

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gereja yang merupakan lembaga keagamaan, telah lama memainkan peran sentral dalam memenuhi kebutuhan rohani dan moral masyarakat. Di seluruh dunia, gereja hadir untuk mewartakan pesan agama dan nilai-nilai spiritual yang mendalam. Gereja bukan hanya menjadi tempat ibadah, melainkan juga sebuah pusat aktivitas sosial, pendidikan, dan komunitas yang beraneka ragam. Peran gereja dalam membawa perubahan positif dalam masyarakat merupakan refleksi dari misi mereka yang melibatkan seluruh jemaat dalam memperjuangkan nilai-nilai kebaikan [1].

Revolusi teknologi dan digitalisasi yang kini muncul dan merambah ke seluruh dunia, penggunaan teknologi dalam manajemen gereja menjadi semakin relevan. Gereja-gereja modern di Indonesia menghadapi berbagai tantangan dalam mengatur berbagai aspek pelayanan mereka dan menyediakan informasi yang relevan kepada jemaat dan masyarakat umum [2]. Inovasi teknologi informasi dan platform berbasis *website* mampu menjadi alat yang kuat untuk membantu gereja demi meningkatkan penyampaian informasi dalam berbagai aspek pelayanan mereka [3].

Gereja Protestan di Indonesia bagian Barat (GPIB) Immanuel Bung Karno merupakan sebuah bangunan gereja yang terletak di wilayah Mataram – Lombok. Gereja ini berada di bawah naungan Gereja Protestan di Indonesia bagian barat (GPIB) dengan sistem penyelenggaraan presbiterial sinodal. Memiliki berbagai tim pengurus yang bertanggung jawab atas berbagai aspek pelayan gereja, termasuk pewartaan, tata ibadah, dan berbagai kegiatan gereja.

Pelaksanaan tugas kerap menghadapi rintangan permasalahan internal dan eksternal sehingga menghasilkan informasi yang tidak sesuai antara pelayan gereja dan jemaat. Dari permasalahan yang telah di jelaskan sebelumnya pengurus gereja berinisiatif untuk menambahkan jumlah pengurus demi

mengurangi dampak dari permasalahan yang di hadapi. Namun permasalahan kerap tidak kunjung berkurang dan dibangunlah sebuah *website* untuk membantu jemaat dalam mengakses informasi terkait gereja kepada jemaat sebagai solusi.

Dalam penggunaan *website* GPIB Immanuel Bung Karno, pengguna menemui beberapa masalah dalam *website* GPIB Immanuel Bung Karno. Berdasarkan survei kepada jemaat GPIB Immanuel Bung Karno, didapatkan hasil skor *usability website* GPIB Immanuel Bung Karno saat ini sebesar (23,5/100) dengan *grade* F dan nilai tersebut masuk dalam kategori “*Not Acceptable*” kepada 30 responden. Permasalahan ini menyebabkan kesalahan informasi antar pelayan dan jemaat. Oleh karena itu dibutuhkan perancangan kembali antarmuka pada *website* GPIB Immanuel Bung Karno. Demi menangani hal tersebut, maka dibuatlah sebuah penelitian yang berjudul “Analisis dan Perancangan *Website* GPIB Immanuel Bung Karno Mataram dengan Metode *User Centered Design*”.

Salah satu komponen yang penting dalam suatu aplikasi pada perangkat lunak adalah tampilan antarmuka (*User interface*) dan pengalaman pengguna (*User experience*) [4]. Untuk mencapai *website* dengan sistem *usability* yang baik untuk pengguna, diperlukan sebuah analisis untuk melihat kegunaannya serta melakukan perancangan ulang dengan metode *User Centered Design* (UCD). UCD sendiri merupakan sebuah metode yang membuat pengguna terlibat dalam proses dari pengembangan sebuah sistem [5]. Demi mengatasi permasalahan ini diperlukan juga pengukuran *usability* pada sistem tersebut. Penelitian ini akan menggunakan pengujian *System Usability Scale* (SUS) untuk mengetahui apakah *website* tersebut sudah dibuat sesuai dengan kebutuhan penggunaannya atau tidak. Berdasarkan hasil dari analisis permasalahan tersebut, maka dilakukan perancangan ulang *website* GPIB Immanuel Bung Karno dengan metode UCD.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat

dijabarkan bahwa permasalahan yang akan dibahas pada tugas akhir ini adalah bagaimana menganalisis dan merancang *website* GPIB Immanuel Bung Karno dengan penerapan metode UCD untuk menyesuaikan kebutuhan pengguna antara pelayan gereja dan jemaat?

C. Batasan Penelitian

Batasan masalah dari penelitian ini mencakup (1) Penelitian akan terfokus pada perbaikan *design website* gereja; (2) Pengaksesan informasi data seperti informasi gereja, pelayanan, jadwal, dan pengurus gereja; (3) Pada penelitian ini sendiri hanya akan terfokus untuk dibuat hingga tahap *frontend* saja.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah di jabarkan, adapun tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis dan merancang kembali *website* GPIB Immanuel Bung Karno dengan metode UCD untuk meningkatkan *usability* sistem sehingga mempermudah pelayan gereja dalam mengelola informasi gereja lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

E. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian untuk meningkatkan *design user interface* dan *user experience* pada GPIB Immanuel Bung Karno berbasis *website* yaitu *User Centered Design* (UCD) dengan *System Usability Scale* (SUS) yang membantu dalam pengukuran untuk evaluasi penggunaan nilai. Sebelum masuk ke tahapan rancangan diperlukan tahapan awal yang diantaranya adalah melakukan studi literatur untuk memahami konteks penggunaan aplikasi secara keseluruhan lalu melakukan identifikasi masalah dengan menyebarkan kuesioner SUS untuk sistem *usability website*. Pada tahapan rancangan yang dilakukan yaitu terdapat beberapa metode terangkai sebagai berikut:

1. *Understand context of use*

Untuk bisa memahami konteks dari penggunaan sebuah *website* dari gereja, maka pada penelitian ini akan mengidentifikasi dari sisi pengguna

dalam pengalaman penggunaan dan pengetahuan mengenai *website*. Penelitian ini menggunakan kuesioner untuk menguji *usability* dengan metode *System Usability Scale* (SUS).

Agar bisa melakukan hasil evaluasi pada *website* GPIB, akan dilakukan kuesioner seperti dibawah ini. Jawaban akan berbobot dari skala *likert* 1 hingga 5 pada pertanyaan. Skor penilaian pengujian SUS akan terbagi menjadi 10 buah pertanyaan menggunakan kuesioner sebagai berikut :

1. Saya pikir akan sering untuk menggunakan *website* ini
2. Saya pikir *website* ini sulit digunakan
3. Saya pikir *website* ini mudah digunakan
4. Saya membutuhkan bantuan orang lain untuk menggunakan *website* ini dengan lancar
5. Saya merasa fitur pada *website* ini sudah berjalan dengan baik
6. Saya merasa ada banyak fitur gereja yang tidak sesuai/ada di dalam *website* ini
7. Saya merasa orang akan cepat untuk dapat menggunakan *website* ini
8. Saya merasa *website* ini sangat membingungkan
9. Saya tidak memiliki hambatan dalam menggunakan *website* ini
10. Saya perlu beradaptasi dahulu untuk bisa menggunakan *website* ini [6]

Data responden akan diolah dengan menghitung rata-rata nilai respon dari setiap pertanyaan.

2. *Specify user requirements*

Untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil dari tahapan sebelumnya, pada penelitian ini akan ditambahkan beberapa pertanyaan dengan *brainstorming* pada kuesioner untuk mengumpulkan informasi detail mengenai kebutuhan dan harapan pengguna terhadap *website* gereja.

3. *Design Solutions*

Kebutuhan pengguna tentunya beragam dan telah di tentukan setelah menyebarkan kusioner ke pada para pengguna, dan akan lanjut ke tahap selanjutnya. Penelitian ini akan merancang konsep dasar, *prototype* hingga *design* akhir. Sesuai dengan penerapan hasil analisis di tahapan sebelumnya dan akan mengubah hal yang memerlukan perbaikan agar dapat meningkatkan kebutuhan fitur dari pengguna. Penelitian ini akan merancang tampilan muka melalui aplikasi Figma.

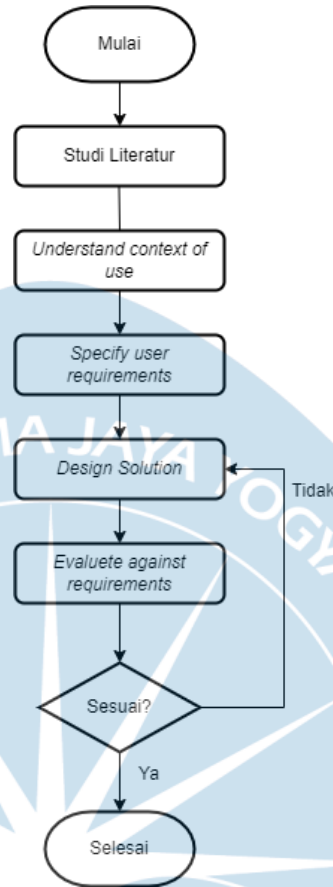
4. *Evaluate againts requirements*

Kuesioner akan di sebarakan apabila produk penelitian sudah dibuat untuk mendapatkan hasil balasan dari pengguna. Dengan ini bertujuan untuk melakukan evaluasi produk terhadap semua kebutuhan dari pengguna. Penggunaan pengukuran *system usability scale* dalam penelitian ini akan bisa memastikan kembali mengenai apakah sebuah produk penelitian ini layak dan sesuai untuk kebutuhan dari pengguna.

5. Finalisasi

Tahapan ini akan dilakukan ketika hasil evaluasi sudah menunjukkan kebutuhan pengguna yang telah terpenuhi, maka hasil desain akan dibuat menjadi *website* menggunakan *framework Next.js* dan *Tailwind* untuk *css* dalam penerapan desain menjadi sebuah *website*.

Alur yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Alur Penelitian

F. Sistematika Penulisan

Secara sistematis isi dari laporan ini disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi sistem, metodologi, dan sistematika penulisan laporan yang terkait dengan pengembangan sistem informasi ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan memuat dasar-dasar teori yang digunakan sebagai panduan dan referensi dalam memecahkan masalah yang ada.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini mencakup dasar-dasar teori yang digunakan sebagai panduan dan referensi dalam pemecahan masalah.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menjelaskan analisis tentang sistem yang menjadi fokus permasalahan, serta perancangan sistem baru berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan.

BAB V HASIL EKSPERIMEN DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang pengujian yang dilakukan terhadap sistem yang telah dikembangkan.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan berisi kesimpulan mengenai sistem informasi yang telah dibangun, serta saran-saran untuk pengembangan sistem informasi di masa depan.