

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Data



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja Bali
Laman: <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 416/UN48.11.1/KM/2025
Perihal : Surat Permohonan Data

Singaraja, 14 Pebruari 2025

Yth. Pengelola Museum Buleleng
di Tempat

Dengan hormat, sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, maka melalui surat ini kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan data yang terkait dengan data yang dibutuhkan. Adapun mahasiswa yang akan melakukan pengambilan data seperti tersebut di bawah ini:

Nama : I Made Vedro Dwipa Badranaya
NIM : 2115051076
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Informatika
Data yang dibutuhkan : Terkait dengan sejarah peninggalan benda museum buleleng
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pengenalan Benda Sejarah Museum Buleleng Buleleng Berbasis Augmented Reality

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Made Windu Antara Kesiman
NIP 198211112008121001

Lampiran 2 Surat Balasan



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
MUSEUM BULELENG**

Jl. Veteran No.23, Paket Agung, Kec. Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali 81118

SURAT PERNYATAAN

Nomor:

Perihal: **Balasan Permohonan Izin Penelitian**

Nama : I Made Parwija
Jabatan : Pengelola Museum Buleleng
Alamat : Jl. Veteran No.23, Paket Agung, Kec. Buleleng, Kabupaten Buleleng

Sehubungan dengan surat saudara mahasiswa pada tanggal 18 Februari 2025 perihal perizinan tempat penelitian dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa atas nama **I Made Vedro Dwipa Badranaya** dengan judul, **"Pengembangan Media Pengenalan Benda Sejarah Museum Buleleng Berbasis Augmented Reality"**.

Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut:

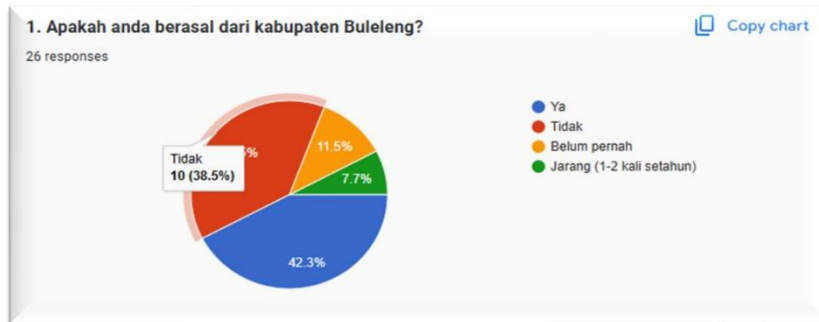
1. Pada prinsipnya, kami tidak keberatan dan memberikan izin pelaksanaan penelitian di Museum Buleleng dengan tujuan pengembangan media pengenalan benda sejarah Museum Buleleng berbasis teknologi augmented reality.
2. Kami mengizinkan peneliti mengakses referensi dan informasi yang relevan terkait Museum Buleleng dari arsip, dengan catatan tetap mematuhi ketentuan yang berlaku.
3. Kami juga mengonfirmasi bahwa data yang akan digunakan peneliti dalam penyusunan penelitian ini berasal dari referensi yang tersedia di Museum Buleleng serta sumber dari instansi terkait, seperti Dinas Kebudayaan Kabupaten Buleleng.
4. Kami mendukung penuh kegiatan penelitian ini karena perlu pengembangan aplikasi ini karena memberikan manfaat bagi masyarakat pengunjung, terutama dalam mendokumentasikan dan melestarikan benda bersejarah di museum.
5. Waktu pelaksanaan penelitian dan pengambilan data Museum Buleleng kami akan dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah disepakati.

Demikian surat balasan dari kami.

Kepala Pengelola Museum Buleleng



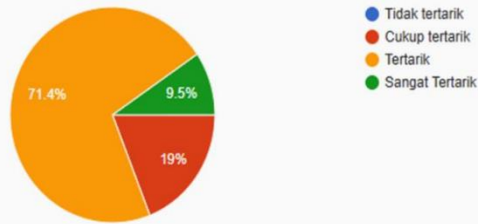
Lampiran 3 Hasil Angket Observasi



5. Apakah anda tertarik untuk mengunjungi Museum Buleleng?

[Copy chart](#)

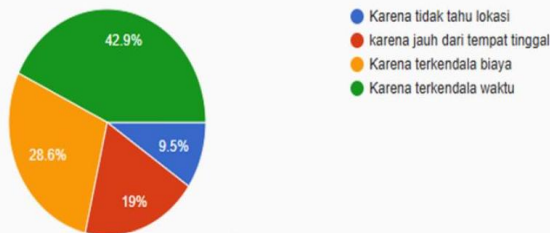
21 responses



6. Apa yang biasanya membuat anda malas mengunjungi museum padahal anda mempunyai ketertarikan pada peninggalan sejarah?

[Copy chart](#)

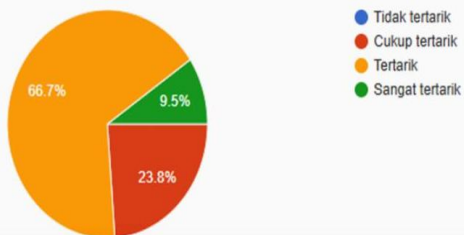
21 responses



7. Apakah Jika ada aplikasi yang mampu menampilkan secara detail mengenai peninggalan sejarah yang ada di museum buleleng berbasis Augmented Reality (AR), yang secara tidak langsung menambah minat anda untuk mempelajari peninggalan sejarah, apakah anda setuju?

[Copy chart](#)

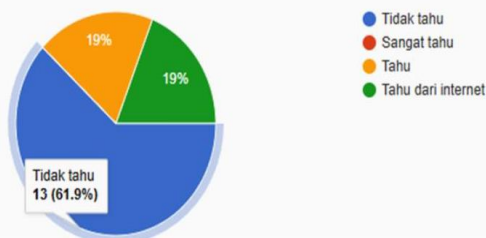
21 responses



8. Sebelumnya apakah anda mengetahui tentang Augmented Reality (AR)?

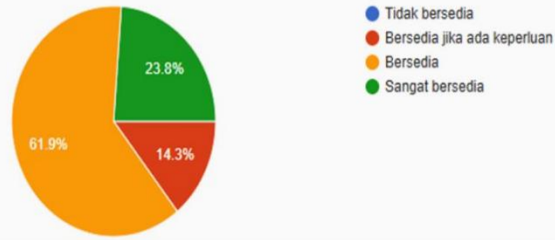
[Copy chart](#)

21 responses



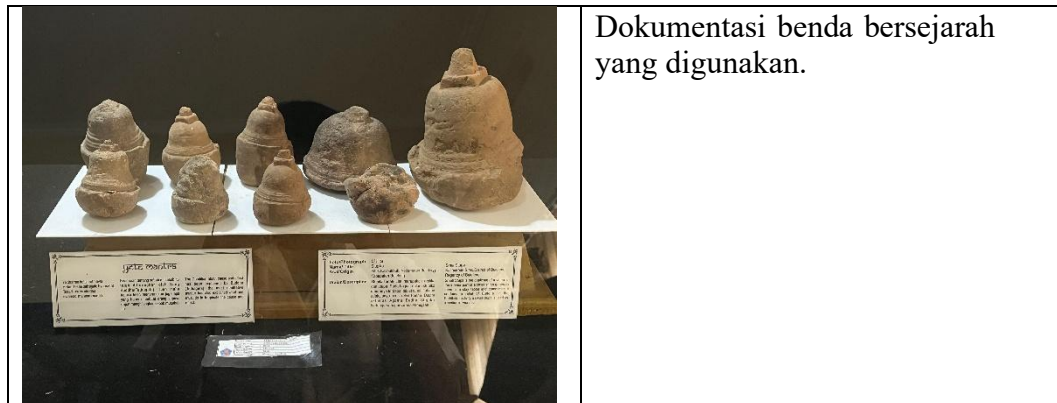
9. Apakah Anda bersedia mendownload dan menggunakan aplikasi Augmented Reality (AR) ini jika tersedia secara gratis? [Copy chart](#)

21 responses



Lampiran 4 Dokumentasi Observasi

Gambar	Keterangan
	Dokumentasi wawancara dengan pengelola Museum Buleleng.
	Dokumentasi benda Sejarah Museum Buleleng.



Lampiran 5 Instrumen Uji Blackbox

ANGKET UJI *BLACKBOX*

PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY

Nama :

Profesi:

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.
- Berikan penjelasan pada kolom keterangan apabila diperlukan.

No.	Aspek Penilaian	Hasil Pengujian
1	Ketika memilih website MuBuAR pada perangkat akan diarahkan ke halaman utama.	
2	Halaman utama akan menampilkan tombol fitur informasi pengembang, menghidupkan/mematikan backsound, Kamera AR, pilih bahasa dan Panduan AR.	
3	Ketika tombol fitur informasi pengembang ditekan, maka akan diarahkan ke halaman informasi pengembang.	

No.	Aspek Penilaian	Hasil Pengujian
4	Ketika di geser ke kanan, maka akan diarahkan ke halaman utama.	
5	Ketika tombol fitur Panduan AR ditekan, maka akan diarahkan ke halaman Panduan AR.	
6	Ketika di geser ke kanan, maka akan diarahkan ke halaman utama.	
7	Ketika tombol mematikan <i>backsound</i> ditekan, maka <i>backsound</i> mati.	
8	Ketika tombol menghidupkan <i>backsound</i> ditekan, maka <i>backsound</i> hidup.	
9	Ketika tombol pilih bahasa di tekan, maka memilih bahasa.	
10	Ketika tombol bahasa di pilih, maka di arahkan ke bahasa yang di pilih.	
11	Ketika kembali ke bahasa awal, maka akan kembali ke bahasa indonesia.	
12	Ketika tombol fitur Kamera AR Sejarah ditekan, maka akan diarahkan ke halaman Kamera AR Sejarah.	
13	Ketika tombol fitur Kamera AR Aknografis ditekan, maka akan diarahkan ke halaman Kamera AR Aknografis.	
14	Ketika <i>marker</i> terdeteksi akan memunculkan objek monumen 3 dimensi yang sesuai	
15	Ketika objek benda sejarah 3 dimensi muncul, maka akan muncul pula audio narasi.	
16	Ketika tombol audio ditekan, maka muncul suara audio.	
17	Ketika tombol audio ditekan, maka audio akan mati.	

Lampiran 6 Instrumen Uji Ahli Isi

ANGKET UJI AHLI ISI

PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY

Nama :

Profesi :

eTanggal Pengujian :

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.
- Berikan penjelasan pada kolom keterangan apabila diperlukan.

No.	Aspek Penilaian	Tidak Sesuai	Sesuai
A. Relevansi Informasi			
1	Informasi tentang pengenalan benda sejarah museum buleleng sesuai dengan sumber yang ada.		
2	Penjelasan tentang sejarah setiap benda tersebut disampaikan dengan jelas.		
3	Kejelasan informasi yang disampaikan pada website sehingga pengguna dapat memahami dengan mudah.		
4	Penyajian informasi masing- masing dari benda sejarah sudah tergabung sehingga membentuk proses 3d yang utuh.		
B. Kualitas Penggunaan Bahasa			
5	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai kaidah.		
6	Ketepatan penggunaan kata maupun kalimat dalam deskripsi informasi.		

7	Penggunaan istilah-istilah yang relevan dengan pembahasan benda sejarah.		
C. Kualitas Visualisasi Materi			
8	Tampilan benda sejarah berupa objek 3 dimensi sesuai dengan penjelasan yang muncul.		
9	Proporsi objek benda sejarah 3 dimensi sesuai dengan aslinya.		
10	Visualisasi objek benda sejarah 3 dimensi sesuai dengan aslinya.		

Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.

PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY

- () Layak untuk digunakan tanpa revisi
- () Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi
- () Tidak layak digunakan

.....

Ahli isi,

.....

Lampiran 7 Instrumen Uji Ahli Media

ANGKET UJI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY

Nama :

Profesi :

eTanggal Pengujian :

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.
- Berikan penjelasan pada kolom keterangan apabila diperlukan.

No.	Aspek Penilaian	Tidak Sesuai	Sesuai
A. Kemudahan Navigasi			
1	Kesesuaian fungsi tombol navigasi dengan aksi yang diberikan.		
2	Transisi tiap halaman fitur berjalan dengan lancar sehingga memudahkan pengoperasian fitur pada tampilan.		
3	Ketersediaan panduan yang membantu pengguna dalam navigasi website.		
B. Kualitas Tampilan			
4	Keserasian komposisi warna pada website.		
5	Ketepatan pengaturan huruf dalam tampilan sehingga mudah dibaca oleh pengguna.		
6	Kerapian tata letak komponen fitur pada antarmuka website.		
7	Kualitas resolusi objek visual yang baik dalam website.		
C. Kualitas Audio			
8	Kejelasan pelafalan dalam audio terkait penyampaian informasi tiap benda sejarah.		

9	Kesesuaian intonasi untuk menciptakan audio penjelasan yang menarik untuk didengar.		
10	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai dengan suasana.		

Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.

PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY

- () Layak untuk digunakan tanpa revisi
- () Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi
- () Tidak layak digunakan

.....

Ahli Media,

.....

Lampiran 8 Kuesioner Uji Respons Pengguna dengan UEQ

Nama Lengkap *

Short answer text

Usia *

☐ <17 tahun

☐ 18-24 tahun

☐ 25-34 tahun

☐ 35-44 tahun

☐ 45-54 tahun

☐ 55-64 tahun

☐ >65 tahun

Jenis Kelamin *

☐ Laki-laki

☐ Perempuan

User Experience Qustionnaire (UEQ) Pada Website MuBuAR Sebagai Media Pengenalan Benda Sejarah Museum Buleleng

B *I* U  

Responden yang Terhormat,

Perkenalkan saya I Made Vedro Dwipa badranaya sebagai mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha yang saat ini sedang melaksanakan penelitian berjudul **"PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY"**. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu/Rekan-rekan sekalian untuk mengisi kuesioner berbasis *User Experience Questionnaire* (UEQ). Uji respons pengguna berbasis UEQ merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengukur kualitas suatu sistem berdasarkan pengalaman pengguna ketika menggunakan Website MuBuAR ini.

Anda diwajibkan untuk mencoba website MuBuAR terlebih dahulu, kemudian mengisi kuesioner UEQ yang terdiri atas 10 butir soal dengan skala 7 (1 sampai 7). Perlu diingat bahwa angka 1 *tidak selalu* mewakili pertanyaan/pernyataan negatif dan juga angka 7 *tidak selalu* mewakili pertanyaan/pernyataan positif. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, pendapat Anda sangat penting untuk evaluasi website MuBuAR ini.

Harapan saya, setiap butir soal agar dipahami dengan baik dan dapat dijawab sebagaimana mestinya. Saya menjaga kerahasiaan informasi yang diberikan untuk keperluan penelitian ilmiah. Atas perhatian Bapak/Ibu/Rekan-rekan sekalian, saya ucapkan terima kasih.

Hormat Saya,
I Made Vedro Dwipa Badranaya

1. Attractiveness (Daya Taris)

Bagaimana perasaan yang Anda rasakan ketika menggunakan Website MuBuAr?

[illegible]

2. Perspicuity (Kejelasan)

Bagaimana tingkat pemahaman Anda dari segi alur maupun tampilan ketika menggunakan Website MuBuAr ?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak dapat dipahami	☐	☐	☐	☒	☐	☐	☐	Dapat dipahami

3. Novelty (Kebaruan)

Bagaimana perasaan/impresi Anda terkait kreativitas pada Website MuBuAr sebagai sesuatu hal yang baru?

[illegible]

4. Perspicuity (Kejelasan)

Apakah mudah atau sulit untuk mempelajari cara menggunakan Website MuBuAr ?

[illegible]

5. Stimulation (Stimulasi)

Menurut Anda, bagaimana tingkat kebermanfaatan Website MuBuAr untuk pengenalan benda sejarah ini?

[illegible]

6. Stimulation (Stimulasi)

Bagaimana perasaan Anda ketika menggunakan Website MuBuAr ?

[illegible]

7. Stimulation (Stimulasi)

Bagaimana tingkat ketertarikan Anda terhadap Website MuBuAr ?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak menarik	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	Menarik

8. Dependability (Ketepatan) *

Ketika Anda berpindah ke halaman/fitur lain dengan menekan suatu tombol, apakah itu dapat terprediksi akan mengarah kemana?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak dapat diprediksi	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	Dapat diprediksi

9. Efficiency (Efisiensi) *

Apakah Website MuBuAr efisien dari segi waktu? Bagaimana tingkat kecepatan berpindah antar fitur/halaman? Bagaimana kecepatan memproses tiap fitur?

[illegible]

10. Novelty (Kebaruan) *

Apakah Website MuBuAr berdaya cipta (bersifat baru) atau konvensional (biasa saja seperti Website lain, mirip dengan Website MuBuAr lain)?

[illegible]

11. Dependability (Ketepatan) *

Apakah Website MuBuAr di setiap tombol, tampilan halaman/fitur mendukung kemudahan dalam mengendalikan Website MuBuAr ? Atau justru sebaliknya?

[illegible]

12. Attractiveness (Daya tarik) *

Secara keseluruhan, menurut Anda keberadaan Website MuBuAr bersifat baik atau buruk?

[illegible]

13. Perspicuity (Kejelasan) *

Dalam penggunaan Website MuBuAr , apakah dapat dipelajari secara sederhana (mudah digunakan) atau Website MuBuAr rumit saat digunakan (sulit digunakan)?

[illegible]

14. Attractiveness (Daya tarik) *

Dalam penggunaan Website MuBuAr , apakah Anda merasa gembira ketika menggunakannya? Atau Website MuBuAr ini tidak disukai?

[illegible]

15. Novelty (Kebaruan) *

Apakah Website MuBuAr mirip dengan aplikasi lain (bersifat lazim) yang sudah biasa digunakan? Atau merupakan aplikasi unik yang terbaru (terdepan)?

[illegible]

IT

T_T

22. Efficiency (Efisiensi) *

Apakah Website MuBuAr bersifat tidak praktis sehingga perlu usaha yang sulit? Atau Website MuBuAR bersifat praktis sehingga mudah/ringan digunakan?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak praktis	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Praktis

23. Efficiency (Efisiensi) *

Apakah keberadaan fitur/isi Website MuBuAr sudah terorganisasi (ditata dengan rapi)? Atau menurut Anda berantakan?

	1	2	3	4	5	6	7	
Terorganisasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Berantakan

24. Attractiveness (Daya tarik) *

Apakah Anda memiliki ketertarikan (bersifat atraktif/senang) terhadap MuBuAR ini? Atau Anda tidak tertarik (tidak atraktif)?

	1	2	3	4	5	6	7	
Atraktif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak atraktif

25. Attractiveness (Daya tarik) *

Apakah Website MuBuAR mudah digunakan (ramah pengguna) sehingga membuat Anda tertarik? Atau aplikasi ini tidak ramah pengguna?

	1	2	3	4	5	6	7	
Ramah pengguna	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak ramah pengguna

26. Novelty (Kebaruan) *

Apakah Website MubuAr merupakan aplikasi yang biasa saja dan sudah lama (bersifat konservatif)? Atau aplikasi ini bersifat aplikasi terbaru dan unik (inovatif)?

	1	2	3	4	5	6	7	
Konservatif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Inovatif



Lampiran 9 Hasil Uji Blackbox

ANGKET UJI BLACKBOX
PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM
BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY

Nama : I Made Vedeo Dwiyo Badranaya
 Profesi : Mahasiswa
 Tanggal Pengujian : 15.07.2025
 Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.
- Berikan penjelasan pada kolom keterangan apabila diperlukan.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
1	Ketika memilih website Media AR pada perangkat akan diarahkan ke halaman utama.	✓		
2	Halaman utama akan menampilkan tombol fitur informasi pengunjung, menghidupkan/mematikan background, Kamera AR, pilih bahasa dan Panduan AR.	✓		
3	Ketika tombol fitur informasi pengunjung diklik, maka akan diarahkan ke halaman informasi pengunjung.	✓		
4	Ketika di klik ke kanan, maka akan diarahkan ke halaman utama.	✓		
5	Ketika tombol fitur Panduan AR diklik, maka akan diarahkan ke halaman Panduan AR.	✓		
6	Ketika di klik ke kanan, maka akan diarahkan ke halaman utama.	✓		
7	Ketika tombol mematikan background diklik, maka background mati.	✓		
8	Ketika tombol menghidupkan background diklik, maka background hidup.	✓		

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
9	Ketika tombol pilih bahasa di tekan, maka memilih bahasa.	✓		
10	Ketika tombol bahasa di pilih, maka di arahkan ke bahasa yang di pilih.	✓		
11	Ketika kembali ke bahasa awal, maka akan kembali ke bahasa Indonesia.	✓		
12	Ketika tombol fitur Kamera AR Sejarah diklik, maka akan diarahkan ke halaman Kamera AR Sejarah.	✓		
13	Ketika tombol fitur Kamera AR Arkeografi diklik, maka akan diarahkan ke halaman Kamera AR Arkeografi.	✓		
14	Ketika marker terdeteksi akan memunculkan objek museum 3 dimensi yang sesuai.	✓		
15	Ketika objek benda sejarah 3 dimensi muncul, maka akan muncul pada audio museum.	✓		
16	Ketika tombol audio diklik, maka muncul suara audio.	✓		
17	Ketika tombol audio diklik, maka audio akan mati.	✓		
18	Ketika tombol penjelasan diklik, maka akan muncul penjelasannya.	✓		
19	Ketika tombol penjelasan diklik, maka tidak muncul penjelasannya.	✓		
20	Ketika tombol kembali diklik, maka akan diarahkan ke halaman utama.	✓		

Saran

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 15.07.2025

Penguji,

I Made Vedeo Dwiyo Badranaya

Lampiran 10 Hasil Uji Ahli Isi Penilai I

Hasil Uji Ahli Isi Tahap I

ANGKET UJI AHLI ISI			
PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY			
Nama	: Pulu Hendra Mas Marlaya, S.H.A.		
Profesi	: Petani		
Tanggal Pengisian	: 2 September 2025		
Petunjuk Pengisian	- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda. - Berikan penjelasan pada kolom keterangan apabila diperlukan.		
No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Relevansi Informasi			
1	Informasi tentang pengenalan benda sejarah museum Buleleng sesuai dengan sumber yang ada.	✓	
2	Penjelasan tentang sejarah setiap benda tersebut disampaikan dengan jelas.	✓	
3	Kejelasan informasi yang disampaikan pada website sehingga pengguna dapat memahami dengan mudah.	✓	
4	Penyajian informasi masing-masing dari benda sejarah sudah terbagung sehingga membentuk proses 3d yang utuh.	✓	
B. Kualitas Penggunaan Bahasa			
5	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai kaidah.	✓	
6	Ketepatan penggunaan kata maupun kalimat dalam deskripsi informasi.	✓	
7	Penggunaan istilah-istilah yang relevan dengan pembahasan benda sejarah.		✓
C. Kualitas Visualisasi Materi			
8	Tampilan benda sejarah berupa objek 3 dimensi sesuai dengan penjelasan yang muncul.	✓	
9	Proporsi objek benda sejarah 3 dimensi sesuai dengan aslinya.		✓
10	Visualisasi objek benda sejarah 3 dimensi sesuai dengan aslinya.	✓	

Saran

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.

PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY

() Layak untuk digunakan tanpa revisi

() Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi

() Tidak layak digunakan

2 September 2025

Ahli Isi

Pulu Hendra Mas Marlaya

Hasil Uji Ahli Isi Tahap II

ANGKET UJI AHLI ISI
PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM BULELENG
BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY

Nama : I Putu Ulenbra Mas Marlayana, M.A.
Profesi : Diklat
Tanggal Pengujian : 4 September 2025
Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.
- Berikan penjelasan pada kolom keterangan apabila diperlukan.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Relevansi Informasi			
1	Informasi tentang pengenalan benda sejarah museum Buleleng sesuai dengan sumber yang ada.	✓	
2	Penjelasan tentang sejarah setiap benda tersebut disampaikan dengan jelas.	✓	
3	Kejelasan informasi yang disampaikan pada website sehingga pengguna dapat memahami dengan mudah.	✓	
4	Penyajian informasi masing-masing dari benda sejarah sudah terbagi-bagi sehingga membentuk proses 3d yang unik.	✓	
B. Kualitas Penggunaan Bahasa			
5	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai kaidah.	✓	
6	Ketepatan penggunaan kata maupun kalimat dalam deskripsi informasi.	✓	
7	Penggunaan istilah-istilah yang relevan dengan pembahasan benda sejarah.	✓	
C. Kualitas Visualisasi Materi			
8	Tampilan benda sejarah berupa objek 3 dimensi sesuai dengan penjelasan yang muncul.	✓	
9	Proporsi objek benda sejarah 3 dimensi sesuai dengan aslinya.	✓	
10	Visualisasi objek benda sejarah 3 dimensi sesuai dengan aslinya.	✓	

Saran

.....

.....

.....

Kesimpulan
Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.
PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY

() Layak untuk digunakan tanpa revisi
(✓) Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi
() Tidak layak digunakan

4 September 2025
Ahli Isi
I Putu Ulenbra Mas Marlayana

Lampiran 11 Hasil Uji Ahli Isi Penilai II

Hasil Uji Ahli Isi Tahap I

ANGKET UJI AHLI ISI
PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM BULELENG
BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY

Nama : I Made Paruwja
Profesi : Bergebet Museum Buleleng
Tanggal Pengujian : 18.09.2025
Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.
- Berikan penjelasan pada kolom keterangan apabila diperlukan.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Relevansi Informasi			
1	Informasi tentang pengenalan benda sejarah museum Buleleng sesuai dengan sumber yang ada.	✓	
2	Penjelasan tentang sejarah setiap benda tersebut disampaikan dengan jelas.	✓	
3	Kejelasan informasi yang disampaikan pada website sehingga pengguna dapat memahami dengan mudah.	✓	
4	Penyajian informasi masing-masing dari benda sejarah sudah terbagi-bagi sehingga membentuk proses 3d yang unik.	✓	
B. Kualitas Penggunaan Bahasa			
5	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai kaidah.	✓	
6	Ketepatan penggunaan kata maupun kalimat dalam deskripsi informasi.	✓	
7	Penggunaan istilah-istilah yang relevan dengan pembahasan benda sejarah.	✓	
C. Kualitas Visualisasi Materi			
8	Tampilan benda sejarah berupa objek 3 dimensi sesuai dengan penjelasan yang muncul.	✓	
9	Proporsi objek benda sejarah 3 dimensi sesuai dengan aslinya.	✓	
10	Visualisasi objek benda sejarah 3 dimensi sesuai dengan aslinya.	✓	

Saran

.....

.....

.....

Kesimpulan
Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.
PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY

() Layak untuk digunakan tanpa revisi
() Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi
() Tidak layak digunakan

Selasa 18.09.2025
Ahli Isi
I Made Paruwja

Hasil Uji Ahli Isi Tahap II

ANGKET UJI AHLI ISI
PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM BULELENG
BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY

Nama : I Made Parwisa
Profesi : Pengkaji Museum Buleleng
Tanggal Pengujian : 21-08-2024
Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.
- Berikan penjelasan pada kolom keterangan apabila diperlukan.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Relevansi Informasi			
1	Informasi tentang pengenalan benda sejarah museum Buleleng sesuai dengan sumber yang ada.	✓	
2	Penjelasan tentang sejarah setiap benda tersebut ditampilkan dengan jelas.	✓	
3	Kejelasan informasi yang disampaikan pada website sehingga pengguna dapat memahami dengan mudah.	✓	
4	Penyajian informasi masing-masing dari benda sejarah sudah terbagi-bagi sehingga memudahkan proses belajar.	✓	
B. Kualitas Penggunaan Bahasa			
5	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai kaidah.	✓	
6	Ketepatan penggunaan kata maupun kalimat dalam deskripsi informasi.	✓	
7	Penggunaan istilah-istilah yang relevan dengan pembahasan benda sejarah.	✓	
C. Kualitas Visualisasi Materi			
8	Tampilan benda sejarah berupa objek 3 dimensi sesuai dengan penjelasan yang muncul.	✓	
9	Proporsi objek benda sejarah 3 dimensi sesuai dengan aslinya.	✓	
10	Visualisasi objek benda sejarah 3 dimensi sesuai dengan aslinya.	✓	

Saran

.....

.....

.....

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.

PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY

(✓) Layak untuk digunakan tanpa revisi

() Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi

() Tidak layak digunakan

Sinyaguna, 27-08-2024

Ahli Isi,

I Made Parwisa

Lampiran 12 Hasil Uji Ahli Media Penilai I

Hasil Uji Ahli Media Tahap I

ANGKET UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY

Nama : I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd
Profesi : Dosen
Tanggal Pengujian : 21-07-2024
Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.
- Berikan penjelasan pada kolom keterangan apabila diperlukan.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kemudahan Navigasi			
1	Kesesuaian fungsi tombol navigasi dengan aksi yang diberikan.	✓	
2	Transisi tiap halaman fitur berjalan dengan lancar sehingga memudahkan pengoperasian fitur pada tampilan.		✓
3	Ketersediaan panduan yang membantu pengguna dalam navigasi website.	✓	
B. Kualitas Tampilan			
4	Keserasian komposisi warna pada website.		✓
5	Ketepatan pengaturan huruf dalam tampilan sehingga mudah dibaca oleh pengguna.	✓	
6	Ketepatan tata letak komponen fitur pada antarmuka website.	✓	
7	Kualitas resolusi objek visual yang baik dalam website.	✓	
C. Kualitas Audio			
8	Kejelasan penjelasan dalam audio terkait penyampaian informasi tiap benda sejarah.	✓	
9	Kesesuaian intonasi untuk menciptakan audio penjelasan yang menarik untuk didengar.	✓	
10	Pemilihan background yang sesuai dengan suasana.	✓	

Saran

memberi tampilan lebih banyak

memberi lebih detail

.....

.....

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.

PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN SEJARAH MUSEUM BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY

() Layak untuk digunakan tanpa revisi

(✓) Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi

() Tidak layak digunakan

Sinyaguna, 21 Juli 2024

Ahli Media,

I Ketut Andika Pradnyana

Hasil Uji Ahli Media Tahap II

ANGKET UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM
BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY

Nama : Ikhtul Andika Pradyana, S Pd, M Pd.
Profesi : Dosen
Tanggal Pengujian : 24-01-2025

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.
- Berikan penjelasan pada kolom keterangan apabila diperlukan.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kemudahan Navigasi			
1	Kesesuaian fungsi tombol navigasi dengan aksi yang diberikan.	✓	
2	Transisi tiap halaman fitur berjalan dengan lancar sehingga memudahkan pengoperasian fitur pada tampilan.	✓	
3	Ketersediaan panduan yang membantu pengguna dalam navigasi website.	✓	
B. Kualitas Tampilan			
4	Keseragaman komposisi warna pada website.	✓	
5	Ketepatan pengaturan huruf dalam tampilan sehingga mudah dibaca oleh pengguna.	✓	
6	Kepastian tata letak komponen fitur pada antarmuka website.	✓	
7	Kualitas resolusi objek visual yang baik dalam website.	✓	
C. Kualitas Audio			
8	Kejelasan pelafalan dalam audio terkait penyampaian informasi tiap benda sejarah.	✓	
9	Kesesuaian intonasi untuk menciptakan audio penjelasan yang menarik untuk didengar.	✓	
10	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai dengan suasana.	✓	

Saran

.....

.....

.....

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.

PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM
BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY

(✓) Layak untuk digunakan tanpa revisi

() Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi

() Tidak layak digunakan

Suares 29 Juli 2025
Ahli Media,
Ikhtul Andika Pradyana

Lampiran 13 Hasil Uji Ahli Media Penilai II

Hasil Uji Ahli Media Tahap I

ANGKET UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM
BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY

Nama : IKHTUL ANDIKA PRADYANA, S Pd, M Pd.
Profesi : Dosen
Tanggal Pengujian : 27-01-2025

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.
- Berikan penjelasan pada kolom keterangan apabila diperlukan.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kemudahan Navigasi			
1	Kesesuaian fungsi tombol navigasi dengan aksi yang diberikan.	✓	
2	Transisi tiap halaman fitur berjalan dengan lancar sehingga memudahkan pengoperasian fitur pada tampilan.	✓	
3	Ketersediaan panduan yang membantu pengguna dalam navigasi website.	✓	
B. Kualitas Tampilan			
4	Keseragaman komposisi warna pada website.	✓	
5	Ketepatan pengaturan huruf dalam tampilan sehingga mudah dibaca oleh pengguna.	✓	
6	Kepastian tata letak komponen fitur pada antarmuka website.	✓	
7	Kualitas resolusi objek visual yang baik dalam website.	✓	
C. Kualitas Audio			
8	Kejelasan pelafalan dalam audio terkait penyampaian informasi tiap benda sejarah.	✓	
9	Kesesuaian intonasi untuk menciptakan audio penjelasan yang menarik untuk didengar.	✓	
10	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai dengan suasana.	✓	

Saran

8. tingkat pengoperasian tombol pada tampilan

PE Andika Pradyana

.....

.....

.....

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.

PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM
BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY

() Layak untuk digunakan tanpa revisi

(✓) Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi

() Tidak layak digunakan

Ahli Media,
IKHTUL ANDIKA PRADYANA
Ikhtul Andika Pradyana, S Pd, M Pd.

Hasil Uji Ahli Media Tahap II

ANGKET UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM
BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY

Nama : IRDA DEWI SUTAPURA S.Pd
Profesi : Desain
Tanggal Pengujian : 2023-09-20 01-09-2023
Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.
- Berikan penjelasan pada kolom keterangan apabila diperlukan.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kemudahan Navigasi			
1	Kesesuaian fungsi tombol navigasi dengan aksi yang diberikan.	✓	
2	Transisi tiap halaman fitur berjalan dengan lancar sehingga memudahkan pengoperasian fitur pada tampilan.	✓	
3	Ketersediaan panduan yang membantu pengguna dalam navigasi website.	✓	
B. Kualitas Tampilan			
4	Keserasian komposisi warna pada website.	✓	
5	Ketepatan pengaturannya huruf dalam tampilan sehingga mudah dibaca oleh pengguna.	✓	
6	Kerapian tata letak komponen fitur pada antarmuka website.	✓	
7	Kualitas resolusi objek visual yang baik dalam website.	✓	
C. Kualitas Audio			
8	Kelengkapan penjelasan dalam audio terkait penyampaian informasi tiap benda sejarah.	✓	
9	Kesesuaian intonasi untuk menciptakan audio penjelasan yang menarik untuk didengar.	✓	
10	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai dengan suasana.	✓	

Saran

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.

PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY

☒ Layak untuk digunakan tanpa revisi
☐ Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi
☐ Tidak layak digunakan

Sinyon 07.09.2023
Ahli Media,
[Signature]
I Gusti Rendi Satrio Satrio Satrio

Lampiran 14 Hasil Uji Respons Pengguna dengan UEQ

	Item																									
R	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	7	7	1	1	1	7	7	6	1	2	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R2	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	2	7
R3	7	7	1	1	1	6	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R4	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
R5	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	6
R6	6	6	1	2	2	7	6	7	2	2	7	1	6	7	6	7	2	1	2	6	2	7	1	2	2	6
R7	6	7	1	2	2	7	6	6	2	2	6	2	6	7	6	7	2	2	1	7	1	7	1	1	1	7
R8	7	7	1	1	1	7	7	7	1	2	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	2	6	1	2	1	7
R9	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
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	6	1	1	1	7	6	7	1	1	7	1	7	7	7	7	2	1	2	6	1	7	2	2	1	6
R12	6	6	1	1	2	6	6	7	2	1	7	1	7	7	6	7	2	2	1	7	2	6	2	2	2	6

R13	6	6	1	1	2	6	7	7	2	1	7	1	7	7	6	7	1	1	1	6	1	7	2	1	1	7
R14	6	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	6	7	6	7	1	1	2	7	1	7	1	1	2	6
R15	6	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
R16	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
R17	6	7	2	1	2	7	7	6	1	2	6	2	7	7	6	6	1	2	1	6	1	6	1	2	1	6
R18	7	7	1	1	1	7	7	6	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R19	7	7	1	1	1	7	7	6	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	2	6	1	7	1	1	1	7
R20	6	6	2	1	2	7	6	6	2	2	6	2	6	6	6	6	1	2	1	6	2	6	1	2	2	6
R21	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
R22	7	7	1	1	1	7	7	6	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	6	1	1	2	7
R23	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	6	1	6	1	1	1	7
R24	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	6	1	1	1	7
R25	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	2	7	7	7	7	1	1	1	6	1	7	1	1	2	7
R26	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
R27	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	6	1	7	1	1	2	7
R28	7	7	1	1	1	7	7	7	2	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	2	1	7
R29	7	7	1	1	1	7	7	6	1	1	7	1	7	7	7	7	2	1	2	6	1	7	1	1	1	7
R30	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	6	7	1	1	1	7	1	6	2	1	1	7
R31	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	2	1	1	7
R32	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
R33	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	6	1	7	7	6	7	1	1	1	6	1	7	1	1	1	7
R34	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	6	1	7	1	1	1	7
R35	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



Lampiran 15 Hasil Konversi Kuesioner Respons Pengguna

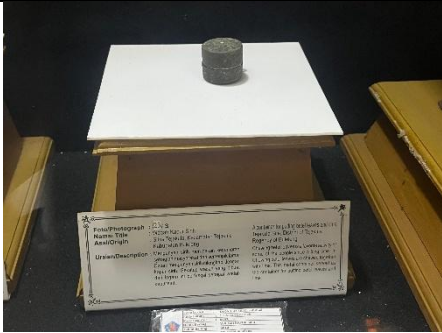
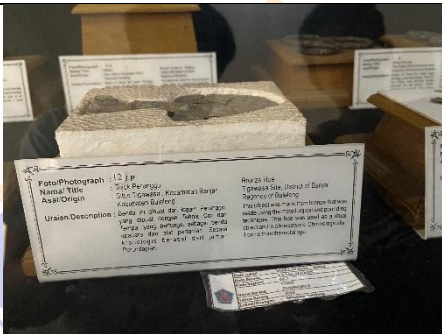
[illegible]

R34	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R35	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

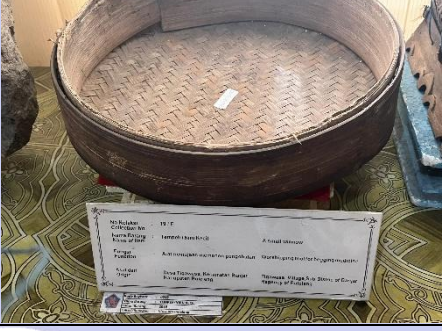
Lampiran 16. Dokumentasi Observasi benda sejarah musuem buleleng

No	Nama	Benda Musuem Buleleng	
1	KAPAK PENIMBAS		"Kapak ini dibuat dari batu basal dengan teknik pemangkasan untuk menghasilkan bidang pukul. Berfungsi sebagai alat pemotong. Secara kronologis berasal dari masa berburu tingkat sederhana. Lokasi: Desa Sembiran, Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng."
2	PATUNG SEDERHANA		"Benda ini terbuat dari batu padas dengan teknik pahat. Berfungsi sebagai benda upacara, seperti upacara memohon hujan. Secara kronologis berasal dari zaman Perundagian. Lokasi: Situs Tigawasa, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng."
3	SARKOFAGUS		"FUNGSI NYA : PETI MATI peti mati yang terbuat dari batu, yang digunakan untuk menyimpan jenazah, terutama pada masa prasejarah. Bentuknya biasanya seperti peti atau wadah, USIA 1000 TAHUN MASEHI / SERIBU ABAD, DARI DESA GOBLEG KECAMATAN BANJAR KABUPATEN BULELENG, TAHUN PENEMUAN : 2004 "

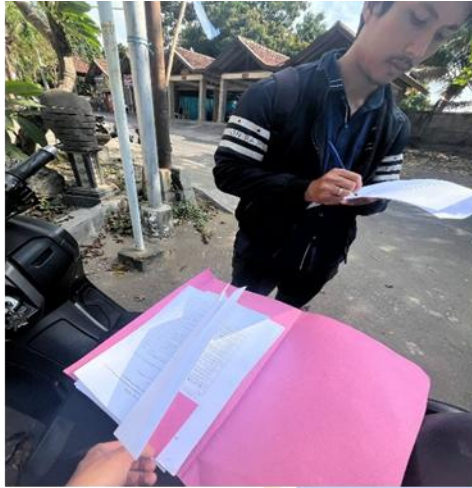
4	BATU PIPISAN		"berkaki menyerupai meja dalam ukuran kecil. Batu pipisan ini berfungsi untuk mengulek Petulangan atau simbol orang dalam upacara sraddha. lokasi : Pura Gede Poh Asem, Desa Mayong, Kec. Seririt, Kabupaten Buleleng."
5	NERAKA		"Benda ini dibuat dari logam Perunggu, yang dibuat dengan Teknik Acire Perdu (Cor) dan Tempa, yang berfungsi sebagai alat upacara. Secara kronologis berasal dari jaman Perundagian. Lokasi : Ularan Kecamatan Seririt, Kabupaten Buleleg"
6	STUPIKA		"Tanah Liat merupakan replika dari stupa. Pada bagian dalam stupika umumnya terdapat tablet tanah liat dan adakalanya berisi relief Budha. Dalam aktivitas Agama Budha, Stupika berfungsi sebagai sarana Pemujaan. Lokasi : Situs Kalibukbuk, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng."
7	SARKOFAGUS		"FUNGSINYA : peti mati yang terbuat dari batu, yang digunakan untuk menyimpan jenazah, terutama pada masa prasejarah. Bentuknya biasanya seperti peti atau wadah dengan penutup, USIA 1000 TAHUN MASEHI ATAU SERIBU ABAD, DARI DESA ALAS ANGKER KECAMATAN BULELENG KABUPATEN BULELENG TAHUN PENEMUAN : 2009 "

8	WADAH KAPUR SIRIH		"Wadah ini dibuat dari logam dan digunakan untuk menyimpan kapur dalam tradisi mengunyah sirih. Berfungsi sebagai perlengkapan budaya. Lokasi: Situs Tejakula, Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng."
9	TOJOK PERUNGGU		"Tojok ini terbuat dari logam perunggu dengan teknik cor dan tempa. Berfungsi sebagai perlengkapan rumah tangga. Secara kronologis berasal dari zaman Perundagian. Lokasi: Kalang Anyar, Desa Banjar Asem, Kecamatan Seririt, Kabupaten Buleleng."
10	BELIUNG PERSEGI		"Alat ini dibuat dari bahan batu andesit yang dibuat dengan teknik diumpun halus. Fungsinya alat ini sebagai alat bercocok tanam secara kronologis berasal dari masa bercocok tanam. Lokasi : Desa Sukasada, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng"
11	LEKEH		"Fungsinya itu sebagai tempat untuk menaruh panci atau wajan setelah memasak didapur, lekeh ini terbuat dari bambu yang di ulat dan lekeh ini di gunakan pada jaman dahulu. Di buat pada tahun 2000 dari ; desa pedawa kec banjar kab buleleng."

12	LABU		"Fungsinya: Sebagai tempat air minum dan bisa juga digunakan untuk tempat tuak jika pada zaman dulu dan sampai sekarang masih digunakan di desa pedalaman. Diserahkan pada tahun 2000, dari: Desa Pedawa, Kec. Banjar, Kab. Buleleng."
13	BANGKIL		"Fungsinya: Sebagai alat untuk pembersih rumput seperti tanaman padi gaga (padi gunung). Terbuat dari kayu dan besi, digunakan pada zaman dulu. Diserahkan pada tahun 2000 dari: Desa Pedawa, Kec. Banjar, Kab. Buleleng."
14	BERUK		"Fungsinya: Alat untuk pemujaan mohon pengobatan untuk bayi baru lahir dan juga bisa digunakan sebagai tempat air minum. Diserahkan pada tahun 2000 dari: Desa Pedawa, Kec. Banjar, Kab. Buleleng."
15	TEMPAT SIRIH		"Fungsinya: Untuk tempat sirih yang isinya daun sirih, buah pinang, dan kapur. Diserahkan pada tahun 2000 dari: Desa Pedawa, Kec. Banjar, Kab. Buleleng."
16	PETAKA BALE PRABU AGUNG		"Fungsinya: Untuk dudukan Sang Raja pada zaman dulu untuk joli. Diserahkan pada tahun 2000 dari: Desa Bungkuhan, Kec. Kubutambahan, Kab. Buleleng."

17	GANDEK KECIL		"Fungsinya: Sebagai tempat menaruh genteng dan buku pada zaman dulu, dan masih digunakan sampai sekarang. Diserahkan pada tahun 2000 dari: Kab. Buleleng."
18	GANDEK KAYU		"Fungsinya: Tempat bekal seperti sirih, kapur, dan buah pinang pada zaman dulu, masih digunakan hingga sekarang. Diserahkan pada tahun 2000 dari: Kota Singaraja."
19	SOK KASI		"Fungsinya: Untuk membawa sesajen atau bekal makanan ke kebun pada zaman dulu. Diserahkan pada tahun 2000 dari: Desa Pedawa, Kec. Banjar, Kab. Buleleng."
20	TEMPEH / NIRU KECIL		"Fungsinya: Alat pemujaan untuk mohon pengobatan bayi sakit seperti boreh. Masih digunakan sampai sekarang. Diserahkan pada tahun 2000 dari: Desa Tigawasa, Kec. Banjar, Kab. Buleleng."

Lampiran 17. Dokumentasi Uji Ahli Isi



Lampiran 18. Dokumentasi Uji Ahli Media



Lampiran 19. Dokumentasi Uji Respon Pengguna



UNDIKSHA