

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan ibadah merupakan hal penting bagi setiap orang beragama untuk menyatakan bakti yang didasari ketaatan kepada Sang Pencinta. Dalam pelaksanaan ibadah, informasi menjadi bagian penting untuk terlaksannya ibadah, tidak hanya ibadah, tetapi juga seluruh kegiatan program Gereja. Sarana penyebaran informasi Gereja yaitu Warta Jemaat. Warta Jemaat merupakan media informasi dan pembinaan Gereja, Khususnya Gereja Kristen Protestan Indonesia (GKPI). Warta jemaat berisikan informasi seperti tata ibadah, jadwal Ibadah, kegiatan jemaat seperti penggalangan dana ataupun pelatihan-pelatihan yang dapat membentuk kreatifitas dan kualitas iman jemaat GKPI, laporan keuangan Gereja dan juga ucapan-ucapan baik yang ber ulang tahun maupun yang sedang berduka. Seluruh informasi itu di satukan dan di cetak ke media kertas yang hasilnya berbentuk seperti surat kabar yang di bagikan setiap akhir pekan atau tepatnya setiap hari minggu pada saat hari beribadah. Dalam hal ini informasi terkadang menjadi tidak efisien ketika sering adanya perubahan informasi kegiatan, seperti jadwal Ibadah dan kegiatan jemaat. Biaya juga menjadi hal yang perlu dipertimbangkan terutama bagi Gereja dengan jumlah jemaat yang banyak.

Warta Jemaat biasanya dicetak dalam jumlah tertentu sehingga jika jemaat yang datang ke gereja melebihi dari jumlah Warta Jemaat yang dicetak, tentu ada permasalahan dimana terdapat beberapa jemaat yang tidak mendapatkan warta jemaat. Pada beberapa kondisi contohnya saat ada jemaat yang sedang sakit ataupun jemaat yang sudah lansia tidak memungkinkan untuk datang langsung ke gereja dan diharuskan melakukan ibadah dirumah masing – masing melalui live streaming tentu memerlukan informasi yang di sediakan dari warta jemaat tersebut.

Dalam jadwal ibadah biasanya terdapat informasi acara atau kegiatan yang di update tiap minggu dan berlaku dalam seminggu kedepan. Terdapat beragam acara

seperti pemberkatan pernikahan, baptisan, acara paskah atau acara natal dari kampus, dan lain sebagainya. Acara tersebut jika ingin dilaksanakan sebelumnya harus adanya izin dan persetujuan dari pihak gereja dan penentuan tanggal acara supaya tidak bentrok atau bertabrakan dengan acara yang telah di ajukan oleh jemaat lain untuk diadakannya acara tersebut di Gereja GKPI Bandar Lampung.

Pada umumnya Kegiatan yang dilakukan di gereja menurut data, per minggu rata – rata acara yang dilakukan adalah 6 acara di Gereja GKPI Bandar Lampung diantaranya adalah acara Ibadah Minggu Umum, Baptisan Kudus, Ibadah hari besar, Sermon, Pemberkatan pernikahan, Ibadah muda mudi, dan lain sebagainya. Kegiatan yang di *request* oleh jemaat biasanya dilakukan pada akhir pekan. Untuk baptisan kudas biasanya di *request* Oleh jemaat beberapa hari sebelum Ibadah Minggu dimulai, karena baptisan kudas dilakukan pada saat ibadah minggu umum. Pada acara hari besar seperti Natal, Paskah, Kebangkitan Yesus, Jumat Agung, DLL biasanya pihak Gereja mendapatkan banyak permintaan izin untuk menggunakan gereja yang bertujuan merayakan acara hari besar tersebut. Saat ini, untuk meminta izin melakukan acara di Gereja hanya dapat dilakukan melalui media *chatting* dan bahkan harus melalui tatap muka secara langsung kepada majelis gereja.

Berdasarkan masalah tersebut, pihak Gereja membutuhkan inovasi teknologi yang berguna untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dijelaskan. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “E-Request dengan Algoritma *First In First Out Non-Preemptive* Sebagai Portal Informasi Kegiatan Gereja Berbasis Mobile (Studi Kasus : Gereja GKPI Bandar Lampung)” dengan tujuan memudahkan pihak Gereja untuk memberikan informasi Warta jemaat dan jadwal acara kepada seluruh jemaat Gereja GKPI Bandar Lampung dan memudahkan jemaat untuk dapat mengakses informasi Warta Jemaat, melihat tata ibadah, dan mengetahui acara-acara yang akan diadakan di Gereja GKPI Bandar Lampung. Jemaat Gereja yang sakit ataupun lansia tidak perlu datang ke gereja lagi untuk mendapatkan Warta Jemaat. Serta jemaat yang ingin membuat atau meminta izin untuk melakukan acara di Gereja dapat melihat apakah tanggal yang ditentukan sudah di isi dengan acara lain atau tidak, sehingga Jemaat dapat menentukan acaranya di tanggal yang kosong.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu: “Bagaimana mengimplementasikan metode *First In First Out Non-Preemptive* sebagai portal Informasi warta jemaat dan sistem *request* jadwal acara yang akan dilakukan di Gereja GKPI Bandar Lampung berbasis *mobile* aplikasi?”.

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah maka harus adanya batasan-batasan terhadap ruang lingkup penelitian. Adapun batasan batasan dari permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *First In First Out Non-Preemptive* untuk kegiatan baptisan kudus di gereja GKPI Bandar Lampung dengan *Push Notification*.
2. Aplikasi ini dibangun untuk Gereja GKPI Bandar Lampung sebagai pusat informasi warta jemaat dan kegiatan atau acara yang mencakup gereja GKPI Bandar Lampung dengan *Push Notification*.
3. Aplikasi ini menyediakan pengajuan izin untuk melakukan sebuah kegiatan pada tanggal yang di tentukan di Gereja GKPI Bandar Lampung.
4. Aplikasi ini dapat dijalankan pada Android versi 8.0 *Oreo* keatas.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dari penelitian ini berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah antara lain :

1. Membangun *Mobile* Aplikasi Penerapan Algoritma *First In First Out Non-Preemptive* Sebagai Portal Informasi Kegiatan Gereja Dengan *Push Notification* (Studi Kasus : Gereja GKPI Bandar Lampung).

2. Aplikasi ini dibangun untuk dapat memudahkan pihak gereja memberikan informasi kepada seluruh jemaat Gereja diantaranya perihal tata ibadah, warta jemaat dan kegiatan yang dilakukan di Gereja GKPI Bandar Lampung dengan *Push Notification* sehingga Jemaat dapat melihat informasi warta jemaat dan jadwal kegiatan secara *real time* serta jemaat dapat melakukan *request* kegiatan.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan peninjauan yang telah dilakukan penulis dalam penyusunan penelitian ini, maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Menghasilkan Aplikasi *Mobile* dengan penerapan Algoritma *First In First Out Non-Preemptive* Sebagai Portal Informasi Kegiatan Gereja Dengan *Push Notification* (Studi Kasus : Gereja GKPI Bandar Lampung).
2. Menghasilkan Portal Informasi yang dapat memudahkan pihak gereja yang dapat diberikan kepada seluruh jemaat Gereja diantaranya perihal tata ibadah, warta jemaat dan kegiatan yang dilakukan di Gereja GKPI Bandar Lampung secara *real time* serta jemaat dapat melakukan *request* kegiatan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan laporan penelitian ini diuraikan menjadi 5 (lima) bab. Adapun isi pokok bahasan masing – masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas tentang teori – teori dasar yang mendukung dalam penelitian ini. Baik yang berasal dari buku maupun jurnal, dan bab ini juga akan dimuat berbagai informasi mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian ini.

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini dikemukakan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian. Seperti metode pengumpulan data, prosedur penelitian dan objek penelitian.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penuli menyajikan hasil pengujian dan analisa terhadap sistem yang dirancang. Hasil dan implementasi berupa gambar program dan sistem yang telah dirancang. Hasil dari penelitian lapangan dapat berupa data (kualitatif maupun kuantitatif). Analisis dan pembahasan berupa hasil pengolahan data

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab akhir laporan ini penulis menyajikan simpulan dan saran dari hasil pembahasan yang kiranya dapat berguna bagi para peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkannya menjadi jauh lebih baik lagi