PENERAPAN APLIKASI JADWAL INFORMASI GEREJA BEST BERBASIS ANDROID

Riyadi J. Iskandar¹, Manorang Gultom², Irene Nike Ardila³

^{1,2,3} Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma Pontianak e-mail: ¹riyadijiskandar@gmail.com, ²manoranggtm@yahoo.com, ³irenenikeardila98@gmail.com

Abstract

Technology is currently growing, marked by the existence of various Android-based operating system devices. Android uses an operating system derived from Linux and modified so that it can be used on mobile phones, tablets and other technological devices. The author uses data collection methods with interviews, observations, literature studies and literature studies. The analysis and design technique used is object-oriented language, while the Unified Modeling Language (UML) is used for system modeling. The database design uses MySQL, Java as the programming language and Android Studio in designing the display. This research produces an android-based BEST church activity schedule and information management application. This application to make it easier for administrators and pastors to organize BEST Pontianak church activities and make it easier for congregations to get information on church activities. The author makes validation to minimize errors when using the application. The conclusion obtained from this android application is that it makes it easier for administrators and pastors to make activities so that it will be easier for the congregation to get information on church activities. Suggestions from the author is to provide a more attractive interface than the existing application display, making it easier for users to use the application.

Keywords: Apps, Activities, information, Church, Android

Abstrak

Teknologi saat ini sudah semakin berkembang ditandai dengan adanya berbagai perangkat sistem operasi berbasis *android*. *Android* menggunakan sistem operasi yang berasal dari *linux* dan dimodifikasi sehingga dapat digunakan di ponsel, tablet dan perangkat teknologi lainnya. Penulis menggunakan metode pengumpulan data dengan wawancara, *observasi*, studi *literature* dan studi pustaka. Teknik analisis dan perancangan yang digunakan adalah berorientasi objek bahasa sedangkan *Unified Modeling Language* (UML) digunakan untuk pemodelan sistem. Perancangan *database* menggunakan *MySQL*, *Java* sebagai bahasa pemrograman dan *Android Studio* dalam merancang tampilan. Penelitian ini menghasilkan aplikasi pengelolaan jadwal kegiatan dan informasi gereja BEST berbasis *android*. Aplikasi ini bertujuan memudahkan pengurus dan Gembala mengatur kegiatan gereja BEST Pontianak serta memudahkan jemaat mendapatkan informasi kegiatan gereja. Penulis membuat validasi untuk meminimalkan kesalahan saat menggunakan aplikasi. Kesimpulan yang didapat dari aplikasi *android* ini adalah, memudahkan pengurus dan Gembala untuk membuat kegiatan sehingga jemaat akan lebih mudah mendapatkan informasi kegiatan Gereja. Saran dari penulis adalah memberikan tampilan antar muka yang lebih menarik dari tampilan aplikasi yang sudah ada, sehingga memudahkan *user* dalam menggunakan aplikasi.

Kata Kunci: Aplikasi, Kegiatan, Informasi, Gereja, Android

1. PENDAHULUAN

Teknologi merupakan sarana dan prasarana yang menyediakan barang atau komponen yang diperlukan bagi setiap kalangan masyarakat. Penyebaran informasi yang begitu cepat di berbagai bidang dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat, hal ini tentu saja merupakan dampak dari perkembangan teknologi yang begitu pesat hingga saat ini, orang-orang bisa mendapatkan informasi dengan begitu mudah hanya dengan menggunakan *gadget*.

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah semakin meningkat yang salah satunya ditandai dengan adanya berbagai perangkat dengan sistem operasi berbasis android. Android menggunakan sistem operasi yang berasal dari linux yang telah dilakukan modifikasi sehingga dapat digunakan pada ponsel (*smarthphone*), tablet dan peramgkat teknologi informasi lainnya. Hingga saat ini perkembangan teknologi informasi berbasis android sudah sangat umum digunakan oleh masyarakat Indonesia.

Semakin berkembangnya teknologi saat ini tentunya memiliki dampak tersendiri salah satunya di dalam organisasi gereja yang mulai disadari bahwa teknologi yang ada sangat mendukung seluruh kegiatan gereja seperti pengembalaan, ibadah dan kegiatan lainnya, sehingga bisa dijadikan media baru bagi gereja didalam mengoptimalkan kualitas pelayanan gereja itu sendiri.

Gereja merupakan suatu organisasi yang terdiri dari gembala, pengerja/pengurus dan jemaat. Gereja juga merupakan tempat beribadah umat kristiani. Di zaman yang semakin berkembang ini, gereja juga harus mengoptimalkan pelayanannya kepada jemaat maupun kepengurusan supaya tidak ada informasi tentang gereja yang terlewatkan. Oleh karena itu, untuk membantu gereja dalam memudahkan penyampaian informasi maka dirancanglah Aplikasi Pengelolaan Jadwal Kegiatan dan Informasi Gereja BEST Berbasis Android. Di Pontianak ada begitu banyak Gereja salah satunya adalah Gereja Blessing in the Spirit atau biasa di singkat dengan BEST. Gereja BEST didirikan oleh seorang Gembala yang bernama Fengky Maukar pada tahun 2006 di Singapura dan kini memiliki banyak cabang termasuk di Pontianak yang beralamat di Jl. Budi Karya lebih tepatnya di Hotel Kapuas Palace.

Di lingkungan gereja, pemanfaatan teknologi informasi dapat diwujudkan dalam suatu aplikasi pengelolaan jadwal kegiatan dan informasi berbasis android sehingga jemaat dapat dengan mudah mengetahui informasi tentang kegiatan gereja. Teknologi informasi dan komunikasi ini dimanfaatkan oleh gereja sebagai media komunikasi dalam menyampaikan pengajaran dengan berbagai pendekatan. Seiring dengan berjalannya waktu, komunikasi gereja tidak hanya dilakukan secara langsung, namun dapat melalui perantaraan teknologi.

Berdasarkan uraian diatas, maka dirancanglah sebuah aplikasi yang dapat merangkum informasi tentang kegiatan gereja BEST. Aplikasi yang dibuat akan membantu jemaat untuk menemukan informasi kegiatan gereja BEST khususnya gereja BEST cabang Pontianak. Pada kesempatan ini penulis melakukan penelitian dengan judul "Perancangan Aplikasi Pengelolaan Jadwal Kegiatan dan Informasi Gereja BEST Berbasis Android".

2. METODE PENELITIAN

2.1 Rancangan Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Sistem, Teknik Perancangan Sistem. 2.1.1 Rancangan Penelitian

Penulis merancang penelitian dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu penulis akan mengamati secara langsung terhadap objek penelitian untuk mendapatkan data berdasarkan fakta di lapangan sehingga dapat digunakan sebagai gambaran penelitian.

2.1.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik penggumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka yang mengharuskan penulis mengumpulkan data yang dapat mendukung penulis dalam menyelesaikan penelitian ini dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, skripsi, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis baik secara tercetak maupun elektronik lainnya. Data yang dimaksud dapat berupa teori-teori yang mendasari masalah dan bidang yang peneliti lakukan.

2.1.3 Teknik Analisis Sistem

Teknik Analisis sistem yang digunakan untuk analisis sistem yaitu Unified Modeling Language (UML) yang digunakan untuk menggambarkan secara jelas cara kerja dari aplikasi rekam medis berbasis web.

2.1.4 Teknik Perancangan Sistem

Teknik Perancangan Sistem akan digunakan dalam merancang aplikasi berbasis android yaitu menggunakan Android Studio dengan bahasa pemrograman Java serta MySQL sebagai database. Perancangan untuk merancang database menggunakan MySQL dan phpMyAdmin untuk mengolah data.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Perancangan Basis Data (Database)

Perancangan fisik basis data ditujukan untuk menjelaskan bagaimana pengguna dan aplikasi dalam menggunakan sebuah data^[1].

2.2.2 Laporan Keuangan

Laporan keuangan merupakan bagian dari proses pelaporan keuangan. Laporan keuangan yang lengkap dalam hal ini meliputi laporan posisi keuangan, laba rugi, laporan perubahan posisi keuangan, laporan arus kas, catatan dan laporan lain serta materi penjelasan yang merupakan bagian integral dari laporan keuangan^[2]. 2.2.3 Android Studio

Android studio merupakan *integrated development environment (IDE)* atau dalam antrian lain adalah sebuah lingkungan pengembangan sistem operasi Google Android^[3].

Android studio merupakan perangkat lunak buatan Google untuk para developer android dalam membuat dan mengembangkan aplikasi android^[4].

2.2.4 Java

Java adalah Bahasa pemrograman yang powerful dan serbaguna untuk pengembangan perangkat lunak yang berjalan di perangkat seluler^[5].

Bahasa pemrograman Java merupakan salah satu dari sekian banyak bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai sistem operasi termasuk telepon genggam.^[6] 2.2.5 Penjadwalan

Penjadwalan adalah suatu strategi pembelajaran akan digunakan, baik strategi pengorgansasian maupun strategi penyampaian pembeljaran^{[7].}

Penjadwalan adalah menetapkan waktu dari penggunaan perlengkapan, fasilitas, dan aktivitas manusia dalam sebuah organisasi^[8].

2.2.6 Analisis Sistem

Analisis sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.^[9].

2.2.7 Informasi

Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang diorganisasikan dan diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima^[10].

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Perancangan Unified Modelling Language (UML)

3.1.1 Diagram Use Case Aplikasi

Dari diagram use case dapat diketahui bahwa terdapat beberapa kegiatan utama dalam aplikasi ini, antara

lain:

a. Login Admin dan Pengurus

Untuk dapat mengakses sistem *user* harus melakukan *login* terlebih dahulu. Disini *user* akan menginputkan *username* dan *password* di halaman *login*, kemudian jika *username* dan *password* salah maka akan muncul pesan bahwa *username* dan *password* salah dan *user* akan diminta kembali untuk menginput *username* dan *password* sampai benar, sebaliknya jika *username* dan *password* benar maka *user* akan berhasil *login* dan akan masuk ke menu utama.

b. Mengelola Data SDM

Pada proses prosedur mengelola data SDM, yang berwenang mengelola data SDM ini hanya admin. Adapun proses mengelola data SDM yang dilakukan admin ialah tambah data, edit, dan hapus data SDM.

c. Prosedur Mengupdate Informasi Jadwal Kegiatan dan Petugas Kegiatan

Pada proses prosedur mengupdate informasi ini dilakukan oleh pengurus berdasarkan jabatannya, misalnya pengurus yang memiliki jabatan sebagai kordinator musik maka akan mengupdate data jadwal kegiatan dan petugas kegiatan berupa pemain musik. Data yang sudah update akan di validasi terlebih dahulu oleh admin untuk menentukan apakah setiap data yang di update sudah layak atau belum dipublish ke jemaat, setelah itu akan muncul notifikasi pemberitauan bahwa ada pengupdatetan informasi kegiatan-kegiatan gereja salah satunya ialah informasi mengenai jadwal kegiatan dan petugas kegiatan berupa pemain pemusik.

d. Prosedur Laporan Keuangan

Pada proses prosedur laporan keuangan ini dilakukan oleh bendahara setelah mendapat pemasukan berupa persembahan, perpuluhan, persembahan diakonia dari jemaat dan setelah mendapat pengeluaran dari Gereja. Kemudian bendahara akan menginputkan data laporan keuangan tersebut dan melakukan pengupdatetan pada aplikasi secara berkala berdasarkan jumlah keuangan yang didapat setiap minggu, namun sebelum informasi laporan keuangan dipublish ke jemaat akan di validasi terlebih dahulu oleh admin.

3.1 Use Case Sistem Usulan



Gambar 1: Diagram Use Case

Pada gambar 1 di atas dapat dilihat bahwa ada empat interaksi yang terjadi antara lain ialah *login*, mengelola data SDM, mengupdate informasi jadwal kegiatan dan petugas kegiatan, dan laporan keuangan. Gambar 1 di atas juga menjelaskan jika *admin* akan melakukan *login* dengan memasukan *username* dan *password*

kemudian berwewenang untuk mengelola data SDM. Untuk pengurus disini juga akan *login* dengan memasukkan *username* dan *password* terlebih dahulu untuk dapat mengupdate informasi jadwal kegiatan dan petugas kegiatan, dan laporan keuangan, pengurus diatas akan melakukan tugasnya berdasarkan jabatannya masing-masing, untuk pengurus dengan jabatan koordinator pemusik akan mengupdate informasi jadwal kegiatan dan menentukan petugas kegiatan yang bermain musik dikegiatan tersebut sedangkan pengurus yang memiliki jabatan sebagai bendahara akan berwenang mengupdate data laporan keuangan, dan untuk jemaat dapat langsung mengakses menu aplikasi yang disediakan untuk jemaat tanpa perlu melakukan *login* terlebih dahulu.

3.2 Perancangan Antar Muka Aplikasi

Perancangan sistem merupakan tahapan awal dimulainya proses pengolahan informasi, dengan memasukkan data pada suatu sistem database. Aplikasi yang dirancang dan dibangun pada Perancangan Aplikasi Manajemen SDM Pada Gereja Best Berbasis Android terdiri dari *form* halaman utama, *form* halaman masuk sebagai admin, *form* halaman beranda admin, *form* halaman info SDM, *form* halaman validasi jadwal dan petugas kegiatan, *form* halaman laporan keuangan, *form* halaman validasi persembahan, *form* halaman validasi persembahan diakonia, *form* halaman pengeluaran, *form* halaman laporan pemasukan/pengeluaran, *form* halaman edit perpuluhan, *form* halaman edit persembahan, *form* halaman edit persembahan diakonia, *form* halaman edit persembahan, *form* halaman edit persembahan diakonia, *form* halaman edit persembahan diakonia, *form* halaman edit persembahan diakonia, *form* halaman pengeluaran, *form* halaman edit persembahan diakonia, *form* halaman edit persembahan diakonia, *form* halaman pengeluaran, *form* halaman Aplikasi persembahan diakonia, *form* halaman pengeluaran, *form* halaman dit pengeluaran, *form* halaman bergeluaran, *form* halaman edit persembahan diakonia, *form* halaman pengeluaran, *form* halaman Aplikasi persembahan diakonia, *form* halaman tambah jadwal dan petugas kegiatan. Berikut ini adalah hasil perancangan Aplikasi Manajemen SDM Pada Gereja BEST Berbasis Android:

3.2.1 Halaman Utama Aplikasi



Gambar 2: Tampilan Halaman Utama

Halaman ini merupakan halaman utama, halaman ini akan muncul setelah halaman pembuka berakhir. Disini user atau jemaat yang menggunakan aplikasi tersebut tidak perlu login atau memasukkan username dan password namun langsung bisa menggeser menu persembahan untuk melihat laporan persembahan berdasarkan tanggal yang diinginkan, kemudian jika user ingin melihat daftar nama pengurus Gereja maka user harus menggeser menu pengurus Gereja maka akan terlihat daftar nama dan jabatan pengurus gereja yang ingin di lihat, selanjutnya jika user ingin melihat daftar kegiatan terbaru maka user akan menggeser menu jadwal kegiatan dan aplikasi akan menampilkan jadwal kegiatan dengan nama kegiatan, hari kegiatan, tanggal kegiatan, dan nama petugas kegiatan. Kemudian jika user menggeser menu anda jemaat? daftarkan diri anda aplikasi akan menampilkan form untuk mendaftarkan diri user. Pada menu daftar ini, user akan diminta untuk melakukan registrasi sebagai jemaat gereja BEST Pontianak. Sedangkan untuk menu masuk dikhususkan untuk admin dan pengurus Gereja.

3.2.2 Halaman Masuk Sebagai Admin

Pada halaman ini terdapat dua pilihan login yaitu login sebagai admin dan login sebagai pengurus. Gambar diatas merupakan login sebagai admin. Sebelum memilih login sebagai admin, akan terlebih dahulu mengingputkan username dan password, jika username dan password yang diinputkan tidak valid maka admin tidak bisa masuk sebagai admin dan akan melakukan penginputan username dan password kembali. Untuk masuk sebagai pengurus, data pengurus akan ditambahkan terlebih dahulu oleh admin yang sudah berhasil login, kemudian pengurus yang data nya sudah selesai diinput akan bisa masuk sebagai pengurus dengan menginputkan

username dan password yang sesuai dengan yang diinputkan oleh admin sebelumnya. Setelah admin berhasil login maka akan masuk ke halaman khusus untuk admin, di dalamnya ada beberapa menu antara lain Info SDM, Jadwal kegiatan, Laporan Keuangan dan menu Logout. Setelah pengurus juga berhasil login maka akan masuk ke halaman pengurus sesuai dengan jabatan pengurus tersebut, jika pengurus yang login adalah bendahara maka menu yang bisa diakses adalah laporan keuangan kemudian jika pengurus yang login adalah koordinator maka menu yang bisa diakses adalah menu edit dan tambah jadwal kegiatan.

SILAKAN LOGIN
admin
Admin
MASUK
Aplikasi Ini Dibuat Oleh Irene Nike Ardilla (NPM : 17421110)

Gambar 3: Tampilan Login Sebagai Admin

3.2.3 Halaman Beranda Admin

Selamat Datang Aplikasi Gereja	,,Administrator BEST Pontianak
INFO	SDM

Gambar 4: Tampilan Beranda Admin

Halaman ini akan diakses oleh *admin* setelah berhasil login sebagai admin, pada tampilan ini terdapat empat menu antara lain info SDM yang menampilkan daftar pengurus beserta jabatannya dan pada menu ini admin bisa menambahkan pengurus baru. Untuk menu Jadwal kegiatan akan menampilkan jadwal yang sudah diinput oleh masing-masing koordinator kegiatan dan di halaman ini akan terdapat tombol konfirmasi yang berfungsi untuk memvalidasi kegiatan tersebut dan validasi ini hanya dilakukan oleh admin. Selanjutnya menu Laporan keuangan pada menu ini admin juga akan melakukan validasi dengan menggeser tombol konfirmasi, hal ini berfungsi untuk memvalidasi laporan keuangan yang diinput oleh bendahara sehingga pada saat laporan keuangan ini di publish ke jemaat sudah bersifat valid.

3.2.4 Halaman Info SDM



Gambar 5: Tampilan Info SDM

Pada halaman antarmuka info SDM, admin akan melakukan proses penambahan data pengurus. Pada saat menambahkan data pengurus admin akan memasukkan gambar pengurus, username, password, nama lengkap, nomor handphone, jabatan, jenis kelamin, dan alamat dan akan menyimpan data tersebut dengan menekan button simpan yang tersedia.

3.2.5 Halaman Validasi Jadwal Dan Petugas Kegiatan

Edit Kegiatan				
Komsel OKE				
Selasa				
03-08-2021				
Musik: David				
KONFIRMASI				
SIMPAN				
HAPUS				

Gambar 6: Tampilan Validasi Jadwal Dan Petugas Kegiatan

Pada halaman jadwal kegiatan admin berwenang mengedit jadwal yang dibuat oleh masing-masing kordinator untuk diverifikasi sebelum dipublish untuk diihat oleh user atau jemaat. Pada saat mengedit admin akan mengedit nama kegiatan, tanggal yang diikuti oleh hari dan petugas kegiatan, kemudian disimpan dengan menekan button simpan dan dihapus dengan menekan button hapus serta akan memverifikasi kegiatan tersebut dengan mengklik button konfirmasi.

3.2.6 Halaman Laporan Keuangan

Halaman antarmuka ini akan muncul setelah admin menekan menu laporan keuangan yang memiliki beberapa menu antar lain perpuluhan, persembahan, persembahan diakonia, pengeluaran, dan laporan pemasukan atau pengeluaran. Pada menu perpuluhan admin akan melakukan validasi jumlah perpuluhan yang sudah

diinputkan oleh bendahara dengan menggeser tombol konfirmasi, kemudian pada menu persembahan admin juga melakukan hal yang sama yaitu memvalidasi data persembahan yang sudah diinputkan oleh bendahara dengan menggeser button konfirmasi, selanjutnya pada menu persembahan diakonia dan pengeluaran admin juga melakukan validasi data dengan menggeser tombol konfirmasi, sedangkan pada menu laporan pemasukan dan pengeluaran admin hanya bisa melihat jumlah pemasukan dan pengeluaran berdasarkan tanggal yang diinginkan.



Gambar 7: Tampilan Laporan Keuangan

3.2.7 Halaman Validasi Perpuluhan

Edit Perpuluhan
04-07-2021
500000
KONFIRMASI
SIMPAN
HAPUS

Gambar 8: Tampilan Validasi Perpuluhan

Pada halaman antarmuka validasi perpuluhan admin melakukan verifikasi terhadap data perpuluhan yang tadinya di-input oleh bendahara, data yang sudah diverifikasi oleh admin baru layak di-publish ke jemaat selaku end user pada aplikasi ini sehingga data yang tersampaikan ke jemaat sudah bersifat valid. Selain melakukan verifikasi, admin juga berwenang mengedit data perpuluhan dengan mengedit beberapa hal yaitu edit tanggal perpuluhan dan edit jumlah perpuluhan, kemudian di halaman edit perpuluhan tersebut diberikan tiga menu yang masing-masing memiliki fungsi tersendiri, menu konfirmasi berfungsi untuk admin mengkonfirmasi data keuangan yang di-input-kan oleh bendahara, selanjutnya menu simpan berfungsi untuk admin melakukan penyimpanan data keuangan yang sudah diedit, kemudian menu yang terakhir adalah menu hapus, menu ini berfungsi untuk menghapus data yang ingin dihapus.

3.2.8 Halaman Validasi Persembahan

Edit Persembahan				
04-07-202	21			
200000				
	KONF	IRMASI		
	SIN	IPAN		
	НА	PUS		

Gambar 9: Tampilan Validasi Persembahan

Di halaman antarmuka persembahan admin akan melakukan verifikasi terhadap data persembahan yang diinput oleh bendahara, data akan divalidasi oleh admin sebelum di tampilkan dan di lihat oleh jemaat atau pengguna aplikasi lainnya seperti pengurus yang lain. 3.2.9 Halaman Validasi Persembahan Diakonia

Edit Persembahan Diakonia				
05-09-2021				
200000				
KONFIRMASI				
SIMPAN				
HAPUS				

Gambar 10: Tampilan Validasi Persembahan Diakonia

Sama halnya dengan halaman antarmuka perpuluhan dan persembahan, didalam halaman antar muka persembahan diakonia admin juga akan melakukan validasi terhadap data yang diinput oleh bendahara demgan menggeser tombol konfirmasi yang terdapat pada halaman validasi persembahan diakonia tersebut, tujuannya adalah untuk memastikan apakah setiap data yang telah diinput oleh bendahara sudah layak untuk di publish ke jemaat, persembahan diakonia ini tidak setiap minggu didapatkan tetapi hanya secara berkala jika jemaat ingin memberi maka ada pemasukan sebagai persembahan diakonia selain itu persembahan diakonia ini paling rutin diberikan mulai dari bulan September hingga Desember. Persembahan diakonia ini dikumpulkan dengan tujuan untuk membantu gereja-gereja kecil yang ada di pelosok. Kegiatan pembagian sumbangan berupa material ini

dilakukan setiap tahun yaitu pada bulan januari setelah proses pengumpulan persembahan pada bulan September hingga Desember sudah selesai.

3.2.10 Halaman Validasi Pengeluaran

Edit Pengeluaran		
04-07-2021		
Bayar Grab jemaat		
25000		
KONFIRMASI		
SIMPAN		
HAPUS		

Gambar 11: Tampilan Validasi Pengeluaran

Pada halaman antarmuka pengeluaran admin kembali melakukan validasi data pengeluaran yang sudah diinput oleh bendahara, gambar di atas menampilkan halaman edit pengeluaran yang ada di halaman admin. Pada tampilan di atas memiliki tiga teks box yang berfungsi untuk menampilkan tanggal pengeluaran, tujuan pengeluaran dan jumlah pengeluaran, selain itu tampilan di atas juga memiliki tiga tombol yaitu tombol konfirmasi untuk memvalidasikan data pengeluaran yang dilakukan oleh admin, tombol simpan untuk menyimpan data pengeluaran dan tombol hapus untuk menghapus data. Jika data sudah dikonfirmasi maka akan muncul keterangan bahwa data terverifikasi sebaliknya jika data belum dikonfirmasi oleh admin maka keterangan juga akan muncul bahwa data belum terverifikasi.

3.2.11 Halaman Bendahara



Gambar 12: Tampilan Halaman Bendahara

Untuk halaman ini setiap pengurus akan ditambahkan terlebih dahulu oleh admin melalui menu info SDM yang terdapat di halaman antarmuka admin, disini admin akan menambahkan pengurus sekaligus jabatan pengurus sehingga pada saat pengurus melakukan proses login pengurus akan login sebagai pengurus namun username dan password yang di input akan sesuai dengan jabatan yang dimiliki pengurus kemudian, setelah berhasil login sebagai pengurus dengan jabatan masing-masing maka sistem akan menampilkan halaman yang sesuai dengan jabatan pengurus. Pada gambar 12 di atas merupakan tampilan halaman login bendahara, di halaman ini bendahara hanya berwenang mengelola data persembahan dan laporan keuangan yaitu menginputkan data laporan keuangan

yang juga akan divalidasi oleh admin. Pada menu profil saya akan menampilkan profil yang mengakses halaman tersebut, menu pengurus gereja menampilkan daftar nama pengurus yang sudah di input oleh admin dan menu jadwal kegiatan menampilkan informasi tentang kegiatan yang telah di input oleh koordinator kegiatan dan yang telah divalidasi oleh admin.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari perancangan yang dilakukan, maka penulis akan menarik beberapa kesimpulan, antara lain sebagai berikut:

- a. Sistem yang berjalan pada Gereja BEST Pontianak masih ada beberapa yang masih berjalan secara manual, sehingga perlu sesuatu yang bersifat digital untuk membantu menata setiap sistem yang berjalan menjadi lebih baik terlebih untuk membantu memudahkan Gembala dan Wakil Gembala untuk mengkordinir aktivitas kegiatan di Gereja BEST Pontianak. Maka dari itu penulis membuat sebuah aplikasi yang berfungsi mengupdate setiap data-data didalam Gereja baik itu data jemaat, kegiatan dan data keuangan.
- b. Sistem yang sudah dibuat merupakan aplikasi berbasis android yang akan digunakan oleh Gembala, Wakil Gembala, Pengurus maupun jemaat Gereja BEST Pontianak itu sendiri.
- c. Aplikasi ini akan membantu menampilkan setiap informasi terbaru mengenai seputaran tentang Gereja BEST Pontianak baik itu informasi tentang jemaat, kempimpinan, jadwal kegiatan maupun laporan keuangan.

5. SARAN

Selain memberikan kesimpulan, penulis juga akan memberikan beberapa saran mengenai penelitian ini sehingga pembaca yang berniat mengembangkan aplikasi ini dapat mengetahui dan diharapkan bisa meminimalisir kekurangan yang ada didalam penelitian aplikasi berbasis android yang telah dirancang ini. Berikut beberapa saran yang ingin penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

- a. Memperbaiki desain-desain tampilan aplikasi sehingga desainnya semakin menarik
- b. Menambahkan menu-menu yang baru didalam aplikasi
- c. Menambahkan lebih banyak informasi tentang Gereja BEST Pontianak kedalam aplikasi sehingga pengguna aplikasi bisa dengan cepat mendapat informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tilmann, George. (2017). Usage-Driven Database Design : From Logical Data Modeling though Physical Schema Definition. Apress Media. New York.
- [2] Surjaweni, V. Wiratna. (2017). Analisis Laporan Keuangan Teori Aplikasi dan Hasil Penelitian. Pustaka Baru Press. Yogyakarta.
- [3] Firly, Nadia. (2018). Create Your Own Android Application. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [4] Azis, Abdul, Dias Ayu Budi Utami, Khoerul Umam, dan Islakhun Nur Dzaki. (2018). *Bermain Android Studio Itu Mudah Studi Kasus Pembuatan EM-Tilang*. Deepublish. Yogyakarta.
- [5] Jubilee Enterprise. (2017). Java Komplet. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [6] Nofriadi. (2018). Java Fundamental Dengan NetBeans 8.0.2. Deepublis. Yogyakarta
- [7] Nai, Firmina Angela. (2017). Teori Belajar dan Pembelajaran Implementasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMP, SMA, dan SMK. Deepublish. Yogyakarta.
- [8] Stevenson, William J. dan Chee Sum Chuong. (2014). Manajemen Operasi Perspektif Asia, edisi 9, Buku 2. Salemba Empat. Jakarta.
- [9] Arif, M.Firman. (2019). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Qiara Media. Surabaya.
- [10] Anggreani, Elisabet Yunaeti dan Rita Irviani. (2017). Pengantar Sistem Informasi. Andi. Yogyakarta