

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan dan membahas tentang latar belakang dibuatnya laporan ini dengan disertai masalah-masalah yang didapat oleh penulis diikuti dengan tujuan dari dibuatnya laporan ini dan sistem penyajian laporannya. Selain itu, pada bab ini akan dijelaskan juga fitur-fitur yang akan ada dalam program.

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan, pemerintahan, bisnis, dan usaha, bahkan kesehatan serta kebutuhan masyarakat lainnya selalu membutuhkan keberadaan informasi. Dengan berkembangnya Teknologi Informasi menjadikan Teknologi Informasi ini masuk kedalam kehidupan masyarakat karena Teknologi Informasi berkembang kearah yang sangat erat hubungannya dengan kehidupan dan kebutuhan masyarakat.

Pada Gereja Kristen Indonesia – Perumahan Citra 1 yang beralamat di Perumahan Citra 1 Blok B12 Jakarta 11840, pemberian informasi kepada jemaatnya seperti warta jemaat, paideia, *pastoral message*, kegiatan dan jadwal kegiatan masih dilakukan secara manual. Untuk itu dibutuhkan aplikasi mobile yang dapat membantu jemaatnya dalam mendapatkan informasi seperti warta jemaat, paideia, *pastoral message* dan jadwal kegiatan komisi secara cepat dan mudah. Untuk itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat menunjang kebutuhan tersebut. Saat ini, sudah ada aplikasi *mobile* Gereja Kristen Indonesia Citra 1 berbasis Android. Mengingat pengguna *mobile* di Gereja Kristen Indonesia Citra 1 adalah tidak hanya Android, maka dibutuhkan sebuah aplikasi Gereja Kristen Indonesia Citra 1 yang berbasis iOS.

Melihat dari permasalahan yang penulis sebutkan diatas, maka dibutuhkan sebuah aplikasi yang berbasiskan iOS. Dalam aplikasi berbasis iOS ini, akan dibuatkan fitur –fitur yang hampir sama dengan aplikasi android, yaitu sistem akan memberikan informasi dan mengolah data warta jemaat, paideia, *pastoral message* dan jadwal kegiatan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, masalah – masalah yang muncul dan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- 1) Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu operator/admin dalam mengelolah data warta jemaat, paideia, *pastoral message*, kegiatan dan jadwal kegiatan pada Gereja Kristen Indonesia Citra 1?
- 2) Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memberikan informasi warta jemaat, paideia, *pastoral message*, kegiatan dan jadwal kegiatan kepada jemaat di Gereja Kristen Indonesia Citra 1?

1.3 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka dapat diambil tujuannya antara lain :

- 1) Membuat aplikasi yang dapat membantu operator/admin dalam mengelolah data warta jemaat, paideia, *pastoral message*, kegiatan dan jadwal kegiatan pada Gereja Kristen Indonesia PerumahanCitra 1.
- 2) Membuat aplikasi yang dapat memberikan informasi warta jemaat, paideia, *pastoral message*, kegiatan dan jadwal kegiatan kepada jemaat di Gereja Kristen Indonesia - Perumahan Citra 1.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, diberikan pembatasan masalah agar pembahasan lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Adapun batasan masalah yang diberikan adalah sebagai berikut :

- 1) Perancangan Aplikasi *Mobile* Gereja Kristen Indonesia Perumahan Citra 1 berbasis iOS.
- 2) Aplikasi *Mobile* Gereja Kristen Indonesia Perumahan Citra 1 yang dibangun memiliki fasilitas :
 - a. Dapat melihat warta jemaat dan paideia.
 - b. Dapat melihat jadwal kegiatan & kegiatan masing – masing komisi.
 - c. Dapat melihat *pastoral message*.
 - d. Dapat memberikan, melihat dan merubah komentar.

- f. Dapat mengolah data kegiatan dan jadwal kegiatan.
 - g. Dapat mengolah data diri.
- 3) Sistem ini akan menggunakan bahasa pemrograman Objective-C dan Swift dalam pembuatan programnya, JSON (*JavaScript Object Notation*) sebagai format data Web Services, dan Core Data sebagai media penyimpanan data.

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika penyajian laporan ini nantinya akan disusun sebagai berikut :

BAB I. Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup kajian, sumber data, sistematika penyajian.

BAB II. Landasan Teori

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan sistem dan mendukung pembuatan sistem yang ada.

BAB III. Analisis dan Desain

Pada bab ini berisi tentang penjelasan analisis suatu keadaan, kebutuhan sistem, perancangan sistem, UML, ERD, dan gambaran arsitektur sistem.

BAB IV. Pengembangan Perangkat Lunak

Pada bab ini tentang penjelasan perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsional dan User Interface Design yang sudah dibuat.

BAB V. Testing dan Evaluasi Sistem

Pada bab ini berisi tentang penjelasan perencanaan pengujian sistem serta testing akan diuji dan dilakukan.

BAB VI. Kesimpulan dan saran

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan pada perancangan serta analisa pengujian aplikasi yang dibuat.