

ABSTRACT

Various learning media based on anatomy AR have been developed to assist their use in the learning process. but some of the media that have been developed have not paid attention to good UI / UX. This has an impact on the resulting poor user experience. This unfavorable user experience will have an impact on the success of learning media in presenting its teaching material.

A prototype learning media is designed to increase the user experience of these learning media. The design process is carried out by paying attention to UI principles and the use of design components to produce a prototype with a good user experience. Furthermore, the prototype is evaluated using UEQ and compared with existing learning media to determine whether the designed prototype has succeeded in improving the user experience.

The results of the study show that a prototype designed with good UI principles has a better “mean” user experience score than the previous anatomy learning media. there are significant differences in the scale of attractiveness, efficiency, perspicuity and stimulation. Even so, there is still a scale that does not have a significant difference, namely, dependability and novelty

Keywords: UI/UX, Anatomy AR Learning Media, UEQ.

INTISARI

Berbagai media pembelajaran berbasis AR anatomi telah dikembangkan untuk membantu penggunaannya dalam proses belajar. Namun beberapa media yang telah dikembangkan ini belum memperhatikan UI/UX yang baik. Hal ini berdampak pada kurang baiknya pengalaman pengguna yang dihasilkan. Pengalaman pengguna yang kurang baik ini akan berdampak pada keberhasilan media pembelajaran dalam menyajikan materi ajarnya.

Sebuah prototype media pembelajaran dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna tersebut. Proses desain yang dilakukan dengan memperhatikan prinsip UI serta penggunaan komponen desain dilakukan untuk menghasilkan *prototype* yang berpengalaman pengguna yang baik. Selanjutnya *prototype* dievaluasi menggunakan UEQ dan dibandingkan dengan media pembelajaran yang sudah ada untuk mengetahui apakah *prototype* yang dirancang telah berhasil meningkatkan pengalaman pengguna.

Hasil dari penelitian menunjukkan *prototype* yang didesain dengan prinsip UI yang baik memiliki rata-rata nilai pengalaman pengguna yang lebih baik dari media pembelajaran anatomi sebelumnya. Terdapat perbedaan yang signifikan pada skala daya tarik, efisiensi, kejelasan dan stimulasi. Meskipun begitu masih terdapat skala yang tidak memiliki perbedaan yang signifikan yakni, ketepatan dan novelty.

Kata kunci – UI/UX, Media Pembelajaran Anatomi AR, UEQ.