

Dampak Sosial Media Bagi Kondisi Psikologis Anak Muda di MTs Annur Kota Sorong

Matheus Supriyanto Rumetna¹, Tirsa Ninia Lina², Charliany Hetharia³, Jalmijn Tindage⁴, Gideon Manobi⁵, Ryandy Nur Sigit⁶, Putri Prilia Desilva⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Victory Sorong

*Corresponding author

E-mail: matheus.rumetna@gmail.com (Matheus Supriyanto Rumetna)*

Article History:

Received: Juni 2024

Revised: Juli 2024

Accepted: Juli 2024

Abstract: Media sosial memiliki dampak positif dan negatif jika sering digunakan. Dampak positifnya yaitu menjadi media untuk saling berinteraksi, belajar pengalaman baru, mengembangkan keterampilan, dan lain sebagainya. Namun, media sosial juga menimbulkan dampak negatif pada remaja yaitu risiko terserang penyakit mental. Hal ini terjadi karena remaja merupakan pegiat media sosial terbesar saat ini, dan remaja merasakan bahwa media sosial sangat penting dalam kehidupan mereka. Tujuan utama dari Pengabdian kepada Masyarakat yaitu untuk memberikan pengajaran serta pencerahan tentang Dampak Sosial Media Bagi Kondisi Psikologis Anak Muda di sekolah MTs Annur Kota Sorong. Kegiatan ini diharapkan memberikan pemahaman yang baik bagi mitra agar terhindar dari risiko penyakit mental. Metode yang digunakan yaitu observasi, merumuskan solusi, ceramah dan tanya jawab, serta evaluasi hasil. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman mitra dengan rata-rata pemahaman sebesar 96,5% dari sebelumnya hanya sebesar 31,75%.

Keywords:

Anak Muda, Internet, Kondisi Psikologis, MTs Annur, Sosial Media

Pendahuluan

Masyarakat luas saat ini sering memanfaatkan teknologi informasi untuk berinteraksi salah satunya yaitu internet. Dengan memanfaatkan internet, lahirlah jenis interaksi baru, sehingga perlahan interaksi sosial sebelumnya mulai ditinggalkan (Abdillah et al., 2023; Made Widiarta et al., 2023; Ninia Lina et al., 2024; Riyanto, 2015; Rizky Natasya & Mukhlis, 2024). Saat ini masyarakat berinteraksi melalui dunia maya atau *online*, dengan memanfaatkan internet. Hal ini sangat berbeda dengan cara berinteraksi masa lalu yang berhadapan langsung wajah dengan wajah. Banyaknya masyarakat yang mengakses internet karena dapat berinteraksi dengan lebih luas, hanya dengan menggunakan komputer ataupun *handphone*.

Dimana jangkauan internet memungkinkan masyarakat saling terhubung dan berinteraksi walaupun berbeda wilayah dan waktu (Muhisn et al., 2020; Ngatijah et al., 2022; Sari et al., 2022; Shi et al., 2020; Wan Mohd Isa et al., 2019). Secara tidak langsung, cara berinteraksi melalui dunia maya dapat memenuhi kebutuhan manusia terkait informasi.

Media sosial yang sangat marak digunakan saat ini menjadi salah satu *platform* yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi. Media sosial dapat diakses dengan mudah selama terhubung dengan internet, dimana dalam media sosial terdapat berita serta informasi dari berbagai belahan dunia (Rumetna, 2018b, 2018a, 2021; Rumetna & Lina, 2020, 2021; Rumetna & Sembiring, 2017; Rupilele, 2018; Setiyani et al., 2020; Suhirman et al., 2021). Media sosial menjadi media yang paling banyak digunakan karena menjadi media komunikasi yang interaktif. Berbagai aktivitas manusia dilakukan melalui media sosial, karena kemudahan dalam mengakses informasi (Espinoza-Cordero et al., 2021; Hasibuan et al., 2021; Lina, Rumetna, Burdam, et al., 2022; Lumenta, 2014; Ninia Lina et al., 2023; Rumetna et al., 2017; Rumetna, Lina, et al., 2020; Rumetna, Renny, et al., 2020; Tirsa Ninia Lina & Matheus Supriyanto Rumetna, 2022). Media sosial juga menjadi tempat untuk saling terhubung, tempat mengekspresikan diri, tempat untuk berbagi ilmu dan belajar beberapa pengalaman baru. Hal ini dapat terjadi karena informasi di media sosial banyak yang berupa teks, gambar dan video.

Media sosial memiliki dampak positif dan negatif jika sering digunakan. Dampak positifnya yaitu menjadi media untuk saling berinteraksi, belajar pengalaman baru, mengembangkan keterampilan, dan lain sebagainya. Namun, media sosial juga menimbulkan efek negatif pada remaja yaitu risiko terserang penyakit mental. Hal ini terjadi karena remaja merupakan pegiat media sosial terbesar saat ini, dan remaja merasakan bahwa media sosial sangat penting dalam kehidupan mereka (Lina, Rumetna, Hetharia, et al., 2022; Meethongjan et al., 2022; Rumetna et al., 2022; Rumetna & Lina, 2022; Silalahi et al., 2022; Sridevi & Rangarajan, 2022). Penyakit mental mengganggu kesehatan mental remaja, padahal kesehatan mental merupakan kondisi untuk perkembangan emosi, intelektual dan fisik yang optimal bagi seseorang (Laeto Bin et al., 2024; Wicaksono et al., n.d.).

Survei yang dilakukan oleh *Royal Society for Public Health* menunjukkan bahwa *Intsagram* menjadi penyumbang terbesar efek negatif kepada para remaja terkait kesehatan mental. Hal ini terbukti setelah remaja berusia antara 14-24 tahun sebanyak 1.479 orang diminta turut berpartisipasi dalam pelaksanaan survei. Sebagai pegiat media sosial terbanyak saat ini, remaja tidak menggunakan media sosial di waktu

luang saja, melainkan saat melakukan sesuatu hal. Adapun beberapa *platform* media sosial yang paling sering digunakan yaitu *Instagram, Facebook, Tiktok*, dan sebagainya. Remaja akan menghabiskan waktu mereka untuk berselancar di media sosial tersebut secara terus menerus.

Tujuan utama dari Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yaitu untuk memberikan pengajaran serta pencerahan tentang Dampak Sosial Media Bagi Kondisi Psikologis Anak Muda. Kegiatan ini diadakan di sekolah MTs Annur Kota Sorong. Kegiatan ini diharapkan memberikan pemahaman yang baik bagi mitra agar terhindar dari risiko penyakit mental.

Metode

Audiensi merupakan langkah awal untuk merumuskan masalah dan solusi. Audiensi ini melibatkan tim PkM serta mitra, dimana dalam tahap audiensi ini teknik observasi dilakukan oleh tim untuk merumuskan masalah yang dihadapi oleh mitra. Setelah itu, tim menganalisis masalah dan merumuskan solusi. Solusi yang telah dirumuskan oleh tim akan dibahas lagi bersama mitra sehingga mendapatkan solusi yang bermanfaat bagi mitra.

Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan ceramah, dan juga tanya jawab terkait Dampak Sosial Media Bagi Kondisi Psikologis Anak Muda. Beberapa siswa/i di MTs Annur yang belum paham tentang dampak positif dan negatif sosial media bagi kesehatan mental. Secara rinci metode PkM dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode PkM

Hasil dan Diskusi

Tim PkM diberikan tugas masing-masing selama proses PkM berlangsung. Adapun tugas dari tiap anggota tim yaitu instruktur, pemateri, penyusun laporan dan ada juga sebagai seksi dokumentasi untuk mendokumentasikan kegiatan. Mahasiswa dilibatkan sebagai anggota tim selain dosen, jadi seluruh anggota tim ini berasal dari Universitas Victory Sorong. Targetnya adalah memecahkan masalah yang dialami oleh mitra, dan aman serta sukses dalam pelaksanaan PkM.

Tahap pertama yang dilakukan oleh tim PkM adalah melakukan observasi ke sekolah MTs Annur sesuai dengan tahapan yang ada pada Gambar 1. Teknik observasi dilakukan oleh tim untuk merumuskan masalah yang dihadapi oleh mitra.

Setelah itu, tim menganalisis masalah dan merumuskan solusi. Solusi yang telah dirumuskan oleh tim akan dibahas lagi bersama mitra sehingga mendapatkan solusi yang bermanfaat bagi mitra. Setelah berhasil melaksanakan observasi dan merumuskan solusi bersama mitra, tim melanjutkan ke tahap memberikan pengajaran dan pencerahan tentang Sosial Media Bagi Kondisi Psikologis Anak Muda.



(a)



(b)



(c)



(d)

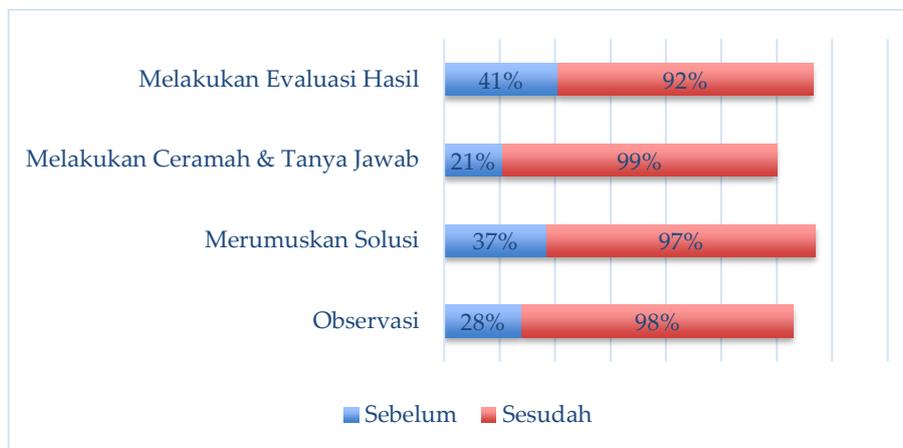


(e)

Gambar 2. Tim PkM memberikan materi (a),(b), Tim PkM melakukan tanya jawab (c),(d), Tim PkM melakukan foto bersama mitra (e)

Gambar 2 (a),(b) terlihat tim PkM Universitas Victory Sorong yang sedang memberikan materi terkait Dampak Sosial Media Bagi Kondisi Psikologis Anak Muda. Gambar 2 (c),(d) terlihat tim PkM melakukan tanya jawab dan bagi siswa/i yang dapat menjawab diberikan apresiasi dari tim PkM, sehingga memicu komunikasi 2 arah yang sangat intens antara tim PkM dan juga siswa/i. Sedangkan pada Gambar 2 (e) terlihat jelas bahwa tim PkM mendapatkan antusiasme tinggi dari mitra.

Walaupun mendapat antusiasme yang tinggi dari mitra, namun evaluasi perlu dilakukan. Tim PkM perlu mengetahui tingkat pemahaman serta kepuasan dari mitra berdasarkan hasil yang telah diperoleh. Setiap tahapan PkM diukur oleh tim, mulai dari observasi untuk merumuskan masalah, merumuskan model pemecahan masalah atau solusi, melakukan ceramah dan tanya jawab serta yang terakhir yaitu melakukan evaluasi hasil.



Gambar 3. Hasil Evaluasi

Hasil evaluasi kegiatan PkM yang terlihat pada Gambar 3 memperlihatkan peningkatan yang sangat signifikan. Hal pertama yaitu sebelum melakukan observasi, pemahaman mitra hanya sebesar 28% mengenai masalah Dampak Sosial Media Bagi Kondisi Psikologis Anak Muda yang terdapat di sekolahnya. Tetapi setelah tim PkM melakukan observasi, maka meningkatlah pemahaman mitra menjadi 98%. Kemudian terkait merumuskan solusi, sebelumnya pemahaman mitra hanya sebesar 37%, setelah tim PkM membantu mitra untuk merumuskan solusi bersama, maka terjadi peningkatan pemahaman mitra menjadi 97%. Dari permasalahan yang ada, maka tim membantu mitra dengan cara melakukan ceramah dan tanya jawab. Dari hasil evaluasi terlihat bahwa hal ini meningkatkan pemahaman

mitra sebesar 99% dari sebelumnya hanya 21%. Terakhir yaitu perihal melakukan evaluasi hasil, tim melakukan evaluasi dengan maksud untuk melihat apakah kegiatan PkM ini memberikan dampak yang positif dan berhasil menjawab masalah yang ada. Ternyata setelah melakukan evaluasi, tim mendapatkan peningkatan yang sangat signifikan yaitu sebesar 92% dari sebelumnya hanya sebesar 41%. Rata-rata terjadi peningkatan terkait pemahaman mitra menjadi 96,5% yang awalnya hanya 31,75%. Artinya, kegiatan PkM yang dilakukan oleh tim memberikan hasil yang sangat baik. Hal ini memberikan motivasi ekstra bagi tim, agar ke depan menjadi lebih baik.

Kesimpulan

Mitra memberikan apresiasi dan antusiasme yang tinggi, hal ini terlihat jelas dari keaktifan peserta ketika diberikan materi dan menjawab pertanyaan. Tujuan dari pelaksanaan PkM telah berhasil dipenuhi, dan selama kegiatan tidak terjadi hal-hal yang menimbulkan kesalahpahaman antara tim dan mitra. Terjadi peningkatan pemahaman yang pesat pada 4 poin yaitu observasi untuk identifikasi masalah, merumuskan model pemecahan masalah atau solusi, melakukan ceramah dan tanya jawab serta yang terakhir yaitu melakukan evaluasi hasil. Untuk observasi meningkat menjadi 98%, merumuskan solusi meningkat menjadi 97%, melakukan ceramah dan tanya jawab meningkat menjadi 99% dan terakhir evaluasi hasil sebesar 92%, sehingga rata-rata yang awalnya 31,75% meningkat ke angka 96,5%.

Pengakuan/Acknowledgements

Tim PkM memberikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada mitra dalam hal ini sekolah MTs Annur Kota Sorong yang bersedia menerima tim dalam melakukan PkM dan juga atas pelayanan yang luar biasa selama kegiatan ini berlangsung. Hal yang sama juga tim ucapkan kepada pihak LPPM Universitas Victory Sorong.

Daftar Referensi

- Abdillah, T., H. Dai, R., Yunarti, S., & Hadju, R. R. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penguatan Kapasitas Mahasiswa, Alumni dan Organisasi Kemahasiswaan Menggunakan Framework Laravel. *Digital Transformation Technology*, 3(2), 336–345. <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i2.2797>
- Espinoza-Cordero, T., Ortiz-Cotrino, K., & ... (2021). Implementation of Electronic Medical Records System EQUALI to Improve Patient Care. *Bulletin of Computer ...*, 2(1), 9–16. <https://doi.org/10.25008/bcsee.v2i1.1144>
- Hasibuan, A., Tambunan, D. S., & Info, A. (2021). Design and Development of An Automatic Door Gate Based on Internet of Things Using Arduino Uno. *Bulletin of Computer Science and Electrical*

- Engineering*, 2(1), 17–27. <https://doi.org/10.25008/bcsee.v2i1.1141>
- Laeto Bin, A., Santoso, B., Nurwany, R., & Hasbi, A. (2024). Pendampingan Mahasiswa Dalam Promosi Kesehatan Dan Keselamatan Olahraga Kepada Peserta Lomba Skateboard Festival Olahraga Rekreasi Nasional. *Eastasouth Journal of Impactive Community Services*, 2(2), 67–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.58812/ejimcs.v2i02.224>
- Lina, T. N., Rumetna, M. S., Burdam, P., & Yulanda, J. (2022). Optimasi Sumber Daya Pada Usaha Berskala Kecil di Tengah Masa Pandemi Menggunakan Metode Simpleks. *PETIR: Jurnal Pengkajian Dan Penerapan Teknik Informatika*, 15(1), 38–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.33322/petir.v15i1.1362>
- Lina, T. N., Rumetna, M. S., Hetharia, C., Pormes, F. S., & Lopulalan, E. (2022). Edukasi Penggunaan Sistem Informasi Permintaan Liputan Pada PT Cendrawasih Wiputra Mandiri. *Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum*, 2(3), 121–126. <https://doi.org/10.47065/jrespro.v2i3.1376>
- Lumenta, A. S. M. (2014). Perbandingan Metode Pencarian Depth-First Search, Breadth-First Search Dan Best-First Search Pada Permainan 8-Puzzle. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 1–6.
- Made Widiarta, I., Mulyanto, Y., & Sutrianto, A. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Menggunakan Metode Agile Software Development (Studi Kasus Toko Nada). *Digital Transformation Technology (Digitech) | e*, 3(1). <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2549>
- Meethongjan, K., Hoang, V. T., & Surinwarangkoon, T. (2022). Data augmentation by combining feature selection and color features for image classification. *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, 12(6), 6172–6177. <https://doi.org/10.11591/ijece.v12i6.pp6172-6177>
- Muhisn, Z. A. A., Ahmad, M., Omar, M., & Muhisn, S. A. (2020). Knowledge internalization in e-learning management system. *Telkonnika (Telecommunication Computing Electronics and Control)*, 18(3), 1361–1367. <https://doi.org/10.12928/TELKOMNIKA.v18i3.14817>
- Ngatijah, S., Syahriani, S., & Santoso, T. (2022). Sistem Informasi Penjualan Online Saus Dan Sambel Express. *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 6(6), 136–142. <https://doi.org/10.46880/jmika.vol6no2.pp136-142>
- Ninia Lina, T., Rumetna, M. S., Silvia Pormes, F., & Nurasmii. (2023). Pelatihan Penggunaan Website Sekolah Pada SD 141 Matalamagi Kota Sorong. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 67–73. <https://doi.org/10.52072/abdine.v3i1.550>
- Ninia Lina, T., Supriyanto Rumetna, M., Hetharia, C., Budi Santoso, A., Komansilan, R., Ratulangi, S., & Artikel, H. (2024). Pemanfaatan Wix Builder dalam Promosi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) Keripik Kartika Kota Sorong. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 4(1), 72–78. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i1.3663>
- Riyanto, A. D. (2015). *Pembuatan Website Sebagai Media Promosi Yang Terpercaya*. <http://smpn3delanggu.sch.id/>
- Rizky Natasya, A., & Mukhlis, I. R. (2024). Sistem Informasi Pemesanan Tiket Wisata Kota Surabaya Berbasis Web Menggunakan Metode Model View Controller Web-Based Information System for Ordering Tourist Tickets for the City of Surabaya Using the Model View Controller Method. In *Jurnal Ilmiah Informatika dan Komputer* (Vol. 1, Issue 1).
- Rumetna, M. S. (2018a). Audit Lingkungan Dan Pengendalian Teknologi Informasi Pada Pt. Xyz. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 9(2), 753–768. <https://doi.org/10.24176/simet.v9i2.2294>
- Rumetna, M. S. (2018b). Pemanfaatan Cloud Computing Pada Dunia Bisnis: Studi Literatur. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 305–314. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853595>
- Rumetna, M. S. (2021). Kombinasi Gnu Privacy Guard Dan Hamming Distance Untuk Keamanan Email Serta Jalur Sertifikasi Combination Of Gnu Privacy Guard And Hamming Distance For Email Security And Certification Paths. *Elektro Luceat [November]*, 7(2), 151–160.
- Rumetna, M. S., & Lina, T. N. (2020). Sistem Informasi Kampung Wisata Arborek Dengan Metode Waterfall. *Informatics for Educators and Professionals*, 5(1), 31–40.

- Rumetna, M. S., & Lina, T. N. (2021). Forecasting Number of Covid-19 Positive Patients in Sorong City Using the Moving Average and Exponential Smoothing Methods. *The IJICS (International Journal of Informatics and Computer Science)*, 5(1), 37–43. <https://doi.org/10.30865/ijics.v5i1.2908>
- Rumetna, M. S., & Lina, T. N. (2022). Dampak teknologi informasi bagi generasi milenial. *Abdimas Unwahas*, 7(1), 45–52.
- Rumetna, M. S., Lina, T. N., & Lopulalan, J. E. (2020). A knowledge management system conceptual model for the sorong COVID-19 task force. *International Journal on Informatics Visualization*, 4(4), 195–200. <https://doi.org/10.30630/joiv.4.4.418>
- Rumetna, M. S., Lina, T. N., Santoso, A. B., Karay, J., Komansilan, R., & Kaitelapatay, B. G. (2022). Pengetahuan Serta Peran Auditor Secara Komprehensif dalam Menghadapi Dampak Perkembangan Teknologi Informasi. *Jurnal Komtika (Komputasi Dan Informatika)*, 6(1), 26–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/komtika.v6i1.6776>
- Rumetna, M. S., Manongga, D., & Iriani, A. (2017). Penerapan Knowledge Capture Untuk Promosi Fakultas Menggunakan Soft System Methodology (Ssm) (Studi Kasus: Fakultas Teknik , Universitas Victory Sorong). *Prosiding Seminar Nasional Geotik*, 106–116.
- Rumetna, M. S., Renny, E. E., & Lina, T. N. (2020). Designing an Information System for Inventory Forecasting. *International Journal of Advances in Data and Information Systems*, 1(2), 80–88. <https://doi.org/10.25008/ijadis.v1i2.187>
- Rumetna, M. S., & Sembiring, I. (2017). Pemanfaatan Cloud Computing Bagi Usaha Kecil Menengah (UKM). *Prosiding Seminar Nasional Geotik, ISSN:2580-8796*, 1–9.
- Rupilele, F. G. john. (2018). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Anggota Jemaat, Baptisan, dan Pernikahan Berbasis Web (Studi Kasus: Gekari Lembah Pujian Kota Sorong). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(2), 147–156. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201852685>
- Sari, D. R., Sembiring, B. O., & Rahayu, E. (2022). E-Commerce Custom Made Sandal Wanita. *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 6(6), 110–116. <https://doi.org/10.46880/jmika.vol6no2.pp110-116>
- Setiyani, L., Syamsudin, A., Gintings, A., & Arifin, D. (2020). The Analysis of Functional Needs on Undergraduate Thesis Information System Management. *International Journal of Advances in Data and Information Systems*, 1(2), 50–59. <https://doi.org/10.25008/ijadis.v1i2.184>
- Shi, Y., Wang, J., Yang, Y., Wang, Z., Wang, G., Hashimoto, K., Zhang, K., & Liu, H. (2020). Knowledge and attitudes of medical staff in Chinese psychiatric hospitals regarding COVID-19. *Brain, Behavior, & Immunity - Health*, 4(March), 1–5. <https://doi.org/10.1016/j.bbih.2020.100064>
- Silalahi, L. M., Jatikusumo, D., Budiyanto, S., & Silaban, F. A. (2022). Internet of things implementation and analysis of fuzzy Tsukamoto in prototype irrigation of rice. *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, 12(6), 6022–6033. <https://doi.org/10.11591/ijece.v12i6.pp6022-6033>
- Sridevi, T. N., & Rangarajan, L. (2022). Recognition of compound characters in Kannada language. *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, 86(6), 177–188. https://doi.org/10.1007/978-981-16-5685-9_17
- Suhirman, S., Hidayat, A. T., Saputra, W. A., & Saifullah, S. (2021). Website-Based E-Pharmacy Application Development to Improve Sales Services Using Waterfall Method. *International Journal of Advances in Data and Information Systems*, 2(2), 114–129. <https://doi.org/10.25008/ijadis.v2i2.1226>
- Tirsa Ninia Lina, & Matheus Supriyanto Rumetna. (2022). Edukasi: Optimasi Menggunakan Metode Simpleks Pada Usaha Bahan Bakar Minyak Berskala Kecil. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 1(2), 141–148. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i2.265>
- Wan Mohd Isa, W. A. R., Suhaimi, A. I. H., Noordin, N., Harun, A. F., Ismail, J., & Teh, R. A. (2019). Factors influencing cloud computing adoption in higher education institution. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, 17(1), 412–419. <https://doi.org/10.11591/ijeecs.v17.i1.pp412-419>
- Wicaksono, A., Anwar, C., Zubaidah, T. R., Anggraini, A. D., Wardani, A. T. K., Mizra, T. R., Fitriana,

R. N., & Adeliyah, N. D. (n.d.). *Pelatihan Penyusunan Laporan Keuangan Sederhana Bagi Pelaku Usaha Di Transmart Sidoarjo*. <https://doi.org/https://doi.org/10.58812/ejimcs.v2i02.225>