

HALAMAN MOTTO

Matius 6:33 (TB) Tetapi carilah dahulu Kerajaan Allah dan kebenarannya, maka semuanya itu akan ditambahkan kepadamu.

Ulangan 28:23 (TB) TUHAN akan mengangkat engkau menjadi kepala dan bukan menjadi ekor, engkau akan tetap naik dan bukan turun, apabila engkau mendengarkan perintah TUHAN, Allahmu, yang kusampaikan pada hari ini kaulakukan dengan setia..



HALAMAN PERSEMBAHAN

Rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus Yang adalah Bapa, Sahabat dan Kekasih yang selalu menjadi kekuatan dalam hidup penulis, memberikan penulis Hikmat dan anugerah, serta semangat sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua dan segenap keluarga atas doa, kasih sayang serta dukungan moral dan materi yang menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkah hidup saya
3. Adik tersayang penulis Kezia Ayu Nadia yang telah memberikan semangat, doa, dan dukungan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen Pembimbing Nanang Pradita S.Kom., M.Kom. yang telah membimbing penulis dengan baik, penuh perhatian, kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar sampai akhir.
5. Teman-teman seperjuangan yang kebersamaan dalam empat tahun ini, terima kasih sudah bersedia membantu dalam penyusunan skripsi dan tak pernah henti saling menyemangati.

Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dari awal sampai akhir.

ABSTRAKSI

Penelitian ini mengkaji perancangan dan pengembangan Sistem Informasi Manajemen untuk Gereja Bethel Indonesia Rissing and Blessing Kebumen, dengan penerapan metode Agile Development. Latar belakang dari penelitian ini berakar pada kebutuhan gereja untuk mengelola data jemaat, kegiatan, dan pengumuman dengan cara yang lebih efisien, sekaligus mengurangi ketergantungan terhadap pencatatan manual yang dapat menyebabkan kesalahan. Metodologi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Agile Development, yang melibatkan tahap-tahap iteratif dan kolaboratif, memungkinkan adanya penyesuaian yang berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sistem ini dirancang menggunakan framework Laravel dan database MySQL, serta dilakukan pengujian menggunakan metode Black Box Testing untuk memastikan bahwa setiap fungsi beroperasi sesuai dengan rencana yang ditetapkan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sistem informasi manajemen yang dikembangkan telah berhasil menyediakan fitur-fitur penting, seperti pendaftaran jemaat, pendaftaran acara, registrasi jemaat untuk suatu acara, pengumuman jemaat, dan pencatatan absensi pelayan. Implementasi sistem ini memberi kemudahan kepada pengurus gereja dalam pengelolaan data serta meningkatkan aksesibilitas informasi bagi jemaat. Oleh karena itu, sistem yang dibangun telah berhasil memenuhi kebutuhan Gereja Bethel Indonesia Rissing and Blessing Kebumen dalam pengelolaan informasi dan pelayanan jemaat dengan cara yang lebih efektif.

Kata kunci: Sistem Informasi Manajemen, Gereja Bethel Indonesia, *Agile Development*, Laravel, Warta Jemaat.

ABSTRACTION

This study examines the design and implementation of a Management Information System targeted at Gereja Bethel Indonesia Rissing and Blessing Kebumen, utilizing the Agile Development methodology. The impetus for this research stemmed from the church's requirement to efficiently manage congregational data, events, and church bulletins, while simultaneously diminishing dependency on manual record-keeping, which is often susceptible to inaccuracies. The research adopted the Agile Development framework, incorporating iterative and collaborative elements that enabled continuous adaptations in response to user needs. The system was developed using the Laravel framework alongside a MySQL database, and it underwent Black Box Testing to verify that all functionalities performed as anticipated. Findings indicate that the developed system effectively delivers several essential features, including congregation registration, event registration, participation tracking in events, management of church bulletins, and attendance recording for church staff. The deployment of this system enhances data management for church administrators and improves the accessibility of information for congregants. In summary, the system has satisfactorily addressed the needs of Gereja Bethel Indonesia Rissing and Blessing Kebumen in organizing information and effectiveness of church services.

Keywords: *Management Information System, Bethel Church Indonesia, Agile Development, Laravel, Church Bulletin.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Gereja Bethel Indonesia Rissing And Blessing Menggunakan Metode *Agile Development*” dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Program Studi S1 Ilmu Komputer pada Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Putra Bangsa

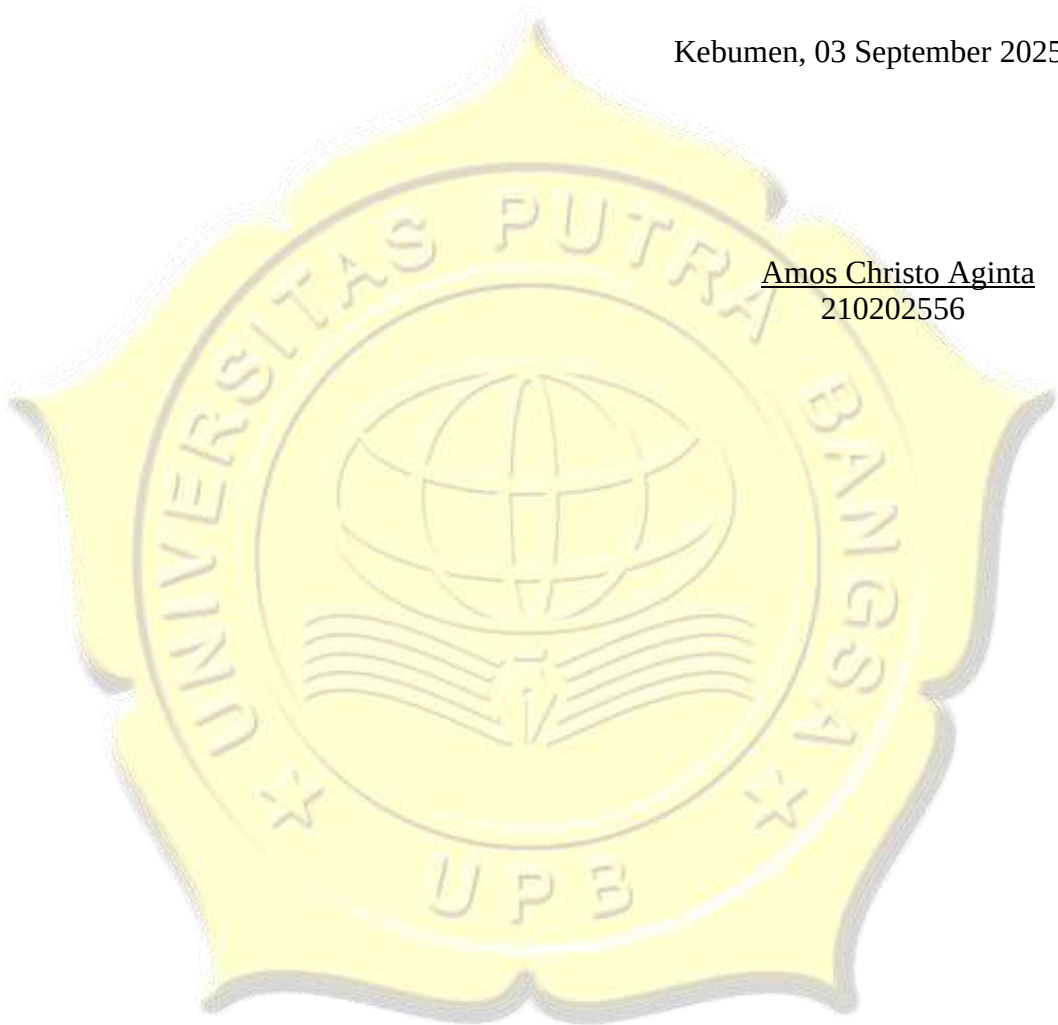
Tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari peran semua pihak yang telah dengan ikhlas memberikan bantuan kepada penulis dari awal hingga selesai. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Gunarso Wiwoho, S.E., M.M. selaku Rektor Universitas Putra Bangsa.
2. Bapak Nanang Pradita, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing dalam penelitian ini.
3. Bapak Awaludin ‘Abid, S.Kom., M.Kom. selaku ketua Program Studi Ilmu Komputer Universitas Putra Bangsa.
4. Bapak Ibu dosen beserta staf dan karyawan Universitas Putra Bangsa Kebumen.
5. Kedua orang tua, serta keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan motivasi untuk penyelesaian skripsi ini.

6. Segenap teman-teman yang telah banyak berbagi pengetahuan dan semangat untuk menyelesaikan tugas penelitian skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan kerja sama demi kesuksesan penelitian skripsi ini

Kebumen, 03 September 2025

Amos Christo Aginta
210202556



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN	iv
HALAMAN BEBAS PLAGIARISME.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAKSI	viii
ABSTRACTION.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Batasan Masalah.....	6
1.4. Tujuan Penelitian.....	7
1.5. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II	9
KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1. Tinjauan Teori.....	9

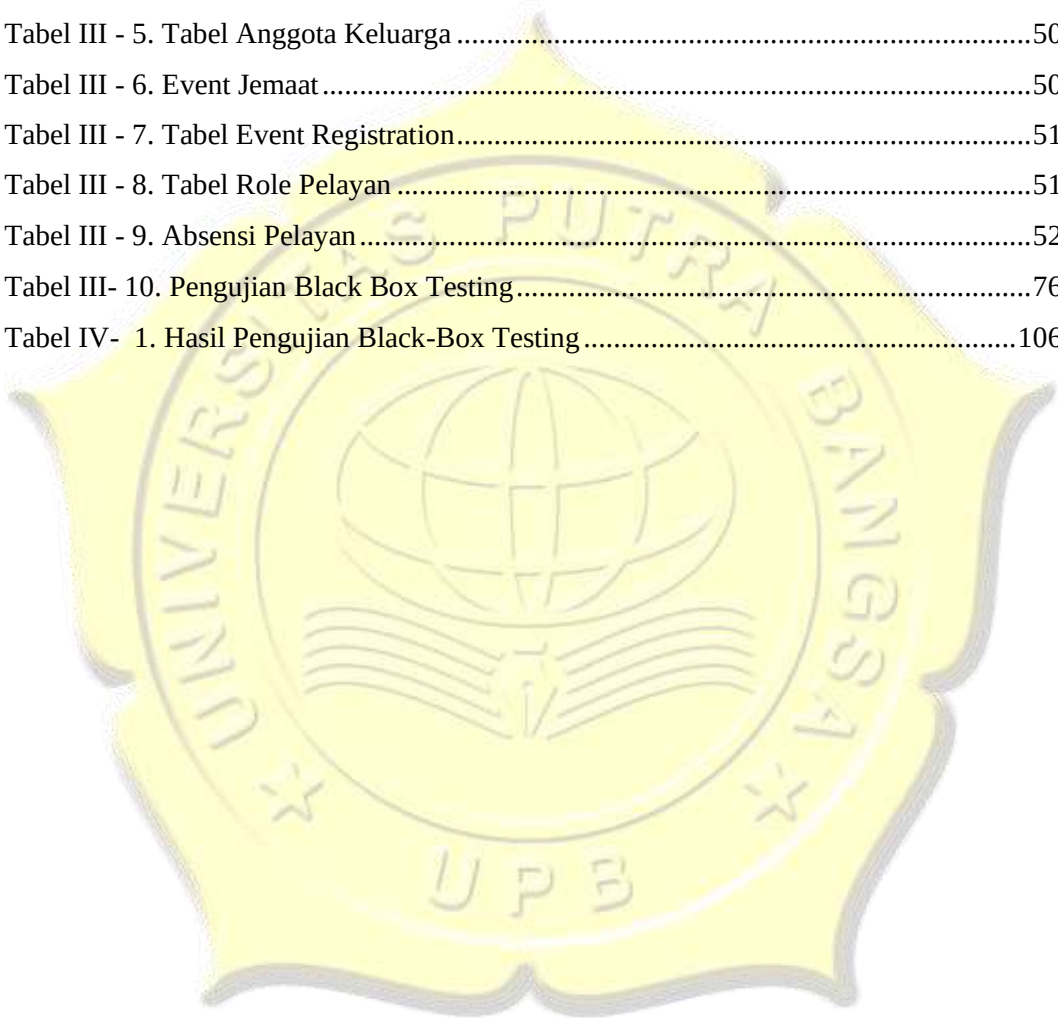
2.1.1.	Gereja Bethel Indonesia.....	9
2.1.2.	Sistem Informasi Manajemen	10
2.1.3.	Website.....	11
2.1.4.	PHP	12
2.1.5.	Laravel	13
2.1.6.	MySQL.....	14
2.1.7.	Flowchart.....	14
2.1.8.	ERD.....	16
2.1.9.	DFD.....	17
2.1.10.	UML.....	18
2.1.1.	Black Box Testing	21
2.2.	Penelitian Terdahulu	21
BAB III.....		27
METODE PENELITIAN.....		27
3.1.	Objek dan Subjek Penelitian	27
3.1.1.	Objek Penelitian	27
3.1.2.	Lokasi dan Subjek Penelitian	27
3.2.	Tahapan Penelitian	28
3.3.	Data dan Teknik Pengumpulan Data	29
3.3.1.	Jenis Data	29
3.3.2.	Teknik Pengumpulan Data	29
3.4.	Metode Pengembangan Sistem.....	31
3.5.	Perancangan Sistem.....	37
3.5.1.	<i>Flowchart</i> Sistem	37
3.5.2.	<i>Usecase Diagram</i>	42
3.5.3.	<i>Entity Relationship Database (ERD)</i>	43

3.5.4.	<i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	45
3.6.	Perancangan <i>Database</i>	47
3.6.1.	Tabel <i>User</i>	47
3.6.2.	Tabel <i>Home</i>	48
3.6.3.	Tabel <i>Warta Jemaat</i>	48
3.6.4.	Tabel <i>Jemaat</i>	49
3.6.5.	Tabel <i>Anggota Keluarga</i>	49
3.6.6.	Tabel <i>Event</i>	50
3.6.7.	Tabel <i>Event Registration</i>	51
3.6.8.	Tabel <i>Role Pelayan</i>	51
3.6.9.	Tabel <i>Absensi Pelayan</i>	52
3.7.	Perancangan <i>Design Interface User</i>	52
3.7.1.	Perancangan <i>Interface Home</i>	52
3.7.2.	Perancangan <i>Interface Warta Jemaat</i>	53
3.7.3.	Perancangan <i>Interface Event Jemaat</i>	54
3.7.4.	Perancangan <i>Interface Pendaftaran Event Jemaat</i>	55
3.7.5.	Perancangan <i>Interface Form Pendaftaran Jemaat</i>	56
3.7.6.	Perancangan <i>Interface Login</i>	57
3.7.7.	Perancangan <i>Interface Daftar</i>	58
3.8.	Perancangan <i>Design Interface Admin</i>	59
3.8.1.	Perancangan <i>Interface Dashboard</i>	59
3.8.2.	Perancangan <i>Interface Home</i>	60
3.8.3.	Perancangan <i>Interface Create Home</i>	61
3.8.4.	Perancangan <i>Interface Warta Jemaat</i>	62
3.8.5.	Perancangan <i>Interface Edit Warta</i>	63
3.8.6.	Perancangan <i>Interface Jemaat</i>	64

3.8.7.	Perancangan <i>Interface Edit Jemaat</i>	65
3.8.8.	Perancangan <i>Interface Event Jemaat</i>	66
3.8.9.	Perancangan <i>Interface Edit Event Jemaat</i>	67
3.8.10.	Perancangan <i>Interface User</i>	69
3.8.11.	Perancangan <i>Interface Edit User</i>	69
3.8.12.	Perancangan <i>Interface Absensi Pelayan</i>	70
3.8.13.	Perancangan <i>Interface Edit Absensi Pelayan</i>	71
3.8.14.	Perancangan <i>Interface Role Akun</i>	72
3.8.15.	Perancangan <i>Interface Edit Role</i>	73
3.8.16.	Perancangan <i>Interface Kelola Role Pelayan</i>	74
3.9.	Pengujian Sistem.....	75
BAB IV		80
HASIL DAN PEMBAHASAN		80
4.1.	Implementasi Antarmuka Pengguna.....	80
4.2.	Implementasi Antarmuka Admin	89
4.3.	Pengujian Sistem.....	106
4.4.	Analisis Hasil Pengembangan Sistem.....	109
BAB V		112
KESIMPULAN DAN SARAN		112
5.1.	Simpulan	112
5.2.	Saran	113
DAFTAR PUSTAKA		114
LAMPIRAN		121

DAFTAR TABEL

Tabel II- 1 Simbol Flowchart.....	15
Tabel II- 2. Penelitian Terdahulu	22
Tabel III - 1. Tabel User.....	48
Tabel III - 2. Tabel Home	48
Tabel III - 3. Warta Jemaat.....	49
Tabel III - 4. Tabel Jemaat	49
Tabel III - 5. Tabel Anggota Keluarga	50
Tabel III - 6. Event Jemaat	50
Tabel III - 7. Tabel Event Registration.....	51
Tabel III - 8. Tabel Role Pelayan	51
Tabel III - 9. Absensi Pelayan	52
Tabel III- 10. Pengujian Black Box Testing.....	76
Tabel IV- 1. Hasil Pengujian Black-Box Testing	106



DAFTAR GAMBAR

Gambar III- 1. Tahapan Penelitian	28
Gambar III- 2. Metode Pengembangan Agile.....	31
Gambar III- 3. Flowchart User	38
Gambar III- 4. FLOWchart Admin	40
Gambar III- 5. Use Case Diagram	42
Gambar III- 6. Entity Relationship Database	44
Gambar III- 7. Data Flow Diagram Level 0	45
Gambar III- 8. Data Flow Diagram Level 1	46
Gambar III - 9. Perancangan Interface Home.....	53
Gambar III - 10. Perancangan Interface Warta Jemaat	54
Gambar III - 11. Perancangan Interface Event Jemaat	55
Gambar III - 12. Pendaftaran Event Jemaat.....	56
Gambar III - 13. Perancangan Interface Pendaftaran Jemaat.....	57
Gambar III - 14. Perancangan Interface Login	58
Gambar III - 15. Perancangan Interface Daftar Akun.....	59
Gambar III - 16. Dashboard Admin	60
Gambar III - 17. Perancangan Interface Home.....	61
Gambar III - 18. Perancangan Interface Create Home	62
Gambar III - 19. Perancangan Interface Warta Jemaat	63
Gambar III- 20. Perancangan Interface Edit Warta Jemaat	64
Gambar III - 21. Perancangan Interface Jemaat	65
Gambar III - 22. Perancangan Interface Edit Jemaat	66
Gambar III - 23. Perancangan Interface Event Jemaat	67
Gambar III - 24. Perancangan Interface Edit Event Jemaat.....	68
Gambar III - 25. Perancangan Interface User	69
Gambar III - 26. Perancangan Interface Edit User	70
Gambar III - 27. Perancangan Interface Absensi Pelayan	71
Gambar III- 28. Perancangan Interface Edit Absensi Pelayan.....	72
Gambar III - 29. Perancangan Interface Role Akun	73
Gambar III - 30. Perancangan Interface Edit Role	74
Gambar III - 31. Perancangan Interface Role Pelayan	75
Gambar IV- 1. Implementasi Halaman Home Pengguna.....	81
Gambar IV- 2.. Implementasi Halaman Warta Jemaat	83

Gambar IV- 3. Implementasi Halaman Event Jemaat	84
Gambar IV- 4. Implementasi Halaman Pendaftaran Event.....	85
Gambar IV- 5. Implementasi Pendaftaran Jemaat	86
Gambar IV- 6. Implementasi Halaman Login Akun Pengguna	87
Gambar IV- 7. Implementasi Halaman Pendaftaran Akun Pengguna.....	88
Gambar IV- 8. Implementasi Halaman Dashboard Admin.....	89
Gambar IV- 9. Implementasi Halaman Home	90
Gambar IV- 10. Hasil Implementasi Halaman Edit Home	91
Gambar IV- 11. Hasil Implementasi Halaman Warta Jemaat	92
Gambar IV- 12. Hasil Implementasi Halaman Edit Warta Jemaat	93
Gambar IV- 13. Hasil Implementasi Halaman Jemaat	94
Gambar IV- 14. Hasil Implementasi Halaman Edit Jemaat	95
Gambar IV- 15. Hasil Impelementasi Halaman Event Jemaat	96
Gambar IV- 16. Hasil Implementasi Halaman Edit Event Jemaat.....	97
Gambar IV- 17. Lanjutan Hasil Impelementasi Edit Event Jemaat	98
Gambar IV- 18. Implementasi Halaman User	99
Gambar IV- 19. Hasil Implementasi Halaman Edit User	100
Gambar IV- 20. Hasil Implementasi Halaman Absensi Pelayan	101
Gambar IV- 21. Hasil Implementasi Halaman Edit Absensi Pelayan.....	101
Gambar IV- 22. Hasil Implementasi Halaman Role Akun	102
Gambar IV- 23. Implementasi Halaman Edit Role Akun.....	103
Gambar IV- 24. Hasil Implementasi Halaman Role Pelayan	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran- 1. Kartu Bimbingan	122
Lampiran- 2. Kartu Pserta Seminar Proposal	123

