

Pengelolaan Administrasi Layanan Menggunakan Website di Gereja MFC

Rudi¹, Desi Arisandy^{2*}, Arwin Halim³, Raj Karan⁴, Chandra Tandiono⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Mikroskil

Jl. Thamrin No.140, Kec.Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia

email korespondensi: desi.arisandy@mikroskil.ac.id

Submit: 02-02-2024 | Revisi : 25-04-2024 | Terima : 30-04-2024

Abstrak

Aplikasi *mobile* merupakan sebuah program aplikasi yang dapat dijalankan atau digunakan walaupun pengguna berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat lain. Trend penggunaan aplikasi *mobile* juga dirasakan oleh Gereja MFC. Saat ini Gereja MFC sedang mempersiapkan implementasi aplikasi *mobile* namun terkendala dengan admin gereja yang belum memiliki pengalaman dalam mengelola aplikasi *mobile*. Oleh karena itu, sebelum dilakukan implementasi maka dibutuhkan pendampingan pengelolaan aplikasi *mobile* yang harapannya dapat memberikan kemudahan bagi admin gereja dalam mengelola aplikasi. Pengelolaan aplikasi *mobile* dilakukan melalui sebuah *website* yang dinilai dapat memberikan tingkat fleksibilitas yang lebih tinggi bagi admin. Dengan *website* ini, admin gereja dapat memproses layanan yang diajukan jemaat dan memperbaharui informasi yang ada pada aplikasi *mobile*. Pelatihan dihadiri oleh 2 (dua) orang staf admin dari gereja dan 4 (empat) orang tutor yang membantu memberikan pelatihan. Empat orang tutor terdiri dari 2 (dua) orang dosen dan 2 (dua) orang mahasiswa yang mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Selama proses pelatihan, admin sangat antusias dan mampu memahami penjelasan yang diberikan tutor. Pelatihan dilakukan melalui interaksi langsung dengan admin dan penggunaan langsung terhadap aplikasi dan *website*. Evaluasi kegiatan dilakukan dengan menilai pemahaman admin dimana tutor meminta kepada admin untuk memasukkan data nyata dan meminta kepada admin untuk menjelaskan bagaimana kaitan antar fitur dan fungsi yang ada. Evaluasi juga dilakukan dengan melakukan pengukuran *usability* yang menunjukkan hasil bahwa *website* mudah digunakan oleh admin.

Kata Kunci : Admin, Aplikasi *Mobile*, *Website*

Abstracts

A *mobile application* is an application program that can be run or used even if the user moves from one place to another. The trend of using mobile applications is also felt by the MFC Church. Currently the MFC Church is preparing to implement a mobile application but is hampered by church admins who do not have experience in managing applications. Therefore, before implementation, application management assistance is needed which hopefully will make it easier for church admins to manage the application. Application management is carried out through a website which is considered to provide a higher level of synchronization for admins. With this website, church admins can add, change, update information and services on the mobile application which will later be accessed by the congregation. The training was attended by 2 (two) admin staff from the church and 4 (four) tutors who helped provide the training. The four tutors consist of 2 (two) lecturers and 2 (two) students who take part in community service activities. During the training process, the admin was very enthusiastic and able to understand the explanations given by the tutor. Training is carried out through direct interaction with the admin and direct use of the application and website. Evaluation activities are carried out by assessing the admin's understanding where the tutor asks the admin to enter real data and asks the admin to explain how the existing features and functions are related. Evaluation is also carried out by measuring usability which shows that the website is easy to use by admins.

Keywords : Admin, Mobile Application, Website

1. Pendahuluan

Informasi merupakan suatu kebutuhan primer yang telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia. Dalam konteks perusahaan, informasi sangat dibutuhkan dan urgensinya sangat tinggi. Tanpa informasi, sangat sulit bagi para manajer untuk mengambil keputusan dalam perusahaan (Kustina et al., 2022). Teknologi informasi merupakan kombinasi dari *hardware*, *software*, dan layanan yang digunakan orang untuk mengelola, berkomunikasi, dan berbagi informasi (Cashman, 2020). Kehadiran teknologi informasi seperti



smartphone telah memberikan peluang penerapan teknologi informasi berbasis *mobile*. Teknologi berbasis *mobile* atau dikenal dengan aplikasi *mobile* merupakan sebuah program aplikasi yang dapat dijalankan atau digunakan walaupun pengguna berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat lain (Ardian & Fernando, 2020). Aplikasi berbasis *mobile* mampu memberikan tampilan yang lebih *friendly*, mudah digunakan, dan mudah diakses dengan menggunakan *smartphone* (Dewi et al., 2018). Aplikasi *mobile* merupakan teknologi yang paling banyak digunakan karena didukung oleh perkembangan *smartphone* yang semakin canggih (Yusril et al., 2021).

Trend penggunaan aplikasi *mobile* juga dirasakan oleh Gereja MFC. Saat ini gereja MFC sedang mempersiapkan implementasi aplikasi *mobile* namun terkendala dengan admin gereja yang belum memiliki pengalaman dalam mengelola aplikasi. Oleh karena itu, sebelum dilakukan implementasi maka dibutuhkan pelatihan pengelolaan aplikasi melalui *website* yang harapannya dapat memberikan kemudahan bagi admin gereja dalam mengelola aplikasi.

Pelatihan pengguna merupakan bagian dari siklus hidup pengembangan sistem. Semua orang yang menggunakan sistem harus dilatih mulai dari personil yang melakukan *entry* data hingga pengguna *output* (Kendall & Kendall, 2020). Beberapa pelatihan aplikasi kepada pengguna yang pernah dilakukan menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi mampu memberikan peningkatan pengetahuan dan keterampilan bagi pengguna (Sari & Yarza, 2021), (Putriyani, 2021), (Lestari et al., 2022). Disamping itu, penelitian lain menunjukkan bahwa pelatihan pengguna mampu meningkatkan keyakinan dan kepercayaan diri bagi pengguna aplikasi (Hakiki et al., 2022), mampu mengelola *website* secara baik dan benar (Airlangga et al., 2020), (Redy et al., 2022), serta memberikan kemudahan dalam pengelolaan (Budiman et al., 2021). Tingkat kemudahan penggunaan terhadap sebuah aplikasi dapat diukur dengan menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) (Benyon, 2019) yang nantinya juga akan diukur sebagai salah satu hasil evaluasi kegiatan. Berdasarkan uraian diatas, maka kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada admin gereja tentang bagaimana mengelola administrasi layanan melalui *website* sehingga admin gereja dapat dengan mudah mengelola aplikasi tersebut.

2. Metode

Kegiatan pelatihan dilakukan dalam tiga tahapan yang digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Score SUS

Berikut penjelasan dan kegiatan yang dilakukan untuk setiap tahapan:

1. Perencanaan
Kegiatan awal yang dilakukan adalah membuat perencanaan dengan merencanakan jadwal pelatihan dan mempersiapkan *handbook* yang berisikan gambaran dan penjelasan singkat dari aplikasi *mobile* dan *website*.
2. Pelaksanaan
Kegiatan pelatihan dilaksanakan di kantor gereja MFC pada tanggal 17 Januari 2024 mulai pukul 10.00 - 16.30 Wib dengan alur sebagai berikut:
 - a. Instalasi aplikasi pada *smartphone* admin
Instalasi aplikasi dilakukan pada *smartphone* admin agar admin dapat merasakan langsung penggunaan aplikasi sebagai bentuk pengalaman langsung.
 - b. Perkenalan Fitur Aplikasi
Pada tahap ini dilakukan pengenalan fitur yang ada pada aplikasi beserta penjelasan akan fungsi dari setiap fitur. Pengenalan akan fitur dan fungsinya sangat dibutuhkan admin agar admin dapat memahami dengan baik semua fitur dan bagaimana fungsi dan kaitan antar fitur dalam aplikasi tersebut.
 - c. Perkenalan Fitur *Website*
Pada tahap ini dilakukan pengenalan akan fitur *website* beserta fungsi setiap fitur. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada admin bagaimana kaitan antara setiap fitur didalam *website* dan bagaimana kaitan antar fitur di *website* dengan di aplikasi.
 - d. Pemberian Contoh Nyata
Setelah memahami semua fitur dan fungsi dari aplikasi dan *website*, tim memberikan contoh memasukan data kedalam *website* dan menjelaskan bagaimana semua perubahan pada *website* akan diikuti perubahan pada aplikasi.
3. Evaluasi
Kegiatan evaluasi dilakukan dengan meminta admin untuk memasukan data nyata dan melihat bagaimana semua perubahan yang terjadi, melakukan wawancara langsung dengan admin terkait tingkat kemudahan penggunaan *website*, serta mengisi kuesioner evaluasi SUS.

3. Hasil dan Pembahasan

Selama proses pelatihan, admin sangat antusias dan mampu memahami penjelasan yang diberikan tutor.

Pelatihan dilakukan melalui interaksi langsung dengan admin dan penggunaan langsung terhadap aplikasi dan *website* oleh admin. Admin diberikan kesempatan untuk bertanya sepanjang pelatihan berlangsung. Untuk menilai pemahaman admin, tutor memberikan kesempatan kepada admin untuk memasukan data nyata dan meminta untuk menjelaskan bagaimana kaitan antar fitur dan fungsi yang ada. Admin juga memberikan *feedback* positif terhadap kemudahan penggunaan baik pada aplikasi maupun *website*. Setelah kegiatan selesai, admin diminta untuk mengisi kuesioner. Pengisian kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui secara statistik apakah melalui pelatihan yang telah diberikan admin dapat merasa mudah dalam menggunakan sistem. Kuesioner menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang memiliki 10 pertanyaan dengan pilihan rentang Sangat Tidak Setuju (STS) sampai Sangat Setuju (SS) (Benyon, 2019) sebagai berikut.

Tabel 1. Pertanyaan Kuesioner

No	Pertanyaan	STS	TS	RG	ST	SS
		1	2	3	4	5
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi					
2	Saya merasa sistem ini rumit digunakan					
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan					
4	Saya merasa membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini					
5	Saya merasa fitur-fitur ini berjalan dengan semestinya					
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten					
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat					
8	Saya merasa sistem ini membingungkan					
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini					
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini					

Tabel 1 merupakan pertanyaan kuesioner yang ditanyakan kepada responden dalam hal ini admin dengan skala Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Ragu-Ragu (RG), Setuju (ST), dan Sangat Setuju (SS). Kuesioner disebarkan ke admin setelah pelatihan selesai dilakukan, diisi dan dikembalikan saat itu juga.

Tabel 2. Skor Kuesioner yang diisi Responden

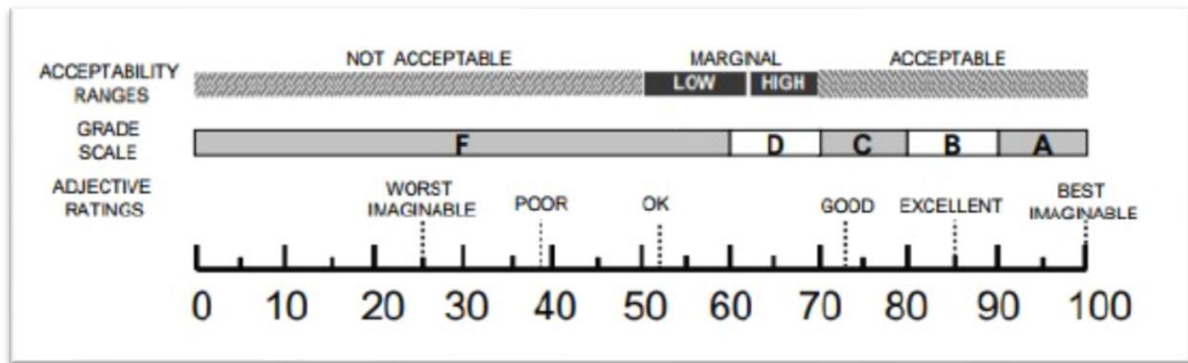
No	Responden	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	5	2	5	1	5	1	5	1	5	2
2	Responden 2	5	2	5	1	5	1	5	1	5	1

Setelah kuesioner diisi oleh admin dan dikembalikan ke tim, hasil kuesioner kemudian ditabulasi dalam excel dan didapati hasil seperti pada tabel 2 diatas.

Tabel 3. Skor Hasil Perhitungan dengan SUS

Skor Hasil Hitung SUS										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	38	95
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	98
Skor Rata-Rata (Hasil Akhir)											96

Hasil tabulasi pada tabel 2 (Q1 sampai Q10) kemudian diolah dengan pendekatan SUS dan didapati hasil akhir dengan nilai 96 atau masuk dalam *Best Imaginable*. Hasil ini menunjukkan bahwa admin dapat dengan sangat mudah menggunakan sistem.



Gambar 2. Score SUS

Gambar 2 merupakan panduan score yang umumnya dipakai dalam *System Usability Scale (SUS)*. Berdasarkan hasil hitung SUS, terlihat bahwa 96 masuk dalam kategori *best imaginable*.



Gambar 3. Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Mobile*

Pelatihan dimulai dengan pengenalan aplikasi *mobile* terlebih dahulu kepada admin. Untuk memberikan pengalaman langsung kepada admin, tim telah menginstall aplikasi *mobile* kedalam dua buah *smartphone*. Melalui *smartphone* ini, admin langsung mempraktekkan aplikasi sesuai arahan dari tim seperti yang terlihat pada gambar 3.



Gambar 4. Pelatihan Penggunaan Website

Setelah pelatihan terhadap aplikasi *mobile* selesai dilakukan, langkah berikutnya adalah memberikan pelatihan penggunaan dan pengelolaan aplikasi dengan *website*. Disini masing-masing admin menggunakan laptop masing-masing dan mempraktekkan langsung sesuai arahan dari tutor seperti terlihat pada gambar 4 diatas.

1. Authentication

Terdapat 3 jenis akun plus mode guest :

- **USER** (jemaat)
- **PASTOR** (pendeta)
- **COORDINATOR** (Akun hanya bisa dibuat oleh admin)
- **GUEST** mode (tidak memiliki akun)

• Pada bagian authentication ini, user dapat melakukan pendaftaran akun, verifikasi akun, login, lupa kata sandi, atur profile.

• user juga dapat masuk kedalam aplikasi tanpa melakukan login(guest mode) hanya saja tidak dapat menggunakan aplikasi dengan lengkap.

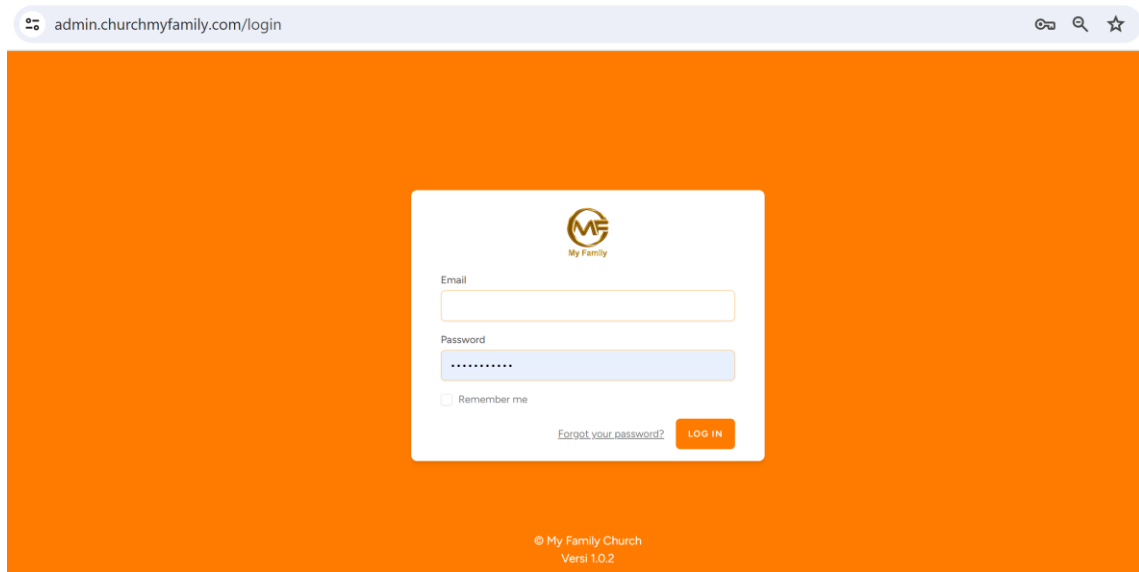
Gambar 5. Handout dan Tampilan Aplikasi Mobile

Gambar 5 merupakan contoh tampilan aplikasi *mobile* dan sekaligus sebagai *handout* yang dipakai selama pelatihan.



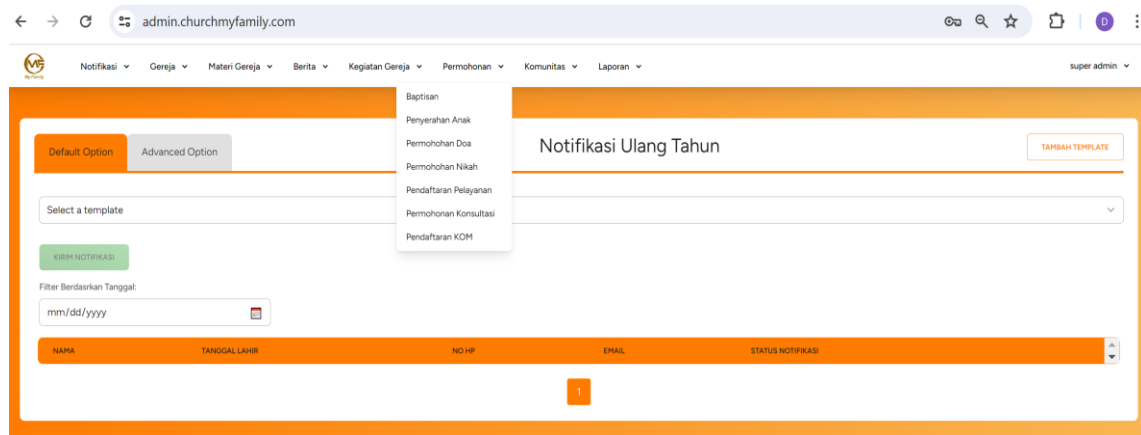
Gambar 6. *Handout* dan Tampilan *Website Admin*

Gambar 6 merupakan contoh tampilan *website* dan sekaligus sebagai *handout* yang dipakai selama pelatihan.



Gambar 7. Tampilan Login di Website

Gambar 7 merupakan tampilan awal *website* ketika dibuka. Tampilan awal ini mengizinkan admin gereja untuk masuk kedalam *website* dengan melakukan login terlebih dahulu dan membutuhkan koneksi ke internet.



Gambar 8. Tampilan Fitur di Website

Gambar 8 merupakan tampilan fitur yang ada pada website. Melalui fitur-fitur ini, admin gereja dapat memperbaharui informasi pada aplikasi mobile dan memproses layanan yang diajukan jemaat melalui aplikasi mobile. Sebagai contoh pada fitur permohonan, admin dapat melihat pengajuan layanan yang masuk dari jemaat, memproses pengajuan, dan memantau status pengajuan layanan.

4. Kesimpulan

Pendekatan kegiatan pelatihan melalui penjelasan dan praktik langsung kepada admin gereja diyakini mampu membantu admin gereja mengelola aplikasi mobile melalui website dengan sangat mudah. Admin gereja yang awalnya merasa tidak mampu dalam mengelola aplikasi setelah mengikuti pelatihan merasakan adanya kemudahan. Pengelolaan aplikasi mobile melalui sebuah website juga dinilai telah tepat. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang dilakukan dengan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) memperoleh nilai 96 atau masuk dalam kategori *Best Imaginable* berdasarkan panduan score yang umumnya dipakai dalam SUS. Hasil lain juga terlihat dari kemampuan admin gereja dalam menggunakan fitur-fitur yang ada dalam website dan mampu menjelaskan kembali fungsi dari semua fitur yang ada. Berdasarkan hasil ini, maka dapat dilihat bahwa admin gereja dapat dengan sangat mudah menggunakan website untuk mengelola aplikasi mobile. Dengan demikian tujuan dari pelatihan ini telah tercapai. Kemampuan ini diharapkan dapat membantu admin mengelola aplikasi mobile melalui website dengan cepat dan mudah untuk kedepannya.

Penghargaan

Terima kasih kepada gereja MFC yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk memberikan pelatihan kepada staf admin gereja dan telah menyediakan sarana dan prasarana sepanjang kegiatan pelatihan berlangsung.

Referensi

- Airlangga, P., Harianto, H., & Hammami, R. A. (2020). Pembuatan dan Pelatihan Pengoperasian Website Desa Agrowisata Gondangmanis. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Informatika*, 1(1), 9–12. https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimas_if/article/view/1046
- Ardian, A., & Fernando, Y. (2020). Sistem Informasi Manajemen Lelang Kendaraan Berbasis Mobile (Studi Kasus Mandiri Tunas Finance). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 10–16. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i2.358>
- Benyon, D. (2019). *Designing User Experience: A Comprehensive Guide to HCI, UX and Interaction Design*.
- Budiman, A., Eko Pranoto, B., Gus, A., & Setiawan, ap. (2021). Pendampingan Dan Pelatihan Pengelolaan Website Sma Negeri 1 Semaka Tanggamus. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 150–159. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknabdimas>
- Cashman, S. (2020). *System Analysis and Design* (12th ed.). Cengage Learning, Inc.
- Dewi, N., Anandika, I., Atmajaya, K., & Aditama, P. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Mobile SISKABerbasis Android. *SINTECH*, 1, 100–107. <https://jurnal.instiki.ac.id/index.php/sintechjournal/article/view/291/102>
- Hakiki, M., Sabir, A., Putra, Y., Ridoh, A., & Fauziah, F. (2022). Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM) Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM). *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(2), 108–118. <https://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/JPPM/article/view/917/526>
- Kendall, K. E., & Kendall, J. E. (2020). *Systems analysis and design*. Pearson Educational Limited.
- Kustina, K., Nurhayati, N., Hertati, L., Qudari, A., Saefullah, A., Marhalia, D., & Munim, A. (2022). *Sistem Informasi Manajemen*.

https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=JSi3EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=pengertian+informasi&ots=Oys0u5Tc5v&sig=d86YI2LLCOT7suoCT_1jHNazs-w&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian+informasi&f=false

- Lestari, A. S., Wahyuningsih, N., Maharani, N., Sanjaya, L., Putra, A. P., & Khomariah, A. (2022). Penggunaan Aplikasi Google Maps dan Imooji Sebagai Media Promosi UMKM Desa Tiyan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 887(3), 2022. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>
- Putriyani, S. (2021). Pelatihan pembelajaran daring menggunakan aplikasi whatsapp bagi guru SMP. *Maspul Journal of Community Empowerment*, 3(1), 49–53.
- Redy, E., Jupriyadi, J., Neneng, N., Putra, R. A. M., & FITRI, A. (2022). Pelatihan Penggunaan Website Desa Bagi Para Staff Di Desa Banjarsari, Kabupaten Tanggamus. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1), 79. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1800>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Yusril, A. N., Larasati, I., & Al Zukri, P. (2021). Analisis Metode Agile dalam Pengembangan Aplikasi Mobile. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 10, 369–380. <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>