RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN CERITA ALKITAB UNTUK ANAK REMAJA SEKOLAH MINGGU DI GEREJA TORAJA JEMAAT SITEBA' DESA MARABUANA BERBASIS *ANDROID*

DEWI LILING PARATTE
1704411587

FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
2024

RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN CERITA ALKITAB UNTUK ANAK REMAJA SEKOLAH MINGGU DI GEREJA TORAJA JEMAAT SITEBA'DESA MARABUANA BERBASIS *ANDROID*

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada Program Studi Informatika Fakultas Teknik Komputer
Universitas Cokroaminoto Palopo

DEWI LILING PARATTE
1704411587

PPROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
2024

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul	: Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Cerita Alkitab untuk Anak Remaja Sekolah Minggu di Gereja Toraja Jemaat Siteba' Desa Marabuana Berbasis *Android*
Nama	: Dewi Liling Paratte
NIM	: 1704411587
Program Studi	: Informatika
Tanggal Ujian	: 31 Agustus 2024

Menyetujui:

Pembimbing II,

Abdullah Syukur, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing I,

Ruhamah, S.Kom., M.Kom.

Mengesahkan:

Ketua Program Studi Informatika,

Vicky Bin Djusmin, S.Kom., M.Kom.

Tanggal: 7-11-2024

Dekan Fakultas Teknik Komputer,

Nirsal, S.Kom., M.Pd.

Tanggal: 7-11-2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Dewi Liling Paratte
NIM	: 1704411587
Tempat/Tanggal Lahir	: Banda Naira, 13 Mei 1999
Jenis Kelamin	: Perempuan
Program Studi	: Informatika
Fakultas	: Teknik Komputer
Judul Skripsi	: Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Cerita Alkitab untuk Anak Remaja Sekolah Minggu di Gereja Toraja Jemaat Siteba' Desa Marabuana Berbasis *Android*
Dosen Pembimbing	: 1. Ruhamah, S.Kom., M.Kom. 2. Abdullah Syukur, S,Pd., M.Pd.

Menyatakan bahwa karya ini adalah benar karya saya sendiri, bebas dari ciplakan/plagiat. Pernyataan dibuat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari ternyata ditemukan ketidakbenaran, maka saya bersedia dituntut didalam maupun diluar pengadilan serta menanggung segala resikonya.

Demikian pernyataan ini saya buat sebagai tanggung jawab formal untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 31 Oktober 2024

Yang bersangkutan



Dewi Liling Paratte

NIM: 1704411587

UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
LEMBAGA PENJAMINAN MUTU

KETERANGAN HASIL SIMILARITY CHECK TUGAS AKHIR
NOMOR: 83/LPM-UNCP/IX/2024

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.
Salam Sejahtera untuk kita semua.

Menindaklanjuti surat Lembaga layanan Pendidikan Tinggi (LLDIKTI) Wilayah IX nomor 601/ll9/EP/2020 dan edaran Rektor Universitas Cokroaminoto Palopo Nomor: 202/R/UNCP/IV/2020 tentang similarity check maka Lembaga Penjaminan Mutu Telah melaksanakan proses **SIMILARITY CHECK** dengan menggunakan aplikasi deteksi plagiasi terstandar terhadap tugas akhir mahasiswa.

Sehubungan dengan hal tersebut, melalui surat ini Tugas Akhir Mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

JUDUL	:	**RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN CERITA ALKITAB UNTUK ANAK REMAJA SEKOLAH MINGGU DI GEREJA TORAJA JEMAAT SITEBA' DESA MARABUANA BERBASIS ANDROID**
NAMA MAHASISWA	:	**DEWI LILING PARATTE**
NIM	:	**1704411587**
PROGRAM STUDI	:	**INFORMATIKA**
PEMBIMBING 1	:	**RUHAMAH, S.Kom., M.Kom.**
PEMBIMBING 2	:	ABDULLAH SYUKUR, S.Pd., M.Pd.
WAKTU SUBMIT	:	**"23 Agustus 2024"**
WAKTU SELESAI UJI	:	**"24 Agustus 2024"**
PERSENTASE KEMIRIPAN	:	**40%**

telah melalui proses similarity check dan dinyatakan

LAYAK

untuk dilanjutkan ketahap selanjutnya. Demikian Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 7 September 2024
Ketua Lembaga Penjaminan Mutu

Suparman, S.S., M.Hum
NIDN. 0926038701

* Keterangan ini diletakkan di halaman depan setelah Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi

Checked by turnitin

Excluded: 1.Bibliography
2.Quoted Material
3.25 Small Source
4.No Repository Subn

/D/LPM/DEWI LILING PARATTE 1704411587.pdf

ABSTRAK

Dewi Liling Paratte. 2024. Rancang bangun aplikasi media pembelajaran cerita alkitab untuk anak remaja sekolah minggu di gereja toraja jemaat Siteba' desa Marabuana berbasis *android* (dibimbing oleh Ruhamah dan Abdullah Syukur)

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran cerita alkitab untuk anak sekolah minggu di gereja toraja jemaat siteba' berbasis *android*. Jenis penelitian yang di gunakan adalah *Research and development* (R&D) dengan menggunakan metode *waterfall*. Perancangan sistem ini menggunakan *software Smart Apps Creator* (SAC). Aplikasi media pembelajaran ini menggunakan teknik pengujian *Black box*. Hasil dari validasi pengujian sistem yang di peroleh dari validator dengan menggunakan skala likert menghasilkan nilai rata-rata yaitu 3,56 sehingga di dapatkan hasil kriteria "sangat setuju". Hasil pengujian yang telah di lakukan dapat di simpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran cerita alkitab untuk anak sekolah minggu telah layak di gunakan dan sudah sesuai dengan fungsi yang dibutuhkan.

Kata kunci: *android*, aplikasi, *black box*, media pembelajaran, *smart apps creator*, alkitab.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terimakasih kepada Tuhan Yesus Kristus, yang senantiasa menjadi penopang, kekuatan, serta kasih setia dan pimpinan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar, dimana skripsi ini berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Alkitab untuk Anak Remaja Sekolah Minggu di Gereja Toraja Jemaat Siteba' Desa Marabuana Berbasis *Android*".

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan salah satu syarat skripsi program studi Informatika di Fakultas Teknik Komputer Universitas Cokroaminoto Palopo. Dalam proses penulisan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak. Baik berupa dorongan, petunjuk, bimbingan, saran, bantuan, kritik serta doa dari berbagai pihak khususnya pembimbing, sehingga segala hambatan tersebut akhirnya dapat dilalui dengan baik.

Teristimewa penulis sampaikan kepada orang tua saya yaitu Alm. Yohanis Paratte, seseorang yang selalu saya sebut bapak. Terimakasih sudah membesarkan saya dengan keringat dan letih sehingga saya dapat berada di tahap ini dan ibu Agnes, sosok Ibu yang sudah sabar memberikan kasih dan sayang kepada penulis mulai dari kecil hingga dewasa serta seluruh keluarga dan anak remaja sekolah minggu jemaat Siteba' terimakasih atas dukungannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna sehingga penulis membutuhkan kritik dan saran yang memotivasi dan membangun untuk kemajuan pendidikan dimasa yang akan datang. Selanjunya, dalam penulisan skripsi ini penulis banyak diberi bantuan oleh berbagai pihak.

Oleh karena itu, penulis dengan tulus hati mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rahman Hairuddin, S.P., M.Si., Rektor Universitas Cokroaminoto Palopo.
2. Nirsal, S.Kom., M.Pd., Dekan Fakultas Teknik Komputer Universitas Cokroaminoto Palopo.
3. Syafriadi, S.Kom., M.Kom., Wakil Dekan Fakultas Teknik Komputer Universitas Cokroaminoto Palopo.

4. Vicky Bin Djusmin, S.Kom., M.Kom., ketua program studi Informatika Universitas Cokroaminoto Palopo.
5. Ruhamah, S.Kom., M.Kom., pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk selalu membimbing, memberikan bantuan dan arahannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Abdullah Syukur, S.Pd., M.Pd., pembimbing II yang juga telah meluangkan waktunya untuk dapat memberikan bantuan dan arahannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Cokroaminoto Palopo, khususnya pada Program Studi Informatika Fakultas Teknik Komputer yang selama ini telah membina dan memberikan banyak ilmu pengetahuan kepada penulis selama berada dibangku perkuliahan.

Penulis berharap kritik dan saran atau skripsi ini akan penulis terima dengan senang hati dan semoga semua ini dapat diambil hikmah dan manfaatnya, sehingga skripsi yang berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Alkitab untuk Anak Remaja Sekolah Minggu di Gereja Toraja Jemaat Siteba' Desa Marabuana Berbasis *Android*" ini. Akhir kata penulis ucapkan banyak terimakasih atas perhatian yang telah diberikan.

Palopo, Agustus 2024

Dewi Liling Paratte

RIWAYAT HIDUP



Dewi Liling Paratte, lahir pada tanggal 13 Mei 1999 di Banda Naira, Provinsi Maluku. Penulis merupakan anak bungsu dari pasangan Yohanis Paratte dan Ibu Agnes. Penulis menempuh pendidikan dasar di Sekolah Dasar Negeri (SDN) di 112 Mamara pada tahun 2005 sampai tahun 2011. Kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 3 Lamasi dan lulus pada tahun 2014. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 2 Luwu dan lulus pada tahun 2017. Selanjutnya penulis melanjutkan studi untuk jenjang strata satu dan terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Cokroaminoto Palopo, Fakultas Teknik Komputer, Program Studi Informatika, konsentrasi Multimedia. Untuk menyelesaikan gelar sarjana komputer, penulis menulis sebuah skripsi yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Alkitab Untuk Anak Remaja Sekolah Minggu di Gereja Toraja Jemaat Siteba' Desa Marabuana Berbasis *Android*.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENGESAHAN ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iii
SURAT KETERANGAN HASIL SIMILARITY iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vi
RIWAYAT HIDUP viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Tujuan Penelitian 3
1.4 Manfaat Penelitian 3
1.5 Batasan Penelitian 3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA
2.1 Kajian Teori 5
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan 19
2.3 Kerangka Pikir 21
BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Jenis Penelitian 22
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian 23
3.3 Tahapan Penelitian 24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN
4.1 Hasil Penelitian 33
4.2 Pembahasan Penelitian 46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1 Kesimpulan 48

5.2 Saran 48
DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Halaman

1. Simbol Diagram *Use Case* 10
2. Simbol Diagram *Activity*..... 11
3. Simbol Diagram *Class* 12
4. Simbol Diagram *Sequence*..... 13
5. Tabel Pengujian *Black Box*..... 40
6. Tabel Kriteria Validasi..... 43
7. Tabel Instrumen Validasi` 44

DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Kerangka Pikir 21
2. Metode Waterfall Ian Sommerville 22
3. Sistem yang Berjalan 25
4. Sistem yang Diusulkan 25
5. *Use Case* Diagram 27
6. *Activity Diagram* Halaman Utama 27
7. *Activity Diagram* Menu Materi. 28
8. *Interface Loading* 28
9. Rancangan *Interface* Menu Utama 29
10. Rancangan *Interface* Menu Materi 29
11. Rancangan *Interface* Menu Kuis 30
12. Rancangan *Interface* Menu Petunjuk 30
13. Rancangan *Interface* Menu Profil 27
14. Tampilan Start Page 33
15. Tampilan Halaman Menu Utama 34
16. Tampilan Halaman Menu Materi 35
17. Tampilan Halaman Perjanjian Lama 35
18. Tampilan Halaman *Pop Up* 35
19. Tampilan Halaman Materi Cerita 36
20. Tampilan Halaman Sejarah Gereja 36
21 Tampilan Halaman Kuis 37
22. Tampilan Halaman *Pop Up* Kuis 37
23. Tampilan Halaman Soal Kuis 38
24. Tampilan Pop Up Benar 38
25. Tampilan Pop Up Salah 39
26. Tampilan Halaman Menu Petunjuk 39
27. Tampilan Halaman Menu Profil 40
28. Grafik Pengujian Ahli 46

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, pendidikan dapat di lihat dari 2 perspektif yaitu masa lampau yang memandang pendidikan sebagai sebuah warisan masa lampau yang perlu di pelihara untuk kehidupan masa yang akan datang dan masa kini yang memandang pendidikan sebagai suatu proses atau aktivitas yang sedang berlangsung di masa sekarang guna mencapai suatu tujuan yang di harapkan. Pada hakikatnya masa kini ialah pengetahuan yang bersumber pada dirinya sendiri dan pada akhirnya perspektif masa depanlah yang menjadi nahkoda kemana pendidikan akan di bawa sampai akhir tujuan yang akan di capai.

Ali (2020:1) Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar oleh pendidik dan direncakan sebaik mungkin dengan tujuan yang sudah di tetapkan. Pendidikan memiliki kontribusi yang cukup penting untuk mamajukan generasi penerus bangsa dalam kehidupan bermasyarakat.

Pendidikan merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk mempengaruhi situasi dan pertumbuhan sikap hidup orang lain, baik itu kelompok maupun individu agar mampu mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pendidikan juga bersifat otodidak yang berarti segala sesuatu di lakukan seorang diri baik itu dalam hal berpikir, bertindak, dan bersikap. Pendidikan merupakan fenomena sosial khusus yang sifatnya menyampaiakan dan menyerap pengetahuan dan pengalaman generasi manusia (Heckman, Pinto, & Savelyev, 2020). Untuk meningkatkan proses pembelajaran guru perlu memiliki keterampilan dalam melakukan proses belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran adalah upaya guru untuk memberikan materi. Sementara memanfaatkan teknologi membuat segalanya dapat di akses dan lebih mudah (Nambiar, 2020).

Selain sekolah dasar, para siswa juga mendapatkan pendidikan secara rohani sejak usia dini di gereja dan biasanya di sebut dengan nama sekolah minggu. Sekolah minggu banyak di kenal sebagai salah satu kegiatan anak-anak untuk agama Kristen. Sekolah minggu dibentuk dengan tujuan untuk pelayanan kepada anak-anak. Melalui pengajaran yang di berikan diharapkan anak akan

bertumbuh secara iman dan membentuk karakter anak menjadi pribadi yang kuat di dalam Tuhan.

Gereja Toraja jemaat Siteba merupakan salah satu gereja yang ada di desa Marabuana, kecamatan Walenrang Utara, Kabupaten Luwu. Gereja ini memiliki sekolah minggu yang di bagi dalam 5 kategori berdasarkan usia yaitu, kategori usia bayi (0-2 tahun), kategori anak balita (3-5 tahun), kategori anak kecil (6-8), kategori anak besar (9-11), dan kategori anak remaja (12-15 tahun).

Sekolah minggu jemaat Siteba' masih melakukan metode atau cara guru mengajarkan yaitu dengan cara menual dimana guru sekolah minggu menggunakan buku pedoman lalu guru menceritakan cerita Alkitab kepada anak remaja sekolah minggu dan di dengarkan langsung oleh anak remaja. Metode dan cara belajar yang digunakan tersebut masih kurang maksimal, sehingga permasalahan yang muncul ialah kurangnya keaktifan anak sekolah minggu dalam proses pembelajaran, kurangnya minat anak remaja sekolah minggu menyimak dan memperhatikan guru sekolah minggu yang sedang bercerita, bahkan membuat anak-anak ribut, saling bercerita, bermain dan yang terakhir kurangnya pemahaman dan daya ingat anak remaja dalam mengulang materi cerita Alkitab. Maka dari itu peneliti dengan penelitiannya yang berjudul "Rancang bangun aplikasi media pembelajaran cerita Alkitab untuk anak remaja sekolah minggu di gereja toraja jemaat Siteba' desa Marabuana berbasis *android*" dan metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi menggunakan metode penelitian *waterfall*.

Ditinjau dari fakta-fakta di atas, penulis berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran cerita Alkitab untuk anak sekolah minggu. Dengan adanya aplikasi ini, anak-anak terlihat senang dan tertarik memainkan aplikasi pembelajaran dengan bimbingan orang tua pada awal penggunaan aplikasi. Sejalan dengan hal tersebut penelitian yang berjudul cerita Alkitab untuk anak sekolah minggu. Dengan animasi yang dibuat pembelajaran interaktif ini lebih menarik untuk anak-anak sebagai media pembelajaran dibandingkan menggunakan buku, papan tulis ataupun penjelasan lisan saja, karena pembelajaran yang ditampilkan memenuhi unsur-unsur multimedia berbasis *android*, seperti teks, gambar, animasi dan suara. Animasi interaktif ini dapat

memberi pengetahuan cerita Alkitab dengan tampilan yang menarik, sehingga anak lebih termotivasi untuk belajar dan lebih memahami pelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka pada penelitian ini dirumuskan masalah yang terjadi adalah "Bagaimana merancang dan membangun aplikasi media pembelajaran cerita Alkitab untuk anak remaja sekolah minggu?"

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan rumusan masalah yang ada maka tujuan penelitian adalah untuk merancang dan membangun aplikasi cerita Alkitab untuk anak remaja sekolah minggu berbasis *Android*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapakan dapat memberikan manfaat kepada:

1. Manfaat bagi Penulis

   Diharapkan dari hasil penelitian ini sebagai wadah dalam mengimplementasikan ilmu-ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah maupun dari luar kuliah serta menambah wawasan penulis tentang teknologi informasi, khususnya dalam merancang dan membuat sebuah aplikasi menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) serta menjadi acuan dalam menghadapi dunia kerja dalam bidang teknologi informasi.
2. Manfaat bagi Akademik

   Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam proses perkuliahan dan untuk penelitian selanjutnya, serta dapat menjadi evaluasi peningkatan mutu pendidikan.
3. Manfaat bagi umum

   Dengan adanya aplikasi pengenalan cerita Alkitab ini diharapkan menjadi solusi atas permasalahan yang dihadapi khususnya membantu menambah iman dan taat kepada Tuhan.

1.5 Batasan Peneltian

Penelitian yang penulis lakukan memiliki batasan sebagai berikut:

1. Membuat Media Pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Cretator* (SAC) dan *CorelDraw.*
2. Aplikasi cerita Alkitab sekolah minggu untuk anak remaja ini hanya pada Gereja Toraja Jemaat Siteba' Desa Marabuana.
3. Aplikasi ini dibuat hanya dapat digunakan pada Hp/*Smartphone* dan tidak memerlukan koneksi internet (*offline*).

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Kajian teori merupakan penjelasan materi-materi yang menjadi dasar dan berkaitan dengan pembuatan aplikasi yang akan dibangun. Materi-materi pendukung dikaji dari berbagai media cetak seperti buku, majalah, jurnal dan skripsi.

1. Rancang Bangun

Rancang bangun merupakan serangkaian proses aktivitas menentukan informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas sebagai pengguna komputer. Christian, dkk., (2018:22). Rancang bangun adalah membuat gambaran suatu objek dari awal hingga tahap akhir dari sistem yang akan dibuat (Fajriyah, dkk. 2018 : 111).

Menurut Christian, dkk., (dalam Nasser & Saputra, 2019) rancang bangun adalah program yang menentukan aktifitas pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas-tugas khusus dari pemakai atau pengguna komputer. Perancangan merupakan proses untuk menilai menganalisis menyusun suatu sistem sebelum diimplementasikan ke dalam sebuah program. Perancangan dilakukan bertujuan untuk mendesain atau mempetakkan sebuah sistem baru untuk menjadi sebuah solusi dari masalah yang dihadapi..

Dari pernyataan pendapat beberapa ahli tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulab yaitu rancang bangun merupakan langkah awal untuk membuat gambaran untuk membangun dan menyelesaikan sebuah sistem atau sebuah projek yang akan dikerjakan.

2. Definisi Aplikasi

Bosker, dkk., (dalam Silindang, 2018:4), mengemukakan bahwa aplikasi adalah program yang buat untuk membantu manusia menyelesaikan masalah-masalah khusus. Aplikasi menggunakan teknik pemrosesan data yang biasanya mengacu pada komputer. Aplikasi adalah pengolahan data yang dilakukan diberbagai jenis pekerjaan seperti perkantoran dan lain-lain.

Kadir (2013:181), mengemukakan bahwa aplikasi merupakan sebuah *sotware* yang dibuat oleh *programmer* untuk membantu menyelesaikan suatu tugas khusus. Program ini dikelompokkan menjadi dua, yaitu program aplikasi serbaguna dan program aplikasi spesifik.

Menurut Listianto, dkk., (2017) aplikasi adalah suatu bagian dari perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang khusus yang dihadapi user dengan menggunakan kemampuan komputer

Berdasarkan pendapat ahli yang telah dijelaskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah sebuah program yang dibuat untuk membantu menyelesaikan tugas manusia.

3. Media Pembelajaran

Menurut Wandah (2017:2) media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu proses pembelajaran karena berkaitan dengan indera pendengaran dan penglihatan. Adanya media pembelajaran bahkan dapat mempercepat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif, sehingga dapat mempercepat proses pemahaman siswa.

Menurut Arsyad (2009), media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan.

Interaksi yang terjadi selama proses belajar dipengaruhi lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman, video atau audio, dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor overhead, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar dan lain-lain).

Media pembelajaran adalah suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, dan juga merupakan sarana fisik dan komunikasi untuk menyampaikan materi pelajaran.

4. Cerita

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya.

5. Alkitab

Alkitab menurut KBBI adalah kitab suci agama Kristen, terdiri atas Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru. Alkitab adalah kuasa Allah untuk keselamatan. Dalam kitab Roma 1:16 berbunyi "Sebab aku mempunyai keyakinan yang kokoh dalam Injil, karena Injil adalah kekuatan Allah yang menyelamatkan setiap orang yang percaya, pertama-tama orang Yahudi, tetapi juga orang Yunani". Kemudian dalam kitab Roma 10:17 berbunyi "Jadi, iman timbul dari pendengaran, dan pendengaran oleh Firman Kristus."

Menurut Daniel, dkk., (2004:23) menegaskan bahwa semua tulisan yang ada Ada dalam Alkitab diilami oleh Allah. Itu berarti bahwa Alkitab bersumber dari Allah dan secara keseluruhan dapat disebut sebagai Firman Allah.

Berdasarkan pengertian di atas penulis menyimpulkan yaitu Alkitab adalah Firman Allah merupakan perkataan Allah, di mana Allah berbicara kepada manusia secara tertulis. Alkitab adalah Firman Allah yang menjadi otoritas dan satu-satunya landasan praktik kehidupan orang percaya.

6. Sekolah Minggu

Menurut Sakti, dkk., (2017:1) Sekolah minggu merupakan suatu wadah untuk anak belajar dan guru mengajar dalam gereja. Dalam sekolah minggu disampaikan Firman Tuhan pada anak-anak usia bayi, batita, playgroup, TK, kelas 1 hingga kelas 6 SD.

Menurut Cahaya, dkk., (2017:42) menyatakan bahwa Sekolah Minggu merupakan salah satu lembaga layanan anak nonformal yang diselenggarakan dan dikelola oleh gereja sebagai bentuk pelayanan kepada anak-anak. Sekolah Minggu merupakan upaya pembinaan bagi pendidikan dan pertumbuhan rohani bagi anak-anak sebagai generasi muda gereja.

Sekolah minggu dikenal sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh umat Kristen. Sekolah minggu merupakan kegiatan bersekolah yang diadakan di gereja setiap hari minggu dimana kegiatan ini ditujukan untuk anak-anak dan merupakan

wujud pelayanan khusus di antara anak-anak dengan tujuan membawa mereka untuk mengenal dan menerima Yesus Kristus sebagai Tuhan dan Juruslamat. Beberapa kegiatan yang dilakukan saat bersekolah minggu adalah menyanyikan pujian, berdoa bersama dan mendengarkan cerita firman Tuhan. Banyak denominasi Gereja yang mengajarkan pelajaran keagamaan didalam sekolah minggu. Bisa dikatakan bahwa sekolah minggu adalah tempat untuk pendidikan anak-anak Kristen yang didasarkan akan kebutuhan anak sekolah minggu dan terutama didasarkan pada ajaran Yesus Kristus (Alkitab).

7. *Android*

Menurut Hakim (2010:105) menyatakan program aplikasi adalah "Perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk tujuan tertentu seperti mengolah dokumen, mengatur *Windows* 7, permainan (*game*), dan sebagainya." Menurut IBISA (2010:93), paket sistem aplikasi adalah "Alat bantu untuk mempermudah dan mempercepat proses pekerjaan dan bukan merupakan beban bagi pegawainya." Berdasarkan kedua uraian pengertian aplikasi menurut para ahli di atas maka penulis menyimpulkan aplikasi adalah perangkat lunak pembantu yang berguna untuk mempermudah suatu pekerjaan dan mempermudah atau meringkas pekerjaan pembuatan perangkat lunak lainnya.

Maka disimpulkan *Android* adalah sebuah kumpulan perangkat lunak untuk perangkat *mobile* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi utama *mobile*.

8. *Smart Apps Creator* (SAC)

Smart Apps Creator (SAC) merupakan salah satu *platform* multimedia yang dapat digunakan untuk membuat animasi, game dan aplikasi lainnya yang dapat menyajikan audio, video, teks dan dapat dimainkan (Masykur, Novrizal dan Syazali, 2017 : 34). Memanfaatkan *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai media bantu untuk menyampaikan pembelajaran (Yudi, 2016 : 29).

Smart Apps Creator (SAC) merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Proyek yang dibangun dengan Flash bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video atau efek-efek khusus lainnya (Zulfikar dan Yusian, 2019 : 144).

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa *Smart Apps Creator* (SAC) adalah salah satu aplikasi yang digunakan dalam membuat media pembelajaran yang berisikan teks, audio, video gambar, animasi dan juga *game* edukasi.

9. *Corel Draw X7*

Corel Draw dapat digunakan dalam mendesain seperti melakukan *editing* pada garis vektor, membuat gambar. *Corel draw* digunakan dalam pengolahan gambar sehingga corel draw banyak digunakan di percetakan atau pekerjaan lain yang membutukan visualisasi seperti membuat desain logo atau simbol. (Alimudin dan Faizal, 2016:4).

Menurut Adi (2017:1), *Corel Draw* merupakan salah satu aplikasi untuk membuat gambar vektor. Gambar vektor sendiri adalah gambar yang dihasilkan dari kumpulan garis dan bidang yang membentuk sebuah desain. Gambar vektor relatif lebih mudah dipelajari. Berbeda dengan *Bitmap*, dimana gambar dihasilkan dengan titik-titik berwarna (pixel) yang membentuk sebuah bidang/desain sehingga kerumitan-kerumitan sering berpengaruh terhadap hasil.

Menurut Suharmawan (2018:3), *Corel Draw* adalah sebuah *drawing software* yang paling diminati dimana aplikasi ini sangat banyak dimanfaatkan oleh desainer baik dari segi desain logo, cover buku, majalah, karakter, animasi dan lain sebagainya. *Corel draw* juga dimanfaatkan untung editing gambar, vektor, denah dan lain-lain.

Dari pendapat beberapa ahli maka diambil satu kesimpulan bahwa *Corel Draw* merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk mendesain, mengedit gambar, animasi vektor dan lain sebagainya.

10. *Unified Modeling Language* (UML)

Unified Modeling Language atau yang disingkat dengan UML adalah bahasa pemodelan standar. Chonoles (dalam Muslihudin dan Oktafianto, 2016:58) menyatakan bahwa UML memiliki sifat sintaks dan semantik yang artinya ketika digunakan dalam membuat sebuah konsep model maka ada aturan-aturan yang harus diikuti. Sehingga, elemen yang ada pada model yang kita buat bisa berhubungan satu sama lain dengan mengikuti pemodelan standar. UML diaplikasikan untuk merancang perangkat lunak, sarana komunikasi antara

perangkat lunak dengan proses bisnis, menjabarkan sistem secara rinci untuk analisis dan mencari apa yang diperlukan sistem dan mendokumentasi sistem yang ada. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem dan diharapkan dari pengembangan suatu software dapat memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan lengkap dan tepat.

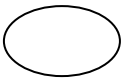
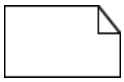
Menurut Shalahuddin dan Rosa (2018), UML (Unified Model Language) adalah bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi tentang suatu sistem menggunakan diagram dan teks khusus. UML adalah bahasa yang telah menjadi standar industri untuk memvisualisasikan, mendesain, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. Menurut Suendri (2018:2), UML (Unified Model Language) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis (Object-Oriented).

1) *Use Case Diagram*

Use case adalah abstraksi dari interaksi antara sistem dan actor Perancangan sistem yang dibuat menggunakan use case diagram mendeskripsikan fungsi dari sebuah sistem yang diusulkan.

Tabel 1. Simbol *use case* diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		*Actor*	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna maikan ketika berinteraksi dengan *Use Case*.
2.		*Generalization*	Hubungan dimana objek anak (*descendent*) berbagi perilaku dan sturktur data dari objek yang ada diatasnya objek induk (*ancestor*).
3.		*Include*	Menspesifikasikan bahwa *Use Case* sumber secara *eksplis it*.
4.		*Extend*	Menspesifikasikan bahwa *Use Case* target memperluas perilaku dari *Use Case* sumber pada suatu titik yang diberikan.
5.		*Association*	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

No	Gambar	Nama	Keterangan
6.		*Use Case*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang teukur bagi suatu aktor.
7.		*Note*	Eelemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

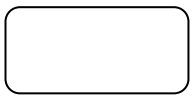
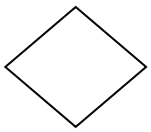
Sumber: Shalahuddin dan Rosa (dalam Silinding, 2018:156)

2) *Activity Diagram*

Menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan unuk mendeskripsikan aktifitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunkan untuk aktifitas lainnya seperti use case atau interaksi.

Berikut adalah simbol-simbol yang sering digunakan pada tahap perancangan *activity* diagram.

Tabel 2. Simbol diagram *Activity*

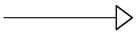
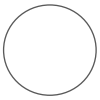
No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		*Initisal State*	Awal mulainya suatu aliran kerja pada activity diagram dan pada sebuah activity diagram hanya terdapat satu initial state
2		*Activity*	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain.
3		*Fork Node*	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.
4		*Action*	*State* dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
5		*Final State*	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.
7		*Decision*	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.

Sumber: Shalahuddin dan Rosa (dalam Silinding, 2018:162)

3) *Class Diagram*

Class Diagram merupakan gambaran sebuah struktur dan deskripsi dari class, package, dan objek yang saling berhubungan satu sama lain seperti diantaranya pewarisan, asosiasi dan lainnya (Teguh, 2018: 127). Class Diagram dibuat setelah Diagram use case selesai dibuat. Diagram kelas ini menjelaskan hubungan yang terjadi antara suatu objek dengan objek yang lainnya sehingga terbentuklah suatu sistem informasi (Ayu dan Permatasari, 2018: 16). Berikut simbol-simbol yang biasa digunakan beserta keterangannya.

Tabel 3. Simbol diagram *Class*

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1		*Generalization*	Hubungan dimana objek anak berbagi perilaku data dari objek yang ada diatasnya objek induk.
2		*Class*	Himpunan dari objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
3		*Interface*	Sama dengan konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi objek.
4		Assosiasi Berarah	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*
5		Ketergantungan	Relasi antar kelas dengan makna ketergantungan antarkelas.
6		*Association*	Apa yang menghubungkan antar objek yang satu dengan objek yang lainnya.

Sumber: Shalahuddin dan Rosa (dalam Silindang, 2018:22)

4) *Sequence Diagram*

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah scenario, dimana kegunaanya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek juga interaksi antara objek, sesuatu yagn terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Berikut simbol-simbol dari sequence diagram.

Tabel 4. Simbol diagram *Sequence*

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1		Objek/Aktor	Objek entity antar muka yang saling berinteraksi
2		*Activation*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar muka objek yang memuat informasi informasi tentang aktifitas yang terjadi
4		Return	Simbol ini menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi

Sumber: Ayu dan Permatasari (2018)

1. Pengujian *Black Box*

Menurut Cholifah, dkk. (2018:207) pengujian *black box* adalah pengujian perangkat lunak yang dilakukan dari segi fungsional untuk mengetahui apakah fungsi masukan dan profilan apakah sudah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Salah satu metode pengujian yang mudah digunakan adalah metode *Black box testing* karena hanya membutuhkan batasan-batasan untuk mengetahui jika fungsionalitas sehingga jika menerima masukan data yang tidak diharapkan maka menyebabkan data yang disimpan tidak valid.

Pengujian *black box* berfokus pada pengujian fungsionalitas semata dimana menguji *input* dan *output* pada aplikasi apakah *output* yang dihasilkan sesuai dengan masukan yang diinginkan. Pengujian *black box* mempunyai

pengujian yang berfokus pada hasil yang diinginkan apakah sudah sesuai dengan permintaan pada sistem.

Menurut Jaya (2018:46), pengujian *black box* memiliki kelebihan dan kekurangan. kelebihan penggunaan metode *black box testing* adalah:

a. Penguji tidak perlu memahami tentang bahasa pemrograman.
b. Pengujian hanya dilakukan dari segi pengguna.
c. Penguji dan programmer tidak saling berkaitan.

Kekurangan pengujian *black box* adalah:

a. Pengujian sulit diketahui dengan lebih spesifik.
b. Pengulang tes akan dilakukan oleh programmer bukan hanya sekali.
c. Tidak menguji beberapa bagian *back end*.

Untuk penelitian ini menggunakan pengujian *black box* dengan menguji eksternal pada sistem untuk mengetahui fungsi *input* dan *output* yang dihasilkan apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan oleh pengguna.

12. Profil Sekolah Minggu Jemaat Siteba'

1. Sejarah Gereja Toraja di Klasis Walenrang (Jemaat Siteba')

a. Awal Pekabaran Injil di Walenrang

Rintisan Pekabaran Injil di Walenrang dimulai oleh Vande Loosdrecht. Lalu kemudian dilanjutkan oleh penggantinya. Para pekabaran Injil atau Zendeling dari Belanda datang, mendirikan sekolah-sekolah Zending di banyak tempat, termasuk di daerah Walenrang ini:

1) Sekolah Zending – SR 3 tahun di Padang Alipan, yang dibuka pada tanggal 1 Agustus 1925, oleh Guru Dien (asal Manado). Anak yang mula-mula bersekolah di situ, antara lain:

a) Usman Simballu, anak dari Tomakaka Tombang
b) Takaran, anak dari Tomakaka Bure
c) Sitaba, anak dari Tomakaka Kadinginan
d) Kodo, anak dari Tomakaka Paranta'
e) Dll

2) Sekolah Zending SR 3 tahun di Bosso, dibuka pada tanggal 1 Agustu 1925. Guru yang pertama ialah Eli Kasenda (asal Manado). Murid yang mula-mula ialah:

a) Paduli, anak dari Tomakaka Bolong
b) Abdul Salam, anak dari Tomakaka Bosso
c) P. Tembu, anak dari Tomakaka Ilan Batu
d) Sapa, anak dari Tomakaka Kujan
e) Badda, anak dari Tomakaka Simbuang
f) Dll

3) Sekolah Zending – SR 3 tahun di Siteba', dibuka pada tanggal 1 Agustus 1925, oleh guru Sinagke (asal Poso). Yang mula-mula jadi murid di sekolah Zending di Siteba' adalah :

a) A. Soni, anak dari kepala Lompo Siteba'
b) Sibomba, anak dari Tomakaka Makawa
c) Sikala, anak dari Tomakaka Siteba'
d) Sappali, anak dari Tomakaka Talluara
e) Dll.

4) Sekolah Zending – SR 3 tahun di Sampeong dan di Bure. Pada tanggal 1 Agustus 1925, dibukalah sekolah Zending di Sampeong. Guru yang pertama ialah S. Rumpak. Murid yang mula-mula adalah:

a) Kareta, anak dari Tomakaka Kadinginan
b) To Papak, anak dari Tomakaka Sampeong
c) To Tabu, anak dari Tomakaka Lewandi
d) M. Iba, anak dari seorang tokoh masyarakat Bure

b. Pembaptisan Mula-Mula Terhadap Orang Walenrang

Pada tahun 1929, Usman Simballu dibaptis di Palopo. Inilah pembaptisan pertama terhadap putra Walenrang. Setelah Y. Usman Simballu tamat sekolah zending SR tiga tahun pada tahun 1929 di padang Alipan, dia tinggal bersama pendeta Heusdens di Lebang, sambil sekolah pada Guberneman di Palopo. Setelah tamat di Palopo, di utus ke Barana' untuk melanjutkan studi. Ia tamat di Barana' pada tahun 1936. Setelah itu diangkat menjadi guru sekolah Rakyat tiga tahun di Bure pada tahun 1973.

Pembaptisan kedua adalah pembaptisan kepada 7 orang murid di SR tiga tahun di Siteba' pada tahun 1933, oleh Ptd Heusdens, ketika saat itu C.H. Parrangan jadi kepala sekolah. Yang dibaptis saat itu adalah: A. Soni, anak dari

tomakaka Lompo Siteba'; Sidempe, anak dari tomakaka Lompo Siteba'; Mattuju, anak dari tomakaka talluara; manana, dari Makawa; Itta', dari Makawa; S. Itta, dari Siteba'; dan P. Tongde, dari Kole. Pembaptisan berikutnya adalah pembaptisan terhadap ke lima orang anak didik di sekolah Zending dari Bure, yang melanjutkan pendidikannya di Rantepao. (J. Dondi, M. Sampetondok, S.S. Bija, Telle, Dakka). Johanis Dondi, dibaptis pada tanggal 10 November 1937 di Rantepao, yang kemudian diikuti dengan pembaptisan terhadap keempat rekannya.

Dengan demikian, sampai pada tahun 1940, tercatat ada 13 orang Walenrang yang dibaptis:

1. Dari Tombang 1 orang, yaitu Usman Simballu
2. Dari Siteba' 7 orang
3. Dari Bure 5 orang

Dalam perkembangan selanjutnya, ada dua orang di Batusitanduk yang pergi ke Bure (atas) yaitu Yunus Appi' dan Yohanis Karosok. Setelah dua orang itu kembali dari Bure, mereka mengajak orang Parembonan masuk Kristen. Lalu beberapa orang dari Parembonan menjadi Kristen. Pada tahun 1941, mulai ditenpatkan seorang guru Injil bernama M. Idus (asal Gorontalo), untuk melakukan penginjilan di Walenrang. Atas pekerjaan M. Idrus, sekitar tahun 1944, pdt. Tawaluyan melakukan baptisan dirumah J. Dondi di Batusitanduk. Mereka yang dibaptis adalah Y. Sirendeng, S. Mika, M. Iba, Doddik, Toka, Damaris K. Pg Bija, dll. Pada saat yang sama, beberapa keluarga yang datang dari pegunungan juga datang dan menetap di Batusitanduk. Lalu mereka bersepakat untuk mendirikan satu rumah ibadah yang sederhana, yang letaknya di To'Kaluku. Pada tahun 1946, Tomakaka Bure bersama 150 orang (Lebih dari 10 kepala keluarga) di baptis di Bure. Sekaligus pada masa itu, dilakukan pernikahan massal kepada pasangan-pasangan yang baru di baptis.

c. Terbentuknya Jemaat-Jemaat Sebelum Penghambatan

1) Jemaat Bure (Lama)

Semula jemaat Bure terbentuk di Leppasang tahun 1940 dengan penatua Y. S Langsa, D. Takaran, Parra, M. Iba. Pada tahun 1947, berdirilah jemaat Bure, yang dipimpin oleh guru Injil S. T. 7 Mangiri, yang kemudian tugasnya di Bure

digantikan oleh S.S.P. Bija pada tahun 1948. S.S.P. Bija kemudian digantikan oleh S. Silamma, pada tahun 1950 s.d 1951. Cabang kebaktian yang pertama ialah C.K. Uru. Uru kemudian menjadi jemaat pada tahun 1953, sebelum pengungsian. Guru jemaat ialah S. Silamma.

2) Jemaat Siteba'

Jemaat Siteba' berdiri pada tahun 1946, yang dipimpin oleh Y.S. Pareang dan M. Sampetondok. Pada tahun 1951, S. Silamma dipindahkan dari Bure ke Siteba', untuk menjadi Guru Jemaat Siteba'.

3) Jemaat Batusitanduk

Pada tahun 1947, ditempatkanlah Guru Injil Y. Pagiling, untuk menginjili daerah tanah rata Walenrang, sedangkan untuk daerah pegunungan, ditempatkanlah guru Injil S.T Mangiri'. Kemudian dibentuklah jemaat Batusitanduk, yang berdiri pada tanggal 10 Oktober 1947, yang dipimpin oleh guru Injil Y. Pagiling dengan guru jemaat pertama ialah pnt. S.S Bija.

d. Penghambatan Terhadap Gereja

Pada tanggal 27 Maret 1942, para tenaga GZB orang Eropa, ditawan oleh Jepang. Karena itu gereja mengalami kesulitan:

1. Semua sekolah Kristen (sekolah Zending) dan rumah sakit Zending diambil alih oleh pemerintah Jepang.
2. Guru-guru sekolah tidak boleh lagi bertugas sebagai guru jemaat, akibatnya pekerjaan dalam jemaat banyak terbengkalai.
3. Guru-guru dilarang mengajar agama di sekolah.
4. Tidak boleh ada kebaktian di sekolah.
5. Nyanyian-nyanyian Mazmur, tidak boleh dinyanyikan di sekolah.
6. Berbagai pekerjaan Zending berhenti.
7. Dana-dana dari GZB untuk menggaji guru sekolah, guru Injil, dan jaminan hidup pendeta berhenti.
8. Orang-orang kristen dipojokkan sebagai mata-mata Belanda.

Pada tahun 1952, Gerombolan bersenjata memaksa penganut agama suku untuk masuk salah satu agam Islam atau Kristen. Kebanyakan orang memilih masuk agama Kristen. Tetapi segera gerombolan itu memaksa orang-orang Kristen masuk Islam. Untuk menghindari hal tersebut banyak orang yang

melarikan diri dan mencari pengungsian. Pada tahun 1950, orang Kristen di Bure mulai mengalami goncangan, karena gejala adanya kelompok yang akan memaksa orang Kristen meninggalkan imannya. Pada tahun 1951, banyak orang Kristen di Bure, Kujan, Paranta, Kadinginan (daerah Ilan Batu) sudah mulai mengungsi kebanyakan ke Toraja. Pada tanggal 7 Juni 1952, S. Mika, Guru Jemaat Batusitanduk bersama dengan dua orang Penatua yaitu Karosok dan M. Iba ditangkap dan diikat oleh Gerombolan DI/TII. Di Siteba' terjadi pembunuhan terhadap P. S. Pakiding, Guru zending di Siteba' (Juli 1952) ditangkap dan dibunuh; Nenek Tondak, tomakaka Kole; Nante, anak dari tomakaka Talluara; Umma; Occo; Tullu; Pirri'; dan lain-lain.

Pada tahun 1953, pemerintah atas prakarsa kepala distrik Dondi mengusahakan masyarakat Lambatu, Uru, Bure, Kujan, Kadinginan, Lewandi, Siteba' dan sekitarnya mengungsi ke Batusitanduk karena pada saat itu Batusitanduk telah dijaga oleh TNI yaitu tentara 506 Sriwijaya dari Jawa Timur. Kampung Bure yang menjadi pusat Kekristenan di daerah pegunungan Walenrang dikosongkan. Mereka bermukim di pinggir sungai Batusitanduk sebagai pengungsi. Dalam pengungsian itu mereka mendirikan dua tempat ibadah darurat yaitu rumah ibadah disebelah Utara sungai Lamasi, di Batusitanduk yang dipimpin oleh guru Injil S. Mika; jemaat yang dari Uru mendirikan rumah ibadah di sebelah Selatan pinggir sungai Lamasi di to' Kaluku yang dipimpin oleh guru Injil S. Silamma'. 9 Kedua rumah ibadah itu berjarak hanya sekitar 100 meter tetapi diantarai oleh dua sungai.

e. Perkembangan Gereja Setelah Masa Perhambatan

Pada masa pengungsian, warga jemaat Siteba' yang mengungsi, beribadah di tempat pengungsian di Batusitanduk. Setelah itu, dipindahkan ke Mamara dan beribadah di rumah Same Yang dipimpin oleh pnt. S. Siuni sebagai guru Jemaat dan penatua Y. Salama', Sibu dan Same. Dengan demikian Jemaat Siteba' (baru) berdiri kembali di Mamara pada Tahun 1967 yang terdiri dari delapan Kepala keluarga. Dengan bangunan yang sederhana terbuat dari batang kayu menggunakan dinding dan bangku yang terbuat dari pelepah sagu dan beratapkan daun sagu. Pada tahun 1971 bangun mulai direnovasi, dindingnya menggunakan papan dan beratapkan seng. Pada tahun 1975 bangunan sudah semi permanen

dinding sudah terbuat dari tembok serta sudah menggunakan lantai tembok. Pada tahun 2012 bangunan sudah permanen sampai sekarang. Sejak tahun 2000, jemaat Siteba' mempunyai tempat kebaktian yaitu Tempat Kebaktian Karumbing.

f. Guru Injil dan Pendeta yang Pernah Melayani di Siteba'

Guru Injil yang pernah bertugas di Siteba' adalah Saul Silamma' yang awalnya tinggal di Bure kemudian tinggal di Siteba' sampai tahun 1952. Pendeta yang pernah bertugas di Jemaat Siteba':

1. Pdt. Alexander Parumbuan, di Jemaat Siteba' dan Salutubu
2. Pdt. Despita Bandangan, melayani di Jemaat Salutubu dan Jemaat Siteba' tahun 2009-2014.
3. Pdt. Berthy Mamma', proponen dan kemudian diurapi sebagai pendeta Jemaat Siteba' dan Jemaat Salutubu sejak tahun 2015–2020.
4. Pdt. Sarlota Patandung, S. Th melayani di jemaat Salutubu dan jemaat Siteba' sejak tahun 2021-2026.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Untuk membantu penulis dalam melaksanakan penelitian ini maka peneliti mengambil beberapa penelitian terdahulu untuk dijadikan sebagai referensi dalam menyelesaikan penelitian ini. Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yakni:

1. Aji (2014) Perancangan media pembelajaran agama kristen berbasis multimedia interaktif untuk anak-anak sekolah minggu di gereja kristen jawa wedi klaten. Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta. Menarik kesimpulan bahwa penelitian ini telah berhasil membuat sebuah media 12 pembelajaran tentang agama Kristen terkhusus untuk anak-anak sekolah minggu dimana mereka bisa memahami tentang agama Kristen sehingga mereka dapat melakukan perbuatan baik dalam kehidupannya sehari – hari dan memudahkan guru sekolah minggu dalam melakukan bimbingan terhadap anak-anak.
2. Paskarani (2017) Efektivitas Penggunaan Media Gambar Rohani Dalam Pendidikan Agama Katolik Di SMP Kanisius Gayam Yogyakarta. Program Studi Pendidikan Agama Katolik Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Menarik

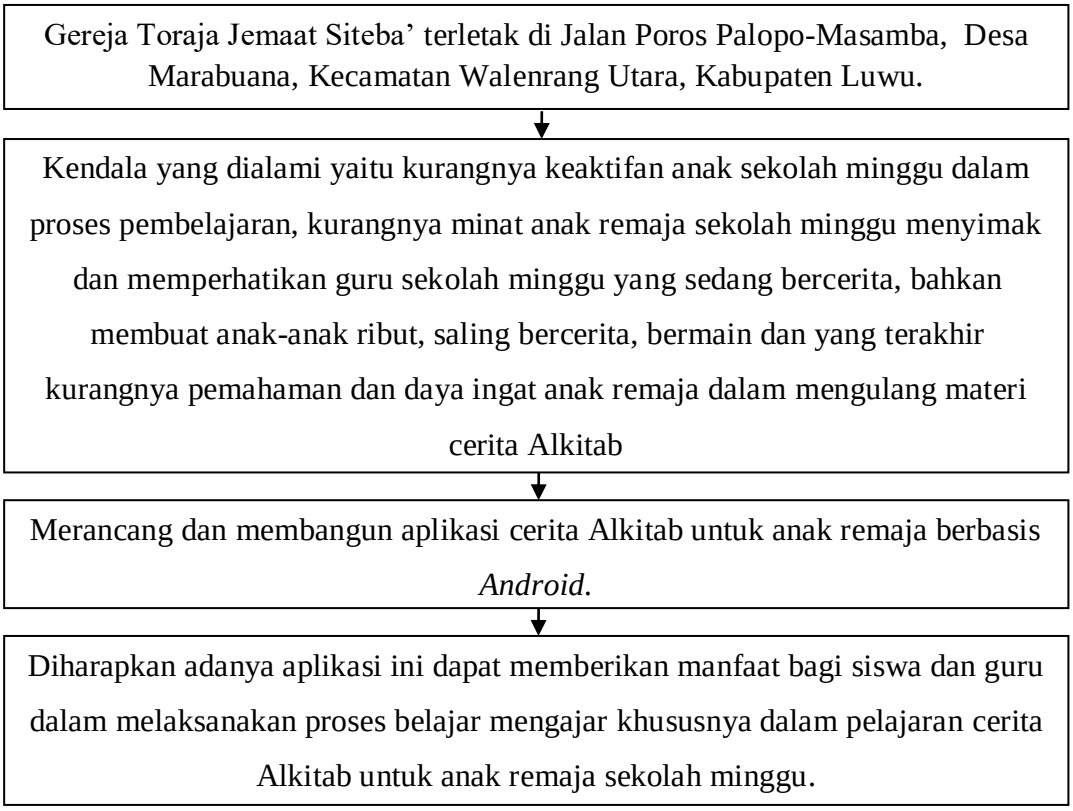
kesimpulan bahwa penelitian merupakan salah satu langkah mempermudah proses pembelajaran tentang pendidikan keagamaan Di SMP Kanisius Gayam Yogyakarta, Penelitian ini berhasil dibuat dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan anak sekolah khususnya siswa Sekolah Menengah Pertama.

3. Febriyona, Tri, Like (2019) Metode Pembelajaran dengan Media Lagu untuk Meningkatkan Minat Belajar Firman Tuhan. Prodi Pendidikan Agama Kristen Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar, Indonesia. Menarik kesimpulan bahwa penelitian ini telah dibuat dan menghasilkan media pembelajaran melalui sebuah aplikasi media lagu yang dapat meningkatkatkan minat belajar terutama tentang pengajaran agama Kristen di masyarakat.
4. Dalam penelitian (Aji, 2014) yang berjudul "Perancangan media pembelajaran agama kristen berbasis multimedia interaktif untuk anak-anak sekolah minggu di gereja kristen jawa wedi klaten". Penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam penelitian ini dimana media pembelajaran yang sama digunakan dan perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian terdahulu menggunakan *software adobe flash* sedangkan penelitian ini berbasis *android* menggunkan *Smart Apps Creator* (SAC).
5. Dalam penelitian (Paskarani, 2017) "Efektivitas Penggunaan Media Gambar Rohani Dalam Pendidikan Agama Katolik Di SMP Kanisius Gayam Yogyakarta". Dalam kesamaan penelitian ini adalah dari kisah-kisah besar dalam Kitab Suci, para kudus dan sabda Allah. Tujuan pendidikan agama katolik adalah perkembangan iman siswa-siswi. Dalam hal ini anak dapat mencapai kompetensi dasar dan indikator yang dirancang dalam proses pembelajaran. Penelitian terdahulu menjelaskan media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan media yang berbasis gambar-gambar sedangkan penelitian sekarang menampilkan gambar, audio dan suara.
6. Dalam penelitian Febriyona, Tri Supartini, Like Pangemanan (2019) Metode Pembelajaran dengan Media Lagu untuk Meningkatkan Minat Belajar Firman Tuhan. Penelitian terdahulu menjelaskan minat belajar lewat lagu dengan persamaan penelitian ini adalah minat belajar firman Tuhan dapat meningkatkan perhatian anak terhadap pelajaran, membuat anak merasa senang saat belajar, dan keterlibatan anak-anak juga cukup aktif dalam

pembelajaran. Perbedaan dalam penelitian ini adalah media pembelajara yang digunakan penelitian terdahulu denga media lagu sedangkan penelitian sekarang menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis *android*.

2.3 Kerangka Pikir

Untuk lebih memperjelas permasalahan yang disajikan, maka kerangka pikir akan diuraikan pada gambar sebagai berikut :



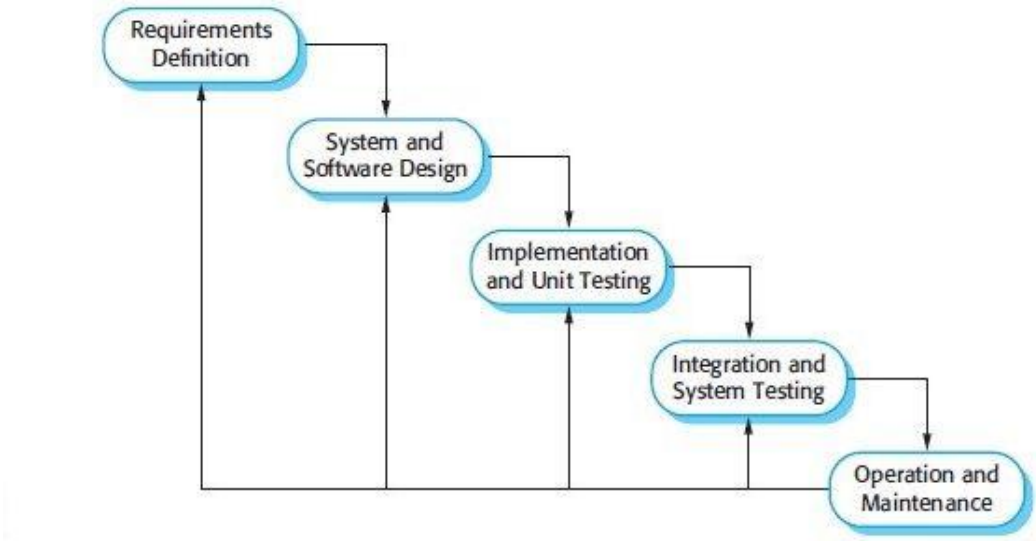
Gambar 1. Kerangka Pikir

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Jenis penelitian ini merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk atau mengembangkan produk yang sudah ada. Metode pengembangan yang digunakan adalah menggunakan metode *waterfall*.

Ian (2011) menjelaskan bahwa ada lima tahapan pada Metode *Waterfall*, yakni *Requirements Analysis and Definition*, S*ytem and Software Design*, *Implementation and Unit Testing*, *Integration and System Testing*, dan *Operationa and Maintenance*. Berikut gambar lima tahapan mertode *Waterfall* menurut Ian Sommerville.



Gambar 2. Tahapan Metode Waterfall Ian Sommerville
Sumber: Ian Sommerville (2011)

1. Analisis Kebutuhan dan Defenisi *(Requirement Analysis and Defenition*)

Sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, seorang pengembang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan penggguna terhadap sebuah perangkat lunak. Metode pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusi, observasi, survei, wawancara, dan sebagainya. Informasi yang diperoleh kemudian diolah

dan dianalisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

2. Desain Produk (*System and Software Design*)

Informasi mengenai spesifikasi kebutuhan dari tahap *Requirement Analysis* selanjutnya di analisa pada tahap ini untuk kemudian diimplementasikan pada desain pengembangan. Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan. Tahap ini juga akan membantu pengembang untuk menyiapkan kebutuhan hardware dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan.

3. Implementasi dan pengajuan unit (*Implementation and Unit Testing*)

Tahap implementation and unit testing merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Disamping itu, pada fase ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

4. Integrasi dan pengujian sistem (*Integration and System Testing*)

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya di intergrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses intergrasis selesai, selanjutnya di lakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahn sistem.

5. Operasi dan pemeliharaan (*Operation and Maintenance*)

Pada tahap terakhir dalam Metode *Waterfall*, perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalaha, perabikan implementasi unit sistem, dan peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Gereja Toraja Jemaat Siteba' yang terletak di Jalan Poros Palopo-Masamba, Desa Marabuana, Kecamatan Walenrang Utara,

Kabupaten Luwu. Waktu penelitian dimulai dari bulan Juli 2024 hingga bulan Agustus 2024.

3.3 Tahapan Penelitian

1. Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data diatas, yaitu data primer maupun data sekunder, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

a. Metode observasi

Observasi dilakukan penulis dengan meninjau langsung kelapangan dalam hal ini di Gereja Toraja Jemaat Siteba' sehingga, penulis dapat mengamati langsung peristiwa yang terjadi di Gereja Toraja Jemaat Siteba'.

b. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi atau data-data langsung dari yang bersangkutan yaitu guru sekolah minggu yang berjumlah dua orang, bernama Julita dan Dewi.

c. Studi pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mencari aspek pendukung dalam penelitian ini seperti metode apa yang akan digunakan, rancangan interfacenya harus diapakan sehingga dapat menghasilkan tampilan dan kualitas sesuai dengan diharapkan.

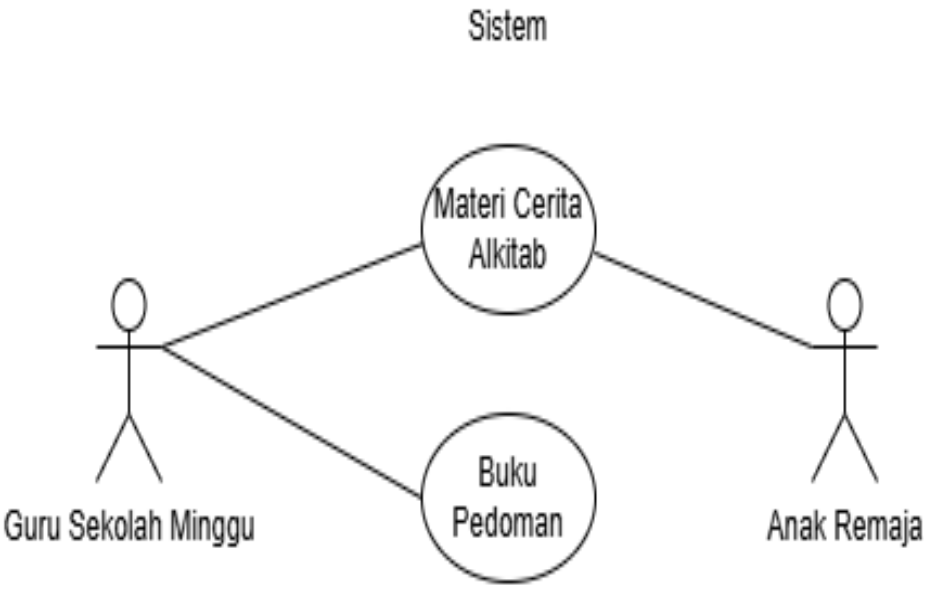
2. Analisis Sistem

Menganalisis sistem adalah melakukan tahapan untuk mengetahui sistem apa yang terjadi sekarang dan memperoleh solusi yang akan diterapkan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

a. Sistem yang Berjalan

Sistem yang berjalan di Gereja Toraja Jemaat Siteba' masih menggunakan sistem manual yaitu guru sekolah minggu memberikan materi cerita Alkitab dan anak remaja hanya mendengarkan.

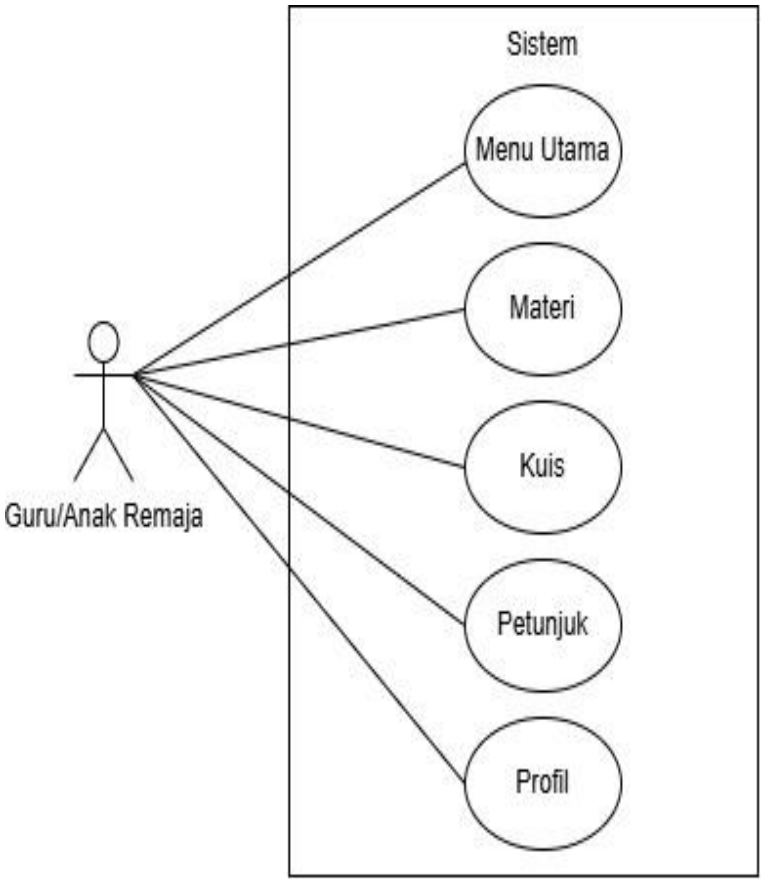
Analisis sistem yang berjalan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. Sistem yang Berjalan

b. Analisis Sistem yang Sedang Diusulkan

Dari permasalahan pada sistem yang berjalan saat ini maka diusulkan sebuah sistem baru. Sistem yang diusulkan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Sistem yang Diusulkan

c. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional mendeskripsikan apa saja yang dapat dilakukan aktor pada sistem. Berikut kebutuhan fungsional dalam penelitian ini adalah:

1) Guru dapat melihat menu utama.
2) Guru dapat melihat materi cerita Alkitab.
3) Guru dapat melihat sejarah gereja.
4) Guru dapat memainkan kuis.
5) Guru dapat melihat petunjuk.
6) Guru dapat melihat profil.
7) Guru dapat profil dari aplikasi.
8) Siswa dapat menjalankan menu utama.
9) Siswa dapat menjalankan menu materi.
10) Siswa dapat memainkan kuis.
11) Siswa dapat melihat Petunjuk
12) Siswa dapat melihat menu profil.

d. Kebutuhan *Non* Fungsional

Kebutuhan non fungsional adalah kebutuhan yang mendukung dalam pembuatan produk, baik dari segi perangkat keras maupun perangkat lunak yang dibutuhkan. Untuk kebutuhan non fungsional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Software yang digunakan adalah *Smart Apps Creator*, *Windows* 10, *Corel Draw X7*.
2) Hardware yang digunakan adalah laptop dengan *Processor Intel® Core™* i3 CPU 1,90 GHz, RAM 8 GB, *Harddisk* 500 GB.

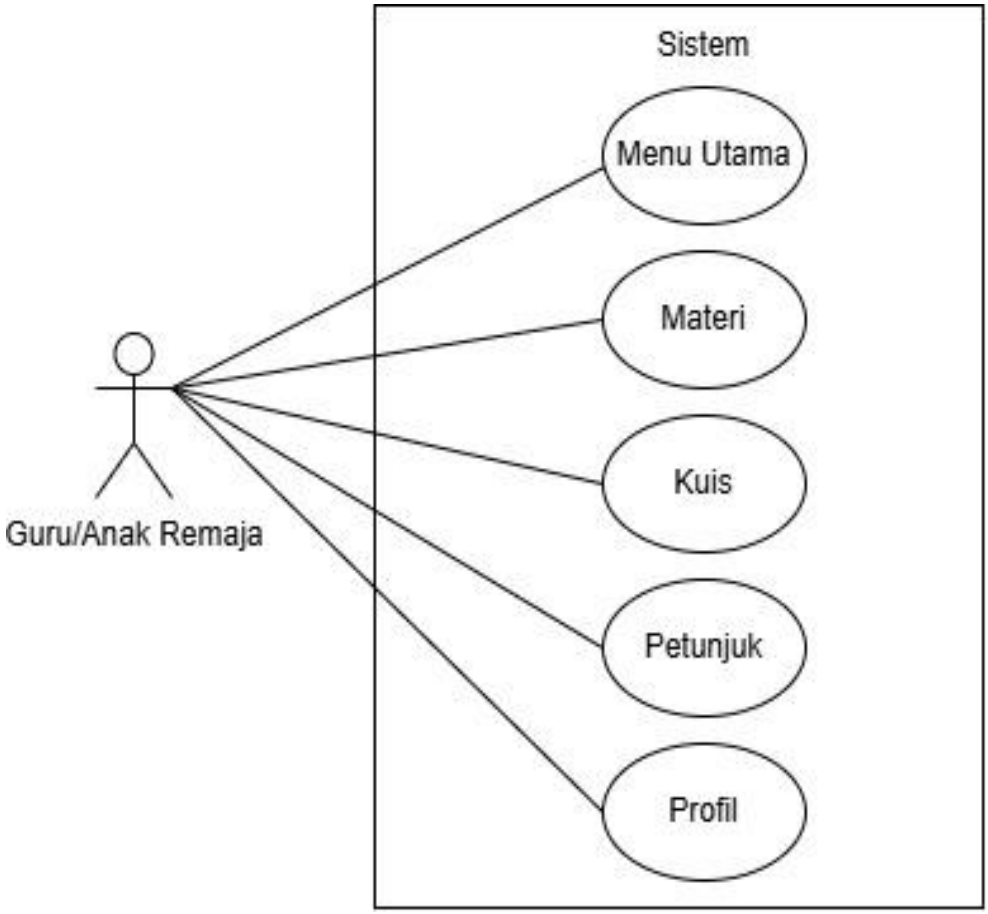
3. Desain

a. Perancangan Model Sistem

Perancangan model sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah UML yaitu diagram use case berdasar pada sistem yang telah diusulkan.

1) Use case diagram

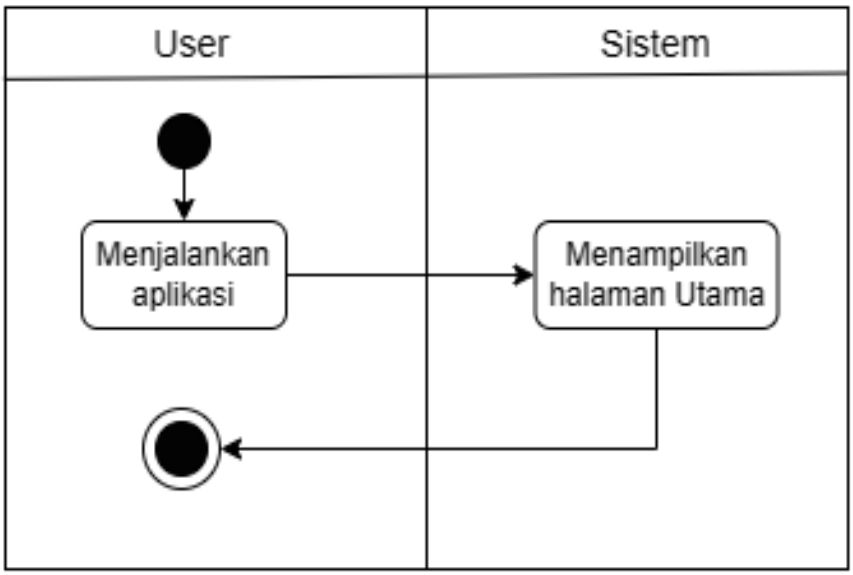
Use case diagram merupakan hubunngan interaksi antara actor dan sistem yang dibuat untuk mendeskripsikan fungsi dari sebuah sistem yang diusulkan.



Gambar 5. *Use Case Diagram*

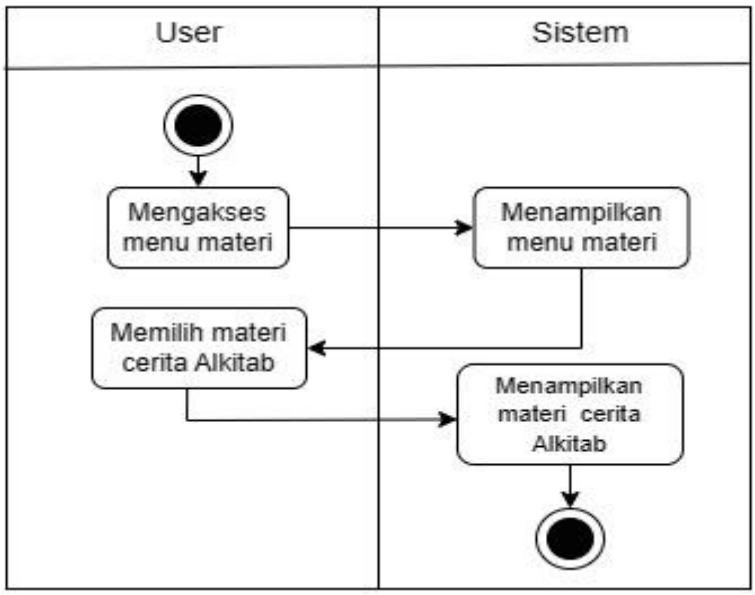
2) Activity diagram

a) *Activity diagram* halaman utama



Gambar 6. *Activity* Halaman Utama

b) *Activity Diagram* Menu Materi



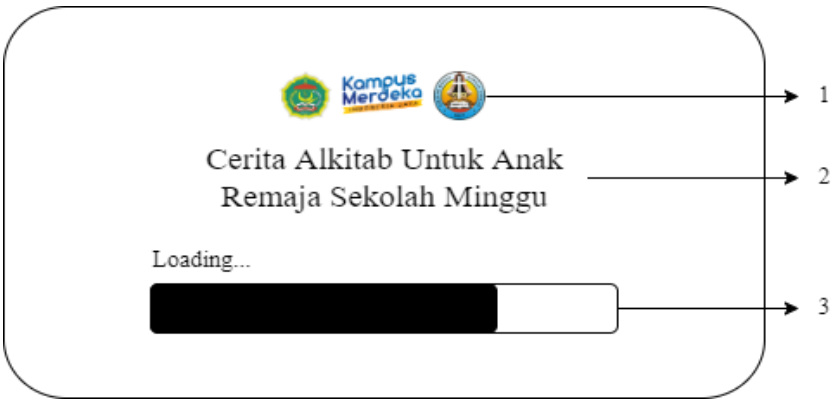
Gambar 7. *Activity* Menu Materi

b. Rancangan *interface*

Rancangan antarmuka adalah tampilan yang akan dibangun dengan tujuan untuk memberikan gambaran atau panduan tentang aplikasi yang akan dibuat, sehingga memudahkan saat mengimplementasikan sistem ke dalam program.

1) Rancangan *interface loading*

Rancangan *interface loading* yang berjudul yaitu cerita Alkitab untuk anak remaja sekolah minggu. Dan setelah *loading* akan menuju ke halaman menu utama. Untuk lebih dapat dilihat digambar berikut.



Gambar 8. Rancangan *Interface Loading*

Keterangan:

1. Terdapat ada beberapa logo ditampilkan.
2. Terdapat sebuah judul dari aplikasi.
3. Terdapat gambar animasi loading dan akan menuju ke halaman menu utama.

2) Rancangan *interface* menu utama

Pada rancangan *interface* menu utama menampilkan dan beberapa menu, diantaranya menu materi, menu kuis dan profil. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 9.



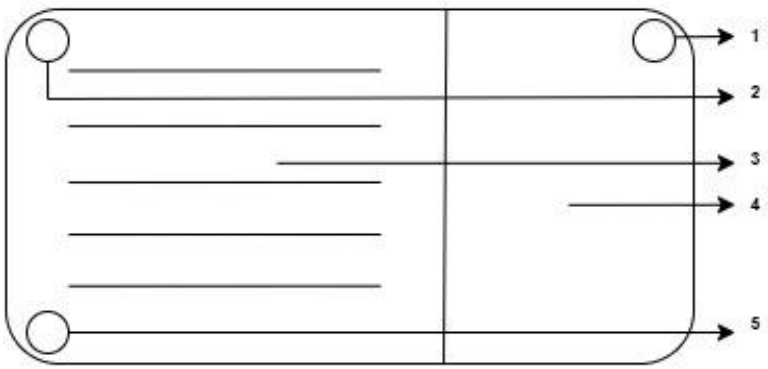
Gambar 9. Rancangan *Interface* Menu Utama

Keterangan:

1. Terdapat judul dari aplikasi.
2. Terdapat tombol menu materi yang akan menampilkan beberapa materi.
3. Terdapat tombol menu kuis yang terdiri dari beberapa soal.
4. Terdapat tombol petunjuk penggunaan aplikasi.
5. Terdapat tombol profil yang isinya data pengembang.

3) Rancangan *interface* menu materi

Rancangan *interface* menu materi untuk menampilkan materi cerita Alkitab untuk sekolah minggu. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 10.



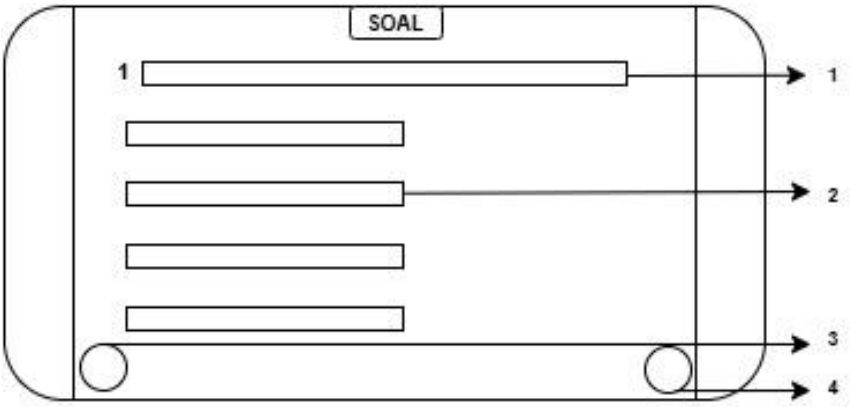
Gambar 10. Rancangan *Interface* Menu Materi

Keterangan:

1. Terdapat tombol “Next” untuk menampilkan cerita berikutnya.
2. Terdapat tombol “Before” untuk menampilkan cerita sebelumnya.
3. Terdapat teks yang berisi cerita Alkitab.
4. Terdapat gambar yang sesuai dengan cerita.
5. Terdapat tombol “Option”.

4) Rancangan *interface* menu kuis

Rancangan *interface* menu kuis melatih daya ingat siswa dari pelajaran yang sudah diterima. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 11.

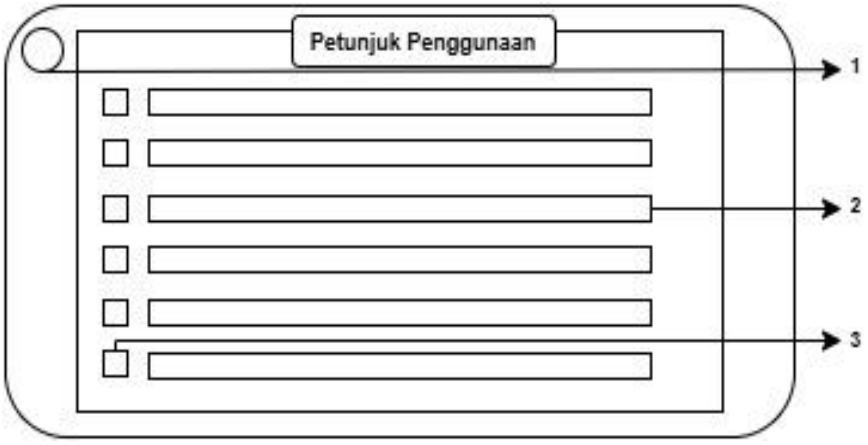


Gambar 11. Rancangan *Interface* Menu Kuis

Keterangan:

1. Terdapat soal yang berkaitan tentang materi yang sudah ditampilkan.
2. Terdapat tombol pilihan ganda.
3. Terdapat tombol “Option”.
4. Terdapat tombol untuk soal selanjutnya.

5) Rancangan *interface* menu petunjuk

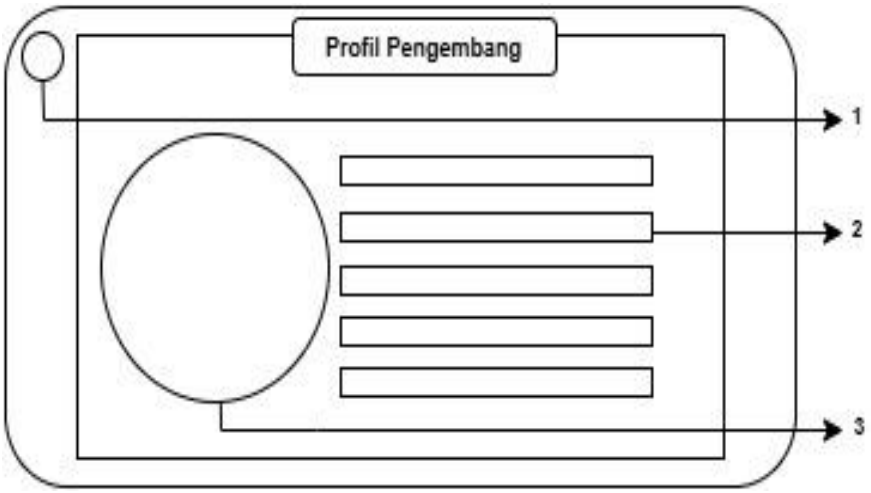


Gambar 12. Rancangan *Interface* Menu Petunjuk

Keterangan:
1. Terdapat tombol kembali ke menu utama
2. Terdapat keterangan penggunaan aplikasi
3. Terdapat icon aplikasi

6) Rancangan *interface* menu profil

Pada rancangan profil akan menampilkan hasil biodata pengembang. Untuk lebih jelas dapat dilihat digambar berikut.



Gambar 13. Rancangan *Interface* Menu Profil

Keterangan:
1. Terdapat tombol kembali ke menu utama
2. Terdapat biodata dari pengembang aplikasi
3. Terdapat foto pengembang aplikasi

4. Pembuatan

Langkah-langkah dalam pembuatan sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

a. Membuat halaman awal yang terdiri dari menu materi, menu kuis, menu petunjuk dan menu profil.
b. Setelah itu membuat halaman menu materi yang terdiri dari materi cerita Alkitab untuk anak remaja sekolah minggu.
c. Selanjutnya membuat menu kuis yang berisikan soal-soal yang berkaitan dengan materi cerita Alkitab.
d. Kemudian membuat menu profil yang berisikan biodata pengembang.

5. Pengujian

Pengujian aplikasi wajib dilakukan sebelum diimplementasikan untuk mengetahui kelayakan aplikasi apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan atau apakah hasil yang didapatkan sudah sesuai dengan dibutuhkan. Pengujian yang digunakan pada penelitian ini adalah pengujian *black box* dan pengujian ahli untuk mendapatkan pengakuan bahwa aplikasi yang dibuat betul-betul layak untuk diimplementasikan.

6. Hasil Akhir

Setelah aplikasi telah diuji dan layak untuk di implementasikan maka hasil akhir dari penelitian ini adalah aplikasi cerita Alkitab berbasis *Android* yang akan diterapkan di Gereja Toraja Jemaat Siteba'.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini adalah rancang bangun aplikasi media pembelajaran cerita alkitab untuk anak remaja sekolah minggu di gereja toraja jemaat siteba' desa marabuana berbasis android. Terdiri dari tampiklan halaman loading, tampilan halaman menu utama, tampilan halaman materi, tampilan halaman kuis, tampilan halaman petunjuk dan tampilan halaman profil.

1. Hasil Pembuatan Media

a. Tampilan Halaman Loading

Halaman loading menampilkan hasil judul aplikasi dan terdapat logo universitas dan sekolah minggu. Ketika pengguna membuka aplikasi halaman loading akan muncul dan secara otomatis menuju ke halaman menu utama.



Gambar 14. Tampilan Halaman *Loading*/*Start Page*

b. Tampilan Halaman Menu Utama

Gambar di bawah merupakan tampilan menu utama yang memuat beberapa tombol yang dapat di akses yaitu tombol materi, kuis, petunjuk dan profil. Ketika pengguna memilih tombol materi maka akan menuju ke halaman yang menampilkan cerita alkitab dan sejarah gereja, jika pengguna memilih tombol kuis makan akan menuju ke halaman kuis, jika pengguna memilih tombol

petunjuk maka akan menampilkan halaman petunjuk penggunaan dan jika pengguna memilih tombol profil maka akan menampilkan biodata pembuat aplikasi ini.



Gambar 15. Halaman Menu Utama

c. Tampilan Halaman Materi

Pada halaman ini menampilkan beberapa tombol yaitu tombol cerita alkitab untuk anak remaja, tombol sejarah gereja dan tombol panah.



Gambar 16. Tampilan Halaman Menu Materi

Ketika pengguna mengklik tombol cerita alkitab untuk anak remaja maka akan menuju ke halaman perjanjian lama, jika pengguna mengklik tombol sejarah

gereja maka akan menuju ke halaman sejarah gereja dan juga tombol panah yang berfungsi untuk kembali ke menu utama.

1) Halaman Perjanjian Lama

Halaman perjanjian lama menampilkan dua tombol yang masing-masing tombol akan menampilkan materi cerita alkitab berdasarkan perjanjian lama.



Gambar 17. Halaman Perjanjian Lama

Pada gambar di bawah merupakan tampilan halaman pop up yang akan muncul ketika pengguna mengklik tombol materi cerita alkitab. Pada halaman pop up menampilkan teks dan tombol start yang akan menuju ke halaman cerita alkitab.



Gambar 18. Halaman Pop Up

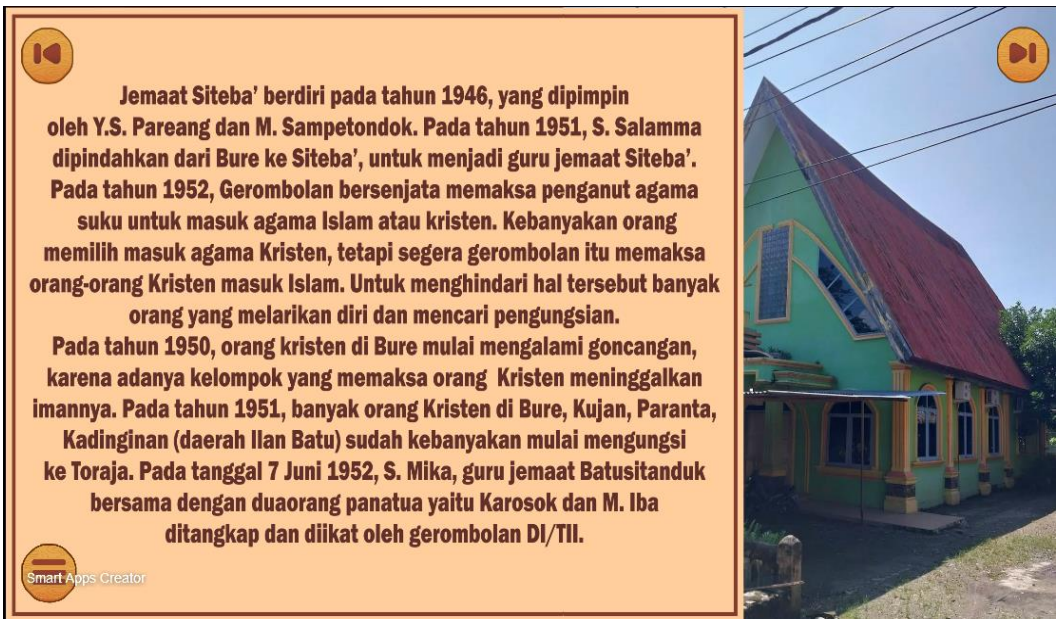


Gambar 19. Halaman Materi Cerita

Gambar di atas merupakan tampilan materi cerita alkitab, pada halaman ini terdapat beberapa tombol yaitu tombol *next*, tombol *before* dan tombol *option*.

2) Halaman Sejarah Gereja

Gambar di bawah merupakan tampilan sejarah gereja yang terdiri dari teks yang berisi sejarah gereja toraja jemaat Siteba' dan beberapa tombol yaitu tombol *next*, tombol *before* dan tombol *option*.



Gambar 20. Halaman Sejarah Gereja

d. Tampilan Halaman Kuis

Tampilan halaman ini menampilkan tombol *start* untuk masuk ke halaman kuis dan tombol *before* untuk kembali ke menu utama.



Gambar 21. Tampilan Halaman Menu Kuis

Ketika pengguna mengklik tombol *start* maka secara otomatis akan muncul halaman *pop up* seperti gambar di bawah ini. Ketika pengguna memilih salah-satu tombol maka menuju ke halaman kuis yang menampilkan soal-soal kuis.



Gambar 22. Tampilan Pop Up Kuis



Gambar 23. Tampilan Soal Kuis

Gambar di atas merupakan tampilan halaman kuis. Jika pengguna memilih jawaban yang benar maka akan muncul gambar ceklis dan jika pengguna memilih jawaban yang salah maka muncul gambar silang.



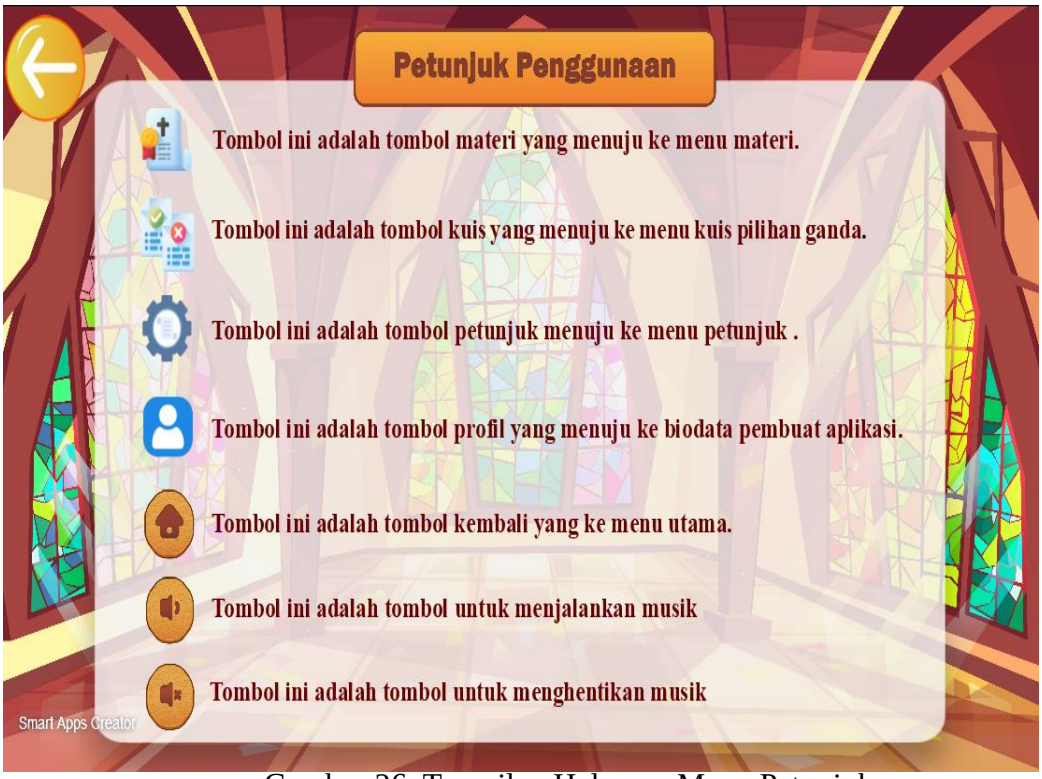
Gambar 24. Tampilan Pop Up Benar



Gambar 25. Tampilan Pop Up Salah

e. Tampilan Halaman Petunjuk

Tampilan halaman ini menampilkan fungsi tombol-tombol pada aplikasi, terdapat pula tombol kembali menuju ke manu utama.



Gambar 26. Tampilan Halaman Menu Petunjuk

f. Tampilan halaman profil

Pada halaman ini menampilkan biodata pembuat aplikasi dan terdapat pula tombol kembali ke menu utama.



Gambar 27. Tampilan Halaman Menu Profil

2. Pengujian Sistem

a. Hasil Pengujian *Black Box*

Pengujian *black box* dilakukan untuk menguji tingkat minimal kesalahan dan keakuratan sebuah sistem perangkat lunak yang di buat.

Tabel 5. Hasil pengujian *black box*

No.	Komponen Uji	Hal yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Tampilan Halaman Opening	a. Ketika *user* membuka aplikasi maka yang pertama kali muncul adalah gambar logo aplikasi lalu secara otomatis ke halaman *start page* lalu ke halaman menu utama	Berhasil
2.	Tampilan Halaman Menu Utama	a. Tombol “Materi” dapat digunakan menuju halaman menu materi	Berhasil
		b. Tombol “Kuis” dapat digunakan menuju halaman kuis	Berhasil

No.	Komponen Uji	Hal yang diharapkan	Hasil Pengujian
		c. Tombol "Petunjuk" dapat digunakan menuju halaman Petunjuk	Berhasil
		d. Tombol "Profil" dapat digunakan menuju halaman profil	Berhasil
3.	Halaman Menu Materi	a. Tombol "Cerita Alkitab untuk Anak Remaja" dapat digunakan untuk menuju ke halaman perjanjian lama	Berhasil
		b. Tombol "Sejarah Gereja" dapat digunakan untuk menuju ke halaman sejarah gereja	Berhasil
		c. Tombol "Panah" dapat digunakan untuk menuju ke halaman menu utama	Berhasil
4.	Halaman Perjanjian Lama	a. Tombol "Tuhan menciptakan alam semesta" dapat digunakan untuk menuju ke halaman *pop up start*	Berhasil
		b. Tombol "Manusia jatuh ke dalam dosa" dapat digunakan untuk menuju ke halaman *pop up start*	Berhasil
		c. Tombol "Start" dapat digunakan menuju ke halaman cerita	Berhasil
5.	Halaman Cerita	a. Tombol "Before" dapat digunakan untuk kembali ke halaman perjanjian lama	Berhasil
		b. Tombol "Next" dapat digunakan menuju ke halaman cerita selanjutnya	Berhasil
		c. Tombol "Option" dapat digunakan untuk memunculkan tombol *home*, *stop* dan *play*	Berhasil
		d. Tombol "Home" dapat digunakan menuju ke halaman menu utama	Berhasil
		e. Tombol "Stop" dapat digunakan menghentikan *backsound*	Berhasil
		f. Tombol "Play" dapat digunakan untuk menjalankan *backsound*	Berhasil
6.	Halaman Sejarah Gereja	a. Tombol "Before" dapat digunakan untuk kembali ke halaman materi	Berhasil
		b. Tombol "Next" dapat digunakan untuk menuju ke halaman berikutnya	Berhasil

No.	Komponen Uji	Hal yang diharapkan	Hasil Pengujian
7.	Tuhan Menciptakan Alam Semesta	c. Tombol "Option" dapat menampilkan tombol *home*, *stop* dan *play*	Berhasil
		a. Tombol "Before" dapat digunakan untuk kembali ke halaman perjanjian lama	Berhasil
		b. Tombol "Next" dapat digunakan menuju ke halaman cerita selanjutnya	Berhasil
		c. Tombol "Option" dapat digunakan untuk memunculkan tombol *home*, *stop* dan *play*	Berhasil
		d. Tombol "Home" dapat digunakan menuju ke halaman menu utama	Berhasil
		e. Tombol "Stop" dapat digunakan menghentikan *backsound*	Berhasil
		f. Tombol "Play" dapat digunakan untuk menjalankan *backsound*	Berhasil
8.	Halaman Cerita manusia jatuh ke dalam dosa	a. Tombol "Before" dapat digunakan untuk kembali ke halaman perjanjian lama	Berhasil
		b. Tombol "Next" dapat digunakan menuju ke halaman cerita selanjutnya	Berhasil
		c. Tombol "Option" dapat digunakan untuk memunculkan tombol *home*, *stop* dan *play*	Berhasil
		d. Tombol "Home" dapat digunakan menuju ke halaman menu utama	Berhasil
		e. Tombol "Stop" dapat digunakan menghentikan *backsound*	Berhasil
		f. Tombol "Play" dapat digunakan untuk menjalankan *backsound*	Berhasil
9.	Halaman Menu Kuis	a. Tombol "Before" dapat digunakan untuk menuju ke halaman menu utama	Berhasil
		b. Tombol "Start" menampilkan halaman *pop up* yaitu tombol Tuhan menciptakan alam semesta dan tombol manusia jatuh kedalam dosa	Berhasil
		c. Tombol "Manusia jatuh ke dalam dosa" dapat digunakan menuju halaman yang menampilkan pertanyaan	Berhasil
		d. Tombol "Pilihan ganda" dapat berfungsi	Berhasil

No.	Komponen Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
10.	Halaman Petunjuk	a. Halaman "Petunjuk" menampilkan petunjuk penggunaan aplikasi	Berhasil
		b. Tombol "Before" dapat digunakan untuk kembali ke menu utama	Berhasil
11.	Halaman Profil	a. Halaman "Profil" menampilkan profil pengembang	Berhasil
		b. Tombol "Before" dapat digunakan untuk kembali ke menu utama	Berhasil

Berdasarkan hasil tabel pengujian *blackbox* di atas dapat di simpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran cerita alkitab pada anak remaja sudah berjalan sesuai yang diharapkan.

b. Hasil Pengujian Para Ahli

Pada pengujian validasi ahli dapat menentukan lolos atau tidaknya aplikasi dari uji *black box*. Untuk melihat apakah tombol-tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik dan seperti yang diharapkan, maka peneliti menggunakan 2 penguji yaitu dosen dari jurusan Informatika untuk mengetahui tingkat kelayakan aplikasi pembelajaran yang dibuat.

Skala penilaian likert :

1 : berarti "sangat tidak setuju"

2 : berarti "tidak setuju"

3 : berarti "setuju"

4 : berarti "sangat setuju"

Tabel 6. Kriteria Validasi

No	Interval	Kategori
1	$M < 1{,}50$	Sangat Tidak Setuju
2	$1{,}50 \leq M < 2{,}50$	Tidak Setuju
3	$2{,}50 \leq M < 3{,}50$	Setuju
4	$3{,}50 \leq M \leq 4{,}00$	Sangat Setuju

Sumber: Andbarwatil 2021

Tabel 7. Instrumen Validasi

No.	Uraian Aspek	Validator	
		1	2
1.	Aspek Tampilan (*User Interface*)		
	a. Ketepatan tata letak tampilan aplikasi yang dibangun	3	4
	b. Ketepatan pemilihan warna desain tampilan	3	4
	c. Ketepatan pemilihan jenis huruf	3	4
	d. Ketepatan pemilihan ukuran huruf	3	4
	e. Ketepatan pemilihan warna *background*	3	4
	f. Keserasian antara warna huruf dengan *background*	3	4
	g. Ketepatan pengaturan tata letak menu yang ditampilkan	3	4
	h. Ketepatan ukuran gambar yang ditampilkan	3	4
	i. Tampilan awal aplikasi	3	4
	j. Tampilan menu utama	3	4
	k. Tampilan menu materi	3	4
	l. Tampilan menu materi cerita Alkitab	3	4
	m. Tampilan menu kuis	3	4
	n. Tampilan menu petunjuk	3	4
	o. Tampilan menu profil	3	4
2.	Aspek kemudahan (*Usability*)		
	a. Kemudahan dalam memahami menu	4	4
	b. Kemudahan dalam melihat isi aplikasi	4	4
	c. Kemudahan membaca huruf yang ada	4	4
	d. Kenyamanan desain warna *background* saat dilihat	4	4
3.	Aspek kualitas isi		
	a. Kesesuaian isi dengan judul yang di ambil	3	3
	b. Kelengkapan data	3	3
	c. Kesesuaian data aplikasi yang disajikan	3	3

No.	Uraian Aspek	Validator	
		1	2
4.	Aspek Suara/*Audio*		
	a. Kesesuaian *backsound* pada aplikasi	4	4
	b. Kesesuaian suara benar/salah pada halaman kuis	4	4
	Total	78	93

Total skor dapat di lihat pada perhitungan di bawah ini:

Skor validasi ahli 1 dan 2 = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah butir Pertanyaan}}$

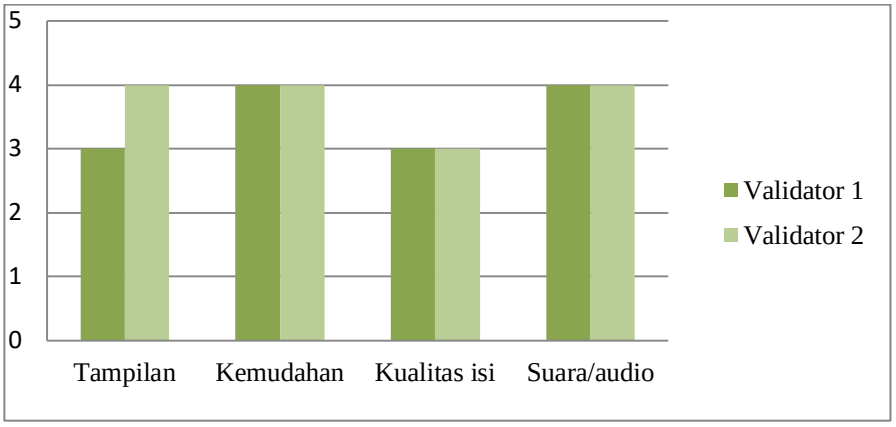
Nilai akhir Validasi Ahli = $\frac{\text{Skor Validator 1+Skor Validator 2}}{\text{Jumlah Validator}}$

Jumlah Skor Validasi 1 = $\frac{78}{24} = 3{,}25$

Jumlah Skor Validasi 2 = $\frac{93}{24} = 3{,}87$

Nilai Akhir Validasi Ahli = $\frac{(3{,}25+3{,}87)}{2} = \frac{7{,}12}{2} = 3{,}56$

Berdasarkan data di atas terdapat 24 butir poin penilaian yang di berikan kepada validator. Validator pertama memberikan skala penilaian setuju (nilai 3,25) dan validator kedua memberikan skala penilaian sangat setuju (nilai 3,87). Maka berdasarkan skala liker di dapatkan nilai rata-rata dari kedua nilai akhir validasi adalah 3,56 sehingga didapatkan hasil kriteria “sangat setuju”, yaitu secara keseluruhan media pembelajaran cerita alkitab berbasis android tidak perlu di revisi kembali dan sangat setuju untuk di gunakan. Berdasarkan hasil kriteria data penelitian yang di peroleh dari validator maka akan digambarkan pada grafik di bawah ini.



Gambar 28. Grafik pengujian Ahli

4.2 Pembahasan Penelitian

Dalam penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi media pembelajaran cerita alkitab untuk anak remaja berbasis *Android* menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) sedangkan untuk mengelola gambar media pembelajaran, penulis menggunakan software *corel draw X7*. Aplikasi tersebut dapat berajalan atau bekerja pada *smartphone* dengan sistem operasi *android* 11 sehingga aplikasi ini dapat di akses oleh pengguna. *Smart Apps Creator* merupakan sebuah software yang dapat digunakan untuk membuat perangkat lunak atau media pembelajaran berbasis android yang berisikan teks, audio, gambar dan video. Media pembelajaran cerita alkitab dirancang menggunakan *Unified Modeling Language* atau yang disingkat dengan UML. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan tujuan menghasilkan suatu produk berupa aplikasi media pembelajaran.

Adapun penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Aji (2014) yang berjudul "Perancangan media pembelajaran agama Kristen berbasis multimedia interaktif untuk anak-anak sekolah minggu di gereja Kristen jawa wedi klaten", Elvi Susanti, dkk (2021) dengan judul penelitian "Pengembangan media Pembelajaran Interaktif berbasis android *Smart Appss Creator* pada mata kuliah bahasa Indonesia", Ilham Aziz, dkk (2024) dengan judul penelitian "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi SAC (*Smart Apps Creator)* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Huruf Alphabet Menjadi Kata Yang Bermakna Pada Siswa Kelas I SDN 3 Ngrencak".

Aplikasi media pembelajaran cerita alkitab untuk anak remaja berbasis *android* memiliki 4 menu pada menu utama yaitu menu materi, menu kuis, petunjuk dan profil. Pada menu materi terdapat 2 fitur yang dapat dipilih yaitu materi cerita alkitab dan sejarah gereja. Pada menu kuis, terdapat 2 pilihan kuis yang dapat di pilih oleh pengguna.

Dengan adanya media pembelajaran cerita alkitab berbasis *android* dapat di gunakan untuk anak remaja sekolah minggu terlebih lagi dapat membantu anak-anak remaja dalam belajar mengetahui cerita-cerita dalam perjanjian lama di dalam Alkitab di manapun dan kapanpun saat menggunakan *smartphone* mereka. Anak remaja akan mendapatkan kemudahan untuk mencari dan pempelajari ulang materi pada aplikasi dan kegiatan belajar dan mengajar lebih efektif dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran karena aksesnya lebih mudah dan dpt di jangkau dimana pun.

Adapun kelebihan dari aplikasi ini dapat di akses secara *offline* tanpa harus menghubungkan ke internet terlebih dahulu. Adapun kekurangan dari aplikasi media pembelajaran ini yaitu masih banyak materi cerita dari alkitab belum ada di dalam aplikasi ini dan animasi pada aplikasi tidak akan berjalan pada sistem operasi smarthphone android 13 yang terbaru.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di uraikan pada bab-bab sebelumnya, telah di buat rancang bangun aplikasi media pembelajaran cerita Alkitab untuk anak remaja sekolah minggu dan telah di uji kelayakan oleh validator ahli. Kemudian di implementasikan pada anak remaja sekolah minggu jemaat Siteba' dan di dapatkan kesimpulan bahwa aplikasi yang telah dibuat dinyatakan layak untuk menjadi alternatif media pembelajaran di sekolah minggu Jemaat Siteba'.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan, adapun saran dari penelitian yaitu rancang bangun aplikasi media pembelajaran cerita alkitab untuk anak remaja sekolah minggu masih sangat terbatas karna masih bentuk rancangan. Sehingga masih banyak materi cerita dari alkitab yang ada pada perjanjian lama belum tercakup dalam aplikasi ini. Kemudian aplikasi media pembelajaran tersebut masih terbatas bagi beberapa *smartphone* khususnya *smartphone* dengan sistem operasi *android* 13 tebaru.

DAFTAR PUSTAKA

Alimudin, A., & Faizal, A. 2016. Pengembangan Aplikasi Mobile Interaktif *Narrative Text & Storytelling* Bahasa Inggris. *Nusantara Journal of Computers and its Applications*,1(4). (*Online).* Diakses 28 April 2021.

Andriansyah, W., Fernando, Erik., Sadikin, Ali. 2017. Perancangan Aplikasi Alat Musik Tradisional Nusantara Berbasis *Android*. *PROCESSOR*, 12(2). (*Online).* Diakses 28 April 2021.

Cholifah, W. N, dkk. 2018. Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis *Android* dengan Teknologi Phonegap. *Jurnal String*, 3(2). (*Online*). Diakses 27 April 2021.

Elisa, E. (2016). *Fungsi Media Pembelajaran | EduChannel Indonesia*. https://educhannel.id/blog/artikel/fungsi-media-pembelajaran.html

Fajriyah, Ahmat Josi, dan Tolip Fisika. 2018. Rancang Bangun Sistem Informasi Tender Karet Desa jungai Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal SISFOKOM*, 6(2). (*Online*). Diakses 27 April 2021.

Febriyanti, N. M. D., Sudana, A. A. K. O., & Piarsa, I. N. (2021). Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, *2*(3).

Ginting, Selvia. L., Sofyan, F. 2017. Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis *Android*. *Majalah ilmiah UNIKOM*, 15(2). (*Online*). Diakses 27 April 2021.

Gunawan, Hari., Esabella, S. 2018. Rancang Bangun Palikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Sumbawa Berbasis *Android*. *Jurnal MATRIK*, 18(1). (*Online*). Diakses 27 April 2021.

Irsan, M. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android Untuk Mendukung Kinerja Di Instansi Pemerintahan. *Jurnal Penelitian Teknik Informatika*, *1*(1), 115–120. http://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/9984/9752

Jaya, Tri Snadhika. 2018. Pengujian Aplikasi Dengan Metode BlackBox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 3(2). (*Online*). Diakses 27 April 2021.

Kadir, Abdul. 2013. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi* 2. Andi Offset. Yogyakarta.

Kartiko, C. (2020). Black Box Testing Boundary Value Analysis Pada Aplikasi Submission System. *Edik Informatika*, *6*(2), 15–22. https://doi.org/10.22202/ei.2020.v6i2.3995

Listianto, Fergiawan, et al. 2019. Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Mobile Pada Industri Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)* 8(2). (*Online*). Diakses 27 April 2021.

Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, *4*(1), 54–65. https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409

Muslihudin, Muhamad dan Oktafianto. 2016. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Andi Offset. Yogyakarta.

Masykur, R., Nofrizal., Syazali, M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2). (*Online*). Diakses 28 April 2021.

Ningrum, F. C., Suherman, D., Aryanti, S., Prasetya, H. A., & Saifudin, A. (2019). Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, *4*(4), 125. https://doi.org/10.32493/informatika.v4i4.3782

Novitasari, F., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2015). Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Srijaya Negara. *Profit*, *2*(1), 59–67.

Nurhadi, A. (2018). Penerapan Metode Waterfall Dalam Sistem Informasi Penyedia Asisten Rumah Tangga Secara Online. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, *6*(2), 97–106. https://doi.org/10.31294/khatulistiwa.v6i2.150

Pradana, Afista.G. 2019. Rancang Bangun Game Edukasi "AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis *Android*. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*,2685-5615. *(Online)*. Diakses 27 April 2021.

Rahmat Gunawan, Arif Maulana Yusuf, & Lysa Nopitasari. (2021). Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android. *Elkom : Jurnal Elektronika Dan Komputer*, *14*(1), 47–58. https://doi.org/10.51903/elkom.v14i1.369

Rofik, R. (2015). Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Kurikulum Madrasah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *12*(1), 15–30.

https://doi.org/10.14421/jpai.2015.121-02

Salamah, K. S., Kadarina, T. M., & Iklima, Z. (2020). Pengenalan Mit Inventor Untuk Siswa/I Di Wilayah Kembangan Utara. *Jurnal Abdi Masyarakat (JAM)*, *5*(2), 5. https://doi.org/10.22441/jam.2020.v5.i2.002

Saputro, N. (2019). *Apa itu Adobe Illustrator? Pengertian, Fungsi & Fiturnya (Lengkap)*. https://www.nesabamedia.com/apa-itu-adobe-illustrator/

Satriawan, N. (2020, September 22). *Pengertian Penelitian Pengembangan Menurut Para Ahli, Tujuan Dan Ciri-Cirinya - Ranah Research*. https://ranahresearch.com/pengertian-penelitian-pengembangan-menurut-ahli/

Suharman. 2018. Modul Materi Corel Draw X7, 90, (online), https://www.academia. Diakses 28 April 2021.

Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, *10*(2), 186–196. https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p186

Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, *03*(01), 171. https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf

Tohari, Hamim. 2014. *Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML*. Andi Offset. Yogyakarta.

Yudi, K. U. 2016. Pengaruh menggunakan Software *Smart Apps Creator* (SAC)8 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Matematika,* 1(1). (*Online*). Diakses 27 April 2021.

Zulfikar, M. H., Yusian, Desita. R. 2019. Rancang Bangun Multimedia Interaktir Pengenalan Alat Musik Tradisional Aceh Berbasis Flash. *Journal Of Informatics and Computer Science*, 5(2). (*Online*). Diakses 28 April 2021.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Instrumen Wawancara

LEMBAR INSTRUMEN WAWANCARA

Judul Penelitian:

RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN CERITA ALKITAB UNTUK ANAK REMAJA SEKOLAH MINGGU DI GEREJA TORAJA JEMAAT SITEBA' DESA MARABUANA BERBASIS *ANDROID*

DEWI LILING PARATTE
1704411587

FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
2024

LEMBAR INSTRUMEN WAWANCARA

Judul Peneltian : Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Alkitab untuk Anak Remaja Sekolah Minggu di Gereja Toraja Jemaat Siteba' Desa Marabuana Berbasis *Android.*

Tempat Penelitian : Desa Marabuana, Kelurahan Walenrang Utara, Kab. Luwu

Nama Mahasiswa : Dewi Liling Paratte

NIM : 1704411587

Program Study : Teknik Informatika

Petunjuk Pengisian:

(4) Tulislah identitas anda pada tempat yang disediakan

(5) Berikut disajikan 6 pertanyaan yang harus anda jawab dengan jujur berdasarkan keadaan sebenarnya.

INSTRUMEN WAWANCARA

Nama Lengkap : Julita Yunus . G

Pekerjaan : Guru SMGT . Jem . Siteba

No	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Apakah sudah ada yang meneliti berkaitan Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Pembelajaran Cerita Alkitab untuk anak remaja sekolah minggu menggunakan Aplikasi *Android*?	Belum pernah
2.	Apakah sudah ada aplikasi multimedia interaktif cerita Alkitab untuk anak remaja sekolah minggu berbasis *Android*?	Belum ada

3.	Apa saja kendala atau masalah yang di hadapi dalam proses mengajar cerita Alkitab anak remaja sekolah minggu?	Anak2 tidak memperhatikan Guru sngt saat mengajar, guru masih mengajar menggunakan buku cetak.
4.	Bagaimana metode pembelajaran yang berjalan saat ini pada Pembelajaran cerita Alkitab untuk anak remaja sekolah minggu?	Guru menceritakan cerita Alkitab, lalu anak remaja mendengarkan.
5.	Apakah aplikasi multimedia interaktif cerita Alkitab untuk anak remaja sekolah minggu berbasis *Android* diperlukan untuk membantu proses mengajar remaja sekolah minggu?	Aplikasi multimedia interaktif cerita Alkitab untuk anak remaja sngt sangat di perlukan dan sangat membantu proses mengajar remaja sngt.
6.	Bagaimana jika saya mengusulkan sebuah aplikasi multimedia interaktif yang dapat membantu dalam proses belajar remaja sekolah minggu?	Hal itu sangat baik karena dapat membantu dalam mengajar.

Mengetahui,

Responden

Julita Yunus Gallaran

Marabuana, 04 Agustus 2024

Pewawancara

Devi L. P

Lampiran 2. Lembar Penilaian Kelayakan Sistem

LEMBAR VALIDASI UJI KELAYAKAN SISTEM

Judul Penelitian:

RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN CERITA ALKITAB UNTUK ANAK REMAJA SEKOLAH MINGGU DI GEREJA TORAJA JEMAAT SITEBA' DESA MARABUANA BERBASIS *ANDROID*

DEWI LILING PARATTE
1704411587

FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
2024

Validator 1.

LEMBAR VALIDASI UJI KELAYAKAN SISTEM

Judul Penelitian : Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Alkitab untuk Anak Remaja Sekolah Minggu di Gereja Toraja Jemaat Siteba' Desa Marabuana Berbasis *Android.*

Status Pendidikan : Perguruan Tinggi

Nama Validator : Rahmah

Pekerjaan Validator : Dosen

Tanggal Validasi : .....

A. Petunjuk Pengisian:

(1) Bapak/Ibu diminta untuk memberi penilaian terhadap setiap pertanyaan dengam mengisi lembar pertanyaan yang telah dibuat

(2) Untuk penilaian di tinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai sesuai dengan penilaian anda.

B. Skala Penilaian:

1 : berarti "Sangat Tidak Setuju"

2 : berarti "Tidak Setuju"

3 : berarti "Setuju"

4 : berarti "Sangat Setuju"

C. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

Tabel Instrumen Validasi

No.	Uraian Aspek	Nilai			
		1	2	3	4
1.	**Aspek Tampilan (*User Interface*)**				
	a. Ketepatan tata letak tampilan aplikasi yang dibangun			✓	
	b. Ketepatan pemilihan warna desain tampilan			✓	
	c. Ketepatan pemilihan jenis huruf			✓	
	d. Ketepatan pemilihan ukuran huruf			✓	
	e. Ketepatan pemilihan warna *background*			✓	
	f. Keserasian antara warna huruf dengan *background*			✓	
	g. Ketepatan pengaturan tata letak menu yang ditampilkan			✓	
	h. Ketepatan ukuran gambar yang ditampilkan			✓	
	i. Tampilan awal aplikasi			✓	
	j. Tampilan menu utama			✓	
	k. Tampilan menu materi			✓	
	l. Tampilan menu materi cerita Alkitab			✓	
	m.Tampilan menu kuis			✓	
	n. Tampilan menu petunjuk			✓	
	o. Tampilan menu profil			✓	
2.	**Aspek kemudahan (*Usability*)**				
	a. Kemudahan dalam memahami menu				✓
	b. Kemudahan dalam melihat isi aplikasi				✓
	c. Kemudahan membaca huruf yang ada				✓
	d. Kenyamanan desain warna *background* saat dilihat				✓
3.	**Aspek kualitas isi**				
	a. Kesesuaian isi dengan judul yang di ambil			✓	
	b. Kelengkapan data			✓	
	c. Kesesuaian data aplikasi yang disajikan			✓	
4.	**Aspek Suara/*Audio***				
	a. Kesesuaian *backsound* pada aplikasi				✓
	b. Kesesuaian suara benar/salah suara pada halaman Kuis				✓

D. Penilaian umum

1. Sangat Valid
2. Valid
3. Kurang Valid
4. Sangat Tidak Valid

Berdasarkan penilaian tersebut, maka instrument ini dinyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

E. Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....

Palopo,.....2024

(.....)

Validator 2.

LEMBAR VALIDASI UJI KELAYAKAN SISTEM

Judul Penelitian : Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Alkitab untuk Anak Remaja Sekolah Minggu di Gereja Toraja Jemaat Siteba' Desa Marabuana Berbasis *Android.*

Status Pendidikan : Perguruan Tinggi

Nama Validator : Abdullah Syukur, S.Pd.M.Pd.

Pekerjaan Validator : Dosen

Tanggal Validasi : 16-8-2024

A. Petunjuk Pengisian:

(1) Bapak/Ibu diminta untuk memberi penilaian terhadap setiap pertanyaan dengam mengisi lembar pertanyaan yang telah dibuat

(2) Untuk penilaian di tinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai sesuai dengan penilaian anda.

B. Skala Penilaian:

1 : berarti "Sangat Tidak Setuju"

2 : berarti "Tidak Setuju"

3 : berarti "Setuju"

4 : berarti "Sangat Setuju"

C. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

Tabel Instrumen Validasi

No.	Uraian Aspek	Nilai			
		1	2	3	4
1.	**Aspek Tampilan (*User Interface*)**				
	a. Ketepatan tata letak tampilan aplikasi yang dibangun				✓
	b. Ketepatan pemilihan warna desain tampilan				✓
	c. Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓
	d. Ketepatan pemilihan ukuran huruf				✓
	e. Ketepatan pemilihan warna *background*				✓
	f. Keserasian antara warna huruf dengan *background*				✓
	g. Ketepatan pengaturan tata letak menu yang ditampilkan				✓
	h. Ketepatan ukuran gambar yang ditampilkan				✓
	i. Tampilan awal aplikasi				✓
	j. Tampilan menu utama				✓
	k. Tampilan menu materi				✓
	l. Tampilan menu materi cerita Alkitab				✓
	m.Tampilan menu kuis				✓
	n. Tampilan menu petunjuk				✓
	o. Tampilan menu profil				✓
2.	**Aspek kemudahan (*Usability*)**				
	a. Kemudahan dalam memahami menu				✓
	b. Kemudahan dalam melihat isi aplikasi				✓
	c. Kemudahan membaca huruf yang ada				✓
	d. Kenyamanan desain warna *background* saat dilihat				✓
3.	**Aspek kualitas isi**				
	a. Kesesuaian isi dengan judul yang di ambil			✓	
	b. Kelengkapan data			✓	
	c. Kesesuaian data aplikasi yang disajikan			✓	
4.	**Aspek Suara/*Audio***				
	a. Kesesuaian *backsound* pada aplikasi				✓
	b. Kesesuaian suara benar/salah suara pada halaman Kuis				✓

D. Penilaian umum

1. Sangat Valid
2. Valid
3. Kurang Valid
4. Sangat Tidak Valid

Berdasarkan penilaian tersebut, maka instrument ini dinyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

E. Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....

Palopo, 16 - 8 - 2024

(Abdullah Syukur, S.Pd., M.Pd.)

Lampiran 3. Lembar Penilaian Pengujian Blackbox

LEMBAR PENILAIAN PENGUJIAN BLACK BOX

Judul Penelitian:

RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN CERITA ALKITAB UNTUK ANAK REMAJA SEKOLAH MINGGU DI GEREJA TORAJA JEMAAT SITEBA' DESA MARABUANA BERBASIS *ANDROID*

DEWI LILING PARATTE
1704411587

FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
2024

LEMBAR PENILAIAN PENGUJIAN BLACKBOX

Judul Penelitian : Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Alkitab untuk Anak Remaja Sekolah Minggu di Gereja Toraja Jemaat Siteba' Desa Marabuana Berbasis *Android.*

Tempa Penelitian : Gereja Toraja Jemaat Siteba'

NIM : 1704411587

Program Studi : Informatika

A. Petunjuk Pengisian:

1) Tulislah identitas anda pada tempat yang disediakan.
2) Untuk penilaian di tinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom "ya" atau "tidak" yang sesuai dengan penilaian anda.

LEMBAR PENILAIAN PENGUJIAN BLACK BOX

RANCANG SISTEM/MODEL

Nama Lengkap : Ruhamah

Pekerjaan : Dosen

No.	Komponen Uji	Hal yang diharapkan	Ket.	
			Ya	Tidak
1.	Tampilan Halaman Opening	a. Ketika *user* membuka aplikasi maka yang pertama kali muncul adalah gambar logo aplikasi lalu secara otomatis ke halaman *start page* lalu ke halaman menu utama	✓	
2.	Tampilan Halaman Menu Utama	a. Tombol "Materi" dapat digunakan menuju halaman menu materi	✓	
		b. Tombol "Kuis" dapat digunakan menuju halaman kuis	✓	
		c. Tombol "Petunjuk" dapat digunakan menuju halaman Petunjuk	✓	
		d. Tombol "Profil" dapat digunakan menuju halaman profil	✓	
3.	Halaman Menu Materi	a. Tombol "Cerita Alkitab untuk Anak Remaja" dapat digunakan untuk menuju ke halaman perjanjian lama	✓	
		b. Tombol "Sejarah Gereja" dapat digunakan untuk menuju ke halaman sejarah gereja	✓	
		c. Tombol "Panah" dapat digunakan untuk menuju ke halaman menu utama	✓	
4.	Halaman Perjanjian Lama	a. Tombol "Tuhan menciptakan alam semesta" dapat digunakan untuk menuju ke halaman *pop up start*	✓	
		b. Tombol "Manusia jatuh ke dalam dosa" dapat digunakan untuk menuju ke halaman *pop up start*	✓	

		c. Tombol "Start" dapat digunakan menuju ke halaman cerita	✓	
5.	Halaman Cerita	a. Tombol "Before" dapat digunakan untuk kembali ke halaman perjanjian lama	✓	
		b. Tombol "Next" dapat digunakan menuju ke halaman cerita selanjutnya	✓	
		c. Tombol "Option" dapat digunakan untuk memunculkan tombol home, stop dan play	✓	
		d. Tombol "Home" dapat digunakan menuju ke halaman menu utama	✓	
		e. Tombol "Stop" dapat digunakan menghentikan *backsound*	✓	
		f. Tombol "Play" dapat digunakan untuk menjalankan *backsound*	✓	
6.	Halaman Sejarah Gereja	a. Tombol "Before" dapat digunakan untuk kembali ke halaman materi	✓	
		b. Tombol "Next" dapat digunakan untuk menuju ke halaman berikutnya	✓	
		c. Tombol "Option" dapat menampilkan tombol home, stop dan play	✓	
7.	Tuhan Menciptakan Alam Semesta	a. Tombol "Before" dapat digunakanuntuk kembali ke halaman perjanjian lama	✓	
		b. Tombol "Next" dapat digunakan menuju ke halaman cerita selanjutnya	✓	
		c. Tombol "Option" dapat digunakan untuk memunculkan tombol home, stop dan play	✓	
		d. Tombol "Home" dapat digunakan menuju ke halaman menu utama	✓	
		e. Tombol "Stop" dapat digunakan menghentikan *backsound*	✓	
		f. Tombol "Play" dapat digunakan untuk menjalankan *backsound*	✓	

8.	Halaman Cerita Manusia Jatuh ke dalam Dosa	a. Tombol "Before" dapat digunakan untuk kembali ke halaman perjanjian lama	✓	
		b. Tombol "Next" dapat digunakan menuju ke halaman cerita selanjutnya	✓	
		c. Tombol "Option" dapat digunakan untuk memunculkan tombol home, stop dan play	✓	
		d. Tombol "Home" dapat digunakan menuju ke halaman menu utama	✓	
		e. Tombol "Stop" dapat digunakan menghentikan *backsound*	✓	
		f. Tombol "Play" dapat digunakan untuk menjalankan *backsound*	✓	
9.	Halaman Menu Kuis	a. Tombol "Before" dapat digunakan untuk menuju ke halaman menu utama	✓	
		b. Tombol "Start" menampilkan halaman *pop up* yaitu tombol Tuhan menciptakan alam semesta dan tombol manusia jatuh kedalam dosa	✓	
		c. Tombol "Tuhan menciptakan alam semesta" dapat digunakan menuju halaman yang menampilkan pertanyaan	✓	
		d. Tombol "Manusia jatuh ke dalam dosa" dapat digunakan menuju halaman yang menampilkan pertanyaan	✓	
		e. Tombol "Pilihan ganda" dapat berfungsi	✓	
10.	Halaman Petunjuk	a. Halaman "Petunjuk" menampilkan petunjuk penggunaan aplikasi	✓	
		b. Tombol "Before" dapat di gunakan untuk kembali ke menu utama	✓	
11.	Halaman Profil	a. Halaman "Profil" menampilkan profil pengembang	✓	
		b. Tombol "Before" dapat digunakan untuk kembali ke menu utama	✓	

B. Penilaian umum

1. Sangat Valid
2. Valid
3. Kurang Valid
4. Sangat Tidak Valid

Berdasarkan penilaian tersebut, maka instrument ini dinyatakan:

5. Dapat digunakan tanpa revisi
6. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
7. Dapat digunakan dengan banyak revisi
8. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....
.....
.....
.....

Palopo, 5 - 8 2024

Validator,

Rukmana

(.....)

Lampiran 4. Lembar Penilaian Respon Anak Remaja

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA

Judul Penelitian:

RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN CERITA ALKITAB UNTUK ANAK REMAJA SEKOLAH MINGGU DI GEREJA TORAJA JEMAAT SITEBA' DESA MARABUANA BERBASIS *ANDROID*

DEWI LILING PARATTE
1704411587

FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
2024

LEMBAR INSTRUMEN RESPON ANAK REMAJA

Judul Peneltian : Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Alkitab untuk Anak Remaja Sekolah Minggu di Gereja Toraja Jemaat Siteba' Desa Marabuana Berbasis *Android.*

Nama : Leonard Kondo

Jenis Kelamin : Laki - Laki

Tanggal Respon : 11 Agus, 2024

A. Petunjuk Pengisian:

(1) Tulislah identitas anda pada tempat yang disediakan.

(2) Kami mohon Adik-adik memberikan penilaian pada aplikasi media pembelajaran yang di tinjau dari beberapa aspek.

(3) Untuk penilaian di tinjau dari beberapa aspek, dimohon Adik-adik memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Adik-adik.

B. Skala Penilaian:

1 : berarti "kurang sekali"

2 : berarti "kurang"

3 : berarti "baik"

4 : berarti "baik sekali"

C. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

Tabel instrumen respon anak remaja

No.	Uraian Aspek	Nilai			
		1	2	3	4
1.	**Aspek Tampilan (*Interface*)**				
	a. Ketepatan tata letak tampilan aplikasi yang dibangun				✓
	b. Ketepatan pemilihan warna desain tampilan				✓
	c. Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓
	d. Ketepatan pemilihan ukuran huruf			✓	
	e. Ketepatan pemilihan warna *background*				✓
	f. Keserasian antara warna huruf dengan *background*				✓
	g. Ketepatan pengaturan tata letak menu yang ditampilkan				✓
	h. Ketepatan ukuran gambar yang ditampilkan				✓
	i. Tampilan awal aplikasi				✓
	j. Tampilan menu utama				✓
	k. Tampilan menu materi				✓
	l. Tampilan menu materi cerita Alkitab				✓
	m. Tampilan menu kuis				✓
	n. Tampilan menu profil				✓
2.	**Aspek kemudahan (*Usability*)**				
	a. Kemudahan dalam memahami menu				✓
	b. Kemudahan dalam mempelajari isi aplikasi				✓
	c. Kemudahan membaca huruf yang ada				✓
	d. Kenyamanan desain warna *background* saat dilihat				✓
3.	**Aspek kualitas isi**				
	a. Kesesuaian isi dengan judul yang di ambil				✓
	b. Kelengkapan data				✓

	c. Kesesuaian data aplikasi yang disajikan				√
4.	**Aspek Suara/*Audio***				
	a. Kesesuaian *backsound* pada aplikasi				√
	b. Kesesuaian suara pada tombol aplikasi			√	

Mengetahui,

Responden

Leonard tondo

Marabuana, 04 Agustus 2024

Pewawancara

_____

LEMBAR INSTRUMEN RESPON ANAK REMAJA

Judul Peneltian : Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Alkitab untuk Anak Remaja Sekolah Minggu di Gereja Toraja Jemaat Siteba' Desa Marabuana Berbasis *Android.*

Nama : Viona Bunga

Jenis Kelamin : Perempuan

Tanggal Respon : 11, 8- 2024

A. Petunjuk Pengisian:

(1) Tulislah identitas anda pada tempat yang disediakan.

(2) Kami mohon Adik-adik memberikan penilaian pada aplikasi media pembelajaran yang di tinjau dari beberapa aspek.

(3) Untuk penilaian di tinjau dari beberapa aspek, dimohon Adik-adik memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Adik-adik.

B. Skala Penilaian:

1 : berarti "kurang sekali"

2 : berarti "kurang"

3 : berarti "baik"

4 : berarti "baik sekali"

C. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

Tabel instrumen respon anak remaja

No.	Uraian Aspek	Nilai			
		1	2	3	4
1.	**Aspek Tampilan (*Interface*)**				
	a. Ketepatan tata letak tampilan aplikasi yang dibangun				✓
	b. Ketepatan pemilihan warna desain tampilan				✓
	c. Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓
	d. Ketepatan pemilihan ukuran huruf				✓
	e. Ketepatan pemilihan warna *background*				✓
	f. Keserasian antara warna huruf dengan *background*				✓
	g. Ketepatan pengaturan tata letak menu yang ditampilkan				✓
	h. Ketepatan ukuran gambar yang ditampilkan				✓
	i. Tampilan awal aplikasi				✓
	j. Tampilan menu utama				✓
	k. Tampilan menu materi				✓
	l. Tampilan menu materi cerita Alkitab				✓
	m.Tampilan menu kuis				✓
	n. Tampilan menu profil				✓
2.	**Aspek kemudahan (*Usability*)**				
	a. Kemudahan dalam memahami menu				✓
	b. Kemudahan dalam mempelajari isi aplikasi				✓
	c. Kemudahan membaca huruf yang ada				✓
	d. Kenyamanan desain warna *background* saat dilihat				✓
3.	**Aspek kualitas isi**				
	a. Kesesuaian isi dengan judul yang di ambil				✓
	b. Kelengkapan data				✓

	c. Kesesuaian data aplikasi yang disajikan				✓
4.	**Aspek Suara/*Audio***				
	a. Kesesuaian *backsound* pada aplikasi				✓
	b. Kesesuaian suara pada tombol aplikasi				✓

Mengetahui,

Responden

vion

Marabuana, 04 Agustus 2024

Pewawancara

_____

Lampiran 5. Lembar Dokumentasi

LEMBAR DOKUMENTASI PENELITIAN

Judul Penelitian:

RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN CERITA ALKITAB UNTUK ANAK REMAJA SEKOLAH MINGGU DI GEREJA TORAJA JEMAAT SITEBA' DESA MARABUANA BERBASIS *ANDROID*

DEWI LILING PARATTE
1704411587

FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
2024

1. Wawancara dengan guru



2. Mengimplementasikan aplikasi kepada anak remaja



.