

USER INTERFACE APLIKASI “WARTA DIGITAL” BERBASIS ANDROID UNTUK GEREJA KEMENANGAN IMAN INDONESIA CABANG BANDUNG

USER INTERFACE OF AN ANDROID – BASED APPLICATION “DIGITAL NEWS” FOR GEREJA KEMENANGAN IMAN INDONESIA CABANG BANDUNG

Josua Tafonao¹, Riksa Belasunda, Drs, S.ST, M.Ds², Aris Rahmansyah, S.Sn., M.Ds³
^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹ joestafonao@gmail.com, ² riksa.b@gmail.com, ³ rizkya.aris@yahoo.com

Abstrak

Dalam sebuah organisasi besar gereja informasi sangat dibutuhkan untuk disampaikan kepada setiap jemaat yang beribadah, terutama pada Gereja Kemenangan Iman Indonesia Cabang Bandung (GKII). Masalah yang terjadi pada sistem informasi yang disampaikan GKII Cabang Bandung adalah jemaat yang tidak hanya membutuhkan informasi yang bersifat penyampaian, namun jemaat membutuhkan informasi seperti jadwal minggu dan berita berbentuk digital yang berbasis android. GKII Cabang Bandung lebih banyak memberikan informasi secara manual dengan membacakan informasi dengan menggunakan buku. Media penampung informasi masih berupa buku dan tampilan monitor dan belum adanya pengembangan media informasi website menjadi aplikasi *mobile*.

Dalam perancangan aplikasi *mobile* GKII Cabang Bandung Informastion, perancang menggunakan metode perancang yaitu pengumpulan data, analisis data dan sistematika perancangan. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuesioner, materi audio dan studi literature. Analisis data menggunakan metode matriks dengan pendekatan strategi eksploratori sekuensial, dengan mengklasifikasikan hal-hal yang penting dalam perancangan *user interface*. Setelah mengklasifikasikan data, perancang mulai melakukan analisis terhadap aplikasi *mobile* sejenis.

Melalui aplikasi informasi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik. sehingga informasi yang diberikan dapat dengan mudah dan cepat diterima oleh semua kalangan jemaat GKII Cabang Bandung sebagai penerima informasi.

Kata Kunci: *User Interface, Aplikasi Mobile, Informasi, GKII Cabang Bandung*

Abstract

In a large church organization of information is needed to be given to each church to worship, especially in Gereja Kemenangan Iman Indonesia Cabang Bandung (GKII). Problems that occur on the system information delivered GKII Bandung Branch is a church that not only require information that is delivery, but the church requires information such as schedules and news week in digital form that is based on Android. GKII Bandung Branch more information manually by reading information by using books. Media container information is still in the form of books and monitor display and the lack of development of information media websites into mobile applications.

In the design of mobile applications GKII Bandung Branch Informastion, designers using the designer of data collection, data analysis and systematic design. The collection of data through observation, interviews, questionnaires, audio materials and literature studies. Data analysis using matrix method with sequential exploratory strategy approach, with classification things that are important in the design of the user interface. After classifying file, the designer began to perform similar analysis on mobile apps.

Through the application of information submitted can be conveyed properly. so that information provided can easily and quickly accepted by all the churches GKII Bandung Branch as recipients of information.

Keywords: *User Interface, Mobile Applications, Information, GKII Branch Bandung*

1. Pendahuluan

Indonesia sebagai negara yang memegang tinggi nilai keagamaan dan keadilan bagi masyarakat untuk memeluk agama berdasarkan apa yang diyakini. Menteri agama Suryadharma Ali berpendapat kehidupan antar umat beragama di Indonesia terbaik di dunia (Gatra, 2013). Setiap agama mengajarkan kebaikan untuk hidup menjadi lebih baik. Agama-agama yang diakui di Indonesia adalah Islam, Kristen Protestan, Katolik, Hindhu, Budha, dan Kong Hu Cu. Seperti umat Kristiani membangun gereja sebagai tempat ibadah.

Gereja menjadi tempat umat Kristiani untuk datang beribadah dan mendekati diri kepada penciptanya. Gereja adalah tempat persekutuan orang-orang Kristen untuk memuji Tuhan (Nainggolan, 1982:19). Mengetahui kondisi dan ketidakhadiran jemaat dalam setiap kegiatan, menjadi tanggung jawab pelayan gereja. Media informasi yang efektif untuk setiap kegiatan yang dapat menghantarkan jemaat (*user*) berpartisipasi datang untuk setiap kegiatan-kegiatan gereja. Perkembangan gereja akan agama Kristen memunculkan berbagai banyak aliran seperti Lutheran, Calvinis, Baptis, Methodis, Pentakosta, Karismatik, Injili, Advent, dan Saksi Jehova. Semua aliran mempunyai pengajaran, tata cara ibadah, cara berdoa, nyanyian, bahasa, hingga visi gereja yang berbeda.

Aliran Kharismatik adalah gerakan yang meyakini bahwa bukti pertobatan ontentik seseorang adalah ia “dipenuhi” oleh Roh Kudus (Iskandar, 2012). Aliran Karismatik, aliran *modern* dengan penyampaian pengajaran yang keras akan setiap khotbah. Tidak hanya pengajaran yang keras, aliran Karismatik mempunyai tata acara ibadah yang dinamis, bahasa atau nyanyian berbahasa Indonesia, penyampaian khotbah yang membangkitkan semangat dan kelengkapan permainan alat musik. Gereja-gereja dalam aliran Karismatik seperti GKII (Gereja Kemenangan Iman Indonesia), GBI (Gereja Bethel Indonesia), GPDI (Gereja Pentakosta Di Indonesia) dan lain- lain.

Gereja Kemenangan Iman Indonesia (GKII) yang dipimpin oleh Ps. Dr. Gideon M. Munthe SE, M.Min dan menjadi pusat GKII di Indonesia. GKII tersebar di seluruh provinsi dan kota seperti Bandung, Jakarta, Bekasi, Papua dan cabang lainnya (*The Official Page of Gereja Kemenangan Iman Indonesia*, 2016). Cabang GKII Bandung mempunyai empat bangunan yang berlokasi di Kosambi, Palasari, Cimahi dan Kopo. GKII cabang Bandung dipimpin oleh Pdt. Nelson Elward Purba., Dipl.Sowi bersama dengan istrinya Pdt. Drg Gracia Utí Sembiring, *Fulltimer*, dan tim pengerja lainnya. Tim pengerja dalam sidang GKII Bandung dibagi menjadi beberapa departemen yaitu anak sekolah minggu, anak muda, orangtua dan *praise and worship* (PW). Setiap departemen GKII Bandung mempunyai fungsi dan tanggung jawab tugasnya. *Praise and worship* (PW) bertanggung jawab atas empat bagian divisi musik, *celebration*, *singer*, dan multimedia. Tim PW berperan dan bekerjasama dalam menjalankan ibadah GKII Bandung agar berjalan dengan baik. Seperti halnya untuk tim multimedia memiliki bagian tugas menampilkan lirik lagu pada *monitor*, pengaturan *audio* dan penyampaian warta minggu sepekan kepada jemaat.

Pengumuman warta minggu sepekan GKII cabang Bandung berfungsi untuk menyampaikan informasi setiap kegiatan gereja kepada jemaat dan media yang digunakan masih dalam bentuk buku dan teks *slide show* yang setiap minggunya disampaikan oleh pembaca pengumuman (Sitorus, 2016). Media pengumuman yang digunakan tidak efektif untuk disampaikan kepada jemaat, sehingga penyampaian informasi kepada jemaat tidak seluruhnya dapat dipahami. seperti isi dari pengumuman warta minggu sepekan yang disampaikan mulai dari pelaksanaan jadwal ibadah, lokasi ibadah, kegiatan dalam satu minggu bahkan dana pengeluaran atau dana pemasukan khas GKII Bandung dan isi pengumuman lainnya. Media dalam menyampaikan warta pengumuman untuk jemaat dapat mengetahui seluruh kegiatan yang dilakukan GKII cabang Bandung. Teknologi menjadi kebutuhan yang dapat memudahkann jemaat dalam menerima informasi.

Perkembangan teknologi dan jaringan internet dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan sistem informasi pengumuman kepada jemaat dalam bentuk digital seperti *Smartphone* dan komputer. Dengan perkembangan teknologi yang tidak asing digunakan setiap orang, aplikasi menjadi media bagian pengumuman digital yang dapat digunakan jemaat (*user*) GKII cabang Bandung. Tim pengerja dan jemaat menginginkan media informasi dalam penyampaian pengumuman warta dalam minggu sepekan yang dapat diakses kapanpun dan jemaat (*user*) dapat menggunakannya dengan mudah. Aplikasi menjadi salah satu media yang diperlukan dalam warta digital. Hingga saat ini, belum satupun GKII seluruh cabang di Indonesia yang memiliki media pengumuman dalam bentuk digital yang dapat membantu pengerja dalam menyampaikan informasi secara efektif kepada jemaat (*user*) GKII cabang Bandung. GKII cabang Bandung merencanakan membuat media baru berupa aplikasi warta digital yang mengumumkan setiap kegiatan-kegiatan gereja dan memudahkan jemaat (*user*) untuk mengaksesnya.

Aplikasi adalah program yang digunakan orang untuk melakukan sesuatu pada sistem *computer* (*Mobile Marketing Association*, 2008). Dalam sebuah aplikasi dibutuhkan tampilan yang sesuai dengan fungsi dan kemudahan penggunaannya untuk jemaat (*user*) GKII cabang Bandung. Mulai dari fungsi awal jemaat (*user*) sampai tampilan bentuk informasi-informasi yang dapat membuat pengguna mudah untuk menjalankan aplikasi tersebut. Hal ini semakin mempermudah Jemaat GKII Bandung untuk menggunakan dan mendapatkan informasi yang cepat tanpa terbatas dalam bentuk media aplikasi.

Melihat kebutuhan cabang GKII Bandung dalam mendapatkan informasi secara cepat dan valid, maka diharapkan dengan perancangan media digital dan tampilan pengumuman warta minggu sepekan dalam bentuk aplikasi GKII Bandung, menjadi alternatif solusi yang lengkap dan aplikatif dapat menjadi bagian kedisiplinan kepada jemaat agar hadir untuk setiap kegiatan dan ibadah minggu.

2. Dasar Teori

2.1 Perancangan

Ladjamudin (2005:39) mengatakan bahwa “perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik”.

2.2 Defenisi Aplikasi Mobile

Aplikasi adalah program yang digunakan orang untuk melakukan sesuatu pada sistem *computer*. Sedangkan *mobile* dapat diartikan perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat yang lainnya tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Sistem aplikasi *mobile* memungkinkan *user* melakukan mobilitas dengan menggunakan perlengkapan seperti *handphone* (MMA dalam Nur Syifa, 2016:10).

2.3 User Experience

Menurut definisi dari (ISO 9241-210 dalam Mendiola B. Wiryawan 2011:1156), *user experience* adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa.

2.4 Definisi user interface

Antarmuka pemakai atau biasa disebut *user interface* merupakan sebuah mekanisme komunikasi antara pengguna dengan sistem. *User interface* dapat menerima informasi dari pengguna, dan memberikan informasi kepada pengguna yang bertujuan untuk membantu dalam mengarahkan alur navigasi sampai pengguna menemukan solusi masalah yang dicari (Cooper, Alan, dalam Nur Syifa 2016:13).

2.5 Prinsip Dalam Desain User interface

Pratondo (2008:109) mengatakan “Untuk mendapatkan *user interface* yang baik menyatakan prinsip desain merupakan serangkaian panduan yang akan membantu desainer mengambil keputusan perancangan selama proses tersebut berjalan”.

2.6 Usability

Aspek *usability* merupakan kunci keberhasilan aplikasi dan syarat penerimaan pengguna terhadap aplikasi *mobile* (Nielsen 2012). Suatu aplikasi disebut *usable* jika fungsi-fungsinya dapat dijalankan secara efektif, efisien, dan memuaskan (Nielsen 2012).

2.7 Flat Desain

Flat desain mengacu pada gaya dari *user interface* yang menghapus semua pilihan *style* yang memberikan efek ilusi tiga dimensi seperti bayangan, gradient, tekstur, atau hal-hal lain yang menambah *style*, dan berfokus pada penggunaan elemen minimalis yang sederhana termasuk tipografi, bentuk dan warna (Turner dalam Nur Syifa, 2016:19-20)

2.8 Proses Perancangan

Proses dalam sebuah perancangan yang dilakukan menurut (Hendratman, 2010:9-12).

3.1 Data Pemberi Proyek (GKII Cabang Bandung)

Gereja Kemenangan Iman Indonesia Bandung yang berdiri pada tahun 1999 yang merupakan cabang dari GKII yang berpusat di Medan. Foundernya oleh almarhum DR. Benyamin Munthe dan sekarang diteruskan oleh ketua Ps. Dr. Gideon M. Munthe SE, M.Min Dan memiliki cabang seluruh Indonesia 400 cabang, yang tersebar dari Aceh sampai Papua. Pada cabang Bandung dipimpin oleh Pdt. Nelson Edward Purba., Dipl.Sowi yang terdiri atas empat cabang.

3.2 Data Khalayak Sasaran

Adapun khalayak sasaran yang dijadikan sebagai *target audience* untuk *user interface* warta digital sebagai wujud pelaksanaan perancangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Geografis

Jl. Ahmad Yani No. 221-223 Komplek Segitiga Mas Blok H5 Bandung 40113.

2. Demografis

a. Jenis Kelamin

Laki-laki dan perempuan. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan mulai dari anak remaja, dewasa dan orangtua. Ketiganya merupakan jemaat yang menjadi pengguna media aplikasi dalam perancangan *user interface* warta digital.

b. Usia

20-26 tahun merupakan target usia jemaat GKII Bandung dalam perancangan *user interface* aplikasi warta digital pengumuman. Dengan usia yang dipilih karena jemaat didalamnya rata-rata orang dewasa yang memiliki status mahasiswa/I dan pekerja yang membutuhkan setiap informasi kegiatan.

3. Psikografis

Segementasi ini memberi gambaran bagi peneliti mengenai pemahaman dalam kepada target *audience* yang telah ditentukan, yakni:

a. Status Sosial

Jemaat GKII Bandung yang memiliki tingkatan rata-rata ekonomoni menengah karena salah satu media alternatif yang kemungkinan besar digunakan adalah media berbasis *Smartphone Mobile Android*.

b. Gaya Hidup

Kepada jemaat GKII Bandung yang membutuhkan media informasi yang dapat diakses dengan mudah dan dapat mengingatkan jemaat untuk setiap jadwal ibadah yang dibuat oleh pihak gereja.

c. Kepribadian

Jemaat yang harus berulang kembali diingatkan untuk setiap program-program gereja yang boleh di ikuti sesuai dengan jadwal-jadwal yang telah disampaikan.

4. Perilaku Konsumen

Jemaat GKII, khususnya di cabang Bandung mulai dari perekonomian kebawah, menengah dan keatas sudah tidak asing lagi untuk keberadaan media visual di handphone, PC. Hal ini dikarenakan aplikasi *mobile* berbasis *android* banyak menjamur di Indonesia dan menjadi benda umum di sekitar kita. Penggunaan aplikasi *mobile android* tidak sulit bagi jemaat GKII Bandung untuk diakses.

3.3 Konsep Pesan (Ide Besar)

Aplikasi warta digital ini dapat digunakan secara umum oleh setiap jemaat GKII cabang Bandung, namun untuk lebih spesifik untuk tampilan digunakan oleh orang-orang dewasa. Adapun konten aplikasi warta digital yang akan diterapkan sebagai berikut.

1. Menyampaikan informasi yang lebih efektif kepada jemaat GKII cabang Bandung
2. Menyampaikan informasi mengenai kegiatan-kegiatan kepada jemaat.
3. Menyampaikan informasi mengenai jadwal setiap ibadah .
4. Menyampaikan informasi mengenai profil gereja
5. Menyampaikan informasi mengenai ringkasan khotbah yang sebelumnya disampaikan.

3.4 Konsep Kreatif

Aplikasi warta digital pengumuman GKII cabang Bandung memiliki tema besar “Pengumuman jemaat”. Aplikasi warta digital ini didesain dengan menggunakan konsep *flat* desain. Penggunaan vektor dalam aplikasi ini memiliki beberapa tujuan, yaitu sebagai berikut:

1. Memudahkan jemaat dalam mempelajari sistem dan navigasi pada aplikasi warta digital.
2. Berinteraksi dengan tampilan yang sederhana.
3. Tata letak yang sederhana dan visual yang menarik dibuat sesuai dengan usia orang dewasa 20-25 tahun yang dapat memberikan ketertarikan pada jemaat GKII cabang Bandung.
4. Penyampaian informasi lebih efektif dengan menggunakan aplikasi warta digital yang dapat diakses dimana saja dan kapanpun waktunya.
5. Menggunakan tipografi yang keterbacaan jelas dan sederhana agar informasi yang didapat tidak menyusahkan *user* (pengguna).
6. Menggunakan efek animasi pada beberapa tampilan agar lebih menarik dan tidak membosankan.
7. Kemudahan panduan belajar yang akan mempercepat *user* untuk berinteraksi dengan tampilannya.

3.5 Konsep Media

Dalam pembuatannya, media yang dijadikan media utama adalah perangkat lunak dalam bentuk aplikasi *mobile*. Aplikasi *mobile* ini akan dijalankan pada *smartphone* dengan sistem operasi *android*. Pengguna (*user*) yang mengunduh aplikasi ini melalui *playstore*. Aplikasi *mobile* ini diakses secara *online*.

3.6 Konsep Visual

1. Layout

Tata letak *layout* adalah pengaturan elemen-elemen visual yang dapat menjadi sebuah satu kesatuan. Pada aplikasi “E-Notif GKII Cabang Bandung” mengutamakan *layout* yang mudah agar setiap pengguna (*user*) yang membuka aplikasi ini tidak kesulitan dalam mencari informasi yang ada di GKII Cabang Bandung. Tata

letak (*symmetry balance*). Hal tersebut dapat terlihat dari sistem navigasi dalam menu utama diletakkan di tengah (*center*), dengan tujuan agar jemaat GKII cabang Bandung mudah mencari tombol *icon* untuk pindah dari satu halaman ke halaman lainnya. Selain itu penempatan informasi pada setiap halaman juga diletakkan (*center*) dengan keseimbangan simetris vertikal, yang bertujuan agar jemaat GKII (*user*) tidak merasa bingung dalam membaca suatu informasi yang diberikan.

2. Warna

Untuk penggunaan warna pada aplikasi *mobile* “E-Notif GKII Cabang Bandung”, perancang mengarahkan pemilihan warna yang sesuai dengan logo GKII yang lebih digunakan dengan warna pastel. Warna pastel digunakan untuk jemaat dewasa yang memiliki *range* umur 20-25 tahun. Warna tersebut yaitu turunan dari warna biru ke biru muda. Sedangkan untuk warna *icon* di halaman utama perancang memilih warna yang sesuai dengan logo GKII. Warna tersebut adalah warna merah, putih dan biru. Warna-warna tersebut memiliki arti sebagai berikut.

3. Typografi

Untuk penggunaan *typografi* pada aplikasi *mobile* “E-Notif GKII Bandung”, perancang memilih jenis *typografi sans serif*. Penggunaan *typografi sans serif* dalam aplikasi *mobile* ini terdapat pada setiap halaman, yang dipakai untuk judul, tombol, teks, menu yang disediakan.

4. Icon

Icon yang digunakan pada aplikasi “E-Notif GKII Cabang Bandung” bertujuan untuk mempermudah pengguna (*user*) dalam navigasi. Menu yang akan diberi *icon* adalah menu berita, profil gereja, jadwal minggu, jadwal pelayanan PW, jadwal pengkhotbah, ringkasan khotbah, dan skedul alkitab.

3.7 Desain

a. Desain *mockup*

Dalam perancangan aplikasi “Warta Digital GKII Cabang Bandung” dibutuhkan desain *mockup layout* dan interaksi sebagai rancangan awal sebuah aplikasi *mobile*. Desain *mockup layout* dan interaksi ini berfungsi sebagai acuan kerja perancang dalam pembuatan aplikasi *mobile* agar tidak menyimpang dari tujuan awal membuatnya. Berikut ini akan dijelaskan tahapan desain *mockup layout* dan interaksi dalam bentuk tabel.

1. Efek animasi slide *fade smoothly*

Merupakan transisi animasi pemudaran keluar

2. Efek animasi *ascend*

Merupakan transisi animasi objek bergerak dari bawah ke atas, dengan *opacity* transparan nol sampai ke ukuran *opacity* transparan seratus persen.

3. Efek animasi *lighten*

Merupakan jenis transisi animasi perubahan warna dari putih ke kuning dan terus berulang kali dengan kecepatan *medium speed*.



4.2 Desain *mockup*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.8 Implementasi

Setelah melakukan perancangan maka untuk tahap selanjutnya adalah implementasi sistem. Tujuannya dari tahap implementasi ini adalah menyiapkan semua kegiatan penerapan sistem sesuai rancang yang telah ditentukan, dalam hal ini berupa aplikasi yang berjalan pada perangkat *mobile* berbasis *android*.



4.2 Hasil Implementasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kesimpulan

Setelah melakukan analisis, implementasi dan menghasilkan media baru sebagai solusi dari permasalahan yang diangkat oleh penulis, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi berbasis sistem informasi “E-Notif GKII Cabang Bandung” untuk jemaat GKII Cabang Bandung dapat menjadi media baru untuk mendapatkan banyak informasi terutama kegiatan, program-program gereja dan berita mendadak yang harus disampaikan. Aplikasi *mobile* dengan berbasis *android* menjadi media utama yang digunakan jemaat. Dengan media *mobile* jemaat dapat mengakses setiap informasi dimanapun dan kapanpun. Setiap jemaat secara keseluruhan memiliki *mobile* berbasis *android* yang dapat memanfaatkan aplikasi dengan cara mengunduhnya. Aplikasi ini sangat membantu jemaat GKII karena media *mobile* sudah tidak asing lagi digunakan untuk setiap aktivitas yang dilakukan jemaat. Dengan disampaikan informasi-informasi yang ada di dalam aplikasi E-Notif GKII Cabang Bandung maka jemaat dapat lebih efektif mengikuti kegiatan yang ada di dalamnya.
2. Aplikasi *mobile* berbasis *android* “E-Notif GKII Cabang Bandung” merupakan aplikasi yang di desain sesuai konten dari dokumentasi yang disimpan melalui GKII Cabang Bandung. Aplikasi di desain dengan karakteristik khalayak sasaran yaitu jemaat GKII Cabang Bandung dengan usia 20-25 tahun. Dimulai dari media yang digunakan hingga konsep kreatif dan visual yang di desain berdasarkan kebutuhan khalayak sasaran yang dituju. Pemilihan warna yang *soft* atau pastel menjadi tampilan dari aplikasi ini, penyusunan tata letak yang memudahkan pengguna dalam mengoperasikan sistem. Konsep aplikasi di desain baik dari pemilihan warna, jenis huruf untuk keterbacaannya, *icon* yang sederhana yang membuat pengguna mudah mengingatnya, susunan *layout* yang tertata dengan rapi dan penggunaan animasi di beberapa bagian yang akan menambah ketertarikan pengguna. Konten-konten yang disampaikan sangatlah penting kepada jemaat GKII Cabang Bandung. Pada aplikasi ini, konten yang disampaikan cukup baik dan efektif digunakan jemaat GKII Cabang Bandung yang mampu meningkatkan ke efektifitasan jemaat. Dan media aplikasi ini sangat membantu pengerjaan-pengerjaan dalam gereja baik untuk publikasi gereja dan pengurangan pemakaian kertas yang berlebihan.

Daftar Pustaka

1. Cresswell, John. W. (2010). *Research Design*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
2. Chang, William. 2014. *Metodologi Penulisan*. Erlangga. Jakarta
3. Djam'an, Satori. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Alfabeta. Bandung.
4. Deleon, Walter. 2012. *Android Design*. Walter Media Ink.
5. Gargenta, Marko. 2011. *Learning Android Second Edition*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc. Amerika.
6. Hendratman, Hendi. (2010). *Graphic design*. Penerbit Informatika. Bandung.
7. International Organization for Standardization (ISO) Switzerland. SO FDIS 9241-210.(2009). *Ergonomics of human system intern*.
8. Jarret, Caroline. 2005. *User Interface Design and Evaluation*. Morgan Kaufmann. Amerika.
9. Ladjamudin, Al- Bahra Bin. 2005. *Analisis & Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
10. Neolaka, Amos. 2014. *Metode Penelitian dan Statistika*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
11. Safaat, Nazruddin. 2014. *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Table PC Berbasis Android*. Informatika. Bandung.
12. Pratondo, Agus, 2008. *Desain User Interface*. Politeknik Telkom. Bandung.
13. Soewardiko, Didit S. 2013. *Metodologi Penelitian Visual*. C.V Dinamika Komunika. Bandung.

Sumber Lain

1. GKII Pusat, *The Official Page of Gereja Kemenangan Iman Indonesia*, <https://www.facebook.com/search/pages/?q=The%20Official%20Page%20of%20Gereja%20Kemenangan%20Iman%20Indonesia> (25 Juli 2016, 21:00).
2. Gatra, Sandro, *Kehidupan Umat Beragama di Indonesia Terbaik di Dunia*, <http://nasional.kompas.com/read/2013/07/09/1242320/Menag.Kehidupan.Umat.Beragama.di.Indonesia.Terbaik.di.Dunia> (25 Juli 2016, 22:00).
3. Iskandar, Andrea, *Apa Itu Gereja Kharismatik*, <https://paroikos.org/2012/02/20/-apa-itu-gereja-karismatik/> (25 Juli 2016, 20:00).
4. Jamal, *Tahapan Pengembangan Perangkat Lunak*, <http://library.binus-.ac.id/eColls/eThesis/Bab2/2011-1-00236-IF%20BAB%202.pdf> (18 September 2016, 20:00)
5. Nielsen, Jacop, *Introduction to Usability*, <https://www.nngroup.com/articles/-usability-101-introduction-to-usability/> (14 September 2016, 11:00)
6. Nur Syifa Ardiyanti. (2016). *Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Telkom University Information*. Skripsi pada FIK Telkom University Bandung: tidak diterbitkan.
7. Raden Annisa. (2014). *Perancangan Aplikasi Mobile Berbasis Android Untuk Pendaki Pemula*, Skripsi pada FIK Telkom University Bandung: tidak diterbitkan.
8. Sitorus, Rachel, 2016, *Warta Pengumuman, GKII Cab*. Bandung, 24-07-2016 (10.00 wib)
9. Wiragita Arifni Matahari . (2013). *Hubungan Antara Workplace Dan Vocational Identity Pada Perawat*. Skripsi pada Fakultas Psikologi Universitas Indonesia: tidak diterbitkan.
10. Mendiola B. Wiryawan. (2011). *User Experience (Ux) Sebagai Bagian Dari Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tinggi*. Skripsi pada School of Design BINUS University. Vol.2 No.2 Oktober 2011: 1158-1166.