

INTISARI

Inovasi terkait penggunaan ICT (*Information and Communication Technology*) sangat dibutuhkan untuk memfasilitasi proses implementasikan perilaku positif khususnya perilaku kebaikan pada siswa SMA (Sekolah Menengah Atas). Inovasi terkait pemanfaatan ICT dilakukan dengan membuat sebuah sistem. Sistem yang dibuat berfungsi memfasilitasi serta mempermudah proses implementasi perilaku kebaikan diantara siswa di sekolah. Sistem harus dapat mendukung komunikasi dua arah diantara siswa, untuk menciptakan hal tersebut kerangka kerja hubungan dua arah merupakan kerangka dasar pengelolaan data pada sistem. Dalam membangun komunikasi dua arah dibutuhkan rancangan struktur sistem yang kompleks dalam bentuk arsitektur software. Arsitektur tipe *blackboard* merupakan jenis arsitektur yang digunakan untuk merancang struktur sistem perilaku kebaikan. Hasil rancangan struktur sistem berbasis pada arsitektur *blackboard* dapat menciptakan struktur sistem yang efisien dalam proses implementasi perilaku kebaikan khususnya dalam membangun komunikasi dua arah. Implementasi kerangka kerja hubungan dua arah pada sistem membuat pengelolaan data dapat menciptakan informasi yang selaras dengan kebutuhan siswa, sehingga siswa dapat membangun komunikasi untuk melakukan implementasi perilaku kebaikan.

Keywords— Hubungan dua arah, Arsitektur *blackboard*, Perilaku kebaikan

ABSTRACT

Innovation of ICT (*Information and Communication Technology*) in social life is highly required to prompt the implementation of good social behavior, particularly among students in senior high school. Innovation in ICT to do with make a system. System innovation that is able to facilitate the process of goodness behavior implementation among students in school. The system must be capable of supporting an two way communication among students. To achieve this, this research would use the two-way relationship framework as the base of data distribution. In building the concept of two-way communication, it requires the design of the structured data distribution flow concept in the form of software architecture. Blackboard type architecture is a type of architecture used to design the structure of a goodness behavior system. Blackboard architecture design result be efficient to support the data distribution and two way communication. Implementation of a two-way relationship framework on the system makes data management able to create spesific information to students, so students can build communication to implement their good behavior.

Keywords— *Two-way relationship, Blackboard architecture, Goodness Behavior*