

ABSTRAK

RANCANG BANGUN APLIKASI FITACADEMY SEBAGAI PLATFORM PEMBELAJARAN BERBASIS MICROLEARNING DENGAN METODE SCRUM

Oleh :

Puspita Kartika Sari 21102075

Dalam upaya mencapai kehidupan yang lebih baik dan berkelanjutan sesuai dengan tujuan SDGs poin 4 "Pendidikan Berkualitas", pendidikan berperan sebagai pilar fundamental yang tidak hanya memperkuat pengetahuan tetapi juga membentuk karakter dan kemampuan adaptasi terhadap tantangan zaman. Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi FitAcademy yaitu aplikasi mobile berbasis *microlearning* menggunakan kerangka kerja Flutter dan bahasa pemrograman Dart. FitAcademy dirancang untuk mengatasi masalah durasi pembelajaran digital yang panjang dengan menyajikan konten pembelajaran dalam potongan kecil yang mudah dipahami. Metode pengembangan Scrum dipilih untuk memastikan kelancaran proses dan kualitas akhir aplikasi, dengan pengujian *black-box* untuk menilai fungsionalitas dari perspektif pengguna. Penelitian ini berkontribusi pada pencapaian SDGs poin 4 dengan menyediakan platform pembelajaran yang mudah diakses, efisien, dan sesuai dengan gaya belajar individu, serta menjadi referensi bagi pengembangan aplikasi serupa di masa depan. Hasil pengujian *black-box testing* menunjukkan bahwa aplikasi telah memenuhi kelayakan fungsional secara keseluruhan dengan tingkat keberhasilan 100%. Selain itu, hasil pengujian yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa aplikasi mampu mengimplementasikan konsep pembelajaran *microlearning* secara efektif melalui pendekatan visual dan auditori.

Kata kunci : Pendidikan Berkualitas, SDGs Poin 4, *Microlearning*, Aplikasi *Mobile*, Flutter, Scrum, Pengujian *Black-box*.