

Pelatihan dan Sosialisasi Aplikasi Berbasis Android untuk Gereja Bethany Lampung dalam Menyongsong Era Digital

**Stephen Aprius Sutresno¹, Sandra Octaviani B. Widiarto², Julius Kevin Raharjo³,
Frederik Wiriawan Herlambang⁴**

^{1,3,4}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Biosains, Teknologi, dan Inovasi,
Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya

²Program Studi Pendidikan Profesi Insinyur, Fakultas Biosains, Teknologi, dan Inovasi,
Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya

¹stephen.sutresno@atmajaya.ac.id

Received: 31 Oktober 2024; Revised: 8 Agustus 2025; Accepted: 18 September 2025

Abstract

The advancement of information technology has significantly impacted various aspects of life, including the religious sector. Bethany Church in Lampung faces challenges in facilitating the increasingly complex spiritual needs of its congregation in the digital era. To address this issue, this community service project aims to train church members in using the Android-based application, Bethany Lampung App, designed to simplify access to prayer, counseling services, and sacraments registration. The activity was conducted on August 11, 2024, with 19 participants from Bethany Church Lampung. The methods applied include needs analysis, application design, implementation, training, and evaluation using the System Usability Scale (SUS). The evaluation results indicate an average SUS score of 74.7%, demonstrating a positive reception among church members. Through interactive training, the congregation of Bethany Church Lampung was able to understand and use the application effectively. This project successfully provides a relevant technology-based solution that strengthens the church community bond, which is expected to increase congregation engagement in various spiritual activities.

Keywords: android application; church; congregation; training; outreach

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak signifikan bagi berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor keagamaan. Gereja Bethany Lampung menghadapi tantangan dalam memfasilitasi kebutuhan rohani jemaat yang semakin kompleks di era digital. Untuk mengatasi masalah ini, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan melatih jemaat menggunakan aplikasi berbasis Android, Bethany Lampung App, yang dirancang untuk mempermudah akses pada layanan doa, konseling, dan pendaftaran sakramen. Kegiatan ini dilaksanakan pada 11 Agustus 2024 yang dihadiri oleh 19 peserta jemaat Gereja Bethany Lampung. Metode yang diterapkan meliputi analisis kebutuhan, perancangan aplikasi, implementasi, pelatihan, serta evaluasi dengan *System Usability Scale* (SUS). Dari hasil evaluasi, aplikasi ini memperoleh skor rata-rata SUS sebesar 74,7%, menunjukkan penerimaan yang baik di kalangan jemaat. Melalui pelatihan yang interaktif, jemaat Gereja Bethany Lampung mampu memahami dan menggunakan aplikasi dengan efektif. Kegiatan ini berhasil memberikan solusi berbasis teknologi



yang relevan dan memperkuat ikatan komunitas gereja, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan jemaat dalam berbagai aktivitas rohani.

Kata Kunci: aplikasi android; gereja; jemaat; pelatihan; sosialisasi

A. PENDAHULUAN

Pertumbuhan teknologi informasi, khususnya dalam bentuk aplikasi *mobile*, telah mengubah tata cara berkomunikasi, berinteraksi, dan menjalani kehidupan sehari-hari. Era digital telah menciptakan peluang dan tantangan baru, dan sektor keagamaan pun tidak luput dari dampaknya (Christanto, Widiarto, Sutresno, & Linestyo, 2024). Dalam menyikapi perubahan ini, Gereja Bethany Lampung memandang penting untuk menghadirkan inovasi dalam bentuk aplikasi Android yang dapat mempermudah komunikasi dan memperluas keterlibatan jemaat dalam aktivitas keagamaan (Katoch & Rana, 2023). Secara statistik, terdapat peningkatan penggunaan *smartphone* di Indonesia, termasuk di Lampung. Menurut data tahun 2023, lebih dari 70% penduduk kota Lampung memiliki atau menguasai penggunaan telepon seluler. Oleh karena itu, Gereja Bethany Lampung ingin memanfaatkan peluang ini untuk menciptakan jembatan digital yang dapat menghubungkan jemaat secara lebih efektif (Indonesia, 2024).

Salah satu fitur utama dalam aplikasi yang dikembangkan adalah pendaftaran doa dan konseling. Gereja Bethany Lampung menyadari bahwa kebutuhan spiritual jemaat tidak hanya terbatas pada ibadah di gereja, melainkan juga melibatkan kebutuhan pribadi dan kebutuhan akan dukungan rohani. Dengan fitur ini, diharapkan jemaat dapat lebih mudah mengajukan permohonan doa dan mendapatkan bimbingan konseling secara online, memperluas aksesibilitas pelayanan pastoral (Bagindo, 2019).

Pendaftaran baptis dan pernikahan juga menjadi fokus dalam pengembangan aplikasi ini. Melalui fitur pendaftaran ini, Gereja Bethany Lampung ingin memberikan kemudahan bagi jemaat yang hendak mengikuti sakramen-sakramen tersebut (Dien, 2022; Kandai & Manullang, 2020). Dengan

memanfaatkan teknologi, proses pendaftaran dapat dilakukan lebih efisien dan mudah, memastikan bahwa setiap langkah dalam pelaksanaan sakramen-sakramen tersebut dapat diikuti dengan baik oleh anggota gereja (Yuliawan, Sunarto, & Soebijono, 2013).

Sosialisasi dan pelatihan dapat menjembatani kesenjangan teknologi di kalangan jemaat (Nagara, Jupon, Damayanti, & Maseleno, 2023). Pentingnya sosialisasi dan pelatihan ini, tidak hanya terletak pada pemahaman teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga pada pemahaman konsep dan nilai-nilai rohani yang ingin ditanamkan melalui platform ini sehingga dapat menciptakan budaya penggunaan aplikasi yang lebih baik (Awan, et al., 2021; Lumintang, Lumenta, & Lantang, 2015).

Selain itu, kegiatan sosialisasi juga menjadi kesempatan untuk mendengarkan umpan balik dari jemaat terkait aplikasi tersebut (Hadjaratie, et al., 2023). Partisipasi aktif dari anggota jemaat diharapkan dapat memberikan masukan berharga untuk penyempurnaan lebih lanjut dan penyesuaian agar aplikasi benar-benar memenuhi kebutuhan dan harapan mereka (Gunawan, et al., 2022). Dengan demikian, setiap anggota jemaat tidak hanya menjadi pengguna pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam memaksimalkan potensi aplikasi untuk memperkaya pengalaman rohani mereka dan memperkuat ikatan komunitas dalam menyongsong era digital (Hariadi, Talakua, & Sitaniapessy, 2023).

Dalam kegiatan sosialisasi ini, Gereja Bethany Lampung menghadirkan pemimpin rohani, jemaat gereja, dan fasilitator khusus yang akan menggunakan fitur-fitur aplikasi dan memberikan dampak positif. Proses pengabdian melalui sosialisasi dan pelatihan ini diharapkan mampu mengubah pola pikir dan memberikan landasan kuat bagi kesuksesan penerapan aplikasi Bethany

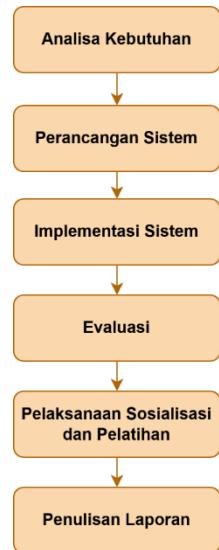
Pelatihan dan Sosialisasi Aplikasi Berbasis Android untuk Gereja Bethany Lampung dalam Menyongsong Era Digital

Stephen Aprius Sutresno, Sandra Octaviani B. Widiarto, Julius Kevin Raharjo, Frederik Wiriawan Herlambang

Lampung App dalam memajukan komunitas rohani Gereja Bethany Lampung.

Kegiatan ini bertujuan untuk memfasilitasi Gereja Bethany Lampung dalam menghadapi era digital melalui pengembangan aplikasi Bethany Lampung App. Pelatihan dan sosialisasi aplikasi Bethany Lampung App kepada jemaat dan pengurus Gereja Bethany Lampung diberikan untuk memastikan jemaat dapat memanfaatkan aplikasi secara efektif dalam berbagai aktivitas keagamaan, seperti pendaftaran doa, konseling, serta sakramen baptis dan pernikahan. Selain itu, kegiatan juga bertujuan untuk mengatasi kesenjangan teknologi dan mengubah pola pikir jemaat, sehingga aplikasi Bethany Lampung App dapat menjadi bagian integral dari komunitas rohani, memperkuat keterlibatan dan komunikasi jemaat.

B. PELAKSANAAN DAN METODE



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Metode yang diterapkan dalam pelaksanaan program pengabdian ini terbagi menjadi 5 tahapan yang dapat dilihat di Gambar 1, mencakup analisa kebutuhan, perancangan sistem, implementasi sistem, evaluasi, sosialisasi dan pelatihan, serta penulisan laporan. Secara garis besar untuk tahapan pengembangan aplikasi disini menggunakan pendekatan metode Extreme Programming, dimana metode ini memiliki keunggulan dari segi waktu pembuatan aplikasi maupun hasil aplikasi yang sesuai

dengan kebutuhan mitra (Suwondo, Mansur, & Mardinawati, 2023). Pertama, tahap analisa kebutuhan difokuskan pada pemahaman mendalam terkait sistem atau proses kerja yang ada, dengan melibatkan studi lapangan dan wawancara langsung dengan pihak mitra sebagai pendukung.

Langkah kedua yaitu perancangan sistem melibatkan penyusunan konsep bagaimana sistem akan dibangun berdasarkan temuan dari analisa kebutuhan. Proses perancangan ini terwujud dalam bentuk diagram UML, memberikan pandangan visual yang jelas terkait struktur dan interaksi dalam aplikasi yang akan dikembangkan.

Sementara itu, implementasi sistem sebagai tahap ketiga, melibatkan pengkodean berdasarkan perancangan yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, aplikasi dibagi menjadi dua versi, yaitu *mobile-based* untuk jemaat dan *web-based* untuk administrator. Framework Flutter menjadi pilihan untuk membangun aplikasi *mobile* dengan memastikan fleksibilitas dan kinerja optimal, sedangkan aplikasi *web* dibangun menggunakan PHP Native.

Evaluasi merupakan langkah keempat, menekankan pada pengujian sistem oleh mitra untuk memastikan bahwa solusi yang dikembangkan berjalan sesuai dengan harapan dan kebutuhan mereka. Pelaksanaan evaluasi ini dilakukan secara daring bersama dengan mitra didampingi oleh tim pengembang aplikasi. Hasil dari pengujian sistem nantinya akan digunakan sebagai evaluasi perbaikan jika ditemukan kekurangan atau hasil yang kurang sesuai dengan kebutuhan mitra, sehingga saat masuk dalam tahapan sosialisasi sudah dapat dipastikan hasil aplikasi berjalan lancar sesuai harapan.

Pada tahapan sosialisasi dan pelatihan melibatkan pemaparan dan demonstrasi program kepada pihak mitra sebagai langkah awal. Dilanjutkan dengan pelatihan yang dilakukan melalui simulasi langsung, tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa peserta mampu memahami dan mengoperasikan aplikasi dengan baik dan benar. Penerapan sosialisasi dan pelatihan secara luring



diharapkan dapat memberikan interaksi langsung yang efektif antara pengembang aplikasi dan pengguna akhir. Target peserta yang diharapkan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini adalah 15 peserta jemaat, termasuk pemimpin rohani di gereja. Pada tahapan ini juga dilakukan penyebaran kuesioner menggunakan metode SUS guna mengukur persepsi kegunaan aplikasi Bethany Lampung App bagi pengguna dengan daftar pertanyaan seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Pernyataan Kuesioner

No	Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

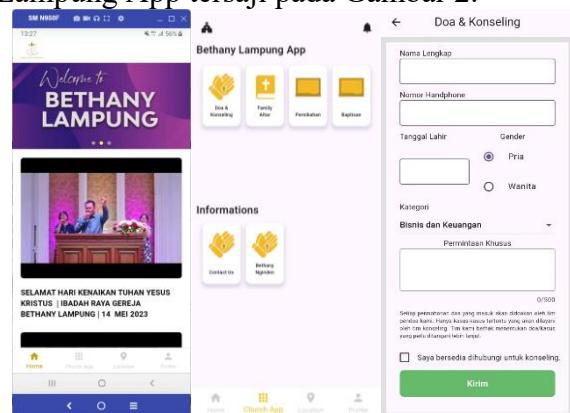
Jawaban yang dapat dipilih responden untuk setiap pertanyaan hanya terbagi menjadi 5 kategori yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, dan sangat setuju dengan masing-masing skor dari yang terendah adalah 0 dan tertinggi adalah 4. Skor tersebut akan dihitung total untuk masing-masing responden, dilanjut mencari skor SUS dengan cara membagi dengan total skor maksimal yang mungkin didapatkan yaitu 40 dan dikalikan 100%. Berikutnya skor SUS yang didapatkan perlu dilihat masuk dalam rentang kategori yang mana. Skor SUS di atas 80,3

masuk dalam kategori “Excellent/Sangat Baik”, skor SUS antara 68-80,3 masuk dalam kategori “Good/Baik”, skor SUS 68 masuk dalam kategori “Okay/Sedang”, skor SUS antara 51-68 masuk dalam kategori “Poor/Buruk”, sedangkan skor SUS di bawah 51 masuk dalam kategori “Awful/Sangat Buruk”. Sebagai pengukur keberhasilan program ditargetkan skor SUS masuk dalam kategori baik atau di atasnya, dimana skor SUS yang didapatkan harus lebih besar dari 68.

Tahapan terakhir adalah penulisan laporan yang menjadi wujud formal dari keseluruhan proses pengabdian. Laporan ini mencakup semua tahapan yang telah dilalui, termasuk hasil analisis, desain, implementasi, evaluasi, serta upaya sosialisasi dan pelatihan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dimulai dari analisa kebutuhan di Gereja Bethany Lampung dengan melakukan wawancara dengan salah satu pengelola gereja. Hasil wawancara menunjukkan bahwa belum adanya sistem yang dapat mewadahi kebutuhan pihak gereja maupun jemaat terkait permohonan doa dan konseling, informasi *Family Altar*, pendaftaran baptisan, dan pendaftaran pernikahan. Maka dari informasi kebutuhan tersebut, mendorong para pengabdi untuk merancang dan mengimplementasikan sebuah aplikasi yang diberi nama Bethany Lampung App tersaji pada Gambar 2.



Gambar 2. Bethany Lampung App

Hasil aplikasi telah ditunjukkan kepada pihak gereja secara daring dan dilakukan evaluasi secara langsung dengan memberi masukan dan saran terkait beberapa hal yang

Pelatihan dan Sosialisasi Aplikasi Berbasis Android untuk Gereja Bethany Lampung dalam Menyongsong Era Digital

Stephen Aprius Sutresno, Sandra Octaviani B. Widiarto, Julius Kevin Raharjo, Frederik Wiriawan Herlambang

perlu diperbaiki. Setelah aplikasi telah sesuai dengan kebutuhan pihak gereja maka disepakati untuk melakukan sosialisasi dan pelatihan kepada para jemaat Gereja Bethany Lampung. Pada proses kesepakatan sempat terjadi beberapa perubahan perencanaan waktu dan teknis pelaksanaan dikarenakan padatnya jadwal di gereja, sehingga akhirnya diputuskan untuk kegiatan sosialisasi dan pelatihan ini akan diadakan pada hari Minggu, 11 Agustus 2024 dimulai jam 08.30 di Gereja Bethany Lampung, dimana waktu tersebut bertepatan dengan selesainya kebaktian umum pagi.

Melihat kondisi yang diberikan maka pastinya banyak jemaat yang belum sempat sarapan, sehingga waktu pelaksanaan kegiatan juga dipadatkan hanya sampai jam 10.00. Secara keseluruhan rangkaian kegiatan ini dapat dilihat pada susunan acara pada Tabel 2.

Tabel 2. Susunan Acara

Waktu	Durasi	Nama Kegiatan
08.30 - 08.33	3 menit	Doa Pembuka
08.33 - 08.35	2 menit	Perkenalan
08.35 - 08.40	5 menit	Sosialisasi Kegiatan
08.40 - 09.30	50 menit	Pelatihan Aplikasi
09.30 - 09.45	15 menit	Sesi Tanya Jawab
09.45 - 09.50	5 menit	Kuesioner
09.50 - 09.54	4 menit	Penutup
09.54 - 09.57	3 menit	Doa Penutup

Pada hari pelaksanaan kegiatan, terdapat cukup banyak peserta jemaat yang tidak bisa mengikuti kegiatan dikarenakan adanya aktivitas lain sehingga harus meninggalkan gereja dan tidak mengikuti sosialisasi. Proses sosialisasi kegiatan berjalan lancar seperti terlihat pada Gambar 3. Pada sesi sosialisasi ini, tim pengabdi memaparkan tujuan dan maksud dari kegiatan yang dimulai dari perkenalan anggota tim pengabdi. Peserta cukup kooperatif dan secara serius mendengarkan sosialisasi dari tim pengabdi.

Total peserta yang aktif mengikuti kegiatan adalah 19 jemaat termasuk pemimpin rohani di gereja yang memiliki rentang umur cukup jauh yaitu 22 hingga 65 (terdapat 1

peserta masih anak berusia 14 tahun), di mana hal ini merupakan berita baik bagi tim pengabdi karena dapat memenuhi target awal kegiatan. Proses sosialisasi hingga pelatihan berjalan lancar sesuai susunan acara pada Tabel 2. Para peserta juga tertarik mencoba untuk mengikuti simulasi yang diberikan dengan menggunakan *smartphone*-nya masing-masing seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 3. Sesi Sosialisasi Kegiatan



Gambar 4. Sesi Pelatihan Aplikasi

Setelah sesi pelatihan dilakukan, disusul dengan sesi tanya jawab. Terdapat banyak peserta aktif yang melontarkan beberapa pertanyaan terkait aplikasi Bethany Lampung App. Beberapa pertanyaan yang diberikan seputar langkah-langkah teknis terkait fitur yang ada di dalam aplikasi.

Kegiatan dilanjutkan dengan penyebaran kuesioner, dimana pengisian kuesioner dilakukan secara manual menggunakan kertas. Hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh peserta, selanjutnya dilakukan analisa menggunakan metode SUS, sehingga didapatkan hasil pada Tabel 3.

Nilai rata-rata Skor SUS yang didapatkan adalah sebesar 74,7%, dimana skor ini berada pada rentang 68,0 - 80,3 yang dikategorikan ‘Baik’ di atas rata-rata untuk skor kegunaan aplikasi Bethany Lampung App ini. Maka dapat dikatakan bahwa aplikasi Bethany Lampung App sudah layak untuk digunakan dan sesuai harapan pengguna. Jika dilihat lebih mendalam, maka mayoritas responden memberikan penilaian yang positif pada aspek kemudahan penggunaan (Q3) dan kesesuaian fitur (Q5). Meskipun demikian,

terdapat beberapa indikator seperti ketergantungan pada bantuan pihak lain (Q4) dan kebutuhan untuk membiasakan diri sebelum menggunakan sistem (Q10) memperoleh skor yang relatif rendah. Hal ini

menunjukkan bahwa masih terdapat hal yang perlu ditingkatkan dari aplikasi tersebut, khususnya penggunaan aplikasi bagi orang awam.

Tabel 3. Skor SUS untuk Hasil Kuesioner

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total	Skor SUS
Responden 1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	97,5
Responden 2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29	72,5
Responden 3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	1	33	82,5
Responden 4	3	3	3	1	3	2	3	3	3	1	25	62,5
Responden 5	3	4	3	4	3	4	2	4	3	4	34	85
Responden 6	4	3	4	3	4	3	4	3	1	0	29	72,5
Responden 7	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	27	67,5
Responden 8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97,5
Responden 9	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	26	65
Responden 10	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	26	65
Responden 11	2	3	3	4	3	4	2	4	3	3	31	77,5
Responden 12	4	3	3	1	4	2	3	3	3	1	27	67,5
Responden 13	3	1	4	1	3	2	3	1	4	0	22	55
Responden 14	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29	72,5
Responden 15	4	3	4	4	3	4	4	2	3	4	35	87,5
Responden 16	2	2	4	3	4	2	4	4	4	4	33	82,5
Responden 17	3	3	3	2	3	1	2	3	3	1	24	60
Responden 18	4	2	3	4	4	4	3	3	4	2	33	82,5
Responden 19	3	4	3	1	3	3	3	3	3	1	27	67,5
Rata-rata	3,3	2,9	3,3	2,7	3,3	3,0	3,1	3,1	3,1	2,1	29,9	74,7



Gambar 5. Penutupan Kegiatan

Kegiatan ditutup oleh pihak gereja dan tim pengabdi dengan memberikan ucapan terima kasih kepada para jemaat yang telah menyediakan waktu untuk ikut kegiatan secara keseluruhan seperti terlihat pada Gambar 5.

Berdasarkan hasil pengujian SUS pada aplikasi serupa yang dilakukan oleh Frederik pada penelitiannya, didapatkan temuan pada evaluasi SUS yang menunjukkan pola yang serupa dengan hasil pengukuran pada kegiatan ini, yaitu meskipun skor SUS keseluruhan

berada pada kategori “Baik”, terdapat indikator tertentu yang memperoleh nilai relatif rendah, khususnya pada pernyataan terkait ketergantungan terhadap bantuan pihak lain (Q4) dan kebutuhan untuk membiasakan diri sebelum menggunakan sistem (Q10) (Allotodang, Tolle, & Dingen, 2021). Pada studi yang dilakukan oleh Frederik tersebut, nilai rendah pada kedua item tersebut diinterpretasikan sebagai indikasi bahwa pengguna, terutama yang tidak terbiasa dengan teknologi masih memerlukan pendampingan atau waktu adaptasi sebelum mampu memanfaatkan aplikasi secara mandiri. Kondisi ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti perbedaan tingkat literasi digital, keragaman usia pengguna, serta

Pelatihan dan Sosialisasi Aplikasi Berbasis Android untuk Gereja Bethany Lampung dalam Menyongsong Era Digital

Stephen Aprius Sutresno, Sandra Octaviani B. Widiarto, Julius Kevin Raharjo, Frederik Wiriawan Herlambang

kompleksitas alur navigasi atau terminologi dalam aplikasi. Dengan demikian, mengacu pada temuan tersebut, hasil evaluasi Bethany Lampung App juga mengisyaratkan perlunya perbaikan pada aspek antarmuka dan panduan penggunaan yang lebih intuitif agar dapat mengurangi hambatan awal, meningkatkan kemandirian pengguna, dan memperluas penerimaan aplikasi di kalangan jemaat dengan latar belakang teknologi beragam.

D. PENUTUP

Simpulan

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil memberikan dampak positif bagi Gereja Bethany Lampung melalui pengenalan Bethany Lampung App. Aplikasi ini mempermudah jemaat dalam mengakses berbagai layanan keagamaan seperti pendaftaran doa, konseling, serta pendaftaran sakramen baptis dan pernikahan. Proses pengembangan aplikasi yang meliputi tahapan analisa kebutuhan, perancangan, implementasi, hingga pelatihan berjalan dengan baik. Melalui sosialisasi dan pelatihan yang dilakukan, jemaat memperoleh pemahaman yang jelas tentang manfaat dan cara penggunaan aplikasi, sehingga Bethany Lampung App dapat berfungsi optimal dalam mendukung aktivitas dan kebutuhan rohani jemaat. Hasil evaluasi menggunakan metode SUS menunjukkan nilai rata-rata sebesar 74,7%, yang tergolong dalam kategori baik. Skor ini menunjukkan bahwa aplikasi Bethany Lampung App telah memenuhi target awal yang diharapkan sehingga dapat disimpulkan aplikasi sesuai dengan harapan pengguna dan memudahkan akses layanan keagamaan. Namun pencapaian skor SUS 74,7% ini tergolong masih kurang baik karena mendekati minimal skor yang dibutuhkan untuk kategori baik yaitu 68%. Hal ini disebabkan karena pencapaian skor yang relatif rendah terkait beberapa indikator seperti kebutuhan membiasakan diri sebelum menggunakan sistem dan ketergantungan pada bantuan pihak lain dalam menggunakan aplikasi Bethany Lampung App. Di sisi lain, partisipasi aktif jemaat dalam sesi sosialisasi dan tanya jawab

mencerminkan kebutuhan akan kemudahan teknologi untuk memperkuat interaksi dalam komunitas gereja. Dengan adanya aplikasi ini, Gereja Bethany Lampung berhasil membangun jembatan digital yang mempererat hubungan rohani antarjemaat dan mendukung kegiatan gereja di era digital.

Saran

Sebagai langkah lanjutan, disarankan agar aplikasi Bethany Lampung App ini terus dilakukan pengembangan dan diperbarui fiturnya sesuai dengan masukan dari jemaat Gereja Bethany Lampung untuk menjaga relevansi dan kenyamanan penggunaan aplikasi. Selain itu, diperlukan juga pelatihan berkala bagi jemaat, terutama bagi mereka yang kurang terbiasa dengan teknologi, agar semakin banyak anggota yang dapat memanfaatkan aplikasi secara optimal. Upaya ini diharapkan tidak hanya meningkatkan penggunaan aplikasi, tetapi juga semakin mempererat komunitas rohani yang terhubung melalui platform digital ini.

Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Prodi Sistem Informasi Unika Atma Jaya, Biro Marketing Unika Atma Jaya, dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Unika Atma Jaya, serta secara khusus kepada mitra yaitu Gereja Bethany Lampung atas dukungan dan bantuannya sehingga seluruh rangkaian kegiatan pelatihan dan sosialisasi aplikasi Bethany Lampung App ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Allotodang, F., Tolle, H., & Dengen, N. (2021). Design and Evaluation of Bible Learning Application using Elements of User Experience. (IJACSA) International Journal of Advanced Computer Science and Applications, 12(5), 422-425. doi:<https://dx.doi.org/10.14569/IJACSA.2021.0120552>
- Awan, Putra, J., Jimmy, Johan, Simarmata, R. J., Simanihuruk, T., & Waisen. (2021). Pelatihan Perancangan Aplikasi



- Informasi Ibadah Bagi Siswa SMK Immanuel. Purabama: Jurnal Publikasi Pengabdian kepada Masyarakat, 1(3), 41-44.
doi:<https://doi.org/10.33330/jurdimas.v6i4.2768>
- Bagindo, F. S. (2019). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Gereja pada Gereja HKBP Kamal Ressort Cengkareng. *Jurnal Informatika dan Bisnis*, 5(1), 75-85. Retrieved from <https://jurnal.kwikkiangie.ac.id/index.php/JIB/article/view/517>
- Christanto, H. J., Widiarto, S. O., Sutresno, S. A., & Linestyo, D. V. (2024). Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Gereja Isa Almasih Jemaat Purwodadi pada Platform Android. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 8(1). doi:<https://doi.org/10.35870/jti>
- Dien, M. E. (2022). Perancangan Website dan Sistem Informasi Gereja Katolik Paroki Santa Maria Bintang Laun Ambon. *Jurnal Simetrik*, 12(2), 613-621. doi:<https://doi.org/10.31959/js.v12i2.1119>
- Gunawan, I., Sadali, M., Permana, B. A., Ahmadi, H., Fathurrahman, I., Sudianto, A., . . . Harianto, H. (2022). Sosialisasi dan Pelatihan Aplikasi Sistem Informasi Data dan Pembayaran Iuran Bulanan Warga. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 317-323. doi:<http://dx.doi.org/10.29408/ab.v3i2.5754>
- Hadjaratie, L., Yusuf, R., Polin, M., Lahinta, A., Dwinanto, A., Mokoginta, M., & Fauzan, M. A. (2023). Sosialisasi dan Pelatihan Aplikasi Sistem Informasi Desa Berbasis Web Menggunakan OpenSID di Desa Bilolantunga. *DEVOTION: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 18-22. doi:<https://doi.org/10.37905/devotion.v2i2.20899>
- Hariadi, F., Talakua, A. C., & Sitaniapessy, D. A. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Keuangan Gereja Berbasis Web pada GKS Jemaat Waingapu. *ABDI WINA –Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 29-34. doi:<https://doi.org/10.58300/abdiwina.v3i1.434>
- Indonesia, B. P. (2024, Oktober 2). Persentase Penduduk yang Memiliki/Menguasai Telepon Seluler Menurut Provinsi dan Klasifikasi Daerah, 2023. Retrieved from Badan Pusat Statistik: <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/Mzk1IzI=/persentase-penduduk-yang-memiliki-menguasai-telepon-seluler-menurut-provinsi-dan-klasifikasi-daerah.html>
- Kandai, B., & Manullang, E. V. (2020). Sistem Informasi Pendataan Jemaat Gereja Kristen Injili di Tanah Papua Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informasi*, 8(2), 26-37. Retrieved from <https://ojs.ustj.ac.id/jti/article/view/791>
- Katoch, R., & Rana, A. (2023, February). Online spiritual meets (OSMs) and user behavior – A divine application of technology during COVID-19. *Computers in Human Behavior*, 139, 107514. doi:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107514>
- Lumintang, Y. T., Lumenta, A., & Lantang, O. (2015). Rancang Bangun Web Service Sistem Informasi Terintegrasi Gereja Masehi Injili di Minahasa (Studi Kasus: Gereja GMIM Getsemani Lansot Tomohon). *E-jurnal Teknik Informatika*, 5(1), 1-6. doi:<https://doi.org/10.35793/jti.5.1.2015.8313>
- Nagara, E. S., Jupon, R. M., Damayanti, A., & Maseleno, A. (2023). The Socialisation of the Impact of Smartphone Use on the Gumukmas Pekon Community. *SATKRIYA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 23-29. doi:<https://jurnal.sttnlampung.ac.id/index.php/satkriya/article/view/70>
- Suwondo, A., Mansur, A. W., & Mardinawati. (2023). Penerapan Extreme Programming dalam Pengembangan Sistem Informasi

Pelatihan dan Sosialisasi Aplikasi Berbasis Android untuk Gereja Bethany Lampung dalam Menyongsong Era Digital

Stephen Aprius Sutresno, Sandra Octaviani B. Widiarto, Julius Kevin Raharjo, Frederik Wiriawan Herlambang

Penjawdwalan Kuliah Jurusan Akuntansi Polines. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Komunikasi (JTIK), 14(1), 1-7.
doi:<https://doi.org/10.51903/jtikp.v14i1.341>

Yuliawan, Y., Sunarto, M. J., & Soebijono, T. (2013). Pengembangan Sistem Informasi

Pendataan Jemaat Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh Konferens Jawa Kawasan Timur Berbasis Web. Jurnal Sistem Informasi Universitas Dinamika, 2(2), 83-89.