

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SINGKATAN	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Tugas akhir	2
1.4 Batasan Tugas akhir	2
1.5 Manfaat Tugas akhir	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Analisis Perbandingan Metode	10
2.3 Dasar Teori	11
2.3.1 Media Pembelajaran	13
2.3.2 Media Pembelajaran Interaktif	13
2.3.3 Pembelajaran Anatomi	14
2.3.4 Pembelajaran Berbasis Website	14
2.3.5 Website	14



2.3.6 Usability (Kegunaan).....	15
2.3.7 Blackbox Testing.....	15
2.3.8 System Usability Scale (SUS)	17
2.3.9 User Experience Questionnaire (UEQ)	20
BAB III. METODE TUGAS AKHIR.....	23
3.1 Alat dan Bahan Tugas akhir.....	23
3.1.1 Alat Tugas akhir	23
3.1.2 Bahan Tugas akhir	23
3.2 Metode yang Digunakan	23
3.3 Alur Tugas akhir	24
3.3.1 Concept.....	25
3.3.2 Design.....	26
3.3.2.1 Log In.....	29
3.3.2.2 Materi Pembelajaran	30
3.3.2.3 Evaluasi Pembelajaran.....	32
3.3.2.4 Hasil Evaluasi	34
3.3.2.5 Kebergunaan Aplikasi dan Pengalaman Pengguna	36
3.3.3 Material Collecting	38
3.3.3.1 Teknologi Aplikasi <i>Website</i>	38
3.3.3.2 Materi Pembelajaran Anatomi	41
3.3.4 Assembly	42
3.3.4.1 Tampilan Aplikasi <i>Website</i>	42
3.3.4.2 Teknologi Aplikasi <i>Website</i>	46
3.3.4.3 Materi Pembelajaran	48
3.3.5 Testing	48
3.3.6 Distribution.....	49
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	52



4.1	Hasil Pengembangan Aplikasi	52
4.1.1	Antarmuka Aplikasi.....	52
4.1.1.1	Halaman Utama	52
4.1.1.2	Header Aplikasi.....	54
4.1.1.3	Footer Aplikasi	54
4.1.1.4	Fitur Search.....	54
4.1.1.5	Fitur <i>Login</i>	55
4.1.1.6	Fitur <i>Topics</i>	55
4.1.1.7	Fitur <i>Quiz</i>	59
4.1.1.8	Fitur <i>Statistic</i> (Analisis Hasil Kuis)	64
4.1.2	Fungsionalitas Aplikasi	64
4.1.2.1	Header Aplikasi	65
4.1.2.2	Footer Aplikasi	65
4.1.2.3	Halaman Utama	66
4.1.2.4	Fitur <i>Login</i>	67
4.1.2.5	Fitur <i>Search</i>	68
4.1.2.6	Fitur <i>Topics</i>	68
4.1.2.7	Fitur <i>Quiz Dashboard</i>	69
4.1.2.8	Fitur <i>Quiz (Quiz Me)</i>	70
4.1.2.9	Fitur <i>Statistic</i> (Analisis Hasil Kuis)	72
4.2	Hasil Pengujian Aplikasi.....	73
4.2.1	Demografi Responden	73
4.2.2	System Usability Scale (SUS)	75
4.2.3	User Experience Questionnaire (UEQ)	76
4.3	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi	78
BAB V.	KESIMPULAN DAN SARAN	81
5.1	Kesimpulan	81



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Pengembangan Website Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia Dengan Elemen Interaktif
Afrizal Fayiz Pradanta, Ir. Adhistya Erna Permanasari, S.T., M.T., Ph.D. ; Dr. Indriana Hidayah, S.T., M.T.
Universitas Gadjah Mada, 2023 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

5.2	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA.....		83
LAMPIRAN		88