

Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Teknologi Di Era Digitalisasi Pada Aplikasi AyoDonor

by Adellya Marsyanda Yuliyanti

Submission date: 25-Jun-2024 09:16AM (UTC+0700)

Submission ID: 2408199798

File name: TUTURAN_VOL_2_NO_3_AGUSTUS_2024_Hal._233-242.docx (165.01K)

Word count: 2504

Character count: 17110

Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Teknologi Di Era Digitalisasi Pada Aplikasi AyoDonor

Student Perceptions of the Application of Technology in the Digitalization Era on the AyoDonor Application

Adellya Marsyanda Yuliyanti¹, Elsa Ananda Meylanisa², Nadia Kamila Ashari³

¹Universitas Semarang

²Ilmu Komunikasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Semarang,
Semarang

Alamat : Jl. Soekarno Hatta, RT.7/RW.7, Tlogosari Kulon, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa
Tengah 50196

14

Abstract. *The Indonesian Red Cross (PMI) is facing a significant shortage of blood stocks. As a solution, the AyoDonor app was launched to increase the participation of blood donors, especially among students. The study aims to understand students' perceptions and interests in the application of AyoDonor in the era of digitalization. The method used is quantitative research with a Likert scale survey. Data was collected from 50 students through a questionnaire consisting of 15 questions. The results show that many students feel the AyoDonor application is easy to use to find information about the location of nearest blood donors, blood stocks, and routine blood donor schedules.*

Keywords: *AyoDonor app, blood donation, students, perception, interest, digitalization era.*

Abstrak. Palang Merah Indonesia (PMI) menghadapi kekurangan stok darah yang signifikan. Sebagai solusi, aplikasi AyoDonor diluncurkan untuk meningkatkan partisipasi donor darah, terutama di kalangan mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk memahami persepsi dan minat mahasiswa terhadap aplikasi AyoDonor di era digitalisasi. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan survei skala Likert. Data dikumpulkan dari 50 mahasiswa melalui kuesioner yang terdiri dari 15 pertanyaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak mahasiswa merasa aplikasi AyoDonor mudah digunakan untuk mencari informasi tentang lokasi donor darah terdekat, stok darah, dan penjadwalan donor darah rutin.

Kata kunci: Aplikasi AyoDonor, donor darah, mahasiswa, persepsi, minat, era digitalisasi.

PENDAHULUAN

PMI merupakan singkatan dari Palang Merah Indonesia. PMI adalah sebuah organisasi yang bergerak didalam bidang sosial kemanusiaan. Pada tahun 2018, PMI adalah organisasi yang memiliki status badan hukum. Sesuai dengan Undang- Undang Nomor 1 Tahun 2018 tentang Palang Merah dan Bulan Sabit Merah, PMI bertugas menjalankan kegiatan kemanusiaan sesuai dengan Konvensi Jenewa tahun 1949, dengan tujuan untuk mencegah dan melindungi korban tawanan perang dan bencana, tanpa diskriminasi agama, suku bangsa, warna kulit,

24

Received: Mei 30, 2024; Accepted: Juni 25, 2024; Published: Agustus 31, 2024;

*Adellya Marsyanda Yuliyanti

jenis kelamin, golongan, atau pandangan politik. PMI mendasarkan kegiatan mereka pada 7 prinsip dasar Gerakan Internasional Palang Merah dan Bulan Sabit Merah, yaitu kemanusiaan, kesatuan, kenetralan, dan kesemestaan. (Negara, 2018)

PMI didirikan dengan tujuan memberi bantuan kepada individu atau kelompok yang membutuhkan, terutama dalam situasi darurat dan bencana alam. Palang Merah Indonesia (PMI) berkomitmen untuk memberikan pelayanan terbaik kepada seluruh rakyat Indonesia tanpa diskriminasi. Pelayanan yang disediakan oleh PMI mencakup penanganan bencana, layanan sosial, kesehatan, pembinaan relawan dan generasi muda, serta kegiatan donor darah. Salah satu peran utama yang dimainkan oleh PMI adalah dalam pelaksanaan kegiatan donor darah. Sebagai organisasi kemanusiaan, PMI bertanggung jawab atas koordinasi kegiatan donor darah di berbagai wilayah Indonesia. PMI bekerja sama dengan rumah sakit dan pusat kesehatan untuk mengorganisir dan mengawasi proses donor darah. PMI juga memiliki unit transfusi darah yang bertugas untuk menyimpan, memproses, dan mendistribusikan darah kepada mereka yang membutuhkan. Melalui kegiatan donor darah, PMI juga mempersiapkan persediaan darah yang memadai untuk menghadapi situasi darurat seperti bencana alam atau kecelakaan massal.

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), total kebutuhan kantong darah pada setiap negara seharusnya mencapai 2% dari total populasi. Dengan populasi sekitar 277,75 juta jiwa pada tahun 2022, diperkirakan bahwa Indonesia membutuhkan sekitar 5,56 juta kantong darah per tahun. Namun, menurut data PMI, stok darah yang tersedia di unit donor darah (UDD) di seluruh Indonesia hanya mencapai sekitar 77.438 kantong per 14 Juni 2023. Jumlah ini jauh di bawah estimasi kebutuhan kantong darah sesuai dengan standar WHO. Secara rinci, stok darah golongan O+ menjadi yang terbanyak, yaitu 29.825 kantong. PMI juga memiliki stok darah golongan B+ sebanyak 23.742 kantong. Untuk stok darah golongan A+ tercatat sebanyak 14.238 kantong. Stok darah golongan AB+ sebanyak 9.633 kantong. Sedangkan untuk rincian terkait stok darah rhesus negatif tidak ditunjukkan karena, darah dengan rhesus negatif sangat langka. Pemilik darah dengan rhesus negatif hanya sebanyak 15% di seluruh dunia. (Kepri, 2023)

Namun, kegiatan donor darah sempat tidak diselenggarakan pada tahun 2020 karena terhambat dengan adanya Covid-19 dan baru diadakan kembali pada tahun 2021 bulan April dan November. Pada era pandemi, semua berubah menggunakan digital termasuk informasi donor darah, informasi stok darah yang tersedia, dan yang lainnya karena adanya batasan

kontak fisik dan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM).

Dalam era digitalisasi yang semakin maju ini, teknologi telah menjadi integral dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu bentuk implementasi teknologi yang sedang populer adalah melalui aplikasi *mobile*. Aplikasi *mobile* telah memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi penggunaannya dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam domain kesehatan. Salah satu aplikasi yang menggunakan digitalisasi untuk meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi di bidang kesehatan adalah "AyoDonor".



Aplikasi AyoDonor memfasilitasi pendaftaran donor darah, pencarian lokasi donor terdekat, dan penjadwalan donor secara online. Menurut informasi dari situs web PMI, hingga Mei 2024, aplikasi ini sudah diunduh lebih dari 1 juta kali. Keberadaan aplikasi ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan kekurangan stok darah di berbagai wilayah dan berpotensi memberikan sumbangan yang signifikan dalam meningkatkan jumlah pendonor darah. Meski demikian, masih ada beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti rendahnya partisipasi mahasiswa dalam kegiatan donor darah serta tingginya tingkat ketidaktahuan masyarakat tentang keberadaan AyoDonor dan keterbatasan mereka dalam menggunakan teknologi untuk mendaftar sebagai donor darah.

Menurut data dari Palang Merah Indonesia, hanya sebagian kecil mahasiswa yang aktif menjadi donor darah, padahal potensi donor darah di kalangan mahasiswa sangat besar. Dikutip dari laman Kementerian Kesehatan RI, pada tahun 2022, 30% dari total pendonor darah di Indonesia berusia 18-24 tahun (Wibawa Dasa Nugraha, 2023). Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti minimnya informasi mengenai pentingnya donor darah, kurangnya kesadaran akan kesehatan, serta kurangnya waktu luang yang dimiliki oleh mahasiswa. Dengan adanya aplikasi AyoDonor, diharapkan mahasiswa dapat lebih mudah untuk terlibat dalam kegiatan donor darah dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya donor darah bagi masyarakat.

Persepsi mahasiswa terhadap peran teknologi di era digitalisasi, khususnya pada aplikasi AyoDonor menjadi hal yang menarik untuk diteliti. Mahasiswa merupakan salah satu kelompok yang aktif menggunakan teknologi sehari-hari, sehingga pemahaman mereka tentang aplikasi AyoDonor dapat memberikan gambaran sejauh mana teknologi dapat memberikan manfaat dalam bidang kesehatan. Selain itu, dengan memahami persepsi mahasiswa terhadap aplikasi Ayodonor, dapat membantu meningkatkan penggunaan aplikasi tersebut dikalangan mahasiswa dan masyarakat umum.

LANDASAN TEORI

Laswell mendefinisikan komunikasi sebagai proses dimana komunikator menyampaikan pesan kepada komunikan melalui media yang menghasilkan dampak tertentu.

Organisasi berasal dari bahasa Latin "*organizare*" yang berarti koordinasi atau pengaturan antara bagian-bagian yang saling terkait. Dalam bukunya "*Communication in Organizations*", Everett M. Rogers mendefinisikan organisasi sebagai sistem yang terstruktur dari individu yang bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama melalui hierarki dan pembagian tugas..

Secara umum, organisasi adalah sebuah entitas di mana sejumlah individu berkumpul dan berinteraksi sesuai dengan aturan yang telah disepakati untuk mencapai tujuan bersama, dengan setiap anggota organisasi memiliki peran dan tugas yang ditetapkan..

Menurut Wiryanto (Romli, 2014), komunikasi organisasi merupakan proses mengirim dan menerima pesan di antara anggota organisasi baik dalam konteks formal maupun informal.

Era digital merupakan era baru yang merubah prinsip manusia bekerja, hidup, serta berinteraksi. Era ini dimulai pada tahun 2017 yang diperkenalkan oleh Klaus Martin Schwab. Penggunaan teknologi pada era ini (Romli, 2014) menjadikan organisasi dituntut untuk meningkatkan akuntabilitas, transparansi, serta respon yang tinggi dan cepat.

Pesatnya kemajuan teknologi menuntut untuk terjadinya perubahan teknologi yang membuat ketergantungan yang dapat merubah *lifestyle* seseorang. Terdapat beberapa pekerjaan yang akan tergantikan oleh kecanggihan teknologi, namun akan muncul pekerjaan baru yang lebih menantang.

12
Era digitalisasi merupakan zaman di mana teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi yang pesat telah mengubah cara manusia berinteraksi, bekerja, dan beraktivitas. Dalam era digitalisasi ini, aplikasi *mobile* menjadi salah satu bentuk penerapan teknologi yang semakin populer. Aplikasi *mobile* memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi penggunanya dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang kesehatan. 10

Persepsi merupakan cara seseorang memahami dan menafsirkan informasi yang diterima dari lingkungan sekitarnya. Persepsi seseorang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti pengalaman, pengetahuan, dan nilai-nilai yang dimiliki. Dalam konteks penerapan teknologi di era digitalisasi, persepsi seseorang terhadap teknologi dapat memengaruhi sikap dan perilaku pengguna terhadap teknologi tersebut. 31

Persepsi mahasiswa terhadap penerapan teknologi di era digitalisasi, khususnya pada aplikasi AyoDonor, menjadi hal yang menarik untuk diteliti. Mahasiswa merupakan salah satu kelompok yang aktif menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pemahaman mereka terhadap aplikasi AyoDonor dapat memberikan gambaran tentang sejauh mana teknologi dapat memberikan manfaat dalam bidang kesehatan. Selain itu, dengan memahami persepsi mahasiswa terhadap aplikasi AyoDonor, dapat membantu dalam meningkatkan penggunaan aplikasi tersebut di kalangan mahasiswa dan masyarakat umum. 13

Teori difusi inovasi menjelaskan bagaimana suatu inovasi atau perubahan dapat menyebar di masyarakat atau organisasi. Difusi inovasi terjadi melalui proses komunikasi antara individu atau kelompok yang mengadopsi inovasi dengan yang belum mengadopsi (Rogers, 1962).

Teori difusi inovasi menjelaskan tentang bagaimana suatu inovasi diterima dan digunakan oleh masyarakat. Teori ini mengidentifikasi empat kelompok dalam proses adopsi inovasi, yaitu *innovators*, *early adopters*, *early majority*, dan *laggards*.

Dalam era digital pasca pandemi, teori difusi inovasi menjadi semakin relevan karena perubahan yang cepat dan dinamis dalam lingkungan bisnis dan organisasi. Pandemi COVID-19 telah memaksa banyak organisasi untuk beradaptasi dengan teknologi digital untuk tetap beroperasi dan berkomunikasi. Dengan adopsi inovasi yang cepat dan efektif, organisasi dapat meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan daya saing mereka.

PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENERAPAN TEKNOLOGI DI ERA DIGITALISASI PADA APLIKASI AYODONOR

Dalam era digital pasca pandemi, perubahan organisasi menjadi semakin penting untuk menghadapi tantangan dan peluang yang muncul. Dengan adanya teori difusi inovasi, perubahan organisasi dapat lebih dipahami dan diimplementasikan dengan lebih efektif.

Teori difusi inovasi melibatkan lima fase utama, yakni pengetahuan, persuasi, keputusan, implementasi, dan konfirmasi. Dalam konteks perubahan organisasi era digital pasca pandemi, tahapan ini dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Pengetahuan: Organisasi perlu memiliki pemahaman yang mendalam mengenai perubahan yang akan dilakukan, termasuk dampaknya terhadap proses bisnis dan karyawan.
2. Persuasi: Penting bagi organisasi untuk meyakinkan seluruh anggota organisasi mengenai pentingnya perubahan tersebut dan manfaat yang akan didapatkan.
3. Keputusan: Organisasi perlu mengambil keputusan yang tepat terkait implementasi perubahan, termasuk alokasi sumber daya dan waktu yang diperlukan.
4. Implementasi: Perubahan harus diimplementasikan secara bertahap dan terukur, dengan melibatkan seluruh anggota organisasi dan memastikan adanya dukungan dari pihak terkait.
5. Konfirmasi: Setelah perubahan diimplementasikan, organisasi perlu melakukan evaluasi terhadap hasil perubahan tersebut dan melakukan penyesuaian jika diperlukan (Rogers, 1962).

Dalam konteks penerapan teknologi di era digitalisasi, teori difusi inovasi dapat digunakan untuk memahami bagaimana mahasiswa sebagai pengguna potensial aplikasi Ayodonor menerima dan mengadopsi inovasi tersebut.

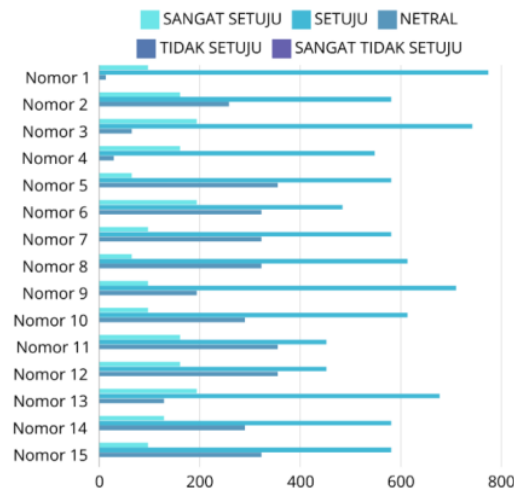
Studi kasus terkait aplikasi Ayodonor dapat memberikan gambaran konkret tentang bagaimana aplikasi tersebut diterima dan digunakan oleh mahasiswa. Dengan melakukan studi kasus, peneliti dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi persepsi mahasiswa terhadap aplikasi Ayodonor, serta potensi pengembangan dan peningkatan penggunaan aplikasi tersebut di kalangan mahasiswa dan masyarakat umum.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di sebuah universitas di Semarang selama bulan Mei

2024. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk menyelidiki persepsi mahasiswa terhadap penerapan teknologi di era digitalisasi, khususnya pada aplikasi Ayodonor. Subjek penelitian terdiri dari mahasiswa Universitas di Semarang yang memiliki pengalaman mendonorkan darah dan menggunakan aplikasi Ayodonor. Prosedur penelitian akan melibatkan pengumpulan data melalui pengisian kuesioner oleh mahasiswa yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Data yang terkumpul akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengidentifikasi pola dan tema yang muncul dari kuesioner yang

PRESENTASE PENGGUNA APLIKASI "AYODONOR"



diisi oleh responden. Hasil Analisis

Berdasarkan hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa banyak mahasiswa yang merasa bahwa aplikasi Ayodonor ini mudah digunakan untuk mencari informasi tentang lokasi donor darah terdekat, stok darah, dan penjadwalan donor darah rutin. Selain itu, dengan adanya aplikasi Ayodonor donor darah menjadi hal yang rutin dilakukan, karena terdapat fitur notifikasi yang muncul jika sudah masuk jadwal donor.

Pengumpulan data diperoleh melalui kuesioner yang dituliskan berdasarkan teori dan diisi oleh responden kemudian diolah menjadi informasi. Responden yang dilibatkan dalam pengambilan data sebanyak 50 orang dan hanya difokuskan untuk mahasiswa saja.

**PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENERAPAN TEKNOLOGI DI ERA DIGITALISASI PADA
APLIKASI AYODONOR**

Dari hasil kuesioner, responden paling banyak menyatakan bahwa aplikasi Ayodonor mudah digunakan dengan presentase 77,4% setuju, 12,9% netral, dan 9,7% sangat setuju, tingginya persentase persetujuan menunjukkan bahwa fitur-fitur inti dari aplikasi, seperti mencari lokasi donor darah, mengecek stok darah, dan menjadwalkan donor darah, mungkin dirancang dengan antarmuka pengguna yang intuitif. "Mudah digunakan" dalam konteks ini berarti navigasi yang sederhana, antarmuka yang intuitif, akses informasi yang cepat, serta fitur-fitur yang relevan dan mudah dijangkau. Navigasi yang sederhana memungkinkan pengguna untuk dengan cepat menemukan informasi yang mereka butuhkan tanpa harus melalui banyak langkah. Desain antarmuka yang intuitif membuat pengguna baru dapat mengerti cara penggunaan tanpa perlu banyak panduan. Akses informasi yang cepat memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah mendapatkan informasi penting seperti stok darah atau jadwal donor darah. Fitur-fitur utama yang tersedia di tempat yang mudah diakses, seperti halaman depan aplikasi atau melalui navigasi yang jelas, juga berkontribusi pada kemudahan penggunaan. Tingginya tingkat persetujuan menunjukkan kepuasan pengguna terhadap pengalaman mereka menggunakan aplikasi ini, yang penting untuk keberlanjutan penggunaan dan kesetiaan pengguna. Meskipun demikian, adanya responden yang netral dan sangat setuju menunjukkan bahwa ada ruang untuk peningkatan. Pengembang aplikasi bisa mengambil umpan balik dari kelompok ini untuk lebih menyempurnakan fitur dan pengalaman pengguna. Dengan demikian, aplikasi Ayodonor dinilai mudah digunakan oleh mayoritas responden, namun tetap perlu memantau dan menyesuaikan fitur sesuai dengan umpan balik pengguna untuk memastikan kepuasan maksimal. Sedangkan presentase setuju yang memiliki jumlah paling sedikit yaitu sebanyak 45,2% responden setuju bahwa mereka merasa lebih termotivasi setelah menggunakan aplikasi ini, sementara 35,5% merasa netral, 16,1% sangat setuju, dan sisanya memilih tidak setuju mengindikasikan bahwa meskipun aplikasi ini mudah digunakan, efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi untuk donor darah belum sepenuhnya merata. Hampir setengah dari responden merasa aplikasi ini memberikan dorongan tambahan, namun sebagian besar yang netral menunjukkan bahwa fitur-fitur motivasi mungkin belum cukup kuat atau relevan bagi mereka. Sebagian kecil yang sangat setuju menandakan bahwa ada elemen-elemen tertentu dalam aplikasi yang efektif dalam memotivasi, seperti pengingat, informasi tentang pentingnya donor darah, atau testimoni dari

penerima donor. Sebaliknya, mereka yang tidak setuju mengindikasikan bahwa aplikasi ini perlu perbaikan dalam aspek motivasi, mungkin melalui peningkatan fitur, penyediaan informasi yang lebih mendetail, atau personalisasi pengalaman pengguna. Oleh karena itu, pengembang perlu mengevaluasi dan memperbaiki fitur motivasi berdasarkan umpan balik pengguna untuk memastikan aplikasi ini dapat lebih efektif dalam mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan donor darah.

KESIMPULAN

Aplikasi Ayodonor menunjukkan kemudahan penggunaan yang signifikan, mencerminkan pergeseran menuju era digital di mana teknologi hadir untuk menyederhanakan proses dan meningkatkan aksesibilitas bagi masyarakat. Desain antarmuka yang intuitif dan fitur-fitur yang relevan telah memfasilitasi pengguna untuk mengakses informasi penting mengenai donor darah dengan cepat dan mudah. Namun demikian, terdapat potensi untuk meningkatkan aspek motivasi pengguna, sejalan dengan peran teknologi dalam menginspirasi dan mendorong tindakan positif. Dengan menganalisis umpan balik pengguna dan terus memperbaiki fitur aplikasi, Ayodonor dapat terus menjadi alat yang efektif dalam membangun budaya donor darah yang berkelanjutan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

<https://peraturan.bpk.go.id/Details/70086/uu-no-1-tahun-2018> Rogers, E. (1962). *Diffusion Of Innovations*. Free Press.

KEMENKUMHAM: <https://kepri.kemenkumham.go.id/berita-kanwil/berita-utama/4654-bakti-sosial-donor-darah-dalam-rangka-hari-lahir-kemenkumham-ke-78-wujud-kanwil-kumham-kepri-peduli-terhadap-sesama>

Kepri, K. (2023, Agustus 8). *BAKTI SOSIAL DONOR DARAH DALAM RANGKA HARI LAHIR KEMENKUMHAM KE-78, WUJUD KANWIL KUMHAM KEPRI PEDULI TERHADAP SESAMA*. Dipetik Mei 3, 2024, dari KEPRI

Negara, D. U. (2018, Januari 9). *Undang-undang (UU) No. 1 Tahun 2018 Kepalangmerahan*. Dipetik Mei 3, 2024, dari DATABASE PERATURAN BPK:

Romli, K. (2014). *KOMUNIKASI ORGANISASI LENGKAP*. Jakarta: PT Grasindo.

Wibawa Dasa Nugraha, K. (2023). *PROFIL KESEHATAN INDONESIA 2022*. Jakarta:

*PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENERAPAN TEKNOLOGI DI ERA DIGITALISASI PADA
APLIKASI AYODONOR*

KEMENTERIAN KESEHATAN RI.

Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Teknologi Di Era Digitalisasi Pada Aplikasi AyoDonor

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.unimar-amni.ac.id Internet Source	1%
2	e-journal.nalanda.ac.id Internet Source	1%
3	www.viva.co.id Internet Source	1%
4	aditmilan.wordpress.com Internet Source	1%
5	journal.ubpkarawang.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Padjadjaran University Student Paper	1%
7	banjarmasin.tribunnews.com Internet Source	1%
8	pmi.or.id Internet Source	1%
9	Submitted to Universitas Gunadarma Student Paper	1%

10	www.scribd.com Internet Source	1 %
11	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1 %
12	securityphresh.com Internet Source	1 %
13	zombiedoc.com Internet Source	1 %
14	ejurnal.untag-smd.ac.id Internet Source	1 %
15	sesctv.net Internet Source	<1 %
16	Gilang Rizky Sampytha, Tutik Sulistyowati, Muhammad Hayat. "Sistem Mafia Aplikasi Online Grab di Era Digitalisasi", Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya, 2021 Publication	<1 %
17	ikhwanulfarissa.blogspot.com Internet Source	<1 %
18	journal.stekom.ac.id Internet Source	<1 %
19	Agustina Purnomo, Selvia Safitri, Ali Alamsyah Kusumadinata. "Komunikasi Korporasi dalam Menjalinkan Hubungan dengan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI) untuk Meningkatkan	<1 %

Kualitas Peserta Didik", JURNAL KOMUNIKATIO, 2024

Publication

20	terakurat.com Internet Source	<1 %
21	docplayer.info Internet Source	<1 %
22	eprints.undip.ac.id Internet Source	<1 %
23	id.123dok.com Internet Source	<1 %
24	journal.amikveteran.ac.id Internet Source	<1 %
25	swa.co.id Internet Source	<1 %
26	anzdoc.com Internet Source	<1 %
27	digilib.uns.ac.id Internet Source	<1 %
28	ejournal.stai-muarabulian.ac.id Internet Source	<1 %
29	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
30	geograf.id Internet Source	<1 %

31 **moam.info** <1 %
Internet Source

32 **repositori.usu.ac.id** <1 %
Internet Source

33 **text-id.123dok.com** <1 %
Internet Source

34 **vdocuments.site** <1 %
Internet Source

35 **www.phiradio.net** <1 %
Internet Source

36 **www.finansialku.com** <1 %
Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Teknologi Di Era Digitalisasi Pada Aplikasi AyoDonor

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10
