



LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Wawancara dengan Pelukis Wayang Kamasan (I Wayan Pande Sumantra)



Lampiran 2. Rubrik dan Transkrip Wawancara dengan Pelukis Wayang Kamasan (I Wayan Pande Sumantra)

Rubrik Wawancara

No	Pertanyaan Utama	Pertanyaan Tindak Lanjut	Tujuan
1	Bagaimana sejarah dan perkembangan lukisan wayang Kamasan?	Apakah ada program-program yang dilakukan untuk melestarikan seni lukis ini?	Memahami sejarah pribadi pelukis terkait lukisan wayang Kamasan
2	Apa teknik dan bahan yang digunakan dalam melukis wayang Kamasan?	Apakah semua lukisan dibuat secara <i>handmade</i> atau terdapat lukisan yang dibuat dalam bentuk cetak atau sablon?	Mengidentifikasi teknik dan bahan yang digunakan serta memastikan keaslian <i>handmade</i>
3	Apa kendala dalam memproduksi beberapa inovasi	Bagaimana anda bisa mengatasi permasalahan yang ada?	Mengetahui kendala dan hambatan dalam produksi karya lukis wayang Kamasan

	produk lukisan wayang Kamasan?		
4	Apa tantangan terbesar dalam memasarkan lukisan wayang Kamasan?	Bagaimana Anda biasanya mempromosikan karya Anda?	Mengetahui tantangan pemasaran dan cara promosi yang dilakukan
5	Apakah ada pihak lain yang membantu anda dalam melakukan aktivitas di bidang seni dan usaha?	Apa bantuan yang diberikan?	Mengetahui pihak yang berpartisipasi membantu pelukis dalam bidang seni dan usaha.
6	Bagaimana pandangan Anda tentang penggunaan teknologi dalam mempromosikan lukisan?	Apakah Anda pernah menggunakan media sosial atau platform <i>online</i> untuk promosi?	Memahami sikap pelukis terhadap teknologi dalam hal promosi
7	Apa inovasi terbaru yang paling diminati pasar?	Apa jenis lukisan yang paling banyak dijual saat ini?	Mengetahui inovasi dan tren dalam penjualan lukisan wayang Kamasan

Transkrip Wawancara

Waktu Wawancara : 23 September 2023

Lokasi Wawancara : Rumah Wayang Kamasan (Sinar Pande), Desa Kamasan, Klungkung

Narasumber : I Wayan Pande Sumantra

Jabatan : Pelukis Wayang Kamasan

Hasil Wawancara

Penulis : Selamat siang bapak, apakah benar dengan bapak I Wayan Pande Sumantra? Terima kasih sudah bersedia untuk diwawancarai. Mungkin sebagai gambaran awal tentang lukisan wayang Kamasan, bisa diceritakan bagaimana sejarah dan perkembangan lukisan wayang Kamasan?

Narasumber : Selamat siang, iya benar saya I Wayan Pande Sumantra selaku pelukis wayang Kamasan, mungkin saya ceritakan sedikit tentang perkembangan lukisan wayang Kamasan. Lukisan ini berkembang pada masa Kerajaan Klungkung, di mana lukisan wayang Kamasan tumbuh dan berkembang dari Desa Kamasan, Klungkung, Bali. Di mana teknik melukis wayang Kamasan masih menggunakan teknik tradisional yang diwariskan dari masa ke masa dan menjadi tradisi yang harus dipertahankan.

Penulis : Selama ini apakah ada program yang dijalankan untuk melestarikan lukisan wayang Kamasan?

Narasumber : Selama ini banyak program yang dijalankan, salah satunya saya membuka sanggar menggambar dan mewarnai lukisan wayang Kamasan yang ditunjukkan kepada anak-anak.

Penulis : Baik, pertanyaan berikutnya apakah semua lukisan dibuat secara *handmade* atau terdapat juga yang menggunakan proses cetak/sablon?

Narasumber : lukisan yang dibuat murni dilakukan secara *handmade* dengan alat dan bahan tradisional, tetapi banyak oknum yang membuat lukisan wayang Kamasan menggunakan teknik sablon dan menjiplak motif lukisan Wayang kamasan yang dibuat secara *handmade*.

Penulis : Apakah terdapat kendala dalam produksi lukisan wayang Kamasan?

Narasumber : Terdapat beberapa kendala yang dialami di antaranya pewarna alami lukisan wayang Kamasan yang saat ini sulit untuk dicari lagi, sehingga opsi yang digunakan adalah menggunakan pewarna buatan.

Penulis : Apa tantangan terbesar dalam memasarkan lukisan wayang Kamasan?

Narasumber : Tantangan terbesar adalah menjangkau pasar yang lebih luas. Sebagian besar promosi masih melalui kerjasama dengan hotel dan guide. Media sosial dan *platform online* belum dimanfaatkan secara optimal karena keterbatasan dalam menguasai media tersebut.

Penulis : Apakah ada pihak yang membantu bapak untuk membina usaha dan seni khususnya untuk membantu dalam pemasaran?

Narasumber : Pihak yang biasanya mengadakan pelatihan terkait pemasaran dan promosi salah satunya adalah rumah BUMN Klungkung yang sering mendatangkan narasumber untuk membina pelaku usaha di bidang seni. Salah satunya saya dan anak yang sering ikut.

Penulis : Dari pelatihan menggunakan media sosial untuk promosi, apakah bapak sudah mengimplementasikannya dan apakah tertarik untuk melakukan promosi dengan bantuan teknologi?

Narasumber : Saya sudah mulai menggunakan Facebook dan Instagram, tapi masih belajar. Saya juga pernah mencoba memasukkan produk di marketplace *online*, tetapi belum banyak

Penulis : Apakah terdapat inovasi dari perkembangan lukisan wayang Kamasan?

Narasumber : Terdapat lukisan wayang Kamasan yang diimplementasikan ke dalam peralatan seperti *keben Bali* (tempat sajen umat Hindu), *tedung Bali*, kipas, tas, dan *umbul-umbil*

Penulis : Produk lukisan wayang Kamasan apa yang banyak dijual?

Narasumber : Biasanya yang banyak dipesan adalah lukisan yang digunakan sebagai interior, salah satunya projek di pasar Klungkung untuk menghias plafon. Selain itu lukisan wayang Kamasan juga digunakan untuk pajangan di kantor, lobby, ruang rapat, sekolah, kampus, bangunan bersejarah dan lainnya.

Penulis : Baik Pak, sekian pertanyaan dari saya. Saya ucapkan terima kasih karena bapak telah bersedia meluangkan waktu untuk saya wawancarai.

Narasumber : Baik sama-sama.



Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara dengan Supervisor Rumah BUMN Klungkung (Ni Ketut Sri Widianti, SE)



Lampiran 4. Rubrik dan Transkrip Wawancara dengan Ni Ketut Sri Widianti, SE

Rubrik Wawancara

No	Pertanyaan Utama	Pertanyaan Tindak Lanjut	Tujuan
1	Apa tujuan utama dari dibangunnya Rumah BUMN (RB) di Desa Kamasan?	Apa saja bentuk bantuan yang diberikan oleh RB Klungkung?	Memahami tujuan dan peran RB Klungkung dalam mendukung pekerja seni dan UMKM
2	Pelatihan apa saja yang diberikan oleh RB Klungkung kepada seniman dan pelaku UMKM?	Apakah pelatihan tersebut mencakup penggunaan media sosial untuk promosi?	Mengetahui jenis pelatihan yang diberikan dan fokus pada penggunaan teknologi
3	Apa kendala yang dihadapi dalam	Bagaimana dampak dari kendala tersebut terhadap para pelukis?	Mengidentifikasi kendala yang

	pelaksanaan program pelatihan teknologi?		dihadapi dan dampaknya
4	Bagaimana perkembangan para pelukis setelah mendapatkan pelatihan?	Apakah program tersebut dinilai berhasil?	Mengetahui keberhasilan program yang dijalankan.
5	Apakah ada upaya khusus dari Rumah BUMN Klungkung untuk mempromosikan lukisan wayang Kamasan?	Apakah upaya tersebut berjalan dengan baik?	Mengetahui program lanjutan untuk memasarkan produk lukisan wayang Kamasan dari Rumah BUMN

Transkrip Wawancara

Waktu Wawancara : 29 Juli 2024

Lokasi Wawancara : Rumah BUMN Klungkung

Narasumber : Ni Ketut Sri Widianti, SE

Jabatan : Fasilitator Rumah BUMN Klungkung

Hasil Wawancara

Penulis : Selamat pagi kak, sebelumnya mohon maaf mengganggu waktunya, perkenalkan saya Dimas mahasiswa prodi Pendidikan Teknik Informatika, Undiksha. Tujuan saya disini untuk meminta informasi dan data terkait program-program yang dilaksanakan oleh Rumah BUMN Klungkung, guna untuk melengkapi informasi penelitian yang saya ambil.

Narasumber : Selamat pagi, perkenalkan saya Sri selaku fasilitator dari Rumah BUMN Klungkung. Silakan informasi apa yang dibutuhkan dik?

Penulis : Sebelumnya boleh saya minta informasi atau penjelasan tentang tujuan utama didirikannya Rumah BUMN Klungkung ini kak?

Narasumber : Tujuan dari dibangunnya Rumah BUMN itu membantu pekerja seni dan pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) dalam menjalankan aktivitas seni dan usaha. RB Klungkung berperan sebagai pusat data dan informasi serta sebagai pusat edukasi, pengembangan dan digitalisasi UKM. Selain itu, kita juga ada 5 peran dik, nanti bisa dilihat pada PPT yang kami kirimkan.



Penulis : Berarti dapat disimpulkan bawa tujuan dari Rumah BUMN adalah untuk membantu pekerja seni UMKM dalam menjalankan aktivitas seni dan usahanya ya kak?

Narasumber : Iya benar, kita tidak hanya berfokus ke bidang seni saja tetapi usaha lain seperti penyedia jasa dan lainnya.

Penulis : Kalau Rumah BUMN itu sendiri pernah mengadakan pelatihan tidak kak kepada UMKM dan pengrajin?

Narasumber : Kita pernah mengadakan pelatihan tentang *marketplace*, *google my bussines*, katalog, WA bisnis dan lainnya yang berkaitan dengan marketing.

Penulis : Apakah kendala utama pelukis pada kegiatan *marketing*? Apakah penguasaan teknologinya sangat kurang?

Narasumber : Ya itu merupakan salah satu kendala yang dialami, karena pelukis atau pelaku UMKM sudah lanjut usia dan kurang maksimal dalam menguasai teknologi. Nah solusinya adalah dengan mengundang anak atau kerabat pelukis untuk mengikuti pelatihan dibidang *marketing*. Tetapi terdapat kendala terkait anak atau kerabat pelukis yang tidak semua mau terjun dibidang seni khususnya membantu dalam *marketing* di media sosial. Oleh karena itu susah untuk mencari generasi penerus melanjutkan usaha dibidang seni ini.

Penulis : Bagaimana untuk regenerasi pelukisnya kak?

Narasumber : Untuk regenerasi pelukis susah untuk dicari saat ini karena kebanyakan anak muda sekarang berkecimpung di dunia pariwisata sebagai karyawan dan berangkat keluar sebagai TKI. Ada juga yang disini, tetapi masih belum mau untuk melanjutkan profesi dibidang seni ini. Begitupun dengan sanggar lukis yang dibuka oleh pak Pande, katanya semakin sedikit anak-anak yang datang.

Penulis : Kembali lagi terkait pelatihan yang pernah dilakukan kak, apakah dari pihak Rumah BUMN memiliki data atau bukti pelatihan yang pernah dilakukan? Khususnya pelatihan terkait media promosi.

Narasumber : Untuk informasi pelatihan yang kami lakukan itu terdapat pada Instagram Rumah BUMN Klungkung, bisa di cek pamflet pelatihannya.



Penulis : Setelah adanya pelatihan yang dilakukan apakah pelukis melanjutkan atau menerapkan ilmu yang didapatkan?

Narasumber : Iya pelukis menerapkan ilmu yang didapatkan dengan membuat Instagram dan *marketplace*. Untuk di Instagram dan *marketplace* misalnya sudah berjalan tetapi belum optimal.

Penulis : Apakah ada upaya khusus dari Rumah BUMN Klungkung untuk membantu pelukis dalam mempromosikan lukisan wayang Kamasan?

Narasumber : Ada, dulu lukisan dari pak Pande kita ikutsertakan pada pameran di Jakarta dan produknya juga sudah kita pajang di bandara Soekarno-Hatta. Kita juga memiliki Kerjasama dengan berbagai pihak, salah

satunya Bank BPD Klungkung mereka mempromosikan produk-produk UMKM juga. Selain itu kita dari Rumah BUMN Klungkung juga mempromosikan produk UMKM dengan membuat paket hampers RB dari produk-produk UMKM disini.

Penulis : Baik kak, terima kasih banyak atas informasi yang diberikan untuk melengkapi informasi terkait penelitian saya. Untuk itu sekali lagi terima kasih telah meluangkan waktunya dan mohon maaf jika terdapat kata atau perbuatan yang kurang baik.

Narasumber : Baik sama-sama.



Lampiran 5. Dokumentasi Validasi Instrumen Uji Ahli Isi dan Diskusi Desain Galeri dengan Para Pelukis



Lampiran 6. Instrumen Uji *Blackbox* Kebenaran Proses Pengguna

**ANGKET UJI BLACKBOX KEBENARAN PROSES PENGGUNA
PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK GALERI
VIRTUAL LUKISAN WAYANG KAMASAN**

Petunjuk :

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Saat <i>website</i> dibuka akan muncul <i>splash screen</i> sebelum menuju ke menu utama		
2	Ketika masuk pada tampilan menu utama, makan akan menampilkan 3 tombol, yaitu tombol galeri virtual lukisan wayang Kamasan, tombol informasi dan tombol pengaturan.		
3	Jika tombol informasi dipilih, maka akan muncul halaman informasi pengembang dan tombol panduan.		
4	Jika pengguna memilih tombol panduan, maka akan menampilkan panduan menggunakan galeri virtual.		
5	Jika tombol pengaturan dipilih, maka akan menampilkan pengaturan bahasa pada <i>website</i> .		
6	Pengguna dapat mengganti bahasa <i>website</i> sesuai dengan kebutuhannya.		
7	Jika tombol galeri virtual lukisan wayang Kamasan dipilih, maka akan menampilkan gambar dan nama dari beberapa pelukis.		
8	Pengguna dapat memilih pelukis melalui <i>icon</i> panah yang menuju kesamping kanan dan kiri.		
9	Jika gambar dan nama pelukis diklik maka pengguna akan diarahkan pada tampilan katalog dari pelukis yang dipilih.		
10	Pengguna dapat melihat beberapa produk menggunakan <i>scrollbar</i> .		
11	Jika tombol AR Portal di klik, maka akan menampilkan <i>pop-up</i> informasi panduan dasar menggunakan galeri virtual		
12	Jika pengguna mengklik <i>pop-up</i> atau tampilan sekitarnya, maka kamera akan terbuka.		
13	Jika pengguna menargetkan titik poin, maka portal akan muncul.		

**ANGKET UJI BLACKBOX FORM PELUKIS
PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK GALERI
VIRTUAL LUKISAN WAYANG KAMASAN**

Petunjuk :

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Pelukis dapat <i>login</i> menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar.		
2	Pelukis tidak dapat <i>login</i> menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah.		
3	Jika pelukis memilih tombol tambah, maka tabel baru akan muncul pada <i>form</i> .		
4	Jika pelukis memilih tombol edit pada tabel tertentu, maka tabel akan dapat diubah dari gambar, harga dan deskripsi.		
5	Jika pelukis memilih tombol hapus, maka tabel akan hilang atau terhapus pada <i>form</i> .		
6	Jika pelukis menambah, mengedit dan menghapus sesuai dengan format data yang ditentukan pada <i>form</i> , maka akan muncul <i>pop-up</i> yang menampilkan data berhasil di tambah/edit/hapus.		
7	Jika pelukis menambah, mengedit dan menghapus tidak sesuai dengan format data yang ditentukan pada <i>form</i> , maka akan muncul <i>pop-up</i> yang menampilkan data tidak berhasil di tambah/edit/hapus.		
8	Jika pelukis menekan tombol edit pada <i>form</i> galeri virtual, maka gambar lukisan dapat diperbarui berdasarkan urutan tabel.		
9	Jika pelukis mengedit gambar lukisan sesuai dengan format data yang ditentukan pada <i>form</i> , maka akan muncul <i>pop-up</i> yang menampilkan data berhasil di edit.		
10	Jika pelukis mengedit gambar lukisan tidak sesuai dengan format data yang ditentukan pada <i>form</i> , maka akan muncul <i>pop-up</i> yang menampilkan data tidak berhasil di edit.		

ANGKET UJI BLACKBOX FORM ADMIN
PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK GALERI
VIRTUAL LUKISAN WAYANG KAMASAN

Petunjuk :

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Admin dapat <i>login</i> menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar.		
2	Admin tidak dapat <i>login</i> menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah.		
3	Jika admin memilih tombol tambah, maka tabel baru akan muncul pada <i>form</i> .		
4	Jika admin memilih tombol edit pada tabel tertentu, maka tabel akan dapat diubah dari gambar dan deskripsi pelukis.		
5	Jika admin memilih tombol hapus, maka tabel akan hilang atau terhapus pada <i>form</i> .		
6	Jika admin menambah, mengedit dan menghapus sesuai dengan format data yang ditentukan pada <i>form</i> , maka akan muncul <i>pop-up</i> yang menampilkan data berhasil di tambah/edit/hapus.		
7	Jika admin menambah, mengedit dan menghapus tidak sesuai dengan format data yang ditentukan pada <i>form</i> , maka akan muncul <i>pop-up</i> yang menampilkan data tidak berhasil di tambah/edit/hapus.		

ANGKET UJI WHITEBOX
PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK GALERI
VIRTUAL LUKISAN WAYANG KAMASAN

Petunjuk :

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

No	Bagian Pengujian	Unit Implementasi	Penjelasan Unit Implementasi	Kesesuaian	
				Sesuai	Tidak Sesuai
1	Halaman Utama				
2	Daftar Pelukis				
3	Detail Pelukis				
4	AR Portal Pelukis				
5	Mengubah Pengaturan Bahasa				
6	Login				
7	Dashboard Admin				
8	Admin: Daftar Pelukis				
11	Admin: Menghapus Akun Pelukis				
12	Dashboard Pelukis				
13	Pelukis: Daftar Produk yang Dijual				
14	Pelukis: Menambahkan Produk yang Dijual				
16	Pelukis: Menghapus Produk				
17	Pelukis: Daftar Lukisan AR (lukisan yang				

	ditampilkan di Ruang AR)				
18	Pelukis: Menambahkan Lukisan AR				
20	Pelukis: Menghapus Lukisan AR				
21	Pelukis: Memperbarui Profil				



INSTRUMEN UJI AHLI ISI
PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK GALERI
VIRTUAL LUKISAN WAYANG KAMASAN

Nama Penguji :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk :

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Keterangan skala penilaian:

1. Tidak valid
2. Kurang valid
3. Cukup valid
4. Valid

Pernyataan:

No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
A. Kelayakan Isi					
1.	Menampilkan secara jelas produk lukisan wayang Kamasan.				
2.	Menginformasikan secara tepat profil pelukis wayang Kamasan.				
3.	Kelengkapan informasi katalog terkait produk lukisan wayang Kamasan.				
B. Kesesuaian Visual					
4.	Komposisi lukisan wayang Kamasan ditampilkan secara detail.				

5.	Kesesuaian tampilan lukisan wayang Kamasan dengan objek 3 dimensi dalam Galeri Virtual Lukisan Wayang Kamasan.				
6.	Tata letak lukisan wayang Kamasan menghasilkan visual yang menarik.				
C. Penyajian					
7.	Galeri virtual lukisan wayang Kamasan mudah untuk digunakan.				
8.	Kesesuaian penyajian konten pada <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan sesuai dengan tujuan pengembangan <i>website</i> .				

Saran:

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Lingkarilah opsi berikut!

PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK GALERI VIRTUAL LUKISAN WAYANG KAMASAN

1. Layak uji coba media tanpa revisi
2. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Semarang, _____
Ahli isi

(.....)

Lampiran 11. Hasil Uji Ahli Isi (Ni Ketut Sri Widianti)

INSTRUMEN UJI AHLI ISI
PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK GALERI
VIRTUAL LUKISAN WAYANG KAMASAN

Nama Penguji : NI KETUT SRI WIDIANTI, S.E
Pekerjaan : FACILITATOR PUNAH BUMN KLUNGKUNG
Tanggal Pengujian : 16 DESEMBER 2024

Petunjuk :

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Keterangan skala penilaian:

1. Tidak valid
2. Kurang valid
3. Cukup valid
4. Valid

Pernyataan:

No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
A. Kelayakan Isi					
1.	Menampilkan secara jelas produk lukisan wayang Kamasan.				✓
2.	Menginformasikan secara tepat profil pelukis wayang Kamasan.				✓
3.	Kelengkapan informasi katalog terkait produk lukisan wayang Kamasan.				✓
B. Kesesuaian Visual					
4.	Komposisi lukisan wayang Kamasan ditampilkan secara detail.				✓
5.	Kesesuaian tampilan lukisan wayang Kamasan dengan objek 3 dimensi dalam Galeri Virtual Lukisan Wayang Kamasan.				✓
6.	Tata letak lukisan wayang Kamasan menghasilkan visual yang menarik.				✓

C. Penyajian					
7.	Galeri virtual lukisan wayang Kamasan mudah untuk digunakan.				✓
8.	Kesesuaian penyajian konten pada <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan sesuai dengan tujuan pengembangan <i>website</i> .				✓

Saran:

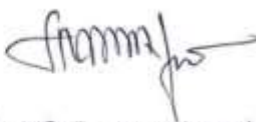
Website galeri virtual lukisan wayang Kamasan ini memiliki kecan yang menarik, dan bisa menubuhkan calon customer untuk mengetahui lebih detail mengenai wayang Kamasan. Semoga Para pengrajin yang sudah difasilitasi bisa memanfaatkan website ini dengan maksimal. Disetiap lukisan agar diberikan keterangan/cerita ~~dan~~ di setiap lukisan yang dibuat. Di website 3D ini agar bisa menampilkan lebih banyak produk, bukan hanya lukisan dinding saja, karena banyak produk turunan yang dikembangkan ramun tetap mempertahankan ciri khas dari wayang Kamasan.

Lingkirlah opsi berikut!

PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK GALERI VIRTUAL LUKISAN WAYANG KAMASAN

- ① Layak uji coba media tanpa revisi
2. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Semarang, 16 DESEMBER 2024
Ahli isi


NI KETUT SRI WIDIYANTI, SE

Lampiran 12. Hasil Uji Ahli Isi (I Wayan Pande Sumantra)

INSTRUMEN UJI AHLI ISI
PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK GALERI
VIRTUAL LUKISAN WAYANG KAMASAN

Nama Penguji : IWAYAN PANDE SUMANTRA
 Pekerjaan : PELUKIS WAYANG KAMASAN
 Tanggal Pengujian : 16 DESEMBER 2024

Petunjuk :

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Keterangan skala penilaian:

1. Tidak valid
2. Kurang valid
3. Cukup valid
4. Valid

Pernyataan:

No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
A. Kelayakan Isi					
1.	Menampilkan secara jelas produk lukisan wayang Kamasan.				✓
2.	Menginformasikan secara tepat profil pelukis wayang Kamasan.				✓
3.	Kelengkapan informasi katalog terkait produk lukisan wayang Kamasan.				✓
B. Kesesuaian Visual					
4.	Komposisi lukisan wayang Kamasan ditampilkan secara detail.				✓
5.	Kesesuaian tampilan lukisan wayang Kamasan dengan objek 3 dimensi dalam Galeri Virtual Lukisan Wayang Kamasan.				✓
6.	Tata letak lukisan wayang Kamasan menghasilkan visual yang menarik.				✓

C. Penyajian					
7.	Galeri virtual lukisan wayang Kamasan mudah untuk digunakan.				✓
8.	Kesesuaian penyajian konten pada <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan sesuai dengan tujuan pengembangan <i>website</i> .				✓

Saran:

.....

.....

.....

.....


Kesimpulan:

Lingkarilah opsi berikut!

**PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK GALERI
VIRTUAL LUKISAN WAYANG KAMASAN**

- ① Layak uji coba media tanpa revisi
2. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Semarang, 16 DESEMBER 2024
Ahli isi


(INSAYAN) Pande Sumantoro

INSTRUMEN UJI MEDIA
PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK GALERI
VIRTUAL LUKISAN WAYANG KAMASAN

Nama Penguji :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk :

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Keterangan skala penilaian:

1. Tidak valid
2. Kurang valid
3. Cukup valid
4. Valid

Pernyataan:

No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian Visual					
1.	Tampilan lukisan wayang Kamasan sesuai dengan lingkungan objek 3 dimensi.				
2.	Visualisasi ruangan 3 dimensi pada galeri virtual lukisan wayang Kamasan dapat memberikan gambaran penggunaan lukisan wayang Kamasan pada setting ruang nyata.				
3.	Antarmuka <i>website</i> yang dikembangkan menarik.				
4.	Antarmuka <i>website</i> yang dikembangkan mudah untuk digunakan.				

5.	Desain antarmuka pada <i>website</i> berkaitan dengan tema lukisan wayang Kamasan.				
6.	Desain objek 3 dimensi menarik pada galeri virtual lukisan wayang Kamasan.				
7.	Panduan penggunaan galeri virtual lukisan wayang Kamasan sesuai saat diimplementasikan.				
B. Kesuaian Audio					
8.	Penambahan <i>audio</i> narator sesuai dengan informasi yang disampaikan.				
C. Kesesuaian Informasi Profil Pelukis					
9.	Informasi pelukis wayang Kamasan ditampilkan dengan menarik.				

Saran:

.....

Kesimpulan:

Lingkarilah opsi berikut!

**PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK GALERI
 VIRTUAL LUKISAN WAYANG KAMASAN**

1. Layak uji coba media tanpa revisi
2. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Singaraja,
 Ahli Media

(.....)

Lampiran 14. Hasil Uji Ahli Media Pertama (I Ketut Andika Pradnyana)

INSTRUMEN UJI MEDIA
PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK GALERI
VIRTUAL LUKISAN WAYANG KAMASAN

Nama Penguji : I Ketut Andika Pradnyana
 Pekerjaan : Dosen Pendidikan Teknik Informatika
 Tanggal Pengujian : 13/12/2024

Petunjuk :

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Keterangan skala penilaian:

1. Tidak valid
2. Kurang valid
3. Cukup valid
4. Valid

Pernyataan:

No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian Visual					
1.	Tampilan lukisan wayang Kamasan sesuai dengan lingkungan objek 3 dimensi.				✓
2.	Visualisasi ruangan 3 dimensi pada galeri virtual lukisan wayang Kamasan dapat memberikan gambaran penggunaan lukisan wayang Kamasan pada setting ruang nyata.				✓
3.	Antarmuka <i>website</i> yang dikembangkan menarik.			✓	
4.	Antarmuka <i>website</i> yang dikembangkan mudah untuk digunakan.				✓
5.	Desain antarmuka pada <i>website</i> berkaitan dengan tema lukisan wayang Kamasan.			✓	
6.	Desain objek 3 dimensi menarik pada galeri virtual lukisan wayang Kamasan.				✓

7.	Panduan penggunaan galeri virtual lukisan wayang Kamasan sesuai saat diimplementasikan.				✓
B. Kesuaian Audio					
8.	Penambahan <i>audio</i> narator sesuai dengan informasi yang disampaikan.				✓
C. Kesesuaian Informasi Profil Pelukis					
9.	Informasi pelukis wayang Kamasan ditampilkan dengan menarik.				✓

Saran:

- Panduan diperbaiki
- Tampilkan informasi pelukis di perbaiki
- Icon setting dan informasi di perbaiki

Kesimpulan:

Lingkarilah opsi berikut!

**PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK GALERI
VIRTUAL LUKISAN WAYANG KAMASAN**

1. Layak uji coba media tanpa revisi
- ② Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Singaraja, 13/12/2024
Ahli Media

Arif
Ketut Anrita Pradnyana

Lampiran 15. Hasil Uji Ahli Media Kedua (I Ketut Andika Pradnyana)

INSTRUMEN UJI MEDIA
PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK GALERI
VIRTUAL LUKISAN WAYANG KAMASAN

Nama Penguji : I Ketut Andika Pradnyana
 Pekerjaan : Dosen Pendidikan Teknik Informatika
 Tanggal Pengujian : 18/12/2024

Petunjuk :

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Keterangan skala penilaian:

1. Tidak valid
2. Kurang valid
3. Cukup valid
4. Valid

Pernyataan:

No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian Visual					
1.	Tampilan lukisan wayang Kamasan sesuai dengan lingkungan objek 3 dimensi.				✓
2.	Visualisasi ruangan 3 dimensi pada galeri virtual lukisan wayang Kamasan dapat memberikan gambaran penggunaan lukisan wayang Kamasan pada setting ruang nyata.				✓
3.	Antarmuka <i>website</i> yang dikembangkan menarik.				✓
4.	Antarmuka <i>website</i> yang dikembangkan mudah untuk digunakan.				✓
5.	Desain antarmuka pada <i>website</i> berkaitan dengan tema lukisan wayang Kamasan.				✓
6.	Desain objek 3 dimensi menarik pada galeri virtual lukisan wayang Kamasan.				✓

7.	Panduan penggunaan galeri virtual lukisan wayang Kamasan sesuai saat diimplementasikan.				✓
B. Kesuaian Audio					
8.	Penambahan <i>audio</i> narator sesuai dengan informasi yang disampaikan.				✓
C. Kesesuaian Informasi Profil Pelukis					
9.	Informasi pelukis wayang Kamasan ditampilkan dengan menarik.				✓

Saran:

.....
.....
.....

Kesimpulan:

Lingkarilah opsi berikut!

**PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK GALERI
VIRTUAL LUKISAN WAYANG KAMASAN**

1. Layak uji coba media tanpa revisi
2. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Singaraja, 12 Desember 2024
Ahli Media


(.....Ketut Anika Pratiyana.....)

Lampiran 16. Hasil Uji Ahli Media Pertama (Ketut Nova Wirya Dinata)

INSTRUMEN UJI MEDIA
PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK GALERI
VIRTUAL LUKISAN WAYANG KAMASAN

Nama Penguji : Ketut Nova Wirya Dinata
 Pekerjaan : Creator CV. Bello Pasia
 Tanggal Pengujian : 13-12-2024

Petunjuk :

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Keterangan skala penilaian:

1. Tidak valid
2. Kurang valid
3. Cukup valid
4. Valid

Pernyataan:

No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian Visual					
1.	Tampilan lukisan wayang Kamasan sesuai dengan lingkungan objek 3 dimensi.				✓
2.	Visualisasi ruangan 3 dimensi pada galeri virtual lukisan wayang Kamasan dapat memberikan gambaran penggunaan lukisan wayang Kamasan pada setting ruang nyata.				✓
3.	Antarmuka <i>website</i> yang dikembangkan menarik.			✓	
4.	Antarmuka <i>website</i> yang dikembangkan mudah untuk digunakan.				✓
5.	Desain antarmuka pada <i>website</i> berkaitan dengan tema lukisan wayang Kamasan.				✓
6.	Desain objek 3 dimensi menarik pada galeri virtual lukisan wayang Kamasan.				✓

7.	Panduan penggunaan galeri virtual lukisan wayang Kamasan sesuai saat diimplementasikan.				✓
B. Kesuaian Audio					
8.	Penambahan <i>audio</i> narator sesuai dengan informasi yang disampaikan.				✓
C. Kesesuaian Informasi Profil Pelukis					
9.	Informasi pelukis wayang Kamasan ditampilkan dengan menarik.			✓	

Saran:

Detail katalog -> tampilan kembali: gambar High quality

.....

.....

Kesimpulan:

Lingkarilah opsi berikut!

PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK GALERI VIRTUAL LUKISAN WAYANG KAMASAN

1. Layak uji coba media tanpa revisi
- ② Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Singaraja, 13 Desember 2024
Ahli Media



(Ketut M. Wirya Dinata)

Lampiran 17. Hasil Uji Ahli Media Kedua (Ketut Nova Wirya Dinata)

INSTRUMEN UJI MEDIA
PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK GALERI
VIRTUAL LUKISAN WAYANG KAMASAN

Nama Penguji : Ketut Nova Wirya Dinata
 Pekerjaan : Creator CV. Belle Desain
 Tanggal Pengujian : 18/12/2024

Petunjuk :

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Keterangan skala penilaian:

1. Tidak valid
2. Kurang valid
3. Cukup valid
4. Valid

Pernyataan:

No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian Visual					
1.	Tampilan lukisan wayang Kamasan sesuai dengan lingkungan objek 3 dimensi.				✓
2.	Visualisasi ruangan 3 dimensi pada galeri virtual lukisan wayang Kamasan dapat memberikan gambaran penggunaan lukisan wayang Kamasan pada setting ruang nyata.				✓
3.	Antarmuka <i>website</i> yang dikembangkan menarik.				✓
4.	Antarmuka <i>website</i> yang dikembangkan mudah untuk digunakan.				✓
5.	Desain antarmuka pada <i>website</i> berkaitan dengan tema lukisan wayang Kamasan.				✓
6.	Desain objek 3 dimensi menarik pada galeri virtual lukisan wayang Kamasan.				✓

7.	Panduan penggunaan galeri virtual lukisan wayang Kamasan sesuai saat diimplementasikan.				✓
B. Kesuaian Audio					
8.	Penambahan <i>audio</i> narator sesuai dengan informasi yang disampaikan.				✓
C. Kesesuaian Informasi Profil Pelukis					
9.	Informasi pelukis wayang Kamasan ditampilkan dengan menarik.				✓

Saran:

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Lingkarilah opsi berikut!

**PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK GALERI
VIRTUAL LUKISAN WAYANG KAMASAN**

1. Layak uji coba media tanpa revisi
2. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Singaraja, 18 Desember 2024
Ahli Media



(Ketut Nawa Wirya Dinata.)

Lampiran 18. Instrumen Uji Respon Pengguna

**INSTRUMEN UJI RESPON PENGGUNA
PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK GALERI
VIRTUAL LUKISAN WAYANG KAMASAN**

Nama Penguji :

Umur :

Pekerjaan :

Tanggal pengujian :

Petunjuk ;

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk dimaksud, silakan mengisi kuisisioner berikut ini. Kuisisioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada di antara atribut merepresentasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi Anda.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah atau benar!

(To assess or evaluate the product, please complete the following questionnaire. The questionnaire consists of pairs of meaningfully contrasting attributes that can represent the product. The circles between the attributes represent gradations between the opposing attributes. You can express your agreement with the attributes by selecting the circle that is closer to your impression.

Your opinion is very important. Please note: there are no wrong or right answers!)

Contoh Pengisian (Example of filling) :

atraktif	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif
attractive	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	unattractive

Form Penilaian Respon Pengguna

1	Apa yang Anda rasakan saat menggunakan <i>augmented reality</i> portal pada galeri virtual untuk menampilkan produk lukisan wayang Kamasan? (<i>How did you feel about using the augmented reality portal on the virtual gallery to display Kamasan puppet painting products?</i>)							
	Menyusahkan (<i>Annoying</i>)	1 ○	2 ○	3 ○	4 ○	5 ○	6 ○	7 ○
2	Menurut Anda secara keseluruhan bagaimana Informasi pada panduan dalam menggunakan galeri virtual? (<i>Overall, how would you rate the information on the guide to using the virtual gallery?</i>)							
	Tidak dapat dipahami (<i>Not Understandable</i>)	1 ○	2 ○	3 ○	4 ○	5 ○	6 ○	7 ○
3	Bagaimana tampilan antarmuka dari <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan? (<i>What is the interface of the Kamasan wayang painting virtual gallery website?</i>)							
	Kreatif (<i>Creative</i>)	1 ○	2 ○	3 ○	4 ○	5 ○	6 ○	7 ○
4	Penggunaan Fitur atau Fungsi yang terdapat pada <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan? (<i>Use of Features or Functions contained in the Kamasan wayang painting virtual gallery website?</i>)							
	Mudah dipelajari (<i>Easy to learn</i>)	1 ○	2 ○	3 ○	4 ○	5 ○	6 ○	7 ○
5	Menurut Anda galeri virtual lukisan wayang Kamasan berbasis <i>augmented reality</i> portal memiliki manfaat langsung terhadap promosi produk lukisan wayang Kamasan? (<i>Do you think the virtual gallery of Kamasan wayang paintings based on augmented reality portal has direct benefits to the promotion of Kamasan wayang painting products?</i>)							
	Bermanfaat (<i>Valuable</i>)	1 ○	2 ○	3 ○	4 ○	5 ○	6 ○	7 ○
6	Apa yang Anda rasakan saat menggunakan <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan? (<i>How do you feel when using the Kamasan wayang painting virtual gallery website?</i>)							
	Membosankan (<i>Boring</i>)	1 ○	2 ○	3 ○	4 ○	5 ○	6 ○	7 ○
7	Menurut Anda bagaimana tampilan dari <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan? (<i>How do you think the Kamasan wayang painting virtual gallery website looks like?</i>)							
	Tidak menarik (<i>Not Interesting</i>)	1 ○	2 ○	3 ○	4 ○	5 ○	6 ○	7 ○
8								

	Menurut Anda hasil <i>output website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan dapat diduga atau tidak? (<i>Do you think the output of the Kamasan wayang painting virtual gallery website is predictable or not?</i>)								
	Tak dapat diprediksi (<i>Unpredictable</i>)	1	2	3	4	5	6	7	Dapat diprediksi (<i>Predictable</i>)
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
9	Menurut Anda bagaimana kecepatan akses <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan baik dalam memberikan respon? (<i>How do you think the access speed of the Kamasan wayang painting virtual gallery website is good in providing responses?</i>)								
	Cepat (<i>fast</i>)	1	2	3	4	5	6	7	Lambat (<i>slow</i>)
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
10	Menurut Anda, apakah galeri virtual berbasis <i>augmented reality</i> portal merupakan media yang sering anda temui? (<i>Do you think augmented reality portal-based virtual galleries are a medium that you often encounter?</i>)								
	Berdaya cipta/Jarang ditemui (<i>Inventive</i>)	1	2	3	4	5	6	7	Konvensional/Sering ditemui (<i>Conventional</i>)
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
11	Menurut Anda <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan mendukung atau menghambat Anda dalam mengakses produk lukisan secara detail? (<i>Do you think the Kamasan wayang painting virtual gallery website supports or hinders you in accessing detailed painting products?</i>)								
	Menghalangi (<i>Obstructive</i>)	1	2	3	4	5	6	7	Mendukung (<i>Supportive</i>)
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
12	Secara keseluruhan, bagaimana impresi Anda terhadap <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan? (<i>Overall, what is your impression of the Kamasan wayang painting virtual gallery website?</i>)								
	Baik (<i>Good</i>)	1	2	3	4	5	6	7	Buruk (<i>Bad</i>)
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
13	Apakah anda merasa <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan rumit untuk digunakan? (<i>Do you find the Kamasan wayang painting virtual gallery website complicated to use?</i>)								
	Rumit (<i>Complicated</i>)	1	2	3	4	5	6	7	Sederhana (<i>Easy</i>)
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
14	Apakah anda menikmati waktu ketika menggunakan <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan? (<i>Do you enjoy your time when using the Kamasan wayang painting virtual gallery website?</i>)								
	Tidak disukai (<i>Unlikeable</i>)	1	2	3	4	5	6	7	Menggembirakan (<i>Pleasing</i>)
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
15	Bagaimana perbandingan kegunaan <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan dengan menggunakan media promosi seperti media sosial? (<i>How does the usability of the Kamasan wayang painting virtual gallery website compare with using promotional media such as social media?</i>)								

	Lazim (<i>Usual</i>)	1	2	3	4	5	6	7	Terdepan (<i>Leading Edge</i>)
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
16	Apakah <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan nyaman saat digunakan? (<i>Is the Kamasan wayang painting virtual gallery website application convenient to use?</i>)								
	Tidak Nyaman (<i>Unpleasant</i>)	1	2	3	4	5	6	7	Nyaman (<i>Pleasant</i>)
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
17	Apakah selama menggunakan <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan, Anda merasa terkendali dalam berinteraksi dengan Objek-objek? (<i>While using the Kamasan wayang painting virtual gallery website, did you feel in control of interacting with the objects?</i>)								
	Aman (<i>Secure</i>)	1	2	3	4	5	6	7	Tidak Aman (<i>Not Secure</i>)
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
18	Apakah <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan menstimulasi Anda untuk digunakan dalam membeli produk lukisan wayang Kamasan? (<i>Does the Kamasan wayang painting virtual gallery website stimulate you to use it to purchase Kamasan wayang painting products?</i>)								
	Memotivasi (<i>Motivating</i>)	1	2	3	4	5	6	7	Tidak memotivasi (<i>Demotivating</i>)
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
19	Menurut Anda, apakah <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan sudah memiliki hal-hal yang sesuai dengan ekspetasi pengguna? (<i>In your opinion, does the Kamasan wayang painting virtual gallery website already have things that match the user's expectations?</i>)								
	Memenuhi Ekspetasi (<i>Meets Expectations</i>)	1	2	3	4	5	6	7	Tidak memenuhi ekspetasi (<i>Does not meet expectations</i>)
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
20	Menurut Anda, apakah dengan <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan sudah efisien dalam membantu memberikan gambaran awal tentang lukisan wayang Kamasan? (<i>Do you think the Kamasan wayang painting virtual gallery website is efficient in helping to provide an initial overview of Kamasan wayang paintings?</i>)								
	Tidak efisien (<i>Inefficient</i>)	1	2	3	4	5	6	7	Efisien (<i>Efficient</i>)
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
21	Apakah <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan sudah menampilkan secara jelas panduan dan tampilan terkait komposisi lukisan? (<i>Has the Kamasan wayang painting virtual gallery website clearly displayed guidelines and displays related to painting composition?</i>)								
	Jelas (<i>Clear</i>)	1	2	3	4	5	6	7	Membingungkan (<i>Confusing</i>)
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
22									

	Apakah dengan menggunakan <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan Anda merasa mudah dan praktis membayangkan bagaimana lukisan wayang Kamasan digunakan pada setting ruang nyata? (<i>Do you find it easy to imagine how Kamasan wayang paintings are used in a real space setting by using the virtual gallery website?</i>)								
	Tidak praktis (<i>Impractical</i>)	1	2	3	4	5	6	7	Praktis (<i>Practical</i>)
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
23	Menurut Anda, bagaimana pengaturan menu atau penempatan fitur dari <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan? (<i>What do you think of the menu organization or feature placement of the Kamasan wayang painting virtual gallery website?</i>)								
	Terorganisir (<i>Organized</i>)	1	2	3	4	5	6	7	Berantakan (<i>Cluttered</i>)
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
24	Menurut Anda apakah <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan secara keseluruhan memiliki daya tarik menyenangkan? (<i>Do you think the Kamasan wayang painting virtual gallery website as a whole has a pleasant appeal?</i>)								
	Atraktif (<i>Attractive</i>)	1	2	3	4	5	6	7	Tidak Atraktif (<i>Unattractive</i>)
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
25	Bagaimana kesan Anda dalam melihat UI (User Interface) <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan? (<i>What is your impression of the UI (User Interface) of the Kamasan wayang painting virtual gallery website?</i>)								
	Ramah pengguna (<i>Friendly</i>)	1	2	3	4	5	6	7	Tidak ramah pengguna (<i>Unfriendly</i>)
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
26	Apakah anda merasa <i>website</i> galeri virtual lukisan wayang Kamasan Inovatif untuk media promosi? (<i>Do you find the Kamasan wayang painting virtual gallery website innovative for promotional media?</i>)								
	Konservatif (<i>Conservative</i>)	1	2	3	4	5	6	7	Inovatif (<i>Innovative</i>)
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

Lampiran 19 Formulir Uji Respon Pengguna

**INSTRUMEN UJI RESPON
PENGGUNA PENGEMBANGAN
AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK
GALERI VIRTUAL
LUKISAN WAYANG KAMASAN (USER
RESPONSE TEST INSTRUMENT FOR THE
DEVELOPMENT OF AUGMENTED
REALITY PORTAL FOR VIRTUAL GALLERY
OF KAMASAN WAYANG PAINTINGS)**

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk digitalisasi lukisan wayang kamasan berikut ini, kuisisioner terdiri dari pasangan atribut berlabel belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Langkah-langkah yang harus di antara atribut merepresentasikan gradasi antar atribut yang berlabel belakang. Anda dapat merealisasikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang ada diikut dengan input Anda.

Perhatikan Anda sangat penting. Mohon diperhatikan, tidak ada jawaban salah atau benar!

(To assess or evaluate the product, please complete the following questionnaire. The questionnaire consists of pairs of meaningfully contrasting attributes that can represent the product. The circles between the attributes represent gradations between the opposing attributes. You can increase your agreement with the attributes by selecting the circle that is closest to your impression. Your opinion is very important. Please note: there are no wrong or right answers!)

idnagranedite13@gmail.com (Ganti email)

idnagranedite13@gmail.com (Ganti email)

Tidak dibagikan

* Menunjukkan preferensi yang lebih tinggi

Contoh Pengisian (Example of filling):

atraktif	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif
attractive	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	unattractive

Nama Pengisi (Examiner Name) *

Jawaban Anda

Umur (Age) *

Jawaban Anda

Pekerjaan (Jobs) *

Jawaban Anda

Tanggal Pengujian (Testing Date) *

Tinapan

dd/mm/yyyy

Apa yang Anda rasakan saat menggunakan augmented reality portal pada galeri virtual untuk menampilkan produk lukisan wayang Kamasan? (How did you feel about using the augmented reality portal on the virtual gallery to display Kamasan puppet painting products?)

1 2 3 4 5 6 7

Menyusahkan (Annoying) Menyenangkan (Enjoyable)

Menurut Anda secara keseluruhan bagaimana informasi pada panduan dalam menggunakan galeri virtual? (Overall, how would you rate the information on the guide to using the virtual gallery?)

1 2 3 4 5 6 7

Tidak dapat dipahami (Not Understandable) Dapat dipahami (Understandable)

Bagaimana tampilan antarmuka dari website galeri virtual lukisan wayang Kamasan? (What is the interface of the Kamasan wayang painting virtual gallery website?) *

1 2 3 4 5 6 7

Kreatif (Creative) Monoton (Dull)

Penggunaan Fitur atau Fungsi yang terdapat pada website galeri virtual lukisan wayang Kamasan? (Use of Features or Functions contained in the Kamasan wayang painting virtual gallery website?) *

1 2 3 4 5 6 7

Mudah dipelajari (Easy to learn) Sulit dipelajari (Difficult to learn)

Menurut Anda galeri virtual lukisan wayang Kamasan berbasis augmented reality portal memiliki manfaat langsung terhadap promosi produk lukisan wayang Kamasan? (Do you think the virtual gallery of Kamasan wayang paintings based on augmented reality portal has direct benefits to the promotion of Kamasan wayang painting products?) *

1 2 3 4 5 6 7

Bermanfaat (Valuable) Kurang Bermanfaat (Inferior)

Ada yang Anda rasakan saat menggunakan website galeri virtual lukisan wayang Kamasan? (How do you feel when using the Kamasan wayang painting virtual gallery website?) *

1 2 3 4 5 6 7

Membosankan (Boring) Mengasyikkan (exciting)

Menurut Anda bagaimana tampilan dari website galeri virtual lukisan wayang Kamasan? (How do you think the Kamasan wayang painting virtual gallery website looks like?) *

1 2 3 4 5 6 7

Tidak menarik (Not interesting) Menarik (interesting)

Menurut Anda hasil output website galeri virtual lukisan wayang Kamasan dapat diduga atau tidak? (Do you think the output of the Kamasan wayang painting virtual gallery website is predictable or not?) *

1 2 3 4 5 6 7

Tak dapat diprediksi (Unpredictable) Dapat diprediksi (Predictable)

Menurut Anda bagaimana kecepatan akses website galeri virtual lukisan wayang Kamasan baik dalam memberikan respon? (How do you think the access speed of the Kamasan wayang painting virtual gallery website is good in providing responses?) *

1 2 3 4 5 6 7

Cepat (Fast) Lambat (Slow)

Menurut Anda, apakah galeri virtual berbasis augmented reality portal merupakan media yang sering anda temui? (Do you think augmented reality portal-based virtual galleries are a medium that you often encounter?) *

1 2 3 4 5 6 7

Berdaya cipta./Jarang ditemui (Inventive) Konvensional./Sering ditemui (Conventional)

Menurut Anda website galeri virtual lukisan wayang Kamasan mendukung atau menghambat Anda dalam mengakses produk lukisan secara detail? (Do you think the Kamasan wayang painting virtual gallery website supports or hinders you in accessing detailed painting products?) *

1 2 3 4 5 6 7

Menghambat (Obstructive) Mendukung (Supportive)

Secara keseluruhan, bagaimana impresi Anda terhadap website galeri virtual lukisan wayang Kamasan? (Overall, what is your impression of the Kamasan wayang painting virtual gallery website?) *

1 2 3 4 5 6 7

Baik (Good) Buruk (Bad)

Apakah anda merasa website galeri virtual lukisan wayang Kamasan rumit untuk digunakan? (Do you find the Kamasan wayang painting virtual gallery website complicated to use?) *

1 2 3 4 5 6 7

Rumit (Complicated) Sederhana (Easy)

Apakah anda menikmati waktu ketika menggunakan website galeri virtual lukisan wayang Kamasan? (Do you enjoy your time when using the Kamasan wayang painting virtual gallery website?) *

1 2 3 4 5 6 7

Tidak disukai (Unlikeable) Menggembirakan (Pleasing)

Bagaimana perbandingan ketepatan website galeri virtual lukisan wayang Kamasan dengan menggunakan media promosi seperti media sosial? (How does the usability of the Kamasan wayang painting virtual gallery website compare with using promotional media such as social media?) *

1 2 3 4 5 6 7

Lain (Less) Tepat (More) (Right/True)

Apakah website galeri virtual lukisan wayang Kamasan nyaman saat digunakan? (Is the Kamasan wayang painting virtual gallery website application convenient to use?) *

1 2 3 4 5 6 7

Tidak Nyaman (Displeasant) Nyaman (Pleasant)

Apakah selama menggunakan website galeri virtual lukisan wayang Kamasan, Anda merasa terkendali dalam berinteraksi dengan Objek-objek? (While using the Kamasan wayang painting virtual gallery website, did you feel in control of interacting with the objects?) *

1 2 3 4 5 6 7

Amat (Secure) Tidak Aman (Not Secure)

Apakah website galeri virtual lukisan wayang Kamasan menstimulasi Anda untuk digunakan dalam membeli produk lukisan wayang Kamasan? (Does the Kamasan wayang painting virtual gallery website stimulate you to use it to purchase Kamasan wayang painting products?) *

1 2 3 4 5 6 7

Memotivasi (Motivating) Tidak memotivasi (Demotivating)

Menurut Anda, apakah website galeri virtual lukisan wayang Kamasan sudah memiliki hal-hal yang sesuai dengan eksptasi pengguna? (In your opinion, does the Kamasan wayang painting virtual gallery website already have things that match the user's expectations?) *

1 2 3 4 5 6 7

Memenuhi Eksptasi (Meets Expectations) Tidak memenuhi eksptasi (Does not meet expectations)

Menurut Anda, apakah dengan website galeri virtual lukisan wayang Kamasan sudah efisien dalam membantu memberikan gambaran awal tentang lukisan wayang Kamasan? (Do you think the Kamasan wayang painting virtual gallery website is efficient in helping to provide an initial overview of Kamasan wayang paintings?) *

1 2 3 4 5 6 7

Tidak efisien (Inefficient) Efisien (Efficient)

Apakah website galeri virtual lukisan wayang Kamasan sudah menampilkan secara jelas panduan dan tampilan terkait komposisi lukisan? (Has the Kamasan wayang painting virtual gallery website clearly displayed guidelines and displays related to painting composition?)

1 2 3 4 5 6 7

Jelas (Clear) Membingungkan (Confusing)

Apakah dengan menggunakan website galeri virtual lukisan wayang Kamasan Anda merasa mudah dan praktis membayangkan bagaimana lukisan wayang Kamasan digunakan pada setting ruang nyata? (Do you find it easy to imagine how Kamasan wayang paintings are used in a real space setting by using the virtual gallery website?)

1 2 3 4 5 6 7

Tidak yakin (Uncertain) Pasti (Certain)

Menurut Anda, bagaimana pengaturan menu atau penempatan fitur dari website galeri virtual lukisan wayang Kamasan? (What do you think of the menu organization or feature placement of the Kamasan wayang painting virtual gallery website?)

1 2 3 4 5 6 7

Terorganisir (Organized) Berantakan (Cluttered)

Menurut Anda apakah website galeri virtual lukisan wayang Kamasan secara keseluruhan memiliki daya tarik menyenangkan? (Do you think the Kamasan wayang painting virtual gallery website as a whole has a pleasant appeal?)

1 2 3 4 5 6 7

Asaif (Attractive) Tidak Asaif (Unattractive)

Bagaimana kesan Anda dalam melihat UI (User Interface) website galeri virtual lukisan wayang Kamasan? (What is your impression of the UI (User Interface) of the Kamasan wayang painting virtual gallery website?)

1 2 3 4 5 6 7

Resah pengguna (Frustrating) Tidak resah pengguna (Unfrustrating)

Apakah anda merasa website galeri virtual lukisan wayang Kamasan inovatif untuk media promosi? (Do you find the Kamasan wayang painting virtual gallery website innovative for promotional media?)

1 2 3 4 5 6 7

Konservatif (Conservative) Inovatif (Innovative)

0/100 Kerangka Format



Lampiran 20 Data Responden

No	Timestamp	Nama Penguji	Umur
1	12/19/2024 19:51:06	I Gusti Lanang Agung Raditya Putra	35
2	12/26/2024 15:19:00	I Wayan Pardi	34
3	12/27/2024 10:31:52	Kadek Tio Ananda	20
4	12/27/2024 10:34:10	I Komang Kajeng Dirja Reynaldi	20
5	12/27/2024 10:45:50	I Wayan Andika Pradana	20
6	12/27/2024 10:51:26	Putu Agus Hendri Wiartawan	21
7	12/27/2024 12:34:59	Ni Putu Ayu Kusuma Dewi	21
8	12/27/2024 12:41:51	Luh Devi Clarayanti	34
9	12/27/2024 12:51:31	Nyoman Dana	36
10	12/27/2024 15:24:19	Ni Putu Era Marsakawati	41
11	12/28/2024 8:11:56	Beva Aryas	28
12	12/28/2024 10:04:00	Andre Setyo	33
13	12/28/2024 11:36:40	Andi Faiz	24
14	12/28/2024 11:43:10	Nila Erika	24
15	12/28/2024 15:18:47	Abdul zaini majid	23
16	12/29/2024 14:34:54	Bima Satya	23
17	12/29/2024 14:45:22	Ahmad maulana	43
18	1/1/2025 11:00:06	Nila Erika	23
19	1/1/2025 11:12:33	Billy Andreas	42
20	1/1/2025 11:15:58	Jepri	32
21	1/1/2025 11:22:05	Ristayani	28
22	1/1/2025 11:44:52	Dewi Soraya	22
23	1/1/2025 22:48:02	Wira Talib	36
24	1/1/2025 22:56:36	Faizal Luna	28
25	1/1/2025 23:03:29	Ratna Puspita	42
26	1/1/2025 23:06:56	Dwi Kurnia	44
27	1/3/2025 14:17:43	Audrey	52
28	1/3/2025 14:20:35	Asthon	20
29	1/3/2025 14:27:22	Oliv	43
30	1/3/2025 16:34:20	Putu Nila Mawarni	52
31	1/3/2025 16:37:25	Ahmad Syahrul	35
32	1/4/2025 11:14:35	Lavrov	19
33	1/4/2025 12:35:16	Arif Aditya	-
34	1/4/2025 16:45:34	Tirtayasa	43
35	1/4/2025 16:48:14	Intan Dewi	39
36	1/4/2025 16:53:02	Dewa hendra	-
37	1/4/2025 16:59:27	Made ariasa	48
38	1/6/2025 9:42:04	Henry Darsini	32
39	1/6/2025 9:50:48	Firmansyah	23
40	1/17/2025 17:49:49	Agus Darsana	25

Lampiran 21 Data Responden UEQ

Res	Items																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
R1	6	7	1	2	1	7	7	5	2	1	7	1	6	6	7	6	2	1	1	6	2	6	1	1	1	7
R2	7	6	1	2	1	6	6	6	2	1	7	1	6	7	6	7	2	2	2	7	2	6	2	2	1	6
R3	7	6	2	1	2	7	5	6	3	1	6	1	6	6	6	6	2	1	1	7	1	6	2	1	1	7
R4	7	6	2	1	2	7	6	6	2	1	6	2	6	6	5	6	2	2	2	6	2	6	1	3	1	7
R5	6	6	1	2	2	6	7	6	1	1	6	1	6	6	7	6	2	2	2	7	2	6	2	2	2	6
R6	7	6	2	2	1	6	5	6	2	1	6	2	7	6	6	6	1	2	2	6	2	6	2	2	1	7
R7	7	6	1	2	1	5	6	7	1	2	6	2	6	6	6	5	1	1	3	6	2	6	2	2	1	6
R8	7	7	1	2	1	6	7	7	3	2	6	2	6	7	6	5	2	1	3	6	1	6	2	1	3	6
R9	6	7	2	3	1	6	7	6	3	2	6	2	6	6	6	7	1	1	3	6	2	6	2	2	1	7
R10	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R11	6	7	2	1	2	7	7	6	3	1	6	2	6	6	7	6	2	1	2	6	1	6	2	1	1	6
R12	6	7	1	2	1	6	7	7	2	1	6	1	6	6	6	7	1	1	2	6	1	6	2	2	1	7
R13	6	6	1	2	2	6	6	7	1	1	6	1	5	6	6	7	1	1	2	5	1	6	2	2	1	7
R14	6	7	1	3	3	6	6	6	2	1	6	2	6	6	6	5	2	1	3	6	2	6	2	3	2	6
R15	7	6	1	1	2	6	6	7	1	2	2	1	6	6	6	7	1	2	2	6	2	6	2	2	1	6
R16	7	6	1	2	1	6	6	5	1	2	7	1	6	7	6	7	1	1	2	6	2	6	1	2	1	7
R17	7	6	2	3	4	5	6	6	3	2	6	2	6	6	6	6	1	2	2	6	2	6	3	3	2	6
R18	6	5	1	2	2	6	6	7	1	2	6	1	7	6	2	6	1	1	2	6	2	6	1	1	2	7
R19	6	6	1	1	2	6	7	7	3	2	6	2	6	6	7	6	1	1	3	6	1	6	2	2	1	6
R20	6	7	1	3	3	6	7	6	1	1	5	2	5	6	6	6	1	1	3	7	1	5	2	2	1	7
R21	7	5	1	2	1	7	6	5	4	1	7	1	6	6	7	6	2	1	2	6	1	7	1	2	2	6
R22	7	6	2	1	1	6	7	5	2	1	6	1	6	7	6	7	1	2	2	7	2	6	2	2	2	6
R23	7	6	1	2	3	7	6	5	3	1	6	2	5	7	6	7	1	1	3	6	2	7	3	1	1	6
R24	7	6	1	2	1	6	5	5	3	2	7	1	6	6	6	7	1	2	3	7	1	6	2	1	1	6
R25	7	6	1	2	1	6	7	6	3	1	6	2	6	7	5	7	1	1	2	6	2	7	1	3	1	7
R26	7	6	2	1	2	6	7	5	2	1	7	2	6	7	6	7	1	2	2	6	1	6	1	2	1	6
R27	6	7	1	2	3	5	6	5	3	2	6	2	5	6	6	5	1	1	3	6	2	6	1	2	2	6
R28	7	6	1	2	3	5	6	6	3	1	6	2	6	7	6	5	2	1	3	6	1	6	3	2	1	6
R29	6	7	3	2	1	5	5	6	2	2	6	1	6	6	7	6	1	2	3	6	1	7	2	2	1	7
R30	7	6	1	2	1	6	7	6	2	2	7	1	6	7	6	7	2	1	3	6	2	6	1	2	1	6
R31	7	6	1	2	2	6	7	7	2	1	6	1	6	7	6	7	1	2	2	6	1	7	2	1	1	6
R32	6	7	2	3	1	6	7	5	3	1	7	1	6	7	7	6	1	2	1	6	1	6	3	2	1	7
R33	6	7	1	2	2	6	7	7	2	1	6	2	7	7	5	6	1	1	2	7	2	6	2	1	2	6
R34	7	6	1	2	1	6	6	7	2	1	5	2	7	6	6	7	1	2	3	6	1	6	3	1	2	7
R35	7	6	1	2	1	6	7	5	1	1	6	1	7	6	6	7	2	1	3	6	1	6	2	1	1	6
R36	6	7	1	2	2	6	7	6	1	2	6	1	5	6	5	6	1	2	1	6	1	6	2	1	2	6
R37	7	6	1	2	1	6	7	6	3	1	6	1	7	6	7	6	2	2	3	7	1	6	2	2	3	6
R38	7	6	1	2	1	6	7	6	2	2	6	1	6	7	6	6	1	2	1	6	2	6	2	2	1	6
R39	6	7	1	2	1	6	7	7	2	1	6	1	6	7	6	7	1	2	1	6	2	6	1	2	1	6
R40	6	7	1	1	3	5	5	7	2	2	6	2	6	6	6	7	1	2	2	7	1	7	2	3	3	7

Lampiran 22 Konversi Nilai Responden UEQ

Res	Items																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
R1	2	3	3	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	
R2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2
R3	3	2	2	3	2	3	1	2	1	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3
R4	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	1	3	3
R5	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2
R6	3	2	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3
R7	3	2	3	2	3	1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	3	3	1	2	2	2	2	2	3	2
R8	3	3	3	2	3	2	3	3	1	2	2	2	2	3	2	1	2	3	1	2	3	2	2	3	1	2
R9	2	3	2	1	3	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	2	2	2	2	3	3
R10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R11	2	3	2	3	2	3	3	2	1	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2
R12	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3
R13	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	3	2	1	3	2	2	2	3	3
R14	2	3	3	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2
R15	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	-2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2
R16	3	2	3	2	3	2	2	1	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3
R17	3	2	2	1	0	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2
R18	2	1	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	-2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3
R19	2	2	3	3	2	2	3	3	1	2	2	2	2	2	3	2	3	3	1	2	3	2	2	2	3	2
R20	2	3	3	1	1	2	3	2	3	3	1	2	1	2	2	2	3	3	1	3	3	1	2	2	3	3
R21	3	1	3	2	3	3	2	1	0	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2
R22	3	2	2	3	3	2	3	1	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2
R23	3	2	3	2	1	3	2	1	1	3	2	2	1	3	2	3	3	3	1	2	2	3	1	3	3	2
R24	3	2	3	2	3	2	1	1	1	2	3	3	2	2	2	3	3	2	1	3	3	2	2	3	3	2
R25	3	2	3	2	3	2	3	2	1	3	2	2	2	3	1	3	3	3	2	2	2	3	3	1	3	3
R26	3	2	2	3	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2
R27	2	3	3	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	3	3	1	2	2	2	3	2	2	2
R28	3	2	3	2	1	1	2	2	1	3	2	2	2	3	2	1	2	3	1	2	3	2	1	2	3	2
R29	2	3	1	2	3	1	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	1	2	3	3	2	2	3	3
R30	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	1	2	2	2	3	2	3	2
R31	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2
R32	2	3	2	1	3	2	3	1	1	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	1	2	3	3
R33	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	1	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2
R34	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	1	2	3	2	2	3	3	2	1	2	3	2	1	3	2	3
R35	3	2	3	2	3	2	3	1	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	1	2	3	2	2	3	3	2
R36	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	1	2	1	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2
R37	3	2	3	2	3	2	3	2	1	3	2	3	3	2	3	2	2	2	1	3	3	2	2	2	1	2
R38	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2
R39	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2
R40	2	3	3	3	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	1	1	3

Lampiran 23. Dokumentasi Uji Ahli Isi



Lampiran 24. Dokumentasi Uji Ahli Media



Lampiran 25. Dokumentasi Uji Respon Pengguna



