

**PENGEMBANGAN APLIKASI *AUGMENTED
REALITY* PENGENALAN GERAK DASAR TARI
LEGONG PADA MATA UANG KERTAS 50 RIBU
RUPIAH DI KABUPATEN BULELENG**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2026



**PENGEMBANGAN APLIKASI *AUGMENTED REALITY*
PENGENALAN GERAK DASAR TARI LEGONG PADA MATA
UANG KERTAS 50 RIBU RUPIAH DI KABUPATEN BULELENG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan
Teknik Informatika**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2026

SKRIPSI

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN

Pembimbing I	Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. NIP.198502152008122007
Pembimbing II	Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd. NIP.198603132024212001



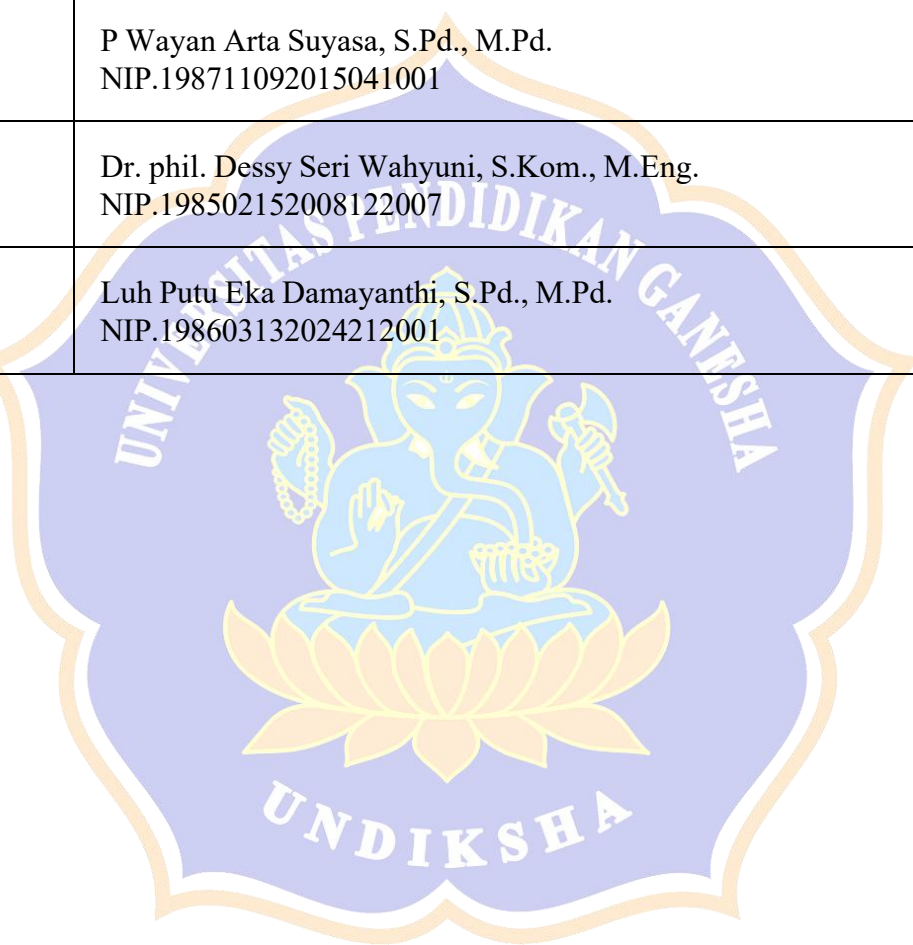
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
-

Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan

Skripsi oleh I PUTU DIMAS WIRAPUTRA PRATAMA ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 17 Desember 2025

Dewan Penguji

Ketua	Dr. Ir. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs. NIP.198307252008011008
Anggota	P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. NIP.198711092015041001
Anggota	Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. NIP.198502152008122007
Anggota	Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd. NIP.198603132024212001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
-

Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik
dan Kejuruan Universitas Pendidikan
Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Menyetujui

Ketua Ujian	Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D. NIP.198211112008121001
Sekretaris Ujian	Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. NIP.198502152008122007

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Prof. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T.

NIP.197912012006041001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
-

Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Gerak Dasar Tari Legong Pada Mata Uang Kertas 50 Ribu Rupiah di Kabupaten Buleleng”** beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 10 Januari 2026

Yang membuat pernyataan,



I Putu Dimas Wiraputra Pratama
NIM 2115051084

KATA PERSEMBAHAN

“Om Swastyastu, Om Awighnam Astu Namo Sidham”

Puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada

Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa

Berkat segala Rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik melalui kelancaran dan kemudahan yang telah diberikan.

Skripsi ini penulis dedikasikan kepada:

Segenap Keluarga Tercinta Kedua Orang Tua Tersayang

(I Putu Hery Wirayuda dan Kadek Dwi Nugraha Jati)

Penulis mengucapkan terima kasih atas bimbingan dan pendidikan yang diberikan dengan penuh kasih sayang, serta doa, motivasi, nasihat, dan dukungan yang senantiasa menyertai setiap langkah penulis hingga berhasil mencapai tahap ini.

Adik-Adik Tersayang

(Ni Made Savira Wira Setya Dewi)

Terima kasih sudah selalu mendukung, memberikan semangat, menghibur, dan memberikan doa kepada penulis dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Seluruh Staf Dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika

Terima kasih atas bimbingan yang diberikan kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini khususnya kepada Ibu Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. dan Ibu Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd.

Rekan-Rekan Seperjuangan

Terima kasih kepada seluruh mahasiswa seperjuangan Jurusan Teknik Informatika Tahun 2021 yang sudah saling mendukung dan memberikan semangat dalam menyelesaikan pendidikan.

MOTTO

**“PENDIDIKAN BUKAN SOAL MENCETAK ORANG
PINTAR, TETAPI MEMBEBAHKAN MANUSIA
UNTUK BERPIKIR DAN MENENTUKAN MASA
DEPANNYA SENDIRI.”**

— Butet Manurung



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan dengan baik skripsi yang berjudul **“Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Gerak Dasar Tari Legong Pada Mata Uang Kertas 50 Ribu Rupiah di Kabupaten Buleleng”**. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana bidang Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, motivasi, bantuan, kritik, dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih sebagai rasa syukur dan hormat kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof.Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Dr. Putu Hendra Suputra, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
5. Dr. Ir. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs. selaku Penguji I yang telah memberikan dukungan, arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
6. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji II yang telah memberikan dukungan, arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
7. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. selaku Pembimbing I yang telah membimbing penulis, memberikan dukungan, arahan, masukan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
8. Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah membimbing penulis, memberikan dukungan, arahan, masukan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.

9. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam menyusun skripsi ini.
10. I Ketut Mulyadi, S.Sn, M.Sn. selaku staf Dinas Kebudayaan Kabupaten Buleleng yang telah memfasilitasi dan memberikan berbagai informasi.
11. Kadek Dwi Ari Gusmayanti, S.Pd. selaku instruktur tari di sanggar Manik Utara yang telah memfasilitasi dan memberikan berbagai informasi.
12. Masyarakat di seputar Kabupaten Buleleng dan anak-anak sanggar Manik Utara yang telah berpartisipasi sebagai responden dan mendukung kelancaran penelitian ini.
13. Penulis menyampaikan terima kasih kepada I Putu Hery Wirayuda dan Kadek Dwi Nugraha Jati selaku orang tua penulis yang telah memberikan motivasi semangat, doa, dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga besar yang telah memberikan dukungan penuh, baik secara moral maupun material, serta doa, kasih sayang, motivasi, dan semangat yang tiada henti. Dukungan tersebut menjadi kekuatan utama bagi penulis dalam menjalani setiap proses hingga akhirnya dapat mencapai tahap ini.
15. Penulis menyampaikan terima kasih kepada Luh Putu Ayu Juwita Ningsih yang senantiasa hadir memberikan doa, perhatian, semangat, serta dukungan dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini. Kebersamaan, pengertian, dan dukungan yang diberikan menjadi sumber motivasi dan kekuatan bagi penulis hingga dapat menyelesaikan studi dan berada pada titik ini.
16. Penulis menyampaikan terima kasih kepada rekan-rekan Sinarmas (Darma Kusuma, Ody Gita, Surya Kumara, Tunas Alit, Angga Pastika, Alex, Sayoga, Darmawan Wicaksana) yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
17. Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh rekan seperjuangan mahasiswa angkatan 2021 Jurusan Teknik Informatika yang telah saling mendukung dan memberikan semangat.
18. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah mendukung penyusunan skripsi ini hingga selesai.

19. Terakhir, penulis mengapresiasi diri sendiri atas ketekunan, kesabaran, dan usaha yang telah dilakukan dalam menghadapi berbagai tantangan selama proses penyusunan skripsi ini. Segala lelah, ragu, dan hambatan yang dilalui menjadi bagian dari pembelajaran berharga hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dan mencapai tahap akhir studi.

Skripsi ini tentunya masih jauh dari kata sempurna mengingat penulis memiliki keterbatasan pengetahuan maupun kemampuan yang dimiliki. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak untuk menyempurnakan skripsi ini. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat kepada pembaca maupun semua pihak dalam bidang yang terkait.

Singaraja, 10 Januari 2026

Penulis



PENGEMBANGAN APLIKASI *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN GERAK DASAR TARI LEGONG PADA MATA UANG KERTAS 50 RIBU RUPIAH DI KABUPATEN BULELENG

Oleh

I Putu Dimas Wiraputra Pratama, NIM 2115051084

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Singaraja

ABSTRAK

Pelestarian budaya merupakan tantangan penting di tengah perkembangan teknologi dan modernisasi, salah satunya ditunjukkan oleh rendahnya tingkat pengetahuan masyarakat terhadap gerakan dasar Tari Legong di Kabupaten Buleleng. Kondisi tersebut disebabkan oleh minimnya media informasi pengenalan budaya yang informatif, interaktif, dan mudah diakses oleh masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan solusi berupa pengembangan media pengenalan budaya yang memanfaatkan teknologi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *mobile* berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai media pengenalan gerakan dasar Tari Legong di Kabupaten Buleleng serta mengetahui respons pengalaman pengguna terhadap aplikasi yang dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang meliputi tahap *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Pengujian respons pengguna dilakukan menggunakan instrumen *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang mencakup enam aspek penilaian, yaitu *attractiveness, efficiency, perspicuity, dependability, stimulation, dan novelty*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi AR *mobile* berbasis Android bernama iLegong telah melalui uji *blackbox* dengan hasil 100% sesuai, uji ahli isi dan uji ahli media dengan skor masing-masing sebesar 1,00 yang berada pada kualifikasi “Sangat Tinggi” dan kriteria “Sangat Valid”. Selain itu, hasil uji respons pengguna menggunakan UEQ menunjukkan kategori “*Excellent*” pada seluruh aspek penilaian. Dengan demikian, aplikasi *Augmented Reality* yang dikembangkan dinyatakan valid dan memperoleh respons pengguna yang sangat positif sehingga layak digunakan sebagai media pengenalan gerakan dasar Tari Legong secara luas.

Kata Kunci: *Augmented Reality* (AR), Tari Legong, Uang Kertas 50 Ribu, *Research and Development* (R&D), *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), dan *Experience Questionnaire* (UEQ)

***DEVELOPMENT OF AN AUGMENTED REALITY APPLICATION FOR
RECOGNIZING BASIC LEGONG DANCE MOVEMENTS ON THE 50,000
RUPIAH BILL IN BULELENG REGENCY***

Oleh

I Putu Dimas Wiraputra Pratama, NIM 2115051084

Informatics Education Study Program

Department of Informatics Engineering

Faculty of Engineering and Vocational Studies

ABSTRACT

Cultural preservation is an important challenge in the era of technological advancement and modernization, one of which is reflected in the low level of public knowledge regarding the basic movements of the Legong dance in Buleleng Regency. This condition is caused by the limited availability of informative, interactive, and easily accessible cultural introduction media. Therefore, it is necessary to develop a cultural learning medium that utilizes digital technology. This study aims to develop a mobile application based on Augmented Reality (AR) as a medium for introducing the basic movements of the Legong dance in Buleleng Regency and to determine user experience responses to the developed application. The research method used is Research and Development (R&D) with the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) model, which consists of the stages of concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. User experience evaluation was conducted using the User Experience Questionnaire (UEQ), which includes six assessment aspects: attractiveness, efficiency, perspicuity, dependability, stimulation, and novelty. The results show that the Android-based AR mobile application named iLegong successfully passed black-box testing with a 100% success rate. In addition, content expert validation and media expert validation each obtained a score of 1.00, which falls into the “Very High” qualification and “Very Valid” criteria. Furthermore, the user experience evaluation using UEQ indicated an “Excellent” category across all assessed aspects. Therefore, the developed Augmented Reality application is considered valid and has received highly positive user responses, making it suitable for use as a medium for introducing the basic movements of the Legong dance to the wider community.

Keywords: *Augmented Reality (AR), Legong Dance, 50,000 Rupiah Banknote, Research and Development (R&D), Multimedia Development Life Cycle (MDLC), and Experience Questionnaire (UEQ)*

DAFTAR ISI

	HALAMAN
KATA PERSEMBAHAN	iv
MOTTO.....	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	11
1.3 TUJUAN PENELITIAN	12
1.4 BATASAN MASALAH	12
1.5 MANFAAT PENELITIAN	12
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	 15
2.1 KAJIAN PUSTAKA	15
2.2 LANDASAN TEORI	20
2.2.1 Teori Kognitif	20
2.2.2 Teori Visual Kognitif	21
2.2.3 <i>Augmented Reality</i>	22
2.2.4 Tari Legong	27
2.2.5 Mata Uang	31
2.2.6 <i>User Interface/User Experience</i>	34
2.3 KERANGKA BERPIKIR	37

BAB III METODE PENELITIAN.....	40
3.1 JENIS PENELITIAN.....	40
3.2 MODEL PENGEMBANGAN.....	40
3.2.1 Konsep (<i>Concept</i>)	42
3.2.2 Desain (<i>Design</i>)	45
3.2.3 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	52
3.2.4 Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	54
3.2.5 Pengujian (<i>Testing</i>).....	67
3.2.6 Distribusi (<i>Distribution</i>)	73
3.3 UJI RESPONS PENGGUNA	74
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	80
4.1 HASIL PENELITIAN	80
4.1.1 Hasil Tahap Pengkonsepan (<i>Concept</i>).....	81
4.1.2 Hasil Tahap Desain (<i>Design</i>)	85
4.1.3 Hasil Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	99
4.1.4 Hasil Tahap Pembuatan (<i>Assembly</i>)	107
4.1.5 Hasil Tahap Testing (Pengujian)	119
4.1.6 Hasil Tahap <i>Distribution</i> (Distribusi).....	136
4.1.7 Hasil Uji Respon Pengguna	137
4.2 PEMBAHASAN	144
BAB V PENUTUP.....	159
5.1 Simpulan	159
5.2 Saran	162
DAFTAR PUSTAKA	166
RIWAYAT HIDUP.....	172
LAMPIRAN.....	173

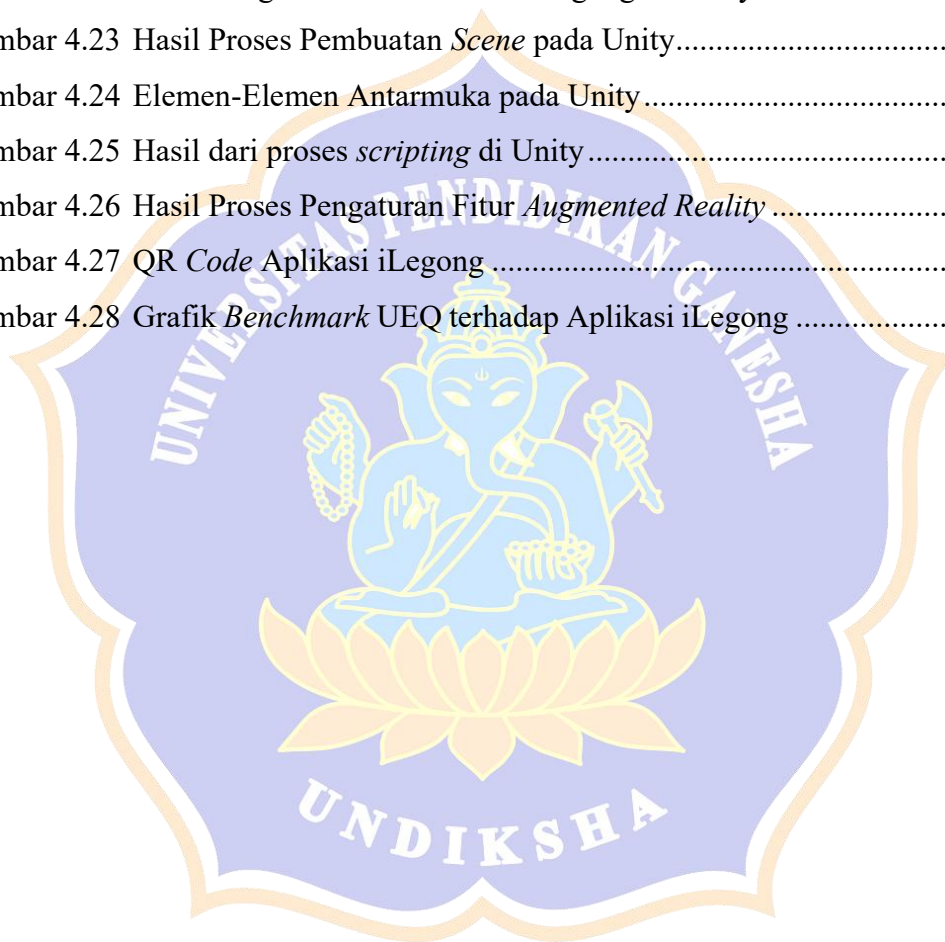
DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan	16
Tabel 3.1 Konsep Produk	45
Tabel 3.2 Perancangan Antarmuka Aplikasi	49
Tabel 3.3 Daftar Kebutuhan pada Tahap <i>Material Collecting</i>	52
Tabel 3.4 Komponen Uji Blackbox	68
Tabel 3.5 Pemetaan Uji Ahli Isi dan Uji Ahli Media	70
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Isi dan Media	70
Tabel 3.7 Tabulasi Penilaian Uji Ahli	72
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli	73
Tabel 3.9 Konversi Skala UEQ	76
Tabel 3.10 Kategori UEQ Data Analysis Tools	79
Tabel 4.1 Hasil Pengkonsepan Produk AR	83
Tabel 4.2 Hasil Rancangan <i>High Fidelity</i> Aplikasi iLegong	95
Tabel 4.3 Hasil Akhir Pengembangan Aplikasi	114
Tabel 4.4 Hasil Uji <i>Blackbox</i>	120
Tabel 4.5 Hasil Penilaian para Pakar Uji Ahli Isi	123
Tabel 4.6 Hasil Pengelompokan Penilaian para Pakar Uji Ahli Isi	124
Tabel 4.7 Hasil Tabulasi Silang Uji Ahli Isi	125
Tabel 4.8 Hasil Penilaian para Pakar Uji Ahli Media Tahap I	126
Tabel 4.9 Hasil Pengelompokan Penilaian para Pakar Uji Ahli Media Tahap I	127
Tabel 4.10 Hasil Tabulasi Silang Uji Ahli Media	129
Tabel 4.11 Saran dan Hasil Revisi Uji Ahli Media Tahap I	130
Tabel 4.12 Hasil Penilaian para Pakar Uji Ahli Media Tahap II	133
Tabel 4.13 Hasil Pengelompokan Penilaian Uji Ahli Media Tahap II	134
Tabel 4.14 Hasil Tabulasi Silang Uji Ahli Media Tahap II	135
Tabel 4.15 Hasil Rata-rata tiap Responden	138
Tabel 4.16 Hasil Rata-rata, Varian dan Simpangan Baku tiap Pertanyaan UEQ	140
Tabel 4.17 Hasil Rata-rata dan Varian tiap Aspek UEQ	141
Tabel 4.18 Hasil <i>Benchmark</i> UEQ terhadap Aplikasi iLegong	143

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1 Data Hasil Kuesioner	4
Gambar 1.2 Rentang Usia Responden	5
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	39
Gambar 3.1 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	42
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Aplikasi	48
Gambar 3.3 Tampilan Aplikasi Blender	56
Gambar 3.4 Tampilan Aplikasi Unity	57
Gambar 3.5 Vuforia Engine	59
Gambar 3.6 Tampilan Figma	60
Gambar 3.7 Tampilan Canva	62
Gambar 3.8 Perangkat Laptop	63
Gambar 3.9 <i>Smartphone</i>	65
Gambar 3.10 Kamera <i>Smartphone</i>	67
Gambar 3.11 Kuesioner UEQ Bahasa Indonesia	75
Gambar 4.1 <i>Use Case Digagram</i> Aplikasi iLegong	88
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Fitur Masuk ke Halaman Utama	89
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Fitur Keluar dari Halaman Menu Utama	90
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Fitur Nyala/Matikan Backsound	91
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Fitur Mulai Jelajah AR	92
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Fitur Penggunaan Aplikasi	93
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Fitur Tentang Aplikasi	94
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Fitur Kembali ke Halaman Menu Utama	95
Gambar 4.9 Wawancara dengan praktisi tari dan akademisi tari	100
Gambar 4.10 Dokumentasi gerakan dasar Tari Legong	101
Gambar 4.11 Hasil Penyusunan Bentuk Objek 3 Dimensi	102
Gambar 4.12 Hasil Pewarnaan Objek 3 Dimensi	103
Gambar 4.13 Hasil Pewarnaan Objek 3 Dimensi	103
Gambar 4.14 Proses Perekaman <i>Audio</i>	104

Gambar 4.15 Hasil Audio Penjelasan Gerakan Dasar Tari Legong.....	105
Gambar 4.16 Pengunduhan Backsound.....	105
Gambar 4.17 <i>Marker</i> AR.....	106
Gambar 4.18 Hasil Desain Antarmuka Aplikasi iLegong.....	107
Gambar 4.19 Hasil Pembuatan <i>Marker</i>	108
Gambar 4.20 Integrasi <i>Marker</i> ke Unity	109
Gambar 4.21 Hasil Pembuatan Karakter Penari Legong.....	110
Gambar 4.22 Hasil Integrasi Karakter Penari Legong ke Unity.....	111
Gambar 4.23 Hasil Proses Pembuatan <i>Scene</i> pada Unity.....	111
Gambar 4.24 Elemen-Elemen Antarmuka pada Unity	112
Gambar 4.25 Hasil dari proses <i>scripting</i> di Unity	113
Gambar 4.26 Hasil Proses Pengaturan Fitur <i>Augmented Reality</i>	114
Gambar 4.27 QR Code Aplikasi iLegong	136
Gambar 4.28 Grafik <i>Benchmark</i> UEQ terhadap Aplikasi iLegong	143



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Pengantar Observasi.....	174
Lampiran 2. Hasil Wawancara.....	176
Lampiran 3. Pertanyaan Angket Kuesioner	179
Lampiran 4. Hasil Angket Kuesioner	182
Lampiran 5. Instrumen Uji <i>Blackbox</i>	185
Lampiran 6. Instrumen Ahli Isi.....	188
Lampiran 7. Instrumen Ahli Media.....	191
Lampiran 8. Kuesioner Uji Respons Pengguna dengan UEQ.....	194
Lampiran 9. Hasil Uji <i>Blackbox</i>	198
Lampiran 10. Hasil Uji Ahli Isi	199
Lampiran 11. Hasil Uji Ahli Media Tahap 1.....	201
Lampiran 12. Hasil Uji Ahli Media Tahap 2.....	203
Lampiran 13. Hasil Uji Respons Pengguna dengan UEQ.....	205
Lampiran 14. Hasil Konversi Kuesioner Respons Pengguna.....	206
Lampiran 15. Hasil Kuesioner Uji Respons Pengguna dengan UEQ	207
Lampiran 16. Dokumentasi wawancara ke Dinas Kebudayaan Buleleng	213
Lampiran 17. Pelatihan Gerak Dasar Tari Legong di Sanggar Manik Utara.....	214
Lampiran 18. Dokumentasi wawancara ke Akademis Tari	215
Lampiran 19. Uji Ahli Isi.....	216
Lampiran 20. Uji Ahli Media.....	217
Lampiran 21. Dokumentasi Uji Respon Pengguna	219
Lampiran 22. Jadwal Penelitian.....	221