

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN DIGITAL DENTAL ANATOMI PADA MANUSIA BERBASIS ANDROID

Makalah

Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Komunikasi dan Informatika



Diajukan Oleh :

Dimas Yan Pradipta
Endah Sudarmilah, S.T., M.Eng
Yusuf Sulistyo Nugroho, S.T., M.Eng

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014

HALAMAN PENGESAHAN

Publikasi ilmiah dengan Judul :

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN DIGITAL DENTAL ANATOMI PADA MANUSIA BERBASIS ANDROID

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Dimas Yan Pradipta

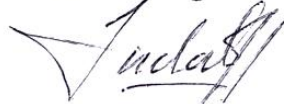
L200100074

Telah disetujui pada :

Hari :

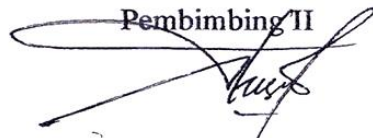
Tanggal :

Pembimbing I



Endah Sudarmilah, S.T, M.Eng
NIK : 969

Pembimbing II



Yusuf Sulistyo N., S.T., M.Eng
NIK : 100.1197

Publikasi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal.....

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Dr. Heru Supriyono, S.T., M.Sc
NIK: 970



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id> Email: informatika@fki.ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

/A.3-II.3/INF-FKI/II/2014

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Teknik Informatika menerangkan bahwa :

Nama : DIMAS YAN PRADIPTA
NIM : L20010074
Judul : RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN DIGITAL
DENTAL ANATOMI PADA MANUSIA BERBASIS ANDROID
Program Studi : Teknik Informatika
Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 6 Februari 2014

Biro Skripsi
Teknik Informatika

Fauzan Natsir, S.Kom

Turnitin Originality Report

RANCANG BANGUN APLIKASI
PEMBELAJARAN DIGITAL DENTAL
ANATOMI PADA MANUSIA BERBASIS
ANDROID by Dimas Yan Pradipta

From publikasi_maret_2014 (publikasi
 maret 2014)

Similarity Index

13%

Similarity by Source

Internet Sources:	8%
Publications:	1%
Student Papers:	10%

Processed on 04-Feb-2014 13:22 WIT **sources:**

ID: 393366363

Word Count: 2718

1 2% match (student papers from 19-Jul-2013)
Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta
on 2013-07-19

2 1% match (student papers from 19-Jul-2013)
Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2013-07-19

3 1% match (Internet from 08-Jul-2013)

<http://repository.unhas.ac.id/bitstream/handle/123456789/1874/BAB%201%2c2%2c3%2c4.pdf?sequence=1>

4 1% match (student papers from 19-Jul-2013)
Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2013-07-19

5 1% match (student papers from 31-Oct-2013)

6 1% match (student papers from 25-Jul-2013)
Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2013-07-25

7 1% match (student papers from 04-Feb-2014)

Class: publikasi maret 2014

Assignment:

Paper ID: 1337 213

8 1% match (student papers from 31-Oct-2013)

1% match (student papers from 04-Feb-2014)

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN DIGITAL DENTAL ANATOMI PADA MANUSIA BERBASIS ANDROID

Dimas Yan Pradipta, Endah Sudarmilah, Yusuf Sulistyo Nugroho

Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Email : dimasword@gmail.com

ABSTRACT

Teeth anatomy is a very important learning materials especially for dentistry students, but learning method is still dominated by books that most people are reluctant to read it, therefore the researcher took the initiative to design and make the application as a means of to support and facilitate the learning of dental anatomy using technology based on Android. The method used in this study is Reseach & Development. This application is developed using the Android Studio software with the java programming language. The results obtained from this research that more than 80% of respondents dentistry students of Muhammadiyah University of Surakarta and society in Menuran RT 01 RW 06 Baki Sukoharjo agreed that the learning application of digital dental anatomy can be used as a media information and interesting learning, interactive and can assist in convey information about teeth anatomy and other related materials to dental students in particular and society in general has been successfully achieved.

Keywords : *android, dental anatomy, application, learning.*

ABSTRAKSI

Anatomi gigi merupakan materi pembelajaran yang sangat penting khususnya untuk mahasiswa kedokteran gigi, tetapi metode yang digunakan dalam pembelajarannya masih didominasi dengan buku sehingga kebanyakan orang enggan untuk membacanya, oleh karena itu peneliti berinisiatif untuk merancang dan membuat ke dalam bentuk aplikasi sebagai sarana untuk menunjang dan memudahkan dalam pembelajaran anatomi gigi dengan menggunakan teknologi yang berbasis Android. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research & Development*. Perancangan dan pembuatan aplikasi menggunakan *software* Android Studio dengan bahasa pemrograman java. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu lebih dari 80% responden

mahasiswa Kedokteran Gigi Universitas Muhammadiyah Surakarta dan masyarakat Menuran RT 01 RW 06 Baki Sukoharjo menyatakan setuju bahwa aplikasi pembelajaran digital dental anatomi ini dapat dijadikan media informasi dan pembelajaran yang menarik, interaktif dan dapat membantu dalam menyampaikan informasi tentang anatomi gigi serta materi lain yang berhubungan dengannya kepada mahasiswa kedokteran gigi pada khususnya dan masyarakat luas pada umumnya telah berhasil dicapai.

Kata kunci : *android, anatomi gigi, aplikasi, pembelajaran.*

PENDAHULUAN

Metode pembelajaran anatomi gigi sejauh ini kebanyakan masih didominasi buku. Materi yang disajikan didalam buku berupa gambar dan tulisan, hal ini menyebabkan orang menjadi malas untuk membacanya karena kurang menarik, monoton dan cenderung membosankan. Untuk meningkatkan pemahaman dan memperjelas materi tentang anatomi gigi, maka diperlukan adanya inovasi, salah satunya adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi khususnya pada perangkat berbasis android.

Sampai saat ini, peneliti belum menemukan aplikasi yang membahas secara spesifik tentang anatomi gigi pada manusia di *play store*. Hal ini mendorong peneliti untuk membuat aplikasi pembelajaran anatomi gigi pada manusia berbasis android sebagai salah satu metode

pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif yang bisa dijadikan sebagai alternatif pembelajaran selain menggunakan buku. Dengan adanya aplikasi ini maka dapat membantu mahasiswa kedokteran gigi dalam mempelajari struktur anatomi gigi pada khususnya dan masyarakat luas pada umumnya.

Oleh karena itu peneliti merancang dan membuat aplikasi digital dental anatomi berbasis android. Aplikasi ini berisi tentang pengertian dental anatomi, jaringan gigi, pertumbuhan gigi, morfologi gigi, anomali gigi, penyakit gigi, perawatan gigi, istilah gigi dengan tampilan yang menarik dan interaktif, dilengkapi dengan galeri, forum untuk berdiskusi dan berbagi informasi tentang anatomi gigi antara pengguna aplikasi ini serta kuis untuk mengasah tingkat pemahaman terhadap materi. Selain itu juga

terdapat menu pencarian untuk mempermudah dalam menemukan materi yang diinginkan.

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Pasaribu (2010), pelajaran biologi merupakan bidang studi yang tatacara pengajarannya harus dilakukan dengan santai, karena pada dasarnya pelajaran biologi ini dikategorikan membosankan. Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah dengan menggunakan bantuan komputer yang secara langsung dapat menimbulkan aksi dan reaksi bagi pengguna. Dari Pembelajaran berbantuan komputer tersebut didapat model yang efektif dalam pembelajaran yaitu model tutorial. Model tutorial merupakan model pengajaran interaktif yang dilakukan dengan teori dan latihan sebagai peningkatan keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Penelitian ini dirancang menggunakan software Macromedia Flash Professional 8. Dengan adanya media pembelajaran yang bersifat interaktif ini dapat membantu mahasiswa dalam memahami pembelajaran dengan bantuan animasi

yang ditampilkan tanpa adanya kejenuhan.

Menurut Sefwiyanto (2010), otak adalah salah satu organ penting dalam struktur organ tubuh manusia. Otak memiliki fungsi yang sangat penting dalam mengatur semua aktivitas tubuh khususnya yang berkaitan dengan kecerdasan, memori, kesadaran, keseimbangan dan pertimbangan. Dalam dunia kesehatan dan masyarakat, untuk mempelajari semua seluk beluk tentang otak dalam teori memang sangat sulit. Hal ini karena otak memiliki beberapa bagian yang memiliki fungsi masing-masing. Dalam penelitian ini perancangan aplikasi penerapan anatomi otak menggunakan Macromedia director MX dengan sajian animasi dan grafis akan terlihat lebih menarik, sehingga mempermudah dalam pembelajaran tentang anatomi otak manusia. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada para mahasiswa kedokteran dan masyarakat umum untuk belajar anatomi otak manusia menggunakan macromedia director MX. Dari hasil

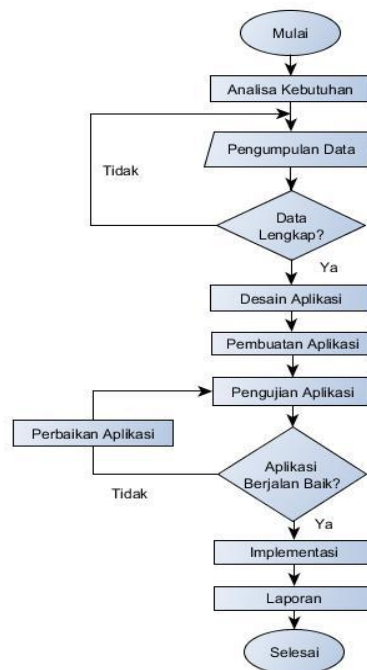
penilaian user, sebanyak 100% user mengatakan aplikasi ini menarik.

Menurut Hurujannah (2011), mata pelajaran biologi mempelajari tentang banyak hal yaitu mulai dari struktur organ tubuh manusia, struktur tubuh hewan, dan struktur tumbuhan. Untuk memudahkan pelajar dalam memahami anatomi tubuh manusia, maka diperlukan adanya aplikasi pembelajaran tentang penjelasan tersebut. Aplikasi ini dibuat menggunakan Java Applet dan dilengkapi dengan suara, teks, dan gambar yang berbasis web sehingga Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi ini membantu para siswa dalam proses belajar untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dalam mempelajari materi tentang anatomi tubuh dalam pelajaran biologi.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research & Development*. Metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono (2011:407). Berikut tahapan

penelitian yang digambarkan dalam flowchart pada Gambar 1

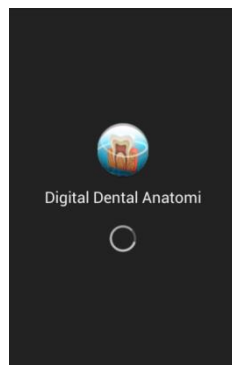


Gambar 1 Flowchart Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dari penelitian ini adalah aplikasi Pembelajaran Digital Dental Anatomi pada Manusia Berbasis Android yang berisi tentang materi anatomi gigi dan materi lain yang berkaitan meliputi pengertian dental anatomi, jaringan gigi, pertumbuhan gigi, morfologi gigi, anomali gigi, penyakit gigi, perawatan gigi dan istilah gigi serta dilengkapi dengan fitur pencarian, galeri dan diskusi.

1. Halaman *Splash Screen*



Gambar 2 Halaman *Splash Screen*

Halaman ini pertama kali muncul saat aplikasi dijalankan kemudian akan otomatis masuk ke halaman menu utama setelah beberapa detik.

2. Halaman Menu Utama



Gambar 3 Halaman Menu Utama

Untuk menampilkan menu utama pada aplikasi dilakukan dengan cara menggeser layar dari pojok kiri ke kanan atau dengan menyentuh *icon* di pojok kiri atas. Menu pilihan secara urut menampilkan menu beranda, pencarian, dental anatomi,

jaringan gigi, pertumbuhan gigi, morfologi gigi, anomali gigi, penyakit gigi, perawatan gigi, istilah gigi, kuis anatomi, galeri, diskusi, bantuan, tentang dan keluar.

3. Halaman Dental Anatomi



Gambar 4 Halaman Dental Anatomi

Halaman ini berisi penjelasan tentang anatomi gigi. Terdapat sebuah video animasi dan 4 buah gambar jenis gigi jika disentuh akan muncul penjelasannya.

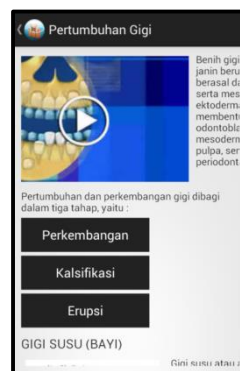
4. Halaman Jaringan Gigi



Gambar 5 Halaman Jaringan Gigi

Halaman ini berisi penjelasan tentang jaringan gigi. Terdapat sebuah video animasi dan sebuah gambar jaringan gigi jika ditekan akan menuju halaman sub-menunya dibagi menjadi dua model *layout* yaitu sisi sebelah kiri dan kanan. Pada sisi sebelah kiri berisi sebuah gambar gigi kemudian terdapat 8 buah tombol, jika salah satu tombol ditekan maka akan muncul penjelasan yang ditampilkan pada sisi sebelah kanan.

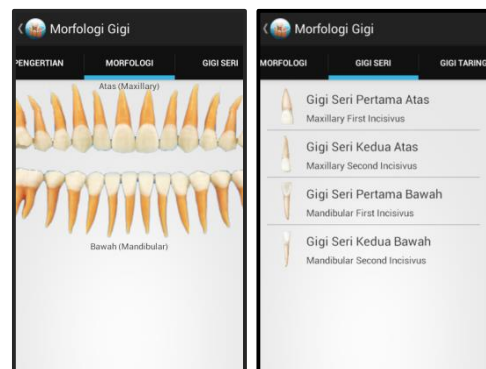
5. Halaman Pertumbuhan Gigi



Gambar 6 Halaman Pertumbuhan Gigi

Halaman ini berisi penjelasan tentang pertumbuhan dan perkembangan gigi, terdapat 2 video animasi pertumbuhan gigi, 3 tombol yaitu tombol perkembangan, kalsifikasi dan erupsi, 2 gambar gigi susu dan dewasa, masing-masing dari tombol atau gambar akan merujuk ke halaman sub-menu penjelasannya.

6. Halaman Morfologi Gigi



Gambar 7 Halaman Morfologi Gigi

Halaman ini menggunakan model *swipe tab*. pada tab pertama berisi penjelasan morfologi gigi, tab kedua terdapat gambar 32 jenis gigi jika ditekan akan menampilkan penjelasan dan merujuk ke sub-menunya, tab lainnya berisi pengelompokan gigi secara lebih spesifik yang ditampilkan dalam bentuk *list*.

7. Halaman Anomali Gigi



Gambar 8 Halaman Anomali Gigi

Halaman ini menggunakan model *swipe tab*. Pada tab pertama

berisi penjelasan tentang pengertian anomali gigi dan pada tab kedua berisi jenis-jenis anomali gigi yang ditampilkan dalam *listview*.

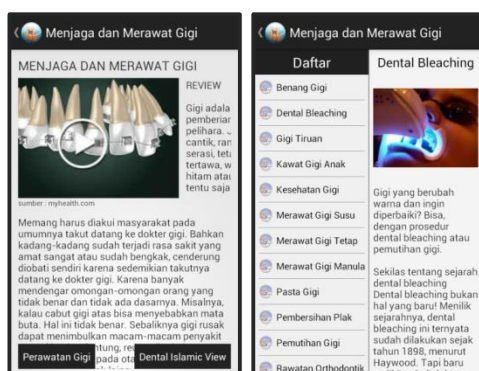
8. Halaman Penyakit Gigi



Gambar 9 Halaman Penyakit Gigi

Halaman ini berisi penjelasan tentang penyakit gigi. Terdapat sebuah video animasi dan sebuah tombol menuju halaman sub-menu yang berisi *list* daftar penyakit gigi.

9. Halaman Perawatan Gigi

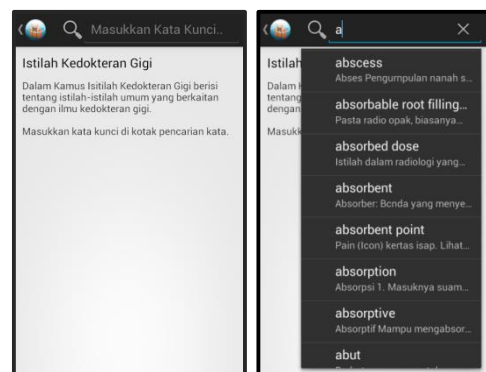


Gambar 10 Halaman Perawatan Gigi

Halaman ini berisi tentang penjelasan tentang perawatan gigi.

Terdapat sebuah video animasi dan 2 tombol untuk menuju halaman sub-menunya yang berisi daftar perawatan gigi dan dental islamic view dalam bentuk *listfragment* dan *listview*.

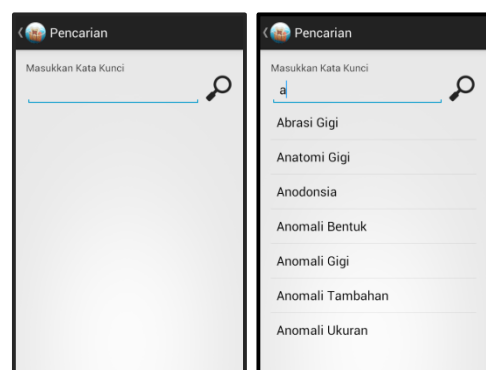
10. Halaman Istilah Gigi



Gambar 11 Halaman Istilah Gigi

Halaman ini merupakan halaman pencarian istilah dalam kedokteran gigi dengan memasukkan kata kunci pada kotak pencarian istilah dan hasilnya kemudian ditampilkan dalam bentuk *list*.

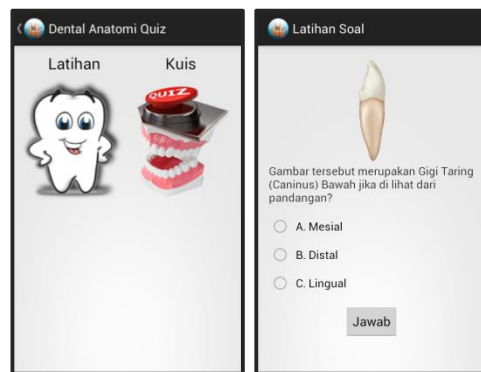
11. Halaman Pencarian



Gambar 12 Halaman Pencarian

Halaman ini merupakan halaman pencarian materi pada aplikasi dengan memasukkan kata kunci pada kotak pencarian materi dan hasilnya kemudian ditampilkan dalam bentuk *list* jika salah satu hasil pencarian di klik maka akan menuju materi yang dipilih.

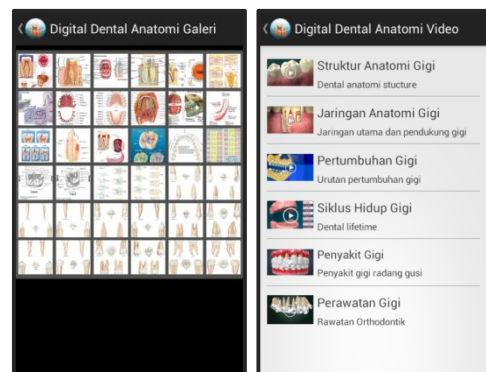
12. Halaman Kuis



Gambar 13 Halaman Kuis

Tipe soal pada halaman ini dibedakan menjadi dua yaitu tipe halaman latihan soal dan kuis. Tipe halaman latihan soal terdiri dari pertanyaan pilihan ganda yang di tampilkan secara acak dan jawaban akan langsung terkoreksi. Tipe halaman kuis terdiri dari sepuluh soal yang ditampilkan secara acak dan hasil akhir berupa skor akan muncul setelah pengguna menyelesaikan sepuluh soal tersebut.

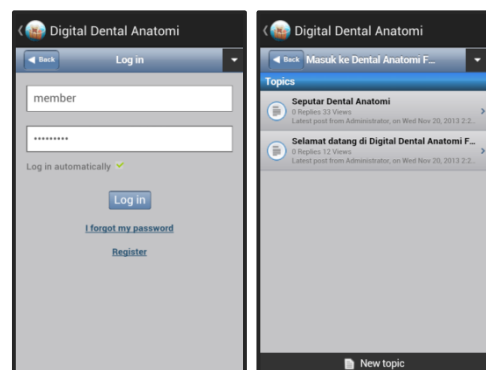
13. Halaman Galeri



Gambar 14 Halaman Galeri

Pada halaman galeri terdiri dari 2 buah gambar yang mana masing-masing akan merujuk ke halaman sub-menu selanjutnya yaitu galeri gambar dan galeri video.

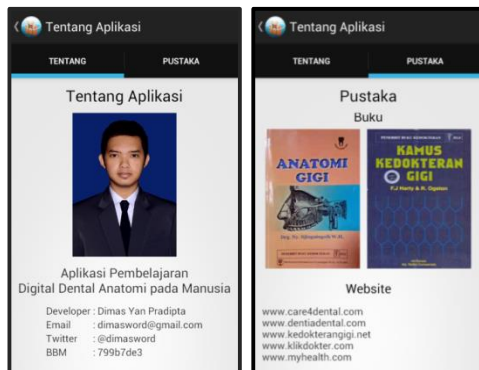
14. Halaman Diskusi



Gambar 15 Halaman Diskusi

Halaman ini menggunakan layout *webview* yang berfungsi untuk menghubungkan halaman web forum diskusi *online* yang telah dibuat terlebih dahulu. Untuk mengakses halaman ini dibutuhkan koneksi internet.

15. Halaman Tentang



Gambar 16 Halaman Tentang

Halaman tentang berisikan data pembuat aplikasi dan sumber referensi yang ditampilkan dalam model *swipe tab*.

PENGUJIAN

Pengujian dalam penelitian ini untuk mahasiswa kedokteran gigi dilakukan di Kedokteran Gigi UMS pada tanggal 26-27 Desember 2013 dan untuk masyarakat umum dilakukan di lingkungan sekitar tempat tinggal peneliti yaitu di Menuran RT 01 RW 06 Baki Sukoharjo pada tanggal 21-22 Desember 2013.

1. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi disini adalah tahap uji coba yang dilakukan oleh peneliti dalam menggunakan aplikasi. Peneliti menggunakan

metode *black-box* untuk mengetahui apakah aplikasi sudah berjalan dengan baik atau belum. Berikut tabel hasil pengujian dengan metode *black-box* pada salah satu halaman aplikasi yaitu halaman menu utama.

Tabel 1 Hasil Uji *Black-box* Menu Utama

No	Yang diuji	Input	Output	Status
1	Navigasi <i>drawer</i>	Tarik layar dari kiri ke kanan	Muncul semua menu	Benar
2	List menu utama	Klik setiap list menu utama aplikasi	Menu yang dipilih terbuka	Benar
3	Fungsi <i>Screen Rotation</i>	Memutar layar hp secara <i>portrait</i> atau <i>landscape</i>	Orientasi layar berubah sesuai posisi layar hp secara <i>portrait</i> atau <i>landscape</i>	Benar
4	Tombol <i>share</i>	Klik tombol <i>share</i>	Muncul opsi <i>share</i> ke orang lain melalui sosial media	Benar
5	Tombol Keluar	Klik tombol keluar	Keluar dari aplikasi	Benar

2. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dan reliabilitas digunakan untuk menguji daftar pernyataan kuesioner apakah layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Valid artinya data yang diperoleh melalui daftar pernyataan dapat menjawab tujuan penelitian. Reliabel artinya data yang diperoleh dari hasil pernyataan konsisten bila

digunakan peneliti lain untuk mengukur objek yang sama.

Berikut tabel hasil uji validitas dari data hasil kuesioner.

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Mahasiswa KG UMS

Korelasi Antara	Nilai Korelasi	Nilai r tabel	Kesimpulan
P1 dengan Total	0,496	0,329	Valid
P2 dengan Total	0,593	0,329	Valid
P3 dengan Total	0,441	0,329	Valid
P4 dengan Total	0,395	0,329	Valid
P5 dengan Total	0,395	0,329	Valid
P6 dengan Total	0,771	0,329	Valid
P7 dengan Total	0,619	0,329	Valid
P8 dengan Total	0,443	0,329	Valid
P9 dengan Total	0,538	0,329	Valid
P10 dengan Total	0,561	0,329	Valid

Tabel 3 Hasil Uji Validitas Masyarakat Umum

Korelasi Antara	Nilai Korelasi	Nilai r tabel	Kesimpulan
P1 dengan Total	0,606	0,334	Valid
P2 dengan Total	0,542	0,334	Valid
P3 dengan Total	0,499	0,334	Valid
P4 dengan Total	0,442	0,334	Valid
P5 dengan Total	0,464	0,334	Valid
P6 dengan Total	0,382	0,334	Valid
P7 dengan Total	0,432	0,334	Valid
P8 dengan Total	0,564	0,334	Valid
P9 dengan Total	0,520	0,334	Valid
P10 dengan Total	0,448	0,334	Valid

Instrumen pernyataan dinyatakan valid jika nilai korelasi antara Pernyataan (P1-P10) lebih besar daripada nilai r tabel. Dari hasil tersebut semua instrumen pernyataan dalam kuesioner dinyatakan valid.

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Mahasiswa KG UMS

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,709	10

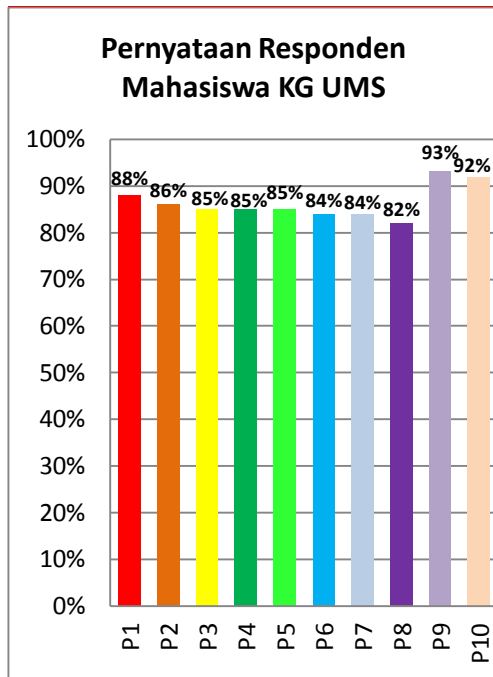
Tabel 5 Hasil Uji Reliabilitas Masyarakat Umum

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,642	10

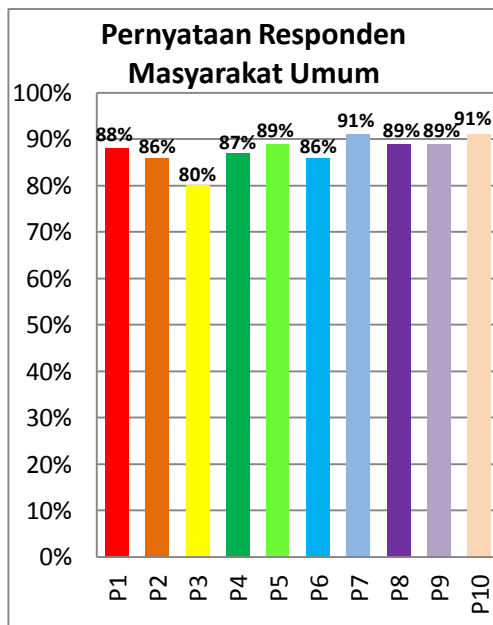
Dapat dilihat dari hasil uji reliabilitas pada mahasiswa KG UMS dan masyarakat umum bahwa Cronbach's Alpha menunjukkan angka sebesar 0,709 dan 0,642. Menurut Arikunto, nilai alpha sebesar berarti tingkat reliabel yang diuji termasuk kategori tinggi, dengan demikian hasil kuesioner mahasiswa KG UMS dan masyarakat umum memiliki reliabilitas yang tinggi dan dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

3. Hasil Perhitungan

Berikut hasil perhitungan dari kuesioner setelah melalui uji validitas dan reliabilitas yang ditampilkan dalam grafik persentase.



Gambar 17 Grafik Persentase Responden Mahasiswa KG UMS



Gambar 18 Grafik Persentase Responden Masyarakat Umum

Keterangan :

- P1 : Tampilan aplikasi digital dental anatomi menarik
- P2 : Tampilan gambar-gambar pada aplikasi cukup jelas
- P3 : Materi di dalam aplikasi ini sudah sesuai dengan materi anatomi gigi
- P4 : Materi di dalam aplikasi ini mudah untuk dipahami
- P5 : Soal latihan dan kuis membantu dalam memahami materi
- P6 : Aplikasi ini cukup interaktif
- P7 : Media player dapat berjalan dengan baik
- P8 : Aplikasi ini berjalan lancar di handphone yang digunakan
- P9 : Aplikasi ini mudah digunakan
- P10 : Aplikasi ini dapat membantu dalam menyampaikan informasi tentang anatomi gigi dan materi yang berhubungan dengannya

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu :

1. Berhasil dibuat Aplikasi Pembelajaran Digital Dental Anatomi pada Manusia berbasis Android dengan baik.
2. Berdasarkan pengujian yang dilakukan pada responden didapatkan hasil yaitu sebanyak 88% mahasiswa Kedokteran Gigi Universitas Muhammadiyah Surakarta dan masyarakat umum menyatakan aplikasi pembelajaran digital dental anatomi ini menarik, sebanyak 84% mahasiswa Kedokteran Gigi Universitas Muhammadiyah Surakarta dan 86% masyarakat umum menyatakan aplikasi pembelajaran digital dental anatomi ini interaktif, sebanyak 92% mahasiswa Kedokteran Gigi Universitas Muhammadiyah Surakarta dan 91% masyarakat umum menyatakan aplikasi pembelajaran digital dental anatomi ini dapat membantu dalam menyampaikan informasi tentang

anatomi gigi serta materi lain yang berhubungan dengannya.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini yaitu merancang dan membuat aplikasi pembelajaran digital dental anatomi pada manusia menjadi menarik, interaktif dan dapat membantu dalam menyampaikan informasi tentang anatomi gigi serta materi lain yang berhubungan dengannya kepada mahasiswa kedokteran gigi pada khususnya dan masyarakat luas pada umumnya telah berhasil dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 1993. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Harshanur, Itjingningsih Wangidjaja. 1991. "*Anatomi Gigi*". Jakarta : Buku Kedokteran EGC.
- Hurujannah, Husnul Kamila. 2011. "*E-Learning Application Biology About Human Anatomy of Body Using Java Applet and Mysql*". Universitas Gunadarma.
- Pasaribu, Rita Zahara. 2010. "*Perancangan Aplikasi Pengajaran Berbantuan Komputer Mengenai Anatomi Dan Kerusakan Mata Manusia*". Universitas Sumatera Utara.
- Riduwan. 2005. *Skala Pengukuran Variable Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Safaat, Nazruddin. 2012. "*Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*". Bandung : Informatika Bandung.
- Satyaputra, Alfa dan Eva Maulina Aritonang. 2012. "*Java for Beginners with Eclipse 4.2 Juno*". Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sefwiyanto, Arif. 2010. "*Aplikasi Multimedia Pembelajaran Anatomi Otak Menggunakan Macromedia Director MX*". STMIK AMIKOM Yogyakarta.

BIODATA PENULIS

Nama	: Dimas Yan Pradipta
Nim	: L200100074
Tempat Lahir	: Sukoharjo
Tanggal Lahir	: 14 Januari 1992
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Agama	: Islam
Pendidikan	: S1
Jurusan / Fakultas	: Teknik Informatika / Komunikasi dan Informatika
Perguruan Tinggi	: Universitas Muhammadiyah Surakarta
Alamat Rumah	: Pendeman RT 01 RW 06 Menuran, Baki, Sukoharjo
No. HP	: +6285642467212
Email	: dimasword@gmail.com