

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Organisasi pemuda gereja adalah suatu organisasi yang bergerak di bidang pengembangan dan pemberdayaan kaum muda di gereja, organisasi ini bertujuan untuk memfasilitasi kaum muda di gereja untuk aktif melakukan pelayanan dan juga memfasilitasi kebutuhan pemuda gereja dalam hal kegiatan pengembangan diri, namun pada kenyataannya hal ini sangat sulit dilakukan, karena selama ini dialog dengan aktifis dan patisipan dalam setiap acara di gereja, dilakukan secara langsung oleh ketua atau koordinator, selain itu publikasi acara pun menjadi hal yang sulit, karena kurangnya media yang tersedia.

Hal ini menjadi suatu masalah yang cukup berat, mengingat wilayah yang harus dicakup cukup besar dan kurangnya sumber daya. Dengan berkembangnya teknologi di seluruh dunia, terutama teknologi informatika, Internet menjadi pilihan teknologi yang paling banyak di gunakan saat ini, pengguna Internet semakin hari semakin bertambah banyak, sehingga hal ini dipandang sebagai potensi besar yang berkembang secara pesat dan terus menerus.

Website dapat diartikan sebagai situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna Internet, berupa rantai halaman yang berisikan informasi data berupa teks, data gambar, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, website dapat bersifat statis maupun dinamis. Bersifat statis apabila website tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website, contohnya adalah website yang berisi profil organisasi. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna website.

Berdasarkan uraian diatas maka dibuat website forum untuk perkumpulan pemuda gereja berbasis web dan PHP. Aplikasi ini ditujukan untuk mempermudah melakukan dialog secara langsung dan memfasilitasi kegiatan dan pelayan gereja.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam *website* forum untuk perkumpulan pemuda gereja berbasis *web* dan PHP yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sistem yang dapat melakukan *posting* forum?
2. Bagaimana membuat sistem yang dapat menjembatani komunikasi dari koordinator OMK (Orang Muda Katolik) ke anggotanya?
3. Bagaimana membuat akses *website* ini hanya dapat digunakan oleh pengguna yang terdaftar ?
4. Apa saja hak akses yang dimiliki oleh setiap pengguna yang terdaftar?
5. Bagaimana membuat sistem yang dapat melakukan publikasi berita dan *event*?
6. Bagaimana membuat sistem yang memungkinkan *user* saling berkiriman pesan.
7. Bagaimana membuat sistem yang memungkinkan *user* untuk merubah profile.

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan *website* forum untuk perkumpulan pemuda gereja berbasis *web* dan PHP adalah :

1. Membuat suatu aplikasi yang memungkinkan pengguna yang berhak dapat melakukan *posting* forum.
2. Membuat suatu aplikasi yang dirancang untuk memudahkan pengguna melakukan komunikasi.
3. Membuat suatu aplikasi yang hanya dapat digunakan oleh pengguna yang terdaftar agar menghindari adanya pengaksesan dari pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.
4. Membuat suatu aplikasi yang memiliki pembagian hak akses dari pengguna – pengguna yang terdaftar, dan di bagi – bagi berdasarkan *role* nya.
5. Membuat suatu aplikasi yang memungkinkan melakukan publikasi berita yang dibagi – bagi berdasarkan jenisnya dan publikasi event.
6. Membuat suatu aplikasi yang memungkinkan *user* untuk saling bertukar pesan.
7. Membuat suatu aplikasi yang memungkinkan *user* merubah profile.

1.4 Batasan Masalah

Ruang lingkup *website* forum untuk perkumpulan pemuda gereja berbasis *web* dan PHP antara lain :

1. Membahas *posting* forum.
2. Membahas proses komunikasi.
3. Membahas pembatasan hak akses admin dan member.
4. Membahas pembagian hak akses admin dan member.
5. Membahas publikasi berita dan *event*.
6. Membahas pertukaran pesan antar *user*.
7. Membahas proses perubahan profile.

1.5 Sumber Data

Data-data yang digunakan dalam penyusunan makalah ini adalah :

1. Data primer
Data primer merupakan data yang diperoleh dari studi kasus dan data secara langsung dari pemuda gerejanya.
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 Pembahasan

BAB I Pendahuluan berisi latar belakang masalah yang memuat hal-hal yang menyebabkan munculnya masalah, mengapa masalah itu penting untuk dibahas; rumusan masalah yang merupakan pokok-pokok persoalan yang akan ditelaah, dikupas dan dipecahkan dalam bab pembahasan, tujuan pembahasan berisi organ-organ yang memuat garis-garis besar hasil yang ingin dicapai setelah membahas masalah dalam rumusannya, ruang lingkup kajian berfungsi memerinci prinsip-prinsip teori sebagai tolak ukur dalam pembahasan dan pemecahan masalah, sumber data diperoleh baik sumber data primer maupun sekunder; metode dan teknik penelitian, dan sistematika penyajian.

BAB II Dasar Teori memaparkan tentang PHP, *Data Flow Diagram*, *Process Specification*, *Entity Relationship Diagram*, Flex, AMFPHP, dan MySQL yang merupakan landasan teori yang digunakan untuk pembuatan aplikasi in

BAB III Analisa dan Pemodelan, memaparkan tentang perancangan dan analisi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB IV Perancangan dan Implementasi, menjelaskan tentang proses perancangan dan implementasi aplikasi.

BAB V Pengujian, menjelaskan tentang hasil testing dan evaluasi dalam pembuatan aplikasi

BAB VI Kesimpulan dan Saran berisi rangkuman hasil-hasil pembahasan dan menarik kesimpulan secara keseluruhan yang merupakan jawaban atas persoalan yang dikemukakan dalam rumusan masalah.