



# APPPS LIVE

(Aplikasi Pelayanan Proyek Program Sabda)

## DAFTAR ISI

### 1. REPORTASE

- App-Tech: Code for the Kingdom, Jakarta 2015
- App-Talks: Kunjungan Tim Code for the Kingdom ke SABDA

### 2. KOMUNITAS

- App-Talks: Inovasi Teknologi Menunjang Pertumbuhan Rohani
- App-Talks: Diskusi Peran Teknologi dalam Pelayanan di FB ICW

### 3. PELAYANAN/PROYEK/PROGRAM

- App-Talks: Melayani Tuhan dalam Event Code for the Kingdom
- App-Tech: Tantangan-Tantangan dari Code for the Kingdom

### 4. ARTIKEL+

- Apa itu Hackathon?

## EDITORIAL

*Para Sahabat Apps4God yang terkasih,*

*Dunia teknologi mengalami banyak gebrakan baru khususnya dalam sistem pengerjaan proyek TI mas kini. Gebrakan baru ini diiringi dengan munculnya istilah-istilah baru yang populer di kalangan orang orang IT, seperti misalnya "hackathon". Apa itu hackathon? Nah, Anda akan mendapat jawabannya dengan menyimak edisi 3 APPPS LIVE. Harapan kami, topik yang begitu menarik dan masih belum bai diketahui oleh masyarakat Indonesia ini bisa memancing Anda untuk semakin rindu belajar lebih jauh.*

*Nah, sehubungan dengan topik yang lagi "trendy" ini, APPPS LIVE akan menyajikan berbagai informa seputar event hackathon "["Code for the Kingdom" \(C4TK\)](#), hackathon Kristen Indonesia pertama yang a diselenggarakan di Jakarta dalam waktu dekat ini. Mari kita ikut menyukseskan acara C4TK ini denga berdoa dan memberikan dukungan agar acara ini dipakai Tuhan untuk menyatukan dan memajukan pelayanan Kristen Indonesia. Selamat menyimak, semoga edisi ini menambah wawasan dan memberki para sahabat Apps4God. Tuhan Yesus memberkati. Tuhan Yesus memberkati.*

*In Christ,*



Hilda Debora  
Pemimpin Redaksi APPPS LIVE  
[hilda@in-christ.net](mailto:hilda@in-christ.net)  
[Tentang](#)

## REPORTASE

## App-Tech: Code for the Kingdom, Jakarta 2015

Indonesia sedang dilanda "demam hackathon", mulai dari hackathon yang diadakan oleh pemerintah daerah Jakarta, [HACKJAK](#), sampai yang baru saja selesai diselenggarakan kemarin (22 -- 23 Agustus), Hackathon Istana, acara yang diadakan [Code4Nation](#) dalam rangka kemerdekaan Indonesia..

Bagaimana dengan kegiatan hackathon untuk pelayanan Kristen? Di Amerika sudah sering diadakan hackathon yang bertujuan untuk membangun kemajuan pelayanan Tuhan, salah satu contohnya adalah [Code for the Kingdom \(C4TK\)](#). Event besar C4TK pada 2015 adalah menyelenggarakan GLOBAL HACKATHON lima belas kota di dunia. Puji Tuhan, sekelompok anak-anak Tuhan di Indonesia menyambut hangat undangan untuk ikut menyelenggarakan GLOBAL HACKATHON di Jakarta. Karena itu, kami ingin membagikan kabar gembira ini kepada Anda yang rindu bergabung membangun pelayanan di Indonesia dengan talenta "coding"nya.

["Code for the Kingdom" hackathon Kristen pertama diadakan di Indonesia](#) ini akan diadakan pada tgl. 2 - Oktober 2015 di Kejora HQ, Jakarta. Terbuka untuk semua partisipan dari seluruh Indonesia dan negara-negara tetangga. Tujuan utama adalah selama 47 jam nonstop partisipan akan mengerjakan coding untuk menjawab isu-isu dalam pelayanan kekristenan dengan konteks lokal yang didukung oleh gereja-gereja lo ekosistem teknologi, modal usaha, dan pakar industri. Saat ini, pendaftaran untuk peserta sudah ditutup. Mohon doakan agar peserta dan seluruh pihak yang berpartisipasi dapat berkolaborasi dan memberikan yang terbaik bagi Tuhan. Informasi lebih lengkap mengenai acara ini dapat Anda lihat dalam situs [Code for the Kingdom Indonesia](#).



dok. Code for the Kingdom

## App-Talks: Kunjungan Tim Code for the Kingdom ke SABDA

Pada Jumat, 28 Agustus 2015, Yayasan Lembaga SABDA (YLSA) mendapat kunjungan dari tim promotor Code for the Kingdom Jakarta, 2015: Andy, Karen, dan Surya. Kunjungan ini adalah kunjungan perkenalan dengan tim SABDA, tetapi juga sekaligus untuk berbagi visi dan misi C4TK. Secara garis besar, penjelasan tentang C4TK sudah kami beritakan di reportase sebelumnya.

Presentasi dan bincang-bincang tim SABDA dengan tim C4TK berjalan dengan sangat baik. Segera terjadi relasi pelayanan dan hati tertaut dengan sangat mudah karena kami memiliki kerinduan yang sama, yaitu ketulusan untuk memberikan yang terbaik bagi Tuhan. Yayasan Lembaga SABDA sebagai pencetus gerak

Apps4God sangat mendukung dan berkomitmen untuk terlibat aktif dalam event C4TK tgl. 2 -- 4 Oktober 2015 di Jakarta karena kami percaya Tuhan akan disenangkan kalau anak-anak-Nya bersekutu dan bekerja bersama bagi kemuliaan nama-Nya.

Pak Andy memberi presentasi event Code for the Kingdom (dok. Apps4God)

Dengan tim C4TK, tim SABDA sudah berbagi ide untuk membuat beberapa challenges (proyek-proyek) yang dikerjakan dalam event C4TK ini, di antaranya, bagaimana membuat aplikasi-aplikasi yang akan berguna gereja dan jemaat Tuhan, misalnya aplikasi manajemen gereja, doa, konseling, Alkitab Audio, dll.. Mari kita doakan agar C4TK Tuhan dipakai untuk mempersatukan anak-anak Tuhan demi kemajuan pelayanan di Indonesia.

[Lihat Diskusi Facebook](#)

## KOMUNITAS

### App-Talks: Inovasi Teknologi Menunjang Pertumbuhan Rohani

[peterwitkowsky.wordpress.com](http://peterwitkowsky.wordpress.com)

Inovasi teknologi informasi saat ini ditandai dengan mewabahnya tren membuat aplikasi. Banyaknya aplikasi yang ada di Play Store, baik gratis maupun berbayar, menimbulkan daya tarik yang sangat kuat bagi siapa saja, khususnya remaja dan anak-anak. Bagaimana peran pelayanan anak, gereja, dan orangtua dalam menyikapi hal ini? Dengan prinsip "Apps4God", gereja seharusnya ikut memakai perkembangan teknologi untuk keuntungan pelayanan dan bagi kemuliaan nama Tuhan. Justru dengan inovasi teknologi, firman Tuhan menjadi lebih mudah diakses, dihayati, dan disebarkan dalam berbagai platform. Para pelayanan anak dan orangtua patut menghargai adanya aplikasi-aplikasi Kristen bermutu yang dapat mendukung pertumbuhan rohani anak-anak sesuai dengan konteks generasi abad 21.

[Lihat Diskusi](#)

### App-Talks: Diskusi Peran Teknologi dalam Pelayanan di FB ICW



iStockPhoto

Disadari atau tidak, sebenarnya perkembangan teknologi memaksa kita untuk memikirkan cara/strategi dalam melakukan pelayanan. Mengapa? Karena melalui teknologi, pelayanan untuk menjangkau banyak jemaat dan memperluas penyebaran firman Tuhan dapat dilakukan dengan lebih sistematis lagi. Penyajian firman Tuhan menjadi lebih kreatif, variatif, dan menarik, khususnya bagi generasi "digital native", generasi yang sangat "bersahabat" dengan teknologi.

Perlu kita ketahui bahwa kepopuleran aplikasi pun sudah semakin meningkat. Bahkan, banyak kebutuhan pelayanan dapat diwujudkan lewat teknologi aplikasi. Mari kita membuka mata, memperluas wawasan, dan menajamkan kepekaan iman supaya kita dapat memilah-milah kemajuan teknologi mana yang bermanfaat bagi kemuliaan nama Tuhan. Apa pendapat Anda tentang peran penting teknologi dalam pelayanan?

[Lihat Diskusi](#)

## PELAYANAN/PROYEK/PROGRAM

### App-Talks: Melayani Tuhan dalam Event Code for the Kingdom

Di balik penyelenggaraan Code for the Kingdom (C4TK) di Jakarta, ada kisah-kisah indah tentang bagaimana Tuhan berkarya di hati para panitia/penyelenggaranya. Berikut adalah kesaksian tim Andy Zain yang berkunjung ke YLSA beberapa waktu yang lalu. Redaksi Apps4God bersyukur bisa membagikan kesaksian mereka ini dan berharap Anda pun mendapat berkat.

Andy Zain telah bekerja cukup lama di perusahaan yang membidani lahirnya proyek/perusahaan di bidang IT, baik berskala nasional maupun internasional, baik untuk perusahaan-perusahaan dalam maupun luar negeri. Di tengah prestasi-prestasi besar yang dicapainya, timbul pertanyaan dalam hatinya, mengapa dia tidak memberikan yang terbaik untuk Tuhan? Kapan ia akan memberikan yang terbaik bagi Tuhan, apalagi ketika melihat belum banyak proyek IT pelayanan Kristen yang berhasil? Kalaupun sudah ada, kualitasnya masih kalah jauh dibandingkan dengan proyek-proyek IT di dunia sekuler. Demikian juga yang dirasakan Karen dan Surya, rekan kerja Andy. Mereka rindu suatu ketika mendapat kesempatan untuk memberikan tenaga dan keterampilan mereka bagi pekerjaan Tuhan. Akan tetapi, bagaimana?

Tuhan ternyata menjawab kerinduan mereka. Leadership Network, sebuah forum kepemimpinan di Amerika mengadakan event hackathon misi global bertajuk "Code for the Kingdom". Ketika berkunjung ke Jakarta mereka bertemu dengan Ronald Ishak dan membagikan visi untuk mengadakan hackathon di Indonesia.

Ketika menyanggupi tantangan tersebut, Ronald Ishak segera menghubungi Andy dan kawan-kawannya untuk bersama-sama menjadi penyelenggara "Code for the Kingdom" di Indonesia. Mereka setuju dan bersyukur kepada Tuhan yang telah memberikan kesempatan istimewa ini. Melalui event C4TK, Andy, Ka dan Surya, berharap dapat menolong anak-anak Tuhan yang ingin berbagi keahlian dalam bidang teknologi untuk memberikannya bagi kemuliaan Tuhan di Indonesia.



" Talenta terbaik kita berikan buat perusahaan-perusahaan.  
Kapan kita menggunakannya untuk melayani Tuhan? "  
(Andy Zain)

Mendengar sharing mereka, Redaksi Apps4God sangat bersukacita karena bertemu dengan anak-anak Tuhan yang rindu menggarap pelayanan untuk kemajuan kerajaan Allah. Kami pun berkomitmen untuk turut menyukseskan event C4TK, baik dengan memberikan tenaga, waktu, ataupun bahan-bahan. Kiranya nama Tuhan dimuliakan melalui pelayanan ini. Sukses untuk pelayanan Code for the Kingdom!

*"All who are skilled among you are to come and make everything the LORD has commanded" -  
Exodus 35:10*

[Lihat Info Code for the Kingdom](#)

## App-Tech: Tantangan-Tantangan dari Code for the Kingdom

Dalam rangkaian acara Code for the Kingdom, panitia memberikan "challenges", yaitu tantangan bagi para peserta mengenai konsep aplikasi yang akan dibuat. Tantangan-tantangan ini harus diselesaikan dalam jangka waktu 48 jam dan dipresentasikan di hadapan juri. Berikut ini kira-kira daftar resmi tantangan-tantangan proyek dari C4TK.

### 1. Melindungi Pernikahan dan Menanamkan Hati yang Suci Melalui Teknologi



Tantangan ini membuka kesempatan bagi para peserta untuk membuat sebuah teknologi yang dapat menolong pasangan yang sudah menikah untuk hidup dalam kekudusan pernikahan sesuai janji mereka di hadapan Tuhan.

### 2. Permainan-permainan yang Bertujuan untuk Kerajaan Allah



Permainan-permainan dikenal bersifat menyenangkan, adiktif, menguntungkan, menguasai, dan menarik hati. Bisakah kita menciptakan permainan-permainan yang akan membantu generasi mendatang untuk mencari, merindukan, menikmati, dan mengenal Allah?

### 3. Penginjilan Global di Dunia yang Berbahaya

Tantangan untuk membuat proyek teknologi bagi orang-orang yang tinggal di daerah berbahaya, orang-orang yang berlatar belakang teknologi yang rendah dan hidup dalam situasi yang tidak bersahabat agar mereka dapat mengakses Alkitab dengan mudah sesuai dengan budaya dan platform teknologi yang ada.

#### 4. Menggiatkan Budaya Memberi

Bagaimana teknologi dapat menolong orang mengalami sukacita dalam memberi, memudahkan orang-orang mengaplikasikan kemurahan hati, dan menularkan kemurahan hati secara lebih luas?

Masih banyak lagi [tantangan-tantangan aplikasi](#) untuk pelayanan Kristen. Mohon dukungan doa dari Sah Apps4God agar tantangan-tantangan ini dapat menghasilkan proyek-proyek teknologi konkret dan bernilai kekal bagi kemuliaan nama Tuhan. Kiranya para peserta dapat mengerjakan setiap tantangan dengan hati yang penuh cinta kepada Tuhan dan sesama.

Lihat Lebih Banyak Tantangan

ARTIKEL+

## Apa itu Hackathon?

Istilah hackathon adalah gabungan dari 2 kata "hacker" dan "marathon", yang berarti para hacker, orang-orang yang ahli di bidang teknologi, berkumpul untuk menciptakan teknologi baru dalam kurun waktu tertentu seperti halnya sebuah marathon. Ide sebuah hackathon (yang juga dikenal sebagai hari hack, hackfest, atau codefest) adalah mengumpulkan para developer, desainer, dan manajer proyek untuk berkolaborasi secara intensif dalam proyek pengembangan perangkat lunak. Dalam pertemuan hackathon mereka-mereka ini akan melakukan curah pendapat (brainstorming) untuk memecahkan berbagai permasalahan yang dapat diatasi dengan membuat sebuah teknologi baru. Event ini dapat diadakan oleh organisasi, yayasan, universitas, dll., bisa terbuka untuk umum atau hanya untuk kalangan sendiri saja. Fasilitas yang dibutuhkan adalah jaringan WI-FI, ruangan besar, dan terutama makanan/minuman ringan. Orang-orang akan bekerja dalam tim untuk menghasilkan dan merealisasikan suatu ide, yang pada akhirnya berujung pada satu konsep, aplikasi, robot, atau situs untuk dinyatakan sebagai pemenang.

Hal tersulit dalam menyelenggarakan hackathon yang sukses adalah bersikap terbuka dalam menyambut pendatang baru dan membantu mereka terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang ada. Peserta yang baru pertama kali mengikuti hackathon sering kali akan merasa kewalahan ketika mereka harus mencari sebuah proyek untuk dikerjakan. Mereka mungkin belum tahu bagaimana mengaitkan keterampilan yang mereka miliki dengan beberapa macam proyek yang sedang dikerjakan. Penyelenggara hackathon harus memastikan bahwa setiap orang memiliki sesuatu untuk dikerjakan. Salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan terlebih dahulu memiliki daftar pemimpin proyek, yaitu orang-orang yang datang dengan proyek-proyek tertentu. (t/N. Risanti)

Dapatkan informasi lebih lengkap mengenai apa itu Hackathon dalam artikel-artikel berikut ini.

1. [Collaboration Meets Competition: The Power of the Hackathon](#)
2. [What is a Hackathon](#)

## APPPS LIVE

\*Publikasi APPPS LIVE adalah suara dari gerakan Apps4God, yaitu gerakan yang mengajak orang-orang percaya, baik sebagai pengembang maupun pengguna teknologi, untuk bersama-sama menggumulkan bagaimana menggunakan teknologi bagi kemuliaan nama Tuhan.

Bergabunglah dengan kami:



Kontak: [live@apps4god.org](mailto:live@apps4god.org)

Redaksi: Hilda, Jono, Tika, dan Santi

Anda menerima publikasi ini karena Anda berlangganan Publikasi APPPS LIVE. Untuk berlangganan atau berhenti berlangganan kirimkan email ke [live@apps4god.org](mailto:live@apps4god.org).

\*Terbit sebulan 2 kali.

[Download Versi PDF](#)

[Lihat Versi Web](#)