

ABSTRAK

Pemberian informasi kepada jemaat seperti warta jemaat, paideia, *pastoral message*, kegiatan dan jadwal kegiatan pada Gereja Kristen Indonesia – Perumahan Citra 1 masih dilakukan secara manual. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu jemaat tersebut untuk mendapatkan informasi secara mudah, cepat dan kapan saja. Sebelumnya, sudah dikembangkan aplikasi yang dapat memberikan informasi kepada jemaat secara otomatis berbasis Android. Karena tidak semua pengguna menggunakan Android, pada penelitian ini dibuatlah aplikasi berbasis iOS untuk melengkapi sistem yang sudah ada. Sistem ini memiliki beberapa fitur antara lain, memberikan informasi warta jemaat, paideia, *pastoral message*, kegiatan, jadwal kegiatan, mengolah data kegiatan dan jadwal kegiatan melakukan *approval content*. Diharapkan dengan adanya aplikasi berbasis iOS ini akan menambah kelengkapan sistem yang sudah ada pada Gereja Kristen Indonesia – Perumahan Citra 1.

Kata Kunci: Aplikasi *Mobile* Gereja, iOS, Sistem Informasi Gereja

ABSTRACT

Provision of information to the church as the church bulletin, paideia, pastoral message, activities and schedule of activities on the Indonesian Christian Church - Perumahan Citra 1 was still done manually. Therefore, we need a system that can help these people to get the information easily, quickly and at any time. Previously, an Android application have been developed to provide information automatically. Considering that not all users are using Android, this research aimed at developing iOS application that will add to the current applications available. This system has several features, giving the church bulletin information, paideia, pastoral message, activities, schedule events, activities and schedule of data processing activities do content approval. Hopefully with this iOS-based applications will supplement the existing system on the Indonesian Christian Church - Perumahan Citra.

Keywords: *Church Mobile Application, iOS, Information System of Church*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	I
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	III
PRAKATA	IV
ABSTRAK.....	VI
<i>ABSTRACT</i>	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG.....	XII
DAFTAR SINGKATAN	XIII
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 TUJUAN 2	
1.4 BATASAN MASALAH	2
1.5 SISTEMATIKA PEMBAHASAN	3
BAB 2. LANDASAN TEORI.....	4
2.1 GEREJA KRISTEN INDONESIA PERUMAHAN CITRA 1.....	4
2.2 IOS SDK DAN XCODE	4
2.3 <i>FRAMEWORK</i> UIKIT.....	6
2.4 <i>FRAMEWORK</i> CORE DATA	7
2.5 RESTKIT 8	
2.6 SWIFT 8	
2.7 MVC (<i>MODEL – VIEW - CONTROLLER</i>).....	9
2.8 STORYBOARD	10
BAB 3. ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM	11
3.1 ANALISIS	11
3.1.1 <i>Arsitektur Sistem</i>	11
3.2 GAMBAR KESELURUHAN	12

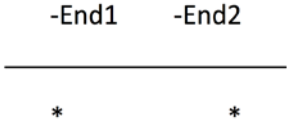
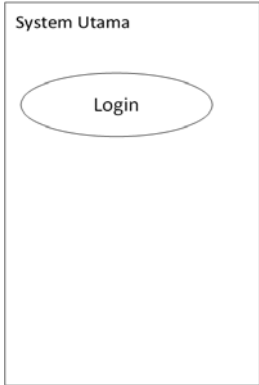
3.2.1	<i>Persyaratan Antarmuka Eksternal</i>	12
3.2.2	<i>Antarmuka dengan Pengguna</i>	12
3.2.3	<i>Antarmuka Perangkat Keras</i>	14
3.2.4	<i>Antarmuka Perangkat Lunak</i>	14
3.2.5	<i>Antarmuka Komunikasi</i>	15
3.2.6	<i>Fitur – fitur Produk Perangkat Lunak</i>	15
3.3	DISAIN PERANGKAT LUNAK	31
3.3.1	<i>Pemodelan Perangkat Lunak</i>	31
3.3.2	<i>Disain Penyimpanan Data</i>	33
3.3.3	<i>Disain Antarmuka</i>	33
BAB 4.	PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK	52
4.1	IMPLEMENTASI MODUL	52
4.1.1	<i>Implementasi Class Diagram</i>	52
4.2	IMPLEMENTASI PENYIMPANAN DATA	62
4.2.1	<i>Tabel Article</i>	62
4.2.2	<i>Tabel Category</i>	63
4.2.3	<i>Tabel JadwalKegiatan</i>	63
4.3	IMPLEMENTASI ANTARMUKA	63
4.3.1	<i>Antarmuka Warta Jemaat</i>	64
4.3.2	<i>Antarmuka Detail Warta Jemaat</i>	64
4.3.3	<i>Antarmuka Menu sebelum log in</i>	65
4.3.4	<i>Antarmuka Register</i>	66
4.3.5	<i>Antarmuka Log in</i>	66
4.3.6	<i>Antarmuka Menu setelah log in</i>	67
4.3.7	<i>Antarmuka Profil</i>	68
4.3.8	<i>Antarmuka Change Password</i>	68
4.3.9	<i>Antarmuka Menu Kegiatan</i>	69
4.3.10	<i>Antarmuka Detail Kegiatan</i>	70
4.3.11	<i>Antarmuka Jadwal Kegiatan</i>	70
4.3.12	<i>Antarmuka Pastoral Message</i>	71
4.3.13	<i>Antarmuka Paideia</i>	72
4.3.14	<i>Antarmuka Detail Paideia</i>	73

4.3.15	Antarmuka Menu Tambah Kegiatan dan Jadwal Kegiatan	74
4.3.16	Antarmuka Tambah Kegiatan.....	74
4.3.17	Antarmuka Tambah Jadwal Kegiatan.....	75
4.3.18	Antarmuka Dashboard Kunjungan	76
4.3.19	Antarmuka Komentar	76
BAB 5.	PEMBAHASAN DAN HASIL UJI COBA PENELITIAN.....	78
5.1	BLACK BOX TESTING	78
5.1.1	Pengujian Modul Warta Jemaat	78
5.1.2	Pengujian Modul Login	79
5.1.3	Pengujian Modul Pastoral Message	81
5.1.4	Pengujian Modul Paideia	81
5.1.5	Pengujian Modul Kegiatan.....	82
5.1.6	Pengujian Modul Jadwal Kegiatan.....	83
5.2	PENGUJIAN APLIKASI KE PENGGUNA	84
BAB 6.	KESIMPULAN DAN SARAN	85
6.1	KESIMPULAN.....	85
6.2	SARAN	85
DAFTAR PUSTAKA		86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Use Case System</i> Aplikasi Mobile Gereja Kristen Indonesia – Perumahan Citra 1.....	32
Gambar 3.5 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) Aplikasi Mobile Gereja Kristen Indonesia – Perumahan Citra 1	33
Gambar 3.6 Rancangan Antarmuka Warta Jemaat	34
Gambar 3.7 Rancangan Antarmuka Menu Sebelum Login	35
Gambar 3.8 Rancangan Antarmuka Register.....	36
Gambar 3.9 Rancangan Antarmuka Login.....	37
Gambar 3.10 Rancangan Antarmuka Menu Setelah Login	38
Gambar 3.11 Rancangan Antarmuka Profil	39
Gambar 3.12 Rancangan Antarmuka Change Password.....	40
Gambar 3.13 Rancangan Antarmuka Detail Warta Jemaat	41
Gambar 3.14 Rancangan Antarmuka Kegiatan.....	42
Gambar 3.15 Rancangan Antarmuka Detail Kegiatan.....	43
Gambar 3.16 Rancangan Antarmuka Jadwal Kegiatan.....	44
Gambar 3.17 Rancangan Antarmuka Pastoral Message	45
Gambar 3.18 Rancangan Antarmuka Detail Pastoral Message	46
Gambar 3.19 Rancangan Antarmuka Paideia	47
Gambar 3.20 Rancangan Antarmuka Detail Paideia.....	48
Gambar 3.21 Rancangan Antarmuka Menu Tambah Kegiatan dan Jadwal Kegiatan	49
Gambar 3.22 Rancangan Antarmuka Tambah Kegiatan.....	50
Gambar 3.23 Rancangan Antarmuka Tambah Jadwal Kegiatan	51

DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

DESKRIPSI	GAMBAR
<i>Actor</i>	
<i>Use Case</i>	
<i>Communication</i>	
<i>System Boundary</i>	
<i>Include</i>	---<<include>>-->
<i>Extend</i>	---<<extend>>-->

DAFTAR SINGKATAN

GKI	= Gereja Kristen Indonesia
ERD	= <i>Entity Relationship Diagram</i>
JSON	= JavaScript Object Notation