

ABSTRAK

Jemaat muda memiliki kemampuan, tenaga, kreativitas, dan ide inovasi yang berguna untuk memimpin gereja di masa depan. Gereja pun mengadakan komisi atau perkumpulan bagi jemaat muda untuk membina dan membimbing melalui program kegiatan kerohanian. Tetapi, beberapa jemaat muda beranggapan komisi jemaat muda di gereja monoton, kurang diperhatikan, dan kurang mendapat pembinaan yang baik dari gereja. Hal tersebut menjadi faktor ketimpangan jumlah jemaat muda yang mengikuti kegiatan komisi kaum muda di gereja. Terlihat di Gereja HKBP Tangerang Kota yang jumlah jemaat muda yang ikut aktif kegiatan berbanding sedikit dengan yang hanya rutin datang beribadah minggu. Ditambah penyebaran Informasi lengkap program kegiatan jemaat muda juga hanya melalui grup whatsapp dan kertas warta yang dibagikan pada hari minggu sehingga kurang tersebar baik. Akan dikaji perancangan aplikasi mobile NHKBP TANGERANG KOTA sebagai media informasi jemaat muda di HKBP Tangerang Kota. Data perancangan diperoleh dari metode kualitatif, dan media dirancang desain interaksinya menggunakan metode *Design Thinking* yang berpusat pada permasalahan, keinginan, selera, dan kebutuhan jemaat muda di Gereja HKBP Tangerang Kota sehingga memudahkan jemaat muda menemukan lebih banyak informasi program kegiatan jemaat muda, memfasilitasi distribusi informasi yang lebih praktis, luas jangkauannya, dan mendukung pertumbuhan jemaat muda di gereja.

Kata Kunci: Jemaat muda, Gereja HKBP Tangerang Kota, Media Informasi, Aplikasi Mobile, Design Thinking