



Lampiran 1. Instrumen Angket Uji *Blackbox*

**Angket Uji *Blackbox* “Pengembangan Game Labirin Berbasis
Virtual Reality Untuk Pengenalan Paribasa Bali”**

Identitas :

Nama :

Pekerjaan :

Tgl. Pengujian:

Berikan tanda centang (✓) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Menu Utama			
1	Saat aplikasi dibuka maka akan muncul <i>Splash Screen</i>		
2	Setelah <i>Splash Screen</i> akan muncul nama aplikasi “Labirin Paribasa Bali”		
Pilih Stage			
3	Saat memasuki ruangan virtual “Pilih stage” pemain dihadapkan dengan pilihan stage (stage 1, stage 2 dan stage 3)		
4	Ketika memilih stage 1, pemain berpindah ke scene labirin stage 1 dengan keterangan STAGE 1 – Sesenggakan dan Sesonggan		
5	Ketika memilih stage 2, pemain berpindah ke scene labirin stage 2 dengan keterangan STAGE 2 – Sloka dan Wewangsalan		
6	Ketika memilih stage 3, pemain berpindah ke scene labirin stage 3 dengan keterangan STAGE 3 – Bladbadan dan Sesawangan		

7	Pemain dapat mendapatkan skor dengan menatap buku pengetahuan selama beberapa detik		
8	Aplikasi dapat menampilkan informasi yang muncul dari buku pengetahuan dalam permainan		
9	Ketika menyelesaikan labirin, maka akan berpindah ke scene “Selamat anda menyelesaikan stage” dan dapat menampilkan skor akhir dan skor tertinggi		
10	Ketika pemain menghadap ke atas, maka pemain dapat kembali ke menu awal		
Cara Bermain			
11	Ketika memasuki ruangan virtual “Cara Bermain” akan menampilkan informasi cara bermain		
Nilai Tertinggi			
12	Ketika memasuki ruangan virtual “Nilai Tertinggi” dapat menampilkan informasi nilai tertinggi dari stage 1, stage 2 dan stage 3		
Tentang Aplikasi			
13	Ketika memasuki ruangan virtual “Tentang Aplikasi” dapat menampilkan informasi tentang pengembang aplikasi		
Aturan Permainan			
14	Ketika memasuki ruangan virtual “Aturan Permainan” dapat menampilkan informasi aturan permainan		
Keluar Aplikasi			
15	Ketika memasuki ruangan virtual “keluar aplikasi” maka aplikasi akan tertutup		

Saran :

Singaraja,2020

(.....)



Lampiran 2. Hasil Angket Uji *Blackbox*

Angket Uji *Blackbox* “Pengembangan Game Labirin Berbasis *Virtual Reality* Untuk Pengenalan Paribasa Bali”

Identitas :

Nama : I Wayan Eka Budi Artawan

Pekerjaan : Mahasiswa

Tgl. Pengujian : 11 Mei 2020

Berikan tanda centang (✓) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Menu Utama			
1	Saat aplikasi dibuka maka akan muncul <i>Splash Screen</i>	✓	
2	Setelah <i>Splash Screen</i> akan muncul nama aplikasi “Labirin Paribasa Bali”	✓	
Pilih Stage			
3	Saat memasuki ruangan virtual “Pilih stage” pemain dihadapkan dengan pilihan stage (stage 1, stage 2 dan stage 3)	✓	
4	Ketika memilih stage 1, pemain berpindah ke scene labirin stage 1 dengan keterangan STAGE 1 – Sesenggakan dan Sesonggan	✓	
5	Ketika memilih stage 2, pemain berpindah ke scene labirin stage 2 dengan keterangan STAGE 2 – Sloka dan Wewangsalan	✓	
6	Ketika memilih stage 3, pemain berpindah ke scene labirin stage 3 dengan keterangan STAGE 3 – Bladbadan dan Sesawangan	✓	
7	Pemain dapat mendapatkan skor dengan menatap buku pengetahuan selama beberapa detik	✓	
8	Aplikasi dapat menampilkan informasi yang muncul dari buku pengetahuan dalam permainan	✓	
9	Ketika menyelesaikan labirin, maka akan berpindah ke scene “Selamat anda menyelesaikan stage” dan dapat menampilkan skor akhir dan skor tertinggi	✓	
10	Ketika pemain menghadap ke atas, maka pemain dapat kembali ke menu awal	✓	
Cara Bermain			
11	Ketika memasuki ruangan virtual “Cara Bermain” akan menampilkan informasi cara bermain	✓	
Nilai Tertinggi			

12	Ketika memasuki ruangan virtual "Nilai Tertinggi" dapat menampilkan informasi nilai tertinggi dari stage 1, stage 2 dan stage 3	✓	
Tentang Aplikasi			
13	Ketika memasuki ruangan virtual "Tentang Aplikasi" dapat menampilkan informasi tentang pengembang aplikasi	✓	
Jalan Cerita			
14	Ketika memasuki ruangan virtual "Jalan Cerita" dapat menampilkan informasi jalan cerita tentang permainan	✓	
Keluar Aplikasi			
15	Ketika memasuki ruangan virtual "keluar aplikasi" maka aplikasi akan tertutup	✓	

Saran :

Singaraja, 11 Mei 2020



(I Wayan Eka Budi Artawan)

**Angket Uji *Blackbox* “Pengembangan Game Labirin Berbasis
Virtual Reality Untuk Pengenalan Paribasa Bali”**

Identitas :

Nama : Nyoman Jaya Wardhana

Pekerjaan : Mahasiswa

Tgl. Pengujian: 11 Mei 2020

Berikan tanda centang (✓) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Menu Utama			
1	Saat aplikasi dibuka maka akan muncul <i>Splash Screen</i>	✓	
2	Setelah <i>Splash Screen</i> akan muncul nama aplikasi “Labirin Paribasa Bali”	✓	
Pilih Stage			
3	Saat memasuki ruangan virtual “Pilih stage” pemain dihadapkan dengan pilihan stage (stage 1, stage 2 dan stage 3)	✓	
4	Ketika memilih stage 1, pemain berpindah ke scene labirin stage 1 dengan keterangan STAGE 1 – Sesenggakan dan Sesonggan	✓	
5	Ketika memilih stage 2, pemain berpindah ke scene labirin stage 2 dengan keterangan STAGE 2 – Sloka dan Wewangsalan	✓	
6	Ketika memilih stage 3, pemain berpindah ke scene labirin stage 3 dengan keterangan STAGE 3 – Bladbadan dan Sesawangan	✓	
7	Pemain dapat mendapatkan skor dengan menatap buku pengetahuan selama beberapa detik	✓	
8	Aplikasi dapat menampilkan informasi yang muncul dari buku pengetahuan dalam permainan	✓	
9	Ketika menyelesaikan labirin, maka akan berpindah ke scene “Selamat anda menyelesaikan stage” dan dapat menampilkan skor akhir dan skor tertinggi	✓	
10	Ketika pemain menghadap ke atas, maka pemain dapat kembali ke menu awal	✓	
Cara Bermain			
11	Ketika memasuki ruangan virtual “Cara Bermain” akan menampilkan informasi cara bermain	✓	
Nilai Tertinggi			

12	Ketika memasuki ruangan virtual "Nilai Tertinggi" dapat menampilkan informasi nilai tertinggi dari stage 1, stage 2 dan stage 3	✓	
Tentang Aplikasi			
13	Ketika memasuki ruangan virtual "Tentang Aplikasi" dapat menampilkan informasi tentang pengembang aplikasi	✓	
Jalan Cerita			
14	Ketika memasuki ruangan virtual "Jalan Cerita" dapat menampilkan informasi jalan cerita tentang permainan	✓	
Keluar Aplikasi			
15	Ketika memasuki ruangan virtual "keluar aplikasi" maka aplikasi akan tertutup	✓	

Saran :

Singaraja, 11 Mei 2020



(Nyoman Jaya Wardhana)



Lampiran 3. Instrumen Uji Ahli Media

Angket Penilaian Ahli Media “Pengembangan Game Labirin

Berbasis *Virtual Reality* Untuk Pengenalan Paribasa Bali”

Identitas :

Nama :

NIP :

Pekerjaan :

Tgl. Penilaian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

(Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia).

Keterangan : STS = Sangat Tidak Sesuai, TS = Tidak Sesuai, CS = Cukup Sesuai, S = Sesuai dan SS = Sangat Sesuai.

No	Fokus Penilaian	Butir Penilaian	Kesesuaian				
			STS	TS	CS	S	SS
Tampilan Aplikasi							
1	Pewarnaan	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (<i>backgorund</i>) dengan tema					
		Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (<i>background</i>)					
2	Grafis	Ketepatan ukuran, warna, dan pemilihan jenis tulisan					
		Kesesuaian tata letak menu 3D					

		Kesesuaian bentuk objek 3 Dimensi					
		Kesesuaian bentuk objek pendukung					
3	Interaktif menu dan ikon	Tersedia berbagai pilihan menu					
		Tersedia bagian menu yang dapat membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi					
Kualitas Teknis							
4	Pengoperasian Aplikasi	Aplikasi mudah digunakan					
		Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan berhentinya aplikasi					

Saran :

Singaraja,2020

(.....)

NIP :

Lampiran 4. Hasil Uji Ahli Media

1. Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D

Angket Penilaian Ahli Media “Pengembangan Game Labirin Berbasis *Virtual Reality* Untuk Pengenalan Paribasa Bali”

Identitas :

Nama : Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D
 NIP : 198211112008121001
 Pekerjaan : Dosen
 Tgl. Penilaian : 17 Maret 2020

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

(Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia).

Keterangan : STS = Sangat Tidak Sesuai, TS = Tidak Sesuai, CS = Cukup Sesuai,
 S = Sesuai dan SS = Sangat Sesuai.

No	Fokus Penilaian	Butir Penilaian	Kesesuaian				
			STS	TS	CS	S	SS
Tampilan Aplikasi							
1	Pewarnaan	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (<i>backgorund</i>) dengan tema				✓	
		Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (<i>background</i>)				✓	
2	Grafis	Ketepatan ukuran, warna, dan pemilihan jenis tulisan				✓	
		Kesesuaian tata letak menu 3D				✓	

		Kesesuaian bentuk objek 3 Dimensi				✓	
		Kesesuaian bentuk objek pendukung				✓	
3	Interaktif menu dan ikon	Tersedia berbagai pilihan menu				✓	
		Tersedia bagian menu yang dapat membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi				✓	
Kualitas Teknis							
4	Pengoperasian Aplikasi	Aplikasi mudah digunakan				✓	
		Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan berhentinya aplikasi				✓	

Saran :

Sebaiknya lebih difokuskan ke rancangan desain bagian buku paribasa Bali nya, bukan hanya gedung labirinnya.

Singaraja, 17 Maret 2020



(Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D)
 NIP. 19821111 200812 1 001



2. I Made Putrama, S.T., M.Tech.

Angket Penilaian Ahli Media “Pengembangan Game Labirin Berbasis *Virtual Reality* Untuk Pengenalan Paribasa Bali”

Identitas :

Nama : I Made Putrama.....
 NIP : 198005242014041003.....
 Pekerjaan : Dosen.....
 Tgl. Penilaian : 17-Maret-2020.....

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

(Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia).

Keterangan : STS = Sangat Tidak Sesuai, TS = Tidak Sesuai, CS = Cukup Sesuai,
 S = Sesuai dan SS = Sangat Sesuai.

No	Fokus Penilaian	Butir Penilaian	Kesesuaian				
			STS	TS	CS	S	SS
Tampilan Aplikasi							
1	Pewarnaan	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (<i>backgorund</i>) dengan tema				X	
		Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (<i>background</i>)				X	
2	Grafis	Ketepatan ukuran, warna, dan pemilihan jenis tulisan				X	
		Kesesuaian tata letak menu 3D					X

		Kesesuaian bentuk objek 3 Dimensi				X	
		Kesesuaian bentuk objek pendukung			X		
3	Interaktif menu dan ikon	Tersedia berbagai pilihan menu				X	
		Tersedia bagian menu yang dapat membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi				X	
Kualitas Teknis							
4	Pengoperasian Aplikasi	Aplikasi mudah digunakan				X	
		Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan berhentinya aplikasi					X

Saran :

- Kombinasi warna tulisan dan latar belakang kurang menarik, bisa coba kombinasi lain
- Jenis tulisan cenderung formal, bisa mencoba contoh jenis font yang umum untuk pembuatan media interaktif seperti game

Singaraja, ...Maret-17-2020



(I Made Putrama, S.T., M.Tech)
 NIP. 19800524 201404 1 003



Lampiran 5. Instrumen Uji Ahli isi

Angket Penilaian Ahli Isi “Pengembangan Game Labirin Berbasis

***Virtual Reality* Untuk Pengenalan Paribasa Bali”**

Identitas :

Nama :

NIP :

Pekerjaan :

Tgl. Penilaian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

(Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia).

Keterangan : STS = Sangat Tidak Sesuai, TS = Tidak Sesuai, CS = Cukup Sesuai, S = Sesuai dan SS = Sangat Sesuai.

No.	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1	Istilah Sesenggakan dan Sesonggan yang diberikan sudah sesuai					
2	Makna dari Sesenggakan dan Sesonggan yang diberikan sudah sesuai					
3	Istilah Sloka dan Wewangsalan yang diberikan sudah sesuai					
4	Makna dari Sloka dan Wewangsalan yang diberikan sudah sesuai					
5	Istilah Bladbadan dan Sesawangan yang diberikan sudah sesuai					

6	Makna dari Bladbadan dan Sesawangan yang diberikan sudah sesuai					
7	Aplikasi dapat memberikan wawasan tentang Paribasa Bali					

Saran :



Singaraja,2020

(.....)

NIP :

Lampiran 6. Hasil Uji Ahli Isi.

Angket Penilaian Ahli Isi "Pengembangan Game Labirin Berbasis Virtual Reality Untuk Pengenalan Paribasa Bali"

Identitas :

Nama : Dewa Ayu Desy Riani, s.Pd
 NIP :
 Pekerjaan : Penyuluh Bahasa Bali
 Tgl. Penilaian : 16 Maret 2020

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

(Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia).

Keterangan : STS = Sangat Tidak Sesuai, TS = Tidak Sesuai, CS = Cukup Sesuai, S = Sesuai dan SS = Sangat Sesuai.

No.	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1	Istilah Sesenggakan dan Sesonggan yang diberikan sudah sesuai					✓
2	Makna dari Sesenggakan dan Sesonggan yang diberikan sudah sesuai				✓	
3	Istilah Sloka dan Wewangsalan yang diberikan sudah sesuai				✓	
4	Makna dari Sloka dan Wewangsalan yang diberikan sudah sesuai				✓	
5	Istilah Bladbadan dan Sesawangan yang diberikan sudah sesuai					✓
6	Makna dari Bladbadan dan Sesawangan yang diberikan sudah sesuai				✓	

7	Informasi yang terdapat dalam aplikasi sudah sesuai				✓	
---	---	--	--	--	---	--

Saran :

- Tambahkan lebih banyak paribasa
- Isi tanda diakritik untuk membedakan \bar{e} (q) dengan e (p).

Denpasar, 16 Maret 2020



(Dewa Ayu Desy Riani S.Pd)

NIP :

Lampiran 7. Instrumen Angket Respon Pengguna

Angket Respon Pengguna “Pengembangan Game Labirin Berbasis *Virtual Reality* Untuk Pengenalan Paribasa Bali”

Identitas :

Nama :

Pekerjaan :

Umur :

Tgl. Penilaian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

(Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia).

Keterangan : STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, KS = Kurang Setuju, S = Setuju dan SS = Sangat Setuju.

No.	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
Kesesuaian Game dalam Pengenalan Paribasa Bali						
1	Saya merasa senang memainkan “ <i>Game</i> Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali” karena menarik, menyenangkan dan lebih mengenal Paribasa Bali					
2	Saya merasa perlu untuk mengetahui Paribasa Bali lebih dalam. Dengan adanya Aplikasi “ <i>Game</i> Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali” karena menarik dan dapat memberi saya					

	pengetahuan lebih tentang Paribasa Bali					
3	Saya merasa tidak puas dengan adanya aplikasi “ <i>Game</i> Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali”, karena kurangnya Paribasa Bali yang diberikan					
4	Saya lebih bisa memahami apa saja yang terdapat dalam Paribasa Bali melalui aplikasi “ <i>Game</i> Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali”					
Rintangan dalam permainan						
5	Saya memiliki kesulitan dalam memainkan “ <i>Game</i> Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali”					
6	Saya merasa puas dengan adanya aplikasi “ <i>Game</i> Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali” karena rintangan dalam permainan ini dapat saya lalui					
7	“ <i>Game</i> Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali” ini mudah dimainkan, mudah dimengerti dan mudah dipahami, karena tidak rumit dan menarik					

Manfaat “ <i>Game</i> Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali”						
8	Saya merasa kurang senang dengan adanya “ <i>Game</i> Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali” karena saya merasa bosan saat memainkannya					
9	Saya merasa senang untuk mengetahui Paribasa Bali lebih banyak karena sangat berguna dalam kehidupan sehari - hari					
10	Saya mendukung penggunaan aplikasi “ <i>Game</i> Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali” sebagai sarana untuk memperkenalkan paribasa Bali kepada masyarakat khususnya generasi muda					

Singaraja,2020

(.....)

Lampiran 8. Hasil Angket Respon Pengguna

Angket Respon Pengguna "Pengembangan Game Labirin Berbasis *Virtual Reality* Untuk Pengenalan Paribasa Bali"

Identitas :

Nama : I. Nyoman Kristian Widana
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Umur : 22
 Tgl. Penilaian : 20 MARET 2021

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

(Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia).
 Keterangan : STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, KS = Kurang Setuju,
 S = Setuju dan SS = Sangat Setuju.

No.	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
Kesesuaian Game dalam Pengenalan Paribasa Bali						
1	Saya merasa senang memainkan "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali" karena menarik, menyenangkan dan lebih mengenal Paribasa Bali				✓	
2	Saya merasa perlu untuk mengetahui Paribasa Bali lebih dalam. Dengan adanya Aplikasi "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali" karena menarik dan dapat memberi saya pengetahuan lebih tentang Paribasa Bali				✓	

3	Saya merasa tidak puas dengan adanya aplikasi “ <i>Game Labirin Berbasis Virtual Reality Untuk Pengenalan Paribasa Bali</i> ”, karena kurangnya Paribasa Bali yang diberikan	✓				
4	Saya lebih bisa memahami apa saja yang terdapat dalam Paribasa Bali melalui aplikasi “ <i>Game Labirin Berbasis Virtual Reality Untuk Pengenalan Paribasa Bali</i> ”					✓
Rintangannya dalam permainan						
5	Saya memiliki kesulitan dalam memainkan “ <i>Game Labirin Berbasis Virtual Reality Untuk Pengenalan Paribasa Bali</i> ”		✓			
6	Saya merasa puas dengan adanya aplikasi “ <i>Game Labirin Berbasis Virtual Reality Untuk Pengenalan Paribasa Bali</i> ” karena rintangannya dalam permainan ini dapat saya lalui					✓
7	“ <i>Game Labirin Berbasis Virtual Reality Untuk Pengenalan Paribasa Bali</i> ” ini mudah dimainkan, mudah dimengerti dan mudah dipahami, karena tidak rumit dan menarik					✓
Manfaat “<i>Game Labirin Berbasis Virtual Reality Untuk Pengenalan Paribasa Bali</i>”						

8	Saya merasa kurang senang dengan adanya "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali" karena saya merasa bosan saat memainkannya		✓			
9	Saya merasa senang untuk mengetahui Paribasa Bali lebih banyak karena sangat berguna dalam kehidupan sehari - hari				✓	
10	Saya mendukung penggunaan aplikasi "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali" sebagai sarana untuk memperkenalkan paribasa Bali kepada masyarakat khususnya generasi muda					✓

Singaraja, 20. Maret.....2020



(I. Nyoman Kristian (2))

**Angket Respon Pengguna “Pengembangan Game Labirin
Berbasis *Virtual Reality* Untuk Pengenalan Paribasa Bali”**

Identitas :

Nama : I Putu Surya Noyana
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Umur : 20 th
 Tgl. Penilaian : 20 Maret 2020

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

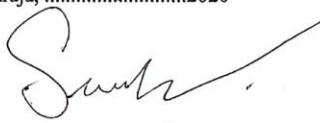
(Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia).
 Keterangan : STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, KS = Kurang Setuju,
 S = Setuju dan SS = Sangat Setuju.

No.	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
Kesesuaian Game dalam Pengenalan Paribasa Bali						
1	Saya merasa senang memainkan “ <i>Game Labirin Berbasis Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali” karena menarik, menyenangkan dan lebih mengenal Paribasa Bali				✓	
2	Saya merasa perlu untuk mengetahui Paribasa Bali lebih dalam. Dengan adanya Aplikasi “ <i>Game Labirin Berbasis Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali” karena menarik dan dapat memberi saya pengetahuan lebih tentang Paribasa Bali				✓	

3	Saya merasa tidak puas dengan adanya aplikasi "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali", karena kurangnya Paribasa Bali yang diberikan		✓			
4	Saya lebih bisa memahami apa saja yang terdapat dalam Paribasa Bali melalui aplikasi "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali"				✓	
Rintangannya dalam permainan						
5	Saya memiliki kesulitan dalam memainkan "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali"		✓			
6	Saya merasa puas dengan adanya aplikasi "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali" karena rintangannya dalam permainan ini dapat saya lalui				✓	
7	"Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali" ini mudah dimainkan, mudah dimengerti dan mudah dipahami, karena tidak rumit dan menarik				✓	
Manfaat "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali"						

8	Saya merasa kurang senang dengan adanya "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali" karena saya merasa bosan saat memainkannya		✓			
9	Saya merasa senang untuk mengetahui Paribasa Bali lebih banyak karena sangat berguna dalam kehidupan sehari - hari				✓	
10	Saya mendukung penggunaan aplikasi "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali" sebagai sarana untuk memperkenalkan paribasa Bali kepada masyarakat khususnya generasi muda				✓	

Singaraja, 20 Maret 2020


 (I Putu Surya Negara)

**Angket Respon Pengguna “Pengembangan Game Labirin
Berbasis *Virtual Reality* Untuk Pengenalan Paribasa Bali”**

Identitas :

Nama : Gede Sadra Pinandita
 Pekerjaan : Wiraswasta
 Umur : 29
 Tgl. Penilaian : 20 Maret 2020

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

(Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia).

Keterangan : STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, KS = Kurang Setuju,
 S = Setuju dan SS = Sangat Setuju.

No.	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
Kesesuaian Game dalam Pengenalan Paribasa Bali						
1	Saya merasa senang memainkan “Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali” karena menarik, menyenangkan dan lebih mengenal Paribasa Bali					✓
2	Saya merasa perlu untuk mengetahui Paribasa Bali lebih dalam. Dengan adanya Aplikasi “Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali” karena menarik dan dapat memberi saya pengetahuan lebih tentang Paribasa Bali				✓	

3	Saya merasa tidak puas dengan adanya aplikasi “ <i>Game</i> Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali”, karena kurangnya Paribasa Bali yang diberikan		√			
4	Saya lebih bisa memahami apa saja yang terdapat dalam Paribasa Bali melalui aplikasi “ <i>Game</i> Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali”					√
Rintangannya dalam permainan						
5	Saya memiliki kesulitan dalam memainkan “ <i>Game</i> Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali”		√			
6	Saya merasa puas dengan adanya aplikasi “ <i>Game</i> Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali” karena rintangannya dalam permainan ini dapat saya lalui					√
7	“ <i>Game</i> Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali” ini mudah dimainkan, mudah dimengerti dan mudah dipahami, karena tidak rumit dan menarik					√
Manfaat “<i>Game</i> Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali”						

8	Saya merasa kurang senang dengan adanya "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali" karena saya merasa bosan saat memainkannya	✓				
9	Saya merasa senang untuk mengetahui Paribasa Bali lebih banyak karena sangat berguna dalam kehidupan sehari - hari				✓	
10	Saya mendukung penggunaan aplikasi "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali" sebagai sarana untuk memperkenalkan paribasa Bali kepada masyarakat khususnya generasi muda				✓	

Singaraja,²⁰-³.....2020


 (.....Gede Sama Pinaradita.....)

**Angket Respon Pengguna “Pengembangan Game Labirin
Berbasis *Virtual Reality* Untuk Pengenalan Paribasa Bali”**

Identitas :

Nama : *1 Nischa Anggrita Chandra.*
 Pekerjaan : *Kecasa.*
 Umur : *21*
 Tgl. Penilaian : *20 Maret 2020*

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

(Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia).

Keterangan : STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, KS = Kurang Setuju,
 S = Setuju dan SS = Sangat Setuju.

No.	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
Kesesuaian Game dalam Pengenalan Paribasa Bali						
1	Saya merasa senang memainkan “ <i>Game Labirin Berbasis Virtual Reality Untuk Pengenalan Paribasa Bali</i> ” karena menarik, menyenangkan dan lebih mengenal Paribasa Bali					✓
2	Saya merasa perlu untuk mengetahui Paribasa Bali lebih dalam. Dengan adanya Aplikasi “ <i>Game Labirin Berbasis Virtual Reality Untuk Pengenalan Paribasa Bali</i> ” karena menarik dan dapat memberi saya pengetahuan lebih tentang Paribasa Bali					✓

3	Saya merasa tidak puas dengan adanya aplikasi "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali", karena kurangnya Paribasa Bali yang diberikan		✓			
4	Saya lebih bisa memahami apa saja yang terdapat dalam Paribasa Bali melalui aplikasi "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali"				✓	
Rintangannya dalam permainan						
5	Saya memiliki kesulitan dalam memainkan "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali"	✓				
6	Saya merasa puas dengan adanya aplikasi "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali" karena rintangannya dalam permainan ini dapat saya lalui				✓	
7	"Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali" ini mudah dimainkan, mudah dimengerti dan mudah dipahami, karena tidak rumit dan menarik				✓	
Manfaat "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali"						

8	Saya merasa kurang senang dengan adanya "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali" karena saya merasa bosan saat memainkannya	✓				
9	Saya merasa senang untuk mengetahui Paribasa Bali lebih banyak karena sangat berguna dalam kehidupan sehari - hari					✓
10	Saya mendukung penggunaan aplikasi "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali" sebagai sarana untuk memperkenalkan paribasa Bali kepada masyarakat khususnya generasi muda				✓	

Singaraja, ^{20 Maret}.....2020


 (Made Ayu Chandra)

**Angket Respon Pengguna “Pengembangan Game Labirin
Berbasis *Virtual Reality* Untuk Pengenalan Paribasa Bali”**

Identitas :

Nama : Andy Putra
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Umur : 22 tahun
 Tgl. Penilaian : 20/3/2019

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

(Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia).

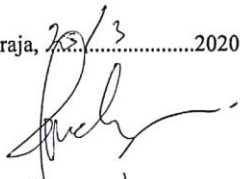
Keterangan : STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, KS = Kurang Setuju,
 S = Setuju dan SS = Sangat Setuju.

No.	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
Kesesuaian Game dalam Pengenalan Paribasa Bali						
1	Saya merasa senang memainkan “ <i>Game Labirin Berbasis Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali” karena menarik, menyenangkan dan lebih mengenal Paribasa Bali					✓
2	Saya merasa perlu untuk mengetahui Paribasa Bali lebih dalam. Dengan adanya Aplikasi “ <i>Game Labirin Berbasis Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali” karena menarik dan dapat memberi saya pengetahuan lebih tentang Paribasa Bali					✓

3	Saya merasa tidak puas dengan adanya aplikasi "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali", karena kurangnya Paribasa Bali yang diberikan	✓				
4	Saya lebih bisa memahami apa saja yang terdapat dalam Paribasa Bali melalui aplikasi "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali"					✓
Rintangannya dalam permainan						
5	Saya memiliki kesulitan dalam memainkan "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali"	✓				
6	Saya merasa puas dengan adanya aplikasi "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali" karena rintangannya dalam permainan ini dapat saya lalui					✓
7	"Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali" ini mudah dimainkan, mudah dimengerti dan mudah dipahami, karena tidak rumit dan menarik					✓
Manfaat "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali"						

8	Saya merasa kurang senang dengan adanya "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali" karena saya merasa bosan saat memainkannya	✓				
9	Saya merasa senang untuk mengetahui Paribasa Bali lebih banyak karena sangat berguna dalam kehidupan sehari - hari					✓
10	Saya mendukung penggunaan aplikasi "Game Labirin Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Paribasa Bali" sebagai sarana untuk memperkenalkan paribasa Bali kepada masyarakat khususnya generasi muda					✓

Singaraja, 20/3.....2020


 (Andy Putra.....)

Lampiran 9. Data Angket Respon Pengguna Aplikasi

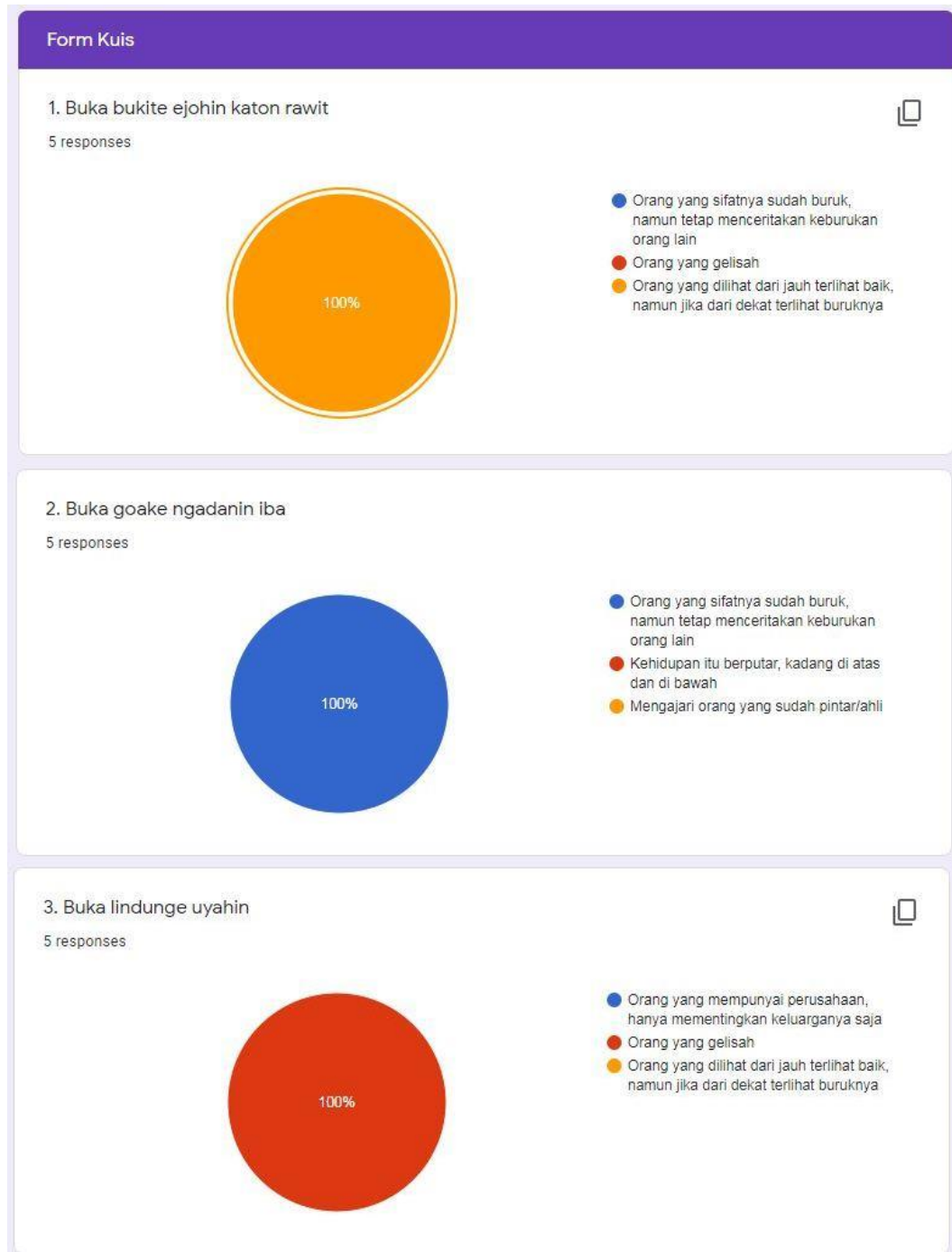
No	Nama	Pernyataan										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Gede Satria Pinandita	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	45
2	I Nym Kristian Wisnu Saputra	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	45
3	Andy Putra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
4	I Putu Surya Negara	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
5	I Putu Cintya Pradana Putra	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	45
6	Made Anggita Chandra	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	45
7	Ni Luh Putu Moni Lestari	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	42
8	I Gusti Kade Suwerken	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	45
9	I Gede Anjasmara	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	48
10	Ni Luh Gede Pasek Biomantari	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	46
11	Ni Wayan Nursarita Prasistayanti	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	47
12	Gede Thadeo Angga Kusuma	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	46
13	Nyoman Jaya Wardhana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
14	Riftika Rizawanti	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
15	Ni Luh Yunita Ekanintan Deana Putri	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	48
16	Nyoman Anggita Yutari	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	47
17	Putu Gizka Arindra Putri	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	44

18	Putu Desy Putriani W.	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	45
19	Cinby Cheyrina Anggita	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	46
20	Ketut Hartanadi Oka Putra	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	46
Jumlah		91	92	88	89	91	93	95	90	88	93	910



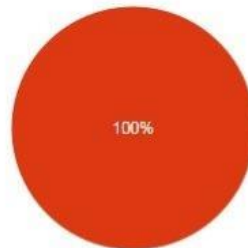
Lampiran 10. Evaluasi konten aplikasi

Google form link : <https://forms.gle/1SNpfwUpqqqJuWdR7>



4. Buka bantenne masorohan

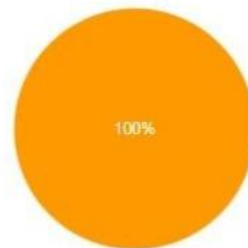
5 responses



- Kehidupan itu berputar, kadang di atas dan di bawah
- Orang yang mempunyai perusahaan, hanya mementingkan keluarganya saja
- Mengajari orang yang sudah pintar/ahli

5. Buka rodane malinder

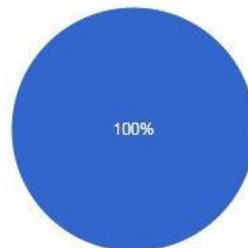
5 responses



- Mengajari orang yang sudah pintar/ahli
- Orang yang bisa mengalah, akan bertemu dengan kebaikan
- Kehidupan itu berputar, kadang di atas dan di bawah

6. Ngajahin bebek ngelangi

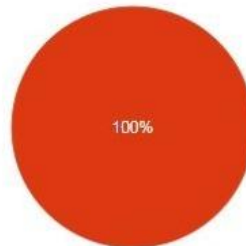
5 responses



- Mengajari orang yang sudah pintar/ahli
- Ngalih bati ilang kemulan
- Diluar terlihat baik, tapi didalam hatinya buruk

7. Liep liep lipi gadang

5 responses



- Orang yang suka pamer, akan berakhir bencana
- Seseorang yang sifatnya terlihat baik, namun sebenarnya memiliki niat yang buruk/jahat
- Seseorang yang berada dalam keadaan yang sulit

8. Kotal kutil ikut celeng

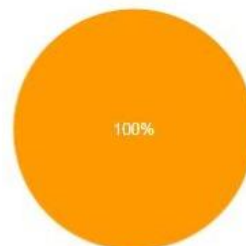
5 responses



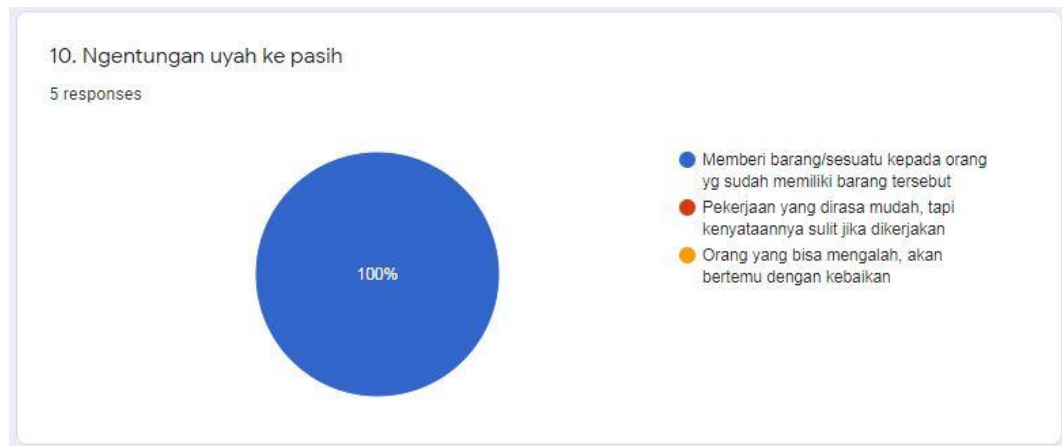
- Pekerjaan yang dirasa mudah, tapi kenyataannya sulit jika dikerjakan
- Memberi barang/sesuatu kepada orang yg sudah memiliki barang tersebut
- Orang yang bisa mengalah, akan bertemu dengan kebaikan

9. Taluh apit batu

5 responses



- Orang yang gelisah
- Orang yang dilihat dari jauh terlihat baik, namun jika dari dekat terlihat buruknya
- Seseorang yang berada dalam keadaan yang sulit



Lampiran 11. Dokumentasi



Pengisian angket oleh ahli isi lokasi : Denpasar









UNDIKSHA



Uji Respon Pengguna

