

J-DEPACE, Volume 4, Nomor 2, Desember 2021, Hal 78-91  
Tersedia online di :<http://jurnal.lpmiunvic.ac.id/index.php/jpkm>

## **PEMBERDAYAAN PEMUDA GEREJA PROTESTAN INDONESIA (GPI) GETSEMANI PAPUA MELALUI PELATIHAN PENGGUNAAN *SOFTWARE EASYWORSHIP***

Frits G. J. Rupilele<sup>1</sup>, Aram Palilu<sup>2</sup>, Joseph Lopulalan<sup>3</sup>, Fensca F. Lahallo,<sup>4</sup>  
Maya Pattiwael<sup>5</sup>, La Ode Madina<sup>6</sup>, Irwan Soulisha<sup>7</sup>, Agustinus G. Gifelem<sup>8</sup>

Universitas Victory Sorong

<sup>1</sup> fritsrupilele@gmail.com, <sup>2</sup> arampalilu@gmail.com, <sup>3</sup> josephlopulalan@gmail.com  
<sup>4</sup> ekalahallo120@gmail.com, <sup>5</sup> laodemadinanoken@gmail.com, <sup>6</sup> mayapattiwael@gmail.com,

### **ABSTRAK**

Salah satu aktivitas yang dilakukan gereja adalah pelayanan peribadatan. Dalam pelayanan ibadah pun telah terjadi perubahan media yang dipakai dalam kegiatan-kegiatan keagamaan yang sudah mulai meninggalkan cara-cara konvensional dengan menggunakan multimedia interaktif dalam menunjang kegiatan beragama. Salah satu pemanfaatan teknologi untuk menunjang pelayanan ibadah yaitu dengan penggunaan aplikasi *easyworship*. Salah satu Gereja yang menjadi perhatian untuk dilakukannya pelatihan penggunaan *easyworship* adalah Gereja Protestan Indonesia (GPI) Getsemani Kota Sorong. Kendala yang dihadapi oleh pihak gereja adalah keterbatasan tenaga pengelola infokus dengan menggunakan aplikasi *easyworship* sedangkan banyak pemuda pemudi gereja yang dapat dilibatkan dengan pengetahuan dan pemahaman mereka terkait dengan pemanfaatan teknologi ini sehingga aktivitas peribadatan dapat ditunjang dengan baik. Dari hasil kegiatan pelatihan yang dilakukan dengan topik kegiatan yaitu penggunaan *easyworship* terhadap pemuda-pemudi GPI Getsemani Kota Sorong menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini terlihat dari kemahiran dan kecakapan mereka dalam penggunaan aplikasi tersebut saat kegiatan evaluasi dilakukan.

**Kata kunci:** Pemberdayaan Pemuda Gereja, *Easyworship*

### **ABSTRACT**

*One of the activities that the church does is worship services. In the service of worship there has also been a change in the media used in religious activities that have begun to abandon conventional ways by using interactive multimedia in supporting religious activities. One of the uses of technology to support worship services is by using easyworship applications. One of the churches that is of concern for easyworship training is the Indonesian Protestant Church (GPI) Gethsemane Kota Sorong. The obstacle faced by the church is the limitations of infokus management personnel by using easyworship applications while many young church girls can be involved with their knowledge and understanding related to the use of this technology so that worship activities can be supported properly. From the results of training activities conducted with the topic of activities, namely the use of easyworship against GPI Getemani youths in Sorong City showed satisfactory results. This is evident from their proficiency and proficiency in the use of such applications when evaluation activities are carried out.*

**Keywords:** Church Youth Empowerment, *Easyworship*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang terutama penggunaan internet sangat berkembang pesat di era digital saat ini (F. G. J. Rupilele & Singgir, 2020). Dengan berkembangnya teknologi informasi yang seperti sekarang ini hampir setiap orang dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi (F. G. J. Rupilele et al., 2021). Pemanfaatan Teknologi informasi secara tepat akan memiliki banyak manfaat salah satunya adalah mempermudah aktivitas atau pekerjaan manusia, sehingga diharapkan manusia sebagai *user* harus mampu beradaptasi dengan perubahan dalam bidang teknologi ini. Salah satu bidang yang turut mengalami dampak perkembangan teknologi dan informasi adalah bidang keagamaan yaitu Gereja. Gereja adalah sebuah wadah pelayanan bagi umat krietiani. Salah satu aktivitas yang dilakukan gereja adalah pelayanan peribadatan (F. G. John Rupilele, 2018). Dalam pelayanan ibadah pun telah terjadi perubahan media yang dipakai dalam kegiatan-kegiatan keagamaan yang sudah mulai meninggalkan cara-cara konvensional dengan menggunakan multimedia interaktif dalam menunjang kegiatan beragama (Maurenis, 2020).

Terdapat banyak gereja tidak terkecuali pada Gereja Protestan Indonesia (GPI) Getsemani Kota Sorong yang telah memanfaatkan teknologi informasi dalam mendukung pelayanan ibadah seperti Infokus, layar proyeksi yang digunakan untuk menayangkan syair lagu, garis besar khotbah maupun tayangan video. Pelayanan ibadah di GPI Getsemani Kota Sorong sudah menggunakan media berupa infokus dan *Microsoft powepoint*. Media ini biasanya dimanfaatkan untuk menayangkan syair lagu, garis besar khotbah maupun tayangan video. Program *powerpoint* paling mudah didapatkan karena sudah dibundel dalam *Microsoft Office*. Namun ada kekurangan *Powerpoint* untuk pemakaian di gereja. Pembuatan untuk materi presentasi *Powerpoint* harus dikerjakan satu-persatu. Misalnya dalam sebuah ibadah akan dinyanyikan 5 lagu, maka pembuat materi harus membuat 5 halaman syair lagu. Ibadah Minggu pada minggu berikutnya, operator harus membuat materi presentasi yang baru lagi. Kelemahan yang lain adalah pada infleksibilitas urutan lagu. Kelemahan *Powerpoint* inilah yang menjadi kekuatan *Easyworship*. *Easyworship* adalah sebuah program yang dirancang dan dikhususkan untuk gereja. *Easyworship* merupakan software/aplikasi komputer yang berguna untuk membuat dan menampilkan presentasi pada ibadah-ibadah untuk lebih jelasnya adalah untuk menampilkan teks, video, atau lagu melalui proyektor. fungsinya mirip dengan software/aplikasi microsoft *power point*. Program penampil ini menggunakan sistem database yang menyimpan syair-syair lagu. Dengan demikian, syair lagu tersebut langsung dapat dicari dan ditampilkan dalam hitungan detik. Misalnya, jika tiba-tiba ada penambahan lagu baru pada ibadah, maka sepanjang syair lagu itu sudah masuk ke dalam database, maka syairnya dapat ditampilkan dengan cepat. Hal ini mustahil dilakukan dengan *powerpoint*. Jika ada

penambahan lagu baru, maka operator harus menyetikkan syair pada halaman baru atau *search file powerpoint* lain yang ada syair lagu itu, baru kemudian disalin-rekat (*copy-paste*).

Selain permasalahan tentang pemanfaatan aplikasi *software* untuk menunjang proses pelayanan ibadah, adalah keterbatasan pengguna atau operatornya, sedangkan di dalam jemaat terdapat banyak pemuda-pemudi gereja yang adalah salah satu penggerak yang memiliki peranan besar dalam meningkatkan pelayanan di gereja yang memiliki potensi serta kemampuan dan keterampilan dalam penggunaan teknologi informasi. Hal inilah yang mendorong tim PkM dalam memfasilitasi adanya kegiatan Pemberdayaan Pemuda Gereja Protestan Indonesia (GPI) Getsemani Kota Sorong Melalui Pelatihan Penggunaan *Software Easyworship*”.

## **2. MASALAH**

Berdasarkan uraian pendahuluan dirumuskan beberapa masalah yang dialami antara lain: Pelayanan ibadah sudah menggunakan media berupa infokus dan *powerpoint* akan tetapi pembuatan untuk materi presentasi *Powerpoint* harus dikerjakan satu-persatu. Misalnya dalam sebuah ibadah akan dinyanyikan 5 lagu, maka pembuat materi harus membuat 5 halaman syair lagu. Ibadah Minggu depan, dia harus membuat materi presentasi yang baru lagi. Kelemahan yang lain adalah pada in-fleksibilitas urutan lagu. Jika ada penambahan lagu baru, maka operator harus menyetikkan syair pada halaman baru atau *search file powerpoint* lain yang ada syair lagu itu, baru kemudian disalin-rekat (*copy-paste*). Selain permasalahan tentang pemanfaatan aplikasi *software* untuk menunjang proses pelayanan ibadah, adalah keterbatasan pengguna atau operatornya, sedangkan di dalam jemaat terdapat banyak pemuda-pemudi gereja yang adalah salah satu penggerak yang memiliki peranan besar dalam meningkatkan pelayanan di gereja yang memiliki potensi serta kemampuan dan keterampilan dalam penggunaan teknologi informasi

## **3. METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang penggunaan aplikasi *software easyworship*, maka diperlukan beberapa tahapan, antara lain:

**a. Pre-Activity (Pre-Interview)**

Tahap pertama, sebelum melakukan kegiatan PkM, Tim melakukan observasi terkait dengan penggunaan aplikasi software dalam menunjang pelayanan ibadah. Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa pelayanan ibadah sudah menggunakan media berupa infokus dan *powerpoint* akan tetapi pembuatan untuk materi presentasi *Powerpoint* harus dikerjakan satu-persatu. Jika ada penambahan lagu baru, maka operator harus mengetikkan syair pada halaman baru atau *search file powerpoint* lain yang ada syair lagu itu, baru kemudian disalin-rekat (*copy-paste*). Selain itu terdapat juga terdapat kekurangan sumber daya manusia sebagai operator atau pengendali sistem. Dengan demikian, untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu diadakannya kegiatan peatihan.

**b. Main Activity**

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan PkM adalah sebagai berikut :

- 1) Ceramah digunakan untuk menyampaikan pengetahuan secara umum tentang aplikasi *easyworship*
- 2) Tanya jawab digunakan untuk melengkapi hal-hal yang belum dipahami oleh peserta pelatihan.
- 3) Pelatihan menggunakan *aplikasi easyworship* dengan melibatkan seluruh peserta pelatihan.

**c. Post Activity (Post-Interview)**

Selain kedua teknik diatas dapat pula maka untuk mengukur seberapa jauh pemahaman dan pengetahuan tentang penggunaan *easyworship* yaitu dengan cara mendemonstrasikan kembali materi (tata ibadah) yang telah dikerjakan menggunakan aplikasi *easyworship* sebagai pembanding antara pemahaman dan pengetahuan sebelum dan sesudah kegiatan PkM dilaksanakan. Dengan adanya kegiatan pembanding tersebut dapat diketahui sejauhmana peningkatan pemahamann dan pengetahuan mengenai penguasaan penggunaan *easyworship*.

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Pelaksanaan Kegiatan**

Adapun pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada :

Hari/ Tanggal : Sabtu, 11 November 2021

Waktu : Pkl 08.00 – selesai

Tempat : Gereja Protestan Indonesia (GPI) Getsemani Kota Sorong

Agenda : Pemberdayaan pemuda Gereja Protestan Indonesia (GPI) Getsemani Kota Sorong Melalui Pelatihan Penggunaan *Software Easyworship*.



Gambar 1 . Pelaksanaan Kegiatan PkM

## **B. Hasil Kegiatan**

*Easy Worship*, sebuah program yang dirancang dan di khususkan untuk gereja. *Easy Worship* merupakan *software* aplikasi komputer yang berguna untuk membuat dan menampilkan presentasi pada ibadah-ibadah untuk menampilkan teks, video, atau lagu ibadah (melalui proyektor). Fungsinya mirip dengan *software* aplikasi *microsoft powerpoint*. Hanya saja, *Easy Worship* punya kemampuan lebih baik dari *Powerpoint*. Ketika menggunakan PowerPoint, kita akan melihat bahwa tampilan yang ada di layar komputer operator sama persis dengan tampilan layar proyeksi. Akan tetapi, di dalam EW, tampilan layar komputer operator berbeda dengan layar proyeksi. Layar komputer operator menampilkan berbagai control panel untuk mengatur tampilan, sementara layar proyeksi hanya menampilkan hasil dari pengaturan tampilan tersebut & Sistem dua sisi. Yang lebih menarik lagi dari program ini adalah, kemampuannya menjadikan hasil shooting camera handycam kita menjadi background. Dan juga bisa menambah teks ayat-ayat Alkitab pada waktu Pujian. Penyembahan atau pada waktu khutbah. Disini kita tidak perlu menambah ayat lain lagi, cukup instal *software handycam* yang kita gunakan di PC atau laptop.

Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah:

### **1. Persiapan Kegiatan**

Dalam tahapan persiapan ini, tim PkM melakukan persiapan dimulai dengan penyiapan tempat pelatihan, persiapan fasilitas/media pelatihan seperti infokus, laptop/notebook, instalasi *software easyworship* maupun kelengkapan administrasi kegiatan (absensi/daftar hadir peserta maupun tim PkM).



Gambar 2. Tim PkM melakukan persiapan kegiatan

## 2. Perkenalan

Kegiatan perkenalan dilakukan dengan tujuan untuk saling mengenal antara tim PkM dan peserta sehingga dapat mempermudah interaksi dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan dimaksud.



Gambar 3. Proses Perkenalan antara Tim PkM dan Peserta Pelatihan

## 3. Penyampaian materi tentang penggunaan *Easyworship*

Materi pengantar kegiatan pelatihan yang disampaikan terkait dengan pengenalan *software easyworship* (EW) beserta manfaat serta fungsinya. Materi inti kegiatan pelatihan ini membahas tentang tampilan EW, *setting* EW, serta prosedur penggunaan EW.



Gambar 4. Kegiatan Pelatihan Penggunaan *Easyworship*

a. **Antar Muka EasyWorship/Interface**

Saat menggunakan EW, maka kita akan melihat tampilan layar sebagai berikut:



Gambar 5. Tampilan depan software *easyworship*

- (1) **Toolbar**: adalah alat-alat dasar yang dimiliki oleh EW. Berikut ini *toolbar* yang perlu diketahui oleh operator:
  - (a) *New*: Untuk membuat *schedule* baru
  - (b) *Open*: Untuk membuka dokumen *schedule* yang sudah dibuat
  - (c) *Save*: Untuk menyimpan *schedule*
  - (d) *New Song*: Membuat lirik/syair baru
  - (e) *Edit Song*: Mengubah lirik/syair yang sudah dibuat.
- (2) **Schedule**: adalah urutan lagu yang akan ditampilkan
- (3) **Preview**: Jika Anda mengklik salah satu lagu pada *schedule*, maka lagu tersebut akan ditampilkan pada layar pratayang [*preview*] di bagian tengah. Ada dua bagian. Bagian atas menampilkan syair secara keseluruhan, biasanya terdiri dari beberapa bait dan refrain. Jika Anda mengklik salah satu bait, maka akan ditampilkan pada layar di bawahnya, lengkap dengan backgroundnya.
- (4) **Tombol tayang**: Lagu yang ada di layar *preview* belum dapat dilihat di layar proyeksi. Supaya bisa dilihat oleh jemaat, maka Anda harus mengklik tombol “Go Live.” Pada saat itu, isi syair tersebut akan ditampilkan pada layar tayang [*Output View*] yang ada di sebelah kanan.
- (5) **Output View**: adalah layar yang menampilkan syair lagu yang sedang dilihat oleh jemaat. Layar ini mirip sekali dengan *Preview*. Pada bagian atas, ditampilkan syair lagu secara keseluruhan yang dibagi dalam beberapa bait dan refrain. Jika Anda mengklik bait tertentu, maka hasilnya akan ditampilkan pada layar di bawahnya, lengkap dengan background. Berbeda dengan *preview*, pada layar output ini tampilan syair lagu dan backgroundnya akan dapat dilihat oleh jemaat.

- (6) **Clear:** Tombol untuk menghilangkan lirik lagu.
- (7) **Black:** Tombol untuk menampilkan layar hitam
- (8) **Logo:** Tombol untuk menampilkan logo

**b. Setting EasyWorship**

*Easy Worship* merupakan salah satu program yang memanfaatkan kemampuan ‘*dual view*’ pada komputer



Gambar 6. Tampilan depan *setting easyworship*

Ada dua langkah yang harus kita lakukan untuk mengatur tampilan *dual view*:

- a. Mengatur/mengaktifkan *extended monitor* pada Komputer (Windows+P)
- b. Mengatur/mengaktifkan *secondary monitor* pada program *EasyWorship*

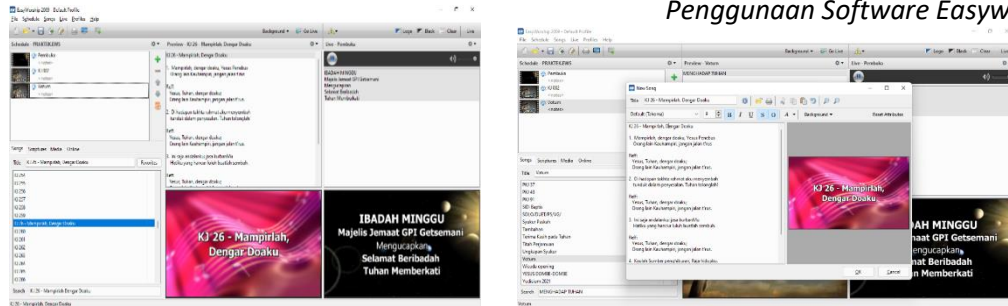
**c. Prosedur Penggunaan *EasyWorship***

**1. Mengetik Lagu baru :**

**a) Jika Tidak Ada Lagu di Daftar Title Lagu.**

- (1) Klik “*New Song*”
- (2) Akan muncul jendela baru.
- (3) Di bagian “*Title*” ketikkan judul lagu, Misalnya “Kj No 26. Mampirlah Dengar Doaku”. Biasakan satu judul lagu untuk satu lagu.
- (4) Ketikkan Lirik lagu di area putih. Enter dua kali untuk memisahkan antara slide 1 dan slide 2.

Pemberdayaan Pemuda Gereja Protestan Indonesia (GPI) Getsemani Kota Sorong Melalui Pelatihan Penggunaan Software Easyworship

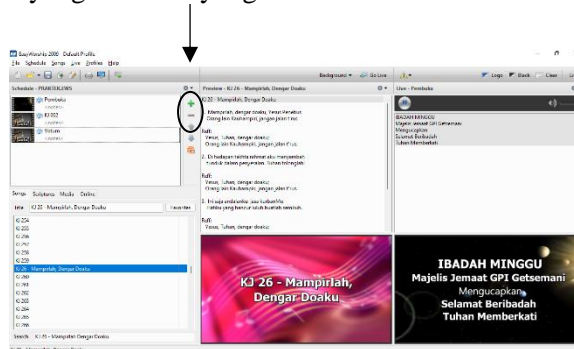


Gambar 7. Tampilan *easyworship* untuk mengetik lagu baru

- (5) Setelah semua lirik lagu diketik, tekan OK. Judul Lagu anda langsung tersimpan di database. (seperti gambar di bawah)
- (6) Untuk edit teks (apabila terjadi kesalahan pengetikan), klik logo “*Edit Song*” (di samping logo *New Song*)

**2. Menampilkan Teks Lagu ke Layar LCD:**

- a. Ketik Judul lagu di *Title Database*. Misalnya: “KJ 26 - Mampirlah, Dengar Doaku”.
- b. Sebelumnya pilih ikon “*Add*” untuk menambahkan dan “*remove*” untuk mengurangi lagu atau persentasi yang akan ditayangkan ke dalam *Schedule*



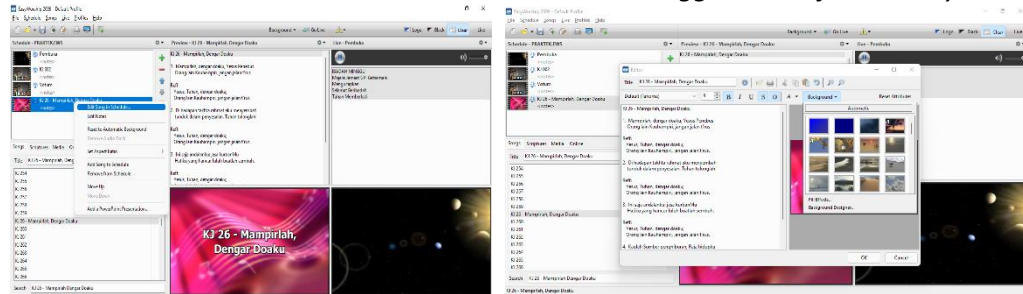
Gambar 8. Cara menampilkan teks lagu ke layer LCD

- c. Klik “*Go Live*”
- d. Memindahkan slide 1 dengan slide 2 di tampilan LCD gunakan pointer up (↑) and down (↓) di keyboard komputer anda.

**3. Memasukkan / Mengganti Background :**

- a. Klik kanan pada lagu yang ingin diganti backgroundnya, lalu klik “*Edit Song in Schedule*”

Pemberdayaan Pemuda Gereja Protestan Indonesia (GPI) Getsemani Kota Sorong Melalui Pelatihan Penggunaan Software Easyworship



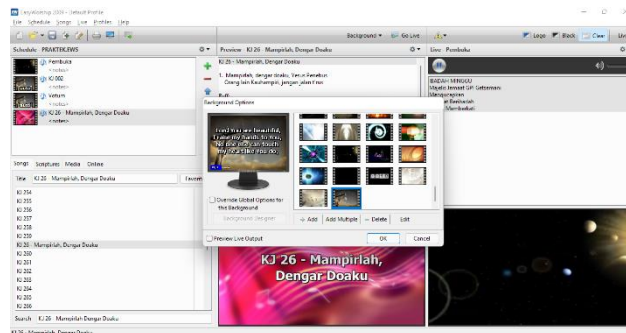
Gambar 9. Cara memasukan atau mengganti *background*

- b. Klik “Background”
- c. Klik “Fill Effect”
- d. Pilih *Background* kesukaan anda, apakah itu berupa video, gambar, atau yang lain.
- e. Klik “Ok”

Catatan: Fungsi “background options” pada kotak dialog “editor” adalah untuk mengatur posisi lagu, jenis font tulisan, dan lain-lain.

**4. Memasukkan / Mengganti *Background* pada Database:**

- a. Klik “Background”
- b. Klik “Options”
- c. Klik “Add Multiple”
- d. Pilih *background* kesukaan anda



Gambar 10. Cara memasukan atau mengganti *background*

- e. Tekan Ok.

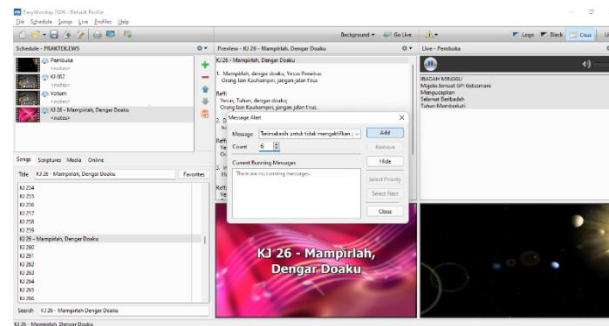
Catatan:

- i. Untuk menampilkan Background ke LCD tekan “Go Live”
- ii. Untuk mengedit teks pada “Schedule”, teks bersifat temporary (sementara) sehingga bisa berubah-ubah apabila Schedule diganti, tetapi apabila mengedit teks pada database, teks bersifat permanen sehingga dapat digunakan terus tanpa ada perubahan ketika hendak digunakan kembali.

## 5. Membuat *Running Text* (Teks Berjalan)

- Klik “*Message Alert*”.
- Di kolom “*Message*”, ketik pesan yang akan disampaikan. Misalnya “Terimakasih untuk tidak mengaktifkan ponsel Anda selama Ibadah berlangsung.”
- Di kolom “*Count*”, tentukan berapa kali akan tampil/melintas.
- Lalu tekan “*Add*” dan klik “*Close*”

Message Alert

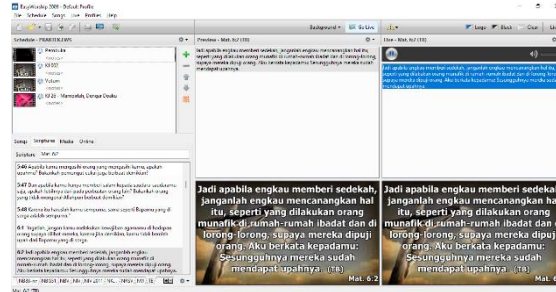


Gambar 11. Cara membuat *running text*

- Tampilan di Layar anda menjadi demikian
- Apabila ternyata Teks tidak berjalan alias statis, lakukan langkah berikut :
  - Klik logo “*Options*”
  - Klik “*Messega Alert*”.
  - Perhatikan teks “*Desired Display Method*”, Pilih “*Scrolling*”
  - Untuk posisi teks tentukan di “*Location*” Pilih *Top* (atas) atau *Bottom* (Bawah).

## 6. Menampilkan Alkitab

- Klik “*Scriptures*”.
- Memilih Kitab ketik di kolom scriptures tiga huruf nama Kitab. Misalnya Matius, ketik Mat. Dengan menggunakan pointer, pindahkan ke kiri untuk pilih pasal, dan pindahkan lagi kekiri untuk memilih ayat.
- Setelah ditemukan ayat yang dikehendaki, klik “*Go Live*” untuk menampilkan ke layer LCD.

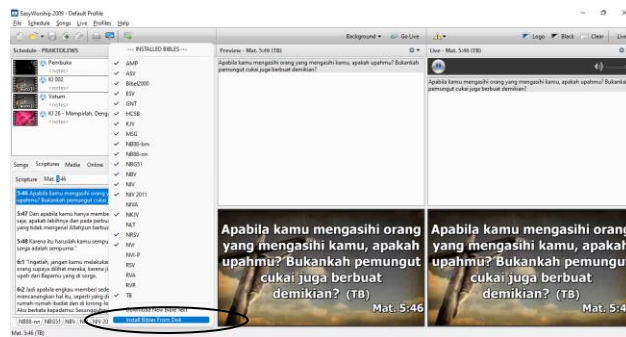


Gambar 12. Cara menampilkan alkitab

- d. Scriptures ini juga dapat ditambahkan ke dalam *Schedules* dengan mengklik ikon “Add”

**7. Menginstal Alkitab**

- a. Klik “*Scriptures*”
- b. Klik tanda pada ke bawah di pojok bawah kanan *Scriptures*
- c. Klik “*Install Bibles from Disk*”



Gambar 13. Cara menginstal alkitab

- d. Buka dan pilih tipe alkitab yang akan diinstall
- e. Klik “*Open/OK*”

**8. Menampilkan File Powerpoint di Easyworship.**

- a. Klik Logo PPT di Panel *Easyworship*.
- b. Lalu cari lokasi *File Powerpoint* anda, Klik *OK/Open*.
- c. Menampilkan ke LCD Klik “*Go live*”

**b) Kegiatan Evaluasi**

Evaluasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung melalui penilaian kinerja peserta untuk mengetahui pemahaman peserta tentang penggunaan *software Easyworship* setelah pelatihan dilakukan. Kegiatan evaluasi tersebut dilakukan dengan cara mendemonstrasikan kembali materi

*Pemberdayaan Pemuda Gereja Protestan Indonesia (GPI) Getsemani Kota Sorong Melalui Pelatihan Penggunaan Software Easyworship* (tata ibadah) yang telah dikerjakan menggunakan aplikasi *easyworship* sebagai pembanding antara pemahaman dan pengetahuan sebelum dan sesudah kegiatan PkM dilaksanakan. Dengan adanya kegiatan pembanding tersebut dapat diketahui sejauhmana peningkatan pemahaman dan pengetahuan mengenai penguasaan penggunaan *easyworship*.



Gambar 14. Kegiatan Evaluasi

## 5. KESIMPULAN

Pemanfaatan Teknologi informasi secara tepat akan memiliki banyak manfaat salah satunya adalah mempermudah aktivitas atau pekerjaan manusia, sehingga diharapkan manusia sebagai *user* harus mampu beradaptasi dengan perubahan dalam bidang teknologi ini. Salah satu bidang yang turut mengalami dampak perkembangan teknologi dan informasi adalah bidang keagamaan yaitu Gereja. Salah satu aktivitas yang dilakukan gereja adalah pelayanan peribadatan. Dalam pelayanan ibadah pun telah terjadi perubahan media yang dipakai dalam kegiatan-kegiatan keagamaan yang sudah mulai meninggalkan cara-cara konvensional dengan menggunakan multimedia interaktif dalam menunjang kegiatan beragama. Salah satu pemanfaatan teknologi untuk menunjang pelayanan ibadah yaitu dengan penggunaan aplikasi *easyworship*. Salah satu Gereja yang menjadi perhatian untuk dilakukannya pelatihan penggunaan *easyworship* adalah Gereja Protestan Indonesia (GPI) Getsemani Kota Sorong. Kendala yang dihadapi oleh pihak gereja adalah keterbatasan tenaga pengelola infokus dengan menggunakan aplikasi *easyworship* sedangkan banyak pemuda pemudi gereja yang dapat dilibatkan dengan pengetahuan dan pemahaman mereka terkait dengan pemanfaatan teknologi ini sehingga aktivitas peribadatan dapat ditunjang dengan baik. Dari hasil kegiatan pelatihan yang dilakukan dengan topik kegiatan yaitu penggunaan *easyworship* terhadap pemuda-pemudi GPI Getsemani Kota Sorong menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini terlihat dari kemahiran dan kecakapan mereka dalam penggunaan aplikasi tersebut saat kegiatan evaluasi dilakukan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Maurenis, A. (2020). Kristen dan Teknologi: Etika, Literasi dan Ciptaan: Christianity and Technology: Ethics, Literacy and Creation. *Jurnal Teologi Amreta (ISSN: 2599-3100)*, 3(2).
- Rupilele, F. G. J., Palilu, A., Lopulalan, J., Pattiwael, M., & Lahallo, F. F. (2021). Pelatihan Pengenalan Dasar Komputer Dan Aplikasi Microsoft Office Kepada Anak-Anak Usia Sekolah Di Kelurahan Klamalu Kabupaten Sorong. *J-DEPACE (Journal of Dedication to Papua Community)*, 4(1), 1–10.
- Rupilele, F. G. J., & Singgir, F. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Nilai Siswa Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Kota Sorong. *Jurnal Jendela Ilmu*, 1(2), 75–79.
- Rupilele, F. G. john. (2018). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Anggota Jemaat, Baptisan, dan Pernikahan Berbasis Web (Studi Kasus: Gekari Lembah Pujian Kota Sorong). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201852685>