BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di tengah gejolak transformasi teknologi yang mempengaruhi hampir setiap aspek kehidupan manusia, gereja tidak dapat mengabaikan peran krusial dari inovasi digital dalam memenuhi tugas misi mereka (Bintang, Tangko, Yanti, Padatu, dan Palinggi, 2023). Salah satu alternatif solusi yang diterapkan oleh gereja untuk tetap menjalankan proses beribadah bagi para jemaatnya adalah melalui mengunggah konten/video khotbah di platform digital. Penatalayanan adalah orang yang dipercaya dan diberihak serta tanggung jawab untuk mengepalai mengatur dan mengerjakan segala sesuatu yang dipercayakan kepadanya (Simamora, Tumanggor, Sinaga, Hasugian, Tumangger, Marpaung, & Pasaribu, 2022). Seorang pempimpin jemaat harus memperlihatkan kepedulian yang penuh kasih saying terhadap seluruh anggota jemaat. Pemimpin jemaat yang memedulikan anggota jemaat bisa seorang pendeta/pastor dan bisa juga seorang penginjil/guru Injil (Mau dan Nubatonis, 2020). Media-media seperti aplikasi dan website akan sangat mempercepat proses pengumpulan data dan juga penyebaran layanan secara masif. Gereja semakin banyak berinvestasi dalam aplikasi mobile untuk meningkatkan keterlibatan kaum muda dan memfasilitasi pertumbuhan spiritual mereka (Ojo, Adelaja, Adio, dan Afolaranmi, 2024, h. 63).

Salah satu gereja yang menerapkan sistem ini adalah Gereja Mawar Sharon (GMS) yang juga memiliki aplikasi khusus untuk jemaat mereka dengan nama "GMS Church". Dalam rangka memberikan pelayanan yang berkelanjutan dan mengena kepada umat kristen secara khusus dalam situasi apapun Gereja tidak boleh berhenti dalam penatalayanan sebagai bagian penggembalaan (Hutahaean, Silalahi, & Simanjuntak, 2020). Aplikasi GMS *Church* ini bisa digunakan oleh jemaat untuk mengakses berbagai layanan dari GMS, Salah satu program yang berhasil diterapkan adalah *Connect Group* (CG). CG merupakan komunitas di Gereja Mawar Sharon, di mana jemaat dipertemukan dengan keluarga rohani untuk

dibimbing agar semakin serupa dengan Kristus (Harjanto, Ellitan, & Muljani, 2021, h. 25). bahwa keberadaan komunitas ini (CG) berdampak pada peningkatan jumlah jemaat dan misi penginjilan di gereja (Ismail, Sihombing, Manurung, Sismudjito, & Sitorus, 2022, h. 3). Oleh karena itu untuk menjaga dan memastikan kepuasan user terhadap aplikasi GMS *Church* diperlukan perbaikan dari segi kekurangan dan masalah terkait *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX).

Melalui hasil kuisioner UEQ & wawancara dari beberapa *user*, jemaat aktif, serta pihak internal dari GMS, dapat diperoleh bahwa tampilan antarmuka aplikasi yang kurang efisien dan membingungkan, dapat dilihat dari penggunaan warna yang salah terhadap tombol-tombol pada beberapa bagian dan kurang terlihat dengan jelas fungsionalitasnya (*hidden button*) sehingga kurang *user-friendly.* Didukung juga dengan adanya pengembangan berkelanjutan dari pihak GMS *Church*-nya dengan melakukan studi banding dengan aplikasi "Bible" dari Life Church. Studi banding ini diadakan demi mengembangkan aplikasi GMS Church itu sendiri secara holistik dengan menambahkan fitur gamifikasi, semakin banyak pengembang aplikasi mobile yang memasukkan elemen gamifikasi ke dalam aplikasi mereka untuk memperkaya pengalaman pengguna (Bitrian, Buil, & Catalan, 2021). Berkaitan juga dengan service atau layanan yang sudah ada sekarang seperti *Connect Group*. Dari situ bisa menjadi salah satu faktor pertimbangan untuk melanjutkan fitur di dalam aplikasi GMS Church sekarang dengan menambahkan *gamification* guna merangkul jemaat-jemaat baru melalui pengembangan ini.

Aplikasi yang sudah di *publish* sejak tahun 2020 ini terakhir kali update pada 4 Mei 2024 tetapi belum menunjukan perubahan yang signifikan, pembaharuan yang dilakukan hanya perubahan minor yang tidak tertulis jelasnya dan *bug patches*. Oleh karena itu, penulis mengusulkan solusi untuk melakukan perancangan ulang UI/UX aplikasi GMS Church untuk menunjang fungsi dan fitur layanan dari aplikasi GMS *Church* terutama dari tampilan antarmuka aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang sudah dijelaskan. Berikut merupakan masalah-masalah yang terdapat pada aplikasi GMS *Church*:

1. Masalah Sosial/Lapangan: Pengguna/*user* mengalami kesulitan dalam menggunakan Aplikasi GMS *Church*
2. Masalah Desain: *Layout* elemen visual seperti *button* yang kurang efisien penempatannya. Kemudian, secara *information architecture* mempengaruhi *user experience* selama menggunakan aplikasi melalui hirarki visual yang kurang efektif implementasinya terhadap program & fitur layanan dari GMS *Church*

Sehingga, rumusan masalah pada topik adalah Bagaimana perancangan ulang desain UI/UX Aplikasi GMS Church?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menyelesaikan perancangan ulang tampilan antarmuka, meningkatkan *user experience*, meningkatkan *usability* aplikasi dengan menambahkan gamifikasi di dalam aplikasinya, serta meningkatkan efektifitas aplikasi sebagai media beribadah pengguna. Target pengguna aplikasi GMS *Church* dapat dibatasi berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang tertulis diatas dengan batasan masalah sebagai berikut.

Objek perancangan dalam penelitian ini mencakup pengembangan media informasi, yang berfokus pada aplikasi GMS *Church*. Aplikasi ini dirancang sebagai sarana pendukung dan fasilitas untuk mempermudah jemaat GMS dalam menjalankan kegiatan ibadah, dengan tujuan meningkatkan pengalaman beribadah secara lebih efektif dan interaktif.

Target STP dalam perancangan ini adalah semua jenis kelamin, target primer usia mulai dari 18-29 Tahun, dan target sekunder usia mulai dari 17 kebawah dengan pendidikan minimal SMA, SES B, dan berdomisili di Jabodetabek. Target STP pada perancangan ini dibagi menjadi target primer dan target sekunder, hal ini dilakukan karena Gereja Mawar Sharon memiliki banyak sekali cabang dan jemaat. Target geografisnya adalah masyarakat yang tinggal di daerah JABODETABEK yang memiliki pendidikan minimal SMA dengan SES B.

Konten Perancangan akan diutamakan pada peningkatan *user interface* & *user experience* selama menggunakan aplikasi GMS Church. Hal-hal seperti

penempatan fitur dan akses kepada berbagai layanan yang disediakan oleh pihak GMS juga akan dipertimbangkan untuk mencapai peningkatan tersebut.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Dengan dilakukannya peracangan ulang media informasi aplikasi GMS Church dapat disimpulkan Tujuan dari tugas akhir ini adalah Perancangan Ulang UI/UX aplikasi GMS Church.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan ulang UI/UX aplikasi GMS Church bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses berbagai fitur yang mendukung kegiatan ibadah jemaat. Seiring perkembangan teknologi, aplikasi gereja memegang peranan penting sebagai platform digital yang membantu jemaat terhubung, mengakses informasi, dan mengikuti acara ibadah dengan lebih mudah. Oleh karena itu, perancangan ulang ini dilakukan untuk menghadirkan antarmuka dan pengalaman pengguna yang lebih intuitif, efisien, serta sesuai dengan kebutuhan jemaat GMS Church.

1. Manfaat Teoretis:

   Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi PERANCANGAN ULANG UI/UX APLIKASI GMS CHURCH. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam memahami pentingnya aspek desain dalam konteks aplikasi keagamaan, serta memperkaya diskusi ilmiah terkait penerapan metode desain yang berpusat pada pengguna dalam menciptakan pengalaman digital yang efektif dan mendukung misi keagamaan.

2. Manfaat Praktis:

   Penelitian ini diharapkan menjadi pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi PERANCANGAN ULANG UI/UX APLIKASI GMS CHURCH. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis bagi pengembang aplikasi GMS Church, sehingga dapat menyempurnakan antarmuka dan pengalaman pengguna sesuai dengan kebutuhan jemaat. Dengan desain yang lebih user-friendly dan fungsional, aplikasi diharapkan dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan jemaat

dalam berbagai kegiatan gereja, mempermudah akses informasi, serta mendukung kelancaran ibadah. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi gereja-gereja lain yang ingin mengembangkan aplikasi serupa untuk komunitas mereka.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA