

Perancangan Aplikasi Lirik Kidung Jemaat Dan Chord Untuk Lagu Sekolah Minggu Berbasis Android

Tian Baskoro¹, Pratyaksa Ocsa Nugraha Saian²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Jawa Tengah, Indonesia
e-mail: ¹672019191@student.uksw.edu, ²pratyaksa.ocsa@uksw.edu

Abstract

Nowadays, society uses a lot of digital and practical services, including church canteens or other spiritual songs such as Kidung Pasamuan Jawi, Pelengkap Kidung Jemaat and others. Because it requires innovation or a change to support a variety of private activities, for example in church services and sunday school songs. The innovation can use smartphone technology, because it is then made an Android-based application system with the purpose and purpose can produce a smartphone application that can be used and used to help in worship activities. In this study is planned the design of Android application with the help of Android studio and with the aid of firebase as the method of making this application, it is hoped this research can help the devotion in the church who still use the Nyanyian Rohani, such as the Kidung Jemaat, as well as help the youth as a learning and aiding tool in playing music and others.

Keywords: android, firebase, kidung jemaat, android studio

Abstrak

Zaman sekarang masyarakat banyak menggunakan layanan serba digital serta praktis termasuk juga kidung jemaat atau lagu rohani lainnya seperti Kidung Pasamuan Jawi, Pelengkap Kidung Jemaat, dan lain - lain. Karena hal tersebut dibutuhkan inovasi atau suatu perubahan guna mendukung berbagai kegiatan peribadatan, contohnya dalam layanan kidung jemaat dan lagu-lagu sekolah minggu. Inovasi tersebut dapat menggunakan teknologi smartphome, karena hal tersebut maka dibuatlah sistem aplikasi yang berbasis android dengan maksud dan tujuan dapat menghasilkan suatu aplikasi smartphome yang bisa digunakan serta dipakai untuk membantu dalam kegiatan ibadah. Dalam penelitian ini direncanakan perancangan aplikasi Android dengan bantuan android studio dan dengan bantuan firebase sebagai metode pembuatan aplikasi ini, diharapkan penelitian ini dapat membantu peribadatan pada jemaat gereja yang masih menggunakan Nyanyian Kidung Pujian seperti kidung jemaat, serta membantu para pemuda sebagai pembelajaran dan alat bantu dalam bermain musik dan lain-lain.

Kata kunci: android, firebase, kidung jemaat, android studio

1. PENDAHULUAN

Ibadah sangat penting untuk kehidupan sehari-hari, apalagi bagi jemaat yang beragama Kristen. Ibadah memerlukan kidung-kidung pujian rohani seperti Kidung Jemaat, Kidung Pasamuan Jawa dan lain-lain sesuai dengan liturgi gereja. Ibadah Sekolah Minggu juga perlu lagu pujian untuk menunjang kegiatan ibadah. Zaman sekarang ini masyarakat banyak yang memilih memakai layanan-layanan serba digital. Karena hal tersebut dibutuhkan inovasi atau suatu perubahan untuk membantu dalam berbagai kegiatan peribadatan, khususnya untuk layanan-layanan kidung pujian dan lagu-lagu Sekolah Minggu. Inovasi ini dapat memanfaatkan suatu teknologi *smartphone*, maka dirancanglah suatu sistem



aplikasi *mobile* dengan tujuan menghasilkan suatu aplikasi *smartphone* yang bisa digunakan untuk membantu dalam kegiatan ibadah khususnya termasuk dalam layanan Kidung Jemaat dan lagu-lagu Sekolah Minggu. Jemaat gereja di GKJ Ngablak mengalami beberapa masalah dalam menjalani kegiatan ibadah, seperti lupa membawa Kidung Jemaat, sehingga jemaat mengalami kendala dalam menyanyikan lagu Kidung Jemaat dikarenakan banyak jemaat masih kurang menghafal lagu-lagu Kidung Jemaat.

Ibadah Sekolah Minggu juga mengalami beberapa kendala seperti pemuda remaja yang bertugas untuk bermain musik menggunakan *chord* sebagai bantuan dalam kegiatan ibadah, dikarenakan tidak semua pemuda remaja pandai bermain musik, jadi *chord* digunakan sebagai pembelajaran dan alat bantu dalam bermain musik. Selain itu juga karena lagu Sekolah Minggu tidak sedikit dan beraneka ragam, ada anak Sekolah Minggu yang tidak hafal lagu Sekolah Minggu, hanya lagu-lagu tertentu saja yang mereka hafal. Berdasarkan kondisi tersebut maka dirancang suatu aplikasi yang berisi lirik lagu pada Kidung Jemaat dan *chord* untuk lagu Sekolah Minggu, sekaligus menjawab tentang permasalahan pada saat ibadah serta dapat melengkapi kebutuhan pada jemaat untuk mengikuti ibadah pada gereja yang memakai kidung jemaat dan ibadah sekolah minggu.

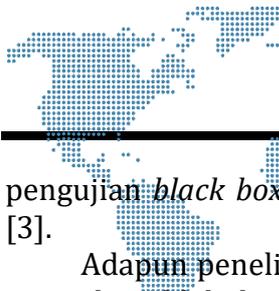
2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Tinjauan Pustaka

Adelhard Beni Rehiara membahas penelitian dengan judul “Perancangan Aplikasi Kidung Pujian Berbasis *Android*” 2020. Dalam penelitian ini dibuatlah aplikasi berbasis *Android* dengan *App Inventor* dipakai sebagai *interpreter* untuk membantu kebutuhan ibadah pada gereja yang menggunakan Mazmur dan Nyanyian Rohani sebagai kidung pujian.. Kelebihan aplikasi dapat berjalan secara offline kemudian juga dapat berjalan pada *smartphone* terbaru [1]. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi kidung pujian ini dibuat menggunakan *app inventor*, aplikasi ini dapat berjalan secara *offline* dan aplikasi ini sudah diuji dengan hasil sesuai dengan perencanaan.

Farida Nurlaila membahas suatu penelitian yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Gitar Berbasis *Android* Untuk Pemula”. [2]. Dalam penelitian ini dibuatlah sebuah aplikasi berbasis *Android* tentang pembelajaran gitar untuk pemula. Pada penelitian ini menggunakan metode dengan model *waterfall*. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi pembelajaran gitar berbasis *Android* ini menggunakan metode pengembangan model *waterfall* dan aplikasi ini sudah diuji dengan hasil sesuai dengan perencanaan.

Erna Auparay dan Evresia Tirza Trifena Siswandi membahas penelitian dengan judul “Aplikasi Pembelajaran *Chord* Gitar Bass Versi Rohani Menggunakan *App Inventor 2* dan *MYSQL*”. Aplikasi ini sekiranya menjadi sarana pembelajaran di gereja karena panduan *chord* gitar *bass* yang sudah diaransemen. Penelitian ini menggunakan tahapan tahapan untuk mendukung penelitian, tahapan yang digunakan menggunakan model *waterfall*. Aplikasi juga sudah diuji menggunakan



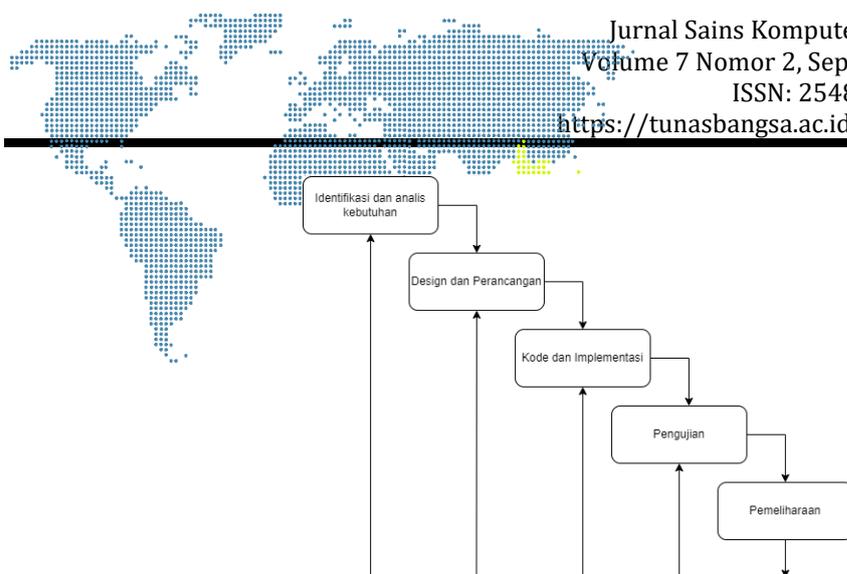
pengujian *black box*, fungsi berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan [3].

Adapun penelitian-penelitian sebelumnya yang mendekati dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu Referensi [1] yang menghasilkan aplikasi kidung pujian berbasis *Android*. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya adalah dimana penelitian-penelitian sebelumnya merancang sebuah aplikasi kidung pujian saja, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah merancang dan membangun aplikasi Kidung Jemaat dan juga chord untuk lagu Sekolah Minggu. Perancangan aplikasi ini juga berbeda dimana penelitian sebelumnya menggunakan *App Inventor 2*, sedangkan penulis merancang menggunakan *Android Studio* dengan Bahasa pemrograman *Java*, dan untuk *Database* menggunakan *Firestore Database*, sedangkan persamaannya adalah dimana penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama digunakan untuk menunjang kegiatan ibadah. Berdasarkan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan terkait rancangan bangun aplikasi yang dibuat dengan harapan dapat menjadi acuan dalam penelitian dan dapat menghasilkan aplikasi yang lebih baik dan bisa digunakan, melalui penelitian ini, akan dirancang aplikasi lirik lagu kidung jemaat dan *chord* untuk lagu sekolah minggu berbasis *Android* dengan menggunakan *Firestore Database* sebagai *Real-Time Database*. Hasil penelitian ini diharapkan menjawab kebutuhan masyarakat untuk menunjang ibadah pada gereja dan menunjang ibadah yang masih menggunakan kidung pujian jemaat dan lagu sekolah minggu ini.

Berdasarkan kondisi tersebut maka dirancang aplikasi yang memuat lirik lagu pada Kidung Jemaat dan *chord* untuk lagu Sekolah Minggu, sekaligus untuk menjawab kebutuhan pada masyarakat untuk menunjang ibadah pada gereja yang menggunakan kidung pujian jemaat dan ibadah sekolah minggu. Untuk kelebihan aplikasi ini dibanding dengan aplikasi lain yang mirip dengan aplikasi ini seperti: aplikasi ini merupakan aplikasi yang berisi lagu Kidung Jemaat dan lagu-lagu sekolah minggu, aplikasi ini juga terdapat fitur *chord* untuk lagu Sekolah Minggu, untuk *chord* dibuat sesederhana mungkin sehingga mudah di pelajari. Tampilan aplikasi juga dibuat dengan tampilan sederhana serta menarik dan akan ada tambahan lagu-lagu sekolah minggu tanpa harus update aplikasi.

2.2. Metode Penelitian

Metode *Waterfall* adalah model yang paling banyak digunakan untuk Pengembangan Sistem. Model *Waterfall* ini juga dikenal dengan nama model tradisional atau model klasik. Model *Waterfall* sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*Classic cycle*)". Model air terjun ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara terurut [4]. Untuk tahapannya sebagai berikut: (a) Identifikasi dan Analisa kebutuhan, (b) Design dan Perancangan, (c) Kode dan Implementasi, (d) Pengujian, dan (e) Penulisan Laporan.



Gambar 1. Metode *Waterfall*

- a) Identifikasi dan Analisa Kebutuhan
Tahap ini bertujuan untuk mencari permasalahan dan kebutuhan masyarakat serta mengidentifikasi permasalahan tersebut dan menganalisa kondisi yang ada sebelum diterapkan sistem informasi yang baru.
- b) Design dan Perancangan
Tahap ini bertujuan untuk merancang tampilan antarmuka dari aplikasi yang akan dibuat.
- c) Kode dan Implementasi
Kode dan Implementasi merupakan tahapan pembuatan dari *hardware* dan *software*, serta mengimplementasikannya menjadi suatu aplikasi yang bisa digunakan oleh masyarakat.
- d) Pengujian
Pada tahap ini aplikasi yang sudah dibuat akan diuji baik sistem kerjanya maupun penerapan terhadap beberapa jenis *smartphone*, pengujian dilakukan untuk mendapatkan hasil performa dari aplikasi tersebut.
- e) Pemeliharaan
Tahap pemeliharaan dilakukan ketika sistem informasi sudah dioperasikan. Pada tahapan ini dilakukan monitoring proses, evaluasi dan perbaikan bila diperlukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

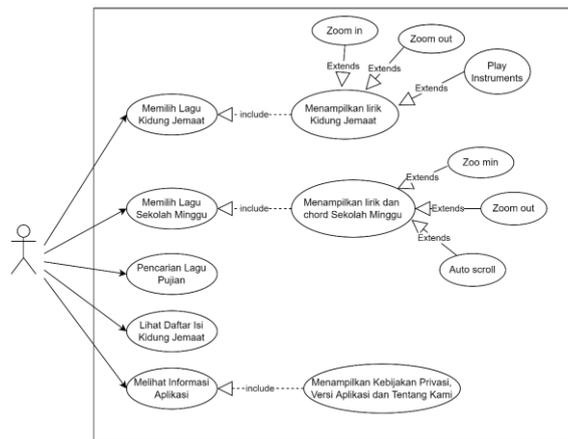
3.1. Identifikasi dan Analisa Kebutuhan

Diperlukan suatu inovasi atau suatu perubahan agar dapat mendukung berbagai kegiatan peribadatan, Inovasi tersebut dapat di implementasikan dalam layanan kidung jemaat dan lagu-lagu sekolah minggu. Inovasi ini dapat memanfaatkan atau menggunakan suatu teknologi yaitu teknologi *smartphone*, jadi dirancanglah suatu aplikasi berbasis *mobile* dengan tujuan untuk menghasilkan suatu aplikasi *smartphone* yang digunakan untuk mendukung kegiatan peribadatan.

3.2. Design dan Perancangan

Dalam merancang Aplikasi Kidung Pujian (KP) Berbasis Android akan dibuat kedalam bentuk model struktur navigasi untuk melihat alur serta dibuat bentuk model UML, yaitu *Use Case*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram* serta dilanjutkan untuk perancangan *interface*.

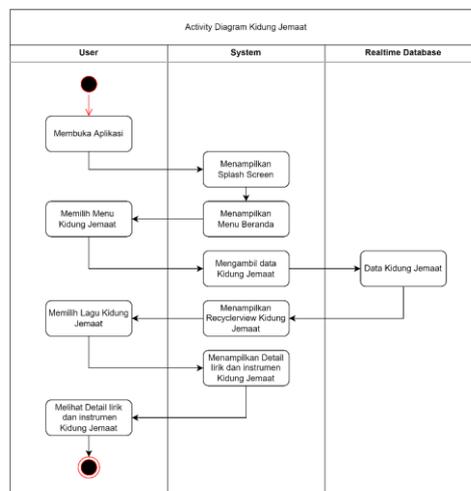
a) Use Case



Gambar 2. Use Case

Gambar 2 merupakan *Use Case* diagram Aplikasi Kidung Kristen dan Sekolah Minggu yang melibatkan user dapat memilih lagu Kidung Jemaat, Memilih lagu Sekolah Minggu, Mencari lagu Kidung Jemaat ataupun Sekolah Minggu, Melihat Daftar Isi Kidung Jemaat, serta melihat informasi terkait aplikasi ini, untuk menampilkan lirik serta instrumen lagu Kidung Jemaat user terlebih dahulu memilih pilihan lagu Kidung Jemaat, setelah menampilkan lirik serta instrumen lagu Kidung Jemaat user bisa melakukan *zoom in*, *zoom out*, dan *Play Instruments*. Untuk lagu Sekolah Minggu user bisa melakukan *zoom in*, *zoom out*, dan *Auto scroll*.

b) Activity Diagram

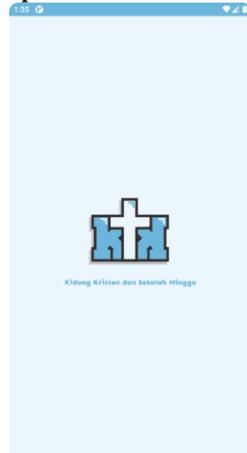


Gambar 3. Activity Diagram

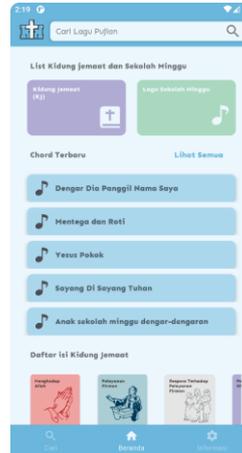
d) Perancangan *Interface*

Perancangan tampilan Aplikasi Kidung Kristen dan Sekolah Minggu Berbasis Android ini terdiri dari perancangan menu utama aplikasi dan menu Kidung Jemaat.

1) Menu utama aplikasi



Gambar 5. *Splash Screen*



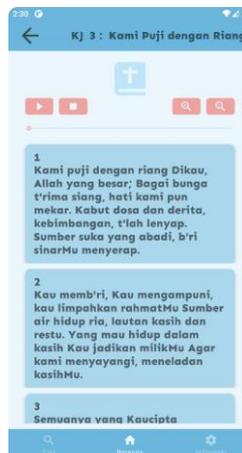
Gambar 6. Tampilan Beranda

Setelah membuka aplikasi Kidung Kristen dan Sekolah Minggu maka akan muncul *Splash Screen* yang berisi logo dan nama aplikasi, setelah itu akan diarahkan ke tampilan beranda di tampilan beranda terdapat berbagai *layout* antara lain terdapat *list* Kidung Jemaat dan Sekolah Minggu di *list* Kidung Jemaat dan Sekolah Minggu terdapat 2 pilihan, untuk sebelah kiri merupakan kumpulan lagu untuk Kidung Jemaat dan di sebelah kanan merupakan kumpulan lagu untuk Sekolah Minggu kemudian ada *chord* terbaru dari lagu Sekolah Minggu, dan ada Daftar Isi Kidung Jemaat berisi. Di tampilan beranda terdapat fitur cari yang nanti akan diarahkan ke menu cari, untuk *bottom navigation* kiri merupakan menu Cari, tengah adalah menu Beranda dan kanan merupakan menu Informasi Aplikasi.

2) Menu Kidung Jemaat



Gambar 7. Tampilan List Kidung Jemaat



Gambar 8. Tampilan Kidung Jemaat

Setelah memilih *layout* Kidung Jemaat pada menu beranda maka akan diarahkan ke tampilan *list* Kidung jemaat yang ada pada Gambar 8 di tampilan ini user juga bisa cari lagu untuk Kidung Jemaat saja pada *layout* cari lagu pujian. Setelah memilih lagu pujian yang diinginkan maka selanjutnya akan muncul tampilan Kidung Jemaat sesuai dengan lagu yang dipilih, pada tampilan ini terdapat lirik lagu, *button zoom in*, *button zoom out*, *button play instruments*, *button pause instruments*, *stop instruments* dan *layout seek bar*. *Button zoom in* digunakan untuk memperbesar tulisan lirik lagu Kidung Jemaat, *button zoom out* digunakan untuk memperkecil tulisan lirik lagu Kidung Jemaat, *button play instruments* digunakan untuk memainkan instrumen dari lagu Kidung Jemaat yang sudah dipilih, *button pause* digunakan untuk menghentikan instrumen dari lagu Kidung Jemaat, *button stop instruments* digunakan untuk menyelesaikan instrumen dari lagu Kidung Jemaat, dan ada juga *layout seekBar* menunjukkan posisi pemutaran musik dan memungkinkan pengguna untuk mengubah posisi pemutaran dengan menggeser *seekBar* ke kiri atau ke kanan. Dengan menggunakan *seekBar*, pengguna dapat dengan mudah memilih bagian instrumen yang ingin mereka dengar atau kembali ke bagian sebelumnya jika mereka melewatinya. Selain itu, *seekBar* juga dapat digunakan untuk menentukan berapa lama pemutaran musik akan dilakukan atau untuk menampilkan durasi total dari musik yang sedang diputar.

3.3. Kode Program

```
1. dataModal =new ArrayList<>();
2. databaseReference= FirebaseDatabase.getInstance().getReference("kj");
3. databaseReference.addListenerForSingleValueEvent(new ValueEventListener() {
4.     @Override
5.     public void onDataChange(@NonNull DataSnapshot dataSnapshot) {
6.         for(DataSnapshot ds: dataSnapshot.getChildren())
7.         {
8.             DataModal datalistModal =ds.getValue(DataModal.class);
9.             dataModal.add(datalistModal);
10.            System.out.println(dataModal);
11.        }
12.        LinearLayout abc = (LinearLayout) findViewById(R.id.logokj);
13.        progressBar.setVisibility(View.GONE);
14.        adapter =new Adapter(dataModal);
15.        recyclerView.setAdapter(adapter);
16.    }
17.    @Override
18.    public void onCancelled(@NonNull DatabaseError databaseError) {
19.        progressBar.setVisibility(View.GONE);
20.        Toast.makeText(ListKJ.this, "Membutuhkan Koneksi Internet", Toast.LENGTH_SHORT).show();
21.    }
22. }
23. );
```

Kode Program 1 merupakan Koneksi aplikasi dengan *Realtime Database* *Firebase* dimana *file json* dari *Realtime Database* akan ditampilkan dalam aplikasi dalam format *list*, *parents json* dengan nama *kj* dipanggil dengan *getReference("kj")* kemudian diambil semua *child* dalam bentuk *list* dengan *getChildren* lalu ditampilkan ke *list* dengan menggunakan *RecyclerView*. *RecyclerView* dapat memungkinkan untuk menampilkan daftar data yang banyak, panjang atau

berulang dalam bentuk *list* atau *grid* secara efisien. Untuk mengisi *RecyclerView* dengan data, perlu membuat *class Adapter*. *Class Adapter* digunakan untuk mengambil data dari sumbernya (misalnya *database* atau *API*) dan mengkonversinya menjadi tampilan yang dapat ditampilkan dalam *ViewHolder*.

```

1.  @Override
2.  protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
3.      super.onCreate(savedInstanceState);
4.      setContentView(R.layout.activity_splash_screen);
5.
6.      final Handler handler = new Handler();
7.      handler.postDelayed(new Runnable() {
8.          @Override
9.          public void run() {
10.             startActivity(new Intent(getApplicationContext(),
11.                 Beranda.class));
12.             finish();
13.         }
14.     }, 3000);
15. }
  
```

Kode Program 2 *Splash Screen* akan ditampilkan pertama kali setelah pengguna masuk ke aplikasi, dengan menggunakan *handler.postDelayed (Runnable)* dapat menunda proses eksekusi untuk pindah ke *class* beranda selama waktu 3000 ms atau 3 detik.

3.4. Pengujian Sistem

Pengujian Sistem bertujuan agar aplikasi yang dirancang berfungsi secara baik dan optimal sesuai dengan harapan dari pengguna dan pengembang. Pengujian sistem ini akan dilakukan dengan dua pengujian antara lain: pengujian alpha, kemudian setelah pengujian alpha selesai akan dilanjutkan pengujian beta.

a) Pengujian alpha

Pengujian alpha dilakukan dengan menggunakan metode yang bernama *Black Box testing*. Apa yang dimaksud dengan *Black Box testing*? *Black Box testing* merupakan salah satu metode pengujian suatu sistem yang diuji adalah fungsionalitas dari suatu aplikasi. Pengujian dengan menggunakan metode *Black Box testing* ini bisa diketahui apakah suatu aplikasi dapat berfungsi dengan baik dengan memberikan keluaran sesuai dengan yang diinginkan oleh pengguna maupun pengembang. Pengujian alpha dengan menggunakan metode *Black Box testing* dilakukan dengan menguji pada tiap-tiap fungsi ataupun tiap fitur pada aplikasi tersebut, apakah aplikasi sudah sesuai dengan fungsi dan fitur yang diinginkan dan apakah aplikasi sudah berjalan dengan baik. Alur proses akan berhasil ketika keluaran yang diharapkan sesuai dengan deskripsi dalam menjalankan fitur maupun fungsi[5].

Tabel 1. Hasil Pengujian Alpha Uji Coba Lagu Kidung Jemaat

No	Deskripsi	Output yang diharapkan	Hasil
1.	Instal aplikasi di Android	Aplikasi dapat terinstal tanpa ada kendala	Sesuai
2.	Load Tampilan <i>Splash Screen</i>	Menampilkan tampilan <i>Splash Screen</i> ketika masuk aplikasi	Sesuai

No	Deskripsi	Output yang diharapkan	Hasil
3.	Menu halaman Beranda	Menampilkan tampilan beranda	Sesuai
4.	Menu daftar lagu Kidung Jemaat	Menampilkan <i>recyclerView</i> daftar lagu Kidung Jemaat	Sesuai
5.	Pencarian lagu Kidung Jemaat	Menampilkan hasil pencarian lagu Kidung Jemaat	Sesuai
6.	Pilih salah satu lagu Kidung Jemaat	Menampilkan lirik lagu Kidung Jemaat	Sesuai
7.	Play instrumen lagu Kidung Jemaat	Memainkan musik instrumen lagu Kidung Jemaat	Sesuai
8.	Pause instrument lagu Kidung Jemaat	Menghentikan musik instrumen yang sudah di <i>play</i> tadi	Sesuai
9.	Stop instrument lagu Kidung Jemaat	Menyelesaikan musik instrumen yang sudah di <i>play</i> tadi	Sesuai
10.	Zoom in lirik lagu Kidung Jemaat	Memperbesar tulisan lirik dari lagu Kidung Jemaat	Sesuai
11.	Zoom out lirik lagu Kidung Jemaat	Memperkecil tulisan lirik dari lagu Kidung Jemaat	Sesuai

Pada hasil akhir pengujian alpha uji coba menggunakan metode *black box* tidak ditemukan adanya *bug* ataupun *error* pada setiap fitur maupun fungsi dari tiap menu aplikasi. Deskripsi pada aplikasi semuanya sesuai dengan *output* yang diharapkan.

b) Pengujian beta

Pengujian beta dilakukan setelah pengujian alpha selesai. Pengujian ini diujikan langsung kepada pengguna untuk mengetahui tanggapan terhadap aplikasi ini, dengan mencoba aplikasi secara langsung dan mengisi kuesioner akan dapat mengetahui tanggapan terhadap aplikasi ini. Tujuan dari pengujian beta ini untuk mengetahui apakah aplikasi ini sesuai dengan yang diharapkan atau tidak, Hasil kuesioner dihitung dengan skala Likert's Summated Rating (LSR) [6]. Pengujian beta ini telah diuji oleh sekitar 20 orang.

Tabel 2. Tabel Kuesioner

No	Pertanyaan	Keterangan Jawaban				Jml
		SB	B	K	SK	
1.	Apakah tampilan aplikasi Kidung Kristen dan Sekolah Minggu secara keseluruhan menarik?	12	8			20
2.	Apakah aplikasi tersebut memiliki tata letak yang rapi dan mudah dipahami?	13	7			20
3.	Apakah aplikasi Kidung Kristen dan Sekolah Minggu mudah digunakan?	13	7			20
4.	Apakah Anda merasa aplikasi ini memudahkan Anda dalam mencari dan membaca lirik lagu yang terdapat dalam Kidung Jemaat?	16	4			20
5.	Apakah lagu-lagu Kidung Jemaat dan Sekolah Minggu sudah lengkap?	8	12			20
6.	Apakah fitur-fitur dalam aplikasi sudah berjalan dengan baik?	12	8			20
7.	Apakah dapat melakukan fitur pencarian dengan mudah	10	10			20

	dan efisien?					
8.	Apakah Anda merasa aplikasi tersebut efektif dalam membantu Anda mempelajari chord gitar pada lagu Sekolah Minggu?	13	7			20

Keterangan jawaban SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), SK (Sangat Kurang). Hasil kuesioner pada Tabel 2 dihitung dengan menggunakan rumus skala *Likert's Summated Rating (LSR)*. Hasil perhitungan pengujian beta ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Pengujian Beta

Respon Pengguna	Nilai	Pertanyaan kuesioner							
		1	2	3	4	5	6	7	8
Sangat baik	4	12	13	13	16	8	12	10	13
Baik	3	8	7	7	4	12	8	10	7
Kurang	2	0	0	0	0	0	0	0	0
Sangat Kurang	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah Nilai Responden		72	73	73	76	68	72	70	73
Nilai Tertinggi		80	80	80	80	80	80	80	80
Persentase Per Soal (100%)		90%	91%	91%	95%	85%	90%	88%	91%

Dari interpretasi skor menggunakan skala *Likert's Summated Rating (LSR)* menunjukkan hasil perhitungan untuk pernyataan pertama sebesar 90%, untuk pernyataan kedua sebesar 91%, untuk pernyataan ketiga sebesar 91%, untuk pernyataan keempat sebesar 95%, untuk pernyataan kelima sebesar 85%, untuk pernyataan keenam sebesar 90%, untuk pernyataan ketujuh sebesar 88% dan untuk pernyataan terakhir sebesar 91%. Berdasarkan hasil interpretasi skor tersebut, nilai tertinggi adalah 95% pada dimana nilai 95% berada pada interval sangat setuju, dan rata-rata nilai 90% yang berarti hasil perhitungan menggunakan skala *Likert's Summated Rating (LSR)* pada Tabel 3 dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi Kidung Kristen dan Sekolah Minggu ini sudah memenuhi tujuan dari Perancangan Aplikasi Lirik Kidung Jemaat dan *Chord Lagu Sekolah Minggu Berbasis Android*.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang Perancangan Aplikasi Lirik Kidung Jemaat dan *chord Lagu Sekolah Minggu Berbasis Android*, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat memberikan manfaat serta membantu para jemaat Gereja dan Sekolah Minggu dalam menjalankan ibadah. Keuntungan dari melakukan penelitian ini adalah kemudahan dalam mengakses lirik Kidung Jemaat, lirik dan *chord* lagu Sekolah Minggu dengan cepat dan mudah melalui aplikasi *android* ini. Aplikasi ini mempunyai tampilan secara keseluruhan yang menarik, menu yang mudah dimengerti, tata letak rapi, mudah digunakan, dapat melakukan fitur pencarian dengan efisien dan mudah. Aplikasi ini efektif dalam membantu dalam mempelajari *chord* gitar pada lagu Sekolah Minggu.

Saran untuk pengembangan aplikasi Kidung Kristen dan Sekolah Minggu kedepannya adalah dengan penambahan lagu Sekolah Minggu, penambahan lirik



pada Kidung Kristen yang lain seperti: Pelengkap Kidung Jemaat atau PKJ, Kidung Pasamuhan Jawi atau KPJ, Nyanyian Kidung Baru atau NKB, dan lain lain sehingga aplikasi ini lebih lengkap dan dapat membantu dan bermanfaat untuk menunjang kegiatan ibadah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. B. Rehiara, "Perancangan Aplikasi Kidung Pujian Berbasis Android", Jurnal Teknik Elektro dan Komputer, Vol. 09, No. 03, pp. 213-220, Sept/Dec 2020.
- [2] F. Nurlaila et al., "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Gitar Berbasis Android untuk Pemula", Pros. Semin. Nas. Informatika dan Sist. Inf., Vol. 05, pp. 50-56, Mar/Jun 2020.
- [3] A. Erna, "Aplikasi Pembelajaran Chord Gitar Bass Versi Rohani Menggunakan App Inventor 2 Dan MYSQL", Jurnal Teknologi Informasi, Vol. 07, No. 01, pp. 32-36, June 2021.
- [4] M. Susilo, R. Kurniati, Kasmawi, "Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall" Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan, Vol. 02, No. 02 pp. 98-105, March 2018.
- [5] T. Vani, A.Y.F.D. Dinar, B. R. Satria, "Rancang Bangun Aplikasi Mobile Buku Nyanyian Gereja Berdasarkan *User Centered Design (UCD)*" Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON), Vol. 02, No. 01 pp. 53-61, Sept 2020.
- [6] V. H. P. Tjandra, N. Setiyawati "Perancangan Aplikasi E-Voting Berbasis Android Dengan Teknologi Firebase (Studi Kasus: Pemilihan Ketua HMP FTI UKSW)" Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi, Vol. 02, No. 01 pp. 2622-2973, june 2019.