Jumistik
E-ISSN: 2964-3953 P-ISSN: 2964-3888 Jurnal Manajemen Informatika, Sistem Informasi dan Teknologi Komputer

Vol.4 No.2 Desember 2025
Hal 505-513
Https://ojs.amiklps.ac.id

APLIKASI PENGETAHUAN DASAR HIV DAN AIDS BERBASIS ANDROID

Muh Rusli[1*], Ade Hastuty[2], Untung Suwardoyo[3], Ahmad Selao[4], Wahyuddin[5]
[1,2,3,4,5]Program Studi Teknik Informatika, Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Parepare
E-mail: muhrusly789@gmail.com[1*], adehastutyhasyim@iainpare.ac.id[2], untungsuwardoyo@gmail.com[3], ahmadselao@umpar.ac.id[4], wahyuddin081090@gmail.com[5]

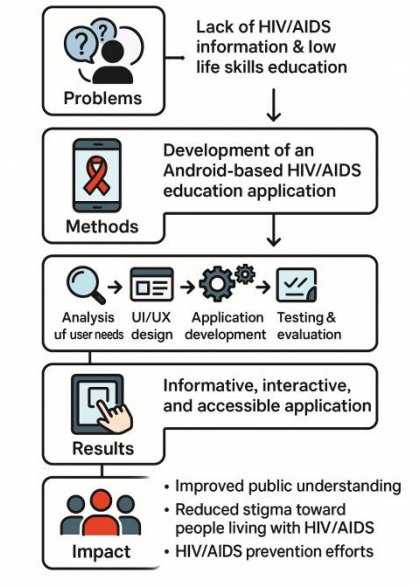
INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel
Diterima : 29/07/2025
Direvisi : 05/08/2025
Diterbitkan : 01/12/2025

***Corresponding author**
muhrusly789@gmail.com

DOI: 10.xxxxxx/xxxx
Https://ojs.amiklps.ac.id

GRAPHICAL ABSTRACT



ABSTRACT

The lack of comprehensive information about HIV/AIDS and limited life skills education make people more vulnerable to the spread of the disease. This lack of understanding also reinforces the stigma against people living with HIV/AIDS (PLWHA), which hinders prevention and treatment efforts. This research aims to develop an Android-based educational application that provides basic information about HIV/AIDS in an easily accessible and interactive manner. The application development method consisted of needs analysis, system design, implementation, and functionality testing using a black-box testing approach. Data was obtained through literature reviews and interviews with health workers. Test results showed that all features functioned as intended without any significant errors. This application has the potential to be an effective alternative educational medium, encouraging increased health literacy, and reducing stigma against people living with HIV/AIDS. Therefore, the results of this research are expected to contribute to creating a society that is more aware, inclusive, and concerned about HIV/AIDS issues.
***Keywords**: Knowledge, HIV, AIDS, Android Application*

ABSTRAK

Minimnya informasi yang komprehensif mengenai *HIV/AIDS* serta terbatasnya pendidikan kecakapan hidup menyebabkan masyarakat lebih rentan terhadap penyebaran penyakit tersebut. Kurangnya pemahaman ini turut memperkuat stigma terhadap Orang dengan *HIV/AIDS* (*ODHA*), yang menghambat upaya pencegahan dan penanganan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi edukatif berbasis Android yang menyajikan informasi dasar tentang *HIV/AIDS* secara mudah diakses dan fitur interaktif. Metode pengembangan aplikasi dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, serta pengujian fungsionalitas menggunakan pendekatan black-box testing. Data diperoleh melalui studi literatur dan wawancara dengan tenaga kesehatan. Hasil pengujian menunjukkan seluruh fitur berjalan sesuai fungsinya tanpa ditemukan kesalahan berarti. Aplikasi ini berpotensi menjadi media edukasi yang efektif dalam meningkatkan literasi kesehatan masyarakat mengenai HIV/AIDS. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam membentuk masyarakat yang lebih sadar, inklusif, dan peduli terhadap isu *HIV/AIDS*.
***Kata kunci**: Aplikasi Pengetahuan, HIV, AIDS, Android*

© 2025 Penerbit STMIK Amika Soppeng. All rights reserved

PENDAHULUAN

Human Immunodeficiency Virus (*HIV*) merupakan virus yang menyerang sistem imunitas. Infeksi virus ini mampu menurunkan imunitas manusia dalam melawan benda-benda asing didalam tubuh dan pada akhirnya dapat menyebabkan *Acquired Immunodeficiency*Syndrome (AIDS) [1].

HIV/AIDS masih menjadi tantangan serius dalam bidang kesehatan masyarakat, khususnya di negara berkembang seperti Indonesia. Meskipun berbagai kampanye telah dilakukan, penyebaran *HIV/AIDS* belum sepenuhnya terkendali [2]. Berdasarkan data dari portal Informasi Indonesia tahun 2024, prevalensi kasus *HIV/AIDS* secara keseluruhan ditemukan lebih tinggi pada populasi pria sebanyak 71 persen. Sementara perempuan menyumbang sebanyak 29 persen.

Salah satu penyebab utamanya adalah kurangnya informasi yang komprehensif dan mudah diakses oleh masyarakat luas[3]. Meningkatnya kasus *HIV/AIDS* adalah rendahnya tingkat literasi masyarakat terkait penyakit ini. Banyak masyarakat yang masih memiliki pemahaman keliru mengenai cara penularan *HIV*, pencegahan, dan penanganannya. Kondisi ini semakin diperparah dengan minimnya akses terhadap informasi yang benar dan komprehensif, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda. Edukasi yang diberikan pun cenderung bersifat formal dan kaku, sehingga kurang mampu menarik minat serta menumbuhkan pemahaman yang mendalam [4]. Pengetahuan dasar masih kurang mengenai *HIV/AIDS* terkait cara penularan, pencegahan, dan penanganannya telah memperkuat stigma dan diskriminasi terhadap Orang dengan *HIV/AIDS* (*ODHA*), sehingga menghambat upaya pencegahan dan pengobatan yang optimal [5].

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya penggunaan perangkat mobile seperti smartphone, terbuka peluang besar untuk mengintegrasikan teknologi dalam bidang edukasi kesehatan. Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah pengguna smartphone terbanyak di dunia, dengan dominasi sistem operasi Android [6]. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat Android memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media penyebaran informasi kesehatan, termasuk edukasi tentang *HIV/AIDS* [6].

Dengan pendekatan yang lebih interaktif, personal, dan praktis, aplikasi *mobile* dapat menjadi solusi inovatif dalam menyampaikan informasi kesehatan secara luas dan berkelanjutan [7]. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, *Google Inc*. membeli *Android Inc* [8].

Ide pengembangan aplikasi ini muncul dari hasil observasi lapangan serta masukan dari berbagai pihak, termasuk tenaga kesehatan dan pendidik, yang mengungkapkan bahwa masyarakat masih membutuhkan sumber informasi yang terpercaya, mudah dipahami, serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Selain itu, aplikasi ini juga diharapkan dapat menjadi sarana edukasi yang mendukung program pemerintah dalam menanggulangi penyebaran *HIV/AIDS* secara nasional.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melihat perlunya pengembangan media edukasi digital berupa aplikasi *Android* yang menyajikan informasi dasar tentang *HIV/AIDS*. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi atas terbatasnya media pembelajaran yang tersedia selama ini, serta mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat terhadap bahaya dan penanganan *HIV/AIDS*.

Penelitian ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis pengembangan aplikasi, tetapi juga mempertimbangkan dampak sosial dan edukatif dari penggunaan aplikasi tersebut. Diharapkan aplikasi ini mampu menjembatani kesenjangan informasi antara sumber informasi yang tersedia dengan kebutuhan masyarakat yang nyata di lapangan. Selain itu, diharapkan pula terjadi peningkatan empati serta penurunan sikap diskriminatif terhadap *ODHA*, melalui pemahaman yang lebih utuh dan objektif mengenai *HIV/AIDS*.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi edukatif yang efektif dan mudah digunakan, guna meningkatkan literasi masyarakat mengenai *HIV/AIDS*. Aplikasi ini diharapkan dapat digunakan oleh berbagai kalangan, terutama generasi muda yang merupakan kelompok dengan risiko tinggi tetapi juga sangat akrab dengan teknologi digital. Dengan pendekatan edukasi yang disesuaikan dengan gaya hidup digital, diharapkan terjadi peningkatan pengetahuan yang signifikan serta perubahan sikap positif terhadap *ODHA*.

Secara keseluruhan, penelitian ini relevan dengan kebutuhan masyarakat akan media edukasi yang informatif, menarik, dan dapat diakses secara luas. Aplikasi yang dikembangkan diharapkan menjadi kontribusi nyata dalam upaya menurunkan angka penyebaran *HIV/AIDS*, sekaligus mendukung terwujudnya masyarakat yang lebih sadar, inklusif, dan bebas stigma

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian yang dilakukan oleh Silaban et al. (2024) [9] berfokus pada pengembangan media promosi kesehatan berupa aplikasi buku saku digital berbasis *Android* yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja terhadap *HIV/AIDS*. Latar belakang penelitian tersebut menyoroti tingginya angka infeksi *HIV/AIDS* pada kelompok usia produktif, terutama remaja, yang disebabkan oleh rendahnya literasi kesehatan serta perilaku berisiko seperti hubungan seksual pranikah dan penggunaan

narkoba suntik. Untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti menggunakan metode *mixed-methods* dengan pendekatan *Research and Development* (R&D) model *Borg & Gall*, yang disederhanakan menjadi tujuh tahapan inti. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam dengan ahli desain dan materi, serta penyebaran angket kepada 100 siswa SMA Negeri 2 Padang sebagai responden.

Penelitian Juga dilakukan oleh Yasmin et al. (2023)[10] berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa *flashcard digital interaktif* untuk meningkatkan pengetahuan remaja mengenai *HIV/AIDS*. Latar belakang penelitian ini menekankan pada kurangnya daya tarik media penyuluhan HIV konvensional bagi siswa SMA. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi dengan desain *one-group pretest-posttest* yang diterapkan kepada 112 siswa SMA di Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan skor pengetahuan dan sikap positif siswa setelah menggunakan aplikasi, dengan nilai uji $p < 0.01$. Media ini dinilai efektif dalam menarik perhatian dan memperkuat pemahaman siswa terkait bahaya HIV/AIDS dan pencegahannya.

Serta penelitian yang dilakukan oleh Maharani et al. (2024) [11] mengembangkan aplikasi edukasi bernama "STOP HIVA" yang ditujukan untuk remaja Karang Taruna di Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tahapan desain, validasi, uji coba terbatas, dan evaluasi. Konten aplikasi mencakup informasi dasar tentang *HIV/AIDS* serta fitur interaktif seperti kuis dan infografis. Validasi ahli memperoleh hasil sangat layak (≥ 81%) dan skor pengetahuan remaja meningkat secara signifikan setelah menggunakan aplikasi. Studi ini menyoroti pentingnya penyampaian materi yang kontekstual, menarik, dan mudah diakses melalui perangkat Android.

Meskipun sejumlah penelitian sebelumnya telah mengembangkan aplikasi edukasi HIV/AIDS berbasis Android dengan hasil yang cukup positif, masih terdapat celah yang belum terisi secara menyeluruh. Penelitian Silaban et al. (2024), Yasmin et al. (2023), dan Maharani et al. (2024) umumnya berfokus pada peningkatan pengetahuan dan sikap remaja terhadap HIV/AIDS melalui media digital seperti buku saku, flashcard, maupun kuis interaktif. Ketiganya menyasar kelompok usia terbatas, yaitu remaja sekolah atau komunitas lokal, serta lebih menekankan pada penyampaian informasi secara satu arah.

Penelitian saya hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menghadirkan fitur konsultasi daring yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dan konselor HIV. Selain itu, cakupan pengguna dalam penelitian ini lebih luas karena dirancang untuk masyarakat umum lintas usia, bukan hanya remaja.

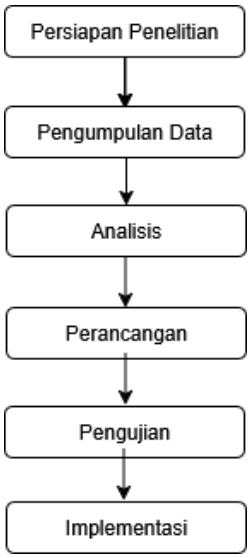
Selain itu, aplikasi yang dikembangkan dirancang agar mudah diakses kapan saja dan di mana saja, dengan validasi konten. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya menjadi sarana informasi, tetapi juga instrumen perubahan sikap masyarakat terhadap *HIV/AIDS* secara lebih luas dan berkelanjutan.

Penelitian ini terletak pada integrasi antara fungsi edukatif dan sosial dari aplikasi, yang tidak hanya berfungsi sebagai media informasi *HIV/AIDS*. Dengan desain antarmuka yang inklusif, struktur konten yang disusun secara modular, serta pendekatan humanistik dalam penyajian materi, penelitian ini menawarkan kontribusi baru dalam bidang teknologi pendidikan kesehatan yakni sebagai media edukatif digital yang tidak hanya informatif, tetapi juga transformatif secara sosial

METODOLOGI PENELITIAN

Tahapan Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research & Development (R&D)* dengan pendekatan deskriptif yang meliputi tahap penelitian dilakukan dengan cara, Persiapan penelitian, Pengumpulan data, Analisis, Perancangan, Pengujian, dan Implementasi [12].



Gambar 1. *Tahapan Penelitian*
Sumber: Hasil olah data

1.Persiapan Penelitian

Pada tahapan ini peneliti melakukan persiapan penelitian. Persiapan penelitian yang dimaksud adalah menyiapkan buku-buku (Mengkaji *HIV/AIDS*), artikel tentang topik penelitian serta *software* yang digunakan selama penelitian (*Android* Studio dengan bahasa pemrograman *java*).

2.Pengumpulan Data

Pada tahap ini penelitian melakukan pengumpulan data dari buku yang berjudul Mengkaji *HIV/AIDS* yang ditulis oleh Agusalamsyah pada tahun 2020, dari Teoritik Hingga Praktik, Bahan Ajar *AIDS* Pada Asuhan Kebidanan, dan Asuhan Keperawatan Pada Pasien Terinfeksi *HIV/AIDS*. Dan juga melakukan wawancara langsung dengan

koselor *HIV (*Ns. ABD Risal, S.Kep., M.kep*)* yang berada di Rumah Sakit al-kahfi Kota Parepare.

3.Analisis

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisa terhadap sistem dan data yang ada kemudian merumuskan masalah yang menjadi pokok penelitian sehingga dapat dibuat alternatif pemecahan masalah.

Analisis yang digunakan adalah Analisis Perancnagan menggunakan *UML* dan analisis Pengujian *Black Box Testing* untuk mendapatkan hasil implementasi.

4.Perancangan

Peneliti kemudian merancang aplikasi pengetahuan dasar *HIV* dan *AIDS* berbasis *Android* yang ingin dibuat berdasarkan alternatif pemecahan masalah.

Perancangan yang dugunakan yaitu *UML (Use Case Diagram, Activity Diagran, dan Sequence diagram)* serta rancangan aplikasi.

5.Pengujian

Setelah melakukan perancangan, peneliti kemudian menguji hasil perancangan aplikasi. Jika hasil perancangan terdapat kekurangan atau kelemahan maka kembali ke tahap analisis.

6.Implementasi

Setelah pada perancangan tidak terdapat kekurangan maka aplikasi siap untuk di gunakan.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mengumpulkan seluruh informasi yang terkait dan mendukung pelaksanaan penelitian penelitian ini.

1. Wawancara, metode yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan atau tanya jawab secara langsung. Metode ini untuk memastikan data yang diperoleh sesuai dengan fakta yang ada.
2. Kajian Kepustakaan, metode pengumpulan data dengan cara mencari buku yang ada di perpustakaan atau mencari di internet untuk mendapatkan referensi yang serupa dengan penelitian.

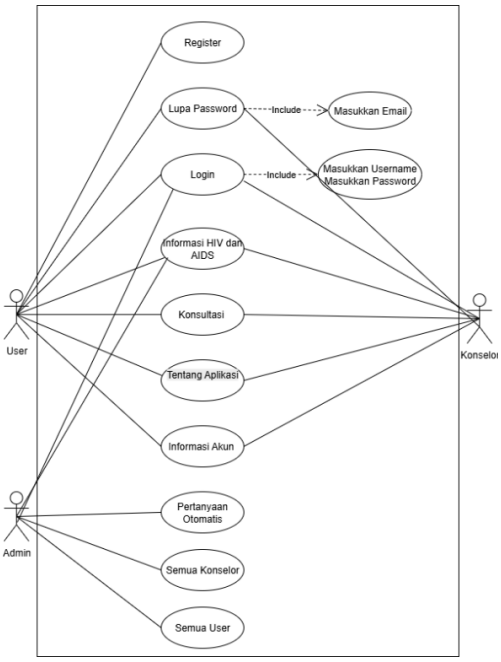
Analisis Data

Pada tahap analisis data untuk melakukan rancangan yang dibuat menggunakan pemodelan *UML* (*Unified Modeling Language*), yang meliputi diagram *Use Case, Activity, dan Class). UML (Unified Modeling Language)* yang merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks- teks pendukung. Beberapa diagram yang termasuk *kedalam UML* seperti *use case diagram, class diagram, activity diagram, dan sequence diagram* [13]

Rancangan Penelitian

1. Use case diagram

Use case Diagram berfungsi untuk menjalankan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada diluar sistem (aktor)[14].

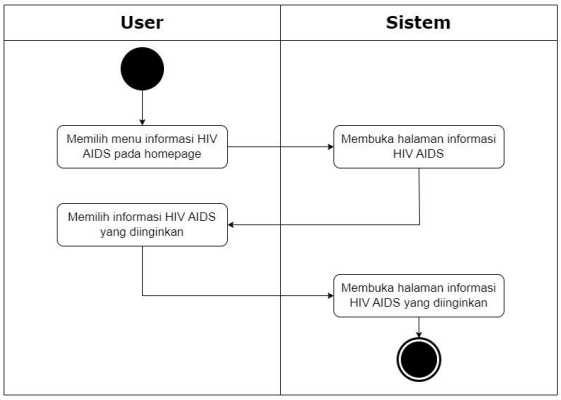


Gambar 2. *Usecase Diagram*
Sumber: Hasil olah data

Diagram use case ini *menggambarkan interaksi pengguna dengan aplikasi informasi dan konsultasi HIV/AIDS. Pengguna dapat melakukan registrasi,* login*, konsultasi, melihat informasi* HIV/AIDS*, serta mengakses fitur seperti informasi akun, pertanyaan otomatis, semua konselor, dan semua* user*. Fitur* login *dan lupa password memiliki proses tambahan berupa input* username*,* password*, atau email. Diagram ini menunjukkan alur fungsi utama yang dapat diakses oleh pengguna dalam aplikasi.*

2. Activity Diagram

Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan alur kerja sistem, interaksi pengguna, dan aksi yang memengaruhi proses [15][9.

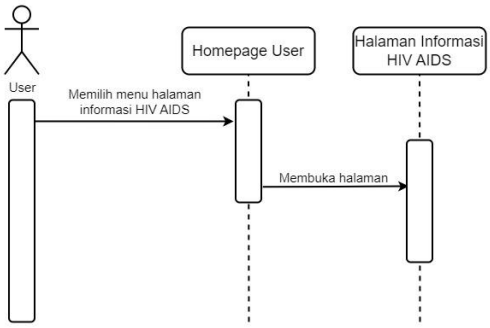


Gambar 3. *Activity Diagram*
Sumber: Hasil olah data

Pada gambar 3, merupakan proses untuk mencari Informasi HIV AIDS tertentu yang ada dalam aplikasi. Dengan cara memilih menu Informasi HIV AIDS pada homepage lalu memilih Informasi HIV AIDS tertentu yang diinginkan diantara beberapa menu Informasi HIV AIDS yang tersedia di aplikasi.

3. *Sequence Diagram*

Sequence diagram adalah diagram yang menggambarkan alur interaksi dinamis antara aktor dan sistem dalam urutan waktu tertentu. Diagram ini digunakan untuk memvisualisasikan proses atau langkah-langkah yang terjadi sebagai respons terhadap suatu kejadian *(event*), mulai dari aksi yang dilakukan pengguna hingga sistem menghasilkan *output* tertentu [16].



Gambar 4. *Sequence Diagram*
Sumber: Hasil olah data

Sequence diagram ini menggambarkan alur ketika pengguna memilih menu informasi *HIV/AIDS* di *homepage*, lalu sistem menampilkan halaman informasi tersebut. Interaksi terjadi antara *user*, *homepage*, dan halaman informasi secara berurutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Desain Sistem

a. Halaman *Login*



Gambar 5. Halaman *Login*
Sumber: Hasil olah data

Halaman *login* pada aplikasi pengetahuan dasar *HIV* dan *AIDS* berbasis *android* berfungsi untuk mengamankan akses ke informasi dan catatan aktifitasi antar pengguna. Dengan meminta pengguna untuk memasukkan *username* dan *password*.

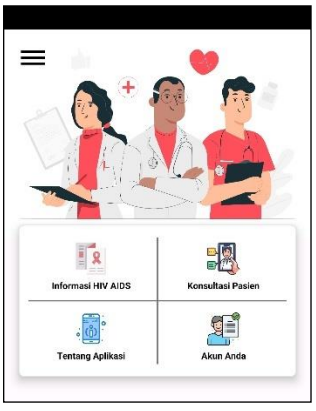
b. Halaman registerasi



Gambar 6. Halaman Register
Sumber: Hasil olah data

Halaman register pada aplikasi pengetahuan dasar *HIV* dan *AIDS* berbasis *android* memiliki peranan dalam membuat akun personal untuk aplikasi ini. Fungsinya melibatkan pengumpulan informasi dasar dari pengguna seperti umur, e-*mail*, *username*, dan *password*. Akun yang telah dibuat kemudian dapat digunakan untuk login di dalam aplikasi

c. Halaman Konselor



Gambar 7. Halaman Konselor
Sumber: Hasil olah data

Homepage Konselor hampir mirip dengan homepage user akan tetapi yang membedakan antar keduanya yaitu pada menu Konsultasi Konselor (pada homepage user) dengan menu Konsultasi Pasien (pada homepage Konselor)

d. Halaman Homepage User



Gambar 8. Halaman Homepage User
Sumber: Hasil olah data

Homepage pada aplikasi pengetahuan dasar *HIV* dan *AIDS* berbasis *android* berperan sebagai titik awal yang menyajikan informasi utama dan navigasi untuk pengguna. Homepage memiliki 3 tampilan sesuai tingkat pengguna yaitu homepage *user*, homepage Konselor, dan homepage admin.

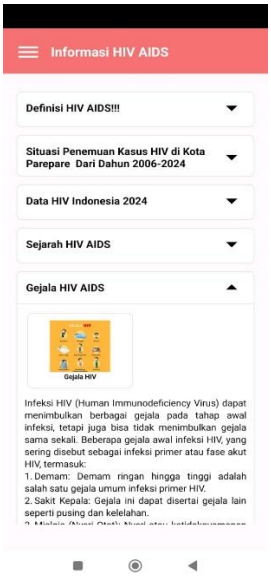
e. Halaman *Homepage* Admin



Gambar 9. Halaman *Homepage* Admin
Sumber: Hasil olah data

Homepage admin memiliki beberapa menu yaitu menu Informasi *HIV AIDS* yang berguna untuk mengatur semua informasi *HIV AIDS*, menu Pertanyaan Otomatis yang berguna untuk mengatur semua pertanyaan otomatis, menu Semua Konselor yang berguna untuk mengatur semua data akun Konselor, dan menu Semua User yang berguna untuk mengatur semua data akun *user*

f. Halaman Informasi *HIV AIDS*



Gambar 10. Halaman Informasi *HIV AIDs*
Sumber: Hasil olah data

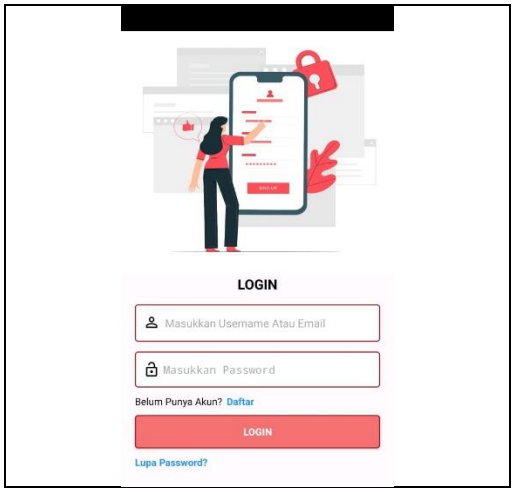
Halaman informasi *HIV AIDS* merupakan halama yang menjadi sumber utama yang menyediakan pengetahuan mendalam tentang *HIV* dan *AIDS*. Melalui halaman ini, pengguna dapat mengakses informasi rinci mengenai penyebab, penularan, gejala, pencegahan, dan pengelolaan *HIV* dan *AIDS*.

2. Pengujian *Black Box*

Pengujian sistem dilakukan dengan cara pengujian *black box*. *Black box* adalah metode pengujian perangkat lunak yang menguji fungsionalitas aplikasi tanpa mengintip ke dalam struktur atau cara kerja internalnya [17].

Tabel 1. *Login* Aplikasi Aplikasi *HIV AIDS*

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Menu utama atau tampilan sebelum melakukan *login*	✓	Menampilkan halaman *login*
Screenshot		

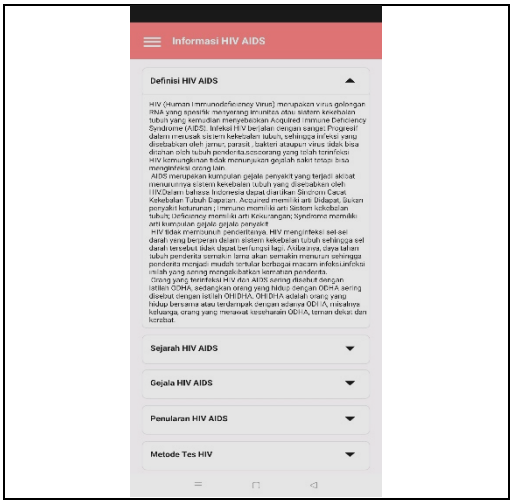


Tabel 2. *Register* Aplikasi *HIV AIDS*

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Ketika user menekan tombol register	☐	Menampilkan halaman register
Screenshot		
		

Tabel 3. *BlackBox* Informasi Aplikasi *HIV AIDS*

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Ketika pengguna atau Konselor menekan menu Informasi *HIV AIDS*	✓	Menampilkan halaman Informasi *HIV AIDS*
Screenshot		



Tabel 4. *BlackBox* Konsultasi Konsolor Aplikasi *HIV AIDS*

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Ketika pengguna menekan menu Konsultasi Konselor	☐	Menampilkan halaman *chat* dengan Konselor yang ada
Screenshot		
		

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan aplikasi edukatif berbasis Android yang menyajikan informasi *HIV/AIDS* secara terstruktur, interaktif, dan mudah diakses. Hasil pengujian menunjukkan seluruh fitur berfungsi baik, dan pengguna memberikan respons positif. Aplikasi ini berpotensi meningkatkan literasi kesehatan dan Kebaruan penelitian terletak pada integrasi fungsi edukatif dan sosial dalam satu platform yang dapat diakses oleh berbagai kalangan secara luas dan berkelanjutan.

Saran dari penelitian ini adalah agar aplikasi terus dikembangkan dengan memperhatikan aspek desain visual dan pengalaman pengguna (*user experience*)

agar lebih menarik dan responsif. Selain itu, perlu dilakukan uji coba dalam skala yang lebih besar dan beragam segmen pengguna untuk memperoleh masukan yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak Universitas Muhammadiyah Parepare, khususnya kepada dosen pembimbing skripsi dan dosen penguji Skripsi yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan berharga selama proses penelitian ini berlangsung. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian, termasuk tenaga kesehatan dan responden yang telah bersedia memberikan data dan wawancara. Tak lupa, penulis juga mengapresiasi kepada redaksi Jurnal STMIK Amika Soppeng yang telah memberikan ruang dan kesempatan untuk menerbitkan hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Muhammad Syafei Hamzah, "Penyuluhan Human Immunodeficiency Virus (HIC)/ Acquired Immunodeficience Syndrome (Aids)," *Jurnal Adbimas kedokteran & Kesehatan*, vol. 1, 2023, Accessed: Jul. 29, 2025. [Online]. Available: https://ejurnalmalahayati.ac.id/index.php/jakk/article/view/12301

[2] FIRRIE NINDITHA PUTRI, ASEP SUMARYANA, and DEDI SUKARNO, "Implementasi Kebijakan Pencegahan Dan Penanggulan Hiv.Aids Di Kota Bogor," *JANE (Jurnal Administrasi Negara*, vol. 14, no. 1, 2022, Accessed: Jul. 29, 2025. [Online]. Available: https://jurnal.unpad.ac.id/jane/article/view/41262

[3] S. Zahirah Zharfan and S. Centia, "Perencanaan Komunikasi Pemerintahan Dalam Pengelohan konten media Sosial untuk Meningkatkan Pelayanan Publik Diskominfo Jabar," *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Bidang Adminstrasi, Sosial, Humaniora dan Kebijakan Publik*, vol. 7, no. 4, pp. 240–253, 2024, Accessed: Jul. 29, 2025. [Online]. Available: https://jurnal.unpad.ac.id/responsive/article/view/61240

[4] Adilina, Neysadella, Rostyaningsih, and Dewi, "Implementasi Kebijakan Penanggulan Hiv/Aids Di Kota Semarang," *E-Journal UNDIP*, 2021.

[5] M. Farhan, Z. Maulana, A. Hasibuan, and S. Mauliah, "Melonjaknya Kasus Hiv Dikalangan Remaja Indonesia," *AOS Jurnal*, vol. 2, 2024, Accessed: Jul. 29, 2025. [Online]. Available: DOI: https://doi.org/10.62861/acsj.v2i1.392

[6] Dekinus Kogoya, "Dampak Penggunaan Handpone Pada Masyarakat," *Acta Diurna*, vol. 4, no. 4, 2015, Accessed: Jul. 29, 2025. [Online]. Available: https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/8622

[7] N. Khairunnisa, L. Agatha Lumban Tobing, D. Puput Sagita, and A. Supriyanto Manurung, "Peran mobile learning sebagai inovasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran di sekolah dasar kecamatan kebon jeruk, jakarta barat," vol. 5, 2022, Accessed: Jul. 29, 2025. [Online]. Available: https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/230

[8] Liyando Hermawan Hasibuan and Kusbianto Maruf, "Mobile aplikasi berbasis android untuk sistem Usulan publik operasional dan pemiliharaan Kota palangka raya," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 14, no. 1, 2020, Accessed: Jul. 29, 2025. [Online]. Available: DOI: https://doi.org/10.47111/jti.v14i1.562

[9] E. M. L. Silaban, N. F. Hayati, N. A. Nadira, and L. Gultom, "Aplikasi buku saku hiv/aids berbasis android sebagai media promosi kesehatan remaja," *JURNAL RISET KESEHATAN POLTEKKES DEPKES BANDUNG*, vol. 16, no. 2, pp. 668–680, Sep. 2024, doi: 10.34011/juriskesbdg.v16i2.2544.

[10] I. F. Yasmin, T. Djannatun, and D. Widiyanti, "Flashcard-Based Online Educational Game For Improving Hiv-Aids Knowleadge And Stigma," *Indonesian Journal of Public Health*, vol. 18, no. 3, pp. 457–469, Nov. 2023, doi: 10.20473/ijph.v18i3.2023.457-469.

[11] Adelia Wahyuningtyas Maharani, Oktia Woro Kasmini Handayani, and Widya Hary Cahyati, "Aplikasi :Stop Hiva" Untuk Meningkatkan Penegethauan Remaja Di Kota Semarang Tahun 2024," *Prepotif*, vol. 8, no. 3, 2024, Accessed: Aug. 04, 2025. [Online]. Available: DOI: https://doi.org/10.31004/prepotif.v8i3.37332

[12] Okpatrioka, "Research and development (r&d) penelitian yang inovatif dalam pendidik," *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, vol. 1, 2023, Accessed: Jul. 29, 2025. [Online]. Available: DOI: https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154

[13] M. Syarif and W. Nugraha, "Pemodelan diagram uml sistem pembayaran tunai pada transaksi e-commerce," *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, vol. 4, no. 1, 2020.

[14] T. A. Kurniawan, "Pemodelan use case (uml) evaluasi terhadap beberapa kesalahan dalam praktik," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 1, pp. 77–86, Mar. 2018, doi: 10.25126/jtiik.201851610.

[15] J. Sutrisno and V. Karnadi, "APLIKASI PENDUKUNG PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN MEDIA LAGU BERBASIS ANDROID," *JURNAL COMASIE*, vol. 04, no. 06, 2021, Accessed: Jul. 29, 2025. [Online]. Available:

https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/3549

[16] R. N. Khasani and J. Subrata, "Perancangan sistem informasi pemesanan di camellia cafe rsu islam harapan anda kota tegal berbasis website," *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 9, no. 1, 2025, Accessed: Jul. 29, 2025. [Online]. Available: DOI: https://doi.org/10.36040/jati.v9i1.12374

[17] S. Anardani and A. R. Putera, "Analisis Pengujian Sistem Informasi Website E - Commerce Manies Group Menggunakan Metode Blackbox Function," *eminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UNIPMA*, 2019, Accessed: Jul. 19, 2025. [Online]. Available: https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SNHP/article/view/768/0