

**PENGEMBANGAN LAYANAN BIMBINGAN *BERBASIS WEBSITE* UNTUK  
MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA SMKN 1 JAPARA  
DALAM KEGIATAN BELAJAR DI ERA PANDEMI**

**Yaya Heryana<sup>1</sup>, Ipan Ripai<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Yaya heryana (Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi,STKIP Muhammadiyah Kuningan)

<sup>2</sup> Ipan Ripai (Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi,STKIP Muhammadiyah Kuningan)

e-mail : herya0028@gmail.com

e-mail : ipan@upmk.ac.id

**ABSTRACT**

1.What is the form of developing E-counseling application services 2.How does student activity affect subjects after consulting through the E-Counseling application service 3.How students respond to e-counseling 1.To develop an E-Counseling application. 2.To find out the student's activeness towards the E counseling service that can help the student in expressing the problem he is experiencing. 3.To find out the student's response to the Research Design e counseling service The research method used in this study refers to the R&D Model with the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation because this research and development model is more rational and more complete than other models according to product development steps. According to the survey questionnaire data that I collected, based on the table above, the results of the percentage of usability testing with a value of 82.7% are included in the "Very Feasible" category and meet the usability aspect. 2. From the results of the survey for the development and effectiveness / use of the e counseling application is very influential in order to solve a problem experienced by students, within an unlimited grace period.

**ABSTRAK**

1.Bagaimana bentuk dari pengembangan layanan aplikasi E-konseling 2.Bagaimana pengaruh keaktifan siswa terhadap terhadap mata pelajaran setelah melakukan konsultasi melalui layanan aplikasi E-Konseling 3.Bagaimana respon siswa terhadap e-konseling 1.Untuk mengembangkan aplikasi E-Konseling. 2.Untuk mengetahui keaktifan siswa terhadap layanan E konseling yang dapat membantu siswa dalam mengungkapkan masalah yang dialaminya. 3.Untuk mengetahui respon siswa terhadap layanan e konseling Desain Penelitian Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Model R&D dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan),Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi) karena model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap dibanding model lainnya menurut langkah-langkah pengembangan produk. Sesuai data angket survei yang saya kumpulkan bahwa berdasarkan tabel diatas maka hasil presentase pengujian usability dengan nilai 82,7% masuk dalam kategori "Sangat Layak" dan memenuhi aspek usability. 2. Dari hasil survei untuk pengembangan dan efektifitas / penggunaan aplikasi e konseling sangat amat berpengaruh guna menyelesaikan suatu permasalahan yang di alami peserta didik, dalam tenggang waktu yang tidak terbatas.

**Keyword:** *Bimbingan,Konseling,System Konseling*

# 1. PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Perkembangan jaman membawa kepada perkembangan teknologi dari menggunakan kertas dan pulpen sebagai alat komunikasi siswa dan guru kini hanya menggunakan telepon pintar untuk melampaui batas ruang dan waktu. Penggunaan telepon pintarpun tidak akan luput dengan yang namanya internet. Internet membantu kita untuk dapat berinteraksi berkomunikasi bahkan melakukan bimbingan.

Dilihat dari relevansi kebutuhan siswa terhadap layanan konseling online serta banyaknya layanan konseling online yang berkembang di Indonesia saat ini maka timbullah pertanyaan yang menjadi fokus penelitian ini, yaitu bagaimana bentuk pelayanan konseling online. Apakah layanan E konseling membantu siswa dalam mengungkapkan masalah yang dialaminya. Dan bagaimana bentuk dari layanan E konseling tersebut.

Melalui Ekonseling ini diharapkan siswa memanfaatkan media sebagai sumber media dan sumber informasi dalam rangka membantu menyelesaikan masalah internal maupun eksternal di masa pandemi ini. Berdasarkan permasalahan tersebut maka muncul gagasan dari penulis untuk merancang e-Konseling berbasis Website untuk meningkatkan antusias siswa yang dapat mempermudah siswa dalam melakukan proses pembelajaran yang lebih variatif. Oleh karena itu penulis akan mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Layanan Bimbingan Berbasis Website Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Smkn 1 Japara Dalam Kegiatan Belajar Belajar Di Era Pandemi.”**.

## B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana bentuk dari pengembangan layanan aplikasi E-konseling?

2. Bagaimana pengaruh keaktifan siswa terhadap terhadap mata pelajaran setelah melakukan konsultasi melalui layanan aplikasi E-Konseling?
3. Bagaimana respon siswa terhadap e-konseling?

## C. Tujuan Penelitian

Adapun dari tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan aplikasi E-Konseling.
2. Untuk mengetahui keaktifan siswa terhadap layanan E konseling yang dapat membantu siswa dalam mengungkapkan masalah yang dialaminya.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap layanan e konseling.

## D. Manfaat Penelitian

Sebagai penelitian diharapkan memperoleh hasil yang sesuai dengan diinginkan. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang berarti manfaat yang diharapkan dari penelitian. Adapun hasil dari penelitian ini, dalam pengembangannya dapat pula digunakan sebagai :

- a. Secara teoritis dapat dijadikan sebagai informasi serta masukan keilmuan bagi Konselor khususnya untuk para Guru dan orang tua siswa.
- b. Secara praktis dapat dijadikan acuan bagi pihak yang berkepentingan yaitu :

### 1) Bagi penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih luas, serta menjadi pedoman dalam mengembangkan kreatifitas dalam memberikan bimbingan.

### 2) Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada siswa di SMK Negeri 1 Japara dalam mencurakan masalah yang sedang dialaminya.

### 3) Bagi Konselor

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam membimbing siswa agar menjadi lebih

baik dalam proses pembelajaran.

4) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dalam kualitas belajar maupun prestasi peserta didik.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Jesa Ariawan dan Sri Wahyuni (2015), Sistem adalah kumpulan dari sub-sub sistem baik sistem abstrak maupun fisik yang saling terintegrasi dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat berhubungan satu dengan lainnya, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Wahid, F. (2004) Secara garis besar, lingkup penelitian sistem informasi meliputi pengembangan, penggunaan dan aplikasi sistem informasi oleh individu, organisasi dan masyarakat (Baskerville & Myers, 2002). Domain yang sangat luas ini memungkinkan adanya diskursus antara disiplin ini dengan disiplin yang lain. Bagian selanjutnya akan membahas secara garis besar diskursus yang terjadi.

Menurut Dra. Faizah Noer Laela, M.Si.(2017:1). Bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seorang atau beberapa orang individu, baik anak-anak, remaja maupun agar orang dewasa agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri, dengan memanfaatkan kekuatan individu arana yang ada sehingga dapat dikembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

Menurut Sari dalam Melda Agnes Manuhutua,, dan Juneth Wattimenab (2015) website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun diatas banyak halaman web yang saling terhubung. Wibisono dan Susanto (2015) menjelaskan bahwa web adalah salah satu aplikasi yang berisikan

dokumen–dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (hypertext transfer protokol) dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut browser.

## 3. METODE

Metode/pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut sugiyono (2017), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam metode penelitian dan pengembangan bukan bertujuan untuk menghasilkan teori baru maupun menguji teori yang sudah ada, melainkan untuk menghasikan sebuah produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada agar dapat bermanfaat bagi sarasannya.

Desain Penelitian Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Model R&D dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development(Pengembangan),Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi) karena model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap dibanding model lainnya menurut langkah-langkah pengembangan produk.

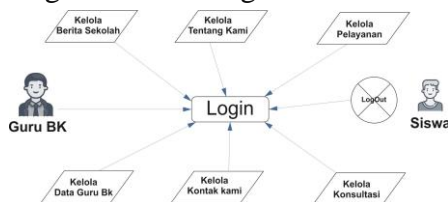
### 1. Analisis

Pada tahap ini kegiatan utamanya adalah menganalisis kebutuhan pengembangan model/metode pembelajaran baru dan analisis kelayakan dan kondisi-persyaratan untuk mengembangkan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru dimulai dengan masalah dalam model/metode pembelajaran yang telah diterapkan. Masalah Hal ini terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sudah tidak lagi relevan dengan kebutuhan target, lingkungan studi, teknologi, karakteristik siswa, dll. Setelah

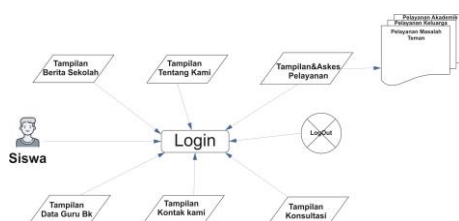
menganalisis masalah kebutuhan pengembangan model/metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan persyaratan-persyaratan pengembangan model/metode pembelajaran baru. Proses analisis misalnya dilakukan dengan jawab pertanyaan berikut.(1) apakah produk baru bisa mengatasi masalah yang di alami peserta didik?, (2) Apakah produk yang baru di terapkan mendapatkan fasilitas untuk menunjang agar lebih baik?, (3) apakah guru tersebut bisa menerapkan produk baru tersebut.? Analisis produk baru perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila produk tersebut diterapkan.

## 2. Design

Proses perancangan produk aplikasi E-ling sesuai deangan kebutuhan, sebelum ke proses pembuatan produk perlu adanya rancangan yang akan digunakan untuk menggambarkan produk yang akan di buat. Rancangan tersebut di bentuk dalam bentuk storyboard, Storyboard adalah rancangan dari produk yang akan di buat. Selanjutnya pembuatan aplikasi E-ling ini di buat dengan memperhatikan keindahan serta kegunaan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan guru BK.



Gambar 4.1 Diagram Use Case Guru Bk (Admin)



Gambar 4. 2 Diagram use case siswa (user)

## 3. Development

Pengembangan yang dilakukan pada pembuatan layanan web E Konseling ini menggunakan layanan yang ada di internet dengan menggunakan aplikasi wordpress dengan memperhatikan keindahan dan kegunaan aplikasi sesuai kebutuhan guru BK. Dan mengikuti rancangan yang sudah di buat di storyboard.

## 4. Implementation

Pada tahap ini penerapan produk dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE bertujuan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dikembangkan ataupun produk yang baru saja di buat. Umpan balik awal (initial evaluation) dapat diperoleh dengan mengajukan pertanyaan mengenai tujuan pengembangan produk. Aplikasi mengacu pada desain produk yang telah dibuat.

Teknik pengumpulan data adalah langkah terpenting dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang di lakukan adalah dengan melakukan Observasi melakukan wawancara dan menguji menggunakan angket.

## 5. Evaluation

Pada tahap ini evaluasi dalam penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk, sehingga dilakukan revisi sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi oleh produk. Tujuan akhir dari evaluasi adalah untuk mengukur pencapaian tujuan pembangunan.

### 1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati baik melalui penelitian langsung ataupun tidak langsung terhadap objek penelitian.

### 2. Wawancara atau Interview

Wawancara/Interview adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber yang terlibat dalam penelitian, seperti yang akan di lakukan pada

penelitian ini menggunakan teknik wawancara dalam pengembangan aplikasi.

### 3. Kuisioner atau Angket

Kuisioner adalah cara pengumpulan data yang merupakan jawaban atas daftar pertanyaan yang telah disusun sebelumnya. Dalam penelitian ini digunakan metode penjumlahan reting atau lebih dikenal dengan model scaling likert (peringkat dijumlahkan), Jawaban pertama pertanyaan negatif atau positif pada skala Likert dikategorikan dengan skala sangat baik (SB), baik (B), sedang (C), kurang (K). Teknik pengumpulan data ini bertujuan untuk menemukan data tanggapan peserta mendidik ke penggunaan media E konsultasi aplikasi.

## Populasi Dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Jurusan TKRO yang terdaftar pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 di SMKN 1 Japara.

No	Kelas	Jumlah
1.	XI TKRO A	36
2.	XI TKRO B	36
Total		72

### 2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini diambil dua kelas dan menggunakan teknik Non probability Sampling dengan teknik Sampling Jenuh artinya semua anggota populasi dijadikan sampel.

### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati, khususnya semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen penelitian digunakan

untuk menguji kelayakan perangkat lunak, adapun instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen untuk pengujian functionality suitability. Untuk pengujian pada aspek functional suitability digunakan instrumen berupa test case yang berisi daftar fungsi yang terdapat pada aplikasi berdasarkan analisis kebutuhan fungsional. Hasil dari instrumen functional suitability diukur menggunakan skala Guttman. Skala Guttman digunakan untuk mendapat jawaban tegas dari suatu permasalahan yang ditanyakan (Sugiyono, 2016).

### Instrumen Functionality

Pengujian perangkat lunak dari aspek functionality menggunakan instrumen test case. Test case merupakan sekumpulan input yang akan diuji, kondisi yang harus dieksekusi dan hasil yang diharapkan. Test case pada penelitian ini bertujuan untuk memeriksa pemenuhan kebutuhan sistem dalam hal ini kebutuhan fungsionalitas sistem. Kemudian aplikasi yang telah di ajukan kepada ahli bidang IT dalam pengembangan perangkat lunak berbasis *web*, menggunakan instrumen yang telah di buat sebelumnya. Setiap jawaban pada instrumen di berikan score agar dapat di ukur.

#### 1. Instrumen usability

Untuk pengujian aspek usability pada aplikasi notifikasi jadwal sekolah, digunakan suatu angket USE Questionnaire yang dibuat oleh A.M. Lund (2001). USE Questionnaire berjumlah 22 pertanyaan yang di bagi menjadi 4 kriteria yaitu *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*.

Keterangan test case:

- SS = Sangat setuju
- S = Setuju
- RR = ragu-ragu
- KS = Kurang Setuju
- TS = Tidak Setuju

## Teknik Analisis Data

Bogdan (Sugiyono, 2017: 334) menjelaskan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi sehingga dapat mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Berikut ini merupakan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini:

### Analisis Data Instrument Functionality Suitability

Dari hasil pengujian fungsional diperoleh data skor yang dinilai dengan skala Guttman, yang mana pilihannya sukses bernilai 1 dan gagal bernilai 0, hasil kemudian di hitung persentase kelayakan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan :

A : Jumlah jawaban berhasil = 1

B: Jumlah total jika semua jawaban berhasil.

Analisis Aspek Instrumen Usability Instrumen pengujian aspek usability dengan kuesioner Computer System Usability Questionnaires (CSUQ) yang dikembangkan oleh exel ini menggunakan skala Likert sebagai skala pengukuran. Menurut Sugiyono (2009), jawaban setiap instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari yang sangat positif sampai sangat negatif. Skala Likert yang digunakan pada instrumen CSUQ menggunakan skala 5.

Menurut Sugiyono (2009), jawaban pada skala Likert dapat diberi skor untuk keperluan analisis kuantitatif, sebagai berikut:

- Sangat setuju (SS) = 5
- Setuju (S) = 4
- Ragu-ragu (RR) = 3
- Tidak setuju (TS) = 2
- Sangat tidak setuju (STS) = 1

Untuk menganalisis data hasil pengujian Usability dengan menghitung jumlah rata-rata jawaban berdasarkan skor yang telah ditetapkan dapat dihitung sebagai berikut:

Jumlah skor dari responden yang menjawab SS = Total SS x 5 = A

Jumlah skor dari responden yang menjawab S = Total S x 4 = B

Jumlah skor dari responden yang menjawab RR = Total RR x 3 = C

Jumlah skor dari responden yang menjawab TS = Total TS x 2 = D

Jumlah skor dari responden yang menjawab STS = Total STS x 1 = E

$$\text{Jumlah Skor Total} = A + B + C + D + E$$

Hasil dari jawaban responden kemudian dihitung nilai tertinggi dan terendah sebagai berikut:

Skor Maksimal = jumlah responden x jumlah item pertanyaan x 5

Setelah nilai tinggi ditemukan kemudian acuan untuk menentukan presentase dengan rumus berikut :

$$\frac{\text{jumlah skor maksimal}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

## 4. HASIL PEMBAHASAN

### 4.1 Isi Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini peneliti mendapatkan hasil yang cukup memuaskan presentase yang di dapat dari hasil penelitian ini mencapai 82,7% jumlah tersebut masuk ke dalam kategori sangat layak menurut tabletingkat kelayakan presentase.

Skor yang telah di dapatkan dari hasil usability kemudian di hitung untuk menentukan kelayaka media yang telah uji oleh siswa.

$$\begin{aligned} \text{Index (\%)} &= \frac{\text{jumlah skor maksimal}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &: \frac{6.641}{72 \times 22 \times 5} \times 100\% \\ &: \frac{6.641}{8.030} \times 100\% \\ &: 82,7\% \end{aligned}$$

Untuk menentukan kelayakan bisa di liat dari tabel kategori di bawah ini.

Berdasarkan tabel diatas maka hasil presentase pengujian usability dengan nilai 82,7% masuk dalam kategori “Sangat Layak” dan memenuhi aspek *usability*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis angket yaitu angket untuk pengukuran aspek *functionality suitability* dan *usability*. Yang dilakukan untuk menguji *functionality suitability* adalah menggunakan test case berupa checklist yang telah dibuat oleh peneliti, sedangkan aspek *usability* dilakukan menggunakan angket yang sudah dibuat peneliti dengan sasaran 72 siswa. Angket *functionality* berisi 4 pernyataan sedangkan angket *usability* berisi 22 pertanyaan.

#### 4.1.1 Isi Hasil Pembahasan

Dalam penelitian ini peneliti Jenis R&D (Research and Development) dengan metode ADDIE. Untuk mengetahui kelayakan media web konseling, media akan di uji dengan cara menyebarkan angket yang akan di isi oleh siswa dan melihat respon siswa terhadap konseling berbasis web tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis angket yaitu angket untuk pengukuran aspek *functionality suitability* dan *usability*. Yang dilakukan untuk menguji *functionality suitability* adalah menggunakan test case berupa checklist yang telah dibuat oleh peneliti, sedangkan aspek *usability* dilakukan menggunakan angket yang sudah dibuat peneliti dengan sasaran 72 siswa. Angket *functionality* berisi 4 pernyataan sedangkan angket *usability* berisi 22 pertanyaan.

## 5. KESIMPULAN

1. Fungsi dari aplikasi website ialah untuk menghubungkan konselor / guru bk

dengan murid. Melalui media teknologi, seperti handphone atau laptop. Di dalam isi jurnal yang di cantumkan, hasil analisis survei memiliki kesimpulan bahwa, media e konseling memiliki perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah Pada aplikasi e-konseling berbasis web sebagai media konsultasi di SMK Negeri 1 Japara terdapat beberapa berita terkini yang dapat membantu siswa untuk mendapatkan informasi terkini, sedangkan pada penelitian sebelumnya tidak ada berita hanya bimbingan biasa yang hanya di lakukan melalui tatap muka

2. Dari hasil survei untuk pengembangan dan efektifitas / penggunaan aplikasi e konseling sangat amat berpengaruh guna menyelesaikan suatu permasalahan yang di alami peserta didik, dalam tenggang waktu yang tidak terbatas.
3. Sesuai data angket survei yang saya kumpulkan bahwa berdasarkan tabel diatas maka hasil presentase pengujian usability dengan nilai 82,7% masuk dalam kategori “Sangat Layak” dan memenuhi aspek *usability*.

## SARAN

1. Perlu adanya penambahan fitur-fitur lain yang lebih beragam seperti bimbingan interaktif secara online.
2. Teknik pengujian kualitas perangkat lunak yang lebih beragam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, Candra. “Pengertian Model Penelitian Pengembangan ADDIE”.<https://ranahresearch.com/model-penelitianpengembangan-addie/> diakses pada tanggal 27 Januari 2022 pukul 21:24 WIB.
- Sugiyono. Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D). Indonesia, Alfabeta, 2008.

- Rasyid Rahman Abd. "Penggunaan Aplikasi Online Dalam Pelayanan Bimbingan Konseling Oleh Guru Bimbingan konseling Di Sekolah Menengah Pertama negeri 22kota Pekan baru.Pdf."
- Cahyo, Nur. 2017. "Dakwah Melalui Bimbingan Konseling Online." *Jurnal Ilmu Dakwah* 36(2).
- Kirana, Dyah Luthfia. 2019. "Cybercounseling Sebagai Salah Satu Model Perkembangan Konseling Bagi Generasi Milenial." *AL-TAZKIAH* 8(1):51–63. Doi: 10.20414/Altazkiah.V8i1.1101.
- Ariawan, J., & Wahyuni, S. (2015). Aplikasi Pengajuan Lembur Karyawan Berbasis We. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(1).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahid, F. (2004). Metodologi penelitian sistem informasi: sebuah gambaran umum. *Media Informatika*, 2(1).
- Laela, Faizah Noer. 2017. *Bimbingan Konseling Sosial*. Surabaya: UIN Sunan Ampel
- Refa'i muhammad, 2017. "Pengembangan Aplikasi cyber Counseling berbasis android Di program stuji Bimbingan Konseling (PSBK) Uin Raden Intan Lampung
- Bangun Br Nurita 1 dan Hasan Saragih Abdul, 2015 *Pengembangan Media Web Bimbingan Konseling : Guru Bimbingan Konseling SMP Negeri 5 Selesai dan Universitas Negeri Medan*2
- Manuhutu, M., & Wattimena, J. (2019). Perancangan Sistem Informasi Konsultasi Akademik Berbasis Website. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 9(2), 149.