



Pengembangan Aplikasi “Kere Pare” Sebagai Media Edukasi Kesehatan Reproduksi Remaja Berbasis Android

Wiwin Mintarsih Purnamasari¹, Helmi Diana¹, Rani Rosdiani²

¹Politeknik Kesehatan Kemenkes Tasikmalaya

² IBI PC Kabupaten Tasikmalaya

*Corresponding author: winpurnamasari748@gmail.com

Info Artikel

Disubmit 17 10 2022

Direvisi 15 11 2022

Diterbitkan 28 11 2022

Kata Kunci:

Kesehatan reproduksi remaja;
aplikasi android.

P-ISSN : 2086-3292

E-ISSN : 2655-9900

Abstrak

Remaja merupakan aset bagi pembangunan kesehatan yang harus disiapkan dengan baik. Perilaku seksual bebas, hamil diluar nikah akibat ketidaktahuan remaja terhadap dampaknya merupakan masalah yang sering terjadi sehingga berisiko tinggi terhadap kesehatan reproduksi remaja. Salah satu hal yang mempengaruhi perilaku tersebut yaitu adanya perkembangan teknologi informasi yang mudah diakses. Keingintahuan terhadap satu hal yang menjadi salah satu ciri yang terjadi pada fase remaja menjadikan berbagai informasi online mudah didapat, karena hampir setiap remaja memiliki gadget. Kondisi ini dapat dijadikan dasar bagi petugas kesehatan sebagai peluang dalam memberikan edukasi tentang kesehatan reproduksi melalui penggunaan aplikasi berbasis android. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan aplikasi berbasis android yang dapat dibaca pada gadget/smartphone dalam mode offline sehingga dapat dijadikan sebagai media edukasi kesehatan reproduksi remaja. Metode penelitian ini merupakan penelitian pengembangan untuk mengembangkan aplikasi kesehatan reproduksi remaja (KEREPAARE) berbasis android. Penelitian dilakukan sesuai 8 tahapan pengembangan dan melibatkan 2 orang ahli media dan ahli materi sebagai konsultan. Langkah yang ditentukan dalam pengembangan aplikasi mengacu kepada beberapa tahapan mulai dari analisis potensi masalah, desain aplikasi, validasi desain oleh ahli media dan ahli materi, uji coba kelompok kecil, revisi produk, uji coba kelompok besar dan revisi final. Hasil validasi oleh ahli media dengan skor 93,3% dan ahli materi menunjukkan skor 82,86% serta hasil uji coba pada kelompok remaja menunjukkan data 82,94%. Ketiga hasil tersebut berada pada kategori sangat layak. Kesimpulan: Hasil uji kelayakan menunjukkan skor > 80% sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi Kesehatan reproduksi remaja berbasis android sangat layak digunakan sebagai media edukasi

Abstract

Adolescents are an asset for health development that must be well prepared. Free sexual behavior, pregnancy out of wedlock due to the ignorance of adolescents about its effects are problems that often occur so that they are at high risk for adolescent reproductive health. One of the things that influence this behavior is the development of information technology that is easily accessible. Curiosity about one thing that is one of the characteristics that occurs in the adolescent phase makes various online information easy to obtain, because almost every teenager has a gadget. This condition can be used as a basis for health workers as an opportunity to provide education about reproductive health through the use of android-based applications. The purpose of this research is to

Keywords:

Adolescent reproductive
health; android application.

develop an Android-based application that can be read on gadgets/smartphones in offline mode so that it can be used as a medium for educating adolescent reproductive health. This research method is a development research to develop an android-based adolescent reproductive health application (KEREPARE). The research was conducted according to 8 stages of development and involved 2 media experts and material experts as consultants. The steps specified in application development refer to several stages starting from analysis of potential problems, application design, design validation by media experts and material experts, small group trials, product revisions, large group trials and final revisions. The results of validation by media experts with a score of 93.3% and material experts showed a score of 82.86% and the results of trials on the group of teenagers showed data of 82.94%. These three results are in the very decent category. Conclusion: The results of the due diligence test showed a score of > 80% so it can be concluded that the Android-based Adolescent Reproductive Health application is very suitable for use as an educational medium

PENDAHULUAN

Remaja merupakan asset sumber daya manusia yang perlu ditumbuhkembangkan agar dapat memiliki pengetahuan tentang Kesehatan reproduksi yang memadai. Saat ini masih banyak remaja yang belum mengetahui dan memahami tentang Kesehatan reproduksi beserta dampaknya. Data mengungkap sekitar 2% remaja wanita usia 15-24 tahun dan 8% remaja pria di rentang usia yang sama, telah melakukan hubungan seksual sebelum menikah. Dengan alasan karena penasaran (57% pria), terjadi begitu saja (38% perempuan) dan dipaksa oleh pasangan (12,6% perempuan) (BKKBN, 2018). Hal ini mencerminkan kurangnya pemahaman remaja tentang keterampilan hidup sehat, risiko hubungan seksual dan kemampuan untuk menolak hubungan yang tidak diinginkan.

Pengetahuan informasi seksualitas yang baik memberikan peluang kepada remaja untuk menghindari melakukan hubungan seksual pranikah pada remaja. Namun, jika pesan tersembunyi paparan media mengandung muatan pornografi akan merangsang ketertarikan remaja melakukan hubungan seks.

Salah satu upaya Pemerintah untuk mencegah perilaku seks bebas pada remaja diantaranya dengan mencanangkan Generasi Berencana (GenRe) oleh BKKBN yang diimplementasikan dalam wadah bernama PIK-R (Pusat Informasi dan Konseling Remaja), Pelayanan Kesehatan Peduli Remaja (PKPR) oleh Puskesmas, kampanye sosial di media-media, menyediakan fasilitas konseling, hingga terbentuknya Undang-undang Pornografi.

Tidak tersedianya informasi yang akurat dan benar tentang kesehatan reproduksi membuat remaja berusaha untuk mencari akses dan melakukan eksplorasi sendiri diantaranya melalui media internet sebagai sumber untuk memenuhi rasa ingin tahu tentang seksualitas dan reproduksi. Internet meliputi *gadget* dan *smartphone* yang digunakan remaja dalam interaksi sosial mereka (Novaeni, N., Dharminto, Agusyahbana, F., & Mawarni, A., 2018). Hal ini sejalan dengan hasil survey yang menunjukkan bahwa 86,5% remaja usia 15-19 tahun telah mengakses internet.

Salah satu upaya yang dapat dikembangkan untuk memfasilitasi remaja mendapatkan informasi yang komprehensif mengenai kesehatan reproduksi yang tepat yaitu dengan membuat dan mengembangkan sebuah aplikasi berbasis android. Aplikasi ini dapat dikembangkan mengingat remaja saat ini merupakan generasi yang lahir di era digital, sehingga hampir semua siswa memiliki *smartphone* berbasis *android*.

Penelitian mengenai pengembangan berbagai media elektronik untuk pendidikan kesehatan reproduksi telah banyak dilakukan dilakukan. Namun dari keseluruhan aplikasi yang sudah ada, masih masing-masing memiliki kelemahan dan ketidaklengkapan informasi dasar tentang Kesehatan reproduksi. Aplikasi yang dikembangkan saat ini memiliki tema utama untuk membahas tentang pubertas dan 3 permasalahan utama pada remaja (Triad KRR) yaitu seksualitas, HIV/AIDS, dan penyalahgunaan Napza secara lengkap dan menarik disertai ilustrasi gambar sehingga materi akan lebih mudah dipahami oleh remaja.

METODE

Penelitian merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) untuk menghasilkan produk multimedia interaktif berupa aplikasi berbasis *android* dengan melewati langkah pengembangan aplikasi sesuai dengan 6 tahapan yaitu: analisis potensi masalah, desain aplikasi, validasi desain oleh ahli media dan ahli materi, uji coba kelompok kecil, revisi produk, uji coba kelompok besar dan revisi final.

Pengembangan tahap analisis dan potensi masalah dilakukan menggunakan kuesioner yang berisi pertanyaan terkait situasi kesehatan reproduksi remaja dan kebutuhan persiapan edukasi. Kuesioner diberikan kepada pengelola program reproduksi remaja di Puskesmas dan diisi oleh remaja. Tahap desain aplikasi dibuat oleh peneliti yang mengacu pada beberapa referensi terkini terkait kebutuhan media dan materi kesehatan reproduksi remaja tentang pubertas dan Triad KRR sebagai rancangan awal. Tahap validasi desain media dilakukan oleh ahli media dari bidang teknologi media informatika dan ahli materi dari programer kesehatan reproduksi remaja di Dinas Kesehatan. Setelah melewati tahapan konsultasi ahli media dan ahli materi, aplikasi KEREPARE diujicobakan pada kelompok kecil yaitu remaja SMP kelas (Andika, 2018). Aplikasi yang tersedia di perangkat android digunakan oleh remaja dan selanjutnya mengisi kuesioner yang sudah disiapkan. Hasil uji coba pada tahap ini masih memerlukan beberapa bagian yang harus diperbaiki. Tahapan selanjutnya yaitu merancang ulang aplikasi sesuai masukan pada hasil ujicoba skala kecil yaitu perbaikan pada beberapa komponen tampilan aplikasi dan istilah konten materi kesehatan reproduksi. Tahap ini, melibatkan 39 orang siswa SMP yang dipilih secara *purposive sampling*.

Analisis data yang digunakan terdiri dari analisis kuantitatif yang diperoleh dari angket validasi ahli materi dan ahli media serta penilaian kelayakan dari remaja. Data kualitatif didapatkan dari saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi untuk perbaikan aplikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi ini dikembangkan melewati beberapa tahapan pengembangan yang terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba pemakaian, revisi desain, uji coba produk, revisi desain, dan revisi produk.

Potensi, Masalah dan Pengumpulan Data

Tahap ini dilakukan karena adanya fenomena pada remaja yang belum memiliki pengetahuan yang komprehensif mengenai kesehatan reproduksi remaja sehingga terjadi perilaku yang tidak diharapkan dan berpotensi menimbulkan masalah kesehatan reproduksi.

Remaja yang dipilih sebagai responden yaitu usia 14-16 tahun karena merupakan remaja pada masa *middle adolescence* yang merupakan tahapan remaja yang sesuai untuk diberikan pendidikan kesehatan lebih mendalam (Hasan, I.F, 2016). Hal ini selaras dengan pendapat Monks dkk, yang menyatakan bahwa remaja tengah (*middle adolescence*) merupakan masa remaja mulai mendapatkan pandangan hidup sendiri dan merealisasikan identitas sendiri serta dapat mengadakan partisipasi dalam kebudayaan (Damayanti, M. Wirakusumah FF, Ruswana A., 2018)

Data pada tahap ini dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner yang berisi tentang pengetahuan tentang kesehatan reproduksi dan kebutuhan media edukasi dalam promosi kesehatan. Dari hasil kuesioner yang diberikan, ditemukan bahwa pengetahuan remaja mengenai kesehatan reproduksi belum komprehensif dan sebagian besar remaja masih menganggap tabu untuk membicarakan masalah kesehatan reproduksi dengan orang tua. Remaja mencari alternatif sumber informasi lain terutama melalui media elektronik karena remaja masa kini merupakan remaja yang termasuk dalam generasi Z yang kehidupan sosialnya tidak lepas dari media elektronik (Pakasi, D.T, & Kartikawati, R., 2013). Hal ini yang mendasari peneliti mengembangkan aplikasi kesehatan reproduksi remaja yang dapat melengkapi aplikasi yang sudah ada.

Desain Aplikasi

Setelah tahap pengumpulan informasi selesai, selanjutnya dilakukan tahap perencanaan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian. Yang selanjutnya digunakan menjadi pedoman dalam pembuatan aplikasi Kesehatan reproduksi berbasis android.

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa aplikasi berbasis android yang dapat diakses secara offline dengan tampilan yang di desain secara menarik. Tahap desain pengembangan aplikasi terdiri dari pembuatan story board, pembuatan lay out, penulisan materi, penambahan gambar, dan animasi. Setelah pengembangan produk selesai, maka diperoleh media aplikasi berbasis

android kesehatan reproduksi remaja dengan nama aplikasi yaitu KERE PARE yang diambil dari akronim Kesehatan Reproduksi Pada Remaja.

Berdasarkan hasil kajian awal, warna dominan yang digunakan sebagai background adalah warna biru dengan tulisan warna putih agar terlihat jelas. Warna biru identik dengan lautan dan angkasa, sehingga arti warna biru kerap dikaitkan dengan ruang terbuka, kebebasan, intuisi, imajinasi, ekspansi, inspirasi dan sensitivitas. Warna biru juga melambangkan kedalaman, kepercayaan, kesetiaan, bijaksana, percaya diri, takdir, surga dan kecerdasan. Ditinjau dari sudut pandang psikologi, biru berarti dapat dipercaya dan bertanggung jawab.

Materi yang disajikan dilengkapi dengan gambar agar lebih menarik, mudah dipahami, dan tidak membosankan bagi remaja. Gambar yang terdapat dalam aplikasi sebagian dibuat oleh ilustrator, dan sebagian lainnya adalah hasil unduhan di beberapa situs internet.

Dalam proses pembuatan aplikasi mulai dari story board hingga menjadi produk berupa aplikasi siap pakai, peneliti telah beberapa kali melewati revisi sebelum aplikasi dapat divalidasi oleh para ahli. Berikut rincian proses pembuatan produk yang dibuat: Scene menu; a). meliputi judul aplikasi KERE PARE; b) Scene menu utama yang terdiri dari *I Want to Know* (Aku Ingin Tahu) berisi materi sebagai media informasi, *Chat* (Obrolan) bersama pakar, dan informasi tentang aplikasi; c) Scene Menu Informasi; d) Scene menu bantuan yang berisi nomer contact dinas/lembaga yang berkaitan dengan informasi kesehatan reproduksi remaja dan permasalahannya; e) Scene menu tentang aplikasi yang terdiri dari dua submenu yaitu referensi dan profil pengembang.

Validasi Desain Aplikasi

Validasi desain dilakukan oleh satu orang ahli media dan satu orang ahli materi. Hal ini dilakukan untuk menilai kelayakan aplikasi sebelum dapat diujicobakan terhadap pengguna. Sesuai dengan pendapat Sugiyono bahwa validasi desai merupakan proses untuk menilai apakah rancangan kerja baru atau produk baru secara rasional layak digunakan dengan cara meminta penilaian ahli yang berpengalaman.

Validasi Ahli Media

Ahli media menilai tentang tampilan aplikasi sebagai media promosi kesehatan reproduksi pada remaja serta menilai kelayakan aplikasi. Terdapat 3 aspek yang digunakan sebagai indikator penilaian tampilan dan kelayakan aplikasi yaitu aspek umum, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek komunikasi visual.

Kuesioner penilaian ahli media terdiri dari 21 butir pertanyaan yang mencakup 3 aspek penilaian yaitu aspek umum, aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Masing-masing pernyataan diberikan penilaian dengan skor terendah 1 dan skor tertinggi 5.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Total skor	98
Persentase skor	93,3%
Interval skor	81,25%<X≤100% =sangat layak
Kategori	Sangat layak

Validasi Ahli Materi

Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kelayakan media aplikasi berbasis android kesehatan reproduksi remaja.

Validasi ahli materi bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik dan saran agar media yang dikembangkan menjadi produk berkualitas ditinjau dari aspek pembelajaran dan aspek substansi materi.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Total skor	58
Persentase skor	82,86%
Interval skor	81,25%<X≤100%=sangat layak
Kategori	Sangat layak

Revisi Desain

Revisi desain dilakukan untuk meminimalisir kelemahan aplikasi berdasarkan penilaian oleh ahli media dan ahli materi pada tahap validasi desain. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono bahwa produk yang telah didesain lalu direvisi setelah diketahui kelemahannya.

Pada kegiatan revisi desain aplikasi ini, perbaikan dilakukan berdasarkan hasil validasi, masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi sehingga media dinyatakan layak untuk dilakukan uji coba terhadap pengguna.

Uji Coba Produk (Kelompok Kecil)

Uji coba produk dilakukan setelah produk disesuaikan dengan kriteria penilaian dari ahli media dan ahli materi. Uji coba produk dilakukan pada responden berskala kecil yaitu 8 orang. Hal ini sesuai dengan pendapat Styosari bahwa pengambilan sampel untuk uji coba skala kecil adalah 6-8 orang.

Setelah dilakukan revisi desain hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi, aplikasi diujikan pada kelompok kecil yang berjumlah 8 remaja. Uji coba kelompok kecil ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dan untuk mengetahui pendapat pengguna mengenai aplikasi yang dikembangkan.

Kuesioner responden uji coba kelompok kecil terdiri dari 17 pernyataan yang dinilai menggunakan skala Likert. Nilai terendah diperoleh dari pernyataan sangat tidak setuju yaitu 1. Penilaian paling tinggi diperoleh dari pernyataan sangat setuju dengan nilai 5. Aspek penilaian dan analisis terhadap skor angket respon siswa sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Tabulasi Uji Coba Kelompok Kecil

Jumlah skor	564
Rata-rata %	82,94%
Kategori	Sangat layak

Hasil uji coba tersebut menunjukkan bahwa media aplikasi berbasis android kesehatan reproduksi remaja yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan nilai perolehan skor terendah dari hasil uji coba produk. Poin yang diubah adalah tombol navigasi pada aplikasi. Berdasarkan kriteria pembuatan aplikasi, navigasi harus mudah dipahami.

Media aplikasi berbasis android kesehatan reproduksi remaja setelah dilakukan uji coba kelompok kecil mendapat nilai yang cukup tinggi dan dikategorikan sangat layak digunakan. Berdasarkan analisis pemberian skor terhadap pernyataan yang diberikan, remaja sebagai responden berpendapat tampilan tombol dan navigasi diharapkan dapat lebih baik dan lebih menarik serta mudah dimengerti.

Uji Coba Pemakaian (Kelompok Besar)

Uji coba kelompok besar dilakukan pada remaja dengan jumlah 40 orang orang. Hasil uji penggunaan media dalam uji coba pemakaian sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Tabulasi Skor Pada Uji Coba Kelompok Besar

Perolehan skor minimal	34
Perolehan skor maksimal	81
Akumulasi perolehan skor	2792
Persentase skor seluruh reponden	82,12%
Kategori	Sangat Layak

Ditinjau dari hasil penilaian uji coba pertama dan kedua, secara kualitas aplikasi berbasis android kesehatan reproduksi remaja mengalami kenaikan. Hal ini dapat dibuktikan dengan skor penilaian remaja yang mengikuti kedua uji coba penggunaan aplikasi.

Revisi Produk

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan produk berupa aplikasi kesehatan reproduksi remaja, aplikasi dinyatakan sangat layak. Pada revisi produk tahap akhir ini, tidak banyak yang diubah. Perubahan yang dilakukan bertujuan menyempurnakan produk yaitu menambahkan foto pada profil pihak-pihak yang terkait dalam pengembangan aplikasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Aplikasi kesehatan reproduksi remaja ini berisi tentang materi yang berhubungan dengan Triad KRR yaitu Seksualitas, HIV/AIDS, dan penyalahgunaan Napza. Adapun informasi yang dibahas dibagi dalam empat subjudul yaitu seksualitas, perilaku seksual remaja dalam pacaran, HIV/AIDS, dan Penyalahgunaan Napza.
2. Tahap validasi aplikasi dilakukan oleh ahli media dengan skor 93,3% dengan kategori sangat layak, dan skor 82,86% dari ahli materi dengan kategori sangat layak.
3. Hasil uji coba dari 8 responden didapatkan nilai sebesar 82,12% termasuk kategori sangat layak.
4. Aplikasi berbasis android kesehatan repproduksi remaja yang dikembangkan sangat layak digunakan.

Saran dari penelitian ini adalah:

1. Aplikasi kesehatan reproduksi pada remaja dapat dikembangkan kembali dengan perencanaan yang lebih baik dan fitur-fitur yang lebih lengkap serta menarik.
2. Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, E.S. (2018). Pengembangan Multimedia Berbasis Android Sebagai Media Pendidikan Kesehatan Reproduksi Remaja. *E-Journal Prodi Teknologi Pendidikan Volume 7 Nomor 2 Tahun 2018*.
- BKKBN. (2018). Survey Demografi dan Kesehatan Indonesia: Buku Remaja. Jakarta : Badan Pusat Statistik Kementerian Kesehatan,
- Damayanti, M. Wirakusumah FF, Ruswana A. (2018). Reproductive Health Game (KEPO Game) To The Self-Concept And Adolescent Reproductive Health Motivation. *Global medical and health communication (GMHC) Vol 6(3):162-8*.
- Dewi,A.P. (2012). Hubungan Karakteristik Remaja, Peran Teman Sebaya dan Paparan Pornografi dengan Perilaku Seksual Remaja di Kelurahan Pasir gunung Selatan Depok. Jakarta : Universitas Indonesia.
- Hasan, I.F. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Layanan Bimbingan Berbasis RPG (*Role Play Game*) Materi Kesehatan Reproduksi Remaja Untuk SMP dan MTS. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Vol.1 No.1*.
- KIA. (2019). Laporan Bulanan KIA Puskesmas Sukaratu.
- Mardayntari, E.M., Firdaus, A, & Pujiningtyas, I.R. (2018). Hasli Yutifa. Hubungan Media Pronografi dengan Perilaku Seksual Pranikah pada Remaja. *Strada Jurnal Ilmiah Kesehatan vol 7 no.1,pp:36-39*
- Mawardika, T., Indriani, D., & Liyanovitasari. (2019). Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang Kesehatan Reproduksi Melalui Pendidikan Kesehatan Berupa Aplikasi Layanan Keperawatan Kesehatan Reproduksi Remaja (Lawan Roma) Di SMP Wilayah Kerja Puskesmas Bawen Kabupaten Semarang. *Cendekia Utama Kudus: Volume 8 Nomor 2*
- Novaeni, N., Dharminto, Agusyahbana, F., & Mawarni, A. (2018). Aplikasi Edukasi Kesehatan Reproduksi Remaja Berbasis Android Untuk Pembelajaran Biologi di SMA Plus Kabupaten Purworejo Tahun 2017. *JKM: vol.6 no.1*.
- Pakasi, D.T, & Kartikawati, R. (2013). Antara kebutuhan dan Tabu: Pendidikan Seksualitas dan Kesehatan Reproduksi bagi Remaja di SMA. Depok : Makara Seri Kesehatan, Vols. 17(2): 79-87. DOI: 10.7545/msk.v17i2.xxxx.
- Pusdatin. (2018). Situasi Kesehatan Reproduksi Remaja. Jakarta : Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI.
- Tukiran, D., Pitoyo J.A, & Kutanegara P. M. (2010). Keluarga Berencana dan Kesehatan Reproduksi Pusat Studi Kependudukan dan Kebijakan. Universitas Gadjah Mada,
- Wahono, R.S, Budiwaspada, A.E, Chaeruman, U, Kusnendar, A, Tirtidijaya, I. (2007). Panduan

Pengembangan Multimedia Pembelajaran, *Direktorat Pembinaan SMA, Ditjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Depdiknas.*

SDKI. (2018). Survey Demografi Kesehatan Indonesia: Kesehatan Remaja.

Sekretariat Jenderal Kementerian Kesehatan RI. (2019). Profil Kesehatan Indonesia Tahun 2018. Jakarta : Kementerian Kesehatan RI