

Aplikasi Kampanye Sosial Sociops sebagai Channel Informasi Pendidikan di Indonesia

Aida Nurhapina^{1✉}, Deri Hendriawan², RR. Deni Widjayatri³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, Indonesia^(1,2,3).

DOI: [10.31004/aulad.v6i1.510](https://doi.org/10.31004/aulad.v6i1.510)

✉ Corresponding author:

[\[aidanurhapina@upi.edu\]](mailto:aidanurhapina@upi.edu)

Article Info	Abstrak
<p>Kata kunci: <i>Kampanye Sosial;</i> <i>Pendidikan;</i> <i>Aplikasi Sociops</i></p>	<p>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pesatnya perkembangan media sosial pada era digital saat ini. Tujuan proyek ini adalah membuat aplikasi kampanye untuk membangun kesadaran masyarakat mengenai luasnya dunia pendidikan dan beberapa lingkungan pendidikan yang masih tertinggal. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan aplikasi "Sociops" menggunakan pendekatan kuantitatif. Secara visual dijabarkan dalam flowchart. Metode ini melibatkan pelaksanaan survei terhadap siswa SMA/SMK, mahasiswa, <i>fresh graduated</i>, dan pekerja. Survei dilakukan melalui instrumen Google Form yang berisi pernyataan dan pertanyaan terkait penggunaan aplikasi "Sociops" sebagai sumber informasi mengenai permasalahan pendidikan di Indonesia. Teknik pengumpulan data melalui pengamatan, wawancara, atau kuesioner yang tidak mendalam. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa SMA/SMK, mahasiswa, dan <i>fresh graduated</i> dan pekerja. Hasil dari perancangan proyek yang sudah dibuat penulis yaitu mengembangkan aplikasi "Sociops" yang dapat digunakan oleh pelanggan dan admin. Pelanggan dapat menyumbangkan dana atau program amal, sementara admin dapat mengelola program penggalangan dana, lowongan sukarelawan, dan berita mengenai pendidikan.</p>
<p>Keywords: <i>Social Campaign;</i> <i>Education;</i> <i>Sociops Application</i></p>	<p>Abstract</p> <p>The rapid development of social media in today's digital era motivates this research. This project aimed to create a campaign application to build public awareness about the breadth of the world of education and some educational environments that still need to catch up. The research method used in designing the "Sociops" application uses a quantitative approach. They are visually described in a flowchart. This method involves surveying high school/vocational high school students, college students, fresh graduates, and workers. The survey was conducted through the Google Form instrument, which contains statements and questions related to using the "Sociops" application as a source of information regarding education issues in Indonesia—data collection techniques through observation, interviews, or non-depth questionnaires. The subjects in this study were high school and vocational school students, college students, and fresh graduates and workers. The result of the project design that the author has made is the development of the "Sociops" application that customers and administrators can use. Customers can donate funds to charitable programs, while administrators can manage fundraising programs, volunteer vacancies, and education news.</p>

1. PENDAHULUAN

Jumlah pengguna internet di Indonesia menurut catatan dari Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo) pada triwulan pertama tahun 2014 mencapai sekitar \pm 82 juta jiwa. Seiring waktu, jumlah pengguna terus meningkat dari tahun ke tahun. Hal tersebut membuktikan bahwa negara Indonesia menjadi salah satu negara yang banyak memanfaatkan internet. Dengan terus berkembangnya sosial media, memberikan dampak yang besar bagi kehidupan di masyarakat. Sosial media merupakan sarana atau suatu perangkat alat komunikasi yang mendukung sebuah interaksi antar masyarakat dengan memanfaatkan teknologi berbasis internet. Sosial media memberikan kemudahan bagi penggunaannya dalam berkomunikasi maupun bertukar informasi dengan cepat dan *realtime*. Sosial media memberikan wadah secara virtual sehingga setiap pengguna sosial media dapat saling berkomunikasi, memberikan komentar, bahkan memberikan informasi dengan mudah tanpa harus saling bertatap muka secara langsung. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, maka salah satu fungsi dari sosial media itu sendiri adalah sebuah fasilitas yang memberikan kemudahan kepada setiap penggunanya untuk melakukan komunikasi sekalipun jarak jauh.

Dengan adanya sosial media maka dapat dilakukan kampanye sosial secara *online*. Kampanye sosial ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap permasalahan pendidikan yang sedang terjadi di Indonesia. Semakin pesatnya perkembangan sosial media, semakin mempermudah kegiatan kampanye sosial ini. Sehingga, kampanye tersebut dapat diakses melalui media *online*. Penelitian ini memberikan gambaran strategi komunikasi kampanye sosial yang menghubungkan interaksi secara tidak langsung dan langsung. Contohnya, seperti menjadi *volunteer* di daerah-daerah pelosok ataupun menyalurkan kegiatan donasi dengan memanfaatkan media sosial sebagai saluran utamanya. Melalui media sosial juga, informasi yang disampaikan dapat tersebar lebih luas sehingga diharapkan dapat menjangkau sasaran target adopter yang lebih jauh. Donasi yang ditawarkan tidak hanya menyumbangkan dana namun juga tenaga dan pemikiran dalam usaha memajukan pendidikan di daerah-daerah pelosok Indonesia.

Pada era pra digital, kampanye dilakukan secara langsung atau melalui poster maupun spanduk. Sedangkan di era digitalisasi, hal seperti itu kurang efektif karena jangkauannya yang terbatas. Kegiatan kampanye tersebut dapat dilihat melalui televisi, YouTube maupun aplikasi. Untuk membuat sebuah kampanye yang baik dan menarik sehingga dipertimbangkan dan diminati oleh khalayak, maka dibutuhkan pengetahuan dan kreativitas yang tinggi. Rogers dan Storey (1987) mendefinisikan bahwa kampanye merupakan serangkaian tindakan komunikasi yang terencana dengan tujuan untuk menciptakan efek tertentu pada sejumlah besar khalayak yang dilakukan secara berkelanjutan dalam kurun waktu tertentu (Venus, 2004:7). Kampanye komunikasi dimaksudkan untuk menghasilkan hasil tertentu dalam jumlah individu sasaran yang relatif besar, dalam waktu tertentu, dan melalui kegiatan komunikasi yang terorganisir (Littlejohn dan Foss, 2009:87). Beberapa ahli komunikasi mengakui bahwa definisi yang diberikan oleh Rogers dan Storey ini merupakan definisi yang paling populer dan dapat diterima dikalangan ilmuwan komunikasi (Grossberg, 1998; Snyder, 2002; Klingemann Rommele, 2002). Hal tersebut didasari oleh dua alasan. Yang pertama yaitu definisi tersebut secara tegas menyatakan bahwa kampanye merupakan wujud tindakan komunikasi dan alasan yang kedua yaitu bahwa definisi tersebut dapat mencakup keseluruhan proses dan fenomena praktik kampanye yang terjadi di lapangan.

Menurut Larson (1992) terdapat tiga jenis kategori kampanye, yaitu *Product-oriented campaigns*, *Candidate-oriented campaigns*, dan *Ideological or cause-oriented campaigns* (Venus, 2004: 10 – 12). Pada kategori *Ideological or cause-oriented campaigns* atau dikenal juga dengan kampanye sosial, jenis kampanye ini berorientasi pada tujuan-tujuan yang bersifat khusus dan seringkali berdimensi pada perubahan sosial. Oleh karena itu, kampanye jenis ini dalam istilah Kotler disebut sebagai *social change campaigns*, yakni sebuah kampanye yang bertujuan untuk mengatasi masalah-masalah sosial yang terjadi melalui perubahan sikap dan perilaku publik yang terkait. Kampanye jenis ini, bukan mempromosikan produk maupun kandidat, melainkan pelaku kampanye meminta *audiens* untuk terlibat atau mengubah perilaku.

Ada banyak sekali ide maupun gagasan yang bersifat sosial, sehingga tentunya sangat penting untuk disebarluaskan. Kampanye juga dapat diterapkan dalam berbagai bidang, seperti kampanye di bidang sosial budaya, pendidikan, kesehatan dan masih banyak lagi. Melalui kampanye sosial inilah informasi-informasi penting tersebut dapat tersebar luas. Contohnya, mengenai maraknya kasus stunting pada anak-anak di Indonesia. Hal ini tentu perlu disebarluaskan kepada masyarakat. Menurut WHO (World Health Organization, 2015) definisi stunting adalah gangguan tumbuh kembang yang dialami anak akibat gizi buruk, infeksi berulang, dan stimulasi psikososial yang tidak memadai. Faktor penyebab terjadinya stunting dikelompokkan menjadi dua, yaitu penyebab secara langsung dan tidak langsung. Faktor penyebab secara langsung terjadinya stunting pada anak, contohnya pemberian kolostrum dan ASI eksklusif, pola makan anak, dan penyakit infeksi yang diderita anak. Hal tersebut tentu saja mempengaruhi status gizi anak dan bisa berdampak pada anak. Sedangkan faktor penyebab secara tidak langsung terjadinya stunting pada anak, contohnya yaitu akses dan ketersediaan bahan pangan serta sanitasi dan kebersihan lingkungan (Rosha et al, 2020).

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, dapat diartikan bahwa kampanye sosial merupakan suatu kegiatan sosialisasi yang bertujuan untuk mengkomunikasikan dan menyebarkan informasi terkait permasalahan-permasalahan sosial di masyarakat, terutama dalam konteks dunia pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan sebuah aplikasi kampanye sosial untuk memberikan informasi dan pemahaman kepada masyarakat tentang berbagai isu yang mempengaruhi pendidikan dan kesehatan anak usia dini. Dengan adanya

aplikasi ini, diharapkan menjadi sarana yang efektif dalam mengumpulkan dukungan, baik berupa dana, partisipasi dalam aksi, maupun tenaga, yang selanjutnya dapat dialokasikan sesuai dengan jenis dan kapasitas yang dibutuhkan sehingga permasalahan dalam dunia pendidikan dan kesehatan pada anak usia dini dapat segera diatasi. Aplikasi tersebut akan membantu menyebarkan informasi yang akurat dan dapat dipercaya tentang isu-isu sosial yang perlu mendapatkan perhatian di masyarakat.

Aplikasi ini akan dikembangkan menggunakan *framework Flutter*, sebuah SDK (*Software Development Kit*) yang dipersembahkan oleh Google untuk membangun sebuah aplikasi berbasis *mobile*. *Flutter* pertama kali rilis pada bulan Juni 2018 dan ditulis dengan bahasa pemrograman *Dart*. Keistimewaan dari *Flutter* terletak pada kemampuannya untuk memungkinkan pengembangan aplikasi *mobile* yang dapat dijalankan pada *platform* android dan iOS. Implementasi dari *framework Flutter* ini akan dimanfaatkan dalam pembuatan sebuah aplikasi kampanye sosial. Selain itu, aplikasi ini juga menggunakan *firebase* sebagai *database realtime* untuk menyimpan data input dari admin dan pengguna. *Firebase* merupakan *platform* yang umumnya digunakan dalam aplikasi-aplikasi yang memerlukan akses data secara *realtime*, seperti aplikasi *mobile*. Dengan *firebase*, data dapat disimpan dan disinkronisasi diantara berbagai pengguna secara instan. Dengan demikian, pengguna *framework Flutter* dalam pengembangan aplikasi kampanye sosial akan memberikan fleksibilitas dalam menghasilkan aplikasi yang dapat diakses pada *platform* Android dan iOS secara simultan. Sementara itu, integrasi dengan *firebase* sebagai *database realtime* akan memastikan bahwa data dari admin dan pengguna tersimpan dan dikelola dengan efisien. Hal ini akan mendukung tujuan aplikasi untuk mengumpulkan dan menyebarkan informasi yang relevan mengenai pendidikan dan kesehatan anak usia dini di pelosok-pelosok Indonesia.

Perubahan dalam teknologi dan tren penggunaan perangkat *mobile* telah membawa dampak yang cukup signifikan terhadap cara berkomunikasi dan berinteraksi di dalam masyarakat dan organisasi. Penggunaan teknologi Android dan iOS telah membuka peluang baru bagi komunikasi dan konektivitas tanpa batasan waktu dan tempat. Berikut adalah penjabaran lebih lanjut mengenai perubahan ini:

1. Kemudahan Koneksi dan Fleksibilitas: Dengan adanya perangkat *mobile* seperti *smartphone* yang mendukung sistem operasi Android dan iOS, masyarakat dapat terhubung dengan mudah, kapan saja dan di mana saja. Ini memungkinkan komunikasi yang cepat dan efisien, serta memberikan fleksibilitas dalam menjalankan aktivitas sehari-hari.
2. Tren Penggunaan Smartphone: *Smartphone* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Fungsinya tidak hanya terbatas pada telepon, tetapi juga sebagai alat untuk mengakses informasi, media sosial, email, dan aplikasi lainnya. Ini memungkinkan akses cepat terhadap berbagai bentuk komunikasi dan informasi.
3. Perubahan Media Komunikasi: Dulu, komunikasi dalam organisasi lebih banyak berfokus pada komunikasi tatap muka, memo, dan surat menyurat. Namun, dengan kemajuan teknologi, komunikasi berubah menjadi lebih beragam, termasuk komunikasi jarak jauh melalui pesan teks, panggilan suara, *video call*, serta penggunaan aplikasi komunikasi seperti *WhatsApp*, *Telegram*, dan lainnya.
4. Keterlibatan Organisasi: Organisasi juga telah mengadopsi teknologi ini untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas. Mereka memanfaatkan *platform* digital untuk menyampaikan informasi kepada anggota, berkolaborasi dalam proyek, serta menjalankan pertemuan dan presentasi jarak jauh.
5. Perubahan dalam Interaksi: Teknologi komunikasi telah mengubah cara manusia berinteraksi. Meskipun ada manfaat dalam kemudahan berkomunikasi, adanya komunikasi jarak jauh juga dapat mengurangi interaksi tatap muka, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi aspek-aspek seperti kebersamaan dan pengenalan emosi dalam komunikasi.
6. Pentingnya Keamanan dan Privasi: Penggunaan teknologi Android dan iOS juga menimbulkan isu terkait keamanan dan privasi data. Organisasi dan pengembang aplikasi harus memastikan bahwa data pengguna aman dan privasi terjaga.

Dalam pengembangan aplikasi kampanye sosial yang telah dijelaskan sebelumnya, pemahaman tentang tren ini akan sangat penting. Aplikasi tersebut harus dirancang dengan mempertimbangkan penggunaan teknologi Android dan iOS serta fitur-fitur yang dapat mendukung tujuan kampanye sosial dengan efektif. Seiring dengan evolusi teknologi, perkembangan media komunikasi terus berkembang dengan sangat pesat. Era perkembangan komunikasi manusia yang diuraikan oleh Rogers (Nasrullah, 2018, p. 4) menggambarkan perubahan yang signifikan dalam cara manusia berkomunikasi sepanjang sejarah. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai masing-masing era yang dikemukakan oleh Rogers (Nasrullah, 2018, p. 4):

1. Era Komunikasi Tulisan: Era ini merupakan awal dari formalisasi komunikasi. Manusia mulai mengembangkan sistem penulisan untuk merekam informasi, pemikiran, dan pengetahuan. Ini memungkinkan pengetahuan dapat disimpan dan dibagikan melampaui generasi.
2. Era Percetakan: Revolusi percetakan, yang dimulai dengan penemuan mesin cetak oleh Johannes Gutenberg, mengubah distribusi pengetahuan. Buku dan materi cetak lainnya dapat disebarkan lebih cepat dan dalam jumlah yang lebih besar, memungkinkan akses lebih luas terhadap informasi.

3. Era Telekomunikasi: Kemajuan dalam teknologi telekomunikasi, seperti telegraf dan telepon, membawa perubahan lebih lanjut dalam komunikasi jarak jauh. Pesan dapat dikirim dengan lebih cepat dan lebih efisien daripada sebelumnya.
4. Era Komunikasi Interaktif (New Media): Era ini menandai munculnya teknologi komputer, internet, dan media sosial. Teknologi ini memungkinkan komunikasi dua arah yang lebih interaktif, dimana individu dapat berkontribusi secara aktif dalam penyampaian informasi. Ini juga melahirkan bentuk-bentuk baru media komunikasi, seperti blog, *platform* berbagi video, media sosial, dan lainnya.

Kemunculan Era Komunikasi Interaktif atau *New Media* memang telah mengubah fundamental cara manusia berkomunikasi. Internet dan teknologi terkait telah membuka pintu untuk komunikasi global dan berbagai bentuk interaksi yang sebelumnya sulit diakses. Ini juga membantu mempercepat penyebaran informasi dan memungkinkan partisipasi aktif dalam budaya digital. Dalam konteks pengembangan aplikasi kampanye sosial yang disebutkan sebelumnya, memahami dinamika Era Komunikasi Interaktif sangat penting. Aplikasi tersebut harus dirancang untuk memanfaatkan kekuatan media baru dan teknologi interaktif sehingga efektif menyebarkan informasi dan membangun partisipasi dari masyarakat.

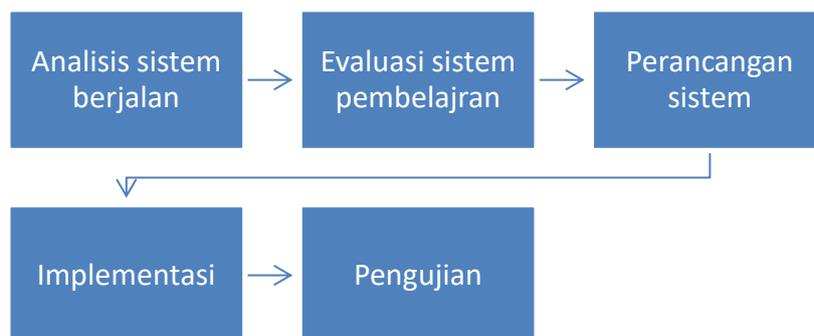
Menurut McQuail (2020, p. 208), *new media* merupakan perangkat teknologi komunikasi yang memiliki fitur terbaru, mengalami digitalisasi, dan tersedia luas bagi khalayak. Rossler (McQuail & Deuze, 2020, p. 208) menyatakan bahwa *new media* telah diterima dengan minat positif dan ekspektasi yang signifikan, tanpa menggantikan media tradisional, melainkan sebagai akselerator tren sejarah penggunaan media. Pandangan ini menegaskan bahwa *new media* merupakan perpanjangan, bukan pengganti. Di era digital saat ini, penggunaan *new media*, seperti media sosial (Kanter dan Fine, 2012, p. 19), mampu berlangsung dalam hitungan detik melalui internet. Teknologi komunikasi (Jaya, 2020, p. 2) memiliki dampak besar dalam berorganisasi, dan tren ini mendorong penggunaan *new media* dalam berkomunikasi. Media sosial juga mendorong maraknya organisasi nonprofit, yang menjadi ahli dalam memanfaatkan *platform* ini untuk membangun hubungan dan menyebarkan misi sosial. Banyak organisasi nonprofit di Indonesia, termasuk melalui aplikasi *Sociops* ini, memanfaatkan *new media* untuk menyebarkan kegiatan sosial.

Sociops adalah *platform* digital yang dirancang khusus untuk kampanye sosial. Program ini memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi dalam kampanye sosial, berbagi informasi, mengumpulkan dukungan, dan memobilisasi tindakan positif. Aplikasi *Sociops* menyediakan fitur yang memudahkan pengguna untuk berpartisipasi dalam kampanye sosial, meningkatkan jangkauan kampanye, dan menciptakan dampak positif bagi masyarakat, dengan fitur inovatif dan pengalaman pengguna yang interaktif. *Sociops* diharapkan dapat meningkatkan kesadaran, menginspirasi tindakan, dan memicu perubahan sosial yang lebih besar di masyarakat.

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, yang secara visual dijabarkan dalam diagram alir (*flow chart*) pada Gambar 1. Metode ini melibatkan pelaksanaan survei terhadap siswa SMA, mahasiswa, *freshgraduated*, dan pekerja. Survei dilakukan melalui instrumen *Google Form* yang berisi pernyataan dan pertanyaan terkait penggunaan aplikasi "*Sociops*" sebagai sumber informasi mengenai permasalahan pendidikan di Indonesia. Pemilihan pendekatan survei didasarkan pada tujuan untuk mengumpulkan persepsi responden mengenai aplikasi "*Sociops*" sebagai sumber informasi terkait isu pendidikan di Indonesia. Pendekatan survei menurut Sugiyono (2018) adalah salah satu metode penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk memperoleh data mengenai persepsi, karakteristik, dan perilaku berdasarkan hubungan variabel-variabel tertentu. Tujuan utama metode ini adalah untuk menguji hipotesis tentang variabel-variabel dari sampel yang diambil dari populasi tertentu.

Data dalam penelitian ini diambil dari masa lampau atau masa kini. Teknik pengumpulan data melalui pengamatan, wawancara, atau kuesioner yang tidak mendalam. Hasil penelitian memiliki potensi untuk digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Dalam konteks ini, metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan survei akan memberikan pemahaman yang jelas mengenai pandangan responden terhadap aplikasi "*Sociops*" sebagai sumber informasi permasalahan pendidikan di Indonesia. Hal ini akan mendukung analisis data yang lebih objektif dan memungkinkan penarikan kesimpulan yang lebih luas.



Gambar 1. Alur Penelitian

Berikut ini adalah tahapan yang dilakukan dalam pengembangan aplikasi “*Sociops*”, diantaranya:

- a) Analisis: Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap sistem atau prosedur yang saat ini digunakan dalam merancang aplikasi. Sistem manual yang ada dianalisis untuk mengidentifikasi kelemahan dan permasalahannya.
- b) Evaluasi: Pada tahap evaluasi, peneliti mengevaluasi masalah-masalah yang ada dan kekurangan dalam prosedur yang sedang berlangsung pada sistem informasi di Indonesia. Solusi alternatif ditemukan dengan menganalisis potensi penggunaan media sosial dan merumuskan rekomendasi untuk pengembangan sistem baru. Analisis PIECES digunakan untuk mengidentifikasi komponen sistem yang diperlukan.
- c) Perancangan Sistem: Pada tahap perancangan sistem, peneliti menggambarkan pengembangan sistem yang telah dianalisis sebelumnya ke dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pengguna. Ini melibatkan proses seperti *brainstorming* untuk menentukan *moodboard*, pembuatan *userflow* dan struktur tampilan sistem (*information architecture level user*).
- d) Implementasi: Berdasarkan pada perancangan sistem, tahap implementasi dilakukan untuk mengembangkan aplikasi “*Sociops*”. *Framework Flutter* digunakan untuk membangun aplikais berbasis mobile sesuai dengan rekomendasi yang telah dihasilkan.
- e) Pengujian Aplikasi: Setelah aplikasi diimplementasikan, tahap pengujian dilakukan untuk mengukur kinerja dan keberhasilan aplikasi yang telah dirancang. Pengujian meliputi aspek fungsional dan tampilan antarmuka sistem. Metode pengujian yang digunakan meliputi manual testing dan *automation testing*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

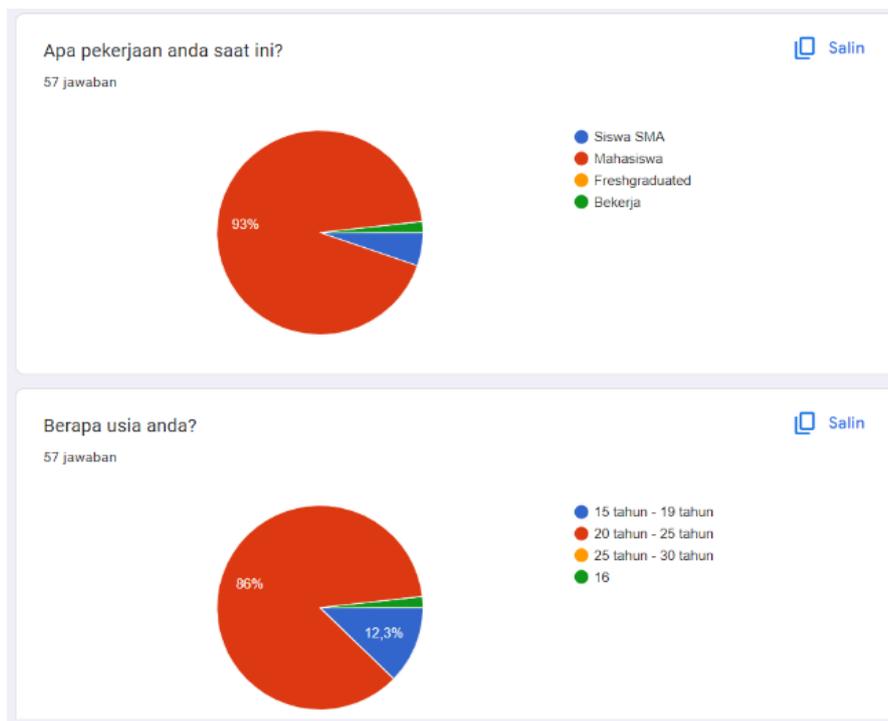
Survei Pengguna

Dalam membuat aplikasi, kami juga perlu melakukan survei terhadap minat masyarakat tentang aplikasi yang kami tawarkan. Hasil dari survei tersebut melibatkan partisipasi sebanyak 57 responden. Dari jumlah tersebut, 4 responden menyatakan bahwa mereka tidak mengetahui mengenai pernyataan maupun pertanyaan dalam survei, sementara 3 responden mengungkapkan bahwa mereka tidak setuju terdapat juga 1 responden yang tidak memberikan jawaban (kosong), dan sebanyak 49 responden menyatakan setuju terhadap pertanyaan atau pernyataan yang diajukan dalam survei.

Terdapat variasi terhadap tanggapan responden, yang juga didukung oleh alasan-alasan yang mereka sertakan. Jawaban-jawaban ini memberikan gambaran lebih rinci tentang persepsi dan pandangan mereka terhadap penggunaan aplikasi “*Sociops*” sebagai sumber informasi mengenai permasalahan pendidikan di Indonesia. Dalam analisis lebih lanjut, alasan-alasan yang disertakan oleh responden dapat memberikan wawasan yang berharga mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi sikap mereka terhadap aplikasi tersebut. Pengelompokkan, pemahaman mendalam terhadap alasan-alasan ini, serta analisis konteks lebih lanjut akan membantu dalam memahami apakah aplikasi ini efektif dalam mencapai tujuan kampanye sosial yang diinginkan. Adapun kriteria responden yang menjawab survey kami adalah Mahasiswa, siswa SMA, *Freshgraduated*, dan Pekerja (Gambar 2). Rentang usia responden yang paling banyak menjawab survey kami di sekitar usia 20–25 tahun.

Dari total 57 responden, sebanyak 86% menyatakan aplikasi kampanye sosial efektif dan berguna bagi masyarakat. Setelah mendapat feedback dari responden, peneliti merancang beberapa fitur yang dapat membantu pengguna. Melalui aplikasi “*Sociops*”, peneliti mengembangkan fasilitas dan fitur untuk pengguna berupa :

- a. Memudahkan akses pengguna untuk masuk ke aplikasi.
- b. Memudahkan akses pengguna dalam mendaftar kampanye online.
- c. Membuat kampanye.
- d. Membentuk komunitas.
- e. Melakukan transaksi pembayaran dengan virtual account.
- f. Melakukan donasi tanpa uang (dengan aksi).
- g. Melakukan *apply volunteer*



Gambar 2. Kriteria Responden

Brainstorming

Setelah mendapatkan topik project, penulis diharuskan untuk membuat data *contract* yang akan digunakan pada sistem ini. Sebelumnya penulis sudah berdiskusi dan mengkonfirmasi fitur-fitur yang akan dibuat nantinya, lalu mencari aplikasi-aplikasi yang menjadi referensi untuk membuat fitur, mencari inspirasi desain untuk menentukan seperti apa layout yang akan dirancang, dan sepakat untuk membuat level user dalam bentuk mobile dan level admin dalam bentuk website. Kemudian melakukan brainstorming untuk menentukan moodboard, membuat *user flow* dan *user information architecture*. Berikut adalah link yang dapat diakses untuk melihat lebih lengkap mengenai gambaran *user flow* yang telah dibuat <https://www.figma.com/file/JavCqe8C5mgLGs68UvkjIH/Kelompok-12?type=design&node-id=1017-65431&mode=design>

User Flow

- a. *Sign In*, alur saat pengguna akan masuk ke aplikasi. Metode untuk masuk ke aplikasi bisa menggunakan beberapa pilihan seperti login dengan akun, membuat akun/*register*, dan *login* tanpa akun.
- b. Beranda dan Menu, pengguna dapat melihat perbedaan saat login dengan akun atau logn tanpa akun, jika login tanpa akun, pengguna tidak bisa mendaftar kampanye. Jika ingin mendaftar pengguna akan diarahkan untuk membuat akun terlebih dahulu.
- c. Mengakses dan Mendaftar Kampanye Volunteer, disini pengguna akan diperlihatkan alur untuk mengakses kampanye berupa volunteer hingga mendaftar kampanye.
- d. Mengakses dan Mendaftar Kampanye Galang Dana, disini pengguna akan diperlihatkan alur untuk mengakses kampanye penggalangan dana hingga mendaftar kampanye.
- e. Membuat Kampanye (Galang Dana dan Volunteer), disini pengguna akan di perlihatkan *flow* untuk membuat program kampanye.
- f. Membuat komunitas, pengguna dapat mengajukan untuk membuat komunitas dengan alur seperti berikut
- g. Halaman akses berita atau kumpulan informasi-informasi dan detail berita yang ingin di akses.

Langkah selanjutnya, yang penulis lakukan sebagai *mobile developer* adalah membuat user information architecture, bekerjasama dengan bagian desainer untuk menyusun bagian atau fitur-fitur untuk dapat lebih dimengerti. Lalu, penulis membuat alur pengguna (*user flow*) bekerjasama dengan tim desainer untuk menemukan dan mengetahui bagaimana alur pengguna ketika menggunakan setiap fitur yang ada agar tercipta pengalaman pengguna yang baik.

Desain Sistem

Desain sistem merupakan dokumen yang mendokumentasikan sumber desain, pola atau komponen yang digunakan pengembangan sistem. Biasanya, ini merupakan aspek yang penting dalam bidang UI/UX atau desain produk. Desain sistem merujuk pada langkah yang diambil setelah menganalisis siklus pengembangan sistem,

mendefinisikan kebutuhan fungsional, serta mempersiapkan implementasi aplikasi. Ini juga melibatkan gambaran tentang bagaimana suatu sistem akan dibentuk.

Desain sistem mencakup berbagai tahapan, seperti membuat sketsa, mengatur elemen-elemen terpisah, dan membentuknya menjadi satu kesatuan yang berfungsi dan kohesif. Dalam hal ini, desain sistem bukan hanya mengenai tampilan visual, tetapi juga tentang konfigurasi komponen perangkat lunak dan perangkat keras yang membentuk sistem secara keseluruhan. Dalam konteks pengembangan perangkat lunak, desain sistem melibatkan pemilihan dan penyesuaian komponen-komponen tersebut. Hal ini mencakup pemikiran tentang arsitektur sistem, tata letak antarmuka, alur kerja, dan bagaimana berbagai komponen berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Secara keseluruhan, desain sistem merupakan langkah penting dalam pengembangan sistem, yang membantu menggambarkan bagaimana komponen-komponen yang berbeda membentuk suatu kesatuan yang berfungsi dan efektif. Tahap ini memiliki dua tujuan utama. Pertama, memberikan gambaran yang jelas dan lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli teknik terkait. Kedua, menciptakan desain yang rinci dan lengkap yang akan membentuk dasar untuk pembuatan program komputer. Dalam mencapai tujuan ini, analisis sistem harus memenuhi beberapa syarat penting, diantaranya yaitu:

1. Desain sistem haruslah mudah dipahami agar nantinya dapat dengan mudah digunakan. Ini melibatkan kejelasan dalam struktur data, metode yang digunakan, serta kemampuan untuk menghasilkan dan memahami informasi dengan mudah.
2. Desain sistem harus secara konsisten mendukung tujuan utama yang telah didefinisikan pada tahap perencanaan sistem dan diteruskan pada tahap analisis sistem. Ini memastikan bahwa setiap aspek desain berkontribusi terhadap pencapaian tujuan keseluruhan.
3. Desain sistem harus efisien dan efektif dalam mendukung pengolahan transaksi, pelaporan manajemen, dan pengambilan keputusan. Selain itu, desain ini juga harus mampu mendukung fungsi-fungsi yang tidak dikelola oleh komputer.
4. Desain sistem harus dapat menghasilkan rancangan yang sangat terperinci untuk setiap komponen. Ini mencakup struktur data dan informasi, cara penyimpanan data, metode-metode yang akan digunakan, prosedur-prosedur yang akan dijalankan, serta spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan. Selain itu, desain ini juga harus menguraikan pengendalian internal yang diperlukan.

Secara keseluruhan, tahap desain sistem merupakan langkah penting dalam proses pengembangan aplikasi. Tujuan-tujuan yang ditetapkan dalam tahap ini menjamin bahwa desain yang dihasilkan memenuhi persyaratan untuk keterpahaman, dukungan terhadap tujuan, efisiensi, dan terperinci dalam setiap aspeknya. Link untuk mengakses gambaran desain sistem <https://www.figma.com/file/JavCqe8C5mgLGs68UvkjIH/Kelompok-12?type=design&node-id=486-53121&mode=design>

Wireframe

Pada proses ini tim mobile bekerja sama dengan tim UI/UX desainer untuk menentukan desain yang bisa diaplikasikan di *mobile app*. Pembuatan *wireframe* merupakan langkah yang umumnya dilakukan sebelum proses pembuatan produk sebenarnya dimulai. *Wireframe* berfokus pada elemen-elemen seperti teks, gambar dan tata letak yang akan ada dalam produk tersebut. Dalam *wireframe* elemen-elemen tersebut direpresentasikan dalam bentuk kotak-kotak dan garis-garis yang mengatur tata letak elemen-elemen pada *website* atau aplikasi.

Wireframe berfungsi sebagai panduan visual yang membantu mengatur struktur dan penempatan elemen-elemen dalam desain produk. Ini memberikan pandangan awal kepada pengembang (*developer*) tentang bagaimana tampilan akhir produk akan disusun dan diarahkan. Tujuan utama dari pembuatan *wireframe* adalah untuk menyampaikan susunan, tata letak, navigasi, struktur dan organisasi konten dalam produk yang akan dirancang. Tampilan dalam *wireframe* umumnya hanya menitikberatkan pada isi konten, tanpa memperhatikan detail desain virtual yang lebih kompleks. Dengan kata lain, *wireframe* lebih menekankan pada struktur dan pengaturan elemen-elemen dalam produk, sehingga memungkinkan semua pihak terlibat untuk memahami bagaimana produk akan disusun dan diakses oleh pengguna.

Secara keseluruhan, pembuatan *wireframe* merupakan langkah awal yang penting dalam proses desain dan pengembangan aplikasi. Hal ini membantu menggambarkan kerangka dasar dan pengaturan elemen-elemen secara kasar, sebelum melibatkan detail desain visual yang lebih mendalam pada tahap berikutnya. Dalam pengerjaan aplikasi ini, penulis bekerjasama juga dengan tim back-end dalam membuat API melalui *Postman*. Seperti apa saja API yang dibutuhkan untuk bagian mobile, berikut link yang dapat di akses untuk melihat gambaran data apa saja yang disediakan oleh tim back-end pada *Postman* <https://www.postman.com/zuhdiyazmi/workspace/sociops-api/collection/19677151-8decb697-86b9-40ed-af31-33269a9a3ed7>. Setelah semua didiskusikan di awal, maka dapat dimulainya pembuatan aplikasi yang telah didiskusikan dan dapat diakses melalui link berikut <https://github.com/Kelompok-12-Capstone/sociops-mobile> dan hal yang dilakukan antara lain:

Slicing. *Slicing* merupakan sebuah aktivitas dimana membagi mana dulu yang ingin dikerjakan, bila terlihat mudah bisa langsung dapat dikerjakan dan jika dirasa sulit maka dapat dilewati terlebih dahulu untuk nantinya dapat ditanyakan ke mentor yang bersangkutan. Berikut link desain untuk mobile

<https://www.figma.com/file/JavCqe8C5mgLGs68UvkjIH/Kelompok-12?type=design&node-id=1005-66092&mode=design>

Serialization and deserialization. Serialization dan deserialization merupakan pengubahan data dari API (Application Programming Interface) yang pasti berbentuk Json ke dalam bentuk class berisikan data json yang telah diberikan dari API atau tim back-end, atau dapat dikatakan secara simpel, kita membuat sebuah bentuk class dari data yang telah dikirim dari api dengan cara kita sendiri sehingga data lebih mudah diatur dan di aplikasikan.

Function. Mengerjakan fungsi-fungsi yang sudah di konfirmasi idenya sesuai dengan Minimum Viable Product, sehingga aplikasi bisa digunakan oleh user, contoh login, sign out, fundraising, volunteer dan lain-lain.

Error handling dan Correction. Error handling sebagaimana bahasa nya, yaitu menangani error, dimana jika misal ada error maka aplikasi terdapat error dengan penjelasan yang jelas kepada user, contoh nya user offline atau tidak ada internet, maka aplikasi akan menyarankan user untuk menyalakan internet melalui wifi atau mobile data. Dan correction adalah membenarkan segala bentuk kesalahan yang ada pada aplikasi yang telah dibuat.

Implementasi

Menurut Kotler dan (1989:24), kampanye sosial merupakan strategi yang menggabungkan elemen-elemen terbaik dari pendekatan tradisional dan perubahan sosial. Kampanye sosial berada dalam kerangka perencanaan dan pelaksanaan yang terintegrasi, serta memanfaatkan kemajuan teknologi komunikasi dan keterampilan pemasaran. Analisis awal mengenai faktor kesuksesan dan potensi kegagalan kampanye sosial digunakan untuk merinci elemen-elemen yang ada dalam kampanye tersebut. Beberapa elemen tersebut meliputi:

- Penyebaran Informasi dan Keterlibatan Masyarakat: Kampanye sosial diarahkan untuk mengubah perilaku masyarakat. Penyebaran tentang informasi kampanye sosial menjadi tanggung jawab bersama, dan aplikasi "Sociops" digunakan sebagai sarana untuk mendorong partisipasi masyarakat dalam pendidikan di berbagai wilayah Indonesia.
- Media atau Saluran Komunikasi: Dalam kampanye sosial, media atau saluran yang digunakan memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan dan mendorong aksi. Aplikasi "Sociops" menjadi saluran utama yang digunakan untuk menyebarkan informasi kampanye serta memfasilitasi interaksi dan partisipasi masyarakat.
- Strategi Perubahan Perilaku: Kampanye ini menciptakan strategi yang mendorong masyarakat untuk bergabung dalam satu atau lebih program yang ditawarkan. Strategi ini bertujuan untuk mengubah perilaku masyarakat agar lebih aktif terlibat dalam pendidikan di berbagai daerah.

Berdasarkan hal tersebut, kampanye ini mengintegrasikan berbagai elemen yang melibatkan keterlibatan masyarakat, pemanfaatan teknologi komunikasi, dan pendekatan strategis untuk mencapai tujuan perubahan sosial. Melalui penerapan konsep tersebut kampanye sosial dapat berhasil merubah perilaku dan mendukung perbaikan dalam sektor pendidikan di berbagai wilayah Indonesia. Dalam rangka menggagas gerakan sosial, media *online* digunakan sebagai alat promosi untuk mengajak partisipasi masyarakat dalam memberikan donasi sebagai pilar pendanaan bagi gerakan sosial yang berfokus pada daerah-daerah terpencil di Indonesia. Aplikasi "Sociops" menjadi wadah untuk menggalang donasi, baik dalam bentuk dana maupun aksi, dengan tujuan melibatkan masyarakat secara luas dalam usaha meningkatkan kualitas pendidikan di daerah-daerah terpencil. Kegiatan kampanye sosial melalui aplikasi "Sociops" dapat dijelaskan secara komprehensif, yaitu sebagai berikut:

- Aplikasi "Sociops" dirancang sebagai respons terhadap kesenjangan pendidikan di daerah terpencil di Indonesia. Ini mendorong munculnya gerakan sosial di bidang pendidikan dengan menciptakan aplikasi kampanye sosial. Meskipun masih ada kekurangan dalam aplikasi ini, perlu diakui bahwa pengembangannya memerlukan waktu dan usaha lebih lanjut agar dapat berjalan lebih efektif. Tujuan utama dari aplikasi ini adalah mengajak masyarakat untuk bersama-sama berpartisipasi dalam mendukung pendanaan pendidikan di daerah terpencil Indonesia.
- Analisis situasi menunjukkan bahwa masih banyak masyarakat yang percaya jika pendidikan adalah tanggung jawab pemerintah sepenuhnya. Oleh karena itu, aplikasi ini dimaksudkan agar dapat mengubah pandangan masyarakat dan mengajak masyarakat untuk ikut serta dalam usaha meningkatkan pendidikan di daerah terpencil dengan berperan sebagai donatur. Ini merupakan salah satu cara untuk memajukan pendidikan di Indonesia dan mengatasi tantangan yang dihadapi.
- Program kampanye ini difokuskan pada siswa SMA/SMK, Mahasiswa, *Freshgraduated*, dan Pekerja yang memiliki perhatian khusus terhadap pendidikan di daerah-daerah terpencil.
- Aplikasi "Sociops" mengajak masyarakat untuk lebih peduli terhadap permasalahan pendidikan di Indonesia, sekalipun melalui usaha yang sederhana. Aplikasi ini memberikan wadah bagi masyarakat untuk berkontribusi dengan berbagai cara, seperti donasi dana, tenaga, buku, dan bentuk lainnya, guna memperbaiki pendidikan di Indonesia.

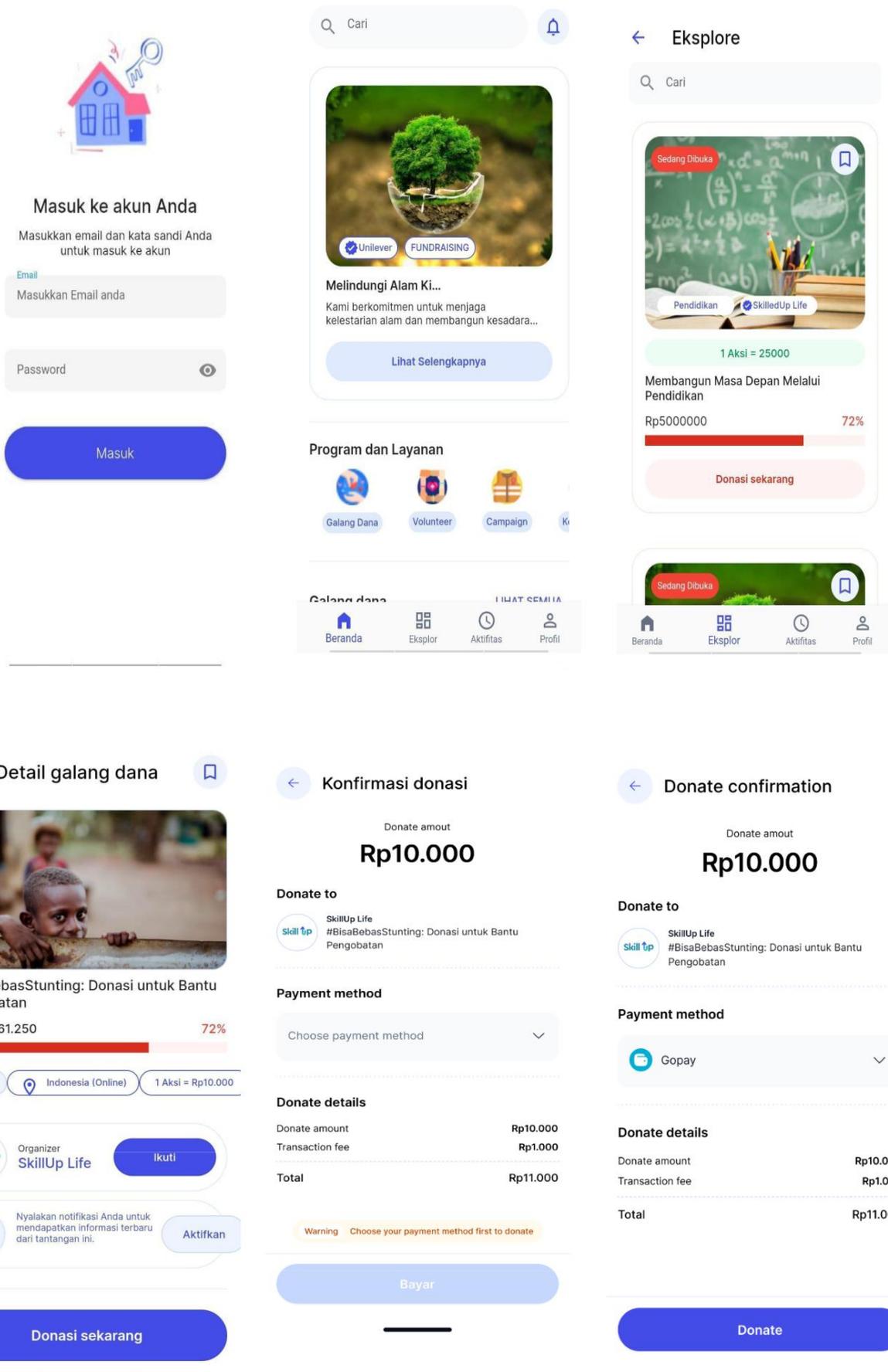
Dari hasil penelitian yang dilakukan, hampir 93% masyarakat berpendapat bahwa media sosial memiliki peran yang signifikan dalam membantu dan mempermudah akses masyarakat terhadap informasi seputar dunia anak dan pendidikan di Indonesia. Tujuan utama media sosial adalah memberikan informasi dengan cepat dan luas, dimana sekitar 92% masyarakat dapat secara langsung berpartisipasi dalam menyebarkan informasi tentang pendidikan dan anak-anak usia dini di Indonesia melalui *platform* media sosial secara interaktif.

Tantangan muncul terutama di daerah terpencil, dimana banyak kasus anak mengalami masalah kesehatan sehingga berdampak pada pendidikannya dan beberapa faktor lainnya. Pemerintah berupaya untuk menyebarkan informasi aktual dan terkini terkait hal ini. Meskipun mayoritas masyarakat setuju bahwa media sosial memberikan informasi terbaru mengenai anak-anak di Indonesia, sekitar 30% dari informasi tersebut tidak selalu dapat dipercaya. Faktanya, Menteri Komunikasi dan Informatika mengungkapkan adanya sebanyak 540 isu dan penyebaran berita palsu. Namun, analisis keseluruhan data menunjukkan bahwa sekitar 79,47% masyarakat setuju bahwa media sosial memiliki potensi untuk dijadikan media edukasi dan sumber informasi. Hal inimenunjukkan adanya kesadaran akan peran penting media sosial dalam menyebarkan informasi yang bermanfaat meskipun tetap memerlukan kewaspadaan terhadap informasi yang dapat dipercaya.

Proyek akhir ini membuat sebuah aplikasi *mobile*. Aplikasi ini, terdapat beberapa fitur di dalamnya yang berupa *manage volunteer*, *manage fundraising*, *view transactions*, *manage news*, dan *manage customer*. Aplikasi ini dirancang untuk membantu pengguna yang ingin mengikuti atau membuat kampanye secara *online* dengan tema sosial. Dengan adanya aplikasi "Sociops", segala informasi tentang kampanye akan terkumpul dalam satu aplikasi sehingga pengguna cukup mengakses aplikasi "Sociops" ini untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. Melalui proyek ini, penulis dapat mengembangkan fitur untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam melakukan kampanye melalui aplikasi atau secara *online*.

Hasil dari proyek yang penulis kerjakan adalah *high-fidelity design mobile*. Selain itu aplikasi ini dibekali dengan *hand-off* dokumen sebagai panduan ketika desain diserahkan kepada *developer* untuk dikembangkan. Untuk lebih jelasnya silahkan lihat pada link berikut ini <https://www.figma.com/file/JavCqe8C5mgLGS68UvkjIH/Kelompok-12?type=design&node-id=1017-66692&mode=design>. Sebelum mengerjakan project aplikasi ini, proses pertama yang dilakukan yaitu pembuatan proyek di github untuk nantinya dapat menyimpan semua proyek yang telah dikerjakan. Link dari project ini dapat dilihat di laman <https://github.com/orgs/Kelompok-12-Capstone/>.

Dari semua tahap yang sudah dikerjakan, melalui berbagai proses dan juga halangan, penulis dapat menghasilkan sebuah aplikasi bernama "Sociops" yang merupakan aplikasi *social campaign* yang berfokus pada program volunteer dan penggalangan dana (*fundraising*). Secara keseluruhan hasil dari aplikasi *mobile* yang telah dirancang, bahwa aplikasi ini dinyatakan perlu tambahan waktu dalam pembuatan aplikasi *social campaign* ini. Hasil pengembangan dari aplikasi ini berada pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Project Aplikasi Sociops

Pada halaman pertama, aplikasi akan menampilkan halaman *Sign In/Sign Up*, dimana sebelum menggunakan aplikasi *Sociops*, pastikan pengguna sudah memiliki akun dengan melakukan registrasi. Kemudian setelah melakukan registrasi, pengguna akan diarahkan ke halaman login, untuk mengisi email dan kata sandi (*password*) yang telah dibuat sebelumnya. Kemudian dihalaman berikutnya, aplikasi akan menampilkan halaman beranda. Pada halaman ini, pengguna sudah dapat mengakses fitur-fitur yang tersedia dan mengikuti program yang diinginkan. Pada halaman ini juga, disediakan fitur promosi berupa berita maupun video yang dapat pengguna lihat lebih lanjut dan beberapa fitur lainnya.

Pada aplikasi *Sociops* terdapat beberapa fitur utama sebagai program dan layanan yang kami berikan kepada pengguna. Contohnya, fitur galang dana yaitu fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengikuti kampanye penggalangan dana, disini pengguna dapat melihat program galang dana yang tersedia. Detail program pada fitur galang dana, berisi deskripsi dan informasi mengenai program tersebut, disini penyelenggara (*organizer*) akan memberikan informasi secara detail terkait mekanisme program. Pengguna dapat memilih kampanye yang diinginkan kemudian klik daftar untuk mengikut program. Ketika pengguna mengklik daftar pada suatu program, maka pengguna akan diarahkan ke detail program.

Pengguna dapat berdonasi dengan 2 cara, yaitu berdonasi dengan aksi dan berdonasi menggunakan uang. Jika pengguna melakukan galang dana menggunakan uang, setelah memilih salah satu program, pengguna akan diarahkan pada halaman detail aksi dan melakukan transaksi atau pembayaran. Setelah melihat deskripsi, pengguna bisa menekan tombol "donasi sekarang", kemudian pilih nominal yang telah disediakan maupun nominal yang diinginkan oleh pengguna. Setelah itu, pengguna bisa memilih metode pembayaran yang telah tersedia lakukan lakukan donasi. Selanjutnya, pengguna akan diarahkan ke halaman pemberitahuan jika transaksi berhasil atau gagal. Aplikasi "*Sociops*" telah menjalani uji coba oleh kelompok target yang mencakup siswa SMA, mahasiswa, *freshgraduated* dan pekerja guna mengevaluasi kinerja dan tampilan antarmuka aplikasi tersebut. Hasil pengujian ini diambil dari data kuisisioner *online* yang diisi oleh sekitar 57 responden. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari pengujian tersebut.

Tabel 1. Hasil Penilaian Tampilan Antarmuka dan Kinerja Aplikasi *Sociops*

No	Kuisisioner	Skala Penilaian				
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
1	Menurut pendapat anda, bagaimanakah penggunaan dari kombinasi warna pada aplikasi ini?	33	20	4	0	0
2	Bagaimana pendapat anda mengenai kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi ini?	27	27	3	0	0
3	Menurut anda, apakah menu pada aplikasi ini mudah dipahami?	28	27	2	0	0
4	Menurut pendapat anda, bagaimana konsistensi pada tampilan aplikasi ini?	27	26	4	0	0
5	Menurut pendapat anda, bagaimana keseluruhan dari aplikasi ini? apakah aplikasi ini sangat efektif?	30	25	2	0	0

Skala Penilaian :

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

Berikut adalah rentang nilai intervalnya:

Skor 0 % - 19,9 % = Sangat Kurang

Skor 20 % - 39,9 % = Kurang

Skor 40 % - 59,9 % = Cukup

Skor 60 % - 79,9 % = Baik

Skor 80 % - 100% = Sangat Baik

Berdasarkan perhitungan dan interpretasi tersebut, skor akhir yang diperoleh yakni sebesar 445,61 % masuk dalam rentang 80 % - 100 %, yang berarti hasil pengujian tampilan antarmuka dan kinerja dari aplikasi "Sociops" berada dalam kategori atau predikat "Sangat Baik". Ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap tampilan antarmuka dan kinerja aplikasi tersebut. Kategorisasi ini memberikan gambaran yang jelas tentang keberhasilan aplikasi dalam menghadirkan pengalaman yang baik kepada penggunanya. Untuk lebih jelasnya berikut link akses dari hasil project "Sociops" <https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1q5Fy7TLmTVTw9OOFuJ6cirxSL-D9Yfw->

4. KESIMPULAN

Implementasi aplikasi "Sociops" dengan *framework Flutter* dalam pendidikan memberikan dampak positif. Aplikasi ini meningkatkan kesadaran dan aksi sosial dengan memfasilitasi kampanye, berbagi informasi, dan memotivasi partisipasi masyarakat. Selain itu, "Sociops" mempermudah pengelolaan donasi, membuka akses berkontribusi dalam perbaikan pendidikan di daerah pelosok. Antarmuka yang interaktif mendukung komunikasi dan kolaborasi lintas kelompok seperti siswa SMA/SMK, mahasiswa, *freshgraduated* dan pekerja. Hasil pengujian menunjukkan kinerja dan pengalaman pengguna yang positif, menegaskan solusi untuk permasalahan kampanye *online* yang sulit dijangkau. Kolaborasi dalam pengembangan juga memperkaya pengalaman dan memahami proses pembuatan aplikasi. Secara keseluruhan, "Sociops" berkontribusi besar dalam meningkatkan pendidikan terutama di daerah terpencil.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, khususnya kepada Kaprodi PGPAUD dan dosen pembimbing. Tanpa dukungan dan bimbingan mereka, penyusunan proyek ini mungkin tidak dapat diselesaikan dengan baik. Peneliti juga ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak lain yang turut serta dalam membantu dan mendukung penyusunan artikel ini. Terima kasih juga disampaikan kepada orang tua dan seluruh keluarga besar atas dukungan, motivasi, dan kerjasamanya dalam perjalanan penyusunan artikel ini. Selanjutnya, peneliti ingin mengucapkan terima kasih khusus kepada tim dari jurnal Aulad: Journal on Early Childhood yang telah memberikan banyak masukan berharga serta bantuan selama proses penyusunan hingga penerbitan artikel jurnal ini. Dukungan mereka telah berkontribusi besar terhadap kesuksesan artikel ini. Semua bantuan, dukungan, dan kerjasama dari berbagai pihak di atas sangat berarti bagi peneliti dalam menyelesaikan proyek ini. Ucapan terima kasih ini diucapkan dengan tulus dan penuh penghargaan.

6. REFERENSI

- Andriani, Dian. (2017). Kampanye Sosial di Media Sosial (Studi Kasus Computer Mediated Communication pada Platform Crowdfunding Kitabisa.com). *Skripsi*. UIN Syarif Hidayatullah. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/35329/1/DIAN%20ANDRIANI-FDK.pdf>
- Azzahra dkk. (2023). Sarana Belajar Anak Usia Dini: Bagaimana Persepsi Orangtua pada Penggunaan Gadget?. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 9, No 1. <https://doi.org/10.24235/awлады.v9i1.9614>
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Publiciana: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, Vol 9(1), 140-157. <https://repository.unita.ac.id/index.php/items/show/204>
- Flutter. (2018). *Preparing an Android app for release*. <https://flutter.dev/docs/deployment/android>.
- G. S. Chandra., & S.Tjandra. (2020). Pemanfaatan Flutter dan Electron Framework pada Aplikasi Inventori dan Pengaturan Pengiriman Barang. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, vol. 2, no. 2, pp 76-81. <https://www.semanticscholar.org/paper/Pemanfaatan-Flutter-dan-Electron-Framework-pada-dan-Tjandra-Chandra/b5b8e7a8a86f1e59b9edf81f14f13196117511e6>
- Hadi, S. H., Ismail, H. A., & Wahyuni, A. (2015). Pembuatan aplikasi Mobile pembelajaran agama islam pada madrasah ibtidaiyah tawang berbasis android. *INFORMATIKA: Ilmu Komputer*, Vol.1, No.1, Hal 13. <https://www.unaki.ac.id/ejournal/index.php/majalah-ilmiah-informatika/article/view/130>
- Kadir, A. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi.
- Kristanto, A. (2008). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Gava Media.
- Kurniawan, H. (2017). Aplikasi pembelajaran bahasa arab (BABA) berbasis android. *Skripsi thesis*. Yogyakarta: STMIK AKAKOM. <https://eprints.utdi.ac.id/3929/>
- N. N. K. Sari., P. B. A. A. Putra., & E. Christian. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Tenses Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, vol. 13, no. 2, pp. 37-46. <https://www.neliti.com/publications/294964/rancang-bangun-aplikasi-mobile-learning-tenses-bahasa-inggris>
- Nguyen, T.T. (2017). Mobile Application Adoption: A Literature Review. *International Journal of Innovation in the Digital Economy*, 8(3), 1-16.
- P. B. A. A. Putra., V. H. Pranatawijaya., W. Widiatry., & Lisa. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Pencarian Data Mahasiswa Dan Dosen Pada Fakultas Hukum Universitas Palangka Raya. *Jurnal Teknologi Informasi*, vol 11, no.2, pp. 36-45. <https://doi.org/10.47111/jti.v11i2.653>

- P. B. A. A. Putra., V. H. Pranatawijaya., W. Widiatry., & N. N. K. Sari. (2019). Pengembangan Perangkat Lunak Generate File Data Kehadiran Pegawai Universitas Palangka Raya. *Anterior Jurnal*, vol. 18, no. 2, pp. 182-189. <https://doi.org/10.33084/anterior.v18i2.809>
- Raharjo, B. (2019). *Pemrograman Android dengan Flutter*. Informatika.
- Ruswati dkk. (2021). Risiko Penyebab Kejadian Stunting pada Anak. *Pengkesmas: Jurnal Pengabdian Kesehatan Masyarakat*, Vol. 1, No. 2, 34-38. <https://journal.fkm.ui.ac.id/pengmas/article/viewFile/5747/1323>
- Hermawan, S. (2011). *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Andi.
- Setiawati, L., & Mulyawati, B. I. (2020). Pengaruh Kampanye Media Sosial Terhadap Tingkat Kesadaran Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Universitas Pendidikan Indonesia Mengenai Pencegahan Covid-19. *Gunahumas: Jurnal Kehumasan*, Vol 3, No 1, 51-58. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28416>
- Susanto dkk. (2019). *Kampanye Sosial Istana Belajar Anak Banten Dalam Pembangunan Pendidikan Di Era Digital*. *Scribd: Jurnal Komunikasi Pembangunan*, Vol 17, No. 2. <https://doi.org/10.46937/17201926851>
- Syofian, S., Setyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2015). *Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web*. Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Faklutas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/540>