

Lampiran 1. Surat Permohonan Permintaan 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 : 170/UN48.11.1/KM/2025

Singaraja, 20 Januari 2025

Perihal : Surat Permohonan Data

Yth. Penerus Puri Kanginan Buleleng
 c.q. A.A. Ngurah Agung Fajar Nugraha Pandji
 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 Putu Bayu Ananta Surya |
| NIM | : | 2115051019 |
| Program Studi | : | Pendidikan Teknik Informatika |
| Jurusan | : | Teknik Informatika |
| Data yang di butuhkan | : | nama Bale/Tempat, Fungsinya dan Sejarahnya, wawancara tentang Sejarah Puri Kanginan Buleleng. Responden Kuisioner. Kegiatan Rutin yang menjadi Cirri khas. Nama Artefak/Lukisan serta Makna dan Sejarahnya |
| Judul Skripsi | : | Pengembangan Aplikasi Location-Based Augmented Reality Berbasis AR Gesopatial API untuk Pengenalan Warisan Budaya dan Sejarah Puri Kanginan Buleleng |

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



Made Windu Antara Kesiman
 NIP 198211112008121001 4m'

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, SAINS DAN TEKNOLOGI



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

Jalan Udayana Singaraja-Bali Kode Pos 81116

Tlp. (0362) 22570 Fax. (0362) 25735

Laman: www.undiksha.ac.id

| | | | |
|----------|---|-----------------------------------|----------------------------|
| Nomor | : | 26/UN48.11.5/KM/2025 | Singaraja, 20 Januari 2025 |
| Perihal | : | Surat Permohonan Pengambilan 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 | : | I Putu Bayu Ananta Surya |
| Nim | : | 2115051019 |
| Prodi/Jurusan | : | Pendidikan Teknik Informatika / Teknik Informatika |
| Instansi yg dituju | : | Puri Kanginan Buleleng |
| Jabatan yg dituju | : | A. A. Ngurah Agung Fajar Nugraha Pandji |
| Data yang dibutuhkan | : | Nama Bale/Tempat, fungsinya dan sejarahnya, Wawancara tentang Sejarah Puri Kanginan Buleleng. Responden Kuisioner. Kegiatan rutin yang menjadi ciri khas. Nama Artefak/ Lukisan serta makna dan sejarahnya |
| Judul | : | : Pengembangan Aplikasi Location-Based Augmented Reality Berbasis AR Gespotial API Untuk Pengenalan Warisan Budaya Dan Sejarah Puri Kanginan Buleleng. |

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 ucapan terima kasih.

Ketua Jurusan Teknik Informatika,



Putu Hendra Suputra
NIP. 198212222006041001

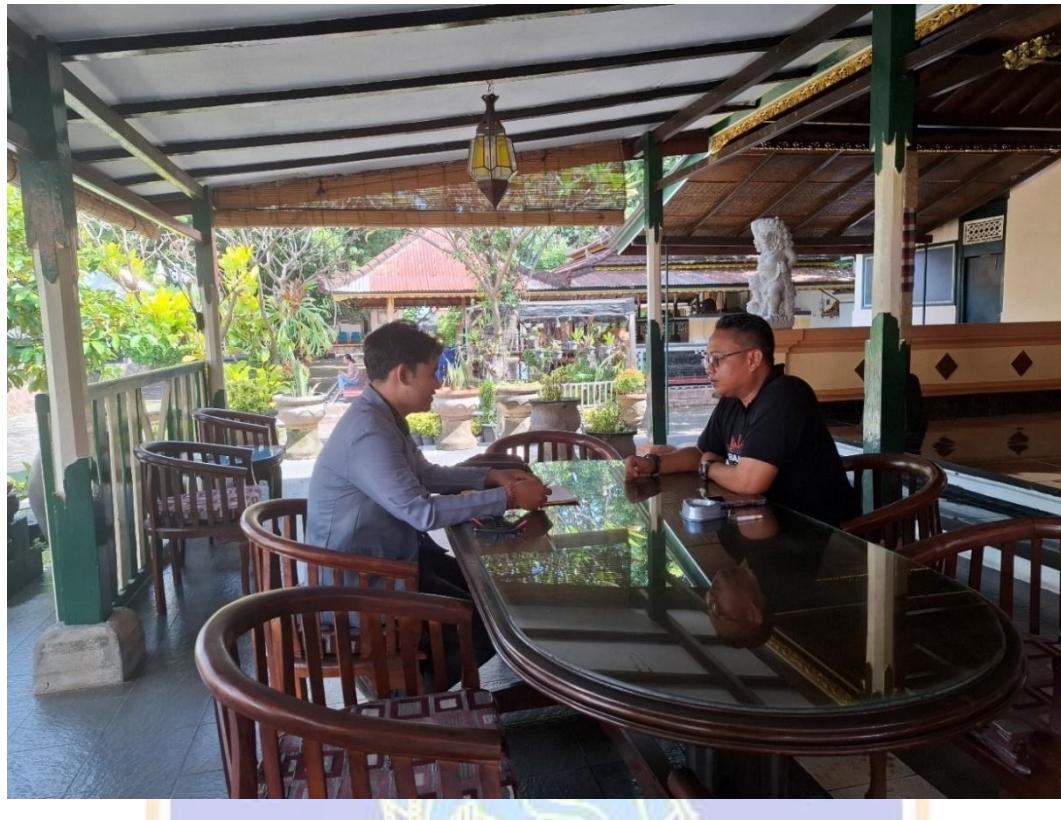


**Balai
Sertifikasi
Elektronik**

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektornik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara Pengelola dan Observasi Puri Kanginan Buleleng



Lampiran 3. Hasil Wawancara Pengelola Puri Kanginan Buleleng

HASIL WAWANCARA PENGELOLA PURI KANGINAN BULELENG

Pengelola Puri : Anak Agung Ngurah Fajar Nugraha Pandji, S.H.

Hari/Tanggal : Sabtu, 25 Januari 2025

Q : Bagaimana Profil Puri Kanginan Buleleng? Apakah puri masih digunakan sebagai tempat tinggal kerajaan?

A : Puri Kanginan pada masa sekarang ini setelah tahun 1950, dimana sekarang berfungsi sebagai tempat tinggal keluarga raja atau keturunan nya, disamping itu Puri Kanginan sebagai tempat adat dan budaya tradisi Buleleng, tradisi Bali. Dimana kami masih melaksanakan ritual adat-adat Buleleng, dan budaya-budaya Buleleng serta pelestarian budaya.

Q : Apakah secara khusus Puri Kanginan Buleleng memiliki *guide* atau pemandu wisata?

A : Puri Kanginan ini terus terang belum mempunyai *guide*, belum mempunyai juru terang, untuk bangunan bangunan sejarah puri, atau sedikitnya kami belum memiliki seperti brosur itu belum. Jadi kedepannya mungkin kami akan berusaha memenuhi minimal brosur seperti itu, tetapi *guide* atau juru terang itu belum punya, karena keterbatasan materi, yaitu gaji, karena mereka *stay* disini terus, karena tamu ga tau waktu kunjungan, kadang-kadang ga ada yang dateng, kadang rame.

Q : Bagaimana profil umum pengunjung Puri Kanginan Buleleng?

A : Pengunjung kebanyakan wisatawan asing, yang kedua mahasiswa dan siswa, yang ketiga masyarakat lokal.

Q : Apakah tujuan orang berkunjung ke Puri Kanginan Buleleng?

A : Wisatawan asing tujuannya untuk melihat peninggalan kerajaan dulu, mahasiswa dan siswa untuk penelitian dan buat tugas. Tugas video, drama disini, masyarakat lokal, dipakai *prewed*, bertanya tentang sejarah buleleng.

Q : Apakah ada tempat khusus untuk memajang barang peninggalan sejarah?

A : Disini ada ruangan khusus, yaitu museum kecil, memajang peninggalan-peninggalan berupa alat-alat makan minum raja, alat-alat sembahyang raja. Lontar-lontar peninggalan pengelinggsir kami, senjata-senjata, tempat tidur, mesin ketik, penghargaan atau cenderamata.

Q : Siapa saja pengelola Puri Kanginan Buleleng saat ini?

A : Pengelola Puri Kanginan Buleleng hanya saya sendiri, disamping kesibukan saya di kantor dan mengelola Puri Kanginan ini. Pengelongsir sudah menyerahkan pada saya. Penggajianan tukang sapu, tukang pel, tukang bersih-bersih itu saya yang mengelola. Serta kalau ada yang menyewa untuk sanggar, bapak sendiri yang mengelola.

Q : Apakah ada pendataan mengenai sejarah, barang-barang, ataupun cerita yang berkaitan dengan Puri Kanginan?

A : Belum sempat, karena sendiri kesibukan kerja dan lain sebagainya. Jadi hanya dipajang saja terlebih dahulu, belum ada di terangkan ini tulisan tulisannya seperti ini, belum.

Q : Bagaimana sistem perawatan dari barang bersejarah serta bangunan di Puri Kanginan Buleleng?

A : Sistem perawatan secara budaya bali, saraswati membersihkan lontar, tumpek landep membersihkan senjata tombak, keris, dll, tumpek klurut membersihkan gender, alat-alat gong. Yang biasa atau selalu itu belum.

Q : Apakah ada kendala atau hal yang penting saat ini untuk perkembangan Puri Kanginan Buleleng?

A : Kendala yang sangat berarti sudah pasti biaya perawatan, pelestarian. Semakin hari semakin bulan semakin tahun, bangunan semakin lapuk, puri kanginan di bangun pada tahun 1902 pasti akan terus termakan usia, jika tidak ada pelestarian perawatan pastinya materi yang pertama, yang kedua terkendala tidak ada guide jika ada yang datang, selanjutnya terkendala tukang bersih”, tukang bersih” karena dengan dana dibawah umr kami meng gaji mereka belum sejahtera mereka

Q : Apakah ada pendataan pengunjung yang datang?

A : Ada kami memakai buku tamu secara manual, jadi belum bisa mengarahkan harus isi buku tamu, harus donasi, itu belum... Jika ingin nulis maka ditulis, jika ga pengen nulis namun mau nyumbang ya nyumbang mereka. Jika memang ga mau keduanya ya tidak. Kadang-kadang lepasnya di sana.

Q : Menurut bapak, sebarap penting masyarakat mengetahui tentang warisan budaya dan sejarah Puri Kanginan Buleleng?

A : Sebenarnya jika masyarakat ingin mengetahui keberadaan buleleng, kota singaraja, mereka harus mengetahui puri kanginan buleleng ini, karena nama buleleng, nama singaraja berasal dari sini. Berdirinya kota singaraja berdirinya buleleng itu tidak terlepas dari puri ini, sama ceritanya seperti kraton-kraton, puri puri di bali, mereka harus paham, mereka ada di buleleng, mereka hidup di buleleng, ini loh asal usulnya seperti ini. Sama seperti kita manusia asal usul kita dimana, kawitan kita dimana. Jadi ya kalau misalnya masyarakat sangat mudah

mendapatkan informasi tentang puri kanginan buleleng, pasti mereka akan menyadari, karena sekarang kami disini terus terang, kami tidak bisa memberikan pengetahuan khusus memberikan penerangan khusus pada mereka tentang puri ini, jadi mereka acuh jadinya ga tau jadinya, andaikan sudah ada disini keterangannya ini begini ini begini, sejarah purinya begini, seperti jogja Cuma scan barcode saja sudah ada informasi.

Q : Bagaimana cara orang mengetahui tentang Puri Kanginan Buleleng? Apakah memang tau dari mulut ke mulut, atau dari media sosial?

A : Yang pertama, yaitu wisatawan yang mengikuti travel kapal pesiar, jadi kapal pesiar berlabuh di celukan bawang mereka diantar kesini, yang kedua saya sempat bertanya darimana mendapatkan informasi puri kanginan, mereka mendapatkan informasinya dari media sosial kebetulan sosial media puri kanginan ada di instagram, facebook, google dan youtube. Yang ketiga mereka hanya lewat, lagi balik kesini, ternyata ada puri disini.

Q : Apakah wisatawan asing yang berkunjung mengajak *guide*? atau berkunjung sendiri?

A : Wisatawan asing ada yang membawa guide, guide nya sudah di briefing ada satu perkumpulan guide yang organisasi nya di sanur mereka sempat kesini sekitar 20 orang meminta informasi tentang puri kanginan ini, nanti mereka walaupun saya tidak di puri kanginan, mereka bisa langsung menerangkan ini fungsi nya ini ini.

Q : Menurut informasi yang saya kumpulkan, banyak orang mengetahui puri kanginan, namun mereka bingung cara berkunjung, seperti pakaian, biaya, waktu kunjung atau jadwal, apakah benar? serta apakah ada media yang menyediakan informasi tersebut?

A : Sepengalaman saya itu benar, banyak mahasiswa dan siswa terutama menghubungi saya lewat WA, bapak saya kesana, saya sebaiknya berpakaian apa. Selayaknya orang timur, datang kemari ya berpakaian sopan melihat latar belakang apa yang kita kunjungi, kedepannya kita akan membuat semacam *standing banner* yang kecil buatkan disana, berpakaian sopan datang ke puri, tidak ada biaya masuk, untuk jadwal jika ingin melihat" silahkan datang, namun jika ada yang ditanyakan seperti wawancara, tolong disiapkan waktu atau janji. Seperti yang disampaikan saya mengelola nya sendiri.

Q : Apakah ada peraturan yang harus diikuti oleh pengunjung, ketika datang ke Puri Kanginan Buleleng?

A : Jadi pengunjung disini kami batasi untuk tidak masuk ke area privat di belakang ini area pengelingsir, ada dibelakang jeroan mandala dibelakang ini, ada 10 are masih area privat, area privat pengelingsir dan keluarga. Yang kedua di mrajan, mrajan kami itu tidak sembarang wisatawan masuk kesana, kecuali tujuannya untuk sembahyang, jika untuk melihat" bangunan tidak diperbolehkan,

yang ketiga area museum, karena di museum ini kami masih menyimpan lontar” penting dan ada pusaka penting juga, jadi harus seizin pengelola, dan pengelola sendiri yang mengantarkan masuk kesana. Selain itu tidak ada.

Q : Apakah ada biaya masuk bagi wisatawan domestik dan internasional?

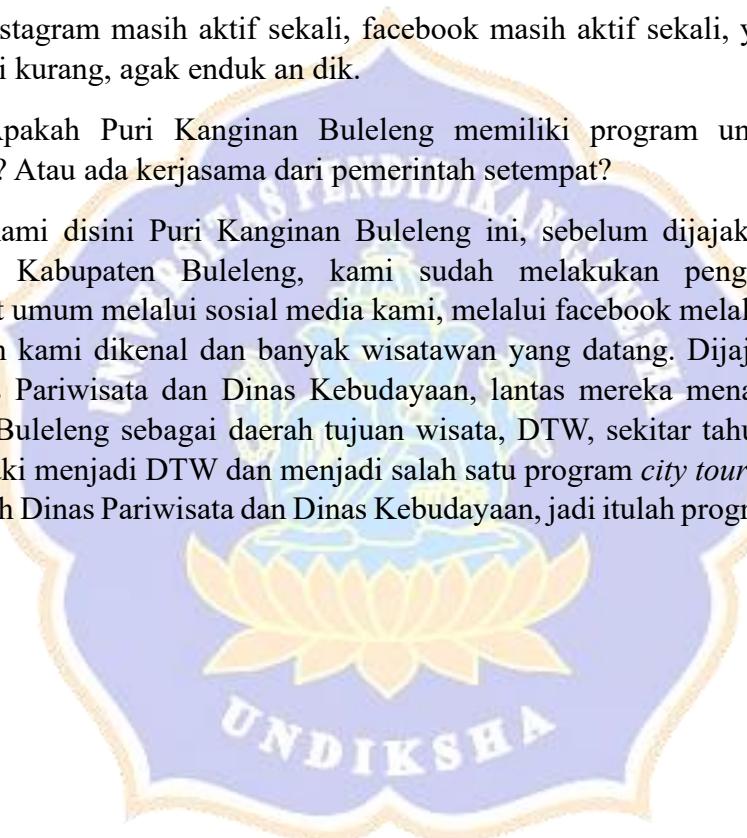
A : Belum ada biaya masuk, kami berpendapat kami berpikir jika merak masuk kemari, maka mereka harus dapat sesuatu, minimal *soft drink* atau kenang-kenangan atau cenderamata sedikit baru kita berani mengenakan biaya, kalau sekarang mereka hanya donasi saja, karena mereka bisa menikmati, foto- foto jadi donasi saja.

Q : Apa saja media sosial Puri Kanginan Buleleng yang masih aktif?

A : instagram masih aktif sekali, facebook masih aktif sekali, youtube yang masih kami kurang, agak enduk an dik.

Q : Apakah Puri Kanginan Buleleng memiliki program untuk menarik wisatawan? Atau ada kerjasama dari pemerintah setempat?

A : Kami disini Puri Kanginan Buleleng ini, sebelum dijajaki oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Buleleng, kami sudah melakukan pengenalan pada masyarakat umum melalui sosial media kami, melalui facebook melalui instagram, jadi setelah kami dikenal dan banyak wisatawan yang datang. Dijajaki lah kami oleh Dinas Pariwisata dan Dinas Kebudayaan, lantas mereka menawarkan Puri Kanginan Buleleng sebagai daerah tujuan wisata, DTW, sekitar tahun 2020 baru kami dijajaki menjadi DTW dan menjadi salah satu program *city tour*, jadi kami di datangi oleh Dinas Pariwisata dan Dinas Kebudayaan, jadi itulah programnya sudah ada.



Lampiran 4. Hasil Penyebaran dan Rekap Kuesioner Pengunjung Puri Kanginan Buleleng

| KUESIONER PENGAMBILAN DATA AWAL PURI KANGINAN BULELENG | | | | | | | | | |
|---|---|-------|---|---|---|---|-------|--|--|
| Petunjuk Pengisian Kuesioner: | | | | | | | | | |
| 1. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai keadaan anda sebenarnya. 2. Berikan SATU tanda centang (✓) pada setiap kolom yang disediakan. 3. Berikan nilai berdasarkan angka yang sudah ada, dengan keterangan: 1 = Sangat Tidak Setuju 4 = Setuju 2 = Tidak Setuju 5 = Sangat Setuju 3 = Kurang Setuju | | | | | | | | | |
| No | Pertanyaan | Nilai | | | | | Nilai | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| 1 | Saya mengetahui tentang budaya dan sejarah Puri Kanginan Buleleng | ✓ | | | | | | | |
| 2 | Saya memahami budaya dan sejarah Puri Kanginan Buleleng | ✓ | | | | | | | |
| 3 | Saya tidak tahu tentang sejarah dan budaya Puri Kanginan Buleleng | | | | ✓ | | | | |
| 4 | Saya mengetahui Puri Kanginan Buleleng dari media sosial | | | ✓ | | | | | |
| 5 | Saya mengenal Puri Kanginan Buleleng dari mulut ke mulut (bukan media digital/internet) | | | | ✓ | | | | |
| 6 | Saya tidak mengetahui adanya media social yang menginformasikan tentang Puri Kanginan Buleleng | ✓ | | | | | | | |
| 7 | Puri Kanginan Buleleng memiliki potensi budaya dan sejarah yang tinggi dan menarik (arsitektur, kesenian, tradisi) | | | | ✓ | | | | |
| 8 | Saya tahu dan menyadari nilai budaya dan sejarah yang dimiliki oleh Puri Kanginan Buleleng (arsitektur, tradisi, artefak, kesenian) | | | | ✓ | | | | |
| 9 | Saya merasa Puri Kanginan Buleleng tidak memiliki nilai budaya yang bagus (arsitektur, tradisi, artefak, kesenian) | ✓ | | | | | | | |
| 10 | Saya tertarik untuk mengenal budaya dan sejarah Puri Kanginan Buleleng | | | | | ✓ | | | |

Singaraja, 26 JUNI 2025
(M. Afiq)
(M. Afiq Astiani)

| KUESIONER PENGAMBILAN DATA AWAL PURI KANGINAN BULELENG | | | | | | | | | |
|---|---|-------|---|---|---|---|-------|--|--|
| Petunjuk Pengisian Kuesioner: | | | | | | | | | |
| 1. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai keadaan anda sebenarnya. 2. Berikan SATU tanda centang (✓) pada setiap kolom yang disediakan. 3. Berikan nilai berdasarkan angka yang sudah ada, dengan keterangan: 1 = Sangat Tidak Setuju 4 = Setuju 2 = Tidak Setuju 5 = Sangat Setuju 3 = Kurang Setuju | | | | | | | | | |
| No | Pertanyaan | Nilai | | | | | Nilai | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| 1 | Saya mengetahui tentang budaya dan sejarah Puri Kanginan Buleleng | | | ✓ | | | | | |
| 2 | Saya memahami budaya dan sejarah Puri Kanginan Buleleng | | | ✓ | | | | | |
| 3 | Saya tidak tahu tentang sejarah dan budaya Puri Kanginan Buleleng | ✓ | | | ✓ | | | | |
| 4 | Saya mengetahui Puri Kanginan Buleleng dari media sosial | ✓ | | | | | | | |
| 5 | Saya mengetahui Puri Kanginan Buleleng dari mulut ke mulut (bukan media digital/internet) | | | ✓ | | | | | |
| 6 | Saya tidak mengenal adanya media social yang menginformasikan tentang Puri Kanginan Buleleng | ✓ | | | | | | | |
| 7 | Puri Kanginan Buleleng memiliki potensi budaya dan sejarah yang tinggi dan menarik (arsitektur, kesenian, tradisi) | | | | ✓ | | | | |
| 8 | Saya tahu dan menyadari nilai budaya dan sejarah yang dimiliki oleh Puri Kanginan Buleleng (arsitektur, tradisi, artefak, kesenian) | | | ✓ | | | | | |
| 9 | Saya merasa Puri Kanginan Buleleng tidak memiliki nilai budaya yang bagus (arsitektur, tradisi, artefak, kesenian) | ✓ | | | | | | | |
| 10 | Saya tertarik untuk mengenal budaya dan sejarah Puri Kanginan Buleleng | | | | ✓ | | | | |

Singaraja, 16 JUNI 2025
(Md. Syahril Kurniawansyah S.Pd. M.Kes)

Hasil Rekap Nilai Rata-Rata Kuesioner Awal Puri Kanginan Buleleng

| No | Pertanyaan | Rata-Rata | Persentase | Keterangan |
|----|---|-----------|------------|------------|
| 1 | Saya mengetahui tentang budaya dan sejarah Puri Kanginan Buleleng | 3.54 | 63.5% | Positif |
| 2 | Saya memahami budaya dan sejarah Puri Kanginan Buleleng | 3.41 | 60.25% | Positif |
| 3 | Saya tidak tahu tentang sejarah dan budaya Puri Kanginan Buleleng | 3.29 | 57.25% | Negatif |
| 4 | Saya mengetahui Puri Kanginan Buleleng dari media sosial | 3.16 | 54% | Positif |
| 5 | Saya mengetahui Puri Kanginan Buleleng dari mulut ke mulut (bukan media digital/internet) | 3.58 | 64.5% | Positif |
| 6 | Saya tidak mengetahui adanya informasi tentang Puri Kanginan Buleleng | 3.67 | 66.75% | Negatif |
| 7 | Puri Kanginan Buleleng memiliki potensi budaya dan sejarah yang tinggi dan menarik (arsitektur, kesenian, tradisi) | 4.45 | 86.25% | Positif |
| 8 | Saya tahu dan menyadari nilai budaya dan sejarah yang dimiliki oleh Puri Kanginan Buleleng (arsitektur, tradisi, artefak, kesenian) | 3.96 | 74% | Positif |
| 9 | Saya merasa Puri Kanginan Buleleng tidak memiliki nilai budaya yang bagus (arsitektur, tradisi, artefak, kesenian) | 4.67 | 91.75% | Negatif |
| 10 | Saya tertarik untuk mengenal budaya dan sejarah Puri Kanginan Buleleng | 4.51 | 87.75% | Positif |
| 11 | Saya ingin mempelajari sejarah budaya dan sejarah Puri Kanginan Buleleng lebih dalam | 4.22 | 80.5% | Positif |
| 12 | Saya tidak tertarik untuk mengenal Puri Kanginan Buleleng lebih lanjut | 4.48 | 87% | Negatif |

| No | Pertanyaan | Rata-Rata | Persentase | Keterangan |
|----|--|-----------|------------|------------|
| 13 | Saya merasa belum ada teknologi, media atau kegiatan untuk memperkenalkan sejarah dan budaya Puri Kanginan Buleleng | 3.41 | 60.25% | Positif |
| 14 | Saya merasa media digital sudah cukup untuk mengenalkan budaya dan sejarah Puri Kanginan Buleleng | 3.48 | 62% | Positif |
| 15 | Saya merasa, perlu ada teknologi baru untuk mengenalkan budaya dan sejarah Puri Kanginan Buleleng supaya lebih interaktif dan seru | 4.29 | 82.25% | Positif |
| 16 | Saya sudah mengenal banyak teknologi atau media interaktif penunjang pembelajaran dan informasi | 4.19 | 79.75% | Positif |
| 17 | Saya tidak pernah mendengar tentang AR atau Augmented Reality | 2.58 | 39.5% | Negatif |
| 18 | Saya pernah menggunakan atau melihat Augmented Reality (AR) | 2.03 | 25.75% | Positif |
| 19 | Saya merasa teknologi AR bisa membantu mengenalkan budaya dan sejarah Puri Kanginan Buleleng | 3.9 | 72.5% | Positif |
| 20 | Saya merasa teknologi AR tidak diperlukan untuk mengenalkan budaya dan sejarah Puri Kanginan Buleleng | 4.06 | 76.5% | Negatif |
| 21 | Saya tertarik mencoba teknologi Augmented Reality (AR) | 3.83 | 70.75% | Positif |
| 22 | Saya tertarik belajar budaya dan sejarah Puri Kanginan Buleleng dengan teknologi Augmented Reality (AR) | 4.12 | 78% | Positif |

Hasil Rekap Kuesioner Skala Likert Sebelum Konversi

| Responden | Nilai pertanyaan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| Gede Manu Buda | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 1 | 4 | 4 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| Kadek Nissanda | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 1 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 2 | 4 | 2 | 4 | 5 |
| Made Dwi Deva Prasetya | 3 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 5 | 4 | 1 | 4 | 3 | 1 | 4 | 3 | 5 | 3 | 5 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 |
| Lu Devi Lindayani | 2 | 2 | 5 | 4 | 5 | 2 | 2 | 2 | 2 | 5 | 5 | 1 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 5 |
| Komang Sukaningsih | 5 | 5 | 2 | 2 | 5 | 4 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 1 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| Ni Luh Danisa Sudastiny | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 1 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 1 | 1 | 2 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 1 | 4 | 5 |
| Gede Sheva Aditya | 4 | 4 | 2 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 1 | 1 | 4 | 5 | 4 | 2 | 3 | 5 | 1 | 4 | 4 |
| Ida Bagus Ananta | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 5 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 2 | 4 | 5 | 4 | 3 | 1 | 4 | 3 | 2 | 2 |
| Putu Dodit | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 1 | 4 | 2 | 1 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 |
| Ni Gusti Jyotisa | 5 | 5 | 1 | 2 | 5 | 1 | 4 | 3 | 1 | 5 | 5 | 1 | 1 | 2 | 5 | 2 | 4 | 2 | 5 | 5 | 2 | 4 |
| Gede Ngurah Putra Darma | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 5 | 4 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 1 | 1 | 5 | 5 |
| I Kadek Suda Adnyana | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 4 |
| Vina | 4 | 4 | 1 | 5 | 3 | 1 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 1 | 3 | 4 | 5 | 5 | 3 | 3 | 4 | 1 | 4 | 4 |
| Roni Febriawan | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 1 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 |
| Artika Saridewi | 4 | 4 | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 1 | 3 | 5 | 5 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Nadira | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| Agus Edi | 4 | 4 | 1 | 1 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 |
| Dayu Dani | 3 | 3 | 4 | 1 | 5 | 1 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 1 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 |
| Khesya Apriyana | 3 | 3 | 3 | 5 | 1 | 1 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 1 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 5 |
| I.A. Antari | 4 | 4 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 5 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 |
| Gede Sadia Inget | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 1 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 2 | 4 | 1 | 4 | 4 |
| Pina | 4 | 4 | 3 | 1 | 5 | 2 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 |

| Responden | Nilai pertanyaan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------|------------------|------|-----|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-----|------|------|------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| kawi | 3 | 3 | 3 | 5 | 2 | 4 | 5 | 5 | 1 | 5 | 4 | 1 | 2 | 4 | 4 | 5 | 3 | 1 | 4 | 2 | 5 | 5 |
| Made Sinar | 4 | 4 | 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 4 | 1 | 4 | 5 | 1 | 2 | 2 | 4 | 3 | 1 | 2 | 5 | 2 | 4 | 5 |
| I Putu Astra | 4 | 4 | 1 | 1 | 4 | 3 | 5 | 5 | 1 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 5 | 5 | 1 | 5 | 1 | 4 | 5 |
| I Nyoman Nardika | 4 | 4 | 1 | 1 | 4 | 3 | 5 | 5 | 1 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 4 | 5 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 5 |
| Putu Nika | 2 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| Suciani | 2 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 |
| Made Astini | 2 | 1 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 1 | 5 | 3 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 5 |
| I Putu Yudi | 5 | 4 | 3 | 1 | 1 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 1 | 4 | 5 | 4 | 4 | 1 | 1 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| Jayadi | 4 | 4 | 2 | 5 | 1 | 1 | 5 | 5 | 1 | 5 | 4 | 1 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 1 | 4 | 1 | 5 | 5 |
| RATA-RATA | 3.54 | 3.41 | 2.7 | 3.16 | 3.58 | 2.32 | 4.45 | 3.96 | 1.32 | 4.51 | 4.22 | 1.51 | 3.41 | 3.48 | 4.29 | 4.19 | 3.41 | 2.03 | 3.9 | 1.93 | 3.83 | 4.12 |



Lampiran 5. Data Analisis Bangunan dan Fungsinya

| No | Nama Bangunan | Fungsi | Foto | Zona atau tingkatan |
|----|-----------------------|--|--|---------------------|
| 1 | Gedong Sugih (Museum) | <p>Fungsinya saat ini adalah sebagai museum yang menyimpan harta seperti, lontar-lontar penting, senjata pusaka, alat-alat makan raja, dan lain lain.</p> <p>Dulu sebelum menjadi museum, Gedong merupakan tempat tinggal selir raja terakhir.</p> |  | Utama Mandala |
| 2 | Bale Singasari | Fungsinya untuk melakukan kegiatan yadnya, yaitu pitra yadnya, manusia yadnya dan dewa yadnya. |  | Utama Mandala |
| 3 | Bale Mas | Fungsinya untuk menerima atau tempat sangkep atau rapat keluarga. |  | Utama Mandala |

| No | Nama Bangunan | Fungsi | Foto | Zona atau tingkatan |
|----|---------------|---|--|---------------------|
| 4 | Bale Sakanam | Fungsinya untuk menerima tamu |  | Utama Mandala |
| 5 | Bale Sakanam | Fungsinya sama sebenarnya untuk menerima tamu, namun sekarang difungsikan sebagai bale gong, atau tempat menyimpan gong |  | Utama Mandala |
| 6 | Merajan | Merupakan tempat sembahyang keluarga, selain kegiatan persembahyang, tidak diperbolehkan atau tidak diizinkan masuk. |  | Utama Mandala |

| No | Nama Bangunan | Fungsi | Foto | Zona atau tingkatan |
|----|--------------------------------|---|--|---------------------|
| 7 | Gedong Kerta | Fungsinya sebagai tempat tinggal dari Putra Penglingsir |  | Utama Mandala |
| 8 | Bale Bengong atau Bale Sekepat | Sebagai tempat merenungi nasib ... |  | Utama Mandala |
| 9 | Gedong Rata | Sebagai tempat tinggal Penglingsir |  | Utama Mandala |

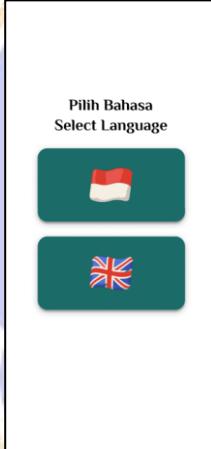
| No | Nama Bangunan | Fungsi | Foto | Zona atau tingkatan |
|----|-------------------------------|--|--|---------------------------------|
| 10 | Gedong Raka | Sekarang fungsinya sebagai tempat tinggal |  | Utama Mandala |
| 11 | Buku Tamu dan Kotak Sumbangan | Sebagai pencatatan pengunjung serta tempat apresiasi |  | Utama Mandala |
| 12 | Ancak Saji Agung | Fungsinya sebagai penghubung antara madya mandala dengan utama mandala |  | Utama Mandala dan Madya Mandala |

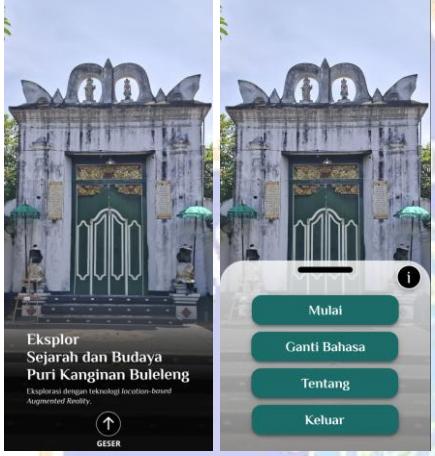
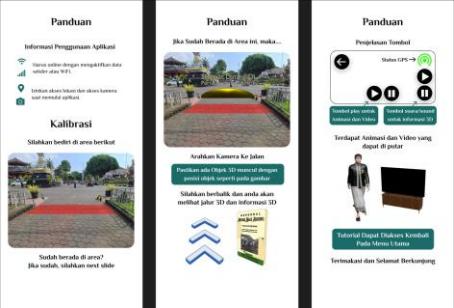
| No | Nama Bangunan | Fungsi | Foto | Zona atau tingkatan |
|----|--------------------------------|---|--|---------------------------------|
| 13 | Bale Lantang atau bale panjang | <p>Fungsinya saat ini tempat sangkepan banjar atau sangkepan desa.</p> <p>Dulu fungsinya sebagai penerima masyarakat</p> |  | Madya Mandala |
| 14 | Bale Sumanggen | <p>Fungsinya sekarang sebagai bale gong dari Sanggar Seni Santhi Budaya.</p> <p>Dulu fungsinya sebagai tempat penyimpanan jenazah raja untuk mencari hari yang paling baik sekali, bisa bertahun-bertahun menunggu jadi beliau di balsem untuk pengawetan.</p> <p>Sumanggen berasal dari kata sema anggen, yaitu sema artinya peristirahatan terakhir, anggen artinya digunakan</p> |  | Madya Mandala |
| 15 | Kori Agung | <p>Fungsinya sebagai pintu penghubung nista mandala dan madya mandala.</p> <p>Kori Agung mempunyai ciri khas yaitu menyerupai mahkota Ratu Belanda Wilhelmina.</p> <p>Kori Agung diapit dua kantoran</p> |  | Madya Mandala dan Nista Mandala |

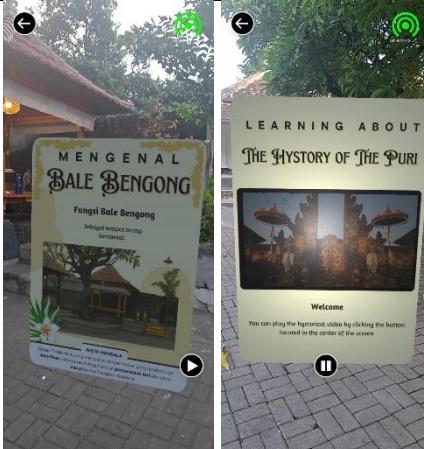
| No | Nama Bangunan | Fungsi | Foto | Zona atau tingkatan | |
|----|--------------------------------------|--|---|--|---------------|
| 16 | Kantoran | Fungsinya sebagai tempat pengawal atau abdi raja yang menyambut tamu, sehingga nanti pengawal yang mengantarkan |  |  | Nista Mandala |
| 17 | Dua Patung/Pelinggih Pengapit lawang | Fungsi dua pelinggih Pengapit Lawang untuk menjaga Kori atau candi bentar yang berfungsi sebagai penjaga lawang. | |  | Nista Mandala |

| No | Nama Bangunan | Fungsi | Foto | Zona atau tingkatan |
|----|----------------------------|--|--|---------------------|
| | |  |  | |
| 18 | Bale Kulkul Ki Baru Bonjor | Fungsinya untuk menaruh kulkul. Kulkul di pukul atau di tepak ketika ada yadnya di puri, seperti manusia yadnya, pitra yandnya, dan dewa yadnya, selain itu tidak. |  | Nista Mandala |
| 19 | Bale Bengong | Fungsi bale bengong yaitu sebagai tempat bersantai orang. |  | Nista Mandala |

Lampiran 6. Hasil Desain Antarmuka Pengguna

| No | Desain Antarmuka | Keterangan |
|----|---|--|
| 1 | <p><i>Splash Screen</i></p>  | <p><i>Splash screen</i> yang terdapat pada awal aplikasi dibuka merupakan tampilan <i>default</i> dari Unity 3D.</p> |
| 2 | <p>Pilih Bahasa Awal</p>  | <p>Menu Pilih Bahasa Awal, akan muncul ketika aplikasi pertama kali dibuka, sebagai penentu bahasa yang digunakan di dalam aplikasi. Berikut merupakan penjelasan prinsip Gestalt yang dipakai.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Proximity</i> → Teks dekat dengan tombol, jelas jadi petunjuk. • <i>Similarity</i> → Tombol sama bentuk & warna, hanya isi berbeda (bendera). • <i>Figure–Ground</i> → Tombol kontras dengan latar putih, fokus jelas. • <i>Simplicity</i> → Desain minimalis dan sederhana memberikan kemudahan pengguna dalam memahami. |
| 3 | <p><i>Onboarding</i></p>  | <p>Tampilan <i>onboarding</i> memiliki tiga <i>slide</i> yang berisi mengenai <i>overview</i> dari aplikasi <i>location-based AR</i>. <i>Onboarding</i> tersedia dalam dua bahasa (Indonesia dan Inggris) setelah melewati menu Pilih Bahasa Awal. Berikut merupakan penjelasan prinsip Gestalt yang dipakai.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Figure–Ground</i> → Objek dan teks menonjol jelas di depan latar putih. • <i>Proximity</i> → Judul dan subjudul berdekatan, menunjukkan keterkaitan. • <i>Similarity</i> → Font konsisten dari sisi warna, ukuran, dan jenisnya yang dianggap satu kelompok. • <i>Continuity</i> → Tata letak desain yang vertical yang konsisten, serta indikator <i>slide</i> membentuk kesinambungan horizontal. • <i>Simplicity</i> → Desain minimalis dengan latar belakang putih memudahkan pengguna fokus pada konten. |

| No | Desain Antarmuka | Keterangan |
|----|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Common Region</i> → Masing-masing <i>slide</i> membentuk wilayah <i>common region</i> sendiri, serta bagian teks bold _ teks reguler dianggap sebagai <i>common region</i> kecil yang dibatasi spasi atau garis tak terlihat. |
| 4 | <p style="text-align: center;">Menu Utama</p>  | <p>Pada menu utama menampilkan visual Kori Agung dengan tampilan menu vertikal yang simpel, sehingga memberikan kesan minimalis. Menu Utama memiliki 5 Tombol yaitu empat tombol utama yaitu Mulai/<i>Start</i>, Ganti Bahasa/<i>Change Language</i>, Tentang/<i>About</i> dan Keluar/<i>Exit</i> serta menu tutorial dengan lambang “i” untuk membuka kembali menu tersebut. Berikut merupakan penjelasan prinsip Gestalt yang dipakai.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Figure-Ground</i> → Tulisan “Eksplor Sejarah dan Budaya...” dan geser ke atas menonjol, serta <i>card</i> putih dan tombol menu menonjol di atas latar belakang. • <i>Proximity</i> → Empat tombol berdekatan, terbaca sebagai satu kelompok, serta teks putih dengan latar belakang hijau tua dikelompokkan secara erat. • <i>Similarity</i> → Semua tombol sama bentuk & warna, terlihat konsisten. • <i>Continuity</i> → Gerakan <i>swipe</i> vertikal merupakan bentuk <i>continuity</i> interaktif. • <i>Simplicity</i> → Desain sederhana dan minimalis, sehingga memudahkan pengguna memahami fungsionalitasnya. |
| 5 | <p style="text-align: center;">Panduan/ Tutorial</p>  | <p>Tampilan panduan/tutorial akan muncul ketika mengklik tombol mulai/<i>start</i> yang tersedia dalam dua bahasa dan berfungsi sebagai penjelasan singkat, yang berisi mengenai permintaan izin akses, kalibrasi, informasi objek yang tersedia, dan penjelasan tombol pada ARScene. Berikut merupakan penjelasan prinsip Gestalt yang dipakai.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Figure-Ground</i>: Teks & ikon menonjol di atas <i>background</i>, mudah terbaca. • <i>Proximity</i>: Elemen terkait dikelompokkan berdekatan. • <i>Similarity</i>: Teks yang sama (panduan/ <i>tutorial</i>), warna hijau konsisten menandai info penting. • <i>Continuity</i>: Urutan <i>slide</i> dari satu sampai 3 menciptakan alur <i>continue</i> dalam memandu pengguna di menu panduan/ <i>tutorial</i>. • <i>Simplicity</i>: Desain sederhana dan minimalis sehingga memudahkan otak memproses informasi. |
| 6 | Kamera AR/ ARScene | <p>Pada ARScene, desain antarmuka yang tersedia yaitu tombol kembali/<i>back</i>, tombol <i>play</i> dan <i>pause</i>, serta status GPS yang simpel sebagai</p> |

| No | Desain Antarmuka | Keterangan |
|----|--|--|
| |  | <p>interaktivitas pengguna dengan aplikasi. Terdapat beberapa prinsip Gestalt yang digunakan yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Similarity</i> → Tombol seragam, dimana sama dalam bentuk dan warna. • <i>Simplicity</i> → Desain tombol yang sederhana dan mudah dikenali karena dari bentuk dasar. |
| 7 | <p>Ganti Bahasa/ <i>Change Language</i></p>  | <p>Menu ganti bahasa/<i>change language</i> akan muncul ketika mengklik tombol ganti bahasa di menu utama, yang berfungsi untuk merubah preferensi bahasa pengguna yang mempengaruhi tampilan antarmuka, objek 3D, suara narasi, dan suara video sejarah. Berikut merupakan penjelasan prinsip Gestalt yang dipakai.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Figure-Ground</i> → Teks & bendera menonjol dari latar. • <i>Proximity</i> → Bendera & teks berdekatan jadi satu kesatuan. • <i>Similarity</i> → Tombol seragam bentuk/warna. • <i>Simplicity</i> → Desain sederhana dan mudah dikenali dari bentuk dasar lingkaran + panah, dan persegi panjang |
| 8 | <p>Tentang/<i>About</i></p>  | <p>Menu tentang/<i>about</i> akan muncul ketika mengklik menu ini di menu utama. Menu ini tersedia dalam dua bahasa. Menu tentang/<i>about</i> berisi tentang penjelasan Puri Kanginan Buleleng secara singkat, tujuan pengembangan aplikasi, fitur yang tersedia dan nama pengembang. Berikut merupakan penjelasan prinsip Gestalt yang dipakai.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Figure-Ground</i> → Teks putih kontras dengan latar hijau, mudah dibaca. • <i>Proximity</i> → Teks narasi ditempatkan dalam satu wadah (<i>card</i>), memudahkan fokus. • <i>Similarity</i> → Konsistensi warna hijau untuk wadah konten, warna seragam dengan tombol di menu lain, serta warna teks dan <i>background</i> seragam. • <i>Simplicity</i> → Desain yang sederhana dan minimalis (persegi panjang dan teks) yang memudahkan otak untuk mengenali elemen tersebut sebagai satu kesatuan. |

Lampiran 7. Hasil Desain Informasi 3D

| No | Gambar |
|----|---|
| | <p style="text-align: center;">Informasi 3D Bangunan Puri Kanginan Buleleng Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris Utama Mandala</p>  |
| 1 |  |
| 2 |  |

| No | Gambar |
|----|--|
| 4 |  <p>MENGENAL BALE SAKANAM Fungsi Bale Sakanam Sebagai tempat untuk menerima tamu</p> <p>GETTING TO KNOW BALE SAKANAM Function of Bale Sakanam As a place to receive guests.</p> <p>UTAMA MANDALA</p> <p>Bagian dari tri mandala tempat paling utama yang bisa disebut sebagai jeroan. Pada Puri berfungsi sebagai tempat tinggal raja dan keluarga.</p> <p>Part of the tri mandala the most sacred area which can be referred to as the jeroan. In the puri, it functions as the residence of the king and his family.</p> |
| 5 |  <p>MENGENAL BALE SAKANAM Fungsi Bale Sakanam Untuk menerima tamu, sama seperti Bale Sakanam pada umumnya, namun sekursang di fungisinya sebagai bale gong, atau tempat menyimpan gong</p> <p>GETTING TO KNOW BALE SAKANAM Function of Bale Sakanam To receive guests, similar to the function of a typical Bale Sakanam, but it is now used as a bale gong, or a place to store gong.</p> <p>UTAMA MANDALA</p> <p>Bagian dari tri mandala tempat paling utama yang bisa disebut sebagai jeroan. Pada Puri berfungsi sebagai tempat tinggal raja dan keluarga.</p> <p>Part of the tri mandala the most sacred area which can be referred to as the jeroan. In the puri, it functions as the residence of the king and his family.</p> |
| 6 |  <p>MENGENAL MERAJAN Fungsi Merajan Sebagai tempat sembahyang keluarga</p> <p>GETTING TO KNOW MERAJAN Function of Merajan As a place for family prayer.</p> <p>UTAMA MANDALA</p> <p>Perhatian Selain kegiatan persembahyang, tidak diperbolehkan atau tidak dizinkan untuk masuk</p> <p>Attention Aside from prayer activities, entry is not allowed or permitted.</p> <p>UTAMA MANDALA</p> <p>Bagian dari tri mandala tempat paling utama yang bisa disebut sebagai jeroan. Pada Puri berfungsi sebagai tempat tinggal raja dan keluarga.</p> <p>Part of the tri mandala the most sacred area which can be referred to as the jeroan. In the puri, it functions as the residence of the king and his family.</p> |

| No | Gambar |
|----|--------|
| 7 | |
| 8 | |
| 9 | |

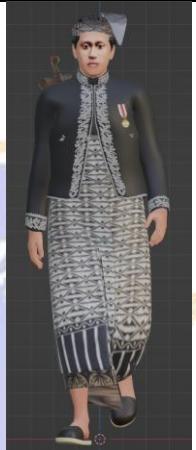
| No | Gambar |
|----|---|
| 10 | <p>MENGENAL GEDONG RAKA Fungsi Gedong Raka Saat ini berfungsi sebagai tempat tinggal keluarga Bagian dari tri mandala, tempat paling utama yang bisa dihubungi sebagai jeroan. Pada Puri berfungsi sebagai tempat tinggal raja dan keluarga.</p> <p>GETTING TO KNOW GEDONG RAKA Function of Gedong Raka Currently functions as a family residence. Part of the tri mandala, the most sacred area which can be referred to as the jeroan. In the past, it functions as the residence of the king and his family.</p> |
| | <p style="text-align: center;">Informasi 3D Bangunan Puri Kanginan Buleleng Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris Madya Mandala</p> |
| 11 | <p>MENGENAL ANCAK SAJI AGUNG Fungsi Ancak Saji Agung Sebagai penghubung antara madya mandala dengan utama mandala Bagian dari Tri Mandala, bagian tengah atau diantara juga Jaba Tengah yang berfungsi sebagai area transisi dan memiliki makna pemutus pikiran kotor ketika keluar dari Utama Mandala</p> <p>GETTING TO KNOW ANCAK SAJI AGUNG Function of Ancak Saji Agung As a connector between the madya mandala and the utama mandala. Part of the tri mandala, the middle section, also known as Jaba Tengah, which functions as a transitional area and symbolizes that cleaning = breaking away from impure thoughts when exiting the utama mandala.</p> |
| 12 | <p>MENGENAL BALE LANTANG Fungsi Bale Lantang Saat ini sebagai tempat sangkep banjar trupat banjiri dan sangkep desa (rapat desa) Bagian dari Tri Mandala, bagian tengah atau diantara juga Jaba Tengah yang berfungsi sebagai area transisi dan memiliki makna pemutus pikiran kotor ketika keluar dari Utama Mandala</p> <p>GETTING TO KNOW BALE LANTANG Function of Bale Lantang Today, it is used as a place for sangkep banjar (banjar meetings) and sangkep desa (village meetings). Part of the tri mandala, the middle section, also known as Jaba Tengah, which functions as a transitional area and symbolizes the cleaning or breaking away from impure thoughts when exiting the Utama Mandala.</p> |

| No | Gambar |
|----|--|
| 13 |  <p>MENGENAL BALE SUMANGGEN</p> <p>Fungsi Bale Sumanggen</p> <p>Dulu, fungsi Bale Sumanggen sebagai tempat penyimpanan jenazah raja untuk mencari hari yang sangat baik, bisa ber tahun - bertahun menunggu sehingga belum di boleh untuk pengawetan.</p> <p>GETTING TO KNOW BALE SUMANGGEN</p> <p>Function of Bale Sumanggen</p> <p>Today, it serves as the bale gong of the Songgor Seni Senthil Budogo (Senthil Budoga Art Studio).</p> |
| 14 |  <p>Informasi 3D Bangunan Puri Kanginan Buleleng</p> <p>Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris</p> <p>Nista Mandala</p> <p>MENGENAL KORI AGUNG</p> <p>Fungsi Kori Agung</p> <p>Sebagai pintu penghubung nista mandala dan madya mandala.</p> <p>FAKTA UNIK</p> <p>Kori Agung mempunyai ciri khas yaitu mengerupuk mahkota Ratu Belanda Wilhelmina</p> <p>Kori Agung di apit oleh dua kontoran</p> <p>GETTING TO KNOW KORI AGUNG</p> <p>Function of Kori Agung</p> <p>As a gateway connecting the nista mandala and the madya mandala.</p> <p>UNIQUE FACT</p> <p>Kori Agung has a distinctive feature—it resembles the crown of Queen Wilhelmina of the Netherlands.</p> <p>Kori Agung is flanked by two kontoran.</p> |
| 15 |  <p>MENGENAL KANTORAN</p> <p>Fungsi Kantoran</p> <p>Sebagai tempat para pengawal atau obdi raja mengambil tamu, sebelum kemudian para pengawal mengantarkan tamu tersebut lebih lanjut ke dalam</p> <p>GETTING TO KNOW KANTORAN</p> <p>Function of Kantoran</p> <p>As a place where the royal guards or attendants welcome guests, before escorting them further inside.</p> |

| No | Gambar |
|----|--------|
| 16 | |
| 17 | |
| 18 | |

Lampiran 8. Hasil Desain Karakter 3D

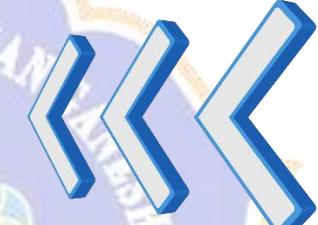
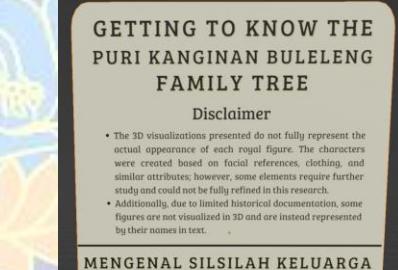
| No | Nama | Karakter 3D |
|----|---|---|
| 1 | Anak Agung Ngurah Fajar Nugraha Pandji (Pengelola Puri Kanginan Buleleng) |  |
| 2 | Anak Agung Ngurah Parwatha Pandji (1989- Sekarang) |  |
| 3 | Anak Agung Ngurah Partha (1951-1989) |  |
| 4 | Mr. Anak Agung Ketut Jlantik (1947-1950) | - |
| 5 | Anak Agung Panji Tisna (1944-1947) | - |

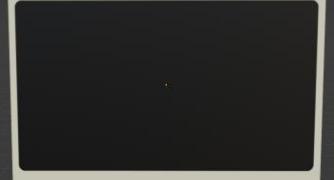
| No | Nama | Karakter 3D |
|----|-------------------------------------|---|
| 6 | Anak Agung Putu Jlantik (1929-1944) |  |
| 7 | I Gusti Putu Jlantik (1922-1929) |  |
| 8 | I Gusti Bagus Surya (1915-1922) |  |

| No | Nama | Karakter 3D |
|----|------------------------------------|-------------|
| 9 | I Gusti Ketut Jelantik (1898-1915) | |
| 10 | I Gusti Nyoman Raka (1895-1898) | |
| 11 | IGusti Putu Geria (1887-1895) | |

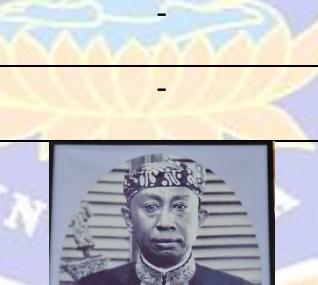
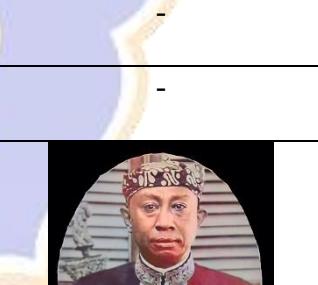
| No | Nama | Karakter 3D |
|----|--|--|
| 12 | I Gusti Bagus Jlantik (1873-1887) |  |
| 13 | I Gusti Ngurah Ketut Jlantik (1860-1873) |  |
| 14 | I Gusti Putu Kebon (1853-1860) | - |
| 15 | I Gusti Made Jlantik (1851-1853) | - |
| 16 | I Gusti Made Rai (1849-1850) | - |
| 17 | I Gusti Nyoman Panarungan (1793-1804) | - |
| 18 | I Gusti Made Jlantik (1780-1793) | - |
| 19 | I Gusti Ngurah Jlantik (1757-1780) | - |
| 20 | I Gusti Ngurah Panji (1757-1765) | - |
| 21 | I Gusti Ngurah Panji Bali (1732-1757) | - |
| 22 | I Gusti Ngurah Panji Made (1711-1732) | - |
| 23 | I Gusti Ngurah Panji Gede Danudarastra (1700-1711) | - |
| 24 | I GUSTI ANGLURAH PANJI SAKTI (1655-1700) | - |

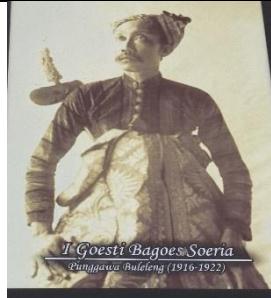
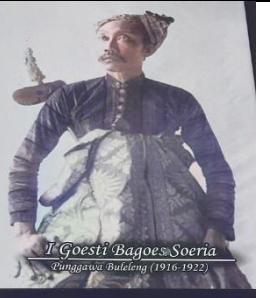
Lampiran 9. Hasil Desain 3D Objek lainnya

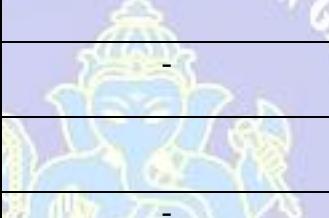
| No | Nama | 3D Model | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------|---|---|--------------|------------------------------|--------------|---|--------------|----------------------------|--------------|---------------------------|--------------|----------------------|--------------|-------------------------|--------------|-------------------------|--------------|---------------------------|--------------|------------------|---------------|-------------------------|---------------|---------------------------|
| 1 | Welcome Marker Sebagai objek untuk menyambut pengguna, serta sebagai objek untuk menentukan kalibrasi aplikasi <i>location-based Augmented Reality</i> . |   | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Jalut/path 3D Objek petunjuk arah dengan visual panah/arrow berwarna putih dengan pinggiran biru. |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Informasi 3D disclaimer Objek 3D yang berisi informasi terkait konten utama (animasi 3D) sekaligus berfungsi sebagai pemicu, untuk menampilkan tombol <i>play</i> yang digunakan dalam memutar animasi 3D.. |  <p>GETTING TO KNOW THE PURI KANGINAN BULELENG FAMILY TREE</p> <p>Disclaimer</p> <ul style="list-style-type: none"> The 3D visualizations presented do not fully represent the actual appearance of each royal figure. The characters were created based on facial references, clothing, and similar attributes; however, some elements require further study and could not be fully refined in this research. Additionally, due to limited historical documentation, some figures are not visualized in 3D and are instead represented by their names in text. <p>MENGENAL SILSILAH KELUARGA PURI KANGINAN BULELENG</p> <p>Penafian</p> <ul style="list-style-type: none"> Visualisasi 3D yang ditampilkan tidak sepenuhnya merepresentasikan rupa asli masing-masing tokoh roja. Karakter dibuat berdasarkan referensi wajah, pakaian, dan atribut yang mirip, namun beberapa elemen memerlukan kojarn lebih lanjut dan belum dapat disempurnakan dalam penelitian ini. Selain itu, karena keterbatasan dokumentasi historis, beberapa tokoh tidak divisualisasikan dalam bentuk 3D dan hanya ditampilkan dalam bentuk teks nama. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Informasi 3D Silsilah Raja Objek 3D yang berada di sebelah konten utama (animasi 3D), yang menampilkan Silsilah Raja Puri Kanginan Buleleng. |  <p>RAJA-RAJA/PEJABAT BULELENG</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>1. 1654-1700</td> <td>I Gusti Angklung Panji Sakti</td> </tr> <tr> <td>2. 1700-1711</td> <td>I Gusti Ngurah Panji Gede Darmadewastra</td> </tr> <tr> <td>3. 1711-1722</td> <td>I Gusti Ngurah Panji Sakti</td> </tr> <tr> <td>4. 1722-1737</td> <td>I Gusti Ngurah Panji Bell</td> </tr> <tr> <td>5. 1737-1757</td> <td>I Gusti Ngurah Panji</td> </tr> <tr> <td>6. 1757-1780</td> <td>I Gusti Ngurah Jemantik</td> </tr> <tr> <td>7. 1780-1793</td> <td>I Gusti Ngurah Jemantik</td> </tr> <tr> <td>8. 1793-1804</td> <td>I Gusti Nyoman Panorungan</td> </tr> <tr> <td>9. 1804-1850</td> <td>I Gusti Made Rai</td> </tr> <tr> <td>10. 1850-1853</td> <td>I Gusti Ngurah Jemantik</td> </tr> <tr> <td>11. 1853-1859</td> <td>I Gusti Ngurah Putu Jeluh</td> </tr> </tbody> </table> <p>Sejak 1775/1779 di bawah Pemerintahan Ketumah menetapkan kekuasaan atas Desa/Buleleng ke dalam Kerajaan Buleleng.</p> <p>Sedangkan edaran kerajaan pada masa Pemerintahan Ketumah menetapkan kekuasaan atas Desa/Buleleng ke dalam Kerajaan Buleleng.</p> <p>19. 1879-1944 Anak Agung Putu Jemantik</p> <p>20. 1944-1947 Anak Agung Panji Tiana</p> <p>21. 1947-1950 Mr. Anak Agung Ketumah</p> <p>22. 1951-1989 I Gusti Ngurah Ngurah Perhali (Pengetingan di Puri Kanginan Buleleng)</p> <p>23. 1989 Sekarang Anak Agung Ngurah Purwotha Pandji (Pengetingan di Puri Kanginan Buleleng)</p> | 1. 1654-1700 | I Gusti Angklung Panji Sakti | 2. 1700-1711 | I Gusti Ngurah Panji Gede Darmadewastra | 3. 1711-1722 | I Gusti Ngurah Panji Sakti | 4. 1722-1737 | I Gusti Ngurah Panji Bell | 5. 1737-1757 | I Gusti Ngurah Panji | 6. 1757-1780 | I Gusti Ngurah Jemantik | 7. 1780-1793 | I Gusti Ngurah Jemantik | 8. 1793-1804 | I Gusti Nyoman Panorungan | 9. 1804-1850 | I Gusti Made Rai | 10. 1850-1853 | I Gusti Ngurah Jemantik | 11. 1853-1859 | I Gusti Ngurah Putu Jeluh |
| 1. 1654-1700 | I Gusti Angklung Panji Sakti | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. 1700-1711 | I Gusti Ngurah Panji Gede Darmadewastra | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. 1711-1722 | I Gusti Ngurah Panji Sakti | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. 1722-1737 | I Gusti Ngurah Panji Bell | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. 1737-1757 | I Gusti Ngurah Panji | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6. 1757-1780 | I Gusti Ngurah Jemantik | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7. 1780-1793 | I Gusti Ngurah Jemantik | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8. 1793-1804 | I Gusti Nyoman Panorungan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9. 1804-1850 | I Gusti Made Rai | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10. 1850-1853 | I Gusti Ngurah Jemantik | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11. 1853-1859 | I Gusti Ngurah Putu Jeluh | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| No | Nama | 3D Model |
|----|--|--|
| | | <p>KINGS/OFFICIALS OF BULELENG</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 1445-1790 I Gusti Angkubudha Puri Karti Sakti 2. 1790-1791 I Gusti Ngurah Puri Gede Dandarastra 3. 1791-1792 I Gusti Ngurah Puri Ngaji 4. 1792-1793 I Gusti Ngurah Puri Bali 5. 1793-1794 I Gusti Ngurah Puri Ngaji 6. 1794-1795 I Gusti Ngurah Puri Ngaji 7. 1795-1796 I Gusti Ngurah Puri Ngaji 8. 1796-1804 I Gusti Ngurah Penarungan 9. 1804-1812 I Gusti Ngurah Puri Ngaji 10. 1812-1813 I Gusti Ngurah Puri Ngaji 11. 1813-1860 I Gusti Pura Kelim <p>From 1875 to 1879 (5 years), the Dutch government implemented Direct Rule under the authority of an Assistant Resident.</p> <ol style="list-style-type: none"> 12. 1860-1873 I Gusti Ngurah Keret Jintik 13. 1873-1887 I Gusti Ngurah Jintik 14. 1887-1895 I Gusti Ngurah Jintik 15. 1895-1898 I Gusti Ngurah Raka 16. 1898-1915 I Gusti Keret Jintik 17. 1915-1922 I Gusti Ngurah Suran 18. 1922-1935 I Gusti Pura Jintik 19. 1935-1944 Anak Agung Puri Jintik 20. 1944-1947 Anak Agung Puri Tissa 21. 1947-1950 Mr. Anak Agung Keret Jintik 22. 1951-1959 Anak Agung Ngurah Pura (Rider of Puri Kanginan Buleleng) 23. 1959-present Anak Agung Ngurah Perwetho Pandji (Elder of Puri Kanginan Buleleng) <p>After the British Plague in 1928, the Dutch government returned power to the local administration.</p> |
| 5 | Video Sejarah Puri Video sejarah terbentuknya nama Puri Kanginan Buleleng dibuat dalam format MP4 dengan rasio layar 16:9. Video tersebut diletakkan pada sebuah <i>frame</i> yang berbentuk seperti informasi 3D untuk memberikan kesan "informasi". Video sejarah tersedia dalam dua bahasa, serta <i>frame</i> nya juga tersedia dalam dua bahasa | <div style="text-align: center;"> <p>LEARNING ABOUT</p> <p>THE HISTORY OF THE PURI</p>  <p>Welcome</p> <p>You can play the historical video by clicking the button located in the center of the screen</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>MENGENAL</p> <p>SEJARAH PURI</p>  <p>Selamat Datang</p> <p>Kamu bisa memulai video sejarah dengan menglik tombol yang berada di bagian tengah layar</p> </div> |

Lampiran 10. Hasil Restorasi Foto Raja Puri Kanginan Buleleng

| No | Nama | Sebelum | Sesudah |
|----|---|--|---|
| 1 | Anak Agung Ngurah Fajar Nugraha Pandji (Pengelola Puri Kanginan Buleleng) |  |  |
| 2 | Anak Agung Ngurah Parwatha Pandji (1989- Sekarang) |  |  |
| 3 | Anak Agung Ngurah Partha (1951-1989) |  |  |
| 4 | Mr. Anak Agung Ketut Jlantik (1947-1950) |  |  |
| 5 | Anak Agung Panji Tisna (1944-1947) |  |  |
| 6 | Anak Agung Putu Jlantik (1929-1944) |  |  |
| 7 | I Gusti Putu Jlantik (1922-1929) |  |  |

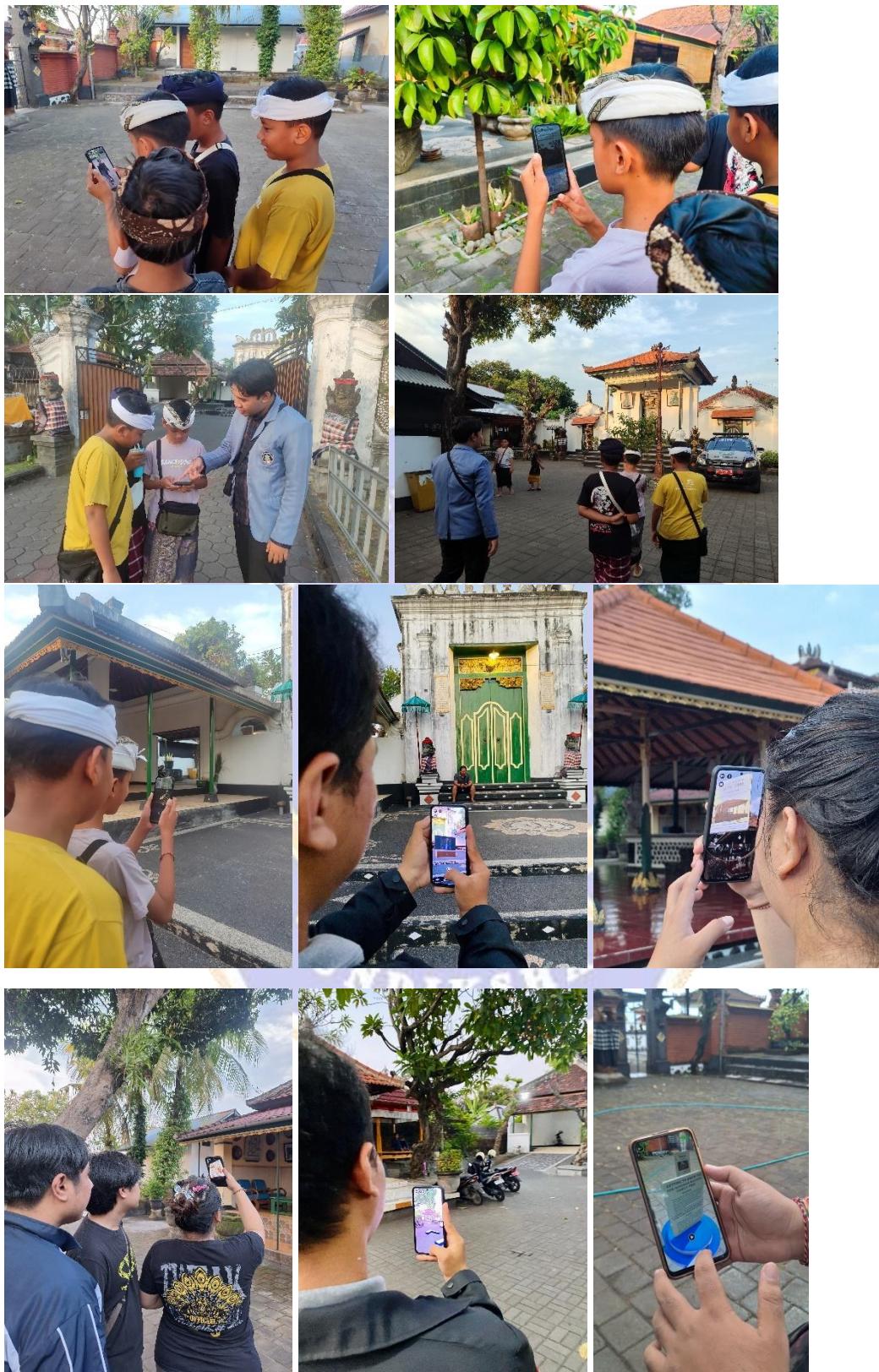
| No | Nama | Sebelum | Sesudah |
|----|---------------------------------------|---|---|
| 8 | I Gusti Bagus Surya (1915-1922) |  |  |
| 9 | I Gusti Ketut Jelantik (1898-1915) |  |  |
| 10 | I Gusti Nyoman Raka (1895-1898) |  |  |
| 11 | I Gusti Putu Geria (1887-1895) |  |  |
| 12 | I Gusti Bagus Jlantik (1873-1887) |  |  |

| No | Nama | Sebelum | Sesudah |
|----|--|---|---|
| 13 | I Gusti Ngurah Ketut Jlantik (1860-1873) |  |  |
| 14 | I Gusti Putu Kebon (1853-1860) | - | |
| 15 | I Gusti Made Jlantik (1851-1853) | - | |
| 16 | I Gusti Made Rai (1849-1850) | - | |
| 17 | I Gusti Nyoman Panarungan (1793-1804) | - | |
| 18 | I Gusti Made Jlantik (1780-1793) | - | |
| 19 | I Gusti Ngurah Jlantik (1757-1780) | - | |
| 20 | I Gusti Ngurah Panji (1757-1765) |  | |
| 21 | I Gusti Ngurah Panji Bali (1732-1757) | - | |
| 22 | I Gusti Ngurah Panji Made (1711-1732) | - | |
| 23 | I Gusti Ngurah Panji Gede Danudarastra (1700-1711) | - | |
| 24 | I GUSTI ANGLURAH PANJI SAKTI (1655-1700) | - | |

Lampiran 11. Dokumentasi Penyebaran Kuesioner Awal



Lampiran 12. Dokumentasi Uji Aplikasi



Lampiran 13. Dokumentasi Pengisian Uji Respon Pengguna (UEQ)

Lampiran 14. Instrumen Uji Ahli Isi

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
APLIKASI LOCATION-BASED AUGMENTED REALITY UNTUK
PENGENALAN WARISAN BUDAYA DAN SEJARAH PURI KANGINAN
BULELENG

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian Anda!

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|-----------------------|--|--------|--------------|
| RELEVANSI KONTEN | | | |
| 1 | Apakah materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan untuk mengenalkan warisan budaya dan sejarah Puri Kanginan Buleleng? | | |
| 2 | Apakah materi yang disajikan sesuai dengan fakta serta sumber yang valid? | | |
| BAHASA DAN KOMUNIKASI | | | |
| 3 | Apakah penggunaan kalimat dalam penyampaian materi sudah tepat? | | |
| 4 | Apakah penggunaan bahasa sudah sesuai berdasarkan bahasa yang dipilih? | | |
| 5 | Apakah kalimat yang digunakan mudah dipahami? | | |

Kesimpulan:

Aplikasi *location-based Augmented Reality* untuk pengenalan warisan budaya dan sejarah ini, dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan TANPA REVISI.
2. Layak untuk digunakan DENGAN REVISI SESUAI SARAN.
3. TIDAK LAYAK DIGUNAKAN.

*(Mohon berikan centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik/Saran

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



Lampiran 15. Uji Ahli Isi (P1) Anak Agung Ngurah Fajar Nugraha Pandji, S.H.

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
APLIKASI LOCATION-BASED AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN
WARISAN BUDAYA DAN SEJARAH PURI KANGINAN BULELENG

Hari/Tanggal : 5 AGUSTUS 2025
 Validator : A.A NGURAH FAJAR NUGRAHA PANDJI

Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian Anda!

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|-----------------------|--|--------|--------------|
| RELEVANSI KONTEN | | | |
| 1 | Apakah materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan untuk mengenalkan warisan budaya dan sejarah Puri Kanginan Buleleng? | ✓ | |
| 2 | Apakah materi yang disajikan sesuai dengan fakta serta sumber yang valid? | ✓ | |
| BAHASA DAN KOMUNIKASI | | | |
| 3 | Apakah penggunaan kalimat dalam penyampaian materi sudah tepat? | ✓ | |
| 4 | Apakah penggunaan bahasa sudah sesuai berdasarkan bahasa yang dipilih? | ✓ | |
| 5 | Apakah kalimat yang digunakan mudah dipahami? | ✓ | |

Kesimpulan:

Aplikasi *location-based Augmented Reality* untuk pengenalan warisan budaya dan sejarah ini, dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan TANPA REVISI. ✓
2. Layak untuk digunakan DENGAN REVISI SESUAI SARAN.
3. TIDAK LAYAK DIGUNAKAN.

*(Mohon berikan centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)



Kritik/Saran

Singaraja, 5 AGUSTUS, 2025

Ahli,



(Dr. H. Ngoro SAPAR, M.Pd.)

Lampiran 16. Uji Ahli Isi (P2) Anak Agung Ngurah Parwatha Pandji, S.Sos.

✓



ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
APLIKASI LOCATION-BASED AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN
WARISAN BUDAYA DAN SEJARAH PURI KANGINAN BULELENG

Hari/Tanggal : 5 AGUSTUS 2025
 Validator : A.G.NGURAH PARWATHA PANDJI

Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian Anda!

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|-----------------------|--|--------|--------------|
| RELEVANSI KONTEN | | | |
| 1 | Apakah materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan untuk mengenalkan warisan budaya dan sejarah Puri Kanginan Buleleng? | ✓ | |
| 2 | Apakah materi yang disajikan sesuai dengan fakta serta sumber yang valid? | ✓ | |
| BAHASA DAN KOMUNIKASI | | | |
| 3 | Apakah penggunaan kalimat dalam penyampaian materi sudah tepat? | ✓ | |
| 4 | Apakah penggunaan bahasa sudah sesuai berdasarkan bahasa yang dipilih? | ✓ | |
| 5 | Apakah kalimat yang digunakan mudah dipahami? | ✓ | |

Kesimpulan:

Aplikasi *location-based Augmented Reality* untuk pengenalan warisan budaya dan sejarah ini, dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan TANPA REVISI. ✓
2. Layak untuk digunakan DENGAN REVISI SESUAI SARAN.
3. TIDAK LAYAK DIGUNAKAN.

*(Mohon berikan centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)



Kritik/Saran



Singaraja, 1 AGUSTUS 2025

Ahli,



(AAN PARWATTA PANDYAS)

Lampiran 17. Instrumen Uji Ahli Media

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
APLIKASI LOCATION-BASED AUGMENTED REALITY UNTUK
PENGENALAN WARISAN BUDAYA DAN SEJARAH PURI KANGINAN
BULELENG

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian Anda!

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|--|--|--------|--------------|
| Desain Antarmuka (<i>User Interface</i>) | | | |
| 1 | Apakah tampilan menu utama dan ikon navigasi konsisten, serta sudah menerapkan prinsip Gestalt <i>similarity</i> ? | | |
| 2 | Apakah jenis <i>font</i> , ukuran <i>font</i> , dan warna <i>font</i> pada media mudah dibaca, serta sudah menerapkan prinsip Gestalt <i>figure/ground</i> ? | | |
| 3 | Apakah tata letak elemen pada <i>user interface</i> sudah rapi dan memudahkan navigasi pengguna, serta sudah menerapkan prinsip Gestalt <i>proximity</i> ? | | |
| Interaktivitas | | | |
| 4 | Apakah aplikasi dapat merespon setiap <i>input</i> dari pengguna dengan baik? | | |
| 5 | Apakah transisi atau perpindahan antar menu dan fitur berjalan dengan lancar, serta sudah menerapkan prinsip Gestalt <i>continuity</i> ? | | |
| 6 | Apakah umpan balik dapat dirasakan oleh pengguna saat melakukan interaksi? | | |
| Kualitas <i>Augmented Reality</i> | | | |

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|---|--|--------|--------------|
| 7 | Apakah objek 3D, serta elemen pendukung seperti suara muncul dan terdengar dengan baik dan sesuai? | | |
| 8 | Apakah objek 3D berada pada posisi yang pakem, tidak goyang, atau tidak menghilang? | | |
| 9 | Apakah objek 3D memiliki kualitas atau resolusi yang baik? | | |
| Kemudahan Penggunaan (<i>Usability</i>) | | | |
| 10 | Apakah aplikasi mudah digunakan tanpa kesulitan yang berarti? | | |
| 11 | Apakah aplikasi menyediakan <i>how to use</i> , tutorial, atau petunjuk dalam memperjelas fungsi dan kegunaannya? | | |
| Kinerja Aplikasi (<i>Performance</i>) | | | |
| 12 | Apakah aplikasi dapat berjalan dengan lancar, serta minim terjadinya <i>lag</i> atau <i>loading</i> yang lama? | | |
| 13 | Apakah aplikasi dapat digunakan dengan baik dan normal pada perangkat <i>android</i> ? | | |
| Tampilan Visual | | | |
| 14 | Apakah elemen visual yang ada seperti, animasi, teks, warna, suara, dan gambar ditampilkan dengan baik, serta sudah, menerapkan prinsip Gestalt <i>closure</i> dan <i>simplicity</i> ? | | |
| 15 | Apakah elemen visual yaitu suara dan musik latar meningkatkan pengalaman pengguna? | | |

Kesimpulan:

Aplikasi *location-based Augmented Reality* untuk pengenalan warisan budaya dan sejarah ini, dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan TANPA REVISI.
2. Layak untuk digunakan DENGAN REVISI SESUAI SARAN.
3. TIDAK LAYAK DIGUNAKAN.

*(Mohon berikan centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik/Saran



Singaraja,, , 2025

Ahli,



Lampiran 18. Uji Ahli Media – (P1) I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
APLIKASI LOCATION-BASED AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN
WARISAN BUDAYA DAN SEJARAH PURI KANGINAN BULELENG

Hari/Tanggal : Kamis, 7 Agustus 2025
 Validator : I Ketut Andika Pradnyana
 Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian Anda!

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|--|--|--------|--------------|
| Desain Antarmuka (<i>User Interface</i>) | | | |
| 1 | Apakah tampilan menu utama dan ikon navigasi konsisten, serta sudah menerapkan prinsip Gestalt <i>similarity</i> ? | ✓ | |
| 2 | Apakah jenis <i>font</i> , ukuran <i>font</i> , dan warna <i>font</i> pada media mudah dibaca, serta sudah menerapkan prinsip Gestalt <i>figure/ground</i> ? | ✓ | |
| 3 | Apakah tata letak elemen pada <i>user interface</i> sudah rapi dan memudahkan navigasi pengguna, serta sudah menerapkan prinsip Gestalt <i>proximity</i> ? | ✓ | |
| Interaktivitas | | | |
| 4 | Apakah aplikasi dapat merespon setiap <i>input</i> dari pengguna dengan baik? | | ✓ |
| 5 | Apakah transisi atau perpindahan antar menu dan fitur berjalan dengan lancar, serta sudah menerapkan prinsip Gestalt <i>continuity</i> ? | ✓ | |
| 6 | Apakah umpan balik dapat dirasakan oleh pengguna saat melakukan interaksi? | | ✓ |
| Kualitas Augmented Reality | | | |
| 7 | Apakah objek 3D, serta elemen pendukung seperti suara muncul dan terdengar dengan baik dan sesuai? | ✓ | |
| 8 | Apakah objek 3D berada pada posisi yang pakem, tidak goyang, atau tidak menghilang? | ✓ | |
| 9 | Apakah objek 3D memiliki kualitas atau resolusi yang baik? | ✓ | |
| Kemudahan Penggunaan (<i>Usability</i>) | | | |
| 10 | Apakah aplikasi mudah digunakan tanpa kesulitan yang berarti? | ✓ | |

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|---|--|--------|--------------|
| 11 | Apakah aplikasi menyediakan <i>how to use</i> , tutorial, atau petunjuk dalam memperjelas fungsi dan kegunaannya? | ✓ | |
| Kinerja Aplikasi (<i>Performance</i>) | | | |
| 12 | Apakah aplikasi dapat berjalan dengan lancar, serta minim terjadinya <i>lag</i> atau <i>loading</i> yang lama? | , | ✓ |
| 13 | Apakah aplikasi dapat digunakan dengan baik dan normal pada perangkat android? | ✓ | |
| Tampilan Visual | | | |
| 14 | Apakah elemen visual yang ada seperti, animasi, teks, warna, suara, dan gambar ditampilkan dengan baik, serta sudah, menerapkan prinsip Gestalt <i>closure</i> dan <i>simplicity</i> ? | ✓ | |
| 15 | Apakah elemen visual yaitu suara dapat meningkatkan pengalaman pengguna? | ✓ | |

Kesimpulan:

Aplikasi *location-based Augmented Reality* untuk pengenalan warisan budaya dan sejarah ini, dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan TANPA REVISI.
- (2) Layak untuk digunakan DENGAN REVISI SESUAI SARAN.
3. TIDAK LAYAK DIGUNAKAN.

*(Mohon berikan centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik/Saran

- Tambalakan background pada tampilan awal → foto
- Perbaiki ketika salah click agar tidak menyulang
- 3D belum terlihat

Singaraja, 7 Agustus 2025

Ahli,



(I Ketut Sudika Pradnya)

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
APLIKASI LOCATION-BASED AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN
WARISAN BUDAYA DAN SEJARAH PURI KANGINAN BULELENG

Hari/Tanggal : Kamis, 14 Agustus 2015
 Validator : *Ketut Kubilia Pradyana*
 Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian Anda!

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|--|--|--------|--------------|
| Desain Antarmuka (<i>User Interface</i>) | | | |
| 1 | Apakah tampilan menu utama dan ikon navigasi konsisten, serta sudah menerapkan prinsip Gestalt <i>similarity</i> ? | ✓ | |
| 2 | Apakah jenis <i>font</i> , ukuran <i>font</i> , dan warna <i>font</i> pada media mudah dibaca, serta sudah menerapkan prinsip Gestalt <i>figure/ground</i> ? | ✓ | |
| 3 | Apakah tata letak elemen pada <i>user interface</i> sudah rapi dan memudahkan navigasi pengguna, serta sudah menerapkan prinsip Gestalt <i>proximity</i> ? | ✓ | |
| Interaktivitas | | | |
| 4 | Apakah aplikasi dapat merespon setiap <i>input</i> dari pengguna dengan baik? | ✓ | |
| 5 | Apakah transisi atau perpindahan antar menu dan fitur berjalan dengan lancar, serta sudah menerapkan prinsip Gestalt <i>continuity</i> ? | ✓ | |
| 6 | Apakah umpan balik dapat dirasakan oleh pengguna saat melakukan interaksi? | ✓ | |
| Kualitas Augmented Reality | | | |
| 7 | Apakah objek 3D, serta elemen pendukung seperti suara muncul dan terdengar dengan baik dan sesuai? | ✓ | |
| 8 | Apakah objek 3D berada pada posisi yang pakem, tidak goyang, atau tidak menghilang? | ✓ | |
| 9 | Apakah objek 3D memiliki kualitas atau resolusi yang baik? | ✓ | |
| Kemudahan Penggunaan (<i>Usability</i>) | | | |
| 10 | Apakah aplikasi mudah digunakan tanpa kesulitan yang berarti? | ✓ | |

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|--|--|--------|--------------|
| 11 | Apakah aplikasi menyediakan <i>how to use</i> , tutorial, atau petunjuk dalam memperjelas fungsi dan kegunaannya? | ✓ | |
| Kinerja Aplikasi (<i>Perfomance</i>) | | | |
| 12 | Apakah aplikasi dapat berjalan dengan lancar, serta minim terjadinya <i>lag</i> atau <i>loading</i> yang lama? | ✓ | |
| 13 | Apakah aplikasi dapat digunakan dengan baik dan normal pada perangkat <i>android</i> ? | ✓ | |
| Tampilan Visual | | | |
| 14 | Apakah elemen visual yang ada seperti, animasi, teks, warna, suara, dan gambar ditampilkan dengan baik, serta sudah, menerapkan prinsip Gestalt <i>closure</i> dan <i>simplicity</i> ? | ✓ | |
| 15 | Apakah elemen visual yaitu suara dapat meningkatkan pengalaman pengguna? | ✓ | |

Kesimpulan:

Aplikasi *location-based Augmented Reality* untuk pengenalan warisan budaya dan sejarah ini, dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan TANPA REVISI.
2. Layak untuk digunakan DENGAN REVISI SESUAI SARAN.
3. TIDAK LAYAK DIGUNAKAN.

*(Mohon berikan centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik/Saran

.....

Singaraja, 19., Agustus., 2025

Ahli,

I Ketut Andika Pradnyana

Lampiran 19. Uji Ahli Media – (P2) Gede Ari Adnyana, S.Pd.

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
APLIKASI LOCATION-BASED AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN
WARISAN BUDAYA DAN SEJARAH PURI KANGINAN BULELENG

Hari/Tanggal : Jumat 8 Agustus 2025
 Validator : Gede Ari Adnyana 9.1d.

Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian Anda!

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|--|--|--------|--------------|
| Desain Antarmuka (<i>User Interface</i>) | | | |
| 1 | Apakah tampilan menu utama dan ikon navigasi konsisten, serta sudah menerapkan prinsip Gestalt <i>similarity</i> ? | ✓ | |
| 2 | Apakah jenis <i>font</i> , ukuran <i>font</i> , dan warna <i>font</i> pada media mudah dibaca, serta sudah menerapkan prinsip Gestalt <i>figure-ground</i> ? | ✓ | |
| 3 | Apakah tata letak elemen pada <i>user interface</i> sudah rapi dan memudahkan navigasi pengguna, serta sudah menerapkan prinsip Gestalt <i>proximity</i> ? | ✓ | |
| Interaktivitas | | | |
| 4 | Apakah aplikasi dapat merespon setiap <i>input</i> dari pengguna dengan baik? | ✓ | |
| 5 | Apakah transisi atau perpindahan antar menu dan fitur berjalan dengan lancar, serta sudah menerapkan prinsip Gestalt <i>continuity</i> ? | ✓ | |
| 6 | Apakah umpan balik dapat dirasakan oleh pengguna saat melakukan interaksi? | ✓ | |
| Kualitas Augmented Reality | | | |
| 7 | Apakah objek 3D, serta elemen pendukung seperti suara muncul dan terdengar dengan baik dan sesuai? | ✓ | |
| 8 | Apakah objek 3D berada pada posisi yang pakem, tidak goyang, atau tidak menghilang? | ✓ | |
| 9 | Apakah objek 3D memiliki kualitas atau resolusi yang baik? | ✓ | |
| Kemudahan Penggunaan (<i>Usability</i>) | | | |
| 10 | Apakah aplikasi mudah digunakan tanpa kesulitan yang berarti? | | ✓ |



| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|---|--|--------|--------------|
| 11 | Apakah aplikasi menyediakan <i>how to use</i> , tutorial, atau petunjuk dalam memperjelas fungsi dan kegunaannya? | ✓ | |
| Kinerja Aplikasi (<i>Performance</i>) | | | |
| 12 | Apakah aplikasi dapat berjalan dengan lancar, serta minim terjadinya <i>lag</i> atau <i>loading</i> yang lama? | | ✓ |
| 13 | Apakah aplikasi dapat digunakan dengan baik dan normal pada perangkat <i>android</i> ? | ✓ | |
| Tampilan Visual | | | |
| 14 | Apakah elemen visual yang ada seperti, animasi, teks, warna, suara, dan gambar ditampilkan dengan baik, serta sudah, menerapkan prinsip <i>Gestalt closure</i> dan <i>simplicity</i> ? | ✓ | |
| 15 | Apakah elemen visual yaitu suara dapat meningkatkan pengalaman pengguna? | ✓ | |

Kesimpulan:

Aplikasi *location-based Augmented Reality* untuk pengenalan warisan budaya dan sejarah ini, dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan TANPA REVISI.
- ✓ 2. Layak untuk digunakan DENGAN REVISI SESUAI SARAN.
3. TIDAK LAYAK DIGUNAKAN.

*(Mohon berikan centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik/Saran

.....
- Tambahan Info GPS
- UI kurang komplet

Singaraja, ... Agustus ..., 2025

Ahli,

(... Gede Ari Adhyana, S.Pd.)

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
APLIKASI LOCATION-BASED AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN
WARISAN BUDAYA DAN SEJARAH PURI KANGINAN BULELENG

Hari/Tanggal : Jumat 15 Agustus 2023
 Validator : Gede Ari Adyana, S.Pd.
 Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian Anda!

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|--|--|--------|--------------|
| Desain Antarmuka (<i>User Interface</i>) | | | |
| 1 | Apakah tampilan menu utama dan ikon navigasi konsisten, serta sudah menerapkan prinsip Gestalt <i>similarity</i> ? | ✓ | |
| 2 | Apakah jenis <i>font</i> , ukuran <i>font</i> , dan warna <i>font</i> pada media mudah dibaca, serta sudah menerapkan prinsip Gestalt <i>figure ground</i> ? | ✓ | |
| 3 | Apakah tata letak elemen pada <i>user interface</i> sudah rapi dan memudahkan navigasi pengguna, serta sudah menerapkan prinsip Gestalt <i>proximity</i> ? | ✓ | |
| Interaktivitas | | | |
| 4 | Apakah aplikasi dapat merespon setiap <i>input</i> dari pengguna dengan baik? | ✓ | |
| 5 | Apakah transisi atau perpindahan antar menu dan fitur berjalan dengan lancar, serta sudah menerapkan prinsip Gestalt <i>continuity</i> ? | ✓ | |
| 6 | Apakah umpan balik dapat dirasakan oleh pengguna saat melakukan interaksi? | ✓ | |
| Kualitas Augmented Reality | | | |
| 7 | Apakah objek 3D, serta elemen pendukung seperti suara muncul dan terdengar dengan baik dan sesuai? | ✓ | |
| 8 | Apakah objek 3D berada pada posisi yang pakem, tidak goyang, atau tidak menghilang? | ✓ | |
| 9 | Apakah objek 3D memiliki kualitas atau resolusi yang baik? | ✓ | |
| Kemudahan Penggunaan (<i>Usability</i>) | | | |
| 10 | Apakah aplikasi mudah digunakan tanpa kesulitan yang berarti? | ✓ | |



| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|--|--|--------|--------------|
| 11 | Apakah aplikasi menyediakan <i>how to use</i> , tutorial, atau petunjuk dalam memperjelas fungsi dan kegunaannya? | ✓ | |
| Kinerja Aplikasi (<i>Perfomance</i>) | | | |
| 12 | Apakah aplikasi dapat berjalan dengan lancar, serta minim terjadinya <i>lag</i> atau <i>loading</i> yang lama? | ✓ | |
| 13 | Apakah aplikasi dapat digunakan dengan baik dan normal pada perangkat <i>android</i> ? | ✓ | |
| Tampilan Visual | | | |
| 14 | Apakah elemen visual yang ada seperti, animasi, teks, warna, suara, dan gambar ditampilkan dengan baik, serta sudah, menerapkan prinsip Gestalt <i>closure</i> dan <i>simplicity</i> ? | ✓ | |
| 15 | Apakah elemen visual yaitu suara dapat meningkatkan pengalaman pengguna? | ✓ | |

Kesimpulan:

Aplikasi *location-based Augmented Reality* untuk pengenalan warisan budaya dan sejarah ini, dinyatakan*:

- ✓ ① Layak untuk digunakan TANPA REVISI.
- 2. Layak untuk digunakan DENGAN REVISI SESUAI SARAN.
- 3. TIDAK LAYAK DIGUNAKAN.

*(Mohon berikan centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik/Saran

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

Singaraja, 15 Agustus, 2025

Ahli,

(...Gede Ari Pdwana, S.Pd,...)

Lampiran 20. Instrumen UEQ

Silakan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk dimaksud, silakan mengisi kuisioner berikut ini. Kuesioner 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.

Contoh:

| | | | | | | | | |
|----------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------|
| atraktif | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak atraktif |
|----------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------|

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tsb lebih atraktif dibanding tidak atraktif.

Silakan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau Anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi. Kendatipun demikian, silakan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

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

Saat ini silakan evaluasi produk dengan memilih satu lingkaran tiap baris item.

Lampiran 21. Hasil Uji Respon Pengguna UEQ

| 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 |
| 6 | 6 | 2 | 2 | 2 | 7 | 7 | 4 | 3 | 2 | 7 | 1 | 7 | 7 | 5 | 7 | 2 | 2 | 2 | 6 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 6 | 7 | 4 | 4 | 5 | 3 | 6 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 6 | 2 | 5 | 2 | 2 | 4 | 3 |
| 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 7 | 4 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 6 | 6 | 1 | 1 | 1 | 7 | 7 | 7 | 2 | 1 | 7 | 1 | 7 | 6 | 7 | 7 | 1 | 1 | 2 | 7 | 1 | 7 | 1 | 1 | 2 | 7 |
| 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 6 | 7 | 6 | 2 | 1 | 7 | 1 | 6 | 6 | 7 | 6 | 2 | 2 | 2 | 6 | 1 | 6 | 2 | 1 | 1 | 7 |
| 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 7 | 7 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 6 | 7 | 1 | 2 | 2 | 5 | 6 | 3 | 3 | 2 | 6 | 1 | 7 | 6 | 6 | 7 | 2 | 1 | 1 | 6 | 2 | 6 | 1 | 1 | 2 | 7 |
| 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 7 | 7 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 7 | 7 | 1 | 7 | 1 | 7 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 7 | 4 | 1 | 2 | 7 | 1 | 7 | 7 | 6 | 7 | 1 | 1 | 2 | 7 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 6 |
| 5 | 6 | 1 | 1 | 2 | 7 | 7 | 7 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 7 | 6 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 2 | 2 | 1 | 7 |
| 7 | 7 | 1 | 2 | 1 | 6 | 6 | 6 | 2 | 1 | 7 | 2 | 7 | 6 | 6 | 6 | 2 | 1 | 2 | 6 | 1 | 7 | 1 | 2 | 2 | 7 |
| 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 7 | 6 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 7 | 7 | 1 | 2 | 2 | 6 | 7 | 7 | 2 | 1 | 7 | 1 | 7 | 7 | 7 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 7 | 1 | 2 | 2 | 7 | |
| 6 | 6 | 1 | 2 | 1 | 7 | 7 | 6 | 2 | 2 | 7 | 1 | 6 | 7 | 7 | 6 | 1 | 1 | 2 | 6 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 7 | 7 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 6 | 6 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 6 | 7 | 2 | 1 | 1 | 4 | 5 | 6 | 4 | 4 | 6 | 2 | 6 | 4 | 4 | 5 | 1 | 4 | 4 | 6 | 1 | 5 | 4 | 4 | 2 | 7 |
| 6 | 5 | 2 | 3 | 2 | 6 | 7 | 7 | 4 | 3 | 5 | 1 | 6 | 5 | 4 | 6 | 2 | 2 | 1 | 6 | 3 | 5 | 2 | 2 | 2 | 6 |
| 6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 7 | 6 | 2 | 2 | 2 | 2 | 7 | 6 | 4 | 5 | 3 | 2 | 3 | 5 | 3 | 6 | 3 | 2 | 2 | 5 |
| 7 | 7 | 2 | 3 | 1 | 7 | 7 | 6 | 2 | 1 | 7 | 1 | 5 | 7 | 7 | 7 | 1 | 3 | 2 | 5 | 2 | 6 | 1 | 1 | 3 | 7 |
| 7 | 7 | 2 | 1 | 1 | 7 | 7 | 6 | 1 | 1 | 7 | 1 | 6 | 6 | 6 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 7 | 7 | 1 | 2 | 1 | 7 | 7 | 6 | 1 | 1 | 7 | 1 | 6 | 7 | 7 | 7 | 1 | 2 | 1 | 7 | 2 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 6 | 6 | 1 | 2 | 2 | 6 | 6 | 6 | 2 | 1 | 6 | 2 | 7 | 6 | 6 | 7 | 2 | 2 | 2 | 5 | 1 | 6 | 1 | 1 | 2 | 6 |
| 7 | 7 | 1 | 1 | 2 | 7 | 7 | 6 | 2 | 1 | 6 | 1 | 7 | 7 | 6 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 7 | 7 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 6 | 6 | 2 | 2 | 2 | 6 | 6 | 4 | 2 | 2 | 6 | 2 | 6 | 6 | 6 | 6 | 2 | 2 | 2 | 6 | 2 | 6 | 2 | 2 | 2 | 6 |
| 7 | 7 | 2 | 2 | 1 | 5 | 6 | 6 | 3 | 2 | 2 | 6 | 2 | 5 | 6 | 6 | 7 | 2 | 2 | 2 | 6 | 1 | 5 | 1 | 2 | 2 |
| 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 6 | 7 | 6 | 2 | 1 | 7 | 1 | 6 | 6 | 7 | 6 | 1 | 1 | 2 | 7 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 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 |
| 6 | 6 | 1 | 2 | 1 | 7 | 7 | 7 | 2 | 1 | 6 | 1 | 7 | 7 | 7 | 7 | 2 | 1 | 1 | 5 | 2 | 6 | 2 | 1 | 2 | 6 |
| 6 | 6 | 1 | 2 | 1 | 7 | 7 | 7 | 2 | 1 | 6 | 1 | 7 | 7 | 7 | 7 | 2 | 1 | 1 | 5 | 2 | 6 | 2 | 1 | 2 | 6 |
| 6 | 6 | 1 | 2 | 1 | 7 | 7 | 7 | 2 | 1 | 6 | 1 | 7 | 7 | 7 | 7 | 2 | 1 | 1 | 5 | 2 | 6 | 2 | 1 | 2 | 6 |
| 7 | 6 | 1 | 3 | 1 | 7 | 6 | 3 | 2 | 1 | 7 | 3 | 4 | 7 | 7 | 6 | 2 | 1 | 1 | 6 | 2 | 6 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 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 |
| 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 6 | 7 | 4 | 1 | 2 | 7 | 2 | 7 | 7 | 6 | 7 | 1 | 1 | 2 | 6 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 7 | 7 | 1 | 2 | 1 | 6 | 7 | 6 | 4 | 1 | 7 | 1 | 7 | 6 | 7 | 6 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 7 | 7 | 4 | 1 | 7 | 1 | 7 | 7 | 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 7 | 5 | 1 | 2 | 2 | 6 | 6 | 5 | 3 | 2 | 6 | 1 | 4 | 6 | 6 | 7 | 2 | 1 | 2 | 7 | 1 | 6 | 2 | 1 | 1 | 7 |
| 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 |
| 6 | 6 | 2 | 2 | 1 | 7 | 7 | 6 | 2 | 2 | 6 | 1 | 6 | 6 | 6 | 6 | 2 | 1 | 2 | 6 | 2 | 6 | 1 | 1 | 1 | 6 |
| 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 7 | 6 | 1 | 2 | 7 | 1 | 6 | 7 | 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 6 |
| 7 | 6 | 1 | 2 | 1 | 7 | 7 | 6 | 1 | 1 | 6 | 1 | 7 | 7 | 6 | 6 | 1 | 2 | 1 | 7 | 1 | 7 | 2 | 1 | 1 | 6 |
| 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 7 | 7 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 7 | 7 | 6 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 7 | 7 | 5 | 1 | 1 | 7 | 7 | 7 | 1 | 6 | 6 | 1 | 6 | 7 | 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 4 |
| 5 | 5 | 4 | 2 | 1 | 6 | 6 | 5 | 3 | 4 | 6 | 2 | 7 | 7 | 4 | 5 | 2 | 2 | 3 | 6 | 2 | 6 | 4 | 3 | 2 | 5 |
| 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 7 | 7 | 1 | 1 | 7 | 1 | 4 | 7 | 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 7 | 7 | 2 | 1 | 1 | 7 | 7 | 5 | 2 | 1 | 7 | 1 | 6 | 6 | 2 | 7 | 1 | 1 | 2 | 6 | 2 | 6 | 2 | 1 | 1 | 7 |
| 5 | 6 | 2 | 2 | 2 | 6 | 7 | 5 | 2 | 2 | 6 | 2 | 6 | 7 | 6 | 6 | 2 | 2 | 2 | 7 | 2 | 7 | 1 | 2 | 1 | 7 |
| 7 | 7 | 6 | 1 | 1 | 6 | 6 | 5 | 3 | 2 | 6 | 2 | 7 | 6 | 5 | 7 | 2 | 1 | 1 | 7 | 2 | 6 | 1 | 1 | 3 | 7 |
| 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 |
| 6 | 6 | 1 | 2 | 1 | 6 | 6 | 6 | 2 | 4 | 6 | 1 | 5 | 6 | 5 | 6 | 2 | 2 | 2 | 6 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 6 |

Lampiran 22. Konversi Nilai Responden UEQ

| 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 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 0 | -1 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 0 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 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 | 3 | 3 | 3 |
| 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | -1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 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 | 3 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 0 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 |
| 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 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 | 3 | 3 | 3 |
| 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 2 | 2 | 2 | 0 | 0 | 1 | 3 | 0 | 0 | 2 | 3 | 1 | 0 | 0 | 2 | 3 |
| 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 0 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 0 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | -1 | 3 | 2 | 2 | 2 | -2 | 2 | 3 | 2 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 |
| 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 |
| 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 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 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 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 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | -1 | 2 | 3 | 3 | 1 | 0 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 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 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 0 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 0 | 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 | 0 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 0 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 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 | 3 | 3 | 3 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 0 | 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 | 0 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 0 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 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 | 3 | 3 | 3 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 0 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 3 | 3 | -1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | -2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 1 | 1 | 0 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 2 | 2 | 3 | 3 | 0 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 0 | 1 | 2 | 1 |
| 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 |
| 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | -2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 |
| 3 | 3 | -2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 |
| 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 |
| 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 | 2 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 |

Lampiran 23. Instrumen Uji *Blackbox*

ANGKET UJI BLACBOX
APLIKASI LOCATION-BASED AUGMENTED REALITY UNTUK
PENGENALAN WARISAN BUDAYA DAN SEJARAH PURI KANGINAN
BULELENG

Nama :

Tanggal Penilaian :

| No | Pernyataan | Kesesuaian | |
|----|--|------------|--------------|
| | | Sesuai | Tidak Sesuai |
| 1 | Saat aplikasi dibuka akan muncul tampilan <i>splash screen</i> , dan pemilihan bahasa. | | |
| 2 | Muncul tampilan <i>onboarding</i> sebanyak 3 <i>slide</i> . | | |
| 3 | Jika tombol “lanjutkan” di klik maka muncul antarmuka tampilan menu utama. | | |
| 4 | Jika menu “start” di pilih maka akan muncul <i>tutorial scene</i> . | | |
| 5 | Pada menu tutorial terdapat 3 <i>slide</i> , jika tombol mulai di <i>slide</i> 3 di klik, maka akan masuk ke <i>ARScene</i> | | |
| 6 | Pada <i>ARScene</i> akan muncul <i>pop up</i> izin lokasi dan izin kamera. | | |
| 7 | Pada menu utama, jika icon “tanda seru (!)” di klik maka akan menuju <i>tutorial scene</i> . | | |
| 8 | Pada <i>ARScene</i> , ketika menjelajah melihat objek 3D dan mengklik icon “Play” maka akan mengaktifkan suara narasi, memutar video dan animasi 3D. | | |
| 9 | Pada <i>ARScene</i> , ketika menjelajah melihat objek 3D dan mengklik icon “Pause” maka akan menonaktifkan suara narasi, memutar video dan animasi 3D. | | |
| 10 | Pada <i>ARScene</i> , ketika menjelajah melihat objek jalur 3D, dimana jalur tersebut mengarahkan pengguna menuju masing-masing area. | | |
| 11 | Pada <i>ARScene</i> , jika icon “Kembali” di klik maka akan kembali ke tampilan menu utama | | |

| No | Pernyataan | Kesesuaian | |
|----|--|------------|--------------|
| | | Sesuai | Tidak Sesuai |
| 12 | Jika menu “ <i>change language</i> ” dipilih maka, akan muncul tampilan memilih Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris. | | |
| 13 | Jika sudah memilih bahasa yang sesuai, dan tombol “Oke” di klik, maka aplikasi akan otomatis merubah konten desain antarmuka serta konten di <i>ARScene</i> menjadi bahasa yang dipilih. | | |
| 14 | Jika menu “ <i>about</i> ” di pilih, maka akan muncul tampilan tentang aplikasi, tujuan aplikasi, dan pengembang aplikasi. | | |
| 15 | Jika menu “ <i>exit</i> ” di pilih, maka aplikasi akan menutup atau keluar. | | |

Komentar:

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



Singaraja,, 2025

Responden,

(.....)

Lampiran 24. Hasil Uji Blackbox

ANGKET UJI BLACKBOX
APLIKASI LOCATION-BASED AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN
WARISAN BUDAYA DAN SEJARAH PURI KANGINAN BULELENG

Nama : I Putu Bayu Ananta Surya
 Tanggal Penilaian : 4 Agustus 2025

| No | Pernyataan | Kesesuaian | |
|----|--|------------|--------------|
| | | Sesuai | Tidak Sesuai |
| 1 | Saat aplikasi dibuka akan muncul tampilan <i>splash screen</i> , dan pemilihan bahasa. | ✓ | |
| 2 | Muncul tampilan <i>onboarding</i> sebanyak 3 <i>slide</i> . | ✓ | |
| 3 | Jika tombol “lanjutkan” di klik maka muncul antarmuka tampilan menu utama. | ✓ | |
| 4 | Jika menu “start” di pilih maka akan muncul <i>tutorial scene</i> . | ✓ | |
| 5 | Pada menu tutorial terdapat 3 <i>slide</i> , jika tombol mulai di <i>slide</i> 3 di klik, maka akan masuk ke <i>ARScene</i> | ✓ | |
| 6 | Pada <i>ARScene</i> akan muncul <i>pop up</i> izin lokasi dan izin kamera. | ✓ | |
| 7 | Pada menu utama, jika icon “tanda seru (!)” di klik maka akan menuju <i>tutorial scene</i> . | ✓ | |
| 8 | Pada <i>ARScene</i> , ketika menjelajah melihat objek 3D dan mengklik icon “Play” maka akan mengaktifkan suara narasi, memutar video dan animasi 3D. | ✓ | |
| 9 | Pada <i>ARScene</i> , ketika menjelajah melihat objek 3D dan mengklik icon “Pause” maka akan menonaktifkan suara narasi, memutar video dan animasi 3D. | ✓ | |
| 10 | Pada <i>ARScene</i> , ketika menjelajah melihat objek jalur 3D, dimana jalur tersebut mengarahkan pengguna menuju masing-masing area. | ✓ | |
| 11 | Pada <i>ARScene</i> , jika icon “Kembali” di klik maka akan kembali ke tampilan menu utama | ✓ | |
| 12 | Jika menu “change language” di pilih maka, akan muncul tampilan memilih Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris. | ✓ | |
| 13 | Jika sudah memilih bahasa yang sesuai, dan tombol “Oke” di klik, maka aplikasi akan otomatis merubah konten desain antarmuka serta konten di <i>ARScene</i> menjadi bahasa yang dipilih. | ✓ | |
| 14 | Jika menu “about” di pilih, maka akan muncul tampilan tentang aplikasi, tujuan aplikasi, dan pengembang aplikasi. | ✓ | |
| 15 | Jika menu “exit” di pilih, maka aplikasi akan menutup atau keluar. | ✓ | |

Komentar :

Singaraja, 4., Agustus., 2025

Responden,



(1. Putu Bayu Ananta Surya)

Lampiran 25. Riwayat Hidup Penulis

RIWAYAT HIDUP PENULIS



I Putu Bayu Ananta Surya, lahir di Gianyar 2 Juli 2003 dari pasangan I Komang Budiartha dan Ni Putu Aryaningsih. Penulis merupakan anak laki-laki pertama dari tiga bersaudara. Sekarang penulis tinggal di Jln I Ketut Mastra No.2, Br Dinas Sambangan, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng, Bali. Email aktif penulis yaitu: bayu.id879@gmail.com. Pendidikan penulis dimulai dari taman kanak-kanak di TK

Laksamana, Baktiseraga. Kemudian melanjutkan pendidikan ke Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Baktiseraga dari tahun 2009 sampai 2015. Setelah itu, penulis melanjutkan ke SMP Negeri 1 Singaraja pada tahun 2015 dan lulus pada tahun 2018. Kemudian pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Singaraja dan lulus pada tahun 2021, namun penulis hanya merasakan jenjang SMA selama 1,5 tahun, karena pandemi Covid-19. Pada tahun 2021 penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi yaitu Universitas Pendidikan Ganesha dengan mengambil Program Studi S1 Pendidikan Teknik Informatika, dari Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan. Penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir pada Desember 2025. Selama perkuliahan, penulis aktif dalam mengikuti perlombaan, dan organisasi antara lain: Juara Harapan 1 Gemastik XV 2022 Divisi Pengembangan Aplikasi Permainan, Ketua Program Penguatan Kapasitas Organisasi Kemahasiswaan (PPK Ormawa) 2023 POKJA FTK Didanai, Koordinator Bidang 1 Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika masa jabatan 2023 – 2024, bergabung menjadi asistensi peneliti di BADHI (Bali Digital Heritage Initiative) dari tahun 2024 – 2025, serta kegiatan lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.