memilih teknik belajar
 5. Informasi tentang lingkungan sekitar
 6. Informasi tentang tata tertib sekolah

Menurut Prayitno & Erman Amti pada dasarnya jenis dan jumlah informasi tidak terbatas. Namun, khususnya dalam rangka pelayanan bimbingan

¹⁰ Tohirin, *Op.Cit.* h. 148.

¹¹ Slameto, *Bimbingan di Sekolah*, (Jakarta: Bina Aksara, 1986), h. 147.

dan konseling, hanya akan dibicarakan tiga jenis informasi, yaitu (a) informasi pendidikan, (b) informasi pekerjaan, (c) informasi sosial budaya.¹²

Depdiknas juga berpendapat bahwa tujuan layanan informasi adalah :

- a) Informasi Pendidikan, meliputi data dan keterangan yang valid dan berguna tentang kesempatan dan syarat-syarat berkenaan dengan berbagai jenis pendidikan yang ada sekarang dan yang akan datang
- b) Informasi Jabatan, meliputi penyampaian tentang, pengetahuan dan penghayatan tentang pekerjaan atau jabatan yang akan dimasuki.
- c) Informasi Sosial Budaya adalah informasi yang berhubungan dengan masalah-masalah sosial budaya yang perlu dipahami oleh konseli untuk menyesuaikan diri dan membuat keputusan.¹³

Bisa disimpulkan bahwa macam-macam layanan informasi adalah materi layanan informasi pada dasarnya tidak terbatas. Khusus dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling, layanan informasi yang diberikan kepada konseli dibedakan menjadi empat bidang yaitu, informasi dalam bidang pribadi, sosial, belajar dan karier. Namun demi tercapainya tujuan dari layanan informasi maka materi informasi sebaiknya disesuaikan dengan tujuan dari pelaksanaan layanan informasi itu sendiri.

¹² Prayitno & Amti, *Op.Cit*, h. 261-268.

¹³ Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional*. (Jakarta), h. 11.

Kaitannya dengan penelitian ini maka materi layanan informasi yang akan diberikan adalah informasi tentang berbagai macam jenis informasi kemahasiswaan yang sangat mungkin untuk dikembangkan guna mencapai prestasi dan kualitas hidup yang terbaik.

B. Media Bimbingan konseling

1. Pengertian Media

Istilah media berasal dari bahasa Latin “medius” dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Kata media dalam Bahasa Arab juga bermakna perantara dari kata “wasaailu” atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁴

National Education Association mendefinisikan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya, sehingga media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Media selain berupa segala bentuk komunikasi menurut Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan Amerika (*AECT: Association of Education and Communication Technology*), juga merupakan segenap saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.¹⁵

Kedua kata bimbingan dan konseling tersebut memiliki arti istilah yang tidak jauh berbeda. Bimbingan dari kata “guidance” yang bermakna menunjukkan

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2009), h. 3.

¹⁵ Arief S. Sadiman, R. Rahardjo dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan & dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajagrafindo, 2009), h. 6-9.

atau membimbing. Kemudian konseling berasal dari kata “counsel” yang mengandung arti menasehati atau mengarahkan. Maka dari itu, kedua kata tersebut merupakan satu kesatuan yang saling mengisi sebagai sebuah proses bantuan. Hubungan dan kedudukan keduanya dipandang bermacam-macam oleh para ahli. Ada yang memandang konseling sebagai teknik dari bimbingan, artinya konseling berada di dalam atau menjadi bagian dari bimbingan. Sedangkan ahli yang lain memandang bimbingan lebih mengutamakan pada proses pencegahan (preventif) munculnya masalah, sementara konseling lebih mengutamakan pada penanganan (kuratif atau korektif) dari masalah yang dihadapi manusia.

Di dalam bimbingan dan konseling metode komunikasi yang digunakan ada komunikasi langsung dan komunikasi tidak langsung. Metode langsung berarti proses komunikasi dalam bimbingan dan konseling tersebut terjadi secara langsung tatap muka. Sedangkan metode komunikasi tidak langsung adalah metode bimbingan dan konseling yang dilakukan melalui media komunikasi. Jadi, media dalam bimbingan konseling adalah alat bantu yang membawa pesan atau informasi yang mengandung maksud-maksud bimbingan dan konseling.

Pengertian media bimbingan konseling dapat didefinisikan sebagai sarana atau alat bantu dalam proses bimbingan konseling, agar proses bantuan yang menjadi perhatian bimbingan konseling dapat berjalan lebih baik dan sesuai dengan harapan. Unsur-unsur yang dapat dijabarkan dalam definisi tersebut, antara lain media memiliki pengertian fisik yang sering dikenal sebagai hardware

(perangkat keras) yaitu suatu benda yang dapat dilihat didengar, dan diraba dengan panca indra. Media bimbingan konseling juga memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu isi kandungan pesan dalam perangkat keras yang ingin disampaikan individu. Media bimbingan konseling digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi antara konselor dengan konseli dalam proses bantuan.

2. Bentuk-bentuk Media

Media sebagai sarana komunikasi yang berfungsi sebagai perantara pesan yang dikirim oleh pengirim ke penerima pesan memiliki berbagai manfaat yang sangat besar, khususnya dalam aplikasi di bidang pendidikan, termasuk bimbingan dan konseling. Menurut Muntaha manfaat media dalam bidang pendidikan terutama berkaitan dengan isi pesan yang hendak disampaikan media tersebut. Manfaatnya antara lain:¹⁶

a) Mendidik (*to educate*),

Isi informasi media adalah kabar-kabar baru, ilmu pengetahuan, dan juga artikel seputar proses pendidikan, dengan isi seperti ini diharapkan semua audiens, menjadi lebih terdidik karena dapat menyerap informasi pendidikan tambahan di luar jam pelajaran langsung dari nara sumbernya.

b) Menghibur (*to entertain*)

¹⁶ Said Hasan Basri, *Peran Media Dalam Layanan BKI*. Vol. XI (On-Line) Tersedia di: <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=397609&val=8731&title=PERAN%20MEDI A%20DALAM%20LAYANAN%20BIMBINGAN%20KONSELING%20ISLAM%20DI%20SE KOLAH> (diakses 28 Februari 2017).

Isi kandungan media juga tulisan humor serta kuis dan tebakan cerdas, sehingga di dalamnya terselip fungsi menghibur, mencerahkan dan mencairkan suasana sehingga orang mudah tersadar kembali sebagai manusia.

c) Mempengaruhi (*to influence*),

Kandungan media adalah informasi bernilai dan berharga seperti nasehat, kalimat mutiara, baik dari nara sumber langsung maupun kutipan kitab suci, album lagu, maupun hasil renungan hidup filsafati tentang hidup sukses, semuanya berkemungkinan besar dapat mempengaruhi jiwa dan diri para pembacanya.

d) Menyampaikan kritik sosial (*social control*)

Media menjadi jembatan untuk mengakrabkan, menyampaikan masukan-masukan berharga secara tertulis, sehingga kritik dipahami sebagai masukan, pelecut kekurangan, dan pendorong kemajuan.

Beberapa jenis media yang dapat diaplikasikan dalam bidang pendidikan pada umumnya, serta dalam layanan bimbingan konseling antara lain:

a) Media hasil teknologi cetak

Media hasil teknologi cetak adalah berbagai media yang dipergunakan untuk kepentingan pendidikan yang bentuknya dihasilkan dari hasil teknologi percetakan atau mesin percetakan. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Kelompok media hasil teknologi

cetak meliputi buku atau teks, majalah, buletin, poster, grafik, foto atau representasi fotografi dan reproduksi.

b) Media hasil teknologi audio

Media hasil teknologi audio adalah berbagai media yang dihasilkan oleh mesin-mesin elektronik penghasil suara, atau dengan menyampaikan materi dengan menggunakan mesin- mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio. Materi pendidikan yang disampaikan melalui audio bercirikan perangkat keras selama proses berlangsung, seperti speaker atau sound system, tape recorder dan pesawat radio, termasuk juga dalam layanan bimbingan dan konseling. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan).

c) Media hasil teknologi audio visual

Media hasil teknologi audio visual adalah berbagai media yang dihasilkan oleh mesin-mesin elektronik penghasil suara dan gambar, atau dengan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Materi pendidikan yang disampaikan melalui audio visual jelas bercirikan perangkat keras selama proses berlangsung, seperti mesin proyektor film dan video player/compact disk player, serta pesawat televisi termasuk juga dalam layanan bimbingan dan konseling.

d) Media hasil teknologi komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber- sumber yang berbasis mikro-prosesor sebagai jantung pemroses data. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dua teknologi lainnya adalah pada penyimpanan informasi atau materi yang di format dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada konseli atau klien.

e) Media Aktivitas

Media aktivitas merupakan media yang dapat menggali pengalaman langsung. Banyak sekali media aktivitas yang dapat menjadi sarana dalam bimbingan dan konseling, misalnya karya wisata, studi banding, praktek kerja lapangan, dan permainan. Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu dan untuk mencapai tujuan- tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen, yaitu adanya pemain, lingkungan tempat berinteraksi, adanya aturan dan tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.¹⁷

¹⁷ *Ibid*, h. 34-39.

C. Cyber Counseling

1. Penggunaan TI Dalam Bimbingan Dan Konseling

Perkembangan Teknologi telah berdampak luas dalam berbagai bidang kehidupan. Bidang politik, sosial dan budaya, pendidikan, ekonomi dan bisnis telah mengaplikasikan teknologi informasi dalam memperlancar segala urusan. Pada bidang pendidikan, pemerintah telah gencar mengaplikasikan teknologi ini sebagai sarana mendekatkan program-program pemerintah dengan masyarakat. Munculnya website depdiknas, e-learning dari universitas-universitas dalam maupun luar negeri, informasi beasiswa dan lain-lain yang secara online dapat diakses oleh masyarakat dimanapun berada sangat berperan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Bimbingan dan konseling di Indonesia merupakan suatu layanan yang sedang berkembang. Perkembangannya tidak lepas dari dinamika perkembangan masyarakat secara global. Salah satu hal yang ikut berperan dalam mengembangkan kegiatan bimbingan dan konseling di Indonesia adalah perkembangan TI (Teknologi Informasi). Kemajuan TI memberikan kemudahan dalam berbagai hal, misalnya dapat mempermudah proses komunikasi, serta menghemat biaya jika ingin melakukan hubungan dengan orang lain yang jaraknya jauh dengan kita.

Teknologi informasi merupakan kebutuhan yang sangat urgen atau sangat penting dalam upaya mendukung layanan BK yang lebih inovatif. Perkembangan

TI yang semakin canggih ini secara langsung dapat mendukung proses pemberian layanan BK yang lebih kreatif, menarik dan inovatif.¹⁸

Layanan BK yang sifatnya inovatif sudah tentu dapat membangkitkan dan meningkatkan nilai tambah bagi pelayanan BK tujuan layanan dapat tercapai dengan baik. Dengan demikian, keberadaan TI sangat dibutuhkan dalam mendukung pelayanan bimbingan dan konseling.

2. Konsep *Cyber Counseling*

Kata *cyber* merupakan istilah lain dari internet.¹⁹ Istilah internet tentu tidak asing lagi di telinga kita, karena sejak kemunculannya pada tahun 1969 dan kemudian mengalami perkembangan yang sangat pesat sekitar tahun 1993/1994, kehadiran internet telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, terutama dari sisi kebebasan untuk memperoleh dan menyebarkan informasi tanpa mengenal batas geografis.

Saat ini ada tiga pendapat yang mengatakan bahwa internet adalah sebuah singkatan dari *International Network*, *Internetworking*, dan *Interconnected Network*. Namun beberapa ahli cenderung menyebutnya sebagai *Interconnected*

¹⁸ M. Andi Setiawan, *Peranan Teknologi Informasi Dalam Bimbingan Dan Konseling*, http://jurnal.umpalangkaraya.ac.id/libs/download.php?file=FKIP_Vol1_No1_part76_9%20andi.pdf (diakses 28 Agustus 2016)

¹⁹ Bob Julius Onggo, *Cyber Branding Through Cyber Marketing*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2005), h. 3.

Network karena fungsinya yang menghubungkan jaringan-jaringan komputer yang ada di dunia.²⁰

Lebih dalam lagi internet adalah kumpulan jaringan-jaringan komputer dunia yang terdiri dari jutaan unit-unit kecil, seperti jaringan pendidikan, jaringan bisnis, jaringan pemerintahan, dan lain-lain, yang secara bersama menyediakan layanan informasi seperti e-mail, online chat, transfer file, dan saling keterhubungan (linked) antara satu halaman web dengan sumber halaman web yang lainnya.²¹

Dari beberapa referensi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa internet adalah kumpulan jaringan-jaringan komputer seluruh dunia yang di dalamnya terdapat berbagai informasi.

3. Pengertian *Cyber Counseling*

Melakukan konseling jarak jauh yang dibantu teknologi terus tumbuh dan berkembang. Cepatnya perkembangan dan luasnya penggunaan internet untuk memberikan informasi dan mendukung komunikasi telah menghasilkan penciptaan bentuk-bentuk baru konseling.²² Salah satu layanan bimbingan dan konseling dengan menggunakan teknologi komputer khususnya internet adalah E-counseling (*electronic counseling*), yang sering disebut juga dengan *cyber*

²⁰ Yuhefizar, *10 Jam Menguasai Internet: Teknologi Dan Aplikasinya*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2008), h.1.

²¹ *Ibid*, h. 2.

²² Robert L. Gibson dan Marianne H. Mitchell, *Bimbingan Dan Konseling*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 802.

counseling, online therapy, email therapy, atau email counseling.²³ Teknik *cyber counseling* merupakan satu inovasi dari beberapa penggunaan teknologi informasi dalam bimbingan dan konseling.

“Cyber counseling or Webcounseling, as it is called by the National Board of Certified Counselors (NBCC), is defined by NBCC as ‘the practice of professional counseling and information delivery that occurs when client and counselor are in separate or remote locations and utilize electronic means to communicate over the internet.’ This definition would seem to include Web pages, email, and chat rooms but not telephones and faxes.”²⁴

Dalam bahasa Indonesia dapat diartikan bahwa *Cyber counseling* atau *Webcounseling*, sebutan dari *National Board of Certified Counselors* (NBCC), adalah sebuah praktik konseling profesional dan merupakan sebuah proses pengiriman pesan yang terjadi ketika konseli dan konselor pada tempat yang terpisah atau dengan jarak yang berjauhan dan menggunakan media elektronik untuk berkomunikasi melalui internet. Definisi tersebut meliputi halaman web, email, chat room, tapi tidak untuk telepon dan faks.

Sejalan dengan perkembangan teknologi komputer, interaksi antara konselor dengan konseli tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi dapat juga dilakukan melalui hubungan secara virtual (maya) melalui internet dalam bentuk “*cyber counseling*”. Layanan bimbingan dan konseling ini merupakan salah satu model pelayanan konseling yang inovatif dalam upaya

²³ Achmad Juntika Nurihsan, *Strategi Layanan Bimbingan & Konseling*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2005), h. 63.

²⁴ Rosemarie S. Hughes, *Ethics And Regulation Of Cybercounseling*, (Eric Digest, 2000) <http://www.counseling.org/resources/library/Selected%20Topics/Cybercounseling/Hughes-Digest-2000-03.htm> (diakses 28 Agustus 2016).

menunjukkan pelayanan yang praktis dan bisa dilakukan dimana saja asalkan ada koneksi atau terhubung dengan internet.

Dalam hal ini proses konseling berlangsung melalui internet dalam bentuk web-site, e-mail, facebook, videoconference (yahoo massanger) dan ide inovatif lainnya. Sudah tentunya apabila ingin menjalankan strategi ini yang menjadi piranti utamanya adalah koneksi dengan internet tersebut.²⁵

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian *Cyber counseling* adalah salah satu strategi bimbingan dan konseling yang bersifat virtual atau konseling yang berlangsung melalui bantuan koneksi internet.

4. Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling berbasis *Cyber counseling*

Strategi layanan bimbingan dan konseling berbasis *cyber counseling* adalah suatu strategi atau pola perencanaan layanan yang dilakukan secara virtual melalui koneksi internet. Adapun beberapa model strategi layanan bimbingan dan konseling dalam bentuk *cyber counseling* yaitu.²⁶

a) Layanan Bimbingan dan Konseling Berbasis Website

Website adalah sebuah cara untuk menampilkan diri di Internet. Dapat diibaratkan Website adalah sebuah tempat di Internet, siapa saja di dunia ini dapat mengunjunginya, kapan saja mereka dapat mengetahui tentang sesuatu. Dengan Website atau weblog, konselor memungkinkan untuk

²⁵ I Gede Tresna, *E-Learning Bimbingan dan Konseling*, (On-Line) tersedia di: <http://magistertresna.weebly.com/cyber-counseling.html>, (diakses 28 Agustus 2016)

²⁶ Ibid, h.

dapat melakukan layanan informasi yang terkait dengan bimbingan dan konseling. Dalam melakukan layanan ini, sudah tentu harus memiliki website atau weblog tersendiri yang sudah online di internet. Adapun jenis layanan yang bisa diupayakan lewat website adalah lebih cenderung pada layanan informasi.

b) Layanan Bimbingan dan Konseling Berbasis E-mail

E-mail merupakan cara baru untuk berkomunikasi secara cepat dan efektif melalui surat elektronik di internet. Sudah tentunya untuk dapat menjalankan hal ini maka konselor dan konseli harus mempunyai alamat email masing-masing. Dalam upaya membuat e-mail ini, bisa dibuat pada alamat yahoo dengan alamat www.yahoo.com atau di google dengan alamat www.gmail.com.

c) Layanan Bimbingan dan Konseling Berbasis *Video Conference*

Video Conference atau konferensi video merupakan bagian dari dunia teleconference. *Video Conference* dapat diartikan sesuai dengan suku katanya, yaitu video = video, conference = konferensi, maka *Video Conference* adalah konferensi video dimana data yang di transmisikan adalah dalam bentuk video atau audio-visual. *Video Conference* merupakan komunikasi dengan menggunakan audio dan video sehingga terjadi pertemuan ditempat yang berbeda-beda.

Bentuk layanan bimbingan dan konseling yang bisa diupayakan yaitu layanan konsultasi, layanan informasi, layanan konseling individual, layanan konseling kelompok, beserta layanan lain yang bisa dikembangkan oleh masing-masing konselor dan sesuai dengan kebutuhan konseli.

D. Aplikasi Smartphone Berbasis Android

1. Pengertian Aplikasi Smartphone Berbasis Android

Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Pengertian aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut.²⁷

Dalam bahasa komputer, secara sederhana aplikasi diartikan sebagai sebuah program atau software yang berjalan pada sebuah sistem operasi. Contoh dari aplikasi yang terdapat pada komputer diantaranya adalah Microsoft Word, Winamp, Chrome, CorelDRAW, dan lain-lain.

Telepon pintar (*Smartphone*) adalah telepon genggam yang memiliki kemampuan penggunaan dan fungsi yang menyerupai computer.²⁸ Sepertihalnya pada komputer, aplikasi pada smartphone memiliki karakteristik yang sama.

²⁷ Hendrayudi, *VB 2008 untuk Berbagi Keperluan Programming*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009) h.143.

²⁸ Ponsel Cerdas (One-Line), tersedia di: https://id.wikipedia.org/wiki/Ponsel_cerdas (diakses 28 Agustus 2016)

Aplikasi smartphone adalah program atau software yang berjalan pada sistem operasi smartphone.

Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang bersifat terbuka (*Open Source*) dan dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti smartphone dan komputer tablet. Android dikembangkan oleh Android Inc., Android secara resmi dirilis pada tahun 2007, bersama dengan *Open Handset Alliance*. Sifat Android yang terbuka telah mendorong munculnya sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi untuk menggunakan *Source-Code* terbuka sebagai dasar proyek pembuatan aplikasi dengan menambahkan fitur-fitur sebagai pengguna tingkat lanjut.²⁹

Dari beberapa referensi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi smartphone berbasis Android adalah program atau *software* pada *smartphone* yang berjalan di sistem operasi Android. Agar memudahkan dalam pengucapan, maka kemudian aplikasi smartphone berbasis Android disebut juga sebagai Aplikasi Android. Untuk dapat menggunakan aplikasi Android, pengguna harus terlebih dahulu mengunduh dan menginstall file berekstensi .apk, fasilitas ini bisa diakses melalui aplikasi bernama Play Store yang sudah tersedia disetiap ponsel Android.

2. Fungsi Aplikasi Android

²⁹ Salbino Sherief, *Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula, Kunci Kominuikasi*, (Jakarta, 2014), h. 7.

Secara umum, aplikasi yang ada pada Android berfungsi untuk membantu memudahkan penggunaanya dalam hal apapun. Secara khusus, aplikasi memiliki fungsinya masing-masing berdasarkan nama aplikasi masing-masing. Misalnya, aplikasi PicsArt berfungsi untuk keperluan fotografi, aplikasi Launcher berguna untuk melakukan personalitas dalam tampilan Android, aplikasi Polaris Office berfungsi untuk membuka dan membuat dokumen, dan lain sebagainya.³⁰

3. Jenis-jenis Aplikasi pada Smartphone Android

Di Play Store, tak kurang dari 25 aplikasi yang tersedia berdasarkan kategori. Berikut beberapa jenis kategori aplikasi pada *smartphone* Android.

a) *Tools Application*

Manfaat dari aplikasi jenis ini adalah untuk meningkatkan performa dan fungsi dari *smartphone* Android. Kategori ini mempunyai sekitar 2153 aplikasi yang masing masing telah didownload lebih dari 50.000 kali. Beberapa contoh aplikasinya adalah 360 Security, Clean Master, Google Translate, Greenify, Audio Recorder dan lain sebagainya.

b) *Social Application*

Aplikasi jenis ini membuat orang terhubung dengan banyak orang lainnya hanya dengan menggunakan *smartphone*. Beberapa contoh aplikasinya adalah Facebook, Twitter, Instagram, Google+ dan lain-lain.

c) *Communication Application*

³⁰ Fungsi dan Jenis-jenis Aplikasi Android (One-Line), tersedia di: <http://langit.com/blog/fungsi-dan-jenis-aplikasi-android/> (diakses 28 Agustus 2016)

Aplikasi jenis ini membuat pengguna dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya melalui obrolan chat maupun suara. Aplikasi dengan jenis *Communication* memungkinkan kita untuk saling berkirim gambar, music, dan file untuk saling dibandingkan. Sehingga tak mengherankan bila aplikasi jenis ini paling banyak dipasang oleh pengguna Android. Beberapa aplikasi yang populer digunakan diantaranya adalah BBM, WhatsApp Messenger, LINE, Facebook Messenger, WeChat, KakaoTalk, dan sebagainya.

d) *Photography Application*

Photography Application adalah jenis aplikasi yang dapat digunakan untuk keperluan fotografi. Aplikasi ini berkerja dengan bantuan kamera yang terdapat pada *smartphone* untuk memotret atau merekam video. Beberapa aplikasi populer berjenis *Photography* adalah Camera360, PicsART, B612, Magisto, MomentCam, serta Adobe Photoshop.

e) *Education Aplplication*

Manfaat dari aplikasi jenis ini adalah dapat membantu dalam edukasi bagi konseli, anak-anak, atau umum. Diantaranya adalah Game Edukasi Anak, Anak Cerdas, Cerdas Matematika, Duolingo: Belajar Bahasa Gratis, dan lain-lain.

f) *News and Magazines Application*

Aplikasi jenis ini merupakan apliaksi berita dan majalah yang dapat dibaca melalui *smartphone* secara langsung. Setiap hari aka nada *update* berita

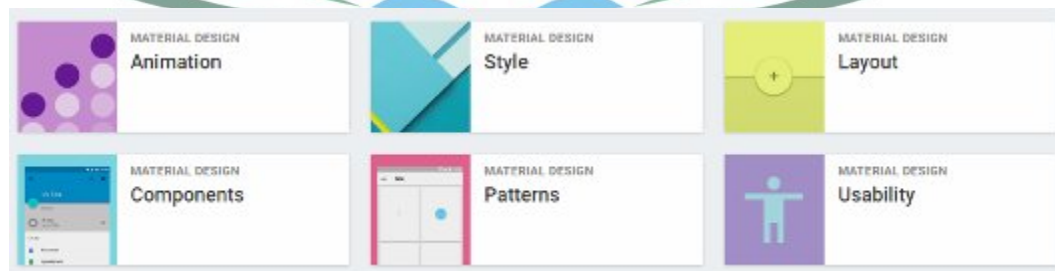
dari berbagai media masa *online* yang dapat dibaca secara gratis. Beberapa aplikasi jenis ini diantaranya adalah BaBe, Kurio, Detik, VivaNews, Kompas, dan lain sebagainya.

g) Entertainment Application

Entertainment Application Aplikasi yang sifatnya hiburan. Aplikasi ini bertujuan untuk meneghibur pengguna *smartphone* dengan memberikan layanan berupa music, game, TV, hingga *streaming* video.³¹

4. Prinsip –prinsip Pengembangan Aplikasi Android

Prinsip-prinsip pengembangan Aplikasi Android berikut ini didasari adas *Design Principle* yang dikeluarkan oleh **Android Developer**, sebuah devisi milik Android Inc, yang menyediakan *Software Developer Kit* dan Dokumentasi untuk *developer* dan *designer* aplikasi.³²



Gambar 2.1 *Material Design Principle for Android*

³¹ Aplikasi Android di Google Play (On-Line), tersedia di: <http://play.google/store/apps> (diakses 30 Agustus 2016).

³² *Design: Up and Running with Material Design* (On-Line), tersedia di: <http://developer.android.com/design/index.html> (diakses 30 Agustus 2016).

a) Animation

Objek yang berbedadalam ruang aplikasi harus memiliki animasi yang dinamis dan *powerfull*. Selain itu, aplikasi dlam android semestinya memberikan kenyamanan tanpa mengorbankan kesederhanaan dan keindahan.

b) Style

Dalam warna desain aplikasi terinspirasi oleh warna-warna yang tegas disandingkan dengan *shadow*, dan *haighliht*. Warna harus tak terduga dan tampak bersemangat.

c) Layout

Tata letak aplikasi memiliki elemen-elemen seperti tipografi, grid, ruang, skala, warna, dan citra untuk membuat hirarki, makna, dan focus yang membawa pengguna dalam pengalaman. Layout pada aplikasi juga harus mendukung fungsi skala untuk memenuhi setiap ukuran layar, yang memudahkan proses dalam *resizing*.

d) Components

Aplikasi yang baik memiliki komponen-komponen yang tersusun dengan sistematis, yaitu dirancang dengan urutan berdasarkan kategori atau tab yang tertata baik dari segi alfabetis maupun bentuk.

e) Pattern

Struktur aplikasi harus dipengaruhi oleh konten dan *task* yang ingin ditunjukkan ketika pengguna membuka aplikasi. Struktur yang harus ada

diantaranya adalah *start screen*, *side navigation*, *tab*, *social share*, dan lain-lain.

f) Usability

Aplikasi semestinya dapat dengan mudah digunakan bahkan oleh pengguna pemula sekalipun. Aplikasi seperti ini harus memenuhi kesederhanaan tampilan namun tetap *powerfull* dalam segi sistem dan kegunaan. Fungsi yang harus ada antara lain *Navigation*, *Readability*, *Guidance and feedback*.

5. Pengembangan Aplikasi Standar ISO 9126-1

Standar ISO 9126-1 dikembangkan pada tahun 2001 untuk mengidentifikasi tidak hanya atribut kualitas utama untuk perangkat lunak komputer, namun juga enam atribut kualitas utama untuk mengevaluasi kualitas perangkat lunak. Kriteria evaluasi dan sub kriteria yang digunakan untuk mengevaluasi kualitas perangkat lunak didefinisikan sebagai berikut:

1. *Functionality*

Tingkat dimana perangkat lunak memenuhi persyaratan yang ditetapkan, termasuk empat sub kriteria ketepatan, akurasi, interoperabilitas dan keamanan. (a) *Suitability*: kemampuan perangkat lunak untuk dimodifikasi untuk lingkungan tertentu tanpa menerapkan tindakan atau cara selain

yang disediakan untuk perangkat lunak yang dipertimbangkan. (b) *Suitability*: kemampuan perangkat lunak untuk memberikan hasil atau efek yang benar atau disepakati. (c) *Accuracy*: kemampuan perangkat lunak untuk berinteraksi dengan satu atau lebih sistem yang ditentukan. (d) *Security*: kemampuan perangkat lunak untuk mencegah akses terlarang dan menahan serangan yang disengaja yang dimaksudkan untuk mendapatkan akses tidak sah ke informasi rahasia, atau untuk membuat akses yang tidak sah.

2. *Reliability*

Berapa lama perangkat lunak tersedia untuk digunakan; Ini mencakup tiga sub kriteria kematangan, toleransi kesalahan dan pemulihan. (a) *Maturity*: kemampuan perangkat lunak untuk mencegah kegagalan karena kesalahan dalam perangkat lunak. (b) *Fault tolerance*: kemampuan perangkat lunak untuk mempertahankan tingkat kinerja tertentu jika terjadi kesalahan atau pelanggaran perangkat lunak pada antarmuka yang ditentukan. (c) *Recoverability*: kemampuan perangkat lunak untuk membangun kembali tingkat kinerjanya dan memulihkan data yang terkena dampak langsung jika terjadi kegagalan.

3. *Usability*

Tingkat perangkat lunak mana yang mudah diterapkan; Ini mencakup empat sub kriteria kemampuan dimengerti, kemampuan belajar, kemampuan pengoperasian dan daya tarik. (a) *Understandability*:

kemampuan perangkat lunak untuk memungkinkan pengguna memahami kesesuaian perangkat lunak dan penggunaannya untuk tugas dan kondisi penggunaan tertentu. (b) *Learning ability*: kemampuan perangkat lunak untuk memungkinkan pengguna mempelajari aplikasinya. (c) *Operability*: kemampuan perangkat lunak untuk memungkinkan pengguna mengoperasikan dan mengendalikannya. (d) *Attractiveness*: kemampuan perangkat lunak untuk mendapatkan penerimaan pengguna.

4. *Efficiency*

Bagaimana perangkat lunak secara optimal menggunakan sumber daya sistem; Ini mencakup dua sub kriteria perilaku waktu dan perilaku sumber daya. (a) *Time behavior*: kemampuan perangkat lunak untuk memberikan respon yang tepat, waktu pemrosesan dan tingkat throughput saat menjalankan fungsinya di bawah kondisi yang ada. (b) *Resource behavior*: kemampuan perangkat lunak untuk menggunakan sumber daya yang sesuai pada saat perangkat lunak menerapkan fungsinya dalam kondisi yang dinyatakan.

5. *Maintainability*

Kemudahan yang dapat dilakukan perbaikan terhadap software ini mencakup empat sub kriteria, analisis, kemampuanabilitas, stabilitas dan kemampuan uji. (a) *Analyzability*: kemampuan perangkat lunak untuk didiagnosis kekurangan atau penyebab kegagalan dalam perangkat lunak, atau komponen yang akan dimodifikasi untuk diidentifikasi. (b)

Changeability: kemampuan perangkat lunak untuk mengaktifkan modifikasi tertentu agar bisa diterapkan. (c) *Stability*: kemampuan perangkat lunak untuk meminimalkan efek tak terduga dari modifikasi perangkat lunak. (d) *Testability*: kemampuan perangkat lunak untuk memvalidasi perangkat lunak yang dimodifikasi.

6. *Portability*

Bagaimana perangkat lunak dapat dengan mudah dialihkan dari satu lingkungan ke lingkungan lainnya; Ini mencakup empat sub kriteria kemampuan beradaptasi, kemampuan memasang, keberadaan bersama dan kemampuan mengganti. (a) *Adaptability*: kemampuan perangkat lunak untuk dimodifikasi untuk lingkungan tertentu tanpa menerapkan tindakan atau cara selain yang disediakan untuk perangkat lunak yang dipertimbangkan. (b) *Install-ability*: kemampuan perangkat lunak untuk dipasang di lingkungan tertentu. (c) *Co-existence*: kemampuan perangkat lunak untuk hidup berdampingan dengan perangkat lunak independen lainnya dalam lingkungan bersama yang berbagi sumber daya bersama. (d) *Replace-ability*: kemampuan software untuk mengganti software tertentu yang ada di lingkungan software itu.³³

E. Integrasi Website

³³ Noushin Ashrafi, Hessem Ashrafi & Jean-Pierre Kuilboer, *ISO-9000-3 Guideline For Software Quality*, <http://dx.doi.org/10.1080/07399019508962986> (diakses 28 Agustus 2016)

1. Integrasi

Kata “integrasi” berasal dari bahasa latin *integer* yang berarti utuh atau menyeluruh.³⁴ Berdasarkan arti etimologinya itu, integrasi dapat diartikan sebagai pembauran hingga menjadi kesatuan yang utuh atau bulat.³⁵ Sehingga, integrasi dapat dilakukan jika melibatkan elemen atau objek lain yang berhubungan. Integrasi di bidang-bidang objek ilmu juga bisa berimplikasi pada integrasi di bidang sumber ilmu.³⁶

Dalam sudut pandang islam, integrasi diisyaratkan dalam QS. Yasin Ayat 36.

سُبْحٰنَ الَّذِيْ خَلَقَ الْاَزْوَاجَ كُلَّهَا مِمَّا تُنْبِتُ الْاَرْضُ وَمِنْ اَنْفُسِهِمْ وَمِمَّا لَا يَعْلَمُوْنَ

Artinya: “Maha suci Allah yang telah menciptakan pasangan-pasangan semuanya, baik dari apa yang ditumbuhkan oleh bumi dan dari diri mereka maupun dari apa yang tidak mereka ketahui.”³⁷

Dalam surat Yasin ini dinyatakan bahwa Allah SWT membuat ciptaan-Nya secara berpasang-pasangan. Laki-laki dan perempuan, siang dan malam, panas dan dingin, langit dan bumi, dan lain sebagainya. Hubungan berpasang-pasangan inilah yang disebut dengan integrasi yang memiliki keterkaitan masing-masing. Kalimat “dari apa yang sebelum mereka ketahui” dari ayat tersebut

³⁴ Wjs, Poerwadarmita, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), h. 30.

³⁵ *Integrasi dalam Studi Islam* (On-Line), tersedia di <http://www.scribd.com/doc/83019545/pengertian-integrasi> (dikases 29 September 2016).

³⁶ Mulyadhi Karta Negara, *Integrasi Ilmu: Sebuah Rekonstruksi Holistik*, (Jakarta: Arasy Mizan, 2005), h. 38.

³⁷ Departemen Agama RI, *Op. Cit*, h. 442.

mengisyaratkan perintah untuk melakukan penelitian, karena dengan melakukan penelitian hal-hal yang sebelumnya belum terungkap menjadi terungkap dan terintegrasi.

2. *Website*

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis atau dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.³⁸

Website dapat diakses melalui internet dengan mengunjungi alamat *website* yang dituju. Tampilan yang ada pada *website* biasanya memberikan sebuah informasi kepada pengunjung beberapa tulisan, gambar, media, dan lain-lain sesuai dengan keinginan pemilik *website* tersebut.

Ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan untuk membangun sebuah *website*, maka harus tersedia unsur-unsur pendukungnya yaitu:

1. Nama Domain (*Domain Name* atau URL –*Uniform Resource Locator*)

³⁸ Rahmat Hidayat, *Cara Praktis Membangun Website Gratis*, (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2010) h. 2.

Nama domain adalah nama unik yang diberikan untuk mengidentifikasi nama web server pada jaringan internet.³⁹ Nama domain memiliki ekstensi yang bermacam-macam sesuai dengan kategori dan kode negara asal *website*. Misalnya .com untuk *website* berjenis komersial dan umum, .org untuk komunitas dan organisasi, ac.id dikhususkan untuk perguruan tinggi atau akademi lembaga pendidikan yang berada di Negara Indonesia, dan lain sebagainya.

2. Rumah *Website* (*Web Hosting*)

Web Hosting merupakan layanan penitipan *website* situs web. Dengan menyalin file-file *website* kedalam server *hosting* maka barulah *website* dapat diakses dan dibuka di internet.⁴⁰

3. *Content Management System* (CMS)

Perkembangan dunia *website* pada saat ini lebih menekankan pada pengelolaan konten sebuah *website*. Pengguna yang tidak menguasai bahasa pemrograman tetap dapat membuat *website* dengan menggunakan fasilitas CMS.⁴¹

3. Integrasi *Website*

³⁹ Nama Domain (One-Line), tersedia di: <https://id.wikipedia.org/wiki>Nama-Domain> (diakses 29 September 2016)

⁴⁰ Rachmad Hakim S, *Cara Cerdas Mengelola Blog*, (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2011), h. 68.

⁴¹ Rahmat Hidayat, *Loc.Cit*, h. 2.

Integrasi *website* adalah proses pengaitan sebuah *website* kedalam format aplikasi tertentu untuk memberikankan kemudahan akses tanpa mengurangi konten dari *website* tersebut. Penyatuan antara *website* dengan aplikasi *smartphone* cenderung pada kolaborasi yang menunjang satu sama lain untuk mempermudah dalam akses melalui perangkat *mobile*.

Ada banyak *website* di Indonesia yang telah mengintegrasikan *website*-nya kedalam bentuk aplikasi *smartphone*. Para pengembang *website* tersebut menyadari betapa pentingnya membangun sebuah aplikasi *smartphone* untuk membuat perusahaan mereka menjadi lebih berkembang, dikenal, dan profesional. Beberapa *website* yang telah mengintegrasikan ke dalam aplikasi *smartphone* diantaranya sebagai berikut:

1. Detik

Salah satu situs warta berita Indonesia yang beralamat di <http://www.detik.com> ini telah mengintegrasikan *website*-nya ke dalam aplikasi dengan nama “detikcom” di Google Play, aplikasi detikcom ini bahkan telah diinstall tak kurang dari 5 juta pengguna android.

2. myTRANS

myTRANS merupakan situs penyedia layanan TV yang berada di bawah naungan TRANSCorp. *Website* myTRANS yang beralamat di <http://www.mytrans.com/> ini pun telah mengintegrasikan *website* mereka

kedalam aplikasi *smartphone* dengan nama “myTRANS” dan sudah diunduh tak kurang dari 1 juta pengguna Android.

3. SalingSapa

SalingSapa adalah situs yang menyediakan media kajian online berupa video, radio, dan tulisan dari para inspirator dan ustadz yang ada di Indonesia. *Website* SalingSapa beralamat di <http://salingsapa.com/> dan telah mengembangkan aplikasi *smartphone* mereka dengan nama “SalingSapa” yang telah di unduh hingga 50000 kali.

Dalam penelitian ini, penulis ingin mengintegrasikan sebuah website yang beralamat <Http://psbkiairadenintan.ac.id> yang merupakan sebuah *website* resmi milik PSBK (Program Studi Bimbingan Konseling) UIN Raden Intan Lampung. Mengintegrasikan *website* PSBK ini dianggap penting karena akan menunjang sistem informasi dan layanan responsive yang sudah ada. Pengintegrasian ini pun berkaitan dengan Visi dan Misi PSBK yang satu diantaranya menyebutkan bahwa menciptakan konselor yang peka (responsive) dan bertanggung jawab di lingkungan UIN Raden Intan Lampung. Kehadiran *website* PSBK dan versi aplikasi PSBK Android akan mampu menunjang kemudahan akses bagi mahasiswa, dosen, hingga alumni. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah aplikasi Android yang bisa diunduh oleh pengguna *smartphone* Android melalui Google Play Store.

F. Penelitian Relevan

Okta Pilopa telah melakukan penelitian yang berjudul efektifitas penggunaan program cyber counseling terhadap pemberian layanan informasi pada peserta didik kelas XII SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Hasil yang diperoleh adalah website penyedia layanan informasi yang dikembangkan olehnya efektif memberikan layanan informasi pada siswa kelas XII SMA Negeri 5 Bandar Lampung.

Inu Anwardani telah melakukan penelitian yang berjudul pengembangan aplikasi berbasis android yang terintegrasi dengan website program studi pendidikan matematika (PSPM) UIN Raden Intan Lampung untuk menunjang pemberian informasi. Hasil yang diperoleh adalah berhasilnya pengintegrasian website PSPM pada sebuah aplikasi android yang dapat diunduh pada penyedia layanan *google playstore* dan membantu memudahkan mahasiswa dalam mengakses informasi.

Nurita Br Bangun dan Abdul Hasan Saragih telah melakukan penelitian yang tertuang dalam sebuah jurnal yang berjudul pengembangan web bimbingan konseling di SMP Negeri 5 Medan, hasil yang diperoleh adalah media web bimbingan dan konseling mempermudah siswa dalam melakukan proses layanan bimbingan dan konseling.

Dalam penelitian ini peneliti bermaksud untuk mengembangkan aplikasi berbasis android yang terintegrasi dengan website *cyber counseling* untuk

menunjang pemberian layanan informasi pada program studi bimbingan dan konseling (PSBK) UIN Raden Intan Lampung yang dapat diunduh pada penyedia layanan *google playstore* untuk memudahkan mahasiswa dalam mendapatkan layanan informasi dan kemudahan dalam mengakses informasi hanya dengan melalui satu aplikasi.

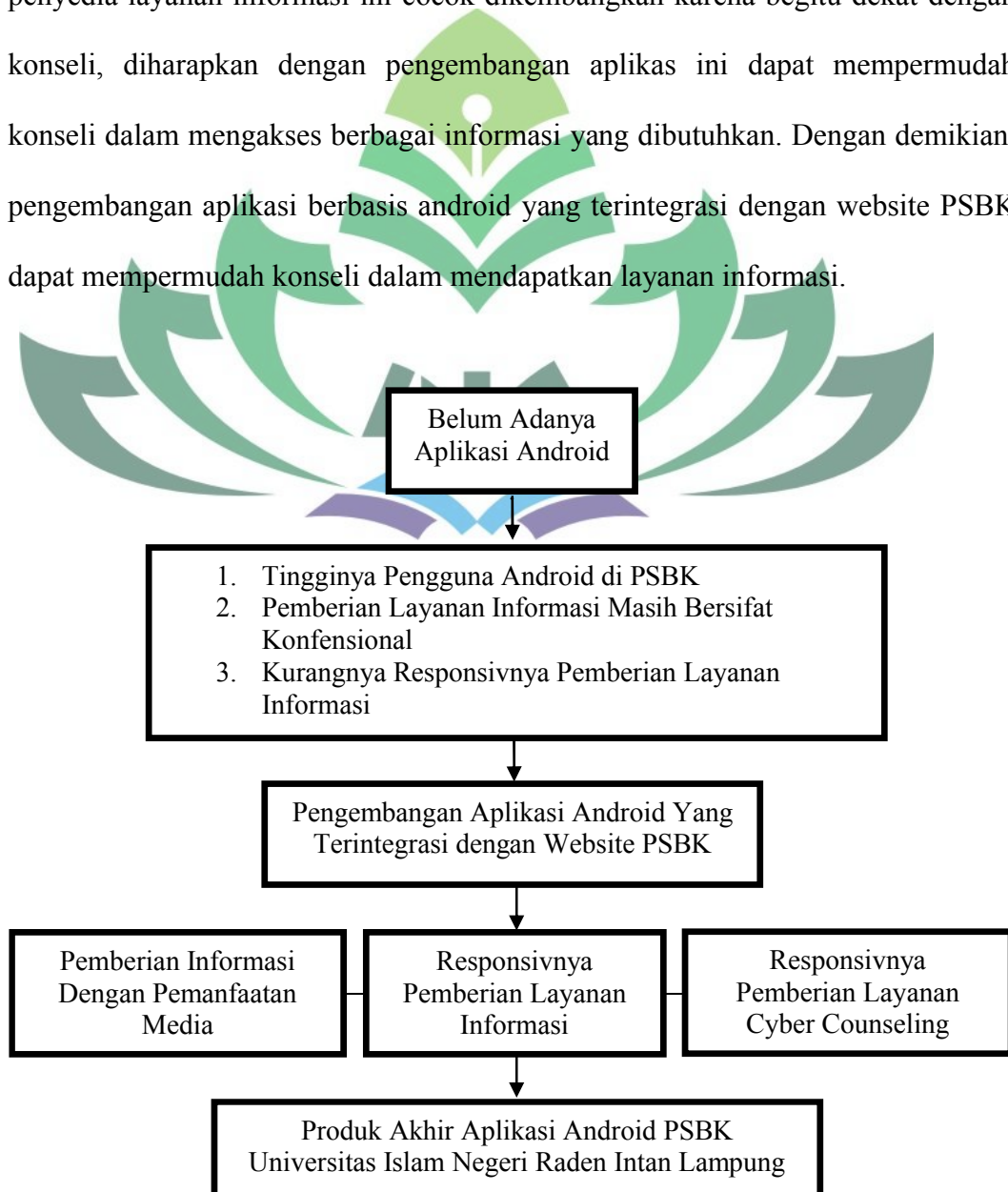
G. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori hubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁴²

Pemberian layanan informasi sangat diperlukan karena dapat membantu konseli dalam menentukan langkah apa yang harus diambil dalam menjalani hidupnya. Dengan pemberian layanan informasi diharapkan konseli memiliki informasi yang cukup untuk menghadapi berbagai permasalahan. Salah satu cara pemberian layanan informasi itu yakni yang berbasis TI. Melalui TI pemberian layanan informasi akan sangat mudah dan sangat luas, karean sangat dekat dengan konseli hanya dengan mengakses *smartphone* yang digunakan, sehingga konseli tidak kesulitan dalam mencari informasi. Namun dalam kenyataannya pemberian layanan informasi masih cenderung menggunakan cara yang konvensional.

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 91.

Menghadapi hal-hal tersebut, hendaknya ada inovasi baru untuk pemberian layanan informasi agar lebih mudah diakses oleh konseli, oleh karena itu perlu adanya pengembangan aplikasi yang terintegrasi dengan website pemberi layanan informasi agar pemberian layanan informasi dapat dilakukan dengan maksimal. Salah satu yang sangat dekat dengan konseli adalah smartphone berbasis android. Pengembangan aplikasi berbasis android yang terintegrasi dengan website penyedia layanan informasi ini cocok dikembangkan karena begitu dekat dengan konseli, diharapkan dengan pengembangan aplikasi ini dapat mempermudah konseli dalam mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan. Dengan demikian, pengembangan aplikasi berbasis android yang terintegrasi dengan website PSBK dapat mempermudah konseli dalam mendapatkan layanan informasi.



Gambar 2.2 *Skema Kerangka Berpikir*

Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan PSBK UIN Raden Intan Lampung. Langkah awal yang dilakukan adalah menganalisis website PSBK untuk mengetahui karakteristik dan sistem yang digunakan website tersebut. Selanjutnya memulai proses pengembangan produk awal yang hasilnya nanti akan divalidasi oleh ahli kemudian melalui tahap revisi produk. Hasil dari produk yang telah direvisi kemudian melalui tahap uji coba lapangan skala kecil yang melibatkan beberapa mahasiswa dan dosen, kemudian hasil tersebut melalui proses revisi. Hasil revisi tersebut menjadi bahan acuan untuk pengembangan produk akhir yang diuji coba dalam skala besar hingga peneliti melihat apakah rumusan masalah terjawab atau tidak. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan diharapkan menjawab rumusan masalah yang ditetapkan oleh peneliti.

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.⁴³ Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa hipotesis adalah jawaban sementara dari permasalahan yang perlu diuji kebenarannya melalui analisis. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

⁴³ *Ibid*, h. 96.

1. Aplikasi *smartphone* berbasis android yang terintegrasi dengan website *Cyber Counseling* dapat digunakan untuk menunjang layanan informasi yang responsive PSBK UIN Raden Intan Lampung.
2. Aplikasi *smartphone* berbasis android yang terintegrasi dengan website *Cyber Counseling* layak digunakan dalam PSBK.
3. Aplikasi *smartphone* berbasis android yang terintegrasi dengan website *Cyber Counseling* dapat memberikan layanan informasi yang responsive pada konseli untuk mengatasi masalahnya.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian menurut Suharsimi Arikunto adalah “cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian”.¹ Sedangkan menurut Sugiono metode penelitian dapat diartikan sebagai “cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.”²

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian Pengembangan Brogan Gall yaitu:

“Suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan. Langkah-langkah dengan proses ini pada umumnya dikenal sebagai R & D, yang terdiri dari: pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan, mengembangkannya menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengkoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba. Hal itu sebagai indikasi bahwa produk temuan dari kegiatan pengembangan yang dilakukan mempunyai obyektivitas.”³

¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 16.

² Sugiyono, *Op. Cit*, h. 117.

³ Brog & Grall, *Educational research: An introduction, Longman Edisi 2*, (New York: McKayUniversity Of Wisconsin – Madison, 1983), h. 30.

Secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 langkah umum, sebagaimana dirumuskan Borg & Grall, seperti model di bawah ini:

1. *Research and information collecting;*

Termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan masalah yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian;

2. *Planning;*

Termasuk dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas;

3. *Develop preliminary form of product*

Yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung;

4. *Preliminary field testing*

Yaitu melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas. Dengan melibatkan sebanyak 6-12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan

analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket.

5. *Main product revision*

Yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diuji coba lebih luas.

6. *Main field testing;*

Uji coba utama yang melibatkan seluruh mahasiswa.

7. *Operational product revision*

Yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi.

8. *Operational field testing*

Yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan.

9. *Final product revision*

Yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final).

10. *Dissemination and implementation*

Yaitu langkah menyebar luaskan produk/model yang dikembangkan.⁴

Sekema tersebut dirujuk dari *the major step in the R & D cycle* Brog dan Gall. Pengadaptasiannya diwujudkan dalam bentuk perencanaan teknis sasaran dan jenis kegiatan yang akan dilakukan dalam tiap tahapannya. Langkah-langkah tersebut bukanlah hal baku yang harus diikuti, langkah yang diambil bisa disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

Prosedur penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall, dapat dilakukan dengan lebih sederhana melibatkan 5 langkah utama:

1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan.
2. Mengembangkan produk awal.
3. Validasi ahli dan revisi.
4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk.
5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.⁵

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif yaitu pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* atau *snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif / kualitatif.⁶

⁴ *Ibid*, h. 775.

⁵ Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan, *Metode Penelitian Pengembangan*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 12.

⁶ Sugiyono, *Op.Cit*, h. 12.

B. Tempat Penelitian

Penelitian ini berlangsung di lingkungan fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Program Studi Bimbingan dan Konseling.

C. Sampel Sumber Data

Sampel sumber data dipilih secara *purposive* dan bersifat *snowball sampling*. Penentuan sampel dilakukan dengan pertimbangan tertentu yang memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Mereka yang menguasai dan memahami sesuatu melalui proses ekulturasi sehingga sesuatu itu bukan sekedar diketahui tetapi juga dihayatinya.
2. Mereka yang tergolong masih sedang berkecimpung pada kegiatan yang tengah diteliti.
3. Mereka yang mempunyai waktu yang memadai untuk dimintai informasi.
4. Mereka yang cenderung menyampaikan informasi hasil kemasannya sendiri.
5. Mereka yang pada mulanya tergolong cukup asing dengan peneliti sehingga lebih menggairahkan untuk dijadikan semacam guru atau narasumber.

Dalam hal ini, sampel sumber data adalah Dosen PSBK (Bapak Andi Thahir, M.A.,Ed.D, Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd, dan Bapak Hardiyansyah Masya,

M.Pd), ahli informatika dari UIN Raden Intan Lampung Bapak Indra Gunawan, S.T.,M.T, dan Mahasiswa PSBK Munik Yini Artika dan Wahyu Galih Prashojo.

D. Instrumen Penelitian

1. Uji Kredibilitas

Uji kredibilitas data adalah uji kepercayaan data hasil penelitian. Uji kredibilitas ini dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan triangulasi, diskusi dengan teman, analisis kasus negative, dan *member check*, yaitu proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data serta diskusi dengan ahli atau *Expert Judgement* / teknik Delphi.⁷

Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Apabila data yang ditemukan disepakati oleh pemberi data, berarti data tersebut valid, sehingga semakin kredibel / dipercaya.⁸

2. Uji Transferability

Uji Transferability digunakan untuk menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi dimana sampel tersebut diambil. Nilai transfer ini berkenaan dengan pernyataan, hingga mana hasil penelitian dapat diterapkan atau digunakan dengan situasi lain. Oleh karena itu, supaya orang lain dapat memahami hasil penelitian tersebut, maka peneliti dalam

⁷ Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan, *Loc.Cit.* h. 12.

⁸ *Ibid*, h. 368.

membuat laporannya harus memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis dan dapat dipercaya. Dengan demikian maka pembaca menjadi jelas atas hasil penelitian tersebut, sehingga dapat memutuskan dapat atau tidaknya mengaplikasikan hasil penelitian tersebut di tempat lain.⁹

3. Uji Dependability

Dalam penelitian kualitatif, *dependability* disebut reliabilitas. Suatu penelitian yang reliable adalah apabila orang lain dapat mengulangi atau mereplikasi proses penelitian tersebut. Dalam penelitian ini, uji *dependability* dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses.

4. Uji Konfirmability

Pengujian konfirmability dalam penelitian kualitatif disebut dengan objektivitas penelitian. Dalam penelitian kualitatif, uji konfirmability mirip dengan uji *dependability*, sehingga pengujiannya dapat dilakukan secara bersamaan. Menguji konfirmability berarti menguji hasil penelitian, dikaitkan dengan proses yang dilakukan. Bila hasil penelitian merupakan hasil dari proses penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar konfirmability.¹⁰

E. Teknik Pengumpuln Data

Tekhnik pengumpula data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data.

⁹ *Ibid*, h. 376.

¹⁰ *Ibid.*, h. 377-378.

Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian ini tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan beberapa cara sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan pengamatan dari peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian.

Bugin mengemukakan beberapa bentuk observasi yang dapat digunakan dalam penelitian kualitatif.

- a. Observasi partisipan (*Participant Observation*)
- b. Observasi tidak terstruktur
- c. Observasi kelompok.¹¹

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan observasi partisipan pasif (*Passiv Participation*) yaitu peneliti mengamati pola dan karakteristik website PSBK, tetapi tidak ikut terlibat dalam pengelolaan website PSBK.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sejumlah fakta dan data yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumen baik berupa surat, buku atau catatan harian,

¹¹ Juniansyah Noor, *Metodelogi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 22.

memorial, cinderamata, laporan, artefak, maupun foto.¹² Metode dokumentasi ini penulis gunakan untuk memperoleh data yang tidak diperoleh pada teknik pengumpulan data sebelumnya, diantaranya yaitu daftar aplikasi yang merupakan hasil integrasi sebuah *website*.

3. Wawancara

Interview adalah cara pengumpulan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula.¹³ Dalam penelitian ini, menggunakan teknik wawancara dalam mengembangkan aplikasi.

4. Kuisisioner atau Angket

Kuisisioner adalah cara pengumpulan data yang merupakan jawaban dari daftar pertanyaan yang disusun sebelumnya. Pada penelitian ini dipergunakan metode retting yang dijumlahkan atau lebih dikenal sebagai penskalaan model Likert (*summated ratings*). Jawaban pernyataan positif dan negative dalam skala Likert dikategorikan dengan sekala Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C) Kurang (K) Sangat Kurang (SK).

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan disesuaikan dengan jenis data yang dikumpulkan. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam analisis data:

¹² *Ibid.*, hlm. 141.

¹³ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hlm. 165

1. Analisis data mencakup prosedur organisasi data, reduksi dan penyajian data baik dengan table, bagan atau grafik.
2. Data diklasifikasikan berdasarkan jenis dan komponen produk yang dikembangkan
3. Penyajian hasil analisis dibatasi pada hal-hal yang bersifat factual, dengan tanpa interpretasi pengembangan, sehingga sebagai dasar dalam melakukan revisi produk
4. Dalam analisis data pengandaan perhitungan dan analiss statistik sejalan dengan permasalahan yang diajukan, dan produk yang akan dikembangkan.
5. Laporan atau sajian harus diramu dalam format yang tepat sedemikian rupa dan disesuaikan dengan konsumen atau calon pemakai produk.¹⁴

Dalam proses penelitian kullitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi) dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh.¹⁵ Analisis data dilakukan melalui analisis data sebelum dilapangan yaitu analisis data yang dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data sekunder yang akan digunakan untuk menentukan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan masalah pada Pengembangan Aplikasi *Smartphone* berbasis Android yang terintegrasi dengan website *Cyber Counseling* PSBK. Karakteristik

¹⁴ S. Margono, *Op.Cit.*, h. 15-16.

¹⁵ *Ibid.*, h. 333.

website PSBK yang notabene merupakan *website* informatif dan merupakan klinik online membuat peneliti merasa cocok untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang akan bersinergi dengan *website* tersebut.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap, berikut hasil yang telah dilakukan:

1. Analisis Produk yang Akan Dikembangkan

Analisis produk awal dilakukan dengan observasi terhadap *website* PSBK untuk mengetahui karakteristik *website* dan sistem yang digunakan *website* tersebut. Hasil observasi adalah sebagai berikut:

- a) *Website* PSBK menggunakan CMS (*Content Management System*) berbasis WordPress yang merupakan CMS paling banyak digunakan di dunia untuk membangun sebuah *website* ataupun blog.
- b) *Website* PSBK memiliki tautan eksternal ke alamat <http://psbkiairradenintan.ac.id/Klinik-Bimbingan-Konseling> yang merupakan sebuah sub web yang memberikan layanan konsultasi yang diperuntungkan untuk konseli berkonsultasi masalah yang dihadapinya.
- c) *Website* PSBK ternyata memiliki fungsi RSS (*Really Simple Syndication*) yaitu merupakan sebuah file berformat .XML yang umumnya digunakan oleh situs web berita atau blog untuk memberikan info-info terbaru kepada pembacanya. Dengan fungsi

RSS ini, aplikasi akan memberikan fitur pemberitahuan secara otomatis jika ada info terbaru dari *website* tersebut.

- d) *Website* PSBK memiliki karakteristik seperti portal berita, yang mana secara tampilan terlihat elegan dan tampak informatif bagi pengunjung. *Website* ini memiliki beberapa kategori tulisan yaitu: Pengumuman, Tugas, Download, Galery, Video dan lainnya. Ini memungkinkan untuk membuat category tersebut menjadi menu tulisan di aplikasi yang akan dikembangkan.

2. Mengembangkan Produk Awal

Dalam proses pengembangan produk ini, penulis mengumpulkan beberapa *website* yang telah terintegrasi ke dalam aplikasi Android. Kemudian menyeleksi *website-website* tersebut untuk mencari mana yang memiliki karakteristik mirip dengan *webiste* PSBK. Pada proses ini penulis tidak semata meniru aplikasi tersebut, melainkan mengidentifikasi *source-code*, animasi, layout, komponen, dan lain sebagainya untuk mendapatkan inspirasi dalam membangun kerangka aplikasi tahap awal.

Setelah meraka-reka kerangka aplikasi, penulis mulai membangun aplikasi dengan mengumpulkan RSS untuk memulai melakukan integrasi antara *website* dengan aplikasi. Kemudian penulis mulai membuat beberapa desain grafis dengan Adobe Illustrator untuk mengisi aplikasi dengan icon, logo, dan banner. Proses awal pengembangan aplikasi ini tetap memperhatikan *Design*

Principle For Android yang diimplementasikan ke dalam penilaian kelayakan aplikasi sebagai berikut:

a) Kelayakan Konten Aplikasi

Kelayakan konten aplikasi meliputi kelengkapan fitur, kesesuaian desain aplikasi, tata letak dan komponen aplikasi. Konten yang terdapat pada aplikasi tersebutlah yang akan dijadikan acuan dasar dalam mengembangkan aplikasi pada tingkat lanjut.



Gambar 4.1 Tampilan aplikasi pada saat Menu

Gambar di atas menunjukkan *preview* aplikasi pada saat pertama kali di jalankan. Tampilan awal merupakan tampilan fungsi menu yang berada di sebelah kiri. Menu-menu ini berfungsi untuk menafigasikan aplikasi dan memilih menu apa yang akan di akses dari aplikasi PSBK.



Gambar 4.2 *Tampilan Aplikasi di Menu Informasi Umum*

Menu Informasi Umum berisi sambutan awal aplikasi kepada pengguna. Isi menu ini beberapa informasi umum dari *website* seperti informasi, artikel, sharing, tugas dan pengumuman.



Gambar 4.3 *Tampilan Pada Menu Info Jurusan*

Menu Informasi Jurusan merupakan informasi yang berkaitan dengan informasi jurusan dimana di menu ini langsung terintegrasi dengan website jurusan.



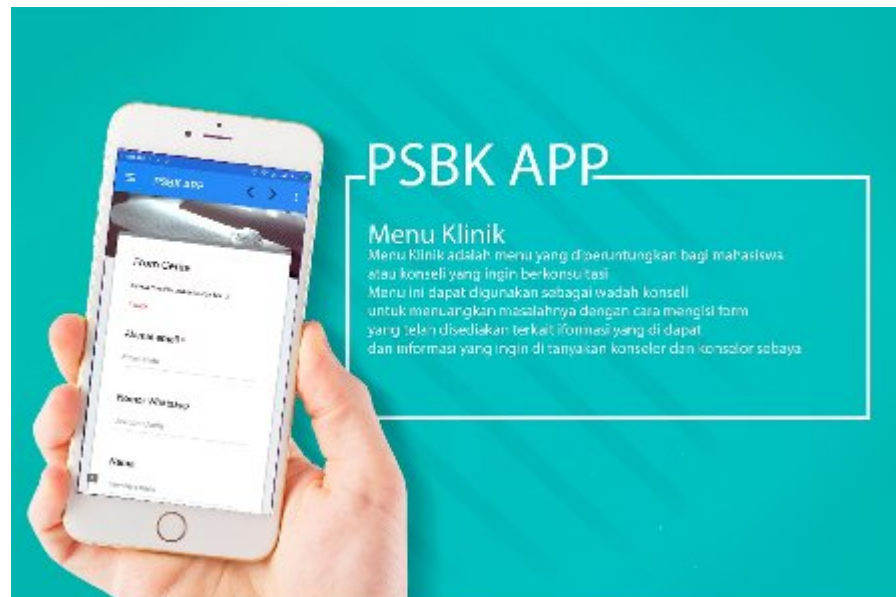
Gambar 4.4 *Tampilan Pada Menu Info Kampus*

Menu Informasi Kampus merupakan informasi yang berkaitan dengan informasi kampus dimana di menu ini langsung terintegrasi dengan website resmi kampus yang beralamat di <https://www.radenintan.ac.id/>



Gambar 4.5 *Tampilan Pada Menu SIAKAD*

Menu SIAKAD Mahasiswa memungkinkan penggunaan aplikasi untuk dapat mengakses Sistem Informasi Akademik (SIAKAD) UIN Raden Intan Lampung secara langsung tanpa perlu mengaksesnya melalui komputer.



Gambar 4.6 Tampilan Pada Menu Klinik

Menu Klinik adalah menu yang diperuntukkan bagi mahasiswa atau konseli yang ingin berkonsultasi. Menu ini dapat digunakan sebagai wadah konseli untuk menuangkan masalahnya dengan cara mengisi form yang telah disediakan terkait informasi yang di dapat dan informasi yang ingin di tanyakan konselor dan konselor sebaya.

b) Kelayakan Kebahasaan

Aplikasi yang dikembangkan dirancang dengan memperhatikan tata bahasa yang baik dan benar, baik itu ejaan maupun serapan. Bahasa dan simbol yang disertakan tidak boleh terdapat kesalahan pengetikan maupun ketidaktepatan diksi yang berpotensi menimbulkan pemahaman ambigu bagi para pengguna aplikasi.

c) Kelayakan Penggunaan

Dalam mengembangkan aplikasi, sangat penting mempertimbangkan aplikasi dari sudut pandang pengguna. Aplikasi yang baik adalah aplikasi yang dapat berjalan dengan lancar ketika dipasang di berbagai tipe dan merek *smartphone* tanpa membebani RAM terlalu banyak. Selain itu, kelayakan penggunaan adalah *user friendly*.



Gambar 4.7 Ukuran Aplikasi Dalam Mega Byte

Aplikasi ini memiliki ukuran 4-8 MB kira kira setara dengan dua buah file musik .mp3. Aplikasi ini terbilang cukup kecil dari segi ukuran, sehingga aplikasi tidak akan membebani *smartphone* karena menggunakan RAM yang tidak besar.

3. Validasi Ahli

Dalam tahap ini, penulis mengadakan validasi uji kelayakan aplikasi yang sudah terintegrasi dengan *website* PSBK kepada beberapa ahli, yaitu ahli Bimbingan dan Konseling Bapak (Andi Thahir, M.A.,Ed.D) ahli informatika Bapak (Indra Gunawa, S.T.,M.T) ahli media Bapak (Antomi Saregar, M. Pd., M. Si) dan Mahasiswa PSBK (Munik Yuni Artika dan Wahyu Galih Prashojo). Kegiatan ini dilakukan untuk *meriview* produk awal serta memberikan masukan untuk perbaikan.

Hasil dari uji validasi ini akan dijadikan acuan untuk merevisi produk awal yang masih banyak kekurangan. Proses validasi ini disebut dengan *Expert Judgement* atau teknik delphi. Hasil uji validasi kelayakan aplikasi dari para ahli terlihat seperti pada tabel berikut.

Tabel 1
Hasil Uji Kelayakan Aplikasi

No	Kode Riviewer	Aspek																																		Total			
		A						B					C					D		E		F				G				H		I		J					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34				
1	AT																																				50		
2	IDG	4	4	4					5	5	5			4	5	4	4	5		4								4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	75
3	ATS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5						5	5																			64	
4	ARTZ	4	5	5	4	4	5	5	3	4	5	5	4	4	4	3	4	5	5	5	5	5	4	4	5												106		
5	GLH	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4												112		
Skor		55	56					18	38	15	65					19	15	29	53				20				4	10		10									
Skor Rata-rata		13,75	18,66					5	9,5	5	21,66					4,75	5	9,66	17,66				20				4	10		10	154,14								
Persentase %		92,14					96,36					86,7					85	96,7	88,3				80				80	100		100									
Ttl Persents %		90,52																																					
Keterangan:		Aspek Keterangan:																																					
Kode Riviewer	Riviewer	Bidang		A: Kualitas Tampilan	G: Interface																																		
AT	Andi Thahir, M.A.,Ed.D	Ahli Materi		B: Rekayasa Perangkat lunak	H: Reusable																																		
IDG	Indra Gunawa, S.T.,M.T	Ahli IT		C: Penyajian informasi	I: Maintainable																																		
ATS	Antomi Saregar, M. Pd., M. Si	Ahli Media		D: Keterlaksanaan	J: Compatibility																																		
MYA	Munik Yuni Artika	Peer Riviewer		E: Evaluasi																																			
GLH	Wahyu Galih Prashojo	Peer Riviewer		F: Kebahasaan																																			

Pada tabel hasil uji kelayakan aplikasi di atas terlihat bahwa hasil persentase dari setiap aspek penilaian adalah menunjukkan hasil sebesar

90.52% itu menunjukkan bahwa aplikasi layak untuk digunakan, namun dengan mempertimbangkan hasil dan masukan-masukan yang diberikan oleh *Riviewer* dan ahli.

4. Revisi

Proses revisi disesuaikan dengan hasil validasi ahli. Dari hasil validasi di atas ada beberapa poin yang belum sesuai dengan standar kelayakan aplikasi yaitu desain tampilan secara grafis dan keringanan akses aplikasi. Setiap penimbang memberikan kritik dan sarannya untuk setiap poin di atas yang belum memenuhi standar kelayakan aplikasi, sehingga setelah revisi tidak dilakukan uji validasi kembali.

Kritik dan saran dari masing-masing penimbang dijelaskan sebagai berikut:

a) Penimbang I

Penimbang I yaitu Bapak Andi Thahir, M.A.,Ed.D. berpendapat bahwa aplikasi sudah layak secara keseluruhan, namun perlu diperhatikan pada poin informasi awal yang ditampilkan agar lebih dapat mengena dalam penyajian informasi. Beliau juga memberikan masukan untuk menambahkan pada segi fitur yakni menambahkan fitur menu “Jurnal” Karena menu itu dikira perlu untuk ditambahkan agar hasil karya Dosen dan Mahasiswa berupa jurnal dapat dibaca langung melalui aplikasi PSBK App. Sehingga revisi yang dilakukan adalah merapihkan atau memilih informasi awal yang akan tampil pada

aplikasi yang masih kurang sesuai dan menambahkan fitur menu Jurnal untuk mengakses jurnal hasil publikasi dosen PSBK.

b) Penimbang II

Penimbang II yaitu Bapak Indra Gunawa, S.T.,M.T. berpendapat bahwa aplikasi secara umum sudah layak, namun perlu disesuaikan pada segi fitur yang ada pada menu Klinik agar ditambahkan menu yang lebih spesifik terkait dengan masalah yang dihadapi oleh mahasiswa. Karena masalah yang dihadapi oleh mahasiswa tentunya beragam, agar ditambahkan bidang masalah yang dihadapi. Selain itu Penimbang II juga memberikan saran untuk memberikan fitur *save* (simpan) artikel atau informasi yang ada pada aplikasi agar dapat diakses secara *offline* apa bila mahasiswa ingin mengakses ulang informasi tersebut tidak harus *online* kembali.

c) Penimbang III

Penimbang III yaitu Bapak Antomi Saregar, M. Pd., M. Si. berpendapat bahwa aplikasi perlu diperbaiki dari segi responsivitas desain tampilan. Saat aplikasi diuji coba ke dalam perangkat Tablet, sempat terjadi *missing layout* pada beberapa menu sehingga perlu adanya revisi pada algoritma pemrograman agar aplikasi dapat kompatibel disemua tipe android.

d) Penimbang IV

Penimbang IV yaitu Munik Yuni Artika, berpendapat bahwa aplikasi yang dikembangkan sudah baik dan memenuhi semua kelayakan aplikasi. Namun penimbang IV juga memberikan masukan agar aplikasi lebih ringan untuk

digunakan dan kecepatan aplikasi perlu diperbaiki. Karena pada saat dilakukan ujicoba terdapat beberapa *error* pada aplikasi. Sehingga revisi yang dilakukan adalah pada poin algoritma pemrograman agar aplikasi dapat digunakan dengan ringan dan tidak lagi terjadi *error* pada aplikasi.

e) Penimbang V

Penimbang V yaitu Wahyu Galih Prashojo, berpendapat bahwa aplikasi yang dikembangkan secara keseluruhan sudah layak, namun perlu adanya perbaikan pada menu SIAKAD. Karena pada saat ujicoba aplikasi terjadi kesulitan untuk melihat nilai KHS (Kartu Hasil Mahasiswa) karena bersandingan dengan menu browser sehingga pada saat digeser langsung beralih ke slide menu browser. Sehingga revisi yang dilakukan adalah penghapusan menu browser pada menu SIAKAD.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan aplikasi Android yang terintegrasi dengan *website* PSBK. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu analisis produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli, kemudian revisi.

Analisis produk yang akan dikembangkan dilakukan dengan mengobservasi *website* PSBK untuk mengetahui karakteristik *website* dan sistem yang digunakan. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan *website* PSBK menggunakan CMS (*Content Management System*) WordPress, sehingga memungkinkan

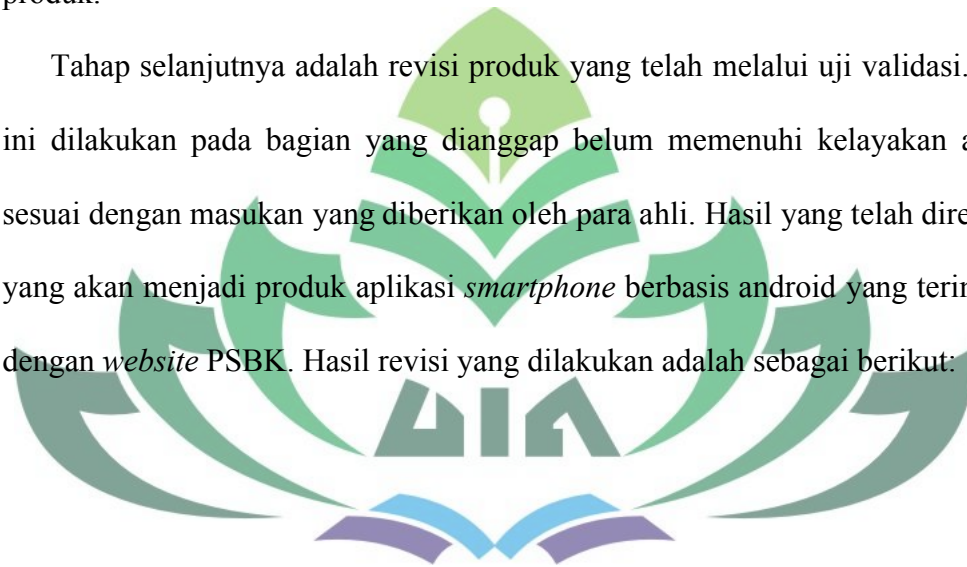
diintegrasikan kedalam aplikasi Android dengan beragam fitur. Fungsi RSS (*Really Simple Syndication*) yang terdapat pada *website* memungkinkan aplikasi berjalan dengan *real-time*, sehingga ketika ada pembaharuan dari *website* maka aplikasi akan menampilkan informasi tersebut secara otomatis.

Tahap selanjutnya adalah mengembangkan produk awal. Sebagai bahan acuan pengembangan produk, penulis mempelajari aplikasi-aplikasi android yang sudah terintegrasi dengan sebuah *website*. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran dasar tentang kerangka aplikasi yang akan dikembangkan. Salah satu kesulitan dalam mengembangkan aplikasi ini adalah dalam pratinjau aplikasi. Hal ini dikarenakan perangkat yang penulis gunakan adalah sebuah *smartphone* menengah ke bawah.

Selanjutnya adalah uji validasi produk, yaitu uji kelayakan aplikasi yang sudah dikembangkan. Ahli yang menjadi penimbang diambil dari berbagai bidang yang terdiri dari bidang Bimbingan dan Konseling Bapak Andi Thahir, M.A.,Ed.D, untuk menimbang dari sudut pandang Dosen PSBK dan bidang kelimuan Bimbingan dan konseling, bidang Media Bapak Antomi Saregar, M. Pd., M. Si untuk menimbang kelayakan aplikasi dari sudut pandang Media, Mahasiswa jurusan Bimbingan dan Konseling yaitu Munik Yuni Artika dan Wahyu Galih Prashojo untuk menimbang kelayakan aplikasi dari sudut pandang Mahasiswa PSBK, serta bidang teknologi yaitu Bapak Indra Gunawa, S.T.,M.T untuk menimbang kelayakan aplikasi dari sudut pandang IT (Informasi dan Teknologi). Dalam uji validasi ini, banyak masukan ide yang diberikan para ahli

sesuai dengan bidang mereka. Penilaian terhadap aplikasi diberi standar layak atau tidak. Standar aplikasi yang diberi nilai tidak, bukan berarti tidak layak sama sekali, namun hanya perlu ada yang ditambahkan dalam aplikasi yang dikembangkan. Beberapa poin pertimbangan yang belum memenuhi standar kelayakan aplikasi, diantaranya yaitu desain aplikasi dan keringanan aplikasi. Hasil dari uji validasi ini yang nantinya akan dijadikan acuan untuk merevisi produk.

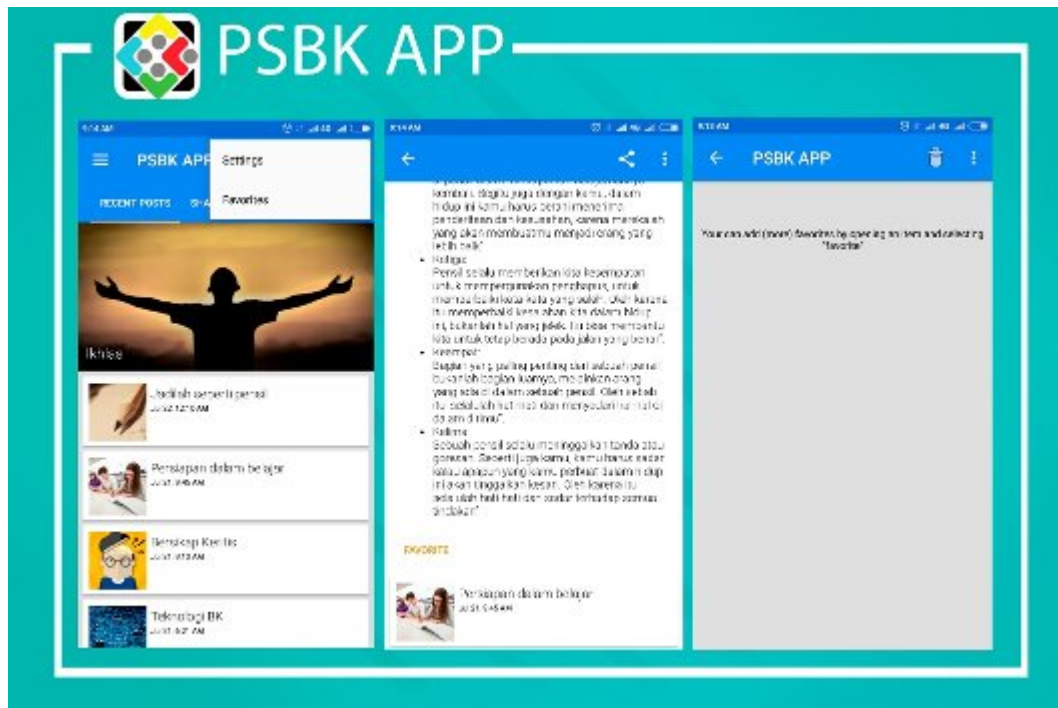
Tahap selanjutnya adalah revisi produk yang telah melalui uji validasi. Revisi ini dilakukan pada bagian yang dianggap belum memenuhi kelayakan aplikasi sesuai dengan masukan yang diberikan oleh para ahli. Hasil yang telah direvisi ini yang akan menjadi produk aplikasi *smartphone* berbasis android yang terintegrasi dengan *website* PSBK. Hasil revisi yang dilakukan adalah sebagai berikut:





Gambar 4.8 *Penyesuaian Tampilan Aplikasi dan Penambahan Menu “Jurnal”*

Pada revisi ini adanya penyesuaian tampilan yang dilakukan dan juga penambahan menu “Jurnal”. Hal ini sesuai dengan masukan dari penimbang I, yaitu bertujuan untuk memaksimalkan pemberian layanan informasi yang akan diberikan, dan juga penambah menu “Jurnal” untuk memudahkan mahasiswa atau konseli untuk mengakses jurnal yang telah dipublikasikan oleh Dosen dan mahasiswa PSBK.



Gambar 4.9 Penambahan Fitur Save dan Juga Penambahan Bidang Masalah

Revisi juga dilakukan pada bagian fitur, yakni menambahkan fitur save yang dalam tahap ini dilakukan dengan memberikan menu Favorite pada bagian bawah artikel atau informasi yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan masukan penimbang II, yakni memberikan fitur simpan pada aplikasi agar dapat diakses secara offline sehingga pada saat mahasiswa atau konseli ingin mengakses informasi yang telah disimpan dapat diakses tanpa menggunakan jaringan data selulernya.



Gambar 4.10 Penghapusan Slide Menu Browser Pada Menu SIAKAD

Selanjutnya revisi yang dilakukan adalah penghapusan slide browser pada menu SIAKAD. Hal ini sesuai dengan masukan dari penimbang V, yakni agar memindahkan slide menu browser pada menu SIAKAD karena terjadi kesulitan untuk melihat nilai KHS (Kartu Hasil Mahasiswa) karena bersandingan dengan menu browser sehingga pada saat digeser langsung beralih ke slide menu browser. Oleh Karena itu revisi yang dilakukan adalah menghapus slide menu browser pada menu SIAKAD.

Setelah proses revisi maka dilakukan uji kelompok kecil, untuk menguji kelayakan aplikasi yang telah dibuat. Hasil dari uji kelompok kecil yang telah dilakukan adalah menunjukkan hasil:

Tabel 2
Hasil Uji Kelayakan Aplikasi Kelompok Kecil

No	Nama	Merek HP	Versi Android	Aspek														Total	
				Minat Terhadap Media				Penguasaan			Tampilan				Keterlaksanaan				
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	Aditya Juli Priyatna	Samsung	gt 5681	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
2	Andi Sukma Diraga	Sony Experia	ICS 4.0.4	4	5	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	59
3	Zuli Arniansyah	Sony Experia Miro	ICS 4.0.4	5	4	4	3	4	4	3	5	4	4	4	2	3	5	54	
4	Tedi Prambudi	Samsung G Grand	Jelly Bean	5	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	58	
5	Annisa	Andromax Hisense	ICS 4.0.3	5	5	4	3	5	5	4	3	4	4	5	4	3	5	59	
6	Meyrisa Dwi Anggraini	LG L4	Jelly Bean	4	4	3	3	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	58	
7	Noverli Aulia Husni	Sony Experia L	Jelly Bean	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	52	
8	Syamsul Adi Arifin	Samsung Tab 2	ICS 4.0.4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	3	4	3	3	3	52	
9	Anggi Arya Rinando	Samsung	Froyo 2.2.1	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57	
10	M. Abim Reitanza	Xiaomi	Jelly Bean	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	3	4	3	4	58	
Skor total tiap item				44	42	39	33	42	40	39	41	42	40	41	37	36	43		
Skor total tiap aspek				158				121			164				116			559	
Skor rata-rata				15,8				12,1			16,4				11,6			55,9	
Persentase ideal tiap aspek				79				80,67			82				77,33			319	
Persentase ideal total																		79,86	

Berdasarkan data dari tabel di atas aplikasi yang telah dilakukan uji kelayakan pada kelompok kecil menunjukkan bahwa aplikasi dalam aspek minat terhadap media menunjukkan 79%, aspek penguasaan 80.67%, aspek tampilan 82%, aspek keterlaksanaan 77.33% dan persentase ideal dari keseluruhan aspek uji coba adalah 79.86%. Sehingga sesuai persentase pencapaian pada bab III nilai tersebut termasuk pada interpretasi “Sangat Layak”.

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil, maka selanjutnya dilakukan revisi produk dengan mempertimbangkan setiap poin penilaian aplikasi pada saat uji coba kelompok kecil. Dalam revisi ini tidak ada banyak perubahan, hanya memperbaiki beberapa bug atau eror yang kadang terjadi. Pada penelitian ini, tahap revisi adalah tahap akhir. Aplikasi yang selesai di revisi akan menjadi

aplikasi yang telah memenuhi standar kelayakan aplikasi yang ditinjau dari kelengkapan fitur, kesesuaian dengan *website*, desain aplikasi, tata letak dan komponen, ejaan dan bahasa, keringanan aplikasi, dan kemudahan penggunaan aplikasi yang dipertimbangkan kelayakannya setelah aplikasi dikembangkan dan diintegrasikan dengan *website* PSBK. Setelah dilakukan perbaikan atau revisi produk akhir, maka selanjutnya adalah uji coba kelompok besar. Dalam hal ini peneliti menggunakan penilaian aplikasi berdasarkan penilaian unduh secara umum melalui *Google PlaysStore*.



Gambar 4.11 Aplikasi PSBK Berdasarkan Penilaian Google PlaysStore

Aplikasi PSBK telah diunduh lebih dari 100+ kali unduhan, dalam penilaian *Google PlaysStore* aplikasi mendapat penilaian 4.5 rating *PlaysStore*

dengan demikian Aplikasi dapat dikatakan “berkualitas” sebagai media pemberian layanan informasi. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi sudah layak digunakan dalam pemberian layanan informasi. Sehingga dihasilkan aplikasi *smarthphone* berbasis android yang terintegrasi dengan *website* resmi jurusan untuk menunjang pemberian layanan informasi PSBK UIN Raden Intan Lampung.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa: Aplikasi Android yang dikembangkan dengan mengintegrasikan *website* PSBK layak dan dapat digunakan untuk menunjang pemberian layanan informasi di PSBK UIN Raden Intan Lampung. Serta dapat memberikan informasi pada konseli untuk mengatasi masalahnya, hal tersebut dapat dilihat dari kriteria uji validasi oleh tim ahli, respon Mahasiswa PSBK dilihat dari tanggapan-tanggapan positif mahasiswa setelah uji kelayakan *Google PlayStore* aplikasi PSBK telah diunduh lebih dari 100+ kali unduhan, dalam penilaian *Review Google PlayStore* aplikasi mendapat penilaian 4.5 rating *PlayStore* dengan demikian membuat aplikasi ini dapat digolongkan kedalam aplikasi yang MEMUASKAN.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian ini dalam rangka menunjang pemberian layanan informasi khususnya ke dalam aplikasi *smartphone* berbasis android adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan aplikasi android untuk menunjang pemberian layanan informasi perlu dilanjutkan lagi. Aplikasi yang dikembangkan dapat

digunakan untuk objek yang lebih besar, misalnya tingkat Institut/Universitas.

2. Konselor hendaknya dapat memanfaatkan aplikasi untuk pemberian layanan informasi, agar terciptanya pemberian layanan informasi yang responsive di PSBK UIN Raden Intan Lampung.
3. Bagi konseli, hendaknya dapat memanfaatkan aplikasi yang sudah ada untuk digunakan dalam mencari informasi terkait dengan masalah yang di hadapinya.
4. Kepada peneliti lain apabila ingin mengembangkan aplikasi Android yang serupa diharapkan untuk menambahkan fitur-fitur baru di dalam aplikasi.



DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Juntika Nurihsan. *Bimbingan Dan Konseling Dalam Berbagai Latar Belakang*. Bandung: Refika Aditama. 2006.

Ahmad Juntika Nurihsan *Strategi Layanan Bimbingan & Konseling*. Bandung: PT. Refika Aditama. 2005.

Aplikasi Android di Google Play tersedia di: <http://play.google/store/apps>

Arief S. Sadiman, R. Rahardjo dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan & dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo. 2009.

Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada. 2009.

Bob Julius Onggo. *Cyber Branding Through Cyber Marketing*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. 2005.

Brog & Grall. *Educational research: An introduction, Longman Edisi 2*. New York: McKay University Of Wisconsin – Madison. 1983.

Budi Purwoko. *Organisasi dan Managemen Bimbingan Konseling*. Surabaya: Unesa University Press. 2008.

Departemen Agama RI. *Mushaf Aisyah: Al-Quran dan Terjemahan*. Jakarta: Penerbit Hilal. 2010.

Design: Up and Running with Material Design. tersedia di: <http://developer.android.com/design/index.html>.

Fungsi dan Jenis-jenis Aplikasi Android. tersedia di: <http://langit.com/blog/fungsi-dan-jenis-aplikasi-android/>

Hasbullah. *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

Hendrayudi. *VB 2008 untuk Berbagai Keperluan Programming*. Jakarta: Elex Media Komputindo. 2009.

HM Jogyanto. *Analisis dan Disain Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset. 1999.

- I Gede Tresna. *E-Learning Bimbingan dan Konseling*. 2016. tersedia di: <http://magistertresna.weebly.com/cyber-counseling.html>.
- Ifdil (L2). (On-Line) Tersedia di <http://Konselingindonesia.com>. diakses 28 Februari 2017.
- Infographic: Android Pull in Twice as Many Users as Apple's iOS*” tersedia di: http://connect.icrossing.co.uk/infographic-Android-pulls-in-twice-as-many-users-as-apples-ios_11372.
- Integrasi dalam Studi Islam*. tersedia di <http://www.scribd.com/doc/83019545/pengertian-integrasi>
- Juniansyah Noor. *Metodelogi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011.
- M. Andi Setiawan, *Peranan Teknologi Informasi Dalam Bimbingan Dan Konseling*, http://jurnal.umpalangkaraya.ac.id/libs/download.php?file=FKIP_Vol1_No1part76_9%20andi.pdf (diakses 28 Agustus 2016)
- Mulyadhi Karta Negara. *Integrasi Ilmu: Sebuah Rekonstruksi Holistik*. Jakarta: Arasy Mizan. 2005.
- Prayitno, Amti dan Erman. *Dasar-Dasar BK*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Ponsel Cerdas. One-Line tersedia di: https://id.wikipedia.org/wiki/Ponsel_cerdas.
- Rachmad Hakim S. *Cara Cerdas Mengelola Blog*. Jakarta: Alex Media Komputindo. 2011.
- Rahmat Hidayat. *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Jakarta: Alex Media Komputindo. 2010.
- Robert L. Gibson dan Marianne H. Mitchell. *Bimbingan Dan Konseling*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011.
- Rosemarie S. Hughes. *Ethics And Regulation Of Cyber Counseling*. Eric Digest. 2000.
- Said Hasan Basri, *Peran Media Dalam Layanan BKI*. Vol. XI (On-Line) Tersedia di: <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=397609&val=8731&titl=PERAN%20MEDIA%20DALAM%20LAYANAN%20BIMBINGAN%20KONSELING%20ISLAM%20DI%20SEKOLAH>.

Salbino Sherief. *Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula, Kunci Komunikasi*. Jakarta. 2014.

Slameto. *Bimbingan di Sekolah*. Jakarta: Bina Aksara. 1986.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2013.

Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.

Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008.

Tohirin. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Pekanbaru: Raja Grafindo Persada. 2007.

Undang-Undang Dasar 1945 dan Perubahannya. Jakarta: Redaksi Cmedia.

Winkel dan Sri Hastuti. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi. 2006.

Wjs, Poerwadarmita. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 2007.

Yuhefizar. *10 Jam Menguasai Internet: Teknologi Dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. 2008.



Lampiran 1

Desain Tampilan Aplikasi PSBK UIN Raden Intan Lampung



PSBK APP

Tampilan aplikasi pada saat Menu
Menunjukkan preview aplikasi pada saat pertama kali di jalankan. Tampilan awal merupakan tampilan fungsi menu yang berada di sebelah kiri. Menu-menu ini berfungsi untuk menavigasikan aplikasi dan memilih menu apa yang akan di akses dari aplikasi PSBK.



PSBK APP

Menu Informasi Umum
Menu Informasi Umum berisi sambutan awal aplikasi kepada pengguna. Isi menu ini beberapa informasi umum dari website seperti informasi artikel, sharing, tugas dan pengumuman.



PSBK APP

Menu Info Jurusan

Menu Informasi Jurusan merupakan informasi yang berkaitan dengan informasi jurusan dimana di menu ini langsung terintegrasi dengan website jurusan



PSBK APP

Menu Info Kampus

Menu Informasi Kampus merupakan informasi yang berkaitan dengan informasi kampus dimana di menu ini langsung terintegrasi Dengan website resmi kampus yang beralamat di <https://www.radenintan.ac.id>



PSBK APP

Menu SIAKAD

Menu SIAKAD merupakan menu yang dapat di gunakan oleh mahasiswa untuk mengakses sistem informasi akademik (SIAKAD) menu ini langsung terintegrasi dengan portal aplikasi siakad kampus



PSBK APP

Menu Klinik

Menu Klinik adalah menu yang diperuntukkan bagi mahasiswa atau konsel yang ingin berkonsultasi Menu ini dapat digunakan sebagai wadah konseli untuk menuangkan masalahnya dengan cara mengisi form yang telah disediakan terkait iformasi yang di dapat dan informasi yang ingin di tanyakan konselor dan konselor sebaya



PSBK APP

Menu Jurnal

Menu Jurnal dan Publikasi bertujuan untuk memberikan akses menuju jurnal dan publikasi yang telah diterbitkan Dosen PSBK



PSBK APP

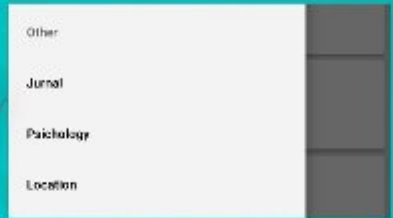
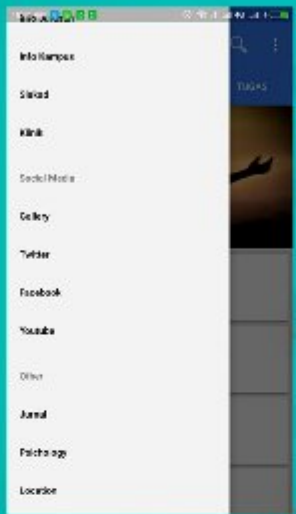
4,60MB



Aplikasi ini memiliki ukuran 4,6 MB kira kira setara dengan dua buah file musik mp3. Aplikasi ini terbilang cukup kecil dari segi ukuran, sehingga aplikasi tidak akan membebani smartphone karena menggunakan RAM yang tidak besar



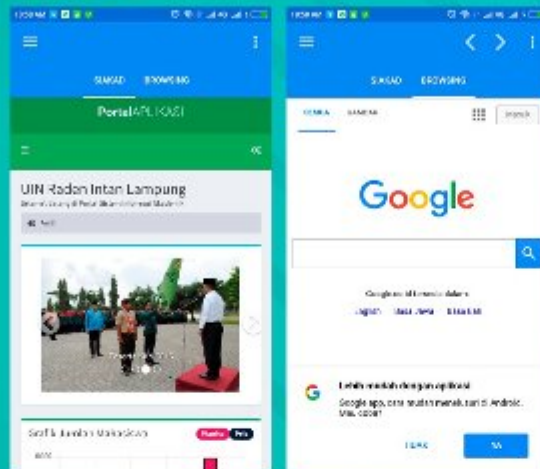
PSBK APP



PSBK APP



PSBK APP



Sebelum



Sesudah

PSBK APP



Aplikasi PSBK telah diunduh lebih dari 100+ kali unduhan, dalam penilaian Google PlaysStore aplikasi mendapat penilaian 4.5 rating PlaysStore dengan demikian Aplikasi dapat dikatakan “berkualitas”

**Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Aplikasi Cyber Counseling
Berbasis Android Di Program Studi Bimbingan Konseling
(PSBK) UIN Raden Intan Lampung**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Indikator
A	Aspek Kualitas Tampilan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	8
B	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	9, 10, 11	3
C	Aspek Penyajian Informasi	12, 13, 14, 15, 16	5
D	Aspek Keterlaksanaan	17, 18	2
E	Aspek Evaluasi	19, 20	2
F	Aspek Kebahasaan	21, 22, 23, 24	4
G	Aspek <i>Interface</i>	25, 26, 27, 28, 29	5
H	Aspek <i>Reusable</i>	30	1
I	Aspek <i>Maintainable</i>	31, 32	2
J	Aspek <i>Compatibility</i>	33, 34	2
Total			34



**Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Aplikasi Cyber Counseling
Berbasis Android Di Program Studi Bimbingan Konseling
(PSBK) UIN Raden Intan Lampung
Untuk Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Indikator
A	Kualitas Tampilan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	8
B	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	9, 10, 11	3
D	Aspek Keterlaksanaan	17, 18	2
Total			13

Keterangan

* Kisi-kisi di atas hanya digunakan pada instrumen penilaian oleh Ahli Media.





**Angket Penilaian Pengembangan Aplikasi *Cyber Counseling*
Berbasis Android Di Program Studi Bimbingan Konseling (PSBK)
UIN Raden Intan Lampung Untuk Ahli Media**

Nama :

NIP :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk meminta pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media. Pendapat dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas aplikasi.

Petunjuk:

1. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian anda terhadap kualitas media.
2. Gunakan kriteria pada lampiran untuk memberikan penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Sangat Baik	SB
Baik	B
Cukup	C
Kurang	K
Sangat Kurang	SK
3. Jika penilaian Bapak/Ibu tergolong Kurang (K) atau Sangat Kurang (SK), Mohon memberikan saran pada kolom yang tersedia.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

**ANGKET PENILAIAN PENGEMBANGAN APLIKASI *CYBER COUNSELING*
BERBASIS ANDROID UNTUK AHLI MEDIA**

Aspek	Aspek dan Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		SB	B	C	K	SK	
A. Kualitas Tampilan	1. Icon/tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media						
	2. Penyajian tampilan awal yang memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya						
	3. Kejelasan hirarki menu dan materi dalam media						
	4. Tata letak dan layout halaman						
	5. Kesesuaian penggunaan warna teks dan jenis huruf yang digunakan.						
	6. Kesesuaian proporsi gambar yang di sajikan dengan tampilan media						
	7. Kesesuaian proporsi informasi yang di sajikan dengan tampilan media						
	8. Proses <i>loading</i> media (<i>hank</i> atau <i>crash</i>)						
B. Rekayasa Perangkat Lunak	9. Pengembangan aplikasi kreatif dalam penuangan ide atau gagasan						
	10. Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoprasian						
	11. Kemudahan dalam pencarian konten (materi dan info)						

D. Keterlaksanaan	17. Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja oleh mahasiswa						
	18. Penyajian informasi memungkinkan mahasiswa untuk mengakses berbagai informasi						

Kritik dan Saran:

Penilaian Media Keseluruhan:

- Layak digunakan
- Layak setelah dilakukan perbaikan
- Belum layak

Bandar Lampung, Agustus 2017



NIP.

Lampiran 4

**Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Aplikasi Cyber Counseling
Berbasis Android Di Program Studi Bimbingan Konseling
(PSBK) UIN Raden Intan Lampung
Untuk Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Indikator
C	Aspek Penyajian Informasi	12, 13, 14, 15, 16	5
E	Aspek Evaluasi	19, 20	2
F	Aspek Kebahasaan	21, 22, 23, 24	4
Total			11

Keterangan

* Kisi-kisi di atas hanya digunakan pada instrumen penilaian oleh Ahli Materi.





**Angket Penilaian Pengembangan Aplikasi *Cyber Counseling*
Berbasis Android Di Program Studi Bimbingan Konseling (PSBK)
UIN Raden Intan Lampung Untuk Ahli Bimbingan dan Konseling**

Nama :

NIP :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk meminta pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli bimbingan dan konseling. Pendapat dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas aplikasi.

Petunjuk:

4. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian anda terhadap kualitas media.
5. Gunakan kriteria pada lampiran untuk memberikan penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Sangat Baik	SB
Baik	B
Cukup	C
Kurang	K
Sangat Kurang	SK
6. Jika penilaian Bapak/Ibu tergolong Kurang (K) atau Sangat Kurang (SK), Mohon memberikan saran pada kolom yang tersedia.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

**ANGKET PENILAIAN PENGEMBANGAN APLIKASI *CYBER COUNSELING*
BERBASIS *ANDROID* UNTUK AHLI BIMBINGAN DAN KONSELING**

Aspek	Aspek dan Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		SB	B	C	K	SK	
C. Penyajian Informasi	12. Kesesuaian informasi yang ditampilkan dengan informasi yang ada di website.						
	13. Materi terorganisasi dengan baik						
	14. Kesesuaian informasi dengan perkembangan mahasiswa						
	15. Penyajian informasi yang sumbernya jelas dan dapat dipercaya						
	16. Penggunaan informasi baru						
E. Evaluasi	19. Kesesuaian informasi dengan tujuan layanan informasi						
	20. Kesesuaian bentuk informasi dengan konsep yang disajikan						
F. Kebahasaan	21. Penggunaan Bahasa yang komunikatif						
	22. Kesesuaian penggunaan bahasa						
	23. Penggunaan kata yang memuat makna ganda						
	24. Kalimat mudah dipahami						

Kritik dan Saran:

Penilaian Media Keseluruhan:

- Layak digunakan
- Layak setelah dilakukan perbaikan
- Belum layak

Bandar Lampung, Agustus 2017

NIP.



Lampiran 5

Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Aplikasi Cyber Counseling Berbasis Android Di Program Studi Bimbingan Konseling (PSBK) UIN Raden Intan Lampung Untuk Ahli IT

No	Aspek	Indikator	Jumlah Indikator
A	Aspek Kualitas Tampilan	1, 2, 3, 8	4
B	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	9, 10	2
D	Aspek Keterlaksanaan	17	1
G	Aspek <i>Interface</i>	25, 26, 27, 28, 29	5
H	Aspek <i>Reusable</i>	30	1
I	Aspek <i>Maintainable</i>	31, 32	2
J	Aspek <i>Compatibility</i>	33, 34	2
Total			17

Keterangan

* Kisi-kisi di atas hanya digunakan pada instrumen penilaian oleh Ahli IT.





**Angket Penilaian Pengembangan Aplikasi *Cyber Counseling*
Berbasis Android Di Program Studi Bimbingan Konseling (PSBK)
UIN Raden Intan Lampung Untuk Ahli IT**

Nama :

NIP :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk meminta pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli IT. Pendapat dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas aplikasi.

Petunjuk:

7. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian anda terhadap kualitas media.
8. Gunakan kriteria pada lampiran untuk memberikan penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Sangat Baik	SB
Baik	B
Cukup	C
Kurang	K
Sangat Kurang	SK
9. Jika penilaian Bapak/Ibu tergolong Kurang (K) atau Sangat Kurang (SK), Mohon memberikan saran pada kolom yang tersedia.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

**ANGKET PENILAIAN PENGEMBANGAN APLIKASI *CYBER COUNSELING*
BERBASIS ANDROID UNTUK AHLI IT**

Aspek	Aspek dan Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		SB	B	C	K	SK	
C. Kualitas Tampilan	12. Icon/tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media						
	13. Penyajian tampilan awal yang memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya						
	14. Kejelasan hirarki menu dan materi dalam media						
	8. Proses <i>loading</i> media (<i>hank</i> atau <i>crash</i>)						
D. Rekayasa Perangkat Lunak	9. Kreatif dalam penuangan ide atau gagasan						
	10. Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoprasian						
E. Keterlaksanaan	17. Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja oleh mahasiswa						
G. Interface	25. Antarmuka/interface memiliki tata letak yang baik						
	26. Desain tampilan sesuai dengan tingkatan pengguna						
	27. Ketepatan pemilihan warna, keseimbangan warna, jenis huruf, ukuran huruf, dan warna huruf						
	28. Kesesuaian format dan resolusi gambar						

	yang di sajikan dengan tampilan media						
	29. Ketepatan format pesan dan dialog dalam sistem						
H. Reusable	30. Sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya						
I. Maintainable	31. Aplikasi mudah di <i>instal</i> atau di <i>uninstall</i> dari sistem <i>handphone</i>						
	32. Master aplikasi mudah ditrasfer dari satu <i>handphone</i> ke <i>handphone</i> lainnya						
J. Compatibility	33. Aplikasi media dapat dijalankan di semua versi Android						
	34. Aplikasi media dapat dijalankan di semua resolusi layar						

Kritik dan Saran:



Penilaian Media Keseluruhan:

- Layak digunakan
- Layak setelah dilakukan perbaikan
- Belum layak

Bandar Lampung, Agustus 2017

NIP.



Lampiran 6

Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Aplikasi Cyber Counseling Berbasis Android Di Program Studi Bimbingan Konseling (PSBK) UIN Raden Intan Lampung Untuk Ahli *Peer Reviewer*

No	Aspek	Indikator	Jumlah Indikator
A	Aspek Kualitas Tampilan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	8
B	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	9, 10, 11	3
C	Aspek Penyajian Informasi	12, 13, 14, 15, 16	5
D	Aspek Keterlaksanaan	17, 18	2
E	Aspek Evaluasi	19, 20	2
F	Aspek Kebahasaan	21, 22, 23, 24	4
Total			24

Keterangan

* Kisi-kisi di atas hanya digunakan pada instrumen penilaian oleh *Peer Reviewer*.





**Angket Penilaian Pengembangan Aplikasi Cyber Counseling
Berbasis Android Di Program Studi Bimbingan Konseling (PSBK)
UIN Raden Intan Lampung Untuk *Peer Reviewer***

Nama :

NPM :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk meminta pendapat Bapak/Ibu sebagai *Peer Reviewer*. Pendapat dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Aplikasi.

Petunjuk:

10. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian anda terhadap kualitas media.
11. Gunakan kriteria pada lampiran untuk memberikan penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Sangat Baik	SB
Baik	B
Cukup	C
Kurang	K
Sangat Kurang	SK
12. Jika penilaian Bapak/Ibu tergolong Kurang (K) atau Sangat Kurang (SK), Mohon memberikan saran pada kolom yang tersedia.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

**ANGKET PENILAIAN PENGEMBANGAN APLIKASI CYBER COUNSELING
BERBASIS ANDROID UNTUK *PEER REVIWER***

Aspek	Aspek dan Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		S	B	C	K	SK	
F. Kualitas Tampilan	15. Icon/tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media						
	16. Penyajian tampilan awal yang memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya						
	17. Kejelasan hirarki menu dan materi dalam media						
	18. Tata letak dan layout halaman						
	19. Kesesuaian penggunaan warna teks dan jenis huruf yang digunakan.						
	20. Kesesuaian proporsi gambar yang di sajikan dengan tampilan media						
	21. Kesesuaian proporsi informasi yang di sajikan dengan tampilan media						
	22. Proses <i>loading</i> media (<i>hank</i> atau <i>crash</i>)						
G. Rekayasa Perangkat Lunak	23. Kreatif dalam penuangan ide atau gagasan						
	24. Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoprasian						
	25. Kemudahan dalam pencarian konten (materi, dan info)						
H. Penyajian Informasi	26. Kesesuaian informasi yang dijabarkan dengan konsep yang dikemukakan oleh ahli biologi.						
	27. Materi terorganisasi dengan baik						

	28. Kesesuaian informasi dengan perkembangan kognitif mahasiswa						
	29. Kaitan antar informasi dengan kehidupan sehari-hari						
	30. Penggunaan informasi baru						
I. Keterlaksanaan	31. Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja oleh mahasiswa						
	32. Penyajian informasi memungkinkan mahasiswa untuk mengakses berbagai informasi						
J. Evaluasi	33. Kesesuaian informasi dengan tujuan layanan informasi						
	34. Kesesuaian bentuk informasi dengan konsep yang disajikan						
K. Kebahasaan	35. Penggunaan Bahasa yang komunikatif						
	36. Kesesuaian penggunaan bahasa						
	37. Penggunaan kata yang memuat makna ganda						
	38. Kalimat mudah difahami						

Kritik dan Saran:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
LAMPUNG

Penilaian Media Keseluruhan:

Bandar Lampung, Agustus 2017

- Layak digunakan
- Layak setelah dilakukan perbaikan
- Belum layak



Lampiran 7



Penjabaran Instrumen Penilaian Pengembangan Aplikasi Cyber Counseling Berbasis Android Di Program Studi Bimbingan Konseling (PSBK) UIN Raden Intan Lampung Untuk *Reviewer* (Ahli Media, Ahli Materi, Ahli IT, *Peer Reviewer*, Guru Biologi)

No	Pernyataan	Kriteria Penilaian	
1	Icon/tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media	SB	Jika Icon/tombol sangat memudahkan pengguna dalam menggunakan media
		B	Jika Icon/tombol memudahkan pengguna dalam menggunakan media
		C	Jika Icon/tombol cukup memudahkan pengguna dalam menggunakan media
		K	Jika Icon/tombol kurang memudahkan pengguna dalam menggunakan media
		SK	Jika Icon/tombol tidak memudahkan pengguna dalam menggunakan media
2	Penyajian tampilan awal yang memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	SB	Jika tampilan awal sangat memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya
		B	Jika tampilan awal memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya
		C	Jika tampilan awal cukup memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya
		K	Jika tampilan awal kurang memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya
		SK	Jika tampilan awal tidak memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya
3	Kejelasan hirarki menu dan materi dalam media	SB	Jika hirarki menu dan materi dalam media sangat jelas
		B	Jika hirarki menu dan materi dalam media jelas

		C	Jika hirarki menu dan materi dalam media cukup jelas
		K	Jika hirarki menu dan materi dalam media kurang jelas
		SK	Jika hirarki menu dan materi dalam media tidak jelas
4	Tata letak dan <i>layout</i> halaman	SB	Jika tata letak atau desain layout sangat sesuai
		B	Jika tata letak atau desain layout sesuai
		C	Jika tata letak atau desain layout cukup sesuai
		K	Jika tata letak atau desain layout kurang sesuai
		SK	Jika tata letak atau desain layout tidak sesuai
5	Kesesuaian penggunaan warna teks dan jenis huruf yang digunakan.	SB	Jika penggunaan warna teks dan jenis huruf yang digunakan sangat sesuai
		B	Jika penggunaan warna teks dan jenis huruf yang digunakan sesuai
		C	Jika penggunaan warna teks dan jenis huruf yang digunakan cukup sesuai
		K	Jika penggunaan warna teks dan jenis huruf yang digunakan kurang sesuai
		SK	Jika penggunaan warna teks dan jenis huruf yang digunakan tidak sesuai
6	Kesesuaian proporsi gambar yang di sajikan dengan tampilan media	SB	Jika proporsi gambar yang disajikan sangat sesuai dengan tampilan media
		B	Jika proporsi gambar yang disajikan sangat dengan tampilan media
		C	Jika proporsi gambar yang disajikan cukup sesuai dengan tampilan media
		K	Jika proporsi gambar yang disajikan kurang sesuai dengan tampilan media

		SK	Jika proporsi gambar yang disajikan tidak sesuai dengan tampilan media
7	Kesesuaian proporsi informasi yang di sajikan dengan tampilan media	SB	Jika proporsi informasi yang disajikan sangat sesuai dengan dengan tampilan media
		B	Jika proporsi informasi yang disajikan sesuai dengan dengan tampilan media
		C	Jika proporsi informasi yang disajikan cukup sesuai dengan dengan tampilan media
		K	Jika proporsi informasi yang disajikan kurang sesuai dengan dengan tampilan media
		SK	Jika proporsi animasi yang disajikan tidak sesuai dengan dengan tampilan media
8	Proses loading media (<i>hank atau crash</i>)	SB	Jika proses loading media sangat cepat (tidak pernah mengalami hank atau crash dan tidak ada jeda saat merespon perintah)
		B	Jika proses loading media cepat (tidak pernah mengalami hank atau crash tapi ada sedikit jeda saat merespon perintah)
		C	Jika proses loading media cukup cepat (jika tidak pernah mengalami hank atau crash tapi terjadi jeda saat merespon perintah)
		K	Jika proses loading media sangat lambat (sesekali terjadi hank atau crash)
		SK	Jika proses loading media berhenti saat dijalankan (terjadi hank atau crash, proses tidak berlanjut sama sekali)
9	Pengembangan aplikasi kreatif dalam penuangan ide atau gagasan	SB	Pengembangan aplikasi dalam penuangan ide atau gagasan sangat kreatif
		B	Pengembangan aplikasi dalam penuangan ide atau gagasan kreatif

		C	Pengembangan aplikasi dalam penuangan ide atau gagasan cukup kreatif
		K	Pengembangan aplikasi dalam penuangan ide atau gagasan kurang kreatif
		SK	Pengembangan aplikasi dalam penuangan ide atau gagasan tidak kreatif
10	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoprasian	SB	Jika pengoprasian media sangat mudah dan sederhana
		B	Jika pengoprasian media mudah dan sederhana
		C	Jika pengoprasian media cukup mudah dan sederhana
		K	Jika pengoprasian media kurang mudah dan sederhana
		SK	Jika pengoprasian media tidak mudah dan sederhana
11	Kemudahan dalam pencarian konten (materi, forum, info)	SB	Jika pencarian konten dapat dilakukan dengan sangat mudah
		B	Jika pencarian konten dapat dilakukan dengan mudah
		C	Jika pencarian konten dapat dilakukan dengan cukup mudah
		K	Jika pencarian konten dapat dilakukan dengan kurang mudah
		SK	Jika pencarian konten sulit dilakukan
12	Kesesuaian informasi yang ditampilkan dengan informasi yang ada di website.	SB	Jika tujuan informasi sangat sesuai dengan informasi yang ada di website.
		B	Jika tujuan informasi sesuai dengan informasi yang ada di website.
		C	Jika tujuan informasi cukup sesuai dengan informasi yang ada di website.
		K	Jika tujuan informasi kurang sesuai dengan informasi yang ada di website.

		SK	Jika tujuan informasi tidak sesuai dengan informasi yang ada di website.
13	Materi terorganisasi dengan baik	SB	Jika materi sangat terorganisasi dengan baik
		B	Jika materi terorganisasi dengan baik
		C	Jika materi cukup terorganisasi dengan baik
		K	Jika materi kurang terorganisasi dengan baik
		SK	Jika materi tidak terorganisasi dengan baik
14	Kesesuaian informasi dengan perkembangan kognitif mahasiswa	SB	Jika materi yang disajikan sangat sesuai dengan perkembangan kognitif mahasiswa
		B	Jika materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan kognitif mahasiswa
		C	Jika materi yang disajikan cukup sesuai dengan perkembangan kognitif mahasiswa
		K	Jika materi yang disajikan kurang sesuai dengan perkembangan kognitif mahasiswa
		SK	Jika materi yang disajikan tidak sesuai dengan perkembangan kognitif mahasiswa
15	Kaitan antar informasi dengan kehidupan sehari-hari	SB	Jika materi memiliki sangat sesuai antar informasi dengan kehidupan sehari-hari
		B	Jika materi memiliki sesuai antar informasi dengan kehidupan sehari-hari
		C	Jika materi memiliki cukup sesuai antar informasi dengan kehidupan sehari-hari
		K	Jika materi memiliki kurang sesuai antar informasi dengan kehidupan sehari-hari
		SK	Jika materi memiliki tidak sesuai antar informasi dengan kehidupan sehari-hari
16	Penggunaan informasi	SB	Jika informasi merupakan penggunaan informasi baru

	baru	B	Jika informasi sesuai dengan penggunaan informasi baru
		C	Jika informasi cukup sesuai penggunaan informasi baru
		K	Jika informasi kurang sesuai penggunaan informasi baru
		SK	Jika informasi tidak sesuai penggunaan informasi baru
17	Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja oleh mahasiswa	SB	Jika media sangat bisa digunakan kapan saja dan dimana saja
		B	Jika media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja
		C	Jika media cukup bisa digunakan kapan saja dan dimana saja
		K	Jika media kurang bisa digunakan kapan saja dan dimana saja
		SK	Jika media tidak bisa digunakan kapan saja dan dimana saja
18	Penyajian informasi memungkinkan mahasiswa untuk mengakses berbagai informasi	SB	Jika penyajian informasi sangat memungkinkan mahasiswa untuk mengakses berbagai informasi
		B	Jika penyajian informasi memungkinkan mahasiswa untuk mengakses berbagai informasi
		C	Jika penyajian informasi cukup memungkinkan mahasiswa untuk mengakses berbagai informasi
		K	Jika penyajian informasi kurang memungkinkan mahasiswa untuk mengakses berbagai informasi
		SK	Jika penyajian informasi sangat kurang memungkinkan mahasiswa untuk mengakses berbagai informasi
19	Kesesuaian informasi	SB	Jika kesesuaian informasi sangat sesuai dengan tujuan layanan informasi

	dengan tujuan layanan informasi	B	Jika kesesuaian informasi memungkinkan dengan tujuan layanan informasi
		C	Jika kesesuaian informasi cukup sesuai dengan tujuan layanan informasi
		K	Jika kesesuaian informasi kurang sesuai dengan tujuan layanan informasi
		SK	Jika kesesuaian informasi sangat kurang sesuai dengan tujuan layanan informasi
20	Kesesuaian bentuk informasi dengan konsep yang disajikan	SB	Jika kesesuaian sangat sesuai bentuk informasi dengan konsep yang disajikan
		B	Jika kesesuaian sesuai bentuk informasi dengan konsep yang disajikan
		C	Jika kesesuaian cukup sesuai bentuk informasi dengan konsep yang disajikan
		K	Jika kesesuaian kurang sesuai bentuk informasi dengan konsep yang disajikan
		SK	Jika kesesuaian sangat kurang sesuai bentuk informasi dengan konsep yang disajikan
21	Penggunaan Bahasa yang komunikatif	SB	Jika penggunaan bahasa sangat komunikatif
		B	Jika penggunaan bahasa komunikatif
		C	Jika penggunaan bahasa cukup komunikatif
		K	Jika penggunaan bahasa kurang komunikatif
		SK	Jika penggunaan bahasa sangat kurang komunikatif
22	Kesesuaian penggunaan bahasa	SB	Jika sangat sesuai dengan penggunaan bahasa
		B	Jika sesuai dengan penggunaan bahasa
		C	Jika cukup sesuai dengan penggunaan bahasa

		K	Jika kurang sesuai dengan penggunaan bahasa
		SK	Jika sangat kurang sesuai dengan penggunaan bahasa
23	Penggunaan kata yang memuat makna ganda	SB	Jika tidak ada kata yang memuat makna ganda
		B	Jika terdapat ada 1 sampai 5 kata yang memuat makna ganda
		C	Jika ada 5 sampai 10 kata yang memuat makna ganda
		K	Jika ada 10 sampai 15 kata yang memuat makna ganda
		SK	Jika ada lebih dari 15 kata yang memuat makna ganda
24	Kalimat mudah difahami	SB	Jika kalimat sangat mudah difahami
		B	Jika kalimat mudah difahami
		C	Jika kalimat cukup mudah difahami
		K	Jika kalimat kurang mudah difahami
		SK	Jika kalimat sulit difahami
25	Antarmuka/interface memiliki tata letak yang baik	SB	Jika antarmuka memiliki tampilan yang sangat baik
		B	Jika antarmuka memiliki tampilan yang baik
		C	Jika antarmuka memiliki tampilan yang cukup baik
		K	Jika antarmuka memiliki tampilan yang kurang baik
		SK	Jika antarmuka memiliki tampilan yang tidak baik

26	Desain tampilan sesuai dengan tingkatan pengguna	SB	Desain tampilan sangat sesuai dengan tingkatan pengguna
		B	Desain tampilan sesuai dengan tingkatan pengguna
		C	Desain tampilan cukup sesuai dengan tingkatan pengguna
		K	Desain tampilan kurang sesuai dengan tingkatan pengguna
		SK	Desain tampilan tidak sesuai dengan tingkatan pengguna
27	Ketepatan pemilihan warna, keseimbangan warna, jenis huruf, ukuran huruf, dan warna huruf	SB	Jika pemilihan warna, keseimbangan warna, jenis huruf, ukuran huruf, dan warna huruf sangat tepat.
		B	Jika pemilihan warna, keseimbangan warna, jenis huruf, ukuran huruf, dan warna huruf tepat.
		C	Jika pemilihan warna, keseimbangan warna, jenis huruf, ukuran huruf, dan warna huruf cukup tepat.
		K	Jika pemilihan warna, keseimbangan warna, jenis huruf, ukuran huruf, dan warna huruf kurang tepat.
		SK	Jika pemilihan warna, keseimbangan warna, jenis huruf, ukuran huruf, dan warna huruf tidak tepat.
28	Kesesuaian format dan resolusi gambar yang di sajikan dengan tampilan media	SB	Jika format dan resolusi gambar yang di sajikan sangat sesuai dengan tampilan media
		B	Jika format dan resolusi gambar yang di sajikan sesuai dengan tampilan media
		C	Jika format dan resolusi gambar yang di sajikan cukup sesuai dengan tampilan media
		K	Jika format dan resolusi gambar yang di sajikan kurang sesuai dengan tampilan media

		SK	Jika format dan resolusi gambar yang di sajikan tidak sesuai dengan tampilan media
29	Ketepatan format pesan dan dialog dalam sistem	SB	Jika format pesan dan dialog dalam sistem sangat tepat
		B	Jika format pesan dan dialog dalam sistem tepat
		C	Jika format pesan dan dialog dalam sistem cukup tepat
		K	Jika format pesan dan dialog dalam sistem kurang tepat
		SK	Jika format pesan dan dialog dalam sistem tidak tepat
30	Sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya	SB	Jika sebagian atau seluruh program media pembelajaran sangat dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya
		B	Jika sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya
		C	Jika sebagian atau seluruh program media pembelajaran cukup dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya
		K	Jika sebagian atau seluruh program media pembelajaran kurang dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya
		SK	Jika sebagian atau seluruh program media pembelajaran tidak dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya
31	Aplikasi mudah di <i>instal</i> atau di <i>uninstall</i> dari sistem handphone	SB	Jika aplikasi sangat mudah di instal atau di uninstal dari sistem handphone
		B	Jika aplikasi mudah di instal atau di uninstal dari sistem handphone
		C	Jika aplikasi cukup mudah di instal atau di uninstal dari sistem handphone
		K	Jika aplikasi kurang mudah di instal atau di uninstal dari sistem handphone

		SK	Jika aplikasi tidak mudah di instal atau di uninstal dari sistem handphone
32	Master aplikasi mudah ditrasfer dari satu handphone ke handphone lainnya	SB	Jika master aplikasi sangat mudah ditrasfer dari satu handphone ke handphone lainnya
		B	Jika master aplikasi mudah ditrasfer dari satu handphone ke handphone lainnya
		C	Jika master aplikasi cukup mudah ditrasfer dari satu handphone ke handphone lainnya
		K	Jika master aplikasi kurang mudah ditrasfer dari satu handphone ke handphone lainnya
		SK	Jika master aplikasi tidak mudah ditrasfer dari satu handphone ke handphone lainnya
33	Aplikasi media dapat dijalankan di semua versi Android	SB	Jika aplikasi media dapat dijalankan di semua versi Android
		B	Jika aplikasi media dapat dijalankan di versi Android <i>Froyo, Gingerbread, Ice Cream Sandwich, dan Jelly Bean</i>
		C	Jika aplikasi media dapat dijalankan di versi Android <i>Gingerbread, Ice Cream Sandwich, dan Jelly Bean</i>
		K	Jika aplikasi media hanya dapat dijalankan di versi Android <i>Gingerbread dan Ice Cream Sandwich</i>
		SK	Jika aplikasi media hanya dapat dijalankan di versi Android <i>Gingerbread</i>
34	Aplikasi media dapat dijalankan di semua resolusi layar	SB	Jika aplikasi media dapat dijalankan di semua resolusi layar baik handphone maupun tablet PC dan mendukung sensor grafitasi
		B	Jika aplikasi media dapat dijalankan di semua resolusi layar handphone dan mendukung sensor gravitasi

	C	Jika aplikasi media dapat dijalankan di semua resolusi layar handphone tapi tidak mendukung sensor gravitasi
	K	Jika aplikasi media hanya mendukung layar dengan resolusi 240x320 pixel
	SK	Jika aplikasi media tidak dapat dijalankan di semua resolusi layar



Lampiran 8

No	Kode Riviewer	Aspek																																		Total				
		A							B				C					D		E		F				G				H	I	J								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34					
1	AT											4	5	4	4	5				5	5	5	4	4	5														50	
2	IDG	4	4	4				5	5	5							4									4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5		75	
3	ATS	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5						5	5																						64
4	ARTZ	4	5	5	4	4	5	5	3	4	5	5	4	4	4	3	4	5	5	5	5	5	4	4	5														106	
5	GLH	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4															112	
Skor		55			56			18		38		15		65					19		15		29		53				20				4		10		10			
Skor Rata-rata		13,75			18,66			5		9,5		5		21,66					4,75		5		9,66		17,66				20				4		10		10		154,14	
Persentase %		92,14			96,36			86,7		85		96,7		88,3				80				80		100		100														
Ttl Persents %		90,52																																						
Keterangan:		Aspek Keterangan:																																						
Kode Riviewer	Riviewer	Bidang											A: Kualitas Tampilan											G: Interface																
AT	Andi Thahir, M.A.,Ed.D	Ahli Materi											B: Rekayasa Perangkat lunak											H: Reusable																
IDG	Indra Gunawa, S.T.,M.T	Ahli IT											C: Penyajian informasi											I: Maintainable																
ATS	Antomi Saregar, M. Pd., M. Si	Ahli Media											D: Keterlaksanaan											J: Compatibility																
MYA	Munik Yuni Artika	Peer Riviewer											E: Evaluasi																											
GLH	Wahyu Galih Prashojo	Peer Riviewer											F: Kebahasaan																											

Tabulasi Perolehan Skor Kualitas Aplikasi Oleh Reviewer

Lampiran 9

Tabulasi Perolehan Skor Kualitas Aplikasi Berdasarkan Uji Kelompok Kecil

No	Nama	Merek HP	Versi Android	Aspek														Total
				Minat Terhadap Media				Penguasaan			Tampilan				Keterlaksanaan			
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	Aditya Juli Priyatna	Samsung	gt 5681	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	52
2	Andi Sukma Diraga	Sony Experia	ICS 4.0.4	4	5	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	59
3	Zuli Arniansyah	Sony Experia Miro	ICS 4.0.4	5	4	4	3	4	4	3	5	4	4	4	2	3	5	54
4	Tedi Prambudi	Samsung G Grand	Jelly Bean	5	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	58
5	Annisa	Andromax Hisense	ICS 4.0.3	5	5	4	3	5	5	4	3	4	4	5	4	3	5	59
6	Meyrisa Dwi Anggraini	LG L4	Jelly Bean	4	4	3	3	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	58
7	Noverli Aulia Husni	Sony Experia L	Jelly Bean	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	52
8	Syamsul Adi Arifin	Samsung Tab 2	ICS 4.0.4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	3	4	3	3	3	52
9	Anggi Arya Rinando	Samsung	Froyo 2.2.1	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57
10	M. Abim Reitanza	Xiaomi	Jelly Bean	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	3	4	3	4	58
Skor total tiap item				44	42	39	33	42	40	39	41	42	40	41	37	36	43	
Skor total tiap aspek				158				121			164				116			559
Skor rata-rata				15,8				12,1			16,4				11,6			55,9
Persentase ideal tiap aspek				79				80,67			82				77,33			319
Persentase ideal total																		79,86

Lampiran 10

Daftar Seluruh *Reviewer* (Ahli Media, Ahli Materi, Ahli IT dan *Peer Reviewer*)

Ahli Media

No	Nama	Pekerjaan	Instansi
1	Antomi Saregar, M. Pd., M. Si	Dosen	UIN Raden Intan

Ahli Materi

No	Nama	Pekerjaan	Instansi
1	Andi Thahir, M.A.,Ed.D	Dosen	UIN Raden Intan

Ahli IT

No	Nama	Pekerjaan	Instansi
1	Indra Gunawa, S.T.,M.T	Dosen	UIN Raden Intan

Peer Riviewer

No	Nama	Pekerjaan	Instansi
1	Munik Yuni Artika	Mahasiswa	UIN Raden Intan
2	Wahyu Galih Prashojo	Mahasiswa	UIN Raden Intan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
LAMPUNG

Lampiran 11



**Daftar Hadir Pengisian Angket
Penilaian Pengembangan Aplikasi *Cyber Counseling*
Berbasis Android Di Program Studi Bimbingan Konseling (PSBK)
UIN Raden Intan Lampung**

NO	NAMA	NPM	TTD
1	Aptiya Guli Priyatna	1511080006	
2	ANDI SUKMA DIRAGA	1311080031	
3	M. AMM R.	1711080128	
4	ZULI ARNIANSYAH	1511080180	
5	Tedi Prombudi	1511080309	
6	Meyrisa Dwi Angraeni	1311080059	
7	Annisa	1311080155	
8	Noverti Aulia Husni	1611080245	
9	SYAMSUL Adi Arifien	1311080077	
10	Anggi Arya Rinando	1311080064	

Lampiran 12

Surat Pernyataan

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indra Gunawan, S.T., M.T
NIP : 197208012006041002
Instansi : UIN RADEN INTAN
Bidang Keilmuan : IT

Menyatakan bahwa saya telah memberikan keritik dan saran pada **"Pengembangan Aplikasi Cyber Counseling Berbasis Android Di Program Studi Bimbingan Konseling (PSBK) UIN Raden Intan Lampung"** yang disusun oleh:

Nama : Muhammad Refa'i
NPM : 1211080141
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya, kritik dan saran yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung, Agustus 2017
Ahli IT



NIP. 197208012006041002

Lampiran 13

Surat Pernyataan

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

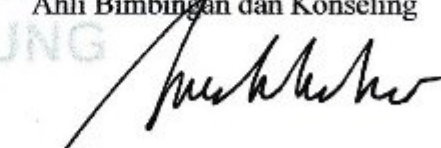
Nama : ANO1 THAMIR
NIP : 19760929 202701 1015
Instansi : FTIK UIN RIL
Bidang Keilmuan : PSIKOLOGI, PENYULUHAN

Menyatakan bahwa saya telah memberikan kritik dan saran pada
**“Pengembangan Aplikasi Cyber Counseling Berbasis Android Di Program
Studi Bimbingan Konseling (PSBK) UIN Raden Intan Lampung”** yang disusun
oleh:

Nama : Muhammad Refa'i
NPM : 1211080141
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya, kritik dan saran yang saya berikan dapat digunakan untuk
menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung, 21 Agustus 2017
Ahli Bimbingan dan Konseling


ANO1 THAMIR
NIP. 19760929 202701 1015

Lampiran 14



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ (0721) 703260

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No.B-7404 / UIN.16 / DT / TL.01 / 09 / 2017

Menindak Lanjuti Surat Dekan UIN Raden Intan Lampung Nomor : B-4327/In.04/DT/TL.01/05/2017, tanggal 16 Mei 2017 tentang "Pengembangan Aplikasi Cyber Counseling Berbasis Android Di Program Studi Bimbingan dan Konseling (PSBK UIN Raden Intan Lampung)"

Menerangkan bahwa :

Nama	: MUHAMMAD REFA'I
Npm	: 1211080141
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling
Semester	: IX (sembilan)

Telah melaksanakan Penelitian di Jurusan Bimbingan dan Konseling UIN Raden Intan Lampung dari tanggal 16 Mei 2017 sampai dengan 16 Juni 2017 dengan judul : Pengembangan Aplikasi Cyber Counseling Berbasis Android di Program Studi Bimbingan dan Konseling

Demikian surat KETERANGAN ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di Bandar Lampung

Tanggal 19 September 2017

An. Dekan FK

Andi Thahir, M.A. Ed. D

NIP.19760427 020070 1 015