

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini yang semakin pesat sangat mempermudah manusia dalam berbagai bidang aspek kehidupan. Semua kalangan mampu menguasai dan mengakses berbagai teknologi yang sama. Teknologi menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, bahkan manusia selalu diwarnai dengan adanya inovasi teknologi yang terus berkembang bahkan mengubah cara kita berkomunikasi, bekerja, belajar, dan bersosialisasi. Internet sebagai wadah dalam mengakses berbagai situs, tentunya sangat berperan penting. Berdasarkan *List of countries by number of internet users* pada tahun 2021, Indonesia menduduki peringkat ke-4 sebagai pengguna internet terbanyak didunia. Survei nasional yang dilakukan oleh APJII didapatkan bahwa pengguna internet di Indonesia telah meningkat sebesar 14,6 % menjadi 196 juta orang pada 2020, yang sebelumnya 171 juta pada tahun 2018. Survei ini menunjukkan bahwa penetrasi pengguna internet di Indonesia telah meningkat menjadi 73,7 % dari 64,8 % pada tahun 2018. Hal ini menunjukkan berarti negara Indonesia sedang mengejar negara tetangga seperti Brunei, Singapura dan Thailand yang memiliki tingkat penetrasinya melebihi 70 % [1].

Website yang menjadi laman informasi yang disediakan oleh internet yang hanya dapat diakses melalui jaringan internet. Berbagai informasi yang dapat dimuat di *website* dan dalam berbagai format baik itu suara, video, gambar, tulisan dan masih banyak lagi. Dengan semakin banyak mengakses *website*, semakin banyak pula keuntungan yang didapatkan. Dengan banyaknya keuntungan dan keunggulan yang didapatkan dari *website* membuat berbagai instansi, perusahaan dan lembaga manapun baik itu komersial maupun non-komersial menggunakan *website* dalam menyampaikan informasi. Namun masih banyak instansi, perusahaan dan lembaga yang belum mengoptimalkan penggunaan situs web dalam menyajikan informasi [2]. Manfaat yang diperoleh dengan keberadaan *website*

selain menjadi sarana penyampaian informasi, menjadi wadah dalam membangun branding bisnis dan alat promosi yang efektif.

Dapat kita lihat bahwa masyarakat Indonesia semakin terhubung dengan digital. Dalam konteks ini, tidak hanya instansi komersial yang dapat memanfaatkan keberadaan *website*, tetapi juga entitas non-komersial seperti gereja. Gereja sebagai persekutuan orang percaya memiliki beragam kegiatan untuk membangun iman dan melayani jemaatnya. Dalam menjalankan kegiatan tersebut, gereja dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk memberikan kemudahan, menjangkau lebih banyak jemaat, serta meningkatkan efisiensi pelayanan. Pemanfaatan teknologi informasi salah satunya dengan membangun *website* resmi gereja yang berisi informasi jadwal kebaktian, khotbah, kegiatan pelayanan, profil singkat gereja dan lainnya. Dengan adanya *website* sangat memudahkan seluruh jemaat dalam mengakses dan mendapatkan informasi seputar gereja. Dengan adanya teknologi web sangat memudahkan gereja dalam mencatat data keuangan, data jemaat dan statistik gereja dengan rapi dan terstruktur. Dengan memanfaatkan teknologi secara bijak, gereja dapat menjangkau lebih banyak jiwa, memberikan pelayanan yang lebih baik, serta meningkatkan efisiensi administrasi dan operasional mereka. Hal ini sejalan dengan tujuan gereja untuk mengabarkan injil dan melayani jemaatnya.

Demikian juga dengan pelayanan di Gereja Kemah Injil Indonesia (GKII) Tanjung Lapang, gereja yang terletak di Jln. Batu Narit RT.04, Ds. Tanjung Lapang, Kec. Malinau Barat, Kab. Malinau, Prov. Kalimantan Utara yang berdiri sejak tahun 5 Mei 1957. GKII Tanjung Lapang merupakan gereja besar dengan jumlah anggota sebanyak 1.227 jiwa dan terdiri dari enam kategorial yaitu, pemuda, remaja, sekolah minggu, lansia, perkauan, dan perkaria. Jemaat GKII Tanjung Lapang juga terdiri dari 13 kelompok doa di mana masing-masing jemaat memiliki satu kelompok doa. Kondisi ini tentunya mengalami banyak kendala dalam pengembangan jemaat terkhususnya dalam penyebaran informasi dan pencatatan data jemaat baik dari segi sarana, prasarana, dan sumber daya manusia.

Setiap tahun, jumlah jemaat di Gereja Kemah Injil Indonesia (GKII) Tanjung Lapang terus bertambah, mencapai jumlah yang signifikan. Dalam mengelola jemaat yang terus bertambah, terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Pertama, kurangnya akses dan pemahaman terkait informasi gereja. BPJ memiliki tanggung jawab untuk memberikan arahan, pelayanan, dan menyampaikan informasi terkait kegiatan gereja kepada jemaat. Informasi ini adalah elemen penting dalam menjalankan kehidupan gereja sehari-hari, termasuk jadwal ibadah, kegiatan gereja, berita gereja, dan lainnya. Penyampaian informasi saat ini sering dilakukan melalui grup *WhatsApp* yang merupakan kelompok doa yang terdiri dari beberapa jemaat. Informasi yang disampaikan saat ini hanya mencakup jemaat GKII Tanjung Lapang. Kedua, pencatatan data jemaat yang ditangani oleh sekretaris dilakukan secara manual, sehingga kurang efisien. Data kehadiran jemaat setiap minggu tidak tercatat dalam buku catatan, melainkan hanya disampaikan pada saat rapat BPJ. Data kematian dan kelahiran juga tidak masuk dalam pencatatan sekretaris, padahal data tersebut dapat mempengaruhi jumlah jemaat digereja, berkurang atau bertambah. Ketiga, proses pendaftaran data pelayanan masih dilakukan secara manual. Jemaat yang ingin mendaftarkan diri untuk melayani harus menghubungi pembina bidang pelayanan yang diinginkan. Akibatnya, data pendaftar terkadang tidak tercatat dengan baik.

Penulis bersama BPJ dan gembala berencana untuk membuat sebuah *website* yang dirancang khusus. Pengembangan *website* ini dengan menerapkan metode *Agile Development*. Dalam pendekatan ini, pengembangan *website* akan berjalan dalam iterasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan jemaat. *Website* ini akan menjadi sarana yang efisien dan inklusif untuk menyampaikan informasi, pencatatan data jemaat, dan pendaftaran pelayanan. *Website* tersebut juga akan memiliki kemampuan untuk mencapai masyarakat yang lebih luas di luar jemaat GKII Tanjung Lapang. Dengan pendekatan *Agile Development*, pengembangan *website* dapat dilakukan dalam *sprint* berulang, memungkinkan pembaruan dan penyesuaian yang lebih cepat untuk mencapai audiens yang lebih luas. Ini akan memungkinkan gereja untuk menjadi lebih aktif dalam memberikan kontribusi

positif dalam masyarakat dan menyebarkan pesan rohani ke luar lingkungan jemaat. Dengan demikian, *website* yang dikembangkan dengan metode *Agile Development* akan menjadi alat yang efektif dalam menjembatani kesenjangan informasi dan memenuhi kebutuhan komunikasi yang semakin kompleks dalam mengelola kegiatan gereja.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini. Bagaimana mengembangkan *website* pengelolaan kegiatan GKII Tanjung Lapang dengan metode *agile development* agar dapat memberikan kemudahan untuk mengakses informasi terkait kegiatan gereja, merekrut tim pelayanan dan mengelola data master terkait pencatatan data jemaat.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijabarkan pada bagian sebelumnya, pada pengembangan *website* ini terdapat batasan agar penelitian ini dapat dilakukan secara terarah. Sebagai berikut:

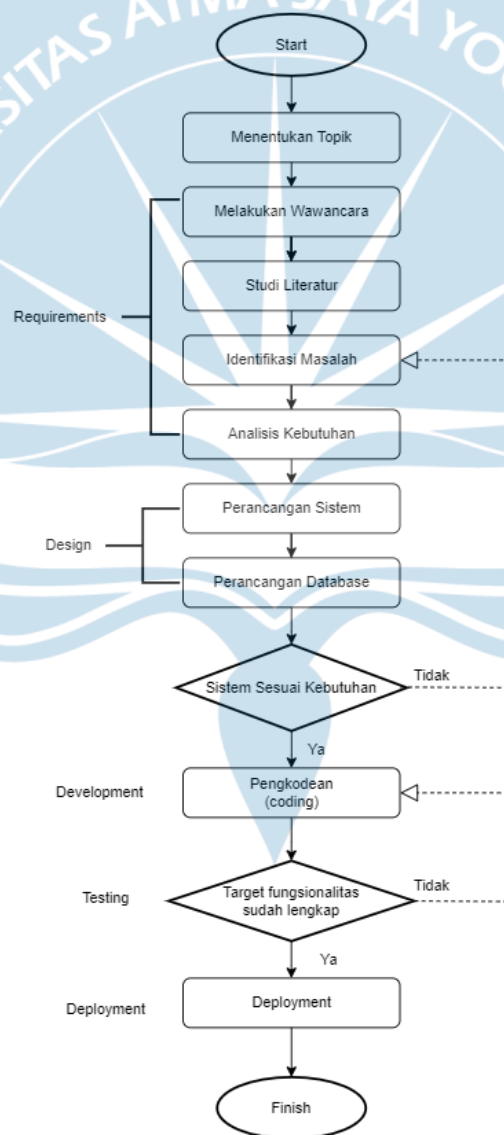
1. Berfokus pada pembangunan *website* yang dirancang khusus untuk pengelolaan kegiatan gereja GKII Tanjung Lapang.
2. Sistem ini dibangun menggunakan *framework Laravel* dan *framework Vue.js*.
3. Pembangunan *website* akan mencakup informasi gereja, mengelola data master pencatatan data jemaat gereja dan pendaftaran tim pelayan.

D. Tujuan Penelitian

Ada pun tujuan kegiatan penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan *website* gereja GKII Tanjung Lapang dengan metode *agile development*. Dengan harapan melalui *website* yang dibangun dapat membantu dalam menyampaikan informasi gereja, pencatatan data jemaat dan pendaftaran tim pelayanan.

E. Metode Penelitian

Dalam proses penelitian pembangunan *website* pengelolaan kegiatan GKII Tanjung Lapang penulis menggunakan metode *requirements, design, development, testing, dan deployment* (RDDD) sebagai proses penyelesaian masalah dalam penelitian ini. Pada gambar 1.2 menunjukkan mengenai tahapan yang digunakan selama penelitian dan dikategorikan ke dalam *agile*.



Gambar 1. 1 Metode Penelitian *Agile Development*