

Latar Belakang

Kebutuhan pelayanan konseling semakin meningkat dikarenakan semakin beragamnya masalah yang dihadapi oleh siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Telkom Bandung, pemanfaatan fasilitas bimbingan dan konseling oleh siswa masih belum maksimal. Siswa lebih senang dengan sosial media dalam menyampaikan keresahan dan masalah yang dimilikinya. Ada beberapa masalah yang terjadi pada kegiatan bimbingan dan konseling yaitu kesulitan dalam membuat ataupun mengatur jadwal, privasi kurang terjaga, *image* siswa yang datang ke guru bimbingan dan konseling yang dipandang siswa lainnya sebagai siswa yang bermasalah secara akademik ataupun perilaku, ruangan bimbingan dan konseling yang tidak mendukung dan lain sebagainya [1]. Pendokumentasian kegiatan bimbingan dan konseling masih belum rapi. Untuk itu dibutuhkan sebuah sistem informasi yang dapat meningkatkan minat siswa dalam memanfaatkan fasilitas bimbingan dan konseling di sekolah.

Dalam membangun sebuah *software* untuk perusahaan, terdapat tahapan-tahapan atau proses yang dinamakan dengan proses *Software Development Life Cycle* (SLDC) [2]. *Requirement Engineering* (RE) atau rekayasa kebutuhan adalah proses didalam menggali kebutuhan dan keinginan *stakeholder* dan mengembangkan menjadi sebuah persyaratan terperinci yang harus disepakati dengan tujuan untuk landasan dalam pembangunan sistem informasi nantinya [3]. RE ini dilakukan pada tahapan pertama dalam proses SLDC, pada tahapan ini akan dikumpulkan, dipahami, dan ditentukan kebutuhan pengguna. Proses RE sangatlah penting karena banyak aplikasi-aplikasi ataupun *software* yang gagal disebabkan oleh ketidak konsistenan, ketidak lengkapan dan kesalah pahaman dalam menentukan spesifikasi kebutuhan aplikasi tersebut [4].

Goal Oriented Requirements Engineering (GORE) atau rekayasa kebutuhan yang berorientasi pada tujuan adalah proses *requirement engineering* yang bertujuan untuk memunculkan, mengelaborasi, menyusun, menentukan, menganalisa, menegosiasikan, mendokumentasikan dan memodifikasi kebutuhan sistem informasi yang ingin dibangun berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, dengan begitu kebutuhan RE yang didapatkan bukan berdasarkan proses bisnis nya secara manual saja[5]. GORE juga memiliki beberapa teknik dalam mengerjakan RE salah satu nya yaitu TROPOS.

Metode TROPOS dipilih karena dapat menawarkan analisis kebutuhan secara detail dan menyeluruh pada awal identifikasi kebutuhan perangkat lunak [6], serta mekanisme *requirement* nya yang paling lengkap dari metode GORE lainnya seperti metode KAOS, AGORA dan GBRAM, selain itu metode ini mempunyai rancangan secara otomatis pada arsitektur sistem [7].

Penelitian ini akan menerapkan metode TROPOS dalam membangun *software cyber konseling* yang dapat dipergunakan oleh siswa dan guru di SMK Telkom Bandung untuk melakukan bimbingan dan konseling.

Topik dan Batasannya

Dalam tugas akhir menjelaskan implementasi TROPOS untuk mengumpulkan kebutuhan-kebutuhan pengguna dalam mengembangkan suatu sistem. Didalam menerapkan metode TROPOS ini saya menerapkannya pada modul bimbingan dan konseling di SMK Telkom Bandung.

Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis hasil dari penerapan metode TROPOS dalam proses pengembangan rekayasa perangkat lunak pada studi kasus bimbingan konseling di SMK Telkom Bandung.

Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu hanya fokus kepada bagian kegiatan Bimbingan konseling di sekolah SMK Telkom Bandung.