

LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Pengantar Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja Bali
 Laman: <http://ftk.undiksha.ac.id>

Singaraja, 31 Desember 2024

Nomor : 2733/UN4S.11.5/KM/2024
 Perihal : Surat Permohonan Data

Yth. Kepala Desa Pejukutan Nusa Penida
 Di tempat

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

Nama : I Komang Martia Astana
 Nim : 2115051029
 Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika/Teknik Informatika
 Data yang dibutuhkan : Data terkait dengan informasi seputar motif-motif kain tenun rangrang dari Desa Pejukutan di Kecamatan Nusa Penida
 Judul : Pengembangan Media Edukasi Augmented Reality Motif Kain Tenun Rangrang

Demikian kami sampaikan. Atas Perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik

 Made Windu Antara Kesiman
 NIP. 19821112008121001

Lampiran 2. Hasil Wawancara dengan Tetua

Sasaran : Bapak I Wayan Sukerta

Hari/Tanggal : Kamis, 13 Februari 2025

Q : Sejak kapan Kain Tenun Rangrang mulai dikenal?

A : Kain Tenun Rangrang mulai dikenal pada tahun 2010 dan kain ini mulai *booming* atau banyak peminat pada tahun 2015.

Q : Apa makna-makna yang terkandung dalam motif-motif Kain Tenun Rangrang?

A : Makna-makna pada tiap motif kain ini berbeda-beda, di antaranya: motif zigzag yang melambangkan pegunungan, motif taji yang menggambarkan keberanian, motif siku-siku memiliki makna keseimbangan, motif kristal mencerminkan keindahan, motif wajik melambangkan kemakmuran, serta motif kotak yang merepresentasikan dua unsur yang berlawanan, seperti baik dan buruk.

Q : Bagaimana minat generasi muda di desa dalam mempelajari keterampilan menenun?

A : Banyak generasi muda tidak berminat dalam mempelajari menenun karena mereka tidak tahu mengenai makna, nilai budaya, dan filosofi Kain Tenun Rangrang, serta mereka lebih tertarik pada sektor pariwisata.

Q : Bagaimana cara pemasaran atau promosi Kain Tenun Rangrang?

A : Pemasaran pada kain ini hanya dilakukan oleh bank-bank saja dan dari mulut ke mulut.

Q : Apakah jumlah peminat kain ini semakin berkurang? Jika iya, apa penyebab utamanya?

A : Peminat kain tenun ini tiap tahun semakin berkurang. Faktor yang menyebabkannya adalah perajin yang sudah tidak bisa melihat karena usia, tidak ada regenerasi karena banyak generasi muda tidak tau apa itu Kain Tenun Rangrang serta pemasaran yang kurang efektif.

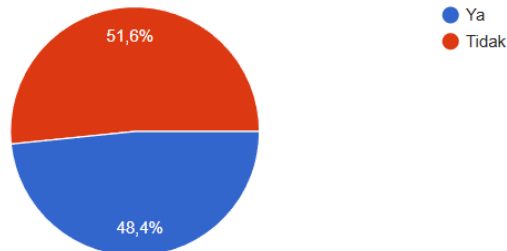
Lampiran 3. Hasil Angket Pengetahuan Generasi Muda

PENGETAHUAN TENTANG KAIN TENUN RANGRANG

1. Apakah Anda pernah mendengar tentang Kain Tenun Rangrang?

[Salin diagram](#)

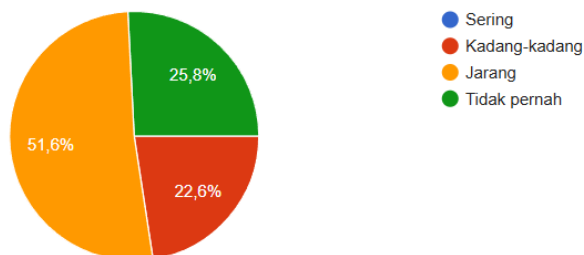
31 jawaban



2. Seberapa sering Anda melihat atau menggunakan Kain Tenun Rangrang?

[Salin diagram](#)

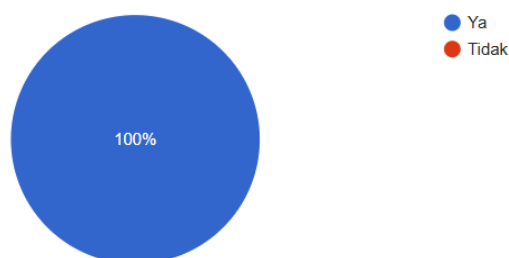
31 jawaban



3. Menurut Anda, apakah hilangnya pengetahuan tentang Kain Tenun Rangrang dapat mempengaruhi identitas budaya dan mengurangi rasa bangga terhadap warisan budaya tekstil?

[Salin diagram](#)

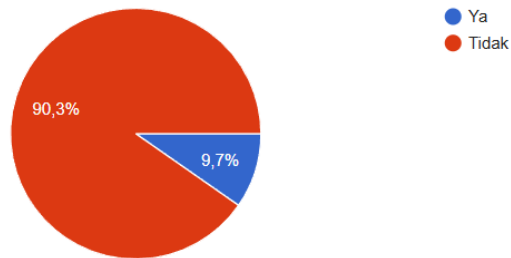
31 jawaban



4. Apakah Anda mengetahui makna dari motif-motif Kain Tenun Rangrang?

 Salin diagram

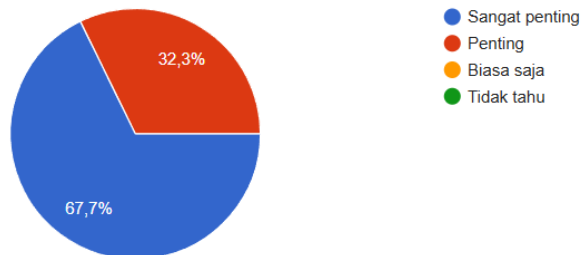
31 jawaban



5. Menurut Anda, apakah motif Kain Tenun Rangrang memiliki nilai budaya dan filosofi yang penting?

 Salin diagram

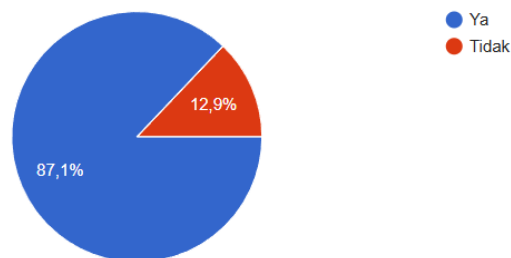
31 jawaban



6. Apakah Anda tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang Kain Tenun Rangrang?

 Salin diagram

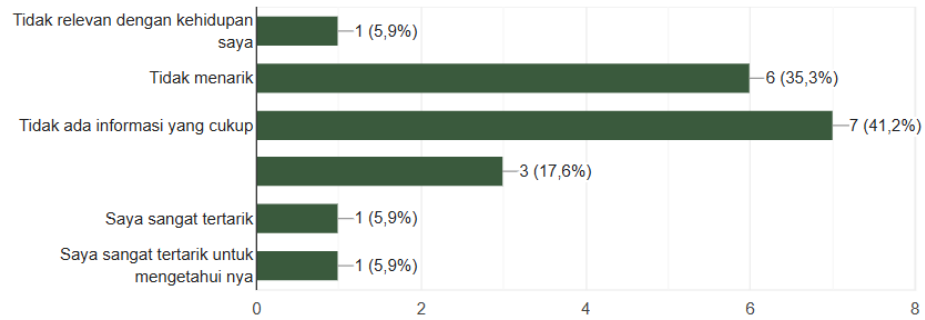
31 jawaban



7. Jika tidak tertarik, apa alasan utama Anda?

 Salin diagram

17 jawaban

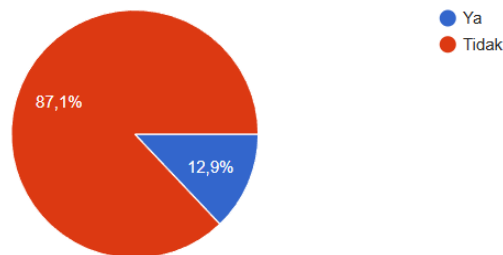


AUGMENTED REALITY (AR)

8. Apakah Anda tahu apa itu teknologi Augmented Reality (AR)?

 Salin diagram

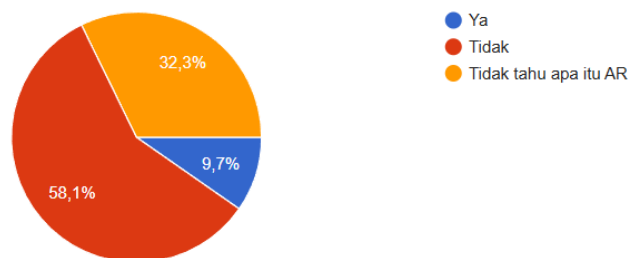
31 jawaban



9. Apakah sebelumnya Anda pernah menggunakan Augmented Reality (AR)?

 Salin diagram

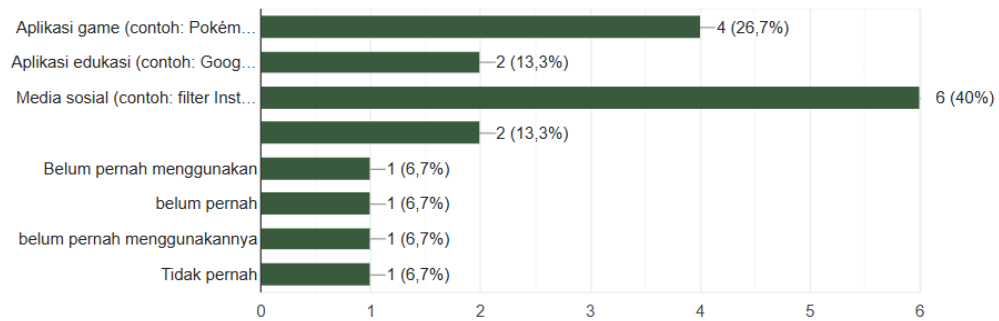
31 jawaban



10. Jika pernah, di mana Anda menggunakannya?

[Salin diagram](#)

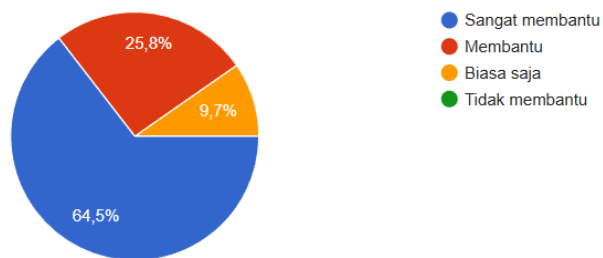
15 jawaban



11. Menurut Anda, apakah penggunaan Augmented Reality dapat membantu dalam memperkenalkan Kain Tenun Rangrang?

[Salin diagram](#)

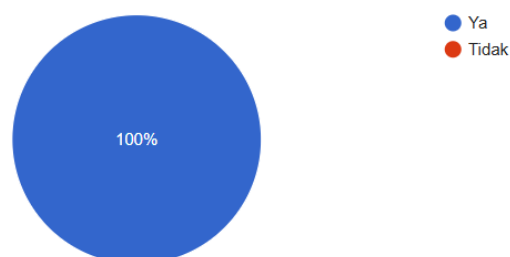
31 jawaban



12. Jika tersedia, apakah Anda tertarik mencoba aplikasi edukasi berbasis AR tentang Kain Tenun Rangrang?

[Salin diagram](#)

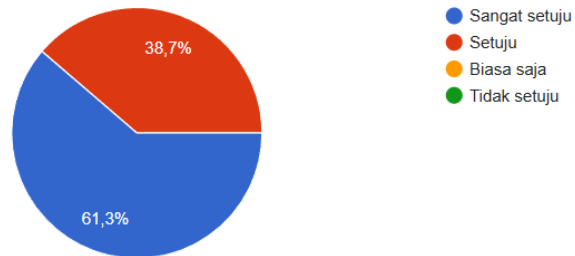
31 jawaban



13. Apakah Anda setuju jika media edukasi digital digunakan untuk memperkenalkan budaya tradisional seperti Kain Tenun Rangrang?

 Salin diagram

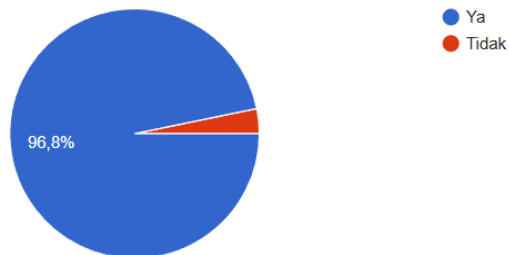
31 jawaban



14. Menurut Anda, apakah Augmented Reality dapat menjadi media edukasi yang efektif untuk mempelajari motif dan filosofi Kain Tenun Rangrang?

 Salin diagram

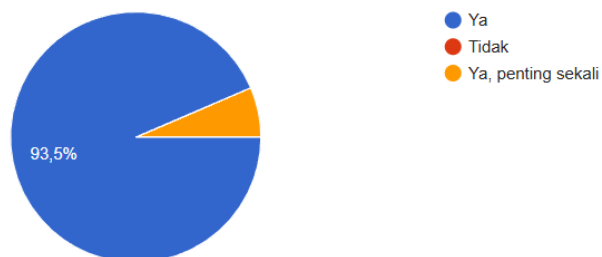
31 jawaban



15. Apakah sangat penting melestarikan Kain Tenun Rangrang?

 Salin diagram

31 jawaban



Lampiran 4. Instrumen Uji *Blackbox*

ANGKET UJI *BLACKBOX*
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *AUGMENTED REALITY*
MOTIF KAIN TENUN RANGRANG NUSA PENIDA

Nama :

Profesi :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
A. Tampilan Awal dan Halaman Utama				
1	Ketika memilih aplikasi ARangrang pada perangkat akan diarahkan ke halaman utama			
2	Halaman utama akan menampilkan tombol fitur Tentang Pengembang, aktif/menonaktifkan <i>backsound</i> , Panduan Pengguna, Kamera AR, Buku AR, dan Keluar dari aplikasi.			
3	Ketika tombol Tentang Pengembang ditekan, maka akan diarahkan ke halaman Tentang Pengembang.			
4	Ketika tombol Nonaktifkan <i>backsound</i> ditekan, maka <i>backsound</i> akan mati.			
5	Ketika tombol Aktifkan <i>backsound</i> ditekan, maka <i>backsound</i> akan mati.			

No	Aspek Penilaian	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
6	Ketika tombol Panduang Pengguna ditakan, maka akan diarahkan ke halaman Panduan Pengguna.			
7	Ketika tombol fitur Kamera AR ditekan, maka akan diarahkan ke halaman Kamera AR.			
8	Ketika tombol fitur Buku AR ditekan, maka akan diarahkan ke halaman Buku AR.			
9	Ketika tombol Keluar ditekan, maka akan muncul <i>pop-up</i> konfirmasi untuk keluar.			
10	Ketika tombol Ya ditekan, maka akan diarahkan keluar dari aplikasi ARangrang.			
11	Ketika tombol Tidak ditekan, maka tetap berada di dalam utama aplikasi ARangrang.			
B. Fitur Tentang Pengembang				
12	Ketika tombol kembali ditekan, maka akan diarahkan ke Halaman Utama.			
C. Fitur Panduan Pengguna				
13	Ketika tombol kembali ditekan, maka akan diarahkan ke Halaman Utama.			
D. Fitur Kamera AR				
14	Ketika tombol kembali ditekan, maka akan diarahkan ke Halaman Utama.			
15	Ketika <i>marker</i> terdeteksi akan memunculkan objek motif kain Rangrang 3 dimensi yang sesuai.			
16	Ketika objek motif kain Rangrang muncul, maka akan muncul juga audio narasi.			

No	Aspek Penilaian	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
E. Fitur Buku AR				
17	Ketika tombol kembali ditekan, maka akan diarahkan ke Halaman Utama.			
18	Ketika tombol unduh di tekan, maka Buku AR dapat terunduh ke perangkat.			
19	Ketika tombol Berikutnya ditekan, maka akan menuju ke halaman Buku AR selanjutnya.			
20	Ketika tombol Sebelumnya ditekan, maka akan menuju ke halaman Buku AR sebelumnya.			

Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....,
Penguji,

.....

Lampiran 5. Instrumen Uji Ahli Isi

ANGKET UJI AHLI ISI
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *AUGMENTED REALITY*
MOTIF KAIN TENUN RANGRANG NUSA PENIDA

Nama :

Profesi :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
D. Relevansi Informasi				
1	Informasi tentang sejarah, filosofi, dan motif-motif kain tenun Rangrang Nusa Penida sesuai dengan sumber yang valid dan yang sudah ada.			
2	Nilai budaya dan makna dari setiap motif kain tenun Rangrang sudah ditonjolkan dalam setiap pembahasan dalam aplikasi.			
3	Kejelasan informasi yang disampaikan pada aplikasi sehingga pengguna dapat memahami dengan mudah.			

No	Aspek Penilaian	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
4	Penyajian informasi setiap motif kain sudah terintegrasi sehingga membentuk pemahaman yang utuh mengenai warisan budaya kain tenun Rangrang.			
E. Kualitas Penggunaan Bahasa				
5	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai kaidah.			
6	Ketepatan penggunaan kata ataupun kalimat dalam deskripsi informasi.			
7	Penggunaan istilah-istilah yang relevan dengan pembahasan makna dari setiap motif kain tenun Rangrang.			
F. Kualitas Visualisasi Materi				
8	Tampilan motif kain tenun Rangrang berupa 3 dimensi yang sesuai.			
9	Proporsi objek motif kain tenun Rangrang 3 dimensi sesuai dengan aslinya.			
10	Visualisasi objek motif kain tenun Rangrang 3 dimensi sesuai dengan aslinya.			

Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

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

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *AUGMENTED REALITY* MOTIF KAIN TENUN RANGRANG NUSA PENIDA

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



.....,

Ahli Isi,

.....

Lampiran 6. Instrumen Uji Ahli Media

ANGKET UJI AHLI MEDIA**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *AUGMENTED REALITY*****MOTIF KAIN TENUN RANGRANG NUSA PENIDA**

Nama :

Profesi :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
A. Kemudahan Navigasi				
1	Kesesuaian fungsi tombol navigasi dengan aksi yang diberikan aplikasi.			
2	Transisi tiap halaman fitur berjalan dengan lancar, sehingga memudahkan pengoperasian fitur pada aplikasi			
3	Ketersediaan panduan yang membantu pengguna dalam navigasi aplikasi.			
B. Kualitas Tampilan				
4	Keserasian komposisi warna pada aplikasi.			
5	Ketepatan huruf dalam aplikasi sehingga mudah dibaca oleh pengguna.			

No	Aspek Penilaian	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
6	Kerapian <i>layout</i> komponen fitur pada antarmuka aplikasi			
7	Kualitas resolusi objek visual yang baik dalam aplikasi.			
C. Kualitas Audio				
8	Kejelasan pelafalan dalam audio terkait penyampaian informasi tiap motif kain tenun Rangrang.			
9	Kesesuaian intonasi untuk menciptakan audio penjelasan menarik untuk didengar.			
10	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai dengan aplikasi.			

Saran

.....

.....

.....

Kesimpulan

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

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *AUGMENTED REALITY* MOTIF KAIN TENUN RANGRANG NUSA PENIDA

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

.....,

Ahli Media,

.....

Lampiran 7. Kuesioner Uji Respon Pengguna dengan UEQ

User Experience Questionnaire (UEQ) pada Aplikasi ARangrang sebagai Media Edukasi Motif Kain Tenun Rangrang Nusa Penida

B I U

Perkenalkan saya I Komang Martia Astana mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) yang saat ini sedang melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Edukasi *Augmented Reality* Motif Kain Tenun Rangrang Nusa Penida". Saya mohon kesediaan adik-adik/rekan-rekan sekalian untuk mengisi kuesioner berbasis *User Experience Questionnaire* (UEQ). Uji respon pengguna UEQ ini digunakan untuk mengukur kualitas suatu sistem berdasarkan pengalaman pengguna ketika menggunakan aplikasi ARangrang ini.

Anda diwajibkan untuk mencoba aplikasi ARangrang terlebih dahulu, kemudian mengisi kuesioner UEQ yang terdiri dari 26 butir soal dengan skala 7 (1 sampai 7). Perlu diingat bahwa angka 1 tidak selalu mewakili pertanyaan/ Pernyataan negatif dan juga angka 7 tidak selalu mewakili pertanyaan/ Pernyataan positif. Jawaban yang Anda pilih tidak ada benar atau salah, serta pendapat Anda sangat penting untuk evaluasi dari aplikasi ARangrang ini.

Harapan saya, setiap butir soal agar dipahami dan dicermati dengan baik dan dapat dijawab sebagaimana mestinya. Saya menjaga kerahasiaan informasi yang telah diberikan untuk keperluan penelitian ilmiah. Terima Kasih

Hormat Saya,
I Komang Martia Astana

Nama *

Teks jawaban singkat

Jenis Kelamin *

☐ Laki-laki

☐ Perempuan

Usia *

☐ 15 tahun

☐ 16 tahun

☐ 17 tahun

☐ 18 tahun ke atas

+

↶

Tt

🖼️

▶

☰

1. Attractiveness (Daya Tarik) *

Bagaimana perasaan Anda ketika menggunakan aplikasi ARangrang?

1

2

3

4

5

6

7

Menyusahkan

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Menyenangkan

2. Perspiciuity (Kejelasan) *

Bagaimana tingkat pemahaman Anda dari segi alur maupun tampilan ketika menggunakan aplikasi ARangrang?

1

2

3

4

5

6

7

Tidak dapat dipahami

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Dapat dipahami

+

↶

Tt

🖼️

▶

☰

3. Novelty (Kebaruan) *

Bagaimana perasaan Anda terkait kreativitas pada aplikasi ARangrang sebagai sesuatu hal yang baru?

1

2

3

4

5

6

7

Keratif

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Monoton

4. Perspiciuity (Kejelasan) *

Apakah mudah atau sulit untuk mempelajari cari menggunakan aplikasi ARangrang?

1

2

3

4

5

6

7

Bermanfaat

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Kurang Bermanfaat

[illegible]

[illegible]

17. Dependability (Ketepatan) *

Apakah Anda merasa aman atau tidak aman ketika mengendalikan tiap fitur/halaman dalam aplikasi ARangrang?

Aman

1

2

3

4

5

6

7

Tidak aman

18. Stimulation (Stimulasi) *

Apakah aplikasi ARangrang memberikan semangat/motivasi untuk Anda? Atau Anda tidak merasa termotivasi?

Memotivasi

1

2

3

4

5

6

7

Tidak memotivasi

19. Dependability (Ketepatan) *

Apakah antara penjelasan pengembang dan realita aplikasi ARangrang sesuai harapan (memnuhi ekspektasi) Anda? Atau tidak memenuhi ekspektasi?

Memenuhi ekspektasi

1

2

3

4

5

6

7

Tidak memenuhi ekspektasi

20. Efficiency (Efisiensi) *

Apakah secara keseluruhan aplikasi ARangrang dapat memberikan informasi dan edukasi dari motif-motif kain tenun Rangrang dengan baik (efisien) tanpa membuang waktu atau tenaga berlebih? Atau aplikasi ini tidak efisien?

Tidak efisien

1

2

3

4

5

6

7

Efisien

[illegible]

Lampiran 8. Hasil Uji *Blackbox*

ANGKET UJI BLACKBOX
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI AUGMENTED REALITY
MOTIF KAIN TENUN RANGRANG NUSA PENIDA

Nama : I Komang Martia Astawa

Profesi : Mahasiswa

Tanggal Pengujian : 16 September 2025

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
A. Tampilan Awal dan Halaman Utama				
1	Ketika memilih aplikasi ARangrang pada perangkat akan diarahkan ke halaman utama	✓		
2	Halaman utama akan menampilkan tombol fitur Tentang Pengembang, aktif/menonaktifkan <i>background</i> , Panduan Pengguna, Kamera AR, Buku AR, dan Keluar dari aplikasi.	✓		
3	Ketika tombol Tentang Pengembang ditekan, maka akan diarahkan ke halaman Tentang Pengembang.	✓		
4	Ketika tombol Nonaktifkan <i>background</i> ditekan, maka <i>background</i> akan mati.	✓		
5	Ketika tombol Aktifkan <i>background</i> ditekan, maka <i>background</i> akan mati.	✓		
6	Ketika tombol Panduan Pengguna ditekan, maka akan diarahkan ke halaman Panduan Pengguna.	✓		
7	Ketika tombol fitur Kamera AR ditekan, maka akan diarahkan ke halaman Kamera AR.	✓		
8	Ketika tombol fitur Buku AR ditekan, maka akan diarahkan ke halaman Buku AR.	✓		
9	Ketika tombol Keluar ditekan, maka akan muncul <i>pop-up</i> konfirmasi untuk keluar.	✓		
10	Ketika tombol Ya ditekan, maka akan diarahkan keluar dari aplikasi ARangrang.	✓		
11	Ketika tombol Tidak ditekan, maka tetap berada di dalam halaman utama aplikasi ARangrang.	✓		
B. Fitur Tentang Pengembang				
12	Ketika tombol kembali ditekan, maka akan diarahkan ke Halaman Utama.	✓		
C. Fitur Panduan Pengguna				
13	Ketika tombol kembali ditekan, maka akan diarahkan ke Halaman Utama.	✓		
D. Fitur Kamera AR				
14	Ketika tombol kembali ditekan, maka akan diarahkan ke Halaman Utama.	✓		
15	Ketika <i>marker</i> terdeteksi akan memunculkan objek motif kain Rangrang 3 dimensi yang sesuai.	✓		
16	Ketika objek motif kain Rangrang muncul, maka akan muncul juga audio narasi.	✓		
E. Fitur Buku AR				
17	Ketika tombol kembali ditekan, maka akan diarahkan ke Halaman Utama.	✓		
18	Ketika tombol unduh di tekan, maka Buku AR dapat terunduh ke perangkat.	✓		
19	Ketika tombol Berikutnya ditekan, maka akan menuju ke halaman Buku AR selanjutnya.	✓		
20	Ketika tombol Sebelumnya ditekan, maka akan menuju ke halaman Buku AR sebelumnya.	✓		

Saran

.....

Inggris, 16 September 2025

Penguji,

[Signature]

I Komang Martia Astawa

Lampiran 9. Hasil Uji Ahli isi

Hasil Uji Ahli Isi Penilai Pertama

ANGKET UJI AHLI ISI
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI AUGMENTED REALITY
MOTIF KAIN TENUN RANGRANG NUSA PENIDA

Nama : I WAYAN SUKERTA .S.Ag..M.Pd.H

Profesi : TETETUA DAN PEMILIK

Tanggal Pengujian : 18 SEPTEMBER 2023

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
A. Relevansi Informasi				
1	Informasi tentang sejarah, filosofi, dan motif-motif kain tenun Rangrang Nusa Penida sesuai dengan sumber yang valid dan yang sudah ada.	✓		
2	Nilai budaya dan makna dari setiap motif kain tenun Rangrang sudah ditonjolkan dalam setiap pembahasan dalam aplikasi.	✓		
3	Kejelasan informasi yang disampaikan pada aplikasi sehingga pengguna dapat memahami dengan mudah.	✓		
4	Penyajian informasi setiap motif kain sudah terintegrasi sehingga membentuk pemahaman yang utuh mengenai warisan	✓		

	budaya kain tenun Rangrang.	✓		
B. Kualitas Penggunaan Bahasa				
5	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai kaidah.	✓		
6	Ketepatan penggunaan kata ataupun kalimat dalam deskripsi informasi.	✓		
7	Penggunaan istilah-istilah yang relevan dengan pembahasan makna dari setiap motif kain tenun Rangrang.	✓		
C. Kualitas Visualisasi Materi				
8	Tampilan motif kain tenun Rangrang berupa 3 dimensi yang sesuai.	✓		
9	Proporsi objek motif kain tenun Rangrang 3 dimensi sesuai dengan aslinya.	✓		
10	Visualisasi objek motif kain tenun Rangrang 3 dimensi sesuai dengan aslinya.	✓		

Saran

.....

Kesimpulan

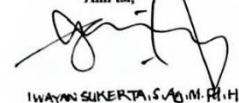
Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI AUGMENTED REALITY MOTIF KAIN TENUN RANGRANG NUSA PENIDA

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

Karang, 18 September 2023

Ahli Isi,


 I WAYAN SUKERTA .S.Ag..M.Pd.H

Hasil Uji Ahli Isi Penilai Kedua

ANGKET UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *AUGMENTED REALITY* MOTIF KAIN TENUN RANGRANG NUSA PENIDA

Nama : NI WYAN LUH NUSANTARI

Profesi : PENENUN

Tanggal Pengujian : 22 SEPTEMBER 2025

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
A. Relevansi Informasi				
1	Informasi tentang sejarah, filosofi, dan motif-motif kain tenun Rangrang Nusa Penida sesuai dengan sumber yang valid dan yang sudah ada.	✓		
2	Nilai budaya dan makna dari setiap motif kain tenun Rangrang sudah ditonjolkan dalam setiap pembahasan dalam aplikasi.	✓		
3	Kejelasan informasi yang disampaikan pada aplikasi sehingga pengguna dapat memahami dengan mudah.	✓		
4	Penyajian informasi setiap motif kain sudah terintegrasi sehingga membentuk pemahaman yang utuh mengenai warisan	✓		
B. Kualitas Penggunaan Bahasa				
5	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai kaidah.	✓		
6	Ketepatan penggunaan kata ataupun kalimat dalam deskripsi informasi.	✓		
7	Penggunaan istilah-istilah yang relevan dengan pembahasan makna dari setiap motif kain tenun Rangrang.	✓		
C. Kualitas Visualisasi Materi				
8	Tampilan motif kain tenun Rangrang berupa 3 dimensi yang sesuai.	✓		
9	Proporsi objek motif kain tenun Rangrang 3 dimensi sesuai dengan aslinya.	✓		
10	Visualisasi objek motif kain tenun Rangrang 3 dimensi sesuai dengan aslinya.	✓		

Saran

.....

Kesimpulan

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

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *AUGMENTED REALITY* MOTIF KAIN TENUN RANGRANG NUSA PENIDA

(✓) Layak untuk digunakan tanpa revisi

() Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi

() Tidak layak digunakan

Korangan, 22 September 2025

Ahli Isi,



NI WYAN LUH NUSANTARI

Lampiran 10. Hasil Uji Ahli Media Tahap I

Hasil Uji Ahli Media Penilai Pertama

ANGKET UJI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI AUGMENTED REALITY

MOTIF KAIN TENUN RANGRANG NUSA PENIDA

Nama : I Gede Bendesa Subawa

Profesi : Dosen

Tanggal Pengujian : 10 Oktober 2025

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
A. Kemudahan Navigasi				
1	Kesesuaian fungsi tombol navigasi dengan aksi yang diberikan aplikasi.		✓	
2	Transisi tiap halaman fitur berjalan dengan lancar, sehingga memudahkan pengoperasian fitur pada aplikasi.	✓		
3	Ketersediaan panduan yang membantu pengguna dalam navigasi aplikasi.	✓		
B. Kualitas Tampilan				
4	Keserasian komposisi warna pada aplikasi.	✓		
5	Ketepatan huruf dalam aplikasi sehingga mudah dibaca oleh pengguna.	✓		
6	Kerapian layout komponen fitur pada antarmuka aplikasi.	✓		

7	Kualitas resolusi objek visual yang baik dalam aplikasi.	✓		
C. Kualitas Audio				
8	Kejelasan pelafalan dalam audio terkait penyampaian informasi tiap motif kain tenun Rangrang.	✓		
9	Kesesuaian intonasi untuk menciptakan audio penjelasan menarik untuk didengar.	✓		
10	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai dengan aplikasi.	✓		

Saran

- Tambahkan informasi ttg. apa itu kain rangrang sebelum ke pengoperasian motifnya
- Sediakan icon navigasi untuk awal dan akhir
- Cari pelautan halaman pada panduan / navigasi

Kesimpulan

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

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI AUGMENTED REALITY MOTIF KAIN TENUN RANGRANG NUSA PENIDA

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

Sugeng 10 Oktober 2025

Ahli Media,



I Gede Bendesa Subawa

Hasil Uji Ahli Media Penilai Kedua

ANGKET UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *AUGMENTED REALITY* MOTIF KAIN TENUN RANGRANG NUSA PENIDA

Nama : I Ketut Andika Pradnyana

Profesi : Dosen

Tanggal Pengujian : 13 Oktober 2025

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
A. Kemudahan Navigasi				
1	Kesesuaian fungsi tombol navigasi dengan aksi yang diberikan aplikasi.	✓		
2	Transisi tiap halaman fitur berjalan dengan lancar, sehingga memudahkan pengoperasian fitur pada aplikasi	✓		
3	Ketersediaan panduan yang membantu pengguna dalam navigasi aplikasi.	✓		
B. Kualitas Tampilan				
4	Keserasian komposisi warna pada aplikasi.		✓	
5	Ketepatan huruf dalam aplikasi sehingga mudah dibaca oleh pengguna.		✓	
6	Kerapian <i>layout</i> komponen fitur pada antarmuka aplikasi	✓		

7	Kualitas resolusi objek visual yang baik dalam aplikasi.	✓		
C. Kualitas Audio				
8	Kejelasan pelafalan dalam audio terkait penyampaian informasi tiap motif kain tenun Rangrang.	✓		
9	Kesesuaian intonasi untuk menciptakan audio penjelasan menarik untuk didengar.	✓		
10	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai dengan aplikasi.	✓		

Saran

- Perbaiki tampilan awal
- Warna penjelasan agar lebih mudah dibaca
- penggunaan font tidak diperbaiki
- Perbaiki scan marker agar tidak blur.

Kesimpulan

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

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *AUGMENTED REALITY* MOTIF KAIN TENUN RANGRANG NUSA PENIDA

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

Sinyapura 13 Oktober 2025
Ahli Media,

Andika
I Ketut Andika Pradnyana

Lampiran 11. Hasil Uji Ahli Media Tahap II
 Hasil Uji Ahli Media Penilai Pertama

ANGKET UJI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *AUGMENTED REALITY*

MOTIF KAIN TENUN RANGRANG NUSA PENIDA

Nama : I Gede Bendesa Sukawati

Profesi : Dosen

Tanggal Pengujian : 16 Oktober 2025

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
A. Kemudahan Navigasi				
1	Kesesuaian fungsi tombol navigasi dengan aksi yang diberikan aplikasi.	✓		
2	Transisi tiap halaman fitur berjalan dengan lancar, sehingga memudahkan pengoperasian fitur pada aplikasi	✓		
3	Ketersediaan panduan yang membantu pengguna dalam navigasi aplikasi.	✓		
B. Kualitas Tampilan				
4	Kesesuaian komposisi warna pada aplikasi.	✓		
5	Ketepatan huruf dalam aplikasi sehingga mudah dibaca oleh pengguna.	✓		
6	Kerapian <i>layout</i> komponen fitur pada antarmuka aplikasi.	✓		
7	Kualitas resolusi objek visual yang baik dalam aplikasi.	✓		
C. Kualitas Audio				
8	Kejelasan pelafalan dalam audio terkait penyampaian informasi tiap motif kain tenun Rangrang.	✓		
9	Kesesuaian intonasi untuk menciptakan audio penjelasan menarik untuk didengar.	✓		
10	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai dengan aplikasi.	✓		

Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

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

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *AUGMENTED REALITY* MOTIF KAIN

TENUN RANGRANG NUSA PENIDA

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

Sungaya, 16 Oktober 2025

Ahli Media,

I Gede Bendesa Sukawati

Hasil Uji Ahli Media Penilai Kedua

ANGKET UJI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *AUGMENTED REALITY*

MOTIF KAIN TENUN RANGRANG NUSA PENIDA

Nama : I Ketut Andika Pradnyana

Profesi : Dosen

Tanggal Pengujian : 17 Oktober 2025

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
A. Kemudahan Navigasi				
1	Kesesuaian fungsi tombol navigasi dengan aksi yang diberikan aplikasi.	✓		
2	Transisi tiap halaman fitur berjalan dengan lancar, sehingga memudahkan pengoperasian fitur pada aplikasi.	✓		
3	Ketersediaan panduan yang membantu pengguna dalam navigasi aplikasi.	✓		
B. Kualitas Tampilan				
4	Keserasian komposisi warna pada aplikasi.	✓		
5	Ketepatan huruf dalam aplikasi sehingga mudah dibaca oleh pengguna.	✓		
6	Kerapian <i>layout</i> komponen fitur pada antarmuka aplikasi.	✓		

7	Kualitas resolusi objek visual yang baik dalam aplikasi.	✓		
C. Kualitas Audio				
8	Kejelasan pelafalan dalam audio terkait penyampaian informasi tiap motif kain tenun Rangrang.	✓		
9	Kesesuaian intonasi untuk menciptakan audio penjelasan menarik untuk didengar.	✓		
10	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai dengan aplikasi.	✓		

Saran

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

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

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *AUGMENTED REALITY* MOTIF KAIN TENUN RANGRANG NUSA PENIDA

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

Gingany, 17 Oktober 2025

Ahli Media,

Ahli
I Ketut Andika Pradnyana



Lampiran 12. Hasil Uji Respons Pengguna dengan UEQ

R	Items																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
R1	7	5	2	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	6	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R2	7	7	1	1	1	7	6	7	1	1	7	1	7	7	7	7	2	1	1	7	2	7	1	2	1	7
R3	7	7	1	2	1	6	6	6	2	2	7	1	7	6	6	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R4	7	7	1	1	1	7	7	6	1	1	7	1	7	7	7	7	2	1	1	2	7	1	7	2	1	2
R5	6	6	1	2	1	6	6	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	2	6	1	1	1	7
R6	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	6	1	7	7	7	6	2	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R7	6	7	2	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	6
R8	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	2	1	7
R9	6	7	1	2	1	6	6	7	2	2	7	2	7	6	6	6	1	1	2	7	1	6	1	1	1	6
R10	7	7	1	1	1	6	6	7	1	1	7	1	6	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R11	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	2	7	1	2	1	7
R12	6	6	1	2	2	7	6	6	2	2	7	1	6	6	6	6	1	2	1	6	1	6	1	2	1	6
R13	7	7	2	1	1	5	6	7	1	1	7	2	6	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R14	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
R15	7	6	1	1	1	7	7	7	3	3	7	1	7	7	7	7	1	1	1	6	3	7	1	1	1	6
R16	7	6	1	1	1	7	6	7	1	1	7	1	7	7	6	6	1	1	1	6	1	7	1	1	1	7
R17	6	6	1	1	1	7	7	6	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R18	7	7	2	1	1	7	7	7	1	1	7	2	5	7	7	7	2	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R19	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
R20	7	7	1	2	2	7	7	7	1	1	7	1	7	6	6	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R21	6	7	1	1	1	7	7	7	1	1	6	2	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R22	7	7	1	2	2	7	7	7	1	1	6	1	7	7	6	6	2	2	2	7	1	6	1	1	2	6
R23	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	2	7	6	7	7	1	1	1	7	2	6	1	2	1	7
R24	6	7	1	2	2	7	7	6	1	1	7	2	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	2	1	7
R25	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
R26	7	7	1	2	2	7	7	7	1	1	6	1	6	7	6	7	1	2	1	7	1	7	1	1	1	7
R27	6	6	1	1	2	5	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R28	7	7	2	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R29	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
R30	7	7	1	2	7	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R31	7	7	2	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	6	1	1	1	6	1	7	1	2	1	7
R32	6	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	2	1	1	6
R33	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
R34	7	7	1	1	1	6	7	6	2	2	7	1	7	7	6	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R35	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	6	1	7	7	6	6	2	2	2	6	2	7	1	1	1	7
R36	7	7	1	1	1	7	6	7	1	1	7	2	6	7	7	7	1	1	1	7	1	7	2	2	1	7
R37	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	2	7	1	1	1	7
R38	6	7	1	1	1	7	7	7	1	1	6	2	6	6	6	7	1	1	2	7	1	7	1	1	1	6
R39	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
R40	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
R41	7	7	2	1	1	6	6	6	2	2	7	1	7	6	6	7	1	1	2	7	1	7	1	1	1	6
R42	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
R43	7	7	2	1	1	7	7	7	1	1	6	2	7	5	6	7	2	1	1	7	2	6	2	1	2	6
R44	7	7	1	1	2	7	7	6	1	1	7	1	7	7	7	7	2	2	1	7	1	7	1	1	1	7
R45	6	7	2	1	1	7	7	7	2	2	7	1	7	7	7	7	1	1	1	6	1	7	1	1	1	7
R46	6	7	1	1	1	7	7	7	2	2	6	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R47	7	6	1	1	1	6	7	7	2	2	7	1	7	7	6	7	1	1	1	7	1	7	2	1	1	7
R48	7	7	2	1	1	7	7	7	2	2	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R49	7	7	1	1	1	7	7	6	1	1	7	1	7	6	6	7	1	1	1	6	1	7	1	1	1	7
R50	7	7	2	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	6	2	7	1	1	1	6

Lampiran 13. Hasil Konversi Kuesioner Respons Pengguna

R	Items																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
R1	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
R3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2
R5	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3
R6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R7	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	2
R8	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
R9	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2
R10	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R11	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
R12	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2
R13	3	3	2	3	3	1	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R14	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
R15	3	2	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	2
R16	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
R17	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R18	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
R19	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
R20	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R21	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R22	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2
R23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3
R24	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
R25	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
R26	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
R27	2	2	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R28	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
R29	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
R30	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
R31	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3
R32	2	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
R33	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
R34	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3
R36	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3
R37	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
R38	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2
R39	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
R40	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
R41	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2
R42	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
R43	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	1	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2
R44	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
R45	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
R46	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R47	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
R48	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R49	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
R50	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2

Lampiran 14. Hasil Rata-rata tiap Responden

Scale means per person						
R	Daya Tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan
R1	2,83	2,50	3,00	3,00	3,00	2,75
R2	2,83	2,75	3,00	2,75	2,75	3,00
R3	2,83	2,75	2,75	2,75	2,50	2,50
R4	2,83	3,00	2,75	2,25	3,00	2,75
R5	2,83	2,25	2,75	3,00	2,50	3,00
R6	2,83	3,00	3,00	2,50	3,00	3,00
R7	2,83	3,00	3,00	3,00	3,00	2,50
R8	2,83	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
R9	2,33	2,75	2,50	2,75	2,50	2,25
R10	3,00	2,75	3,00	3,00	2,50	3,00
R11	2,83	2,75	3,00	3,00	3,00	3,00
R12	2,33	2,25	2,25	2,75	2,25	2,25
R13	2,83	2,75	3,00	3,00	2,25	2,75
R14	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
R15	3,00	2,25	2,25	3,00	3,00	2,25
R16	2,83	2,75	2,75	3,00	2,75	2,75
R17	2,83	2,75	3,00	2,75	3,00	3,00
R18	2,83	2,50	3,00	2,75	3,00	2,75
R19	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
R20	2,83	2,75	3,00	3,00	2,75	2,75
R21	2,67	3,00	3,00	2,75	3,00	3,00
R22	2,67	2,75	2,75	2,25	2,50	2,50
R23	2,50	2,75	2,75	3,00	3,00	3,00
R24	2,50	2,75	3,00	2,75	2,75	3,00
R25	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
R26	3,00	2,50	3,00	2,75	2,50	2,75
R27	2,83	2,75	3,00	3,00	2,25	3,00
R28	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,75
R29	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
R30	3,00	3,00	3,00	3,00	2,75	3,00
R31	2,67	3,00	2,75	3,00	3,00	2,75
R32	2,83	3,00	2,75	3,00	3,00	2,75
R33	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
R34	3,00	3,00	2,75	2,75	2,75	2,50
R35	2,83	2,75	2,75	2,25	2,75	2,75
R36	2,67	2,75	2,75	3,00	2,75	3,00
R37	3,00	2,75	3,00	3,00	3,00	3,00
R38	2,50	2,75	3,00	2,50	3,00	2,50
R39	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
R40	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
R41	2,83	3,00	2,75	2,50	2,50	2,00
R42	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
R43	2,33	2,75	2,50	2,50	3,00	2,25
R44	3,00	3,00	3,00	2,50	2,50	3,00
R45	2,83	3,00	2,50	3,00	3,00	2,50
R46	2,83	3,00	2,75	2,75	3,00	2,75
R47	3,00	2,75	2,50	3,00	2,75	2,50
R48	3,00	3,00	2,75	3,00	3,00	2,50
R49	2,83	3,00	2,75	2,75	3,00	2,75
R50	3,00	2,75	2,75	3,00	3,00	2,50

Lampiran 15. Dokumentasi Observasi dan Wawancara



Lampiran 16. Dokumentasi Uji Ahli Isi



UNDIKSHA

Lampiran 17. Dokumentasi Uji Ahli Media



Lampiran 18. Dokumentasi Uji Respons Pengguna



RIWAYAT HIDUP



I Komang Martia Astana lahir di Nusa Penid pada tanggal 24 Maret 2003. Penulis merupakan anak ketiga dari pasangan I Nyoman Ariasa dan Ni Nyoman Piriati. Penulis berkewarganegaraan Indonesia serta menganut agama Hindu. Alamat penulis di Banjar Tanah Bias, Desa Ped, Kecamatan Nusa Penida, Kabupaten Klungkung, Bali. Penulis telah menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Ped pada tahun 2015. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan menengah di SMP Negeri 2 Nusa Penida yang lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2021, penulis telah lulus dari SMA Negeri 1 Nusa Penida pada jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan tinggi di program studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.

