

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini teknologi berkembang dengan pesat terutama karena perannya dalam membantu dalam memudahkan pekerjaan manusia diberbagai bidang kehidupan sehari-hari. Teknologi perlahan-lahan menghadapi perubahan menjadi semakin canggih sehingga meninggalkan cara-cara konvensional yang sebelumnya dipakai oleh manusia dalam beraktivitas.

Pengaruh teknologi sangat berdampak bagi kehidupan manusia, bahkan tidak menutup kemungkinan apabila seseorang pada jaman sekarang ini belajar untuk mengenal lebih dalam cara menggunakan teknologi tersebut. Saat ini, teknologi sudah berperan didalam semua bidang kehidupan antara lain: bidang kesehatan, pendidikan, transportasi, komunikasi, perbankan, perdagangan, militer dan lain-lain. Walaupun teknologi sudah berperan didalam semua bidang kehidupan, masih banyak juga beberapa sistem organisasi manusia yang perlu dievaluasi lebih lanjut agar lebih efektif dan efisien.

Efektivitas dan efisiensi berguna untuk menurunkan beberapa kerugian yang terjadi didalam suatu organisasi. Kerugian yang terjadi bisa berupa material ataupun non-material. Oleh karena itu, dilakukan evaluasi disebuah organisasi keagamaan yang terletak di Jakarta Utara terkait masalah yang terjadi didalamnya. Sistem didalam organisasi keagamaan tersebut masih kurang efektif dan efisien terutama pada cara penyampaian jadwal pelayanan dan kegiatan.

Seperti yang diketahui bersama, permasalahan yang terjadi juga didukung dengan rendahnya minat baca bagi masyarakat Indonesia yang telah menjadi rahasia umum. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh UNESCO yang telah disampaikan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kominfo) yang menyatakan bahwa minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan yaitu hanya 0,001%. Artinya, dari 1,000 orang Indonesia, hanya terdapat 1 orang yang rajin membaca. [1] Banyak orang tidak memiliki minat untuk membaca dengan buku fisik, sehingga apabila disodorkan antara

gadget atau buku, masyarakat akan cenderung lebih memilih *gadget* sebagai sarana untuk menghabiskan waktu.

Organisasi keagamaan tersebut melakukan ibadah 4 kali dalam 1 minggu. Selain ibadah, didalam organisasi keagamaan ini juga terdapat beberapa aktivitas atau kegiatan yaitu latihan dan rapat dimana setiap aktivitas dapat atau memungkinkan untuk dilakukan pada waktu dan lokasi yang berbeda-beda setiap kali diadakan. Walaupun ibadah dilakukan pada waktu yang bersamaan, pelayanan didalam organisasi tersebut dibedakan menjadi beberapa kelompok seperti: tim multimedia, tim puji-pujian, tim usher (penyambut tamu), dan tim acara. Masing-masing tim tersebut akan memiliki waktu latihan yang sama dan memungkinkan juga untuk memiliki jadwal berbeda-beda.

Sistem yang telah berjalan didalam organisasi keagamaan tersebut adalah setiap minggunya akan diberikan warta yang berisi jadwal-jadwal pelayanan, sedangkan untuk jadwal pelayanan yang bertugas dan latihan didiskusikan secara langsung oleh masing-masing tim. Dengan informasi jadwal pelayanan dan pelatihan yang didiskusikan secara langsung, hal ini menyebabkan para anggota yang terlibat tidak ingat akan jadwal latihan yang telah ditentukan dan lokasi latihan yang sewaktu-waktu dapat berpindah. Selain itu, dengan adanya permasalahan ini anggota harus saling mengingatkan sehingga semua anggota dapat datang tepat waktu dan tidak salah jadwal latihan.

Dengan tidak adanya minat untuk membaca buku fisik, anggota-anggota yang dijadwalkan untuk melayani cenderung tidak sadar atau melewatkan informasi mengenai jadwal pelayanan yang telah disampaikan. Jika anggota tidak sadar mengenai jadwal pelayanan mereka, maka hal ini akan berdampak pada jadwal latihan dari anggota tersebut.

Terkait dengan aktivitas yang dilakukan oleh tim pengurus, didalam organisasi ini tim pengurus memiliki tanggung jawab menyusun jadwal, untuk melakukan rapat evaluasi pelayanan, rapat penyusunan jadwal pelayanan atau rapat perencanaan untuk membahas kegiatan yang akan akan diselenggarakan oleh gereja kedepannya. Sistem yang berjalan pada organisasi keagamaan tersebut adalah adanya kordinator yang memberikan informasi mengenai jadwal dan lokasi rapat di dalam *group chat Whatsapp* (WA). Namun, pada akhirnya di dalam

group chat WA tersebut sering tertimbun informasi lainnya. Hal tersebut menyebabkan informasi rapat tersebut menjadi terlewat, serta informasi yang disampaikan tidak tepat sasaran mengingat semua orang yang terdapat didalam *group* tersebut dapat menerima informasi yang disampaikan walaupun orang tersebut tidak terlibat dalam aktivitas tersebut. Selain itu, pada hari sebelum rapat kordinator juga melakukan *reminder* dengan memberi pesan kesetiap anggota yang harus mengikuti rapat. Permasalahan tersebut juga terjadi pada masing-masing ketua kelompok pada saat mengatur rapat internal ataupun rapat yang bersifat untuk menginformasikan hasil dari rapat pengurus.

Seperti dalam jurnal “Pemodelan Aplikasi *Mobile Reminder* Berbasis *Android*”, bahwa agenda kegiatan setiap individu seseorang berbeda-beda dan sangatlah padat terutama bagi orang-orang yang memiliki jabatan dalam suatu organisasi. Maka dengan hal itu tentunya suatu pengingat sangat membantu dalam mengingat setiap kegiatan yang akan dilakukan dikemudian hari sehingga tidak terjadi kegiatan yang terlewat. Selain itu dalam jurnal “Implementasi *Global Positioning System* (GPS) dan *Location Based System* (LBS) pada Sistem Informasi Kereta Api untuk Wilayah Jabodetabek”, penerapan lokasi dengan layanan berbasis lokasi menggunakan teknologi GPS untuk mendeteksi letak kereta api akan memudahkan para pengguna kereta api untuk mendapatkan informasi terkait posisi dari kereta api yang akan digunakan oleh pengguna.

Mengingat bahwa sistem yang berjalan didalam organisasi keagamaan GBAP Bunga Bakung Chapter Robinson belum difasilitasi dengan baik, berdasarkan kedua jurnal diatas terdapat persamaan masalah yaitu semua orang yang terlibat dalam kegiatan gereja yang lupa akan jadwal kegiatan yang sudah dibuat dan kesulitan dalam pencarian lokasi yang telah ditentukan apabila dilakukan diluar gereja. Untuk mengatasi masalah yang terjadi didalam organisasi keagamaan ini dianalisis, dibuat dan dikembangkan suatu *platform* yaitu aplikasi *mobile* yang diharapkan dapat menjadi wadah pengingat terkait jadwal kegiatan didalam organisasi, serta meningkat efektivitas dan efisiensi cara penyampaian jadwal pelayanan dan kegiatan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dilakukan penelitian tentang **“PROTOTYPING APLIKASI REMINDER DAN NAVIGATION BERBASIS**

MOBILE ANDROID UNTUK JADWAL PELAYANAN DAN KEGIATAN DI GEREJA BETHEL APOSTOLIK DAN PROFETIK DENGAN PENDEKATAN METODE SCRUM

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, teridentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Penyampaian sebuah informasi jadwal pelayanan yang kurang efektif jika melalui warta dan jadwal kegiatan jika melalui *group* WA.
2. Kesulitan dalam mengingat jadwal pelayanan dan kegiatan yang telah ditentukan.
3. Kesulitan dalam mencari lokasi kegiatan yang telah ditentukan apabila dilakukan diluar gereja.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan penelitian berdasarkan permasalahan diatas antara lain:

1. Memberikan kemudahan dalam mengakses informasi jadwal pelayanan dan kegiatan dengan aplikasi yang dibuat.
2. Memberikan kemudahan untuk mengingat jadwal pelayanan dan kegiatan yang telah ditentukan dengan teknologi *push notification service*.
3. Memudahkan dalam pencarian detail lokasi kegiatan yang telah ditentukan dengan menggunakan teknologi *Google Maps*.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Dalam penulisan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, yaitu:

1. Bagi Penulis
Penulisan tugas akhir ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan kemampuan penulis dalam menganalisa, mengembangkan dan membuat aplikasi *mobile Android*.
2. Bagi Organisasi Keagamaan

Hasil pembuatan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan, serta mengatasi permasalahan dalam menyampaikan informasi terkait pelayanan dan kegiatan yang terjadi di organisasi tersebut seperti:

- a. Kemudahan dalam mengingat jadwal pelayanan dan kegiatan.
- b. Kemudahan dalam menemukan lokasi kegiatan.
- c. Kemudahan dalam menyusun jadwal.
- d. Kemudahan dalam membentuk tim yang bertugas.
- e. Kemudahan dalam memberikan dan menerima perubahan informasi yang berkaitan dengan jadwal.
- f. Informasi yang disampaikan tepat sasaran.

1.5 Lingkup Tugas Akhir

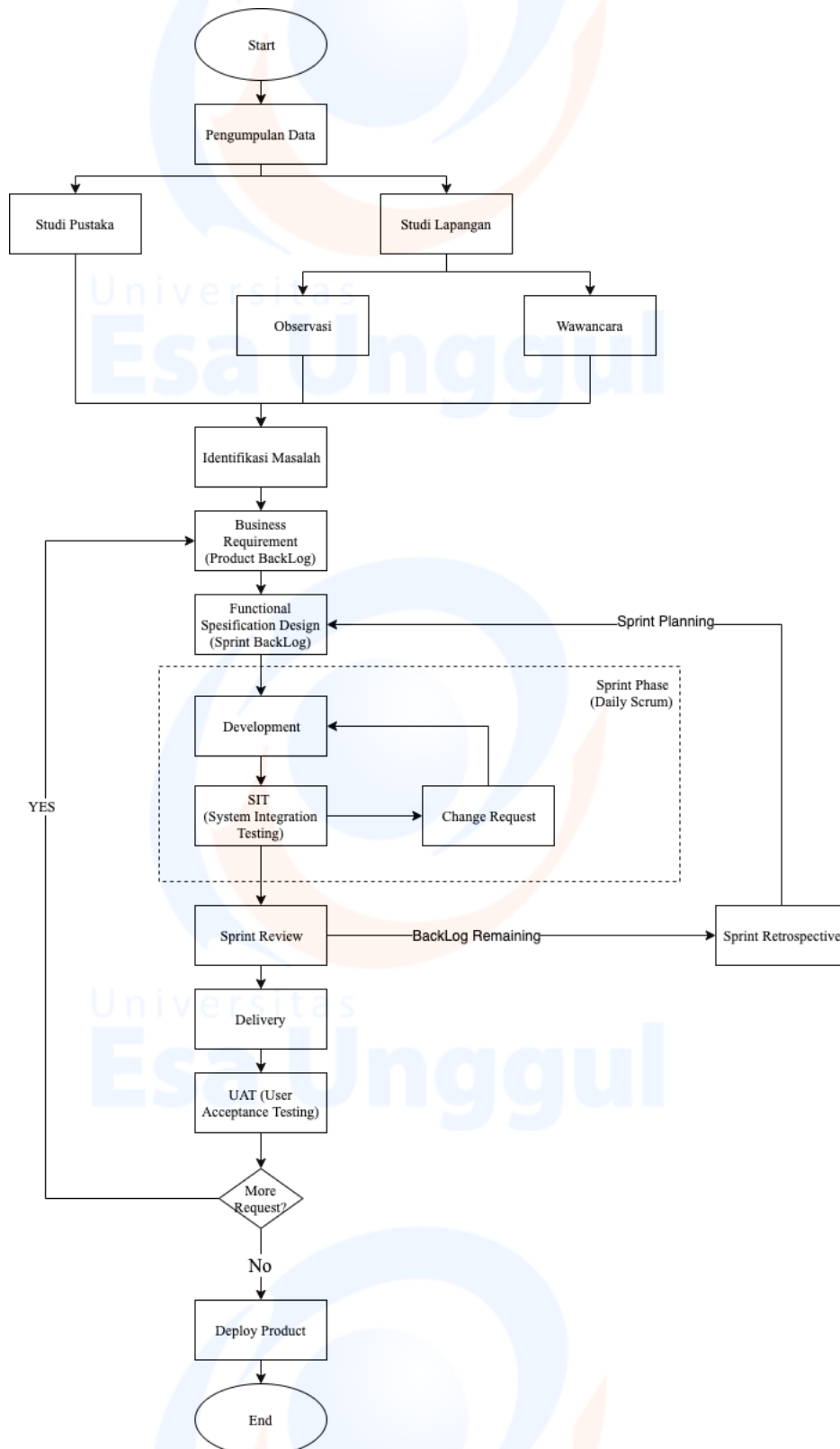
Penelitian ini memiliki lingkup antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan disalah satu organisasi keagamaan yang berada di daerah Jakarta Utara.
2. Sistem yang dibuat hanya untuk memperbaiki informasi penjadwalan pelayanan dan kegiatan didalam organisasi tersebut.
3. Sistem yang dibuat berbasis *Mobile Android*.
4. API (*Application Programming Interface*) yang *compatible* adalah antara API 21 sampai API 28

1.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir bertujuan untuk memperjelas konsep-konsep pemikiran yang ada pada penelitian, menyamakan persepsi, memberikan pengertian serta pemahaman terhadap beberapa konsep penelitian yang dimaksud dalam penelitian ini. Mengacu kepada hasil studi kepustakaan dan studi lapangan yang ada, penelitian ini perlu menyusun suatu kerangka berpikir untuk membahas gambaran permasalahan mengenai efektivitas dan efisiensi penjadwalan latihan dan pelayanan didalam organisasi keagamaan. Aplikasi *mobile reminder* jadwal latihan dan pengecekan lokasi latihan diharapkan berguna untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi didalam organisasi tersebut.

Kerangka berpikir diawali dengan pengumpulan data yang dilakukan dengan studi pustaka dan studi lapangan. Studi lapangan yang dilakukan berupa observasi ke tempat penelitian dan wawancara terhadap beberapa petinggi gereja. Setelah dilakukan studi pustaka dan lapangan dilakukan identifikasi masalah. Kerangka berpikir untuk penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.1 dibawah ini.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini dibagi menjadi beberapa bab sehingga lebih mudah dipahami, yaitu sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan, manfaat, lingkup tugas akhir, kerangka berpikir, serta sistematika penulisan tugas akhir penelitian.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang melandasi dan berkaitan dengan penelitian.

BAB III: METODE

Pada bab ini berisi tentang gambaran organisasi penelitian, penjelasan terkait sistem yang telah berjalan dalam organisasi tersebut, analisa dan pengembangan yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan dalam organisasi yang diteliti.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian hasil dan pembahasan dari analisis, uji coba dan implementasi aplikasi yang diusulkan yang didukung dengan *diagram* UML agar sistem yang berjalan lebih teratur dan terarah seperti *use case diagram*, *Activity diagram*, *flowchart*, *class diagram* and *sequence diagram*.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari penulisan tugas akhir serta saran-saran pengembangan sistem agar dapat dikembangkan menjadi lebih baik.