

## PERANCANGAN APLIKASI FEMCARE SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESEHATAN REPRODUKSI PADA REMAJA PEREMPUAN

Zalfa Salsabila<sup>1</sup>, Riky Azharyandi Siswanto<sup>2</sup> dan Bambang Melga Suprayogi<sup>3</sup>

*Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom<sup>1,2,3</sup>*

[zalfasalsaa@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:zalfasalsaa@student.telkomuniversity.ac.id), [rikysiswanto@telkomuniversity.ac.id](mailto:rikysiswanto@telkomuniversity.ac.id),  
[bambangmelgab@telkomuniversity.ac.id](mailto:bambangmelgab@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak:** Remaja perempuan masih sering kesulitan untuk mendapatkan akses kesehatan reproduksi secara memadai. Saat menginjak usia remaja seharusnya sudah harus mengetahui mengenai organ reproduksi dan penyakit yang dapat menyerang kesehatan reproduksi. Menurut survei Kementerian Kesehatan RI sebanyak 13% remaja putri tidak mengetahui perubahan fisiknya dan 47,9% tidak mengetahui kapan masa subur. Pembatasan akses informasi tentang kesehatan reproduksi bagi remaja di Indonesia dianggap seharusnya dibicarakan secara terbuka. Bahkan beberapa orang tua cenderung enggan untuk menjelaskan masalah seksual dan reproduksi kepada anak. Maka dari itu diperlukannya sebuah media yang dapat membantu para remaja perempuan untuk bisa lebih memahami dan mempermudah dalam mengakses informasi mengenai kesehatan reproduksi  
**Kata kunci:** Remaja Perempuan, Kesehatan Reproduksi, Pengetahuan, Aplikasi

**Abstract:** Adolescent girls still often find it difficult to get adequate access to reproductive health. When entering adolescence, you should already know about reproductive organs and diseases that can attack reproductive health According to a survey by the Indonesian Ministry of Health, as many as 13% of adolescent girls do not know their physical changes and 47.9% do not know when the fertile period is. Restrictions on access to information about reproductive health for adolescents in Indonesia is considered to be discussed openly. Even some parents tend to be reluctant to explain sexual and reproductive problems to their children. Therefore, a media is needed to help adolescent girls to better understand and facilitate access to information about reproductive health.

**Keywords:** Adolescent Girls, Reproductive Health, Knowledge, Application

## PENDAHULUAN

Remaja adalah masa dimana harus mempersiapkan diri dengan baik untuk kesehatan. Rasa ingin tahu terhadap suatu hal merupakan salah satu tahapan yang dilalui remaja, dimana mudahnya akses informasi membuat perilaku mempengaruhi perkembangan. Perilaku seperti pergaulan bebas, hamil di luar nikah merupakan akibat dari ketidaktahuan generasi muda sehingga sangat berbahaya bagi kesehatan reproduksi. Saat ini banyak perempuan yang belum mengetahui atau memahami sepenuhnya tentang kesehatan reproduksi dan dampaknya. Kesehatan reproduksi remaja merupakan suatu keadaan dimana remaja dapat menikmati kehidupan seksualnya serta mampu menjalankan fungsi dan proses reproduksinya secara sehat dan aman.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Kementerian Kesehatan RI pada tahun 2010, sebanyak 13% remaja perempuan masih belum mengetahui proses dalam perubahan fisiknya dan sebanyak 47,9% tidak mengetahui kapan siklus masa subur. Hal yang mengkhawatirkan adalah mengenai pengetahuan generasi muda tentang cara-cara utama mencegah penyakit menular seksual masih terbatas. Perempuan yang tidak memahami organ reproduksi, kurang mengetahui penyakit-penyakit yang dapat menyerang kesehatan reproduksi. Remaja perempuan sebaiknya mulai dibiasakan untuk mempelajari dengan bertahap mulai dari masa pubertas.

Remaja perempuan berisiko terkena gangguan kesehatan reproduksi akibat perilaku seksual yang lebih aktif, sehingga dapat mengakibatkan kehamilan yang tidak diinginkan, penyakit menular seksual, kemandulan dan kekerasan seksual. Pembatasan akses informasi mengenai seksualitas dan kesehatan reproduksi di kalangan remaja di Indonesia yang dikatakan "dapat dimaklumi" karena masyarakat masih menganggapnya

sebagai hal yang tabu dan tidak boleh dibicarakan secara terbuka di khalayak umum. Beberapa orang tua seringkali merasa enggan dalam memberikan edukasi mengenai masalah seksual dan reproduksi kepada anaknya, serta anak merasa takut untuk bertanya langsung kepada orang tuanya. Perempuan perlu memahami dan menjaga kesehatan kesehatan reproduksi karena lebih rentan terkena penyakit menular seksual. Adanya pemberian pengetahuan mengenai seksualitas dan kesehatan reproduksi perempuan. Dengan memberikan fasilitas untuk mendapatkan informasi yang jelas dan komprehensif mengenai kesehatan reproduksi, hal ini dapat menjadi upaya pencegahan mencegah perilaku seks bebas pada remaja.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut diperlukannya adanya rancangan media edukasi yang dapat membantu remaja, orang tua dan guru memahami kesehatan reproduksi dengan mudah dan dapat diakses kapan saja, maka seseorang dapat akan sadar dan lebih bertanggung jawab dalam menjaga kesehatan reproduksi dan terhindar dari perilaku menyimpang. Dengan memberikan informasi yang jelas dan komprehensif tentang kesehatan reproduksi, hal ini dapat menjadi upaya preventif untuk mencegah perilaku seksual bebas di kalangan remaja.

## **LANDASAN TEORI**

Kusrianto (2007:2) mendefinisikan desain komunikasi visual sebagai suatu disiplin ilmu yang mengeksplorasi konsep komunikasi dan ekspresi kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan ide secara visual, menggunakan elemen grafis dalam bentuk dan gambar, susunan huruf, dan susunan tata letak dan warna (susunan atau penglihatan).

Susanto (2017) Ilustrasi adalah seni menggambar yang digunakan menjelaskan suatu tujuan atau maksud secara visual. Ilustrasi merupakan suatu

kegiatan penyampaian informasi dalam bentuk coretan untuk menciptakan karya seni dua dimensi.

Menurut Rustan (2013:77) tipografi merupakan elemen penting dari sebuah logo. Dibahas dua jenis warna tipografi, yaitu font logo (alphabet) dan font yang digunakan dalam aplikasi logo (font perusahaan/perusahaan).

Menurut Suriyanto Rustan (2020:10) Layout adalah susunan unsur-unsur dalam kotak-kotak untuk menunjang isi pesan.

Nugroho et al. (2017) Aplikasi adalah perangkat lunak yang bertindak sebagai antarmuka ke suatu sistem, mengubah data menjadi informasi yang berkaitan dengan individu dan sistem terkait.

Ghiffary et al. (2018) *User Interface* adalah mengacu pada aspek visual perangkat atau sistem yang berhubungan langsung dengan pengguna. Untuk mencapai tampilan yang estetis, tampilan antarmuka pengguna harus dirancang dengan baik.

Galuh et al. (2018) *User Experience* adalah proses desain produk yang memberikan pengalaman pengguna yang bermakna dan relevan dengan memberikan desain, kegunaan, dan fungsionalitas yang baik untuk pengalaman interaktif.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode campuran antara kualitatif dan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 3), "Metode penelitian adalah metode ilmiah untuk mengumpulkan informasi untuk tujuan dan kegunaan tertentu." Metode penelitian adalah suatu jenis

penelitian yaitu. kuantitatif atau kualitatif, atau kombinasi keduanya, yang disebut metode campuran.”

Dengan pengumpulan data melalui cara yang digunakan antara lain yaitu observasi, wawancara, kuesioner dan studi literatur. Dengan menganalisis data menggunakan analisis metode perbandingan proyek sejenis dan metode analisis SWOT.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara terhadap 3 narasumber dengan tujuan berbeda. Narasumber pertama adalah Denisa Anisa Sunija selaku pegawai dalam bidang program anak dan remaja di organisasi masyarakat PKBI Jawa Barat, yang khusus menangani permasalahan kependudukan, remaja, anak, hak-hak dan kesehatan reproduksi. Dalam wawancara ini kami telah mengumpulkan informasi terkait opini masyarakat tentang pendidikan kesehatan reproduksi dan bagaimana pendekatan pendidikan kesehatan reproduksi di masyarakat. Narasumber kedua dengan Dinda Adistia Meilani selaku pegawai organisasi masyarakat PKBI Jawa Barat bidang pengembangan media, dengan tujuan untuk mengetahui jenis konten dan strategi apa yang digunakan. Dan Narasumber ketiga yaitu Alvin Theodorus selaku Aktivistis Peduli Kesehatan Reproduksi Orang Muda.

Metode observasi dilakukan melalui jejaring sosial dari yaitu anak remaja di kota Bandung khususnya untuk mendapatkan opini masyarakat terhadap pelayanan kesehatan reproduksi dan memperkirakan kebutuhan informasi yang diperlukan untuk perancangan interior konten media. Metode kuesioner digunakan untuk menganalisis pengetahuan dan kebutuhan remaja putri tentang kesehatan reproduksi, karakteristik yang dibutuhkan oleh pengguna, dan pengalaman mereka ketika mencari akses terhadap informasi yang diperlukan. Metode penelitian terakhir yang digunakan adalah penelitian kepustakaan melalui buku, artikel, dan aplikasi

terkait kesehatan reproduksi. Analisis matriks digunakan dengan membandingkan aplikasi lain yang sejenis yaitu Oky, UNALA dan Konco Sregep untuk menarik kesimpulan sebagai pedoman dalam perancangan media. Analisis data juga dilakukan dengan metode SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) untuk menganalisis permasalahan dan menghasilkan solusi yang tepat.

## HASIL DAN DISKUSI

### Konsep Pesan

Konsep pesan pada perancangan ini berawal dari permasalahan kurang pendidikan kesehatan reproduksi pada masyarakat. Pengenalan kesehatan reproduksi seharusnya sudah diberikan saat mereka berusia remaja. Dalam membuat sebuah media edukasi yang dapat membantu remaja perempuan memahami kesehatan reproduksi dan upaya untuk kepedulian dalam menjaga kesehatan reproduksi. Media informasi akan dibuat dengan **edukatif** dengan memberikan informasi yang dapat menjadi akses dalam proses pembelajaran, **interaktif** dengan melalui disediakannya komunitas untuk berdiskusi dan bersosialisasi dalam mendukung dan bertukar pikiran, selain itu aplikasi **mudah** digunakan oleh khalayak sasaran.

Dengan aplikasi yang dirancang untuk **kemudahan** akses dan penggunaan dengan mengingat target audiensnya adalah pelajar. Tujuannya adalah untuk menciptakan pemahaman mengenai rujukan kesehatan reproduksi remaja dan meningkatkan kesadaran di kalangan remaja putri tentang bagaimana ketidaktahuan dapat mempengaruhi kualitas hidup di masa depan. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan

bahwa kata kunci yang mengacu pada desain ini adalah edukatif, interaktif, dan mudah.

### **Konsep Kreatif**

Konsep kreatif yang akan digunakan dalam perancangan adalah menciptakan sebuah media informatif dan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan kesadaran target audiens. Fokus untuk menampilkan gambar-gambar indah berdasarkan target pengguna. Pemilihan warna, tipografi, ilustrasi disesuaikan dengan konsep desain.

Dengan melalui pendekatan metode AISAS (Attention, Search, Action, dan Share). Strategi komunikasi AISAS ini terbagi dalam beberapa tahap, berikut penjelasan dari model AISAS dengan aplikasi yang akan dirancang:

Attention, untuk mempromosikan isu untuk mengetahui sejauh mana audiens mengetahui kesehatan reproduksi dan memperkenalkan aplikasi pada masyarakat, dengan membagikan stiker dan flyer, memasang X-Banner yang dilakukan di ruang publik seperti membuat *booth*.

Interest, dengan menarik perhatian dan ajakan melalui media berbagi yang dilengkapi barcode di jejaring sosial terkait deskripsi singkat aplikasi.

Search, media sosial dan situs web digunakan karena target penggunanya adalah pengguna aktif internet dan jejaring sosial yang mencari informasi. Menawarkan konten yang informatif seperti postingan petunjuk dan tempat mengunduh aplikasi.

Action, setelah mendapatkan informasi secara jelas, pengguna akan mengunduh aplikasi dan digunakan sebagai akses media informasi dan pembelajaran kesehatan reproduksi.

Share, pengguna berbagi pengalaman mereka saat menggunakan aplikasi FemCare di jejaring sosial dengan hashtag atau kartu akun dan dapat berpartisipasi mengikuti giveaway di media sosial untuk mendapatkan merchandise.

### **Konsep Media**

Dalam perancangan ini, media utama yang digunakan adalah mobile app yang bersifat edukasi dan interaktif. Aplikasi ini akan digunakan pengguna untuk mengakses informasi penelitian, mempelajari tentang kesehatan reproduksi. Aplikasi ini juga dirancang untuk memudahkan pengguna dalam merujuk pada kesehatan reproduksi melalui fitur-fitur yang disediakan, pengguna juga dapat melakukan sesi konsultasi tatap muka dengan tenaga ahli atau profesional serta ikut bergabung dalam komunitas dan berkomunikasi dengan pengguna lain. Fitur dirancang disesuaikan dengan kebutuhan yang diinginkan pengguna melalui pengisian kuesioner yang telah dibagikan.

Fitur yang tersedia antara lain proteksi (pembelajaran dan informasi kesehatan reproduksi), kalender siklus menstruasi, konsultasi dengan pakar atau ahli (dokter), dan forum komunitas.

### **Konsep Visual**

Ide visual yang akan dirancang dalam aplikasi cocok untuk audiens pengguna adalah remaja perempuan. Kombinasi warna yang digunakan sangat sedikit, warna dominan adalah merah muda. Pemilihan warna memberikan kesan hangat namun juga memberikan kesan positif. Penggunaan warna merah muda untuk dipilih tergantung levelnya saja, cukup menghadirkan kesan lebih lembut dan feminim pada wanita. Warna pink juga identik dengan wanita. Perpaduan warna pink dan putih merupakan simbol harapan. Jenis huruf dipilih

berdasarkan kenyamanan pengguna sasaran saat membaca, menggunakan aplikasi, dan beradaptasi dengan media. Jenis font yang digunakan sangat populer, banyak digunakan dan direkomendasikan di berbagai kategori aplikasi. Tata letak dengan objek yang disusun secara simetris, merata dengan lebih banyak ruang kosong yang dipilih untuk membantu pengguna mengakses aplikasi dengan lebih mudah dan segera melakukan apa yang ingin mereka lakukan. Ilustrasi digunakan untuk menarik perhatian dan melengkapi. Gaya ilustrasi yang dipilih dalam desain aplikasi ini mengambil karakteristik sistem reproduksi wanita sebagai ciri pengenal aplikasi. Representasi ilustrasi karakter menggambarkan peran penting dalam sistem reproduksi perempuan dan ciri-ciri yang membedakan laki-laki dengan perempuan sesuai dengan target sasaran.



Gambar 1. Desain Karakter

Sumber: Dokumen Pribadi

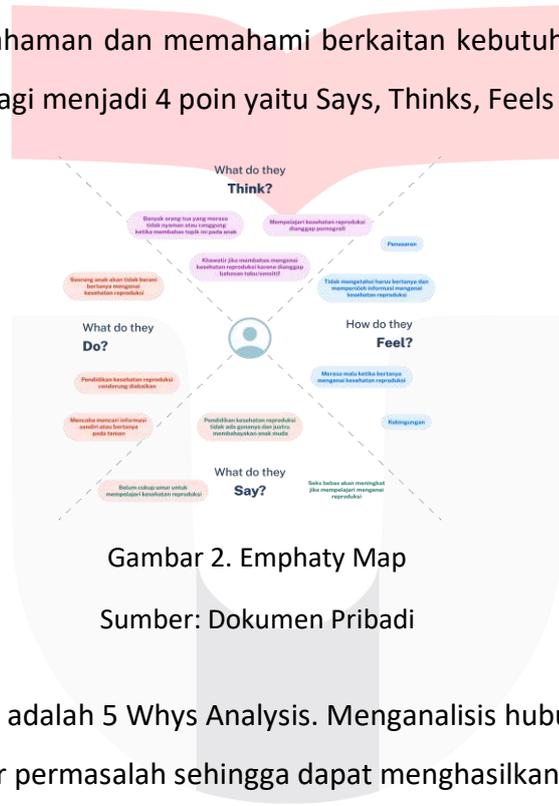
Pilihan ikon yang digunakan dalam perancangan aplikasi adalah ikon yang didesain secara sederhana dan berguna agar pengguna dapat mengetahui maksud dari objek sehingga pengguna dapat lebih mudah melakukan tindakan.

Untuk dapat dijangkau oleh target sasaran, Media aplikasi mobile ini dapat di download melalui playstore dan Appstore secara gratis. Media

pendukung seperti merchandise bisa didapatkan secara seasonal di event-event tertentu.

### Proses Perancangan

Dalam merancang aplikasi mobile metode pertama yang dibutuhkan adalah empathy map. Empathy map bertujuan untuk mengetahui karakteristik dan memahami situasi pengguna sehingga dapat menjadi solusi untuk membantu pengguna memecahkan masalah dalam membangun pemahaman dan memahami berkaitan kebutuhan pengguna. Empathy map terbagi menjadi 4 poin yaitu Says, Thinks, Feels dan Does.



Gambar 2. Emphaty Map  
Sumber: Dokumen Pribadi

Yang kedua adalah 5 Whys Analysis. Menganalisis hubungan sebab akibat untuk mencari akar permasalahan sehingga dapat menghasilkan solusi.



Gambar 3. 5 Why Analysis  
Sumber: Dokumen Pribadi

Yang ketiga adalah Point of View digunakan untuk mengetahui sudut pandang kebutuhan dan keinginan pengguna.



Gambar 4. Point Of View

Sumber: Dokumen Pribadi

Yang keempat adalah *User Persona* digunakan untuk memberikan gambaran mengenai siapa yang akan menjadi calon pengguna dari aplikasi yang akan dirancang.

**Eva**

“ Aku tidak perlu merasa bingung harus kepada siapa, apa dan bagaimana ketika ingin mempelajari informasi kesehatan reproduksi ”

**Brief story**  
 Eva adalah seorang pelajar yang tengah menempuh pendidikan SMA. Eva merasa dirinya saat sudah perlu untuk pendidikan dan mempelajari kesehatan reproduksi sedari sekarang. Eva berusaha mengemul dan mempelajari kesehatan reproduksi namun akses informasi yang ada masih minim. Ia juga merasa tidak tahu harus seperti apa, bagaimana dan ke siapa untuk bertanya mengenai kesehatan reproduksi

**Goals**

- Ingin belajar mempelajari mengenai kesehatan reproduksi lebih lanjut
- Tidak perlu takut atau bingung saat ingin ada yang ditanyakan atau mempelajari mengenai kesehatan reproduksi

**Frustrations**

- Tidak dapat menemukan media mengenai kesehatan reproduksi yang akurat dan lengkap
- Media yang sudah ada hanya untuk kalangan mahasiswa atau hanya membahas dari artikel
- Sulit mengakses informasi dan pembelajaran mengenai kesehatan reproduksi

**Brands**

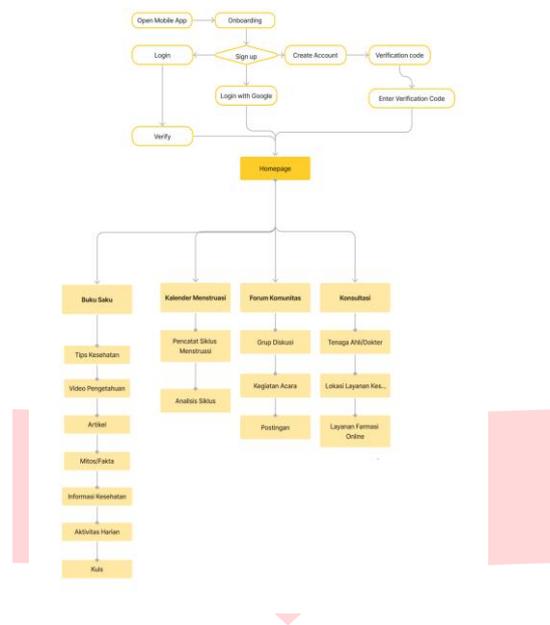
halodoc, Quipper, Tlo

**Personalities**  
 Curious, Sociable, Friendly, Thinker

Gambar 5. User Persona

Sumber: Dokumen Pribadi

Yang kelima, sitemap digunakan sebagai panduan dalam membantu pengguna untuk mengetahui alur dari aplikasi yang dirancang.



Gambar 6. Sitemap Aplikasi

Sumber: Dokumen Pribadi

### Hasil Perancangan

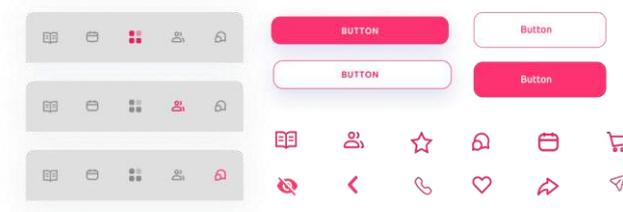
Pada perancangan aplikasi edukasi mengenai kesehatan reproduksi untuk remaja perempuan diberikan nama “FemCare” yang berasal dari dua kata yaitu “Female” dan “Care” yang memiliki arti kepedulian dari perempuan yang memiliki arti yaitu diharapkan dapat membantu remaja perempuan. Pada perancangan ini untuk logo, menggabungkan antara logogram dengan logotype. Visual ini menjelaskan tentang target khalayak yang disampaikan berhubungan dengan remaja perempuan dan bentuk siluet menggambarkan identitas dan wajah perempuan representasi sikap dan tindakan perempuan yg masih merasa malu ketika membicarakan kesehatan reproduksi secara terbuka. Perempuan yang tidak melihat ke arah depan menggambarkan tidak adanya kepercayaan diri penuh. Dengan bentuk wajah yang antara alis hingga hidung yang membentuk huruf “F”.



Gambar 6. Sitemap Aplikasi

Sumber: Dokumen Pribadi

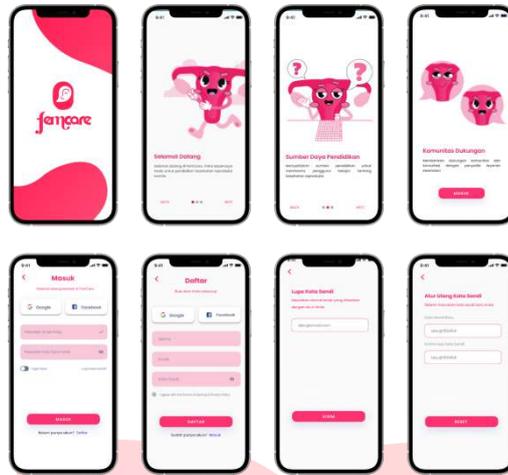
Jenis ikon dan tombol yang digunakan pada aplikasi adalah gaya flat desain dan menggunakan warna yang solid ketika di klik agar pengguna dengan mudah dalam melakukan tindakan.



Gambar 7. Ikon dan Button Aplikasi

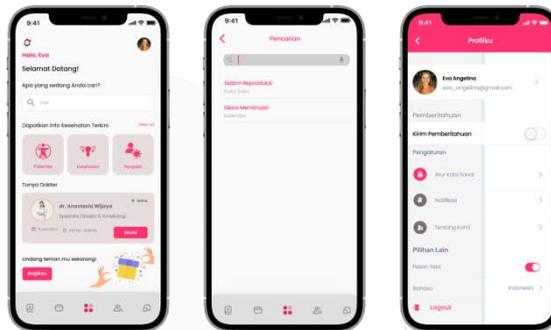
Sumber: Dokumen Pribadi

Selanjutnya merupakan hasil tampilan user interface aplikasi yang telah dirancang.



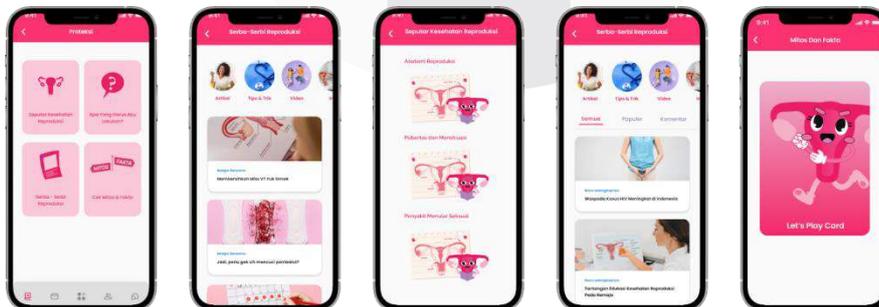
Gambar 8. Halaman Splash Screen, Masuk, Daftar, Verifikasi dan Reset Password

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 9. Halaman Beranda, Pencarian dan Profilku

Sumber: Dokumen Pribadi



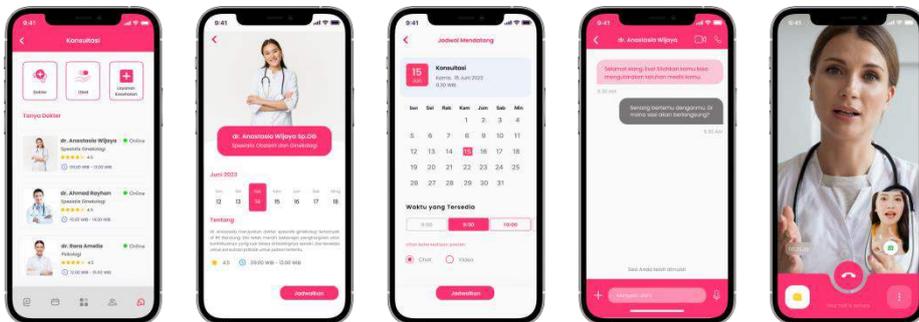
Gambar 10. Fitur Proteksi

Sumber: Dokumen Pribadi



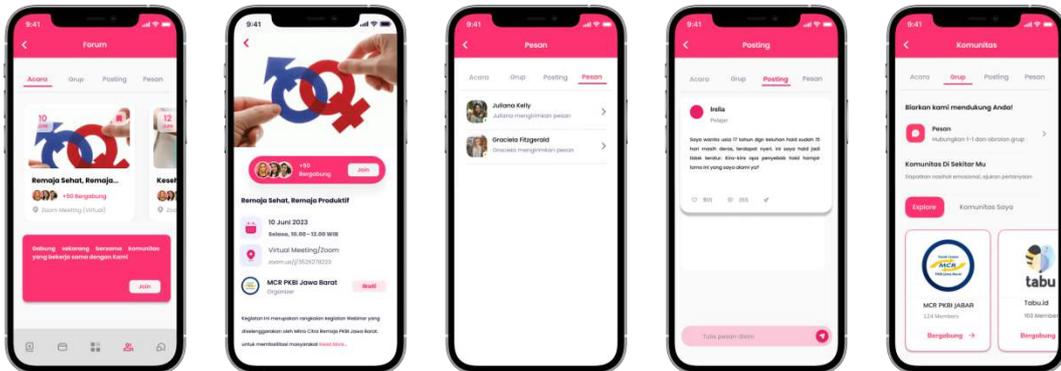
Gambar 11. Fitur Kalender Menstruasi

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 12. Fitur Konsultasi

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 12. Fitur Forum

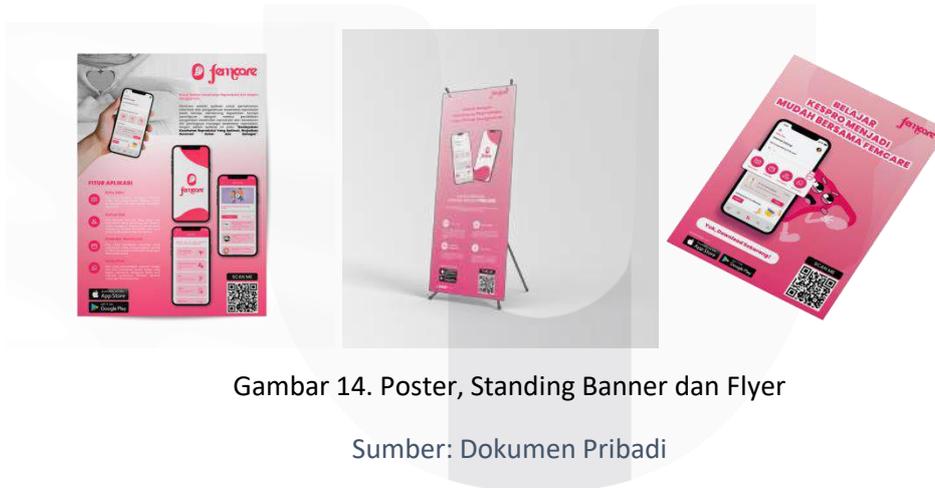
Sumber: Dokumen Pribadi

Selanjutnya merupakan media pendukung untuk mempromosikan aplikasi yang telah dirancang.



Gambar 13. Merchandise

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 14. Poster, Standing Banner dan Flyer

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 15. Media Sosial Instagram

Sumber: Dokumen Pribadi

## KESIMPULAN

Kesehatan reproduksi merupakan pendidikan yang harus diajarkan sejak awal masa **remaja**. **Khususnya remaja perempuan** merupakan kelompok yang paling rentan terhadap permasalahan terkait kesehatan reproduksi. Tingginya minat, sikap dan perilaku yang didukung dengan peran serta penuh lingkungan dalam memberikan informasi tentang kesehatan reproduksi pada remaja akan membentuk kepribadian remaja sebagai individu. Bagaimana menjadi generasi penerus yang sehat dan **terlindungi** dari bahaya. Dari hasil perancangan aplikasi mobile “FemCare” ini, **diharapkan** masyarakat dapat memanfaatkannya sebagai sarana pembelajaran tentang kesehatan reproduksi. Remaja yang kesulitan mengakses informasi dan takut bertanya dapat menggunakan media ini dalam proses pembelajaran. Dengan dirancangnya aplikasi “FemCare” ini diharapkan mempermudah dan membantu masyarakat dalam memberikan edukasi kesehatan reproduksi.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Daro, Y. D. (2019, Agustus). Pendidikan Kesehatan Reproduksi Pada Remaja Terhadap Perilaku Seksual Remaja. *WELLNESS AND HEALTHY MAGAZINE, Volume 1(2)*, 261 - 266.
- Amelia, F. R. (2020, Desember). Pengaruh Media Sosial Terhadap Peningkatan Kesehatan. *Al-wardah: Jurnal Kajian Perempuan, Gender dan Agama, Vol 14 No: 2*, 255-264.
- Amelia, F. R. (2020, Desember). Pengaruh Media Sosial Terhadap Peningkatan Kesehatan. *Al-wardah: Jurnal Kajian Perempuan, Gender dan Agama, Vol 14 No: 2*, 255-264.
- Anas, S. H. (2010). Sketsa Kesehatan Reproduksi Remaja. *Jurnal Studi Gender & Anak, 5*, 199-214.
- Anggraini, L. S. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Elfi Galbinur, M. A. (2021). Pentingnya Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Bagi Remaja di Era Modern. *Inovasi Riset Biologi dalam Pendidikan dan Pengembangan Sumber Daya Lokal*, 221-228.
- Endah Mulyani, S. M. (2020). *BUKU AJAR KESEHATAN REPRODUKSI WANITA*. Malang: Literasi Nusantara.
- Fatimah Almira Firdausi, S. (2020, Oktober). PENGEMBANGAN APLIKASI ONLINE PUBLIC ACCESSCATALOG (OPAC) PERPUSTAKAAN BERBASIS MOBILE PADA STAI AULIAURRASYIDIN. *Jurnal Intra Tech, 4(2)*.
- Fauzan, M., Mustikawan, A., & Siswanto, R. (2016). Perancangan Aplikasi Mobile Meningkatkan Manfaat Sampah Anorganik Untuk Remaja. *eProceedings of Art & Design, 3(3)*.
- Imam Arief Purbono, M. P. (2015). Tingkat Pengetahuan Remaja Tentang Kesehatan. *Jurnal FamilyEdu, Vol 1 No.2*, 135 - 149.

- Rahayu, S., Puspitasari, I., Zanariah, Faried, D., Utomo, B., Liyanto, E., et al. (2022). *PEDOMAN PERENCANAAN DAN PENGANGGARAN TERINTEGRASI KESEHATAN REPRODUKSI (PPT-KESPRO) UNTUK PERCEPATAN PENURUNAN ANGKA KEMATIAN IBU (AKI)*. Jakarta: Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas).
- Rangkuti, F. (2008). *Analisa SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sriwitari, Ni Nyoman dan I Gusti Nyoman Widnyana. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Graha Ilmu.