

LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat Permohonan Data



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

Nomor : 626/UN48.11.1/KM/2025

Singaraja, 7 Maret 2025

Perihal : Surat Permohonan Pengambilan Data

Yth. Kepala Dinas Kebudayaan Kabupaten Buleleng
di tempat

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

Nama : Ketut Sudiasa
NIM : 2115051060
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Informatika
Data yang dibutuhkan : Statistik pengunjung, jumlah dan jenis lontar yang tersedia, peninggalan buku Dan data lainnya
Judul Skripsi : Pengembangan Media Salinan Lontar Turunan Bhatara Berbasis Augmented Reality di Museum Gedong Kirtya

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

a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Made Windu Antara Kesiman
NIP 198211112008121001 04

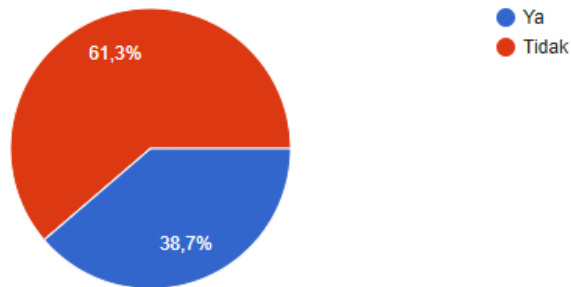
Lampiran 2 Hasil Angket Observasi

Pemahaman tentang Lontar

1. Apakah Anda pernah mendengar tentang Lontar Turunan Bhatara Manut Sasih?

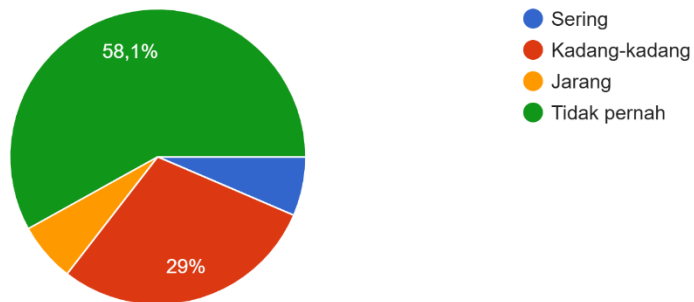
 Salin diagram

31 jawaban



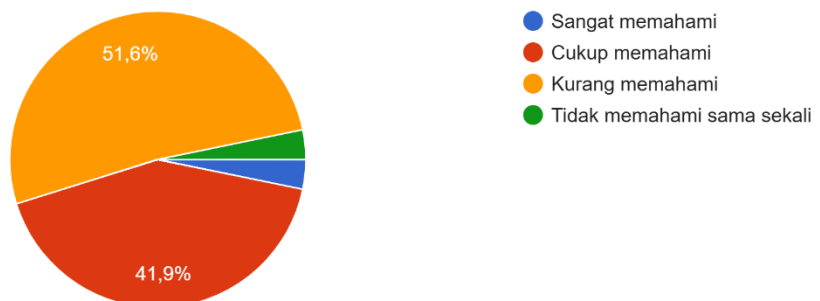
2. Seberapa sering Anda membaca atau mempelajari lontar Bali?

31 jawaban



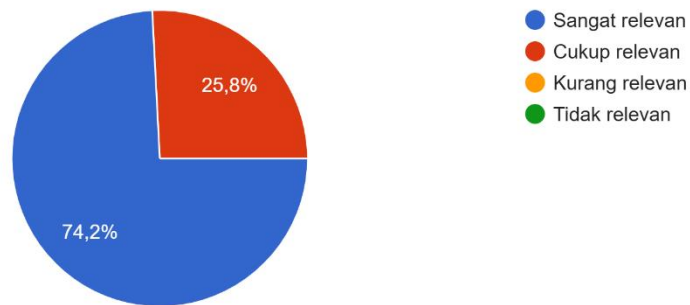
3. Seberapa baik Anda memahami bahasa Kawi atau aksara Bali?

31 jawaban



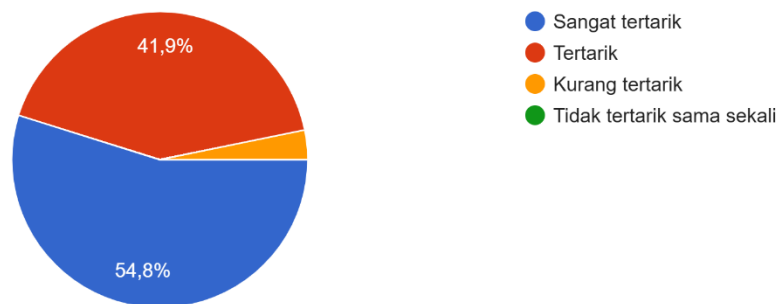
4. Menurut Anda, apakah ajaran dalam lontar masih relevan untuk dipelajari di masa sekarang?

31 jawaban



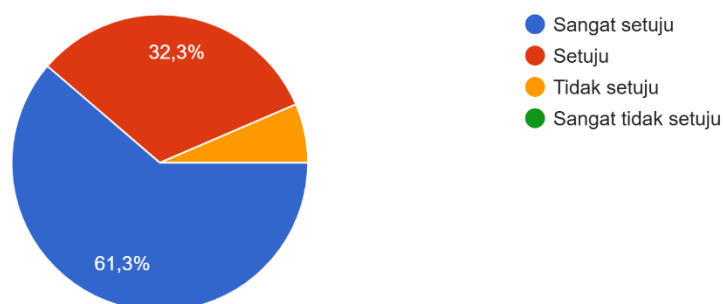
5. Apakah Anda tertarik mempelajari isi lontar yang berkaitan dengan spiritualitas dan budaya Hindu?

31 jawaban



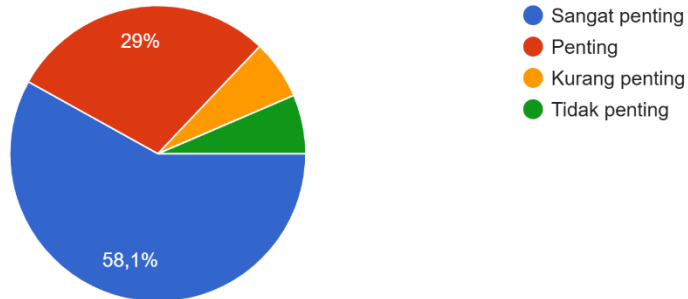
6. Menurut Anda, apakah setuju isi lontar perlu diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia agar lebih mudah dipahami?

31 jawaban



7. Menurut Anda, apakah penting menyajikan isi lontar dalam dua bahasa (Indonesia dan Inggris) untuk wisatawan lokal dan mancanegara?

31 jawaban

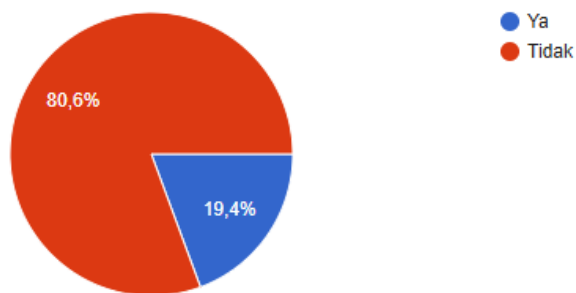


Augmented Reality (AR)

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

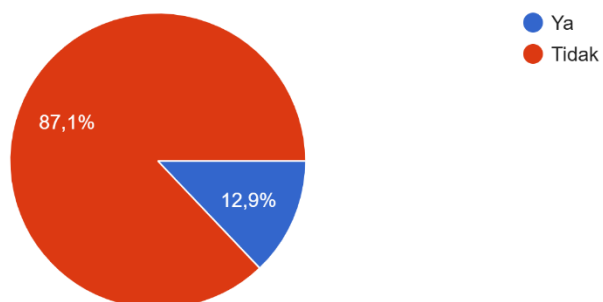
[Salin diagram](#)

31 jawaban



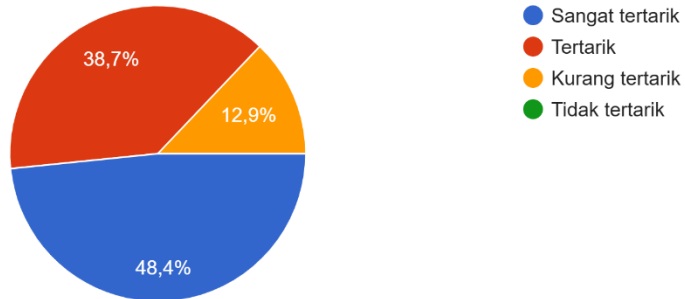
9. Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi Augmented Reality sebelumnya?

31 jawaban



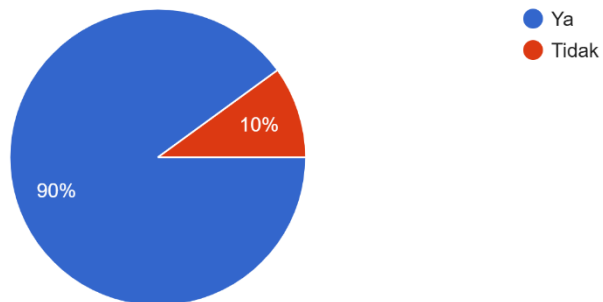
10. Seberapa tertarik Anda mencoba media edukasi berbasis Augmented Reality untuk memahami isi lontar?

31 jawaban



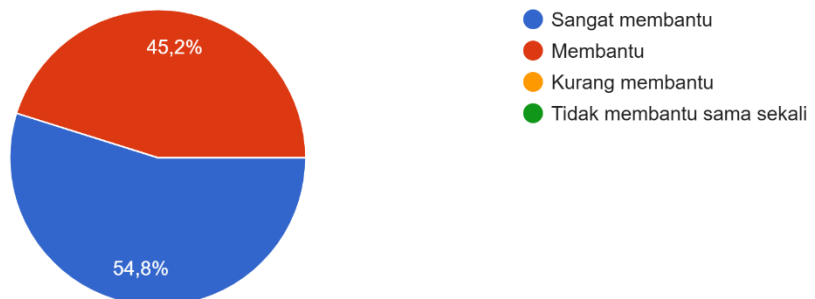
11. Apakah Anda bersedia menggunakan aplikasi edukasi berbasis AR untuk memahami ajaran dalam lontar?

30 jawaban



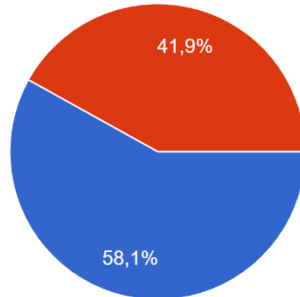
12. Menurut Anda, apakah visualisasi tokoh Bhatara dan Butakala dalam bentuk 3D akan membantu memahami isi lontar?

31 jawaban





13. Menurut Anda, apakah setuju penggunaan teknologi AR dapat meningkatkan minat generasi muda terhadap budaya lokal?

31 jawaban



- Sangat setuju
- Setuju
- Tidak setuju
- Sangat tidak setuju

Lampiran 3 Dokumentasi Observasi

Gambar	Keterangan
	<p>Dokumentasi observasi ke Gedung 2 yaitu Gedung yang berisi Salinan lontar.</p>
	<p>Dokumentasi Gedung 1 yaitu Gedung penyimpanan lontar-lontar kuno.</p>



Dokumentasi wawancara dengan bapak Putu Suarsana selaku penerjemah dari Bahasa *Kawi* ke Bahasa Indonesia.



Dokumentasi tempat penyimpanan lontar Turunan *Bhatara Manut Sasi*



Dokumentasi daun lontar yang berisi tulisan aksara bali dari *Turunan Bhatara Manut Sasih*

Lampiran 4 Sketsa perancangan 3D



Lampiran 5 Instrumen Uji Validasi Isi

**ANGKET UJI AHLI ISI
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *AUGMENTED REALITY*
ARTHASASIH DALAM LONTAR *TURUNAN BHATARA MANUT SASIH*
DI MUSEUM GEDONG KIRTYA**

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	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Relevansi Informasi			
1	Informasi tentang <i>Bhatara</i> dan <i>Butakala</i> sesuai dengan sumber yang ada.		
2	Penjelasan tentang setiap peran <i>Bhatara</i> dan <i>Butakala</i> tersebut disampaikan dengan jelas		
3	Kejelasan informasi yang disampaikan pada aplikasi sehingga pengguna dapat memahami dengan mudah.		
4	Penyajian informasi masing- masing dari <i>Bhatara</i> dan <i>Butakala</i> sudah terintegrasi sehingga membentuk proses 3d yang utuh.		
B. Kualitas Penggunaan Bahasa			
5	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai kaidah.		
6	Ketepatan penggunaan kata maupun kalimat dalam deskripsi informasi.		
7	Bahasa yang digunakan mencerminkan konteks <i>Bhatara</i> dan <i>Butakala</i> secara tepat dan mudah dipahami.		
C. Kualitas Visualisasi Materi			
8	Tampilan <i>Bhatara</i> dan <i>Butakala</i> berupa objek animasi 3 dimensi sesuai dengan penjelasan yang muncul.		
9	Objek Karakter <i>Bhatara</i> dan <i>Butakala</i> yang ditampilkan dalam media AR telah disesuaikan dengan informasi dari literatur dan wawancara dengan narasumber.		

10	Visualisasi objek Karakter <i>Bhatara</i> dan <i>Butakala</i> 3 dimensi sesuai dengan gambar.		
----	---	--	--

Saran

.....

Kesimpulan

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

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI AUGMENTED REALITY
 ARTHASASIH DALAM LONTAR TURUNAN BHATARA MANUT
 SASIH DI MUSEUM GEDONG KIRTYA**

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



.....
 Ahli Isi,

Lampiran 6 Instrumen Uji Validasi Media

**ANGKET UJI AHLI MEDIA DAN DESAIN
 PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI AUGMENTED REALITY
 ARTHASASIH DALAM LONTAR TURUNAN BHATARA MANUT SASIH
 DI MUSEUM GEDONG KIRTYA**

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	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kemudahan Navigasi			
1	Kesesuaian fungsi tombol navigasi dengan aksi yang diberikan.		
2	Transisi tiap halaman fitur berjalan dengan lancar sehingga memudahkan pengoperasian fitur pada tampilan.		
3	Ketersediaan panduan yang membantu pengguna dalam navigasi aplikasi		
B. Kualitas Tampilan			
4	Keserasian komposisi warna pada aplikasi.		
5	Ketepatan pengaturan huruf dalam tampilan sehingga mudah dibaca oleh pengguna.		
6	Kerapian tata letak 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 <i>Bhatara</i> dan <i>Butakala</i>		
9	Kesesuaian intonasi untuk menciptakan audio penjelasan yang menarik untuk didengar.		
10	Kejelasan penekanan kata kunci atau istilah penting dalam narasi audio.		

Saran

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

Kesimpulan

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

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *AUGMENTED REALITY*
ARTHASASIH DALAM LONTAR *TURUNAN BHATARA MANUT SASIH*
DI MUSEUM GEDONG KIRTYA**

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



Lampiran 7 Instrumen Uji *BlackBox*

**ANGKET UJI *BLACKBOX*
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *AUGMENTED REALITY*
ARTHASASIH DALAM LONTAR *TURUNAN BHATARA MANUT SASIH*
DI MUSEUM GEDONG KIRTYA**

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	Sesuai	Tidak Sesuai
-----	-----------------	--------	--------------

A. Relevansi Informasi			
1	Ketika memilih aplikasi <i>Artha Sasih</i> pada perangkat akan diarahkan ke halaman utama dan ada fitur tombol keluar dari aplikasi.		
2	Ketika tombol keluar di tekan, maka akan muncul pop-up konfirmasi keluar		
3	Ketika tombol Ya ditekan, maka akan diarahkan keluar dari aplikasi.		
4	Halaman utama akan menampilkan tombol fitur informasi pengembang, kembali ke halaman awal dari aplikasi, Kamera AR, Buku AR, dan Panduan AR.		
5	Ketika tombol fitur informasi pengembang ditekan, maka akan diarahkan ke halaman informasi pengembang.		
6	Ketika tombol kembali ditekan, maka akan diarahkan kembali ke menu awal.		
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 fitur Panduan AR ditekan, maka akan diarahkan ke halaman Panduan AR.		
10	Ketika tombol kembali ditekan, maka akan diarahkan ke halaman utama.		
11	Ketika tombol kembali ditekan, maka akan diarahkan ke halaman utama.		
12	Ketika <i>Marker</i> terdeteksi akan memunculkan objek Karakter <i>Bhatara</i> dan <i>Butakala</i> 3 dimensi yang sesuai.		
13	Ketika objek Karakter <i>Bhatara</i> dan <i>Butakala</i> 3 dimensi muncul, maka akan muncul tombol Deskripsi, tombol lihat 2 karakter, tombol hilang 1 karakter <i>Bhatara</i> dan tombol hilang 1 karakter <i>Butakala</i> .		
14	Ketika tombol deskripsi ditekan, maka akan muncul deskripsi dari objek karakter <i>Bhatara</i> dan <i>Butakala</i> tersebut dan audio narasi.		

15	Ketika tombol hilang 1 karakter <i>Bhatara</i> ditekan, maka karakter <i>Bhatara</i> tersebut hilang.		
16	Ketika tombol lihat 2 karakter ditekan, maka 2 karakter tersebut muncul.		
17	Ketika tombol kembali ditekan, maka akan diarahkan ke halaman utama.		
18	Ketika tombol hilang 1 karakter <i>Butakala</i> ditekan, maka karakter <i>Butakala</i> tersebut hilang.		
19	Ketika tombol unduh ditekan, maka Buku AR dapat terunduh ke perangkat.		
20	Ketika tombol Berikutnya ditekan, maka akan menuju halaman Buku AR berikutnya.		



Lampiran 8 Uji Kuesioner *UEQ*

1. Attractiveness (Daya Tarik) *

Bagaimana perasaan yang Anda rasakan ketika menggunakan aplikasi ARtha Sasih?

1 2 3 4 5 6 7

Menyusahkan Menyenangkan

2. Perspicuity (Kejelasan) *

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

1 2 3 4 5 6 7

Tidak dapat dipahami Dapat dipahami



3. Novelty (Kebaruan)

Bagaimana perasaan/Impresi Anda terkait kreativitas pada aplikasi ARtha Sasih sebagai sesuatu hal yang baru?

	1	2	3	4	5	6	7	
Kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Monoton

4. Perspicuity (Kejelasan) *

Apakah mudah atau sulit untuk mempelajari cara menggunakan aplikasi ARtha Sasih?

	1	2	3	4	5	6	7	
Mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sulit dipelajari

5. Stimulation (Stimulasi) *

Menurut Anda, bagaimana tingkat kebermanfaatan aplikasi ARtha Sasih untuk meningkatkan pemahaman tentang Lonar Turunan Bhatara Mnaut Sasih?

	1	2	3	4	5	6	7	
Bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kurang bermanfaat

6. Stimulation (Stimulasi) *

Bagaimana perasaan Anda ketika menggunakan Aplikasi ARtha Sasih?

	1	2	3	4	5	6	7	
Memبosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mengasikkan

7. Stimulation (Stimulasi) *

Bagaimana tingkat ketertarikan Anda terhadap Aplikasi ARtha Sasih?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menarik

8. Dependability (Ketepatan) *

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

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat diprediksi

9. Efficiency (Efisiensi) *

Apakah aplikasi ARtha Sasih efisien dari segi waktu? Bagaimana tingkat kecepatan berpindah antar fitur/halaman? Bagaimana kecepatan memproses tiap fitur?

	1	2	3	4	5	6	7	
Cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Lambat

10. Novelty (Kebaruan) *

Apakah aplikasi ARtha Sasih berdaya cipta (bersifat baru) atau konvensional (biasa saja seperti aplikasi lain, mirip dengan aplikasi lain)?

	1	2	3	4	5	6	7	
Berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konvensional

11. Dependability (Ketepatan)

*

Apakah aplikasi ARtha Sasih di setiap tampilan halaman/fitur mendukung kemudahan dalam mengendalikan aplikasi? Atau justru sebaliknya?

	1	2	3	4	5	6	7	
Menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mendukung

12. Attractiveness (Daya tarik)

*

Secara keseluruhan, menurut Anda keberadaan aplikasi ARtha Sasih bersifat baik atau buruk?

	1	2	3	4	5	6	7	
Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Buruk

13. Perspicuity (Kejelasan)

*

Dalam penggunaan aplikasi ARtha Sasih, apakah dapat dipelajari secara sederhana (mudah digunakan) atau aplikasi rumit saat digunakan (sulit digunakan)?

	1	2	3	4	5	6	7	
Rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana

14. Attractiveness (Daya tarik)

*

Dalam penggunaan aplikasi ARtha Sasih, apakah Anda merasa gembira ketika menggunakan atau aplikasi ini tidak disukai?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menggembirakan

15. Novelty (Kebaruan)

*

Apakah aplikasi ARtha Sasih mirip aplikasi lain (bersifat lazim) yang sudah biasa digunakan Atau merupakan aplikasi unik yang terbaru (terdepan)

	1	2	3	4	5	6	7	
Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Terdepan

16. Attractiveness (Daya tarik)

*

Apakah aplikasi ARtha Sasih nyaman Anda gunakan sehingga merasa nyaman atau merasa tidak nyaman?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nyaman

17. Dependability (Ketepatan)

*

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

	1	2	3	4	5	6	7	
Aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak Aman

18. Stimulation (Stimulasi)

*

Apakah aplikasi ARtha Sasih memberikann semangat/motivasi untuk Anda atau tidak merasa termotivasi?

	1	2	3	4	5	6	7	
Memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak memotivasi

19. Dependability (Ketepatan) *

Apakah antara penjelasan pengembang dan realitas aplikasi ARtha Sasih sesuai harapan (memenuhi ekspektasi) Anda atau tidak memenuhi ekspektasi?

1 2 3 4 5 6 7

Memenuhi ekspektasi Tidak memenuhi ekspektasi

⋮

20. Efficiency (Efisiensi)

Apakah secara keseluruhan aplikasi ARtha Sasih dapat memberikan pemahaman tentang Lontar Turunan Bhatara Mnaut Sasih dengan baik (efisien) tanpa membuang waktu atau tenaga berlebihan atau aplikasi ini tidak efisien?

1 2 3 4 5 6 7

Tidak efisien Efisien

21. Perspicuity (Kejelasan) *

Aplikasi ARtha Sasih apakah dapat digunakan secara jelas atau Anda mengalami kebingungan saat menggunakannya?

1 2 3 4 5 6 7

Jelas Membingungkan

22. Efficiency (Efisiensi) *

Apakah aplikasi ARtha Sasih tidak praktis sehingga perlu usaha yang sulit atau aplikasi ARtha Sasih bersifat praktis sehingga mudah/ringan digunakan?

1 2 3 4 5 6 7

Tidak Praktis Praktis

23. Efficiency (Efisiensi) *

Apakah keberadaan fitur/isi aplikasi ARtha Sasih sudah terorganisasi (ditata dengan rapi) atau menurut Anda berantakan?

	1	2	3	4	5	6	7	
Terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berantakan

24. Attractiveness (Daya tarik)

Apakah Anda memiliki ketertarikan (bersifat atraktif/senang) terhadap aplikasi ARtha Sasih ini atau Anda tidak tertarik (tidak atraktif)?

	1	2	3	4	5	6	7	
Atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak Atraktif

25. Attractiveness (Daya tarik) *

Apakah aplikasi ARtha Sasih mudah digunakan (ramah pengguna) sehingga membuat Anda tertarik atau aplikasi ini tidak ramah pengguna?

	1	2	3	4	5	6	7	
Ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak ramah pengguna

26. Novelty (Kebaruan) *

Apakah aplikasi ARtha Sasih merupakan aplikasi yang biasa saja dan sudah lama (bersifat konservatif) atau aplikasi ini bersifat aplikasi terbaru dan unik (inovatif)?

	1	2	3	4	5	6	7	
Konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Inovatif

Lampiran 9 Uji Ahli Isi

Uji Ahli Isi Penilai 1

ANGKET UJI AHLI ISI

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI AUGMENTED REALITY
ARTHASASIH DALAM LONTAR TURUNAN BHATARA MANUT SASIH
DI MUSEUM GEDONG KIRTYA**

Nama : Dewa Ayu Rika Sulastika, S.S. M. Hum
Profesi : RA UPRD Gedung Kirtya
Tanggal Pengujian : 13 Januari 2026

Petunjuk Pengisian

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

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Relevansi Informasi			
1	Informasi tentang Bhatara dan Butakala sesuai dengan sumber yang ada.	✓	
2	Penjelasan tentang setiap peran Bhatara dan Butakala tersebut disampaikan dengan jelas	✓	
3	Kejelasan informasi yang disampaikan pada aplikasi sehingga pengguna dapat memahami dengan mudah.	✓	
4	Penyajian informasi masing-masing dari Bhatara dan Butakala sudah terintegrasi sehingga membentuk proses 3d yang utuh.	✓	
B. Kualitas Penggunaan Bahasa			
5	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai kaidah.	✓	
6	Ketepatan penggunaan kata maupun kalimat dalam deskripsi informasi.	✓	
7	Bahasa yang digunakan mencerminkan konteks Bhatara dan Butakala secara tepat dan mudah dipahami.	✓	
C. Kualitas Visualisasi Materi			
8	Tampilan Bhatara dan Butakala berupa objek animasi 3 dimensi sesuai dengan penjelasan yang muncul.	✓	
9	Objek Karakter Bhatara dan Butakala yang ditampilkan dalam media AR telah disesuaikan dengan informasi dari literatur dan wawancara dengan narasumber.	✓	

10	Visualisasi objek Karakter Bhatara dan Butakala 3 dimensi sesuai dengan gambar.	✓	
----	---	---	--

Saran

Sangat Baik dan mudah untuk dipahami oleh pengguna media ini, sehingga pembaca akan lebih mudah untuk mempelajari Lontar-Lontar

Kesimpulan

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

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI AUGMENYED REALITY
ARTHASASIH DALAM LONTAR TURUNAN BHATARA MANUT SASIH
DI MUSEUM GEDONG KIRTYA**

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

Singraja, 13 Januari 2016

Ahli Isi,

[Signature]
Drs. Ag. P. S. Sularati

Uji Ahli Penilai 2

ANGKET UJI AHLI ISI

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI AUGMENTED REALITY
ARTHASASIH DALAM LONTAR TURUNAN BHATARA MANUT SASIH
DI MUSEUM GEDONG KIRTYA**

Nama : I Putri Handa Mas Martayana, M.A .
 Profesi : Dosen prodi Sejarah Urdetik
 Tanggal Pengujian : 30 Januari 2024

Petunjuk Pengisian

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

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Relevansi Informasi			
1	Informasi tentang Bhatara dan Butakala sesuai dengan sumber yang ada.	✓	
2	Penjelasan tentang setiap peran Bhatara dan Butakala tersebut disampaikan dengan jelas	✓	
3	Kejelasan informasi yang disampaikan pada aplikasi sehingga pengguna dapat memahami dengan mudah.	✓	
4	Penyajian informasi masing- masing dari Bhatara dan Butakala sudah terintegrasi sehingga membentuk proses 3d yang utuh.	✓	
B. Kualitas Penggunaan Bahasa			
5	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai kaidah.	✓	
6	Ketepatan penggunaan kata maupun kalimat dalam deskripsi informasi.	✓	
7	Bahasa yang digunakan mencerminkan konteks Bhatara dan Butakala secara tepat dan mudah dipahami.	✓	
C. Kualitas Visualisasi Materi			
8	Tampilan Bhatara dan Butakala berupa objek animasi 3 dimensi sesuai dengan penjelasan yang muncul.	✓	
9	Objek Karakter Bhatara dan Butakala yang ditampilkan dalam media AR telah disesuaikan dengan informasi dari literatur dan wawancara dengan narasumber.	✓	
10	Visualisasi objek Karakter Bhatara dan Butakala 3 dimensi sesuai dengan gambar.	✓	

Saran

Cukup Informasi dalam menyajikan pengetahuan yang dimiliki oleh masyarakat Bali ke depannya bukan pada media cetak melainkan sosialisasi kepada masyarakat ini juga buat pihak museum untuk mengklarifikasi akses kunjungan.

Kesimpulan

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

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI AUGMENTED REALITY
ARTHASASIH DALAM LONTAR TURUNAN BHATARA MANUT SASIH
DI MUSEUM GEDONG KIRTYA**

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

Singara 30 Januari 2026

Ahli Isi,



I Putu Handa Mas Martayana, M.A -

Lampiran 10 Uji Ahli Media Tahap 1

Uji Ahli Media Penilai 1

ANGKET UJI AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI AUGMENTED REALITY
ARTHASASIH DALAM LONTAR TURUNAN BHATARA MANUT SASIH
DI MUSEUM GEDONG KIRTYA**

Nama : *I Ketut Andika Pradiyana*
Profesi : *Desain*
Tanggal Pengujian : *13 Januari 2020*

Petunjuk Pengisian

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

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kemudahan Navigasi			
1	Kesesuaian fungsi tombol navigasi dengan aksi yang diberikan.	✓	
2	Transisi tiap halaman fitur berjalan dengan lancar sehingga memudahkan pengoperasian fitur pada tampilan.	✓	
3	Ketersediaan panduan yang membantu pengguna dalam navigasi aplikasi	✓	
B. Kualitas Tampilan			
4	Keserasian komposisi warna pada aplikasi.	✓	
5	Ketepatan pengaturan huruf dalam tampilan sehingga mudah dibaca oleh pengguna.		✓
6	Kerapian tata letak 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 Bhatara dan Butakala	✓	
9	Kesesuaian intonasi untuk menciptakan audio penjelasan yang menarik untuk didengar.	✓	
10	Kejelasan penekanan kata kunci atau istilah penting dalam narasi audio.	✓	

Saran

- Perbaiki dan rapikan foto foto pada deskripsi 30
- Warna marker di perbaiki

Kesimpulan

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

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI AUGMENTED REALITY
ARTHASASIH DALAM LONTAR TURUNAN BHATARA MANUT SASIH DI
MUSEUM GEDONG KIRTYA**

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

Sunggay, 13 Januari 2022

Ahli Media,

[Signature]
Ketua Andita Pradyana

Uji Ahli Media Penilai 2

ANGKET UJI AHLI MEDIA DAN DESAIN
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI AUGMENTED REALITY
ARTHASASIH DALAM LONTAR TURUNAN BHATARA MANUT SASIH
DI MUSEUM GEDONG KIRTYA

Nama : *Prof. Dr. Efat Agustini, Csi, N.G*
Profesi : *Dosen ITI*
Tanggal Pengujian : *14 Januari 2026*

Petunjuk Pengisian

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

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kemudahan Navigasi			
1	Kesesuaian fungsi tombol navigasi dengan aksi yang diberikan.	✓	
2	Transisi tiap halaman fitur berjalan dengan lancar sehingga memudahkan pengoperasian fitur pada tampilan.		✓
3	Ketersediaan panduan yang membantu pengguna dalam navigasi aplikasi	✓	
B. Kualitas Tampilan			
4	Keserasian komposisi warna pada aplikasi.	✓	
5	Ketepatan pengaturan huruf dalam tampilan sehingga mudah dibaca oleh pengguna.		✓
6	Kerapian tata letak 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 Bhatara dan Butakala	✓	
9	Kesesuaian intonasi untuk menciptakan audio penjelasan yang menarik untuk didengar.	✓	
10	Kejelasan penekanan kata kunci atau istilah penting dalam narasi audio.	✓	

Saran

1. Transisi tiap fitur yg ada belum bisa 360°
2. Bisa manual pilih font style yg lebih besar.
3. Karakter Bhataran tampilkan satu-satu, Karakter butuh kala juga slg bisa diinformasikan ser maebahm masing-masing karakter.

Kesimpulan

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

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI AUGMENTED REALITY
ARTHASASIH DALAM LONTAR TURUNAN BHATARA MANUT SASIH DI
MUSEUM GEDONG KIRTYA**

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

note:

4. Bant 9lm Bilingual
5. tambahkan informasi lebih lengkap lagi Fungsi/peran Buttha kala yg ada

Singaraja, 14 Jan 2026

Ahli Media

Ally
Prof. Dr. K. Agustini, S6i, Mei
NIP: 198406012000032001

Lampiran 11 Uji Ahli Media Tahap 2

Uji Ahli Media Penilai 1

ANGKET UJI AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI AUGMENTED REALITY
ARTHASASIH DALAM LONTAR TURUNAN BHATARA MANUT SASIH
DI MUSEUM GEDONG KIRTYA**

Nama : Ketek Andika Pradnyana
Profesi : Dosen
Tanggal Pengujian : 18 Januari 2026

Petunjuk Pengisian

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

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kemudahan Navigasi			
1	Kesesuaian fungsi tombol navigasi dengan aksi yang diberikan.	✓	
2	Transisi tiap halaman fitur berjalan dengan lancar sehingga memudahkan pengoperasian fitur pada tampilan.	✓	
3	Ketersediaan panduan yang membantu pengguna dalam navigasi aplikasi	✓	
B. Kualitas Tampilan			
4	Keserasian komposisi warna pada aplikasi.	✓	
5	Ketepatan pengaturan huruf dalam tampilan sehingga mudah dibaca oleh pengguna.	✓	
6	Kerapian tata letak 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 Bhatara dan Butakala	✓	
9	Kesesuaian intonasi untuk menciptakan audio penjelasan yang menarik untuk didengar.	✓	
10	Kejelasan penekanan kata kunci atau istilah penting dalam narasi audio.	✓	

Saran

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

Kesimpulan

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

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI AUGMENTED REALITY
ARTHASASIH DALAM LONTAR TURUNAN BHATARA MANUT SASIH DI
MUSEUM GEDONG KIRTYA**

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

Guyang, 10 Januari 2026

Ahli Media,

[Signature]
Ketut Andri Pradyan

ANGKET UJI AHLI MEDIA DAN DESAIN
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI AUGMENTED REALITY
ARTHASASIH DALAM LONTAR TURUNAN BHATARA MANUT SASIH
DI MUSEUM GEDONG KIRTYA

Nama : Prof. Dr. K. Asustini, Ssi, Mg
 Profesi : Dosen PTI
 Tanggal Pengujian : 20 Januari 2026

Petunjuk Pengisian

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

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kemudahan Navigasi			
1	Kesesuaian fungsi tombol navigasi dengan aksi yang diberikan.	✓	
2	Transisi tiap halaman fitur berjalan dengan lancar sehingga memudahkan pengoperasian fitur pada tampilan.	✓	
3	Ketersediaan panduan yang membantu pengguna dalam navigasi aplikasi	✓	
B. Kualitas Tampilan			
4	Keserasian komposisi warna pada aplikasi.	✓	
5	Ketepatan pengaturan huruf dalam tampilan sehingga mudah dibaca oleh pengguna.	✓	
6	Kerapian tata letak 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 Bhatara dan Butakala	✓	
9	Kesesuaian intonasi untuk menciptakan audio penjelasan yang menarik untuk didengar.	✓	
10	Kejelasan penekanan kata kunci atau istilah penting dalam narasi audio.	✓	

Saran

App & lanjutkan

Sudah direvisi semua halaman
29 telah diberikan

Kesimpulan

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

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI AUGMENTED REALITY
ARTHASASIH DALAM LONTAR TURUNAN BHATARA MANUT SASIH DI
MUSEUM GEDONG KIRTYA**

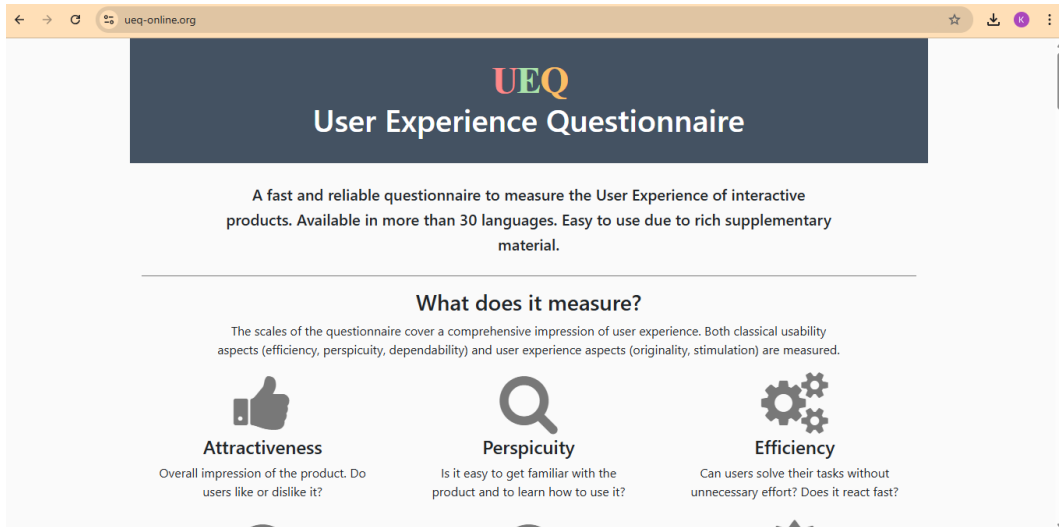
- Layak untuk digunakan tanpa revisi
 Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi
 Tidak layak digunakan

20 Januari 2021

Ahli Media

[Signature]
Prof. Dr. K.A.

Lampiran website resmi *UEQ*



Lampiran 12 Hasil Uji Respons Pengguna dengan *UEQ*

	Item																									
R	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
R1	7	6	1	1	1	6	6	6	2	2	7	1	7	6	6	7	2	1	2	1	1	6	1	2	1	7
R2	6	7	1	1	1	7	6	7	2	1	7	2	6	7	7	6	1	1	1	7	2	7	1	1	2	6
R3	7	6	1	2	1	6	7	6	1	2	6	1	7	6	6	6	1	1	2	7	2	6	1	2	2	6
R4	7	7	1	1	1	6	6	6	1	2	6	1	7	6	6	7	1	2	2	7	2	6	1	1	2	7
R5	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R6	7	6	2	2	1	7	6	6	2	2	7	1	6	6	7	6	1	1	2	6	1	6	1	2	2	6
R7	7	7	1	1	1	7	6	7	2	1	7	2	6	7	6	6	1	1	2	6	1	7	2	2	1	7
R8	6	6	2	2	2	6	6	6	2	2	6	2	6	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
R9	7	7	1	1	1	7	7	6	2	2	6	1	7	7	7	6	2	2	1	7	2	6	1	2	2	7
R10	7	7	1	1	2	6	6	6	1	1	7	1	6	6	6	6	2	1	1	7	1	7	2	2	1	7

Item																										
R11	7	7	1	1	1	7	6	6	2	2	6	2	7	7	7	7	2	2	2	6	1	7	2	2	1	7
R12	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	6	2	6	6	6	6	2	2	2	6	1	7	2	2	1	7
R13	6	6	2	2	2	6	6	6	2	2	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	2	6	1	1	1	6
R14	7	7	2	2	1	7	6	6	1	1	6	2	7	7	6	6	1	1	2	6	1	7	2	2	1	7
R15	6	6	2	2	2	6	6	6	2	2	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	2	6	1	1	2	6
R16	7	6	1	2	1	6	7	6	1	2	7	2	7	6	7	6	1	2	1	6	1	6	1	2	1	6
R17	6	7	2	1	2	7	6	7	2	1	6	1	6	7	6	7	2	2	2	7	2	6	2	1	2	7
R18	7	7	1	1	1	6	6	6	2	2	7	1	7	7	7	6	2	2	2	6	1	7	1	1	1	6
R19	6	6	2	2	2	7	7	7	1	1	6	2	6	6	6	7	1	1	1	7	2	6	2	1	1	7
R20	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	6	2	6	6	6	6	2	2	2	6	1	7	1	2	2	6
R21	7	6	2	2	2	6	6	6	2	2	7	1	7	7	7	7	1	1	1	6	2	6	2	1	1	7
R22	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
R23	7	6	1	2	1	6	7	6	1	2	7	2	7	6	7	6	1	2	1	6	1	6	1	2	1	6
R24	6	7	2	1	2	7	6	7	2	1	6	1	6	7	6	7	2	1	2	7	2	7	2	1	2	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	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R27	6	6	2	2	2	6	6	6	2	2	6	2	6	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
R28	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	6	2	6	6	6	6	2	2	2	6	1	6	1	2	1	6
R29	7	6	1	2	1	6	7	6	1	2	7	2	7	6	7	6	1	2	1	6	1	6	1	2	1	6
R30	6	6	2	2	2	6	6	6	2	2	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	2	7	2	1	2	7
R31	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	6	2	6	6	6	6	2	2	2	6	1	7	1	1	1	7
R32	6	6	2	2	2	6	6	6	2	2	6	2	6	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
R33	7	7	1	1	1	6	6	6	2	2	7	1	7	7	7	6	2	2	2	6	1	7	1	2	2	6
R34	6	6	2	2	2	7	7	7	1	1	6	2	6	6	6	7	1	1	1	7	2	6	2	1	1	7
R35	7	7	2	2	1	7	6	6	1	1	6	2	7	7	6	6	1	1	2	6	1	7	2	2	1	7
R36	7	6	2	1	1	7	6	6	1	1	6	2	7	7	6	6	1	1	2	6	1	7	1	2	1	7
R37	7	6	1	2	1	6	7	6	1	2	7	2	7	6	7	6	1	2	1	6	1	6	1	2	1	6
R38	7	7	2	2	1	7	6	6	1	1	6	2	7	7	6	6	1	1	2	6	1	7	2	2	1	7
R39	6	6	1	1	2	6	7	7	2	2	7	1	7	7	6	6	1	1	2	6	1	7	2	2	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	1	1	1	6	6	6	2	2	7	1	6	6	7	6	1	2	1	6	1	7	2	2	1	6
R42	6	6	2	2	2	7	7	7	1	1	6	2	7	7	6	6	1	1	2	6	1	6	1	2	2	7
R43	7	6	1	2	1	6	7	6	1	2	7	2	7	6	7	6	1	2	1	6	1	7	1	2	1	6
R44	6	7	2	1	2	7	6	7	2	1	6	1	6	7	6	7	2	1	2	7	2	7	2	1	2	7
R45	6	6	2	2	2	7	7	7	1	1	6	2	6	6	6	7	1	1	1	7	2	7	2	1	2	7
R46	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
R47	6	6	2	2	2	6	6	6	2	2	6	2	6	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
R48	6	6	2	2	2	6	6	6	2	2	6	2	6	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R49	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
R50	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7

Lampiran 13 Hasil Konversi Kuesioner Respons Pengguna

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

Item																											
R41	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2
R42	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3
R43	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2
R44	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2
R45	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3
R46	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
R47	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	2
R48	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R49	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
R50	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

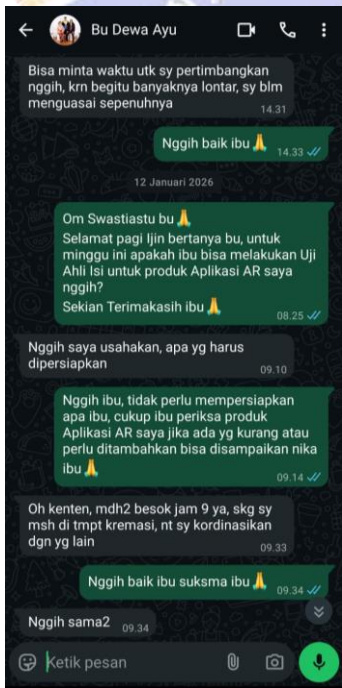


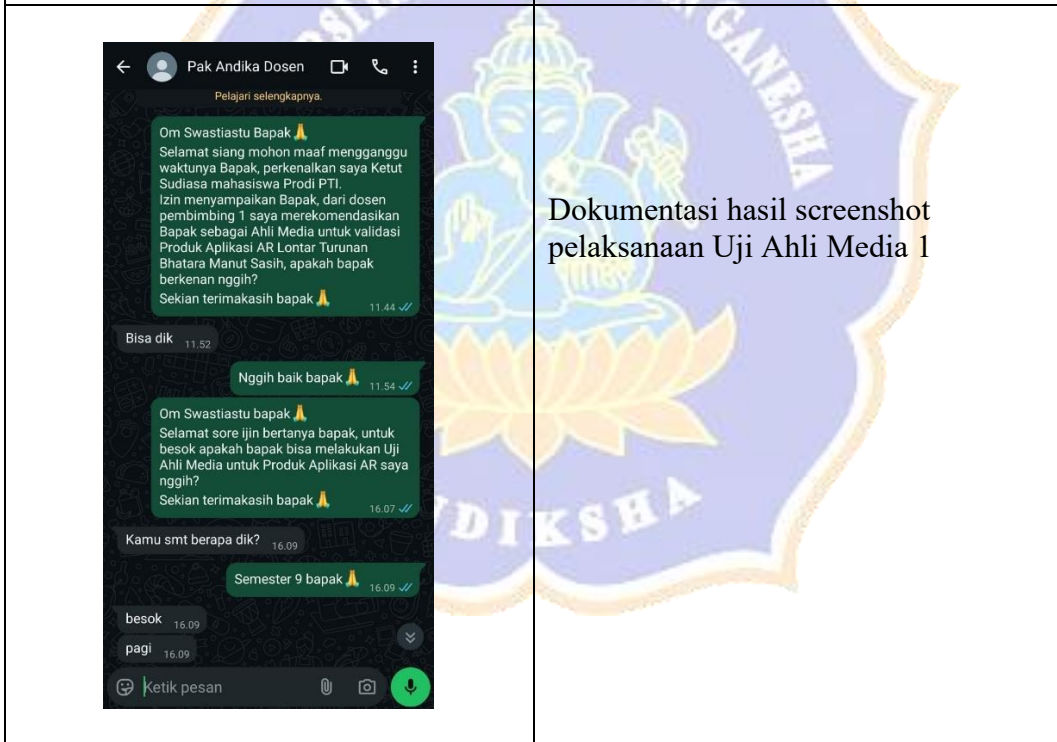
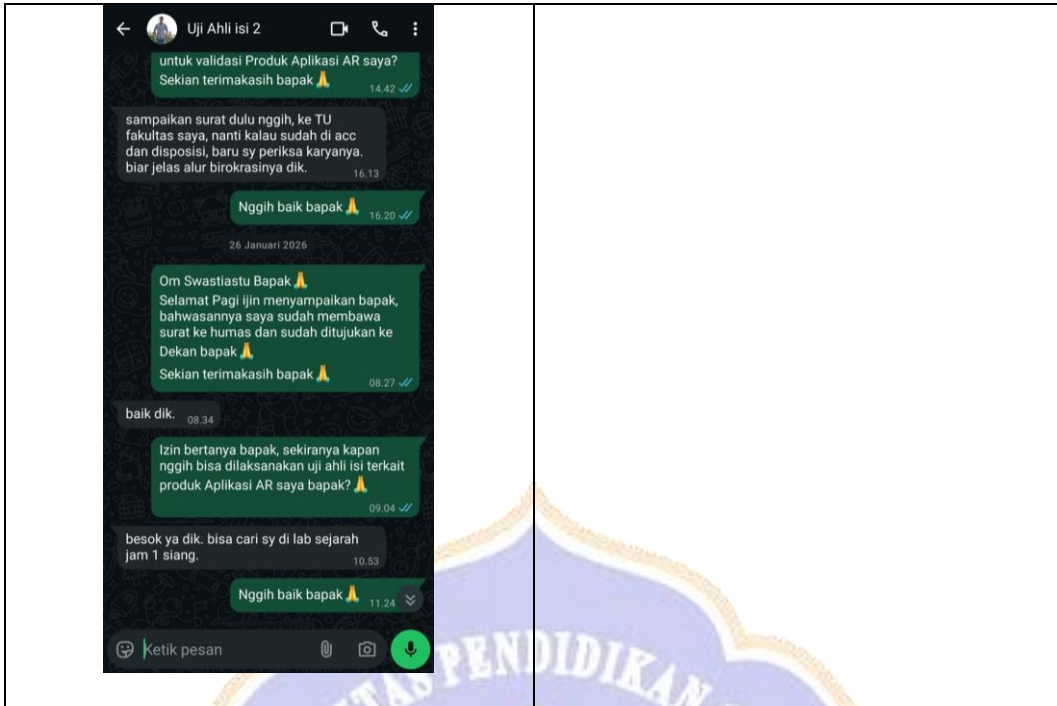
Lampiran 14 Jawaban Responden Per Item

Nr	Item	1	2	3	4	5	6	7	Scale
1	menyusahkan/menyenangkan	0	0	0	0	0	17	33	Daya tarik
2	tak dapat dipahami/dapat dipahami	0	0	0	0	0	23	27	Kejelasan
3	monoton/kreatif	0	0	0	0	0	21	29	Kebaruan
4	sulit dipelajari/mudah dipelajari	0	0	0	0	0	23	27	Kejelasan
5	kurang bermanfaat/bermanfaat	0	0	0	0	0	18	32	Stimulasi
6	membosankan/mengasyikkan	0	0	0	0	0	22	28	Stimulasi
7	tidak menarik/menarik	0	0	0	0	0	26	24	Stimulasi
8	tak dapat diprediksi/dapat diprediksi	0	0	0	0	0	28	22	Ketepatan
9	lambat/cepat	0	0	0	0	0	22	28	Efisiensi
10	konvensional/berdaya cipta	0	0	0	0	0	24	26	Kebaruan
11	menghalangi/mendukung	0	0	0	0	0	24	26	Ketepatan
12	buruk/baik	0	0	0	0	0	25	25	Daya tarik
13	rumit/sederhana	0	0	0	0	0	20	30	Kejelasan
14	tidak disukai/menggembirakan	0	0	0	0	0	24	26	Daya tarik
15	lazim/terdepan	0	0	0	0	0	27	23	Kebaruan
16	tidak nyaman/nyaman	0	0	0	0	0	30	20	Daya tarik
17	tidak aman/aman	0	0	0	0	0	19	31	Ketepatan

18	tidak memotivasi/memotivasi	0	0	0	0	0	22	28	Stimulasi
19	tidak memenuhi ekspektasi/memenuhi ekspektasi	0	0	0	0	0	27	23	Ketepatan
20	tidak efisien/efisien	1	0	0	0	0	28	21	Efisiensi
21	membingungkan/jelas	0	0	0	0	0	20	30	Kejelasan
22	tidak praktis/praktis	0	0	0	0	0	23	27	Efisiensi
23	berantakan/terorganisasi	0	0	0	0	0	23	27	Efisiensi
24	tidak atraktif/atratif	0	0	0	0	0	29	21	Daya tarik
25	tidak ramah pengguna/ramah pengguna	0	0	0	0	0	20	30	Daya tarik
26	konservatif/inovatif	0	0	0	0	0	21	29	Kebaruan

Lampiran 15 Dokumentasi Uji Ahli dan Uji Respons Pengguna

GAMBAR	KETERANGAN
	<p>Dokumentasi hasil screenshot pelaksanaan Uji Ahli Isi 1</p>
	<p>Dokumentasi hasil screenshot pelaksanaan Uji Ahli Isi 2</p>



Dokumentasi hasil screenshot pelaksanaan Uji Ahli Media 1

Dokumentasi hasil screenshot pelaksanaan Uji Ahli Media 2



Dokumentasi Siswa SMA yang berkunjung ke Museum Gedong Kirtya dan menggunakan Aplikasi *Artha Sasih*



Dokumentasi Mahasiswa yang berkunjung ke Museum Gedong Kirtya dan menggunakan Aplikasi *Artha Sasih*



Dokumentasi Siswa SMk yang berkunjung ke Museum Gedong Kirtya dan menggunakan Aplikasi *Artha Sasih*

