

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

eXcellent Generation adalah suatu komunitas anak muda di kota Bandung yang berdiri di bawah naungan Gereja Bethel Indonesia Sukawarna. Seiring dengan telah selesai dibangunnya gedung gereja baru, eXcellent Generation yang semula bertempat di GBI Istana Regensi berpindah ke Gereja Bethel Aruna beralamat di Jl. Aruna no. 19, Bandung dengan ruang ibadah yang berkapasitas 1700 orang.

Salah satu usaha untuk mendukung visi XG 1000 orang jemaat adalah dengan membuat sebuah media di dunia maya untuk memperkenalkan XG ke masyarakat luas. Jemaat XG dan semakin banyak, oleh karena itu, data tidak mungkin diolah secara manual. Organisasi ini memerlukan sebuah aplikasi untuk membantu pengelolaan data jemaat dan operasional organisasi, dan juga sebuah aplikasi yang dapat diakses secara mudah sebagai media komunikasi pengurus dan pengerja eXcellent Generation Youth Community untuk membantu pengerja mengetahui informasi terbaru seputar eXcellent Generation dan membantu koordinasi pengerja.

Sistem operasional selama ini masih menggunakan sistem manual. Sistem operasional tersebut antara lain sistem untuk menangani penjadwalan pelayanan, pendataan kehadiran jemaat, jaringan komunikasi *event* via SMS, pendataan komunitas sel (FRIEND), pendataan ulang tahun jemaat. Akan tetapi, dalam berbagai aktivitas yang harus dilakukan oleh pengurus eXcellent Generation tersebut sering terjadi kesalahan manusia (*human errors*). Masalah lain yang timbul adalah dibutuhkan waktu yang lama dan tenaga untuk memasukkan data serta kendala dalam mencari, dan menampilkan informasi. Selama ini, data yang telah ada dibiarkan tersimpan begitu saja sebagai arsip dan tidak diolah sehingga kurang bermanfaat.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka dibuatkan suatu aplikasi yang dapat menampilkan informasi tentang eXcellent Generation dan dapat menggantikan sistem yang masih manual menjadi sistem kerja yang terkomputerisasi. Aplikasi ini dibuat dengan basis *website* agar anak muda yang berada dimanapun dapat mengenal eXcellent Generation lewat dunia maya sehingga XG dapat lebih dikenal lagi di kalangan masyarakat luas. Pengurus dan pengerja dapat menangani sistem operasional yang ada dengan lebih mudah

dan cepat, serta mempermudah sistem informasi di antara pengurus dan pengerja dengan adanya aplikasi ini.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang, dapat dirumuskan masalah-masalah yang harus ditangani sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengenalkan eXcellent Generation pada masyarakat luas?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang membantu penyimpanan dan pengaksesan data pengurus, pengerja, pembagian jadwal pelayanan, rangkuman kotbah, foto, acara dan komunitas sel dalam eXcellent Generation *youth community*?
3. Bagaimana membuat aplikasi yang membantu pertukaran informasi antar pengerja XG?

1.3. Tujuan Pembahasan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Membuat sebuah aplikasi *website* yang menampilkan informasi mengenai eXcellent Generation yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja.
2. Melakukan analisa sistem dan membuat sebuah sistem basis data yang diterapkan dalam sebuah aplikasi sehingga data pengurus, pengerja, jadwal pelayanan, rangkuman kotbah, foto, acara dan komunitas sel dapat diakses dengan mudah.
3. Menyediakan fitur *sharing corner*, fitur *send SMS*, dan *send e-mail* dimana hanya dapat diakses oleh pengguna yang adalah pengurus atau pengerja eXcellent Generation.

1.4. Ruang Lingkup Kajian

Dalam pengerjaan tugas akhir, terdapat batasan ruang lingkup aplikasi sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berbasis *web* dan hanya dikembangkan untuk eXcellent Generation. Hak akses pada aplikasi terbagi menjadi : *admin*, *leader* (ketua FRIEND/ komunitas sel), *worker* (pengerja) dan *guest*. *Admin*, *leader*, dan *worker* memiliki *username* yang unik dan *password*.
2. Jadwal pelayanan dimasukkan oleh pengguna dengan tingkat akses *admin/ leader* secara manual.
3. Aplikasi ini tidak menangani sistem pengelolaan keuangan eXcellent Generation.

4. Pembuatan *user account* hanya bisa ditangani oleh *admin*, *user* tidak dapat mendaftar sendiri melalui *website* demi alasan keamanan.
5. *Sermons* hanya menampilkan rangkuman kotbah, bukan rekaman kotbah karena dalam perencanaan ke depannya, rekaman kotbah akan dijual dalam bentuk kepingan CD.

1.5. Sumber Data

Data-data yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah:

1. Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh melalui proses pembelajaran mata kuliah Pemrograman Web, Pemrograman Web Lanjut, Pemrograman Web Enterprise, Basis Data, Basis Data Lanjut dan Sistem Informasi yang diajarkan oleh dosen.

2. Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui studi literatur, internet, dan sumber-sumber lainnya untuk mendukung kekuatan dan kebenaran data primer.

1.6. Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian yang digunakan dalam laporan tugas akhir ini adalah:

BAB I. PENDAHULUAN membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, dan sistematika penyajian.

BAB II. DASAR TEORI membahas mengenai dasar-dasar teori yang digunakan dan menunjang pembuatan aplikasi yang ada.

BAB III. ANALISA DAN PERMODELAN membahas mengenai hasil analisis dan perancangan sistem yang dibuat, yaitu: analisis kebutuhan, *use case*, *activity diagram*, *class diagram*, ERD dan *user interface design*.

BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI membahas mengenai proses perkembangan tahap implementasi aplikasi dan *user Interface Design* yang telah dibuat.

BAB V. PENGUJIAN membahas tentang pengujian terhadap sistem dengan menggunakan *blackbox testing* dan kuesioner.

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN membahas tentang kesimpulan yang didapat dari hasil analisis, desain, dan implementasi berdasarkan teori yang terkait dan saran terhadap pengembangan sistem di masa yang akan datang.