

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini, informasi dapat diperoleh dengan lebih efisien dan efektif. Hal ini mempermudah pekerjaan dengan menggunakan sebuah sistem yang terkomputerisasi agar informasi diperoleh dengan cepat dan meminimalisasi *human error* atau informasi yang salah.

Gereja Gerakan Pentakosta Shalom yang berada di Jalan Semar no.36 merupakan gereja yang melakukan banyak kegiatan pada saat hari Minggu. Jika ada kegiatan dilakukan di luar gereja maupun di gereja, semua kegiatan masih dilakukan dengan cara pencatatan manual menggunakan kertas. Kegiatan itu seperti penjadwalan, pencatatan jemaat, keuangan, dan lainnya

Dikarenakan sistem gereja GGP Shalom masih manual, gereja memiliki berbagai masalah, seperti tidak sesuai jadwal dengan realita aktivitas yang ada, kesulitan dalam pembuatan laporan keuangan dan lainnya. Maka gereja GGP Shalom membutuhkan aplikasi untuk menangani kegiatan-kegiatan yang dilakukan. Oleh karena itu, penulis akan membuat suatu aplikasi untuk gereja GGP Shalom dan juga akan menggunakan penjadwalan penugasan dengan metode *Constraint Satisfaction Problem*.

Aplikasi ini akan berbasis website dan diharapkan dapat mempermudah pemakai untuk melakukan kegiatan penjadwalan, keuangan dan lainnya dimanapun dan kapanpun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan sebelumnya, maka dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan untuk beberapa rumusan masalah antara lain:

1. Bagaimana cara mengelola data gereja secara terkomputerisasi?
2. Bagaimana cara membuat website yang dapat mengelola data jadwal kegiatan gereja, kehadiran jemaat, dan keuangan gereja?

3. Bagaimana penerapan metode Constraint Satisfaction Problem untuk website Gereja GGP Shalom?
4. Bagaimana cara membuat laporan berkala penjadwalan petugas kegiatan gereja, kehadiran jemaat, dan keuangan?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di deskripsikan diatas maka penulis menuliskan tujuan pembuatan website sebagai berikut

1. Pengelolaan data gereja secara terkomputerisasi dapat diimplementasikan dengan pembuatan website yang berisi data pelayanan, data jadwal, data absensi, dan data keuangan dari gereja.
2. Dengan pembuatan website yang dapat mengelola data penjadwalan petugas kegiatan gereja, kehadiran jemaat, dan keuangan.
3. Menggunakan metode Constraint Satisfaction Problem dalam menentukan penjadwalan petugas pada aktivitas gereja.
4. Membuat website yang dapat membuat laporan penjadwalan petugas kegiatan gereja, kehadiran jemaat, dan keuangan gereja.

1.4 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup kajian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- **Ruang Lingkup *Software*:**

Adapun ruang lingkup *software* tugas akhir ini yaitu perangkat yang mempunyai aplikasi *browser chrome, mozilla firefox* atau lainnya.

- **Ruang Lingkup *Hardware*:**

Adapun ruang lingkup *hardware* tugas akhir ini yaitu perangkat yang mendukung koneksi internet seperti komputer atau laptop.

- **Ruang Lingkup Aplikasi:**

Adapun ruang lingkup aplikasi tugas akhir ini yaitu aplikasi membantu penjadwalan yang ada, absensi kehadiran jemaat dan keuangan.

- **Admin dapat mengakses fitur-fitur sebagai berikut:**

Berikut adalah fitur-fitur yang dapat diakses oleh Admin:

1. Melakukan login dan register.
2. Melakukan random untuk pelatihan.
3. *Insert* jadwal.

4. Melihat laporan jadwal, absensi dan keuangan.

- **Anggota pelayanan dapat mengakses fitur-fitur sebagai berikut:**

Berikut adalah fitur-fitur yang dapat diakses oleh pelayanan:

1. Melakukan login.
2. *Insert* jadwal
3. Melihat laporan jadwal, absensi dan keuangan.

- **Bendahara dapat mengakses fitur-fitur sebagai berikut:**

Berikut adalah fitur-fitur yang dapat diakses oleh bendahara:

1. Melakukan login.
2. Insert dan update keuangan.
3. Melihat laporan jadwal, absensi dan keuangan.

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini diperoleh dari:

1. Primer
Data-data diperoleh melalui proses wawancara, observasi lapangan serta percobaan langsung dengan pengguna.
2. Sekunder
Data-data diperoleh dari buku, jurnal, internet, dan sumber-sumber lainnya untuk mendukung data primer.

1.6 Sistematika Penyajian

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, serta sistematika penyajian dari proyek tugas akhir ini.

BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian proyek tugas akhir ini.

BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini akan berisi mengenai proses bisnis, flowchart, ERD dan rancangan UI.

BAB 4 HASIL PENELITIAN

Bab ini digunakan untuk menjelaskan perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan *User Interface Design* yang sudah dibuat.

BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi pengujian dan analisa terhadap masing-masing fungsi dari aplikasi. Laporan dari pengujian tiap fungsi / method yang dibuat dalam metode *blackbox testing*.

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang membahas mengenai hal-hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.

