



Alfat Gali Rabbani, Noor Alamsyah, Budi Irmawati  
Dept Informatics Engineering, Mataram University  
Jl. Majapahit 62, Mataram, Lombok NTB, Indonesia.

Email: alfathgali@gmail.com, nooralamsyah@unram.ac.id, budi-i@unram.ac.id



# "SISTEM INFORMASI COACHING FITUR LAPORAN OBSERVASI HARIAN PESERTA DIDIK PADA PONDOK PESANTREN ALAM SAYANG IBU"

## LATAR BELAKANG

Sistem coaching merupakan sistem pendampingan peserta didik secara intensif untuk mengontrol, mengarahkan, membimbing, dan mendampingi peserta didik selama belajar di Pondok Pesantren Alam Sayang Ibu. Coach dapat berperan sebagai kakak, orang tua, dan teman berkeluh kesah bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil diskusi dengan pihak Pondok Pesantren Alam Sayang Ibu ditangkap sebuah permasalahan. Tugas yang diberikan kepada coach sangat berat, coach harus memilah data-data dibidang akademik dan non akademik. Data-data tersebut masih bersifat offline (dalam format ms.office) dan rawan terjadi kehilangan data. Oleh karena itu, diperlukan sebuah alat bantu yang dapat mempercepat proses menyusun laporan coach dan memantau perkembangan peserta didik berdasarkan laporan yang diberikan dari guru-guru yang berbeda. Dalam hal ini, penulis mengusulkan sebuah sistem online untuk mengelola data tersebut sesuai mekanisme yang ditetapkan oleh madrasah. Sistem yang akan dibuat nanti merupakan bagian dari penelitian yang cukup besar yang akan dikerjakan berkelompok yang terdiri dari dua orang, dimana penulis mendapatkan bagian untuk merancang atau membangun fitur laporan observasi harian yang didapatkan dari data-data dibidang akademik dan keaktifan. Laporan observasi harian merupakan laporan yang didapatkan dari hasil pengamatan coach terhadap keaktifan anak didik di dalam kelas.

## METODOLOGI

Dalam melakukan sebuah penelitian, diperlukannya sebuah metode yang akan menjadi patokan dalam melakukan pengembangan. Metode yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini adalah metode Extrem Programming. Dengan metode extreme programming ini sistem dapat dibuat secara cepat, fleksibel, efisiensi waktu dan beresiko rendah mengalami kegagalan.

## TUJUAN

Tujuan utama dari penelitian ini adalah membangun sistem informasi yang dapat membantu coach dalam melakukan pembuatan laporan coaching peserta didik/murid.

## KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan metode prototyping di dapatkan hasil aplikasi yang sudah sesuai dengan kebutuhan guru BK saat ini, dimana berdasarkan kuesioner yang telah dilakukan kepada guru BK didapatkan hasil pengujian yaitu sangat setuju sebanyak 42.8%, setuju sebanyak 57.2%, dan untuk hasil cukup, tidak setuju dan sangat tidak setuju sebanyak 0%

## PERSENTASE HASIL UJI MOS

### ADMIN

Pertanyaan	Perhitungan	Presentase
Pertanyaan 1 (+)	$\frac{4.6}{5} \times 100\%$	90
Pertanyaan 2 (+)	$\frac{4.2}{5} \times 100\%$	70
Pertanyaan 3 (+)	$\frac{4.6}{5} \times 100\%$	90
Pertanyaan 4 (+)	$\frac{4.6}{5} \times 100\%$	90
Pertanyaan 5 (+)	$\frac{4.2}{5} \times 100\%$	80
Pertanyaan 6 (+)	$\frac{4.4}{5} \times 100\%$	75
Pertanyaan 7 (+)	$\frac{4.2}{5} \times 100\%$	70
Pertanyaan 8 (-)	$\frac{2.4}{5} \times 100\%$	50
Pertanyaan 9 (-)	$\frac{2.4}{5} \times 100\%$	60
Rata-rata Presentase		75%

### WALI

Pertanyaan	Perhitungan	Presentase
Pertanyaan 1 (+)	$\frac{4.5}{5} \times 100\%$	90%
Pertanyaan 2 (+)	$\frac{4}{5} \times 100\%$	80%
Pertanyaan 3 (+)	$\frac{4.25}{5} \times 100\%$	85%
Pertanyaan 4 (+)	$\frac{4.5}{5} \times 100\%$	90%
Pertanyaan 5 (+)	$\frac{4.25}{5} \times 100\%$	85%
Pertanyaan 6 (+)	$\frac{3.25}{5} \times 100\%$	65%
Pertanyaan 7 (+)	$\frac{3}{5} \times 100\%$	60%
Rata-rata Presentase		79.2%

### COACH

Pertanyaan	Perhitungan	Presentase
Pertanyaan 1 (+)	$\frac{4}{5} \times 100\%$	80%
Pertanyaan 2 (+)	$\frac{4.2}{5} \times 100\%$	84%
Pertanyaan 3 (+)	$\frac{4.2}{5} \times 100\%$	84%
Pertanyaan 4 (+)	$\frac{4.6}{5} \times 100\%$	92%
Pertanyaan 5 (+)	$\frac{4.4}{5} \times 100\%$	88%
Pertanyaan 6 (+)	$\frac{4.2}{5} \times 100\%$	84%
Pertanyaan 7 (+)	$\frac{4.6}{5} \times 100\%$	92%
Pertanyaan 8 (-)	$\frac{4}{5} \times 100\%$	80%
Rata-rata Presentase		85.5%

## TAMPILAN APLIKASI

