

# PERANCANGAN APLIKASI “GEREJANTA” SEBAGAI MEDIA BERBAGI INFORMASI DAN PENDUKUNG KEGIATAN BERIBADAH PADA GBKP RAMBUNG MERAH PEMATANGSIANTAR

Pradita<sup>1</sup>, Taufiq Wahab<sup>2</sup> dan Fariha E. Naufalina<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1,  
Terusan Buah Batu-Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kab. Bandung, Jawa Barat, 40257  
pradita@student.telkomuniversity.ac.id, taufiqwahab@telkomuniversity.ac.id,  
farihaen@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** GBKP merupakan gereja yang menggunakan warta jemaat sebagai sarana berbagi informasi. Warta jemaat saat ini masih menggunakan media kertas yang dicetak dengan jumlah banyak. Saat ini penggunaan kertas sebagai media warta jemaat dianggap kurang efisien. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah aplikasi yang digunakan sebagai media pengganti kertas sekaligus sebagai sarana pendukung kelancaran ibadah gereja. Pengumpulan data menggunakan metode kualitatif, kemudian dianalisis menggunakan metode analisis SWOT dan matriks perbandingan. Melalui perancangan Tugas Akhir ini diharapkan menghasilkan suatu media yang berguna bagi jemaat gereja, khususnya gereja GBKP Runggun Rambung Merah Klasis Pematangsiantar untuk mengakses informasi lebih mudah, serta mempermudah jalannya kegiatan ibadah dengan lancar dan meminimalisir pencemaran lingkungan. Berdasarkan permasalahan yang ada, dibutuhkan suatu media digital sebagai pengganti media kertas dalam menjalankan kegiatan beribadah di gereja GBKP Rambung Merah Klasis Pematangsiantar.

**Kata kunci:** Aplikasi, GBKP, Warta jemaat.

**Abstract:** GBKP is a church that uses congregational news as an information sharing tool. Congregational news is currently still using paper media that printed in large quantities. At the m, the use of paper as a medium for church news is considered less efficient. The purpose of this research is to design an application that is used as a media substitute for paper as well as a means of supporting the smooth running of church worship. Collecting data using qualitative methods, then analyzed using the SWOT analysis method and comparison matrix. Through the design of this Final Project, it is expected to produce useful media for church congregations, especially the GBKP Runggun Rambung Merah Klasis Pematangsiantar church to access information easily, as well as facilitate the smooth running of worship activities and minimize environmental pollution. Based on the existing problems, digital media is needed as a substitute for paper media in carrying out worship activities at the GBKP Rambung Merah Klasis Pematangsiantar church.

**Keywords:** Application, GBKP, Congregational news

## PENDAHULUAN

Mayoritas gereja, termasuk GBKP Rambung Merah Pematangsiantar menggunakan warta jemaat bermaterial kertas yang dicetak print dan fotokopi, kemudian diperbanyak jumlahnya untuk dibagikan kepada jemaat gereja. Gereja Batak Karo Protestan (GBKP) merupakan lembaga gereja kristen protestan beraliran calvinis yang berasal dari Kabupaten Karo di provinsi Sumatera Utara yang mengabdikan pada masyarakat Karo. Gereja GBKP Runggun Rambung Merah Klasis Pematangsiantar merupakan gereja batak karo yang berdiri di kota pematangsiantar. Pada umumnya gereja GBKP selalu membagikan warta jemaat setiap mengadakan kebaktian minggu. Warta jemaat berisi warta umum, laporan kas runggun, kas diakonia, kas kolekte cadangan, persembahan ucapan syukur, laporan PJJ&PA, persepuluhan, dan berita lainnya. Warta jemaat dirancang untuk memberi tahu jemaat mengenai kegiatan yang dilakukan di gereja serta kegiatan lain yang masih bersangkutan pada gereja kemudian dicetak pada media kertas (Ginting, 2022). Namun penggunaan kertas sebagai media warta jemaat kini sudah tidak efisien lagi, khususnya pada GBKP Rambung Merah Pematangsiantar, penyampaian warta jemaat menggunakan kertas tidak lagi berlangsung dengan bagus, jemaat masih ada yang tidak menerima warta jemaat saat akan memulai ibadah minggu, hal tersebut bisa dikarenakan habis, lupa mengambilnya, dan sebagainya.

Selain itu, Menurut Marco dkk, pada Jurnal "Rancang Bangun Aplikasi Warta Jemaat Berbasis SMS Gateway", Vol.13, No.2, 2018, pada warta jemaat kerap terdapat pergantian daftar jam ibadah dan acara gereja, pembagian informasi lewat media cetak terasa kurang efektif dan efisien. Selain itu cukup sering terjadi keterlambatan informasi oleh pengurus sektor, serta sering juga terjadi kesalahan yang tidak disengaja, seperti tulisan tidak jelas karena kesalahan mesin fotocopy ataupun terdapat kesalahan pengetikan. Dikutip melalui halaman wartajemaat.com, warta jemaat yang dicetak banyak, memungkinkan terjadinya pemborosan kertas, bahkan juga cukup sering dijumpai kertas warta jemaat terbuang begitu saja, terutama jika warta jemaat tersebut sudah di baca oleh jemaat gereja, sehingga mengakibatkan pencemaran lingkungan.

Dilansir melalui kudapanagi.wordpress.com, dalam kehidupan masyarakat saat ini, gereja sebagai lembaga masyarakat tentunya perlu beradaptasi pada kemajuan teknologi yang cukup pesat di era modern saat ini, yang mana manusia turut mengikuti perkembangan teknologi informasi dari waktu ke waktu. Sehingga menjadikan teknologi informasi menjadi salah satu kebutuhan dasar bagi semua aspek kehidupan kita. Seperti halnya dengan mewujudkan warta jemaat digital ketika yang menjadi alur utama pemencaran informasi di gereja adalah media cetak, maka alur utama ini harus berpindah pada media digital. Menurut Tofano dkk, pada Jurnal "User Interface Aplikasi "Warta Digital" Berbasis Android Untuk Gereja Kemenangan Iman Indonesia Cabang Bandung", Vol.4, No.1, 2017, dengan perkembangan teknologi yang tidak asing digunakan setiap orang, aplikasi menjadi media digital yang dapat digunakan jemaat.

Maka dibutuhkan perancangan aplikasi berbasis mobile yang bertujuan untuk meminimalisir terjadinya kesalahan dan kekurangan, memudahkan penyampaian dan mengakses informasi, meminimalisir pencemaran lingkungan, serta menjadi media yang mendukung kegiatan beribadah.

### **Tujuan Penelitian**


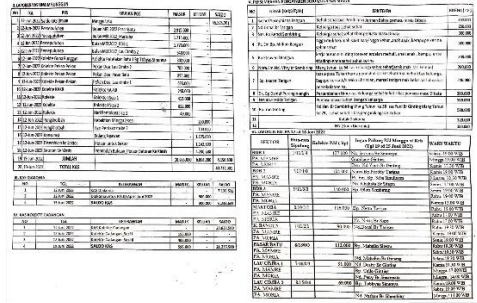
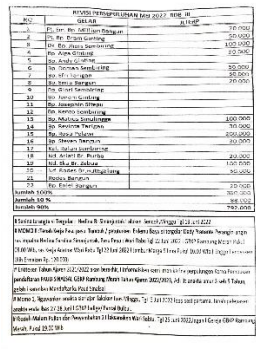
Tujuan dari penelitian ini adalah merancang aplikasi warta jemaat (Aplikasi GBKP) sebagai media untuk membagikan informasi kepada jemaat dan mendukung proses berjalannya kebaktian, sehingga jemaat mendapatkan informasi dengan efektif dan efisien serta menjalani kegiatan beribadah dengan lancar. Oleh karena itu, diharapkan perancangan ini membantu jemaat mendapatkan informasi dengan mudah, jelas, informatif, mempermudah proses beribadah gereja dan meminimalisir pencemaran lingkungan.

### **METODE PENELITIAN**

Pemilihan metode kualitatif dipilih oleh penulis pada penelitian ini. Penelitian kualitatif melibatkan informasi dan data yang didapat melalui partisipan sebagai subjek yang memberikan pandangannya pada permasalahan terkait.

- Observasi

Merupakan media cetak berupa selembur kertas berisi informasi yang dibagikan kepada jemaat setiap hari minggu, kemudian setiap kegiatan-kegiatan yang tertera pada warta jemaat dijelaskan saat memulai ibadah.

Warta Jemaat	Deskripsi
	<p>Halaman pertama warta jemaat tertera identitas gereja, kemudian terdapat warta umum berupa detail informasi kebaktian hari ini yaitu Invocatio, Ogen, Khotbah, Tema hingga orang-orang yang bertugas dalam kebaktian tersebut.</p>
	<p>Halaman kedua dan ketiga warta jemaat berisi laporan kas umum, kas diakonia, kas kolekte, cadangan, persembahan, pengataken bujur, hingga laporan PJJ dan PA.</p>
	<p>Halaman keempat warta jemaat berisi revisi persepuluhan (bila terdapat kesalahan pada persepuluhan sebelumnya) kemudian berisi berita lainnya terkait gereja.</p>

	<p>Merupakan daftar persepuluhan yang berisi persepuluhan dari sektor BDB1, Pasar Batu, Karang Bangun dan Martoba.</p>
	<p>Merupakan daftar persepuluhan yang berisi persepuluhan dari sektor BDB 2, BDB 3, dan Lau Cimba.</p>

**Tabel 1.** Warta Jemaat

Sumber : Penulis

Penggunaan kertas sebagai media warta jemaat kurang efektif sepenuhnya, karena berpotensi muncul berbagai kesalahan yang tidak disengaja seperti pengetikan yang salah, tinta kertas yang kurang jelas. Selain itu kertas hanya bisa sekali pakai, yang berarti jika terdapat kesalahan, maka harus dicetak ulang pada kertas baru apabila masih sempat dicetak ulang. Namun pada kenyataannya, GBKP Runggun Rambung Merah Pematangsiantar tidak dapat melakukan hal itu, karena memang dari pengurusnya sendiri terkadang lupa atau tidak sempat memasukkan beberapa informasi yang harus dicantumkan pada warta jemaat. Setelah itu, pembanyakan warta jemaat dilakukan selalu pada hari sabtu oleh tukang fotocopy, sedangkan warta jemaat harus dibagikan keesokan hari nya yaitu hari minggu.

**- Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan Desainer UI/UX, pengelola warta jemaat serta seorang jemaat untuk mendapatkan data yang valid. Berdasarkan hasil data dari wawancara yang telah dilakukan dengan 3 narasumber dapat dibuat kesimpulan bahwa perancangan aplikasi warta jemaat diperlukan oleh pengelola warta jemaat selaku pembuat warta jemaat dan dibutuhkan oleh jemaat selaku

penerima informasi warta jemaat. perancangan aplikasi mobile warta jemaat ini harus dipastikan mampu menjawab kebutuhan penggunanya.

**- Kuesioner**



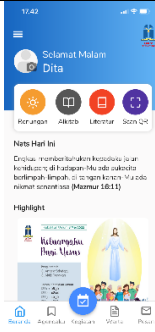
Berdasarkan hasil data dari penyebaran kuesioner yang telah dilakukan dapat dibuat kesimpulan bahwa warta jemaat sangat penting bagi jemaat untuk mendapatkan informasi seputar gereja dan kegiatannya, namun warta jemaat saat ini yang masih menggunakan media cetak, dinilai masih kurang efektif dan efisien dalam penyampaian informasi, sehingga dibutuhkan suatu media yang mampu mengatasi berbagai kendala yang terjadi yaitu sebuah aplikasi mobile yang memberi keefektifan, efisien dan kemudahan bagi para jemaat.

**- Studi Pustaka**

Teori yang digunakan pada perancangan ini adalah Teori Perancangan, Teori Mobile Application, Teori Android, Teori User Inteface, Teori User Experience, Teori Wireframe, dan Teori Desain Komunikasi Visual.

**ANALISIS**

**- Analisis Matriks Perbandingan**

Nama Aplikasi	GKI Samanhudi	GBI GAMA	GKY Citra Garden
Tampilan Beranda			
User Interface	User Familiarity cukup baik,	User Familiarity cukup baik,	User Familiarity cukup baik,

	Consistency belum baik, Minimal Surprise cukup baik, Recoverability cukup baik, User Guidance tidak ditemukan.	Consistency cukup baik, Minimal Surprise cukup baik, Recoverability cukup baik, User Guidance tidak ditemukan.	Consistency cukup baik, Minimal Surprise cukup baik, Recoverability cukup baik, User Guidance tidak ditemukan.
User Experience	Effectiveness cukup baik, Efficiency cukup baik, Safety cukup baik, Utility cukup baik, Learnability cukup baik, Memorability cukup baik.	Effectiveness cukup baik, Efficiency cukup baik, Safety cukup baik, Utility cukup baik, Learnability cukup baik, Memorability cukup baik.	Effectiveness cukup baik, Efficiency cukup baik, Safety cukup baik, Utility cukup baik, Learnability cukup baik, Memorability cukup baik.
Layout	Layout bisa dipahami, namun belum beraturan	Layout Kurang beraturan	Layout bisa dipahami, namun belum beraturan
Tipografi	Penggunaan Tipografi belum konsisten	Penggunaan Tipografi belum konsisten	Penggunaan Tipografi konsisten
Simbol	Beberapa belum sesuai fungsinya	Beberapa belum sesuai fungsinya	Mudah dipahami, sesuai fungsinya.
Warna	Menggunakan warna dominan gelap dan beberapa penggunaan warna cerah.	Menggunakan warna dominan gelap dan beberapa penggunaan warna cerah.	Menggunakan warna dominan putih dan beberapa penggunaan warna netral dan gelap.

**Tabel .2** Matriks Perbandingan

Sumber: Penulis

Berdasarkan hasil analisis matriks diatas disimpulkan bahwa pentingnya membuat tampilan user interface yang tertata, informatif, dan inovatif agar memberikan kesan yang nyaman saat menggunakan aplikasi. Alur jalannya user experience juga perlu diperhatikan supaya tidak membuat penggunanya bingung. Penerapan layout, tipografi, simbol, dan warna juga harus diperhatikan komposisinya agar tertata dan tetap nyaman dilihat.

**- Analisis SWOT**

INTERNAL	EKSTERNAL	
	Opportunity	Threat
	1. Penggunaan smartphone cukup luas dan merata 2. Masyarakat paham mengenai cara penggunaan aplikasi.	1. Terdapat masyarakat lansia yang cukup gaptek 2. Masyarakat yang gaptek sulit memahami perkembangan teknologi
Strenght	S-O	S-T
1. Gereja membutuhkan aplikasi sebagai media warta jemaat sebagai pengganti kertas 2. Memiliki fitur yang mempermudah jemaat.	1. Merancang aplikasi yang mudah digunakan oleh jemaat. 2. Membuat fitur yang mempermudah jemaat.	1. Merancang aplikasi dengan sesederhana mungkin namun fungsional 2. Membuat panduan penggunaan aplikasi
Weakness	W-O	W-T
1. Manajemen belum profesional 2. Fasilitas belum memadai	1. Merancang aplikasi yang sederhana namun berkualitas	1. Selalu melakukan evaluasi dan mengusahakan yang terbaik.



	2. Meningkatkan kualitas dan layanan menjadi lebih baik	2. Menyediakan fasilitas yang mendukung perkembangan.
--	---	---

**Tabel .3** SWOT

Sumber: Penulis

Berdasarkan analisis SWOT disimpulkan bahwa strategi yang digunakan untuk merancang aplikasi warta jemaat dan pendukung ibadah ini adalah strategi S-O. Strategi ini menciptakan kekuatan dengan memanfaatkan peluang dengan cara merancang aplikasi yang mudah digunakan jemaat dan membuat fitur yang mempermudah jemaat saat kegiatan ibadah berlangsung.

## HASIL DAN DISKUSI

### - Konsep Pesan

Penggunaan kertas saat ini cukup banyak digunakan, sebagian besar fungsi kertas adalah sebagai media informasi, namun ternyata banyaknya penggunaan kertas berpotensi menyebabkan pencemaran lingkungan, selain itu kertas merupakan material fisik, yang mana pada warta jemaat tidak begitu efektif dan efisien.

Warta Jemaat sebagai media berbagi informasi sangat perlu dipastikan untuk didapatkan oleh seluruh jemaat. Sehingga para jemaat tidak ketinggalan informasi-informasi penting. Keberadaan warta jemaat bagi gereja adalah untuk memberikan informasi seputar gereja, mulai dari tata ibadah, informasi umum, laporan kas umum rungun, kas diakonia, kas kolekte cadangan, persembahan ucapan syukur, laporan PJJ dan PA dan berita lainnya. Para jemaat sebagai target sasaran juga bisa turut membantu mempermudah pemberian informasi tertentu yang perlu dicantumkan pada warta jemaat.

Aplikasi GBKP sebagai pengganti warta jemaat kertas ini merupakan hal yang sangat membantu agar pengurus warta jemaat bisa lebih mudah menyampaikan informasi dan jemaat menerima informasi yang lengkap. Dengan *aplikasi mobile* ini jemaat tidak perlu khawatir ketinggalan informasi dalam berbagai situasi.

Aplikasi GBKP ini mengusung *tagline* warta kita Bersama yang berarti aplikasi dapat dijangkau oleh seluruh jemaat GBKP Runggun Rambung Merah Klasis Pematangsiantar, khususnya oleh jemaat orang-orang dewasa.

Berdasarkan penjelasan yang sudah disampaikan, maka konsep pesan yang ingin disampaikan adalah warta jemaat digital mampu mengatasi kendala yang disebabkan oleh penggunaan kertas. Berikut kata kunci yang digunakan pada perancangan: Mudah, Informatif, Jelas.

#### - **Konsep Kreatif**

Tema besar yang dipakai pada aplikasi warta jemaat ini yaitu "Gereja" yang mana gereja adalah lingkungan dimana kegiatan beribadah orang kristen berlangsung. Aplikasi warta jemaat ini berkonsep sederhana dan minimalis, agar memudahkan jemaat mengenali cara penggunaan aplikasi.

Dengan strategi kreatif, informasi atau pesan yang disampaikan akan dirancang sebagus dan senyaman mungkin dengan ciri khas visual pada masing-masing objek di dalamnya. Konsistensi tampilan pada setiap halaman di aplikasi warta jemaat membuat pengguna fokus dan nyaman pada tampilan yang disajikan. Berdasarkan konsep kreatif yang telah dijelaskan maka aplikasi warta jemaat Gereja GBKP Runggun Rambung Merah Klasis Pematangsiantar akan dirancang sebagus dan senyaman mungkin baik dalam tampilan visual dan pengalaman.

#### - **Konsep Media**

Dalam perancangan ini yang menjadi media utama adalah software aplikasi mobile yang dijalankan pada smartphone. Smartphone yang digunakan

adalah smartphone dengan sistem operasi android karena jumlah penggunaannya merupakan mayoritas. Pengguna dapat mengunduh aplikasi ini melalui playstore dan diakses secara online.

Media pendukung yang digunakan adalah media yang berfungsi untuk mengenalkan media utama pada target sasaran agar dapat dikenal dan dipahami cara penggunaannya. Media pendukung tersebut adalah Poster, Flyer, dan X banner.

#### - **Konsep Visual**

Konsep visual berisi pendekatan visual yang dipakai dalam merancang aplikasi mobile. Dengan adanya konsep visual, aplikasi dirancang sesuai target sasaran agar dapat digunakan dengan mudah dan nyaman. Aplikasi warta jemaat gereja GBKP Runggun Rambung Merah Klasis Pematangsiantar dirancang dengan hal berikut:

##### A. Layout

Penggunaan layout dilakukan untuk mengatur elemen-elemen visual agar menjadi suatu kesatuan. Susunan layout yang teratur dengan tata letak yang seimbang akan memudahkan pengguna ketika menggunakan aplikasi. Pada bagian sistem navigasi akan ditempatkan di area yang mudah dilihat oleh pengguna, dan susunan informasi pada tiap halaman diletakkan dengan keseimbangan simetris vertikal, dengan tujuan agar penggunaannya tidak bingung dalam membaca informasi yang tertera.

##### B. Warna

Warna yang dipakai pada perancangan ini adalah Kuning, Abu tua, dan Putih. Pada masing-masing warna memiliki makna tertentu yang mengarah pada tema perancangan aplikasi.

### C. Tipografi

Tipografi yang digunakan pada perancangan aplikasi warta jemaat ini adalah tipografi jenis sans-serif sesuai dengan pilihan user pada hasil kuesioner. Adapun penggunaan tipografi sans-serif ini akan diterapkan pada seluruh teks yang ada pada aplikasi mulai dari judul, tombol, teks, dan menu. Font yang digunakan adalah Open Sans.

Open sans tergolong sebagai jenis font sans-serif (huruf tak berkait), font ini dipilih karena huruf ini lebih mudah dibaca dengan kesan yang sederhana dan simple.

### D. Simbol

Ada tiga simbol yang digunakan pada perancangan ini yaitu logo, ikon, dan tombol navigasi. Logo yang digunakan adalah logo yang sudah dirancang yaitu logo Gerejanta. Lalu ikon digunakan pada fitur fitur tertentu serta tombol navigasi digunakan untuk mengarahkan pengguna menuju halaman yang dituju.

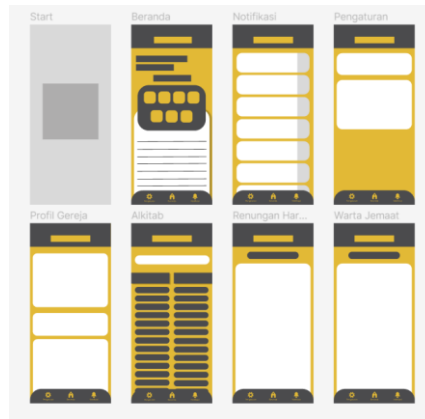
### PERANCANGAN FINAL

#### -Logo



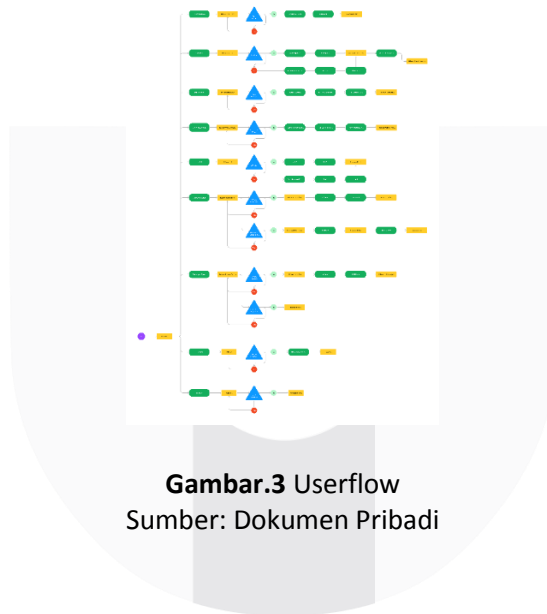
**Gambar.1** Logo Gerejanta  
Sumber: Dokumen Pribadi

**-Wireframe**



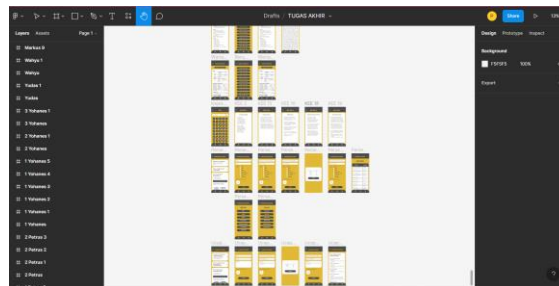
**Gambar.2** Wireframe 2  
Sumber: Dokumen Pribadi

**-Userflow**



**Gambar.3** Userflow  
Sumber: Dokumen Pribadi

**-Perancangan Figma**



**Gambar.4** Perancangan di Figma  
Sumber: Dokumen Pribadi

-Icon



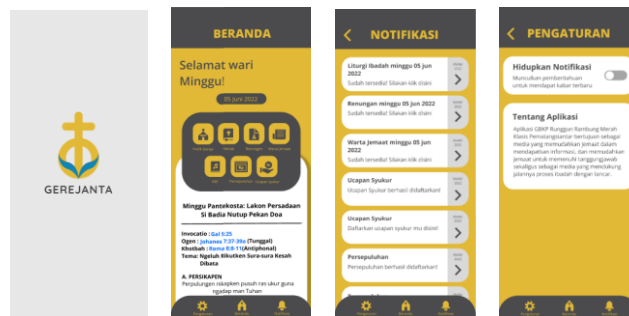
**Gambar.5** Simbol  
Sumber: Dokumen Pribadi

-Warna



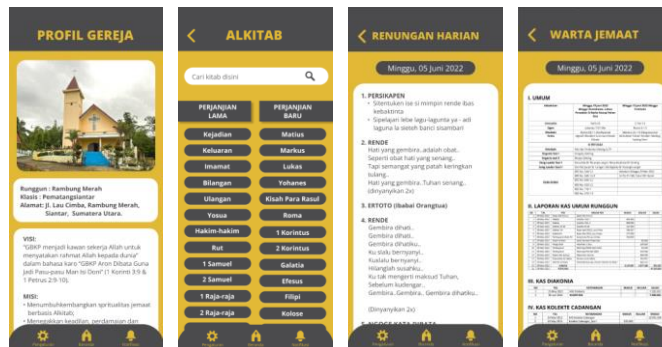
**Gambar.6** Warna  
Sumber: Dokumen Pribadi

-Splash Screen, Beranda, Notifikasi, Pengaturan



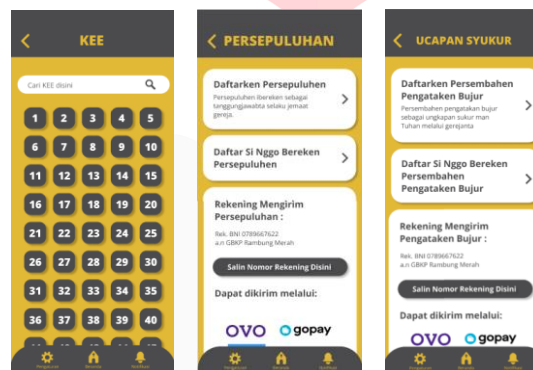
**Gambar.7** Splash Screen, Beranda, Notifikasi, Pengaturan  
Sumber: Penulis

**- Profil Gereja, Alkitab, Renungan Harian, Warta Jemaat**



**Gambar.8** Profil Gereja, Alkitab, Renungan Harian, Warta Jemaat  
Sumber: Penulis

**-Kitab Ende-ende (KEE), Persepuluhan, Ucapan syukur**

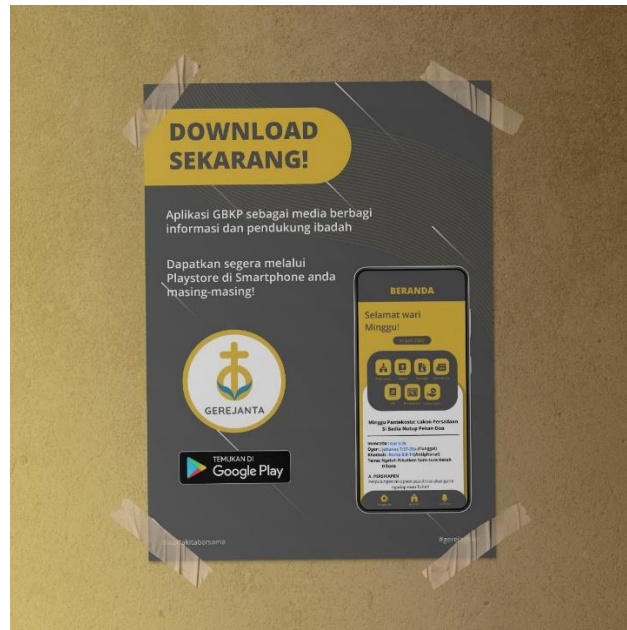


**Gambar.9** Kitab Ende-ende (KEE), Persepuluhan, Ucapan syukur  
Sumber: Penulis

**Media Pendukung**

**1. Poster**

Poster di tempel pada permukaan dinding atau permukaan datar vertical lainnya. Digunakan sebagai sarana memberikan informasi kepada para jemaat, mengenai adanya aplikasi warta jemaat dan pendukung ibadah yang dapat digunakan untuk mempermudah pembagian informasi secara merata dan cepat.



**Gambar.10** Poster  
Sumber: Penulis

## 2. Brosur

Brosur dibagikan kepada para jemaat agar dapat dibawa pulang atau dibawa kemana saja. Digunakan sebagai sarana memberikan informasi kepada para jemaat, mengenai adanya aplikasi warta jemaat dan pendukung ibadah yang dapat digunakan untuk mempermudah pembagian informasi secara merata dan cepat.

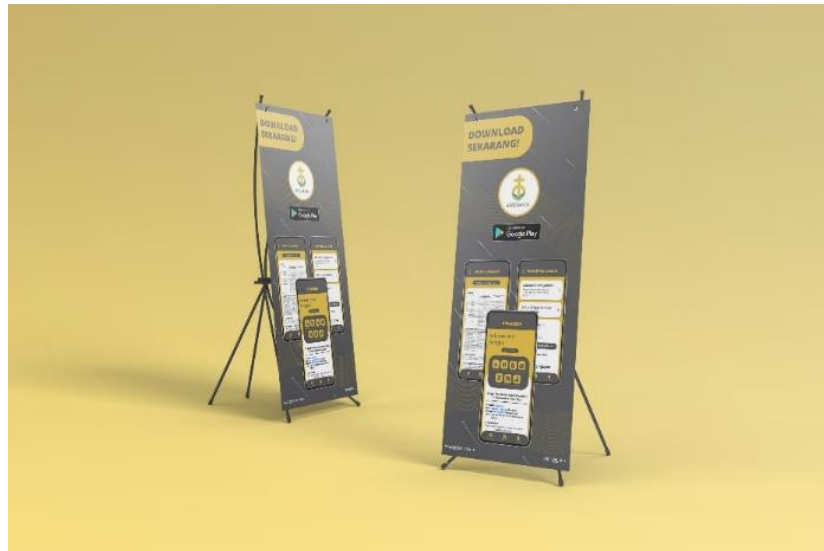


**Gambar.11** Brosur  
Sumber: Penulis



### 3. X Banner

Banner dipajang pada suatu titik lokasi. Digunakan sebagai sarana memberikan informasi kepada para jemaat, mengenai adanya aplikasi warta jemaat dan pendukung ibadah yang dapat digunakan untuk mempermudah pembagian informasi secara merata dan cepat.



**Gambar.12** X Banner

Sumber: Penulis

### 4. Merchandise

Merchandise dibagikan kepada para jemaat sebagai bingkisan dan media promosi aplikasi GBKP.

#### a.) Gantungan Kunci



**Gambar.13** Gantungan Kunci

Sumber: Penulis

**b.) Flashdisk****Gambar.14** Flashdisk

Sumber: Penulis

**c.) Mug****Gambar.15** Mug

Sumber: Penulis

**KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diambil kesimpulan bahwa Gereja GBKP Runggun Rambung Merah Klasis Pematangsiantar, memiliki sistem pembagian informasi sendiri, namun kurang efektifnya penggunaan media kertas pada pembagian informasi pada gereja menjadi hambatan bagi para jemaat yang membutuhkan informasi-informasi dari gereja. Dengan adanya media yang lebih baik yaitu aplikasi, dapat membantu gereja dalam membagikan informasi dengan lebih efektif dan efisien serta mengurangi penggunaan kertas yang berpotensi mencemari lingkungan, khususnya lingkungan gereja yang merupakan tempat beribadah.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraini,Lia S & Nathalia,K. 2016. *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Canziba, Elvis. 2018. *Hands-On UX Design, prototype, and implement compelling user experiences from scratch*. Brimingham: Packt Publishing Ltd.
- Djam'an, Satori. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Alfabeta. Bandung.
- Fauza, A., & Hidayat, D. 2015. *Panduan Tumbuh Kembang Balita Melalui Aplikasi Media Sosial Berbasis Android*. SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE, 3(1),4-4.
- Hendratman, Hendi. 2008. *Tips & Trick Graphic Design*. Bandung: Informatika
- International Organization for Standardization (ISO) Switzerland. SO FDIS 9241-210. 2009. *Ergonomics of human system intern*.
- Ladjamudin, Al-Bahra Bin. 2005. *Analisis & Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Rustan, Suryanto. 2009. *Mendesain LOGO*. Jakarta:PT Gramedia Pustaka Utama.
- Safnayong, Y, 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia
- Salbino,Sherief. 2014. *Buku Pinter Gadget Android Untuk Pemula*. Jakarta: Kunci Komunikasi.
- Sanyoto, Asep Herman. 2009. *Step By Step Web Design Theory And Dractices*. Yogyakarta: Penerbit Ardi.
- Segara, A. 2016, *Penerapan Pola Tata Letak (Layout pattern) pada wireframing Halaman Situs Web*.
- Soekamto,S. 2001. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Soewardikoen, Didit S. 2013. *Metodologi, Penelitian Visual*. C.V Dinamika Komunika. Bandung.

Swasty, W., & Utama, J. 2017. *Warna Sebagai Identitas Merek Pada Website*. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia. Vol 03. No. 01 (2017)

Wibowo, Ibnu Teguh. 2015. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Noteboo.

Yuniarti, I., Maulana, S., Desintha, S., Komunikasi, D., Kreatif, F. I., & Telkom, U. 2015. *Perancangan Buku Panduan Mengkonsumsi Kulit Buah Jeruk Keprok Untuk Usia 9-10 Tahun Design Consuming Keprok orange Rind Guide Book for 9-10 Years*. 2(3), 1232-1238.

Zulkarnain, A. 2019. *Penerapan Mobile-First Design pada Antarmuka Website Profil Sekolah Menggunakan Metode Human-Centered Design (Studi Kasus: SMPN 21 Malang)*. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia, 13 (21), 125. <https://doi.org/10.32815/jitika.v13i2.408>

## SUMBER LAINNYA

Kemur Y dkk, (2018), Rancang Bangun Aplikasi Warta Jemaat Berbasis Mobile, Jurnal Teknik Informatika, 13(2), 1. <https://doi.org/10.35793/jti.13.2.2018.22493>

Marco, K. Y., Lumenta, A. S., & Rindengan, Y. D. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Warta Jemaat Berbasis SMS Gateway. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(2).

Nur Syifa Ardiyanti, (2016), *Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Telkom University Information*, Skripsi pada FIK Telkom University Bandung: tidak diterbitkan.

Setiadi, Bram, *Warta Jemaat Cetak, Masihkah Relevan?*, <https://kudapanpagi.wordpress.com/tag/warta-jemaat/>, (10 Maret 2022. 20:55 WIB).