

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Bimbingan dan Konseling

Dalam buku Direktorat Tenaga Kependidikan (2008), Bimbingan dan konseling adalah upaya pemberian bantuan kepada peserta didik dengan menciptakan lingkungan perkembangan yang kondusif, dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, supaya peserta didik dapat memahami dirinya sehingga sanggup mengarahkan diri dan dapat bertindak secara wajar, sesuai dengan tuntutan tugas-tugas perkembangan. Upaya bantuan ini dilakukan secara terencana dan sistematis untuk semua peserta didik berdasarkan identifikasi kebutuhan mereka, pendidik, institusi dan harapan orang tua dan dilakukan oleh seorang tenaga profesional bimbingan dan konseling yaitu konselor.

Adapun tugas-tugas perkembangan peserta didik tingkat remaja (siswa SMP/MTs. Dan SMA/MA/SMK) adalah: (1) mencapai perkembangan diri sebagai remaja yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. (2) mempersiapkan diri, menerima dan bersikap positif serta dinamis terhadap perubahan fisik dan psikis yang terjadi pada diri sendiri untuk kehidupan yang sehat. (3) mencapai pola hubungan yang baik dengan teman sebaya dalam peranannya sebagai pria atau wanita. (4) memantapkan nilai dan cara bertingkah laku yang dapat diterima dalam kehidupan sosial yang lebih luas. (5) mengenal kemampuan, bakat, minat, serta arah kecenderungan karier dan apresiasi seni. (6) mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan kebutuhannya untuk mengikuti dan melanjutkan pelajaran dan/atau mempersiapkan karier serta

berperan dalam kehidupan masyarakat. (7) mengenal gambaran dan mengembangkan sikap tentang kehidupan mandiri secara emosional, sosial, dan ekonomi. (8) mengenal sistem etika dan nilai-nilai yang dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan sebagai pribadi, anggota masyarakat, maupun makhluk Tuhan. (9) mencapai kematangan dalam pilihan karier. (10) mencapai kematangan dalam kesiapan diri untuk menikah dan berkeluarga.

2.1.1 Tujuan Bimbingan dan Konseling

Dalam buku Direktorat Tenaga Kependidikan (2008), Bimbingan dan konseling bertujuan membantu peserta didik mencapai tugas-tuga perkembangan secara optimal sebagai makhluk Tuhan, sosial, dan pribadi. Lebih lanjut tujuan bimbingan dan konseling adalah membantu individu dalam mencapai: (a) kebahagiaan hidup pribadi sebagai makhluk Tuhan, (b) kehidupan yang produktif dan efektif dalam masyarakat, (c) hidup bersama dengan individu-individu lain, (d) harmoni antara cita-cita mereka dengan kemampuan yang dimilikinya. Dengan demikian peserta didik dapat menikmati kebahagiaan hidupnya dan dapat memberi sumbangan yang berarti kepada kehidupan masyarakat umumnya

Untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut, peserta didik harus mendapatkan kesempatan untuk: (1) mengenal dan melaksanakan tujuan hidupnya serta merumuskan rencana hidup yang didasarkan atas tujuan itu; (2) mengenal dan memahami kebutuhannya secara realistis; (3) mengenal dan menanggulangi kesulitan-kesulitan sendiri; (4) mengenal dan mengembangkan kemampuannya secara optimal; (5) menggunakan kemampuannya untuk kepentingan pribadi dan untuk kepentingan umum dalam kehidupan bersama; (6) menyesuaikan diri dengan keadaan dan tuntutan di dalam lingkungannya; (7) mengembangkan segala

yang dimilikinya secara tepat dan teratur, sesuai dengan tugas perkembangannya sampai batas optimal.

Secara khusus tujuan bimbingan dan konseling di sekolah ialah agar peserta didik, dapat: (1) mengembangkan seluruh potensinya seoptimal mungkin; (2) mengatasi kesulitan dalam memahami dirinya sendiri; (3) mengatasi kesulitan dalam memahami lingkungannya, yang meliputi lingkungan sekolah, keluarga, pekerjaan, sosial-ekonomi, dan kebudayaan; (4) mengatasi kesulitan dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalahnya; (5) mengatasi kesulitan dalam menyalurkan kemampuan, minat, dan bakatnya dalam bidang pendidikan dan pekerjaan; (6) memperoleh bantuan secara tepat dari pihak-pihak di luar sekolah untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang tidak dapat dipecahkan di sekolah tersebut. Bimbingan dan konseling bertujuan membantu peserta didik agar memiliki kompetensi mengembangkan potensi dirinya seoptimal mungkin atau mewujudkan nilai-nilai yang terkandung dalam tugas-tugas perkembangan yang harus dikuasainya sebaik mungkin.

Pengembangan potensi meliputi tiga tahapan, yaitu : pemahaman dan kesadaran (*awareness*), sikap dan penerimaan (*accommodation*), dan keterampilan atau tindakan (*action*) melaksanakan tugas-tugas perkembangan.

2.2 Multiple Intelligence

Teori kecerdasan majemuk (*Multiple Intelligence* atau MI) merupakan istilah yang relatif baru yang dikenalkan oleh Howard Gardner. Ada delapan macam [sekarang sembilan] kecerdasan manusia yang meliputi bahasa (*linguistic*), musik (*musical*), logika-matematika (*logical-mathematical*), spasial (*spatial*), kinestetis-tubuh (*bodily-kinesthetic*), intrapersonal (*intrapersonal*),

interpersonal (*interpersonal*), dan naturalis (*naturalists*) (Armstrong, 2009). Berikut ini dijelaskan secara ringkas satu persatu dari bentuk-bentuk kecerdasan yang dimaksud.

2.2.1 Intelegensi Berbahasa

Menurut Armstrong (2009), Intelegensi berbahasa mencakup kemampuan-kemampuan berfikir dengan kata-kata, seperti kemampuan untuk memahami dan merangkai kata dan kalimat baik lisan maupun tulisan. Karakteristik individu yang menunjukkan kemampuan dalam intelegensi berbahasa tampak:

1. Senang membaca buku atau apa saja, bercerita atau mendengarkan;
2. Senang berkomunikasi, berbicara, berdialog, berdiskusi, dan senang berbahasa asing;
3. Pandai menghubungkan atau merangkai kata-kata atau kalimat baik lisan maupun tulisan;
4. Senang mendengarkan musik dan pandai.

2.2.2 Intelegensi Logis-Matematis

Dalam buku Armstrong (2009), Intelegensi logis matematis adalah kemampuan berfikir dalam penalaran atau menghitung, seperti kemampuan menelaah masalah secara logis, ilmiah, dan matematis. Karakteristik individu yang memiliki kemampuan ini adalah:

1. Senang bereksperimen, bertanya, menyusun atau merangkai teka-teki;
2. Senang dan pandai berhitung dan bermain angka;
3. Senang mengorganisasikan sesuatu, menyusun skenario;

4. Mampu berfikir logis, baik induktif maupun deduktif;
5. Senang silogisme;
6. Senang berfikir abstraksi dan simbolis serta mengoleksi benda-benda.

2.2.3 Intelegensi Visual Spasial

Dalam buku Armstrong (2009), Kemampuan yang termasuk dalam intelegensi ini adalah kemampuan untuk membayangkan bentuk suatu obyek.

Ciri-ciri :

1. Senang merancang gambar, desain dan peka terhadap citra dan warna.
2. Pandai memvisualisasikan ide dan imajinasinya aktif.
3. Mudah menemukan jalan dalam ruang, mempunyai persepsi yang tepat dari berbagai sudut dan senang membuat rumah-rumahan dari balok.
4. Mengenal relasi benda-benda dalam ruang.

2.2.4 Inteligensi Musikal

Menurut Armstrong (2009), Intelegensi musikal adalah kemampuan berfikir dengan nada, ritme, irama, dan melodi juga pada suara alam. Karakteristik individu yang menunjukkan kemampuan intelegensi musikal, yakni:

1. Pandai mengubah dan menciptakan musik;
2. Senang bernyanyi, bersenandung, dan pandai memainkan alat musik;
3. Mudah menangkap musik dan peka terhadap suara dan musik;
4. Dapat membedakan bunyi berbagai alat musik dan bergerak sesuai irama.

2.2.5 Intelegensi Kinestetik Tubuh

Dalam buku Armstrong (2009), Intelegensi kinestetik yaitu kemampuan yang berhubungan dengan gerakan tubuh termasuk gerakan motorik otak yang mengendalikan dan menggunakan badan dengan mudah dan cekatan. Karakteristik individu yang menunjukkan kemampuan dalam intelegensi kinestetik, ialah:

1. Senang menari dan akting, pandai dan aktif dalam olah raga tertentu, dan mudah berekpresi dengan tubuh.
2. Mampu memainkan mimik dan cenderung menggunakan bahasa tubuh.
3. Koordinasi dan fleksibilitas tubuh tinggi.
4. Senang dan efektif berfikir sambil berjalan, berlari, dan olah raga.
5. Pandai merakit sesuatu menjadi produk.
6. Senang bergerak dan suka kegiatan di luar rumah.

2.2.6 Intelegensi Intrapersonal

Intelegensi intrapersonal menurut Armstrong (2009), adalah kemampuan berfikir untuk memahami diri sendiri, dan melakukan refleksi diri. Kemampuan yang termasuk di dalam intelegensi intrapersonal, yaitu:

1. Mampu menilai diri sendiri/intropeksi diri;
2. Mudah mengelola dan menguasai perasaannya dan sering mengamati dan mendengarkan;
3. Bisa bekerja sendirian dengan baik;
4. Mampu mencanangkan tujuan, menyusun cita-cita dan rencana hidup;
5. Berjiwa independen/bebas, mudah berkonsentrasi dan keseimbangan diri;

6. Senang mengekspresikan perasaan yang berbeda dan sadar akan realitas spiritual.

2.2.7 Intelegensi Interpersonal

Dalam buku Armstrong (2009), Intelegensi interpersonal adalah kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Anak yang mudah memahami orang lain dan mementingkan relasi, memiliki kecerdasan interpersonal yang baik. Karakteristik individu yang menunjukkan kemampuan dalam intelegensi interpersonal, yakni:

1. Mampu berorganisasi, menjadi pemimpin dalam suatu organisasi;
2. Mampu bersosialisasi dan menjadi moderator;
3. Senang permainan berkelompok daripada individu;
4. Biasanya menjadi tempat mengadu orang lain dan mudah mengenal;

2.2.8 Intelegensi Naturalis

Menurut Armstrong (2009), Intelegensi naturalis adalah kemampuan untuk memahami gejala alam. Karakteristik individu yang menunjukkan kemampuan dalam intelegensi naturalis, ialah: (a) senang terhadap flora dan fauna, bertani, berkebun, memelihara binatang; (b) pandai melihat perubahan alam, meramal cuaca, meneliti tanaman; dan (c) senang kegiatan di alam terbuka.

2.3 Karier

karier menurut Henry (2001) adalah urutan aktivitas – aktivitas yang berkaitan dengan pekerjaan dan perilaku – perilaku , nilai – nilai, dan aspirasi seseorang selama rentang hidup orang tersebut. Sedangkan Soendoro (2002)

mendefinisikan karier merupakan suatu proses yang sengaja diciptakan perusahaan untuk membantu karyawan agar berpartisipasi ditempat kerja.

Sedangkan pendapat Ekaningrum (2002 : 258) karier digunakan untuk menjelaskan orang-orang pada masing – masing peran atau status. Karier adalah semua jabatan (pekerjaan) yang mempunyai tanggung jawab individu. Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa karier adalah suatu rangkaian atau pekerjaan yang dicapai seseorang dalam kurun waktu tertentu yang berkaitan dengan sikap, nilai, perilaku, dan motivasi dalam individu.

2.4 Instrumen Non Tes Penentuan Minat dan Bakat

Dalam pembuatan aplikasi Bimbingan Konseling Mengenai Karier pada Siswa Kelas XII SLTA menggunakan instrumen non tes penentuan kepribadian bakat serta instrumen non tes penentuan minat. Berikut merupakan contoh beserta penjelasan mengenai kedua instrumen non tes tersebut.

2.4.1 Instrumen Non Tes Penentuan Bakat

Berikut ini merupakan contoh instrumen non tes yang digunakan untuk mengetahui kepribadian bakat siswa kelas XII yang disusun berdasarkan teori kecerdasan majemuk milik Howard Gardner yang dijelaskan dalam buku Armstrong (2009) .

Tabel 2.1. Instrumen Non Tes Penentuan Bakat

Instrumen Non Tes Penentuan Bakat			
No	Pernyataan	ya	tidak
1	Saya suka mengerjakan sesuatu yg berhubungan dg penggunaan peralatan mesin/perkakas.		
2	Saya suka memberikan pertolongan kepada orang yg sedang kesusahan.		
3	Saya banyak waktu yang terpakai untuk menulis		

Instrumen Non Tes Penentuan Bakat			
No	Pernyataan	ya	tidak
	ilmiah.		
4	Saya suka pekerjaan yang teratur, rapi dan bersih.		
5	Saya suka membantu berjualan ketika liburan sekolah.		
6	Saya sangat suka kepada hasil pahatan/lukisan.		
7	Saya termasuk suka mengerjakan sesuatu yang lebih banyak menghitung.		
8	Saya membetulkan/memperbaiki jam tangan atau bagian sepeda yang rusak.		
9	Saya biasanya menonton jika ada pagelaran seni.		
10	Sata termasuk menyukai pekerjaan pembukuan keuangan.		
11	Saya senang memberikan nasehat kepada kawan/orang yang sedang mempunyai masalah.		
12	saya tidak malu berjualan manakala ada waktu senggang.		
13	Saya senang mengajari teman-2 jika kesulitan dalam pelajaran.		
14	Saya termasuk senang memimpin daripada dipimpin.		
15	Saya senang berkebug jika ada waktu luang.		
16	Saya sering melakukan latihan drama atau tari.		
17	Saya lebih baik mengerjakan penyusunan buku secara teratur ke dalam rak buku.		
18	Saya senang mengerjakan sesuatu dengan rumus matematika.		
19	Saya mempunyai kebiasaan membuat kerajinan tangan.		
20	Saya termasuk menyenangi siaran ramalan cuaca di televisi.		
21	Saya senang mempelajari kepribadian orang lain.		
22	Saya lebih baik mengerjakan sesuatu yang menghasilkan uang.		
23	Saya suka pada pagelaran sesuatu yang berhubungan dg budaya/seni daerah.		
24	Saya suka membaca Koran yang berisikan berbagai hal dalam rubric.		
25	Saya banyak waktu untuk membuat karya ilmiah.		
26	Saya cepat kasihan melihat orang miskin, pengemis dan gelandangan.		
27	Saya termasuk orang yg suka pekerjaan bagian penerbangan (pilot/pramugari).		
28	Saya tertarik dg pekerjaan sbg sekretaris.		

Instrumen Non Tes Penentuan Bakat			
No	Pernyataan	ya	tidak
29	Saya suka menelaah suatu kejadian secara ilmiah.		
30	Saya lebih cenderung bekerja dg benda atau alat yg nyata.		

Keterangan Hasil Tes :

1. Kepribadian Realistis diwakili oleh soal no: 1, 8, 15, 27, 30
2. Kepribadian Intelektual diwakili oleh soal no: 3, 18, 20, 25, 29
3. Kepribadian Sosial diwakili oleh soal no: 2, 11, 13, 21, 26
4. Kepribadian *Conventional* diwakili oleh soal no: 4, 7, 17, 24, 28
5. Kepribadian Enterprising diwakili oleh soal no: 5, 10, 12, 14, 22
6. Kepribadian *Artistic* diwakili oleh soal no: 6, 9, 16, 19, 23

Berdasarkan teori John Holland, seperti dijelaskan dalam situs *Career Key*, umumnya manusia dibedakan dalam 6 tipe kepribadian yaitu Realistis, Intelektual, Sosial, *Artistic*, Enterprising dan *Conventional*.

1. Tipe Realistis : digambarkan sebagai orang yang memiliki skill bekerja dengan mesin, alat atau binatang. Umumnya menghindari aktivitas sosial seperti mengajar, penyembuhan dan penyuluh. Orang dengan tipe kepribadian seperti ini biasanya melihat diri mereka sebagai pribadi yang praktis, mekanis dan realistis. Memilih pekerjaan dengan orientasi pada penerapan/aplikasi. Contoh pekerjaan dalam lingkup ini adalah *engineer*, pilot, operator radio, supir truk, pengawas bangunan, ahli listrik atau petugas polisi. Tipe ini disarankan dalam memilih program studi di perguruan tinggi antara lain

teknik, pertanian, peternakan, pertambangan, perikanan, telekomunikasi, penerbangan, dan kerajinan.

2. Tipe Intelektual : diuraikan sebagai orang yang gemar dan pandai memecahkan masalah. Mereka biasanya menghindari pekerjaan yang sifatnya memimpin, menjual atau memersuasi orang lain. Orientasi pekerjaannya pada penalaran/telaah. Tipe ini melihat dirinya sebagai seorang yang *scientific* dan intelektual. Contohnya ahli kimia, dokter gigi, physician, ahli matematik, editor penerbit ilmiah, meteorologi dan geofisika, astronomi. Tipe ini disarankan dalam memilih program studi di perguruan tinggi antara lain: kimia, fisika, biologi, matematika, statistika, jurnalistik, meteorologi dan geofisika, astronomi.
3. Tipe Sosial : suka menolong sesama serta pandai melakukan kegiatan seperti mengajar, konseling, merawat, klinik, terapis, perawat, atau memberi informasi. Mereka biasanya menghindari pekerjaan yang berhubungan dengan mesin, alat atau binatang untuk mencapai suatu maksud. Tipe ini melihat dirinya sebagai pribadi yang suka menolong, bersahabat dan bisa dipercaya. Contohnya guru, konselor, perawat, pekerja sosial. Tipe ini disarankan dalam memilih program studi di perguruan tinggi antara lain: keguruan, pendidikan, sosiologi, antropologi, kesejahetraan social, keperawatan.
4. Tipe *Conventional* : suka bekerja dengan angka-angka, berkas-berkas dan segala yang serba teratur. Cenderung memilih pekerjaan yang berorientasi pada kegiatan verbal/kebahasaan, keturunan, pengabdian, dan menyenangkan status/kedudukan serta kekuasaan. Menghindari aktivitas yang tidak

terstruktur dan “tidak jelas”. Tipe ini melihat dirinya sebagai pribadi yang teratur dan mengikuti sistem yang sudah baku. Contoh, sekretaris, *teller* bank, pegawai arsip, kasir, pemegang pembukuan, pengawas bank, pustakawan, ahli statistik, analisa keuangan/akuntan, pengkaji anggaran biaya dan pekerjaan sejenis. Tipe ini disarankan memilih jurusan program studi di perguruan tinggi antara lain kesekretarisan, perpajakan, keuangan, dan perbankan, akuntansi, perpustakaan.

5. Tipe Enterprising/usaha : suka memimpin, memengaruhi orang lain dan menjual gagasan. Umumnya menghindari aktivitas yang membutuhkan observasi mendalam dan pemikiran analitis. Tipe ini melihat dirinya sebagai pribadi yang enerjik, ambisius dan bisa bersosialisasi. Contohnya, pedangan, politikus, pemimpin, produser, promoter, sales, agen *real estate*, pengacara, hakim, manajer hotel. Tipe ini disarankan dalam memilih jurusan program studi diperguruan tinggi antara lain; ekonomi, ilmu sosial politik, manajemen, hubungan internasional, administrasi niaga/negara.
6. Tipe Artistik suka melakukan aktivitas seni, drama, keterampilan tangan, menulis sastra. Orientasi pekerjaan pada pengaturan dan ekspresi, warna, music, dan gerakan. Umumnya, tipe ini menghindari aktivitas yang rutin, berulang serta pekerjaan yang sifatnya *highly ordered*. Tipe ini melihat dirinya sebagai pribadi yang ekspresif, orisinil dan independen. Contohnya, pemahat, pelukis, penari, penyanyi, bintang film, sutradara, penyair, dramawan, dekorator, desainer pakaian, penari, komposer, editor buku, dan *graphic designer*. Tipe ini disarankan dalam memilih jurusan/program di

perguruan tinggi antara lain: seni rupa, seni drama, seni tari, musik, kerajinan, serta program studi sejenis lainnya.

2.4.2 Instrumen Non Tes Penentuan Minat

Berikut ini merupakan contoh instrumen non tes yang digunakan untuk mengetahui minat siswa kelas XII yang disusun berdasarkan teori kecerdasan majemuk milik Howard Gardner yang dijelaskan dalam buku Armstrong (2009).

Tabel 2.2. Tabel instrumen non tes penentuan minat

Instrumen Non Tes Penentuan Minat			
No	Pernyataan	ya	tidak
1	Saya sering berkeinginan menjadi penyanyi terkenal.		
2	Saya suka bercita-cita menjadi seorang guru di SMP atau SMA.		
3	Saya sering terpikat dengan hasil lukisan.		
4	Saya suka tertarik dengan pekerjaan yang berhubungan dengan keperawatan di rumah sakit.		
5	Saya lebih cenderung tertarik pada porfesi sebagai peternak ayam potong.		
6	Saya berambisi menjadi seorang dokter.		
7	Saya pada dasarnya berkeinginan menjadi seorang pedagang.		
8	Saya suka bercita-cita menjadi sekretaris.		
9	Saya termasuk orang yang menyukai pekerjaan sebagai operator telepon.		
10	Saya berkecenderungan menjadi seorang wartawan surat kabar atau media massa lainnya.		
11	Saya sangat berambisi menjadi seorang bintang film.		
12	Saya pada dasarnya sangat berminat pada pekerjaan reserse.		
13	Saya menyukai cita-cita sebagai seorang masinis kereta api.		
14	Saya suka berambisi sebagai seorang pencipta lagu.		
15	Saya termasuk orang yang berkeinginan menjadi petani.		
16	Saya cenderung cepat terpikat dengan pekerjaan sebagai pustakawan.		
17	Saya termasuk orang yang punya keinginan menjadi ahli fisika atom.		
18	Saya senang menjadi seorang dosen di perguruan tinggi.		
19	Saya sering bercita-cita menjadi seorang akuntan.		
20	Saya berambisi menjadi seorang pengarang buku.		

Instrumen Non Tes Penentuan Minat			
No	Pernyataan	ya	tidak
21	Saya termasuk orang yang berkeinginan menjadi seorang pengawas bangunan.		
22	Saya sangat berambisi menjadi seorang pilot/penerbang.		
23	Saya senang bercita-cita menjadi seorang pengawas keuangan.		
24	Saya senang dengan profesi sebagai seorang pengawas gempa dan gunung berapi.		
25	Saya suka dengan pekerjaan yang menjual barang.		
26	Saya menyenangi pekerjaan mendekorasi ruang.		
27	Saya tipe orang yang suka pekerjaan wartawan/jurnalistik.		
28	Saya adalah orang yang suka berlatih tari daerah.		
29	Saya suka pekerjaan mengasuh anak yatim dan orang jompo.		
30	Saya tertarik pada pekerjaan ketatausahaan pada kantor.		
31	Saya cepat tertarik pada pekerjaan pengadministrasian.		
32	Saya cepat tertarik pada pekerjaan membantu orang jompo.		
33	Saya sering menghadiri pagelaran musik.		
34	Saya suka pekerjaan yang berhubungan dengan mengedit tulisan.		
35	Saya cenderung berminat menjadi seorang sutradara film.		
36	Saya suka pekerjaan membimbing orang yang bermasalah.		
37	Saya suka pada pekerjaan penelitian penyakit menular.		
38	Saya suka pekerjaan yang berhubungan dengan kasir pada sebuah swalayan.		
39	Saya suka pada pekerjaan reparasi/perbaikan kendaraan.		
40	Saya berambisi menjadi seorang pengawas kehutanan.		
41	Saya suka pada pekerjaan yang berhubungan dengan penangkapan ikan.		
42	Saya suka pada pekerjaan yang berhubungan dengan mesin-mesin.		
43	Saya suka pada pekerjaan yang berhubungan dengan hitung-menghitung.		
44	Saya sangat tertarik dengan pekerjaan yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan.		
45	Saya suka pada pekerjaan yang berhubungan dengan mempengaruhi orang lain.		
46	Saya suka pada pekerjaan yang ada kaitannya dengan alat-alat kesenian.		
47	Saya suka pada pekerjaan yang berhubungan dengan tulis menulis.		
48	Saya suka pada pekerjaan yang berhubungan dengan musik.		

Instrumen Non Tes Penentuan Minat			
No	Pernyataan	ya	tidak
49	Saya suka pekerjaan yang kaitannya dengan membantu orang lain.		
50	Saya suka pada pekerjaan yang berhubungan dengan administrasi.		

Keterangan Hasil Tes :

1. Minat *Out Door* diwakili oleh soal no: 5, 15, 21, 40, 41
2. Minat *Mechanical* diwakili oleh soal no: 9, 13, 22, 39, 42
3. Minat *Computational* diwakili oleh soal no: 7, 19, 23, 38, 43
4. Minat *Science* diwakili oleh soal no: 6, 17, 24, 37, 44
5. Minat *Persuasive* diwakili oleh soal no: 2, 18, 25, 36, 45
6. Minat *Artistic* diwakili oleh soal no: 3, 11, 26, 35, 46
7. Minat *Literary* diwakili oleh soal no: 10, 20, 27, 34, 47
8. Minat *Musical* diwakili oleh soal no: 1, 14, 28, 33, 48
9. Minat Sosial diwakili oleh soal no: 4, 12, 29, 32, 49
10. Minat *Clerical* diwakili oleh soal no: 8, 16, 30, 31, 50

Penjelasan mengenai sepuluh tipe minat beserta karier yang sesuai dengan setiap tipe minat

1. Minat *Out Door* : kelompok minat terhadap aktifitas yang lebih banyak dilakukan diluar ruangan atau alam sekitar. Misalnya: nelayan, petani, peternak, pengawas bangunan, dan pekerjaan sejenis lainnya. Ketika di perguruan tinggi biasanya memilih jurusan: pertanian, peternakan, perikanan, kehutanan, geologi dan sejenisnya.

2. Minat *Mechanical* : suatu kelompok minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan alat-alat teknik atau mesin-mesin. Misalnya: operator, teknisi, sopir, masinis dan sebagainya. Sehingga ketika kuliah biasanya memilih program jurusan teknik mesin, teknik industri, teknik perkapalan dan sejenisnya.
3. Minat *Computational* : kelompok minat terhadap angka-angka dan hitung menghitung. Contoh *teller* bank, kasir, pemegang pembukuan, pengawas bank, ahli statistik, analisa keuangan/akuntan, pengkaji anggaran biaya dan pekerjaan sejenis. Tipe ini disarankan memilih jurusan program studi di perguruan tinggi antara lain perpajakan, keuangan, dan perbankan, akuntansi.
4. Minat *Science* : kelompok minat yang berhubungan dengan *scientific* dan intelektual. Contohnya ahli kimia, dokter gigi, *physician*, ahli matematik, editor penerbit ilmiah, meteorologi dan geofisika, astronomi. Program studi di perguruan tinggi yang dipilih antara lain: kimia, fisika, biologi, matematika, statistika, jurnalistik, meteorologi dan geofisika, astronomi.
5. Minat *Persuasive* : kelompok minat yang berhubungan dengan pekerjaan mempengaruhi orang lain misalnya sebagai guru (TK hingga SLTA), dosen, penjualan barang atau jasa, konselor, psikolog. Biasanya akan memilih jurusan pada perguruan tinggi yakni keguruan, psikologi, pendidikan.
6. Minat *Artistic* : kelompok minat yang berkaitan dengan pekerjaan kesenian. Misalnya pekerjaan melukis, memahat, bintang film, *decorator*, perias dan sebagainya. Bila kuliah memilih jurusan seni lukis, seni pahat, seni tari, seni drama, seni perfilman.

7. Minat *Literary* : kelompok minat yang berhubungan dengan tulis menulis. Misalnya: pengarang, wartawan, editor. Kalau kuliah disarankan mengambil jurusan jurnalistik, komunikasi.
8. Minat *Musical* : kelompok minat yang berhubungan dengan musik. Misalnya penyanyi, pencipta lagu, pemusik. Seni musik adalah jurusan yang dipilih ketika kuliah.
9. Minta Sosial : kelompok minta yang berhubungan dengan membantu orang lain atau pelayanan sosial. Misalnya perawat, pemadam kebakaran, polisi, petugas dipanti social orang jompo dan anak terlantar. Untuk itu ketika kuliah sebaiknya mengambil jurusan keperawatan, akpol, sosiologi, kesejahteraan sosial.
10. Minat *Clerical* : kelompok minat yang berhubungan dengan administrasi, misalnya sebagai sekretaris, staf tata usaha, tenaga administrasi kantor. Jurusan yang diambil ketika kuliah biasanya administrasi niaga, administrasi negara dan kesekretarisan.

2.5 Website

Menurut Kadir (2005), *Web* merupakan salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat. Pendistribusian informasi *web* dilakukan melalui pendekatan *hyperlink*, yang memungkinkan suatu teks, gambar, ataupun objek yang lain menjadi acuan untuk membuka halaman-halaman yang lain. Melalui pendekatan ini, seseorang dapat memperoleh informasi dengan beranjak dari satu halaman ke halaman lain. Menurut Siswoutomo (2005), aplikasi berbasis *web* dapat diakses oleh banyak orang, bisa publik, dan tingkat korporat Secara garis besar, *website* bisa digolongkan menjadi 2 bagian yaitu:

1. *Website Statis*

Website Statis adalah *web* yang mempunyai halaman tidak berubah. Artinya untuk melakukan perubahan pada suatu halaman pada *website* dilakukan secara manual dengan mengedit *source code* yang menjadi struktur dari *website* tersebut.

2. *Website Dinamis*

Website Dinamis merupakan *website* yang secara struktur diperuntukan untuk *update* sesering mungkin. *Website* dinamis terdiri dari halaman *frontend* yang bisa diakses oleh *user* pada umumnya, juga disediakan halaman *backend* untuk mengedit konten dari *website*. Contoh umum mengenai *website* dinamis adalah *web* berita atau *web* portal yang di dalamnya terdapat fasilitas berita, polling dan sebagainya.

2.6 Data dan Informasi

Data dapat didefinisikan sebagai deskripsi dari suatu dan kejadian yang kita hadapi Ladjamudin (2005). Data dapat berupa catatan-catatan dalam kertas, buku, atau tersimpan sebagai *file* dalam *database*. Data merupakan bahandalam suatu proses pengolahan data. Oleh karena itu, suatu data belum dapat berbicara banyak sebelum diolah lebih lanjut. Informasi adalah sekumpulan kebenaran atau kenyataan yang terorganisis sedemikian rupa yang menyebabkan mereka memiliki nilai tambah daripada kumpulan kebenaran itu sendiri (Stair & George, 2006).

Proses pengolahan data terbagi menjadi tiga tahapan, yang disebut dengan siklus pengolahan data (*Data Processing Cycle*) yaitu :

1. Pada tahapan *Input*

Yaitu dilakukan proses pemasukan data ke dalam komputer lewat media *input* (*Input Devices*).

2. Pada tahapan *Processing*

Yaitu dilakukan proses pengolahan data yang sudah dimasukkan, yang dilakukan oleh alat pemroses (*Process Devices*) yang dapat berupa proses perhitungan, perbandingan, pengendalian, atau pencarian *distorage*.

3. Pada tahapan *Output*

Yaitu dilakukan proses menghasilkan output dari hasil pengolahan data ke alat *output* (*Output Devices*) yaitu berupa informasi.

Informasi digunakan untuk pengambilan keputusan bagi manajemen suatu organisasi, informasi berguna untuk membantu dalam pengambilan keputusan yang menentukan keberhasilan atau kesuksesan organisasi pada masa datang. Untuk menjadi bernilai bagi manager dan pembuat keputusan, informasi seharusnya memiliki karakteristik seperti di bawah ini:

1. Akurat.

Informasi yang akurat adalah informasi yang bebas dari error. Dalam beberapa kasus, informasi yang tidak akurat dihasilkan karena data yang digunakan pada pemrosesan tidak akurat.

2. Lengkap.

Informasi yang lengkap berisi semua kebenaran (data) yang lengkap. Contoh, informasi pegawai keluar tidak akan lengkap tanpa informasi alasan pegawai keluar.

3. Ekonomis.

Informasi seharusnya ekonomis dalam pembuatannya. Para pembuat keputusan selalu akan membandingkan nilai guna informasi dan biaya yang dikeluarkan untuk membuatnya.

4. Fleksibel.

Informasi yang fleksibel dapat digunakan untuk berbagai tujuan.

5. Handal.

Informasi yang handal dapat diandalkan. Dalam banyak kasus, kehandalan sebuah informasi bergantung pada metode pengumpulan data. Dalam contoh lain, kehandalan ini bergantung pada sumber dari informasi tersebut.

6. *Relevan* (Berhubungan).

Informasi yang *relevan* penting bagi pembuat keputusan. Istilahnya, informasi bahwa harga kayu turun, tidak *relevan* bagi pabrik pembuatan kain.

7. Sempel.

Informasi seharusnya juga simpel, tidak terlalu rumit. Informasi yang mutakhir dan detail mungkin tidak dibutuhkan. Kenyataannya, informasi yang berlebih dapat menyebabkan *information overload*, dimana para pembuat keputusan mempunyai informasi berlebih dan tidak bisa menentukan mana yang penting.

8. Tepat Waktu.

Informasi yang tepat waktu adalah informasi yang ada pada saat yang dibutuhkan.

9. Dapat Dibuktikan.

Informasi seharusnya dapat dibuktikan. Ini berarti setiap orang dapat memeriksa untuk memastikan bahwa informasi tersebut benar, cara untuk memeriksa yaitu mencari informasi yang sama dari sumber lain yang berbeda.

10. Dapat Diakses.

Informasi seharusnya mudah diakses oleh pengguna untuk mendapatkan bentuk informasi yang tepat, kapanpun dan dimanapun untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.

11. Aman.

Informasi seharusnya aman dari jamahan pengguna yang tidak memiliki hak untuk melakukan akses.

2.7 Aplikasi

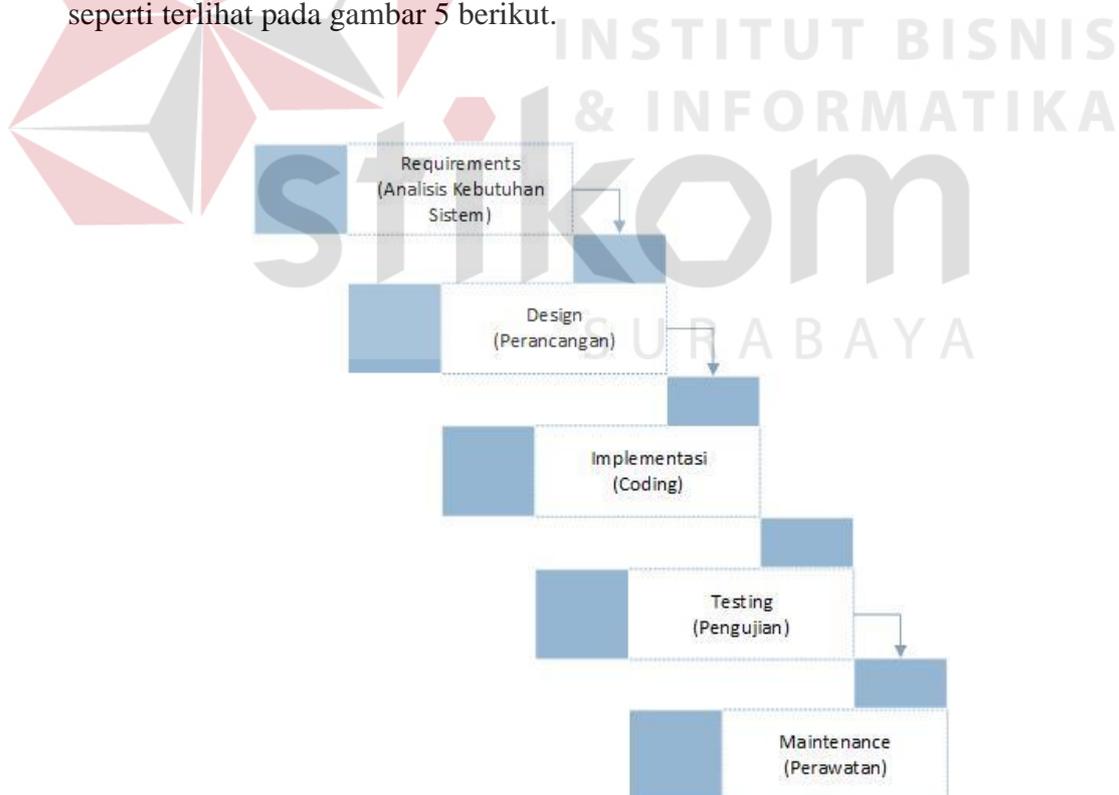
Definisi aplikasi menurut Shelly & Vermaat (2011), aplikasi adalah seperangkat instruksi khusus dalam komputer yang di rancang agar kita menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Sebagai contoh, aplikasi *word processing* adalah sebuah aplikasi yang diperuntukkan membuat dokumen tertulis, aplikasi *web browser* adalah aplikasi yang di peruntukkan untuk mencarisesuatu dan menampilkan halaman *web*. Sedangkan menurut Noviansyah (2008), aplikasi adalah penggunaan dan penerapan suatu konsep yang menjadi suatu pokok pembahasan. Aplikasi software yang direncanakan untuk suatu tugas khusus dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu :

1. Aplikasi *software* spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang di jalankan untuk menjalankan tugas tertentu.
2. Aplikasi *software* paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang di rancang untuk tugas tertentu.

2.8 System Development Life Cycle

Menurut Pressman (2001), Model *System Development Life Cycle* (SDLC) ini biasa disebut juga dengan model *waterfall* atau disebut juga *classic life cycle*. Adapun pengertian dari SDLC ini adalah suatu pendekatan yang sistematis dan berurutan. Tahapan-tahapannya adalah *Requirements* (analisis sistem), *Analysis* (analisis kebutuhan sistem), *Design* (perancangan), *Coding* (implementasi), *Testing* (pengujian) dan *Maintenance* (perawatan).

Model eksplisit pertama dari proses pengembangan perangkat lunak, berasal dari proses-proses rekayasa yang lain. Model ini memungkinkan proses pengembangan lebih terlihat. Hal ini dikarenakan bentuknya yang bertingkat ke bawah dari satu fase ke fase lainnya, model ini dikenal dengan model *waterfall*, seperti terlihat pada gambar 5 berikut.



Gambar 2.1. *System Development Life Cycle* (SDLC) Model *Waterfall*

Penjelasan-penjelasan SDLC Model *Waterfall*, adalah sebagai berikut:

a. *Requirement* (Analisis Kebutuhan Sistem)

Pada tahap awal ini dilakukan analisis guna menggali secara mendalam kebutuhan yang akan dibutuhkan. Kebutuhan ada bermacam-macam seperti halnya kebutuhan informasi bisnis, kebutuhan data dan kebutuhan user itu sendiri. Kebutuhan itu sendiri sebenarnya dibedakan menjadi tiga jenis kebutuhan. Pertama tentang kebutuhan teknologi. Dari hal ini dilakukan analisa mengenai kebutuhan teknologi yang diperlukan dalam pengembangan suatu sistem, seperti halnya data penyimpanan informasi / *database*. Kedua kebutuhan informasi, contohnya seperti informasi mengenai visi dan misi perusahaan, sejarah perusahaan, latar belakang perusahaan. Ketiga, Kebutuhan *user*. Dalam hal ini dilakukan analisa terkait kebutuhan user dan kategori user.

b. *Design* (Perancangan)

Selanjutnya, hasil analisa kebutuhan sistem tersebut akan dibuat sebuah *design database*, DFD, ERD, antarmuka pengguna / *Graphical User Interface (GUI)* dan jaringan yang dibutuhkan untuk sistem. Selain itu juga perlu dirancang struktur datanya, arsitektur perangkat lunak, detil prosedur dan karakteristik tampilan yang akan disajikan. Proses ini menterjemahkan kebutuhan sistem ke dalam sebuah model perangkat lunak yang dapat diperkirakan kualitasnya sebelum memulai tahap implementasi.

c. *Implementation (Coding)*

Rancangan yang telah dibuat dalam tahap sebelumnya akan diterjemahkan ke dalam suatu bentuk atau bahasa yang dapat dibaca dan diterjemahkan oleh komputer untuk diolah. Tahap ini juga dapat disebut dengan tahap implementasi, yaitu tahap yang mengkonversi hasil perancangan sebelumnya ke dalam sebuah bahasa pemrograman yang dimengerti oleh komputer. Kemudian komputer akan menjalankan fungsi-fungsi yang telah didefinisikan sehingga mampu memberikan layanan-layanan kepada penggunanya.

d. *Testing (Pengujian)*

Pengujian program dilakukan untuk mengetahui kesesuaian sistem berjalan sesuai prosedur atukah tidak dan memastikan sistem terhindar dari *error* yang terjadi. *Testing* juga dapat digunakan untuk memastikan kevalidan dalam proses *input*, sehingga dapat menghasilkan *output* yang sesuai. Pada tahap ini terdapat 2 metode pengujian perangkat yang dapat digunakan, yaitu metode *black-box* dan *white-box*. Pengujian dengan metode *black-box* merupakan pengujian yang menekankan pada fungsionalitas dari sebuah perangkat lunak tanpa harus mengetahui bagaimana struktur di dalam perangkat lunak tersebut. Sebuah perangkat lunak yang diuji menggunakan metode *black-box* dikatakan berhasil jika fungsi-fungsi yang ada telah memenuhi spesifikasi kebutuhan yang telah dibuat sebelumnya. Pengujian dengan menggunakan metode *white-box* yaitu menguji struktur internal perangkat lunak dengan melakukan pengujian pada algoritma yang digunakan oleh perangkat lunak.

e. *Maintenance* (Perawatan)

Tahap terakhir dari metode SDLC ini adalah *maintenance*. Pada tahap ini, jika sistem sudah sesuai dengan tujuan yang ditentukan dan dapat menyelesaikan masalah pada koperasi, maka akan diberikan kepada pengguna. Setelah digunakan dalam periode tertentu, pasti terdapat penyesuaian atau perubahan sesuai dengan keadaan yang diinginkan, sehingga membutuhkan perubahan terhadap sistem tersebut. Tahap ini dapat pula diartikan sebagai tahap penggunaan perangkat lunak yang disertai dengan perawatan dan perbaikan. Perawatan dan perbaikan suatu perangkat lunak diperlukan, termasuk didalamnya adalah pengembangan, karena dalam prakteknya ketika perangkat lunak digunakan terkadang masih terdapat kekurangan ataupun penambahan fitur-fitur baru yang dirasa perlu.

