

ABSTRAK

RANCANG BANGUN APLIKASI MANAJEMEN GEREJA BERBASIS *FLUTTER* DENGAN METODE *SCRUM* (STUDI KASUS: GEREJA BAPTIS INDONESIA PENGHARAPAN SURABAYA)

Oleh

Tri Bayu Priangga 21102158

Transformasi teknologi mendorong gereja untuk mengadopsi inovasi digital guna menjalankan misi pelayanan secara relevan dan efektif. Gereja Baptis Indonesia Pengharapan Surabaya menghadapi tantangan dalam pengelolaan data jemaat menggunakan *Microsoft Excel*, yang menyebabkan kesalahan input manual dan duplikasi data, penyampaian informasi kegiatan yang tidak efektif, serta rendahnya minat baca Alkitab, terutama di kalangan anak-anak, remaja, dan pemuda. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi mobile *HopeApp* berbasis *Flutter* dengan pendekatan *Scrum Solo* untuk menyediakan sistem manajemen data jemaat terintegrasi, halaman khusus yang menampilkan kegiatan seminggu ke depan dan laporan persembahan, serta fitur interaktif renungan harian dengan notifikasi harian guna meningkatkan minat baca Alkitab. Aplikasi ini menggunakan *Firebase* sebagai *backend* untuk mendukung pengelolaan data. Pengujian *Black Box Testing* menunjukkan bahwa semua fitur inti, termasuk manajemen jemaat, informasi kegiatan, laporan persembahan, dan renungan harian, berfungsi sesuai ekspektasi tanpa ditemukan *bug*. Evaluasi *System Usability Scale* (SUS) dengan 16 responden dari 61 jemaat menghasilkan skor rata-rata 82,69 (kategori *Excellent*), menandakan aplikasi mudah digunakan dan diterima dengan baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *HopeApp* berhasil meningkatkan efisiensi pengelolaan data, efektivitas penyampaian informasi kegiatan, dan minat baca Alkitab, sehingga mendukung pelayanan gereja yang lebih terarah dan bermakna di era digital.

Kata Kunci : *Android*, Aplikasi Manajemen Informasi Gereja, *Framework Flutter*, *Scrum*