

Perancangan Sistem Informasi Gereja GKPI Sei Agul Medan Berbasis Web Dengan *Object Oriented Technology*

Riska Monika Br. Sitepu¹, Irwan Jani², Riandy Yap³

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, STMIK Methodist Binjai, Indonesia

Abstrak - Sistem Informasi Gereja merupakan sistem informasi untuk melakukan pengelolaan data jadwal ibadah, warta, agenda, pengumuman, pendaftaran jemaat, pengelolaan kas masuk dan kas keluar, pendataan baptis, sidi, dan nikah. Sistem tersebut menjadikan penyimpanan, penambahan, dan pengubahan data menjadi semakin mudah, cepat, dan akurat sehingga dapat membantu pengurus gereja untuk mengambil keputusan dengan cepat dan tepat. GKPI Sei Agul Medan merupakan gereja memiliki Informasi jadwal ibadah, warta, agenda, pengumuman, pendaftaran jemaat, pengelolaan kas masuk dan kas keluar, pendataan baptis, sidi, dan nikah. Sistem Informasi di GKPI Sei Agul masih belum menggunakan teknologi informasi. Untuk mengatasi hal tersebut maka dirancang website GKPI Sei Agul Medan untuk meningkatkan efisiensi informasi bagi jemaat. Teknologi yang digunakan untuk mendukung proses perancangan dan implementasi website GKPI Sei Agul adalah PHP Framework CodeIgniter 4, Adminlte sebagai pendukung dalam membangun desain web secara responsif, dan basisdata MySQL. Peneliti menggunakan konsep Object Oriented Technology (OOT) dalam proses desain dan pembuatan program. Pemodelan rancangan menggunakan Use Case, Class Diagram, dan Activity Diagram untuk memberikan gambaran dan deksripsi umum mengenai rancangan Sistem Informasi Gereja Berbasis Web. Hasil dari penelitian adalah aplikasi Sistem Informasi Gereja Berbasis Web.

Kata Kunci – gereja, informasi, jemaat, sistem, web

Abstract - *The Church Information System is an information system for managing data on worship schedules, news, agendas, announcements, congregation registration, cash in and cash out management, baptism, sidi, and marriage data collection. The system makes storing, adding, and changing data easier, faster, and more accurate so that it can help church administrators to make decisions quickly and accurately. GKPI Sei Agul Medan is a church that has information on worship schedules, news, agendas, announcements, congregation registration, cash in and cash out management, baptism, sidi, and marriage data collection. Information systems at GKPI Sei Agul still do not use information technology. To overcome this, the GKPI Sei Agul Medan website was designed to increase the efficiency of information for the congregation. The technology used to support the design and implementation process of the GKPI Sei Agul website is PHP Framework CodeIgniter 4, Adminlte as a support in building responsive web design, and MySQL database. Researchers use the concept of Object Oriented Technology (OOT) in the design and program development process. Design modeling uses Use Case, Class Diagram, and Activity Diagram to provide a general description and description of the design of the Web-Based Church Information System. The result of the research is a Web-based Church Information System application.*

Keywords: church, congregation, information, system, web

1. Pendahuluan

Teknologi informasi berperan penting di dalam setiap organisasi yang memiliki struktur serta kegiatan yang banyak, sehingga pengolahan data merupakan hal yang sangat penting untuk menyajikan informasi yang akurat. Gereja Kristen Protestan Indonesia (GKPI) Jemaat Sei Agul Medan merupakan organisasi keagamaan yang memiliki data jemaat, data pelayan, dan keuangan.

Gereja Kristen Protestan Indonesia (GKPI) Jemaat Sei Agul Medan belum memiliki sistem informasi, sehingga pengurus gereja menjadi kesulitan dalam mengelola data jemaat, pelayan, dan keuangan gereja. Pengurus gereja mengalami kendala dalam pengumpulan data jemaat dikarenakan masih dilakukan dengan pembagian menggunakan formulir dalam bentuk kertas sehingga sering

terjadi kehilangan data jemaat, demikian juga dengan data pelayan yang belum dikelola menggunakan dengan baik teknologi informasi, dimana untuk pencatatan riwayat pelayan gereja yang melayani di GKPI, maka pengurus gereja mengalami kesulitan untuk mengetahui siapa saja anggota yang pernah melayani di gereja. Pengelolaan data keuangan pun masih menggunakan aplikasi Microsoft Excel, sehingga pengolahan data keuangan dapat diolah melalui aplikasi tertentu, kesulitan untuk melihat kas masuk dan keluar, kesulitan untuk pencatatan dan pembuatan laporan keuangan.

Solusi atau jalan keluar yaitu dengan membuat atau merancang Sistem Informasi Gereja di GKPI Sei Agul Medan yang terkomputerisasi dan modern, sistem informasi dirancang dengan berbasis web agar dapat diakses oleh jemaat dan pengurus gereja. Terkait merancang sistem

informasi tersebut diperlukan suatu model perancangan, model perancangan yang digunakan ialah *Object Oriented Technology* (OOT). *Object Oriented Technology* merupakan metode pengembangan perangkat lunak berdasarkan abstraksi objek-objek di dunia nyata. Dasar pembuatan adalah Objek, merupakan kombinasi antara struktur data dan perilaku dalam satu entitas. Falsafah *Object Oriented* merupakan siklus pengembangan perangkat lunak (perencanaan, analisis, perancangan dan implementasi) sehingga dapat diterapkan pada perancangan sistem secara umum: menyangkut perangkat lunak, perangkat keras dan sistem secara keseluruhan, penyelesaian masalah dengan menggunakan pendekatan berorientasi obyek [1].

Sistem sebagai kumpulan dari unsur berbagai variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung satu sama lain. (Maydianto & Ridho, 2021) Selain itu, sistem juga merupakan jaringan kerja dari berbagai prosedur yang saling terkait, berkumpul bersama guna melaksanakan kegiatan atau sasaran tertentu (Tukino 2018). Informasi merupakan hasil pengolahan data menjadi bentuk tertentu yang memiliki makna serta manfaat dalam pengambilan keputusan masa kini dan mendatang (Maydianto & Ridho, 2021). Informasi juga merupakan sebuah data yang telah di kelola menjadi suatu yang bernilai bagi penerima yang dapat membantu dalam mengambil sebuah keputusan (Tukino, 2020).

Object Oriented Technology (OOT) adalah salah satu jenis model desain perangkat lunak. Pengembang dapat merancang aplikasi dan program menggunakan objek atau simbol. Hal ini berbeda dengan pengembangan umum, yang bergantung pada penggunaan bahasa pemrograman (Capterra, 2023). Permasalahan dalam penelitian ini ialah GKPI Sei Agul Medan belum memiliki sistem informasi untuk mengelola data anggota jemaat, data pengurus gereja, dan data keuangan. GKPI Sei Agul Medan kesulitan untuk mengumpulkan data jemaat karena masih menggunakan kertas fomulir pendaftaran anggota gereja. Pengolahan data keuangan gereja masih menggunakan aplikasi Microsoft Excel sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan dalam penghitungan. Data yang digunakan ialah data jemaat, data pengurus dan keuangan pada GKPI Sei Agul Medan. Sistem informasi pengolahan data GKPI dapat diakses oleh admin gereja atau pengurus serta anggota jemaat yang memiliki hak akses sistem informasi gereja. Sistem informasi dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Model perancangan yang digunakan untuk merancang sistem informasi ialah *Object Oriented Tecnology* (OOT) Model Fungsional.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Observasi
Observasi merupakan teknik yang digunakan untuk pengumpulan data berdasarkan pengamatan secara langsung ke tempat yang dijadikan objek penelitian di Gereja GKPI Sei Agul Medan.
2. Studi Pustaka

Mensitasi teori atau data dari buku dan jurnal sebagai bahan referensi untuk merancang Sistem Informasi Gereja GKPI Sei Agul Medan.

3. Wawancara
Wawancara ke Gereja GKPI Sei Agul Medan dilakukan untuk mendapatkan informasi melalui percakapan secara langsung dengan narasumber. Mengajukan beberapa pertanyaan yang terkait dengan kebutuhan peneliti serta mengajukan kuesioner sebagai bahan informasi lainnya.
4. Laboratorium
Perancangan Sistem Informasi Gereja GKPI Sei Agul Medan menggunakan *personel computer* dengan perangkat lunak dan perangkat keras menggunakan metode *Object Oriented Technology* (OOT) berbasis web di laboratorium STMIK Methodist Binjai.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Posisi *Object Oriented Technology* (OOT)

Object Oriented Technology merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak berdasarkan abstraksi objek-objek yang ada di dunia nyata. Dasar pembuatan adalah objek yang kombinasi antara struktur data dan perilaku dalam satu entitas. *Object Oriented* sangat penting sepanjang siklus pengembangan perangkat lunak yang dapat diterapkan pada perancangan sistem secara umum. Perancangan Sistem Informasi Gereja GKPI Sei Agul menggunakan metode pengembangan perangkat lunak OOT mengadopsi konsep-konsep dan sifat-sifat *object oriented*. Posisi OOT didalam penelitian ini ialah OOT digunakan untuk membangun sistem informasi menggunakan framework PHP yaitu CodeIgniter 4, karena CodeIgniter mengadopsi sifat dan karakter OOT.

1. *Class*

Class adalah konsep *Object Oriented* yang digunakan dalam membangun sistem informasi untuk membuat Model dan Controller berfungsi untuk membungkus data dan abstraksi prosedural yang diperlukan untuk menggambarkan isi dan tingkah laku berbagai entitas yaitu membuat template website dari setiap tampilan.

2. *Object*

Object digambarkan sebagai benda, orang, tempat dan sebagainya yang ada di di GKPI Sei Agul yang penting bagi merancang sistem informasi gereja. Objek yang digunakan ialah data jemat, data baptis, data sidi, data nikah, dan lainnya.

3. *Attribute*

Attribute menggambarkan data yang dapat memberikan informasi kelas atau objek dimana atribut tersebut berada. *Attribute* dalam merancang sistem informasi gereja GKPI ialah field-field yang digunakan untuk merancang tabel-tabel basisdata yang direpresentasikan melalui rancangan class diagram.

4. *Method*

Method adalah prosedur atau fungsi yang tergabung dalam objek bersama dengan atribut. *Method* digunakan untuk pengaksesan terhadap data yang terdapat dalam objek tersebut, yaitu untuk simpan, edit, hapus, dan lainnya.

5. Message

Message adalah alat komunikasi antar objek. Hubungan antar objek ditentukan oleh masalah domain dan tanggung jawab sistem untuk event tertentu ketika simpan, edit, hapus, dan lainnya.

6. Event

Event adalah suatu kejadian pada waktu yang terbatas yang menggambarkan rangsangan (stimulus) dari luar sistem. Pada sistem informasi digunakan untuk membatasi waktu sesi login dan pengamanan pengisian data di setiap form menggunakan pengamanan CSRF (*Cross Site Request Forgery*) yang memberikan batas waktu pengisian.

7. State

State adalah abstraksi dari nilai atribut dan link dalam sebuah objek. State merupakan tanggapan dari objek terhadap event masukan. Penggunaan state berada pada komunikasi antara controller, model, dan view.

8. Schenario

Schenario adalah urutan event yang terjadi sepanjang eksekusi sistem baik untuk simpan, edit, hapus, dan lainnya.

3.2. Analisa Sistem yang Berjalan

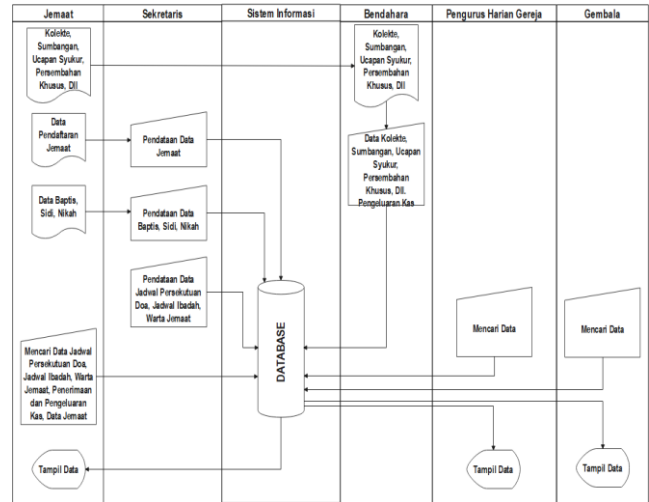
Sistem yang sedang berjalan di GKPI Sei Agul belum menggunakan teknologi informasi dan masih menggunakan alat bantu tulis. Pengarsipan data jemaat menggunakan lemari arsip, pencatatan penerimaan dan pengeluaran kas, informasi kegiatan dan jadwal ibadah, pendataan kegiatan baptis, sidi, nikah dan informasi kegiatan lainnya masih menggunakan media kertas.

Permasalahan pelayanan di GKPI Sei Agul ialah tidak efektifnya pendataan jemaat, pengelolaan penerimaan dan pengeluaran kas, penyampaian informasi jadwal kegiatan ibadah, pendataan kegiatan baptis, sidi, nikah. diperlukan banyaknya sumber daya manusia serta memiliki kelemahan dalam akurasi setiap pencatatan aktivitas dalam pelayanan gereja.

3.3. Analisa Sistem yang Diusulkan

Permasalahan di GKPI Sei Agul dapat diatasi melalui merancang sistem informasi gereja berbasis web untuk memudahkan, mempercepat, dan meminimalisir kesalahan-kesalahan dalam pengolahan data. Sistem Informasi Gereja yang akan dirancang nantinya dapat mengakomodir proses kegiatan pendataan jemaat, baptis, sidi, nikah, penerimaan dan pengeluaran kas di GKPI Sei Agul. Melalui sistem

informasi gereja di GKPI Sei Agul diharapkan dapat mengatasi persoalan diatas. Berikut Flow Map sistem yang diusulkan.



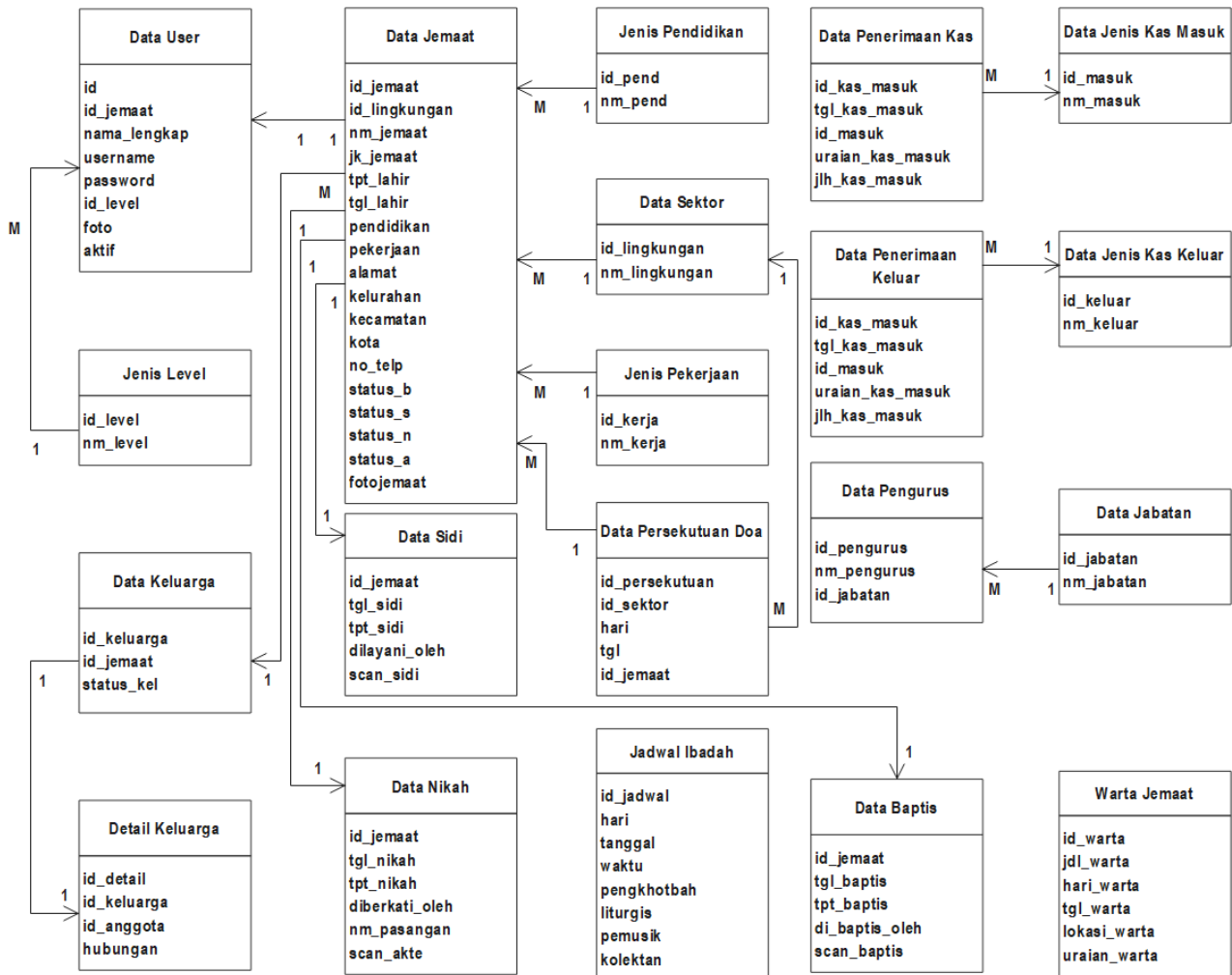
Gambar 1 Flow Map Sistem Yang Diusulkan

3.4. Perancangan Sistem

Sistem informasi gereja dirancang untuk memperbaiki dari sistem sebelumnya berdasarkan analisis dan penelitian yang dilakukan peneliti, maka dirancang sistem baru dengan penambahan komponen sistem pengelolaan data jemaat, data penerimaan dan pengeluaran kas, data baptis, sidi, nikah, data jadwal persekutuan doa, jadwal ibadah, dan warta jemaat secara komputerisasi diharapkan dapat membantu dan memperbaiki masalah sistem yang lama. Pada prosedur sistem yang diusulkan, peneliti melakukan pengembangan pada sistem pengelolaan data jemaat, data penerimaan dan pengeluaran kas, data baptis, sidi, nikah, data jadwal persekutuan doa, jadwal ibadah, dan warta jemaat semula masih dilakukan dengan dokumen dikembangkan secara komputerisasi.

1. Relasi Antar Tabel

Relasi Antar Tabel Sistem Informasi Gereja GKPI Sei Agul berguna untuk memberikan penjelasan tentang hubungan masing-masing pengolahan data yang diimplementasikan ke dalam tabel basis data. Berikut gambar relasi antar tabel:



Gambar 1. Relasi Antar Tabel

2. Perancangan Antarmuka

Perancangan Antarmuka merupakan rancangan tampilan pada Sistem Informasi Gereja di GKPI Sei Agul, berikut tampilan rancangan Sistem Informasi Gereja, yaitu:

a. Halaman Login

Halaman login berfungsi untuk dapat mengakses sistem informasi gereja pada GKPI Sei Agul baik untuk administrator, pengurus, dan jemaat. User yang dapat mengakses adalah user yang telah terdaftar di dalam basis data.

b. Halaman Dashboard Administrator

Rancangan Dashboard berfungsi untuk menampilkan halaman utama untuk Administrator.

c. Halaman Dashboard Pengurus

Rancangan Dashboard berfungsi untuk menampilkan halaman utama untuk Pengurus

d. Halaman Dashboard Jemaat

Rancangan Dashboard berfungsi untuk menampilkan halaman utama untuk Jemaat.

e. Rancangan Formulir Tambah Data User

Rancangan Formulir Tambah Data User berguna untuk menambahkan data user yang dapat mengakses Sistem Informasi Gereja GKPI Sei Agul.

f. Rancangan Formulir Tambah Data Jabatan

Rancangan Formulir Tambah Data Jabatan berfungsi untuk menambahkan data Jabatan di Sistem Informasi Gereja GKPI Sei Agul

g. Rancangan Formulir Tambah Data Pengurus

Rancangan Formulir Tambah Data Pengurus berfungsi untuk menambahkan data Pengurus di Sistem Informasi Gereja GKPI Sei Agul.

h. Rancangan Formulir Tambah Data Sektor

Rancangan Formulir Tambah Data Sektor berfungsi untuk menambahkan Data Sektor di Sistem Informasi Gereja GKPI Sei Agul.

i. Rancangan Formulir Tambah Data Jenis Kas Masuk dan Kas Keluar

Rancangan Formulir Tambah Data Jenis Kas Masuk dan Kas Keluar berfungsi untuk menambahkan Data Jenis

Kas Masuk dan Kas Keluar di Sistem Informasi Gereja GKPI Sei Agul.

j. Rancangan Formulir Tambah Data Jemaat

Rancangan Formulir Tambah Data Jemaat berfungsi untuk menambahkan Data Jemaat di Sistem Informasi Gereja GKPI Sei Agul.

k. Rancangan Formulir Tambah Data Sidi

Rancangan Formulir Tambah Data Sidi berfungsi untuk menambahkan Data Sidi di Sistem Informasi Gereja GKPI Sei Agul.

l. Rancangan Fomulir Tambah Data Baptis

Rancangan Formulir Tambah Data Baptis berfungsi untuk menambahkan Data Baptis di Sistem Informasi Gereja GKPI Sei Agul.

m. Rancangan Formulir Tambah Data Nikah

Rancangan Formulir Tambah Data Nikah berfungsi untuk menambahkan Data Nikah di Sistem Informasi Gereja GKPI Sei Agul.

n. Rancangan Formulir Tambah Data Keluarga

Rancangan Formulir Tambah Data Keluarga berfungsi untuk menambahkan Data Keluarga di Sistem Informasi Gereja GKPI Sei Agul.

o. Rancangan Formulir Tambah Data Penerimaan dan Pengeluaran Kas

Rancangan Formulir Tambah Data Penerimaan dan Pengeluaran Kas berfungsi untuk menambahkan Data Penerimaan Kas dan Pengeluaran Kas di Sistem Informasi Gereja GKPI Sei Agul.

p. Rancangan Formulir Tambah Data Persekutuan Doa

Rancangan Formulir Tambah Data Persekutuan Doa berfungsi untuk menambahkan Data Persekutuan Doa di Sistem Informasi Gereja GKPI Sei Agul

q. Rancangan Formulir Tambah Data Jadwal Ibadah

Rancangan Formulir Tambah Data Jadwal Ibadah berfungsi untuk menambahkan Data Jadwal Ibadah di Sistem Informasi Gereja GKPI Sei Agul.

r. Rancangan Formulir Tambah Data Warta Jemaat

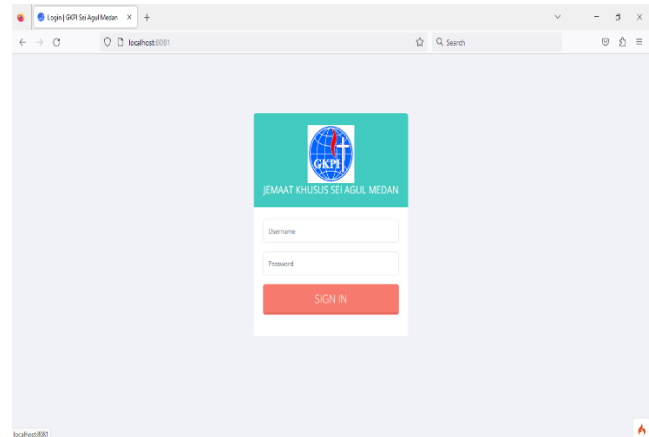
Rancangan Formulir Tambah Data Warta Jemaat berfungsi untuk menambahkan Data Warta Jemaat di Sistem Informasi Gereja GKPI Sei Agul.

3.5. Implementasi Sistem

Tahap implementasi merupakan tahap meletakkan agar sistem dalam proses pengolahan data selalu siap untuk dioperasikan dengan memindahkan logika program yang dirancang ke dalam bahasa pemrograman. Tahap implementasi sistem informasi gereja GKPI Sei Agul Medan berisi tentang deskripsi lingkungan implementasi rancangan.

1. Halaman Login

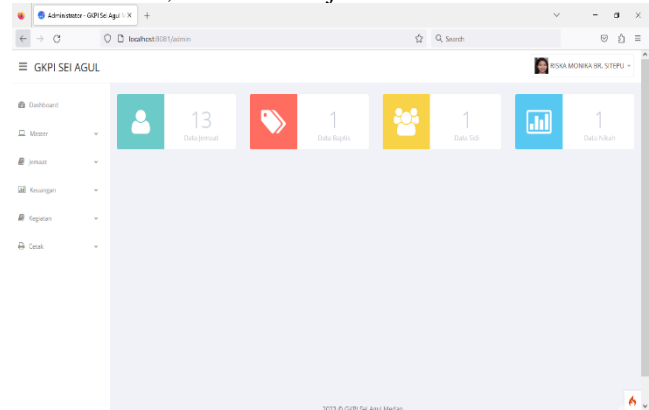
Halaman Login adalah tampilan pertama saat sistem informasi gereja GKPI Sei Agul Medan diakses, sehingga pengguna yang membuka aplikasi harus memiliki akun agar bisa masuk ke menu utama. Halaman Login diperuntukkan untuk Level Akses Administrator, Pengurus, dan Jemaat. Masing-masing Level Akses memiliki hak akses ke Menu dan Pengolahan Data yang telah diatur di dalam sistem.



Gambar 1 Halaman Login

2. Halaman Dashboard

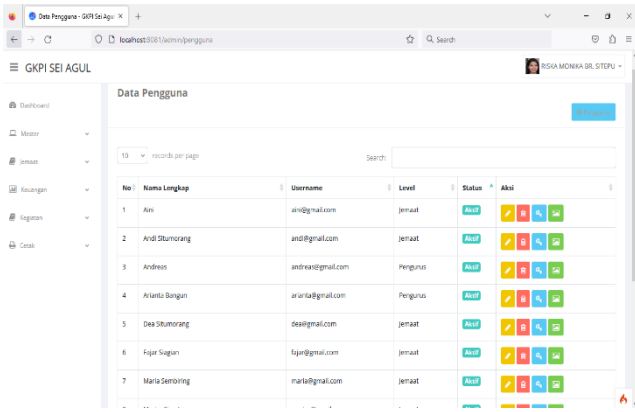
Halaman Dashboard Administrator adalah tampilan halaman ketika Administrator atau Pengurus atau Jemaat yang telah login ke sistem informasi gereja, sehingga Administrator dapat mengelola data seluruhnya. Pengurus tidak dapat mengelola data user, sedangkan Jemaat hanya diperbolehkan melihat Data Jemaat, Data Keuangan, Data Jadwal Ibadah, dan Data Warta Jemaat.



Gambar 2. Halaman Dashboard

3. Halaman Data User

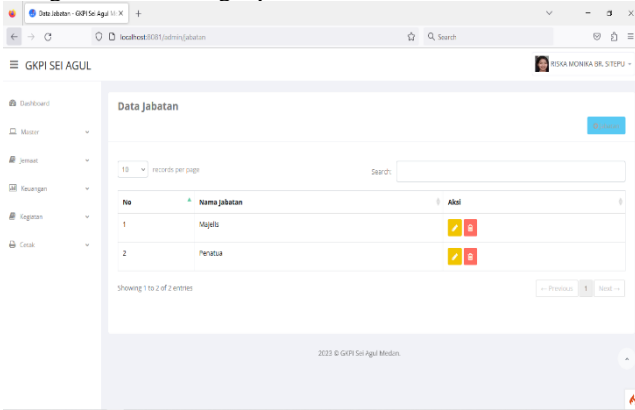
Halaman Data User adalah tampilan halaman untuk mengelola Data User yang dapat mengakses sistem informasi gereja, Halaman Data User dapat dikelola oleh Administrator sehingga pengelolaan data user dapat ditambahkan, diedit, dihapus, ubah sandi, dan upload foto masing-masing pengguna.



Gambar 3. Halaman Data Pengguna

4. Halaman Data Jabatan

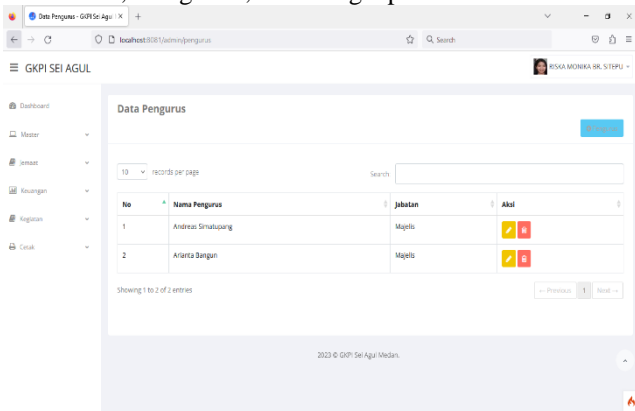
Halaman Data Jabatan adalah tampilan halaman untuk mengelola Data Jabatan di GKPI Sei Agul, Halaman Data Jabatan dapat dikelola oleh Administrator dan Pengurus sehingga pengelolaan data jabatan dapat menambah, mengubah, dan menghapus.



Gambar 4. Halaman Data Jabatan

5. Halaman Data Pengurus

Halaman Data Pengurus adalah tampilan halaman untuk mengelola Data Pengurus yang ada di GKPI Sei Agul, Halaman Data Pengurus dapat dikelola oleh Administrator dan Pengurus sehingga pengelolaan data pengurus dapat menambah, mengubah, dan menghapus..

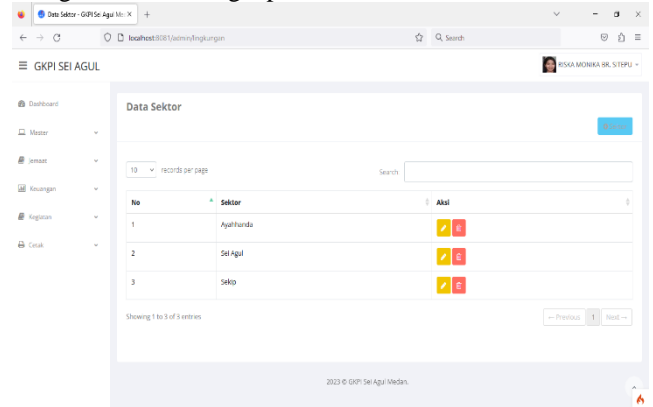


Gambar 5. Halaman Data Pengurus

6. Halaman Data Sektor

Halaman Data Sektor adalah tampilan halaman untuk mengelola Data Sektor yang ada di sekitar GKPI, Halaman

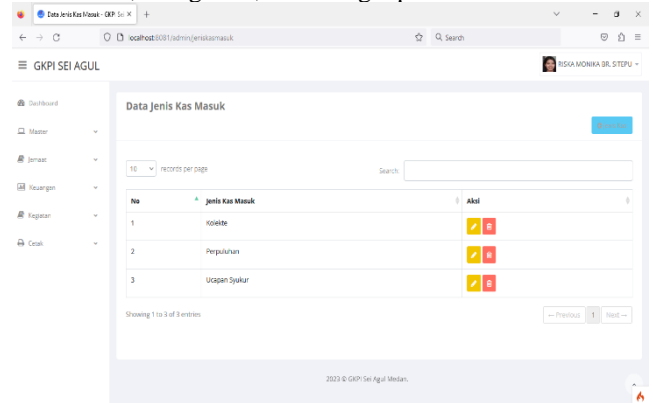
Data Sektor dapat dikelola oleh Administrator dan Pengurus sehingga pengelolaan data sektor dapat menambah, mengubah, dan menghapus.



Gambar 6. Halaman Data Sektor

7. Halaman Data Jenis Kas Masuk dan Kas Keluar

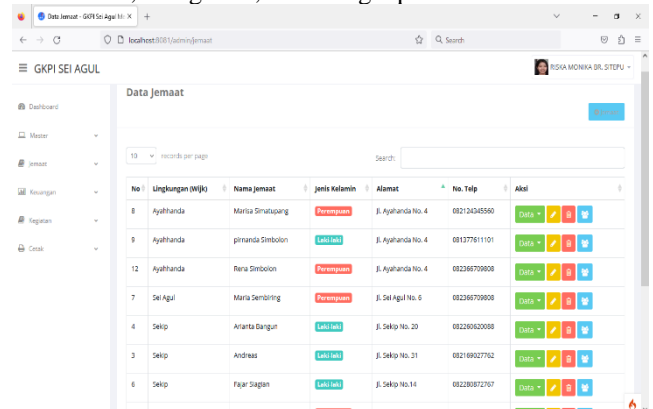
Halaman Data Jenis Kas Masuk adalah tampilan halaman untuk mengelola Data Jenis Kas Masuk yang digunakan di GKPI Sei Agul. Halaman Data Jenis Kas Masuk dapat dikelola oleh Administrator, dan Pengurus sehingga pengelolaan data jenis kas masuk dapat menambah, mengubah, dan menghapus.



Gambar 7. Halaman Data Jenis Kas Masuk dan Kas Keluar

8. Halaman Data Jemaat

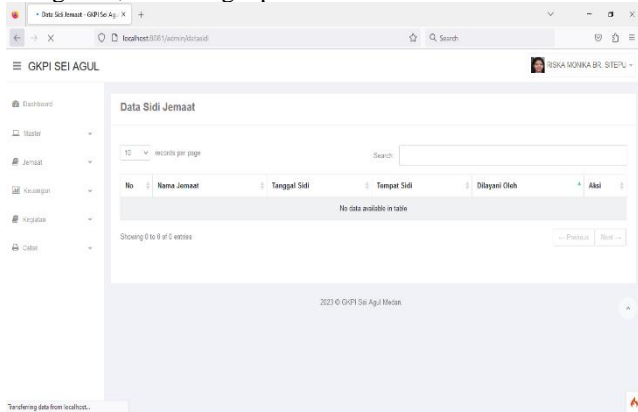
Halaman Data Jemaat adalah tampilan halaman untuk mengelola Data Jemaat yang ada di GKPI Sei Agul. Halaman Data Jemaat dapat dikelola oleh Administrator, dan Pengurus sehingga pengelolaan data jemaat dapat menambah, mengubah, dan menghapus.



Gambar 8. Halaman Data Jemaat

9. Halaman Data Sidi

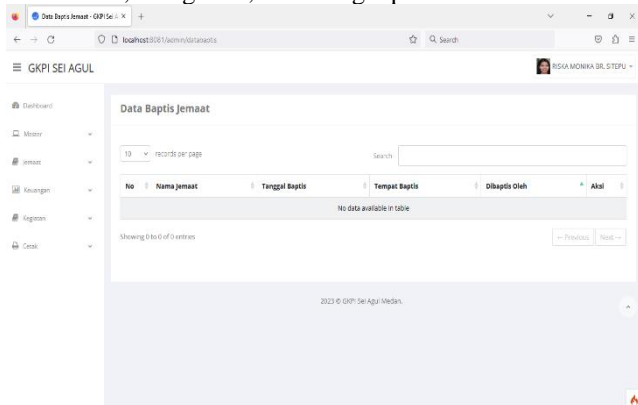
Halaman Data Sidi adalah tampilan halaman untuk mengelola Data Sidi yang ada di GKPI Sei Agul. Halaman Data Sidi dapat dikelola oleh Administrator, dan Pengurus sehingga pengelolaan data sidi dapat menambah, mengubah, dan menghapus.



Gambar 9. Halaman Data Sidi

10. Halaman Data Baptis

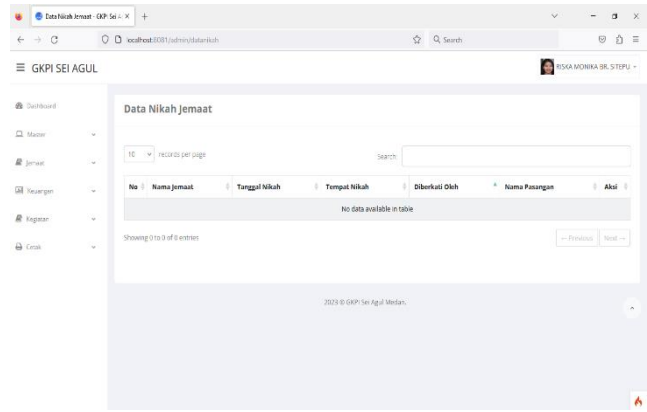
Halaman Data Baptis adalah tampilan halaman untuk mengelola Data Baptis yang ada di GKPI Sei Agul. Halaman Data Baptis dapat dikelola oleh Administrator, dan Pengurus sehingga pengelolaan data baptis dapat menambah, mengubah, dan menghapus.



Gambar 10. Halaman Data Baptis

11. Halaman Data Nikah

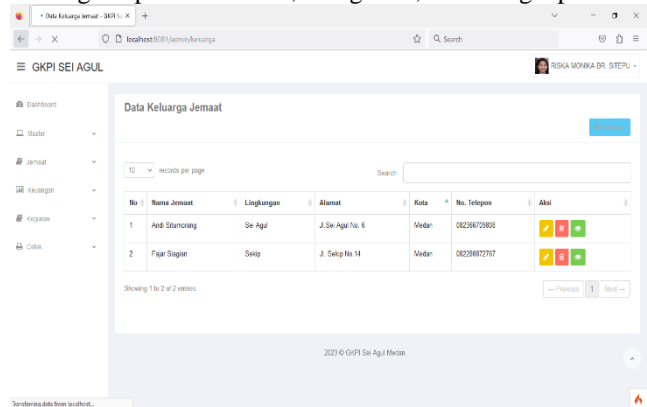
Halaman Data Nikah adalah tampilan halaman untuk mengelola Data Nikah yang ada di GKPI Sei Agul. Halaman Data Nikah dapat dikelola oleh Administrator, dan Pengurus sehingga pengelolaan data nikah dapat menambah, mengubah, dan menghapus.



Gambar 11. Halaman Data Nikah

12. Halaman Data Keluarga

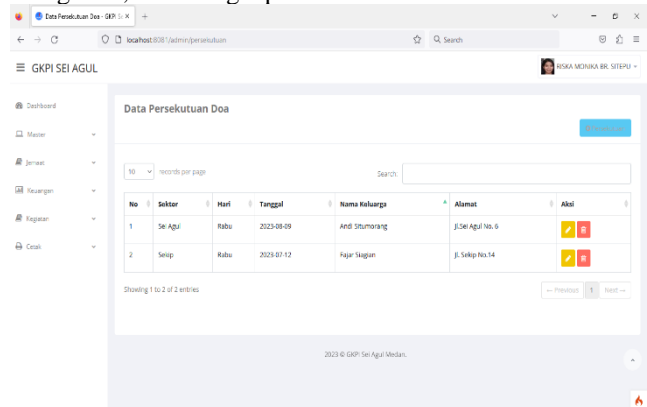
Halaman Data Keluarga adalah tampilan halaman untuk mengelola Data Keluarga Jemaat yang ada di GKPI Sei Agul. Halaman Data Keluarga dapat dikelola oleh Administrator, dan Pengurus sehingga pengelolaan data keluarga dapat menambah, mengubah, dan menghapus.



Gambar 12. Halaman Data Keluarga

13. Halaman Data Persekutuan Doa

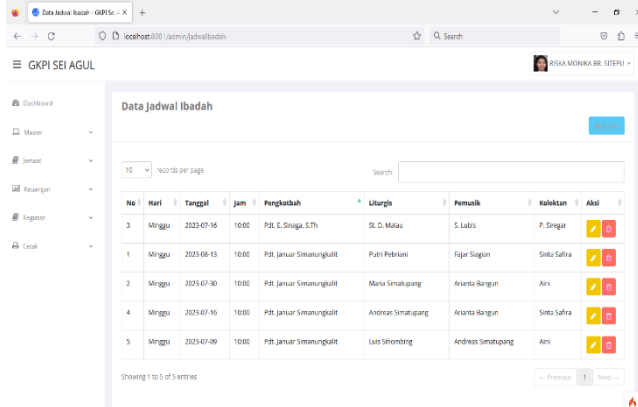
Halaman Data Persekutuan Doa adalah tampilan halaman untuk mengelola Data Persekutuan Doa yang ada di GKPI Sei Agul. Halaman Data Persekutuan Doa dapat dikelola oleh Administrator, dan Pengurus sehingga pengelolaan data persekutuan doa dapat menambah, mengubah, dan menghapus.



Gambar 13. Halaman Data Persekutuan Doa

14. Halaman Data Jadwal Ibadah

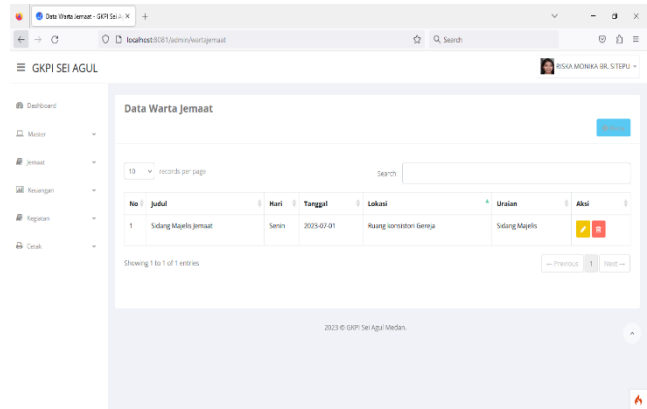
Halaman Data Jadwal Ibadah adalah tampilan halaman untuk mengelola Data Jadwal Ibadah yang ada di GKPI Sei Agul. Halaman Data Jadwal Ibadah dapat dikelola oleh Administrator, dan Pengurus sehingga pengelolaan data jadwal ibadah dapat menambah, mengubah, dan menghapus.



Gambar 14. Halaman Data Jadwal Ibadah

15. Halaman Data Warta Jemaat

Halaman Data Warta Jemaat adalah tampilan halaman untuk mengelola Data Warta Jemaat yang ada di GKPI Sei Agul. Halaman Data Warta Jemaat dapat dikelola oleh Administrator, dan Pengurus sehingga pengelolaan data warta jemaat dapat menambah, mengubah, dan menghapus.



Gambar 15. Halaman Data Warta Jemaat

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, dan implementasi terhadap sistem informasi gereja GKPI Sei Agul, maka disimpulkan bahwa Sistem informasi gereja GKPI Sei Agul Medan yang dirancang dapat mengelola data jemaat, data keuangan, data jadwal ibadah, dan data warta jemaat. Penerapan model Object Oriented Tecnology (OOT) dalam merancang sistem informasi gereja GKPI Sei Agul Medan dapat digunakan melalui framework CodeIgniter 4. Penyampaian informasi antara pihak jemaat, dan pengurus dapat terhubung satu sama lain. Penyajian laporan dapat dicetak melalui sistem informasi gereja GKPI Sei Agul. Sistem informasi gereja GKPI dapat dikembangkan agar menjadi sempurna sesuai kebutuhan. Diharapkan bagi peneliti berikutnya dapat melengkapi dengan menambahkan fitur-fitur yang dapat disesuaikan dengan kondisi gereja lainnya

Referensi

- [1] Aga, Jehudha. "Analisis Perancangan dan Monitoring Sistem Pada Jasa Laundry Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode OBJECT ORIENTED TECHNOLOGY (Studi Kasus Pada Laundry White Express Cabang Tanjung Duren)". JUSIBI-(JURNAL SISTEM INFORMASI DAN E-BISNIS) Volume 2, Nomor 4, Juli 2020;P-ISSN:2655-7541. 2020.
- [2] Maydianto, & Ridho, M. R. "Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada CV Powershop". Jurnal Comasie, 02, 50–59. 2021.
- [3] Tukino, T. "Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Gangguan Dan Restitusi Pelanggan Internet Corporate Berbasis Web (Studi Kasus Di PT. Indosat Mega Media West Regional)". Jurnal Ilmiah Informatika, 6(01), 1-10. 2018.
- [4] Tukino. "Rancang Bangun Sistem Informasi E-Marketing Pada PT Pulau Cahaya Terang". Computer Based Information System Journal, 08(01), 25–33. 2020.
- [5] Capterra. "Data Statistik Pengguna Moodle". <https://www.capterra.com>. [Mei 2023]