

INTISARI

Dalam dunia kedokteran, pembelajaran anatomi merupakan sebuah hal dasar yang penting untuk dipelajari. Namun pada prakteknya, mahasiswa kedokteran masih mengalami kesulitan dalam mempelajari ilmu anatomi. Beberapa faktor yang dialami mahasiswa yaitu pemilihan media pembelajaran kurang tepat, materi yang banyak, minimnya durasi pembelajaran, dan metode pembelajaran yang kurang tepat. *Capstone project* ini akan mengembangkan media pembelajaran anatomi tambahan berupa aplikasi *augmented reality* berbasis *mobile app* dengan pendekatan gamifikasi. Pengembangan aplikasi dilakukan dengan menggunakan metode *agile* berupa Kanban. Perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna akan menggunakan pendekatan *user-centered design* dengan metode *five elements of user experience*. Terdapat 5 tahap dalam pengembangan aplikasi yaitu *strategy*, *scope*, *structure*, *skeleton*, dan *surface*. Aplikasi ini akan diberi nama *Heart*. Aplikasi berfokus pada anatomi organ jantung. Aplikasi akan memiliki beberapa fitur. Fitur login untuk membedakan pengguna mahasiswa dan dosen. Fitur visual 3D yang berisi model 3D anatomi jantung yang dapat berinteraksi dengan pengguna beserta dengan materi pada tiap bagian. Fitur AR mode yang berisi 3D model dan latihan soal dalam bentuk *multiple choice*. Fitur *Mini Quiz* dan *Leitner Quiz* yang berisi latihan soal seputar anatomi organ jantung. Penelitian ini berfokus pada kegunaan dan kebutuhan aplikasi terhadap pengguna. Maka dari itu, pengujian aplikasi dilakukan menggunakan 2 metode yaitu *System Usability Scale* (SUS) untuk menguji kegunaan aplikasi dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk menguji pengalaman pengguna. Pengujian dilakukan kepada mahasiswa kedokteran FKMK secara langsung untuk mendapatkan *feedback* yang dibutuhkan. Hasil dari SUS mendapatkan nilai 74 yang termasuk kategori *GOOD* dan hasil dari UEQ mendapatkan hasil *Excellent* untuk skala daya tarik, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan, serta hasil *Good* untuk skala kejelasan. Hasil pengujian menunjukkan aplikasi *Heart* layak dan dapat diterima oleh mahasiswa kedokteran FKMK.

Kata kunci: Anatomi, Media Pembelajaran, *User Experience*, SUS, UEQ

ABSTRACT

In the world of medicine, learning anatomy is an important basic thing to learn. However, in practice, medical students still experience difficulties in studying anatomy. Some of the factors experienced by students are the selection of learning media that is not appropriate, a lot of material, the minimum duration of learning, and inappropriate learning methods. This Capstone project will develop additional anatomy learning media in the form of a mobile app-based augmented reality application with a gamification approach. Interface design and user experience will use a user-centered design approach with the five elements of user experience method. There are 5 stages in application development, namely strategy, scope, structure, skeleton, and surface. This app will be named Heart. The application focuses on the anatomy of the heart organ. The application will have several features. Login feature to distinguish student and lecturer users. 3D visual feature which contains a 3D model of heart anatomy that users can interact with along with the material in each part. The AR mode feature contains 3D models and multiple choice practice questions. Mini Quiz and Leitner Quiz features which contain practice questions about the anatomy of the heart organ. This research focuses on the usability and application needs of users. Therefore, application testing is carried out using 2 methods, namely the System Usability Scale (SUS) to test the usability of the application and the User Experience Questionnaire (UEQ) to test the user experience. Tests were carried out directly to FKKMK medical students to get the required feedback. The test results show that the Heart application is feasible and can be accepted by FKKMK medical students

Keywords: *Anatomy, Learning Media, User Experience, SUS, UEQ*