

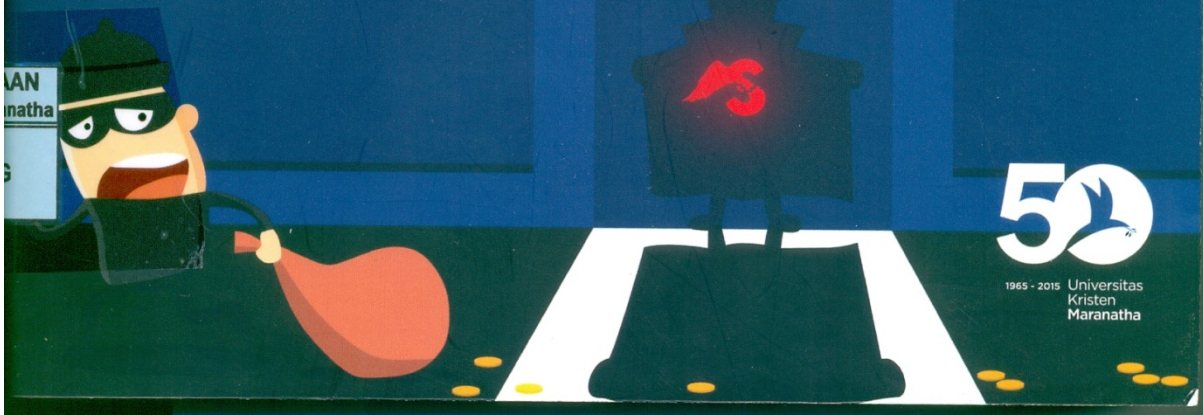


2015

SEMINAR TEKNIK INFORMATIKA & SISTEM INFORMASI

PROSIDING

PERAN KEAMANAN INFORMASI MENUJU INDONESIA HEBAT
DALAM MENGHADAPI ASEAN ECONOMIC COMMUNITY 2015



PROSIDING

SeTISI 2015



**Seminar Teknik Informatika dan Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Maranatha**

Bandung, 9 April 2015

Maranatha University Press

DAFTAR ISI

KOMITE	i
KATA PENGANTAR	iii
SAMBUTAN DEKAN	iv
DAFTAR ISI	v
Pemanfaatan Model Social Network untuk Menentukan Bobot Stakeholders Pembukaan Lahan Perkebunan Sawit.....	1
Hamdani ¹ , Retantyo Wardoyo ²	
Pembuatan Aplikasi Alkitab (Holy Bible) pada Windows Phone 8.....	9
Erico Darmawan Handoyo ¹ , Sulaeman Santoso ²	
Aplikasi Kamus Eka Bahasa Berdasarkan Kamus Bahasa Indonesia (KBI) Berbasis Android	14
Siti Saidah ¹⁾ , Dimas Amiluhur ²⁾ , Agus Hamdi ³⁾	
Implementasi <i>Security System</i> pada Layanan <i>Secure Shell</i> (SSH) Sistem Berbasis <i>Open Source</i> di <i>Mobile Phone</i>.....	18
Gregorius Hendita Artha Kusuma	
Penerapan Kriptografi pada Aplikasi Penyimpanan Dokumen Elektronik	25
I Made Mustika Kerta Astawa	
Integrasi Taksonomi Serangan pada <i>Attack Tree</i>	30
Irfan Afifullah	
Analisis Pengaruh Virtual Private Network pada Jaringan IP Multimedia Subsystem.....	37
Ryan Luta Pratama ¹ , Timotius Witono ²	
Desain Algoritma Berbasis Kubus Rubik dalam Perancangan Kriptografi Simetris	42
Vania Beatrice Liwandouw ¹ , Alz Danny Wowor ²	
Perancangan Kriptografi <i>Block Cipher</i> Berbasis pada Alur <i>Clamshell's Growth Rings</i>.....	48
Handri Y. Santoso ¹ , Alz Danny Wowor ² , Magdalena A. Ineke Pakereng ³	
Sistem Pengamanan Komentar pada Situs <i>Web</i> dengan Menggunakan <i>Challenge Question</i>	54
Apri Siswanto ¹ , Jusen Riyono ²	
Perancangan Algoritma pada Kriptografi <i>Block Cipher</i> dengan Teknik Langkah Kuda dalam Permainan Catur	58
Adi N. Setiawan ¹ , Alz Danny Wowor ² , Magdalena A. Ineke Pakereng ³	
Perancangan Kriptografi <i>Block Cipher 64-Bit</i> Berbasis pada Teknik Tanam Padi dan Bajak Sawah	63
Achmad Widodo ¹ , Alz Danny Wowor ² , Evangs Mailoa ³ , Magdalena. A. Ineke Pakereng ⁴	
Pengembangan Aplikasi <i>Room Security</i>.....	69
Daniel Ahuk ¹ , Tjatur K. Gautama ²	
Rekomendasi <i>Anime</i> dengan <i>Latent Semantic Indexing</i> Berbasis <i>Sinopsis Genre</i>	74
Rudy Aditya Abarja ¹ , Hapnes Toba ²	
Deteksi Plagiasi pada Dokumen Teks dengan Metode Jaccard Measure	80
Ratih Ayuninghem ¹ , Hendra Y. Riskiawan ²	
Numerical Simulation of Debris Avalanche Problems	86
Sudi Mungkasi	
<i>Roadmap</i> dan Area Penelitian <i>Self-Adaptive Systems</i>	91
Aradea ¹ , Iping Supriana Suwardi ² , Kridanto Surendro ³	

Kompleksitas Algoritma GLCM untuk Ekstraksi Ciri Tekstur pada Penyakit Glaucoma	98
Anindita Septiarini ^{#1} , Retantyo Wardoyo ^{#2}	
Optimasi <i>Adaptive Neighborhood Modified Backpropagation</i> dengan <i>Momentum Factor</i> dalam Pembelajaran Jaringan Saraf Tiruan.....	103
Nanik Anita Mukhlisoh	
Biometrik Detak Jantung Berdasarkan Sinyal Photoplethysmography	106
I Ketut Edi Purnama ¹ , Mauridhi Hery Purnomo ² , Shi-Jinn Horng ³ , Raudhatul Jannah ⁴ , Fakarudin Afdlol ⁵	
<i>Fingerprint Identification Based on Minutiae Point Using Probabilistic Neural Network</i>	110
Enny Indasyah ¹⁾ , Septian Enggar S. ²⁾ , Shi Jihn Horng ³⁾ , Ketut Edi P. ⁴⁾ , Mauridhi Hery Purnomo ⁵⁾	
Metode Pemilihan Ruang pada Sistem <i>Self Check-in</i> Hotel dengan Menggunakan Algoritma Genetika ..	114
Verawaty, Niko Ibrahim	
<i>Business Intelligence</i> untuk Strategi Mempertahankan Pelanggan pada UKM.....	120
Angga Purwoko ¹ , Wiranto Herry Utomo ²	
Perbandingan Biaya Transportasi Barang dengan Metode <i>Vogel Approximation, Least Cost, dan Northwest Corner</i> (Studi Kasus PD.Dinamis Jaya).....	126
Willy Harlim ^{#1} , Teddy Marcus Zakaria ^{#2}	
Konsep dan Analisis Kebutuhan <i>Blended learning System</i> dalam Mendukung Pencapaian Standar Kompetensi SDM Kemetrolgian	132
Wicaksono Febriantoro	
Rekayasa Komponen Perangkat Lunak Pembangunan Aplikasi Pendukung Pengawasan Anak.....	142
Martha Monica ¹ , M. M. Inggriani Liem ² , Saiful Akbar ³	
Penerapan <i>Method of Exhaustion</i> untuk Menghitung Ketersediaan Lahan Sagu Terhadap Kebutuhan Pangan dan Papan di Kabupaten Halmahera Barat, Maluku Utara	149
Klara Rosina Bawolo ¹ , Andeka Rocky Tanaamah ² , Alz Danny Wowor ³	
<i>Implementation of Niemi's Algorithms in OLAP Cube to Optimize Student Data Analysis</i>	154
Lilian Aymee Natalia ¹ , Maresha Caroline ² , Mewati Ayub ³	
Peran Teknologi <i>Open Source</i> untuk Penciptaan Wirausaha Kreatif Menuju Indonesia Mandiri.....	159
Andi Wahyu Rahardjo Emanuel	
Visualisasi 3D Musik Tradisional Gamelan Jawa Berbasis <i>Augmented Reality</i>	163
Benny Irawan ^{#1} , Diana Ikasari ^{#2} , Mulia Malik Arafat Rahadiansyah ^{#3}	
Improvisasi <i>Item Response Theory</i> dengan Penambahan Emosi Pengguna (4pl) dalam <i>Tutorial Learning</i>	169
Ardhian Ekawijana ¹ , Budi Rahardjo ²	
<i>Augmented Reality</i> pada Wisata Sejarah	175
Christine Hermon Pasanda ¹ , Robby Tan ²	
Penerapan Metode <i>Hamming Similarity</i> dalam Pengenalan Karakter pada Citra Ruang Kelas Universitas Gunadarma	180
Margi Cahyanti, Moch. Wisuda Sardjono	
<i>Browser Based Live Streaming</i>	189
Nicholas Rio, M.M.Inggriani, Achmad Imam Kistijantoro	
Pembangunan Prototipe Aplikasi Permainan Edukasi "<i>Jumping Jack</i>" untuk Anak.....	196
Rosa Delima ^{#1} , Nevi Kurnia Arianti ^{#2} , Bramasti Pramudyawardani ^{#3}	
Pembangunan Aplikasi Pembangkit Partitur Not Angka Angklung	202
Aulia Zahrina Qashri ¹ , Oscar Karnalim ²	

Sistem Penilaian dan Forum Komunikasi <i>E-Learning</i> (Studi Kasus di SMAN 1 Bandung)	207
Indah Lestari Setyaningrum ^{#1} , Yenni Merlin Djajalaksana ^{#2}	
Analisis Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Manfaat Individual pada <i>E-Learning</i> (Studi Kasus: Klasiber Universitas Islam Indonesia)	215
Ayu Lestari Perdana	
Pengembangan Media Pembelajaran Pengetahuan Alam Menggunakan Aplikasi <i>Web</i>	221
Sujalwo ^{#1} , Hermawan Sulistyanto ^{#2}	
Rancangan Aplikasi <i>E-Commerce</i> dengan Penerapan Sistem Rekomendasi (Studi Kasus pada Momoe Anime-Fuku Shoppu)	227
Bily Hendra Steven ^{#1} , Tiur Gantini ^{#2}	
Purwarupa Portal Perhitungan Tingkat Partisipatif Kegiatan Kemahasiswaan sebagai Dasar Nilai Portofolio Mahasiswa	232
Djoni Setiawan K.	
Pengembangan Portal Portofolio Dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Maranatha ..	238
Tanti Kristanti ^{#1} , Ryan Christanto ^{#2}	
Analisis Kepuasan Konsumen dengan Model Kano Studi Kasus: Media Sosial bhinneka.com (PT Bhinneka Mentari Dimensi)	244
Harya Bima Dirgantara ^{#1} , Ardiana ^{#2}	
Rancang Bangun Aplikasi <i>Electronic Customer Relationship Management (E-CRM)</i> pada SD Kristen Tunas Gloria Sikumana Berbasis <i>Web</i>	249
Yunitha Melyan Rihi ^{#1} , Suyoto ^{#2} , Eddy Julianto ^{#3}	
Model Kepemimpinan dalam Implementasi Sistem Informasi Perguruan Tinggi untuk Mencapai <i>Good University Governance</i>	254
Muhammad Tajuddin ^{#1} , Endang Siti Astuti ^{#2} , Lalu Hamdani Husnan ^{#3}	
Implementasi <i>Customer Relationship Management</i> pada <i>Website</i> Penjualan <i>Handphone</i>	260
Hendy Xie ^{#1} , Adelia ^{#2}	
Sistem Akademik Pascasarjana Universitas X	265
Mawan Mahbub Mawardi ^{#1} , Wenny Franciska Senjaya ^{#2}	
Analisis dan Perancangan Sistem Sumber Daya Manusia PT. X dengan Metode <i>Analytical Hierarchy Process</i>	270
Steven Raylianto ^{#1} , Meliana Christianti J. ^{#2}	
Rancangan Sistem Informasi Administrasi Servis Motor pada Bengkel Inti Mas Motor	276
Yesi Puspita Dewi ^{#1} , Angga Kusuma Nugraha ^{#2}	
Sistem Informasi Penerimaan Karyawan PT X dengan Metode Bayes	284
Hendry Setiawan ^{#1} , Radiant V. Imbar ^{#2}	
Sistem Informasi Perpustakaan dengan <i>Decision Support System</i> Metode <i>Simple Additive Weighting</i> untuk Pengadaan Buku	290
Dinda Mugia Handayani ^{#1} , Doro Edi ^{#2}	
Perancangan dan Implementasi Sistem Pemantauan Penggunaan Dana Desa/ Kelurahan Mandiri Anggur Merah (Anggaran untuk Rakyat Menuju Sejahtera) Kabupaten Sumba Timur	296
Yunitha Silawati Amah ^{#1} , Andeka Rocky Tanaamah ^{#2} , Yos Richard Beeh ^{#3}	
Sistem Informasi Layanan Pelanggan dan Manajemen Proyek pada CV. WIT	303
Fajar Abdal Akbar Duandanu ^{#1} , Daniel Jahja Surjawan ^{#2}	

Analisis Adopsi Inovasi Teknologi Informasi Menggunakan Innovation dan <i>Diffusion Theory</i> (IDT) (Studi Kasus: PPDB <i>Online</i> Disdikpora Kota Salatiga)	308
Ririt Yuniartin Kaiya ^{#1} , Andeka Rocky Tanaamah ^{#2}	
<i>Process Streamlining</i> untuk Proses Layanan Puskesmas Garuda	314
Kharisma Ashri Retno Utamie ¹ , Saron Kurniawati Yefta ²	
Analisis <i>Owner Perspective</i> Menggunakan <i>Treasury Enterprise Architecture Framework</i> (Studi Kasus di Sekolah Tinggi di Bandung)	320
Irma Santikarama ^{#1} , Diana Trivena Yulianti ^{#2}	
Peningkatan Efisiensi Institusi Akademik dengan Perancangan Kalender Akademik Sesuai Standar Kualitas Domain COBIT Terkait	325
Hendra Y. Riskiawan ¹ , Ratih Ayuninghemi ²	
Evaluasi Model Keselarasan Strategi Perguruan Tinggi	332
Yenni Fatman ^{#1} , Christine Suryadi ^{#2}	
Audit Sistem Informasi Aplikasi Sistem <i>LogBook</i> Keluhan Pelanggan dengan Menggunakan Kerangka COSO	338
Indah D Lestantri ^{#1} , A Batari Nurulniza ^{#2} , Shinta Akbar ^{#3} , Ardi Prima ^{#4}	

Pembuatan Aplikasi Alkitab (*Holy Bible*) pada Windows Phone 8

Erico Darmawan Handoyo¹, Sulaeman Santoso²

Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Maranatha

Jl. Prof. Drg. Suria Sumantri no. 65 Bandung

¹erico.dh@itmaranatha.org

²sulaeman.santoso@itmaranatha.org

Abstract — The Bible and devotion materials are essential for Christians. Electronic form of the Bible that is connected to the devotion material would be useful if one should forget to carry the physical book. The user interface on such application is extremely important because people do not generally read the Bible like any general books. It has many books, chapters, and verses. This paper examined the user interface of an available Bible application on Windows Phone 8 and implements a Bible application named “Alkitab (Holy Bible)” while trying to improve the user interface of the application. Also, it connects to an application contained devotion materials (“Makanan Rohani”) which has been developed before. The resulting application received a good response in the Windows Phone 8 Store while also achieving better user interface trait and performance.

Keywords— User Interface, Bible, Window Phone

I. PENDAHULUAN

Alkitab dan bahan bersaat teduh adalah hal yang sangat penting bagi umat Kristiani. Ketika bersaat teduh, mereka biasa membaca bahan renungan. Dengan demikian, mereka dapat merenungkan Firman Tuhan serta merefleksikannya ke dalam kehidupannya sehari-hari. Hal ini menyebabkan adanya kebutuhan akan Alkitab dan bahan bersaat teduh yang dapat dipakai ketika mereka lupa membawanya dalam bentuk fisik. Aplikasi “Alkitab (*Holy Bible*)” ini dibangun pada platform Windows Phone 8 karena aplikasi sejenis pada platform tersebut belum memiliki bahan bersaat teduh dan memiliki antarmuka pengguna yang kurang baik.

Antarmuka pengguna dari sebuah aplikasi sangatlah penting. Hal ini yang dapat menyebabkan pengguna merasa nyaman dan betah dalam menggunakan aplikasi tersebut. Aplikasi Alkitab lain yang tersedia saat ini memiliki beberapa kekurangan dalam hal antarmuka pengguna.

Aplikasi “Alkitab (*Holy Bible*)” dirancang untuk menyediakan isi Alkitab dan bahan bersaat teduh pada platform Windows Phone 8 dengan rancangan antarmuka yang lebih baik.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Aplikasi “Alkitab (*Holy Bible*)” dibangun dengan proses pembangunan *Agile*. Tahap pertama yang dilakukan adalah pengumpulan kebutuhan utama yang diperlukan dalam aplikasi ini. Tahap ke dua adalah proses pembangunan aplikasi dengan fitur utama yaitu melihat isi Alkitab berdasarkan kitab dan pasal. Tahap ke tiga adalah tahap mengirimi aplikasi tersebut untuk dilakukan uji kelayakan di Windows Phone 8 Store. Setelah aplikasi lolos uji kelayakan dan diterbitkan di Windows Phone 8 Store, dilakukan tahap pengumpulan review dan saran yang diberikan oleh para pengguna. *Review* dan saran tersebut disaring dan diterapkan apabila dapat menambah nilai guna dan dapat meningkatkan aplikasi tersebut dalam hal antarmuka pengguna.

III. PERANCANGAN APLIKASI

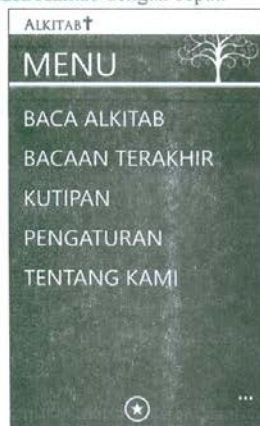
Perancangan aplikasi “Alkitab (*Holy Bible*)” didasarkan atas kebutuhan utama Alkitab dan juga perbaikan dari aplikasi serupa yang sudah ada. Kebutuhan utama dari aplikasi ini adalah fitur untuk melihat isi Alkitab berdasarkan pasal dan ayat.

A. Kekurangan dari Aplikasi Serupa (*Alkitab+*)

Aplikasi serupa yang telah ada di Windows Phone 8 adalah “Alkitab” dan “Alkitab+”. Namun yang dijadikan bahan perbandingan dalam pembangunan aplikasi ini adalah “Alkitab+”. Hal ini disebabkan oleh karena aplikasi “Alkitab” yang sudah tidak dikembangkan lagi oleh pengembangnya. Berikut ini adalah penjelasan dari beberapa kekurangan yang terdapat pada aplikasi “Alkitab+”.

1. *Instant Gratification*: Sebuah aplikasi sebaiknya dapat memberikan kepuasan terhadap pengguna dengan membuatnya mencapai tujuan yang diinginkan secara cepat dan mudah [1]. Aplikasi “Alkitab+” memiliki beberapa kekurangan dalam hal ini, yaitu:
 - a. Memiliki waktu *startup* yang relatif lama, yaitu ± 4.7 detik. Waktu maksimal yang diberikan oleh Microsoft untuk aplikasi Windows Phone 8 adalah 5 detik [2], [3].

- b. Fitur untuk membaca Alkitab tidak langsung diberikan pada halaman utama, tetapi harus memilih pilihan "Baca Alkitab" terlebih dahulu (Gambar 1). Hal ini juga memperlambat pengguna ketika ia ingin membaca Alkitab dengan cepat.

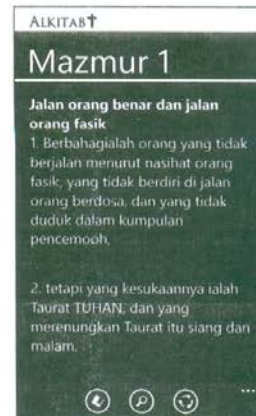


Gambar 1. Tampilan awal aplikasi "Alkitab+".



Gambar 2. Pencarian isi alkitab hanya berdasarkan kitab dan pasal.

- c. Fitur "Baca Alkitab" hanya menyediakan pilihan kitab dan pasal (Gambar 2). Hal ini dapat memperlambat bagi pengguna yang akan mencari ayat dengan nomor ayat yang besar karena pengguna harus mencari ayat tersebut secara manual.



Gambar 3. Pencarian ayat dilakukan secara manual.

2. *Spatial Memory*: Pengguna biasa memperlakukan sebuah aplikasi menurut kebiasaan yang sudah ada selama ini. Jika kebiasaan tersebut diubah, hal ini akan membuat bingung pengguna dalam menggunakan sebuah aplikasi. Contoh: Jika sebuah tombol "OK" diganti dengan sebuah label bertulisan "OK" yang dapat ditekan, maka hal ini akan membingungkan pengguna. Ini disebabkan oleh jaranginya ada sebuah label yang dapat ditekan untuk menggantikan fungsi tombol. Perpindahan pasal pada aplikasi "Alkitab+" dilakukan dengan cara menggeser halaman ke kiri atau ke kanan. Namun, hal ini tidak mudah diketahui oleh pengguna karena aplikasi ini tidak menggunakan *control* "FlipView" yang disediakan oleh Microsoft khusus untuk menampilkan tampilan yang dapat digeser ke kiri dan kanan [4].
3. *Text Readability*: Kemudahan sebuah text untuk dibaca dipengaruhi oleh beberapa faktor. Berikut ini adalah dua faktor yang menjadikan text dalam aplikasi "Alkitab+" menjadi lebih sulit dan melelahkan untuk dibaca.
- a. Penggunaan huruf kapital secara berlebihan dapat menyulitkan pengguna untuk membaca text yang diberikan. Hal ini disebabkan oleh ukuran huruf-huruf kapital yang serupa sehingga menyulitkan pengguna untuk membedakan huruf-huruf dalam text tersebut [5] [6] [7]. Hal ini dapat dilihat pada gambar 1.
- b. Penggunaan tulisan berwarna cerah pada latar belakang berwarna gelap dapat menyulitkan pengguna dalam membaca sebuah text dan juga dapat lebih cepat menyebabkan kelelahan pada mata [7] [8]. Hal ini dapat dilihat pada gambar 1, 2, dan 3.

B. Aplikasi "Alkitab (Holy Bible)"

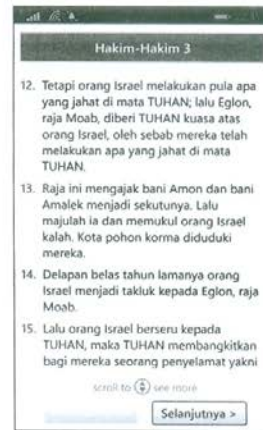
Berdasarkan kekurangan yang didapat pada aplikasi "Alkitab+", maka aplikasi "Alkitab (Holy Bible)" dibangun dengan rancangan sebagai berikut:

1. Aplikasi "Alkitab (Holy Bible)" dibangun dengan waktu *startup* yang singkat, yaitu ± 2.4 detik.
2. Halaman utama pada aplikasi ini langsung menampilkan pilihan kitab, pasal, dan ayat agar pengguna dapat langsung membaca Alkitab yang diinginkan (gambar 4).
3. Jenis *input* yang digunakan untuk pasal dan ayat adalah berupa *textbox* yang sudah dirancang untuk memasukkan angka (gambar 4). Hal ini dapat mempercepat pengguna dalam memasukkan pasal dan ayat yang diinginkan (bandingkan dengan bagian IIIA nomor 1c).

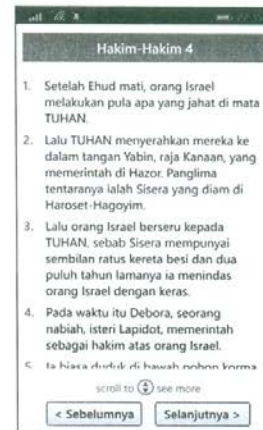


Gambar 4. Halaman utama aplikasi "Alkitab (Holy Bible)".

4. Aplikasi "Alkitab (Holy Bible)" akan langsung menampilkan ayat yang dicari sehingga pengguna tidak perlu lagi mencari ayat tersebut secara manual (Gambar 5).
5. Tombol "Selanjutnya" dan "Sebelumnya" diberikan untuk memudahkan pengguna ketika ia ingin melihat ke pasal berikutnya atau kembali ke pasal sebelumnya (Gambar 6). Hal ini tidak akan membingungkan pengguna (bandingkan dengan bagian IIIA nomor 2).
6. Aplikasi ini juga tidak menggunakan "FlipView" untuk menampilkan pasal-pasal dalam Alkitab (Gambar 6) karena "FlipView" hanya baik digunakan untuk menampilkan kumpulan *item* dalam jumlah yang tidak terlalu banyak [4]. Sedangkan jumlah pasal dalam Alkitab bisa mencapai lebih dari 100.

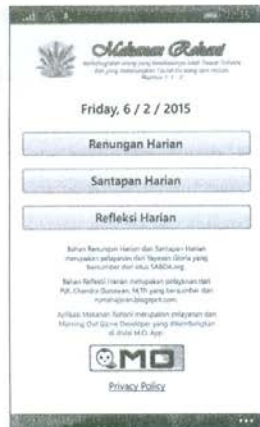


Gambar 5. Tampilan aplikasi "Alkitab (Holy Bible)" yang menampilkan hasil pencarian dari Hakim-Hakim 3:12.

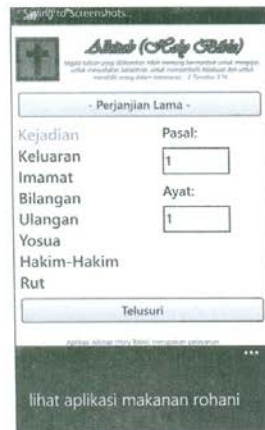


Gambar 6. Navigasi antar pasal menggunakan tombol "Selanjutnya" dan "Sebelumnya".

7. Pada halaman utama aplikasi, diberikan link untuk membuka aplikasi "Makanan Rohani", yaitu aplikasi untuk membaca bahan bersaat teduh (Gambar 7 dan 8). Jika aplikasi "Makanan Rohani" belum terpasang, maka link tersebut akan mengarahkan pengguna ke halaman "Makanan Rohani" pada Windows Phone Store sehingga pengguna dapat langsung menunduhnya.
8. Aplikasi ini menggunakan *text* berwarna gelap dan latar belakang berwarna cerah untuk memudahkan pengguna dalam membaca dan juga untuk mengurangi kelelahan mata (Gambar 4, 5, dan 6).



Gambar 7. Tampilan Aplikasi "Makanan Rohani".

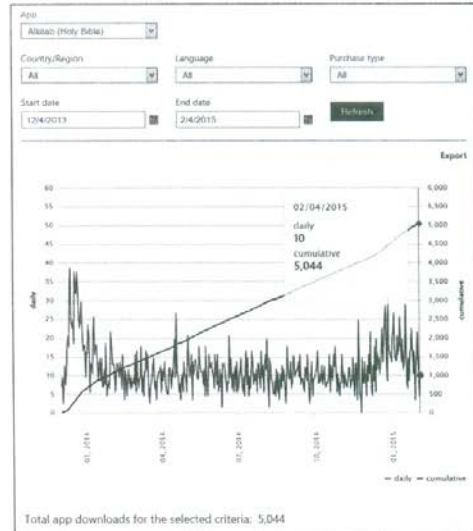


Gambar 8. Aplikasi "Makanan Rohani" dapat diakses dengan cara menekan menu yang terdapat di bagian bawah halaman utama aplikasi "Alkitab (Holy Bible)".

- Semua text ditulis dengan menggunakan huruf besar (kapital) dan huruf kecil secara proporsional untuk memudahkan pengguna dalam membaca text tersebut (Gambar 4, 5, dan 6).

IV. HASIL PENGEMBANGAN

Pengujian performa aplikasi "Alkitab (Holy Bible)" dilakukan dengan menggunakan aplikasi Windows App Cert Kit yang akan melakukan simulasi dan menguji berbagai hal teknis sebelum aplikasi ini dikirimkan untuk diperiksa kembali oleh pihak sertifikasi Microsoft. Setelah melewati hasil proses sertifikasi oleh pihak Microsoft, maka aplikasi "Alkitab (Holy Bible)" dapat diunduh di Windows Phone 8 Store.



Gambar 9. Laporan Aplikasi "Alkitab (Holy Bible)" dari Windows Phone 8 Store sejak 4 Desember 2013 (tanggal terbit) hingga 4 Februari 2015.

Berikut ini adalah hasil pengujian menggunakan Windows App Cert Kit dan hasil laporan yang didapat dari Windows Phone Store hingga 4 Februari 2015:

- Aplikasi "Alkitab (Holy Bible)" memiliki waktu *startup* \pm 2.4 detik.
- Aplikasi "Alkitab (Holy Bible)" telah diunduh hingga 5.044 pengguna (Gambar 9). Asal negara yang memiliki jumlah pengunduh terbanyak adalah Indonesia dan United States.
- Aplikasi "Alkitab (Holy Bible)" memiliki *rating value* hingga saat ini sebesar 4.5 dari 5.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Dari proses pembuatan aplikasi "Alkitab (Holy Bible)" ini dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- Aplikasi "Alkitab (Holy Bible)" dapat membantu pengguna dalam mencari ayat Alkitab lebih cepat.
- Pemilihan warna pada tiap komponen sebuah aplikasi dapat menentukan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan sebuah aplikasi.
- Penggunaan huruf kapital yang kurang tepat dapat mengurangi efektifitas sebuah text dalam menyampaikan pesan pada pengguna.
- Penggunaan *control* yang tidak tepat dapat menyebabkan kebingungan pengguna dalam menggunakan sebuah aplikasi.
- Application Store* (pada kasus ini adalah *Windows Phone Store*) dapat menjadi sarana yang tepat dalam menyebarkan sebuah aplikasi kepada para pengguna di berbagai negara tanpa biaya dan usaha yang terlalu besar.

6. Penempatan/manajemen proses yang kurang tepat dapat menyebabkan sebuah aplikasi menjadi kurang responsif atau relatif lambat. Proses yang memakan waktu sangat lama, sebaiknya tidak diletakkan di awal aplikasi. Hal ini akan memperlambat waktu *startup*.

Berikut ini adalah saran dan rencana pengembangan aplikasi "Alkitab (Holy Bible)" yang dapat diimplementasikan sehingga aplikasi ini menjadi lebih baik:

1. Penambahan Alkitab dengan beberapa jenis terjemahan.
2. Penambahan fitur *bookmark*.
3. Penambahan fitur pencarian ayat berdasarkan *keyword*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Tidwell, *Designing Interface*, 2 ed., Canada: O'Reilly, 2011.
- [2] A. Whitechapel and S. McKenna, *Windows Phone 8 Development Internal*, California: O'Reilly, 2013.
- [3] Microsoft, "V1.1 Certification requirements," Microsoft, 8 2 2012. [Online]. Available: <https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/apps/jj130926.aspx>. [Accessed 4 12 2013].
- [4] Microsoft, "Guidelines for flip view controls," Microsoft, [Online]. Available: <https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/apps/hh850405.aspx>. [Accessed 6 2 2015].
- [5] A. "Why Text in All Caps is Hard for Users to Read," UX Movement, 4 9 2010. [Online]. Available: <http://uxmovement.com/content/all-caps-hard-for-users-to-read/>. [Accessed 6 2 2015].
- [6] M. Friedel, "Writing readable content (and why All Caps is so hard to read)," Digital Cookie, 23 9 2011. [Online]. Available: <https://www.digitalcookie.com.au/blog/writing-readable-content-and-why-all-caps-is-so-hard-to-read.html>. [Accessed 6 2 2015].
- [7] A. Hill, "Readability Of Websites With Various Foreground / Background Color Combinations, Font Types And Word Styles," *Proceedings of the Eleventh National Conference on Undergraduate Research*, vol. 2, pp. 742-746, 1997.
- [8] A. "When to Use White Text on a Dark Background," UX Movement, 28 4 2011. [Online]. Available: <http://uxmovement.com/content/when-to-use-white-text-on-a-dark-background/>. [Accessed 6 2 2015].