

**SISTEM PENDAFTARAN DAN PEMBELAJARAN
BIMBINGAN BELAJAR
(STUDI KASUS: PT SUPERBIMBEL BOGOR)**

ABSTRAK

Bimbingan belajar (bimbel) adalah proses bantuan yang diberikan kepada individu (siswa) agar dapat mengatasi masalah-masalah yang dihadapinya dalam belajar sehingga setelah melalui proses perubahan belajar mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal Dengan kata lain tugas guru disini adalah membantu murid dalam mewujudkan kebiasaan belajar yang baik untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan, serta dalam rangka menyiapkan kelanjutan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu, selain belajar di sekolah, kita juga diharapkan dapat membina ilmu di luar sekolah untuk menambah ataupun mengatasi masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi di sekolah. Dengan berkembangnya teknologi internet, serta beberapa sistem baru di berbagai bidang termasuk dalam ranah pembelajaran modern dan bertitik tolak pada permasalahan di atas, sistem pendaftaran dan pembelajaran dibuat sebagai salah satu media yang diharapkan dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran bagi siswa bimbel. Dengan sistem ini siswa dapat melakukan registrasi pendaftaran secara *online* dan melakukan pembayaran dengan sistem transfer. Selain itu siswa bimbel juga dapat mendownload materi atau mengerjakan latihan soal untuk menambah pengetahuan. Adapun metodologi yang digunakan dalam pengembangan sistem pendaftaran dan pembelajaran ini penulis menggunakan metode pengembangan *waterfall* karena metode ini menggunakan konsep *Object Oriented* dengan aktifitas yang berfokus pada pengembangan model dengan menggunakan UML (*Unified Model Language*). Hasil akhir dibuatnya sistem pendaftaran dan pembelajaran ini adalah memfasilitasi siswa untuk melakukan pendaftaran secara *online* serta melakukan pembelajaran sehingga siswa dapat menambah pengetahuan di luar jam *private* bimbel.

Kata Kunci : Bimbingan belajar, teknologi internet, pendaftaran, pembelajaran, pengembangan *waterfall*.