

Marketplace Application for Empowering Church Congregation Resource Skills

Aplikasi Marketplace untuk Pemberdayaan Keterampilan Sumber Daya Jemaat Gereja

Syalom Veninda Runtuwene, Steven R. Sentinuwo, Xaverius B. N. Najohan, Steven J. Runtuwene

Dept. of Electrical Engineering, Sam Ratulangi University Manado, Kampus Bahu St., 95115, Indonesia

e-mails: syalomvenindaruntuwene@gmail.com, steven@unsrat.ac.id, xnajoan@unsrat.ac.id, steven@polimdo.ac.id

Received: 24 January 2024; revised: 11 March 2024 accepted: 15 April 2024

Abstract — This research delves into the church's role as a hub for empowering the skills of its congregation through a web-based marketplace application. Beyond its religious function, the church serves as a platform for boosting members' economic prospects by leveraging diverse talents like crafts, music, and furniture services. The primary challenge is the limited awareness among congregation members regarding each other's skills, addressed through a dedicated marketplace app. This app aims to facilitate skill marketing, creating economic opportunities, and operates 24/7 in the digital era, enhancing visibility and accessibility. Focused on economic empowerment and skill development within the church community, the research seeks to design an optimal marketplace application despite limitations in informational validation and security. The benefits include theoretical contributions to skill empowerment theory in a church context, with practical advantages extending to improved economic status for members and efficient service searches. In summary, empowering congregation members' skills through a marketplace app emerges as a pivotal element for local economic growth, community involvement, and poverty alleviation within the church environment.

Key words : Church; Skills; Marketplace; Website

Abstrak — Penelitian ini mengeksplorasi peran gereja sebagai pusat pemberdayaan keterampilan sumber daya jemaat melalui pengembangan aplikasi marketplace berbasis web. Gereja, selain sebagai tempat ibadah, dianggap sebagai platform untuk meningkatkan ekonomi anggota jemaat melalui pemanfaatan beragam keterampilan seperti seni kerajinan, musik, dan layanan perabotan. Tantangan utama adalah kurangnya pengetahuan antaranggota jemaat mengenai potensi keterampilan sesama anggota, yang diatasi melalui pembuatan aplikasi marketplace. Aplikasi ini dirancang untuk memfasilitasi pemasaran keterampilan dan menciptakan peluang ekonomi. Dalam era digital, aplikasi marketplace tidak hanya memperluas jangkauan pasar, tetapi juga beroperasi 24/7, meningkatkan visibilitas dan aksesibilitas konsumen. Penelitian ini berfokus pada pemberdayaan ekonomi dan pengembangan keterampilan sumber daya jemaat. Meskipun memiliki batasan terkait validasi informasi dan keamanan, tujuan penelitian adalah merancang aplikasi marketplace yang optimal. Manfaatnya mencakup kontribusi teoritis pada pengembangan teori pemberdayaan keterampilan dalam konteks gereja, sementara manfaat praktisnya melibatkan peningkatan ekonomi anggota jemaat dan efisiensi pencarian layanan. Kesimpulannya, pemberdayaan

keterampilan anggota jemaat melalui aplikasi marketplace dapat menjadi elemen kunci untuk pertumbuhan ekonomi lokal, keterlibatan komunitas, dan pengentasan kemiskinan di lingkungan gereja.

Kata Kunci : Gereja; Keterampilan; Marketplace; Website

I. PENDAHULUAN

Gereja sebagai entitas spiritual dan sosial memainkan peran penting dalam kehidupan masyarakat. Gereja bukanlah hanya sekadar tempat pelaksanaan ibadah keagamaan, tetapi juga menjadi wadah yang mendorong pertumbuhan dan pemberdayaan keterampilan melalui beragam aktivitas. Di dalam gereja, banyak anggota jemaat yang memiliki beragam keterampilan seperti menyanyi, menari, main musik, servis perabotan, dan masih banyak lagi. Namun gereja kurang memberdayakan keterampilan sumber daya jemaatnya.

Pemberdayaan keterampilan sumber daya jemaat sangat penting karena dengan mengaplikasikan keterampilan mereka, anggota jemaat dapat meningkatkan nilai ekonomi mereka sendiri. Hal ini dapat dilakukan melalui penawaran jasa atau produk yang berkualitas berdasarkan keterampilan yang dimiliki. Misalnya, seorang anggota gereja yang mahir dalam seni kerajinan bisa menciptakan produk yang dapat dijual.

Dengan memberdayakan keterampilan sumber daya jemaat, gereja dapat berperan aktif dalam pengentasan kemiskinan di lingkungan terdekatnya. Inisiatif ini menjadi relevan dalam konteks pemberdayaan sosial dan ekonomi, di mana anggota jemaat yang sebelumnya mungkin menghadapi tantangan ekonomi dapat menemukan peluang untuk mengatasi keterbatasan finansial mereka. Melalui pemberdayaan ekonomi, terjadi peningkatan daya beli komunitas lokal. Anggota jemaat yang menjual produk atau layanan mereka di tingkat lokal dapat menciptakan sirkulasi uang di dalam komunitas, memperkuat ekonomi lokal, dan mendorong pertumbuhan usaha kecil.

Salah satu tantangan yang menghalangi pemberdayaan keterampilan sumber daya jemaat gereja adalah seringkali sesama anggota jemaat tidak mengetahui potensi keterampilan yang dimiliki oleh anggota jemaat yang lain. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk kurangnya promosi, atau bahkan kurangnya inisiatif dari gereja itu sendiri untuk mengkomunikasikan keterampilan

yang dimiliki oleh anggota jemaat sehingga keterampilan sumber daya jemaat hanya tidak berkembang secara maksimal.

Di era digital saat ini, teknologi informasi telah merubah tata cara bisnis dan interaksi penjual dan pembeli. Teknologi telah membuka peluang baru untuk menyediakan solusi yang lebih baik dalam mengatasi persoalan ekonomi. Jemaat gereja dapat mengkomersilkan keterampilan yang mereka miliki. Dalam mengkomersilkan keterampilan mereka, aplikasi marketplace berbasis web dapat memperluas jangkauan pasar mereka dalam mencapai konsumen. Aplikasi marketplace berbasis web dapat memberikan efisiensi dalam proses pencarian layanan bagi konsumen dan memberikan keterjangkauan bagi jemaat gereja.

Beberapa penelitian sebelumnya mungkin lebih terfokus pada sistem informasi berbasis website terkait kegiatan pelayanan gereja, administrasi gereja, ataupun keuangan gereja, tanpa menggali secara mendalam bagaimana situs web dapat diimplementasikan dalam bentuk marketplace yang bisa memfasilitasi anggota jemaat gereja memberdayakan keterampilan yang mereka miliki. Oleh karena itu, penulis mengangkat judul "Aplikasi Marketplace untuk Pemberdayaan Keterampilan Sumber Daya Jemaat Gereja".

A. Penelitian Terkait

Penelitian Angraini dkk [1] berjudul "Pelatihan Penerapan Bisnis Online dan Peluangnya untuk Meningkatkan Kesejahteraan Ekonomi Warga Jemaat Gereja Kristen Pasundan Klasis Jakarta Masa Pandemi Covid-19", persamaannya adalah penelitian tersebut memiliki fokus pada pemberdayaan bisnis online, terutama dalam konteks pandemi COVID-19. Terdapat perbedaan dalam target pelatihan, di mana penelitian di atas lebih spesifik ditujukan kepada warga jemaat GKP Klasis Jakarta.

Penelitian Fulongga [2] berjudul "*Spirituality and Business in Harmony: Case Study of Saints Movement Community Church*". Persamaannya adalah penelitian tersebut menyoroti bahwa pengembangan spiritualitas dapat bersinergi dengan keberhasilan dalam aspek material atau bisnis. Perbedaannya adalah terletak pada objek penelitian dan konteksnya. Penelitian ini membahas upaya SMCC dalam menggabungkan spiritualisme dan materialisme dalam konteks gereja dan berbagai gerakan yang dilakukannya.

Penelitian Ramadhani dkk [3] berjudul "Transformasi Jual Beli: Analisis Perubahan Sosial dalam Migrasi dari Pasar Konvensional ke Pasar Marketplace Online". Persamaannya adalah pemahaman bahwa transformasi dalam kegiatan jual beli dapat terjadi sebagai respons terhadap perubahan sosial atau ekonomi, seperti yang terlihat dalam migrasi dari pasar konvensional ke pasar online. Penelitian ini menyoroti pentingnya adaptasi terhadap perubahan lingkungan, baik dari segi teknologi maupun strategi pemasaran. Perbedaannya adalah

penelitian ini mengeksplorasi perubahan dalam ekosistem jual beli dari pasar konvensional ke pasar online *marketplace*.

Pasande dan Tari [4] melakukan penelitian yang berjudul "Peran Gereja dalam Pengembangan Program Kewirausahaan di Era Digital". Perbedaannya terletak pada konteks dan fokus penelitian. Penelitian ini menyoroti upaya gereja dalam mengembangkan kewirausahaan di era digital. Meskipun fokusnya berbeda, terdapat persamaan dalam pemahaman bahwa gereja sebagai lembaga dapat memainkan peran yang signifikan dalam membantu jemaat mengembangkan potensi kewirausahaan mereka. Penelitian ini menekankan pentingnya adaptasi gereja terhadap perubahan kontekstual, baik dari segi teknologi maupun dukungan ekonomi, guna memberdayakan jemaatnya.

Pratama dkk [5] melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Website Pencarian dan Pemesanan Jasa Guru Les Privat Berdasarkan Model C2C Marketplace". Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi dampak pandemi COVID-19 terhadap pendidikan dengan membangun sebuah web aplikasi pencarian dan pemesanan jasa guru les privat online. Perbedaannya adalah penelitian tersebut menyoroti tanggapan terhadap pandemi COVID-19 di sektor pendidikan dan mencoba mengatasi masalah pencarian guru les privat secara daring. Meskipun fokusnya berbeda, terdapat persamaan dalam pemahaman bahwa situasi pandemi memicu perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Penelitian ini mengeksplorasi solusi berbasis teknologi untuk mengatasi permasalahan yang timbul akibat perubahan kondisi tersebut.

Paluet dkk [6] melakukan penelitian yang berjudul "Peluang Wirausaha Gereja Berbasis Digital". Penelitian menyoroti peluang wirausaha gereja berbasis digital dalam mengembangkan ekonomi jemaat, mengingat kemajuan digitalisasi, terutama di sektor ekonomi digital. Gereja, sebagai entitas yang tidak hanya fokus pada pelayanan spiritual, diharapkan dapat memanfaatkan peluang ekonomi digital untuk menopang kebutuhan fisik dan keuangan. Perbedaannya adalah penelitian ini lebih menekankan pada peluang wirausaha gereja berbasis digital dan pengembangan ekonomi jemaat dalam konteks perkembangan digital. Meskipun fokusnya berbeda, terdapat persamaan dalam pemahaman bahwa peluang wirausaha dalam era digital sangat besar, terutama dalam mendukung perekonomian gereja dan pelayanan holistik. Penelitian ini mengakui peran teknologi, khususnya ekonomi digital, sebagai pendorong pertumbuhan dalam konteks masyarakat dan pelayanan gereja.

Serdianus dan Toding [7] melakukan penelitian yang berjudul "Implementasi Digital Marketing untuk Pemberdayaan Industri Kreatif Jemaat Gereja Toraja di Lembang Ma'dong, Kecamatan Dende' Piongan, Toraja Utara". Perbedaannya adalah penelitian tersebut lebih fokus pada penerapan digital marketing dalam meningkatkan industri kreatif di komunitas gereja Toraja. Persamaannya adalah penelitian tersebut menyoroti pentingnya adaptasi terhadap perkembangan teknologi untuk meningkatkan pemasaran dan penjualan produk.

Tenny [8] melakukan penelitian yang berjudul

“*Entrepreneurship* dan Pendidikan Dalam Gereja”. Penelitian ini menunjukkan bahwa Indonesia memiliki tantangan besar dalam hal jumlah *entrepreneur* yang masih rendah, dibandingkan dengan negara-negara maju seperti Singapura dan Amerika Serikat. Diperlukan kesadaran dan upaya bersama untuk mengatasi ketidakcukupan jumlah *entrepreneur* ini, terutama melalui pendidikan kewirausahaan. Persamaan penelitian ini adalah dapat ditemukan kesadaran akan pentingnya pendidikan dan pemahaman untuk meningkatkan kondisi ekonomi masyarakat, perlunya tindakan proaktif untuk memajukan kemandirian ekonomi, meskipun fokusnya mungkin berbeda. Perbedaan penelitian ini mungkin terletak pada fokusnya yang lebih umum mengenai masalah kemiskinan dan kurangnya *entrepreneur* di Indonesia.

B. Website

Website adalah sekumpulan halaman web yang terhubung satu sama lain dan berisi berbagai informasi dalam bentuk teks, gambar, animasi, audio, dan video. Situs ini dapat diakses melalui koneksi internet dan dapat dibuat untuk keperluan pribadi, organisasi, atau perusahaan. Terdapat banyak dokumen yang disimpan pada server web, yang tersebar di berbagai lokasi termasuk Indonesia, dan dihubungkan secara global melalui jaringan internet[9].

C. Marketplace

Marketplace adalah aplikasi yang berperan sebagai perantara antara penjual dan pembeli dalam transaksi online di dunia maya. Marketplace bertindak sebagai pihak ketiga. Pemanfaatan marketplace menjadi strategi bisnis yang penting dalam dunia usaha, terutama mengingat kompleksitas masalah, persaingan yang semakin meningkat, dan tuntutan untuk terus berinovasi mengikuti perkembangan global. Terlihat bahwa penggunaan marketplace sebagai alat penjualan melibatkan berbagai pihak, mulai dari perusahaan besar hingga usaha mikro, kecil, dan menengah. Pemanfaatan marketplace ini bertujuan untuk mengurangi biaya pemasaran, promosi, serta menghemat tenaga dan waktu[10].

D. Keterampilan

Keterampilan dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengaplikasikan akal, pemikiran, ide, dan kreativitas secara efektif dalam melakukan, mengubah, atau menciptakan suatu hal agar memiliki makna yang lebih signifikan, sehingga menghasilkan nilai dari hasil pekerjaan tersebut[11]. Menurut Dunnette (1976), keterampilan merupakan pengetahuan yang diperoleh dan ditingkatkan melalui latihan, pelatihan, dan pengalaman dalam menjalankan berbagai tugas[12].

E. Kontribusi Manusia terhadap Perekonomian

Pengertian sumber daya manusia (SDM) dapat dibagi menjadi dua konsep. Pertama, dalam konteks mikro, SDM

merujuk pada individu yang bekerja di suatu perusahaan atau institusi, sering disebut sebagai pegawai, karyawan, buruh, atau tenaga kerja. Kedua, dalam konteks makro, SDM mencakup penduduk suatu negara yang telah mencapai usia kerja, termasuk baik yang sedang mencari pekerjaan maupun yang sudah bekerja[13].

Keberhasilan dalam pembangunan ekonomi dapat diukur melalui indikator pertumbuhan ekonomi. Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) muncul sebagai alternatif penting untuk menciptakan lapangan pekerjaan dan berperan dalam merangsang pertumbuhan ekonomi. UMKM memiliki potensi untuk mengurangi tingkat pengangguran di suatu wilayah atau negara. Di Indonesia, UMKM memiliki peran yang signifikan dan berhasil bertahan hingga saat ini. Penting untuk memfasilitasi pelaku UMKM agar mereka dapat terus berkembang di era modern ini.

F. Unified Modeling Language (UML)

UML digunakan sebagai alat pemodelan untuk membantu dalam tahap perancangan sistem, yang pada akhirnya dapat mengurangi risiko kegagalan dalam pengembangan program aplikasi. Penerapan UML ini melibatkan deskripsi aktor yang menggunakan aplikasi, aktivitas dari setiap aktor, serta proses dan mekanisme yang terlibat dalam sistem penjadwalan antrian cuci mobil. Penerapan model UML ini memberikan kemudahan dalam proses perancangan dan memfasilitasi tahap pengkodean untuk mengembangkan aplikasi berbasis web yang berkaitan dengan sistem antrian cuci mobil[15].

II. METODE

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan di salah satu jemaat gereja yang berlokasi di kota Manado, dengan fokus khusus pada jemaat GMIM Zebaoth Paniki Bawah. Rencana pelaksanaan penelitian ini dijadwalkan akan dimulai pada bulan Oktober 2023 dan diperkirakan akan berlangsung hingga penyelesaian tahapan penelitian.

B. Prosedur Penelitian

Metode Waterfall adalah salah satu model SDLC yang umumnya digunakan untuk pembuatan atau pengembangan sistem informasi atau perangkat lunak. Pendekatan ini menekankan urutan atau proses berurutan yang dapat dibandingkan dengan air terjun. Setiap fase dijalankan secara berurutan, dimulai dari tahap perencanaan di puncak dan terus berlanjut ke bawah hingga mencapai tahap pemeliharaan. Dengan demikian, setiap tahap harus diselesaikan secara berurutan dan tidak diperbolehkan untuk bekerja secara simultan[16].

C. Tahapan Pengembangan

Tahapan pengembangan ini merupakan kerangka kerja yang terdiri dari serangkaian langkah-langkah yang harus diikuti selama pelaksanaan penelitian. Kerangka kerja yang diterapkan menggunakan pendekatan *waterfall*, yang memiliki lima tahapan utama, yakni:

1) *Requirements*

Tahap ini mencakup pengumpulan kebutuhan dari pengguna atau pelanggan. Tujuannya adalah untuk memahami kebutuhan fungsional dan non-fungsional yang harus dipenuhi oleh sistem yang akan dikembangkan.

2) *Design*

Pada tahap ini, perancangan sistem yang akan dibangun dilakukan berdasarkan kebutuhan yang telah dikumpulkan. Perancangan mencakup desain arsitektur, desain modul, desain antarmuka, dan desain database.

3) *Implementation*

Tahap ini melibatkan implementasi perangkat lunak berdasarkan desain yang telah dibuat. Kode-kode program ditulis, modul-modul diintegrasikan, dan uji coba unit dilakukan.

4) *Testing*

Pada tahap ini, perangkat lunak yang telah dibangun diuji untuk memastikan bahwa sistem berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Pengujian meliputi uji coba fungsional, uji coba integrasi, uji coba sistem, dan uji coba penerimaan oleh pengguna.

5) *Maintenance*

Tahap ini mencakup perbaikan bug, penambahan fitur, penyesuaian performa, peningkatan keamanan, dan pembaruan dokumentasi setelah perangkat lunak diimplementasikan. Ini terjadi setelah tahap pengujian dan implementasi produk, ketika ditemukan bug atau ada kebutuhan untuk perubahan.

d. Jika gereja tidak menyediakan sarana atau platform untuk mempromosikan dan mengembangkan keterampilan, anggota jemaat mungkin kesulitan untuk melibatkan diri secara aktif.

2) *Studi Pustaka*

Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang topik penelitian. Peneliti menemukan beberapa literatur yang relevan dengan penelitiannya.

a. Dr. Sudaryono M.Pd, dkk. [17] dalam penelitiannya berjudul "*E-Commerce* Dorong Perekonomian Indonesia, Selama Pandemi Covid 19 sebagai Entrepreneur Modern dan Pengaruhnya terhadap *Bisnis Offline*" menjelaskan bahwa *e-commerce* memberikan peluang baru bagi UMKM untuk memasarkan dan menjual produk mereka ke pasar yang lebih luas.

b. Siti Rozinah dan Andri Meiriki [18] dalam penelitiannya berjudul "Pemanfaatan Digital Marketing Pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Kota Tangerang Selatan" menjelaskan bahwa pemanfaatan digital marketing memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan usaha UMKM di Kota Tangerang Selatan.

c. Ahmad Fathoni, S.Pd.I., M.E. [19] dalam penelitiannya berjudul "Dampak Market Place Terhadap Peluang Lapangan Kerja Dan Peningkatan Pendapatan" menjelaskan bahwa keberadaan *e-commerce* dan marketplace dinilai membuka peluang usaha bagi berbagai kalangan.

3) *Wawancara*

Hasil wawancara menunjukkan bahwa kesadaran terhadap keterampilan dan potensi usaha sesama jemaat masih perlu ditingkatkan. Sebagian besar jemaat gereja kurang mengetahui keterampilan yang dimiliki oleh anggota gereja lainnya.

B. *Design*

Dalam penelitian ini, pengembangan sistem memanfaatkan *Unified Modeling Language* (UML). *Flowchart* adalah gambaran visual proses dengan simbol-simbol untuk mendokumentasikan proses. *Data Flow Diagram* (DFD) adalah representasi grafis dari alur data dalam suatu sistem yang menunjukkan bagaimana data diinput, diproses, disimpan, dan dioutput dalam suatu sistem. *Use Case* adalah diagram untuk mengilustrasikan interaksi antara aktor dan suatu sistem. *Class Diagram* menggambarkan suatu sistem dengan menunjukkan kelas – kelas dalam sistem dan hubungan antara mereka.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

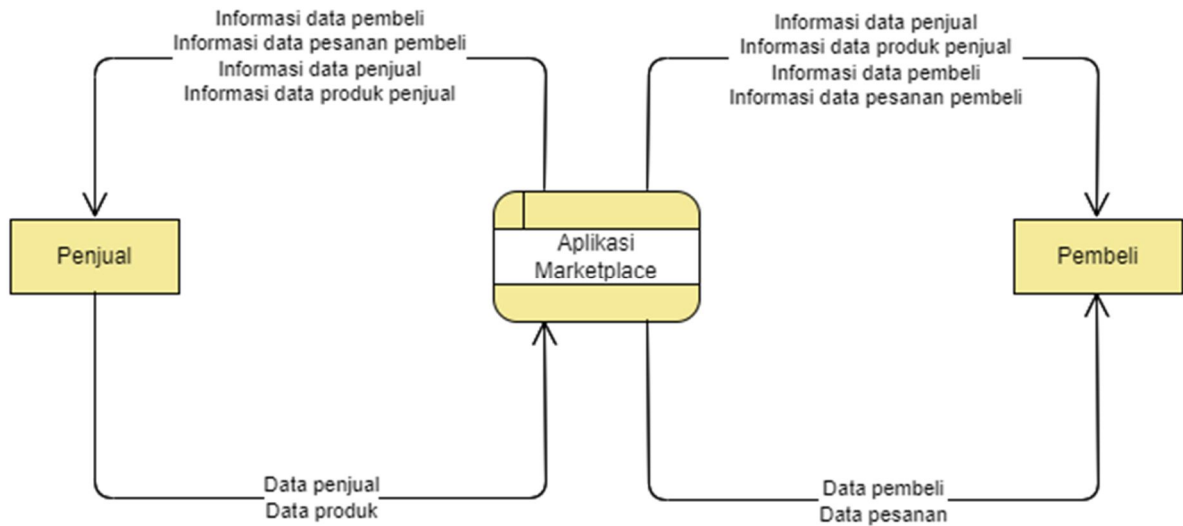
A. *Requirements*

Dalam proses penyusunan, peneliti memerlukan data dan informasi yang komprehensif sebagai dasar untuk mendukung keakuratan. Hasil pengumpulan data diperoleh dari tiga cara, yaitu observasi, studi pustaka, dan wawancara.

1) *Observasi*

Pendekatan observasional ini dirancang untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang dinamika interaksi sosial dan potensi keterampilan yang mungkin terabaikan di dalam komunitas gereja. Adapun beberapa faktor yang menjadi tantangan dalam pemberdayaan keterampilan sumber daya jemaat.

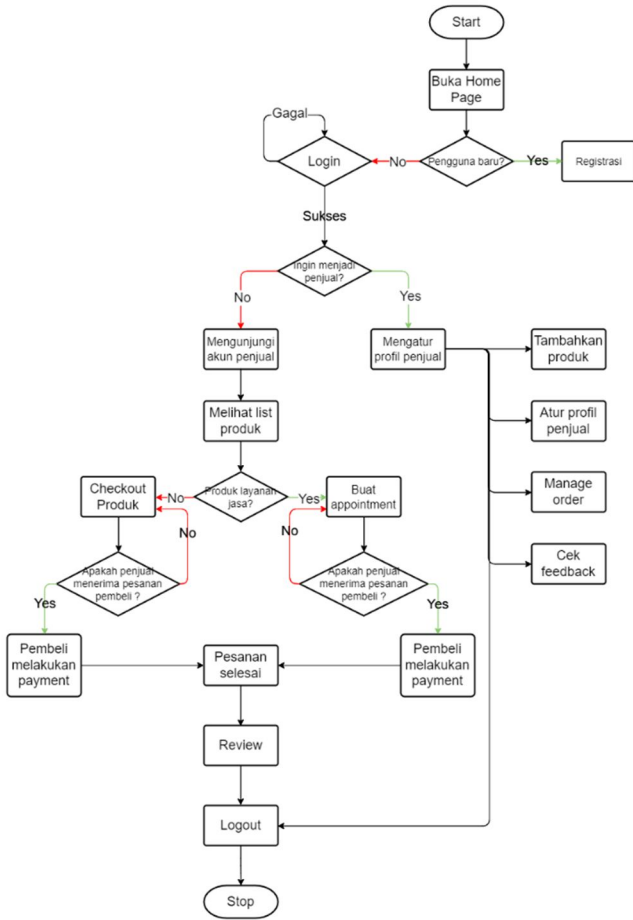
- a. Anggota jemaat merasa tidak nyaman mempromosikan diri mereka sendiri jika gereja tidak ada inisiatif untuk menggali dan memahami keterampilan individu.
- b. Atmosfir di dalam gereja cenderung mendukung sikap rendah hati dan tidak menonjolkan diri. Memajang keterampilan sendiri bisa dianggap sebagai tindakan yang arogan.
- c. Dukungan dalam bentuk pelatihan dapat membantu membangun rasa percaya diri dan kesiapan.



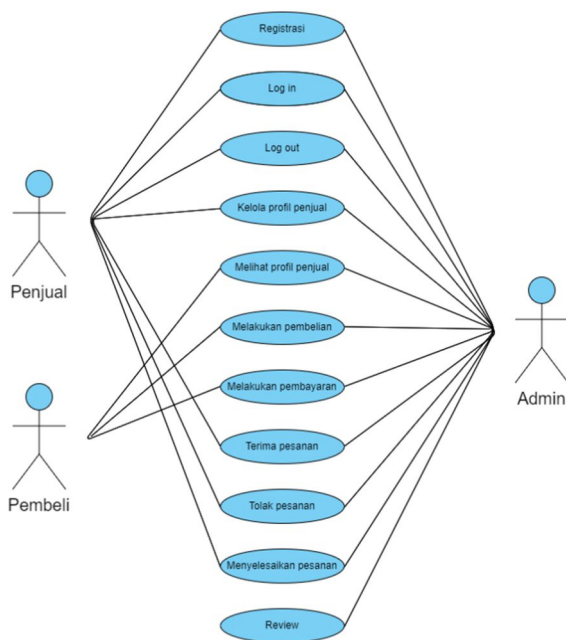
Gambar 1. Data Flow Diagram Level 0 (Context Diagram)



Gambar 2. Class Diagram



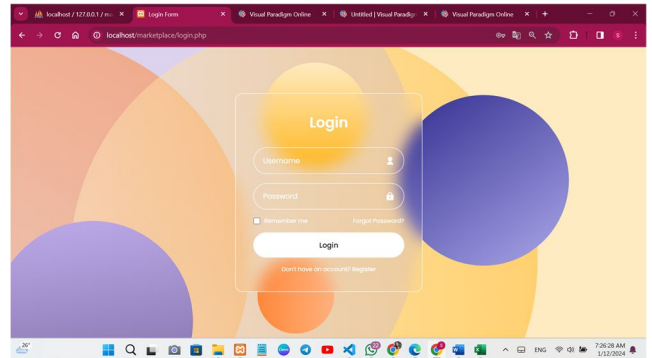
Gambar 3. Flowchart



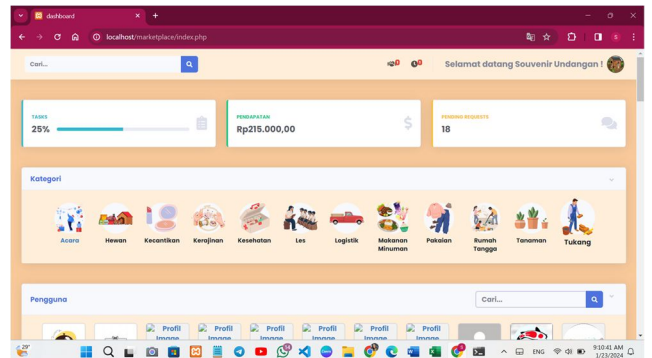
Gambar 4. Usecase Diagram

C. Implementation

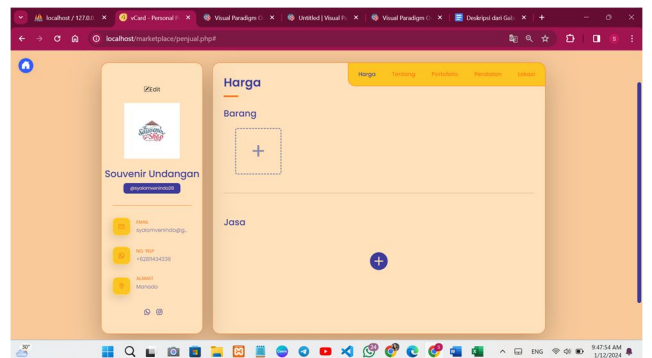
Pada tahap implementasi, desain yang telah disusun diwujudkan ke dalam kode pemrograman untuk mewujudkan perangkat lunak. Pada gambar 5 merupakan tampilan halaman *login*, gambar 6 merupakan tampilan halaman *home*, gambar 7 merupakan tampilan halaman pengaturan akun penjual, gambar 8 merupakan tampilan bagaimana akun penjual dilihat ketika pembeli mengunjungi akun penjual, gambar 9 merupakan tampilan proses *appointment* apabila pembeli ingin menggunakan layanan jasa penjual, gambar 10 merupakan tampilan proses pembelian barang, gambar 11 merupakan tampilan portofolio akun penjual jika dilihat dari sisi pembeli.



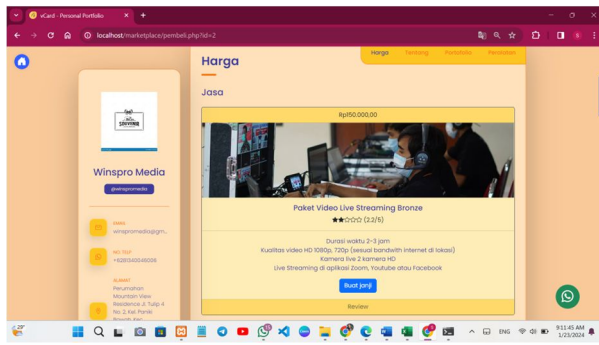
Gambar 5. Halaman Login



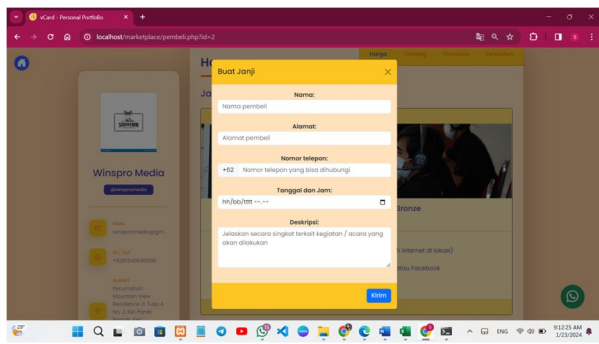
Gambar 6. Halaman Home



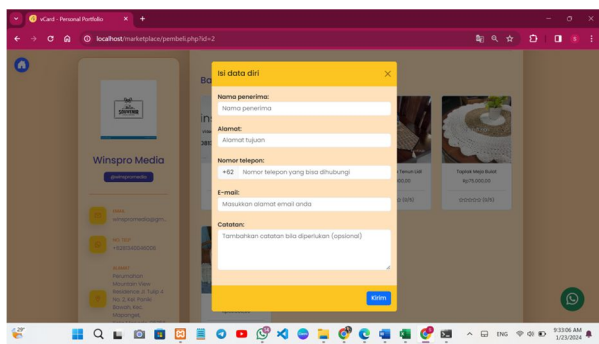
Gambar 7. Halaman Pengaturan Akun Penjual



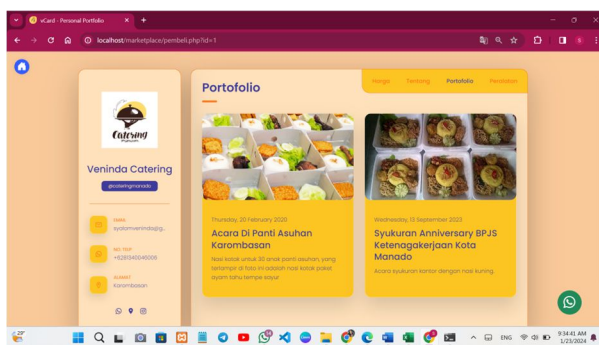
Gambar 8. Tampilan Akun Penjual dari Sisi Pembeli



Gambar 9. Proses Appointment Pembelian Jasa



Gambar 10. Proses Pembelian Barang



Gambar 11. Portofolio Akun Penjual

D. Testing

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengujian terhadap sistem yang telah selesai menggunakan metode pengujian black box testing. Pendekatan ini menganggap perangkat lunak sebagai kotak hitam tanpa memahami perilaku internalnya. Proses pengujian dilakukan dengan

mengaktifkan fungsi-fungsi input dan memverifikasi apakah keluarannya sesuai dengan yang diinginkan.

Tabel 1. Hasil *Black Box Testing*

No.	Proses	Hasil yang Diharapkan	Hasil
1	Melakukan login dan logout.	Pengguna masuk dan keluar dengan sukses.	Sesuai
2	Mengelola data diri penjual.	Data diri penjual berhasil diupdate dan tersimpan.	Sesuai
3	Menambah layanan jasa.	Layanan jasa baru berhasil ditambahkan.	Sesuai
4	Mencari produk berdasarkan kategori.	Produk sesuai dengan kategori muncul.	Sesuai
5	Melihat profil penjual.	Halaman profil penjual terbuka dengan informasi lengkap.	Sesuai
6	Melakukan pembayaran oleh pembeli menggunakan midtrans.	Pembeli berhasil membayar dan status pesanan terupdate.	Sesuai
7	Menavigasi ke halaman home dari berbagai bagian aplikasi.	Kembali ke halaman home tanpa masalah.	Sesuai
8	Melihat semua produk dalam segmen "Semua Produk".	Tampilan produk lengkap dan terakses.	Sesuai
9	Melihat, mengedit, dan mengirimkan ulasan produk.	Ulasan berhasil ditambahkan dan terlihat di profil penjual.	Sesuai

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dalam konteks gereja, pemberdayaan keterampilan anggota jemaat menjadi elemen penting untuk pertumbuhan ekonomi lokal. Latar belakang penelitian mencerminkan pentingnya menggali potensi keterampilan yang dimiliki anggota jemaat dan mengimplementasikan solusi berbasis teknologi, seperti aplikasi marketplace untuk memfasilitasi pemberdayaan tersebut. Dengan merancang aplikasi marketplace yang sesuai, gereja dapat menjadi agen penggerak pertumbuhan ekonomi lokal melalui pemanfaatan keterampilan sumber daya jemaat.

B. Saran

Dari rangkuman tersebut, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diusulkan untuk mengembangkan lebih lanjut.

1. Diharapkan adanya analisa yang lebih mendalam terkait dampak ekonomi dari pemberdayaan keterampilan di antara anggota jemaat, termasuk peningkatan pendapatan pribadi, kontribusi terhadap ekonomi lokal, dan potensi peningkatan daya beli dalam komunitas.
2. Diharapkan adanya pengembangan fitur keamanan dalam aplikasi untuk memastikan keakuratan informasi yang disajikan oleh penjual, serta menerapkan mekanisme verifikasi yang lebih canggih.

V. KUTIPAN

- [1] N. Anggraini, C. F. Sembiring, J. Sidharta, dan D. Regina, "Pelatihan Penerapan Bisnis Online dan Peluangnya untuk Meningkatkan Kesejahteraan Ekonomi Warga Jemaat Gereja Kristen Pasundan Klasik Jakarta Masa Pandemi Covid-19", *Prosiding*, vol. 1, hal. 115-123, 2023.
- [2] F.R. Fulongga, "Spirituality and Business in Harmony: Case Study of Saints Movement Community Church," dalam *Proceedings of the 17th International Symposium on Management (INSYMA 2020)*, Atlantis Press, 2020.
- [3] S. D. Ramadhani, S. R. Rohadiyono, dan A. Khoirunnisa, "TRANSFORMASI JUAL BELI: ANALISIS PERUBAHAN SOSIAL DALAM MIGRASI DARI PASAR KONVENSIONAL KE PASAR MARKETPLACE ONLINE," *Triwikrama*, vol. 2, no. 7, hal. 71-80, 2023.
- [4] P. Pasande dan E. Tari, "The Role of the Church in the Development of Entrepreneurship Program in the Digital Age," dalam *Visio Dei: Jurnal Teologi Kristen*, vol. 1, no. 1, hal. 38-58, 2019.
- [5] Y. A. Pratama, L. Lawi, dan J. Jusin, "Pengembangan Website Pencarian Dan Pemesanan Jasa Guru Les Privat Berdasarkan Model C2C Marketplace," dalam *Journal Information System Development (ISD)*, vol. 7, no. 2, hal. 463-469, 2022.
- [6] Y. Paluet, D. Apryostan, J. Taludek, N. Batombukan, dan R. Toikene, "Peluang Wirausaha Gereja Berbasis Digital," dalam *YONG DEI : JURNAL MAHASISWA STT STAR'S LUB*, vol. 1, no. 1, hal. 30-39, 2023.
- [7] S. Serdianus dan N. Toding, "Implementasi Digital Marketing untuk Pemberdayaan Industri Kreatif Jemaat Gereja Toraja di Lembang Ma'dong, Kecamatan Dende' Piongan, Toraja Utara," dalam *KINAA: Jurnal Kepemimpinan Kristen Dan Pemberdayaan Jemaat*, vol. 4, no. 1, hal. 51-68, 2023.
- [8] T. Tenny, "Entrepreneurship dan Pendidikan dalam Gereja," dalam *Metanoia: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, vol. 2, no. 1, hal. 38-58, 2022.
- [9] R. Noviana, "PEMBUATAN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB MONJA STORE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL," dalam *Jurnal Teknik Dan Science*, vol. 1, no. 2, hal. 112-124, 2022.
- [10] Ma'rifah, B. R. I. W, E. I. Rizqi, dan N. Kustiningsih, "PENGARUH MARKETPLACE DALAM MENINGKATKAN DAYA SAING EKONOMI KREATIF PADA UMKM D'ELIXIR," dalam *Jurnal Revenue : Jurnal Ilmiah Akuntansi*, vol. 2, no. 2, hal. 349-356, 2022.
- [11] Latipah, "Pemberdayaan Perempuan Melalui Pemanfaatan Media YouTube dalam Meningkatkan Keterampilan Wirausaha," dalam *Comm-Edu : Community Education Journal*, vol. 3, no. 2, hal. 234-239, 2020.
- [12] M. D. Dunnette, "Keterampilan Mengaktifkan Siswa," Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 1976.
- [13] Kurniawati, "Manajemen Sumber Daya Manusia," NEM, 2021.
- [14] S. R. Arifin dan R. Haryanto, "Peran Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) Melalui Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) untuk Penguatan Ekonomi," dalam *Kinerja*, vol. 18, no. 3, hal. 425-430, 2021.
- [15] J. Friadi, D. P. Yani, M. Zaid, dan A. Sikumbang, "Perancangan Pemodelan Unified Modeling Language Sistem Antrian Online Kunjungan Pasien Rawat Jalan pada Puskesmas," dalam *Jurnal Ilmu Siber dan Teknologi Digital*, vol. 1, no. 2, hal. 125-133, 2023.
- [16] N. A. S. Winarsih, A. Z. Fanani, G. W. Saraswati, dan M. S. Rohman, "Pengembangan Aplikasi Dewan Masjid Indonesia (DMI) Berbasis Ekonomi Umat Dengan Metode Waterfall," *J. Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, vol. 5, no. 2, pp. 815-828, 2021.
- [17] S. Sudaryono, E. Rahwanto, dan R. Komala, "E-Commerce Dorong Perekonomian Indonesia Selama Pandemi COVID-19 Sebagai Entrepreneur Modern dan Pengaruhnya Terhadap Bisnis Offline," dalam *Jurnal Manajemen dan Bisnis (JUMANIS)*, vol. 2, no. 2, hal. 111-122, 2020.
- [18] S. Rozinah, A. Meiriki, "Pemanfaatan Digital Marketing Pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Kota Tangerang Selatan," dalam *Jurnal JDM*, vol. 2, no. 2, hal. 134-152, 2020.
- [19] A. Fathoni, "Dampak Market Place Terhadap Peluang Lapangan Kerja Dan Peningkatan Pendapatan," dalam *Dinar: Jurnal Prodi Ekonomi Syariah*, vol. 5, no. 1, hal. 69-90, 2021.



Syalom Veninda Runtuwene lahir di Manado, 28 Januari 2003. Penulis mulai menempuh pendidikan di Taman Kanak – Kanak (TK) Efata Manado pada tahun 2007. Setelah menamatkan pendidikan TK, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar di SD Budya Wacana Yogyakarta mulai tahun 2008 sampai 2009. Lalu melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar di SD GMIM II Rumoong Lansot Minahasa Selatan mulai tahun 2009 sampai 2010. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar di SD Don Bosco Manado mulai tahun 2010 sampai 2014. Setelah menamatkan pendidikan Sekolah Dasar, penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Kristen Kalam Kudus Yogyakarta mulai tahun 2014 sampai 2017. Setelah menamatkan pendidikan menengah pertama, penulis melanjutkan pendidikan tingkat atas di SMAN 9 Yogyakarta selama tahun 2017. Penulis melanjutkan pendidikan menengah atas di SMAN 1 Tareran pada tahun 2018, dan melanjutkannya di SMA Katolik Don Bosco Manado mulai tahun 2019 sampai 2020. Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Strata 1 (S1) di Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi mulai tahun 2020.