

# PERANCANGAN APLIKASI PENGELOLAAN CETIYA RUMAH DHAMMA CIBUBUR BERBASIS WEBSITE

Vikaliendry Nathayana<sup>1)</sup>, Tony<sup>2)</sup>

<sup>1), 2)</sup> Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara  
Jln. Letjen S. Parman No. 1, Jakarta, 11440, Indonesia  
email : vikaliendry.825210072@stu.untar.ac.id<sup>1)</sup>, tony@fti.untar.ac.id<sup>2)</sup>

## ABSTRACT

*The advancement of information technology (IT) has transformed how information is disseminated, including within the religious sector. Cetiya Rumah Dhamma Cibubur, a Buddhist place of worship, faces challenges in managing its activities and information effectively. Currently, information is shared through WhatsApp groups and social media, which is inefficient and limits congregational engagement. This research aims to develop a website-based information system to improve activity management, congregation data, attendance, and donations at Cetiya Rumah Dhamma Cibubur. The Agile model within the Software Development Life Cycle (SDLC) was used for flexible, iterative development. The website was built with NextJS for the front-end, Golang for the back-end, and MySQL for database management. The results show that the website resolves communication and information management issues, offering features like event management, data handling, attendance tracking, and donations. The website is responsive, accessible across devices, and enhances operational efficiency, access to information, and participation in religious activities.*

## Key words

*Next.js, Management, Website, Cetiya, Agile*

## 1. Pendahuluan

Seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan informasi, internet telah menjadi media utama untuk mengakses informasi secara cepat dan akurat [1]. Didukung oleh teknologi informasi (TI), internet kini memainkan peran vital dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk komunikasi, pendidikan, dan kegiatan keagamaan. Kolaborasi antara TI dan internet ini memungkinkan akses data yang lebih efisien serta memperkuat interaksi di berbagai sektor. Revolusi TI telah mengubah cara kita berinteraksi, belajar, dan bekerja, bahkan dalam aktivitas keagamaan, dengan memudahkan penyebaran informasi secara global, meningkatkan produktivitas, dan mengurangi risiko kesalahan manusia.

Dalam kegiatan keagamaan, TI dan internet semakin berperan penting dalam mendukung praktik

keagamaan serta penyebaran informasi. Komunitas keagamaan kini dapat lebih mudah menyampaikan informasi, mengorganisir acara, dan menyediakan layanan seperti donasi secara digital [2]. Beberapa vihara, seperti Wihara Ekayana Arama dan Vihara Jakarta Dhammacakka Jaya, telah memanfaatkan *website* dan aplikasi *mobile* untuk memberikan informasi kepada umat. Teknologi ini memperluas jangkauan komunikasi serta mempermudah akses ke sumber daya keagamaan bagi umat dari berbagai lokasi, menjadikan kegiatan keagamaan lebih inklusif dan efektif.

Cetiya, sebagai tempat ibadah umat Buddha yang lebih kecil dari vihara, juga berperan penting dalam mendukung berbagai aktivitas keagamaan [3]. Cetiya Rumah Dhamma Cibubur yang didirikan pada tahun 2020 di Jakarta Timur, memiliki fasilitas yang terdiri dari dua dharmasala, yang digunakan untuk kegiatan ibadah seperti kebaktian anak-anak, remaja, dan umum pada hari Minggu. Keberadaan dua dharmasala ini memungkinkan dilaksanakannya berbagai aktivitas keagamaan secara teratur dan sesuai jadwal yang telah ditetapkan.

Namun, Cetiya Rumah Dhamma saat ini menghadapi tantangan dalam hal komunikasi dan manajemen informasi. Informasi masih disebarluaskan melalui grup WhatsApp yang kurang efektif karena tidak semua anggota memantau grup, serta media sosial Instagram yang belum terurus dengan baik. Hal ini menghambat penyebaran informasi penting dan keterlibatan umat dalam kegiatan. Hal ini mengakibatkan terbatasnya keterlibatan umat dalam berbagai kegiatan keagamaan dan menimbulkan tantangan dalam memastikan informasi yang akurat dan mudah diakses oleh semua pihak.

Untuk mengatasi masalah ini, pengembangan *website* diusulkan sebagai solusi yang dapat menyediakan platform terstruktur untuk pengelolaan informasi, serta memudahkan akses terkait kegiatan Cetiya Rumah Dhamma. Dengan adanya *website*, diharapkan umat dan masyarakat tidak lagi bergantung pada grup WhatsApp, melainkan dapat memperoleh informasi dengan cara yang lebih efektif, efisien, dan terorganisir.

Beberapa penelitian terkait perancangan sistem informasi berbasis *website* menunjukkan berbagai pendekatan yang dapat diadopsi. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Steven *et al* [4], yang mengembangkan sistem informasi untuk Gereja Bethel Indonesia Avenuel Season City. Dalam penelitian ini,

model pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah Waterfall dari SDLC. *Website* yang dihasilkan menyediakan informasi pelayanan gereja seperti jadwal ibadah, video ibadah, dan formulir pendaftaran pelayanan. *Website* ini memudahkan admin dalam mengelola data gereja, sementara pendeta terdaftar dapat mengakses jadwal ibadah dan informasi jemaat.

Awan *et al* [5] mengembangkan aplikasi sistem informasi berbasis *web mobile* untuk Vihara Lahuta Maitreya di Makassar. Aplikasi ini dirancang untuk mengatasi masalah penyampaian informasi yang selama ini dilakukan secara langsung, yang menyulitkan pengurus vihara dalam menjangkau umat. Aplikasi ini memiliki tiga peran utama: pengurus, umat yang terdaftar, dan umat yang belum terdaftar. Fitur utama yang disediakan termasuk pemberitahuan kegiatan vihara, akses ke materi belajar dalam bentuk *e-book*, dan pengiriman informasi melalui *email* kepada umat yang terdaftar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini berhasil meningkatkan efisiensi dalam penyampaian informasi dan mempermudah pengurus vihara dalam menjangkau umat, terutama ketika komunikasi langsung tidak memungkinkan.

Ibrahim *et al* [6] mengembangkan sistem informasi ibadah gereja berbasis *web* dengan pendekatan yang terstruktur menggunakan metode Waterfall. *Website* ini memiliki fitur untuk mengelola data kehadiran jemaat, penjadwalan ibadah, serta pendataan jemaat guna mempermudah penjangkauan. Pengguna *website* dibagi menjadi tiga kategori: jemaat, aktivis pelayanan, dan pengurus gereja (super admin). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah pengelolaan ibadah, meningkatkan keterlibatan jemaat, dan memastikan aksesibilitas yang mudah selama pandemi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem ini efektif dalam meningkatkan komunikasi, partisipasi jemaat, dan kelancaran ibadah, meskipun dalam kondisi yang penuh tantangan selama pandemi.

*Website* ini akan dibangun dengan menggunakan *NextJS* untuk tampilan responsif, *Golang* untuk pengelolaan *backend* yang efisien, dan *MySQL* untuk manajemen basis data. Desain antarmuka akan dibuat dengan Figma untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Kombinasi teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan layanan dan manajemen informasi di Cetiya Rumah Dhamma Cibubur.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1 Website

*Website* merupakan sekumpulan halaman *web* yang terintegrasi dalam satu domain untuk menyajikan informasi kepada pengunjung. Halaman-halaman dalam *website* saling terkait melalui *hyperlink*, yaitu tautan yang memungkinkan pengguna untuk berpindah dengan mudah dari satu halaman ke halaman lainnya. Teks yang digunakan sebagai penghubung antar halaman ini dikenal sebagai *hypertext* [7].

### 2.2 Figma

Figma merupakan alat desain grafis berbasis *web* yang memungkinkan desainer untuk membuat, berbagi, dan berkolaborasi dalam proyek desain UI/UX dengan mudah. Dikenal karena antarmuka yang ramah pengguna dan kemampuannya untuk mendukung kolaborasi secara *real-time*, Figma telah menjadi pilihan utama bagi banyak profesional desain [8]. Dengan fitur-fitur lengkapnya, seperti pembuatan desain untuk *website*, aplikasi, dan produk digital lainnya, Figma mempermudah proses desain yang berkualitas tinggi, menjadikannya sangat populer di kalangan desainer dan pengembang. Keunggulan ini menjadikan Figma alat yang efektif untuk bekerja baik secara individu maupun dalam tim desain [9].

### 2.3 Cetiya

Cetiya adalah tempat suci dalam tradisi Buddhis yang menyimpan relik, simbol, atau objek penting ajaran Buddha. Pembangunan cetiya dimulai dengan stupa pertama yang menyimpan relik suci setelah Parinibbana Sang Buddha. Seiring waktu, bentuk dan fungsi cetiya berkembang dan menyebar ke berbagai negara Buddhis seperti India, Sri Lanka, dan Thailand. Cetiya berperan penting dalam upacara keagamaan sebagai pusat penghormatan dan meditasi, serta kini juga berfungsi sebagai pusat pendidikan, pelatihan spiritual, dan kegiatan komunitas [10].

### 2.4 Vihara

Vihara adalah fasilitas keagamaan bagi umat Buddha yang menyediakan tempat untuk beribadah dan berkumpul [11]. Selain sebagai tempat ibadah, vihara juga berfungsi sebagai tempat tinggal yang damai bagi anggota sangha, lengkap dengan berbagai fasilitas seperti ruang kebaktian, perpustakaan, tempat tinggal bhikkhu, ruang meditasi, dan kantor pengurus. Dengan berbagai fasilitas dan fungsinya yang lebih luas, vihara memiliki peran yang lebih komprehensif dibandingkan dengan cetiya [12].

### 2.5 Perbedaan Vihara dan Cetiya

Perbedaan utama antara cetiya dan vihara terletak pada fungsi dan perannya dalam tradisi Buddhis. Cetiya berfungsi sebagai tempat penyimpanan relik dan simbol penting, serta sebagai pusat penghormatan, meditasi, dan upacara keagamaan. Sebaliknya, vihara berperan sebagai tempat ibadah dan tinggal bagi anggota sangha, menyediakan berbagai fasilitas seperti ruang kebaktian, perpustakaan, dan ruang meditasi, menjadikannya pusat kegiatan keagamaan yang lebih luas dibandingkan dengan cetiya.

## 2.6 Software Development Life Cycle (SDLC)

*Software Development Life Cycle (SDLC)* adalah proses yang melibatkan serangkaian tahap dari awal hingga akhir dalam pengembangan perangkat lunak, yaitu perencanaan, analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Setiap tahapan memiliki tujuan spesifik dan menghasilkan hasil yang diperlukan untuk tahap berikutnya, sehingga memastikan perangkat lunak yang dikembangkan berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pengguna [13].

## 2.7 Unified Modeling Language (UML)

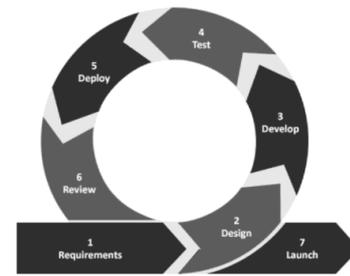
*Unified Modeling Language (UML)* adalah bahasa pemodelan standar yang digunakan secara luas dalam rekayasa perangkat lunak. UML menyediakan notasi grafis untuk membuat model abstrak dari sistem, memungkinkan pengembang untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan, dan membangun sistem perangkat lunak. Diagram UML yang digunakan meliputi *Use Case Diagram* untuk fungsionalitas sistem, *Activity Diagram* untuk alur kerja, *Sequence Diagram* untuk urutan interaksi, dan *Class Diagram* untuk struktur kelas [14].

## 2.8 Pengelolaan

Pengelolaan, yang berasal dari kata "kelola" dan sering disamakan dengan istilah "manajemen," merujuk pada proses pengaturan atau penataan suatu kegiatan untuk memastikan pelaksanaan kebijakan dan pencapaian tujuan [15]. Dalam konteks pengembangan *website* pengelolaan Cetiya Rumah Dhamma, pengelolaan dapat dianggap sebagai sebuah kegiatan *engineering*, di mana tugasnya meliputi produksi, implementasi, serta evaluasi efektivitas sistem yang mendukung operasional cetiya. Selain itu, pengelolaan juga mencakup usaha menata sumber daya, baik manusia maupun teknologi, secara efisien agar organisasi dapat beroperasi dengan produktif dan memberikan manfaat yang optimal bagi para penggunanya [16].

## 3. Metode Penelitian

Pengembangan Sistem Informasi Cetiya Rumah Dhamma Cibubur menggunakan model Agile dari SDLC, yang dipilih karena kemampuannya mengatasi masalah dan kesalahan dengan cepat melalui pendekatan iteratif dan fleksibel. Pendekatan ini memungkinkan perbaikan berkelanjutan selama proses pengembangan, berbeda dengan model Waterfall yang cenderung menunda identifikasi masalah hingga akhir proyek, menjadikannya lebih rumit dan memakan waktu untuk diperbaiki [17]. **Gambar 1** menunjukkan tahap penerapan metode Agile.



**Gambar 1.** Metode Agile

Menurut Syuhada dan Setyawan [18], penerapan metode Agile dalam pengembangan sistem terdiri dari enam tahapan, yaitu:

### 1. *Requirements Analysis*

*Requirements Analysis* adalah tahap awal yang penting dalam pengembangan sistem informasi Cetiya Rumah Dhamma Cibubur. Di sini, pengembang memahami tujuan aplikasi dan kebutuhan pengguna, serta menetapkan fitur yang meningkatkan efisiensi. Wawancara dengan pengurus dilakukan untuk mendalami kebutuhan dan memastikan fitur sesuai ekspektasi mereka.

### 2. *Design*

Pada tahap desain aplikasi pengelolaan Cetiya Rumah Dhamma Cibubur, sistem dirancang menggunakan UML, termasuk *use case diagram*, *use case scenario*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*. Selanjutnya, basis data dirancang secara konseptual dan logis, diikuti dengan pembuatan spesifikasi tabel basis data. Untuk antarmuka pengguna (UI) dibuat menggunakan Figma.

### 3. *Development*

Pada tahap *development* aplikasi pengelolaan Cetiya Rumah Dhamma Cibubur, desain diimplementasikan sesuai spesifikasi yang ada. *Frontend* dibangun menggunakan *Next.js* untuk pengalaman pengguna yang responsif, sementara *Golang* digunakan untuk logika *backend* dan pemrosesan data, serta *MySQL* untuk manajemen basis data. Integrasi antara frontend dan backend dilakukan melalui metode *HTTP: GET* untuk mengambil data, *POST* untuk mengirim data, *PUT* untuk memperbarui, dan *DELETE* untuk menghapus data [19]. Pengujian API dilakukan dengan Postman untuk memastikan fungsi yang sesuai.

### 4. *Testing*

Dalam pengujian aplikasi Cetiya Rumah Dhamma Cibubur, metode *black box testing* akan digunakan untuk memastikan semua fitur, seperti *login*, manajemen jadwal, dan laporan presensi, berfungsi sesuai kebutuhan tanpa memperhatikan struktur kode [20]. Pengujian akan mengevaluasi fungsionalitas aplikasi berdasarkan input dan output, memastikan antarmuka pengguna beroperasi dengan baik.

5. *Deployment*

Setelah pengujian dan perbaikan selesai, aplikasi pengelolaan Cetiya Rumah Dhamma Cibubur akan di *deploy* ke lingkungan produksi. Tahap ini melibatkan konfigurasi sistem dan basis data untuk memastikan aplikasi berfungsi dengan baik. *Deployment* dilakukan secara bertahap dengan pemantauan untuk menangani masalah yang mungkin muncul saat aplikasi digunakan secara nyata.

6. *Review*

Setelah *deployment*, aplikasi akan memasuki fase *review* untuk pemeliharaan dan peningkatan. Umpan balik dari pengguna akhir akan dikumpulkan untuk penyesuaian dan perbaikan, memastikan aplikasi tetap efisien dan memenuhi ekspektasi seiring waktu.

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Hasil Wawancara

Wawancara dilaksanakan pada hari Minggu, 18 Agustus 2024 di Cetiya Rumah Dhamma, yang beralamat di Jl. Tipar No.55, RT.1/RW.7, Pekayon, Kecamatan Pasar Rebo, Jakarta Timur. Kegiatan ini dilakukan dengan Ibu Vina, ketua pengurus Cetiya Rumah Dhamma (lihat **Gambar 2**).



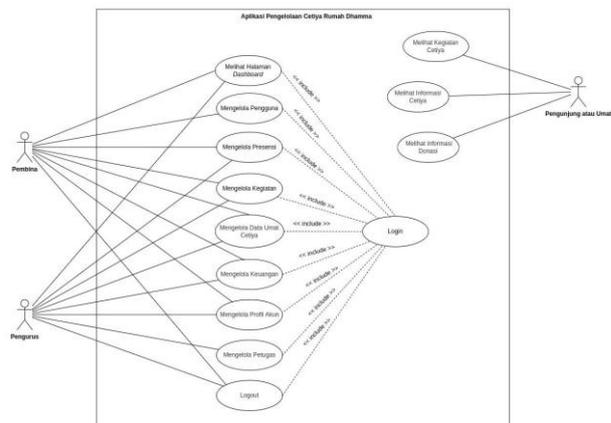
**Gambar 2.** Foto Bersama Ketua Pengurus Cetiya

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Vina selaku Ketua Pengurus Cetiya Rumah Dhamma, informasi kegiatan di Cetiya saat ini disampaikan melalui grup

WhatsApp, namun cara ini kurang efektif karena pesan sering bertumpuk, membuat umat sulit menemukan informasi penting. Pengelolaan data umat pun masih dilakukan secara manual, yang berisiko terhadap kehilangan data dan menyulitkan pencarian informasi tertentu. Untuk mengatasi tantangan ini, Ibu Vina mengusulkan adanya aplikasi *web* yang mampu mempermudah manajemen data, absensi, dan pencatatan keuangan. Fitur yang diperlukan meliputi manajemen kegiatan, pengelolaan data umat, pencatatan kehadiran, dan modul keuangan untuk memantau pemasukan dan pengeluaran. Desain *website* diharapkan sederhana, responsif di berbagai perangkat, dan mudah diperbarui oleh pengurus agar informasi dapat diakses dan disesuaikan dengan cepat.

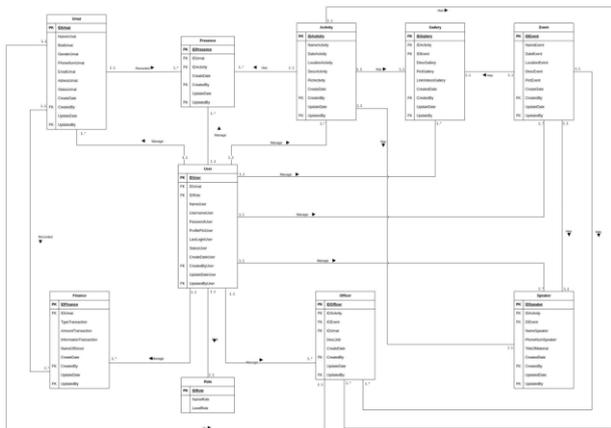
### 4.2 Rancangan Sistem

Perancangan Aplikasi Pengelolaan Cetiya Rumah Dhamma mencakup perancangan proses, perancangan basis data, dan perancangan antarmuka sistem. Pada perancangan proses, terdapat beberapa diagram yang perlu dibuat seperti *use case diagram* yang dapat dilihat pada **Gambar 3**, *use case scenario*, *class diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram* yang mendukung pengembangan sistem secara menyeluruh.



**Gambar 3.** Use Case Diagram

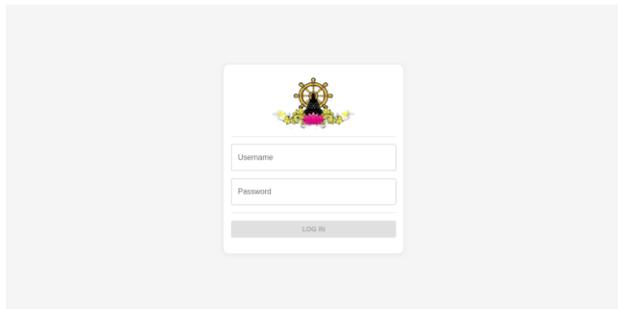
Setelah perancangan proses selesai, penulis melanjutkan dengan mendesain basis data untuk mendukung penyimpanan data secara efisien dan aman. Proses ini melibatkan pembuatan *table specification*, *conceptual database design*, serta *logical database design* yang akan menjadi acuan dalam struktur data. **Gambar 4** memperlihatkan *logical database design* yang telah dibuat, yang akan menjadi dasar untuk mengelola data secara terstruktur dan efisien.



Gambar 4. Logical Database Design

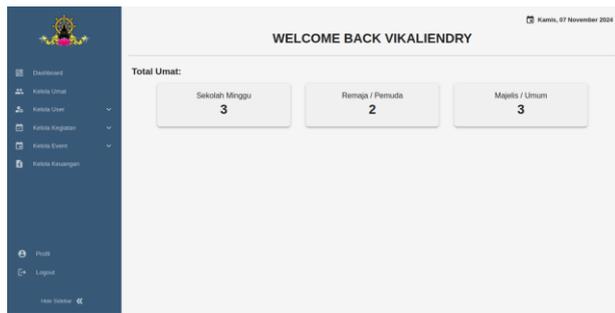
Setelah menyelesaikan kedua perancangan tersebut, penulis melanjutkan dengan merancang antarmuka pengguna yang disesuaikan dengan masing-masing role dalam aplikasi, yaitu Pembina, Pengurus, dan Pengunjung atau Umat. Berikut ini adalah beberapa tampilan *User Interface* dari aplikasi pengelolaan Cetiya Rumah Dhamma, yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan fungsi tiap role tersebut. Berikut adalah beberapa contoh *User Interface* yang telah penulis buat.

**Gambar 5** menunjukkan halaman *login* yang harus diakses oleh Pembina dan Pengurus sebelum dapat masuk ke *dashboard*, tempat mereka dapat mengelola berbagai data seperti data umat, kegiatan, *event*, dan keuangan. Pengguna perlu memasukkan *username* dan *password* yang sesuai dengan data yang terdaftar di basis data untuk mengakses fitur-fitur tersebut.



Gambar 5. Tampilan Login

Setelah berhasil *login*, pengguna dapat memanfaatkan berbagai fitur untuk mengelola data di Cetiya Rumah Dhamma, termasuk kemampuan untuk menambah, menghapus, dan mengedit data. Fitur-fitur ini, yang dirancang untuk mempermudah pengelolaan informasi secara efisien, dapat dilihat pada **Gambar 6**.



Gambar 6. Tampilan Dashboard

**Gambar 7** menunjukkan halaman beranda yang dirancang untuk pengunjung atau umat, di mana mereka dapat melihat informasi lengkap mengenai Cetiya. Halaman ini juga memuat foto-foto dokumentasi berbagai kegiatan yang telah dilaksanakan, serta jadwal kegiatan yang akan datang.



Tentang Rudham

Cetiya Rumah Dhamma adalah tempat umat Buddha yang berfokus pada ajaran Theravada, namun tetap terbuka untuk semua aliran. Berdiri sejak tahun 2020 di Cibubur, Jakarta Timur, Cetiya ini menyediakan fasilitas lengkap untuk mendukung berbagai kegiatan keagamaan. Di bawah naungan Yayasan Sewani Nusantara, dipimpin oleh T.M. Brahadisa Prayukti, Cetiya Rumah Dhamma menjadi tempat beribadah spiritual bagi semua umat Buddha. Dharma-mala di lantai satu dan dua digunakan untuk kebaktian umum dan renja setiap minggunya, menjadikannya pusat aktivitas keagamaan yang inklusif dan meriah.

Gambar 7. Tampilan Halaman Beranda

Selanjutnya, halaman ini menyediakan informasi lengkap tentang Cetiya Rumah Dhamma (Rudham), termasuk lokasi, fasilitas, dan kontak yang dapat dihubungi untuk informasi lebih lanjut atau interaksi dengan pengurus. Halaman ini dapat dilihat pada **Gambar 8**.



Gambar 8. Tampilan Halaman Tentang Rudham

Selanjutnya, halaman kegiatan Cetiya menampilkan dua bagian utama: kegiatan rutin yang mencakup kebaktian dan acara berkala, serta kegiatan yang akan datang yang memuat informasi tentang acara atau perayaan khusus di masa depan yang dapat dilihat pada **Gambar 9**.



**Gambar 9.** Tampilan Halaman Kegiatan

**Gambar 10** menunjukkan halaman *Event* Cetiya yang menampilkan jadwal acara khusus yang akan datang. Halaman ini dirancang untuk menyajikan informasi secara jelas dan terstruktur bagi pengguna.



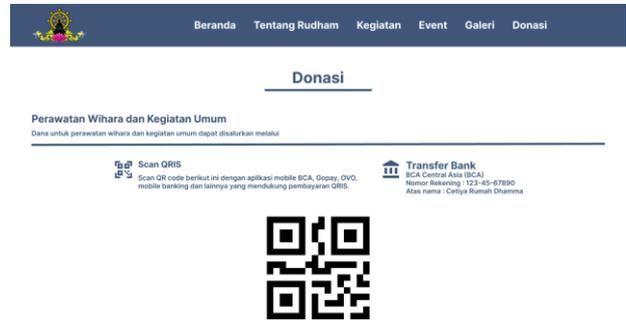
**Gambar 10.** Tampilan Halaman *Event*

Selanjutnya, halaman galeri foto kegiatan Cetiya menampilkan dokumentasi dalam format album vertikal. Foto-foto disusun secara kronologis, sehingga pengguna dapat melihat perkembangan kegiatan dari waktu ke waktu. Setiap kegiatan memiliki album dengan judul dan tanggal pelaksanaan di bagian atas, sebagaimana terlihat pada **Gambar 11**.



**Gambar 11.** Tampilan Halaman Galeri Kegiatan

Terakhir, **Gambar 12** menunjukkan halaman Donasi yang berisi informasi lengkap mengenai proses donasi di Cetiya. Halaman ini mencakup nomor rekening untuk transfer, kode QRIS untuk transaksi instan, serta informasi tambahan tentang manfaat donasi dan penggunaannya bagi kegiatan Cetiya.



**Gambar 12.** Tampilan Halaman Donasi

## 5. Kesimpulan

Website yang dikembangkan untuk Cetiya Rumah Dhamma Cibubur berhasil menjawab tantangan pengelolaan komunikasi dan informasi yang ada. Pengembangan sistem yang fleksibel dan berkesinambungan melalui penggunaan model tangkas memungkinkan aplikasi untuk terus meningkatkan dan beradaptasi dengan kebutuhan manajemen. Fungsi utamanya meliputi pengelolaan acara, pengelolaan data jemaah, check-in dan donasi, dll., yang secara efektif meningkatkan efisiensi pengelolaan informasi. Situs-situs ini mengurangi ketergantungan pada grup WhatsApp dan media sosial yang dikelola dengan buruk, serta menjadikan informasi lebih terstruktur dan mudah diakses. Oleh karena itu diharapkan website ini dapat berkontribusi aktif dalam meningkatkan partisipasi masyarakat dan memudahkan pengurus Cetiya dalam mengelola kegiatan keagamaan dan data terkait.

## REFERENSI

- [1] A. N. Lomboan, D. J. Mamahit, and Y. D. Y. Rindengan, "Rancang Bangun Aplikasi Pencarian Rumah Ibadah Di Kotamobagu Berbasis Android," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 13, no. 2, 2018.
- [2] A. M. A. Saputra, L. P. I. Kharisma, A. A. Rizal, M. I. Burhan, and N. W. Purnawati, *TEKNOLOGI INFORMASI: Peranan TI dalam berbagai bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- [3] L. Acep, "Kecerdasan Spiritual Dan Puja Bakti," *Dhammadicaya: Jurnal Pengkajian Dhamma*, vol. 2, no. 2, pp. 40–50, 2019.
- [4] S. Steven, W. Wasino, and Z. Rusdi, "Pembuatan Sistem Informasi Gereja Bethel Indonesia Avenuel Season City Berbasis Website," *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, vol. 9, no. 2, pp. 24–28, 2021.
- [5] B. T. Awan and A. Muawwal, "Sistem Informasi Kegiatan Berbasis Web Mobile pada Vihara Lahuta Maitreya di Makassar," *KHARISMA Tech*, vol. 16, no. 1, pp. 20–28, 2021.

- [6] R. Ibrahim and C. Suryanti, "Pembangunan Sistem Informasi Ibadah Gereja Berbasis Web," *Jurnal Informatika Atma Jogja*, vol. 4, no. 1, pp. 45–52, 2023.
- [7] Website Interaktif Menggunakan Joomla. Elex Media Komputindo. [Online]. Available: [https://books.google.co.id/books?id=fDrA2aEGD\\_oC](https://books.google.co.id/books?id=fDrA2aEGD_oC)
- [8] J. Enterprise, *Mahir Desain UI/UX dengan Figma*. Elex Media Komputindo, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=z3kIEQAAQBAJ>
- [9] H. Wibowo, *Desain Interaktif dengan Figma Panduan Praktis untuk Pemula dan Profesional*. Tiram Media, 2023. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=NeatEAAAQBAJ>
- [10] C. Tjandradipura and F. Sugata, "Representasi dan orientasi simbol penghormatan dalam dinamika ruang ibadah agama buddha (studi kasus: Ruang ibadah cetiya di bandung)," *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia*, vol. 1, no. 1, pp. 1–23, 2016.
- [11] S. Olivia, *Ringkasan Umum Kebudayaan Masyarakat Tionghoa di Indonesia*. PT Kanisius, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=tQhEAAAQBAJ>
- [12] M. TGS. Prof. Dr. K. H. Saidurrahman and M. Dr. H. Arifinsyah, *Nalar Kerukunan: Merawat Keragaman Bangsa Mengawal NKRI (Edisi Pertama)*. Prenada Media, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=eOC2DwAAQBAJ>
- [13] D.A.M. Kom, Ir. D. S. M.K. Mustakim, R. E. W.P.M. Kom, S.T.M.S. A. Ridwan, S.K.M.K. S. Nooriansyah, S.S.T.M.T. F. Nadzirah, S.K.M.K. A. Anyan, and Dr. A. I. S. Kom, M.T., *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. Cendikia Mulia Mandiri*, 2023. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=7Om6EAAAQBAJ>
- [14] M. Prof. Dr. Ir. Riri Fitri Sari and A. Utami, *REKAYASA PERANGKAT LUNAK BERORIENTASI OBJEK MENGGUNAKAN PHP*. Penerbit Andi, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=x8xEAAAQBAJ>
- [15] K. Izzah and H. Munawaroh, "Pengelolaan administrasi kurikulum sistem bdr (belajar dari rumah) masa pandemi covid 19 di smpn 2 kepung keling kepung kediri tahun ajaran 2020/2021," *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, vol. 4, no. 1, pp. 55–69, 2021.
- [16] L. S. D. B. Ginting, *Pengelolaan Pendidikan*. Guepedia, 2020.
- [17] R. Kurniawan, *Kombinasi Agile & Waterfall Model Pengembangan Aplikasi Design Driven Development*. CV. Bintang Semesta Media, 2023. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=dvjnEAAAQBAJ>
- [18] E. Syuhada and M. Setyawan, *Pengembangan Dashboard Laporan Bulanan Untuk Monitoring Kinerja Perusahaan*. Penerbit Buku Pedia, 2023. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=f76-EAAAQBAJ>
- [19] A. Taufani and M. Sujono, *Membangun Rest API Sederhana dengan Codeigniter 3 dan Penerapannya*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=KalEAAAQBAJ>
- [20] J. Sinuraya, M. Wahyuni, H. Adwin, K. Sari, and S. Rezky, *Analisis Perancangan sistem*. MEGA PRESS NUSANTARA, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=WcQUEQAAQBAJ>

**Vikaliendry Nathayana**, saat ini sebagai mahasiswa program studi Sistem Informasi Universitas Tarumanagara angkatan 2021.

**Tony**, memperoleh gelar S.Kom. dari Universitas Tarumanagara, Indonesia pada tahun 2005. Gelar M.Kom. dari Universitas Indonesia tahun 2010 dan gelar Ph.D. dari Curtin University of Technology, Australia pada tahun 2021. Saat ini sebagai staf pengajar Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara.