

LAMPIRAN-LAMPIRAN





Lampiran 1. Surat keterangan dan ijin melakukan penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571
Laman <http://fik.undiksha.ac.id>

Singaraja, 23 Agustus 2023

Nomor : 496/UN48.11.5/KM/2023
Perihal : Permohonan Surat Pencarian Data
Lampiran :-

Yth. Dekan FTK
Universitas Pendidikan Ganesha
Di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi yang dilaksanakan oleh saudara mahasiswa:

Nama : Rizky Kurniawan
NIM : 1815051058
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika/ Teknik Informatika
Instansi yang dituju : Dinas Kebudayaan Kabupaten Buleleng
Data yang dibutuhkan : terkait monumen jagaraga

Bersama ini kami mohonkan kepada Bapak untuk berkenan memfasilitasi kebutuhan data untuk Tugas Akhir / Skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan Teknik Informatika,

Dr. Luh Jom Erawati Dewi, S.T., M.Pd.
NIP. 197606252001122001

Lampiran 2. Angket observasi

ANGKET PENELITIAN

**Pengembangan Aplikasi Location Based Augmented Reality Monumen Perang
Jageraga Identitas Responden**

Nama :

Alamat :

Petunjuk:

- a) Kuisioner ini dibuat dalam rangka penelitian Skripsi Mahasiswa.
 - b) Pilih pada salah satu jawaban.
 - c) Jawablah pertanyaan dengan jujur.
1. Apakah Anda sering berkunjung ke Monumen Perang Jageraga?
 - a) Ya
 - b) Tidak
 2. Apakah Anda mengetahui sejarah singkat tentang Monumen Perang Jageraga?
 - a) Ya
 - b) Tidak
 3. Apakah Anda mengetahui apa saja koleksi yang di miliki oleh Monumen Perang Jageraga?
 - a) Ya
 - b) Tidak
 4. Apakah menurut Anda perlukah sebuah Digitalisasi untuk Monumen Perang Jageraga sebagai konservasi warisan budaya dan inovasi dalam menarik wisatawan?
 - a) Ya
 - b) Tidak
 5. Apakah menurut anda mengenai konservasi warisan budaya di Monumen Perang Jageraga perlu dilakukan dalam menarik minat wisatawan? (Jika Iya tuliskan iya dengan pendapat anda dan jka tidak tuliskan saja tidak)
 - a) Ya
 - b) Tidak
 6. Apakah Anda mengetahui tentang teknologi Augmented Reality? (Jika Iya tuliskan iya dengan pendapat anda dan jka tidak tuliskan saja tidak)
 - a) Ya

b) Tidak

7. Apakah menurut Anda teknologi Augmented Reality cocok digunakan sebagai konservasi warisa budaya berbasis digitalisasi? (Jika Iya tuliskan iya dengan pendapat anda dan jka tidak tuliskan tidak dengan pendapat anda)

a) Ya

b) Tidak



Lampiran 3. Hasil angket observasi

REKAPITULASI ANGKET OBSERVASI

Pengembangan Aplikasi Localtion Based Augmented Reality
Monumen Perang Jageraga

Data :

Jumlah Responden : 30 Orang

Hasil :

No	Pertanyaan	Jawaban	
		YA	TIDAK
1	Apakah Anda sering berkunjung ke Monumen Perang Jagaraga?	2 6,67%	28 93,33%
2	Apakah Anda mengetahui sejarah singkat tentang Monumen Perang Jagaraga?	4 13,33%	26 86,67%
3	Apakah Anda mengetahui apa saja koleksi yang dimiliki oleh Monumen Perang Jagaraga	7 23,33%	23 76,67%
4	Apakah menurut Anda perlukah sebuah Digitalisasi untuk Monumen Perang Jagaraga sebagai konservasi warisan budaya dan inovasi dalam menarik wisatawan?	10 33,33%	20 66,67%
5	Apakah menurut anda mengenai konservasi warisan budaya di Monumen Perang Jagaraga perlu dilakukan dalam menarik minat wisatawan? (Jika Iya tuliskan iya dengan pendapat anda dan jika tidak tuliskan saja tidak)	26 89,67%	4 13,33%
6	Apakah Anda mengetahui tentang Augmented Reality tour? (Jika Iya tuliskan iya dengan pendapat anda dan jika tidak tuliskan saja tidak)	18 60%	12 40%
7	Apakah menurut Anda Reality tour tour cocok digunakan sebagai konservasi warisa budaya berbasis digitalisasi? (Jika Iya tuliskan iya dengan pendapat anda dan jika tidak tuliskan tidak dengan pendapat anda)	10 33,33%	20 66,67%

Lampiran 4. Dokumentasi angket observasi

Nama *
I Gede Krisna Kesumawijaya

Alamat *
Jalan Ngurah Rai 14

Bagian Tanpa Judul

a. Kuisioner ini dibuat dalam rangka penelitian Skripsi Mahasiswa.
b. Pilih pada salah satu jawaban.
c. Jawablah pertanyaan dengan jujur.

Apakah Anda sering berkunjung ke Monumen Perang Jagaraga ? *

☐ Ya

☒ Tidak

Apakah Anda mengetahui sejarah singkat tentang Monumen Perang Jagaraga ? *

☐ Ya

☒ Tidak

Apakah Anda mengetahui apa saja koleksi yang di miliki oleh Monumen Perang Jagaraga ? *

☐ Ya

☒ Tidak

Apakah menurut Anda perlukah sebuah Digitalisasi untuk Monumen Perang Jagaraga sebagai konservasi warisan budaya dan inovasi dalam menarik wisatawan? *

☒ Ya

☐ Tidak

Apakah menurut anda mengenai konservasi warisan budaya di Monumen Perang Jagaraga perlu dilakukan dalam menarik minat wisatawan? (Jika Iya tuliskan Iya dengan pendapat anda dan jika tidak tuliskan saja tidak) *

Nama *
I Nengah Mahadwipa Adi Satra

Alamat *
Tabanan

Bagian Tanpa Judul

a. Kuisioner ini dibuat dalam rangka penelitian Skripsi Mahasiswa.
b. Pilih pada salah satu jawaban.
c. Jawablah pertanyaan dengan jujur.

Apakah Anda sering berkunjung ke Monumen Perang Jagaraga ? *

☐ Ya

☒ Tidak

Apakah Anda mengetahui sejarah singkat tentang Monumen Perang Jagaraga ? *

☐ Ya

☒ Tidak

Apakah Anda mengetahui apa saja koleksi yang di miliki oleh Monumen Perang Jagaraga ? *

☐ Ya

☒ Tidak

Apakah menurut Anda perlukah sebuah Digitalisasi untuk Monumen Perang Jagaraga sebagai konservasi warisan budaya dan inovasi dalam menarik wisatawan? *

☒ Ya

☐ Tidak

Apakah menurut anda mengenai konservasi warisan budaya di Monumen Perang Jagaraga perlu dilakukan dalam menarik minat wisatawan? (Jika Iya tuliskan Iya dengan pendapat anda dan jika tidak tuliskan saja tidak) *

Nama *
Made Arya Widiarta

Alamat *
Sanglit

Bagian Tanpa Judul

a. Kuisioner ini dibuat dalam rangka penelitian Skripsi Mahasiswa.
b. Pilih pada salah satu jawaban.
c. Jawablah pertanyaan dengan jujur.

Apakah Anda sering berkunjung ke Monumen Perang Jagaraga ? *

☐ Ya

☒ Tidak

Apakah Anda mengetahui sejarah singkat tentang Monumen Perang Jagaraga ? *

☐ Ya

☒ Tidak

Apakah Anda mengetahui apa saja koleksi yang di miliki oleh Monumen Perang Jagaraga ? *

☐ Ya

☒ Tidak

Apakah menurut Anda perlukah sebuah Digitalisasi untuk Monumen Perang Jagaraga sebagai konservasi warisan budaya dan inovasi dalam menarik wisatawan? *

☒ Ya

☐ Tidak

Apakah menurut anda mengenai konservasi warisan budaya di Monumen Perang Jagaraga perlu dilakukan dalam menarik minat wisatawan? (Jika Iya tuliskan Iya dengan pendapat anda dan jika tidak tuliskan saja tidak) *

Nama *
Adi amaya

Alamat *
Katulampa, desa menistutu

Bagian Tanpa Judul

a. Kuisioner ini dibuat dalam rangka penelitian Skripsi Mahasiswa.
b. Pilih pada salah satu jawaban.
c. Jawablah pertanyaan dengan jujur.

Apakah Anda sering berkunjung ke Monumen Perang Jagaraga ? *

☒ Ya

☐ Tidak

Apakah Anda mengetahui sejarah singkat tentang Monumen Perang Jagaraga ? *

☒ Ya

☐ Tidak

Apakah Anda mengetahui apa saja koleksi yang di miliki oleh Monumen Perang Jagaraga ? *

☒ Ya

☐ Tidak

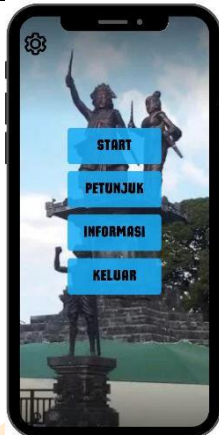
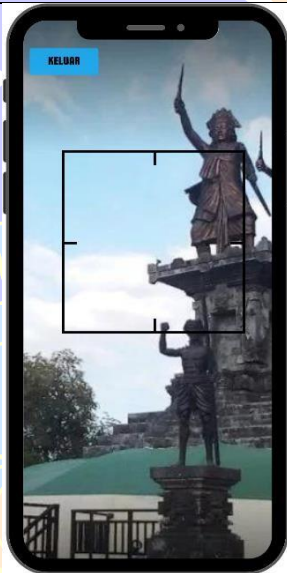
Apakah menurut Anda perlukah sebuah Digitalisasi untuk Monumen Perang Jagaraga sebagai konservasi warisan budaya dan inovasi dalam menarik wisatawan? *

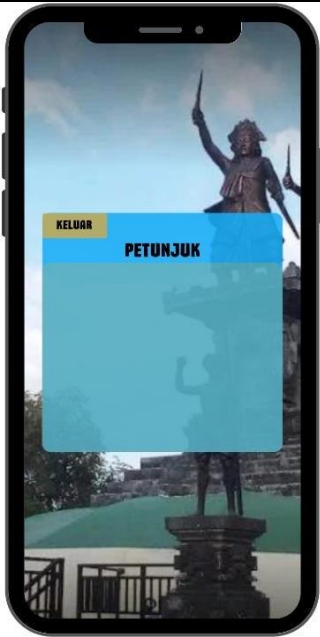
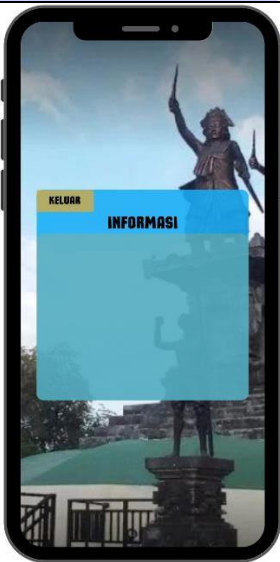
☒ Ya

☐ Tidak

Apakah menurut anda mengenai konservasi warisan budaya di Monumen Perang Jagaraga perlu dilakukan dalam menarik minat wisatawan? (Jika Iya tuliskan Iya dengan pendapat anda dan jika tidak tuliskan saja tidak) *

Lampiran 5. Rancangan antar muka

NO	RANCANGAN	TAMPILAN LAYAR	KETERANGAN
1	Tampilan Utama		Menampilkan halaman utama pada Aplikasi Location Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga.
2	Start Aplikasi Location Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga		Menampilkan autofokus digunakan untuk scan barcode yang ada di Monumen Perang Jageraga.

3	Menampilkan petunjuk Aplikasi Location Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga		Menampilkan informasi tentang bagaimana untuk menggunakan Aplikasi Location Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga.
4	Menampilkan informasi Aplikasi Location Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga		Menampilkan informasi tentang pengembang Aplikasi Location Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga dan sejarahnya.

5	Menampilkan Pengaturan Aplikasi Location Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga		Menampilkan informasi tentang mengatur volume yang ada di Aplikasi Location Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga.
6	Keluar dari Aplikasi Location Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga		Menampilkan informasi untuk keluar dari Aplikasi Location Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga.

Lampiran 6. Rancangan instrumen uji white box

No	Skenario	Algoritma yang diuji	Hasil yang diharapkan	Benar/Salah
1	Menampilkan menu utama yang terdiri submenu	Aplikasi Localtion Based Augmented Reality menampilkan menu utama yang terdiri submenu	Pengguna dapat melihat menu utama yang terdiri submenu	
2	Memilih submenu start	Aplikasi Localtion Based Augmented Reality dijalankan	Pengguna dapat langsung menggunakan Aplikasi Localtion Based Augmented Reality	
3	Memilih submenu petunjuk	Aplikasi Localtion Based Augmented Reality menampilkan petunjuk penggunaan	Pengguna dapat langsung melihat petunjuk dalam menggunakan Aplikasi Localtion Based Augmented Reality	
4	Memilih submenu pengaturan	Aplikasi Localtion Based Augmented Reality menampilkan pengaturan	Pengguna dapat langsung mengatur volume pada Aplikasi Localtion Based Augmented Reality	
5	Memilih submenu informasi	Aplikasi Localtion Based Augmented Reality menampilkan informasi pengembang	Pengguna dapat langsung informasi pengembang Aplikasi Localtion Based Augmented Reality	
6	Memilih submenu keluar	Aplikasi Localtion Based Augmented Reality menampilkan untuk mengakhiri dari aplikasi	Pengguna dapat dua yaitu iya atau tidak untuk keluar dari Aplikasi Localtion Based Augmented Reality	

7	Memilih keluar untuk mengakhiri pemandu pada augmented reality	Aplikasi Localtion Based Augmented Reality mengakhiri pemandu dari aplikasi	Pengguna mengakhiri pemandu dari aplikasi localtion based augmented reality	
8	Memilih keluar dari petunjuk pada aplikasi localtion based augmented reality	Aplikasi Localtion Based Augmented Reality mengakhiri menampilkan petunjuk	Pengguna dapat mengakhiri menampilkan petunjuk dari aplikasi localtion based augmented reality	
9	Memilih keluar dari informasi pada aplikasi localtion based augmented reality	Aplikasi Localtion Based Augmented Reality mengakhiri menampilkan informasi	Pengguna menutup informasi pada aplikasi localtion based augmented reality	
10	Memilih keluar dari pengaturan pada aplikasi localtion based augmented reality	Aplikasi Localtion Based Augmented Reality mengakhiri menampilkan pengaturan	Pengguna mengakhiri pengaturan pada aplikasi localtion based augmented reality	

Lampiran 7. Rancangan instrumen uji black box

**Angket Penggunaan Pengembangan Aplikasi Localtion Based Augmented
Reality Monumen Perang Jageraga**

Identitas

Nama :
Alamat :

**** Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.**

NO	Pertanyaan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Saat aplikasi dibuka akan muncul antar muka yang menampilkan submenu.		
2.	Jika memilih start akan memulai Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga.		
3.	Jika memilih petunjuk akan menampilkan petunjuk dalam penggunaan Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga.		
4.	Jika memilih Informasi akan menampilkan informasi pengembang dan informasi dari Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga.		
5	Jika memilih pengaturan akan menampilkan pengaturan untuk mengatur suara pada Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga.		

6	Jika autofocus diarahkan pada barcode yang disediakan akan memunculkan karakter 3 dimensi yang ada pada monument perang jagaraga		
7	Jika autofocus diarahkan pada barcode yang disediakan akan memunculkan informasi pada koleksi yang ada pada monument perang jagaraga		
8	Jika pengguna sudah menjalankan augmented reality dan ingin mengakhirinya bisa mengeklik tombol keluar		
9	Jika pengguna ingin menutup petunjuk pada Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga bisa keluar dari petunjuk		
10	Jika pengguna ingin menutup informasi pada Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga bisa keluar dari informasi		

Saran

Singaraja ,..... 2024

.....

*Lampiran 8. Rancangan instrumen uji ahli media Pengembangan Aplikasi
Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga*

**Angket Uji Ahli Media Pengembangan Aplikasi Localtion Based Augmented
Reality Monumen Perang Jageraga**

Identitas

Nama :

NIP :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

**** Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.**

NO	Butir Penilaian	Alternatif Jawaba	
		Sesuai	Tidak Sesuaia
	Kesesuaian penggunaan tampilan yang disajikan dalam <i>Localtion Based Augmented Reality</i> yang dikembangkan		
1	Kesesuaian tombol dan warna		
2	Kesesuaian tata letak tombol dan tulisan		
3	Terdapat berbagai pilihan pada submenu dan ikon yang berguna untuk membantu pengguna dalam menggunakan Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga		
4	Kesesuaian Submenu yang di pilih pada Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga		
5	Kesesuaian Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga		

Pengoprasian Localtion Based Augmented Reality saat dijalankan			
6	Tersedia berbagai pilihan submenu dan ikon		
7	Kecepatan reaksi setiap tombol submenu pada virtual tour		
Keamanan virtual tour			
8	Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga dapat di ubah oleh pengembang		
9	Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga tidak bisa di ubah oleh pengunjung		
Pengunaan kesalahan			
10	Sistem informasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan berhentinya Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga		

Saran



Singaraja ,..... 2024

.....

NIP.

Lampiran 9. Rancangan instrumen uji ahli isi Pengembangan Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga

Angket Uji Ahli Isi Pengembangan Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga

Identitas

Nama :

NIP :

Pekerjaan :

Jurusan/Fakultas :

Tangga Penilaian :

**** Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.**

NO	Butir Penilaian	Alternatif Jawaba	
		Sesuai	Tidak Sesua
Kesesuaina informasi pada Monumen Perang Jagaraga			
1	Kesesuaian tempat Monumen Perang Jagaraga pada Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga		
2	Kesesuaian informasi pada Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga		
Kesesuaina isi informasi dari aplikasi			
3	Kejelasan isi text informasi pada petunjuk		
4	Kejelasan isi text informasi pada informasi		
5	Kejelasan dalam menampilkan pengaturan		

Pengoprasian pada menu setiap submenu seperti start, petunjuk, informasi, pengaturan dan keluar			
6	Dalam pengoprasian start pada aplikasi pengguna akan langsung menjalankan Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga		
7	Dalam pengoprasian Petunjuk pada aplikasi pengguna akan langsung di tampilkan arahan dalam menggunakan Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga		
8	Dalam pengoprasian informasi pada aplikasi pengguna akan langsung informasi pengembang dan informasi Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga		
9	Dalam pengoprasian pengaturan pada aplikasi pengguna akan langsung ditampilkan pengaturan pada Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga		
10	Dalam pengoprasian keluar pada aplikasi pengguna akan langsung keluar dari Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga		

Saran

--

Singaraja ,..... 2024

.....
NIP.



Identitas

Tanggal Penilaian :

**** Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.**

NO	Butir Penilaian	Indeks Kepuasan Pengguna				
			1	2	3	4
Pemahaman pengguna menjalankan virtual tour						
1	Bagaimana respon anda mengenai penguunaan Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga	Menyusahkan	0	0	0	0
2	Bagaimana respon anda mengenai pemahaman tentang Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga	Tidak dapat dipahami	0	0	0	0
3	Bagaimana respon adan mengenai iniovasi yang dikembangkan	Monoton	0	0	0	0

4	Bagaimana respon anda mengenai penggunaan setiap alat yang ada pada Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga	Sulit dipelajari	O O O O O O O	Mudah dipelajari
Tingkat kepuasan pengguna				
5	Bagaimana respon anda mengenai isi dari Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga	Membosankan	O O O O O O O	Menyenangkan
6	Bagaimana respon anda mengenai Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga	Tidak menarik	O O O O O O O	Menarik
7	Apakah pengembangan Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga sangat bermanfaat?	Kurang bermanfaat	O O O O O O O	Bermanfaat
8	Apakah pengembangan tersebut menampilkan hal yang tradisional	Berdaya cipta	O O O O O O O	Konvensional
9	Bagaimana respon anda dalam penggunaan Aplikasi Localtion Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga	Buruk	O O O O O O O	Baik
10	Apakah anda menemukan kendala dalam menggunakan Aplikasi Localtion Based	Rumit	O O O O O O O	Sederhana

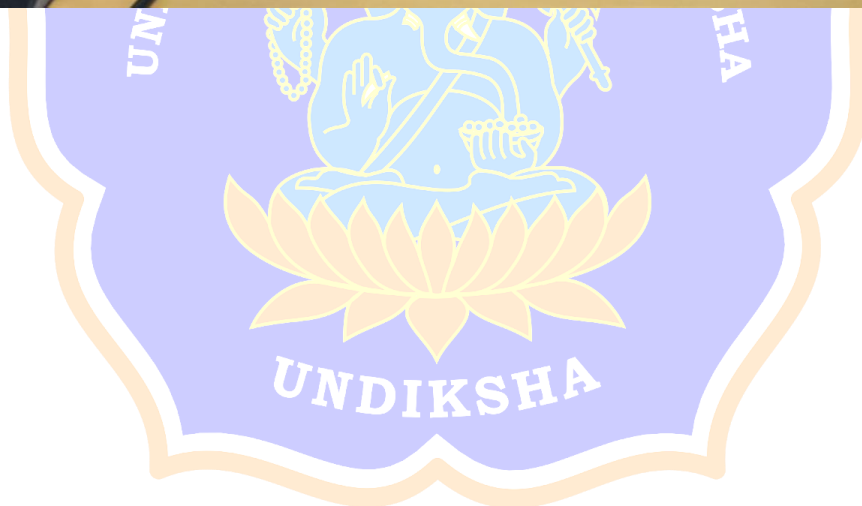
	Augmented Reality Monumen Perang Jageraga			
--	--	--	--	--

Singaraja ,..... 2024

.....



Lampiran 11. Uji Ahli



Lampiran 12. Uji Ahli Dosen

**ANGKET UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN APLIKASI LOCATION BASED
AUGMENTED REALITY MONUMEN PERANG JAGARAGA**

Nama : *I Nengah Eka Mertayasa*
Tanggal Penilaian : *24-6-2025*

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No.	Butir Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Kesesuaian tempat dengan informasi yang disajikan	✓	
2.	Kejelasan gambar pada aplikasi AR Monumen Perang Jagaraga	✓	
3.	Kejelasan isi text informasi pada aplikasi AR Monumen Perang Jagaraga	✓	
4.	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam sajian materi pada informasi titik	✓	
5.	Kemudahan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi AR	✓	
6.	Informasi yang disajikan dalam aplikasi AR mudah dipahami oleh pengguna	✓	
7.	Kualitas visual dan estetika antarmuka pengguna	✓	
8.	Kecepatan aplikasi dalam menampilkan konten AR	✓	
9.	Keakuratan data lokasi dalam aplikasi	✓	
10.	Kesesuaian Petunjuk Penggunaan Aplikasi AR	✓	

UNDIKSHA

Kesimpulan :

Media pembelajaran dalam bentuk Virtual Reality untuk simulasi perakitan Laptop ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak Digunakan

*(Mohon memberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikkan :

- Sediakan menu yang disarankan
- Pastikan tidak ada error

Singaraja, 21 Juni 2025


Ningsih Era Murdayasa

**ANGKET UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN APLIKASI LOCATION BASED
AUGMENTED REALITY MONUMEN PERANG JAGARAGA**

Nama : *Nugrah Eka Merdayana*
 Tanggal Penilaian : *26-6-2025*

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No.	Butir Penialain	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Kesesuaian tempat dengan informasi yang disajikan	✓	
2.	Kejelasan gambar pada aplikasi AR Monumen Perang Jagaraga	✓	
3.	Kejelasan isi text informasi pada aplikasi AR Monumen Perang Jagaraga	✓	
4.	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam sajian materi pada informasi titik	✓	
5.	Kemudahan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi AR	✓	
6.	Informasi yang disajikan dalam aplikasi AR mudah dipahami oleh pengguna	✓	
7.	Kualitas visual dan estetika antarmuka pengguna	✓	
8.	Kecepatan aplikasi dalam menampilkan konten AR	✓	
9.	Keakuratan data lokasi dalam aplikasi	✓	
10.	Kesesuaian Petunjuk Penggunaan Aplikasi AR	✓	

Kesimpulan :

Media pembelajaran dalam bentuk Virtual Reality untuk simulasi perakitan Laptop ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak Digunakan

*(Mohon memberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikkan :

semua masukan dan saran telah dilaksanakan dengan baik

Singaraja, 16 Juni 2025

[Signature]
Rizky Eka Rantayasa.

**ANGKET UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN APLIKASI LOCATION BASED
AUGMENTED REALITY MONUMEN PERANG JAGARAGA**

Nama : *1 petut Anuripa Pradyana*
 Tanggal Penilaian : *24/06/25*

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No.	Butir Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Kesesuaian tempat dengan informasi yang disajikan	✓	
2.	Kejelasan gambar pada aplikasi AR Monumen Perang Jagaraga	✓	
3.	Kejelasan isi text informasi pada aplikasi AR Monumen Perang Jagaraga		✓
4.	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam sajian materi pada informasi titik	✓	
5.	Kemudahan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi AR	✓	
6.	Informasi yang disajikan dalam aplikasi AR mudah dipahami oleh pengguna	✓	
7.	Kualitas visual dan estetika antarmuka pengguna	✓	
8.	Kecepatan aplikasi dalam menampilkan konten AR	✓	
9.	Keakuratan data lokasi dalam aplikasi	✓	
10.	Kesesuaian Petunjuk Penggunaan Aplikasi AR	✓	

Kesimpulan :

Media pembelajaran dalam bentuk Virtual Reality untuk simulasi perakitan Laptop ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak Digunakan

*(Mohon memberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikkan :

- Teks pada informasi se petunjuk
juga di bold

Singaraja, 24 Juni 2025

Amy
I Ketut Anika Pradya

**ANGKET UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN APLIKASI LOCATION BASED
AUGMENTED REALITY MONUMEN PERANG JAGARAGA**

Nama : *Iqbal Aulthi Prayana*
 Tanggal Penilaian : *26/06/25*

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No.	Butir Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Kesesuaian tempat dengan informasi yang disajikan	✓	
2.	Kejelasan gambar pada aplikasi AR Monumen Perang Jagaraga	✓	
3.	Kejelasan isi text informasi pada aplikasi AR Monumen Perang Jagaraga	✓	
4.	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam sajian materi pada informasi titik	✓	
5.	Kemudahan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi AR	✓	
6.	Informasi yang disajikan dalam aplikasi AR mudah dipahami oleh pengguna	✓	
7.	Kualitas visual dan estetika antarmuka pengguna	✓	
8.	Kecepatan aplikasi dalam menampilkan konten AR	✓	
9.	Keakuratan data lokasi dalam aplikasi	✓	
10.	Kesesuaian Petunjuk Penggunaan Aplikasi AR	✓	

Kesimpulan :

Media pembelajaran dalam bentuk Virtual Reality untuk simulasi perakitan Laptop ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak Digunakan

*(Mohon memberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikkan :

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Juni 2025


I Ketut Ananta Pradyana