

## **Pelatihan Perancangan Aplikasi Informasi Ibadah Bagi Siswa SMK Immanuel**

**Awan, Jati Putra, Jimmy, Johan, Tiarma Simanihuruk, Waisen**

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas IBBI

e-mail: one.awan@gmail.com, h4t4\_2003@yahoo.com, jim8470@gmail.com, joh4nhu4ng@yahoo.com, tiarma.simanihuruk@gmail.com, white\_sen@yahoo.com

### **Abstrak**

Kegiatan PKM ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada Siswa SMK Immanuel untuk menghasilkan aplikasi yang dapat memberikan informasi warta jemaat, kotbah gembala, kegiatan sepekan, jadwal pelayan, dan informasi terkini atau kejadian yang mendadak kepada jemaat di Gereja berbasis *web*, yang memberikan kemudahan bagi jemaat untuk mendapat informasi ibadah secara mudah. Adapun bahasa pemrograman untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah bahasa pemrograman PHP, database MySQL. Dengan adanya kegiatan PKM ini diharapkan siswa SMK Immanuel dapat memiliki pengetahuan untuk merancang aplikasi informasi ibadah bagi gereja dimana mereka berada, tetapi kegiatan PKM ini tidak secara khusus ditujukan kepada Siswa beragama Kristen. Siswa beragama lain yang ada di SMK Immanuel dapat melakukan penyesuaian dengan mengubah nama menu dan kegiatan yang ada sesuai dengan tempat ibadah mereka.

Kata Kunci: *Web*, Bahasa Pemrograman, *Database*, PHP, MySQL

### **1. PENDAHULUAN**

Dunia pendidikan, pemerintahan, bisnis, dan usaha, bahkan kesehatan serta kebutuhan masyarakat lainnya selalu membutuhkan keberadaan informasi. Dengan berkembangnya Teknologi Informasi menjadikan Teknologi Informasi ini masuk kedalam kehidupan masyarakat karena Teknologi Informasi berkembang kearah yang sangat erat hubungannya dengan kehidupan dan kebutuhan masyarakat.

Setiap tempat ibadah membutuhkan aplikasi yang dapat mendukung pemberian informasi kepada jemaatnya seperti warta jemaat, kegiatan sepekan dan jadwal pelayanan masih dilakukan secara manual. Selama ini proses tersebut dilakukan dalam bentuk pencatatan dalam selebaran kertas yang dibagikan, dan dalam hal ini sering terjadi banyak kesalahan ataupun kekurangan. Untuk itu dibutuhkan informasi berbasis web yang dapat membantu jemaatnya dalam mendapatkan informasi warta jemaat, kotbah gembala, kegiatan sepekan, jadwal pelayanan, dan informasi terkini atau kejadian yang mendadak secara cepat dan mudah. Untuk itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat menunjang kebutuhan tersebut.

Dengan adanya kegiatan PKM ini diharapkan siswa SMK Immanuel dapat memiliki pengetahuan untuk merancang aplikasi informasi ibadah bagi gereja dimana mereka berada, tetapi kegiatan PKM ini tidak secara khusus ditujukan kepada Siswa beragama Kristen. Siswa beragama lain yang ada di SMK Immanuel dapat melakukan penyesuaian dengan mengubah nama menu dan kegiatan yang ada sesuai dengan tempat ibadah mereka.

### **2. METODE PENGABDIAN**

Metode yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah pelatihan terstruktur. Maksud dari metode ini adalah metode ceramah, diskusi-informasi dan dilanjutkan dengan pelatihan secara Virtual melalui media Zoom pada tanggal 20 Oktober 2021.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1. Pengenalan Aplikasi**

Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Jika ingin mengembangkan program aplikasi sendiri, maka untuk menulis program aplikasi tersebut, dibutuhkan suatu bahasa pemrograman, yaitu language software, yang dapat berbentuk *assembler*, *compiler* maupun

*interpreter*. Jadi *language software* merupakan bahasanya dan program yang ditulis merupakan program aplikasinya.

Adapun pengertian aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan. Pengertian aplikasi menurut para ahli adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru.
- b. Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user.
- c. Aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur Windows &, permainan (game), dan sebagainya.
- d. Aplikasi adalah suatu kelompok file (*form, class, rePort*) yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait, misalnya aplikasi *payroll*, aplikasi *fixed aset*.

Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Aplikasi *software* yang dirancang untuk penggunaan praktisi khusus, klasifikasi luas ini dapat dibagi menjadi 2 (dua) yaitu:

- a. Aplikasi *software* spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
- b. Aplikasi paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu. Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game, pelayanan masyarakat, periklanan dan hampir semua proses kegiatan.

### 3.2 Pengenalan Website

*Website* adalah suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink*, yang memudahkan pengguna internet melakukan penelusuran informasi di internet. Informasi dapat disajikan dengan menggunakan banyak media seperti teks, gambar, animasi, suara, maupun film. Berdasarkan sifat *style website* dibagi menjadi 2 yaitu:

- a. *Web* statis adalah *website* dimana informasi yang terkandung di dalamnya tidak bisa di update melalui aplikasi *website* tersebut melainkan harus mengubah *script* yang ada di dalamnya.
- b. *Web* dinamis adalah *web* yang isinya dapat berubah-ubah setiap saat. Karena adanya program yang berjalan untuk mengubah data yang ditampilkan dalam *website* dinamis tersebut.

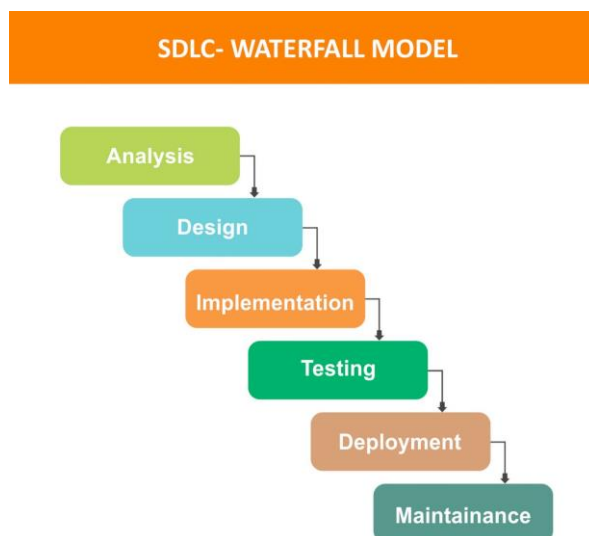
### 3.3. Pengenalan Dasar Pemrograman PHP

Adapun materi pengenalan PHP yang disampaikan pada kegiatan pelatihan ini adalah sebagai berikut.

- a. Sintaks dan Variabel PHP
- b. Operator dan Struktur Kendali
- c. Struktur Perulangan
- d. Prosedur dan Fungsi
- e. Koneksi MySQL dengan Aplikasi PHP

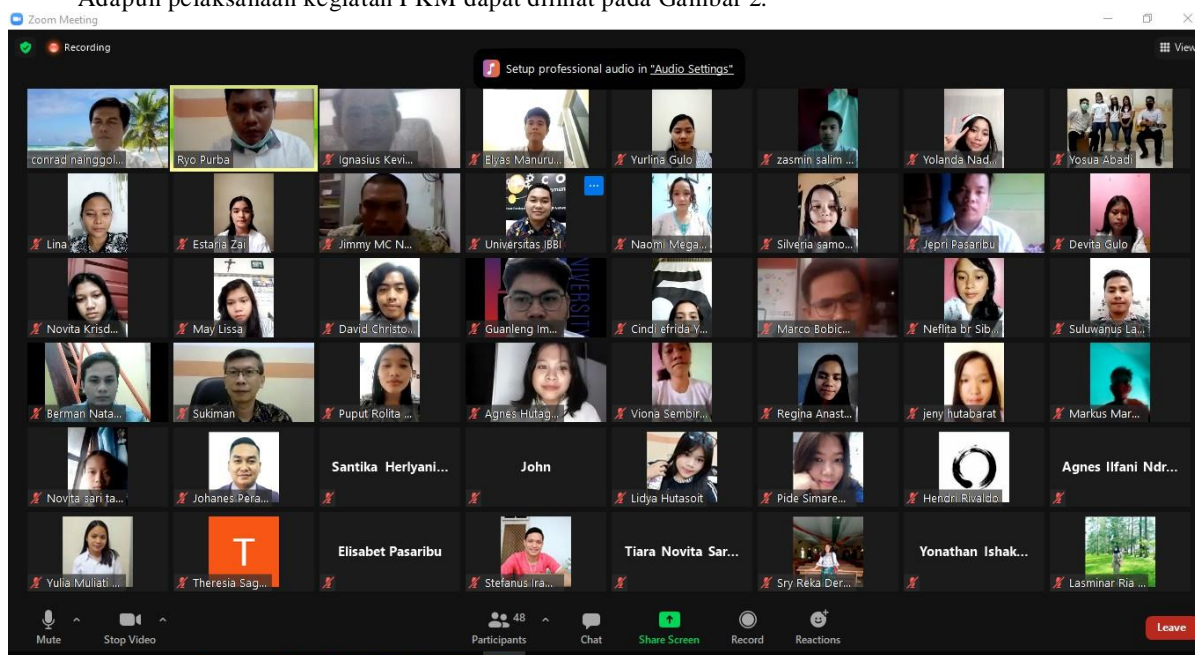
### 3.4. Pengenalan Metode Pengembangan Sistem

Salah satu metode pengembangan sistem yang baik adalah menggunakan metode *Waterfall*. Dimana pelaksanaan yang dilakukan harus mempunyai rencana agar pelaksanaan penelitian tepat dan benar. Adapun tahapan dari metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall*

Adapun pelaksanaan kegiatan PKM dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan PKM

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

### 4.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diperoleh setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi informasi ibadah sangat diperlukan oleh rumah ibadah.
2. Kegiatan PKM ini pada dasarnya dapat dipahami dengan baik oleh Siswa SMK Immanuel dan aplikasi yang dirancang dapat diperuntukkan untuk setiap tempat ibadah.

### 4.2. Saran

Adapun saran yang dapat kami berikan sehubungan dengan selesainya pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah perlunya upaya Siswa SMK Immanuel untuk terus berlatih dan

meningkatkan kemampuan mereka melalui banyak sumber dan bahan untuk belajar yang tersebar di dunia maya.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Seluruh Tim Pengabdian Kepada Masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMK Immanuel dan Rektor Universitas IBBI atas dukungannya terhadap pelaksanaan kegiatan PKM ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Enterprise, J. (2017). *PHP Komplet*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [2] Pane, S. F., Sari, W. K., & Wicaksono, Z. A. (2020). *Membuat Aplikasi Pengelolaan Data Administrasi Barang Menggunakan Aplikasi Apex Online*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- [3] Salamah, U. G. (2021). *Tutorial Visual Studio Code*. Media Sains Indonesia.
- [4] Santoso, H. (2020). *Membuat Aplikasi Pengolahan Data Administrasi Barang Menggunakan Aplikasi Apex online*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.