

Implementasi Kamus Digital Istilah Kesehatan Berbasis Mobile

Rahmat Hidayat Syam^{1*}, Wahyuddin², Andi Wafiah³

*^{1*2,3} Program Studi, Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Parepare, Indonesia*

**Email : rahmatsyam0411@gmail.com*

Abstract :

Health practitioners are required to know and memorize health terms in the medical world because they provide detailed information. This research aims to help health practitioners and the public understand terms used in the medical world by using dictionary applications and health terms. This research uses quantitative methods based on literature studies. This program was created using Visual Studio Code, the Dart programming language, Flutter, and the SQLite database. This research produces a mobile application that displays a digital health dictionary containing six menus such as health tools, body parts, hormones, drugs, diseases, and general. This program helps health practitioners and the public understand the terms used in the medical world.

Keywords: Implementation; Dictionary; Health; Dart; Mobile

1. PENDAHULUAN

Menurut (Irawan & Simargolang, 2018), implementasi merupakan suatu proses mendapatkan suatu hasil yang sesuai dengan tujuan atau sasaran kebijakan itu sendiri. Dimana pelaksana kebijakan melakukan suatu aktivitas atau kegiatan. Menurut (Bunker, 2010), bahwa implementasi merupakan proses umum tindakan administratif yang dapat diteliti pada tingkat program tertentu. Jika pemahaman ini diarahkan pada lokus dan fokus (perubahan) dimana kebijakan diterapkan akan sejalan dengan pandangan Van Meter dan van Horn yang dikutip oleh Parsons. secara sederhana implementasi diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan. Implementasi merupakan aktivitas yang saling menyesuaikan. Implementasi merupakan sistem rekayasa. Pengertian-pengertian tersebut memperlihatkan bahwa kata implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa implementasi bukan sekedar aktivitas tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. (Magdalena Ina, Salsabila Azza 2021)

Kamus adalah sebuah karya yang berfungsi sebagai referensi. Kamus pada umumnya berupa senarai kata yang disusun secara alfabetis. Selain itu, disertakan pula informasi mengenai ejaan, pelafalan, kelas kata, makna kata, kadangkala sejarah kata, dan contoh pemakaian kata dalam kalimat (Sulis, 2015). Kamus adalah buku yang memuat kumpulan istilah atas nama yang disusun menurut abjad beserta penjelasan tentang makna dan pemakaiannya. Apabila ingin mencari makna sebuah kata, dapat menemukannya di

kamus. (Annisa, 2017). Kamus merupakan salah satu media pengenalan kosakata yang memudahkan pengguna dalam mengartikan sebuah kata dalam bahasa tertentu. (Basri M, Irmayani a).

Sejak diselenggarakannya Sistem Kesehatan Nasional, pemerintah terus berupaya dalam peningkatan kualitas pelayanan kesehatan di seluruh fasilitas kesehatan yang ada di Indonesia. Salah satu fokus utama pemerintah dalam meningkatkan kualitas di fasilitas kesehatan yaitu manajemen sumber daya manusia kesehatan. Dalam penyelenggaraan sistem kesehatan nasional dikatakan bahwa sumber daya manusia kesehatan penggerak dalam upaya meningkatkan derajat kesehatan masyarakat harus mencukupi jumlah, jenis, dan kualitas, serta distribusi secara adil dan merata sesuai dengan kebutuhan pembangunan kesehatan. (Aprianto & Zuchri, 2021).

Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2018 Tentang Penyelenggaraan Promosi Kesehatan disebutkan bahwa promosi kesehatan merupakan proses pemberdayaan masyarakat melalui kegiatan-kegiatan menginformasikan, mempengaruhi, dan membantu masyarakat agar berperan aktif untuk mendorong perubahan perilaku serta meningkatkan kesehatan menuju derajat kesehatan yang optimal. (Permatasari, 2023).

Dalam artikel ini, akan dieksplorasi bagaimana penggunaan teknologi terkini seperti *Dart*, *Flutter*, *Firebase*, dan *Stripe* mendukung terwujudnya Aplikasi Mobile Ka'Cake Delivery. Dari desain antarmuka hingga integrasi sistem pembayaran, kita akan melihat bagaimana pemanfaatan teknologi ini memberikan kontribusi dalam menciptakan solusi yang memenuhi kebutuhan pelanggan dan memberikan keunggulan kompetitif bagi penyedia layanan di industri kue. Pemanfaatan teknologi terkini seperti *Dart*, *Flutter*, *Firebase*, dan *Stripe* menjadi fondasi utama dalam pembangunan aplikasi mobile ini. *Dart*, sebagai bahasa pemrograman yang efisien, *Flutter*, sebagai kerangka kerja UI yang tangguh, *Firebase*, sebagai platform pengembangan aplikasi yang menyediakan berbagai layanan *backend*, dan *Stripe*, sebagai solusi pembayaran yang aman dan terpercaya, bersatu dalam menciptakan pengalaman pengguna yang luar biasa dan menjalankan fungsi aplikasi dengan optimal. (Wijaya, 2024).

Menurut (Panji Rachmat Setiawan., 2022), *dart* merupakan bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh *Google* untuk kebutuhan membuat aplikasi *android* atau mobile dengan menggunakan *framework flutter*. Menurut (Adhaketvin, Ibrahim Bilqis 2014) bahasa pemrograman *Dart* merupakan bahasa pemrograman *general-purpose* yang dirancang oleh Lars Bak dan Kasper Lund. Bahasa pemrograman ini dikembangkan sebagai bahasa pemrograman aplikasi yang dapat dengan mudah untuk dipelajari dan disebarluaskan. Bahasa pemrograman *Dart* dapat digunakan secara bebas oleh para *developer*, karena bahasa ini dirilis secara *open-source* oleh *Google* di bawah lisensi BSD. Bahasa pemrograman *Dart* merupakan bahasa pemrograman berbasis class dan berorientasi terhadap objek dengan menggunakan sintaks bahasa pemrograman.

Menurut (Fikri & Hamdi, 2023), aplikasi mobile adalah aplikasi yang dirancang khusus untuk platform mobile seperti *iOS*, *Android*, dan lain sebagainya. Aplikasi ini sering disebut mobile apps yang menggambarkan suatu aplikasi internet yang dijalankan pada smartphone. Meskipun potensi manfaatnya yang besar, penerapan teknologi berbasis mobile dalam pencatatan keperawatan juga menghadapi sejumlah tantangan, termasuk keamanan data, privasi pasien, serta kesiapan dan penerimaan tenaga kesehatan terhadap teknologi baru. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang mendalam untuk memahami secara komprehensif dampak pemanfaatan teknologi mobile pada pencatatan tindakan keperawatan, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan implementasinya .(Harwina., 2024).

Pada saat ini mobile phone sudah berkembang dengan pesat sehingga telah muncul *smartphone*. Pemanfaatan kemampuan *smartphone* dikembangkan dengan aplikasi-aplikasi yang mampu mendukung dalam penggunaannya, diantara pemanfaatan kegunaan *smartphone* adalah untuk media pembelajaran edukatif bagi ilmu agama. Android adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* yang berbasis linux dan bersifat *open source* (Srirahayu & Suryani, 2021).

Pada penelitian sebelumnya, kebutuhan masyarakat terhadap layanan teknologi berbasis teknologi sangat bervariasi. Salah satu kebutuhan tersebut adalah kebutuhan akan ketersediaan kamus komputer. Kamus komputer merupakan salah satu kamus yang diperlukan oleh masyarakat. Kamus istilah komputer yang banyak beredar saat ini masih dalam bentuk buku, sehingga banyak menyulitkan penggunaannya karena harus mencari arti dan istilah komputer secara manual. Untuk itu diperlukan adanya kamus istilah komputer, agar dapat memudahkan masyarakat dalam memahami arti-arti kata dan istilah komputer dalam bentuk aplikasi mobile khususnya berbasis *Android* yang saat ini banyak sekali digunakan di masyarakat(Mulyana, 2014).

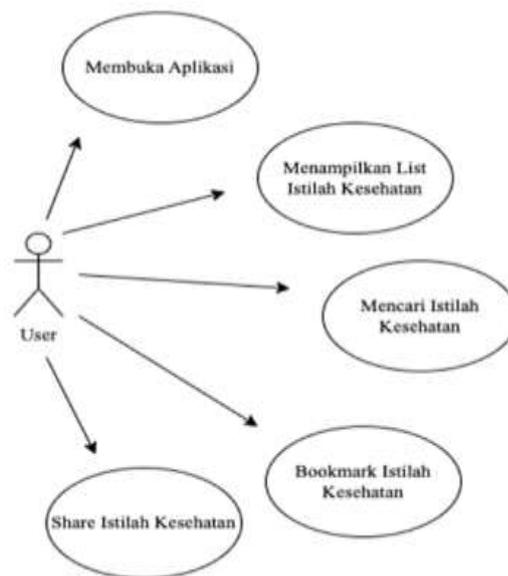
Aplikasi kamus digital menghasilkan berbagai data yang mungkin berguna untuk mendukung proses penerjemahan kata atau kalimat dengan sukses dan efisien. Peralatan sekolah yang meliputi laptop, proyektor, dan jaringan internet yang cukup mendukung pemilihan media kamus digital juga. Selain itu, menurut data yang dihimpun, mayoritas siswa kelas IV sudah memiliki smartphone Android dengan akses kamus digital. Media kamus digital juga dipilih karena merupakan format yang menarik secara visual dan bermanfaat. Karena kemungkinannya yang tanpa batas (berlawanan dengan kertas, yang memiliki batasan ukuran dan format), kamus digital menawarkan keunggulan dibandingkan yang dicetak karena dapat mengambil bentuk apa pun, termasuk yang sangat besar atau besar. Mengingat daya tahan kertas membatasi masa pakai kamus tercetak, kamus digital dalam bentuk elektronik dapat disimpan dalam satuan byte dan digunakan di *smartphone Android*. Hal ini dimaksudkan agar dengan menggunakan media Kamus Digital siswa dapat lebih cepat dalam menghafal (Azmi Alwi, 2023).

Berdasarkan penelitian dan literatur di atas, maka penulis berfokus pada penelitian perancangan dan implementasi kamus digital istilah kesehatan, yang nantinya memberikan kemudahan kepada praktek medis di dunia kesehatan maupun masyarakat dalam mengetahui istilah dan deskripsi lebih detail tentang istilah kesehatan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif berdasarkan literatur pada konsep Desain dan Pembuatan, yang memungkinkan penelitian topik yang diinginkan pengembangan produk dalam kamus digital berdasarkan hasil penelitian. Penelitian dipilih di Universitas Muhammadiyah Parepare selama dua bulan dimulai bulan Februari sampai Maret 2024. Dalam pembuatan program aplikasi tersebut penulis membutuhkan perangkat lunak (*Software*) dan perangkat keras (*Hardware*). Dalam pembuatan aplikasi penulis menggunakan bahasa pemrograman dart, flutter dengan tools visual studio code dan perangkat keras (*Hardware*) menggunakan *laptop, smartphone, processor, RAM*

2.1. rancangan penelitian



Gambar 1. Use case diagram

Keterangan :

Tabel 1. Penjelasan Use Case

<i>Use Case</i>	<i>Penjelasan Use Case</i>
Membuka Aplikasi	<i>Use case</i> ini menjelaskan bahwa user harus membuka aplikasi untuk mengakses istilah-istilah kesehatan
Menampilkan <i>List</i> Istilah Kesehatan	<i>Use case</i> ini menjelaskan bahwa aplikasi menampilkan list istilah kesehatan kepada <i>user</i>
Mencari istilah kesehatan	<i>Use case</i> ini menjelaskan bahwa <i>user</i> dapat mencari istilah kesehatan
<i>Bookmark</i> istilah kesehatan	<i>Use case</i> ini menjelaskan bahwa <i>user</i> dapat bookmark istilah kesehatan yang dilihat sebelumnya
<i>Share</i> istilah kesehatan	<i>Use case</i> ini menjelaskan <i>user</i> dapat share istilah kesehatan .

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti melakukan observasi langsung di lokasi penelitian. Penelitian ini berfokus pada persiapan penelitian, pengumpulan data untuk analisis, perancangan, pengujian, dan implementasi. Berikut penjelasannya :

a. **Persiapan Penelitian**

Pada tahap ini, peneliti melakukan persiapan penelitian. Persiapan penelitian termasuk menyiapkan software yang digunakan selama penelitian, buku, dan artikel tentang topik penelitian.

b. **Studi Literature**

Pada tahap ini, peneliti melakukan apa yang disebut sebagai "kajian pustaka"; artinya, mereka mempelajari buku referensi dan temuan penelitian lain tentang topik yang sama.

c. **Pengumpulan Data**

Pada tahap ini, peneliti melakukan pencatatan dan pengamatan langsung di tempat penelitian serta melakukan Analisis.

Pada tahap analisis, peneliti menganalisis sistem yang saat ini digunakan. Setelah itu, kemudian merumuskan masalah pokok penelitian untuk membuat solusi alternatif.

d. **Perancangan**

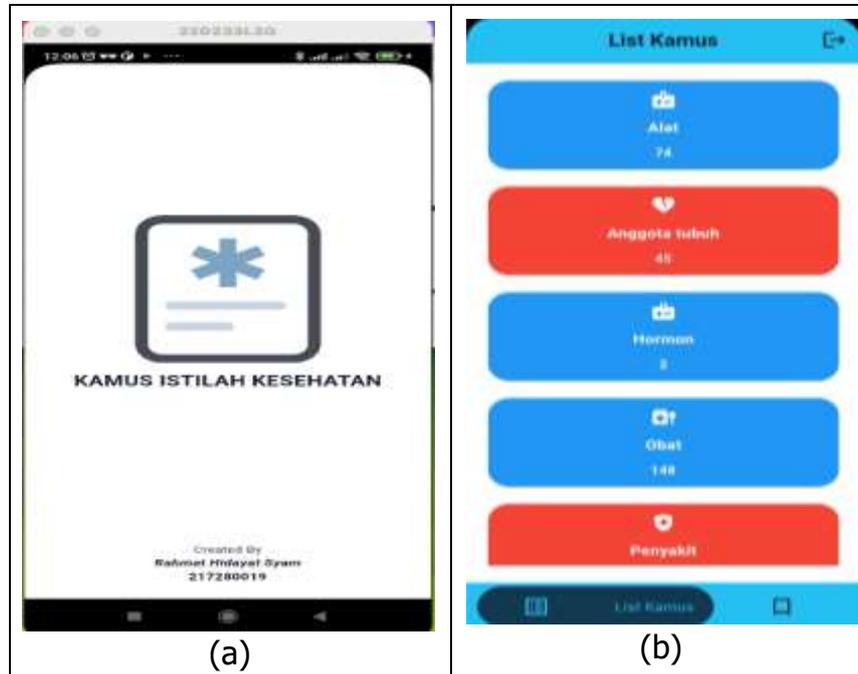
Peneliti kemudian membuat alternatif pemecahan masalah untuk digunakan dalam desain aplikasi.

e. **Pengujian**

Setelah merancang, peneliti kemudian menguji hasilnya jika ada kesalahan atau kelemahan. Jika tidak, peneliti kembali ke tahap analisis.

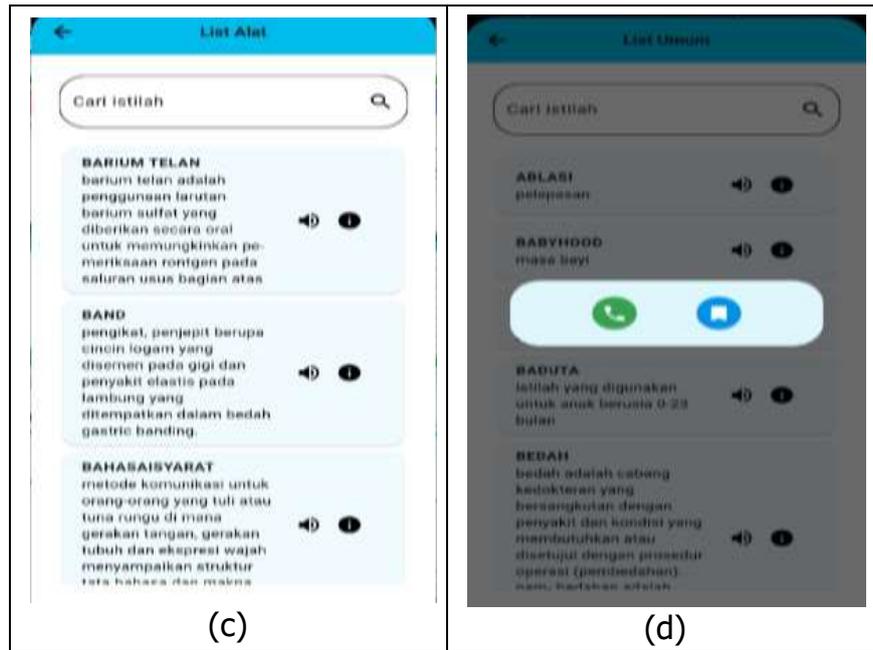
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tampilan Aplikasi



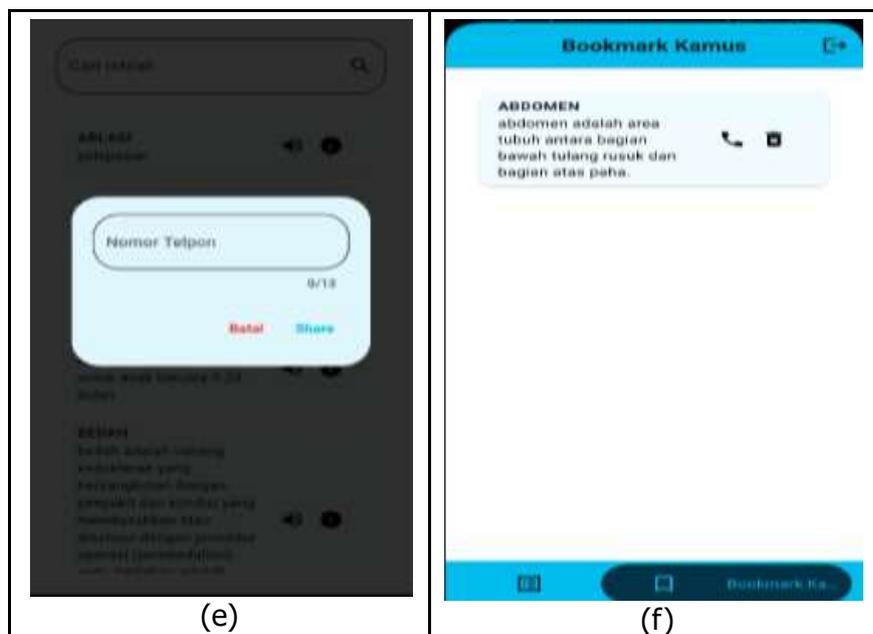
Gambar 3.(a)*splashscreen* (b) menu utama

Gambar 3(a) merupakan tampilan *splashscreen* aplikasi yang dibangun oleh peneliti, dimana pada tampilan ini menampilkan logo aplikasi, nama aplikasi dan *disclaimer* yang dibuat oleh penulis sendiri. Gambar 3(b) merupakan tampilan halaman utama aplikasi yang mana memuat enam kategori yaitu alat, anggota tubuh, hormon, obat, penyakit dan umum. pengguna dapat memilih salah satu kategori dengan menekan dan kemudian dihadapkan ke tampilan list istilah kesehatan ya dipilih oleh pengguna.



Gambar 4. (c) list istilah (d) *share* dan *bookmark*

Pada Gambar 4(c) merupakan tampilan list istilah kesehatan, mana *user* dapat melakukan pencarian istilah kesehatan, selain itu tampilan ini juga menampilkan dua tombol, pertama tombol suara yang dapat mengeluarkan suara yang dipilih, tombol kedua merupakan tombol aksi dimana terdapat dua buah tombol tambahan, *user* dapat *share* istilah kesehatan dan juga dapat *bookmark* istilah kesehatan. gambar 4(d) merupakan tampilan *bookmark* dan *share* aplikasi. Dimana jika pengguna menekan tombol *bookmark* maka istilah kesehatan yang dipilih akan di *bookmark*. dan jika pengguna menekan tombol *share* maka istilah kesehatan akan *dishare* dengan memasukkan nomor telpon orang yang ingin *dishare*.



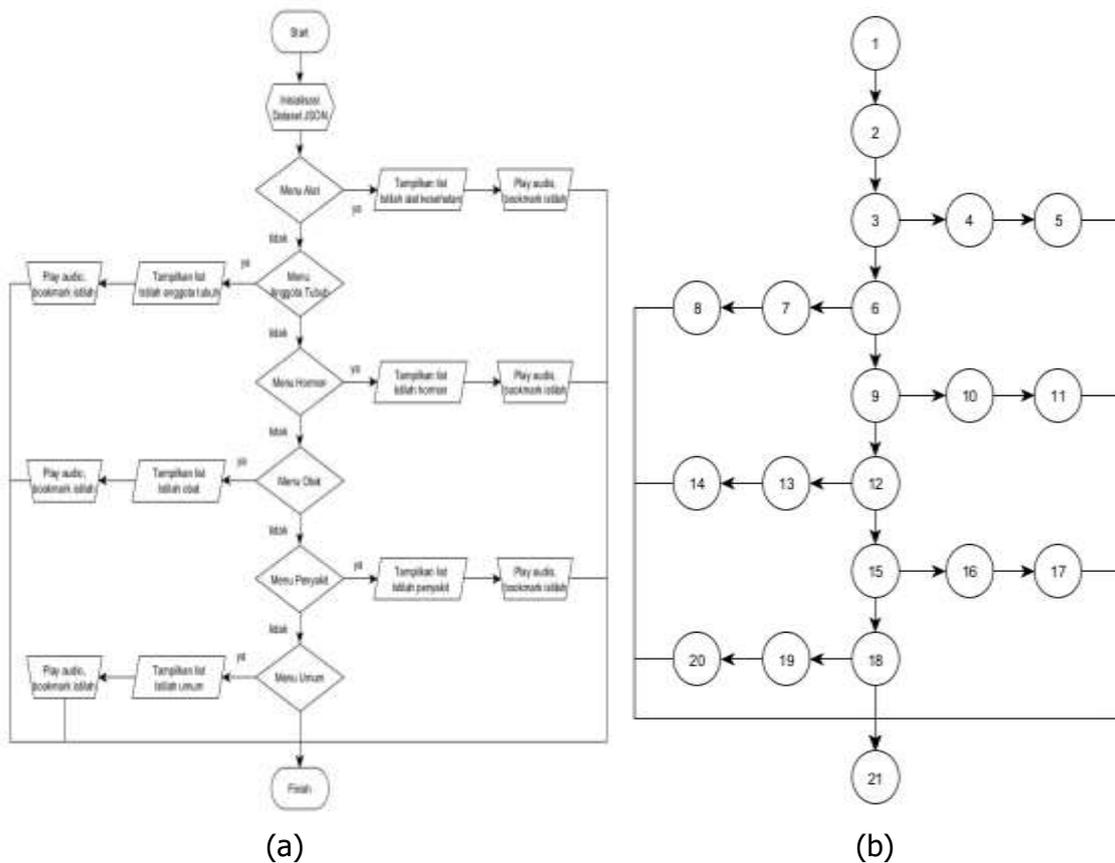
Gambar 5. (e) list istilah (f) *share* dan *bookmark*

Pada Gambar 5(e) merupakan tampilan *share* istilah kesehatan dimana pengguna dapat *share* istilah kesehatan yang dipilih kepada orang lain dengan memasukkan nomor telpon orang tersebut. Aplikasi kemudiannya akan meneruskan istilah kesehatan kepada media sosial orang tersebut untuk *dishare*. Gambar 5(f) merupakan tampilan *bookmark* istilah kesehatan yang memuat list istilah kesehatan yang *dibookmark* oleh *user* pada halaman *list* istilah kesehatan. Pada tampilan terdapat dua tombol yang mana pada tombol pertama merupakan tombol *share* istilah kesehatan dan tombol kedua merupakan tombol hapus istilah kesehatan dari *bookmark*.

3.2. Teknik Pengujian

a. *white box*

Pengujian *white box* dikenal sebagai pengujian struktural adalah pendekatan dalam pengujian perangkat lunak dilakukan dengan memeriksa *internal* kode sumber atau struktur program yang diuji. Pengujian *white box* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 6. (a) *Flowchart* Aplikasi (b) *Flowgraph* Aplikasi

gambar 6(a) menjelaskan disini *user* pertama kali akan menekan *icon* aplikasi pada halaman tampilan. Aplikasi kemudiannya akan menampilkan *splashscreen*, beberapa detik sebelum kemudiannya menampilkan halaman utama. setelah halaman utama ditampilkan *user* dapat memilih kategori istilah kesehatan dan aplikasi kemudiannya menampilkan *list* istilah kesehatan yang dipilih oleh *user* . Setelah aplikasi menampilkan

list istilah kesehatan, *user* dapat melakukan pencarian dengan memasukkan kata kunci pada inputan yang tersedia. Aplikasi kemudian menampilkan *list* istilah kesehatan berdasarkan pilihan yang dimasukkan *user*. *user* dapat mem-*bookmark* istilah kesehatan yang dipilih dengan menekan tombol *bookmark* yang nantinya akan tersimpan di dataset. kemudian *User* dapat menampilkan istilah kesehatan yang *dibookmark* di fitur *bookmark*., *user* dapat *share* istilah kesehatan yang dipilih dengan menekan tombol *share* yang nantinya akan diteruskan kepada *user* lainnya dengan memasukkan nomor telpon.

- 1) Menghitung Cyclomatic Complexity $V(G)$ dari Edge dan Node:

Menggunakan rumus : $V(G) = E - N + 2$

E (Edge) = 26

N (Node) = 21

Penyelesaian : $V(G) = E - N + 2$

$$= 26 - 21 + 2$$

$$= 7$$

- 2) Berdasarkan perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *flowgraph* di atas mempunyai *Region* = 7

- 3) *Independenpath* pada *flowgraph* di atas adalah:

Path 1 = 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 21

Path 2 = 1 - 2 - 3 - 6 - 7 - 8 - 21

Path 3 = 1 - 2 - 3 - 6 - 9 - 10 - 11 - 21

Path 4 = 1 - 2 - 3 - 6 - 9 - 12 - 13 - 14 - 21

Path 5 = 1 - 2 - 3 - 6 - 9 - 12 - 15 - 16 - 17 - 21

Path 6 = 1 - 2 - 3 - 6 - 9 - 12 - 15 - 18 - 19 - 20 - 21

Path 7 = 1 - 2 - 3 - 6 - 9 - 12 - 15 - 18 - 21

- d) Grafik Matriks *Login User*

Grafik matriks *login* untuk user dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Grafik matriks aktivasi *flowgraph*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	E - 1
1		1																				1 - 1 = 0
2			1																			1 - 1 = 0
3				1		1																2 - 1 = 1
4					1																	1 - 1 = 0
5																					1	1 - 1 = 0
6							1															1 - 1 = 0
7								1														1 - 1 = 0
8																					1	1 - 1 = 0
9										1	1											2 - 1 = 1
10											1											1 - 1 = 0
11																					1	1 - 1 = 0
12												1	1									2 - 1 = 1
13													1									1 - 1 = 0
14														1							1	1 - 1 = 0
15															1	1						2 - 1 = 1
16																1						1 - 1 = 0
17																	1				1	1 - 1 = 0
18																		1	1		1	1 - 1 = 1
19																				1		1 - 1 = 0
20																					1	1 - 1 = 0
21																						0
Sum (E) + 1																					5 + 1 = 6	

b. *Black Box*

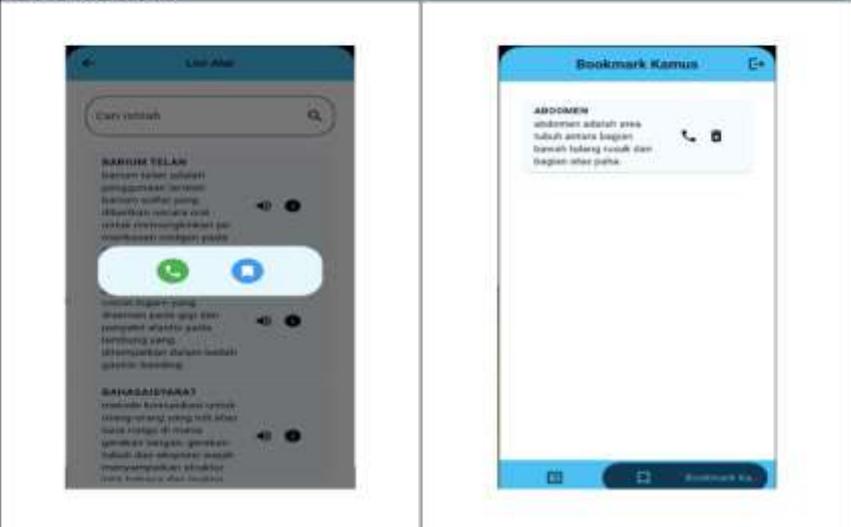
Tabel 4. *Black box splashscreen*

Test Factor	Hasil	Keterangan
Halaman <i>Splashscreen</i> berpindah ke halaman utama setelah beberapa detik	Berhasil	Berhasil, Halaman <i>Splashscreen</i> berpindah ke halaman utama setelah beberapa detik
Screen Shoot		

Tabel 5. *Black box list istilah kesehatan*

Test Factor	Hasil	Keterangan
Jika user memilih kategori, maka akan menampilkan <i>list-list</i> kesehatan kategori tersebut	Berhasil	Berhasil, user memilih kategori, maka akan menampilkan <i>list-list</i> kesehatan kategori tersebut
Screen Shoot		

Tabel 6. *Black box bookmark*

Test Factor	Hasil	Keterangan
Jika user <i>bookmark</i> istilah kesehatan, maka akan ditampilkan di halaman <i>bookmark</i>	Berhasil	Berhasil, user <i>bookmark</i> istilah kesehatan, maka akan ditampilkan di halaman <i>bookmark</i>
Screen Shoot		
		

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menggunakan aplikasi kamus digital istilah kesehatan, memudahkan masyarakat memahami istilah-istilah kesehatan yang jarang didengar, pengguna dapat melihat list istilah kesehatan, memuat audio istilah yang dipilih, *share*, *bookmark* istilah Kesehatan. Pada penerapan aplikasi terdapat beberapa menu seperti alat, hormon, anggota tubuh, penyakit, obat dan umum.

REFERENSI

- Annisa, R. (2017). Perancangan Kamus Istilah Akuntansi Berbasis Desktop Dengan Metode Interpolation Search. *Evolusi*, 5(1), 45–52.
- Aprianto, B., & Zuchri, F. N. (2021). Implementasi Manajemen Sumber Daya Manusia Kesehatan Di Fasilitas Kesehatan: a Literature Review. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 2(3), 160–166. <https://doi.org/10.31004/jkt.v2i3.2161>
- Azmi Alwi, N. (2023). Pengaruh Media Kamus Digital Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sd. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 13(1), 143–152. <https://doi.org/10.23969/literasi.v13i1.6836>
- Bunker, D. R. (2010). *IMPLEMENTASI KEBIJAKAN: Apa, Mengapa, dan Bagaimana HAEDAR AKIB*. 1(1), 1–11.
- Fikri, M. F., & Hamdi, N. (2023). Designing E-Commerce Applications for Mobile-Based Audioo Technics Stores. *Brilliance: Research of Artificial Intelligence*, 3(2), 101–106. <https://doi.org/10.47709/brilliance.v3i2.2971>
- Harwina, Rr. Tutik Sri Hariyati, & Hanny Handiyani. (2024). Pemanfaatan teknologi

- berbasis mobile pada pencatatan Pemanfaatan Teknologi Berbasis Mobile Pada Pencatatan Tindakan Keperawatan: Literature Review. *Cendekia Medika: Jurnal Stikes Al-Ma`arif Baturaja*, 9(1), 80–87.
<https://doi.org/10.52235/cendekiamedika.v9i1.331>
- I, U. P. I. Y. A. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Untuk Brand Clothing Sand Beach Dengan Skema Diskon Menggunakan Hungarian Algorithm. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 8(1).
<https://doi.org/10.35968/jsi.v8i1.608>
- Irawan, M. D., & Simargolang, S. A. (2018). Implementasi E-Arsip Pada Program Studi Teknik Informatika. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(1), 67.
<https://doi.org/10.36294/jurti.v2i1.411>
- Magdalena, I., Salsabila, A., Krianasari, D. A., & Apsarini, S. F. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas Iii Sdn Sindangsari Iii. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(1), 119–128.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Muhtar, R. E., Basri, M., & Irmayani, A. (n.d.). *APLIKASI KAMUS 3 BAHASA ARAB, INDONESIA, BUGIS "AKSARA IONTARA."* 1–17.
- Mulyana, H. (2014). "Aplikasi Mobile Kamus Istilah Komputer Berbasis Android." Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded Dan Logic. *Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded Dan Logic*, 2 (1): 27–(2), 27–34.
<https://doi.org/10.33558/piksel>
- Panji Rachmat Setiawan, Rizdqi Akbar Ramadhan, & Ause Labellapansa. (2022). Pelatihan Pemrograman Flutter. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 3(1), 22–27. <https://doi.org/10.25299/jpmpip.2022.10699>
- Permatasari, A. A., Lolita, D. C., & Chotimah, C. C. (2023). Peran Media Digital Dalam Upaya Promosi Kesehatan Untuk Meningkatkan Kesehatan Masyarakat : Tinjauan Literatur. *Zaitun (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 11(1), 1.
<https://doi.org/10.31314/zijk.v11i1.2033>
- Srirahayu, A., & Suryani, F. (2021). Implementasi Algoritma Sequential Search Pada Aplikasi Ensiklopedia Dermatologi berbasis Mobile. *Infokes*, 11(1), 49–53.
- Sulis, S. (2015). JURNAL GRAMATIKA Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia V1.i2 (174-182). *JURNAL GRAMATIKA Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia V1.I2 (174-182) ISSN:*, 2(2), 174–182.
<https://media.neliti.com/media/publications/80703-ID-peran-pengajaran-sastra-dan-budaya-dalam.pdf>
- Wijaya, C., Jovito, F. R., Pranatawijaya, V. H., & Sari, N. N. K. (2024). Pemanfaatan Dart, Flutter, Firebase, Dan Stripe Dalam Membangun Aplikasi Mobile. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 4017–4025.
<https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9854>