

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, akan membuat proses sistem Android menjadi yang sangat banyak dipakai di antara demikian banyak *opsi system operasi buat perangkat mobile*. Karena banyaknya fitur-fitur yang sudah tersedia dan sangat menarik sehingga membuat pengguna android lebih dominan menggunakannya baik *Smartphone* maupun PC tablet. Sistem operasi atau sistem kerjanya pun lebih mudah bagi pengguna android. Dan rata-rata pengguna android dari yang kekanak-kanakan sampai dengan orang dewasa pun jarang yang mempunyai keluhan untuk pengoperasian android di Era sekarang. Semakin banyak data yang di oleh sebuah gereja yang bermunculan, maka sistem yang lama kurang efektif. Oleh karena itu pengurus gereja dan jemaat sepakat untuk membuat sistem pencatatan keuangan yang baru untuk lebih efektif dan lebih cepat dalam mengelolah seluruh data keuangan.

Maka dari itu penulis akan menerapkan aplikasi android menggunakan metode *smart (simple attribute rating technique)* di gereja GKIN IMANUEL, Karena digereja tersebut masih berbentuk tulisan sehingga masih terteteran untuk mencatat keuangan dan saya penulis mengajukan penelitian lebih lanjut agar proses pencatatan keuangan berbentuk aplikasi android tentang keuangan digereja tersebut, agar lebih mudah lagi untuk dimengerti dan dipahami oleh semua warga di gereja tersebut.

Gereja GKIN IMANUEL ini dibangun sejak tahun 2017 yang terletak di daerah Cimahi yang tepatnya ada di Cimindi. Gereja ini sering digunakan untuk melaksanakan Ibadah dan kegiatan didalam Gereja sering dilaksanakan pada umumnya setiap hari minggu baik itu orang tua maupun anak-anak , dan didalam gereja ini ada beberapa masalah yaitu, Sering terjadi kekeliruan saat mencatat keuangan di Gereja GKIN IMANUEL, Kurang terbukanya keuangan digereja ini,

jadi warga tidak mengetahui bagaimana sistem keluar masuk uang di Gereja GKIN IMANUEL.

Gereja pada awalnya dilaksanakan disalah satu tempat Dinas Pendeta di daerah cimahi barat. Kemudian gereja ini dikembangkan dengan merekrut banyak jemaat yang ingin beribadah. Gereja ini pun semakin berkembang dengan terbukti mendatangkan jemaat baru. Akhirnya pada tahun 2017, pendeta beserta pengurus gereja sekaligus jemaat memberanikan dan bertekad untuk mendirikan gereja yang secara resmi di sahkan oleh pemerintah. Hal ini perlu diterapkan solusi yang bertujuan mempercepat kinerja sistem saat ini yang masih digunakan. Sistem saat ini yang dimaksud adalah membuat sebuah sistem android dengan menggunakan metode *SMART* yang dapat mempermudah pengurus gereja dengan tampilan yang *user friendly* serta nyaman dilihat oleh para pengguna sistem informasi ini.

Kegiatan-kegiatan digereja GKIN IMANUEL sebagai berikut: Bina iman anak, Bina iman remaja, Pendalaman kitab suci pada bulan kitab suci, pendalaman iman saat Advent dan masa Pra Paskah, Mengadakan rekoleksi.

Dari latar belakang penelitian ini penulis dapat membuat usulan penelitian dengan judul **“APLIKASI PENGELOLAAN KEUANGAN BERBASIS ANDROID DI GEREJA GKIN IMANUEL MENGGUNAKAN METODE *SMART*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paragraf diatas diperlukan aplikasi pengelola keuangan dengan menggunakan metode *smart*, maka penulis mengidentifikasi masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Sering terjadi kekeliruan saat mencatat keuangan di gereja GKIN IMANUEL.
2. Kurang terbukanya keuangan di gereja GKIN IMANUEL, jadi jemaat tidak mengetahui bagaimana sistem keluar masuk uang di gereja GKIN IMANUEL.

1.3 Batasan Masalah

Dari uraian identifikasi permasalahan di atas permasalahan yang akan dikaji yaitu sebagai berikut:

1. Mengoptimalkan keuangan agar tertata rapih di gereja GKIN IMANUEL melalui aplikasi android.
2. Sistem android ini dapat mengelolah seluruh keuangan digereja GKIN IMANUEL.

1.4 Tujuan dan Kegunaan Riset Masalah

1.4.1 Tujuan Riset Masalah

Adapun tujuan dari penulis melakukan Riset di antaranya:

1. Untuk mempermudah pencatatan di gereja GKIN IMANUEL.
2. Untuk mengetahui keluar masuk uang di gereja GKIN IMANUEL, saya akan membuatnya menggunakan aplikasi android.

1.4.2 Kegunaan Riset

Dalam riset ini pula diharapkan terdapatnya manfaat yang didapat selaku selanjutnya:

1. Kegunaan Teoretis Hasil riset yang diharapkan bermanfaat untuk kemajuan ilmu wawasan hal pengurusan finansial di gereja GKIN IMANUEL.
2. Khasiat Praktis
 - a. Untuk pengarang, bisa dijadikan selaku wawasan serta pengalaman terkini dalam riset dan selaku analogi hal pengurusan finansial di gereja GKIN IMANUEL.
 - b. Untuk pengurus gereja, dengan terdapatnya riset ini diharapkan bisa dijadikan selaku rujukan dalam melaksanakan pengurusan finansial di gereja GKIN IMANUEL.

1.5 Waktu Objek Riset

Adapun lokasi dan waktu Risetnya, yaitu sebagai berikut ini:

Lokasi Riset bertempat di gereja GKIN IMANUEL yang terletak di daerah cimahi (cimindi).

1.6 Metodologi Riset

Tata cara riset yaitu sesuatu metode yang masuk akal, analitis, adil, buat menciptakan bukti dengan cara keilmuan. Dalam riset ini, pengarang memakai riset kualitatif ialah sesuatu tata cara yang dipakai buat menciptakan wawasan kepada sesuatu sikap, kejadian, insiden, permasalahan ataupun kondisi khusus. Dengan pendekatan deskriptif ialah dengan metode mendeskripsikan sesuatu permasalahan, insiden ataupun peristiwa dikala ini begitu juga terdapatnya dikala riset berjalan.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Kepustakaan

Tata cara ini dicoba dengan mengakulasi data- data yang terdapat hubungannya dengan poin kasus yang bersifat teoritis, dengan metode membaca buku- buku, membaca materi- materi sumber yang lain.

2. Perancangan

Penulis merancang dan membuat desain aplikasi android beserta database dari aplikasi keuangan di gereja GKIN IMANUEL yang akan dibangun menggunakan Android Studio dan *Firebase*.

1. Uji Coba

Penulis melakukan uji coba dari hasil perancangan dan pembuatan aplikasi keuangan di gereja GKIN IMANUEL.

2. Implementasi

Tahap ini aplikasi keuangan digereja GKIN IMANUEL yang telah diuji coba akan diimplementasikan kepada pengguna Android di gereja GKIN IMANUEL.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Buat memperoleh hasil yang baik dalam riset ini pengarang memakai tata cara *Object Oriented Analysis Design* (OOAD). OOAD yaitu tata cara pengembangan sistem yang lebih menekankan pada subjek dibanding dengan

informasi ataupun cara. Dalam tahapannya OOAD dibagi jadi 2 ialah OOA (Object oriented analysis) serta OOD (Object Oriented Design).

A. OOA (*Object oriented analysis*)

Langkah-langkah dalam OOA yaitu sebagai berikut:

- a. Menganalisis masalah
- b. Menjelaskan proses yang terjadi dalam sistem
- c. Identifikasi Objek
- d. Menentukan atribut
- e. Mendefinisikan Operasi

B. OOD (*Object Oriented Design*)

OOD yaitu tata cara buat mentransformasi bentuk analisa yang terbuat dengan memakai OOA ke dalam sesuatu bentuk konsep yang berperan selaku cap biru bangunan fitur lunak.

Tahapan dalam OOA yaitu sebagai berikut:

- a. Desain Subsistem
- b. Desain Objek dan Kelas
- c. Desain Pesan

