

INTISARI

Anaries merupakan aplikasi mobile yang dijalankan dengan menggunakan sistem operasi Android dengan perangkat pendukung berupa VR Box/Cardboard dan bluetooth controller. Aplikasi ini memiliki dua fitur utama berupa visualisasi anatomi tengkorak dengan teknologi VR dan minigames dengan teknologi AR. Aplikasi Anaries dikembangkan karena adanya keterbatasan ruang dan media belajar untuk mahasiswa kedokteran yang menjadi salah satu permasalahan yang dihadapi oleh Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat, dan Keperawatan (FKKMK) UGM; khususnya untuk Departemen Anatomi FKKMK UGM yang objek belajarnya sering kali tidak sebanding dengan jumlah mahasiswa, sedangkan seluruh mahasiswa diharapkan untuk mempunyai pengetahuan praktikal nyata yang sama. Metode yang digunakan dalam mengembangkan aplikasi ini adalah metode Scrum yang memungkinkan tim untuk bekerja lebih fleksibel dan cepat karena kelincahan dan iterasinya yang singkat. Fitur VR dikembangkan dengan metode Immersive VR, sedangkan fitur AR dikembangkan dengan metode Marker-based Tracking. Tools yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi ini adalah Unity 3D, Vuforia Engine, Visual Studio, dan Photoshop. Anaries sudah melalui tiga tahapan proses pengujian yaitu Blackbox Testing, System Usability Scale (SUS), dan User Experience Questionnaire (UEQ). Hasil pengujian blackbox 100% berjalan sesuai kriteria yang sudah ditentukan. Untuk pengujian SUS mendapat skor 77 yang berarti Anaries memiliki kebergunaan yang baik menurut para responden. Kemudian untuk pengujian dengan UEQ memiliki hasil daya tarik di atas rata-rata; memiliki kejelasan, efisiensi, stimulasi, dan kebaruan yang tinggi; dan untuk ketepatan di bawah rata-rata.

ABSTRACT

Anaries is a mobile application that runs on the Android operating system with VR Box/Cardboard and bluetooth controller as support devices. The app has two main features : skull anatomy visualization with VR technology and minigames with AR technology. Anaries application was developed because there are limited space and learning media for medical students which is one of the problems faced by the Faculty of Medicine, Public Health, and Nursing (FKKMK) UGM; especially for the Department of Anatomy of FKKMK UGM whose learning objects are often not comparable to the number of students, while all students are expected to have the same real practical knowledge. The method used in developing this app is the Scrum method which allows teams to work more flexibly and quickly due to its agility and short iteration. VR features were developed with the Immersive VR method, while AR features were developed with the Marker-based Tracking method. The tools used to develop this app are Unity 3D, Vuforia Engine, Visual Studio, and Photoshop. Anaries have gone through three stages of the testing process namely Blackbox Testing, System Usability Scale (SUS), and User Experience Questionnaire (UEQ). The blackbox test results are 100% running according to the specified criteria. For SUS testing scored 77 which means Anaries have good usefulness according to the respondents. Then for testing with UEQ has above average attractiveness results; has high clarity, efficiency, stimulation, and novelty; and for below average accuracy.