

PENGEMBANGAN WEB BIMBINGAN SKRIPSI ONLINE PADA MAHASISWA JURUSAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN FKIP ULM

Muhammad Ridhoni¹, Mastur², Dian Agus Ruchliyadi³

^{*1} Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Jln. Brigjend Hasan Basri Kelurahan Pangeran Kecamatan Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin.

191013031002@mhs.ulm.ac.id, mastur@ulm.ac.id, dianagus@ulm.ac.id

Abstrak

Era keterbukaan informasi saat ini, baik perusahaan maupun lembaga apapun memiliki kewajiban untuk menyebarluaskan informasi untuk semua kebijakan dan kegiatan badan publik. Di era digital saat ini, bentuk distribusi informasi digital membuat perolehan informasi lebih cepat, lebih efisien dan lebih efektif. Web menjadi situs yang terus berkembang dan sebagai perpustakaan informasi yang ada di mana-mana yang dapat diakses melalui mesin pencari dan portal. Web menjadi tempat penyimpanan media yang memfasilitasi hosting dan berbagi sumber daya yang sering kali gratis dan sebagai pendukung layanan do-it-yourself. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media berbasis web untuk mendukung kegiatan bimbingan skripsi yang ada di teknologi pendidikan dan mengetahui kelayakan media nya agar dapat membantu dan bisa dimanfaatkan selama mungkin. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (four-D) dengan empat tahapan pengembangan, yaitu define, design, develop, dan dissemination. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, kuisioner, dan dokumentasi, serta hasil respon wawancara para mahasiswa teknologi pendidikan. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa media web mampu menopang kegiatan bimbingan skripsi yang ada di teknologi pendidikan.

Kata kunci: pengembangan, bimbingan skripsi, teknologi pendidikan, web

Abstract

In the current era of information disclosure, both companies and any institution have an obligation to disseminate information for all policies and activities of public bodies. In today's digital era, digital forms of information distribution make information acquisition faster, more efficient and more effective. The Web is becoming a constantly evolving site and a ubiquitous library of information accessible via search engines and portals. The Web became a media repository facilitating the hosting and sharing of often free resources and supporting do-it-yourself services. The purpose of this research is to develop web-based media to support thesis guidance activities in educational technology and to find out the feasibility of the media so that it can help and can be utilized as long as possible. The development model used is the 4D (four-D) model with four stages of development, namely define, design, develop, and dissemination. The data collection techniques in this study were interviews, observation, and documentation, as well as the results of interview responses from educational technology students. The results of development research show that web media is able to support thesis guidance activities in educational technology.

Keywords: development, thesis guidance, education technology, web.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat dan peranannya sangat penting untuk menunjang aktivitas manusia dalam mengoptimalkan waktu. Contoh teknologi yang mendukung aktivitas manusia adalah sistem informasi. Sistem informasi adalah sistem internal organisasi yang memenuhi kebutuhan manajemen informasi, mendukung operasi, mewakili manajemen dan strategi operasional organisasi atau lembaga, dan melapor kepada pihak tertentu. Institusi pendidikan seperti perguruan tinggi juga membutuhkan dukungan sistem informasi untuk meningkatkan kualitas layanan proses pendidikan, seperti sistem informasi akademik yang terdiri dari beberapa proses mulai dari perencanaan perkuliahan hingga proses akhir seperti pengecekan skripsi.

Menurut (Anik Ghufron, 2013:1) , tugas akhir atau skripsi adalah karya tulis ilmiah mahasiswa, yang merupakan kulminasi proses berpikir ilmiah sesuai dengan disiplin ilmunya, yang disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sesuai dengan jenjangnya.

Menurut Bimo Walgito (2011), bimbingan adalah bantuan atau pertolongan yang diberikan kepada individu atau sekumpulan individu dalam menghindari atau mengatasi kesulitan-kesulitan dalam kehidupannya agar individu atau sekumpulan individu dapat mencapai kesejahteraan hidupnya. Dengan adanya layanan bimbingan, individu atau sekumpulan individu akan menghindari dan mengatasi masalah dalam kehidupannya, sehingga individu atau sekumpulan individu mampu mencapai kebahagiaan dalam hidupnya

Di Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat (ULM), mahasiswa yang ingin mengajukan proposal skripsi harus mencari informasi skripsi yang sudah ada terutama skripsi yang membahas masalah yang serupa dengan masalah yang ingin diangkat oleh mahasiswa yang ingin mengajukan skripsi. Kemudian, mahasiswa yang proposal skripsinya disetujui oleh dosen pembimbing masing - masing, dapat memulai proses bimbingan skripsi. Dalam prakteknya, aktivitas bimbingan tugas akhir di Teknologi Pendidikan Fkip Ulm dilakukan dengan diskusi, tanya jawab, dan pemberian masukan melalui tatap muka antar mahasiswa dan dosen pembimbing.

Dalam proses bimbingan tugas akhir skripsi Teknologi Pendidikan Fkip Ulm, terdapat beberapa kendala yang menyebabkan proses pengerjaan tugas akhir mahasiswa terhambat yaitu, Kesulitan mahasiswa dan dosen untuk mengadakan pertemuan dalam rangka bimbingan tugas akhir skripsi dikarenakan perbedaan jadwal kesibukan masing-masing individu. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dirancang sistem pendukung bimbingan skripsi, yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam proses bimbingan skripsi di Teknologi Pendidikan Fkip Ulm saat ini dengan menerapkan teknologi informasi sehingga

dapat bekerja layaknya bimbingan skripsi secara tatap muka dengan perantara sistem. Berdasarkan hal-hal tersebut, muncullah gagasan untuk membuat Web Bimbingan Tugas Akhir Skripsi Online untuk mahasiswa. Aplikasi ini diharapkan memberikan kemudahan baik bagi para mahasiswa maupun dosen pembimbing untuk melakukan bimbingan skripsi sehingga dapat meminimalisir proses pembuatan tugas akhir skripsi akibat perbedaan jadwal kesibukan antara mahasiswa dan dosen pembimbing. Dengan aplikasi ini mahasiswa dan dosen pembimbing diharapkan tetap dapat melakukan bimbingan tanpa harus mencocokkan jadwal atau bertatap muka.

Menurut Dillon, Schonhaler, dan Vossen (2017: 1), sejak awal 1990, world wide web atau website merevolusi kehidupan pribadi maupun profesional. Web menjadi situs yang terus berkembang dan sebagai perpustakaan informasi yang ada di mana-mana yang dapat diakses melalui mesin pencari dan portal. Web menjadi tempat penyimpanan media yang memfasilitasi hosting dan berbagi sumber daya yang sering kali gratis dan sebagai pendukung layanan do-it-yourself. Web juga menjadi platform perdagangan tempat orang dan perusahaan semakin menjalankan bisnisnya.

Pengertian website menurut Sebok, Vermat, dan tim (2018: 70) adalah kumpulan halaman yang saling terhubung yang di dalamnya terdapat beberapa item seperti dokumen dan gambar yang tersimpan di dalam web server. Web app adalah sebuah aplikasi yang berada dalam web server yang bisa user akses melalui browser. Web app biasanya menampilkan data user dan informasi dari server.

Dari penjelasan ini dapat kita simpulkan web adalah fitur online yang menghubungkan dokumen secara lokal dan jarak jauh. Dokumen di situs web disebut halaman web. Pada saat yang sama, tautan di situs web memungkinkan pengguna berpindah dari satu halaman ke halaman lain (hiperteks) dan di antara halaman yang disimpan di server yang sama atau server di seluruh dunia. Browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan browser lainnya digunakan untuk mengakses dan membaca halaman.

Peneliti tertarik mengembangkan suatu web untuk menyediakan bimbingan skripsi secara online agar para mahasiswa lama tidak lagi harus menemui dosen pembimbing yang bersangkutan atau bahkan harus melewatkan bimbingan karena seringnya terjadi selisih waktu antara waktu sibuk mahasiswa itu sendiri dengan jadwal bimbingan mereka, dengan adanya web ini mahasiswa yang menjalani skripsi hanya tinggal menyerahkan proses penulisan skripsinya melalui web ini dan dosen hanya tinggal melakukan pengecekan terhadap pengerjaannya melalui web ini juga dan dapat melakukan approval atau memberikan masukan, dengan web ini keterbatasan antara dosen dan mahasiswa dalam melakukan bimbingan skripsi sedikit

dapat tertutupi mengingat pengeluaran mahasiswa itu sendiri jika setiap melakukan bimbingan skripsi harus selalu mendatangi kampus akan sangat menguras biaya mereka sendiri baik dari segi bahan baku, transportasi dan lainnya.

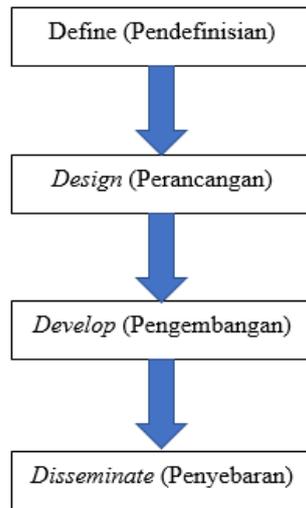
Tujuan Penelitian

Berdasar kepada rumusan masalah dan pembahasan awal baik mahasiswa maupun dosen kegiatan bimbingan skripsi tidak selalu dapat berjalan lancar dan tepat waktu jika kesibukan antara dosen dan mahasiswa menyebabkan tidak adanya kecocokan waktu untuk bertemu, sehingga kendala ini dapat membuat masalah yang ada dalam menulis skripsi tidak dapat dipecahkan secepatnya. Selain itu dosen juga menjadi kesulitan untuk memantau mahasiswa bimbingannya karena tidak sedikit jumlah mahasiswa, karena itu peneliti bertujuan untuk :

1. Mengembangkan web bimbingan skripsi online untuk menambah opsi dan mendukung kegiatan bimbingan skripsi di teknologi pendidikan fkip ulm
2. Membantu mahasiswa teknologi pendidikan dalam menyelesaikan tugas karya tulis ilmiah atau skripsi mereka dengan web bimbingan yang telah dikembangkan
3. Memfasilitasi antara dosen dan mahasiswa untuk dapat melakukan bimbingan skripsi tanpa harus tatap muka, agar proses pengerjaan skripsi mahasiswa terus berjalan dan memperoleh hasil.

Metode Penelitian

Pengembangan media pembelajaran ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D). Menurut Sugiyono (2019), R&D adalah pendekatan ilmiah untuk merencanakan, mengembangkan dan menilai kelayakan suatu produk. Media pembelajaran berbasis Instagram adalah produk yang nantinya akan dikembangkan pada penelitian ini. Pengembangan produk mengacu pada model pengembangan four-D (4D). Media berbasis web yang dihasilkan akan digunakan pada kegiatan bimbingan skripsi di teknologi pendidikan Fkip Ulm.



Gambar 1. Model Pengembangan 4D

Ada empat metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Untuk mengidentifikasi dan menganalisis proses berjalannya kegiatan bimbingan skripsi pada program studi teknologi pendidikan Fkip Ulm digunakan teknik observasi dan wawancara. Sedangkan, kuisisioner digunakan sebagai instrumen penelitian untuk validasi ahli materi dan validasi ahli media. Tujuan validasi ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk media bimbingan skripsi berbasis web yang dikembangkan, baik dari segi tampilan, kegunaan, maupun interpretasi kegiatan itu sendiri. Selain itu, ada pula kuisisioner respon mahasiswa yang digunakan sebagai instrumen untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terkait penggunaan web bimbingan skripsi sebagai media penopang dalam bimbingan tugas akhir. Data yang terkumpul nantinya akan diolah dan dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Hasil Dan Pembahasan

Menurut Thiagarajan (1974) model penelitian dan pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap utama, yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop(pengembangan), dan dissemination(penyebaran).

1. Tahap Define

Tahap ini merupakan tahapan pengumpulan informasi dan identifikasi masalah yang dilakukan dengan menganalisis pada berbagai aspek, seperti analisis awal, analisis objek, dan analisis kebutuhan

Analisis Awal

Analisis dilakukan dengan observasi pada kegiatan bimbingan skripsi di teknolog pendidikan fkip ulm. Dari hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa masih ada kendala

kegiatan bimbingan, setiap dosen pengampu/dosen pembimbing jarang melakukan bimbingan dengan mahasiswa secara lengkap selalu saja ada halangan dari beberapa orang ataupun dari dosen itu sendiri.

Analisis Mahasiswa

Analisis kepada mahasiswa bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi mahasiswa dan mahasiswi selama kegiatan bimbingan berlangsung. Dari hasil analisis diketahui bahwa para mahasiswa antusias dalam penyelesaian tugas akhir mereka, karena itu mereka selalu menyempatkan waktu dalam hal bimbingan skripsi demi mencapai kelulusan, akan tetapi kesibukan masing – masing dari mereka sering menghambat jadwal bimbingan mereka mulai dari pekerjaan, kesibukan di organisasi, dan lainnya.

Analisis Kebutuhan

Berdasarkan 2 analisis diatas tadi, muncul lah keperluan dalam media untuk menopang kegiatan tersebut agar kegiatan dapat tetap berjalan walaupun tidak saling bertatap muka, yaitu dengan membuat aplikasi untuk bimbingan skripsi di teknologi pendidikan Fkip Ulm berbasis web. Masalah dikalangan mahasiswa saat ini bukan hanya terkait nilai saja tetapi juga terkait masalah dengan penyelesaian tugas tingkat akhir mereka yaitu penyelesaian skripsi atau penulisan ilmiah lainnya. Penulisan tugas akhir bukanlah sesuatu yang bisa dikerjakan secara asal, karena itu mahasiswa perlu melakukan bimbingan terhadap dosen yaitu dosen pembimbing mereka masing – masing untuk mendapat tujuan mereka dalam meneliti sesuatu. Banyaknya kegiatan mahasiswa diluar jam kuliah membuat mahasiswa itu sendiri sulit mendapatkan bimbingan bersama dosen mereka, peneliti mencoba membuat suatu media yang dapat membantu kedua belah pihak dalam melakukan kegiatan bimbingan, penggunaan TIK baik itu berbasis web atau apapun yang dapat diakses secara masal, dan dapat digunakan dimana saja akan sangat membantu dan menopang kegiatan bimbingan skripsi, tanpa perlu tatap muka secara langsung.

2. Tahap Desain

Dalam tahapan design dilakukan beberapa kegiatan perancangan produk media yang dikembangkan, meliputi pemilihan aplikasi, pemilihan bahasa pemrograman, dan perancangan desain awal.

Dalam pembuatan media web, peneliti menggunakan aplikasi bernama Next Js. Next.js adalah framework open source untuk membangun aplikasi web menggunakan bahasa

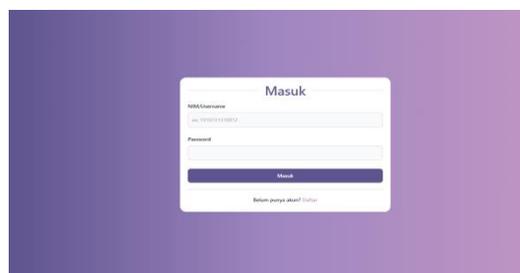
pemrograman JavaScript. Sederhananya, Next.js menyederhanakan pengembangan aplikasi web dengan menyediakan sejumlah fitur dan fungsi yang dapat mempercepat proses pembangunan dan pengembangan.

Next.js memberikan banyak manfaat bagi pengembang aplikasi web, termasuk kemampuan untuk membuat tampilan (UI) yang responsif dan SEO-friendly dengan cepat, mengelola state aplikasi dengan mudah, serta mengoptimalkan kinerja aplikasi web secara otomatis. Selain itu, Next.js juga memiliki dukungan untuk Server-side Rendering (SSR) dan Static Site Generation (SSG), yang memungkinkan aplikasi web untuk dihasilkan dan diakses dengan lebih cepat. Dalam pengembangan aplikasi web, Next.js sangat berguna untuk mempercepat proses pengembangan dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Dengan menggunakan bahasa pemrograman typescript, Typescript adalah satu dari beragam jenis bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat sebuah website atau aplikasi.

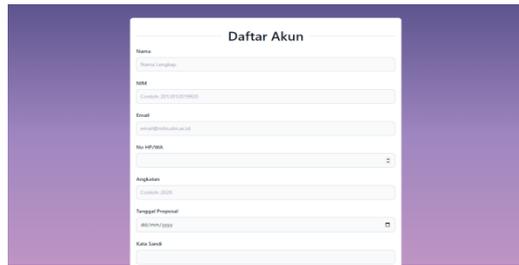
Dalam suatu aplikasi maupun web tentunya harus ada database yang harus berjalan dan juga tersimpan, peneliti menggunakan aplikasi firebase untuk menyimpan semua database yang ada pada web bimbingan skripsi. Firebase adalah suatu layanan dari Google untuk memberikan kemudahan bahkan mempermudah para developer aplikasi dalam mengembangkan aplikasinya. Firebase alias BaaS (Backend as a Service) merupakan solusi yang ditawarkan oleh Google untuk mempercepat pekerjaan developer. Dengan menggunakan Firebase, apps developer bisa fokus dalam mengembangkan aplikasi tanpa memberikan effort yang besar untuk urusan backend.

3. Tahap Pengembangan

Dalam tahap develop atau pengembangan, setelah melakukan tahapan awal dan desain, menentukan penggunaan aplikasi dan juga penggunaan bahasa pemrograman. Memulai dari tahap perancangan desain portal login untuk mahasiswa, dosen, admin.



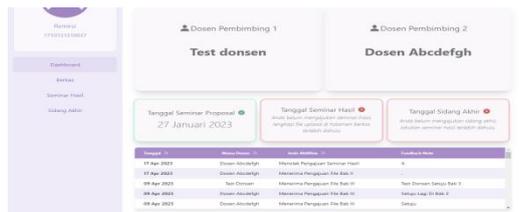
Gambar 2. Halaman Login



Gambar 3. Portal Pendaftaran Akun Mahasiswa



Gambar 4. Dashboard Akun Dosen



Gambar 5. Dashboard Akun Mahasiswa



Gambar 6. Dashboard Akun Admin



Gambar 7. Dashboard Pendaftaran Akun Dosen

Dalam aplikasi ini terdapat 3 user yaitu Mahasiswa, Dosen, dan Admin, yang dimana ketiga akun ini akan saling berhubungan satu sama lainnya, untuk akun mahasiswa terdapat beberapa dashboard yaitu dashboard utama untuk melihat keseluruhan progress dan juga masukan dari dosen pembimbing masing, lalu ada dashboard untuk pengumpulan berkas mahasiswa, disini para mahasiswa akan mengumpulkan berkas melalui link google drive masing - masing lalu link tersebut silahkan di input kedalam link berkas yang tersedia, lalu ada dashboard seminar hasil dan skripsi, setelah mahasiswa mendapatkan approve untuk keseluruhan bab tugas akhir mereka, mereka bisa menguploadkan hasil tulisan mereka kedalam dashboard seminar hasil atau skripsi dan mendapatkan tanggal presentasi dari akun admin.

Akun dosen terdapat 4 dashboard yaitu persetujuan judul untuk mahasiswa, dosen dapat menerima juga menolak judul melalui aplikasi ini, lalu ada dashboard progres mahasiswa, dosen dapat melihat setiap progres mahasiswa yang diampunya secara per bab, dan dapat memberikan masukan jika ada yang perlu diperbaiki, lalu ada dashboard seminar hasil dan skripsi mahasiswa, dosen dapat meng approve mahasiswa yang diampunya apakah sudah layak untuk mengajukan seminar hasil atau belum melalui dashboard ini.

Akun admin, akun ini hanya sebagai perantara antara akun dosen dan akun admin, kegunaan akun admin disini hanya memberikan tanggal seminar hasil dan skripsi mahasiswa apa bila dosen sudah memberikan izin melewati web ini, akun dosen juga hanya bisa dibuat melalui akun admin, akun admin dapat menghapus data mahasiswa yang tidak sesuai, dan juga apabila mahasiswa ingin mendaftar harus ada persetujuan melalui akun admin terlebih dahulu.

Validasi Media

Validasi ahli dilakukan untuk menguji kelayakan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan (Prabowo, dkk., 2016). Validator satu orang, yaitu satu orang ahli media.

Validasi media ini dilakukan oleh salah satu pengembang aplikasi yang sama dari prodi pendidikan ilmu Komputer FKIP ULM bapak Syahril Hanla, S.Pd.

No	Pertanyaan	Skor
1	Menu yang tersedia sudah memenuhi kebutuhan semua user ?	10
2	Akun admin sudah mendapat fitur sebagaimana mustinya ?	10
3	Akun dosen sudah mendapat fitur sebagaimana mustinya ?	10
4	Tampilan web nya sudah menarik ?	8
5	Bug terhadap program sudah tidak ada dan siap pakai ?	10
Rata - Rata		96%

Tabel 1. Hasil Validasi Media

Berdasarkan validasi ahli media menggunakan skala likert mencapai nilai 96%. Hasil skor termasuk pada kategori "sangat layak". Karena ini media bimbingan skripsi berbasis web untuk teknologi pendidikan Fkip Ulm tidak perlu melakukan revisi lagi, karena dari segi fungsi dan kesesuaian sudah baik.

Development Testing (Uji Coba Produk)

Tahapan ini bertujuan untuk melakukan uji coba terhadap media yang dikembangkan dan telah divalidasi oleh ahli media. Uji coba dilaksanakan dengan melibatkan 10 orang mahasiswa teknologi pendidikan. Mahasiswa yang memiliki laptop maupun smartphone dapat langsung mengakses link <https://skripsi-tekpend.vercel.app> untuk melakukan registrasi akun dan mencoba fitur didalam web tersebut.

Mahasiswa yang telah mencoba aplikasi bimbingan diberikan kuisioner yang terdiri dari 7 pertanyaan untuk mengetahui respon mereka terhadap media ini. Berikut hasil data kuisioner.

No	Pertanyaan	Skor
1	Media ini dapat membantu saya menyelesaikan tugas akhir saya ? user ?	45
2	Media ini dapat memudahkan saya untuk melakukan bimbingan bersama dosen pembimbing ?	48
3	Fitur yang terdapat di media ini sudah cukup dalam menopang kegiatan bimbingan skripsi saya ?	44
4	Media ini dapat membuat waktu saya lebih flexible ?	45
5	Media ini membuat saya menjadi lebih giat dalam mengerjakan skripsi	38
6	Media ini mudah digunakan baik laptop maupun handphone	42
7	Media ini sangat dibutuhkan untuk mahasiswa semester akhir zaman sekarang	40
Rata - Rata		86,2%

Tabel 2. Hasil Data Kuisioner Responden

No	Pertanyaan	Skor
1	SS (Sangat Setuju)	5
2	S (Setuju)	4
3	KS (Kurang Setuju)	3
4	TS (Tidak Setuju)	2

5	STS (Sangat Tidak Setuju)	1
---	---------------------------	---

Tabel 3. Skala Likert

Rumus Skala Likert :

$$T \times P_n$$

Gambar 8. Rumus Skala Likert

Keterangan :

T = Total Jumlah Responden yang Memilih

P_n = Pilihan Angka Skor Likert

Skor Perhitungan :

Y = skor tertinggi likert x Jumlah responden

X = Skor terendah likert x Jumlah responden

Rumus Index :

$$\text{Index \%} = \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100$$

$$\text{Presentase} = (302 : 350) \times 100\% = 86,2\%$$

Kategori	Skor
Sangat Tidak Layak	0% - 19,99%
Tidak Layak	20% - 39,99%
Cukup Layak	40% - 59,99%
Layak	60% - 79,99%
Sangat Layak	80% - 100%

Tabel 4. Skor Kelayakan Media Dari Responden

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan teknik perhitungan skala likert di atas diketahui bahwa media bimbingan skripsi berbasis web memperoleh rata - rata skor 86,2% dan termasuk kategori sangat layak.. Oleh karena itu, berdasarkan kuisisioner respon mahasiswa dan hasil dari validasi media maka dapat disimpulkan media ini sudah memenuhi kebutuhan fungsional dan siap serta layak pakai.

4. Tahap Dissemination

Tujuan dari tahap ini adalah menyebarkan produk media bimbingan skripsi berbasis web yang dikembangkan dan dinyatakan layak digunakan pada program studi teknologi

pendidikan Fkip Ulm Alalak. Penyebaran dilakukan secara daring dengan membagikan link yaitu <https://skripsi-tekpend.vercel.app>

Pembahasan

Pengembangan media infografis animasi materi ekosistem ini dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan 4D (four-d) yang terdiri dari 4 tahap utama yaitu define, design, develop, dan disseminate. Tahap define berisi analisis kebutuhan pengguna, dan analisis berdasarkan lapangan, Kemudian tahap design berisi penyiapan aplikasi mana yang akan dipakai untuk mengembangkan media web bimbingan skripsi, selanjutnya, dilakukan tahap develop yang berisi uji validasi ahli media. Dan yang terakhir adalah tahap disseminate yaitu penyebaran media secara terbatas di program studi teknologi pendidikan.

Tahap pertama yang dilakukan adalah dengan melakukan wawancara terhadap salah satu dosen program studi teknologi pendidikan dan beberapa mahasiswa teknologi pendidikan terkait keberlangsungan kegiatan bimbingan skripsi sekarang, hasil wawancara menurut pengakuan dosen serta para mahasiswa bimbingan skripsi kebanyakan berjalan tidak menentu, dari segi dosen hampir setiap hari selalu ada mahasiswa yang meminta bimbingan akan tetapi urusan para dosen tidak hanya untuk mengampu bimbingan skripsi mahasiswa saja, sedangkan dari segi mahasiswanya sendiri banyak yang memiliki kesibukan juga seperti mempunyai pekerjaan sampingan, urusan organisasi dan lain halnya.

Observasi juga dilakukan untuk mengamati bagaimana proses bimbingan skripsi berlangsung, kegiatan bimbingan ini selalu berjalan dengan cara luring atau tatap muka secara langsung. Dalam kegiatan tersebut tidak sedikit dan tidak banyak pula yang melakukan bimbingan, para mahasiswa selalu datang bergantian sesuai dengan waktu senggang mereka. Disini lah kekurangan dari kegiatan bimbingan tersebut untuk mendapatkan progress atau hasil dari tulisan ilmiah mereka, para mahasiswa harus menemui dosen secara langsung, dengan kesibukan sebagian mahasiswa sekarang, kegiatan bimbingan sering dilewatkan dan menunda pekerjaan skripsi mereka.

Pengembangan web bimbingan skripsi dilaksanakan dengan mengacu pada model pengembangan 4D (four-d) yang terdiri dari 4 tahap utama yaitu define, design, develop, dan disseminate, setelah produk selesai dilakukan validasi terhadap media untuk mengetahui kekurangan yang ada pada media web bimbingan skripsi. Berdasarkan hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli media yang kemudian dianalisis menggunakan skala likert. Hasil dari uji validasi ahli media mendapat nilai rata rata 96% dari nilai maksimal 100%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini sudah layak pakai.

Tahap selanjutnya setelah media dinilai layak digunakan adalah tahap pengemasan dan penyebaran (Disseminate). Tahap disseminate dalam penelitian ini dibatasi hanya untuk mahasiswa program studi teknologi pendidikan. Berdasarkan hasil kuisioner yang telah dibagikan untuk menilai kegunaan media web ini untuk mahasiswa mendapatkan hasil 86,2% dari nilai maksimal 100% kepuasan dalam pengembangan media web ini. Dari hasil ini dapat ditarik kesimpulan bahwa media ini layak pakai dan bermanfaat untuk keberlangsungan bimbingan skripsi di teknologi pendidikan Fkip Ulm

Hasil penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian serupa :

Dari temuan peneliti (Zulhalim 2010 : 1-18), dalam penelitiannya yaitu “Perancangan Aplikasi Pemantauan Bimbingan Skripsi Berbasis Web Pada STMIK JAYAKARTA” dalam pengembangan dan penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework Laravel serta database MySQL, pengumpulan data yang digunakan menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi bimbingan skripsi layak digunakan dalam kegiatan bimbingan skripsi.

Dari Penelitian (Kusuma 2018 : 1 - 8) yaitu Sistem Informasi Bimbingan Skripsi Berbasis Web Di Universitas Pelita Harapan. Penelitian menggunakan metode pengumpulan data dengan observasi dan studi dokumentasi, bahasa pemrograman dan aplikasi yang dipakai adalah PHP, mysql sebagai penyimpanan database, hasil dari penelitian ini adalah mengembangkan sistem informasi bimbingan skripsi untuk mendukung bimbingan skripsi yang ada di UPH.

Penelitian dari (Herman 2021) yaitu “Perancangan Aplikasi Bimbingan Skripsi Berbasis Web Menggunakan Fframework Codeigniter 3 Di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer IAIN BUKITTINGI”, penelitian ini menggunakan CodeIgniter 3 sebagai framework untuk database dari aplikasinya, PHP sebagai bahasa pemrograman yang dipakai, dalam aplikasinya terdapat 3 akun yaitu admin, mahasiswa, dan dosen, media ini telah layak uji dengan perolehan hasil validasi yaitu 87% dari nilai maksimal 100% oleh 3 validator dan mendapat status layak pakai.

Penelitian dari (Rini & Purnama 2019 : 1 – 8) yaitu “Bimbingan Skripsi Online berbasis Web Pada Program Studi Sistem Informasi STMIK Nurdin Hamzah”, dalam penelitian ini menggunakan tools bernama Sublime Text 3 dan Xampp sebagai web server. Pada penelitian ini menggunakan data kuisioner untuk mengukur kelayakan media, dan hasil dari data kuisioner menunjukkan 80% para mahasiswa dan dosen merasa terbantu dengan adanya web bimbingan skripsi ini.

Penelitian oleh (Aktsar, Pradana & Bachtiar 2021 : 2655 – 2662) yaitu “Pengembangan Sistem Manajemen Bimbingan Skripsi Mahasiswa Berbasis Web (Studi Kasus : Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya)”, menggunakan bahasa pemrograman php dan framework laravel, serta google drive sebagai penyimpanan data pengguna, Sistem diuji dengan menggunakan pengujian unit, validasi dan komabilitas. Hasil pengujian validasi yang dilakukan pada seluruh kasus uji memberikan nilai 100 % valid.

Penelitian dari (Rafi, Nilmada 2022 : 1 – 11) yaitu “Pembuatan Aplikasi Berbasis Web Untuk Pengajuan Dan Bimbingan Skripsi Mahasiswa Informatika UNIVERSITAS GUNADARMA”, dalam pembuatan aplikasinya menggunakan bahasa PHP dan mysql serta framework laravel sebagai server dan juga penyimpanan database. Dari hasil uji coba penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan sistem memiliki penilaian positif yang diharapkan dapat mempermudah proses pengajuan dan bimbingan, dengan menggunakan data kuisioner dan mendapatkan hasil 92,4% yang artinya responden memiliki penilaian positif terhadap pengembangan aplikasi, namun masih dapat ditingkatkan dan dikembangkan agar lebih sempurna.

Penelitian dari (Kasiwulan 2019 : 1 – 6) yaitu “Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Bimbingan Skripsi Berbasis Web”, bahasa pemrograman yang digunakan dalam aplikasi ini adalah HTML dan juga PHP, Xampp sebagai server, dan mysql sebagai database. Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu aplikasi bimbingan skripsi berbasis web (ABTA) yang dapat membantu mahasiswa dalam proses bimbingan, sehingga menghemat biaya dan proses bimbingan dapat dilakukan tanpa bertemu secara langsung, metodologi yang digunakan yaitu metodologi RAD (Rapid Application Development) bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP (Hypertext Preprocessor) dengan menggunakan framework codeigniter.

Penelitian oleh (Asparizal, Azkiya & Siregar 2021 : 1 – 10) yaitu “Pengembangan Aplikasi Bimbingan Tugas Akhir Pada Amik Dumai” Aplikasi ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan tambahan framework bootstrap serta menggunakan database MySQL. Hasil dari Pengembangan aplikasi ini telah mempermudah proses bimbingan TA tanpa harus bertatap muka secara langsung, karena sistem yang telah dikembangkan telah berjalan online.

Berdasarkan hasil penelitian dan beberapa referensi literatur, semua rumusan masalah yang ada hampir sama dengan yang peneliti dapatkan yaitu kesenggangan waktu antara dosen serta mahasiswa sangat sulit disamakan hingga akhirnya bimbingan skripsi berjalan secara lambat, dan memerlukan media untuk mendukung kegiatan ini agar penyelesaian tugas akhir para mahasiswa dapat selesai dengan cepat.

KESIMPULAN

Pengembangan media bimbingan skripsi berbasis web ini sangat membantu serta memangkas waktu untuk melakukan bimbingan skripsi. Mahasiswa dan dosen itu sendiri tidak perlu saling bertemu satu sama lainnya dalam meminta dan memberikan saran dalam penulisan karya ilmiah/skripsi, tentunya juga dapat membuat waktu dari kedua belah pihak menjadi fleksibel tanpa harus mengatur jadwal terlebih dahulu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan naskah ini baik dari program studi dan juga fakultas serta Universitas Lambung Mangkurat yang sudah memberikan fasilitas yang menunjang untuk kelangsungan penulisan naskah ini. Terima kasih juga saya ucapkan untuk semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu. Semoga naskah ini bisa memberikan mafaat ke depannya baik itu untuk mahasiswa dan masyarakat pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Kasiwulan, Drs. M. M.Mintjelungan. Dr. Mario Parinsi, ST, MMT. (2019). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI BIMBINGAN SKRIPSI BERBASIS WEB. *Engineering Education Journal (E2J-UNIMA)*, 1-6.
- Anik Ghufron, d. (2013). Pedoman Penulisan Tugas Akhir. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Asparizal, Ahmedika Azkiya. Samuel Radot Martua Siregar. (2021). PENGEMBANGAN APLIKASI BIMIBINGAN TUGAS AKHIR PADA AMIK DUMAI. *LENERADUMAI, Volume 12, Nomor 1*, 1-10.
- Faiza Rini, Feri Purnama. (2019). Bimbingan Skripsi Online berbasis Web Pada Program Studi Sistem Informasi STMIK Nurdin Hamzah . *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIK)*, Jambi.
- Haryowinoto Rizqul Aktsar, Fajar Pradana, Fitra Abdurrachman Bachtiar. (2021). Pengembangan Sistem Manajemen Bimbingan Skripsi Mahasiswa Berbasis Web (Studi Kasus : Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* , 2655-2662.
- HERMAN, M. (2021). *PERANCANGAN APLIKASI BIMBINGAN SKRIPSI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER 3 DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER IAIN BUKITTINGI*. Bukittinggi: Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
- Kusuma, B. E. (2018). SISTEM INFORMASI BIMBINGAN SKRIPSI BERBASIS WEB DI UNIVERSITAS PELITA HARAPAN. *Jurnal ISD Vol.3 No.1*, 1-8.
- Muhammad Rafi, Mufid Nilmada. (2022). PEMBUATAN APLIKASI BERBASIS WEB UNTUK PENGAJUAN DAN BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA INFORMATIKA UNIVERSITAS GUNADARMA. *UG JURNAL VOL.16*, 1-11.
- Prabowo, C. A. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Inkuiri Berbasis Laboratorium Virtual. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian & Pengembangan*, 1090-1097.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S. d. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.
- Vermaat, M. E. (2018). *Discovering Computer 2018 (Digital Technology, Data, and Device)*. Boston: Cengage Learning.
- Vossen, G. F. (2017). *Web at Graduation and Beyond*. Engelska: Springer International Publishing.
- Walgito, B. (2011). *Bimbingan dan Konseling (Studi dan Karir)*. Yogyakarta: Andi Offset.

Zulhalim, A. Z. (2020). PERANCANGAN APLIKASI PEMANTAUAN BIMBINGAN SKRIPSI BERBASIS WEB PADA STMIK JAYAKARTA. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Researh)*, 1 - 18.