

# WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN KOMUNIKASI PELAYANAN GEREJA

Don EDG Pollo<sup>#1</sup>, Meiton Boru<sup>#2</sup>, Rosmiyati A Bella<sup>#3</sup>, Dominggus G.H. Adoe<sup>#4</sup>, Samy Y Doo<sup>#5</sup>

<sup>#</sup>Fakultas Sains dan Teknik, Universitas Nusa Cendana

Jl. Adisucipto, Kupang, Nusa Tenggara Timur

1) don\_pollo@staf.undana.ac.id

2) bmeython@yahoo.com

3) rossy\_bella@staf.undana.ac.id

4) godliefmesin@staf.undana.ac.id

5) samyeverson@staf.undana.ac.id

**ABSTRAK** - Digitalisasi adalah sasaran pergerakan dan perubahan zaman. Kondisi ini makin terasa pada era generasi milenial saat ini. Salah satu dampaknya adalah tren penggunaan teknologi informasi dan komunikasi seperti internet dan media sosial makin menjadi kebutuhan utama. Fenomena ini melanda hampir semua institusi masyarakat termasuk gereja. Hal serupa terjadi juga di jemaat Gereja Masehi Injili di Timor (GMIT) Koinonia Kupang yang persentase jemaatnya didominasi generasi milenial. Dampaknya adalah diperlukan model-model pelayanan yang menjangkau dan menjembatani kebutuhan jemaat yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Solusi yang ditawarkan untuk masalah di atas adalah membuat *website* Gereja Koinonia sebagai sarana informasi dan komunikasi pelayanan gereja ke jemaat. Jemaat dapat mengakses informasi pelayanan kapan saja dan dimana saja menggunakan perangkat laptop atau *smartphone*. Selain itu dengan mengetahui informasi pelayanan memungkinkan anggota jemaat melibatkan diri dalam pelayanan gereja. *Website* koinonia juga memuat tabloid pelayanan *online* yang memuat secara rinci informasi kegiatan badan/unit dan lingkungan pelayanan dalam lingkup Jemaat Koinonia Kupang. Jemaat pun dapat memantau data statistik jemaat melalui *database* jemaat *online* pada *website* koinonia.

Kata Kunci : *pelatihan website, database online, tabloid pelayanan online.*

## I. PENDAHULUAN

GMIT Koinonia terletak di bilangan Sudirman Kelurahan Nunleu, Kecamatan Kota Raja, Kota Kupang. Gereja ini yang dikenal juga dengan sebutan Jemaat Koinonia Kupang (JKK) merupakan salah satu jemaat GMIT perkotaan yang berada di jantung pemerintahan Provinsi NTT. Berbasis pada Kelurahan Kuanino dan Kelurahan Nunleu, sebaran jemaat juga berada di lima Kecamatan dalam lingkup Kota Kupang dan beberapa desa di Kabupaten Kupang. Untuk kebutuhan pelayanan sebaran jemaat ini dibagi ke dalam 9 (sembilan) wilayah pelayanan atau dikenal sebagai Lingkungan. Dalam lingkungan dikelompokkan lagi kedalam Rayon yang jumlahnya variatif (paling sedikit 1 rayon dan paling banyak 14). Rayon merupakan kumpulan beberapa keluarga yang mana per rayon memiliki paling banyak belasan keluarga (berdasarkan jumlah Kepala Keluarga / KK). Berdasarkan Laporan Pertanggungjawaban Majelis Jemaat periode 2015-2019 pada Persidangan Jemaat tahun 2020 jumlah total KK mencapai 1798 dengan jumlah jiwa 7.100 orang<sup>[1]</sup>.

Aksi pelayanan dalam menjawab kebutuhan jemaat dijabarkan kedalam pancatugas gereja yaitu Koinonia, Marturia, Diakonia, Liturgia, dan Oikonomia. Sebagai pelaksanaannya adalah perangkat pelayanan yang dikenal juga sebagai organisasi pelayanan. GMIT mengenal jabatan pelayanan (Pendeta, Penatua, Diaken, Pengajar) dan jabatan organisasi (Badan Pembantu Pelayanan Jemaat / BP2J dan Unit Pembantu Pelayanan Majelis Jemaat / UPPMJ). JKK sendiri mempunyai 5 (lima) orang pendeta yang penempatannya diatur oleh Majelis Sinode Harian (MSH) GMIT; 373 orang Penatua, Diaken, Pengajar (hasil pemilihan tahun 2019); 6 (enam) BP2J (MJH, BP3J, BP4J, Badan Diakoniat, Badan

Pelayanan Pembangunan Fisik Gereja, Panitia Hari Raya Gerejawi); dan 9 (sembilan) UPP (UPP PAR, UPP Pemuda, UPP Kaum Bapak, UPP Perempuan, UPP Lansia, UPP PD/PI, UPP Musik Gerejawi, Tata Usaha, Perbendaharaan).

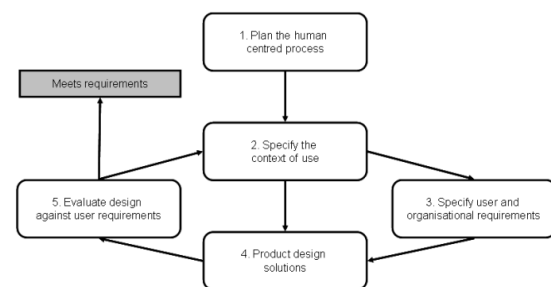
Hasil pengamatan Tim Pengusul, GMIT Koinonia saat ini sudah memiliki akses internet melalui kabel dan nirkabel (WIFI). Namun sayangnya, fasilitas tersebut baru dimanfaatkan sebatas untuk *browsing* dan akses ke media sosial seperti *Facebook* dan *Whatsapp*. Padahal dengan fasilitas internet tersebut, banyak hal dapat dilakukan untuk pengembangan informasi dan komunikasi jemaat. Sampai saat ini pun GMIT Koinonia belum mempunyai *website* sebagai sarana informasi dan komunikasi pelayanan yang dapat diakses oleh jemaat kapan saja dan di mana saja. Informasi pelayanan di jemaat ini masih secara konvensional yaitu melalui warta pelayanan lisan yang dibacakan pada saat kebaktian setiap hari Minggu. Selain itu, Database Jemaat pun masih berbasis *offline* dan hanya dapat diakses oleh pihak tertentu saja sehingga jemaat kesulitan untuk memantau dan *update* data dirinya. Tambahan lain, belum adanya tabloid pelayanan berbasis *online* sehingga tabloid tersebut masih berupa media cetak.

## II. METODE PELAKSANAAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pengembangan sistem *website* digunakan metode *User Centered Design* (UCD) karena metode ini berpusat pada pengguna untuk pengembangan sistem, tujuan/sifat-sifat, konteks dan lingkungan sistem<sup>[2]</sup>. Konsep *UCD* yang ada digunakan untuk mengatasi masalah pengetahuan pengembang sistem terhadap proses pembuatan *website* GMIT Koinonia Kupang. Pada metode ini, sistem informasi didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang cerdas<sup>[3]</sup>.

Proses dari Metode *User Centered Design* (UCD) yang diperkenalkan oleh Albani dan

Lombardi<sup>[4]</sup> terdiri atas lima kegiatan yaitu merencanakan proses yang berpusat pada pengguna (*plan the human centred process*), merinci konteks penggunaannya (*specify the context of use*), merinci kebutuhan organisasi dan pengguna (*specify user and organisational requirement*), menghasilkan solusi desain (*produce design solutions*) dan evaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna (*evaluate design against user requirement*). Secara garis besar, kelima proses dapat dilihat pada Gambar 1 dan dijelaskan sebagai berikut<sup>[4]</sup><sup>[5]</sup>:



Gambar 1 Proses *User Centered Design*<sup>[4]</sup>

- 1) *Plan the human centred process*. Pada tahap ini, pengembangan desain dipusatkan pada kebutuhan dari pengguna. Untuk itu dalam proses pengembangan *website* ini dilakukan diskusi dengan orang-orang yang akan menggunakan *website* ini baik pada tahap perencanaan dan pengujian. Dengan demikian, pengguna atau *user* dilibatkan dari tahap awal hingga akhir proses atau di mana mereka dibutuhkan.
- 2) *Specify the context of use*. Di tahap ini, detail dari konteks penggunaannya dijelaskan secara rinci. Hal ini akan membantu proses pengambilan keputusan di tahap awal sekaligus dapat menjadi landasan dalam tahap evaluasi. Dalam tahap ini, dilakukan identifikasi karakteristik orang yang akan menggunakan produk, penjelasan secara terinci tugas dari pengguna baik secara khusus maupun secara umum dan deskripsi alokasi kegiatan dari pengguna dan teknologi yang digunakan. Ini akan menjelaskan untuk apa dan dalam kondisi seperti apa mereka akan menggunakan produk.
- 3) *Specify user and organisational requirement*.

Dalam tahap ketiga ini, dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna dan kebutuhan organisasi. Selanjutnya juga diperhitungkan sejumlah karakteristik guna memenuhi kebutuhan pengguna dan organisasi. Beberapa karakteristik yang harus diperhatikan tersebut antara lain: kualitas tampilan, isi dan performa dari tugas yang dilaksanakan, kerjasama dan komunikasi yang efektif dari pengguna dan pihak yang terkait dan performa sistem terhadap tujuan operasional dan keuangan.

4) *Product design solutions.*

Pada tahap ini, dibangun desain sebagai solusi dari produk yang sedang dianalisis. Untuk mencapai hal ini maka proses-proses yang ada dibuat lebih rinci, antara lain :

- Mengembangkan solusi berdasarkan pengalaman yang ada
- Merinci desain secara spesifik.
- Memperlihatkan prototype kepada pengguna dan mengamati ketika dioperasikan oleh pengguna.
- Menggunakan umpan balik guna peningkatan desain
- Ulangi proses di atas hingga tujuan tercapai.

5) *Evaluate design against user requirement.*

Pada tahap yang terakhir ini, dilakukan evaluasi terhadap desain apakah tujuan pengguna dan organisasi telah tercapai.

Metode UCD di atas kemudian diterapkan dalam kegiatan ini dengan cara didesain untuk memudahkan dalam pelaksanaan dan evaluasinya. Adapun tahapan pelaksanaan dari kegiatan ini adalah:

1. Membangun dan mengembangkan *website* berdasarkan kebutuhan dari mitra yaitu GMT Koinonia Kupang. Dalam tahap ini, dilakukan sejumlah diskusi untuk mengetahui kebutuhan dari pengguna.
2. Memberikan materi pengenalan dasar tentang *coding* dan cara kerjanya kepada peserta pelatihan, melakukan demonstrasi pembuatan *website* sampai menjadi produk yang siap pakai, memberikan materi cara penggunaan *website*, *maintenance* dan pengembangannya
3. Memberikan materi pengenalan dasar pembuatan tabloid pelayanan online dan cara kerjanya kepada peserta pelatihan, melakukan demonstrasi pembuatan dan penggunaannya

4. Memberikan materi pengenalan dasar pembuatan database jemaat *online* dan cara kerjanya kepada peserta pelatihan, melakukan demonstrasi pembuatan dan penggunaannya
5. Melakukan pendampingan.
6. Melakukan evaluasi terhadap hasil kegiatan.
7. Mengusulkan rencana pengembangan ke depan sesuai kebutuhan pelayanan

### III. PROSES PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

#### A. Pelaksanaan

Kegiatan PKM ini berupa pelatihan pembuatan *website* gereja GMT Koinonia Kupang sebagai sarana informasi dan komunikasi pelayanan kepada jemaat. Materi pelatihan dititikberatkan kepada metode *learning by doing* untuk memudahkan penguasaan materi oleh peserta.

Kegiatan diawali dengan pertemuan dengan mitra pada tanggal 2 Agustus 2020 untuk menyepakati tempat pelaksanaan. Pada pertemuan tersebut disepakati bahwa kegiatan pelatihan akan dilaksanakan di aula gedung gereja Koinonia Kupang. Kegiatan ini selanjutnya dilaksanakan pada tanggal 8 Agustus 2020, yang diawali dengan pembukaan kegiatan oleh perwakilan dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Nusa Cendana (Undana) yaitu oleh Kepala Pusat (Kapus) Kerjasama dan Alumni (Gambar 2) dan dilanjutkan dengan penyampaian materi (Gambar 3). Materi pelatihan antara lain: cara penyewaan/ *hosting* server, pembuatan *website* menggunakan program *php*, dan pengelolaan hingga pengembangan sesuai kebutuhan pelayanan.





Gambar 2 Pembukaan Kegiatan oleh Kapus Kerjasama dan Alumni dari LP2M Undana



Gambar 3 Penyampaian Materi oleh Tim Pelaksana

Pada saat proses pelatihan, tim pelaksana juga melakukan diskusi terkait dengan isi (*content*) dari *website* yang sudah dikembangkan. Tujuan dari diskusi ini adalah sebagai umpan balik untuk perbaikan isi *website*. Dalam diskusi tersebut diperoleh sejumlah masukan guna pengembangan *website*.

Selanjutnya kegiatan pelatihan dilakukan dalam bentuk pendampingan mitra. Pada saat pendampingan, mitra pun dilatih untuk mengumpulkan data dan informasi pelayanan dari lingkungan pelayanan dan badan/unit pembantu pelayanan. Informasi tersebut selanjutnya dimuat di *website*. Pada saat pendampingan, mitra juga memberi masukan untuk peningkatan desain dari *website* yang sedang dikembangkan.

## B. Hasil Kegiatan

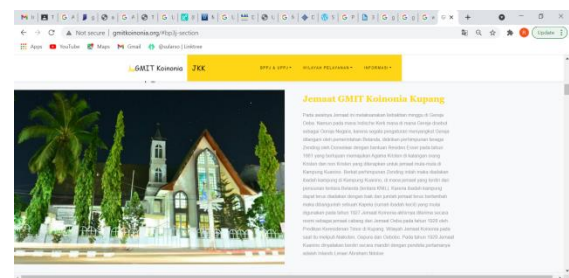
Hasil dari kegiatan ini adalah terlaksananya pelatihan bagi pengguna dan tersedianya *Website* Koinonia yang dapat diakses melalui <http://gmitkoinonia.org/>. Tampilan depan dari *website* tersebut dapat dilihat pada Gambar 4 dan 5. Pada tampilan beranda ini dapat dilihat sejarah GMT Koinonia dan foto dari para pendeta yang sedang melayani di jemaat ini.

*Website* yang dikembangkan oleh tim pelaksana ini juga memuat informasi tentang badan/unit kategorial dan fungsional (Gambar 6 dan 7), lingkungan pelayanan, tabloid pelayanan (Gambar 8) dan *database* jemaat (Gambar 9). Pada bagian tabloid, pengunjung

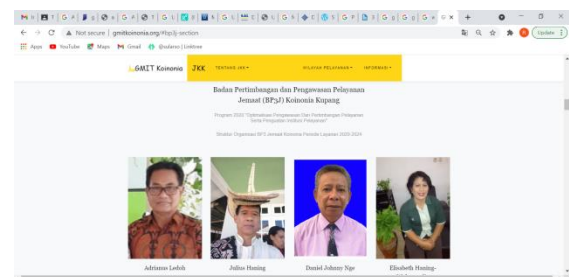
dapat membaca dan mengunduh file tabloid tersebut yang berbentuk pdf. Selain informasi di atas, terdapat juga rubrik warta pelayanan (Gambar 10) dan informasi tentang jadwal kebaktian di GMT Koinonia (Gambar 11). Warta pelayanan ini biasanya dibacakan dan dibagikan setiap hari Minggu, namun saat ini sudah dapat diakses dan diunduh melalui *website* ini.



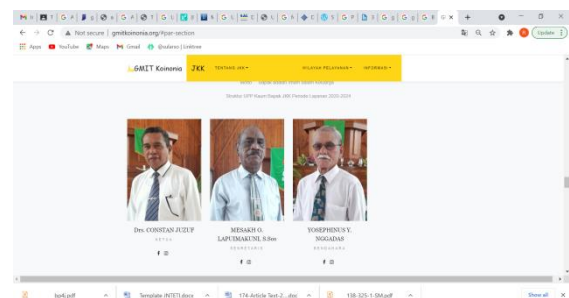
Gambar 4 Beranda *Website* Koinonia



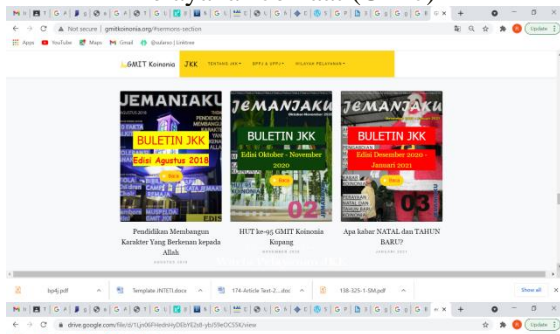
Gambar 5 Tampilan Sejarah Koinonia



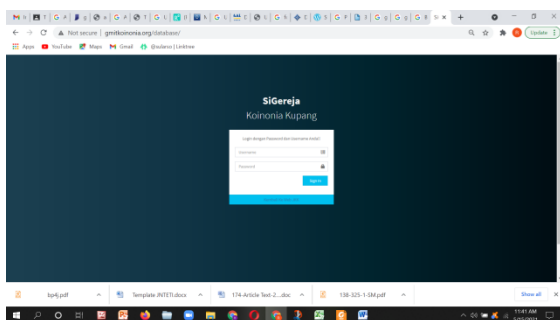
Gambar 6 Tampilan Rubrik Badan Pembantu Pelayanan Jemaat (BPPJ)



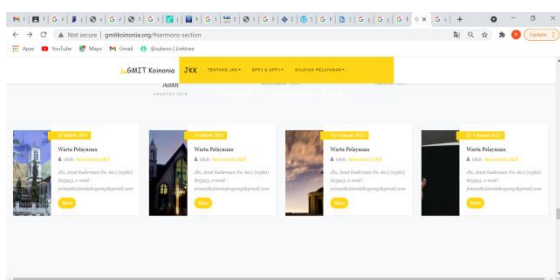
Gambar 7 Tampilan Rubrik Unit Pembantu Pelayanan Jemaat (UPPJ)



Gambar 8 Tampilan Tabloid Jemaniaku



Gambar 9 Tampilan Sistem Database



Gambar 10 Tampilan Warta Pelayanan

Selain tersedianya *website*, hasil lain yang dicapai pada kegiatan ini adalah melalui

pelatihan ini, para peserta mampu meningkatkan pengetahuan mereka, antara lain:

1. Mengetahui cara penyewaan/*hosting server*
2. Memahami pembuatan *website* untuk informasi pelayanan gereja.
3. Memahami pembuatan tabloid pelayanan dan penayangan pada *website*.
4. Memahami pembuatan database jemaat dan penayangan pada *website*.
5. Memahami cara pengembangan *website* sesuai kebutuhan pelayanan

Dengan demikian terselenggaranya kegiatan ini telah membantu pelayanan di GMT Koinonia menjadi lebih baik terutama dalam memanfaatkan teknologi dan sumber daya yang ada di jemaat tersebut.

#### IV. KESIMPULAN

*Website* Koinonia bertujuan menjadi media informasi dan komunikasi pelayanan gereja GMT Koinonia Kupang kepada jemaatnya. Hal ini terasa makin memberikan manfaat yang nyata di saat pandemi Covid-19 yang membatasi pertemuan secara fisik dan memberikan porsi yang besar terhadap kegiatan-kegiatan yang menggunakan media *online*. Jemaat yang didominasi oleh golongan milenial memberikan apresiasi yang besar atas diluncurkannya *website* ini karena mereka dapat mengakses informasi pelayanan kapan saja, di mana saja, dan dapat menggunakan perangkat laptop maupun *smartphone*.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih atas dibiayanya kegiatan pengabdian masyarakat ini oleh Universitas Nusa Cendana melalui DIPA Universitas Nusa Cendana Akun 525119 Kode Kegiatan 4257.011.053 sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat pada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Nomor: 108/UN15.19/PM/2020 Tanggal 5 Mei 2020.

#### REFERENSI

- [1]. Pollo, Don., dkk, "Laporan Akhir PKM Pelatihan Pembuatan Website Jemaat GMT Koinonia Kupang Sebagai Sarana

Informasi dan Komunikasi Pelayanan Gereja, 2020.

- [2]. Amborowati, “Rancangan Sistem Pameran Online menggunakan Metode UCD (User Centered Design),” *STMIK AMIKOM Yogyakarta*, pp. 1–15, 2008.
- [3]. Jogyanto, 2017. Konsep Dasar Sistem Informasi, *Konsep Dasar Sist. Inf.*, pp. 1–36.
- [4]. Albani. L, dan Lombardi. G, “User Centred Design for EASYREACH” tersedia: [http://www.aal-europe.eu/wp-content/uploads/2019/12/D1.1-\\_User-Centred-Design-for-EasyReach\\_-v1-1.pdf](http://www.aal-europe.eu/wp-content/uploads/2019/12/D1.1-_User-Centred-Design-for-EasyReach_-v1-1.pdf) diakses
- [5]. Y. V. Akay, dkk, 2012. Metode User Centered Design [UCD] Dalam Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Tindak Kriminalitas [Studi Kasus: Kota Manado], *Pros. Semin. Nas. ReTII*, pp. 1–6.