

ABSTRAK

PROTOTYPE PENGEMBANGAN *WEBSITE* BIMBINGAN KONSELING PADA SEKOLAH MAS PERSADA ULAKAN MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Oleh

Muhammad Arif Saputra

19104012

Dalam dunia pendidikan, tentu saja banyak masalah yang sering terjadi dan Menjadi salah satu kesulitan bagi guru-guru dalam melakukan tugasnya. Memang salah satu tugas pendidik adalah Menyediakan solusi untuk permasalahan yang dihadapi siswa dalam lingkungan belajar. Namun, ini bukan hal yang mudah karena sebagai pendidik, kita harus memaksimalkan peran kita di sekolah dan Menyediakan dukungan untuk memberikan solusi pada permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Peserta didik sering mengalami banyak masalah yang bervariasi dan cukup rumit, sehingga kadang-kadang mereka merasa kebingungan mencari solusi atas masalah yang ada. Siswa sangat memerlukan dukungan dari bimbingan dan konseling, namun kenyataannya, layanan tersebut seringkali tidak dapat memenuhi perannya dalam menangani masalah yang dihadapi. Beberapa siswa hanya akan menyampaikan masalah mereka jika dituntut oleh guru bimbingan dan konseling, padahal layanan tersebut tidak hanya melihat masalah dari sudut pandang siswa saja, hal ini menyebabkan pandangan yang salah terhadap layanan bimbingan dan konseling. Oleh karena itu, bimbingan dan konseling di sekolah tidak hanya menjadi tanggung jawab dari sekolah saja. Keluarga juga harus memainkan peran sebagai pendamping dalam pembentukan karakter anak dan perkembangan keluarga, serta lingkungan sosial di mana anak tersebut tinggal. Saat ini, masih banyak remaja yang mengalami kebingungan, tidak siap, dan stres dalam membuat keputusan karier. Mereka tidak peduli terhadap pilihan karier dan hanya mengikuti teman-teman, yang jika diabaikan akan menyebabkan pengaruh negatif. Dalam penelitian ini menggunakan metode desain thinking yang terdiri ada 5 tahap proses yang diantara *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *testing*. Tujuan penelitian ini adalah memudahkan guru dan siswa saat melakukan bimbingan konseling. Hasil dalam penelitian ini adalah merancang *website* dengan menggunakan metode *desain thinking* dan melakukan pengujian menggunakan metode *blackbox testing* dan mendapatkan hasil yang sesuai dalam melakukan *testing*.

Kata kunci : *Design Thinking, Konseling, Rancangan, Siswa, Website*