

EDUKASI CARA MENYIKAT GIGI BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI TOUCH YOPICK

*Tooth Brushing Education for Elementary School Students Using The Touch
Yopick Application*

**Devy Octaviana^{1*}, Yonan Heriyanto¹, Gugum Cahyadi¹, Dewi Sodja Laela¹, Adhita
Arif Setyawan²**

¹Jurusan Kesehatan Gigi, Poltekkes Kemenkes Bandung

²Jurusan Manajemen Informasi Kesehatan, Politeknik Piksi Ganesha

*Email: devyoctaviana@yahoo.com

ABSTRACT

Information and Communication Technology is an important element in national and state life. Information technology has become the main facility for activities in various sectors of life, which has contributed greatly to fundamental changes in the operational structure and management of education, health and research. An application is a program that is ready to be used which is created to carry out a function for the user in solving problems using of this research is to dig up information on using the Touch YoPick Application, to find out how to brush your teeth using the Touch YoPick Application, to find out how to use the Touch YoPick Application properly. The design used in this research is a sequential exploratory mixed methods design. The first stage with qualitative research was to explore user needs for the YoPick Touch Application. The second stage is the application development stage so that a viable application is produced that meets user needs. Sampling used purposive sampling. The sample size was determined using the Slovin formula as 52 people. The results of the Touch YoPick Application make it easier for elementary school students to receive education about how to brush their teeth. It is hoped that the Touch YoPick application can also be used by other elementary schools. Measuring the level of technology readiness can be done using applications that function to develop the role of technology in the current digital era so that students can easily receive information.

Keywords: Dental Health, Knowledge Level, Touch YoPick App

ABSTRAK

Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan elemen penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Peran teknologi informasi pada aktivitas manusia saat ini memang begitu besar. Teknologi informasi telah menjadi fasilitas utama bagi kegiatan berbagai sektor kehidupan memberikan andil besar terhadap perubahan-perubahan yang mendasar pada struktur operasi dan manajemen organisasi, pendidikan, transportasi, kesehatan dan penelitian. Aplikasi merupakan suatu program yang siap digunakan untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna dalam memecahkan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan. Tujuan penelitian ini adalah menggali informasi penggunaan Aplikasi Touch YoPick, mengetahui cara menyikat gigi menggunakan Aplikasi Touch YoPick, mengetahui Aplikasi Touch YoPick digunakan dengan baik. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sequential exploratory mixed methods design*. Tahap pertama dengan penelitian kualitatif yaitu mengeksplorasi kebutuhan pengguna terhadap Aplikasi Touch YoPick. Tahap kedua yaitu tahap pengembangan aplikasi agar dihasilkan aplikasi yang layak dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Besar sampel ditetapkan dengan menggunakan rumus slovin

sebanyak 52 orang. Hasil dari Aplikasi Touch YoPick ini mempermudah siswa Sekolah Dasar memperoleh edukasi tentang cara menyikat gigi. Aplikasi Touch YoPick ini diharapkan dapat dimanfaatkan juga oleh Sekolah Dasar lainnya. Alat ukur tingkat kesiapterapan teknologi dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang berfungsi mengembangkan peranan teknologi di era digital saat ini agar siswa mudah menerima informasi serta tercapai capaian dalam hal pelaporan.

Kata kunci: Aplikasi Touch YoPick, Kesehatan Gigi, Tingkat Pengetahuan

PENDAHULUAN

Perubahan lingkungan luar dunia pendidikan, mulai lingkungan sosial, ekonomi, teknologi, sampai politik mengharuskan dunia pendidikan memikirkan kembali bagaimana perubahan tersebut mempengaruhinya sebagai sebuah institusi sosial dan bagaimana harus berinteraksi dengan perubahan tersebut. Salah satu perubahan lingkungan yang sangat mempengaruhi dunia pendidikan adalah hadirnya teknologi informasi (TI). Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan elemen penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Peranan teknologi informasi pada aktivitas manusia pada saat ini memang begitu besar. Teknologi informasi telah menjadi fasilitas utama bagi kegiatan berbagai sektor kehidupan yang memberikan andil besar terhadap perubahan mendasar pada struktur operasi dan manajemen organisasi, pendidikan, transportasi, kesehatan dan penelitian [1].

Kemajuan teknologi informasi dalam bidang kesehatan sangat menunjang pelayanan medis dengan perkembangan pengetahuan yang begitu cepat, teknologi informasi harus update perkembangan terbaru, tidak hanya itu teknologi informasi juga memiliki kemampuan dalam memfilter data dan mengolah menjadi informasi.[2]

Aplikasi merupakan suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Menurut kamus komputer eksekutif, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi pada sebuah komputansi yang diinginkan maupun pemrosesan data yang di harapkan [3].

Hasil Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) Nasional tahun 2018, menyatakan bahwa kondisi kesehatan gigi dan mulut di Indonesia cenderung tidak baik. Sebanyak 57,6% penduduk Indonesia memiliki permasalahan gigi dan mulut, namun hanya 10,2% yang mendapatkan perawatan medis gigi. Di Indonesia sendiri prevalensi karies gigi mendapati jumlah 88,8% dengan rentang usia 35-44 tahun sebanyak 48,8% mengalami permasalahan karies gigi. Adapun jumlah orang yang menyikat gigi setiap hari di Indonesia sebanyak 94,7% dan hanya 2,8% saja orang yang menyikat gigi dengan benar dan waktu yang tepat [4].

Salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi kesehatan gigi dan mulut masyarakat di Indonesia adalah sikap. Sikap ini diartikan sebagai respon evaluasi yang akan timbul jika seseorang dihadapkan pada stimulus atau objek yang menghendaki adanya reaksi. Sikap juga dapat diartikan sebagai perasaan yang memiliki kecenderungan untuk melakukan suatu tindakan [5].

Upaya meningkatkan kesehatan gigi pada usia dini sangat penting karena merupakan salah satu unsur penting sebagai penunjang untuk mendukung kesehatan umum. Contohnya, apabila gigi sakit maka anak sulit atau tidak mau makan, berarti asupan gizi kurang sehingga dapat mengganggu pertumbuhan dan perkembangannya. Salah satu cara meningkatkan kesehatan gigi adalah memelihara kebersihan gigi dan mulut. Aplikasi touch YoPick ini merupakan aplikasi yang tergabung dari sebuah nama antara tim peneliti yang memberikan sebuah ide gagasan tentang edukasi dapat dilihat dan dibawa terutama siswa sekolah dasar agar penggunaan gadget tidak hanya untuk

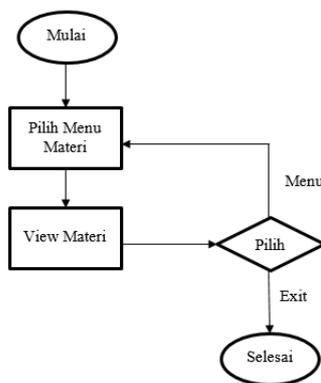
melihat youtube tetapi edukasi sehingga tercetus sebuah aplikasi pada gadget. Aplikasi Touch YoPick adalah aplikasi bersuara yang berisi menu start untuk menjalankannya. Siswa dapat memilih beberapa menu yang tersedia tentang menyikat gigi.

Hasil cara menyikat gigi menggunakan aplikasi touch YoPick dapat menjadikan siswa lebih rajin menyikat gigi dan mempermudah siswa membuka tahapan caranya melalui gadget. Maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi tentang edukasi tidak hanya dari media tertentu tetapi dapat menggunakan gadget. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali informasi penggunaan Aplikasi Touch YoPick dan mengetahui cara menyikat gigi menggunakan Aplikasi Touch YoPick. Manfaatnya penelitian ini adalah agar mempermudah siswa dalam mendapatkan informasi tentang cara menyikat gigi secara detail pada aplikasi tersebut. Diharapkan informasi berbasis Aplikasi Touch YoPick digunakan untuk mengakses informasi di era digital yang berisi tentang edukasi cara menyikat gigi serta dapat dikembangkan isian materi.

METODE

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sequential exploratory mixed methods design*. Tahap pertama dengan penelitian kualitatif yaitu mengeksplorasi kebutuhan pengguna terhadap Aplikasi Touch YoPick. Tahap kedua yaitu tahap pengembangan aplikasi agar dihasilkan aplikasi yang layak dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Besar sampel ditetapkan dengan menggunakan rumus slovin sebanyak 52 orang dengan nomor kaji etik 101/KEPK/EC/IV/2023. Tahap pertama menggunakan penelitian kualitatif yaitu dengan mengeksplorasi kebutuhan pengguna mengenai aplikasi yang digunakan untuk pencatatan pada aplikasi. Subjek pada penelitian tahap pertama adalah Siswa kelas 5 SDN Sukajadi 076. Pengambilan sampel menggunakan metode purposive sampling sesuai dengan kebutuhan penelitian bahwa responden tersebut dapat memberikan informasi yang memadai untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Alur diagram aplikasi Touch YoPick berbasis android digambarkan sebagai berikut:



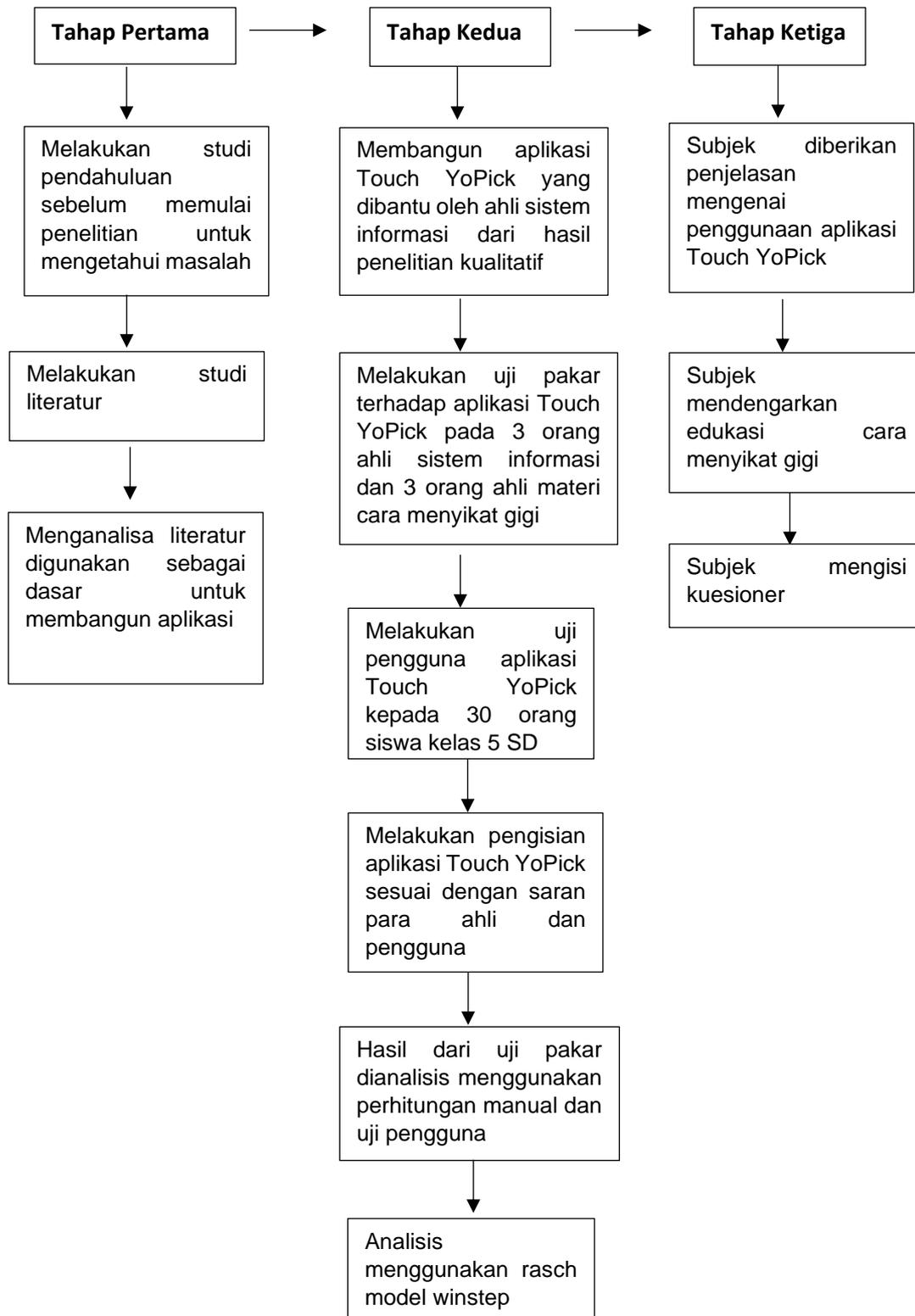
Gambar 1. Activity Diagram Aplikasi Touch YoPick

Gambar 1. Activity diagram dari aplikasi menunjukkan tata cara penggunaan aplikasi Touch YoPick. Dimana isi materi dan menu yang dibuat berdasarkan identifikasi masalah yang diperoleh pada masalah yang ada di lapangan.

Aplikasi yang telah dibuat berdasarkan penelitian di tahap pertama kemudian dilakukan uji pakar oleh 3 orang ahli sistem informasi, 3 orang ahli materi edukasi cara menyikat gigi, serta diujikan kepada 32 siswa SD Kelas 5 Kota Bandung. Perbaikan aplikasi dilakukan berdasarkan umpan balik sampai didapatkan aplikasi yang layak dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap ketiga dengan cara penelitian kuantitatif yaitu mengujikan aplikasi pada 2 SD Kelas 5 wilayah Kota

Bandung masing-masing SD sebanyak 30 siswa untuk mengetahui keefektifan Aplikasi Touch YoPick terhadap edukasi cara menyikat gigi. Penelitian kuantitatif dilakukan dengan pengisian kuesioner setelah responden menggunakan aplikasi tersebut.

Tabel 1. Alur Kerja

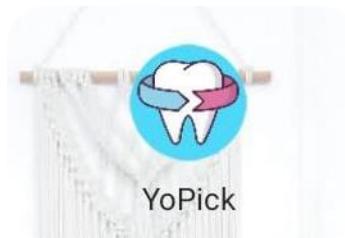


HASIL

Hasil penelitian ini diperoleh dari tiga tahap penelitian. Tahap pertama dilakukan dengan cara kualitatif pada guru SD dan beberapa siswa terhadap aplikasi untuk edukasi yang diperoleh. Tahap kedua yaitu pengembangan aplikasi agar dihasilkan aplikasi yang layak dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap selanjutnya dilakukan uji pakar oleh ahli sistem informasi, ahli materi edukasi cara menyikat gigi, serta uji pengguna untuk menilai atau mengevaluasi aplikasi Touch YoPick. Tahap ketiga dengan cara penelitian kuantitatif yaitu uji aplikasi Touch YoPick terhadap edukasi cara menyikat gigi.

1. Desain Produk

1) Tampilan Produk



Gambar 2. Tampilan aplikasi Touch YoPick

2) Halaman Start



Gambar 3. Tampilan awal pada Aplikasi Touch YoPick

3) Halaman Menu



Gambar 4. Tampilan Item Menu Materi Aplikasi Touch YoPick

4) Tampilan Materi



Gambar 5. Tampilan Materi Saat Dibuka Pada Aplikasi Touch YoPick

5) Tampilan Team



Gambar 6. Tampilan Team Produksi

Penelitian kualitatif dilakukan kepada masing-masing guru dan beberapa siswa SD Wilayah Kota Bandung dengan melakukan wawancara mendalam untuk mengetahui kebutuhan aplikasi berbasis android. Diperoleh 6 item menu, 1 background terpilih sedang viral. Responden dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut dikatakan kurang. Hal ini akan berpengaruh terhadap bertambahnya gigi berlubang. Responden juga mengharapkan agar aplikasi yang akan dikembangkan ditambahkan materi yang sesuai dan background pada aplikasi.

Hasil uji kelayakan aplikasi sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Materi

Validator	Presentase Pencapaian (%)					Skor Nilai	Kategori Kelayakan
	Sangat Kurang Sesuai	Kurang Sesuai	Cukup	Sesuai	Sangat Sesuai		
I				33%	67%	93%	Sangat Layak
II				29%	71%	94%	Sangat Layak
III				33%	67%	93%	Sangat Layak

Tabel 2. menunjukkan hasil penilaian materi dalam aplikasi oleh ahli materi mendapatkan nilai rata-rata yaitu 93%. Penilaian tersebut dalam kategori sangat layak. Kategori ini telah memenuhi indikator yang tercantum dalam lembar penilaian.

Tabel 3. Hasil Penilaian Aplikasi

Validator	Presentase Pencapaian (%)					Skor Nilai	Kategori Kelayakan
	Sangat Kurang Sesuai	Kurang Sesuai	Cukup	Sesuai	Sangat Sesuai		
I				27%	73%	95%	Sangat Layak
II				13%	87%	97%	Sangat Layak
III				33%	67%	93%	Sangat Layak

Tabel 3. menunjukkan hasil penilaian materi dalam aplikasi oleh ahli materi mendapatkan nilai rata-rata yaitu 95%. Peneliti menggunakan acuan ISO 9126 dalam melakukan uji kelayakan aplikasi. Adapun aspek-aspek yang digunakan yaitu Functionality, Reliability, Usability, dan Efficiency.

Tabel 4. Hasil Penilaian Aplikasi Dalam Aspek *Functionality, Reliability, Usability, dan Efficiency*

Validator	Aspek Kelayakan														
	Functionality			Reliability			Usability			Efficiency					
	Nomor Kuisisioner														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
I	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5
II	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
III	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5

Tabel 4. hasil pengujian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Touch YoPick memiliki kriteria kelayakan yang baik.

Hasil pengguna Aplikasi Touch YoPick diolah menggunakan perangkat lunak winstep versi 4.4.1 diperoleh *raw variance* sebesar 0.98. Hal ini menunjukkan bahwa realibitas. Uji validitas pada gambar selanjutnya dikatakan valid.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Kriteria

	SDN 077 Sejahtera		SDN 022 Harapan	
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
Umur				
10	1	3,30%	2	6,70%
11	22	73,30%	23	76,70%
12	7	23,30%	5	16,70%
Jenis Kelamin				
Perempuan	8	26,70%	15	50%
Laki-laki	22	73,30%	15	50%

Tabel 5. menunjukkan kriteria umur 11 tahun sebanyak 73,3% (SDN 077 Sejahtera), kriteria jenis kelamin laki-laki sebanyak 73,3% (SDN 077 Sejahtera), kriteria umur 11 tahun sebanyak 76,7% (SDN 022 Harapan), kriteria jenis kelamin perempuan dan laki-laki masing-masing sebanyak 50% (SDN 022 Harapan).

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Pengetahuan

Kriteria Pengetahuan	Test (SDN 077 Sejahtera)		Test (SDN 022 Harapan)	
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
Baik	30	100%	29	96,70%
Buruk	0	0%	1	3,30%
Total	30	100%	30	100%

Tabel 6. menunjukkan kriteria baik sebanyak 100% (SDN 077 Sejahtera), kriteria baik sebanyak 96,7% (SDN 022 Harapan).

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Mean

Tingkat pengetahuan	Mean	Std. Deviation	max	min
Test	7,97	1,129	10	5
Test	8,07	1,015	9	4

Tabel 7. menunjukkan mean sebanyak 7,97 (SDN 077 Sejahtera), mean sebanyak 8,07 (SDN 022 Harapan).

PEMBAHASAN

Pada umumnya aplikasi berbasis Android yang mencapai rekonstruksi gambar pada ponsel yang murah, kecil, dan tersedia secara universal alih-alih komputer desktop/laptop/workstation yang relatif besar dan mahal. Penggunaan smartphone untuk memanfaatkan kemampuannya yang memang “smart”[6]. Kecepatan dicapai tanpa mengganggu kualitas gambar yang direkonstruksi. Hal ini sejalan dengan penelitian Ehsan A et al tahun 2022 menyatakan bahwa adaptasi smartphone di masyarakat telah berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi. Memiliki kemampuan untuk berjalan di berbagai macam perangkat, sebagian besar basis pengguna memiliki ponsel Android [7].

Hasil penelitian kualitatif bahwa beberapa sampel acak bahwa responden memberi masukan untuk rancangan aplikasi bergambar disesuaikan dengan umur siswa Sekolah Dasar. Menu item yang mudah digunakan oleh siswa tersebut. Materi berisi tentang cara menyikat gigi karena beberapa masih ditemukan gigi berlubang. Hal ini sejalan dengan penelitian Fatmasari tahun 2019 menyatakan bahwa pada usia anak sekolah dasar sebaiknya dikenalkan cara menyikat gigi yang baik dan benar. Pada usia ini bisa terbilang efektif untuk pemberian edukasi karena informasi ini mengarah pada perkembangan motorik dan kognitif, sehingga sangat baik diberikan pada usia anak sekolah dasar [8].

Sistem informasi dinilai layak berdasarkan dari tingkat kelayakan uji pasar. Kualitas informasi yang digunakan untuk mengukur kualitas informasi dari Aplikasi Touch YoPick berdasarkan persepsi pengguna. Persepsi pengguna merupakan faktor penting dalam menentukan kualitas suatu informasi karena kebutuhan. Hal ini sejalan dengan penelitian Kristianto et al tahun 2022 menyatakan bahwa kualitas sumber daya manusia mempengaruhi kinerja system informasi. Mengindikasikan apabila kinerja sistem informasi diharapkan meningkat, maka perlu dicari user yang berkualitas dalam menjalankan sistem informasi [9].

Berdasarkan tabel 2, 3 dan 4 menunjukkan sebelum dilakukan uji pengguna, aplikasi Touch YoPick dilakukan uji materi dan uji coba kelayakan aplikasi menggunakan metode ISO 9126 kepada 6 (enam) ahli materi serta ahli teknologi informasi dengan menilai functionality, reliability, usability, dan efficiency. Hal ini sejalan dengan penelitian Harapan I et al tahun 2022 menyatakan bahwa diperlukan adanya proses pengujian aplikasi dari para ahli dalam bidang teknologi informasi sehingga dapat dipertanggungjawabkan [10].

Penilaian yang diperoleh dari proses perancangan Aplikasi Touch YoPick diketahui bahwa aplikasi tersebut dikatakan layak untuk digunakan bagi siswa Sekolah Dasar. Hal tersebut dapat ditinjau dari penilaian yang didapatkan oleh ahli materi dan ahli teknologi informasi, hasil penilaian diperoleh dalam kategori sangat layak. Hal ini sependapat dengan hasil penelitian yang dilakukan [11] menyatakan bahwa media aplikasi dapat dikatakan layak apabila sudah dilakukan pengujian.

Uji pengguna aplikasi Touch YoPick menggunakan metode winstep ditemukan bahwa uji reabilitas validitas hasilnya adalah valid sehingga layak digunakan oleh responden khususnya siswa Sekolah Dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian Lis E & Totok S tahun 2017 menyatakan bahwa sebelum instrumen digunakan untuk uji pemakaian produk, maka perlu dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas instrumen. Validasi instrumen dimaksudkan untuk memastikan bahwa instrumen yang telah dibuat layak digunakan dan memang mengukur apa yang hendak diukur [12].

Pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut harus dipahami oleh anak usia Sekolah Dasar sehingga dapat membedakan yang baik dan buruk untuk mengurangi masalah kesehatan gigi. Maka dari itu pentingnya memberikan edukasi anak usia sekolah dasar tentang Kesehatan gigi dan mulut. Hal ini sejalan dengan penelitian Taadi A tahun 2016 bahwa pengetahuan sangat berpengaruh dalam kebiasaan berperilaku. Jika didasari pengetahuan maka perilaku akan bertahan lama dibanding dengan yang tidak berpengetahuan [13].

Berdasarkan tabel 6. menunjukkan hasil distribusi frekuensi tingkat pengetahuan adalah baik diterima oleh responden khususnya edukasi cara menyikat gigi khususnya dalam frekuensi yang tepat dilakukan sehari 2 kali yakni sesudah sarapan dan sebelum tidur. Hal ini sejalan dengan buku Notoadmojo S tahun 2014 menyatakan bahwa pengetahuan merupakan segala sesuatu yang diketahui oleh seseorang melalui penginderaan manusia sehingga menghasilkan pengetahuan terhadap suatu objek [14].

Kepercayaan kualitas informasi dari pengguna akan memberikan nilai tambah pada aplikasi Touch YoPick dan manfaat bagi khalayak umum. Hasil uji reabilitas validitas valid maka akan meningkatkan sistem tersebut menjadi lebih baik dan dapat diaplikasikan. Hal ini sejalan dengan penelitian Rai et al. tahun 2002 menyatakan bahwa peningkatan kepercayaan penggunaan sistem informasi diharapkan akan semakin meningkatkan kinerja seseorang khususnya dalam bidang teknologi [15].

SIMPULAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi memiliki peran yang sangat signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, seperti organisasi, pendidikan, transportasi, kesehatan, dan penelitian. Penerapan aplikasi, khususnya Aplikasi Touch YoPick, memberikan kontribusi besar terhadap penyampaian edukasi, dengan fokus pada cara menyikat gigi kepada siswa Sekolah Dasar. Aplikasi Touch YoPick dapat mempermudah siswa dalam memahami dan mengaplikasikan praktik kebersihan gigi dan mulut.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] I. Rusydi, "Peranan Perkembangan Teknologi," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019, [Online]. Available:

- <https://www.neliti.com/id/publications/290643/peranan-perkembangan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-dalam-kegiatan-pembelaja>
- [2] R. Sarinastiti, A. N. Fajriyanto, D. R. Prabumukti, M. K. Insani, and K. Kunci, "Analisis Pengetahuan Perilaku Hidup Sehat dan Pemanfaatan Puskesmas (Analysis of Healthy Life Behavior Knowledge and Utilization of Public Health Centers)," *Promot. J. Kesehat. Masy.*, vol. 8, pp. 61–71, 2018.
- [3] J. Andi, "Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android," *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2015.
- [4] Kemenkes RI, *Injeksi 2018. 2020.* [Online]. Available: <https://www.kemkes.go.id/downloads/resources/download/pusdatin/profil-kesehatan-indonesia/profil-kesehatan-indonesia-2018.pdf>
- [5] L. Katili, P. S. Anindita, and J. Juliatri, "Description of Dental and Oral Health Maintenance Behavior of Elementary School Students," *e-GiGi*, vol. 10, no. 1, p. 46, 2022, doi: 10.35790/eg.v10i1.37608.
- [6] P. K. Pinrang, "Jurnal Ilmiah Jurnal Ilmiah," *J. Ilm. Aset*, vol. 11, no. 2, pp. 24–33, 2023.
- [7] A. Ehsan, C. Catal, and A. Mishra, "Detecting Malware by Analyzing App Permissions on Android Platform: A Systematic Literature Review," *Sensors*, vol. 22, no. 20, 2022, doi: 10.3390/s22207928.
- [8] J. Kesehatan Gigi, D. Fatmasari, A. Purba, M. Jurusan Keperawatan Gigi Poltekkes Kemenkes Semarang, and J. Keperawatan Gigi Poltekkes Kemenkes Semarang, "Dibandingkan Media Booklet," *J. Kesehat. Gigi*, vol. 6, pp. 75–79, 2019, [Online]. Available: <http://ejournal.poltekkes-smg.ac.id/ojs/index.php/jkg/index>
- [9] L. E. Wijayanti, A. K. Pw, and V. D. Nurmalia, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kinerja Sistem Informasi yang Digunakan pada Instansi Pemerintah," *Invent. J. Akunt.*, vol. 6, no. 1, p. 76, 2022, doi: 10.25273/inventory.v6i1.11296.
- [10] I. K. Harapan, M. Bidjuni, and S. Salikun, "Desain Aplikasi Kartu Pencatatan Status Pemeriksaan Gigi Berbasis Aplikasi Terhadap Keakuratan Data Pemeriksaan Pada Pasien Di Klinik Gigi Kota Manado," *JDHT J. Dent. Hyg. Ther.*, vol. 3, no. 1, pp. 26–30, 2022, doi: 10.36082/jdht.v3i1.481.
- [11] R. Eliawati and M. A. Rizqi, "Pengembangan Video Animasi Dapat Meningkatkan Pengetahuan Pencegahan Karies Gigi Pada Anak Sekolah Dasar," *Siliwangi, J. Kesehat.*, vol. 2, no. 1, pp. 168–175, 2021, doi: doi.org/10.34011/jks.v12i1.1813 168.
- [12] I. Ernawati, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server," *Elinvo (Electronics, Informatics, Vocat. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 204–210, 2017, doi: 10.21831/elinvo.v2i2.17315.
- [13] J. Keperawatan, G. Poltekkes, and K. Yogyakarta, "Pengaruh Media Jadwal Pelajaran Terhadap Skor Plak Siswa Sekolah Dasar Samigaluh Kulon Progo," *J. Teknol. Kesehat.*, vol. 12, no. 2, pp. 107–114, 2016, [Online]. Available: <http://ejournal.poltekkesjogja.ac.id/index.php/JTK/article/view/132>
- [14] S. Notoatmodjo, *Promosi Kesehatan & Ilmu Perilaku*. 2012.
- [15] and R. B. W. A. Rai, S. S. Lang, "Assessing the validity of IS Success Models: An Empirical Test and Theoretical Analysis," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 13, n, 2002, doi: doi: 10.1287/isre.13.1.50.96.