

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Pelaporan

2.1.1 Sistem

Sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur – prosedur yang mempunyai tujuan tertentu (Jogiyanto, 2009). Contoh sistem yang mendefinisikan dengan pendekatan prosedur ini adalah sistem penerimaan barang dan pengeluaran barang.

2.1.2 Laporan

Menurut Keraf (2001), Laporan adalah suatu cara komunikasi di mana penulis menyampaikan informasi kepada seseorang atau suatu badan karena tanggung jawab yang dibebankan kepadanya.

Laporan mempunyai peranan yang penting pada suatu organisasi karena dalam suatu organisasi dimana hubungan antara atasan dan bawahan merupakan bagian dari keberhasilan organisasi tersebut. Dengan adanya hubungan antara perseorangan dalam suatu organisasi baik yang berupa hubungan antara atasan dan bawahan, ataupun antara sesama karyawan yang terjalin baik maka akan bisa mewujudkan suatu sistem *delegation of authority* dan pertanggungjawaban akan terlaksana secara efektif dan efisien dalam organisasi.

Pengertian laporan adalah bentuk penyajian fakta tentang suatu keadaan atau suatu kegiatan, pada dasarnya fakta yang disajikan itu berkenaan dengan tanggung jawab yang ditugaskan kepada si pelapor. Fakta yang disajikan merupakan bahan atau keterangan berdasarkan keadaan objektif yang dialami sendiri oleh si pelapor (dilihat, didengar, atau dirasakan sendiri) ketika si pelapor melakukan suatu kegiatan.

Dalam pembuatan suatu laporan formal, bahasa yang digunakan haruslah bahasa yang baik, jelas dan teratur. Bahasa yang baik tidak berarti bahwa laporan itu mempergunakan gaya bahasa yang penuh hiasan, melainkan dari segi sintaksis bahasanya teratur, jelas memperlihatkan hubungan yang baik antara satu kata dengan kata yang lain dan antara satu kalimat dengan kalimat lain. Penggunaan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

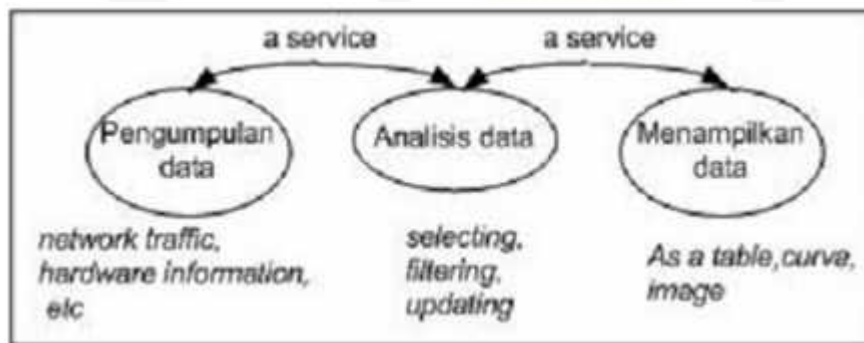
kata ganti orang pertama dan kedua harus dihindari, kecuali penggunaan kata "kami" bila yang menyampaikan laporan adalah suatu badan atau suatu tugas.

2.2 Sistem Monitoring

2.2.1 Pengertian Monitoring

Menurut Clyton dkk (1983) monitoring adalah sebagai suatu proses mengukur, mencatat, mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi untuk membantu pengambilan keputusan manajemen program/proyek. Sistem monitoring merupakan suatu proses untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber daya. Biasanya data yang dikumpulkan merupakan data yang real time. Secara garis besar tahapan dalam sebuah sistem monitoring terbagi ke dalam tiga proses besar seperti yang terlihat pada Gambar 2.1 , yaitu:

- 1) Proses di dalam pengumpulan data monitoring
- 2) Proses di dalam analisis data monitoring
- 3) Proses di dalam menampilkan data hasil montoring



Gambar 2.1 Proses dalam sistem monitoring (Ohara,2005)

Aksi yang terjadi di antara proses-proses dalam sebuah sistem monitoring adalah berbentuk *service*, yaitu suatu proses yang terus-menerus berjalan pada interval waktu tertentu. Proses-proses yang terjadi pada suatu sistem monitoring dimulai dari pengumpulan data seperti data dari *network traffic, hardware information*, dan lain-lain yang kemudian data tersebut dianalisis pada proses analisis data dan pada akhirnya data tersebut akan ditampilkan.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.2.2 Tujuan Monitoring

Tujuan dari monitoring adalah pengukuran dan penilaian kinerja pembinaan, sehingga dapat mencapai hasil yang diharapkan baik secara kualitas dan kuantitas dengan efektif. Pada dasarnya fokus dari monitoring adalah masukan dan proses pelaksanaan sekaligus kontribusi faktor-faktor terkait terhadap hasil pembinaan secara kualitas dan kuantitas, kerjasama, proses pengambilan keputusan dan kebijakan, advokasi dan koordinasi.

Mengkaji apakah kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan telah sesuai dengan rencana Mengidentifikasi masalah yang timbul agar langsung dapat diatasi melakukan penilaian apakah pola kerja dan manajemen yang digunakan sudah tepat untuk mencapai tujuan kegiatan. mengetahui kaitan antara kegiatan dengan tujuan untuk memperoleh ukuran kemajuan, menyesuaikan kegiatan dengan lingkungan yang berubah, tanpa menyimpang dari tujuan.

2.3 Kegiatan PIK-KRR

2.3.1 Pengertian PIK-R

PIK Remaja adalah suatu wadah kegiatan program PKBR (Penyiapan Kehidupan Berkeluarga Bagi Remaja) yang dikelola dari, oleh dan untuk remaja guna memberikan pelayanan informasi dan konseling kesehatan reproduksi serta penyiapan kehidupan berkeluarga (BKKBN,2008).

Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak ke masa dewasa. Kehidupan remaja merupakan kehidupan yang sangat menentukan bagi kehidupan masa depan mereka selanjutnya. Masa remaja seperti ini oleh Bank Dunia disebut sebagai masa transisi kehidupan remaja. Transisi kehidupan remaja oleh Bank Dunia dibagi menjadi 5 hal (*Youth Five Life Transitions*). Transisi kehidupan yang dimaksud menurut World Bank, yaitu:

- 1) Melanjutkan sekolah (*continue learning*)
- 2) Mencari pekerjaan (*start working*)
- 3) Memulai kehidupan berkeluarga (*form families*)
- 4) Menjadi anggota masyarakat (*exercise citizenship*)
- 5) Mempraktekkan hidup sehat (*practice healthy life*).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Program PKBR (Penyiapan Kehidupan Berkeluarga Bagi Remaja) yang dilaksanakan berkaitan dengan bidang kehidupan yang kelima dari transisi kehidupan remaja dimaksud, yakni mempraktekkan hidup secara sehat (practice healthy life). Empat bidang kehidupan lainnya yang akan dimasuki oleh remaja sangat ditentukan oleh berhasil tidaknya remaja mempraktekkan kehidupan yang sehat. Dengan kata lain apabila remaja gagal berperilaku sehat, kemungkinan besar remaja yang bersangkutan akan gagal pada empat bidang kehidupan yang lain.

2.3.2 Tujuan Kegiatan PIK-R

2.3.2.1 Tujuan Umum

Bertujuan untuk meningkatkan akses dan kualitas pengelolaan dan pelayanan PIK Remaja dalam rangka peningkatan pencapaian tujuan PIK Remaja. Sedangkan tujuan dari PIK Remaja itu sendiri adalah untuk memberikan informasi PKBR, Pendewasaan Usia Perkawinan, Keterampilan Hidup (*Life Skills*), pelayanan konseling dan rujukan PKBR. Disamping itu untuk mengembangkan kegiatan-kegiatan lain yang khas, sesuai dengan minat dan kebutuhan remaja untuk mencapai Tegar Remaja dalam rangka Tegar Keluarga guna mewujudkan Keluarga Kecil Bahagia Sejahtera (BKKBN, 2008).

2.3.2.2 Tujuan Khusus

Menurut BKKBN (2008) tujuan khusus dari PIKR, yaitu:

- 1) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para Pembina dan Pengelola PIK Remaja tentang pengertian dan batasan PIK Remaja.
- 2) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para Pembina dan Pengelola PIK Remaja, tentang tujuan, sasaran dan ruang lingkup PIK Remaja.
- 3) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para Pembina dan Pengelola PIK Remaja tentang strategi pembentukan, pembinaan dan pengembangan PIK Remaja.
- 4) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para Pembina dan Pengelola PIK Remaja, tentang pokok-pokok kegiatan dan mekanisme pengelolaan PIK Remaja.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para Pembina dan Pengelola PIK Remaja tentang monitoring, evaluasi dan pelaporan PIK Remaja.

2.3.3 Sasaran Dan Ruang Lingkup

2.3.3.1 Sasaran

Sasaran yang terkait dengan pembentukan, pengembangan, pengelolaan, pelayanan dan pembinaan PIK Remaja, yaitu:

1) Pembina

Pembina PIK Remaja adalah seseorang yang mempunyai kepedulian yang tinggi terhadap masalah-masalah remaja, memberi dukungan dan aktif membina PIK Remaja, baik yang berasal dari Pemerintah, Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) atau organisasi kepemudaan/remaja lainnya, yaitu :

- 1) Pemerintah: Kepala desa/lurah, camat, bupati, walikota, pimpinan SKPDKB.
- 2) Pimpinan LSM: pimpinan kelompok-kelompok organisasi masyarakat (seperti: pengurus masjid, pastor, pendeta, pedande, biksu) dan pimpinan kelompok dan organisasi pemuda.
- 3) Pimpinan media massa (surat kabar, majalah, radio dan TV).
- 4) Rektor/Dekan, kepala SLTP, SLTA, pimpinan pondok pesantren, komite sekolah.
- 5) Orang tua, melalui program Bina Keluarga Remaja (BKR), majelis ta'lim, program PKK.
- 6) Pimpinan kelompok sebaya melalui program Karang Taruna, pramuka, remaja masjid/gereja/vihara.

2) Pengelola PIK Remaja

Pengelola PIK Remaja adalah pemuda/remaja yang punya komitmen dan mengelola langsung PIK Remaja serta telah mengikuti pelatihan dengan mempergunakan modul dan kurikulum standard yang telah disusun oleh BKKBN atau yang sejenis.


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3) Pendidik Sebaya

Remaja yang telah mengikuti kepedulian dan mampu memberikan informasi KRR kepada remaja.

4) Konselor Sebaya

Pendidik sebaya yang telah mengikuti pelatihan konseling remaja dan mampu memberikan pelayanan konseling KRR kepada remaja.

2.3.3.2 Ruang Lingkup

Ruang lingkup PIK Remaja meliputi aspek-aspek kegiatan pemberian informasi PKBR, Pendewasaan Usia Perkawinan, Keterampilan Hidup (Life Skills), pelayanan konseling, rujukan, pengembangan jaringan dan dukungan, dan kegiatan-kegiatan pendukung lainnya sesuai dengan ciri dan minat remaja.

PIK Remaja tidak mengikuti tingkatan wilayah administrasi seperti tingkat desa, tingkat kecamatan, tingkat kabupaten/kota atau provinsi. Artinya PIK Remaja dapat melayani remaja lainnya yang berada di luar lokasi wilayah administrasinya. PIK Remaja dalam penyebutannya bisa dikaitkan dengan tempat dan institusi pembinaanya seperti PIK Remaja sekolah, PIK Remaja masjid, PIK Remaja pesantren, dan lain-lain.

2.3.4 Tahapan-Tahapan PIK-KRR

1) PIK-KRR Tahap TUMBUH

1) Tujuan dari tahapan PIK-R Tumbuh, yaitu :

Untuk meningkatkan akses dan kualitas pengelolaan dan pelayanan PIK-KRR sehingga jumlah remaja yang mendapatkan informasi dan konseling KRR melalui PIK-KRR meningkat. Tujuan ini diupayakan dengan strategi memenuhi seluruh ciri PIK-KRR tahap Tumbuh.

2) Sasaran dari tahapan PIK-R Tumbuh, yaitu :

- 1) Pengelola PIK-KRR
- 2) Penanggung Jawab PIK-KRR
- 3) Pendidik Sebaya

3) Kegiatan dari tahapan PIK-R Tumbuh, yaitu :

- 1) Pemberian materi TRIAD KRR
- 2) Pendalaman materi TRIAD KRR

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Pemberian materi pemahaman tentang hak-hak reproduksi
- 4) Aktifitas bersifat penyadaran (KIE)
- 5) Penggunaan media cetak untuk promosi
- 6) Melakukan pencatatan/ laporan kegiatan

2) PIK-KRR Tahap TEGAK

- 1) Tujuan dari tahapan PIK-R Tegak, yaitu :
Untuk meningkatkan akses dan kualitas pengelolaan dan pelayanan PIK-KRR sehingga jumlah remaja yang mendapatkan informasi dan konseling KRR melalui PIK-KRR meningkat. Tujuan ini diupayakan dengan strategi memenuhi seluruh ciri PIK-KRR tahap Tegak.
- 2) Sasaran dari tahapan PIK-R Tegak, yaitu :
 - 1) Pendidik Sebaya
 - 2) Konselor sebaya
 - 3) Pengelola PIK-KRR
 - 4) Penanggung Jawab PIK-KRR
 - 5) Tenaga medis dan tenaga non medis yang sudah terkait jaringan
 - 6) Pelayanan rujukan PIK-KRR
- 3) Kegiatan dari tahapan PIK-R Tegak, yaitu :
 - 1) Pemberian materi TRIAD KRR lanjutan
 - 2) Pemberian materi tentang 8 fungsi keluarga
 - 3) Pemberian materi pendewasaan usia perkawinan (PUP)
 - 4) Pemberian keterampilan hidup (life skills)
 - 5) Keterampilan advokasi dan KIE
 - 6) Penggunaan media cetak dan elektronik
 - 7) Melakukan konseling KRR
 - 8) Melakukan advokasi dan promosi
 - 9) Melakukan kegiatan-kegiatan yang menarik minat remaja untuk datang ke PIK-R (pelatihan penyiapan karier, jambore remaja, pentas seni, lintas alam, dsb)
 - 10) Melakukan pencatatan/laporan

3) PIK-KRR Tahap TEGAR

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Tujuan dari tahapan PIK-R Tegar, yaitu :
Untuk meningkatkan akses dan kualitas pengelolaan dan pelayanan PIK-KRR sehingga jumlah remaja yang mendapatkan informasi dan konseling KRR melalui PIK-KRR meningkat. Tujuan ini diupayakan dengan strategi memenuhi seluruh ciri PIK-KRR tahap Tegar.
- 2) Sasaran dari tahapan PIK-R Tegar, yaitu :
 - 1) Pendidik Sebaya
 - 2) Konselor sebaya
 - 3) Pengelola PIK-KRR
 - 4) Penanggung Jawab PIK-KRR
 - 5) Tenaga medis dan tenaga non medis yang sudah terkait jaringan
 - 6) Ketua kelompok-kelompok remaja
 - 7) Orang tua dari remaja sasaran PIK-KRR
 - 8) Guru-guru sekolah sekitar PIK-KRR
 - 9) Pengelola PIK-KRR lain di sekitar
 - 10) Pimpinan organisasi induk PIK-KRR
- 3) Kegiatan dari tahapan PIK-R Tegar, yaitu :
 - 1) Pemberian materi TRIAD KRR lanjutan
 - 2) Pemberian materi tentang 8 fungsi keluarga
 - 3) Pemberian materi pendewasaan usia perkawinan (PUP)
 - 4) Pemberian keterampilan hidup (life skills)
 - 5) Keterampilan advokasi dan KIE
 - 6) Penggunaan media cetak dan elektronik
 - 7) Melakukan konseling KRR
 - 8) Melakukan advokasi dan promosi
 - 9) Melakukan kegiatan-kegiatan yang menarik minat remaja untuk datang ke PIK-R (pelatihan penyiapan karier, jambore remaja, pentas seni, lintas alam, dsb)
 - 10) Menyediakan pelayanan lain disamping pelayanan KRR sesuai kebutuhan remaja (pemeriksaan gigi, konsultasi gigi, konsultasi kecantikan, dsb)

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

- 11) Mempunyai akses pada jaringan internet
- 12) Melibatkan jaringan termasuk pelayanan kesehatan
- 13) Melakukan pencatatan/laporan

2.3.5 Pengertian dan Batasan PIK-KRR

PIK Remaja bertujuan untuk memberikan informasi PKBR (Penyiapan Kehidupan Berkeluarga Bagi Remaja), Pendewasaan Usia Perkawinan, Keterampilan Hidup (*Life Skills*), Pelayanan Konseling dan Rujukan PKBR.

Pengertian dan Batasan :

- 1) Pusat Informasi dan Konseling Remaja (PIK Remaja) adalah suatu wadah kegiatan program PKBR yang dikelola dari, oleh dan untuk remaja guna memberikan pelayanan informasi dan konseling tentang Perencanaan Kehidupan Berkeluarga Bagi Remaja serta kegiatan-kegiatan penunjang lainnya. PIK Remaja adalah nama generik. Untuk menampung kebutuhan program PKBR dan menarik minat remaja datang ke PIK Remaja, nama generik ini dapat dikembangkan dengan nama-nama yang sesuai dengan kebutuhan program dan selera remaja setempat.
- 2) Kesehatan Reproduksi Remaja adalah suatu kondisi sehat yang menyangkut sistem reproduksi (fungsi, komponen, dan proses) yang dimiliki oleh remaja baik secara fisik, mental, emosional, dan spiritual.
- 3) PKBR adalah suatu program untuk memfasilitasi terwujudnya Tegar Remaja, yaitu Remaja yang berperilaku sehat, terhindar dari resiko TRIAD KRR (Sexualitas, Napza, HIV dan AIDS), menunda usia pernikahan, mempunyai perencanaan kehidupan berkeluarga untuk mewujudkan Keluarga Kecil Bahagia Sejahtera serta menjadi contoh, model, idola, dan sumber informasi bagi teman sebayanya.
- 4) TRIAD KRR adalah 3 resiko yang dihadapi oleh remaja yaitu resiko-resiko yang berkaitan dengan Sexualitas, Napza, HIV dan AIDS.
- 5) Resiko Sexualitas adalah sikap dan perilaku seksual remaja yang berkaitan dengan Infeksi Menular Seksual (IMS), Kehamilan Tidak Diinginkan (KTD), aborsi, dan resiko perilaku seks sebelum nikah.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 6) HIV adalah singkatan dari Human Immunodeficiency Virus, yaitu virus yang menurunkan sistem kekebalan tubuh manusia.
- 7) AIDS adalah singkatan dari Acquired Immuno Deficiency Syndrome, yaitu kumpulan dari berbagai gejala penyakit akibat turunnya kekebalan tubuh individu yang didapat akibat HIV.
- 8) Napza adalah singkatan dari Narkotika, Alkohol, Psikotropika, dan Zat Adiktif lainnya, yaitu zat-zat kimiawi yang dimaksudkan kedalam tubuh manusia baik secara oral (melalui mulut), dihirup (melalui hidung), atau disuntik yang menimbulkan efek tertentu terhadap fisik, mental, dan ketergantungan.
- 9) Remaja (Adolescent) adalah penduduk usia 10-19 tahun (WHO); Pemuda (Youth) adalah penduduk usia 15-24 tahun (UNFPA); Orang Muda (Young People) adalah Penduduk usia 10-24 tahun (UNFPA dan WHO); Generasi Muda (Young Generation) adalah penduduk usia 12-24 tahun (World Bank). Remaja sebagai sasaran program PKBR adalah penduduk usia 10-24 tahun yang belum menikah.
- 10) Pendidik Sebaya PKBR adalah remaja yang mempunyai komitmen dan motivasi yang tinggi sebagai narasumber bagi kelompok remaja sebayanya dan telah mengikuti pelatihan Pendidik Sebaya PKBR dengan mempergunakan Modul dan Kurikulum Standar yang telah disusun oleh BKKBN atau yang sejenis.
- 11) Konselor Sebaya PKBR adalah Pendidik Sebaya yang punya komitmen dan motivasi yang tinggi untuk memberikan konseling PKBR bagi kelompok remaja sebayanya yang telah mengikuti pelatihan konseling PKBR dengan mempergunakan Modul dan Kurikulum Standard yang telah disusun oleh BKKBN atau yang sejenis.
- 12) Pengelola PIK Remaja adalah pemuda/remaja yang punya komitmen dan mengelola langsung PIK Remaja serta telah mengikuti pelatihan dengan mempergunakan Modul dan Kurikulum Standard yang telah disusun oleh BKKBN atau yang sejenis. Pengelola PIK Remaja terdiri dari Ketua, Bidang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Administrasi, Bidang Program dan Kegiatan, Pendidik Sebaya dan Konselor Sebaya.

- 13) Pembina PIK Remaja adalah seseorang yang mempunyai kepedulian yang tinggi terhadap masalah-masalah remaja, memberi dukungan dan aktif membina PIK Remaja, baik yang berasal dari Pemerintah, Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) atau organisasi kepemudaan/remaja lainnya.
- 14) Pendidikan PKBR adalah suatu proses penyampaian informasi atau pendidikan PKBR yang dilakukan oleh Pendidik Sebaya untuk membantu remaja sebayanya dalam memahami tentang Perencanaan Kehidupan Berkeluarga Bagi Remaja.
- 15) Konseling PKBR adalah suatu proses konsultasi dimana seorang Konselor Sebaya membantu remaja sebayanya untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan PKBR.
- 16) Tegar Remaja adalah remaja-remaja yang menunda usia pernikahan, berperilaku sehat, terhindar dari resiko Seksualitas, Napza, HIV dan AIDS, mempunyai perencanaan kehidupan berkeluarga untuk mewujudkan Keluarga Kecil Bahagia Sejahtera dan menjadi contoh, model, idola, dan sumber informasi bagi teman sebayanya.
- 17) Keterampilan Hidup (LifeSkills) menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 adalah pendidikan non formal yang memberikan keterampilan non formal, sosial, intelektual/akademis, dan vokasional untuk bekerja secara mandiri. Life Skills yang dikembangkan dalam program PKBR lebih ditekankan pada Life Skills yang berkaitan dengan keterampilan fisik, keterampilan mental, keterampilan emosional, keterampilan spiritual, keterampilan kejuruan (vocational), dan keterampilan menghadapi kesulitan.

2.4 Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem secara umum adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada user tentang sistem yang baru, yang merupakan persiapan dari desain secara terinci. Untuk mengidentifikasi komponen-komponen

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Model bisa dikembangkan sejalan dengan pemahaman kita tentang sesuatu.
- 4) Konsep bisa mewakili sesuatu yang nyata maupun tidak nyata.
- 5) Konsep-konsep yang diterapkan UML adalah suatu model berisikan informasi mengenai sistem(domain) model-model berisi elemen-elemen model seperti kelas , simpul-simpul, paket-paket, dan sebagainya. Satu diagram menunjukkan satu pandangan tertentu dari model.

Tujuan utama perancangan UML ada 6, yaitu:

- 1) Menyediakan bahasa pemodelan Visual yang Ekspresif dan siap pakai untuk mengembangkan dan pertukaran model-model yang berarti.
- 2) Menyediakan mekanisme perluasan dan spesialisasi untuk memperluas konsep inti.
- 3) Mendukung spesifikasi independen bahasa pemrograman dan proses pengembangan tertentu.
- 4) Menyediakan basis formal untuk pemahaman bahasa pemodelan.
- 5) Mendorong pertumbuhan pasar kakas berorientasi objek.
- 6) Mendukung konsep-konsep pengembangan level lebih tinggi seperti komponen, kolaborasi, framework dan pattern.

2.6.1 Use Case Diagram

Menurut Nugroho (2005), *use case* atau diagram *use case* merupakan permodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan di buat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan di buat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Syarat penamaan pada *use case* adalah nama didefinisikan sesederhana mungkin dan dapat di pahami. Ada 2 hal utama, yaitu:


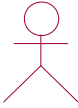



- 1) Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan di buat di luar sistem informasi yang akan di buat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) *Use case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

Tabel 2.1 Simbol *Use Case* Diagram.

Simbol	Deskripsi
 <p><i>Use case</i></p>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal di awal frase nama <i>use case</i> .
 <p>Actor</p>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan di buat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
 <p>Asosiasi/association</p>	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
 <p><<include>></p>	Include berarti <i>use case</i> yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah <i>use case</i> yang ditambah telah dijalankan sebelum <i>use case</i> tambahan dijalankan.
 <p>Generalisasi</p>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.

Sumber : Nugroho (2005)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

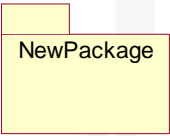

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.6.2. Class Diagram

Menurut Nugroho (2005), diagram kelas atau *Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan di buat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang di sebut atribut dan metode operasi.

- 1) Atribut merupakan variabel-variabel yang di miliki oleh suatu kelas.
- 2) Operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.



Tabel 2.2 Simbol *Class Diagram*.

Simbol	Deskripsi
 <p><i>Package</i></p>	<i>Package</i> merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas
 <p>Kelas/<i>class</i></p>	Kelas pada struktur sistem.
 <p>antarmuka/<i>interface</i></p>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
 <p>Asosiasi/<i>association</i></p>	Relasi antar kelas dengan makna umum. Asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>mutiplicity</i> .
 <p>Asosiasi berarah/<i>directed association</i></p>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
 <p>Generalisasi</p>	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 2.2 Simbol *Class Diagram* (Lanjutan)

 Ketergantungan/ <i>dependency</i>	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
 Agregasi/ <i>aggregation</i>	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>).



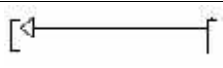
Sumber : Nugroho (2005)

2.6.3. Sequence Diagram

Menurut Nugroho (2005), diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka haru diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansi menjadi objek itu.

Banyaknya diagram sekuen yang harus digambar adalah sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksinya pesan sudah dicakup pada diagram sekuen sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan maka diagram sekuen yang harus di buat semakin banyak.

Tabel 2.3 Simbol *Sequence Diagram*.

Simbol	Deskripsi
 <i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
 <i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
 <i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

Sumber : Nugroho (2005)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

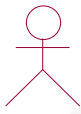


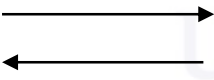
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.6.4. Collaboration Diagram

Menurut Nugroho (2005), diagram kolaborasi mengelompokkan *message* pada kumpulan diagram sekuen menjadi sebuah diagram. Dalam diagram kolaborasi yang di tuliskan adalah operasi/metode yang dijalankan antara objek yang satu dan objek lainnya secara keseluruhan. Oleh karena itu dapat diambil dari jalannya interaksi pada semua diagram sekuen. Penomoran metode dapat dilakukan berdasarkan urutan dijalkannya metode/operasi diantara objek yang satu dengan objek lainnya tau objek itu sendiri.

Tabel 2.4 Simbol *Collaboration Diagram*.

Simbol	Deskripsi
	<i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi dengan <i>object</i> , maka <i>actor</i> juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol <i>Actor</i> sama pada <i>Actor Use Case Diagram</i> .
	<i>Object instance</i> : Obyek yang dibuat, melakukan tindakan, dan / atau dimusnahkan selama <i>lifeline</i>
	Interaksi <i>link</i> : Merupakan indikasi bahwa obyek kejadian dan berkolaborasi aktor dan pertukaran pesan.
	Sinkronis pesan : Seketika sebuah komunikasi antara objek-objek yang menyampaikan informasi, dengan harapan bahwa tindakan akan dimulai sebagai hasil.

Sumber : Nugroho (2005)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.






2.6.5. Activity Diagram

Menurut Nugroho (2005) Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem, bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefinisikan 3 hal yaitu :

- 1) Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan.
- 2) Urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem/user *interface* dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antarmuka tampilan.
- 3) Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujinya.

Tabel 2.5 Simbol *Activity Diagram*.

Simbol	Deskripsi
	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
 <i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
 <i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
 <i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

Sumber : Nugroho (2005)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.7 Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP merupakan bahasa *server-side* yang cukup handal, yang akan disatukan dengan HTML dan berada di server. Artinya, sintaks dan perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di server sebelum dikirim ke komputer klien. Interpreter PHP dalam mengeksekusi kode PHP pada sisi server (*server-side*) berbeda dengan mesin maya Java yang mengeksekusi program pada sisi klien (*client-side*). PHP merupakan bahasa standar yang digunakan dalam dunia web site.

Pada awal tahun 1995, Rasmus Lerdorf membuat produk bernama PHP/FI (*Personel Home Page/Form Interpreter*). Produk yang merupakan cikal bakal PHP ini ditulis menggunakan bahasa C, dan memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan database serta membuat halaman dinamis. Seluruh aplikasi yang berbasis *web* dapat dibuat menggunakan PHP. Salah satu kelebihan PHP adalah kemampuan untuk dapat melakukan koneksi dengan berbagai database, seperti MySQL, PostgreSQL, dan Access. Selain itu PHP juga bersifat *open source*, untuk dapat menggunakannya kita tidak perlu membayar.

Variabel PHP digunakan untuk menyimpan data yang nilainya dapat berubah-ubah. Dalam bahasa PHP, variabel dimulai dengan tanda "\$". Aturan penulisan variabel ada 3, yaitu:

- 1) Hanya ada 3 karakter yang dapat digunakan untuk nama variabel yaitu huruf, angka dan garis bawah.
- 2) Karakter pertama setelah tanda "\$" harus huruf atau garis bawah
- 3) Jika nama variabel lebih dari satu kata. Tidak boleh ada tanda spasi di antara keduanya.

Hypertext Preprocessor (PHP) adalah skrip yang berjalan dalam *server side* yang ditambahkan dalam HTML. Skrip ini akan membuat suatu aplikasi dapat diintegrasikan ke dalam HTML sehingga suatu halaman HTML tidak lagi bersifat statis, namun menjadi dinamis. Sifat *server side* ini membuat pengerjaan skrip tersebut dikerjakan di server sedangkan yang dikirimkan kepada browser adalah hasil proses dari skrip tersebut yang sudah berbentuk HTML.

