

**Pengembangan Aplikasi Konseling Dalam Upaya Pencegahan
Perilaku Bullying Pada Siswa Sekolah Menengah
Atas Berbasis Android**

***DEVELOPMENT OF COUNSELING APPLICATIONS IN PREVENTION EFFORTS
BULLYING BEHAVIOR IN HIGH SCHOOL STUDENTS
ANDROID BASED***

Muhammad Riefky Rabbani¹, Umar Zaky²

¹Program Studi Informatika, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta

²Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta

¹Riefkyrabbani777@gmail.com, ²Umarzaky@gmail.com

ABSTRACT

The rapid development of technology has a negative impact on school students, one of which is bullying behavior. This research aims to develop a counseling application in an effort to prevent bullying behavior as well as the effectiveness and efficiency of guidance & counseling services at SMA Negeri 1 Ciamis. Realtime chat is designed as a more efficient communication between students and counseling guidance teachers through the application. The Laravel framework is used in data processing and regulates all user access to counseling applications. Blackbox testing gives satisfactory results on the functionality of the system created. Time efficiency in counseling services, privacy for students who are victims of bullying, and providing effectiveness for students in finding the necessary information. This application supports students' awareness of bullying behaviors that have a huge impact on mental health.

Keywords: *Bullying, Android, Counseling, Chat, Blackbox*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang pesat memberikan dampak negatif terhadap siswa sekolah, salah satunya perilaku bullying. Penelitian ini bertujuan pada pengembangan aplikasi konseling dalam upaya pencegahan terhadap perilaku perundungan serta efektivitas dan efisiensi pelayanan bimbingan & konseling di SMA Negeri 1 Ciamis. Realtime chat dirancang sebagai komunikasi yang lebih efisien antara siswa dan guru bimbingan konseling melalui aplikasi. Framework Laravel digunakan dalam pemrosesan data dan mengatur seluruh akses pengguna terhadap aplikasi konseling. Pengujian blackbox memberikan hasil yang memuaskan terhadap fungsionalitas sistem yang dibuat. Efisiensi waktu dalam pelayanan konseling, privasi bagi para siswa korban perundungan, serta memberikan efektivitas bagi para siswa dalam mencari informasi yang diperlukan. Aplikasi ini mendukung kesadaran siswa terhadap perilaku perundungan yang membawa dampak besar pada kesehatan mental.

Kata Kunci: Perundungan, Android, Konseling, Chat, Blackbox

PENDAHULUAN

Perilaku perundungan di sekolah merupakan masalah sosial yang sangat serius dan perlu mendapatkan perhatian. Pada fase remaja, siswa mengalami perubahan dalam segi emosional, sosial yang memicu aksi perilaku perundungan. Perundungan dapat dilakukan dengan berbagai bentuk, seperti perundungan fisik,

verbal, sosial, bahkan perundungan dunia maya. Bahkan, beberapa korban perilaku perundungan tidak melaporkan kejadian yang dialami karena faktor tekanan serta ancaman dari para pelaku. Dampak dari perilaku perundungan menyebabkan hal negatif bagi para korban seperti depresi, kecemasan, trauma, berkurang rasa percaya diri bahkan sebagian korban

mengakhiri hidupnya dengan cara bunuh diri. Kurangnya perhatian serta intervensi pihak sekolah terhadap masalah perundungan menjadikan suatu masalah yang harus diselesaikan. Sejauh ini, belum banyak pencegahan serta penanganan perilaku perundungan di tingkat pelajar belum optimal. Terdapat beberapa hal yang menjadi faktor hambatan para korban perundungan untuk melaporkan aksi perundungan tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya upaya pencegahan dan penanganan para korban perundungan di tingkat pelajar yang lebih efektif.

Kasus perundungan dan kekerasan terhadap pelajar di sepanjang awal 2024 sebesar 35%. Berdasarkan data (Putra, 2024) KPAI menerima 141 pengaduan kasus kekerasan anak di sepanjang awal 2024. Hasil pengawasan menunjukkan bahwa kekerasan anak pada satuan Pendidikan cenderung dilakukan secara berkelompok. Kencenderungan ini diakibatkan lemahnya deteksi dini terhadap lingkungan pergaulan yang berpengaruh negatif. Akibat kekerasan anak pada satuan pendidikan memberikan dampak mulai dari kesakitan fisik/psikis, trauma berkepanjangan, hingga kematian atau korban mengakhiri hidupnya.

Dengan adanya penelitian ini, dilakukan pemanfaatan teknologi berupa aplikasi konseling berbasis mobile yang mampu mendukung upaya pencegahan dan penanganan aksi perundungan yang terjadi di lingkungan sekolah. Seluruh proses bimbingan & konseling dapat dilakukan secara online melalui aplikasi. Sehingga, para korban perundungan mendapatkan privasi serta efisiensi waktu untuk melakukan pelaporan tanpa diketahui oleh para pelaku. Pada aplikasi ini, dilengkapi fitur chat secara realtime yang terhubung langsung dengan guru bimbingan konseling yang diinginkan sesuai kenyamanan masing-masing siswa. Fitur penginputan konseling mampu memudahkan guru bimbingan konseling dalam melakukan pencatatan bimbingan & konseling para siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sukirman, Perdana, Caesar, & Nasir, 2023) membuat aplikasi android yang mampu melakukan pencatatan pelanggaran siswa. Wali kelas mampu melihat hasil konseling siswa yang dilaporkan oleh guru bimbingan konseling agar siswa dapat diberikan pengawasan oleh wali kelas. Pada penelitian ini, aplikasi mampu diakses oleh wali kelas, orang tua dan guru bk. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen, dan metode observasi. Metode pengujian menggunakan black box untuk melakukan pengujian secara fungsionalitas aplikasi bimbingan konseling secara keseluruhan. Penelitian ini berhasil dibangun dan di implementasikan untuk membantu melihat bimbingan konseling pada SMP Negeri 14 Makassar secara online. Berdasarkan rekapitulasi hasil pengujian, disimpulkan bahwa hasil pengujian fungsionalitas diterima dengan baik tanpa ada kesalahan sistem.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nabilla & Ichwani, 2022) Menegaskan pentingnya layanan konseling psikologi dalam lingkungan kampus untuk mendukung mahasiswa mencapai kesuksesan akademis, kesehatan psikologis, serta kesejahteraan secara sosial dan emosional. Penelitian ini dilakukan karena tidak efektif dalam perjanjian konseling yang masih dilakukan secara manual sehingga mahasiswa yang memiliki kepentingan harus datang langsung ke lokasi kampus. Penelitian ini menghasilkan suatu layanan e-konseling menggunakan Bahasa pemrograman ReactJS dan metode pengembangan sistem menggunakan model prototype dan tools perancangan sistem menggunakan unifiield modeling Language (UML). Hasil dari penelitian ini yaitu sistem dapat memberikan layanan konseling secara online yang terstruktur mulai dari penjadwalan, proses konseling dan memberikan rating kepada konselor.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Koswara & Irman, 2024) menggunakan

teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling adalah Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Penelitian ini menjelaskan bagaimana pengaruh lingkungan memiliki peran yang cukup besar dalam menciptakan generasi masa depan. Sekuat apapun karakter seseorang apabila dipengaruhi oleh lingkungan yang negatif, perlahan membuat seseorang terjebak ke dalamnya. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti ini, terdapat siswa yang mengalami perilaku perundungan yang dilakukan oleh teman sebaya dan senior di sekolah. Perilaku perundungan yang lebih sering dilakukan siswa yaitu secara verbal. Penelitian ini menjelaskan, penanganan siswa yang bermasalah melalui bimbingan dan konseling sama sekali tidak menggunakan sanksi apapun, tetapi memfokuskan pada hubungan interpersonal yang saling percaya antara konselor dan siswa yang mengalami perilaku bullying. Peran guru bimbingan konseling pada penelitian ini terhadap keterlibatannya memiliki dampak positif dalam menyelesaikan permasalahan perundungan di SMP Negeri 2 Rambatan dengan dilakukannya pendekatan secara preventif dan intervensi yang tepat yang mampu menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan mendukung pertumbuhan siswa.

Perundungan atau bullying (Makmur, Saguni, Cahyaningsih, Dzakiroh, & Kasmawati, 2024) adalah tindakan agresif yang biasanya dilakukan oleh seseorang untuk mengintimidasi atau mendominasi orang lain yang dinilai lebih lemah. Perundungan biasanya dipicu oleh perbedaan tingkat ekonomi serta status sosial. Pelaku merasa lebih superior dari korbannya karena merasa memiliki sesuatu hal yang lebih dari korban.

Chat (Aldo, Ardi, Nengsih, Syafrinal, & Putra, 2020) adalah sebuah fasilitas internet yang memungkinkan sejumlah pengguna yang bergabung di dalamnya untuk berkomunikasi atau bercakap cakap secara langsung (real-time) lewat tulisan

yang diketikkan oleh masing-masing peserta chat.

Laravel (Wardiani, Nurmala, & Handoyo, 2022) adalah *framework* Bahasa pemrograman *Hypertext Processor* (PHP) yang ditujukan untuk pengembangan aplikasi berbasis web dengan menerapkan konsep *Model View Controller* (MVC), *Framework* ini dibuat oleh Taylor Otwell dan pertama kali dirilis pada tanggal 9 Juni 2011. Laravel berlisensi *open source* yang artinya bebas digunakan tanpa harus melakukan pembayaran. Fitur-fitur modern Laravel yang sangat membantu developer dalam membuat aplikasi adalah *bundles*, *Eloquent ORM* (*Object-Relational Mapping*), *Query Builder*, *Application Logic*, *Reverse Routing*, *Resource Controller*, *Class Auto Loading*, *View Composers*, *Blade*, *IoC Containers*, *Migration*, *Database Seeding*, *Unit Testing*, *Automatic Agination*, *Form Request*, dan *Middleware*.

Firebase (Sari & Indra, 2021) adalah backend as a service (BaaS) yang saat ini dimiliki oleh Google. Firebase merupakan solusi yang ditawarkan oleh Google untuk mempermudah pengembangan aplikasi mobile. Firebase merupakan penyimpanan basis data non-SQL yang memungkinkan untuk menyimpan beberapa tipe data. Tipe data itu antara lain String Long, dan Boolean. Data pada Firebase Database disimpan sebagai objek JSON tree. Dua fitur menarik dari Firebase adalah Firebase Remote Config dan Firebase Real Time Database. Selain itu juga terdapat fitur pendukung untuk aplikasi yang memerlukan push notification yaitu Firebase Notifcation Console.

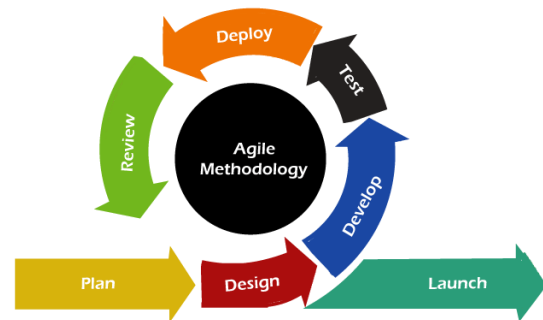
Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan suatu wadah bagi para siswa yang memiliki rasa takut dan malu untuk melakukan konseling secara tatap muka dengan implementasi fitur chat *real-time* pada aplikasi serta memberikan wawasan kepada siswa pentingnya mengkaji dampak negatif perilaku perundungan bagi para korban maupun pelaku dan memberikan pelayanan konseling yang

lebih aman dan efektif serta menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan nyaman bagi para masyarakat sekolah.

METODE

Metode Penelitian yang dilakukan secara terstruktur dimulai dari perancangan sistem hingga pengujian sistem. Pengumpulan data yang dilakukan dengan metode wawancara dengan guru bimbingan konseling SMA Negeri 1 Ciamis mengenai data konseling siswa dalam jangka waktu 3 tahun terakhir terkait perilaku perundungan yang telah terjadi, bagaimana upaya pencegahan perundungan yang diberikan pihak sekolah, dan penyelesaian yang dilakukan mengenai perilaku perundungan. Data sekunder diperoleh peneliti dari penelitian sebelumnya yang relevan dan berkaitan dengan sistem e-konseling mencakup beberapa jenis permasalahan yang terjadi dan penyelesaian yang digunakan dalam pengembangan aplikasi. Waktu pengumpulan data dilaksanakan selama tiga hari dimulai pada tanggal 22 April 2024 sampai 25 April 2024.

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode agile, metode agile adalah metode ekspansi perangkat lunak yang berlandaskan kaidah yang sama atau pengembangan sistem dalam waktu yang singkat dengan mendahulukan adanya interaksi cepat dari pengembangan terhadap perbedaan yang terjadi dalam bentuk apapun. Tahapan yang dilalui dengan metode agile adalah planning, implementasi, testing, dokumentasi, deployment dan maintenance (Widiarta, Mulyanto, & Sutrianto, 2023).



Gambar 1. Metode Agile

Berikut merupakan penjelasan mengenai tahapan penelitian dalam metode agile sebagai berikut:

1) Planning

Merancang sistem konseling dengan membangun ide dan gambaran konseptual mengenai sistem dengan mempertimbangkan permasalahan serta solusi yang diberikan. Pengumpulan informasi seperti agenda harian konseling siswa, data guru, data siswa, dan atribut yang digunakan pada formulir pengisian konseling siswa. Proses planning sebagai langkah identifikasi fitur-fitur yang akan dikembangkan dan menentukan prioritasnya.

2) Design

Merancang desain antarmuka yang mengacu pada planning yang telah diidentifikasi sebelumnya. Perancangan desain ini dilakukan dengan pembuatan sketsa layout halaman dan menentukan alur sistem konseling bekerja. Tujuan dari perancangan desain adalah memastikan agar fitur yang dibuat sesuai dengan masalah yang telah diidentifikasi serta memberikan solusi yang tepat mengenai permasalahan perundungan dan mudah dipahami oleh pengguna.

3) Development

Proses pengembangan aplikasi dengan mengimplementasikan desain perancangan antarmuka serta alur yang sudah ditentukan. Fitur fitur yang sudah ditentukan dan diprioritaskan pada tahapan perencanaan diintegrasikan ke dalam aplikasi. Bahasa pemrograman Kotlin digunakan pada aplikasi konseling serta mengintegrasikan dengan framework

Laravel sebagai backend dan realtime chat menggunakan Firebase.

4) Test

Tahapan pengujian aplikasi untuk memastikan fitur yang diimplementasikan ke dalam aplikasi dapat dijalankan dengan baik tanpa kendala. Proses pengujian perangkat lunak menggunakan black box testing sebagai uji fungsionalitas secara keseluruhan.

5) Deployment

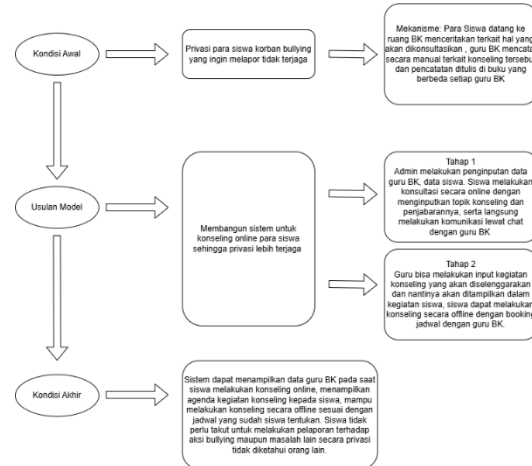
Tahap implementasi sistem ke SMA Negeri 1 Ciamis dilakukan secara berulang-ulang setiap ada fitur yang dikembangkan. Tujuan dari tahapan ini adalah memastikan bahwa sistem berjalan baik tanpa ada bug saat sistem berjalan.

6) Review

Tahap ulasan terkait sistem yang sudah diimplementasikan di lapangan seperti alur sistem, pemeriksaan kode program, evaluasi desain. Memastikan apakah tampilan yang diberikan mudah dipahami. Tahap ulasan dapat membantu penulis melakukan perbaikan serta penyesuaian yang dibutuhkan.

7) Launch

Setelah melalui berbagai tahap pengembangan, pengujian dan aplikasi dinyatakan stabil dan berjalan sesuai yang diharapkan serta mencapai kualitas yang diinginkan, aplikasi dirilis ke dalam sebuah platform seperti google play store.



Gambar 2. Kerangka Penelitian

Kerangka Penelitian merupakan konsep pada penelitian yang saling berhubungan antara kondisi awal hingga kondisi akhir yang ingin dihasilkan. Pada kondisi awal, mekanisme konseling siswa dilakukan secara langsung dan privasi siswa untuk melakukan pelaporan tindak perundungan tidak terjaga. Pencatatan agenda harian konseling masih dilakukan secara manual serta mampu menimbulkan kesalahan dalam pencatatan data maupun hilangnya buku agenda harian konseling tersebut.

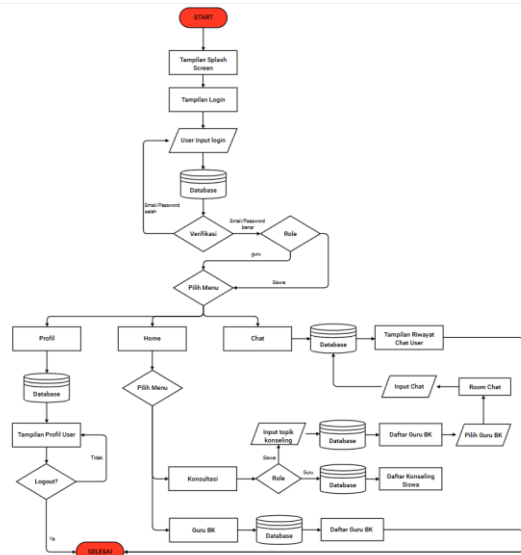
Maka dari itu, diusulkan sebuah model konseling menggunakan sistem digital secara online berbasis android yang memberikan keamanan serta kenyamanan bagi para siswa dalam melakukan konseling. Tahap pertama memfokuskan fitur konseling online melalui fitur realtime chat antara siswa dengan guru bk. Tahap kedua mencakup konseling offline yang bisa dilakukan melalui aplikasi dengan alur booking jadwal dengan guru bk.

Kondisi akhir yang merupakan suatu target dari penelitian sistem konseling, informasi terkait konseling, jadwal konseling, maupun Riwayat chat konseling sebelumnya mampu dijangkau oleh siswa. Proses konseling menggunakan aplikasi ini mampu memberikan efisiensi terhadap pencatatan maupun efisien waktu. Selain pengguna, admin pada sistem ini memberikan hak akses yang berbeda

kepada pengguna serta membatasi akses dengan tujuan agar tidak bisa diakses oleh sekolah lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi serta solusi yang sudah dibangun dengan penerapan metode agile, dibangun suatu sistem bimbingan konseling online pada SMA Negeri 1 Ciamis berbasis android. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman kotlin sebagai *front-end*, Framework laravel dan Firebase sebagai *back-end*. Berikut merupakan diagram alir menggambarkan alur sistem.

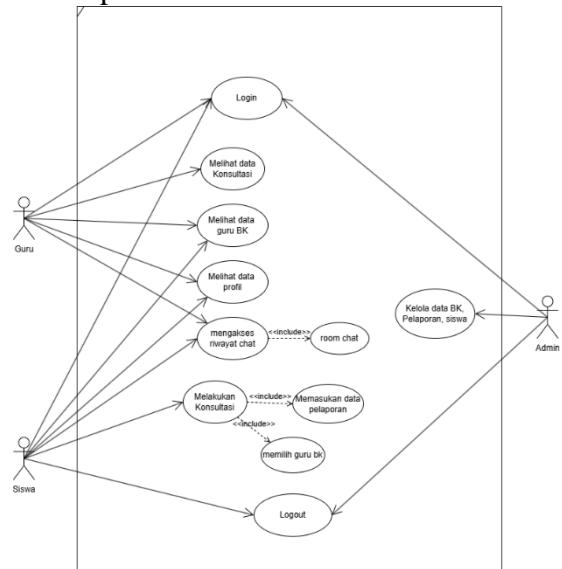


Gambar 3. Diagram Flowchart

Sistem android yang digunakan dibagi menjadi dua *role*, yaitu guru bk dan siswa. Sistem mempunyai 5 menu diantaranya menu profil, chat, home dengan 2 menu didalamnya yaitu konsultasi dan informasi mengenai guru bk. Sistem akan melakukan verifikasi secara otomatis untuk membedakan *role* guru bk dan siswa.

Adapun use case diagram yang digunakan pada pengembangan sistem konseling online. Use case diagram (Purwasih, 2023) adalah abstraksi dari interaksi antar sistem dengan aktor. Use case (Widiyastuti, Widiyastuti, & Ramadhan) merupakan gambaran dari fungsionalitas yang diharapkan dari

sebuah sistem, dan merepresentasikan sebuah interaksi antar aktor dan sistem. Didalam use case terdapat actor yang merupakan sebuah gambaran entitas dari manusia atau sebuah sistem yang melakukan pekerjaan di sistem. Berikut merupakan use diagram yang digunakan dalam penelitian.



Gambar 4. Diagram Use Case

Pada use case penelitian ini menggambarkan akses serta interaksi antar aktor. Ketiga aktor bisa melakukan login dengan akses yang berbeda, admin hanya dapat mengelola data guru bk, pelaporan siswa dan data siswa. Guru mampu melihat data konsultasi, data guru bk, data profil, dan Riwayat chat dengan siswa. Lalu siswa dapat mengakses login, melihat data guru bk, profil, Riwayat chat, dan melakukan konsultasi.

Aplikasi konseling online pada penelitian ini dirancang untuk meningkatkan kualitas layanan konselor serta meningkatkan pengalaman pengguna. Fitur yang diberikan mudah digunakan tanpa mengurangi fungsionalitas dan kualitas. Secara keseluruhan, aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas serta efisiensi waktu operasional dalam melakukan proses konseling. Berikut merupakan tampilan sistem pada penelitian ini.

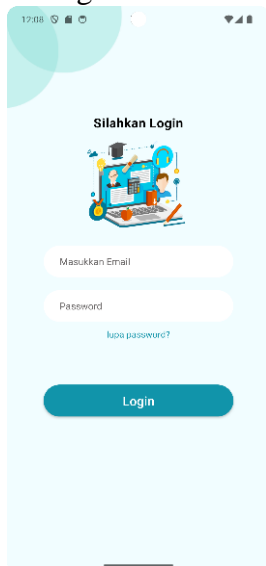
a) Halaman Splash Screen



Gambar 5. Halaman Splash Screen

Halaman splash screen page pada aplikasi konseling online meliputi informasi mengenai aplikasi yang diakses serta tombol yang menuju ke halaman login page.

b) Halaman Login



Gambar 6. Halaman Login

Pada halaman login, pengguna diminta memasukkan email dan password yang sudah diberikan oleh admin. Proses registrasi akun dilakukan secara otomatis oleh admin dan siswa diberikan hak akses dengan memberikan akun. Tekan button login dan jika email, password benar akan diarahkan ke halaman home.

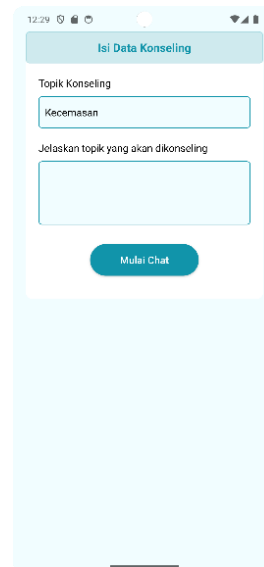
c) Halaman Home



Gambar 7. Halaman Home

Pada halaman Home, pengguna mampu melihat menu konsultasi dan guru bk. Informasi pribadi yang terletak di atas halaman serta terdapat berbagai informasi yang terletak pada carousel view. Apabila siswa ingin melakukan konsultasi tinggal tekan menu konsultasi.

d) Halaman Konsultasi

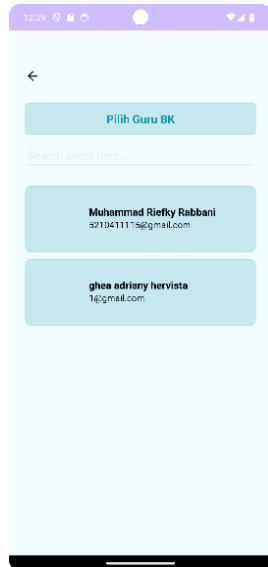


Gambar 8. Halaman Konsultasi

Pada halaman konsultasi, siswa diharuskan mengajukan mengenai topik konseling yang akan di konsultasikan serta penjelasan mengenai topik yang akan dikonsultasikan. Setelah pengisian form,

sistem akan otomatis menyimpan pada data konseling siswa. Jika sudah melakukan pengisian formulir, langsung melanjutkan dengan menekan tombol mulai chat.

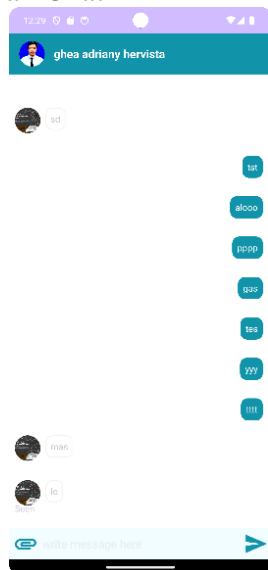
e) Halaman Pilih Guru BK



Gambar 9. Halaman Pilih Guru BK

Pada halaman pilih guru bk memberikan opsi bagi para siswa untuk memilih guru bk yang sesuai dengan keinginan demi kenyamanan para siswa saat konsultasi.

f) Halaman Chat

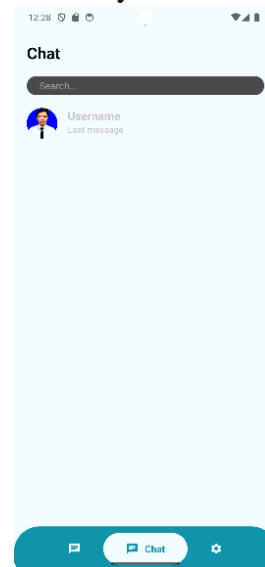


Gambar 10. Halaman Chat

Tampilan chat saat memulai konsultasi, siswa akan otomatis terhubung

dengan guru bk yang dipilih dan proses konsultasi akan berlangsung melalui chat. Pada tampilan chat, akan menampilkan dengan siapa berkomunikasi. Begitupun sebaliknya pada tampilan guru bk.

g) Halaman Riwayat Chat



Gambar 11. Halaman Riwayat Chat

Pada tampilan riwayat chat akan memperlihatkan pengguna yang pernah melakukan komunikasi dengan pengguna lain dengan isi chat yang masih tersimpan pada firebase dan bisa diakses oleh pengguna.

Pengujian Blackbox Testing

Pada penelitian ini, menggunakan metode pengujian blackbox testing untuk menguji fungsionalitas sistem secara keseluruhan dan berfokus pada sistem konsultasi online melalui fitur chat. Tujuan dari blackbox testing adalah untuk memastikan bahwa sistem berjalan sesuai dengan masalah yang telah diidentifikasi serta solusi yang didapatkan. Berikut merupakan pengujian blackbox testing pada sistem konseling online.

Pada saat user menekan tombol Ayo Konsultasi pada splashscreen, aplikasi mengarahkan user ke halaman home. Pengujian fungsional dengan blackbox pada proses ini telah berhasil tanpa ada error.

Tabel 1. Splash Screen

No	Input	Output	Hasil
1	Klik tombol ayo konsultasi	Menuju ke halaman login page	Berhasil

Ketika user mengisi kolom email dan password dengan benar secara otomatis aplikasi akan mengarahkan user ke halaman home. Pengujian blackbox pada proses ini berhasil. User mengisi email dan password tidak sesuai dengan data pada database secara otomatis sistem memberikan pesan kepada user jika email dan password yang dimasukkan salah. Jika user sama sekali tidak mengisi kolom email dan password, sistem memberikan pesan mohon isi terlebih dahulu kolom email dan password. Hasil pengujian dari keseluruhan poin pada login berhasil.

Tabel 2. Login

No	Input	Output	Hasil
1	Mengisi email dan password dengan data yang sesuai pada database	Mengarah ke halaman Home	Berhasil
2	Mengisi email dan password tidak sesuai dengan data pada database	Menampilkan pesan email dan password yang dimasukkan salah	Berhasil
3	Tidak mengisi email dan password	Terdapat pesan mohon isi email dan password terlebih dahulu	Berhasil

Ketika user memilih menu konsultasi secara otomatis mengarah pada halaman pengisian formulir konsultasi. Hasil pengujian pada menu konsultasi adalah berhasil. User memilih menu guru bk untuk menampilkan informasi mengenai guru bk yang ada pada SMA Negeri 1 Ciamis. Hasil uji berhasil.

Tabel 3. Home

No	Input	Output	Hasil
1	Memilih fitur konsultasi	Mengarah ke halaman pengisian formulir	Berhasil

konsultasi berupa topik konseling dan penjelasan.

2	Memilih fitur Guru BK	Menampilkan informasi guru bk yang ada di SMA Negeri 1 Ciamis	Berhasil
---	-----------------------	---	----------

Ketika user memilih dan melihat topik konsultasi yang ada pada formulir topik konseling. Hasil uji blackbox berhasil. User menekan tombol mulai chat untuk melanjutkan proses konsultasi dan melanjutkan ke bagian pemilihan guru bk. Berdasarkan pengujian, fitur ini berhasil dan berfungsi dengan baik.

Tabel 4. Konsultasi

No	Input	Output	Hasil
1	Melihat pilihan topik konsultasi	Menampilkan apa saja topik konsultasi yang ditampilkan oleh sistem	Berhasil
2	Klik button Mulai Chat	Menampilkan guru bk yang dipilih untuk melakukan konsultasi secara online	Berhasil

User dapat memilih guru bk yang akan menjadi konselor sesuai dengan yang diinginkan. Hasil pengujian, fitur ini berjalan dengan baik dan langsung mengarah ke halaman chat.

Tabel 5. Pilih Guru BK

No	Input	Output	Hasil
1	Memilih guru bk sesuai yang diinginkan	Menampilkan alert mulai chat ketika memilih salah satu guru bk	Berhasil
2	Klik tombol mulai chat pada alert	Mengarah ke halaman room chat dan langsung terkoneksi dengan guru bk yang dipilih	Berhasil

Ketika user mengirim pesan berupa tulisan maupun gambar kepada user lain, pesan yang dikirim akan diterima oleh user yang dituju. Hasil dari pengujian bahwa

fungsi ini berjalan dengan baik. Pengisian kolom pesan berhasil menampilkan tulisan yang sedang ditulis oleh user.

Tabel 6. Chat

No	Input	Output	Hasil
1	Siswa mengirim pesan kepada guru bk atau sebaliknya.	Menampilkan pesan yang dikirim oleh user kepada user lain pada bagian chat activity dan user yang dikirim pesan menerima pesan tersebut pada chat activity	Berhasil
2	User mengirim gambar kepada user lain.	Menampilkan gambar yang dikirim pada chat activity dan ditampilkan pada user yang dituju	Berhasil
3	Mengisi kolom menulis pesan	Kolom akan mengisi pesan yang ditulis oleh user	Berhasil

Ketika user ingin mencari user lain dengan kolom pencarian maka secara otomatis user yang dicari akan ditampilkan. Berdasarkan pengujian, fungsi ini berjalan dengan baik tanpa adanya kesalahan yang ditampilkan oleh sistem. Jika user ingin membuka chat dengan user lain, langsung mengarah pada roomchat dengan user yang dipilih. Hasil uji pada fungsi ini berjalan dengan baik.

Tabel 7. Riwayat Chat

No	Input	Output	Hasil
1	Melakukan pencarian user	User yang dicari akan ditampilkan pada halaman riwayat activity	Berhasil
2	Memilih user untuk melihat riwayat chat sebelumnya atau mengirim pesan	User yang dipilih secara otomatis terpilih dan langsung mengarah pada room chat dengan isi chat sesuai dengan yang telah	Berhasil

terjadi
sebelumnya

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan sistem konseling online berbasis android dengan penggunaan fitur chat yang lebih personal dengan guru bk di SMA Negeri 1 Ciamis. Pengembangan sistem ini mampu mendukung pelayanan yang diberikan pihak sekolah mengenai dampak serius dari korban perundungan dan memberikan suatu wadah bagi para siswa korban perundungan untuk melaporkan kejadiannya tanpa merasa takut atas ancaman yang diberikan pelaku. Sistem ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman android Kotlin untuk *frontend* dan *backend* menggunakan Framework laravel dan Firebase. Pengujian fungsional sistem secara keseluruhan diuji menggunakan metode black box testing. Dengan adanya fitur chat, siswa dan guru bk bisa berkomunikasi secara terus-menerus tanpa adanya hambatan waktu serta guru bk dapat memberikan pengawasan yang lebih kuat terhadap korban perundungan. Aplikasi ini memudahkan guru bk dalam melakukan pencatatan setiap siswa yang melakukan konseling tanpa takut kehilangan data serta memberikan efektivitas dan efisiensi dalam melakukan proses konsultasi tanpa harus datang ke ruangan bk.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldo, D., Ardi, Nengsih, Y. G., Syafrinal, I., & Putra, N. (2020). *Pengantar Teknologi Informasi*. CV.Insan Cendekia Mandiri.
- Koswara, F., & Irman. (2024). Peran Guru Bimbingan Konseling Dalam Mengatasi Perilaku Bull;ying Siswa di SMP Negeri 2 Rambatan. *Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 5(01).

- Makmur, S. A., Saguni, S. S., Cahyaningsih, T., Dzakiroh, A. I., & Kasmawati. (2024). Upaya Pencegahan Perundungan Pada Anak. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(1), 109-116.
- Nabilla, & Ichwani, A. (2022). Sistem Informasi Layanan E-Konseling Psikologi untuk Mahasiswa Berbasis Website Dengan Metode Prototype. *Jurnal MNEMONIC*, 05(02), 192-198.
- Purwasih, R. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Produksi dan Data Bahan Kue dengan Menerapkan Metode FIFO Menggunakan Bahasa Pemrograman Java dan Database MySQL (Study Kasus Kue Sultan). *Jurnal Sains Informatika Terapan (JSIT)*, 2(2), 56-58.
- Putra, H. R. (2024, Maret 12). *Tempo.co*. (C. M. Dewi H, Editor)
- Sari, P. I., & Indra, Z. (2021). *Sistem Monitoring Kebakaran Hutan Berbasis Android*. Gracias Logis Kreatif.
- Sukirman, Perdana, A. L., Caesar, A. J., & Nasir, M. H. (2023). Perancangan Aplikasi Bimbingan Konseling berbasis Android pada SMP Negeri 14 Makassar. *Jurnal Teknologi Komputer*, 03(01), 223-230.
- Wardiani, R. T., Nurmala, M. D., & Handoyo, A. W. (2022). Pengembangan Modul Bimbingan dan Konseling Untuk Pencegahan Bullying di SMA. *Jurnal Fokus Konseling*, 8(1), 1-7.
- Widiarta, I. M., Mulyanto, Y., & Sutrianto, A. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Menggunakan Metode Agile Software Development (Studi Kasus Toko Nada). *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 3(1), 133-143.
- Widyastuti, R., Widiyastuti, A. A., & Ramadhan, D. W. (n.d.). Penerapan Sistem Informasi Akademik di SMK Yaspen Jakarta. *Jurnal PROSISKO*, 9(2), 9-24.