

PERANCANGAN APLIKASI MOBILE SEBAGAI MEDIA INFORMASI JEMAAT MUDA GEREJA HKBP TANGERANG KOTA

Sherina Nindy Uli Gracia Sitanggang¹, Ganjar Gumilar², Nisa Eka Nastiti³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
sherinstg@student.telkomuniversity.ac.id, ganjargumilar@telkomuniversity.ac.id, nisaekan@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Jemaat muda memiliki kemampuan, tenaga, kreativitas, dan ide inovasi yang berguna untuk memimpin gereja di masa depan. Gereja pun mengadakan komisi atau perkumpulan bagi jemaat muda untuk membina dan membimbing melalui program kegiatan kerohanian. Tetapi, beberapa jemaat muda beranggapan komisi jemaat muda di gereja monoton, kurang diperhatikan, dan kurang mendapat pembinaan yang baik dari gereja. Hal tersebut menjadi faktor ketimpangan jumlah jemaat muda yang mengikuti kegiatan komisi kaum muda di gereja. Terlihat di Gereja HKBP Tangerang Kota yang jumlah jemaat muda yang ikut aktif kegiatan berbanding sedikit dengan yang hanya rutin datang beribadah minggu. Ditambah penyebaran Informasi lengkap program kegiatan jemaat muda juga hanya melalui grup whatsapp dan kertas warta yang dibagikan pada hari minggu sehingga kurang tersebar baik. Akan dikaji perancangan aplikasi mobile NHHKP TANGERANG KOTA sebagai media informasi jemaat muda di HKBP Tangerang Kota. Data perancangan diperoleh dari metode kualitatif, dan media dirancang desain interaksinya menggunakan metode *Design Thinking* yang berpusat pada permasalahan, keinginan, selera, dan kebutuhan jemaat muda di Gereja HKBP Tangerang Kota sehingga memudahkan jemaat muda menemukan lebih banyak informasi program kegiatan jemaat muda, memfasilitasi distribusi informasi yang lebih praktis, luas jangkauannya, dan mendukung pertumbuhan jemaat muda di gereja.

Kata kunci: Jemaat Muda, Gereja HKBP Tangerang Kota, Media Informasi, Aplikasi Mobile, Design Thinking

Abstract: The young congregation possesses the ability, vitality, creativity, and innovative ideas necessary to lead the church. For young members' spiritual guidance, the church establishes commissions or associations. Nevertheless, some young congregants find the church's young congregation commission to be monotonous, lacking in attention, and providing insufficient guidance. This contributes to the imbalance of the church's young congregation commission. This is evident at HKBP Tangerang Kota Church, where the number of active young congregants is relatively low compared to the number of congregants who regularly attend Sunday worship. Complete information on the activities of the young congregation program has only been disseminated via WhatsApp groups and Sunday newsletters, resulting in poor distribution. The design of the NHHKP TANGERANG KOTA mobile application will be examined as a source of information for the HKBP Tangerang Kota youth congregation. The interaction design will be based on *Design Thinking* methodology that focuses on the problems, desires, preferences, and needs of the young congregation in HKBP Tangerang Kota Church, making it simpler to find more information about the young congregation program activities, facilitating more practical and extensive information distribution, and supporting the growth of the young congregation.

Keywords: Young Congregation, HKBP Tangerang Kota Church, Mobile Application, Information Medium, Design Thinking

PENDAHULUAN

Jemaat muda merupakan harapan bagi gereja untuk meneruskan gereja ke depannya. Golongan jemaat muda adalah mereka yang berusia 15 – 35 tahun, berjiwa muda, telah melewati kegiatan pengajaran, telah dibaptis dan belum menikah. Kehadiran jemaat muda di gereja adalah untuk beribadah, namun untuk menjadi penerus yang baik, jemaat muda gereja perlu dibina dan dipersiapkan lebih mendalam. Dalam memberikan ruang untuk jemaat muda gereja bertumbuh dapat melalui komisi/organisasi jemaat muda.

Namun realitanya, sebagian para jemaat muda yang rutin mengikuti ibadah tidak bergabung dan mengikuti kegiatan komisi jemaat muda yang disediakan oleh gereja. Seperti yang terjadi di Gereja HKBP Tangerang Kota, berdasarkan statistik di kertas warta jemaat pada minggu 23 April 2023, tercatat rata-rata jemaat muda yang mengikuti ibadah umum di gereja ini adalah 1.993 orang tiap minggunya, dan jumlah anggota jemaat muda hanya 93 orang. Berdasarkan (Harefa et al., 2022) faktor ketidakikutsertaan para jemaat muda pada program gereja karena kegiatan yang dianggap monoton.

Selain kegiatan gereja yang dianggap monoton, alasan lainnya adalah pihak gereja yang dirasa masih sedikit dalam memberi binaan dan memberi atensi pada kepengurusan di komisi jemaat muda. Padahal untuk komisi jemaat muda di HKBP Tangerang Kota sendiri memiliki beragam program kegiatan yang mendukung pembinaan jemaat muda seperti belajar alkitab, latihan paduan suara, bazaar, pesta adat, relawan, mendoakan teman dan keluarga, mengunjungi gereja lain dan kegiatan non-format seperti games untuk mempererat hubungan antara jemaat muda.

Namun, untuk akses informasi untuk kegiatan tersebut hanya dibagikan oleh grup saja sehingga sulit diakses orang luar. Media sosial seperti Instagram dan Tiktok jemaat muda HKBP Tangerang Kota hanya digunakan untuk menyimpan foto dan video kegiatan gereja. Maka dari itu, dalam memudahkan jemaat muda dalam mengakses lebih banyak informasi kegiatan di gereja HKBP Tangerang Kota, akan dikaji perancangan Aplikasi Mobile sebagai media informasi. Aplikasi ini dapat diunduh dan diakses tanpa persyaratan atau batasan tertentu, selain itu pengguna juga dapat langsung mengakses informasi melalui Handphone mereka.

Perancangan aplikasi mobile ini akan mengutamakan desain interaksi yang sesuai sehingga kebutuhan jemaat muda HKBP Tangerang Kota dapat terpenuhi. Diwujudkan melalui

perancangan tampilan visual, fitur dan perancangan pengalaman pengguna yang didasarkan kebutuhan serta timbal balik antar aplikasi dengan pemakainya. Perancangan juga dilengkapi dengan data, analisis, dan referensi yang dikumpulkan desainer. Aplikasi akan dirancang agar bisa membantu jemaat muda bertumbuh dan semakin tertarik berkegiatan di Gereja HKBP Tangerang Kota.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Sedangkan dalam pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

Wawancara

Melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan jemaat muda HKBP Tangerang Kota dan mengamati proses penyampaian informasi mereka di berbagai platform..

Observasi

Wawancara dilaksanakan pada sasaran pengguna aplikasi yaitu pengurus, anggota Naposobulung, dan jemaat muda yang tidak ikut berkegiatan di Gereja HKBP Tangerang Kota. Wawancara juga dilakukan pada narasumber ahli dalam bidang bersangkutan untuk mengetahui dan memenuhi perancangan media yang baik.

Melakukan analisa perbandingan visual dengan tiga aplikasi mobile setema yang sudah diluncurkan ke publik.

Studi Pustaka

Melakukan kegiatan dengan mengumpulkan data pustaka seperti literatur, artikel dan jurnal terdahulu dengan tema penelitian serupa.

Kusioner

Disebarkan untuk mengumpulkan opini terkait media, perancangan, dan referensi fitur yang diinginkan jemaat muda ada di dalam aplikasi mobile. Selain itu, digunakan sebagai metode mengumpulkan hasil uji coba prototype aplikasi mobile.

LANDASAN TEORI

Media Informasi

Berdasarkan Pamungkas & Nastiti, (2020) sebuah media grafis yang beroperasi dengan cara menerima informasi, mengolah, dan menggarap informasi tersebut ke bentuk susunan informasi visual yang baru merupakan media Informasi.

Aplikasi Mobile

Menurut Mahendra et al. (2023), aplikasi *mobile* merupakan istilah untuk perangkat lunak yang menggunakan bantuan jaringan internet dan dioperasikan pada media elektronik seperti telepon seluler (*handphone*) dan alat lainnya seperti tablet.

Desain Interaksi

Desain interaksi adalah proses perancangan sebuah media informasi berbasis aplikasi mobile seperti memperhatikan tata letak, tampilan dan fitur lain di dalamnya. Menurut Efraim et al. (2021), setiap tahapan dari proses desain interaksi wajib mengimplikasikan pengguna agar dapat menjangkau tujuan aplikasi yang dirancang.

User Interface

Almanda dan Yantami (2020) menjelaskan bahwa *User Interface* adalah langkah interaksi pertama pengguna terhadap perangkat maupun desainnya yang bisa memengaruhi daya tarik visual dari perangkat itu sendiri. Dalam kasus ini tampilan visual pada aplikasi.

User Experience

Berdasarkan penjelasan Pranata, Naufalina, dan Supriadi (2020), Pengalaman pengguna atau *User Experience* meliputi segala hal terkait pengguna dengan produk mulai dari emosi yang dirasakan, keyakinan, persepsi, tanggapan psikologi dan fisiologis, tingkah laku, serta perolehan dari sebelum hingga setelah memakai produk.

Design Thinking

Menurut penjelasan Safira and Resmadi (2023), *Design Thinking* muncul sebagai seperangkat alat yang digunakan desainer untuk melakukan pendekatan demi memahami hal yang dibutuhkan manusia, kualifikasi kemampuan dari sebuah teknologi, dan suksesnya sebuah bisnis, serta untuk pendekatan suatu pembaruan dengan konsep yang berpusat pada kebutuhan manusia.

Desain Komunikasi Visual (DKV)

Berdasarkan pengertian Wahyuningsih (2015), Desain Komunikasi Visual adalah bidang studi yang mengajarkan konsep komunikasi dan ekspresi kreatif melalui berbagai media untuk mengantarkan pesan dan gagasan menggunakan visual dengan melakukan pengelolaan elemen grafis seperti bentuk dan gambar, susunan teks, dan komposisi warna dan tata letak.

Ilustrasi

Ross dalam Amir (2020) menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan perwakilan keadaan atau sifat khusus dari suatu individu, baik dalam hitam putih, warna, masa, suasana yang senantiasa selalu disertai dengan rangsangan pendambaan, menghasilkan perasaan dalam diri yang melihat, memengaruhi anggapan, atau memotivasi tingkah.

Ikon

Ikon merupakan representasi visual dari sebuah objek, tindakan atau ide. Menurut Siregar and Wulandari (2020) ikon akan menampilkan tanda yang mirip seperti objek asli yang diwakilkannya.

Biasa digunakan dalam tampilan antarmuka web dan komputer, signage/papan nama, dan branding.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep

Konsep Pesan

Aplikasi mobile ini akan dirancang dengan tujuan agar anak muda semakin tertarik dalam mencari informasi terkait kegiatan jemaat muda di gereja. Maka, aplikasi dirancang dengan tampilan dan alur penggunaan yang tidak terkesan terlalu kaku (natural) walau berhubungan dengan hal gerejawi yang sakral. Aplikasi juga ditargetkan untuk bisa dipercaya sebagai penyedia informasi yang faktual serta mempermudah jemaat muda gereja HKBP Tangerang Kota dalam memperoleh informasi dan menjawab kebutuhan jemaat muda. Konsep pesan platform ini disampaikan melalui tiga keywords yang juga menjadi acuan desain tampilan aplikasi yaitu: *trustworthy*, *calming*, dan *youthfulness*.

Konsep Kreatif

Dengan menggunakan metode SCAMPER, aplikasi sebagai media informasi akan dikembangkan penggambaran, perancangan, dan fitur-fitur di dalamnya. Pengembangan yang ditemukan yaitu:

1. *Combination*: Mengkombinasikan aplikasi dengan forum *sharing* sehingga memaksimalkan penggunaan aplikasi dan berbagi informasi
2. *Adaptation*: mengadaptasi sesi doa syafat pada kegiatan ibadah PA dimana pengurus akan bertanya jika ada anggota yang ingin didoakan melalui fitur *sharing*, konseling individual, dan mengadaptasi kegiatan *fundays*
3. *Modification*: Melakukan pengubahan distribusi beragam informasi dari grup *Whatsapp* ke fitur aplikasi yang memiliki halaman sendiri
4. *Eliminate*: Menghapus fitur balasan ke sesama pengguna di fitur *sharing* guna mencegah balasan yang tidak pantas

Hasil Perancangan

Emphatize

Tahapan pertama dilakukan dengan pendekatan empati ke pengguna melalui kegiatan observasi dan analisa di Naposobulung HKBP Tangerang Kota. Ditemukan bahwa kebanyakan informasi mengenai acara kerohanian kaum muda disampaikan melalui grup *Whatsapp*, *Instagram* dan warta jemaat. Kemudian dilakukan analisa pada tiga aplikasi keagamaan untuk memahami sisi pengguna saat melihat tampilan visual dan informasi. Terakhir dilakukan pendekatan ke target sasaran pengguna aplikasi dengan wawancara ke pihak pengurus dan beberapa sampel *user* mengenai kegiatan dan lainnya di gereja dan komisi jemaat muda.

Define

Pada tahapan ini dibuat *User Persona*, *Emphaty Map*, dan *Value Proposition Canvas* untuk merangkum pengalaman, kebiasaan, kegemaran, perilaku, dan kebutuhan pengguna.

User Persona & Empathy Map

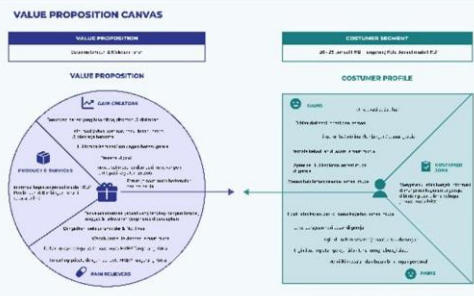


Gambar 4.1 User Persona
Sumber: data pribadi



Gambar 4.2 Empathy Map
Sumber: data pribadi

Value Proposition Canvas



Gambar 4.3 Value Proposition Canvas
Sumber: data pribadi

Ideate

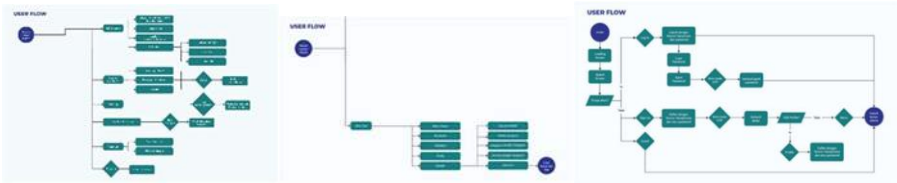
Pada tahapan *Ideate* dicari solusi yang bisa diberikan oleh aplikasi NHHKP TANGERANG KOTA untuk tujuan, frustasi, dan keinginan pengguna. Solusi tersebut diklasifikasi, diatur alurnya dan dimasukkan dalam fitur/konten yang dijelaskan *User Goals*, *User Flow*, dan *Task Flow*.

User Goals

USER GOALS - USER	USER GOALS - KONTEN
USER ID	IDENTITAS
USER INFO	INFORMASI
USER PROFILE	PROFIL
USER ACCOUNT	AKUN
USER SETTINGS	SETELAH
USER LOGOUT	LOGOUT

Gambar 4.4 User Goals
Sumber: data pribadi

User Flow



Gambar 4.5 User Flow
Sumber: data pribadi

Task Flow



Gambar 4.6 Task Flow
Sumber: data pribadi

Wireframe



Gambar 4.7 Wireframe
sumber: data pribadi

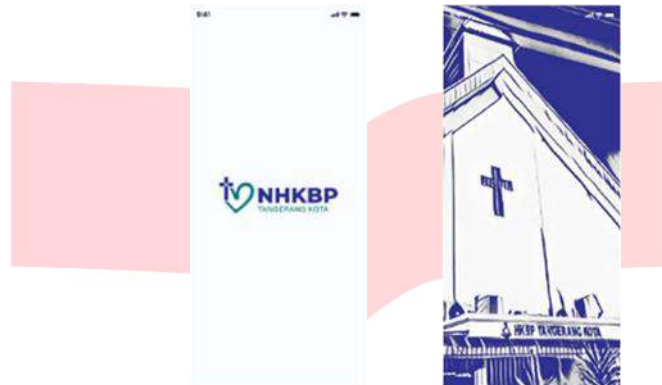
UI Style Guide



Gambar 4.8 Warna, Font, & Grid UI Style Guide
Sumber: data pribadi

Prototype

Loading Screen & Splash Screen



Gambar 4.9 Tampilan Loading Screen & Splash Screen
Sumber: data pribadi

Log In, Sign Up, Verifikasi Kode OTP, Tampilan Berhasil Sign Up



Gambar 4.10 Tampilan Log in, Sign Up, Verifikasi Kode OTP, Tampilan Berhasil SignUp & Ganti Password
Sumber: data pribadi

Menu Utama



Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama
Sumber: data pribadi



Gambar 4.12 Tampilan Info Naposo
Sumber: data pribadi

Lomba & Olahraga Bersama FUNDAYS

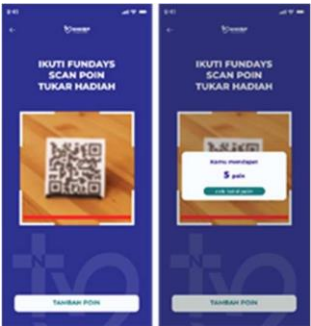


Gambar 4.15 Tampilan Lomba & Olahraga Bersama
Sumber: data pribadi



Gambar 4.16 Tampilan FUNDAYS
Sumber: data pribadi

Scan Poin Tukar Poin



Gambar 4.17 Tampilan *Scan Poin*
Sumber: data pribadi

Naposo Membantu



Gambar 4.18 Tampilan Tukar Poin
Sumber: data pribadi



Gambar 4.19 Tampilan Naposo Membantu
Sumber: data pribadi

Kunjungan Kasih

Pelayanan & Relawan

Bazaar



Gambar 4.20
Tampilan
Kunjungan
Kasih
Sumber: data
pribadi

Gambar 4.21 Tampilan Pelayanan & Relawan
sumber: data pribadi

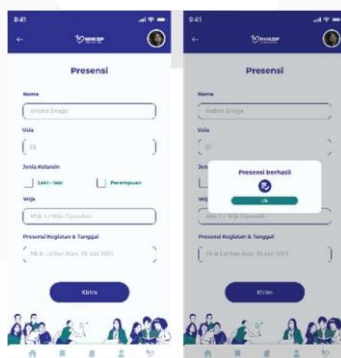
Gambar 4.22
Tampilan
Bazaar
sumber: data
pribadi

Konseling Individual & Chat Konseling



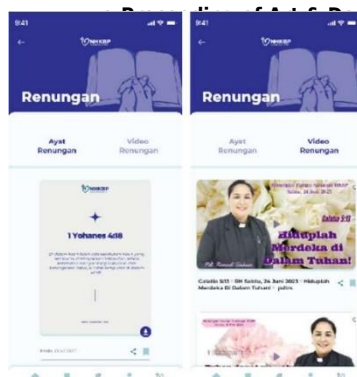
Gambar 4.23 Tampilan Konseling Individual & Chat Konseling
Sumber: data pribadi

Presensi

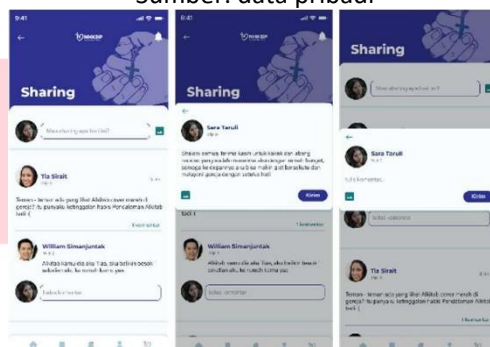


Gambar 4.24
Tampilan Presensi Sumber: data pribadi

Renungan & Sharing



Gambar 4.25 Tampilan Renungan
Sumber: data pribadi



Gambar 4.26 Tampilan Sharing
Sumber: data pribadi

Profile & Edit Profile



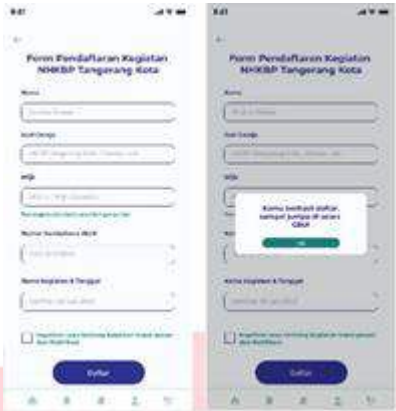
Gambar 4.27 Tampilan Profile & Edit Profile
Sumber: data pribadi

Bookmark & Pendaftaran Kegiatan



Gambar 4.28 Tampilan *Bookmark*

Notifikasi

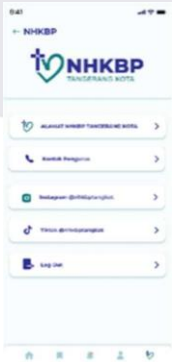


Gambar 4.29 Tampilan Pendaftaran kegiatan
Sumber: data pribadi



Gambar 4.30 Tampilan Notifikasi
Sumber: data pribadi

NHKBP



Gambar 4.31 Tampilan NHKBP
Sumber: data pribadi



Gambar 4.32 Tampilan Alamat NHKBP Sumber: data pribadi



Gambar 4.33 Tampilan Kontak Pengurus NHKBP Sumber: data pribadi

Media Pendukung



Gambar 4.34 Media Pendukung Sumber: data pribadi

Test

Uji coba prototype aplikasi NHKBP TANGERANG KOTA dilakukan individu yang dipilih berdasarkan kriteria pengguna sasaran yang sudah ditentukan. Setelah uji coba, sebanyak 58 sampel user diberikan kuesioner berisi 11 pernyataan dan 3 pertanyaan. Hasil yang didapatkan adalah:

Indikator	Sangat Setuju	Setuju	Merasa Biasa Saja	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Tampilan Atraktif	27	23	5	1	2
Teks dan Perintah Mudah Dibaca	27	21	4	4	2
Posisi & Tata Letak Terorganisir	30	23	3	-	2
Perintah & Navigasi Jelas	28	24	3	1	2
Perintah & Navigasi Responsif	22	20	7	6	3
Aplikasi Lengkap & Informatif	28	24	4	-	2
Aplikasi Praktis	27	25	3	1	2
Penggunaan Lebih Lanjut	31	23	1	1	2
Aplikasi Dapat Digunakan Mandiri & Mudah Dipahami	33	18	3	2	2

Mudah Dipelajari	31	23	2	-	2
Rekomendasi Aplikasi	30	21	3	-	2

KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan aplikasi NHKBP TANGERANG KOTA melalui proses riset, pengolahan data wawancara, analisis media sejenis, hasil kuesioner pendukung, penentuan konsep, *prototyping*, dan uji coba ke beberapa *sample user* dirancang aplikasi menyajikan informasi dengan baik, terorganisir, fitur yang bisa memberi tahu dan mengingatkan jadwal kegiatan, serta fitur pendukung lainnya. Desain yang digunakan pada aplikasi juga disesuaikan agar mudah dipahami, nyaman dilihat, tidak mengintimidasi, namun tetap sesuai dengan kepribadian anak muda. Berdasarkan tahapan uji coba prototype aplikasi mobile NHKBP TANGERANG KOTA, media ini sudah cukup mampu menjadi media informasi yang informatif dan bisa membantu jemaat muda melalui konten dan fiturnya seperti notifikasi. Tetapi masih harus dievaluasi lagi untuk keterbacaan teks dalam aplikasi. Beberapa saran yang dapat diberikan adalah agar aplikasi mobile ini dapat dieksplorasi lebih jauh sehingga dapat meningkatkan keaktifan jemaat muda dalam berkegiatan di gereja dan berhati – hati dalam menentukan visual yang digunakan jika ingin membuat perancangan dengan tema serupa karena tema yang diangkat bersifat sakral dan berhubungan tentang gereja.

DAFTAR PUSTAKA

- Almanda, R., & Yantami, R. (2020). *Rancangan Aplikasi Pelacakan Emisi Karbon*. 7(2), 912–920. <https://repository.telkomuniversity.ac.id>
- Amir, N. D. A. (2020). Kualitas Artistik Seni Ilustrasi Karya Lala Bohang Pada Buku Puisi “the Book of Forbidden Feelings.” *Jurnal Imajinasi*, 4(1), 15– 29. <https://doi.org/10.26858/i.v4i1.13078>
- Efraim, M., Setiawan, A., Huang, D., & Herlina, T. (2021). Perancangan Desain Antarmuka Pada Aplikasi Kesehatan Practalk. *Jurnal Inovasi Informatika*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.51170/jii.v6i1.147>
- Harefa, Norvelianus, Waruwu, S. A., Gea, L. D., Teologi STT Banua Niha Keriso Protestan Sundermann Niass, & STT Banua Niha Keriso Protestan Sundermann Nias. (2022). Gereja

- Tanpa Pemuda, Dapatkah Bertumbuh? *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2), 10–16.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36588/hjim.v2i2.268>
- Mahendra, M. R., Ramadhan, Y. R., Iskandar, D., Studi, P., Informatika, T., Tinggi, S., Wastukencana, T., & Barat, J. (2023). *Rancang Bangun Aplikasi Rentcar Now Pada Rental Mobil Sahabat Purwakarta Berbasis Mobile dengan Metode Prototype*. 4(1), 23–31.
- Pamungkas, A. B., & Nastiti, N. E. (2020). Perancangan Media Informasi Berbasis Teknologi Mobile Tentang Tempat Penampungan Hewan Terlantar Di Bandung. *Telkom University*, 7(3), 6100–6112.
- Pranata, M. A., Naufalina, F. E., & Supriadi, O. A. (2020). Perancangan Aplikasi Meditasi Untuk Mengatasi Stres Dan Burnout. *EProceedings of Art & Design*, 7(2), 987–992.
- Safira, A. P., & Resmadi, I. (2023). *Perancangan Desain Aplikasi E-Commerce Thrift Shop Untuk Membantu Mengurangi Limbah Pakaian*. 10(2), 1–19.
- Siregar, E. ., & Wulandari, S. (2020). Kajian Semiotika Charles Sanderspierce: Relasitrikotomi (Ikon, Indeks Dan Simbol) Dalam Cerpenanak Mercusuar Karya Mashdar Zainal. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 4(1), 29–41. <https://online-journal.unja.ac.id/index.php/titian>
- Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. UTM Press.