

PERANCANGAN INTERFACE MANAJEMEN SUKARELAWAN BERBASIS WEB MOBILE PADA GEREJA MAWAR SHARON

Irene Christina

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236
Email: m42414070@john.petra.ac.id

Abstrak

Perancangan ini dibuat dengan tujuan memenuhi kebutuhan untuk meningkatkan kinerja kerja dan mengelola sumber daya manusia (sukarelawan) pada Gereja Mawar Sharon. Dengan perkembangan dunia teknologi yang pesat, media aplikasi menjadi media yang digunakan untuk mengelola sukarelawan yang ada. Aplikasi ini memberikan beberapa macam fitur, yaitu jadwal, pengingat jadwal, presensi, forum, dan halaman umpan. Melalui perancangan ini diharapkan dapat memberikan efisiensi dan efektivitas dalam sistem layanan yang diberikan kepada sukarelawan.

Kata Kunci: Interface, web mobile, manajemen sukarelawan, Gereja Mawar Sharon.

Abstract

Title: *Volunteer Management's Interface Design based on Mobile Web for Mawar Sharon Church*

This project is intended to meet the needs to improve work performance and manage human resources (volunteer) at Mawar Sharon Church. With the rapid development of the tech world, applications could be used as a medium to manage existing volunteers. This application provides several features, such as schedules, reminder, presence, forum, and feed page. This design is expected to provide efficiency and effectiveness in the service system provided to the volunteers.

Keywords: *Interface, mobile web, volunteer management, Mawar Sharon Church*

Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Dengan perkembangan dunia teknologi yang semakin pesat, penggunaan media interaktif semakin ditingkatkan. Guna untuk memenuhi segala kebutuhan dan keperluan data, sistem berbasis *online* sangat membantu untuk meningkatkan kinerja kerja yang efektif dan efisien serta membantu memperoleh informasi yang cepat dan akurat. Kemudahan dalam hal sistem layanan dan memberikan informasi dibutuhkan sebuah sistem manajemen yang baik disertai perancangan dengan tampilan yang komunikatif sesuai dengan keperluan dari departemen tersebut.

Perancangan ini merupakan sebuah permintaan dari departemen informasi dan teknologi pada Gereja Mawar Sharon. Gereja Mawar Sharon memiliki 38 satelit yang

tersebar di seluruh Indonesia yang dalam menjalankan kegiatannya dibantu oleh para sukarelawan. Dalam sinode dibagi-bagi menjadi 19 departemen dan 12 bidang pelayanan. Gereja Mawar Sharon terus mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik dalam jumlah jemaat, sukarelawan, maupun pengerja. Untuk mengatasi dalam mengelola sumber daya manusianya, departemen informasi dan teknologi membutuhkan sistem layanan dan pemberian informasi yang cepat dan efisien. Dibuatlah aplikasi *volunteer management* yang dapat mensinkronkan dengan seluruh departemen serta membantu dalam sistem layanan yang diberikan khususnya bagi sukarelawan.

Dengan terbatasnya waktu dalam membuat perancangan ini, maka batasan dari perancangan ini berupa pengerjaan *front-end development*. Perancangan dilakukan pada Gereja Mawar Sharon Surabaya. Dalam lingkup perancangan, target audiensnya adalah

pengguna sebagai sukarelawan dan pengguna sebagai manajemen.

Tujuan dan Manfaat

Tujuan perancangan ini adalah merancang *interface* aplikasi manajemen sukarelawan berbasis *web mobile* pada Gereja Mawar Sharon yang komunikatif dan *user friendly*. Sedangkan, manfaat dari perancangan ini adalah untuk dapat mempermudah proses pengolahan informasi sehingga kinerja kerja lebih efektif dan efisien, serta cepat dan akurat. Kedua, perancangan ini diharapkan pula dapat menjadi referensi dasar dalam pengembangan media aplikasi yang berhubungan dengan pembuatan program mengenai manajemen sukarelawan.

Metode Perancangan

Metode yang digunakan adalah wawancara, observasi, serta studi pustaka. Perancangan diperoleh berdasarkan dari hasil wawancara dan observasi terhadap data yang terkumpul seperti data form biodata, struktur, dan informasi lain yang ingin dicantumkan. Sumber utama yang diwawancarai adalah ketua departemen informasi dan teknologi dan pengerja pada tiap departemen. Kedua, observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung di Gereja Mawar Sharon. Penggunaan metode kualitatif digunakan sebagai metode untuk menganalisa data. Metode kualitatif didapatkan dengan cara wawancara dan observasi menggunakan metode 5W1H. Metode 5W1H tersebut antara lain:

- Siapa sajakah yang harus ditemui?
- Apa yang perlu diketahui dan dibutuhkan dalam perancangan aplikasi ini?
- Kapan perancangan ini akan diluncurkan?,
- Dimana tempat observasi dilakukan?
- Mengapa perancangan ini perlu dibuat?
- Bagaimana konsep perancangan *interface* manajemen sukarelawan?

Fokus Diskusi

Web Mobile

Web berbeda dengan internet. Halaman web terus mengalami perkembangan dan sudah tidak bersifat *static*. Tampilan pada desain antarmuka mampu menyesuaikan dengan ukuran tampilan layar. Tampilan layar sendiri dapat bermacam-macam, antara lain *mobile phone*, *tablet*, dan *desktop*. Tampilan-tampilan

tersebut dapat dikelola desainnya sesuai dengan prioritas yang dibutuhkan.

UI (*User Interface*)

UI atau *user interface* merupakan pengolahan tatanan luar antarmuka, bukan hanya menata layout saja namun mampu menciptakan kegunaan dari bentuk, menyederhanakan struktur desain, dan membuatnya tampak menarik. Dalam aspek ini, kesulitan yang dihadapi adalah menemukan keseimbangan desain yang mendukung namun bebas. Terdapat 4 hal yang perlu diperhatikan dalam membuat desain antarmuka, yaitu informasi yang relevan, konsistensi desain, *Typography*, dan kemudahan akses (Tidwell, 2006).

UX (*User Experience*)

UX merupakan pengolahan desain yang berguna untuk sebuah web/aplikasi memiliki komunikasi yang mudah dimengerti oleh pengguna. Salah satu yang sangat perlu diperhatikan dalam membuat web/aplikasi adalah bukan hanya menciptakan desain dengan dekorasi yang menarik. Tugas pasti dari UX adalah memastikan *user flow*-nya dan membuat *wireframes*. UX juga memerlukan keahlian lain seperti mengetahui hal tentang *user research*, tren teknologi, analisis data, dan sebagainya. Hal-hal itu perlu diketahui berguna untuk mengenal apa saja yang perlu di prioritaskan dalam menciptakan produk yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan.

Selain itu, UX juga memperhatikan dalam segi *gesture*-nya seperti *swipe*, *tap*, dan *pinch*. Desainer perlu memikirkan bukan hanya tampilan saja namun merencanakan tampilannya secara baik dalam bentuk *mobile* serta bagaimana pengguna melakukan *hand gesture*-nya. Sehingga pengguna dapat memiliki intuisi untuk dapat menemukan dan menyentuh *button* tersebut.

Gereja Mawar Sharon

Gereja Mawar Sharon berdiri diawali pada tahun 1984 melalui sebuah persekutuan doa Febe. Dimulai dengan jumlah jemaat kurang lebih 100 orang yang berada di jalan Cempaka Surabaya. Gereja Mawar Sharon diresmikan pada akhir Maret tahun 1990 dan mulai resmi menjadi sebuah sinode sendiri sejak akhir tahun 2001. Hingga kini, Mawar Sharon telah berdiri 26 tahun. Digembalakan oleh Jusuf Soetanto, disertai Caleb Natanielliem sebagai *executive pastor* dan Philip Mantofa sebagai wakil gembala sidang.

Gereja Mawar Sharon berpusat di Surabaya dan telah memiliki 38 satelit yang tersebar di berbagai kota. Visi Gereja Mawar Sharon adalah menjadi gereja sel yang

Apostolik dan Profetik. Diikuti dengan misi Gereja Mawar Sharon yaitu memiliki 1.000.000 murid dan 1000 gereja lokal. Sebuah satelit terbentuk dengan bergerak dalam persekutuan sel bernama *connect group* (CG). Di mana sebuah komunitas dibentuk berkelompok dengan kurang lebih 5-15 orang.

Menjalankan seluruh kegiatan dan aktivitas acara, Gereja Mawar Sharon dibantu oleh para sukarelawan yang melayani sesuai bidangnya masing-masing. Saat ini terdapat 12 bidang pelayanan, antara lain edukasi, interpreter, FLC, *creative ministry*, sosial media, ihub, *usher*, PAW, *service production*, multimedia, *photography*, dan *usher*.

Departemen Gereja Mawar Sharon

Dalam menjalankan seluruh kegiatan baik untuk membangun kehidupan kerohanian jemaat serta menjalankan segala acara yang ada maka, Gereja Mawar Sharon memiliki departemen khusus sesuai bidangnya. Berikut departemen-departemen yang ada di dalamnya, antara lain *creative ministry*, doa, edukasi, FLC (*Family Life Counseling*), infotek, *praise and worship*, *service production*, keuangan, *connect group*, *Army of God*, pro-m, *eagle kidz*, GA, inventaris, pembelian, publikasi, yayasan sentuhan kasih bangsa, Bukit Doa Immanuel, dan pustaka rajawali.

Syarat dan Ketentuan Sukarelawan

Gereja Mawar Sharon memiliki persyaratan dan aturan untuk seseorang bergabung dan ikut ambil bagian menjadi sukarelawan. Terdapat kelas-kelas yang harus diikuti guna untuk memberi pengertian bagi jemaat agar se-*visi* dan se-*misi* sesuai standar Gereja Mawar Sharon. Pertama, calon sukarelawan adalah seorang Kristiani dan telah dibaptis. Calon sukarelawan telah mengikuti persyaratan menjadi jemaat tetap di Gereja Mawar Sharon. Yang berarti bahwa calon sukarelawan telah mengikuti kelas *My Spiritual Journey 1* serta telah memiliki NIJ (nomer induk jemaat).

Kedua, sebelum mendaftarkan diri, calon diwajibkan telah menyelesaikan minimal kelas *My Spiritual Journey 2*. Setelah itu, calon sukarelawan mendaftarkan diri pada saat pendaftaran seluruh bidang pelayanan dibuka. Program tersebut biasa disebut sebagai *servolution*. Pada *event* ini calon akan memilih pilihan bidang yang diminati. Tidak lupa berlaku bagi semua para sukarelawan bahwa mereka diwajibkan juga untuk hadir dalam *connect group*.

Dalam tiap bidang pelayanan yang diambil, sebelum terlibat khususnya untuk *event*, sukarelawan akan mendapatkan pelatihan. Tiap-tiap bidangnya memiliki

aturan dan persyaratan berbeda yang harus dipenuhi. Dalam keterlibatan sukarelawan, mereka memiliki tingkatan *level* di mana tidak semua sukarelawan bisa ikut melayani sebuah *event*. Terlibat dalam sebuah *event* tergantung pada pencapaian pelatihan dan persyaratan yang telah ditentukan.

Kehidupan Jemaat

Gereja Mawar Sharon membangun dasarnya sesuai visi, yaitu melalui gereja sel. Di mana setiap jemaat digembalakan lebih lagi melalui *connect group* di setiap daerahnya masing-masing. Selain itu, terdapat kelas-kelas yang dapat diikuti oleh jemaat melalui program-program edukasi. Jemaat sangat antusias untuk mengikuti, hadir ataupun turut menjadi sukarelawan program-program yang ada baik kegiatan acara seperti Kebaktian Kebangunan Rohani maupun seminar dan *workshop*. Untuk mengetahui segala perkembangan jemaatnya, Gereja Mawar Sharon selalu berusaha mengumpulkan data dari seluruh kehadiran tiap *event*-nya. Sehingga *record* data yang ada dapat berguna untuk dikembangkan baik melalui media maupun manajemen acara.

Analisa Kebutuhan Gereja Mawar Sharon

Sebagai permintaan pihak Gereja Mawar Sharon menginginkan beberapa fitur pada aplikasi *volunteer management* yaitu sebagai berikut:

- Aplikasi dapat dikombinasikan untuk sinkron dengan seluruh departemen yang ada baik di pusat, regional, maupun lokal.
- Terdapat fitur presensi yang memberi kemudahan dan cepat dalam melakukan *check-in*.
- Terdapat fitur *schedule* untuk menghubungkan segala hal khususnya untuk mengetahui jadwal antara departemen dengan *volunteer*-nya.
- Terdapat fitur *message* untuk berdiskusi khususnya membahas seputar kegiatan yang ada di Gereja Mawar Sharon.
- Tampilan *interface* yang *simple* dan *user friendly*.

Kebutuhan Volunteer

Berdasarkan dari permintaan *volunteer* Gereja Mawar Sharon, terdapat kemudahan untuk melakukan registrasi *check-in* maupun *check-out*. Diperlukan sebuah akses di mana *volunteer* melakukan registrasi tidak mengisi kembali data-data secara lengkap. Pengerjaan registrasi yang cepat sangat dibutuhkan agar para pengerja sukarelawan dapat melakukan tugasnya masing-masing sesuai jadwalnya. Kedua, pengembangan proses registrasi melalui media aplikasi ini diharapkan tidak

mempersulit khususnya *volunteer* berusia senior melainkan mudah dimengerti dalam pengaplikasiannya.

Analisis SWOT Gereja Mawar Sharon

Penggunaan metode SWOT berguna untuk dapat mengetahui serta mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*). Mengetahui perencanaan strategis dengan metode SWOT dapat memudahkan untuk melakukan pendekatan dalam mengatasi masalah yang ada serta mengambil keuntungan dari kekuatan yang dipunyai. Berikut ini adalah tabel SWOT Gereja Mawar Sharon:

Tabel 1. Tabel SWOT Gereja Mawar Sharon

SWOT	Gereja Mawar Sharon
Strength	Sudah dikenal, memiliki jumlah jemaat tetap dari seluruh Indonesia, memiliki sumber daya manusia yang mencukupi serta standar nilai dan mutu yang tinggi.
Weakness	Peningkatan sumber daya manusianya lebih cepat dibanding pengembangan serta pengelolaannya.
Opportunity	Memiliki <i>staff</i> tetap dan selalu mengembangkan manajemen yang terorganisir dan profesional dalam setiap kegiatannya.
Threat	Mengatur dan mengelola jumlah manusia serta kegiatan yang semakin banyak, sehingga ada banyak tuntutan yang harus dikerjakan sesuai jadwal serta selalu menaikkan nilai dan mutunya.

Kesimpulan

Permasalahan yang dimiliki oleh Gereja Mawar Sharon adalah tuntutan untuk mengatur, mengelola, serta mengembangkan selalu sumber daya manusianya yang telah berkembang pesat. Mengelola sumber daya yang terus berkembang disertai kegiatan-kegiatannya, maka gereja meningkatkan sektor teknologinya dengan harapan untuk memberikan kinerja kerja yang efektif dan efisien. Contoh salah satu hal yang berguna untuk mengelola sumber daya manusianya adalah dibuatnya aplikasi *volunteer management*.

Hasil dan Pembahasan

Perancangan aplikasi *volunteer management* merupakan pengembangan pengolahan sumber daya manusia di Gereja Mawar Sharon pada sisi teknologi

Media aplikasi ini didukung dengan fitur membuat jadwal, pengingat jadwal, absensi, forum diskusi. Melalui aplikasi ini, sukarelawan dapat melakukan *login* dengan cepat oleh karena *login* dilakukan menggunakan akun email atau akun *facebook*. Kemudian, pada proses presensi dilakukan dengan menggunakan fitur scan *QR code*. Absensi menggunakan *QR code* untuk mempercepat sistem layanan registrasi serta pengolahan data yang lebih sederhana dan akurat. Keseluruhan fitur yang ada merupakan hasil dari kesepakatan dengan Gereja Mawar Sharon.

Pengguna

Aplikasi *volunteer management* akan digunakan oleh 3 macam *user*, yaitu:

- *Administrator*: pengguna yang akan mengelola serta mengatur data pada aplikasi secara penuh.
- *User as Guest*: pengguna sebagai anggota *volunteer*.
- *User as Member*: pengguna sebagai PIC atau pemimpin sukarelawan pada suatu departemen yang dipercaya untuk membuat dan menerbitkan jadwal yang dibuat oleh mereka pada aplikasi ini.

Font

Karakter tipografi yang digunakan untuk aplikasi *volunteer management* menggunakan karakter *sans-serif*. Pada sebuah web/aplikasi penggunaan karakter *sans-serif* memberikan kesan tampilan yang bersih. Selain itu, pada dunia *web* karakter *sans-serif* memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Jenis *font* yang digunakan untuk aplikasi ini adalah Lato. Lato merupakan salah satu jenis *font* yang cukup sering ditemui oleh web/aplikasi.

Logo

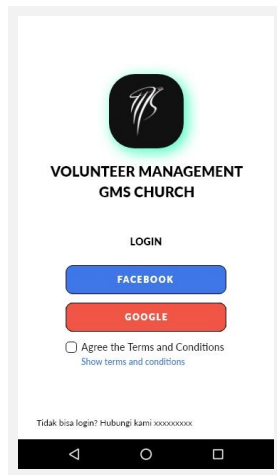
Ikon logo yang digunakan pada aplikasi *volunteer management* menggunakan logo gereja itu sendiri. Berikut ini gambar logo yang digunakan.



VOLUNTEER MANAGEMENT

Gambar 1. Ikon logo *volunteer management*

Aplikasi Volunteer Management



Gambar 1. Login page

Aplikasi yang dibuat digunakan khusus bagi sukarelawan dan pengerja pada Gereja Mawar Sharon. Jemaat dapat menggunakan aplikasi ini ketika sudah terlibat sebagai sukarelawan sesuai dengan syarat yang telah ditentukan sebelumnya. Login untuk dapat mengakses aplikasi ini menggunakan akun facebook atau akun email.



Gambar 2. Elemen homepage volunteer management

Berikut ini adalah elemen yang ada pada halaman homepage:

1. Header
2. Hamburger menu
3. Notifikasi
4. Menu atas (feed)
5. Menu atas (Reminder)
6. Konten isi feed
7. Navigasi bawah
8. Navigasi android
9. Tombol kembali
10. Tombol homepage
11. Tombol schedule
12. Tombol presensi
13. Tombol forum diskusi
14. Tombol profile

Menu Homepage

Menu homepage menampilkan halaman feed yang kontennya berisi berita pengumuman. Selain itu, halaman homepage juga menampilkan pengingat jadwal yang telah dibuat.

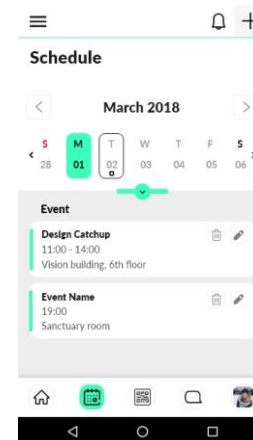
Hamburger Menu

Di dalam hamburger menu terdiri dari halaman menu sekunder seperti setting, themes, dan lain-lain yang diperlukan untuk pengembangan selanjutnya.

Bottom Navigation

Bottom navigation merupakan navigasi untuk halaman primer di mana pengguna sering mengunjungi halaman tersebut. Menu-menu yang ditampilkan merupakan hasil dari kesepakatan. Pada navigasi bawah terdiri dari halaman rumah, jadwal, presensi, forum diskusi, dan profil.

Halaman schedule

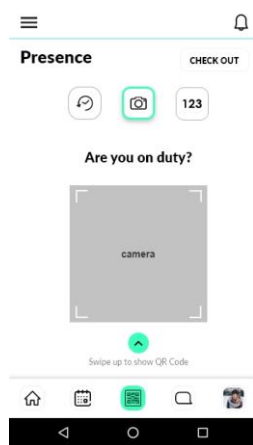


Gambar 3. Tampilan halaman schedule

Pada halaman schedule terdapat tampilan penanggalan secara mingguan dan penanggalan secara bulanan. Cara merubah tampilan tanggal bisa dilakukan dengan menggeser ke bawah. Di bawah kalender tanggal terletak tampilan jadwal yang dibuat. Untuk pengguna dapat membuat jadwal, tombol penambahan jadwal

terletak pada bagian pojok atas kanan dengan bentuk ikon tambah.

Halaman Presensi



Gambar 4 Tampilan halaman presensi

Proses presensi dilakukan menggunakan *QR code* dengan melakukan scan. Setelah pengguna melakukan scan, *QR code* dapat tersimpan pada halaman presensi pengguna. *QR code* hanya dapat dilihat setelah pengguna melakukan *scan*. Pada halaman ini, terdapat halaman *history* dan halaman untuk melakukan *check in* secara manual menggunakan nomor kode.

Halaman Forum

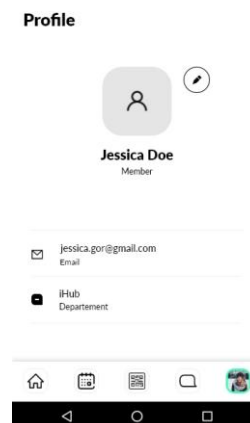


Gambar 5 Tampilan halaman forum bagian *section*

Agar halaman forum dapat terorganisir secara baik maka forum diskusi terdapat kategori-kategori yang terbagi. Dalam forum dibagi menjadi 3 bagian, yaitu *section*, *project*, *discussion*. Dalam forum diskusi, pengguna dapat membagikan *link* serta dapat menambah kategori pada bagian *section* dan *project*.

Halaman Profil

Isi dari halaman profil adalah foto diri, nama, email, departemen pelayanan, serta status dalam bidang pelayanan. Berikut ini adalah gambar tampilan halaman profil.



Gambar 6 Tampilan halaman profil

Simpulan

Gereja Mawar Sharon memiliki sumber daya manusia yang perlu dikelola secara baik. Untuk mengelola sumber daya manusia tersebut dibutuhkan sebuah manajemen yang baik dan sistem layanan yang cepat untuk meningkatkan kinerja kerja dan kerja sama yang baik antar bidang pelayanan. Sistem layanan yang cepat dan akurat sangat dibutuhkan dalam mengolah data tersebut juga. Maka dari itu, dibuatlah aplikasi *volunteer management* yang didalamnya memiliki fitur-fitur sesuai kebutuhan sukarelawan. Fitur-fitur tersebut antara lain pembuatan jadwal, pengingat jadwal, forum diskusi, presensi, dan halaman umpan. Rancangan dibuat sesederhana mungkin seperti halnya dalam proses *login* menggunakan akun *Facebook/email*. Kemudian, proses presensi menggunakan *QR code* dengan melakukan *scan*.

Saran

Pengembangan lebih lanjut pada aplikasi ini tidak berhenti hanya pada fitur-fitur tersebut. Namun fitur-fitur tersebut dapat dikembangkan lebih lagi dengan tampilan yang lebih interaktif dan menarik seperti pengembangan tampilan *reminder* yang lebih detail (tempat bertugas, posisi, waktu, *alarm*). Kedua, adanya

pengembangan fitur evaluasi penilaian bagi para sukarelawan yang bertugas di mana data penilaian evaluasi dapat diolah melalui aplikasi ini. Ketiga, aplikasi akan dikembangkan bukan hanya berorientasi dengan aplikasi Android namun juga berorientasi pada iOS untuk melengkapi kebutuhan pengguna.

Daftar Pustaka

Cao, J., Nouvel, S., Ellis, M. (2015). *UX Design 2015 & 2016: Successful Trends for Digital Products*. UXPin Inc. Retrieved from <https://www.uxpin.com/studio/ebooks/>

Dabbs, A., Campbell, A. (2004). *The digital designer's bible: the ultimate route map to stress-free best working practice for print and web designers*. Lewes, East Sussex: ilex

Hasian, B. (2017). *Kitab UX Design: Bagaimana Membuat Produk yang Dicintai Pengguna dan Mendorong Pertumbuhan Bisnis*. Retrieved from <https://belajarux.com/kitab-ux-design-7203ee3d0d1f>

Pengertian Mobile Web dan Mobile Aplikasi. (2017).Malang:IDProgrammer. Retrieved 10 April 2017 from <https://idprogrammer.com/pengertian-mobile-web-dan-mobile-aplikasi>

Tidwell, J. (2006). *Designing Interfaces*.Beijing : O'Reilly Media