Jurnal Ilmiah INFINITY
Innovation in Informatics and Information System Technology
Vol. 2, No 1, (2026) Maret, Page 22-31
ISSN (Media Online): 3090-286X
Terbit Online: https://journalfikomunika.com/jfkum/index

Perancangan Aplikasi Pembelajaran Sekolah Minggu Gereja Toraja Jemaat Pniel Hoyane Berbasis Android

Misawana[1,*], Hamdan Dangkang[2], Yusran[3]

[1] Fakultas Ilmu Komputer, Sistem Informasi, Universitas Tomakaka, Mamuju, Indonesia
[2] Manajemen Informatika, AMIK Tomakaka, Majene, Indonesia
[3] Fakultas Ilmu Komputer, Sistem Informasi, Universitas Tomakaka, Mamuju, Indonesia
Email: [1]misawana312002@gmail.com, [2]hdkart2020@gmail.com, [3]yoesbone@gmail.com
(*: coressponding author)

Submitted 01-29-2026; Accepted 03-11-2026; Published 03-31-2026

Abstrak-Perancangan Aplikasi Pembelajaran Sekolah Minggu Gereja Toraja Jemaat Pniel Hoyane Berbasis Android. Sekolah minggu gereja toraja jemaat pniel hoyane sedikit tertinggal mengenai kemajuan teknologi kususnya dalam penggunaan aplikasi pembelajaran sekolah minggu. Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk mengembangkan, memotivasi dan juga mengajak anak sekolah minggu untuk belajar tentang firman Tuhan. metode yang di gunakan adalah metode waterfall. hasil perancangan menggunakan bahasa pemprograman sublimetext, kodular klotin. dari hasil implementasi terlihat bahwa aplikasi pembelajaran berjalan dengan baik dan mudah di gunakan oleh anak sekolah minggu dan guru sekolah minggu.
Kata Kunci: Applikasi, Sekolah Minnggu, Gereja Toraja, Android

Abstract-*Design of an Android-Based Sunday School Learning Application for the Toraja Church Congregation of Pniel Hoyane. The Sunday school of the Toraja Church congregation of Pniel Hoyane is somewhat behind in technological advancements, especially in the use of Sunday school learning applications. The purpose of writing this thesis is to develop, motivate, and encourage Sunday school children to learn about the word of God. The method used is the waterfall method. The design results use the Sublimetext, Kodular, and Kotlin programming languages. From the implementation results, it is evident that the learning application runs well and is easy to use by Sunday school children and Sunday school teachers.*
Keywords*: Keywords: Application, Sunday School, Toraja Church, Android*

1. PENDAHULUAN

Dalam perkembangan kecanggihan teknologi yang begitu pesat dengan kecanggihanya di era sekarang ini, mengharuskan setiap orang harus dapat mengikutinya agar tidak tertinggal dengan kecanggihan teknologi dan khususnya pemanfaatan teknologi misalnya dalam pengembangan Aplikasi pembelajaran Sekolah Minggu di kembangkan untuk mempermuda dan membantu anak-anak Sekolah minggu dalam mengenal dan lebih mendalami tentang ajaran-ajaran Alkitab. Oleh karena itu Perancangan Aplikasi Pembelajaran Sekolah Minggu Gereja Toraja jemaat pniel Hoyane Sangat penting sehingga dengan demikian membuat penulis tertarik untuk membuat aplikasi untuk lebih meingkatkan motivasi sekolah minggu belajar tentang alkitab.Gereja Toraja Jemaat Pniel Hoyane merupakan salah satu Gereja yang ada di Desa Hoyane, Kecamatan Seko, Kabupaten Luwu Utara. Sekolah Minggu Gereja Toraja Jemaat Pniel Hoyane merupakan Gereja yang sedikit tertinggal mengenai kemajuan teknologi contohnya seperti aplikasi pembelajaran pedalaman Alkitab, dimana sekolah minggu hanya bisa belajar banyak tentang Alkitab di Gereja yang memakai waktu hanya kurang lebih 2 jam. Tentunya ini merupakan salah satu keterlambatan bagi Anak sekolah minggu gereja toraja jemaat Pniel Hoyane untuk banyak belajar tentang Alkitab.

Permasalahan utama yang dihadapi Sekolah Minggu Gereja Toraja Jemaat Pniel Hoyane adalah keterbatasan media pembelajaran yang masih bersifat tradisional, hanya berlangsung sekitar dua jam setiap minggu, serta belum adanya pemanfaatan aplikasi berbasis Android sebagai sarana pendukung pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan anak-anak kurang memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mendalami ajaran Alkitab di luar jam ibadah.

Jurnal Ilmiah INFINITY
Innovation in Informatics and Information System Technology
Vol. 2, No 1, (2026) Maret, Page 22-31
ISSN (Media Online): 3090-286X
Terbit Online: https://journalfikomunika.com/jfkum/index

Solusi yang diharapkan dari penelitian ini adalah pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis Android yang interaktif, sederhana, dan mudah digunakan, sehingga anak-anak dapat mengakses materi Alkitab, lagu rohani, kuis, serta kisah-kisah Alkitab kapan saja dan di mana saja. Dengan adanya aplikasi ini, pembelajaran diharapkan lebih menarik, efektif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar anak-anak Sekolah Minggu.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan mengenai perancangan aplikasi pembelajaran berbasis android. [1] N. Azis, G. Pribadi, dan M. S. Nurcahya, "Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android," IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika, vol. 4, no. 3, pp. 1–5, 2020. menjelaskan bahwa Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengatur, dan mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar siswa agar dapat menarik sehingga dapat menambah minat dan mendorong siswa dalam belajar. [2] S. Edriati, L. Husnita, E. Amri, A. A. Samudra, dan N. Kamil, "Penggunaan MIT App Inventor untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android," E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, vol. 12, no. 4, pp. 652–657, 2021.menjelaskan bahwa . Teknologi bisa digunakan oleh guru untuk mengajar dan membagikan materi kepada siswa agar mudah menarik, danmenyenangkan bagi pelajar salah satu teknologi yang sangat jarang di gunakan oleh guru yaitu media pembelajaran android. melalui pelatihan ini bisa membantu dan melatih para guru dalam membuat media pembelajaran berbasis android yang menarik, dan menyenangkan bagi pelajar. [3] A. F. Zuhri, F. B. Larasati, G. Gunawan, S. Solikhun, dan S. M. Manik, "Dasar-Dasar Pemrograman Android," 2021. menjelaskan bahwa Dasar-Dasar tentang Pemrograman Android .Android merupakan sistem operasi yang di gunakan pada telepon genggam kita yang menggunakan linux sebagai landasan sistem operasi android. [4] D. Vebriyanti, R. Suppa, dan S. Paembonan, "Pengembangan Aplikasi Berbasis Android," 2022. menjelasskan bahwa pengertian dari android yaitu operasi mobile berbasis kernel Linux yang di kembangkan oleh android Inc dan kemudian di akusisi oleh pihak google. Sistem operasi android sumber terbuka sehingga para programer dapat menciptakan suatu aplikasi dengan mudah. [5] J. Sigalingging dan D. Tando, "Sejarah dan Peran Gereja dalam Pendidikan Iman," 2022.menjelaskan bahwa gereja adalah beberapa kelompok atau organisasi orang kristen yang menggunakan istilah "Gereja" yang berakar pada eklesiologi, yang merujuk pada jemaat pertama yang Yesus dirikan orang-orang yang mengikutnya.

Dari penelitian-penelitian tersebut, terlihat bahwa fokus utama masih pada mata pelajaran formal seperti Bahasa Inggris, Pendidikan Pancasila, atau pelatihan guru dalam membuat aplikasi pembelajaran. Belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan aplikasi pembelajaran untuk konteks non-formal berbasis gereja, khususnya Sekolah Minggu. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengangkat konteks unik Gereja Toraja Jemaat Pniel Hoyane, serta menyediakan fitur khusus berupa materi Alkitab, lagu rohani, kuis interaktif, dan kisah-kisah Alkitab. Hal ini menjadikan penelitian ini berbeda karena berorientasi pada pendidikan iman anak-anak di lingkungan gereja.

Tujuan penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan aplikasi pembelajaran Sekolah Minggu berbasis Android menggunakan Kodular, yang dapat membantu anak-anak belajar Alkitab secara mandiri dan interaktif. Harapan dari penelitian ini adalah aplikasi yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi belajar anak-anak, mempermudah guru dalam menyampaikan materi, serta menjadi model pengembangan media pembelajaran non-formal berbasis teknologi di lingkungan gereja. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata dalam mengisi kekosongan media pembelajaran digital di Sekolah Minggu, sekaligus memperkuat peran teknologi dalam mendukung pendidikan iman anak-anak di Gereja Toraja.

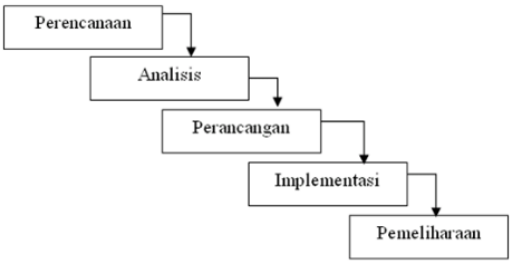
2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang di gunakan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall atau yang sering di sebut dengan metode air terjun karena merupakan model prosedur pengembangan perangkat secara berturut-turut atau tersusun. Metode w*aterfall* merupakan salah satu model SDLC *(System Develoment Life Cycle)* yang jugs di gunakan dalam pengembangan sistem informasi atau perangkat lunak. ada beberapa fase yang Metode *waterfall* yaitu fase dimulai dari fase perencanaan, analisis, perancangan, analisis, perancangan implementasi hingga pemeliharaan sistem. ini merupakan metedologi umum yang di gunakan untuk pengembangan sistem

Jurnal Ilmiah INFINITY
Innovation in Informatics and Information System Technology
Vol. 2, No 1, (2026) Maret, Page 22-31
ISSN (Media Online): 3090-286X
Terbit Online: https://journalfikomunika.com/jfkum/index

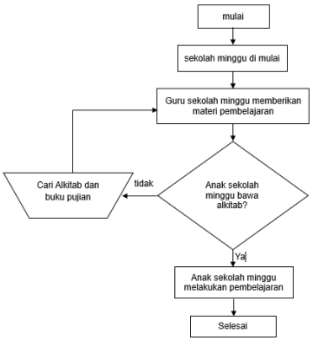
informasi. berikut contoh gambarnya adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Metode Tahapan Interfall

2.2 Analisis Sistem Berjalan

Berikut analisis sistem berjalan, Gambar di bawah ini merupakan alur analisa sistem yang berjalan masih sederhana dan manual yaitu setiap kegiatan atau ibadah sekolah minggu tidak menggunakan aplikasi pembantu dan hanya bisa menyampaikan atau mengajar sekolah minggu dengan cara membaca dan bercerita. tujuan Analisa sistem ini yaitu untuk membuat sistem yang baru agar terkomputerisasi sehinggah dapat lebih efektif efisien,

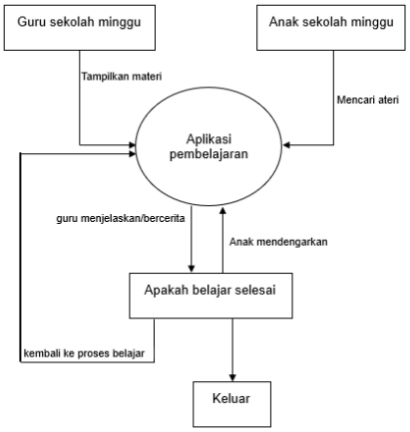


Gambar 2. Sistem yang berjalan

2.3 Rancangan Sistem Yang Di usulkan

Rancangan sistem yang di usulkan adalah gambaran yang di gunakan oleh program yang akan di kerjakan berdasarkan hasil analisa yang berjalan yang di gambarkan melalui alur tersebut

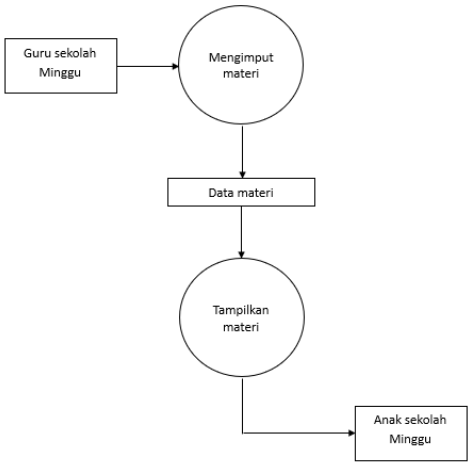
Diagram Kontext dibawah ini memperlihatkan alur sistem dimana guru sekolah minggu menampilkan materi yang akan di pelajari oleh anak sekolah minggu yang akan di ceritakan oleh guru kemudian di dengarkan oleh anak sekolah minggu.



Gambar 3. *Diagram Konteks* yang di usulkan

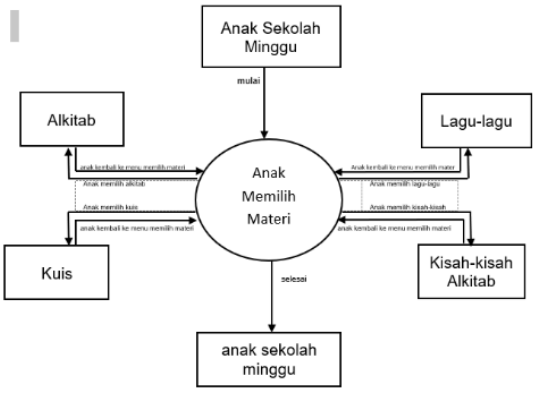


Gambar 4. *DFD* Level 0 yang di usulkan

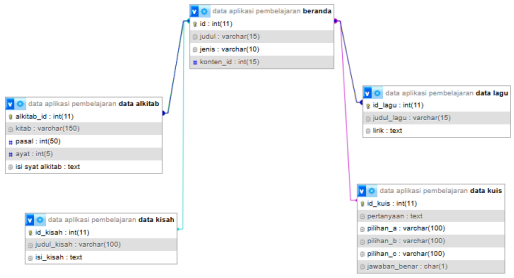


Gambar 5. *DFD* Level 1 yang di usulkan

Jurnal Ilmiah INFINITY
Innovation in Informatics and Information System Technology
Vol. 2, No 1, (2026) Maret, Page 22-31
ISSN (Media Online): 3090-286X
Terbit Online: https://journalfikomunika.com/jfkum/index



Gambar 5. *DFD* Level 2 yang di usulkan



Gambar 6. *Relase Database*

Pada bagian beranda pada relasi database di atas terlihat relasinya yang di mana dari beranda terhubung ke halaman alkitab, dari beranda ke halaman lagu, dari halaman beranda terhubung ke kuis dan halaman beranda ke halaman kisah-kisah.

Kamus data merupan penjelasan tentang suatu data yang yang berada pada relasi database yang di uraikan dalam bentuk tebel berikut

Tabel 1. Tabel Alkitab

No	Name	Type	Size	ekstra
1	Id_Alkitab	Int	11	Primary
2	Kitab	Varchar	150	
3	Pasal	Int	50	
4	Ayat	Int	5	
5	Isi Ayat Alkitab	Text		

Tabel alkitab merupakan ranncangan tabel data untuk menyimpan data atau materi pada aplikasi yang akan di masukkan seperti alkitab_id, nama kitab alkitab, pasal alkitab, ayat alkitab, dan isi ayat alkitab.

Tabel 2. Tabel Lagu-lagu

No	Name	Type	Size	Ekstra
1	Id_lagu	Int	11	Primary
2	Judul_lagu	varchar	15	
3	Lirik_lagu	Text	150	

Pada tabel lagu-lagu merupakan ranncangan tabel data untuk menyimpan data atau materi pada aplikasi yang akan di masukkan seperti lagu_id, judul lagu, dan lirik lagu

Tabel 3. Kuis Alkitab

No	Name	Type	Size	Ekstra
1	Id_Kuis	int	11	Primary
2	Pertanyaan	Text		
3	Pilihan_a	varchar	100	
4	Pilihan_b	varchar	100	
5	Pilihan_c	varchar	100	
6	Jawaban benar	Chart		

Tabel kuis merupakan ranncangan tabel data untuk menyimpan data atau materi pada aplikasi yang akan di masukkan seperti pilihan_a, pilihan_b, pilihan_c, dan jawaban benar.

Tabel 4. Kisah-Kisah Alkitab

No	Name	Type	Size	eksxtra
1	Id_Kisah	int	11	Primary
2	Judul_kisah	varchar	100	
3	Isi kisah	Text		

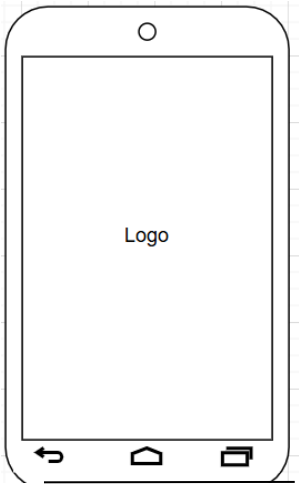
Tabel kisah di atas merupakan perancangan tabel data untuk menyimpan materi pada aplikasi yang akan di masukkan seperti kisah_id, judul kisah, dan isi kisah.

Rancangan *user interfaces Program* Berikut ini contoh perancangan program user interface atau desain Aplikasi Pembelajaran Sekolah Minggu Gereja Toraja Jemaat Pniel Hoyane.

1. Desain Tampilan Halaman Utama

   Pada gambar di bawah ini merupakan desain Tampilan Halaman utama yang merupakan layar pertama yang pertama kali akan muncul ketika kita akan membuka aplikasi.

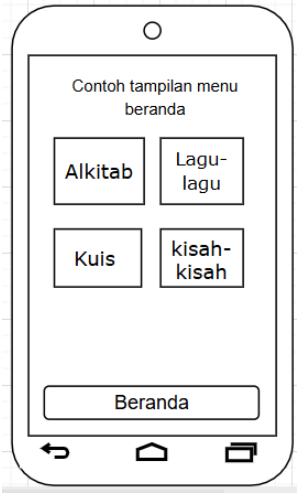
Jurnal Ilmiah INFINITY
Innovation in Informatics and Information System Technology
Vol. 2, No 1, (2026) Maret, Page 22-31
ISSN (Media Online): 3090-286X
Terbit Online: https://journalfikomunika.com/jfkum/index



Gambar 7. Desain Tampilan Halaman Utama

2. Desain Tampilan Beranda

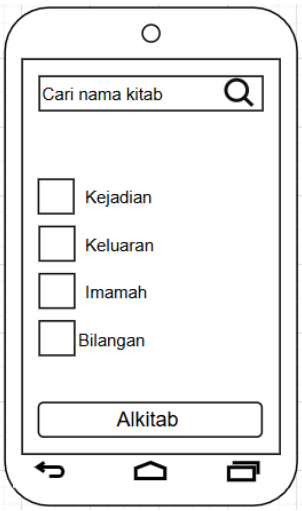
Halaman beranda ini merupakan tampilan yang di desain dengan gambar dan di beri pilihan menu seperti alkitab, lagu-lagu, kuis, dan kisah-kisah. dimana kita akan memilih menu yang akan kita buka contohnya. Berikut contoh tampilanya sebagai berikut:



Gambar 8. Desain Tampilan Beranda

3. Desain Tampilan Halaman

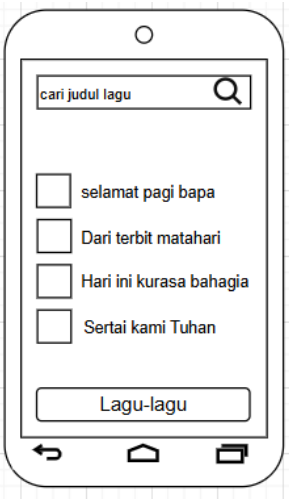
Berikut desain tampilan halaman Alkitab yang merupakan tapilan dari menu yang di pilih sebelumnya dari halaman beranda yang menampilkan tampilan daftar alkitab dari perjanjian lama sampai perjanjian baru.dan kemudian akan memilih atau langsung mencari kitab yang akan di baca atau di pelajari. Berikut contoh tampilanya sebagai berikut



Gambar 9. Desain Tampilan Halaman Alkitab

4. Desain Tampilan halaman Puji-Pujian

Desain Tampilan halaman Puji-Pujian yang menampilkan daftar-daftar lagu rohani anak sekolah minggu yang akan kita pilih dan bisa juga kita cari melalui al untuk di nyanyikan dan di pelajari. Berikut contoh tampilanya sebagai berikut:

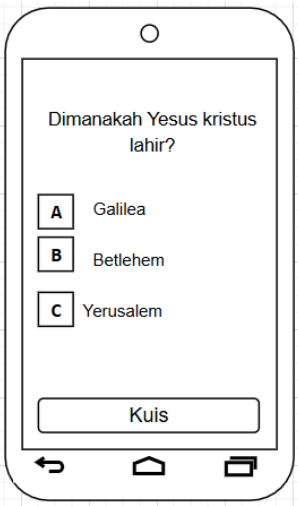


Gambar 10. Desain Tampilan Halaman Puji-Pujian

5. Desain Tampilan Halman Kuis

Desain tampilan Halaman kuis merupakan tampilan yang menampilkan soal dan pilihan yang akan di beri menu a, b, c. untuk memilih jawaban yang menurut kita benar. Berikut contoh tampilanya adalah sebagai berikut.

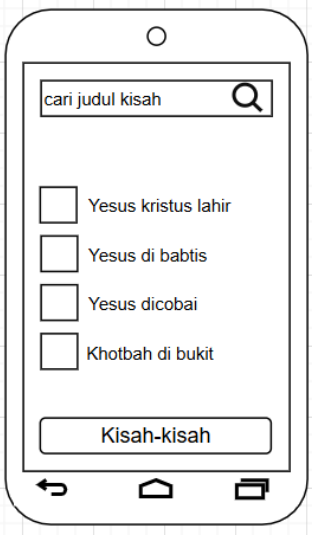
Jurnal Ilmiah INFINITY
Innovation in Informatics and Information System Technology
Vol. 2, No 1, (2026) Maret, Page 22-31
ISSN (Media Online): 3090-286X
Terbit Online: https://journalfikomunika.com/jfkum/index



Gambar 11. Desain Tampilan Halaman Kuis

6. Desain Tampilan Halaman Kisah Alkitab

Desain Tampilan halaman kisah ini menampilkan cerita dari kisah tokoh alkitab yang akan di pelajari dan kita akan memili dan mencari tokoh dari daftar yang tersedia untuk kita buka dan di pelajari. berikut contoh gambarnya adalah sebagai berikut.



Gambar 12. Desain Tampilan Halaman Kisah

7. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian merupakan rangkaian daftar tabel yang menunjukan sebuah tahap yang lengkap pada persiapan, pelaksanaan dan penyusunan laporan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi pembelajaran ssekolah minggu ini di rancang untuk mengajak anak-anak belajar mandiri dan ikut terlibat dalam kegiatan sekolah minggu, meningkatkan minat anak sekolah minggu belajar dan mendalami firman Tuhan dan juga membantu guru sekolah minggu untuk megajar. melihat dari kegiatan ibadah atau belajar sekolah minggu yang di lakukan secara manual dan mendengarkan cerita yang di sampaikan oleh guru sekolah minggu yang di lakukan hanya di gereja kurang lebi 2 jam lamanya dan juga tdak ada media pembelajaran seperti aplikasi yang di gunakan. maka dari itu aplikasi ini di rancang untuk mengajak anak-anak belajar firman tuhan membaca kisah dan lagu-lagu serta kuis, sekolah minggu bisa belajar kapan dan di mana saja melalui apliakasi pembelajaran.

3.1 Implementasi/Pengujian

Aplikasi pembelajaran Sekolah Minggu Gereja Toraja Jemaat Pniel Hoyane Berbasis Android, di bentuk dengan menggunakan bahasa pemprograman *sublimetext*, *codular*, dan clotin. Model penggembangan yang di gunakan adalah *waterfall*, yang meliputi perencanaan, analisis, perancangan, analisis.

Aplikasi ini memiliki dua jenis pengguna yaitu guru sekolah minggu dan anak sekolah minggu.

a. Guru sekolah minggu berfungsi sebagai admin yang mengapload materi kedalam aplikasi yang akan di akses oleh anak sekolah minggu
b. Anak sekolah minggu sebagai *user* atau pengguna yang mengakses materi yang sudah di apload oleh admin atau guru sekolah minggu dalam aplikasi untuk di pelajari

3.1.1 Tampilan Aplikasi

Berikut hasil tampilan dari aplikasi pembelajaran sekolah minggu.

a. Halaman Utama

Hasil tampilan halaman utama ini adalah halaman pertama yang di akses oleh pengguna, halaman utama menampilkan tampilan logo yang bergerak yang pertama kali muncul saat

Jurnal Ilmiah INFINITY
Innovation in Informatics and Information System Technology
Vol. 2, No 1, (2026) Maret, Page 22-31
ISSN (Media Online): 3090-286X
Terbit Online: https://journalfikomunika.com/jfkum/index

membuka aplikasi tersebut. Adapun hasil halaman utama adalah sebagai berikut.



Gambar 13. Halaman Utama

b. Tampilan Halaman Beranda

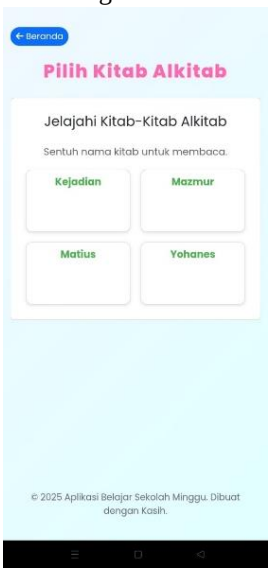
hasil Halaman beranda ini adalah halaman yang akan muncul atau tampil setelah membuka aplikasi yang di mana menampilkan menu-menu yang akan di di buka oleh pengguna contohnya seperti tampilan menu alkitab, lagu-lagu, kuis, dan kisah-kisah. adapun hasil halaman beranda adalah sebagai berikut.



Gambar 14. Halaman Beranda

c. Tampilan Halaman Alkitab

Tampilan halaman alkitab merupakan halaman menu yang di pilih sebelumnya dari halaman beranda, yang menampilkan daftar kitab yang akan di buka dan di baca. Adapun hasil halaman alkitab sebagai adalah sebagai berikut.

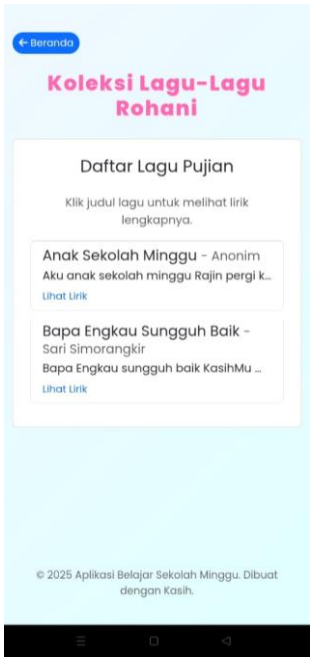


Gambar 15. Tampilan Halaman Alkitab

d. Tampilan Halaman Lagu

Tampilan halaman lagu merupakan menu yang di pilih sebelumnya dari halaman beranda, yang di mana menampilkan daftar-daftar lagu yang akan di pilih dan di nyanyikan. adapun hasil halaman lagu adalah sebagai sebagai berikut.

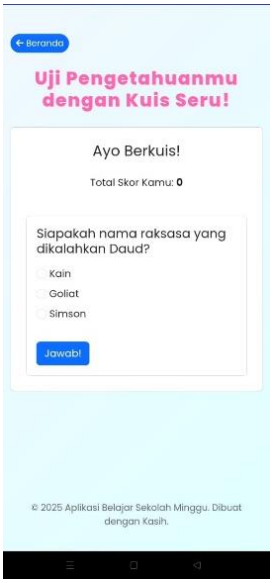
Jurnal Ilmiah INFINITY
Innovation in Informatics and Information System Technology
Vol. 2, No 1, (2026) Maret, Page 22-31
ISSN (Media Online): 3090-286X
Terbit Online: https://journalfikomunika.com/jfkum/index



Gambar 16. Tampilan Halaman Lagu-lagu

e. Halaman Kuis

Halaman kuis ini menampilkan kuis atau games yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputaran alkitab kemudian kita akan di arahkan ke pertanyaan-pertanyaan tentang firman Tuhan dan akan di berikan pilihan jawaban mana yang akan di pilih dan kemudian setelah memilih jawaban akan ada notifikasi benar atau salah jawaban yang kita pilih.



Gambar 18. Tampilan Kuis

f. Tampilan Halaman Kisah-Kisah Alkitab

Tampilan halaman kisah Alkitab merupakan menu sebelumnya yang di pilih dari halaman beranda yang di mana menampilkan daftar kisah-kisa atau cerita dari toko alkitab dan firman Tuhan yang akan di baca dan di pelajari



.

Gambar 17. Tampilan Halaman Kisah-Kisah Alkitab

3.1 Pembahasan

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran sekolah minggu gereja toraja jemaat pniel berbasis android berjalan dengan baik dan bisa di gunakan oleh anak sekolah minggu dan bisa di gunakan kapan dan di mana saja. Aplikasi pembelajaran ini membantu anak-anak untuk belajar mnandiri dan juga mengajak anak-anak untuk mendalami firman tuhan melalui pembelajaran kisah-kisah alkitab dan games atau kuis yang membahas seputafan isi alkitab atau firman Tuhan.

4. KESIMPULAN

Dari Hasil implementasi dan pengujian menunjukan bahwa aplikasi pembelajaran berjalan dengan baik. bisa di akses dan mudah di gunakan

oleh anak-anak sekolah minggu dan guru sekolah minggu. dan membantu anak sekolah minggu gereja toraja jemaat pniel hoyane dalam belajar firman Tuhan.

perancangan aplikasi pembelajaran Sekolah Minggu Gereja Toraja Jemaat Pniel Hoyane berbasis Android dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak sekolah minggu. Aplikasi ini dirancang dengan memanfaatkan platform Kodular yang memungkinkan pengembangan aplikasi secara visual tanpa harus menulis kode secara manual, sehingga lebih mudah diimplementasikan. Dengan adanya fitur-fitur seperti Alkitab, lagu-lagu rohani, kuis, serta kisah-kisah Alkitab, aplikasi ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan dapat diakses kapan saja serta di mana saja. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan metode waterfall dalam pengembangan sistem memberikan alur kerja yang terstruktur mulai dari tahap perencanaan, analisis, perancangan, implementasi hingga pengujian. Hasil implementasi membuktikan bahwa aplikasi dapat digunakan dengan baik oleh anak-anak sekolah minggu, membantu guru dalam menyampaikan materi, serta meningkatkan motivasi belajar anak-anak terhadap ajaran Alkitab. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan gereja dalam menghadapi perkembangan teknologi saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

[1] M. S.} Azis, N. and Pribadi, G. and Nurcahya, 'Analisa Dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android', *Ikra Ith Informatika: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 43 (2020), pp. 1–5.

[2] P. O. N askoro, T. and Saian, 'Perancangan Aplikasi Lirik Kidung Jemaat Dan Chord Untuk Lagu Sekolah Minggu Berbasis Android', *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika*, 7.2 (2023).

[3] D. Darmawan, I. P. A. and Kristanti, 'Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Dalam Pembelajaran Di Sekolah Minggu', *Regula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 5.1 (2020).

[4] Gereja Toraja Jemaat Rantepao Klasis Rantepao, 'C. Dharmayu, M. R. Ridha, Dan P. Patahuddin', 2019.

[5] N. Edriati, S. and Husnita, L. and Amri, E. and Samudra, A. A. and Kamil, 'Enggunaan MIT App Inventor Untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android', *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12.4 (2021).

[6] J. R. Fauzi, 'Algoritma Dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Su'.

[7] S Leo, 'Kiat Sukses Mengelola Dan Mengajar Sekolah Minggu', *PBMR ANDI*, 2021.

[8] P. A. R. L. Lunggi, A. M. and Kalaway, R. Y. and Lede, 'Aplikasi Game Alkitab Berbasis Android Pada Anak Sekolah Minggu (Studi Kasus Sekolah Minggu Bukit Zaitun Radakapal', 2.1 (2023).

[9] G. D Mampouw, 'Perancangan Animasi Interaktif Perumpamaan "Seorang Penabur" Sebagai Media Pembelajaran Anak Sekolah Minggu (Doctoral Dissertation).', 2023.

[10] L. D. Nasution, U. H., & Junaidi, 'Metode Penelitian. Serasi Media Teknologi.', 2024.

[11] Helinvia Charis NOIJA, 'Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Untuk Analisis Siklus Pendapatan Pada Orantata Celullar Menggunakan DFD Dan Flowchart', *Jurnal Bisnis Dan Manajemen (JURBISMAN)*, 1.2 (2023).

[12] Veni PRIANBOGO, Abdul Aziz; RAFIDA, 'Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Android Dengan Aplikasi Kodular Pada Mobile Learning Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI BDP SMK', *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 10.2 (2022).

[13] A Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, 'Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner', *Jisosepol: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3.1 (2025).

[14] And Andrias Pujiono Setiawan, Samuel Agus, 'Urgenitas Penerapan Kurikulum Pendidikan Agama Kristen Dalam Pelayanan Anak Sekolah Minggu', *Jurnal Teologi Injili*, 1.2 (2021).

[15] D Sigalingging, J., & Tando, 'Sejarah Gereja', 2022.

[16] D. Supriyadi, 'Implementasi Best Practice Dalam Pendidikan Agama Kristzen Di Sekolah Minggu. J', *Urnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK)*,.

[17] A. Utami, Y. P., & Budi, 'Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Anak Sekolah Minggu Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android:(Studi Kasus: GBI Glow Fellowsip Center).', *Jurnal Informatika Dan Bisnis,*.

[18] S Vebriyanti, D., Suppa, R., & Paembonan, 'Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Untuk Anak-Anak Sekolah Minggu Berbasis Android (Studi Kasus Gereja Toraja Jemaat Ora Et Labora Lagia). Kesatria: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer Dan Manajemen', *Kesatria: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer Dan Manajemen*, 2022.

[19] Aceng Abdul. Wahid, '"Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi."', *J. Ilmu-Ilmu Inform. Dan Manaj. STMIK, No. November*, 1.1.

[20] D Zalukhu, A., Purba, S., & Darma, 'Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart.', *Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, 2023.

[21] S. M. Zuhri, A. F., Larasati, F. B., Gunawan, G., Solikhun, S., & Damanik, 'Dasar-Dasar Pemrograman Android.', 2021.