

ABSTRAK

Kurangnya efektivitas pembelajaran anatomi melalui pengamatan kadaver menjadi salah satu faktor maraknya perkembangan media pendamping pembelajaran anatomi. Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat, dan Keperawatan (FK-KMK) Universitas Gadjah Mada (UGM) secara aktif terus melakukan inovasi dalam pengembangan media pendamping pembelajaran anatomi. Implementasi teknologi berbasis mobile app dan *virtual reality* sebagai media pendamping pembelajaran terus dikaji untuk mendukung proses pembelajaran anatomi yang fleksibel dan menyenangkan. Dalam pengembangan produk digital, *User Experience* atau pengalaman pengguna merupakan hal yang penting diperhatikan untuk meningkatkan kualitas interaksi antara pengguna dan aplikasi. Pada penelitian ini dilakukan perancangan desain antarmuka dan pengalaman pengguna pada aplikasi **Kadavee**, aplikasi media pembelajaran anatomi berbasis *mobile app* yang menghadirkan fitur visualisasi 3D dan Virtual Reality. Aplikasi **Kadavee** melibatkan proses pengembangan UX untuk mendapatkan luaran aplikasi yang dapat digunakan secara nyaman oleh mahasiswa FK-KMK UGM. Mengedepankan kepuasan dan kemudahan aksesibilitas pengguna dalam desain interaksi aplikasi diharapkan dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran yang diberikan.

ABSTRACT

Ineffectiveness of cadaveric observations in anatomy learning through is one of the factors one of the factors that has contributed to the widespread development of anatomy learning companion media. Faculty of Medicine, Public Health and Nursing (FK-KMK) Universitas Gadjah Mada are actively involved in the development of companion media for anatomy education. The use of mobile app-based technology and virtual reality as a learning companion media is still being studied in order to solve problems in anatomy learning. User Experience is a critical consideration in digital product development because it affects the quality of interactions between users and products. In this study, we try to produce **Kadavee**, a mobile app-based anatomy learning media application with 3D visualization and Virtual Reality. This paper explains the UX development process of **Kadavee** in order to provide application outputs that are convenient for FK-KMK UGM students to utilize. Designing application interactions with a focus on user satisfaction and accessibility is likely to improve the results.