

Perancangan Aplikasi Bible Apps Berbasis Android Berbahasa Inggris Versi New Living Translation

Poltak Pancarian Situmorang¹, Ridha Sefina Samosir², Arie Kusumawati³, Felix Aristo⁴

^{1,2} Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210
E-mail: poltak.situmorang@kalbis.ac.id¹, ridha.samosir@kalbis.ac.id²,
114256@lecturer.kalbis.ac.id³, 2017103177@student.kalbis.ac.id⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi Alkitab berbasis android, aplikasi ini bertujuan agar membuat pengguna lebih mudah mengakses Alkitab di handphone masing-masing, adapun versi yang di gunakan yaitu new living translation (NLT), merupakan versi berbahasa inggris yang mudah di cerna dan di mengerti pengguna. Di dalam aplikasi ini terdiri dari chapter-chapter yang apabila di sentuh dengan jari, akan memuat keseluruhan isi chapter yang ingin di baca. Metode penelitian yang di gunakan adalah Scrum, Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk. Scrum merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian ini terdiri dari beberapa tahap, pertama, penelitian dan pengumpulan data, meliputi analisis kebutuhan, studi literatur dan riset skala kecil, kedua, perencanaan penelitian, ketiga, pengembangan desain, keempat, uji coba, kelima, merevisi hasil uji coba, keenam, uji kelayakan, ketujuh, revisi produk akhir dan kedelapan, implementasi produk. Adapun hasil yang di harapkan dari penelitian ini adalah aplikasi Alkitab berbasis android yang menerapkan terjemahan berbahasa inggris versi new living translation, bahasa yang lebih mudah di mengerti oleh pengguna..

Kata kunci : Aplikasi ponsel, Alkitab, doa, buku, bacaan, hikmat.

ABSTRACT

This research aims to design a Holy Bible based on android mobile application; this application aims to make it easier for users to access the Bible on their mobile phones. The language version implemented in this application is new living translation (NLT), it is an English version that is easy for users to digest and understand. In this application consists of chapters when touched with a finger, it will pop up the entire contents of the chapter user want to read. The method of this research is scrum). This research method is used to produce certain products and assess the effectiveness of the product. Scrum is a process or steps to develop a new product or improve an existing product that can be justified. This research consists of several stages, first, research and data collection, includes needs analysis, literature study and small-scale research, second, research planning, third, design development, fourth, testing, fifth, revising the testing results, sixth, feasibility study, seventh, the final product revision, and eight, product implementation. The expected result from this research is a Bible application based on android that implements english language, especially, version of the new living translation, a language that is easier for users to understand.

Keyword : Mobile app, Bible, pray, book, read, wisdom.

1. PENDAHULUAN

Di era kemajuan teknologi saat ini, cara penyampain informasi sudah sangat berkembang seiring dengan perkembangan teknologi yang memfasilitasi. Demikian pula kecepatan informasi tersebut sampai ke tujuan. Selain itu perangkat-perangkat handphone sudah menjadi sarana penunjang untuk pertukaran informasi. Penggunaan handphone sudah semakin banyak akhir-akhir ini, kita bisa mempergunakan media teknologi tersebut untuk hal yang positif maupun hal yang negatif.

Kenapa Alkitab, dikarenakan banyaknya orang-orang yang telah sibuk dengan kesibukan masing-masing namun lupa untuk membaca dan merenungkan firman Tuhan yang terkandung di dalam Alkitab, Alkitab menyediakan wejengan dan strategi hidup terbaik, baik di dunia maupun di akhirat. Alkitab sebelumnya menggunakan kertas dan rentang rusak maupun hilang, kadang-kadang sulit bagi kita untuk membersihkan Alkitab jika Alkitab kita kotor.

Dengan membaca Alkitab akan menuntun hidup kita kearah yang benar dan membuat ketenangan hati dan fikiran kita dalam menghadapi segala sesuatu, di dalam Alkitab ada nasehat-nasehat dan ajaran-ajaran agar kita semakin kuat, termotivasi dan memiliki pandangan yang baik dalam menjalani setiap aktivitas hidup ini. Alkitab juga memberikan manfaat ketenangan jiwa. Pada akhirnya, kami akan menerbitkannya dengan doa agar Tuhan menggunakannya untuk menyampaikan kebenaran abadi-Nya kepada masyarakat dan dunia dengan cara yang segar dan baru.

2. METODOLOGI

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data akan di lakukan melalui buku-buku dan jurnal penelitian yang berkaitan dengan judul dari

penelitian ini dan berkaitan dengan output dari proyek ini.

Metode Penelitian

Penggunaan metode penelitian dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan kecocokan dengan sifat penelitian yang akan dilaksanakan yaitu metode Scrum. Scrum sebenarnya adalah salah satu bentuk penerapan dari metodologi agile hanya saja produk sudah harus diselesaikan dalam rentang waktu yang telah ditentukan dengan tujuan untuk melihat bagaimana performa produk ditengah pengguna (users), pengembang akan mempelajari bagaimana respon pengguna (users) terhadap produk tersebut. (Situmorang, 2020).

Adapun tahap Scrum yang akan di lakukan adalah:

1. Product Backlog

Product backlog adalah langkah pertama dalam Scrum untuk pengembang produk yang harus anda pahami. Tahapan ini bertujuan untuk menyusun daftar kebutuhan proyek tentang gambaran singkat tentang fungsionalitas yang diinginkan dari suatu produk oleh semua anggota tim yang terlibat dalam proses penelitian ini. Di tahap ini akan dilakukan penentuan tujuan. setelah diketahui tujuannya, maka dibagi menjadi bagian-bagian kecil yang bernilai dan layak untuk dikembangkan.

Di tahap ini kami akan menentukan daftar / list skala prioritas dalam mengerjakan bagian-bagian proyek. Kami akan menggunakan Ms.Project sebagai software manajemen proyek perancangan aplikasi mobile app.

2. Backlog Refinement

Pada tahap ini kami melakukan breakdown kebutuhan dan proses estimasi penghalusan backlog refinement sambil membuat perencanaan sprint.

3. Sprint Planning Meeting

Dalam jangka selama 4 minggu kami akan melakukan meeting untuk mencapai

target tertentu. Pada fase ini semua tim berkumpul untuk mengidentifikasi tugas masing-masing. Selain itu, jadwal rilis dari masing-masing tim pun dibicarakan di sini.

4. Daily Scrum

Daily scrum ini merupakan proses pembahasan update pekerjaan seluruh team setiap hari, dari senin ke jumat selama sprint berlangsung, pada tahap ini juga di diskusikan mengenai hambatan yang terjadi dan mencari solusi Bersama agar penelitian ini dapat berlangsung dengan baik dan menghasilkan output yang memuaskan.

5. Sprint Review Meeting

Sprint review meeting di lakukan setiap setiap sebuah sprint selesai, di tahap ini masing-masing mendemontrasikan task-task yang sudah di selesaikan.

6. Sprint Retrospective

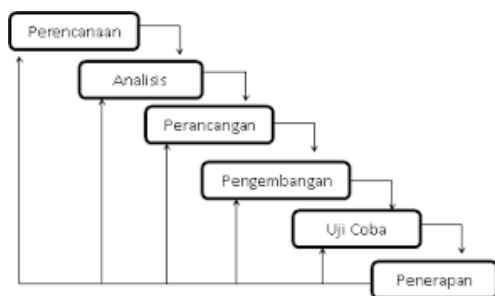
Pada tahap ini adalah dilakukan wawancara kepada user terhadap produk yang dihasilkan, user menyampaikan pendapat terhadap produk yang di hasilkan, setiap anggota penelitian menyampaikan evaluasi dan pendapat atas kinerja selama di lakukan scrum.

7. Implementasi

Berdasarkan interview kepada user, review, trial dan error, custom yang telah dilakukan maka produk yang dihasilkan siap di gunakan.

Roadmap Penelitian

Roadmap penelitian akan dilakukan dengan perencanaan, analisis, perancangan, pengembangan, uji coba dan penerapan, sesuai dengan gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Roadmap

Roadmap ini seiring sejalan dan bersinergi dengan Scrum sebagai framework metode penelitian, Berikut adalah table 1 yang merupakan framework Scrum dari setiap peneliti.

Tabel 1. Tabel tugas setiap peneliti

No	Job	Nama Peneliti	Roadmap
1	Product Owner	Poltak Pancarian Situmorang	Perencanaan
2	Scrum Master	Ridha Sefina Samosir, S.Si., M.Kom	Perancangan
3	Scrum Master	Arie Kusumawati, S.Kom., M.T.I. dan Felix Aristo	Analisis
4	Developer	Poltak Pancarian Situmorang	Pengembangan, uji coba & penerapan

3. LANDASAN TEORI

New Living translation

New living translation (NLT) pertama kali diterbitkan pada tahun 1996, NLT menjadi salah satu terjemahan Alkitab terpopuler di dunia berbahasa Inggris. Pengaruh NLT berkembang pesat, komite penerjemahan Alkitab memutuskan bahwa investasi tambahan dalam tinjauan ilmiah dan perbaikan teks dapat membuatnya lebih baik. Segera setelah publikasi awalnya, panitia memulai proses selama delapan tahun dengan tujuan meningkatkan tingkat presisi NLT yang lebih mudah dipahami tanpa mengorbankan kualitasnya. Naskah generasi kedua diselesaikan pada tahun 2004 dan direfleksikan dalam edisi terjemahan hidup baru ini. (Lesilolo, 2020).

Tujuan dari setiap terjemahan Alkitab adalah untuk menyampaikan makna dan isi teks Ibrani, Aram, dan Yunani kuno seakurat mungkin kepada pembaca kontemporer. Tantangan bagi penerjemah adalah menciptakan teks yang akan berkomunikasi dengan jelas dan kuat kepada pembaca saat ini seperti teks asli kepada pembaca dan pendengar di dunia alkitabiah kuno. terjemahan yang dihasilkan mudah dibaca dan dipahami, sekaligus secara akurat mengkomunikasikan makna dan isi teks asli Alkitab. NLT adalah teks yang sangat baik digunakan untuk belajar, membaca renungan, dan membaca dengan suara keras dalam sebuah kebaktian.

Peneliti percaya bahwa New Living Translation yang menggabungkan keilmuan alkitabiah terbaru, dengan gaya penulisan yang jelas dan dinamis, akan mengkomunikasikan firman Tuhan dengan kuat kepada semua orang yang membacanya.

Mobile Application

Mobile application adalah program komputer yang dirancang untuk berjalan pada perangkat genggam seperti PDA, asisten digital perusahaan atau telepon genggam. Aplikasi ini sudah ada pada telepon atau didownload oleh pelanggan dari toko aplikasi dan dari distribusi perangkat lunak mobile platform yang lain. (R. Islam, 2020)

Android

Android adalah sistem operasi seluler yang didasarkan pada versi modifikasi dari kernel Linux dan perangkat lunak sumber terbuka lainnya, yang dirancang terutama untuk perangkat seluler layar sentuh seperti ponsel cerdas dan tablet. (Authority, 2020) Android dikembangkan oleh konsorsium pengembang yang dikenal sebagai Open Handset Alliance dan disponsori secara komersial oleh Google. Android diluncurkan pada November 2007 dengan perangkat android komersial pertama diluncurkan pada September 2008 hingga saat ini mengalami berbagai improvisasi.

Bible

Adalah kumpulan teks atau buku agama suci untuk orang Kristen, Yahudi, Samaria, Rastafarian dan lain-lain. (Friedman, 2019). Bible muncul dalam bentuk antologi, kumpulan teks dalam berbagai bentuk yang semuanya dihubungkan oleh keyakinan bahwa sumber yang di telaah tersebut secara kolektif adalah wahyu ilahi. Teks-teks ini termasuk catatan sejarah yang berfokus pada teologi, himne, doa, peribahasa, perumpamaan, surat didaktik, erotika, puisi, dan nubuatan. Orang percaya biasa juga menganggap Alkitab sebagai produk inspirasi Ilahi.

Android Studio

Android Studio adalah lingkungan pengembangan terintegrasi (IDE) resmi untuk mengembangkan aplikasi android. Ini didasarkan pada IntelliJ IDEA, lingkungan pengembangan terintegrasi Java untuk perangkat lunak, dan menggabungkan alat pengeditan kode dan pengembangnya. (M. S. Ivan, 2010).

Untuk mendukung pengembangan aplikasi dalam sistem operasi android, Android Studio menggunakan sistem build berbasis gradle, emulator, template kode, dan integrasi Github. Setiap proyek di Android Studio memiliki satu atau beberapa modalitas dengan kode sumber dan file sumber daya. Modalitas ini mencakup modul aplikasi android, modul library, dan modul Google App Engine.

Android Studio menggunakan fitur Instant Push untuk mendorong perubahan kode dan sumber daya ke aplikasi yang sedang berjalan. Editor kode membantu pengembang dengan menulis kode dan menawarkan penyelesaian kode, refraksi, dan analisis. Aplikasi bawaan Android Studio kemudian dikompilasi ke dalam format APK untuk dikirim ke Google Play Store.

UML

Unified Modeling Language, (UML) adalah merupakan sistem arsitektur yang bekerja dalam OOAD (Object-Oriented

Analysis Design) dengan satu bahasa yang konsisten untuk menentukan, visualisasi, mengkontruksi dan mendokumentasi artefact (sepotong informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses rekayasa software, dapat berupa model, deskripsi, atau software) yang terdapat dalam sistem software. UML merupakan bahasa pemodelan yang paling sukses dari tiga metode Orientasi Obyek yang telah ada sebelumnya yaitu:

1. Grady Booch OOD (Object-Oriented Design)
2. Jim Rumbaugh OMT (Object Modeling Technique)
3. Ivar Jacobson OOSE (Object-Oriented Software Engineering)

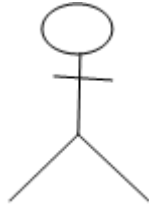
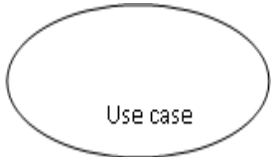
UML adalah bahasa pemodelan standar yang memiliki sintak dan semantik. UML (Unified Modeling Language) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma (berorientasi objek). Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan. (Bell, 2020)

Use Case Diagram

Use case diagram berfungsi memberikan kepastian pemahaman yang pas, tentang requirement atau juga kebutuhan sebuah sistem. Use Case Diagram dapat digunakan untuk mengidentifikasi, siapa yang sedang berinteraksi dengan sistem, dan juga apa yang harus dilakukan untuk sistem tersebut, biasanya digunakan untuk verifikasi. (SPARX, 2020).

Tabel 2 adalah tabel yang menjelaskan tentang simbol di Use Case Diagram.

Tabel 2. Use case diagram

No	Simbol	Arti
1		Aktor Untuk menyatakan orang yang akan menggunakan system.
2		Use case Untuk menyatakan tugas-tugas yang akan dilakukan Actor terhadap system.

Class Diagram

Class diagram adalah diagram statis. Ini mewakili tampilan statis dari suatu aplikasi. Class diagram tidak hanya digunakan untuk memvisualisasikan, mendeskripsikan, dan mendokumentasikan berbagai aspek sistem tetapi juga untuk membuat kode yang dapat dieksekusi dari aplikasi perangkat lunak. (Bell, The Class Diagram, 2020).

Class diagram menjelaskan atribut dan operasi kelas serta batasan yang dikenakan pada sistem. Class diagram banyak digunakan dalam pemodelan sistem berorientasi objek karena hanya diagram UML, yang dapat dipetakan secara langsung dengan bahasa berorientasi objek.

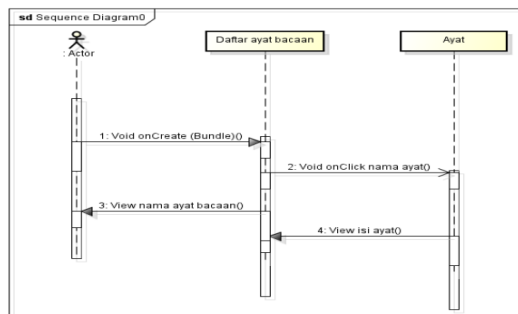
Class diagram menunjukkan kumpulan kelas, antarmuka, asosiasi, kolaborasi, dan batas. Ini juga dikenal sebagai diagram struktural.

Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar kelas dalam hal pertukaran pesan dari waktu ke waktu. Sequence diagram juga disebut diagram peristiwa.

Sebuah squence diagram adalah sebuah cara terbaik untuk memvisualisasikan dan memvalidasi berbagai skenario runtime

yang dapat membantu untuk memprediksi bagaimana sistem akan berperilaku dan untuk menemukan tanggung jawab yang mungkin perlu dimiliki kelas dalam proses pemodelan sistem baru. (Bell, The Squence diagram, 2020). Pada gambar 2 adalah bentuk Squence diagram dari system.



Gambar 2. Squence diagram

Penelitian Terdahulu

Selama pengamatan peneliti, belum ada penelitian terdahulu yang melakukan penelitian yang sama dengan peneliti, namun ada beberapa penelitian terdahulu yang memiliki tema penelitian yang hampir sama dengan penelitian yang di lakukan oleh peneliti saat ini, Adapun penelitian terdahulu diantaranya adalah sebagai berikut:

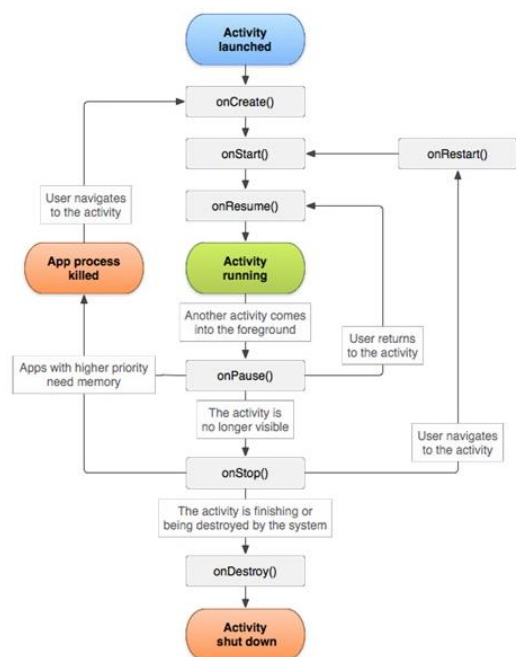
Penelitian pertama berjudul Tech Bible Mobile App oleh Seth Martin Crampton, dalam pengembangan ini Seth Martin Crampton melakukan studi pasca, studi pasca untuk mendapatkan ukuran kegunaan dari aplikasi yang dibuat bersama, studi pasca dengan melakukan survey dan wawancara apakah anda tertarik untuk mendownload aplikasi ini. Seth Martin Crampton juga melakukan trial & eror. (S.M.Crampton, 2020)

Penelitian ke dua berjudul Now the Bible Is an App: Digital Media and Changing Pattern of Religious Authority oleh Tim Hutchings. Metodologi yang digunakan adalah online survey dari 257 responden atas Bible App YouVersion. (Hutchings, 2014).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi yang di lakukan yaitu sedang dalam tahap desain UI/UX dari dashboard Bible App yang sesuai dengan keinginan user. Kami juga melakukan tahap perancangan life cycle dimulai dari Activity launched hingga ke akhir saat Activity shut down. Pada gambar 3 menunjukkan aktivitas *life cycle* dari perancangan system..



Gambar 3. Perancangan *life cycle activity*

Pengembangna Aplikasi

Beberapa telah di lakukan tahap pengkodean di Main Activity, karena Main Activity merupakan hal yang sebaiknya yang harus di lakukan karena berfungsi menampilkan user interface dari aplikasi yang sesuai dengan keinginan end-user, peneliti letakkan pada “setcontentview”. Main Activity juga di buat untuk berpindah dari satu tampilan ke tampilan lainnya dan menjalankan program lain.

Menambahkan String

Berikut adalah kode untuk menambahkan string di aplikasi.

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
<string name="my_text">
    New Living Translation String
</string>
</resources>
// Implement: [13]
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <string name="my_text">
        Psalm 147
{147:1} Praise ye the LORD: for [it is] good
to sing praises unto our God; for [it is]
pleasant; [and] praise is comely.
{147:2} The LORD doth build up Jerusalem:
he gathereth together the outcasts of Israel.
{147:3} He healeth the broken in heart, and
bindeth up their wounds.
{147:4} He telleth the number of the stars; he
calleth them all by [their] names.
{147:5} Great [is] our Lord, and of great
power: his understanding [is] infinite.
{147:6} The LORD lifteth up the meek: he
casteth the wicked down to the ground.
{147:7} Sing unto the LORD with
thanksgiving; sing praise upon the harp unto
our God:
{147:8} Who covereth the heaven with
clouds, who prepareth rain for the earth, who
maketh grass to grow upon the mountains.
{147:9} He giveth to the beast his food, [and]
to the young ravens which cry.
{147:10} He delighteth not in the strength of
the horse: he taketh not pleasure in the legs of
a man.
{147:11} The LORD taketh pleasure in them
that fear him, in those that hope in his mercy.
{147:12} Praise the LORD, O Jerusalem;
praise thy God, O Zion.
{147:13} For he hath strengthened the bars of
thy gates; he hath blessed thy children within
thee.
{147:14} He maketh peace [in] thy borders,
[and] filleth thee with the finest of the wheat.
{147:15} He sendeth forth his commandment
[upon] earth: his word runneth very swiftly.
{147:16} He giveth snow like wool: he
scattereth the hoar frost like ashes.
{147:17} He casteth forth his ice like
morsels: who can stand before his cold?

```

```

{147:18} He sendeth out his word, and
melteth them: he causeth his wind to blow,
[and] the waters flow. (Beers, 2021)
    </string>
</resources>

```

Merubah Audio Mp3 dan menyimpan ke SqlLite

Untuk memenuhi keinginan user kami juga sedang berusaha menambahkan audio kedalam aplikasi:

```

try {
MediaPlayer player = new MediaPlayer();
player.setAudioStreamType(AudioManager.
STREAM_MUSIC);
player.setDataSource();
player.prepare();
player.start();
} catch (Exception e) {
// Untuk melakukan handle exception}

```

Uji Coba Aplikasi

Uji coba aplikasi yang kami lakukan yaitu dengan menggunakan Teknik Black Box testing yang merupakan penelitian dengan melakukan pengamatan dan uji coba pada system yang di jalankan melalui indicator beberapa data uji dan mencoba fungsionalitas yang terdapat di dalam system yang telah di rancang. Pengujian ini berusaha menemukan perbaikan seperti:

- Fungsi – fungsi yang tidak benar yang terdapat di dalam Bible app.
- Kesalahan interface – interface di setiap page
- Permasalahan performance system
- Inisialisasi terminasi system yang di uji

Pada table 3 menunjukkan hasil pengujian system emnggunakan Black Box Testting sebagai model pengujiannya.

Tabel 3. Tabel Black Box Testing yang dilakukan terhadap Bible Application

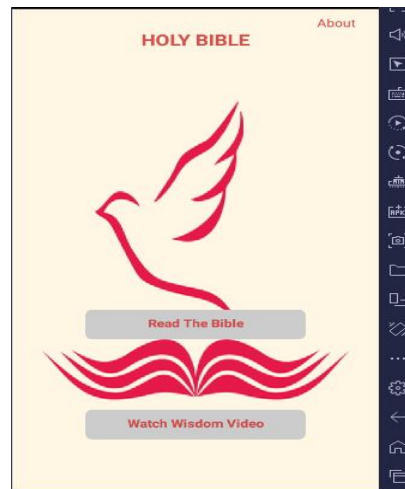
No	Pengujian	Kasus Pengujian	Hasil diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Button Read di activity 1 (home).	Klik button 'Read' The Bible di activity 1.	Page berhasil pindah ke activity 2	Sesuai	Berhasil
2	Button Read di activity 2.	Klik button 'Read' The Bible di activity 2.	Page berhasil pindah ke activity 3	Sesuai	Berhasil
3	Button Watch	Klik button 'Watch Wisdom Video' yang di pilih.	Page berhasil menampilkan video dan otomatis looping / menjalankan video yang di pilih	Sesuai	Berhasil
4	Button About	Klik button 'About di halaman Home.	Page berhasil pindah ke halaman 'About' dan menampilkan informasi tentang halaman 'About' tersebut	Sesuai	Berhasil
5	Button Next	Klik button 'Next' di setiap halaman yang di jumpai button next.	Page berhasil pindah ke halaman berikutnya	Sesuai	Berhasil
6	Button Back	Klik button 'Back' di setiap halaman yang di jumpai button 'Back'.	Page berhasil pindah ke halaman sebelumnya	Sesuai	Berhasil
7	Button Home	Klik button 'Home' di setiap halaman yang ada button 'Home'.	Page berhasil pindah ke halaman 'Home'	Sesuai	Berhasil

Hasil

Setelah melalui berbagai proses hingga melakukan uji coba system dan melakukan perubahan perbaikan, baik itu melalui interface, konten dan pengkodean maka hasil yang di dapatkan seperti tampilan di bawah ini:

GUI Home

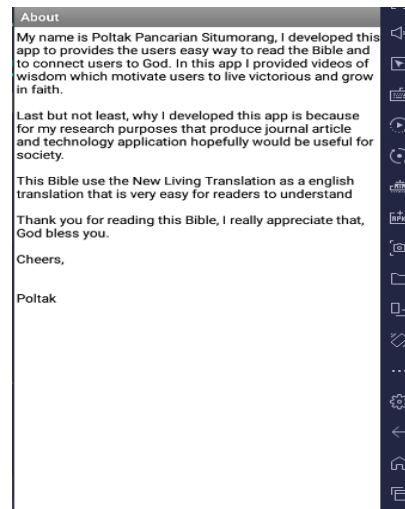
Pada gambar 4 adalah tampilan halaman home dari aplikasi Bible.



Gambar 4. Halaman home

Halaman About

Pada gambar 5 adalah tampilan dari halaman 'About', halaman ini muncul setelah menekan tombol About di menu home page.



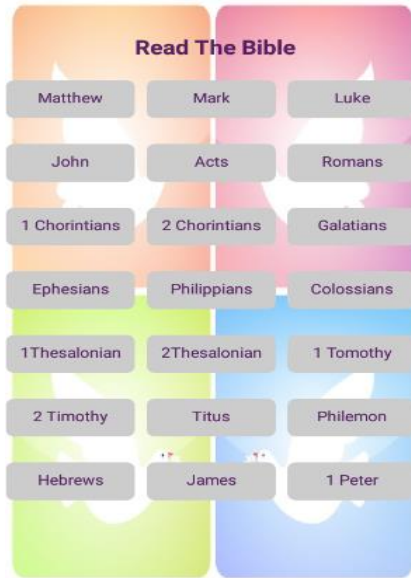
Gambar 5. Halaman about

Halaman Read

Gambar 6 adalah tampilan dari halaman 'Read the Bible', halaman ini muncul setelah menekan tombol 'Read the Bible' di menu home page:

Di halaman ini tersedia button-button dari setiap chapter meliputi: Matthew, Mark, Luke, John, Acts, Romans, 1 Corinthians, 2 Corinthians, Galatians, Ephesians, Philippians, Colossians, 1

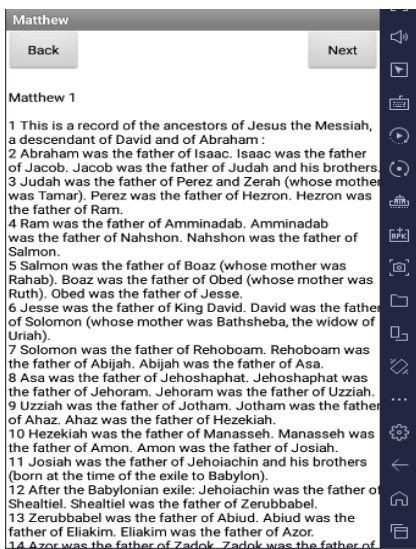
Thesalonian, 2 Thesalonian, 1 Timothy, 2 Timothy, Titus, Philemon, Hebrews, James, 1 Peter, 2 Peter, 1 John, 2 John, 3 John, Jude dan Revelation, seperti di gambar 6 di bawah ini.



Gambar 6. Halaman read

Matthew 1

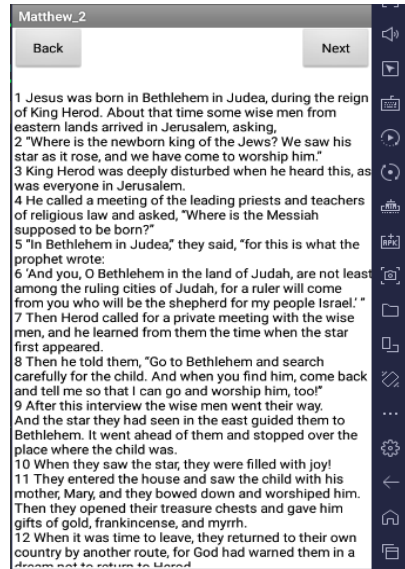
Gambar 7 adalah tampilan dari Matthew pasal 1, di layout atas kiri kanan adalah tombol back untuk Kembali ke halaman sebelumnya dan tombol next untuk pindah ke halaman selanjutnya.



Gambar 7. Halaman Matthew 1

Matthew 2

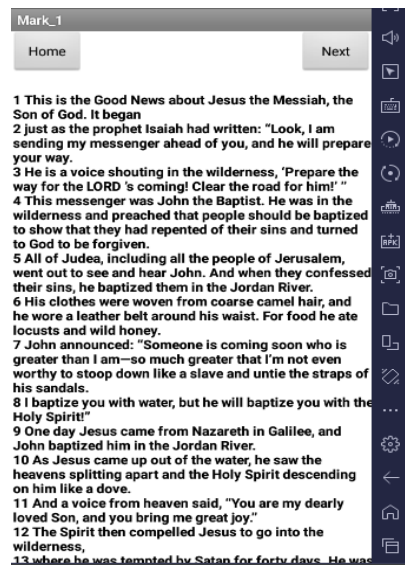
Pada gambar 8 menunjukkan tampilan dari Matthew pasal 1, scene ini muncul di karenakan user sebelumnya telah menekan tombol 'Next' di halaman Matthew 1.



Gambar 8. Halaman aMatthew 2

Mark 1

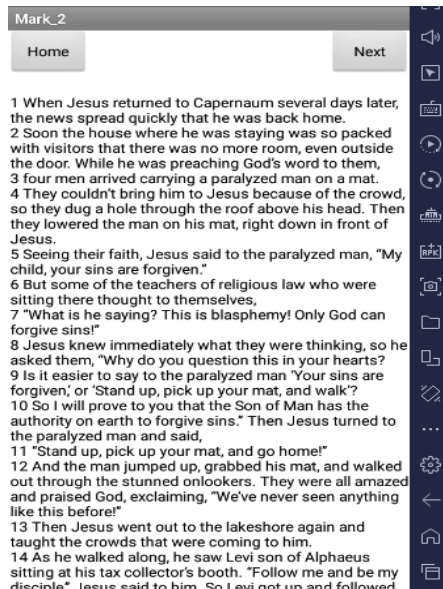
Pada gambar 9 adalah tampilan dari Mark pasal 1, screen ini muncul setelah menekan tombol Mark di halaman Home.



Gambar 9. Halaman Markus 1

Mark 2

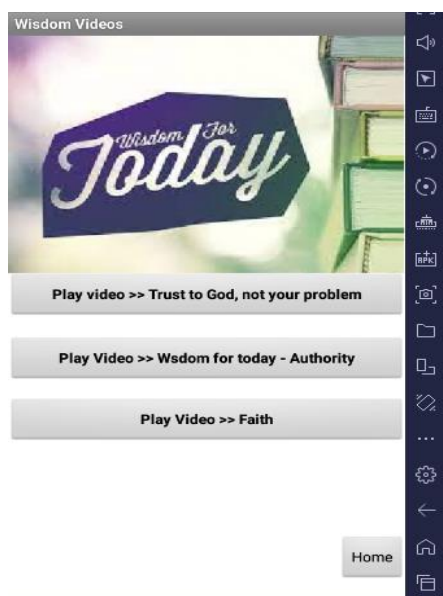
Pada gambar 10 menunjukkan tampilan dari Mark pasal 2, screen ini muncul setelah menekan button Next di halaman Markus pasal 1, dan seterusnya.



Gambar 10. Halaman Markus 2

Halaman Wisdom Videos

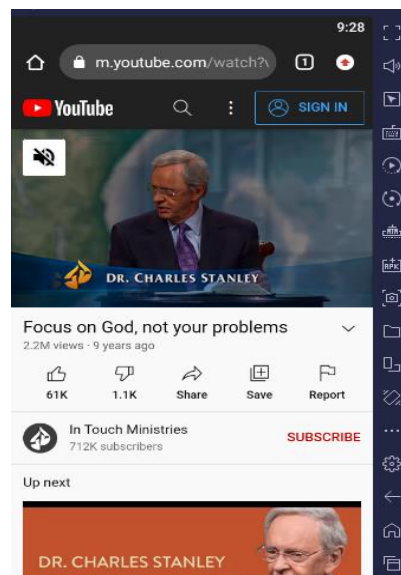
Pada gambar 11 adalah tampilan halaman dari Wisdom Video, activity ini muncul setelah menekan button 'Wisdom Video' di halaman Home.



Gambar 11. Halaman daftar video

Halaman Video Pertama Yang di Pilih User

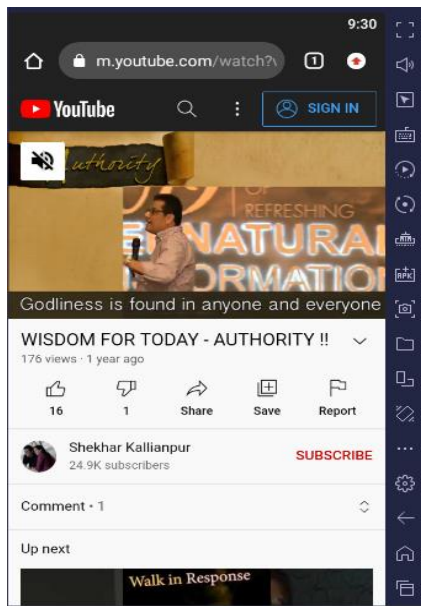
Pada gambar 12 adalah tampilan halaman dari Video yang di pilih, video ini berisi kalimat bijak untuk mendorong penonton / user untuk hidup benar dan bijaksana. Activity ini muncul setelah menekan daftar video yang di pilih di scene 'Wisdom Video', video akan di perbaharui setiap 1 bulan sekali oleh developer agar penonton mendapat informasi yang fresh dan terbaru.



Gambar 12. Halaman video yang dipilih setelah di klik

Halaman Video Kedua Yang di Pilih User

Pada gambar 13 adalah tampilan halaman dari Video ke-2 yang di pilih user, video ini berisi kalimat bijak untuk mendorong penonton / user untuk hidup benar dan bijaksana. Activity ini muncul setelah menekan daftar video yang di pilih di scene 'Wisdom Video', video ke-2 juga akan di perbaharui setiap 1 bulan sekali oleh developer agar penonton mendapat informasi yang fresh dan terbaru, begitu juga seterusnya untuk video yang ke-3:



Gambar 13. Halaman video yang di pilih

Button Home

Pada gambar 14 adalah tombol *Home*, tombol *home* ini apabila di klik / di tekan akan mengarahkan pengguna ke halaman Home.



Gambar 14. Tombol *Home*

5. KESIMPULAN

Responden dalam penelitian ini adalah end-user yang biasa menggunakan Bible Apps dan praktisi yang berjumlah 10 orang, atas saran reviewe peneliti juga telah melakukan wawancara kepada Pendeta / Pastor untuk mendapatkan inside atau ide dan wawasan tambahan yang berkaitan terhadap penelitian ini. Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan diketahui didapatkan kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan desain UI/UX akan di tingkatkan lagi dengan melibatkan Adobe XD agar hasil tampilan lebih baik lagi.

2. Bisa di publish di Google Play Store agar bisa di install oleh pengguna melalui internet di ponselnya masing-masing tanpa mengirimkan APK.
3. Di tambahkan menu Prayer Request apabila peneliti selanjutnya akan melakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini.

Pengembang juga akan berusaha mengakomodir segala keinginan user, karena user disini adalah stakeholder dalam penggunaan aplikasi ini, pengembang mendapati bahwa semakin banyak responden maka akan semakin banyak inputan / inside yang di dapat untuk kemajuan hasil dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Authority, A. (2020, August 22). *What is Android*. Diambil kembali dari What is Android: <https://www.youtube.com/watch?v=ICircPalo6o>
- Beers, R. (2021, January 7). *New Living Translation*. Diambil kembali dari [www.tyndale.com:](http://www.tyndale.com/) <http://www.tyndale.com/nlt/>
- Bell, D. (2020, August 12). *An introduction to the Unified Modeling Language*. Diambil kembali dari IBM: www.ibm.com/developerworks/rational/library/769.html
- Bell, D. (2020, September 20). *The Class Diagram*. Diambil kembali dari [www.ibm.com:](http://www.ibm.com/developerworks/rational/library/content/RationalEdge/sep04/bell) <https://www.ibm.com/developerworks/rational/library/content/RationalEdge/sep04/bell>
- Bell, D. (2020, September 22). *The Sequence diagram*. Diambil kembali dari [www.ibm.com:](https://www.ibm.com/developerworks/rational/library/3101.html) <https://www.ibm.com/developerworks/rational/library/3101.html>
- Friedman, R. E. (2019). *Who Wrote the Bible*. San Diego: Simon & Schuster. Diambil kembali dari Who Wrote the Bible.
- Hutchings, T. (2014). *Now the Bible Is and App: Digital Media and Changing Pattern of Religious Authority*. New York: Routledge.

- Lesilolo, R. (2020, August 17). *Sejarah Alkitab NLT (New Living Translation)*. Diambil kembali dari www.kuisalkitab.id: <https://www.kuisalkitab.id/artikel-khusus/sejarah-alkitab-ntl/>
- M. S. Ivan, e. a. (2010). *Mengembangkan Aplikasi Enterprise Berbasis Android*. Jakarta: GM.
- R. Islam, e. a. (2020, August 19). *Mobile application and its global impact*. Diambil kembali dari www.researchgate.net: <https://www.youtube.com/watch?v=ICircPalo6o>
- S.M.Crampton. (2020, September 17). *Tech Bible mobile app*. Diambil kembali dari www.digitalcommons.wpi.edu: <https://digitalcommons.wpi.edu/iqp-all/3003/>
- Situmorang, P. P. (2020, Agustus 12). *Managing an ERP Project*. Diambil kembali dari www.poltakpancariansitumorang.com: <https://www.poltakpancariansitumorang.com/post/managing-an-erp-project>
- SPARX. (2020, September 17). *The Use Case Model*. Diambil kembali dari www.sparxsystems.com: http://www.sparxsystems.com/resources/tutorial/use_case_model.html