

KARYA TULIS ILMIAH
STUNTIFY SEBAGAI APLIKASI PENCEGAHAN DAN PENANGANAN STUNTING
UNTUK MEWUJUDKAN GENERASI EMAS INDONESIA



Oleh:
Deza Banjarnahor
NIM 211402034

FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS SUMATERA UTARA
2024

LEMBAR PERNYATAAN

Nama : Deza Banjarnahor
Tempat/Tanggal Lahir : Perbaungan/ 1 Januari 2002
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi
Judul Karya Tulis : Stuntify Sebagai Aplikasi Pencegahan Dan Penanganan Stunting Untuk Mewujudkan Generasi Emas Indonesia

Dengan ini menyatakan bahwa Gagasan Kreatif yang saya sampaikan pada kegiatan Pilmapres ini adalah benar karya saya sendiri tanpa tindakan plagiarisme dan belum pernah diikutsertakan dalam lomba karya tulis.

Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan saya tersebut tidak benar, saya bersedia menerima sanksi dalam bentuk pembatalan predikat Mahasiswa Berprestasi.

Medan, 26 Maret 2024



Deza Banjarnahor
NIM 211402034

ABSTRAK

Aplikasi Stuntify merupakan aplikasi yang dirancang untuk membantu menurunkan prevalensi stunting di Indonesia. Stunting adalah kondisi saat pertumbuhan fisik anak terhambat akibat kurangnya asupan nutrisi yang cukup selama masa pertumbuhan, biasanya pada usia dini. Ini dapat mengakibatkan tinggi badan yang lebih pendek dari yang seharusnya dan berdampak negatif pada perkembangan anak secara keseluruhan. Memiliki generasi yang bebas dari stunting akan berdampak pada meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Tujuan dibuatnya aplikasi Stuntify adalah untuk membantu orang tua dalam memonitoring atau meninjau pertumbuhan dan perkembangan anak. Aplikasi ini akan menunjukkan jika tumbuh kembang anak tidak berada pada standar kesehatan yang ditetapkan oleh World Health Organization (WHO). Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini yaitu design thinking. Design thinking membantu dalam merancang prototipe aplikasi dengan fokus pada pemahaman kebutuhan pengguna, memungkinkan pengembang untuk menciptakan solusi yang lebih baik dan relevan. Ini mengurangi risiko dan biaya perubahan di tahap akhir pengembangan, menghasilkan aplikasi yang lebih sesuai dengan harapan pengguna. Hasil yang diharapkan yaitu agar memudahkan orang tua dalam mencegah dan mengatasi stunting serta mendukung terwujudnya generasi emas dalam mewujudkan Indonesia maju dan berkelanjutan.

Kata Kunci - *Stunting*, Aplikasi, *Design Thinking*, Monitoring

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara dengan jumlah penduduk terbanyak keempat di dunia dengan jumlah penduduk 275,7 juta jiwa. Bahkan, menurut data Badan Pusat Statistika (BPS), Indonesia akan mencapai puncak pertumbuhan penduduk yang diproyeksikan pada tahun 2045 mencapai 321 juta jiwa dengan jumlah penduduk usia produktif mencapai 209 juta jiwa. Akan tetapi, pertumbuhan penduduk produktif atau bonus demografi dapat menjadi beban negara jika tidak dilakukan upaya peningkatan terhadap kualitas sumber daya manusianya. Salah satu yang dapat menghambat kualitas dari penduduk produktif adalah stunting.

Stunting adalah permasalahan dalam kesehatan masyarakat yang terkait dengan peningkatan potensi risiko penyakit, angka kematian, serta hambatan dalam perkembangan fisik dan mental[1]. Berdasarkan Survei Status Gizi Nasional (SSGI) pada tahun 2022, prevalensi stunting di Indonesia mencapai 21,6%. Padahal World Health Organization (WHO) menetapkan batas prevalensi stunting adalah sebesar 20%. Walaupun prevalensi stunting di Indonesia pada tahun 2022 mengalami penurunan dari tahun sebelumnya, namun menurut Global Nutrition Report 2022, Indonesia berada di peringkat kelima dunia berdasarkan prevalensi stunting pada anak balita.

Pemerintah Indonesia juga sudah melakukan berbagai kebijakan dan program untuk menurunkan tingginya prevalensi stunting di Indonesia, seperti Program Pemberian Makanan Tambahan (PMT), Program Keluarga Harapan (PKH), dan Program Percepatan Pencegahan Stunting (PPPT). Akan tetapi, program tersebut diprediksi belum mampu mencapai target pemerintah untuk menurunkan prevalensi stunting di Indonesia menjadi 14% pada tahun 2024. Upaya penurunan prevalensi stunting menjadi tanggung jawab seluruh masyarakat, salah satu upaya untuk menurunkan stunting adalah melalui meningkatkan kesadaran masyarakat. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahman pada tahun 2008, ditemukan bahwa di Indonesia, peningkatan pemahaman ibu dapat mengakibatkan penurunan sekitar 4,4% hingga 5% dalam risiko terjadinya stunting pada anak. Sementara itu, peningkatan pengetahuan pada ayah dapat mengakibatkan penurunan risiko sebesar 3% terhadap stunting. Selain itu, Hasil riset yang dilakukan oleh PEW Research Center pada tahun 2018 menunjukkan bahwa salah satu media yang paling sering digunakan oleh ibu-ibu adalah perangkat seluler atau ponsel, oleh karena itu, mengambil langkah-langkah untuk meningkatkan pemahaman melalui aplikasi Android pada ponsel dapat menjadi cara yang efektif untuk memberikan pengetahuan dan mencegah stunting pada anak. Penggunaan aplikasi di ponsel juga telah meningkat secara signifikan, tidak hanya digunakan untuk mengirim pesan, tetapi juga untuk mengunduh aplikasi kesehatan pribadi sebagai bentuk intervensi kesehatan. Disamping itu, perangkat seluler meningkatkan popularitas kepedulian terhadap nutrisi sehat, bahkan saat ini, aplikasi yang berkaitan dengan nutrisi dan diet merupakan bagian dari aplikasi promosi kesehatan yang sedang berkembang dengan pesat.

Oleh karena itu, penulis merancang aplikasi Stuntify yang dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran orangtua tentang kesehatan anak untuk mencegah dan mengatasi stunting. Stuntify merupakan aplikasi yang memudahkan orang tua untuk meninjau pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan fitur monitoring, orang tua dapat meninjau apakah pertumbuhan pada berat badan, tinggi badan, serta lingkaran kepala anak bertumbuh

sesuai dengan yang seharusnya. Tidak hanya pada pertumbuhan anak, Stuntify juga menyediakan monitoring pada janin untuk mencegah anak yang lahir menderita stunting. Selain itu, Stuntify memiliki fitur yang berfokus untuk mencegah dan mengatasi stunting, seperti fitur konsultasi, forum, artikel, dan edukasi. Dalam perancangan aplikasi Stuntify, karena target pengguna Stuntify adalah orang tua sehingga sangat memperhatikan kemudahan menggunakan aplikasi (user-friendly). Perancangan aplikasi Stuntify juga menggunakan salah satu dari User-Centered Design, yaitu design thinking. Dengan menggunakan metode ini, harapannya aplikasi stuntify dapat menjawab permasalahan pengguna. Dengan berfokus pada pencegahan dan penanganan stunting, stuntify dapat membantu terwujudnya SDGs kedua, ketiga, keempat, dan kesepuluh. Dengan mengatasi stunting, Stuntify dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan cara membentuk generasi emas untuk membantu mewujudkan Indonesia maju dan berkelanjutan tahun 2045.

1.2 Rumusan Masalah

Stunting merupakan salah satu masalah yang mengancam bonus demografi Indonesia. Stunting menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga mereka tidak dapat mencapai potensi maksimal, bahkan menyebabkan rendahnya sumber daya manusia. Oleh karena itu, tim pelaksana merancang aplikasi Endstunting untuk memantau pertumbuhan anak dan kualitas gizi ibu hamil serta memberikan edukasi yang terpersonalisasi berdasarkan analisis data menggunakan artificial intelligence.

1.3 Manfaat

Aplikasi Endstunting dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1. Bagi Perkembangan IPTEK

Aplikasi Endstunting dapat menjadi inovasi teknologi dalam penanganan stunting serta mendukung perkembangan ilmu pengetahuan tentang kesehatan gizi terutama pada 1000 hari pertama kehidupan.

1.4.2 Bagi Masyarakat

Aplikasi Endstunting dapat memberikan kemudahan akses kepada ibu hamil dan masyarakat umum untuk memantau dan meningkatkan status gizi mereka serta anak. Aplikasi ini akan meningkatkan kesadaran akan pentingnya kualitas gizi yang baik sehingga membantu mengurangi risiko stunting.

1.4.3 Bagi Pemerintah

Pemerintah secara jelas menyebutkan pada Peraturan Presiden (PERPRES) Nomor 72 Tahun 2021 tentang percepatan penurunan stunting. Dengan demikian, aplikasi Endstunting dapat membantu pemerintah mencegah dan mengatasi stunting demi mewujudkan generasi emas Indonesia.

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Metode Pelaksanaan

Metode design thinking merupakan salah satu dari User-Centered Design. Penulis menggunakan design thinking karena memiliki keunggulan dalam mempromosikan pemikiran kreatif, kolaborasi tim, dan solusi yang berfokus pada pengguna dalam mengatasi masalah kompleks. Dalam penerapannya design thinking memiliki beberapa tahapan yang runtut yaitu, pemahaman, pengamatan, definisi masalah, ideasi, dan prototyping, yang membantu menciptakan solusi yang lebih baik. Berikut adalah detail tahapan design thinking yang kami gunakan dalam merancang prototipe aplikasi Stuntify.

A. Empathize (empati)

Empati merupakan elemen kunci dalam pendekatan desain berpusat pada manusia, berfokus pada pemahaman mendalam pengguna dalam konteks produk yang sedang dirancang. Ini melibatkan proses observasi, wawancara, dan integrasi data dari observasi dan wawancara ke dalam suatu skenario yang telah disiapkan [2]. Pada tahap empati kami membagi menjadi beberapa kategori yaitu, studi literatur dan riset, Survei, wawancara, how might we, affinity map, analisis kompetitor, dan empathy map. Pada tahap ini kami berfokus untuk mengetahui permasalahan yang dialami target pengguna untuk dapat memberikan solusi terbaik.

B. Define (Definisi)

Setelah mendapatkan data dari tahap Empati, informasi tersebut dianalisis dan disatukan hingga terungkap esensi masalah yang dihadapi oleh pengguna. Pada tahap define ini, penulis menggunakan beberapa tahapan untuk menganalisis informasi yang didapat. Adapun tahapan yang digunakan adalah target pengguna, batasan aplikasi, do and dont in UI/UX, platform yang digunakan, skenario penggunaan produk, rancangan navigasi, dan arsitektur informasi

C. Ideate (ideasi)

Tahap ideasi dalam design thinking adalah saat tim berkolaborasi untuk menghasilkan ide-ide kreatif sebagai solusi untuk masalah yang diidentifikasi. Pada tahap ini juga proses menghasilkan beragam ide kreatif untuk menyelesaikan masalah yang ada. Dalam perancangan prototipe aplikasi Stuntify, kami menggunakan user journey map dan crazy 8s. Hasil yang penulis harapkan dari tahap ini adalah ide yang dapat menyelesaikan permasalahan.

D. Prototype (prototipe)

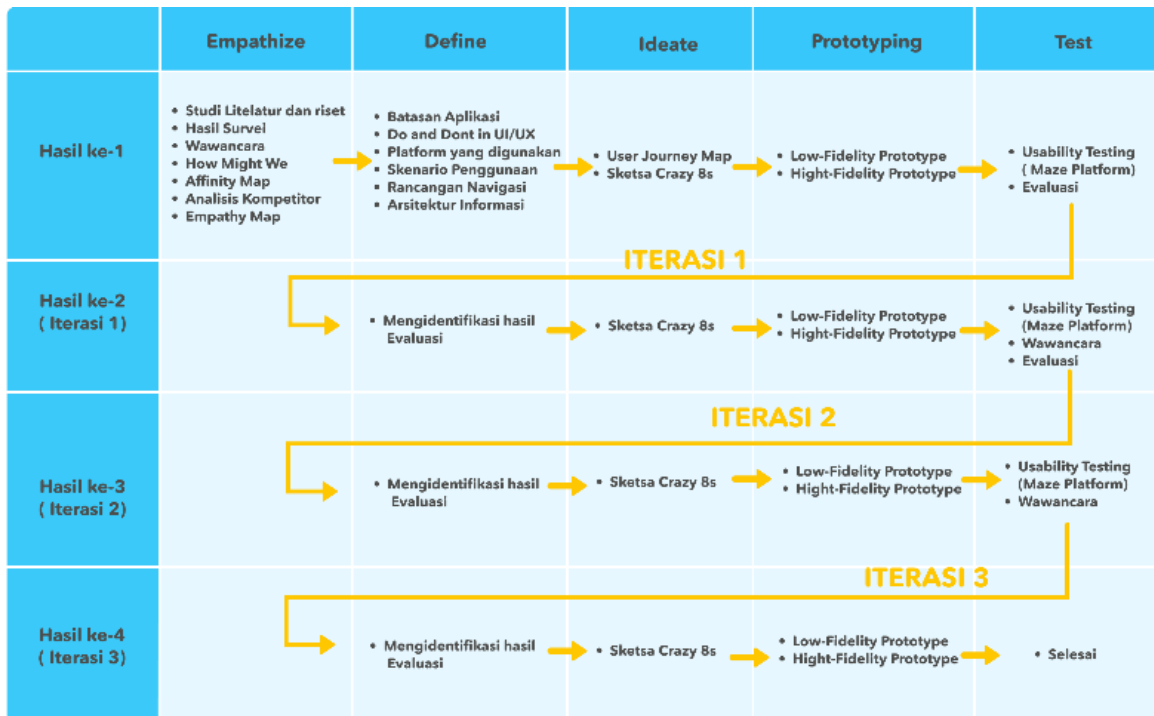
Tahap prototipe dalam design thinking melibatkan pembuatan model atau representasi awal solusi yang dapat diuji untuk mendapatkan masukan dan perbaikan lebih lanjut sebelum implementasi. Dalam merancang prototipe aplikasi Stuntify, digunakan tahapan low-fidelity prototype dan high-fidelity prototype.

E. Test

Tahap tes dalam design thinking adalah saat solusi yang telah dibuat diuji secara praktis untuk memastikan bahwa mereka efektif dan memenuhi kebutuhan pengguna. Pada tahap ini penulis, menggunakan usability testing. Tahapan usability testing dalam perancangan prototipe aplikasi adalah proses menguji prototipe aplikasi dengan pengguna yang sebenarnya untuk mengevaluasi sejauh mana aplikasi tersebut mudah digunakan dan memenuhi kebutuhan dan menjawab permasalahan. Selain itu, penulis juga menggunakan

wawancara secara langsung untuk terhadap penggunaan prototipe yang sudah ada untuk menerima saran dan masukkan secara langsung.

Pada pengembangan desain aplikasi Stuntify, melakukan tiga kali iterasi. Iterasi berguna untuk mengembangkan dan menyempurnakan solusi secara berulang berdasarkan umpan balik, sehingga memastikan solusi yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Adapun iterasi pertama berfokus pada masalah dan persona, selanjutnya iterasi kedua berfokus pada kebiasaan pengguna, kemudian iterasi ketiga berfokus pada kemudahan pengguna menggunakan dan memaksimalkan fitur yang ada. Tahapan tiga iterasi dapat tergambar pada sketsa sebagai berikut.



Gambar 1. Skema iterasi design thinking perancangan aplikasi Stuntify.

2.2 Perancangan Aplikasi

Dalam mengembangkan aplikasi Endstunting, tim pelaksana menggunakan Agile Software Development Life Cycle (SDLC) dengan framework scrum sebagai metode perancangan aplikasi ini. Adaptif, fleksibel, dan cepat adalah alasan memilih scrum. Dengan Agile scrum, proses pengembangan dapat terorganisir dengan baik serta memaksimalkan seluruh potensi anggota kelompok. Tahapan Agile scrum SDLC dengan menggunakan framework scrum dalam pengembangan aplikasi Endstunting terbagi menjadi 3, yaitu:



Gambar 3. 1 Perancangan Aplikasi dengan Metode Agile SDL

2.2.1 Fase Prapengembangan

A. Pengumpulan data

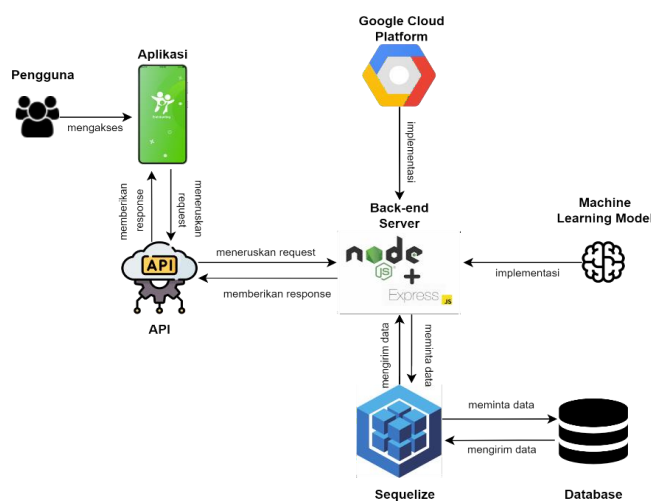
Pengumpulan data dan informasi dilakukan untuk mendukung tahap pengembangan aplikasi, sehingga aplikasi yang akan dirancang dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun pengumpulan data yang dilakukan seperti faktor penyebab stunting, cara efektif mencegah stunting, serta perilaku target pengguna. Hal ini harus dilakukan dengan maksimal agar pengembangan aplikasi dapat menjadi solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan stunting.

B. Perencanaan

Perencanaan yang cermat dapat merinci tujuan aplikasi, mendefinisikan fitur yang dibutuhkan, serta memastikan integrasi data yang akurat dan relevan. Dengan perencanaan aplikasi secara terstruktur, akan meningkatkan peluang untuk mencapai tujuan pencegahan stunting dengan lebih efisien dan luas.

C. Arsitektur aplikasi

Arsitektur umum aplikasi akan menjadi dasar dalam proses pengembangan aplikasi. Dengan memiliki arsitektur yang baik, pengembang dapat merencanakan distribusi tugas, mengoptimalkan kinerja, dan memastikan skalabilitas aplikasi. Arsitektur umum aplikasi Endstunting dapat terlihat pada gambar 3.3 berikut.



Gambar 3. 3 Arsitektur Umum Aplikasi Endstunting

2.2.2 Fase Pengembangan

Pada fase ini pengembangan dilakukan secara iterasi. Hasil akhir yang diharapkan dari fase pengembangan adalah aplikasi yang optimum sehingga nyaman dan mudah digunakan oleh pengguna. Adapun iterasi pada scrum sprint terdiri dari rangkaian kegiatan sebagai berikut:

A. Kebutuhan

Perancangan kebutuhan dilakukan berdasarkan informasi yang diperoleh pada fase prapengembangan. Pada tahap ini akan menentukan fitur-fitur aplikasi yang diperlukan.

B. Desain

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dilakukan perancangan terhadap alur aplikasi dalam bentuk diagram blok pada gambar 3.4



Gambar 3. 4 Alur penggunaan Aplikasi Endstunting

C. Pengembangan

Aplikasi yang dikembangkan akan ditujukan untuk pengguna Android karena mayoritas pengguna smartphone di Indonesia menggunakan sistem operasi tersebut. Selanjutnya, aplikasi Endstunting menggunakan Kotlin sebagai bahasa pemrograman aplikasinya. Selain itu, Pengembangan aplikasi akan mengacu pada arsitektur umum aplikasi yang sudah dirancang.

D. Pengujian Sistem

Dalam tahap pengujian sistem, kami menggunakan metode usability testing untuk mengukur tingkat kepuasan terhadap aplikasi. Usability testing adalah teknik untuk mengukur keefektifitasan, keefisiensian, dan kepuasan pengguna (Wedayanati et al., 2019). Salah satu keunggulan dari menggunakan usability testing yaitu melibatkan pengguna sebagai partisipan (Pramono, 2019). Usability testing tahap awal akan ditujukan kepada ibu hamil di Kelurahan Belawan Sicanang. Pemilihan wilayah tersebut dikarenakan salah satu daerah dengan tingkat stunting tertinggi.

E. Diseminasi

Pada tahap ini, aplikasi akan diinformasikan kepada development team untuk mendapat masukan yang lebih banyak sebelum aplikasi Endstunting dirilis ke Play Store.

F. Peninjauan Ulang

Pada tahap peninjauan ulang, development team akan membuat pertemuan untuk membahas hal-hal terkait perkembangan aplikasi, seperti kemajuan progres aplikasi, hambatan dalam pengembangan iterasi yang telah dilaksanakan, perbaikan kecacatan (bug), dan keputusan akhir mengenai menyelesaikan atau mengulang kembali iterasi fase pengembangan aplikasi.

2.2.3 Pascapengembangan

A. Perilisan Aplikasi Endstunting ke Play Store

Setelah pengembangan aplikasi mencapai hasil optimum, selanjutnya aplikasi Endstunting akan dirilis ke Play Store. Perilisan aplikasi ini ke Play Store bertujuan agar pengguna dapat lebih mudah mengakses Aplikasi ini.

B. Publikasi ke Media Sosial

Publikasi yang dilakukan akan mencakup seluruh rangkaian kegiatan selama proses pengembangan aplikasi Endstunting. Publikasi konten akan berfokus pada TikTok.).

2.2 Hasil Perancangan

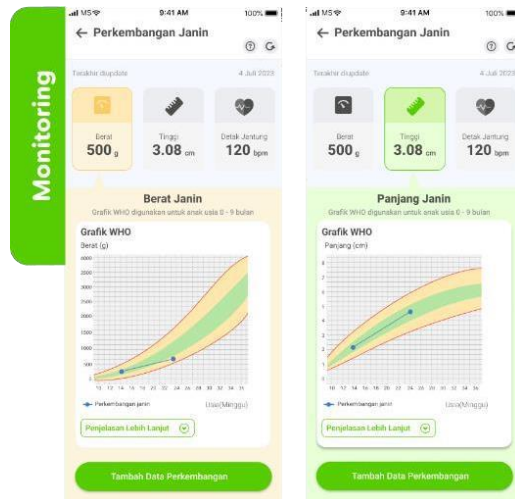
Berdasarkan hasil design thinking dalam perancangan prototipe aplikasi Stuntify, Penulis berhasil merancang fitur aplikasi yang diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi stunting. Adapun fitur-fitur tersebut adalah sebagai berikut.

A. Cek kesehatan ibu

Gambar 2. Hight-fidelity prototype fitur cek kesehatan ibu.

Fitur ini berguna untuk mengetahui kondisi seorang ibu optimal untuk mengandung. Status gizi ibu sewaktu hamil merupakan salah satu penentu terkuat stunting pada balita usia 24-59 bulan di perkotaan [4]

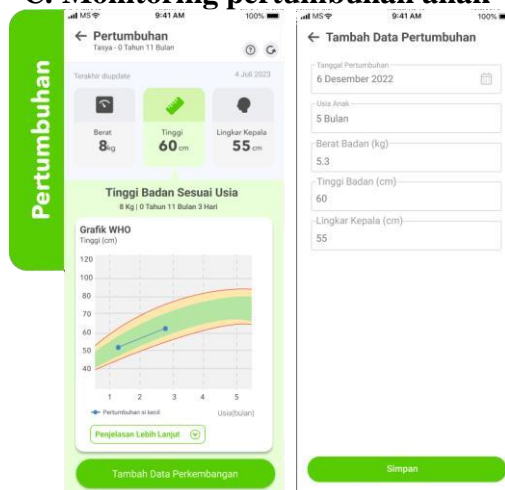
B. Monitoring janin



Gambar 3. Hight-fidelity prototype fitur monitoring janin

Fitur monitoring berfungsi untuk meninjau pertumbuhan dan perkembangan anak. Monitoring sangat penting dalam merancang aplikasi pencegahan stunting karena mereka memungkinkan pemantauan dan evaluasi yang terus-menerus terhadap perkembangan anak-anak dan program pencegahan. Dengan fitur ini, kita dapat mengumpulkan data tentang pertumbuhan, nutrisi, kesehatan, dan aspek penting lainnya yang berperan dalam mencegah stunting. Informasi yang diperoleh dari monitoring dapat digunakan untuk mengidentifikasi masalah secara dini, mengukur efektivitas program, dan mengambil tindakan korektif jika diperlukan. Dengan fitur ini orang tua dapat mengetahui keoptimalan tumbuh kembang anaknya berdasarkan standar yang sudah ditetapkan oleh World Health Organization (WHO).

C. Monitoring pertumbuhan anak

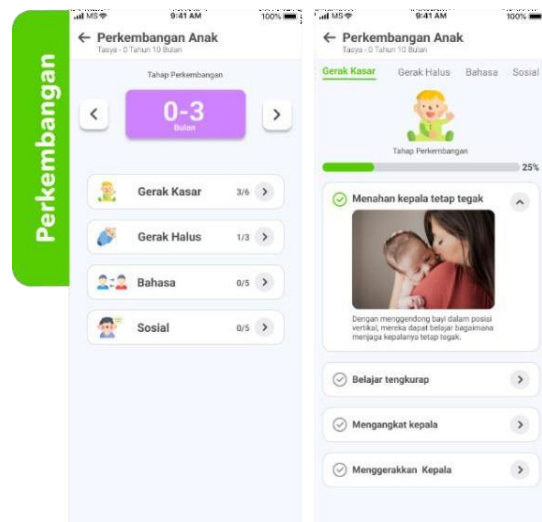


Gambar 4. Hight-fidelity prototype fitur monitoring pertumbuhan anak

Selain monitoring janin, Aplikasi Stuntify juga menyediakan fitur monitoring terhadap tumbuh kembang anak. Hal ini untuk memastikan keoptimalan kesehatan anak pasca kelahiran.

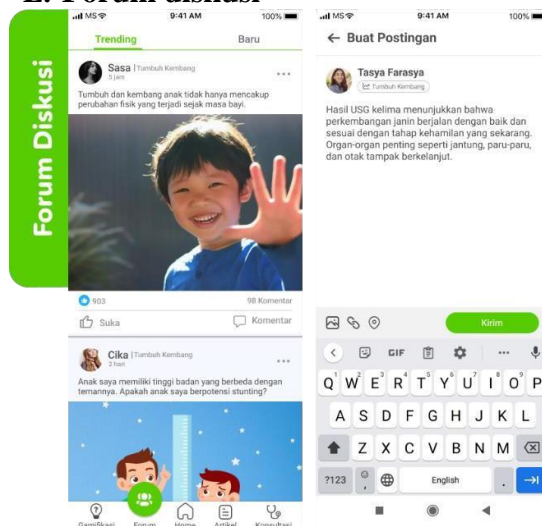
Orangtua dapat mengetahui kondisi tinggi badan, berat badan, dan lingkar kepala anaknya apakah sudah sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh WHO

D. Ealulasi perkembangan anak



Kemudian, melalui aplikasi Stuntify pengguna juga dapat mengetahui bagaimana kondisi perkembangan anaknya melalui tanda yang disediakan. Orangtua dapat mencentang jika anaknya sudah berhasil melewati fase perkembangan tersebut.

E. Forum diskusi



Gambar 2. Hight-fidelity prototype fitur forum diskusi

Forum diskusi berguna agar orang tua dapat saling terhubung dengan pengguna lain sehingga dapat bertukar informasi tentang kendala yang mereka alami.

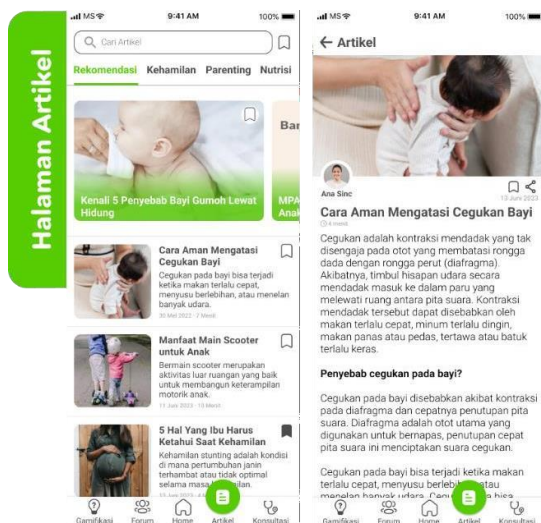
F. Edukasi dan kuis



Gambar 2. *Hight-fidelity prototype fitur edukasi*

Fitur ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan orang tua tentang cara mencegah dan mengatasi stunting. Materi dalam fitur ini disampaikan dalam bentuk video. Media video merupakan media pembelajaran yang paling tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan akan sangat membantu pembelajar dalam memahami informasi yang disampaikan. Selain itu, ada juga latihan soal atau kuis dengan menerapkan konsep gamifikasi. Gamifikasi adalah proses penggunaan elemen game dalam kondisi non-game dengan tujuan memperkuat perilaku belajar yang positif [4].

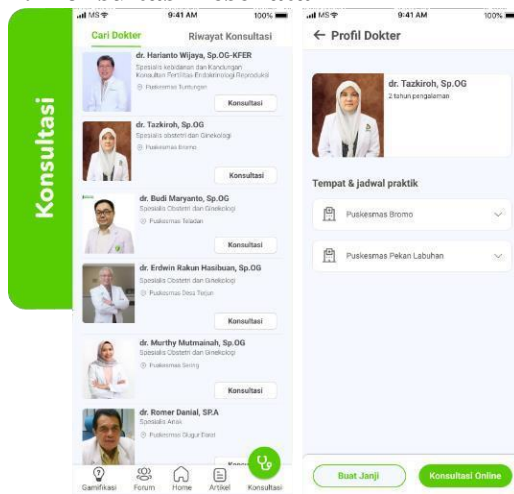
G. Artikel



Gambar 2. *Hight-fidelity prototype fitur artikel*

Artikel berfungsi sebagai sumber informasi terpercaya yang bagi orangtua. Isi artikel akan berasal dari jurnal-jurnal yang terpercaya sehingga kredibilitas informasinya dapat terjamin. Riset membuktikan semakin tinggi pengetahuan dan sikap ibu mengenai stunting akan semakin rendah angka kejadian stunting [5]. Oleh karena itu, fitur artikel ini dapat membantu dalam mengatasi tingginya prevalensi stunting di Indonesia.

H. Konsultasi kesehatan



Gambar 2. *Hight-fidelity prototype fitur konsultasi kesehatan*

Aplikasi Stuntify juga menyediakan konsultasi kesehatan untuk berdiskusi dengan tenaga kesehatan mengenai stunting. Konsultasi diutamakan bekerja-sama dengan Pusat Kesehatan Masyarakat (Puskesmas) untuk melakukan konsultasi online ataupun melakukan janji-temu. Hal ini mengutamakan akses gratis kepada orangtua tentang kondisi kesahatan anaknya karena salah satu penyebab dari stunting adalah keterbatasan ekonomi.

BAB III PENUTUP

3.1 Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan analisis dan uji coba yang telah dilakukan, perancangan prototype aplikasi Stuntify dengan tujuan mencegah dan mengatasi stunting dapat digunakan dengan lancar oleh partisipan. Hal ini dapat dibuktikan pada tahap test design thinking yang penulis lakukan. Berdasarkan usability testing dengan menggunakan System Usability Scale untuk memperoleh skor tentang kemudahan dalam menggunakan aplikasi.

Pada perancangan aplikasi selanjutnya diharapkan dapat merealisasikan rancangan protipe aplikasi Stuntify. Selain itu, dapat lebih menghubungkan program-program yang disediakan oleh pemerinatah dengan teknologi sehingga hasil yang didapat dapat menjadi lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. C. Willyan, M. Fajar, and B. Zaman, “ANALISIS DAN DESAIN KEMBALI UI GAME SMARTEST BRAIN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *KHARISMA Tech*, vol. 17, no. 2, pp. 30–44, Sep. 2022, doi: <https://doi.org/10.55645/kharismatech.v17i2.231>.
- [2] A. Jajang W. Mahri, N. Rais, and None Aas Nurasyiah, “Regional Sukuk Issuance Strategy for West Java Province Infrastructure Financing,” *Jurnal Ekonomi Syariah Teori Terapan*, vol. 9, no. 6, pp. 772–786, Nov. 2022, doi: <https://doi.org/10.20473/vol9iss20226pp772-786>.
- [3] C. D. Nurwahidah, Z. Zaharah, and I. Sina, “MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN D ALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI MAHASISWA,” *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, vol. 17, no. 1, Mar. 2021, doi: <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>.
- [4] I. Kunto, “DAFTAR ISI Volume 3, Nomor 2, November 2020.,” *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, vol. 3, no. 2, p. 0, Nov. 2020, doi: <https://doi.org/10.21009/jpi.032.00>.
- [5] L. D. A. Paramita, N. L. P. S. Devi, and P. O. Y. Nurhesti, “HUBUNGAN PENGETAHUAN DAN SIKAP IBU MENGENAI STUNTING DENGAN KEJADIAN STUNTING DI DESA TIGA, SUSUT, BANGLI,” *Coping: Community of Publishing in Nursing*, vol. 9, no. 3, p. 323, Jun. 2021, doi: <https://doi.org/10.24843/coping.2021.v09.i03.p11>.
- [6] [1]Elya Sugianti, Annas Buanasita, Henny Hidayanti, and Berliana Devianti Putri, “Analisis faktor ibu terhadap kejadian stunting pada balita usia 24-59 bulan di perkotaan,” *AcTion : Aceh nutrition journal*, vol. 8, no. 1, pp. 30–30, Mar. 2023, doi: <https://doi.org/10.30867/action.v8i1.616>