

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Gereja Katolik

Gereja Katolik sebagai tempat ibadah bagi para umat Katolik merupakan prasarana mencari dan berelasi dengan Tuhan. Kejujuran dan kebenaran dalam merancang gereja dapat mendukung proses menjadi religius Sacred berasal dari kata sacrum (Latin); semua hal terkait dengan kuasa Tuhan. Kata sacred juga mengandung makna spatial yang menunjuk pada area atau ruang. Sacred space Gereja Katolik terbagi menjadi dua wujud sacred space bentukan alam dan sacred space bentukan arsitektur. Sacred space bentukan alam adalah kehadiran “Ilahi” pada tempat-tempat tertentu (sacred location) berbentuk natural. Contoh sacred space bentukan alam adalah Taman Eden, Semak yang Menyala, dan Gunung Sinai. Contoh sacred space bentukan arsitektur adalah Kemah Suci Nabi Musa dan Bait Allah (Bait Allah Raja Salomo dan Bait Allah Herodes Agung). Istilah sacred space mengandaikan ada bagian non sacred yang membedakan keduanya. Perbedaan ini menimbulkan konsep hirarki ruang dalam tatanan ruang gereja Katolik[3].

2.2 Sejarah Gereja Katolik

Sejak kedatangan Portugis ke Indonesia, banyak misionaris telah menyebarkan agama Katolik di Indonesia. Wilayah Maluku menjadi awal dari proses umat Katolik di Indonesia, ketika seorang misionaris Portugis Francis Xavier datang ke daerah penghasil rempah-rempah terbesar di dunia pada waktu itu. Sebelumnya, kedatangan Portugis di Indonesia selain perdagangan mereka juga membawa kepentingan agama di dalamnya. Pada 1546-1547 ketika dia tiba di Maluku, dia berhasil membaptis ribuan orang juga membangun sekolah untuk penduduk asli. Ketika VOC, yang notabene adalah pengikut Protestan, mencoba memprotes penduduk di kepulauan itu. Mereka juga berusaha memonopoli agama dengan menguasai gereja-gereja Katolik dari peninggalan Spanyol Portugis, mengingat bahwa di Eropa telah ada dorongan kuat oleh Protestan terhadap umat Katolik sehingga dampak dari perselisihan Katolik-Protestan mencapai

Kepulauan. Rupanya, era Pemerintahan Kolonial mulai diimplementasikan setelah jatuhnya VOC memiliki dampak yang luar biasa pada perkembangan agama Katolik di Indonesia dengan munculnya semangat “Nasionalisme Kebangkitan Umat Katolik Indonesia” sejalan dengan periode kemunculannya. organisasi gerakan Indonesia dalam mencapai Indonesia Bebas. Ini tidak terlepas dari peran dan kemunculan beberapa tokoh Katolik Indonesia di bidang politik termasuk Ignasius Kasimo, dan MGR Soegijapranata, bahkan bidang-bidang militer seperti Adi Sucipto dan Slamet Riyadi yang berada di antara para pemimpin di kalangan umat Katolik Indonesia yang membela demi bangsa dan negara Indonesia[4].

2.3 Pengertian Sistem

Menurut Miyarso Dwi Ajie (2015), Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian sistem terdiri dari sub sistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar[5].

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem terdiri dari sekumpulan elemen yang saling berhubungan erat antara satu dengan yang lainnya yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan.

2.3.1 Karakteristik Sistem

Menurut[6] suatu sistem mempunyai ciri-ciri karakteristik yang terdapat pada sekumpulan elemen yang harus dipahami dalam mengidentifikasi pembuatan sistem. Adapun karakteristik sistem yang dimaksud adalah sebagai berikut.

a. Komponen Sistem (*Components*)

Elemen-elemen yang lebih kecil yang disebut sub system, misalkan sistem komputer terdiri dari sub sistem perangkat keras, perangkat lunak dan manusia. Elemen-elemen yang lebih besar yang disebut supra system. Misalkan bila perangkat keras adalah sistem yang memiliki sub sistem CPU, perangkat I/O dan memori, maka supra sistem perangkat keras adalah sistem komputer.

b. Batasan Sistem (*Boundary*)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.

c. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan dari sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedang lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

d. Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung merupakan media perantara antar sub sistem. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya. Output dari satu sub sistem akan menjadi input untuk subsistem yang lainnya dengan melalui penghubung. Dengan penghubung satu subsistem dapat berinteraksi dengan sub sistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

e. Masukan Sistem (*Input*)

Segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan untuk diproses.

f. Pengolahan Sistem (*Process*)

Merupakan bagian yang memproses masukan untuk menjadi keluaran yang diinginkan. Contoh CPU pada komputer, bagian produksi yang mengubah bahan baku menjadi barang jadi, bagian akuntansi yang mengolah data transaksi menjadi laporan keuangan.

g. Tujuan Sistem (*Goal*)

Sistem pasti memiliki tujuan atau sasaran yang sangat menentukan input yang dibutuhkan oleh sistem dan keluaran yang dihasilkan.

2.4 Pengertian Informasi

Pengertian Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna, yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi[7].

Dari pengertian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan suatu keputusan.

2.5 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sekumpulan prosedur organisasi yang dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan yaitu memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan untuk mengendalikan organisasi[8].

2.6 Konsep Pemodelan Sistem

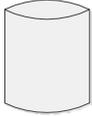
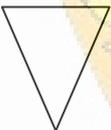
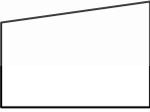
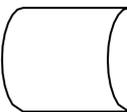
Proses membangun atau membentuk sebuah model dari suatu sistem nyata dalam bahasa formal tertentu.

2.6.1 Pengertian Flowchart

Pengertian Flowchart (Diagram Alir) atau di sebut Flowchart merupakan bagan (Chart) yang mengarahkan alir (flow) di dalam prosedur atau program sistem secara logika. Flowchart adalah cara untuk menjelaskan tahap-tahap pemecahan masalah dengan merepresentasikan simbol-simbol tertentu yang mudah dipahamii, mudah digunakan dan standar[9].

Tabel 2.1 Simbol-simbol Flowchart

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Dokumen	Menunjukkan dokumen berupa input dan output pada proses manual dan berbasis computer

2			Menunjukkan proses yang dilakukan secara manual.
3		Penyimpanan Magnetik	Menunjukkan media penyimpanan data/informasi file pada proses berbasis computer, file dapat disimpan pada harddisk, disket, CD dan lain-lain
4		Arah aliran Dokumen	Menunjukkan arah aliran dokumen antar bagian yang terkait pada suatu sistem.
5		Penghubung	Menunjukkan alir dokumen yang terputus atau terpisah pada halaman alir dokumen yang sama
6		Proses komputer	Menunjukkan proses yang dilakukan secara komputerasi
7		Pengarsipan	Menunjukkan simpan data non komputer informasi file pada proses manual. Dokumen dapat disimpan pada lemari, arsip, map file
8		Input Keyboard	Menunjukkan input yang dilakukan menggunakan keyboard
9		Penyimpanan manual	Menunjukkan media penyimpanan data atau informasi secara manual

2.7 Database

Database merupakan kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer yang secara sistematis agar dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer. Secara konsep Database berupa kumpulan dari data-data

yang membentuk file yang antara satu dan lainnya terhubung dengan tatacara tertentu untuk membentuk data baru[10].

Dari beberapa defenisi diatas dapat disimpulkan bahwasanya basis data merupakan kelompok data yang saling berhubungan dan teroganisir yang terdiri dari beberapa file/tabel yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

2.8 Website

Pengertian Website adalah “Kumpulan dari halaman web yang sudah dipublikasi di jaringan internet dan memiliki domain/URL (*Uniform Resource Locator*) yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara mengetikan alamatnya. Hal ini dimungkinkan dengan adanya teknologi *World Wide Web* (WWW).

Halaman website biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML), yang bisa diakses melalui HTTP, HTTPS adalah suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para user atau pemakai melalui web browser[11].

2.9 MySQL

MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basisdata relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis. Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basisdata yang telah ada sebelumnya SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basisdata, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis[12].

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa MySQL merupakan suatu database yang digunakan untuk penyimpanan data-data, yang bersifat jaringan sehingga dapat digunakan untuk aplikasi multi user (banyak pengguna). Kelebihan MySQL merupakan database yang sangat cepat, beberapa user dapat

menggunakan secara bersamaan dan dapat digunakan dengan banyak bahasa pemrograman seperti PHP, JAVA dan Pemrograman web lainnya.

2.10 Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah web dan bias digunakan pada HTML. PHP merupakan singkatan dari “PHP : Hypertext Preprocessor”, dan merupakan bahasa yang disertakan dalam dokumen HTML, sekaligus bekerja di sisi server (server-side HTML-embedded scripting). Artinya sintaks dan perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di server tetapi disertakan pada halamanHTMLbiasa, sehingga script-nya tak tampak disisi client[13].

2.11 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan komplikasi dari beberapa program. Fungsinya sadalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl[14].

2.12 Pegujian BlackBox

Black-Box adalah sebuah metode yang dipakai untuk menguji sebuah software tanpa harus memperhatikan detail *software*. Pengujian ini hanya memeriksa nilai keluaran berdasarkan nilai masukan masing-masing. Tidak ada upaya untuk mengetahui kode program apa yang output pakai. Proses *Black-Box* Testing dengan cara mencoba program yang telah dibuat dengan mencoba memasukkan data pada setiap halamannya. Pengujian ini diperlukan untuk mengetahui program tersebut berjalan sesuai dengan yang dibutuhkan oleh perusahaan[15].