

Perancangan Website GPIB Bethesda Sidoarjo

Ika Sartina Magdalena¹, Aristarchus Prayanama², Ryan. P. Susanto³
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236
Email: ika.sartina.m@gmail.com

Abstrak

Website GPIB Bethesda Sidoarjo merupakan salah satu media untuk menyebarkan informasi seputar kegiatan pelayanan Gereja GPIB Bethesda Sidoarjo. Pada website ini menampilkan profil gereja, jadwal kegiatan pelayanan, dan informasi lain yang berkaitan dengan kegiatan tersebut. Selama ini informasi tersebut disampaikan melalui warta jemaat, dimana belum dapat terserap dengan baik. Melalui perancangan website ini diharapkan akan meningkatkan kualitas pelayanan dan menjadi pusat informasi yang dapat diakses oleh jemaat GPIB Bethesda Sidoarjo

Kata Kunci: Website, media informasi, GPIB Bethesda Sidoarjo.

Abstract

Title: Website Design for GPIB Bethesda Sidoarjo

GPIB Bethesda Sidoarjo Website's is an information media to delivering information regarding the church's activities and services. This website contain church profile, service, dan more information that relates to church activities. In the past, this information are delivered through church bulletin which is consider not efficient. Hopefully this website could maximize the church service and become the reliable source of information for GPIB Bethesda Sidoarjo congregation.

Keywords: Website, information media, GPIB Bethesda Sidoarjo.

Pendahuluan

GPIB Bethesda Sidoarjo terletak di Jl. Untung Suropati 29, Sidoklumpuk, Sidoarjo, di mana menurut penuturan James F. Tomasouw melalui wawancara pada tanggal 16 Januari 2018 (Tomasouw, 2018) yang menjabat sebagai ketua 5 pengurus harian majelis jemaat (PHMJ). Gereja Bethesda Sidoarjo merupakan bagian dari Gereja Protestan Indonesia yang didirikan oleh Belanda dengan nama *De Protestantse Kerk in Westelijk Indonesie*. GPIB berdiri sekitar tahun 1948. Lalu saat Indonesai merdeka gereja ini dihibahkan ke pemerintah indonesia dan berganti nama menjadi GPIB (Gereja Protestan Indonesia Barat) Bethesda Sidoarjo. Menurut data yang didapat dari Yoan Toumahuw yang berkerja di bagian kesekretariatan gereja (Toumahuw, 2017).

Saat ini anggota jemaat GPIB Bethesda Sidoarjo telah mencapai angka 978 KK. Jemaat lalu dibagi dalam 14 area pelayanan yang tersebar di wilayah Sidoarjo dan sekitarnya. Oleh karena wilayah pelayanan yang luas gereja, menempatkan majelis dalam setiap sektor pelayanan yang bertanggung jawab dalam pelayanan

mingguan dan membantu dalam koordinasi jemaat di setiap setiap sektor pelayanan.

Jumlah jemaat serta cakupan area pelayanan yang luas menjadi problematika tersendiri bagi sistem pelayanan gereja. Menurut komisi Litbang dan pegawai gereja dibagian komunikasi, masalah yang dihadapi gereja antara lain adalah, di bidang pelayanan ibadah rumah tangga atau ibadah mingguan, jemaat mengalami kesulitan dalam mencari informasi tentang dimana ibadah rumah tangga akan dilakukan, majelis yang bertanggung jawab memimpin pelayanan mingguan tidak mengikuti persiapan ibadah mingguan, hal ini dapat disebabkan oleh karena majelis yang bertugas tidak melihat jadwal majelis yang bertugas pada minggu tersebut, atau karena tidak mengetahui adanya persiapan sebelum memimpin ibadah mingguan. Selain itu jemaat membutuhkan informasi mengenai area sektor pelayanan, contohnya masuk dalam area sektor pelayanan manakah jemaat tersebut, dan apakah terjadi perubahan jadwal ibadah mingguan yang informasinya belum tersampaikan di warta jemaat. Area pelayanan GPIB Bethesda tersebar mulai dari bagian utara yaitu Gedangan hingga bagian selatan

yaitu sungai Porong, lalu bagian timur yaitu selat Madura hingga bagian barat yaitu Krian. Dilihat dari luasnya area pelayanan dan jumlah jemaat yang bertumbuh hari demi hari, kebutuhan akan informasi selama ini ditunjang hanya melalui media konvensional seperti warta jemaat, dan pemberitahuan di mimbar tentang jadwal kegiatan gereja, informasi petugas pelayanan, dan informasi lokasi ibadah keluarga atau ibadah gabungan akan diadakan. Namun cara ini dirasa belum cukup menurut pengurus gereja. Dikarenakan masih sering terjadi kesalahan seperti majelis yang bertugas harus mengontak petugas di kantor gereja karena tidak mendapat informasi tentang latihan ibadah pelayanan. Hal yang sama terjadi pula di kalangan jemaat yang sering kali tidak mengetahui dimana akan diadakan ibadah keluarga atau ibadah mingguan.

Setelah menjalin diskusi dengan dalam lingkungan pengurus gereja, maka lahirlah ide untuk merancang suatu pusat layanan informasi yang terpadu, yang *up to date*, dan mudah untuk diakses oleh pengurus gereja serta jemaat. Dari berbagai media informasi dan komunikasi, media digital dianggap sebagai media yang efektif untuk menjawab permasalahan ini. Alasan yang pertama adalah media digital seperti *website* tersedia 24 jam dan dapat diakses oleh pengurus dan jemaat kapan dan di mana saja. Yang kedua gereja dapat beralih media cetak ke media digital yang di mana media digital memungkinkan informasi untuk digandakan dan diteruskan dengan lebih mudah dan cepat, media digital dapat menekan biaya cetak, dan gereja ingin menerapkan sistem *paperless society* di lingkungan kerja gereja. Yang ketiga, *website* ini dapat meningkatkan kinerja di bidang informasi dan komunikasi, yang mana nantinya *website* akan dijalankan oleh komisi Litbang dan pegawai gereja bidang teknologi. Yang keempat, *website* diharapkan dapat memaksimalkan koordinasi antar majelis jemaat yang bertugas di dalam pelayanan.

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang *website* yang menyediakan informasi seputar kegiatan pelayanan GPIB Bethesda Sidoarjo. Informasi utama yang akan disediakan dalam *website* ini adalah jadwal petugas pelayanan, susunan liturgi ibadah hari minggu, profil dan jadwal kegiatan pelayanan kategorial, profil dan jadwal pelayanan sektoral, profil gereja GPIB Bethesda Sidoarjo, sabda bina umat, form doa dan panggilan pelayanan, berita dan pengumuman, dan agenda kegiatan bulanan gerejawi.

Melalui perancangan *website* ini dapat meningkatkan efektifitas komunikasi informasi antar jemaat dan majelis, meningkatkan efisiensi dalam koordinasi antar majelis yang bertugas di pelayanan gereja GPIB Bethesda Sidoarjo.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Dengan

menggunakan data – data berikut segmentasi jemaat GPIB Bethesda Sidoarjo, pemetaan area jemaat, riset dan data sejarah gereja, visi misi gereja, angket kebutuhan informasi jemaat, data demografis, geografis, dan behavior jemaat. Menggunakan metode analisis deskriptif, yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi secara rinci tentang kebutuhan informasi jemaat, mengidentifikasi masalah atau memeriksa kondisi dan praktek yang berlaku dalam proses pelayanan gereja, menetapkan *framework* bagi *website* yang *user oriented*, membandingkan serta mengevaluasi alternatif desain *website* dan *user interface* untuk memaksimalkan *user experience*.

Perkembangan serta Peranan Internet dan Website

Internet terbuat dari *web servers* yang dapat terkoneksi dengan komputer *user*, melalui koneksi ini, komputer dapat saling berbagi data. (Bell, 2011). Internet mulai dikembangkan sekitar tahun 1960, diawali dengan skema sistem internet yang dipopulerkan oleh J.C.R. Licklider, skema tersebut bernama “*Intergalactic Network*” yang lalu dikembangkan dan lahirlah *prototype* pertama internet yang dikenal dengan nama *Advanced Research Projects Agency Network* (ARPANET) lalu *prototype* ini dikembangkan oleh Robert Kahn and Vinton Cerf pada tahun 1970 menjadi *Transmission Control Protocol and Internet Protocol* (TCP/IP). Model ini menjadi standar bagaimana data dapat di transfer antara berbagai jaringan komputer.

Ketika ARPANET mulai menerapkan TCP/IP pada tahun 1983, teknologi ini terus diterapkan dalam sistem internet hingga saat ini. Pada tahun 1990 dunia maya menjadi lebih terkenal dengan munculnya *World Wide Web* yang diciptakan oleh Tim Berners-Lee, yang saat ini merupakan cara yang paling lazim untuk mengakses data *online* dalam bentuk *website* dan *hyperlinks*. *Web* membantu mempopulerkan internet ke khalayak umum, dan menjadi batu loncatan dalam sejarah perkembangan era informasi dan komunikasi. (Andrews, 2013).

Pertumbuhan internet tersebut didukung oleh manfaat yang dapat dirasakan dari penggunaan internet contohnya, internet dapat menambah wawasan, melalui jutaan informasi, berita, *research*, dan lain - lain yang dapat diakses dengan bantuan mesin pencari, menambah pengetahuan bahasa asing contohnya bahasa inggris yang dapat dipelajari melalui berbagai aplikasi pendidikan yang ditawarkan. Internet juga dapat menjadi sarana hiburan, contohnya situs *youtube* yang rata setiap kali pengguna menghabiskan waktu selama 23 menit setiap kunjungan. Tidak hanya dari segi konten, akses informasi melalui internet juga lebih efisien, karena jaringan internet saat ini dapat didapat dimana saja, dan kapan saja dapat diakses melalui alat

komunikasi dan perangkat lain seperti komputer atau laptop.

Tingginya angka pengguna internet di secara global dapat didorong dari segi alat komunikasi seperti *smartphone* dan paket data yang semakin terjangkau. Dicatat pada tahun 2018 *mobile user* di Indonesia mencapai angka 177,9 Juta dengan tingkat penetrasi 67%. Dengan internet digenggaman tangan, memudahkan pengguna dalam berkomunikasi, di Indonesia sendiri jumlah pengguna aktif *mobile social users* mencapai 120 juta, dimana terjadi peningkatan sebanyak 45% sejak januari 2017. Selain itu pertumbuhan juga terjadi di bidang *e-commerce* dimana total orang yang melakukan transaksi *e-commerce* sebanyak 28.07 juta dengan total *annual sales revenue* mencapai 7,056 Milliar USD, menandakan iklim *e-commerce* di Indonesia yang kondusif (Kemp, Digital In 2018 In Southeast Asia, 2018).

Dengan perkembangan teknologi kini siapapun dapat menjadi *content creator*, melalui akses internet, membeli *domain* dan membangun *website* mereka. *Website* dapat membantu meningkatkan *exposure* terhadap bisnis, *personal site*, organisasi atau institusi.

Kriteria Desain Website yang Baik dari Segi Desain

Menurut Dave Wood (Wood, 2014) UI adalah kontak poin antara manusia dan mesin, contoh UI terdapat di komputer, *smartphone*, *tablet*, konsol *game*, dan lain – lain. UI merupakan tampilan yang dilihat, dan tempat *user* untuk berinteraksi dengan mesin atau program, wajah ini disebut juga *front-end* atau *graphical user interface* (GUIs), bagian *front-end* menjalin hubungan komunikasi dengan program dan *database*, yang disebut juga *back-end*. Sebuah UI yang baik dapat menyatukan *usability*, fungsi, dan estetika, sehingga dapat memfasilitasi kebutuhan dan ekspektasi *user*. Selain itu UI, segi interaktif dan perkembangan teknologi media digital juga turut berkontribusi bagi kesuksesan *website*. Faktor – faktor diatas memiliki keterbatasan dan keunggulan masing – masing, yang dapat menjadi bahan pertimbangan *web designer* dalam proses perancangan. Berikut adalah elemen *graphic design* yang dapat dimanipulasi sedemikian rupa dan diaplikasikan dalam UI *website*.

Grids

Grid adalah susunan kerangka yang dibangun atas garis dengan posisi vertikal dan horizontal. Grid digunakan sebagai panduan dalam menempatkan konten dan navigasi agar lebih teratur (Wood, 2014). Menurut Dave Wood, Grid membantu komunikasi visual, dan membangun vokal poin di dalam UI.

Berikut adalah anatomi dari grid, yang terdiri dari kolom, *flowline*, *margin*, *gutter*, baris, dan modul.

dalam grid sistem terdapat area '*white space*', dengan memanfaatkan area ini dalam tata letak didalam *website*, *web designer* dapat menciptakan hirarki dalam layout, membantu mengarahkan mata kepada bagian konten yang penting, dan menjadi tempat istirahat untuk mata. Dalam *layout website*, grid tidak tampak secara eksplisit. Pilihan untuk mengikuti pedoman grid sepenuh berada di tangan *designer*, contohnya *layout website* yang tidak menerapkan grid dalam tata letak konten dan navigasi, dapat menimbulkan kesan energik dan *movement* dalam komposisinya, namun kembali lagi, pilihan ini bergantung pada konteks desain dan estetika dari *designer*.

Tipografi

Menurut Dave Wood, tipografi memiliki fungsi fungsional dan estetis. Tipografi dapat mengkomunikasikan pesan dari konten, dan membuat konten tertentu untuk menjadi vokal poin dalam UI. Tipografi dapat menghidupkan makna dari teks dengan cara, pemilihan *typeface* yang cocok, *style* huruf, mengatur ukuran serta berat *font*, jarak spasi antar huruf, kata, dan baris. Elemen tersebut juga dapat mengontrol tingkat keterbacaan teks, bentuk dan *tone* komunikasi dari UI. Dalam UI konten tekstual dan navigasi dirancang untuk saling terkait, mudah untuk dibaca, dan mudah untuk ditemukan, hal ini dapat diwujudkan melalui memanipulasi aspek – aspek dari tipografi yaitu: *Kerning*, *tracking* dan *leading*. Dengan mengatur aspek tersebut *designer* dapat memaksimalkan fungsi tipografi dan segi estetika dari teks yang terdapat dalam konten dan navigasi.

Warna

Warna memiliki kemampuan untuk membangun komunikasi non verbal, yang mempengaruhi emosi *user*. Selain itu warna dapat membantu membangun hirarki, memandu mata saat menjelajahi UI, membedakan pembagian konten, menciptakan vokal poin, dan menunjukkan relasi antar grup atau objek.

Warna dapat mempengaruhi persepsi sehingga membantu menentukan bagaimana UI dipersepsikan oleh *user*. Perlu dipertimbangkan bagaimana warna dipersepsikan dari segi psikologi dan segi kultural. Contoh warna merah sering diinterpretasikan dengan tanda bahaya atau hasrat yang membara. Selain itu warna hijau yang dapat dilambangkan dengan ekosistem atau alam, namun di beberapa negara yang memiliki budaya yang berbeda warna hijau melambangkan korupsi dan ketidaksetiaan. Oleh karena itu, penting bagi *designer* untuk meneliti lebih dulu makna dan budaya dari *user* yang akan mengakses *website*. Pada umumnya warna yang hangat diasosiasikan dengan warna yang terang dan dominan. Warna hangat dapat menarik perhatian *user*, sedangkan warna dingin dapat memberi kesan yang sebaliknya. Warna yang netral seperti abu – abu dapat memberikan

kesan yang lebih neural dan efek emosional yang tidak dramatis. Warna berperan penting dalam menghidupkan pengalaman visual dan menarik perhatian *user*. Kesimpulannya warna yang diaplikasikan dalam UI menyampaikan personalitas *tone*, informasi, dan *calls to action*. Pemilihan warna perlu disinergikan dengan gambar, dan konten yang terdapat di *website* untuk memaksimalkan komunikasi pesan dan meminimalisir perbedaan persepsi atau pengertian.

Dalam pengaplikasiannya warna dipilih dan dimasukkan dalam palet warna yang biasanya terdiri dari 2 – 4 warna dalam 1 palet. Untuk dapat menemukan kombinasi warna yang harmonis, *designer* dapat menggunakan bantuan *colour wheel*. Dalam *colour wheel* terdapat teknik – teknik dasar untuk menentukan kombinasi warna yang harmonis antara lain, warna *complementary*, warna *analogous*, warna *triadic*, warna *split-complementary*, dan warna *tetradic*.

Gambar

Dalam UI, gambar dapat berfungsi sebagai konten, dekorasi dan navigasi. Gambar yang ditampilkan pada layar monitor memiliki tipe yang berbeda dengan media cetak. Gambar yang ditampilkan dalam monitor memiliki 2 jenis tipe, yaitu vector dan bitmaps. Vector memiliki ukuran file yang lebih kecil dan menggunakan poligon untuk membuat gambar pada komputer grafis. Sedangkan bitmaps memiliki ukuran file yang lebih besar, dan gambar disusun oleh pixel. Kualitas gambar pixel ditentukan oleh tingkat kepadatan pixel yang terkandung didalam gambar tersebut, yang artinya makin padat pixel dalam area gambar, makin tinggi resolusi gambar, namun jika gambar yang sama diperbesar ukurannya, maka akan menurunkan kualitas gambar karena tingkat kepadatan pixel yang menurun. Penurunan kualitas gambar tidak terjadi pada vector karena vector dibentuk dari polygon yang disusun secara matematis. Oleh karena itu disarankan untuk menggunakan format gambar bitmaps jika ingin menampilkan gambar yang realistis seperti foto, dan format gambar vector pada elemen navigasi UI sehingga memungkinkan untuk merubah ukuran gambar tanpa menurunkan kualitas

Salah satu fungsi dari gambar dalam UI adalah sebagai navigasi. Navigasi dapat direpresentasikan dalam berbagai macam bentuk visual atau metafora (contoh navigasi seperti *tabs*, *menus*, *hypertext*, dan *buttons*). Navigasi diharapkan dapat menciptakan interaksi dengan konten dan konteks *website*. Dan juga navigasi dapat dikenali dan digunakan dengan mudah oleh user (*visual affordances*).

Website menggunakan ikon sebagai alat untuk membangun fokus visual dan berkomunikasi, serta menggunakan bantuan ikon untuk mendorong *user*

melakukan suatu perintah ketika *user* memahami suatu makna dari bentuk visual. *Iconography* adalah gambaran visual yang dijadikan simbol atas objek atau aktivitas tertentu. Keuntungan dari menggunakan gambar sebagai visual konteks dalam *website* adalah gambar lebih mudah untuk diterima dan dipahami *user*. Visual konteks dalam *website* dipahami seperti sebuah metafora. Visual konteks dalam *website* dipandang sebagai representasi *website* secara visual. Ikon didalam UI memudahkan *user* dalam membedakan konten interaktif dan konten statis. Ikon harus dengan jelas menyampaikan fungsinya kepada *user*. Salah satu kendala dalam merancang ikon adalah makna dari suatu gambar relatif, ambigu, dan bergantung pada budaya dan kultur yang berkembang.

Ikon harus mencerminkan dengan jelas fungsinya, mudah untuk dikenali, dan familiar. Ikon tersebut boleh dengan secara langsung menggambarkan dengan aksinya, atau merupakan gambaran abstrak / representasi. Banyak ikon yang sering digunakan sebagai representasi dari fungsi dan aksi dalam UI, ikon ini sering digunakan dan muncul dalam UI sehingga artinya dan fungsinya familiar bagi *user*, ikon tersebut seperti ikon *homepage* yang digambarkan dengan gambar rumah, dan ikon *email* yang digambarkan dengan amplop. Visual referensi seperti ini dapat digunakan sebagai petunjuk visual dalam membangun komunikasi dalam UI *website*. Yang perlu menjadi bahan pertimbangan *designer* dalam menerapkan ikon kedalam UI adalah kesinambungan dan keharmonisan visual konteks ini dalam membangun wajah dari *website*. Keselarasan *tone* komunikasi dan tema perlu dipertahankan dan dapat dijadikan visual *signature* yang dapat meninggalkan kesan dalam benak *user* ketika mengunjungi *website* (Wood, 2014).

Kriteria Desain Website yang Baik dari Segi Konten

Bagian yang tak dapat dipisahkan dalam proses perancangan *website* adalah memahami elemen atau konten apa didalamnya dan hubungan interaksi yang dijalin satu sama lain. Penting bagi *designer* untuk mengetahui konten apa saja yang diperlukan, untuk siapa konten tersebut, dan melalui perangkat atau media apa konten dapat dikomunikasikan kepada *user*. Disinilah peran *information architecture* atau AI diperlukan, AI mendesain alur navigasi, interaksi antar struktur *website* di dalam UI. Dalam mendesain *information architecture* yang baik diperlukan research, dan analisis profil *user*, dan goal mereka. Dengan mengetahui *user target*, dan goal apa yang mereka inginkan, *information architecture* dapat melahirkan struktur interaktif yang mencerminkan kebutuhan *user*, sehingga fungsi dan fitur dalam *website* dapat digunakan dengan mudah dipahami serta digunakan (Wood, 2014).

Kriteria Desain Website yang Baik dari Segi Web Usability

Salah satu tolak ukur keberhasilan *website* adalah *web usability*. Menurut Jakob Nielsen (Nielsen & Loranger, 2006), *web usability* adalah kualitas atribut yang berkaitan dengan kemudahan pengoperasian *website*, seberapa mudah pengunjung dapat belajar menggunakan *web* tersebut, tingkat efisiensi *user* dalam menggunakan *website*, seberapa mudah pengunjung mengingat *website*, seberapa rawan kesalahan mungkin terjadi, dan apakah pengunjung menyukai *website* yang dikunjungi.

Karena waktu yang singkat saat mengunjungi *homepage*, maka pesan yang tersaji dalam *homepage* haruslah singkat dan *to the point*, dianjurkan untuk menggunakan 100 kata pada halaman pesan pembuka di *homepage*. Ketika *user* kembali mengunjungi *homepage* mereka menghabiskan waktu yang lebih singkat, karena *user* telah tahu *website* apa yang mereka kunjungi, dan dimana area penting di dalam *website*. *User* menghabiskan waktu yang lebih lama saat membaca konten halaman yang substansial di bagian *interior page website*.

Selain itu dalam riset ini mendapati bahwa *user* dengan *web experience high* cenderung lebih cepat dalam memindai halaman pertama dan memutuskan apa yang ingin mereka lakukan di *website* tersebut. *User* menghabiskan 70% - 80% waktu yang lebih lama ketika halaman pertama yang mereka kunjungi adalah *interior page*, bukan *homepage*. Hal ini dikarenakan *interior page* memiliki konten yang relevan dan tujuan yang lebih spesifik. Tercatat rata – rata 45 sampai 60 detik waktu yang dihabiskan *user* selama mengunjungi *interior page*, secara teori *user* dapat membaca sebanyak 200 kata. Namun selama mengunjungi *interior page*, *user* tidak hanya membaca melainkan memindai navigasi dan area lain dalam halaman *website* Sehingga waktu untuk membaca teks semakin singkat menyisahkan 100 kata yang mungkin dibaca oleh *user* di halaman *interior page*. Sedangkan pada halaman kata 10 – 20 kata yang dibaca secara efektif oleh *user* di halaman *homepage*.

Kesimpulan tersebut dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi *web designer* agar memastikan informasi yang terdapat dibagian awal halaman *website* dapat menarik minat *user* untuk menggali lebih dalam informasi yang terdapat di bagian bawah dari halaman *website*, atau mendesain halaman *website* yang lebih pendek. *User* dengan *web experience low* meng-*scroll* 38% dari halaman *website* sedangkan *user* dengan *web experience high* meng-*scroll* 46% dari halaman *website*. Ada 2 indikasi dari temuan tersebut yang pertama *user* sadar terdapat informasi yang penting dibagian bawah halaman atau yang kedua *user* lebih cepat untuk menangkap informasi yang relevan melalui cara memindai halaman *website* sehingga

mereka menggunakan waktu mereka untuk meng-*scroll*.

Visi dan Aktifitas Pelayanan GPIB Bethesda Sidoarjo

Gereja yang telah berdiri sekitar 70 tahun ini, menanamkan nilai – nilai gerejawi sebagai dasar. Nilai ini tercermin dalam visi, misi, motto, tema KUPPG (Kebijakan Umum Panggilan dan Pengutusan Gereja), dan tema pelayanannya (GPIB Bethesda Sidoarjo, 2018). Visi GPIB adalah menjadi gereja yang mewujudkan damai sejahtera Allah bagi seluruh ciptaan-Nya.

Aktifitas dan pelayanan gereja yang pertama adalah ibadah hari minggu yang diadakan setiap pukul 06.00 WIB; 09:00 WIB; dan 17:00 WIB. Dalam ibadah hari minggu ini pelayan yang bertugas seperti pemain organ, prokantor, kantoria, paduan suara atau vokal grup, dan kolek dipilih secara bergiliran dari jemaat dan salah satu sektor pelayanan GPIB Bethesda Sidoarjo.

Yang kedua pelayanan kategorial atau yang disingkat PelKat. PelKat adalah unit misioner GPIB sebagai wadah pembinaan dan pemberdayaan warga gereja dalam keluarga dan masyarakat sesuai kategori agar para anggotanya berperan aktif dalam pengembangan panggilan dan pengutusan gereja secara utuh dan berkesinambungan. PelKat terbagi menjadi 6 kategori antara lain: Anak-anak (usia sampai dengan 12 tahun) disebut Pelayanan Anak disingkat PA, Taruna (13-17 tahun) disebut Persekutuan Terunan disingkat PT, Pemuda (18-35 tahun) disebut Gerakan Pemuda disingkat GP, Kaum Perempuan (sudah menikah, usia >35 tahun) disebut Persekutuan Kaum Perempuan disingkat PKP, Kaum Laki-laki (sudah menikah, usia > 35 tahun) disebut Persekutuan Kaum Bapak disingkat PKB, Kaum lanjut usia (usia diatas 60 tahun) disebut Persekutuan Kaum Lanjut Usia disingkat PKLU.

Lalu selain itu terdapat ibadah mingguan yang diadakan di setiap 14 sektor pelayanan seperti ibadah keluarga, ibadah pengucapan syukur, dan pemberkatan nikah. Selain ibadah gereja juga melayani melalui bidang lain seperti dibukanya klinik sehat setiap hari minggu, pelayanan pokok dan pemohonan doa setiap minggunya, klinik konsultasi hukum setiap hari selasa dan kamis, latihan paduan suara, kelas katekisasi umum setiap hari minggu dan senin, dan gereja ikut serta dalam mengucapkan selamat ulang tahun bagi jemaatnya dan dukungan bagi keluarga yang dilanda sakit atau duka cita.

Pembahasan

GPIB Bethesda Sidoarjo menyadari perkembangan dunia komunikasi dan informasi di masa kini, yang mana teknologi IT terus berkembang, dan digunakan

oleh sebagian besar jemaat. Melihat keadaan ini, gereja ingin beradaptasi dengan perkembangan jaman. Sehingga gereja mengambil langkah yaitu melakukan ekspansi dalam media informasi, dengan cara mempublikasikan informasi yang terdapat dalam warta jemaat ke media elektronik yaitu website. Selain itu website dapat menekan biaya media cetak, dan mengurangi pemakaian kertas di gereja demi menjaga kelangsungan lingkungan. Dengan membuka media informasi baru, gereja berharap jemaat serta majelis jemaat dengan lebih mudah mengakses dan memperoleh informasi seputar kegiatan gereja.

Informasi yang tersaji dalam website, kiranya dapat menjawab permasalahan yang berkaitan dengan koordinasi pelayanan dan informasi bagi jemaat. Contoh kasus yang terjadi lingkungan majelis jemaat seperti, petugas pelayanan ibadah mingguan tidak hadir dalam latihan pelayanan, karena lupa atau tidak melihat informasi yang tercantum dalam warta jemaat, selain itu majelis jemaat dan jemaat kerap kali kehilangan informasi karena kehilangan warta jemaat. Kasus ini juga berimbas pada pegawai di kantor gereja yang sering kali dihubungi oleh jemaat untuk menanyakan jadwal kegiatan yang telah dipublikasikan di warta jemaat.

Selain itu terdapat kasus lain yang terjadi dalam kegiatan perkunjungan majelis jemaat. Perkunjungan merupakan salah satu kegiatan gereja dimana majelis jemaat mengunjungi anggota jemaat yang sedang berulang tahun, sakit, atau berduka cita. Kendala yang terjadi dalam kegiatan ini adalah pelayanan yang bertugas tidak mengetahui alamat dari jemaat tersebut, sehingga harus menghubungi kantor gereja untuk informasi alamat, dan panduan untuk menemukan lokasi tersebut.

Kendala yang sering terjadi dalam kegiatan gereja adalah masalah koordinasi serta informasi yang dibutuhkan jemaat. Untuk menjawab persoalan ini adalah dengan pembuatan website yang menyediakan jadwal, serta informasi yang terkait dengan kegiatan gereja tersebut. Website ini kiranya dapat diakses dan digunakan oleh jemaat yang tersebar diberbagai sektor pelayanan, serta mempermudah koordinasi pelayanan majelis jemaat, sehingga tercipta pelayanan gereja yang profesional dan sistem yang baik untuk mensupport pelayanan tersebut.

Struktur Website

Website akan memaparkan identitas gereja, profil gereja, alamat atau lokasi pelayanan, kontak, jenis pelayanan berdasarkan kategorinya, jadwal kegiatan pelayanan gereja, jadwal petugas pelayanan, informasi tentang 14 sektor pelayanan, dan pengumuman atau berita seputar gereja. Dengan Jumlah halaman kurang lebih 22.

Pada header setiap halaman terdapat logo GPIB Bethesda Sidoarjo, dan *Burger Navigation Menu*. Logo pada header memiliki fungsi sebagai homepage *button*. Pada *Burger Navigation Menu* terdapat *buttons* untuk ke halaman berikut: Tentang GPIB Bethesda Sidoarjo, Info pelayanan dan Liturgi, Pelayanan Kategorial, Pelayanan Sektorial, Sabda Bina Umat, Form Doa & Panggilan Pelayanan, dan Berita dan Pengumuman.

Pada bagian body homepage terdiri dari Foto interior gereja GPIB Bethesda Sidoarjo, dengan *headline*: Gereja Protestan di Indonesia bagian barat, dan *sub - headline*: Jemaat Bethesda Sidoarjo. Jam kebaktian hari minggu, berfungsi sebagai *link* menuju halaman Info Pelayanan dan Liturgi. *Search box database* sektor pelayanan jemaat. Fitur ini dirancang untuk jemaat yang ingin mencari informasi tentang pembagian sektor pelayanan. *Link* menuju 14 halaman sektor pelayanan

Pada bagian body halaman info pelayanan dan liturgi terdapat *Headline* utama Bidang Teologi & Sidang Gerejawi. Dengan *sub - headline* Informasi Seputar Susunan Liturgi, Info Petugas Pelayanan dan Kegiatan Sepekan GPIB Bethesda Sidoarjo. Informasi yang disediakan dibagi menjadi 2 panel, yang pertama panel petugas pelayanan, dan susunan liturgi. Dalam setiap panel terdapat setting waktu dan tanggal. Dimana informasi yang ditampilkan menyesuaikan dengan *setting* tersebut.

Pada bagian body halaman tentang GPIB Bethesda Sidoarjo terdapat *Headline* utama Tentang GPIB Bethesda Sidoarjo. Dengan *sub - headline* Sejarah, Visi - Misi, dan Majelis Jemaat. *Sub - headline* ini dapat berfungsi sebagai *shortcut* untuk menuju *specific section* dalam konten halaman. Bagian pertama berisi tentang sejarah singkat GPIB Bethesda Sidoarjo, bagian kedua adalah Visi dan Misi GPIB Bethesda Sidoarjo, dan bagian ketiga adalah foto dan profil majelis jemaat.

Pada bagian body halaman pelayanan kategorial terdapat *Headline* utama Pelayanan Kategorial. Dengan 6 bagian Pelayanan Anak (PA), Pelayanan Teruna (PT), Gerakan Pemuda (GP), Persekutuan Kaum Bapak(PKB), Persekutuan Kaum Perempuan (PKP), Persekutuan Kamu Lanjut Usia (PKLU). Di setiap bagian berisikan profil pelayanan kategorial, dokumentasi kegiatan, jadwal pelayanan, jadwal persiapan pelayanan, tema, waktu, dan tempat. Yang diurutkan berdasarkan tanggal. *Link page* dapat dibagikan melalui media sosial, yang memudahkan proses penyebaran informasi kegiatan.

Pada bagian body halaman pelayanan sektorial terdapat Menampilkan 14 sektor pelayanan yaitu sektor Eden, Efrata, Galilea, Gloria, Haleluya, Hosiana, Immanuel, Makedonia, Maranatha, Nafiri, Nazareth, Sion, Syalom, dan Yerusalem. Selain itu terdapat search box

untuk mencari tahu tergabung dalam sektor pelayanan mana jemaat tersebut. Halaman terbagi menjadi 14 bagian, yang menampilkan 14 profil sektor pelayanan, foto dokumentasi kegiatan, dan jadwal pelayanan setiap sektor yang diurutkan berdasarkan tanggal kegiatan, pelayan yang bertugas, tempat, dan waktu. Pada bagian body halaman form doa dan panggilan pelayanan terdapat *Headline* dalam page ini adalah permohonan doa & panggilan pelayanan Berisi form permohonan doa dan panggilan pelayanan. Selain itu terdapat *section see other post* yang menampilkan *link* menuju page Sabda Bina Umat, Tentang GPIB Bethesda Sidoarjo, dan Berita dan Pengumuman.

Pada bagian body halaman berita dan pelayanan terdapat berita dan pengumuman dari pengurus gereja. Informasi seputar jadwal rapat, jadwal pelayanan umum seperti katekisasi, pemberkatan perkawinan, persekutuan doa, kegiatan pelayanan kesehatan, klinik konsultasi hukum, pemberitahuan dari bidang Infokom & Litbang, dan pengumuman lainnya dari majelis jemaat.

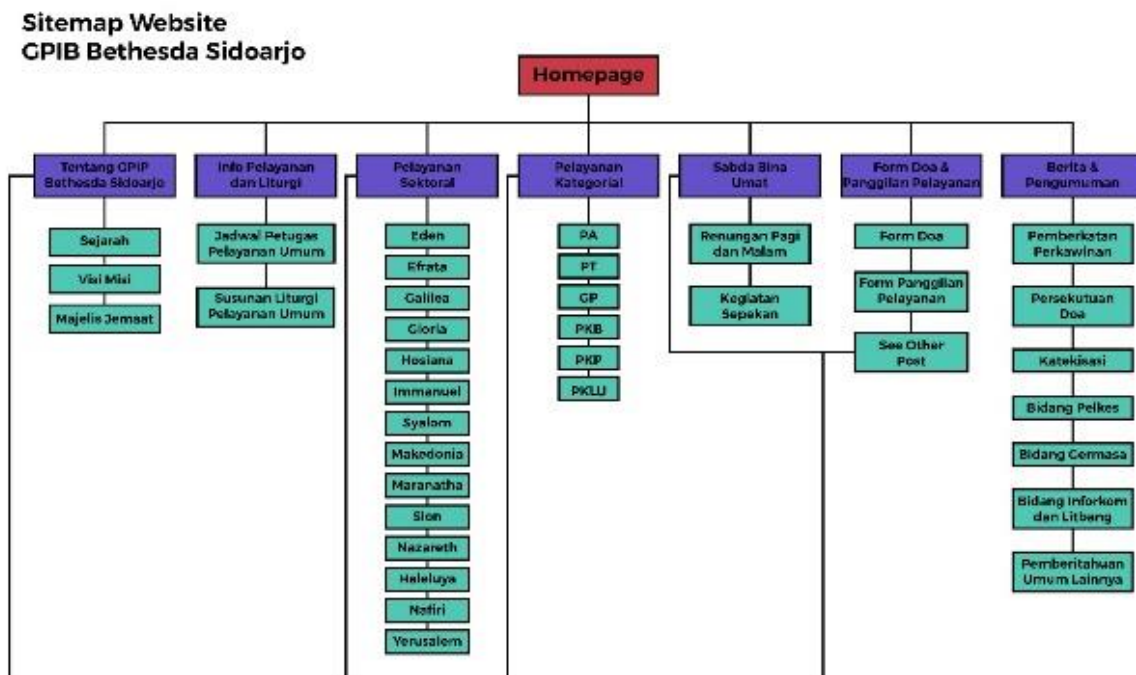
Pada bagian footer setiap halaman berisi nama: GPIB Bethesda Sidoarjo, alamat: Untung Suropati no 29, kode pos: 61218, akun facebook gereja: GPIB Bethesda Sidoarjo, *website* gereja: www.bethesdasidoarjo.gpib.or.id, kontak yaitu Telp: 031 – 8054522; Fax: 031 – 8922088; HP: 0838 3227 7999; dan Email: gpib.sda@gmail.com.

Tampilan *website* menggunakan struktur umum yaitu *header*, *body*, dan *footer*. Pada bagian *header* terdapat logo GPIB Bethesda Sidoarjo yang memiliki fungsi sebagai home button, dan *burger navigation menu*, yang mengantarkan pengunjung menuju page Tentang GPIB Bethesda Sidoarjo, Info Pelayanan dan Liturgi, Pelayanan Kategorial, Pelayanan Sektorial, Sabda Bina Umat, Form doa dan Panggilan Pelayanan, dan page Berita dan Pengumuman. Berikut adalah tabel Sitemap dari *website* GPIB Bethesda Sidoarjo.

Tampilan Website

Tone colour akan didominasi warna putih dan warna abu – abu muda yang merupakan turunan warna dari putih. Sebagai utama dalam desain *website*. Lalu terdapat warna kuning emas dan warna biru yang hadir menjadi aksent, dan *highlight* dalam *interface website*. Warna putih memiliki arti kebersihan, kesucian, kekudusan, kemeriahan, kedamaian, dan kesederhanaan, warna ini merupakan warna liturgis gereja secara internasional. Selanjutnya, warna kuning emas dalam warna liturgis melambangkan sukacita dan kemenangan, kekudusan dan kemurnian serta cahaya ilahi. Dan yang terakhir warna biru yang merepresentasikan warna langit, memiliki makna kebijaksanaan ilahi yang dihembuskan oleh Roh Kudus.

Skema Website



Gambar 1. Sitemap Web GPIB Bethesda Sidoarjo

Typografi yang digunakan adalah *typeface Sans Serif* yaitu *Montserrat Bold*, *Montserrat Regular*, dan *Montserrat Light* sebagai *typeface headline* atau judul. Lalu *Typeface serif* yaitu *Adobe Garamond Regular*, dan *Adobe Garamond Bold* sebagai *typeface sub-headline* atau isi teks. Dan yang terakhir *typeface*

script yaitu *Dynalight* sebagai *typeface* tambahan yang memberi kesan dinamis dan artistik dalam *interface*, *typeface* ini diaplikasikan dalam bagian judul dalam konten halaman.

Interface website di desain dengan tema *simple* dan *to the point*, untuk mempermudah pengunjung saat mengunjunginya. *Website* di - *layout* dengan tampilan yang elegan, rapi, dan desain *color palette* yang konsisten. Elemen tersebut dapat memudahkan mata dalam memindai konten dan informasi dalam *website*, serta melahirkan *user experience* yang baik bagi *audience* yang mengaksesnya.

Tatanan visual yang diterapkan dalam *website* ini menggunakan elemen typografi, icon dan fotografi. Hasil foto interior gereja dan foto majelis jemaat melalui proses digital colouring.



Gambar 2. Tampilan *Homepage*



Gambar 2. Tampilan Jadwal Petugas Pelayanan dan Susunan Liturgi

Gaya layout halaman yang digunakan adalah dengan menggunakan sistem kolom, dan jumlahnya 12 kolom, dengan ukuran kolom 30 pixel dan ukuran gutter 26 pixel. Pada bagian *header* terdapat menu home yang menampilkan logo dan tulisan GPIB Bethesda Sidoarjo, bagian body diisi dengan konten *website* dan bagian paling bawah dari *website* terdapat footer yang berisi kontak dan alamat gereja.

Simpulan

Website GPIB Bethesda Sidoarjo dirancang untuk menjawab permasalahan akses informasi kegiatan dan pelayanan gerejawi. Selama ini informasi tersebut tersebar melalui media konvensional yaitu warta jemaat, dan kontak langsung jemaat melalui majelis jemaat dan kantor gereja. Dari permasalahan tersebut, kiranya *website* ini dapat meningkatkan kualitas pelayanan gereja. Melalui desain yang *clean, to the point*, dan minimalis, dapat memberi kenyamanan bagi target audience yang beragam. Fokus dalam *website* ini adalah informasi yang tersedia, selain itu media digital merupakan media dapat diakses kapan saja dan dimana saja, sehingga memudahkan jemaat untuk mengaksesnya.

Daftar Pustaka

- Andrews, E. (2013, Desember 18). *Who invented the internet?* Diambil dari:
<https://www.history.com/news/ask-history/who-invented-the-internet>
- Bell, M. (2011). *Build A Website For Free*. Indianapolis: Pearson Education.
- Internet Live Stat. (2018). *Internet Users*. Diambil dari Internet Live Stat:
<http://www.internetlivestat.com/statistics/?ty=internet-users#sources>
- Kemp, S. (2017). *Digital in Southeast Asia 2017*. Diambil dari We Are Social:
<https://wearesocial.com/special-reports/digital-southeast-asia-2017>
- Majelis Sinode GPIB. (2016). *Tentang GPIB*. Diambil dari Gereja Protestan di Indonesia bagian Barat:
<http://gpib.or.id/tentang-gpib/>
- McFedries, P. (1995). *The Complete Idiot's Guide To Internet E-mail*. Indianapolis: Alpha Books.
- Nielsen, J., & Loranger, H. (2006). *Prioritizing Web Usability*. Berkeley: New Riders.
- Rudyanto, M. A. (2012). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Andi Publisher .
- Tomasouw, J. F. (2018, Januari 16). Profil GPIB Bethesda Sidoarjo. (I. S. Magdalena, Interviewer)
- Toumahuw, Y. (2017, Januari 31). Data Jemaat. (I. S. Magdalena, Interviewer).