



INTISARI

Dalam konteks pendidikan, teknologi informasi mempermudah murid maupun guru untuk mengakses media pembelajaran yang ingin dipelajari. Salah satu perkembangan teknologi yang dapat menjadi media belajar yang efektif adalah aplikasi *mobile*, seperti pada pengembangan aplikasi Anaries. Aplikasi Anaries yang berawal dari aplikasi berbasis *web* telah dikembangkan sampai ke tahap *wireframe*. Tahapan ini tentunya belum cukup mengingat masih banyak keterbatasan aplikasi, yakni keterbatasan pengguna untuk mengakses *wireframe* prototipe aplikasi dan penerapan fitur teknologi imersif perangkat *mobile* yang belum dikembangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *wireframe* prototipe aplikasi pembelajaran anatomi kepala "Anaries" yang dijalankan pada perangkat *mobile*. Aplikasi dikembangkan menggunakan metode *Agile development* dengan Android Studio, dan akan menambahkan fitur teknologi imersif yang dirasa lebih cocok untuk digunakan pada perangkat *mobile* dibanding fitur yang dijanjikan pada prototipe.

Aplikasi Anaries *mobile* yang dikembangkan dan siap digunakan kemudian dievaluasi dengan instrumen pengujian pengguna yakni, *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil pengujian SUS kepada 6 responden menunjukkan "Excellent" yakni 83,33 %. Sedangkan hasil pengujian UEQ kepada responden yang sama menunjukkan skor "Excellent" pada setiap variabel. Diharapkan aplikasi ini dapat digunakan sebagai media belajar ringan atau dikembangkan lebih lanjut pada proyek atau penelitian selanjutnya.

Kata kunci : *Touch Screen, Interactive Games, Designing Software, Agile Software Development, Mobile Phone, Android, Anatomy, Learning Media, Anaries*



ABSTRACT

In the educational context, technology makes it easier for students and teachers to access the learning media they want to learn. The technology that can be an effective learning medium is mobile applications, such as in the development of the Anaries application. The Anaries application, which started as a web-based application, has been developed to the wireframe stage. This stage is certainly not enough considering that there are still many limitations to the application, namely the limitations of users accessing the application prototype wireframe and the implementation of immersive technology features of mobile devices that have not been developed.

This study aims to develop a prototype wireframe of the "Anaries" head anatomy learning application that runs on mobile devices. The application is developed using the Agile development method with Android Studio. It will add immersive technology features considered more suitable for use on mobile devices than the features promised in the prototype.

Anaries Mobile Application that has been developed and ready to use was then evaluated using the System Usability Scale (SUS) and User Experience Questionnaire (UEQ) testing instruments. The SUS test results show "Excellent" namely 83.33 %. Meanwhile, the UEQ test results show each variable's "Excellent" score. Hopefully, this application can be used as a light learning medium or developed further in the next project or study.

Keywords : *Touch Screen, Interactive Games, Designing Software, Agile Software Development, Mobile Phone, Android Anatomy, Learning Media, Anaries*