

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR SINGKATAN .....	x
INTISARI .....	xi
ABSTRACT .....	xii
BAB I Pendahuluan .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Pertanyaan Penelitian .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Batasan Penelitian .....	3
1.6 Manfaat Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.1.1 Penelitian tentang Media Pembelajaran Anatomi .....	6
2.1.2 Penggunaan <i>Augmented Reality</i> dalam Pendidikan untuk Pembe- lajaran Anatomi .....	7
2.1.3 Penggunaan <i>Puzzle 3D Printing</i> sebagai Media Edukatif .....	8
2.1.4 Kajian Komparatif Aplikasi Pembelajaran Anatomi Berbasis Di- gital .....	9
2.2 Dasar Teori .....	11
2.2.1 Teori Belajar dan Media Pembelajaran .....	11
2.2.2 Anatomi Jantung .....	13
2.2.3 <i>Augmented Reality (AR)</i> sebagai Media Pembelajaran .....	15
2.2.4 <i>3D Printing Puzzle</i> sebagai Media Pembelajaran .....	19
2.2.5 Blender .....	20
2.2.6 Figma .....	21
2.2.7 Unity .....	22
2.2.8 Vuforia .....	23
2.2.9 Bahasa Pemrograman C# .....	24

2.2.10	<i>Black Box Testing</i> .....	25
2.2.11	<i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	25
2.2.12	<i>The Short Version of User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	28
2.2.13	<i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> .....	30
BAB III Metode Tugas Akhir .....		32
3.1	Alat dan Bahan Tugas Akhir .....	32
3.1.1	Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	32
3.1.2	Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	32
3.1.3	Bahan Pendukung .....	32
3.2	Metode yang Digunakan.....	32
3.3	Alur Tugas Akhir .....	33
3.3.1	Identifikasi Masalah.....	34
3.3.2	Studi Literatur .....	35
3.3.3	Proses Pengembangan Aplikasi dengan Metode <i>Multimedia De-</i> <i>velopment Life Cycle (MDLC)</i> .....	35
3.3.3.1	Penentuan Konsep .....	36
3.3.3.2	Melakukan Perancangan .....	36
3.3.3.3	Mengumpulkan Bahan/Material .....	48
3.3.3.4	Pembuatan/ <i>Assembly</i> .....	52
3.3.3.5	Pengujian/ <i>Testing</i> .....	55
3.3.3.6	Distribusi .....	55
3.3.4	Integrasi Aplikasi .....	56
3.3.5	Pengujian <i>Software</i> Menggunakan <i>Black Box Testing</i> .....	59
3.3.6	Pengujian Pengguna Internal & Pengujian ke Anak Sekolah Da- sar ( <i>SUS &amp; UEQ-S</i> ).....	59
BAB IV Hasil dan Pembahasan.....		61
4.1	Fitur Utama dalam Aplikasi HeartEdu.....	61
4.2	Proses Integrasi Fitur Aplikasi .....	63
4.3	Hasil Evaluasi Pengujian Aplikasi HeartEdu .....	64
4.3.1	Hasil Pengujian <i>Software</i> Menggunakan <i>Black Box Testing</i> .....	66
4.3.2	Hasil <i>SUS (System Usability Scale)</i> .....	67
4.3.3	Hasil <i>UEQ-S (User Experience Questionnaire Short Version)</i> .....	68
4.4	Hasil Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pengujian ke Anak-Anak SD .....	71
4.5	Hasil Pertanyaan Penelitian .....	73
BAB V Kesimpulan dan Saran.....		75
5.1	Kesimpulan.....	75
5.2	Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....		77