

ABSTRAK

Sistem aplikasi bimbingan konseling Siswa merupakan sebuah aplikasi *mobile* yang berguna untuk memberi wadah para siswa dalam mengatasi permasalahan pengembangan potensi siswa. Bimbingan dan konseling yang berlangsung di SMAN 1 Wungu sebelumnya masih dilakukan secara langsung dengan bertatap muka antara guru dengan siswa pada jam istirahat. Waktu yang ada tidak seimbang dengan banyaknya siswa di sekolah tersebut, sehingga banyak sekali siswa yang tidak dapat melakukan bimbingan karena keterbatasan waktu yang ada. Tentunya hal ini kurang efisien karena untuk kegiatan bimbingan konseling satu siswa saja dapat menghabiskan banyak waktu. Selain itu, tidak sedikit siswa yang takut untuk memasuki ruangan BK hanya untuk sekedar melakukan bimbingan. Hal tersebut membuat kurangnya komunikasi antara Guru BK dan siswa sehingga seringkali Guru BK tidak mengetahui keadaan siswa. Sistem ini dikembangkan menggunakan metode *Iterative* dimana aplikasi dibangun melalui lima tahapan yaitu perencanaan, analisa & desain, pengkodean, pengujian, serta evaluasi. Aplikasi ini dibangun menggunakan *Framework Flutter* dan didukung dengan *Firebase* untuk mengolah basis datanya. Dimana hasil implementasi dari semua komponen dengan hasil uji aplikasi menggunakan *blackbox testing* yang menghasilkan suatu aplikasi *mobile* konseling berupa fitur konseling, *personality test*, *list* perguruan tinggi, dan sebaran alumni yang dapat membantu mengembangkan potensi siswa dan informasi di SMAN 1 Wungu Kabupaten Madiun.

Kata Kunci : bimbingan, *framework*, *firebase*, *iterative*, *mobile*

ABSTRACT

The Student Guidance Counseling application system is a mobile application that is useful for providing a place for students to overcome problems and develop their potential. Guidance and counseling that took place at SMAN 1 Wungu were previously carried out face-to-face between teachers and students during recess. The time available is not balanced with the number of students in the school, so many students cannot receive guidance because of the limited time available. Of course, this is less efficient because guidance and counseling activities for one student alone can take a lot of time. In addition, not a few students are afraid to enter the BK room just to get guidance. This causes a lack of communication between the BK teacher and students, so that often the BK teacher does not know the student's condition. This system was developed using an Iterative method where the application is built through five stages: planning, analysis and design, coding, testing, and evaluation. This application was built using the Flutter Framework and is supported by Firebase to process the database. Where are the results of the implementation of all components with the results of application tests using blackbox testing, which produces a mobile counseling application in the form of counseling features, personality tests, lists of colleges, and distribution of alumni that can help develop student potential and information at SMAN 1 Wungu Madiun Regency.

Keywords: *framework, firebase, guidance, iterative, mobile*