

ABSTRAK

Hertantyo Eka Adi Saputra, “*Pembuatan Aplikasi Game Crossword Puzzle Klasifikasi dan Kodefikasi Penyakit Masalah Sistem Kardiovaskuler*”, Pembimbing Bernadus Rudy Sunindya, MPH

Mata kuliah KKPMT tentang kardiovaskuler diberikan pada mahasiswa tingkat 1 dan pemahaman terhadap materi kardiovaskuler sangat sulit. Latar belakang dari penelitian adalah materi KKPMT tentang kardiovaskuler memang sulit dipahami, kesulitan dalam mengkode suatu diganosa, kurangnya jumlah latihan soal, latihan soal yang didapatkan kurang bervariasi. Sehingga mahasiswa setuju bahwa mata kuliah KKPMT tentang kardiovaskuler sulit untuk dimengerti. Rancangan penelitian menggunakan survey deskriptif. Perlakuan penelitian dengan pengimplementasian aplikasi *game crossword puzzle* klasifikasi dan kodefikasi penyakit masalah sistem kardiovaskuler terdiri dari 60 sampel. Alat dalam penelitian berupa kuesioner dengan variabel pemahaman mahasiswa terhadap aplikasi *game crossword puzzle*. Hasil dari penelitian uji user TAM didapatkan hasil rata - rata 4,1 yang berarti penilaian dari 60 mahasiswa menyatakan setuju terhadap mudah dipelajari dalam penggunaan aplikasi, user mudah masuk ke aplikasi, user mudah memahami fitur – fitur yang ada dalam aplikasi, fitur - fitur yang ada dalam aplikasi sangat bermanfaat bagi mahasiswa, user dapat memahami penggunaan aplikasi dengan cepat, tampilan aplikasi menyenangkan dan dapat dilihat dengan jelas, aplikasi ini mendukung teknologi yang lebih canggih dimasa yang akan datang, keinginan untuk belajar yang mudah dan dapat diakses dimanapun.

Kata Kunci : Pembuatan aplikasi game crossword puzzle, uji TAM

ABSTRACT

Hertantyo Eka Adi Saputra, "*Making the Crossword Game Application Puzzle Classification and Codification of Cardiovascular System Disease*", Advisor Bernadus Rudy Sunindya, MPH

KKPMT courses on cardiovascular granted to students at level 1 and the understanding of cardiovascular material very difficult. The background of the study is on cardiovascular KKPMT material are difficult to understand, the difficulty in encoding a diagnosis as, a lack of exercises, exercises that obtained less varied. So that students agree that courses on cardiovascular KKPMT difficult to understand. The study design using descriptive survey. Treatment research with the implementation of crossword puzzle game application classification and codefication disease cardiovascular system problems consist of 60 samples. Research tool is a questionnaire with variable student's understanding of the application crossword puzzle game. Results of the study TAM user test showed the average - average 4.1 meaningful assessment of 60 students agreed to easy to learn the use of the application, the user easily into applications, users easily understand the features - features that exist in the application, the features - features that No in-app very useful for students, the user can understand the use of applications with fast, fun app view and can be seen clearly, this application supports more advanced technology in the future, the desire to learn easy and can be accessed anywhere.

Keywords: Making a crossword puzzle game application, TAM test