

# Website Sebagai Media Pelayanan Digital di Jemaat GMIT Koinonia Kupang

Don E.D.G. Pollo<sup>1</sup>, Almido H. Ginting<sup>2</sup>, Sammy Y. Doo<sup>3</sup>, Evtaleny R. Mauboy<sup>4</sup>, Hendrik J. Djahi<sup>5</sup>  
*Fakultas Sains dan Teknik, Universitas Nusa Cendana Kupang, Indonesia*

<sup>1</sup>don\_pollo@staf.undana.ac.id

<sup>2</sup>almidoginting@staf.undana.ac.id

<sup>3</sup>[samyeverson@staf.undana.ac.id](mailto:samyeverson@staf.undana.ac.id)

<sup>4</sup>evtalenymauboy@staf.undana.ac.id

<sup>5</sup>hdjahi@staf.undana.ac.id

## **Abstrak:**

Saat ini penggunaan teknologi informasi dan komunikasi seperti internet dan media sosial makin menjadi kebutuhan utama. Hal serupa terjadi juga di jemaat di GMIT Koinonia Kupang yang persentase jemaatnya didominasi generasi milenial. Kebutuhan pelayanan yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi menjadi tuntutan untuk menjangkau dan menjembatani generasi milenial. Hal ini dengan sendirinya akan mendorong jemaat terlibat aktif dalam pelayanan, dan meningkatkan *sense of belonging* jemaat terhadap gereja. Untuk itu, dilakukan kegiatan dalam bentuk Program Kemitraan Masyarakat (PKM) berupa pemberian pelatihan teknologi yang praktis dan mudah dipelajari yaitu Pelatihan Pengelolaan dan Pengembangan Website Jemaat Koinonia Kupang. Hasil dari kegiatan ini telah terbentuk Tim Pengelola Website dan dilaunchingnya Website Koinonia Reborn.

**Kata kunci:** *website, media pelayanan digital, GMIT, Koinonia Kupang*

## **1. PENDAHULUAN**

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 di 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).

Salah satu model pelayanan berbasis TIK adalah website. Website adalah sekumpulan halaman web yang ditampilkan dalam sebuah domain. Website disimpan di dalam server hosting yang dapat diakses lewat jaringan seperti jaringan Internet atau lewat jaringan area lokal lewat alamat Internet yang juga dikenal dengan nama Uniform Resource Locator (URL). Website yang dapat diakses tersebut secara kolektif disebut World Wide Web (WWW). Halaman web merupakan dokumen berisi teks yang ditulis (paling sederhana) dalam format Hyper Text Markup Language (HTML). Halaman web dapat memanggil elemen-elemen lain yang biasa ditampilkan dalam sebuah web, seperti elemen gambar, video, dan sebagainya [1].

Jemaat 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 kedalam 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 [2].

GMIT Koinonia saat ini sudah memiliki website sebagai sarana informasi dan komunikasi pelayanan yang dapat diakses oleh jemaat kapan saja dan dimana saja. Namun penggunaannya belum optimal. Salah satu alasannya adalah kurangnya tenaga IT yang memadai sebagai pengelola website. Hal ini berakibat informasi pelayanan tidak ter-update sehingga jemaat tidak tertarik untuk mengakses website tersebut.

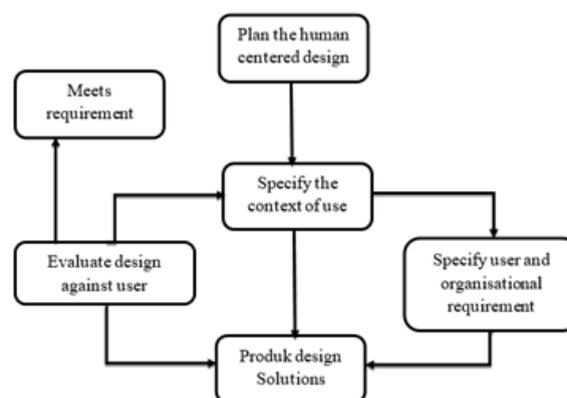
Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka didisain kegiatan Pelatihan dan Pengembangan Website Jemaat GMIT Koinonia Kupang. Hal ini dilakukan dalam upaya menyampaikan informasi dan mengkomunikasikan pelayanan, serta memanfaatkan talenta jemaat di bidang TIK. Dampak ikutannya adalah mampu mendorong jemaat terlibat aktif dalam pelayanan, dan meningkatkan *sense of belonging* jemaat terhadap gereja.

**2. LANDASAN TEORI DAN METODE**

Metode pengembangan sistem website yang diusulkan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) karena berpusat pada pengguna untuk pengembangan sistem, tujuan/sifat-sifat, konteks dan lingkungan sistem [3]. Konsep *UCD* yang ada digunakan untuk mengatasi masalah pengetahuan pengembang sistem terhadap proses pembuatan website GMIT Koinonia Kupang.

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 [4].

Proses dari Metode *User Centered Design* (UCD) dalam (L. Albani and G. Lombardi (FIMI) 2010) terdapat lima proses [5], seperti yang ditunjukkan pada gambar 1 .

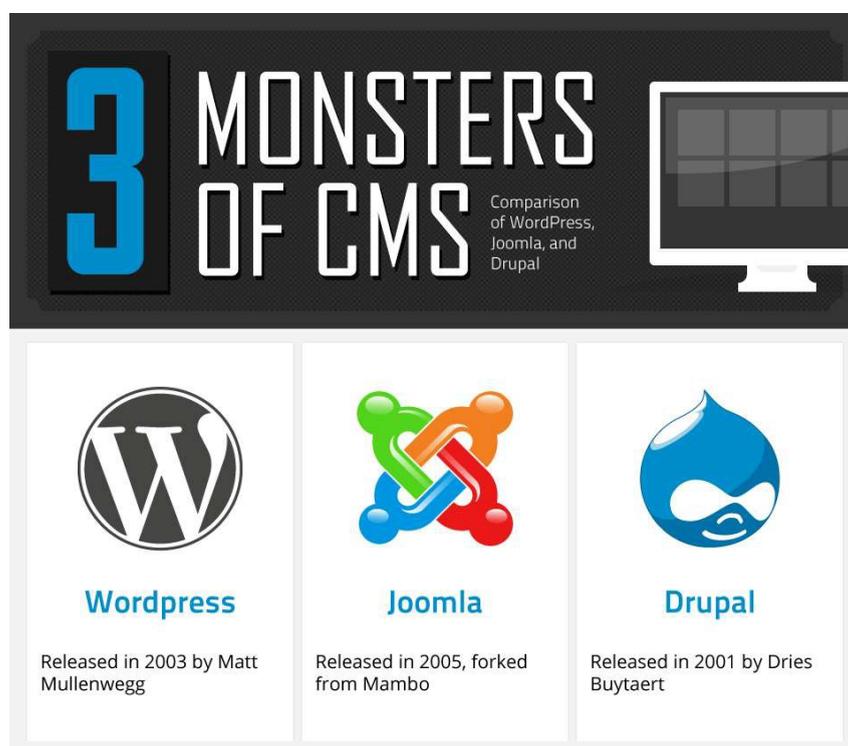


Gambar 1. Proses tahapan metode *UCD*

Berdasarkan pada Gambar 1, pada tahapan *Plan the human centered process*, dilakukan diskusi terhadap orang-orang yang akan mengerjakan proyek, untuk mendapatkan komitmen bahwa proses pembangunan proyek adalah berpusat kepada pengguna atau user. Proyek akan memiliki waktu dan tugas untuk melibatkan pengguna atau user dalam awal dan akhir proses atau di mana mereka dibutuhkan. Pada tahapan *Specify the context of use*, merupakan suatu tahapan dalam Mengidentifikasi orang yang akan menggunakan produk. Ini akan menjelaskan untuk apa dan dalam kondisi seperti apa mereka akan menggunakan produk.

Tahapan berikut yaitu *Specify user and organisational requirement*, merupakan suatu tahapan dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan kebutuhan organisasi. Membangun desain sebagai solusi dari produk yang sedang dianalisis merupakan suatu kegiatan pada tahapan berikutnya, yang dikenal dengan istilah *Product design solutions*. Tahapan terakhir dari metode UCD yaitu *Evaluate design against user requirement*, dimana pada tahapan ini dilakukan evaluasi terhadap desain yang telah dibuat, apakah tujuan pengguna dan organisasi telah tercapai.

Setelah menetapkan sistem yang digunakan selanjutnya adalah pembuatan website itu sendiri. Pembuatan website dapat dilakukan dengan mudah tanpa harus memiliki pemahaman tentang *coding* yaitu dengan menggunakan bantuan *Content Management System (CMS)*. CMS adalah program *website* yang memungkinkan pengguna untuk mempublikasikan, mengedit dan memodifikasi *content website* dan dapat mengatur *maintenance* dari pusat antar muka sebuah website. Biasanya CMS ini digunakan dalam tipe content website portal, blog, shop, dan jenis tipe content lainnya [6]. Beberapa CMS yang populer digunakan seperti Wordpress, Joomla, dan Drupal [1].



Gambar 2. Tiga Jenis CMS (Wordpress, Joomla, dan Drupal)

Tahap berikut setelah pembuatan adalah pengelolaan website dimana menggunakan format WordPress. Pada bagian ini perlu mendapat perhatian serius karena melibatkan banyak personil dan pemahaman dalam mengelola website.

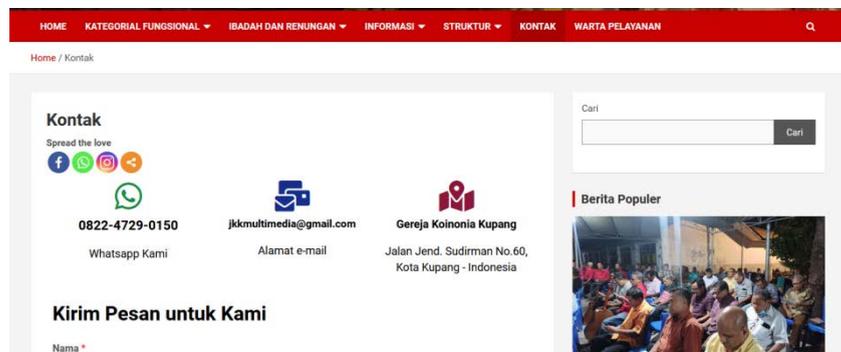
#### A. Manajemen Konten

Dalam sebuah website, apalagi sebuah portal berita, perlu adanya manajemen konten yang baik. Tujuan dari manajemen tersebut adalah agar konten mudah dicari dengan menggunakan perangkat navigasi website dan terstruktur dengan rapi [1].

##### 1. Penentuan Penggunaan Post dan Page

Dalam WordPress, konten dapat dibagi ke dalam dua bentuk: Post dan Page. Post adalah konten yang bersifat dinamis dan selalu diperbarui dengan cepat, misalnya konten berita. Post bersifat kronologis (terikat dengan waktu) karena sifat keterbaruannya [1].

Sedangkan Page adalah konten yang tidak terikat oleh waktu, maka disebut juga konten statis. Page tidak memiliki kategori ataupun tag. Namun, Page dapat memiliki sub page. Berikut adalah contoh struktur laman web yang terdapat pada website GMIT Koinonia Kupang yaitu <https://berita.gmitkoinonia.org/kontak> [7]:



Gambar 3. Contoh Struktur Laman Web

## 2. Kategorisasi

Untuk mengelola konten Post, gunakanlah sistem kategori. Kategorisasi berguna untuk mengelompokkan beberapa Post atau memberi tahu tentang apa Post tersebut kepada pembaca. Post dapat dimasukkan ke dalam sebuah (atau beberapa) kategori dan subkategori. Daftar kategori dapat diletakkan di menu navigasi dan sidebar.



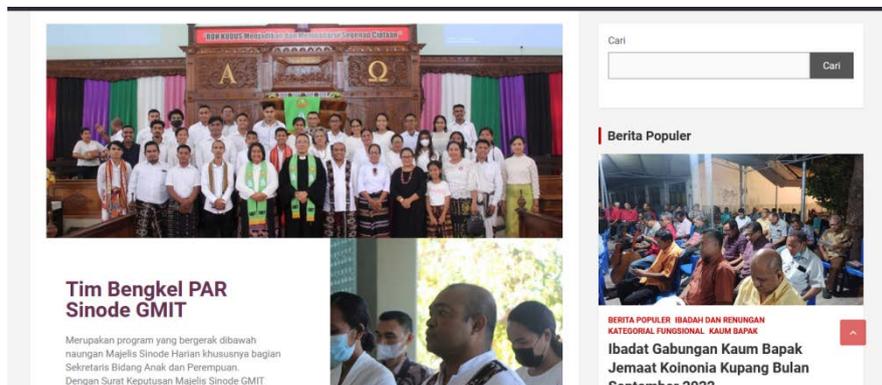
Gambar 4. Contoh Kategorisasi

### B. Manajemen Pengelola

Pengelolaan website membutuhkan beberapa personil yang terbagi dalam minimal tiga posisi utama, yaitu Web Designer, Administrator, dan Content Editor. Web Designer bertugas untuk merancang visualisasi website dan biasanya merangkap sebagai desainer grafis untuk konten. Administrator bertugas untuk mengurus hosting dan keperluan administrasi web seperti penambahan user dan penambahan fitur. Content Editor bertugas untuk mengelola konten. Di dalam situs yang memiliki sirkulasi konten yang sangat dinamis [7], tugas Content Editor terbagi lagi ke dalam beberapa bagian, yaitu:

- a. Editor: seseorang yang berwenang untuk mempublikasikan dan mengatur artikel-artikel termasuk artikel yang ditulis oleh user lain.
- b. Author: seseorang yang dapat mempublikasikan dan mengatur artikel yang dia tulis sendiri.

- c. Contributor: seseorang yang dapat menulis dan mengatur tulisannya sendiri namun tidak sampai mempublikasikannya (hanya sampai tahap *draft*).  
Level-level pengelola Administrator dan Content Editor dapat diatur di dalam WordPress dengan mengakses Dashboard > Users.



Gambar 5. Tampilan website dinamis GMIT Koinonia Kupang

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Proses Pekerjaan

Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk teori 20% dan praktek 80% dengan tahapan sebagai berikut:

1. 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.
2. Memberikan materi pengelolaan website (berita, laman website, komentar, unduh file, widget, dan menu website).
3. Mengulangi kegiatan pada poin 1 dan 2 dengan tujuan agar peserta benar-benar mahir dalam prakteknya.
4. Melakukan evaluasi terhadap hasil kegiatan.
5. Pelaporan dari seluruh hasil kegiatan, termasuk kesimpulan sementara dan saran untuk kegiatan selanjutnya.
6. Melakukan pendampingan terhadap tindak lanjut pengembangan website gereja kedepannya.

Sasaran utama kegiatan ini adalah Jemaat GMIT Koinonia Kupang. Jumlah peserta pelatihan 10 (sepuluh) orang dan diharapkan nantinya dapat meneruskan ilmu dan ketrampilan yang dimilikinya kepada anggota jemaat lainnya, menularkan semangat menggunakan website gereja, mampu menggunakan dan mengembangkan website gereja sesuai kebutuhan pelayanan yang tidak saja bermanfaat bagi jemaat tapi juga bagi masyarakat sekitarnya. Untuk materi pengelolaan dan pengembangan website ditangani oleh Ketua Tim dan dua orang anggota. Sementara untuk pelatihan ditangani oleh dua orang anggota yang lain, dan dibantu oleh 2 (dua) orang mahasiswa.

Kegiatan diawali dengan pertemuan awal dengan pihak mitra pada tanggal 27 Juni 2022 untuk menyepakati beberapa hal terkait pembukaan kegiatan. Setelah itu dilanjutkan dengan pembukaan kegiatan dan penyampaian materi pada tanggal 4 Juli 2022 seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6 dan 7.



Gambar 6. Laporan Ketua Pelaksana



Gambar 7. Pembukaan kegiatan oleh Wakil Ketua MJH Koinonia Kupang

Setelah itu dilanjutkan dengan pemberian materi pelatihan tentang cara pengelolaan dan pengembangan website untuk kepentingan pelayanan jemaat. Kemudian diikuti dengan pendampingan mitra dalam bentuk pembentukan tim pengelola website, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 8, 9, dan 10.



Gambar 8. Kegiatan Penyampaian Materi



Gambar 9. Diskusi Bersama Peserta

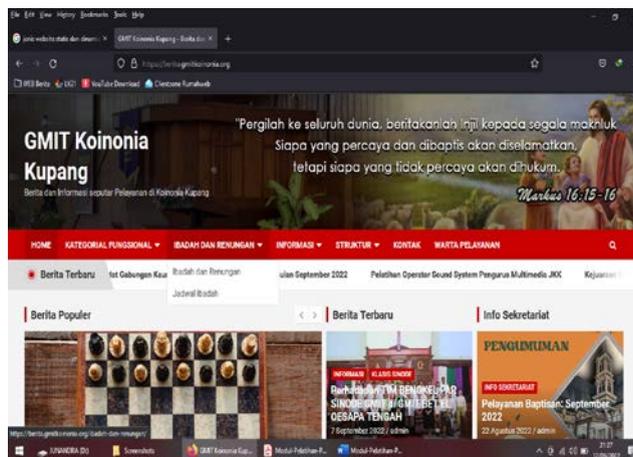


Gambar 10. Peserta Pelatihan

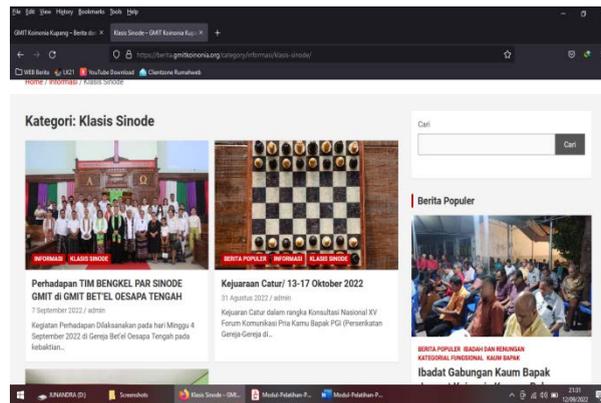
**B. Hasil Pekerjaan**

Setelah penyampaian materi dan praktek hasilnya pihak mitra mampu menguasai pengelolaan dan pengembangan website. Pihak mitra juga diberikan panduan pengelolaan dan pengembangan website sesuai dengan kebutuhan jemaat kedepan. Hal ini membantu pihak mitra dapat mengerjakan secara mandiri maupun melalui pendampingan oleh tim pelaksana.

Hasil dari kegiatan ini telah terbentuk Tim Pengelola Website dan “Website Koinonia Reborn” diluncurkan kembali pada tanggal 18 Agustus 2022, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 11 dan 12.



Gambar 11. Tampilan Website Koinonia Reborn-1



Gambar 12. Tampilan Website Koinonia Reborn-2

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan ini berupa pelatihan pembuatan website Jemaat GMIT Koinonia Kupang sebagai sarana informasi dan komunikasi pelayanan gereja. Materi pelatihan difokuskan pada praktek untuk memudahkan penguasaan materi oleh peserta. Hasil dari kegiatan pelatihan ini website Koinonia telah diperbaharui dan telah diluncurkan kembali dengan tagline *Website Koinonia Reborn*.

Hasil positif dari kegiatan ini membuat pihak mitra tertarik untuk mengembangkan website secara mandiri. Kedepan akan dilengkapi dengan informasi dan rubrik-rubrik yang mengakomodir semua BPP, UPP, dan lingkungan pelayanan dalam lingkup Jemaat Koinonia Kupang.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Universitas Nusa Cendana yang telah memberi dukungan terhadap pengabdian ini melalui Dana DIPA Universitas Nusa Cendana No. SP-DIPA 023.17.2.677528/2022 tanggal 17 November 2021, Tahun Anggaran 2022.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Resa, ilham J. 2016. *Modul Pelatihan dan Pengembangan Website*, <https://support.unpad.ac.id/wp-content/uploads/2017/03/Modul-Pelatihan-Pengembangan-Website.pdf>, diakses pada 28 November 2022 pukul 10.18.
- [2] Laporan Pelayanan Majelis Jemaat Koinonia Kupang Periode Pelayanan 2015-2019, tahun 2020.
- [3] Amborowati, *Rancangan Sistem Pameran Online menggunakan Metode UCD (User Centered Design)*, STMIK AMIKOM Yogyakarta, pp. 1–15, 2008.
- [4] Jogiyanto, 2017, *Konsep Dasar Sistem Informasi*, pp. 1–36.
- [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.
- [6] [www.niagahoster.co.id](http://www.niagahoster.co.id). 28 November 2022. Jenis-Jenis Website Berdasarkan Fungsi, Platform, dan Sifatnya, dari <https://www.niagahoster.co.id/blog/jenis-website/>
- [7] [berita.gmitkoinonia.org](http://berita.gmitkoinonia.org). 28 November 2022. Kategori: Kontak, dari <https://berita.gmitkoinonia.org/kontak/>