

EVALUASI PENGGUNAAN APLIKASI SAHABAT SEJIWA DENGAN PENDEKATAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL

¹Sutono, ²Bety Agustina Rahayu, ³Tri Widayanti, ⁴Burhanuddin Hartono

^{1,2,3}Program Studi Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Surya Global Yogyakarta

⁴Program Studi Kesehatan Masyarakat Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Surya Global

abahtonton@gmail.com

ABSTRAK

Aplikasi sahabat sejiwa adalah salah satu aplikasi yang berbasis web yang disusun sebagai media pelaporan tindakan *bullying*. Kasus *bullying* yang terjadi di SMA semakin meresahkan, melihat hal ini maka sekolah harus memiliki program penanganan *bullying* di sekolah. Karena kasus *bullying* ini dianggap meresahkan dan mengganggu suasana belajar disekolah meskipun pembelajaran dilakukan secara daring, *bullying* juga terjadi dalam proses pelaksanaan kelas daring. Berdasarkan latar belakang yang ada dalam penelitian ini peneliti membantu sekolah menghentikan rantai perilaku *bullying*, dengan menyusun aplikasi. Selain itu dalam penelitian ini juga dilakukan evaluasi terhadap penggunaan aplikasi sahabat sejiwa pada siswa SMK Muhammadiyah Bambanglipuro dengan pendekatan *technology acceptance model*. Jenis penelitian kuantitatif ini menggunakan sampel guru BK dan siswa siswi SMK Muhammadiyah Bambanglipuro. Evaluasi dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *technology acceptance model*. Instrumen penelitian adalah kuesioner untuk mengevaluasi aplikasi sahabat sejiwa yang meliputi pendapat responden tentang aspek kemanfaatan, sikap penggunaan, kemudahan penggunaan, perilaku untuk tetap menggunakan dan kondisi nyata dalam penggunaan sistem. Analisa menggunakan teknik evaluasi statistik deskriptif. Hasil penelitian yaitu mayoritas dari responden menjawab cukup puas pada aspek kemudahan dalam penggunaan aplikasi (64,5%), kerbermanfaatan aplikasi (41,9%), keberlangsungan penggunaan aplikasi (54,8%) dan frekuensi penggunaan yang cukup (45,2%) pada aplikasi *sahabatsejiwa.com*.

Kata Kunci : Aplikasi Sahabat Sejiwa, Siswa, Technology Acceptance Model

ABSTRACT

Sahabatsejiwa.com application is a web-based application designed as a medium for reporting bullying. Cases of bullying that occur in high schools are increasingly disturbing. Seeing this, schools must have a program to handle bullying at school. Because this bullying case is considered disturbing and disrupts the learning atmosphere at school even though learning is carried out online, bullying also occurs in the process of implementing online classes. Based on the background in this research, researchers helped schools stop the chain of bullying behavior, by developing an application. Apart from that, this research also carried out an evaluation of the use of the soul mate application among Muhammadiyah Bambanglipuro Vocational School students using a technology acceptance model approach. This type of quantitative research uses a sample of BK teachers and students at SMK Muhammadiyah Bambanglipuro. Evaluation in this research uses a technology acceptance model approach. The research instrument is a questionnaire to evaluate the Sahabatsejiwa.com application which includes respondents' opinions regarding aspects of usefulness, attitude to use, ease of use, behavior to continue using and real conditions in using the system. Analysis uses descriptive statistical evaluation techniques. The results of the research were that the majority of respondents answered that they were quite satisfied with the aspects of ease of use of the application (64.5%), usefulness of the application (41.9%), continuity of use of the application (54.8%) and sufficient frequency of use (45.2%) on the Sahabatsejiwa.com application.

Keywords : Sahabatsejiwa.com application, Student, Technology Acceptance Model

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan masih diresahkan dengan kasus *bullying*. Perilaku *bullying* dalam dunia pendidikan terjadi baik dalam dunia maya atau langsung. *Bullying* dapat dikategorikan dalam 4 jenis yaitu *bullying* fisik, verbal, relasional dan *cyberbullying*. Contoh dari *bullying* ini adalah memukul, mencubit, menjambak dan lain-lain.

Contoh *bullying* verbal yaitu memaki, mengejek, memanggil dengan nama julukan dan lain-lain. Jenis *bullying* relasional dapat mengucilkan teman, mengabaikan orang lain, mendiskriminasi dan lain-lain. Jenis keempat ada *cyberbullying* kategori ini dapat dilakukan dengan memermalukan orang dengan menggunakan media social. Media social yang digunakan dapat

menggunakan *whatsapp*, *facebook*, *instagram* dan lainnya. Contoh kegiatan lain dari *cyberbullying* adalah menyebar foto pribadi atau membongkar rahasia orang lain melalui media internet (B. A. Rahayu & Permana, 2019).

Cyberbullying banyak menjadi problem didunia pendidikan mengingat telah berjalanya pembelajaran daring pada masa pandemi Covid sebelumnya. Meskipun dengan adanya perkembangan pesat dari teknologi yang mana memberikan kemudahan dalam mengakses berbagai fitur komunikasi nyatanya tetap ada dampak negative yang dapat diterima yaitu terjadinya *cyberbullying*. Yang dilakukan via *whatsapp*, *instagram*, *facebook* dan lain sebagainya (Taufany, 2017).

Sejalan dengan hasil analisa Selvia, (2018) yang menyatakan perkembangan teknologi berdampak positif maupun negatif terhadap pemakainya. Menurut Faqihuddin (2020) teknologi yang ada saat ini memudahkan seseorang dalam mencari dan mendapatkan informasi. Selain itu dengan adanya kecanggihan yang ada maka komunikasi dapat lebih jelas dan mudah tersampaikan. Disisi lain, selain kepentingan kemudahan teknologi juga memberikan sisi rekreasi karena dapat dimanfaatkan sebagai sarana hiburan.

Masalah atau dampak negatifnya dari perkembangan teknologi dapat atau sudah sering dirasakan oleh remaja yaitu terjadinya penyalahgunaan fungsi dari media social yaitu menyampaikan suatu berita palsu, dan juga beredarnya informasi yang kurang mendidik (Kaila et al., 2021). Saat ini kasus yang merupakan dampak negative dari teknologi yang semakin berkembang adalah menjadi pelaku atau korban *cyberbullying* (Imani, Kusmawati, & Tohari, 2021).

Adanya permasalahan ini maka dengan dirancangnya aplikasi sahabat sejiwa yang telah berbasis web dapat digunakan sebagai pelaporan tindakan *bullying*. Aplikasi ini digunakan dalam lingkup lingkungan sekolah. Aplikasi sahabat sejiwa dapat digunakan sebagai sarana bagi siswa yang dapat digunakan untuk melaporkan tindakan *bullying* atau sekedar konsultasi kepada guru BK.

Dalam aplikasi sahabat sejiwa guru BK dapat melihat laporan-laporan yang masuk serta dapat melakukan interaksi dalam bentuk diskusi untuk memberikan solusi dari laporan tersebut. Dalam menangani kasus pada siswa, guru BK akan dibantu oleh para pakar bidang sosial, psikologi, biologi, dan spiritual. Data yang merupakan aktifitas pelaporan dan diskusi antara siswa dengan guru atau sebaliknya kita sebut sebagai "Pojo Sahabat".

Selain dari itu, sebagai pengguna umum aplikasi sahabat sejiwa juga menyampaikan

artikel ilmiah dalam beberapa kategori seperti biologi, psikologi, sosial, dan spiritual sebagai tambahan wawasan, yang mana menu/halaman tersebut kita sebut dengan "Pojo Ilmu". Aplikasi sahabat sejiwa ini telah digunakan dalam penelitian sebelumnya yaitu di SMA N 1 Pleret. Aplikasi ini cukup memberikan dampak positif sebagai aplikasi yang mudah diakses oleh siswa.

Di SMK Muhammadiyah Bambanglipuro juga terdapat laporan tindak kasus *bullying* selama di sekolah. Sekolah telah merencanakan program penanganan *bullying* di sekolah. Karena kasus *bullying* ini dianggap meresahkan dan mengganggu suasana belajar disekolah meskipun pembelajaran dilakukan secara daring, *bullying* juga terjadi dalam proses pelaksanaan kelas daring.

Melihat latar belakang yang ada maka dalam penelitian ini bertujuan membantu sekolah menghentikan rantai perilaku *bullying*, dengan memanfaatkan aplikasi yang telah dibuat. Dalam penelitian ini peneliti juga dilakukan evaluasi dari penggunaan aplikasi sahabat sejiwa pada siswa SMK Muhammadiyah Bambanglipuro dengan pendekatan *technology acceptance model*.

METODE

Kegiatan penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah Bambanglipuro pada bulan Mei-Juni 2022. Pemilihan tempat ini dikarenakan dari studi pendahuluan terdapat adanya kasus *bullying* yang belum terdokumentasi serta lokasi bersedia menerapkan aplikasi ini sebagai media untuk mencegah *bullying* di sekolah. Dalam kegiatan ini populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru BK dan siswa siswi SMK Muhammadiyah Bambanglipuro kelas X dan XI jurusan Rekayasa Perangkat Lunak berjumlah 48 orang. Teknik purposive sampling digunakan dalam pengambilan sampel, sehingga didapatkan jumlah 31 responden. Kuesioner TAM merupakan instrument yang digunakan dalam penelitian ini. Kuesioner tersedia pilihan jawaban dengan skala likert. Kuesioner terdiri dari item evaluasi persepsi akan kemanfaatan, sikap penggunaan, persepsi akan kemudahan penggunaan, perilaku untuk tetap menggunakan dan kondisi nyata dalam penggunaan sistem dan telephone untuk dokumentasi.

Analisa data menggunakan deskripsi kuantitatif untuk mengetahui tingkat penerimaan teknologi. Hasil penelitian yang dapat dikumpulkan dalam bentuk angka akan dilakukan koleksi/penginputan data dengan menggunakan bantuan Microsoft excel. Dilakukan pengkodean pada masing-masing data yang didapat dan akan diolah dengan SPSS untuk mengetahui distribusi frekuensi dan mendeskripsikan data yang telah terkumpul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

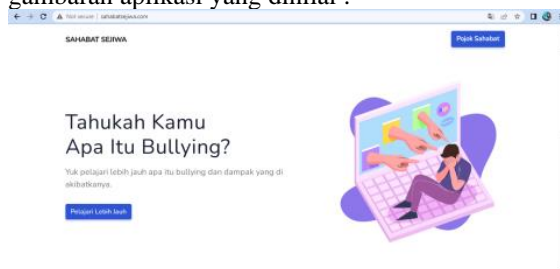
Penelitian yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro ini dianalisa dalam deskripsi responden. Dimana dalam penelitian ini responden adalah siswa kelas X dan XI jurusan RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) sebanyak 31 siswa. Berikut karakteristik responden:

Tabel 1 Karakteristik Responden

| Karakteristik | n | % |
|----------------------|----|-------|
| Usia | | |
| 15 tahun | 1 | 3,23 |
| 16 tahun | 10 | 32,26 |
| 17 tahun | 15 | 48,39 |
| 18 tahun | 4 | 12,90 |
| 19 tahun | 0 | 0,00 |
| 20 tahun | 1 | 3,23 |
| Jenis Kelamin | | |
| Laki-laki | 27 | 87,10 |
| Perempuan | 4 | 12,90 |

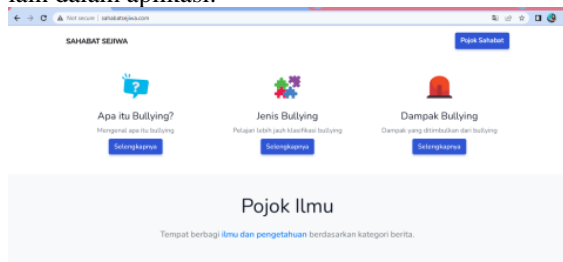
Dari Tabel 1 diketahui bahwa mayoritas responden berusia 16 tahun (32,26%) dan 17 tahun (48,39%). Diketahui bahwa siswa laki-laki sebanyak 87,10%, sedangkan siswa perempuan hanya 12,90%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro Jurusan RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) mayoritas adalah laki-laki.

Penelitian ini adalah mengukur tingkat penerimaan responden terhadap aplikasi sahabatsejiwa.com menggunakan metode TAM (*Technology Acceptance Model*). Berikut ini gambaran aplikasi yang dinilai :



Gambar 1 Tampilan Awal Aplikasi

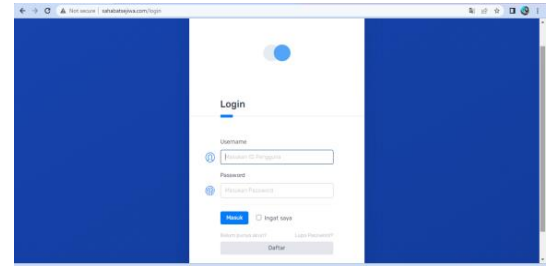
Menu ini adalah tampilan awal aplikasi. Dalam menu ini sudah menampilkan informasi singkat tentang manfaat aplikasi dan menu-menu lain dalam aplikasi.



Gambar 2 Menu Pojok Ilmu

Menu ini adalah tampilan pilihan menu lanjutan dalam aplikasi. Dalam menu ini sudah

menampilkan informasi singkat tentang bullying.



Gambar 3 Menu Login Pengguna

Menu ini adalah tampilan penggunaan untuk mulai memanfaatkan aplikasi. Menu ini dapat digunakan oleh pengguna baik siswa, guru BK dan ahli pakar.

Adapun variabel yang diteliti adalah kemudahan aplikasi, kebermanfaatan aplikasi, keberlangsungan penggunaan aplikasi, dan frekuensi penggunaan aplikasi. Hasil penelitian disajikan dalam Tabel 3 berikut.

Tabel 2 Tingkat Penerimaan Responden Terhadap Aplikasi sahabatsejiwa.com

| Variabel | f | % |
|--|----|------|
| Kemudahan aplikasi | | |
| Kurang puas | 4 | 12,9 |
| Cukup puas | 20 | 64,5 |
| Puas | 7 | 22,6 |
| Kebermanfaatan aplikasi | | |
| Kurang puas | 7 | 22,6 |
| Cukup puas | 13 | 41,9 |
| Puas | 11 | 35,5 |
| Keberlangsungan penggunaan aplikasi | | |
| Kurang puas | 1 | 3,2 |
| Cukup puas | 17 | 54,8 |
| Puas | 13 | 41,9 |
| Frekuensi penggunaan aplikasi | | |
| Kurang puas | 9 | 29,0 |
| Cukup puas | 14 | 45,2 |
| Puas | 8 | 25,8 |

Dari Tabel 2 dapat diketahui bahwa tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi sahabatsejiwa.com dalam hal kemudahan aplikasi mayoritas adalah cukup puas, yaitu 64,5%, sedangkan yang menilai puas sebanyak 22,6%, dan yang menilai kurang puas hanya 12,9%. Dilihat dari sisi kebermanfaatan aplikasi, pengguna mayoritas mengatakan cukup puas sebanyak 41,9% puas 35,5%, sedangkan kurang puas hanya 22,6%. Dari sisi keberlangsungan penggunaan aplikasi, pengguna yang mengatakan cukup puas sebanyak 54,8% dan puas sebanyak 41,9%, serta kurang puas hanya 3,2%. Dari sisi frekuensi penggunaan aplikasi, pengguna yang mengatakan cukup puas sebanyak 45,2%, sedangkan yang mengatakan

puas sebanyak 25, 8%, dan yang mengatakan kurang puas sebanyak 29,0%.

Aplikasi *sahabatsejiwa.com* adalah aplikasi yang dibuat untuk membantu menghentikan rantai *bullying* di sekolah. Telah disampaikan jika tindakan yang dikategorikan *bullying* adalah semua penindasan yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Kegiatan ini dapat dilakukan oleh satu orang atau sekelompok orang yang lebih kuat dari korban dimana tindakan dilakukan dengan tujuan untuk menyakiti dan dilakukan secara terus menerus. *Bullying* terdapat beberapa jenis atau tipe yaitu *bullying* jenis fisik, verbal, social dan *cyberbullying* (Zakiah, Humaedi, & Santoso, 2017).

Dampak yang ditimbulkan dari perilaku *bullying* sangatlah menjadi masalah global yang harus diperhatikan bersama. Anak yang mendapat perilaku *bullying* akan mengalami hambatan belajar, korban *bullying* akan membalas, melukai diri sendiri dan mengalami depresi sehingga memiliki gangguan kesejahteraan (Febriana & Rahmasar, 2021). Banyak laporan yang menyatakan anak muda berusia 11-15 tahun kehilangan pendidikan karena pelaku *bullying* akibat dikeluarkan dari sekolah (Yuliana, 2020). Semakin meningkatnya angka kejadian *bullying* menunjukkan masalah yang sangat mengkhawatirkan, mengingat anak merupakan penerus bangsa. Beberapa data menunjukkan Satu dari setiap lima (20,2%) siswa melaporkan di-bully (M. I. Rahayu, 2020).

Pengaduan kasus perundungan yang terdata du Komisi Perlindungan Anak Indonesia telah mencapai 37.381 kasus di tahun 2019 (KPAI, 2020). UNICEF juga menyampaikan kasus *bullying* sedang marak terjadi di Yogyakarta yaitu sebanyak 21 % *bullying* terjadi pada anak berumur 13 hingga 17 tahun. Salah satu penyebab kekerasan ini terjadi karena dampak penggunaan narkoba dan kurangnya perhatian dari orang tua (Setiawan, 2019).

Pemerintah telah membuat aturan untuk mengatasi masalah *bullying*. Organisasi Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) telah membuat program disiplin positif yang melibatkan partisipasi pendidik dari tingkat SD hingga SMA. Mereka diberikan pelatihan dengan tema mencegah kekerasan di sekolah. Arti dari program disiplin positif dilakukan dengan cara sekolah tidak memberikan hukuman kepada siswa namun sekolah bisa memahami anak (Astuti & Permatasari, 2018).

Tingginya angka kenakalan pada remaja saat ini dapat disebabkan karena rendahnya tingkat kecerdasan spiritual yang dimiliki para remaja. Remaja dengan tingkat spiritualitas yang kurang maka dapat berdampak pada kemampuan menganalisa setiap permasalahan. Akibat

lainnya adalah kurangnya kemampuan remaja dalam mengontrol setiap sikap dan tingkah laku begitu juga kurang sesuainya pilihan dalam membedakan tindakan yang benar dan salah (Putri, Salim, & Armayati, 2019).

Agama adalah tiang agama, jika seseorang kurang mendapat bimbingan agama dalam kehidupan ditambah lagi memiliki teman atau kelompok sebaya yang kurang menghargai nilai agama, memungkinkan menjadi pemicu berkembangnya remaja dengan sikap dan perilaku yang kurang baik. Jika seseorang mampu menyeimbangkan kepribadian diri dengan kebutuhan tubuh, kebutuhan spiritual tanpa berlebihan maka seseorang tersebut akan mampu mewujudkan kesehatan diri dan jiwanya. Orang seperti ini disebut orang yang mampu beradaptasi dalam situasi dengan pegangan agama dan psikologi (Malikah, 2018).

Dalam agama Islam, Rasulullah SAW sejak 14 abad silam sudah memberikan pengajaran dan peringatan agar umatnya tidak melakukan tindakan *bullying*. Sebagaimana sabda beliau SAW: Dari Abu Hurairah ra, Rasulullah Saw bersabda, “Sesama muslim adalah saudara tidak boleh saling menzalimi, mencibir, atau merendahkan. Ketakwaan itu sesungguhnya di sini,” sambil menunjuk dada dan diucapkan tiga kali. (Rasul melanjutkan) “Seseorang sudah cukup jahat ketika ia sudah menghina sesama saudara muslim. Setiap muslim adalah haram dinodai jiwanya, hartanya dan kehormatannya.” (HR. Muslim) (Khairiah, 2020).

Berdasarkan dampak *bullying* yang telah dipaparkan dan melihat banyaknya fenomena *bullying* yang terjadi, maka dalam penelitian ini disusun pengembangan sistem informasi berbasis web dalam penanganan kasus *bullying* pada siswa SMK 1 Muhammadiyah Bambanglipuro. Dalam aplikasi telah memberikan menu edukasi baik dari segi biologi, psikologi, sosial dan spiritual.

Bullying yang berkaitan dengan ahlak. Oleh karenanya salah satu upaya yang dilakukan untuk mencegah perilaku *bullying* di sekolah, guru pendidikan agama Islam terus berupaya menginternalisasi nilai-nilai agama, termasuk di dalamnya adalah nilai aqidah dan akhlak, baik pada saat pembelajaran agama Islam maupun di luar pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurnia dan Aeni, mereka menyatakan bahwa pendidikan akhlak dapat menjadi terapi untuk merubah perilaku buruk *bullying* fisik dan dapat dijadikan sebagai upaya pencegahannya (Kurnia & Aeni, 2018). Pelaku *bullying* harus diterapi melalui pendidikan akhlak dengan cara dibina melalui proses pembinaan keagamaan secara totalitas sesuai dengan tuntunan agama. Yang dimaksud tuntunan agama disini adalah agama Islam, jadi

pendidikan akhlak harus berdasarkan pada sumber Al-Quran dan hadits, artinya ukuran baik dan buruk perilaku mausia itu berdasarkan pada kedua sumber tersebut.

Dalam penelitian ini telah mengevaluasi aplikasi berdasarkan tingkat kemudahan aplikasi, kebermanfaatan aplikasi, keberlangsungan penggunaan aplikasi, frekuensi penggunaan aplikasi. Mayoritas dari responden menjawab cukup puas terhadap aplikasi ini. Kepuasan responden terhadap aplikasi dipengaruhi oleh banyak faktor.

Kualitas sistem yang sesuai harapan akan meningkatkan kepuasan pengguna. Begitu juga kualitas sistem memiliki pengaruh positif atau signifikan terhadap kepuasan pengguna. Kepuasan pengguna juga dipengaruhi oleh kualitas informasi yang diberikan. Dalam teorinya di model kesuksesan sistem informasi yang dibangun oleh DeLone & McLean (2003) menyatakan rumusnya bahwa kualitas informasi merupakan variabel yang mempengaruhi kepuasan pengguna sistem informasi (Fendini, 2020).

Selain kedua faktor, ada faktor ketiga yaitu keamanan. Keamanan akun dalam penggunaan sistem aplikasi sangatlah penting untuk mencegah data disalahgunakan oleh orang lain. Dalam penggunaan aplikasi sahabat sejiwa akses aplikasi ini digunakan username dan password sehingga keamanannya terjamin (Fendini, 2020).

Kualitas layanan yang diberikan juga menjadi faktor puasanya konsumen menggunakan produk kita. Semakin baiknya kualitas layanan maka akan semakin meningkat rasa kepuasan pengguna. Hasil penelitian ini menunjukkan respon yang cukup puas, maka dari hal itu perlu adanya pengembangan perbaikan dari aplikasi ini. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Istianingsih dan Utami (2009), hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas layanan memiliki pengaruh positif signifikan terhadap kepuasan pengguna (Fendini, 2020).

Pada faktor lainnya yaitu dalam hal ini faktor kelima yaitu kualitas SDM memiliki peran penting terhadap kepuasan pengguna. Kualitas SDM berpengaruh positif signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi. Melihat hal ini semakin baik kualitas SDM akan meningkatkan kepuasannya. Sumber daya manusia disebut dengan operator atau admin merupakan pihak yang paling terkait dengan operasional aplikasi. Sumber daya manusia sebagai pengguna aplikasi memiliki kaitan secara langsung dengan implementasi sistem. Oleh karena itu kompetensi pengguna aplikasi merupakan faktor yang sangat penting dalam kesuksesan implementasi Sistem. SDM yang berkualitas dapat terlihat salah satunya dengan kepemilikan

latar belakang pendidikan yang relevan. Selain itu dalam proses kerjanya SDM memiliki pengetahuan yang memadai serta pengalaman yang cukup. Jika SDM memiliki hal tersebut maka pada umumnya dalam melakukan operasi aplikasi mereka akan merasa mudah dan lancar mengoperasikannya.

Cukupnya kepuasan dalam menilai aplikasi ini perlu adanya peningkatan. Upaya untuk meningkatkan kepuasan pengguna, maka pada aplikasi sahabat sejiwa.com perlu menindaklanjuti sesuai dengan faktor-faktor yang berpengaruh sesuai teori sebelumnya (Fendini, 2020).

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini mendapatkan hasil mayoritas dari responden menjawab cukup puas terhadap aplikasi. Hasil penelitian yaitu mayoritas dari responden menjawab cukup puas pada aspek kemudahan dalam penggunaan aplikasi (64,5%), kebermanfaatan aplikasi (41,9%), keberlangsungan penggunaan aplikasi (54,8%) dan frekuensi penggunaan yang cukup (45,2%) pada aplikasi sahabatsejiwa.com.

Melihat hasil yang ada maka peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya diharapkan untuk meningkatkan kepuasan pengguna, maka pada aplikasi sahabat sejiwa.com perlu menindaklanjuti sesuai dengan faktor-faktor yang berpengaruh sesuai teori sebelumnya yaitu perlu peningkatan kualitas sistem dalam aplikasi, kualitas admin atau operator SDMnya, kualitas layanan serta kualitas informasi dan peningkatan kualitas keamanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, L. D. P., & Permatasari, A. (2018). Cara Pemerintah Cegah Bullying. Retrieved July 19, 2022, from <https://www.viva.co.id/gaya-hidup/parenting/1089969-cara-pemerintah-cegah-bullying?page=2>
- Febriana, T. F., & Rahmasari, D. (2021). Gambaran Penerimaan Diri Korban Bullying. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(5).
- Fendini, D. S. (2020). Pengaruh kualitas sistem dan kualitas informasi terhadap kepuasan pengguna. *Administrasi, Fakultas Ilmu Malang, Universitas Brawijaya*, 1–11.
- Imani, F. A., Kusmawati, A., & Tohari, H. M. A. (2021). Pencegahan Kasus Cyberbullying Bagi Remaja Pengguna Sosial Media. *Journal Of Social Work And Social Services*, 2(1), 74–83.
- Kaila, B. S. C., Study, A. D., Impact, P., Society, J., Bahri, S., Sosial, M., ... Massa, K. (2021). Analisis Penyebaran Berita Hoaks Pandemi Covid-19 Di Bondowoso Melalui Facebook. *Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Jember*, 20(1), 1–16.

- Khairiah. (2020). *Multikultural Dalam Pendidikan Islam*. (Sirajuddin, Ed.) (I). bengkulu.
- KPAI, T. (2020). Sejumlah Kasus Bullying Sudah Warnai Catatan Masalah Anak di Awal 2020, Begini Kata Komisioner KPAI. Retrieved July 19, 2022, from <https://www.kpai.go.id/publikasi/sejumlah-kasus-bullying-sudah-warnai-catatan-masalah-anak-di-awal-2020-begini-kata-komisioner-kpai>
- Kurnia, D., & Aeni, A. N. (2018). Indikasi Bullying Fisik pada Siswa SD dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Akhlak Menurut Tuntunan Agama. *Ejournal.Upi.Edu*, 5(2). <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v5i2.11641>
- Malikah. (2018). *Pendidikan kesehatan mental melalui bacaan al-qur'an*. PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA.
- Putri, S. H., Salim, I. K., & Armayati, L. (2019). PENGARUH KECERDASAN SPIRITUAL DAN KECERDASAN EMOSI DENGAN KECENDERUNGAN BERPERILAKU DELINKUEN PADA REMAJA. *Jurnal Fakultas Psikologi*, 13(1), 55–61.
- Rahayu, B. A., & Permana, I. (2019). Bullying di Sekolah: Kurangnya Empati Pelaku Bullying dan Pencegahan. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(3), 237. <https://doi.org/10.26714/jkj.7.3.2019.237-246>
- Rahayu, M. I. (2020). Bullying: Penyebab, Dampak, Jenis, Cara Mengatasi, dll. Retrieved July 19, 2022, from <https://doktersehat.com/informasi/kesehatan-umum/bullying/>
- Selvia. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Ditinjau dari Aspek Pendidikan, Marketing dan Organisasi. *Fakultas Teknik Universitas Sumatera Utara*, (1), 1–144. Retrieved from <http://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/41937>
- Setiawan, S. D. (2019). 21 Persen Anak Sekolah di DIY Masih Alami Perundungan. Retrieved July 19, 2022, from <https://www.republika.co.id/berita/pmt27q383/21-persen-anak-sekolah-di-diy-masih-alami-perundungan>
- Taufany, A. F. (2017). Cyberbullying di Kalangan Pelajar SMP. *Studi Kasus Pelaku Cyber Bullying Di SMP Surabaya*, 1–21. Retrieved from https://www.google.com/url?sa=t&source=w eb&rct=j&url=http://repositori.unair.ac.id/68252/3/Fis.S.60.17%2520.%2520Tau.c%2520-%2520JURNAL.pdf&ved=2ahUKEwjmlpSr66DoAhVPVH0KHUBiABoQFjAAegQIAhAB&usg=AOvVaw0jfeZyxE_vFFIFqGAmHBUB&cshid=1584426080447
- Widiastuti, A. (2012). Dampak Positif Dan Negatif Teknologi.
- Yuliana. (2020). *DAMPAK BULLYING TERHADAP TINGKAT KEPERCAYAAN DIRI SISWA (Studi di MTs Laboratorium UIN STS Jambi)*. PRODI BIMBINGAN PENYULUHAN ISLAM FAKULTAS DAKWAH UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1016/j.ndteint.2014.07.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ndteint.2017.12.003%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.matdes.2017.02.024>
- Zakiyah, E. Z., Humaedi, S., & Santoso, M. B. (2017). Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying. *Jurnal Penelitian & PPM Unpad*, 4(2), 324–330.