

LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Observasi



Parisada Hindu Dharma Indonesia Kabupaten Buleleng

Alamat: Jalan Abimanyu No.1 Singaraja

Nomor : 03 / PHDI.BIU/ I/ 2026
 Lampiran : -
 Prihal : Permohonan Pengambilan Data

Singaraja, 7 Januari 2026

Kepada Yth : Dekan FTK
 Universitas Pendidikan Ganesa
 di –
 Tempat

Dengan hormat menindaklanjuti surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik Nomor : 1966/ UIN48.11.1/KM/2025 perihal ; Permohonan Pengambilan Data, mahasiswa yang mencari data,

Nama : I Komang Pasek Mudiana

NIM : 1915051107

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Informatika.

Ketua Parisada Hindu Dharma Indonesia (PHDI) Kabupaten Buleleng telah memberikan penjelasan tentang pelinggih pada pemerajan alit secara umum dan sebuah buku tentang merajan.

Demikian penjelasan yang dapat kami sampaikan semoga bermanfaat.



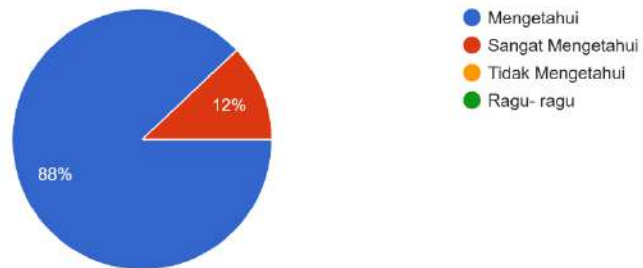
PHDI kabupaten buleleng
Ketua,

Dr. Drs. I Gde Made Metera, M.Si

Lampiran 2. Hasil Survey

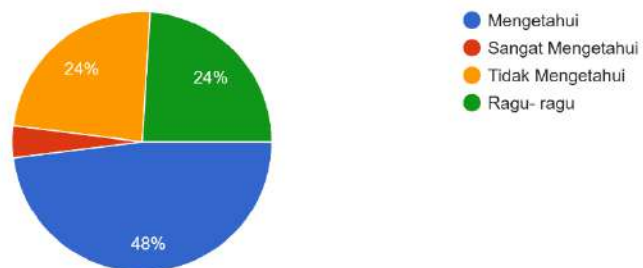
1. Apakah anda mengetahui tentang sanggah pemerajan alit ?

25 jawaban



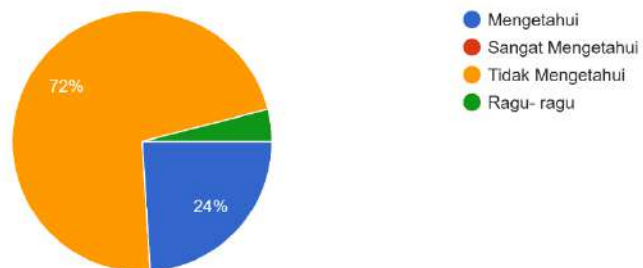
2. Apakah anda mengetahui penjelasan sanggah atau pamerajan alit ?

25 jawaban



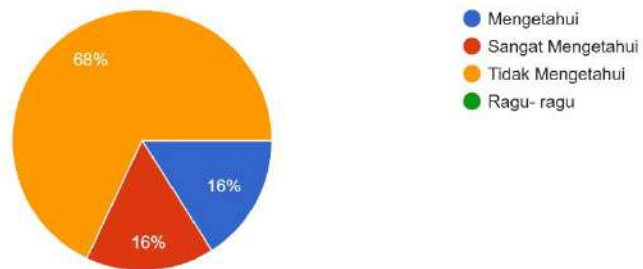
3. Apakah anda mengetahui tentang fungsi pembuatan dari setiap pelinggih di pamerajan alit ?

25 jawaban



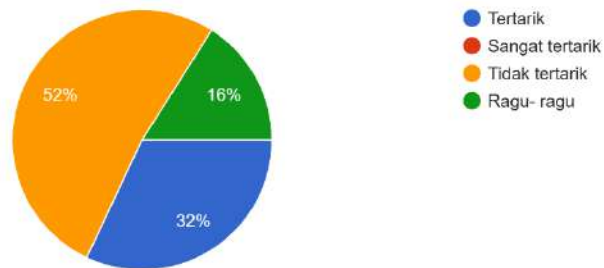
4. Apakah anda mengetahui apa itu teknologi Augmented Reality?

25 jawaban



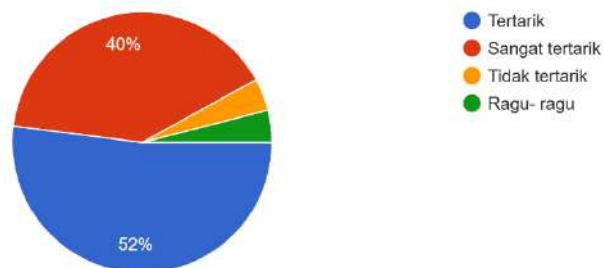
5. Apa kalian tertarik belajar sejarah dengan cara membaca buku ?

25 jawaban



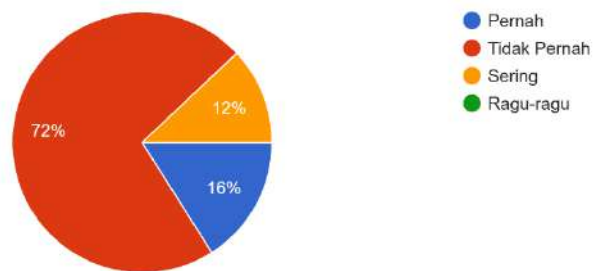
6. Apa kalian tertarik belajar sejarah menggunakan media pembelajaran ?

25 jawaban



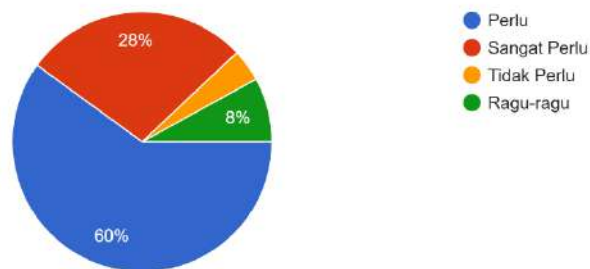
7. Apakah anda pernah menggunakan teknologi Augmented Reality?

25 jawaban



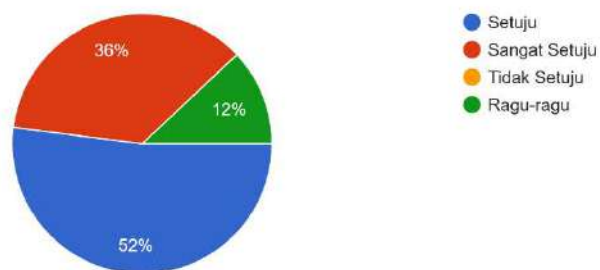
8. Apakah media/aplikasi pengenalan pemerajan alit menggunakan teknologi Augmented Reality perlu dikembangkan?

25 jawaban



9. Setujukah anda jika peneliti ingin mengembangkan sebuah aplikasi pengenalan pemerajan ali dengan menggunakan Augmented reality?

25 jawaban



Lampiran 3. Angket Uji Ahli Isi

No	Aspek	Komponen	Indikator	No Butir
1	Kelayakan Isi	Keakuratan Informasi	Kesesuaian nama-nama pelinggih (seperti Rong tiga, Taksu, dll) dengan literatur/pakem agama Hindu.	1
			Ketepatan penjelasan mengenai fungsi dan kegunaan masing-masing pelinggih di Merajan Alit.	2
			Kebenaran penjelasan makna filosofis (tatwa) atau nilai spiritual yang terkandung dalam setiap pelinggih.	3
		Tata Letak & Struktur	Ketepatan informasi mengenai tata letak (layout) atau posisi pelinggih berdasarkan konsep Hulu-Teben (Asta Kosala Kosali).	4
			Keruntutan alur materi penjelasan, dimulai dari pengenalan umum hingga detail per pelinggih.	5
2	Pemahaman Nilai Filosofis	Nilai Edukasi	Materi yang disajikan mampu memberikan wawasan baru dan meningkatkan pemahaman pengguna tentang Merajan Alit.	6,7
3	Penyajian	Keterbacaan & Bahasa	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik, baku, dan komunikatif (mudah dipahami oleh masyarakat umum).	8
			Ketepatan penulisan istilah-istilah khusus keagamaan atau Bahasa Bali dalam teks materi.	9
		Relevansi Ilustrasi 3D	Kesesuaian bentuk visualisasi objek 3D pelinggih pada aplikasi dengan bentuk aslinya di dunia nyata.	10

Lampiran 4. Instrumen Uji Ahli Isi

ANGKET UJI AHLI ISI
PENGEMBANGAN *AUGMENTED REALITY* MARKER BASED PADA
PELINGGIH SANGGAH PEMERAJAN ALIT

Nama :

Tanggal Penilaian :

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No.	Aspen Penialain	Sesuai	Tidak Sesuai
a. KELAYAKAN ISI			
1.	Informasi mengenai Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit yang disampaikan pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> telah sesuai dengan sumber aslinya		
2.	Penyajian informasi dalam aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit telah dilakukan dengan baik dan mudah dipahami.		
3.	Materi yang disajikan dalam aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit telah menjelaskan struktur, fungsi, dan makna dengan jelas.		
b. PEMAHAMAN NILAI FILOSOFIS			
4.	Nilai-nilai spiritual dan filosofis yang terkandung dalam setiap pelinggih telah disajikan sesuai dengan konsep keagamaan Hindu di Bali.		
5.	Penjelasan mengenai makna simbolik tiap pelinggih dalam aplikasi <i>Augmented Reality</i> telah sesuai dengan sumber literatur dan hasil wawancara tokoh adat.		
6.	Aplikasi menampilkan hubungan antara unsur Bhuwana Agung dan Bhuwana Alit secara tepat dalam konteks Sanggah Pemerajan Alit.		
c. PENYAJIAN			

7.	Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna.		
8.	Aplikasi <i>Augmented Reality</i> memiliki tampilan objek 3D dengan ukuran, tekstur, dan pewarnaan yang sesuai dengan bentuk aslinya.		
9.	Penyajian konten visual dan audio pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit telah dilakukan dengan baik dan mendukung pemahaman isi.		
10.	Penyajian konten pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> telah sesuai dengan tujuan pengembangan sebagai media edukatif dan pelestarian budaya.		

Kesimpulan :

Pengembangan *Augmented Reality Marker Based* Pada Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak Digunakan

*(Mohon memberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikkan :

.....

.....,.....2026

.....

Lampiran 5. Angket Uji Ahli Media

No	Aspek	Komponen	Indikator	No Butir
1	Desain Aplikasi	Tampilan Visual	Kejelasan tata letak (<i>layout</i>) penempatan menu dan ikon pada layer	1,2
			Tingkat keterbacaan jenis dan ukuran huruf (<i>typography</i>) yang dipilih.	3
			Konsistensi bentuk dan desain tombol navigasi di seluruh halaman	4,5
		Objek 3 Dimensi	Kualitas detail tekstur dan proporsi pada model objek 3 dimensi.	6
			Kehalusan pergerakan animasi saat objek 3 dimensi ditampilkan.	7
			Responsivitas kamera aplikasi saat mendeteksi marker.	8
			Kestabilan posisi objek 3 dimensi saat muncul di atas marker.	9
		Suara	Kejernihan kualitas suara narasi penjelasan materi.	10
			Kesesuaian volume musik latar (<i>background</i>) agar tidak mengganggu narasi.	11
			Sinkronisasi antara suara narasi dengan animasi atau teks yang muncul.	12
2	Perangkat Lunak	Fungsionalitas	Kemudahan fungsi navigasi (pindah halaman atau menu) saat dioperasikan.	13
			Kecepatan respon aplikasi (<i>loading time</i>) saat dibuka atau memuat objek.	14
			Ketersediaan dan kejelasan fitur petunjuk penggunaan (<i>help/instruction</i>).	15

Lampiran 6. Instrumen Uji Ahli Media

ANGKET UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN *AUGMENTED REALITY* MARKER BASED PADA
PELINGGIH SANGGAH PEMERAJAN ALIT

Nama :

Tanggal Penilaian :

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No.	Aspen Penialain	Sesuai	Tidak Sesuai
a. Desain Media			
1.	Objek yang ditampilkan pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggi Sangga Pemerajan Alit telah sesuai dengan <i>marker</i>		
2.	Tata letak (<i>layout</i>) pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggi Sangga Pemerajan Alit telah ditampilkan dengan baik dan sesuai		
3.	Teks yang terdapat pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggi Sangga Pemerajan Alit mudah untuk dibaca dan dipahami		
4.	Tata letak teks pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggi Sangga Pemerajan Alit telah sesuai		
5.	Animasi 3 dimensi pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggi Sangga Pemerajan Alit telah ditampilkan dengan baik dan jelas		
6.	Animasi 3 dimensi pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggi Sangga Pemerajan Alit telah ditampilkan dengan ukuran yang sesuai		
7.	Animasi 3 dimensi pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggi Sangga Pemerajan Alit bekerja dengan baik		
8.	Audio narasi pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggi Sangga Pemerajan Alit telah ditampilkan dengan jelas		
9.	Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggi Sangga Pemerajan Alit telah menggunakan audio yang		

	sesuai		
10.	Tata letak dan tampilan tombol navigasi pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit telah ditampilkan dengan sesuai		
11.	Tombol navigasi pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit berfungsi dengan baik dan sesuai		
b. Software			
12.	Aplikasi Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit dapat dioperasikan dengan lancar		
13.	Aplikasi Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit mudah dioperasikan		
14.	Informasi pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit disampaikan dengan baik dan komunikatif		
15.	Informasi pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit disampaikan dengan sesuai dan interaktif		

Kesimpulan :

Pengembangan *Augmented Reality Marker Based* Pada Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak Digunakan

*(Mohon memberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikkan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....,.....2026

.....



Lampiran 7. Kisi - Kisi Uji Kepraktisan

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Soal
1	Tampilan Objek 3 Dimensi dan Tampilan Aplikasi	Mengamati tampilan objek 3D dan tampilan aplikasi <i>Augmented Reality</i>	1, 2, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 13
2	Alur dan Makna Cerita	Memahami alur dan makna cerita	6, 7
3	Nilai-nilai yang Terkandung dalam Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit	Mengetahui dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit	14, 15, 16, 17
4	Manfaat	Mengetahui manfaat dari penggunaan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit	18,19,20



[illegible]

10	Konvensional	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Inovatif
11	Menghalangi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Mendukung
12	Baik	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Buruk
13	Rumit	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Sederhana
14	Tidak disukai	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Disukai
15	Lazim	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Terdepan
16	Tidak nyaman	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Nyaman
17	Aman	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak aman
18	Memotivasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak memotivasi
19	Sesuai harapan	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak sesuai harapan
20	Tidak efisien	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Efisien
21	Jelas	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Membingungkan
22	Tidak praktis	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Praktis
23	Terorganisasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Berantakan
24	Menarik minat	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak menarik minat
25	Ramah	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak ramah
26	Konservatif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Baru



Lampiran 9. Soal Pretest dan Posttest

No	Butir Pertanyaan	Pilihan Jawaban (A, B, C, D)	Kunci Jawaban
1	Apa fungsi utama dari keberadaan <i>Merajan Alit</i> dalam lingkungan keluarga Hindu di Bali?	A. Tempat pertemuan warga desa	B
		B. Tempat pemujaan Ida Sang Hyang Widhi dan leluhur	
		C. Tempat menyimpan alat-alat upacara	
		D. Sebagai hiasan arsitektur rumah	
2	Pelinggih yang memiliki tiga rong (ruang) dan berfungsi sebagai tempat pemujaan leluhur (Ibu, Bapak, dan Sang Hyang Guru) adalah...	A. Pelinggih Taksu	C
		B. Pelinggih Pengurah	
		C. Sanggah Kemulan / Rong Tiga	
		D. Padmasari	
3	Pelinggih <i>Taksu</i> dalam <i>Merajan Alit</i> secara filosofis memiliki fungsi sebagai tempat memohon...	A. Rejeki dan harta benda	C
		B. Perlindungan dari bencana	
		C. Kecerdasan dan ketajaman dalam profesi/pekerjaan	
		D. Keturunan	
4	Bangunan suci yang berfungsi sebagai "penjaga" atau pengatur di area <i>Merajan Alit</i> adalah...	A. Pelinggih Pengurah	A
		B. Pelinggih Piyasan	
		C. Sanggah Kemulan	
		D. Pelinggih Surya	
5	Dimanakah posisi ideal meletakkan <i>Merajan Alit</i> berdasarkan konsep <i>Asta Kosala Kosali</i> ?	A. Di bagian Teben (arah laut)	B
		B. Di bagian Hulu (arah gunung/terbit matahari)	
		C. Di tengah-tengah halaman rumah	
		D. Di sebelah dapur	
6	Fungsi dari bangunan <i>Bale Piyasan</i> di dalam area <i>Merajan Alit</i> adalah...	A. Tempat memasak sesajen	C
		B. Tempat pemujaan utama	
		C. Tempat menaruh sesajen dan persiapan upacara	
		D. Tempat beristirahat pemilik rumah	
7	Pelinggih <i>Padmasari</i> atau <i>Padmasana</i> biasanya digunakan untuk memuja Tuhan dalam manifestasi-Nya sebagai...	A. Dewa Wisnu	B
		B. Dewa Siwa / Sang Hyang Sadha Siwa	
		C. Dewa Brahma	
		D. Sang Hyang Tri Murti	

8	Mengapa pemahaman mengenai fungsi pelinggih dianggap penting bagi masyarakat khususnya generasi muda?	A. Agar bisa membangun pelinggih yang mewah	B
		B. Karena mengandung nilai moral, etika, dan jatidiri budaya	
		C. Sebagai syarat administratif di desa adat	
		D. Untuk kepentingan perlombaan desa	
9	Berdasarkan konsep <i>Hulu-Teben</i> , arah manakah yang dianggap paling suci dalam tata letak Merajan Alit di daerah Tabanan?	A. Kaja - Kangin (Timur Laut)	A
		B. Kelod - Kauh (Barat Daya)	
		C. Kelod - Kangin (Tenggara)	
		D. Kaja - Kauh (Barat Laut)	
10	Pelinggih yang terletak di depan gerbang Merajan Alit (luar area utama) yang berfungsi sebagai penjaga pintu masuk adalah...	A. Pelinggih Taksu	B
		B. Pelinggih Pangapit Lawang / Lebu	
		C. Pelinggih Surya	
		D. Pelinggih Pengurah	



Lampiran 10. Hasil Uji Ahli Isi

Lampiran 4 Instrumen Uji Ahli Isi

ANGKET UJI AHLI ISI
PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY MARKER BASED PADA
PELINGGIH SANGGAH PEMERAJAN ALIT

Nama : Prof. Dr. I Made Pardi, M.Hum
 Tanggal Penilaian : 15 April 2026

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
a. KELAYAKAN ISI			
1.	Informasi mengenai Pelinggih SanggaH Pemerajan Alit yang disampaikan pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> telah sesuai dengan sumber aslinya	✓	
2.	Penyajian informasi dalam aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggih SanggaH Pemerajan Alit telah dilakukan dengan baik dan mudah dipahami.	✓	
3.	Materi yang disajikan dalam aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggih SanggaH Pemerajan Alit telah menjelaskan struktur, fungsi, dan makna dengan jelas.	✓	
b. PEMAHAMAN NILAI FILOSOFIS			
4.	Nilai-nilai spiritual dan filosofis yang terkandung dalam setiap pelinggih telah disajikan sesuai dengan konsep keagamaan Hindu di Bali.	✓	
5.	Penjelasan mengenai makna simbolik tiap pelinggih dalam aplikasi <i>Augmented Reality</i> telah sesuai dengan sumber literatur dan hasil wawancara tokoh adat.	✓	
6.	Aplikasi menampilkan hubungan antara unsur Bhuwana Agung dan Bhuwana Alit secara tepat dalam konteks SanggaH Pemerajan Alit.	✓	
c. PENYAJIAN			

7.	Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna.	✓	
8.	Aplikasi <i>Augmented Reality</i> memiliki tampilan objek 3D dengan ukuran, tekstur, dan pewarnaan yang sesuai dengan bentuk aslinya.	✓	
9.	Penyajian konten visual dan audio pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit telah dilakukan dengan baik dan mendukung pemahaman isi.	✓	
10.	Penyajian konten pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> telah sesuai dengan tujuan pengembangan sebagai media edukatif dan pelestarian budaya.	✓	

Kesimpulan :

Pengembangan *Augmented Reality* Marker Based Pada Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit*:

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak Digunakan

*(Mohon memberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikkan :

Tolong segera lanjutkan karena ini
produk alit, yg pretty dan lucu
jelas

15 - April 2026

Prof. Dr. I Made Pachi, M.Hum.

Lampiran 4 Instrumen Uji Ahli Isi

ANGKET UJI AHLI ISI

PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY MARKER BASED PADA
PELINGGIH SANGGAH PEMERAJAN ALIT

Nama : I Gde Made Metere
Tanggal Penilaian : 30 April 2026

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No.	Aspen Penialain	Sesuai	Tidak Sesuai
a. KELAYAKAN ISI			
1.	Informasi mengenai Pelinggih SanggaH Pemerajan Alit yang disampaikan pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> telah sesuai dengan sumber aslinya	✓	
2.	Penyajian informasi dalam aplikasi <i>Augmented Reality</i> PelinggiH SanggaH Pemerajan Alit telah dilakukan dengan baik dan mudah dipahami.	✓	
3.	Materi yang disajikan dalam aplikasi <i>Augmented Reality</i> PelinggiH SanggaH Pemerajan Alit telah menjelaskan struktur, fungsi, dan makna dengan jelas.	✓	
b. PEMAHAMAN NILAI FILOSOFIS			
4.	Nilai-nilai spiritual dan filosofis yang terkandung dalam setiap pelinggiH telah disajikan sesuai dengan konsep keagamaan Hindu di Bali.	✓	
5.	Penjelasan mengenai makna simbolik tiap pelinggiH dalam aplikasi <i>Augmented Reality</i> telah sesuai dengan sumber literatur dan hasil wawancara tokoh adat.	✓	
6.	Aplikasi menampilkan hubungan antara unsur Bhuwana Agung dan Bhuwana Alit secara tepat dalam konteks SanggaH Pemerajan Alit.	✓	
c. PENYAJIAN			



7.	Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna.	✓	
8.	Aplikasi <i>Augmented Reality</i> memiliki tampilan objek 3D dengan ukuran, tekstur, dan pewarnaan yang sesuai dengan bentuk aslinya.	✓	
9.	Penyajian konten visual dan audio pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit telah dilakukan dengan baik dan mendukung pemahaman isi.	✓	
10.	Penyajian konten pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> telah sesuai dengan tujuan pengembangan sebagai media edukatif dan pelestarian budaya.	✓	

Kesimpulan :

Pengembangan *Augmented Reality* Marker Based Pada Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak Digunakan

*(Mohon memberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikkan :

Mahasiswa butan dari Program Studi Agama menulis Tugas Akhir berkaitan dengan agama, perlu mendapat pembimbing yang mengetahui agama. Materi yang telah ditulis ini perlu revisi.

Agung, 20 April 2026

[Signature]
I. Gde Made Nitera

Lampiran 11. Hasil Uji Ahli Media

Lampiran 6 Instrumen Uji Ahli Media

ANGKET UJI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY MARKER BASED PADA
PELINGGIH SANGGAH PEMERAJAN ALIT

Nama : I Cede Bandasa Lihara
 Tanggal Penilaian : 26 April 2024

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
a. Desain Media			
1.	Objek yang ditampilkan pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit telah sesuai dengan <i>marker</i>	✓	
2.	Tata letak (<i>layout</i>) pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit telah ditampilkan dengan baik dan sesuai	✓	
3.	Teks yang terdapat pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit mudah untuk dibaca dan dipahami	✓	
4.	Tata letak teks pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit telah sesuai	✓	
5.	Animasi 3 dimensi pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit telah ditampilkan dengan baik dan jelas	✓	
6.	Animasi 3 dimensi pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit telah ditampilkan dengan ukuran yang sesuai	✓	
7.	Animasi 3 dimensi pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit bekerja dengan baik	✓	
8.	Audio narasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit telah ditampilkan dengan jelas	✓	
9.	Aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit telah menggunakan audio yang	✓	

	sesuai		
10.	Tata letak dan tampilan tombol navigasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit telah ditampilkan dengan sesuai	✓	
11.	Tombol navigasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit berfungsi dengan baik dan sesuai	✓	
b. Software			
12.	Aplikasi Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit dapat dioperasikan dengan lancar	✓	
13.	Aplikasi Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit mudah dioperasikan	✓	
14.	Informasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit disampaikan dengan baik dan komunikatif	✓	
15.	Informasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit disampaikan dengan sesuai dan interaktif	✓	

Kesimpulan :

Pengembangan Augmented Reality Marker Based Pada Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak Digunakan

*(Mohon memberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikkan :

.....

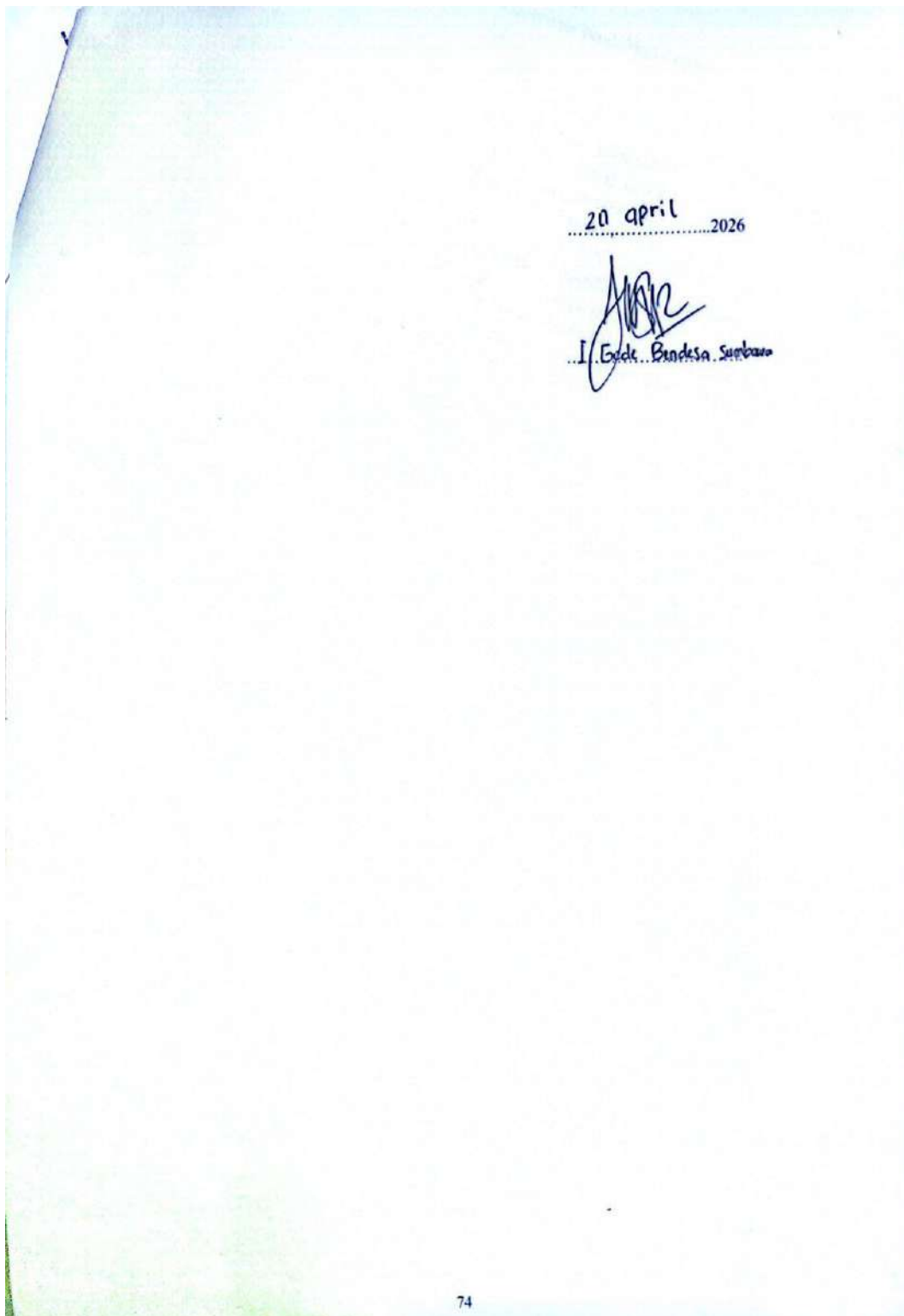
.....

.....

.....

.....

.....



ANGKET UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY MARKER BASED PADA
PELINGGIH SANGGAH PEMERAJAN ALIT

Nama : I Nyoman Indhi Wiradika
Tanggal Penilaian : 4 Mei 2026

- Berikan tanda centang (√) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No.	Aspen Penialain	Sesuai	Tidak Sesuai
a. Desain Media			
1.	Objek yang ditampilkan pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggi SanggaH Pemerajan Alit telah sesuai dengan <i>marker</i>	√	
2.	Tata letak (<i>layout</i>) pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggi SanggaH Pemerajan Alit telah ditampilkan dengan baik dan sesuai	√	
3.	Teks yang terdapat pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggi SanggaH Pemerajan Alit mudah untuk dibaca dan dipahami	√	
4.	Tata letak teks pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggi SanggaH Pemerajan Alit telah sesuai	√	
5.	Animasi 3 dimensi pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggi SanggaH Pemerajan Alit telah ditampilkan dengan baik dan jelas	√	
6.	Animasi 3 dimensi pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggi SanggaH Pemerajan Alit telah ditampilkan dengan ukuran yang sesuai	√	
7.	Animasi 3 dimensi pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggi SanggaH Pemerajan Alit bekerja dengan baik	√	
8.	Audio narasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggi SanggaH Pemerajan Alit telah ditampilkan dengan jelas	√	
9.	Aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggi SanggaH Pemerajan Alit telah menggunakan audio yang sesuai	√	

10.	Tata letak dan tampilan tombol navigasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit telah ditampilkan dengan sesuai	√	
11.	Tombol navigasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit berfungsi dengan baik dan sesuai	√	
b. Software			
12.	Aplikasi Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit dapat dioperasikan dengan lancar	√	
13.	Aplikasi Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit mudah dioperasikan	√	
14.	Informasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit disampaikan dengan baik dan komunikatif	√	
15.	Informasi pada aplikasi <i>augmented reality</i> Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit disampaikan dengan sesuai dan interaktif	√	

Kesimpulan :

Pengembangan Augmented Reality Marker Based Pada Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi √
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak Digunakan

*(Mohon memberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikkan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 4 Mei 2026



I Nyoman Indhi Wiradika

Lampiran 12. Hasil Angket Responden UEQ

Lampiran 8 Instrumen Uji Pengalaman Pengguna

ANGKET UJI PENGALAMAN PENGGUNA
PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY MARKER BASED PADA
PELINGGIH SANGGAH PEMERAJAN ALIT

Nama : I. Wayan Subali Yasa
Tanggal Pengisian : 6 Mei 2026

PETUNJUK PENGISIAN KUISIONER

Contoh:
aktif ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ tidak aktif

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

Silakan memetakan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk menyatakan bahwa Anda memberikan insersi yang optimal.

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

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

KUISIONER

No	Sifat Kiri (Negatif/Pesitif)	1	2	3	4	5	6	7	Sifat Kanan (Negatif/Pesitif)
1	Menyusahkan	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	Menyenangkan
2	Tidak dapat dipahami	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	Dapat dipahami
3	Kreatif	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Kaku
4	Mudah dipelajari	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Sulit dipelajari
5	Bermanfaat	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Kurang bermanfaat
6	Membingungkan	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Mengasyikkan
7	Tidak menarik	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Menarik
8	Tidak dapat direvisi	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Dapat direvisi

76

Dipindai dengan CamScanner

9	Cepat	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Lambat
10	Konvensional	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Inovatif
11	Mengalangi	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Mendukung
12	Baik	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Buruk
13	Rumit	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Sederhana
14	Tidak disukai	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	D disukai
15	Lazim	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	Terdepan
16	Tidak nyaman	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	Nyaman
17	Aman	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak aman
18	Memotivasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak memotivasi
19	Sesuai harapan	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak sesuai harapan
20	Tidak efisien	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Efisien
21	Jelas	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Membingungkan
22	Tidak praktis	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	Praktis
23	Terorganisasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Berantakan
24	Menarik minat	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak menarik minat
25	Ramah	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak ramah
26	Konservatif	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Baru

77

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 8 Instrumen Uji Pengalaman Pengguna

ANGKET UJI PENGALAMAN PENGGUNA
PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY MARKER BASED PADA
PELINGGIH SANGGAH PEMERAJAN ALIT

Nama : NS Wayan Satria
Tanggal Pengisian : 6 Mei 2026

PETUNJUK PENGISIAN KUISIONER

Contoh:
aktif ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ tidak aktif

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

Silakan memetakan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk menyatakan bahwa Anda memberikan insersi yang optimal.

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

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

KUISIONER

No	Sifat Kiri (Negatif/Pesitif)	1	2	3	4	5	6	7	Sifat Kanan (Negatif/Pesitif)
1	Menyusahkan	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	Menyenangkan
2	Tidak dapat dipahami	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	Dapat dipahami
3	Kreatif	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Kaku
4	Mudah dipelajari	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Sulit dipelajari
5	Bermanfaat	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Kurang bermanfaat
6	Membingungkan	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Mengasyikkan
7	Tidak menarik	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Menarik
8	Tidak dapat direvisi	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Dapat direvisi

76

Dipindai dengan CamScanner

berdesain	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	Cepat	8
berorientasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	lambat	11
berorientasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	menantang	12
berorientasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	baik	13
berorientasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	rumit	14
berorientasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	tidak disukai	15
berorientasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	nyaman	16
berorientasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	aman	17
berorientasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	memotivasi	18
berorientasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	sesuai harapan	19
berorientasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	tidak efisien	20
berorientasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	tidak jelas	21
berorientasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	tidak praktis	22
berorientasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	tidak terorganisasi	23
berorientasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	tidak menarik minat	24
berorientasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	tidak ramah	25
berorientasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	tidak konservatif	26

77

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 8 Instrumen Uji Pengalaman Pengguna

ANGKET UJI PENGALAMAN PENGGUNA
PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY MARKER BASED PADA
PELINGGIH SANGGAH PEMERAJAN ALIT

Nama : 1. Made Sunevara Putra
 Tanggal Penilaian : 6 Mei 2026

PETUNJUK PENGISIAN KUISIONER

Contoh:

stratif ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ tidak stratif ☐

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk ini lebih stratif dibanding tidak stratif.

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

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

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

KUISIONER

No	Sifat Kiri (Negatif/Positif)	1	2	3	4	5	6	7	Sifat Kanan (Negatif/Positif)
1	Menyatakan	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Menyampaikan
2	Tidak dapat dipahami	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	Dapat dipahami
3	Kreatif	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Kaku
4	Mudah dipelajari	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Sulit dipelajari
5	Bermanfaat	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Kurang bermanfaat
6	Memuaskan	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Mengasyikkan
7	Tidak menarik	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	Menarik
8	Tidak dapat direproduksi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	Dapat direproduksi

76

CS Dipindai dengan CamScanner

9	Cepat	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Lambat
10	Konvensional	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Inovatif
11	Menghalangi	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Mendukung
12	Baik	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Buruk
13	Ramit	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Sederhana
14	Tidak disukai	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Ditakuti
15	Lazim	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Terdepan
16	Tidak nyaman	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Nyaman
17	Aman	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak aman
18	Memotivasi	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak memotivasi
19	Sesuai harapan	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak sesuai harapan
20	Tidak efisien	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Efisien
21	Jelas	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Membingungkan
22	Tidak praktis	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Praktis
23	Terorganisasi	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Benar-benar
24	Menarik minat	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak menarik minat
25	Ramah	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak ramah
26	Konservatif	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Baru

77

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 8 Instrumen Uji Pengalaman Pengguna

ANGKET UJI PENGALAMAN PENGGUNA
PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY MARKER BASED PADA
PELINGGIH SANGGAH PEMERAJAN ALIT

Nama : 1. Wayan Agus Edji Widyana
 Tanggal Penilaian : 6 Mei 2026

PETUNJUK PENGISIAN KUISIONER

Contoh:

stratif ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ tidak stratif ☐

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk ini lebih stratif dibanding tidak stratif.

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

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

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

KUISIONER

No	Sifat Kiri (Negatif/Positif)	1	2	3	4	5	6	7	Sifat Kanan (Negatif/Positif)
1	Menyatakan	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Menyampaikan
2	Tidak dapat dipahami	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Dapat dipahami
3	Kreatif	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	Kaku
4	Mudah dipelajari	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Sulit dipelajari
5	Bermanfaat	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Kurang bermanfaat
6	Memuaskan	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Mengasyikkan
7	Tidak menarik	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Menarik
8	Tidak dapat direproduksi	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Dapat direproduksi

76

CS Dipindai dengan CamScanner

9	Cepat	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	Lambat
10	Konvensional	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	Inovatif
11	Menghalangi	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Mendukung
12	Baik	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	Buruk
13	Ramit	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Sederhana
14	Tidak disukai	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Ditakuti
15	Lazim	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Terdepan
16	Tidak nyaman	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Nyaman
17	Aman	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	Tidak aman
18	Memotivasi	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	Tidak memotivasi
19	Sesuai harapan	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	Tidak sesuai harapan
20	Tidak efisien	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Efisien
21	Jelas	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	Membingungkan
22	Tidak praktis	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Praktis
23	Terorganisasi	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	Benar-benar
24	Menarik minat	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	Tidak menarik minat
25	Ramah	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	Tidak ramah
26	Konservatif	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Baru

77

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 8 Instrumen Uji Pengalaman Pengguna

ANGKET UJI PENGALAMAN PENGGUNA
PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY MARKER BASED PADA
PELINGGIH SANGGAH PEMERAJAN ALAT

Nama : At Made Rapi Sasandini
 Tanggal Pengisian : 6 Mei 2022

PETUNJUK PENGISIAN KUISIONER

Contoh:

struktur ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ tidak struktur

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

Silahkan memuatkan penilaian sesuai pernyataan. Jargon berpikir terdapat lima tingkat kepastian Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan input yang optimal.

Terkadang Anda bisa saja tidak yakin untuk diikutsertakan atau Anda melihat bahwa sebuah sistem tidak relevan atau produk yang sedang Anda evaluasi. Kondisi ini dimungkinkan, silahkan berikan evaluasi Anda sesuai setiap item.

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

KUISIONER

No	Sifat Kiri (Negatif/Pasif)	1	2	3	4	5	6	7	Sifat Kanan (Positif/Agresif)
1	Menyembuhkan	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	Menyengat
2	Tidak dapat dipercaya	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	Dapat dipercaya
3	Kecurigaan	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Kokoh
4	Mudah dipelajari	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Sulit dipelajari
5	Bermanfaat	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Kurang bermanfaat
6	Membantu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	Mengganggu
7	Tidak menarik	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	Menarik
8	Tidak dapat dipercaya	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	Dapat dipercaya

76

Dipindai dengan CamScanner

9	Cepat	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Lambat
10	Konvensional	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Inovatif
11	Menghalangi	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Mendukung
12	Baik	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Buruk
13	Ramit	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	Sederhana
14	Tidak disukai	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	Ditukai
15	Lasim	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	Terdepan
16	Tidak nyaman	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	Nyaman
17	Ames	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak aman
18	Mengganggu	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak mengganggu
19	Sesuai harapan	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak sesuai harapan
20	Tidak efisien	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	Efisien
21	Jelas	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Membingungkan
22	Tidak praktis	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	Praktis
23	Tersuguh	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Berantakan
24	Mudah diingat	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak mudah diingat
25	Rumit	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak rumit
26	Konvensional	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Baru

77

Dipindai dengan CamScanner



Lampiran 13. Hasil Responden UEQ

Items																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
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
5	6	3	2	2	5	6	5	3	3	5	3	5	5	5	5	3	3	3	5	3	5	3	3	3	5
6	7	2	1	2	6	7	6	2	2	6	2	6	7	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
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
5	6	3	2	2	5	6	5	3	3	5	3	5	5	5	5	3	3	3	5	3	5	3	3	3	5
6	7	2	1	2	6	7	6	2	2	6	2	6	7	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
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
5	6	3	2	2	5	6	5	3	3	5	3	5	5	5	5	3	3	3	5	3	5	3	3	3	5
6	7	2	1	2	6	7	6	2	2	6	2	6	7	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
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
5	6	3	2	2	5	6	5	3	3	5	3	5	5	5	5	3	3	3	5	3	5	3	3	3	5
6	7	2	1	2	6	7	6	2	2	6	2	6	7	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
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
5	6	3	2	2	5	6	5	3	3	5	3	5	5	5	5	3	3	3	5	3	5	3	3	3	5
6	7	2	1	2	6	7	6	2	2	6	2	6	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
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
5	6	3	2	2	5	6	5	3	3	5	3	5	5	5	5	3	3	3	5	3	5	3	3	3	5
6	7	2	1	2	6	7	6	2	2	6	2	6	7	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
5	6	3	2	2	5	6	5	3	3	5	3	5	5	5	5	3	3	3	5	3	5	3	3	3	5
6	7	2	1	2	6	7	6	2	2	6	2	6	7	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
5	5	3	3	3	5	5	3	3	5	5	3	3	5	5	3	3	3	5	5	3	5	3	5	3	5
7	7	1	1	1	7	7	1	1	7	7	1	1	7	7	1	1	1	7	7	1	7	1	7	1	7
5	6	3	2	2	5	6	3	2	6	5	2	3	6	5	2	3	2	5	6	2	5	2	6	3	5
6	6	2	2	2	6	6	2	2	6	6	2	2	6	6	2	2	2	6	6	2	6	2	6	2	6
5	6	3	2	3	5	6	3	2	6	5	3	3	6	5	3	3	3	5	6	3	5	3	6	3	5
6	7	2	1	2	6	7	2	1	7	6	2	2	7	6	2	2	2	6	7	2	6	2	7	2	6
5	5	3	3	3	5	5	3	3	5	5	3	3	5	5	3	3	3	5	5	3	5	3	5	3	5
5	6	3	2	2	5	6	5	3	3	5	3	5	5	5	5	3	3	3	5	3	5	3	3	3	5
6	7	2	1	2	6	7	6	2	2	6	2	6	7	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
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
5	6	3	2	2	5	6	5	3	3	5	3	5	5	5	5	3	3	3	5	3	5	3	3	3	5
6	7	2	1	2	6	7	6	2	2	6	2	6	7	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
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
5	6	3	2	2	5	6	5	3	3	5	3	5	5	5	5	3	3	3	5	3	5	3	3	3	5
6	7	2	1	2	6	7	6	2	2	6	2	6	7	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6

Lampiran 14. Data Hasil Konversi

Items																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	-1	1	-1	1	1	-1	1	1	-1	1	1	-1	1	1	1	1	-1	1
3	3	3	3	3	3	3	3	-3	3	-3	3	3	-3	3	3	-3	3	3	-3	3	3	3	3	-3	3
1	2	1	2	2	1	2	-1	2	-2	1	2	-1	2	1	-2	1	2	-1	2	2	1	2	-2	1	1
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
1	2	1	2	1	1	2	-1	2	-2	1	1	-1	2	1	-1	1	1	-1	2	1	1	1	-2	1	1
2	3	2	3	2	2	3	-2	3	-3	2	2	-2	3	2	-2	2	2	-2	3	2	2	2	-3	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	-1	1	-1	1	1	-1	1	1	-1	1	1	-1	1	1	1	-1	1	1
1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

Lampiran 15. Hasil Angket Prettest dan Posttest

Lampiran 9 Soal Prettest dan Posttest

PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY MARKER BASED PADA PELINGGIH SANGGAH PEMERAJAN ALIT

SOAL PILIHAN GANDA
PILIH JAWABAN YANG TEPAT

1. Apa fungsi utama dari keberadaan Merajan Alit dalam lingkungan keluarga Hindu di Bali?
 - A. Tempat pertemuan warga desa
 - ☒ B. Tempat pemujaan Ida Sang Hyang Widhi dan leluhur
 - C. Tempat menyimpan alat-alat upacara
 - D. Sebagai hiasan arsitektur rumah
2. Pelinggih yang memiliki tiga rong (rong) dan berfungsi sebagai tempat pemujaan leluhur (Ibu, Bapak, dan Sang Hyang Guru) adalah...
 - ☒ A. Pelinggih Taksa
 - B. Pelinggih Pengaruh
 - C. Sangga Kemulan / Rong Tiga
 - D. Padmasari
3. Pelinggih Taksa dalam Merajan Alit secara filosofis memiliki fungsi sebagai tempat memohon...
 - A. Rejeki dan harta benda
 - ☒ B. Perlindungan dari bencana
 - C. Kesenjangan dan ketegangan dalam profesi/pekerjaan
 - D. Ketumuhan
4. Bangunan suci yang berfungsi sebagai "penjaga" atau pengatur di area Merajan Alit adalah...
 - ☒ A. Pelinggih Pengaruh
 - B. Pelinggih Piyasan
 - C. Sangga Kemulan
 - D. Pelinggih Surya
5. Dimanakah posisi ideal meletakkan Merajan Alit berdasarkan konsep Awa Kosala Kosala?
 - ☒ A. Di bagian Tengahan (tengah-tengah)
 - B. Di bagian Hulu (arah gunung/terbit matahari)
 - C. Di bagian-tengah halaman rumah
 - D. Di sebelah depan
6. Fungsi dari bangunan Bale Piyasan di dalam area Merajan Alit adalah...
 - ☒ A. Tempat memukul segoan
 - B. Tempat pemujaan utama
 - C. Tempat memukul segoan dan pengapukan upacara
 - D. Tempat beribadah pemilik rumah
7. Pelinggih Padmasari atau Padmasari biasanya digunakan untuk memuja Tuhan dalam manifestasi-Nya sebagai...
 - A. Dewa Wisnu
 - B. Dewa Siwa / Sang Hyang Sadha Siwa
 - C. Dewa Brahma
 - ☒ D. Sang Hyang Tri Murti
8. Mengapa pemahaman mengenai fungsi pelinggih dianggap penting bagi masyarakat khususnya generasi muda...
 - A. Agar bisa membedakan pelinggih yang murah
 - ☒ B. Karena mengandung nilai moral, etika, dan jati diri budaya
 - C. Sebagai syarat administrasi di desa adat
 - D. Untuk kepentingan pemerintahan desa
9. Berdasarkan konsep Hindu-Teban, arah manakah yang dianggap paling suci dalam tata letak Merajan Alit Adoluh...
 - A. Kaja - Kangin (Timur Laut)
 - B. Kelod - Kauh (Barat Daya)
 - C. Kelod - Kangin (Tenggara)
 - ☒ D. Kaja - Kauh (Barat Laut)
10. Pelinggih yang terletak di depan gerbang Merajan Alit (arah area utama) yang berfungsi sebagai penjaga pintu masuk adalah...
 - A. Pelinggih Taksa
 - ☒ B. Pelinggih Pengaruh / Leluh
 - C. Pelinggih Surya
 - D. Pelinggih Pengaruh

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 9 Soal Pretest dan Posttest

PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY MARKER BASED PADA
PELINGGIH SANGGAH PEMERAJAN ALIT

SOAL PILIHAN GANDA

PILIH JAWABAN YANG TEPAT

1. Apa fungsi utama dari keberadaan Merjan Alit dalam lingkungan keluarga Hindu di Bali?
 - A. Tempat pertemuan warga desa
 - ☒ B. Tempat persembahsan Ida Sang Hyang Widhi dan leluhur
 - C. Tempat menyimpan alat-alat upacara
 - D. Sebagai hiasan arsitektur rumah
2. Pelinggih yang memiliki tiga ruang (uang) dan berfungsi sebagai tempat persembahsan leluhur (Ibu, Bapak, dan Sang Hyang Gana) adalah...
 - A. Pelinggih Taksa
 - B. Pelinggih Pengaruh
 - ☒ C. Sanggah Kemulan / Rong Tiga
 - D. Padmasari
3. Pelinggih Taksa dalam Merjan Alit secara filosofis memiliki fungsi sebagai tempat memohon...
 - A. Rejeki dan harta benda
 - B. Perlindungan dari bencana
 - ☒ C. Kecerdasan dan ketajaman dalam profesi/pekerjaan
 - D. Keturunan
4. Bangunan suci yang berfungsi sebagai "penjaga" area pengantar di area Merjan Alit adalah...
 - ☒ A. Pelinggih Pengaruh
 - B. Pelinggih Piyasan
 - C. Sanggah Kemulan
 - D. Pelinggih Surya
5. Dimanakah posisi ideal meletakkan Merjan Alit berdasarkan konsep Asta Kosala Kosali?

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 9 Soal Pretest dan Posttest

PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY MARKER BASED PADA
PELINGGIH SANGGAH PEMERAJAN ALIT

SOAL PILIHAN GANDA

PILIH JAWABAN YANG TEPAT

1. Apa fungsi utama dari keberadaan Merjan Alit dalam lingkungan keluarga Hindu di Bali?
 - A. Tempat pertemuan warga desa
 - ☒ B. Tempat persembahsan Ida Sang Hyang Widhi dan leluhur
 - C. Tempat menyimpan alat-alat upacara
 - D. Sebagai hiasan arsitektur rumah
2. Pelinggih yang memiliki tiga ruang (uang) dan berfungsi sebagai tempat persembahsan leluhur (Ibu, Bapak, dan Sang Hyang Gana) adalah...
 - A. Pelinggih Taksa
 - B. Pelinggih Pengaruh
 - ☒ C. Sanggah Kemulan / Rong Tiga
 - D. Padmasari
3. Pelinggih Taksa dalam Merjan Alit secara filosofis memiliki fungsi sebagai tempat memohon...
 - A. Rejeki dan harta benda
 - B. Perlindungan dari bencana
 - ☒ C. Kecerdasan dan ketajaman dalam profesi/pekerjaan
 - D. Keturunan
4. Bangunan suci yang berfungsi sebagai "penjaga" area pengantar di area Merjan Alit adalah...
 - ☒ A. Pelinggih Pengaruh
 - B. Pelinggih Piyasan
 - C. Sanggah Kemulan
 - D. Pelinggih Surya
5. Dimanakah posisi ideal meletakkan Merjan Alit berdasarkan konsep Asta Kosala Kosali?

Dipindai dengan CamScanner

- A. Di bagian Tehen (arah laut)
 - ☒ B. Di bagian Hulu (arah gunung/tebet mata air)
 - C. Di tengah-tengah halaman rumah
 - D. Di sebelah dipur
7. Fungsi dari bangunan Bale Piyasan di dalam area Merjan Alit adalah...
 - ☒ A. Tempat memusak sesajen
 - B. Tempat persembahsan utama
 - C. Tempat memusak sesajen dan persembahsan upacara
 - D. Tempat beristirahat pemilik rumah
 8. Pelinggih Padmasari atau Padmasana biasanya digunakan untuk memuja Tuhan dalam manifestasi-Nya sebagai...
 - ☒ A. Dewa Wisnu
 - B. Dewa Siwa / Sang Hyang Sadra Siwa
 - C. Dewa Brahma
 - D. Sang Hyang Tri Murti
 9. Mengapa pemahaman mengenai fungsi pelinggih dianggap penting bagi masyarakat khususnya generasi muda...
 - A. Agar bisa membangun pelinggih yang mewah
 - B. Karena mengandung nilai moral, etika, dan jati diri budaya
 - ☒ C. Sebagai syarat administratif di desa adat
 - D. Untuk kepentingan pemerintahan desa
 10. Berdasarkan konsep Hulu-Tehen, arah mana di yang dianggap paling suci dalam tata letak Merjan Alit adalah...
 - A. Kaja - Kangin (Timur Laut)
 - B. Kelod - Kauh (Barat Daya)
 - C. Kelod - Kangin (Tenggara)
 - ☒ D. Kaja - Kauh (Barat Laut)
10. Pelinggih yang terletak di depan gerbang Merjan Alit (luas area utama) yang berfungsi sebagai penjaga pintu masuk adalah...
 - A. Pelinggih Taksa
 - ☒ B. Pelinggih Pengaruh / Lawang / Lebu
 - C. Pelinggih Surya
 - D. Pelinggih Pengaruh

Dipindai dengan CamScanner

- A. Di bagian Tehen (arah laut)
 - ☒ B. Di bagian Hulu (arah gunung/tebet mata air)
 - C. Di tengah-tengah halaman rumah
 - D. Di sebelah dipur
7. Fungsi dari bangunan Bale Piyasan di dalam area Merjan Alit adalah...
 - ☒ A. Tempat memusak sesajen
 - B. Tempat persembahsan utama
 - C. Tempat memusak sesajen dan persembahsan upacara
 - D. Tempat beristirahat pemilik rumah
 8. Pelinggih Padmasari atau Padmasana biasanya digunakan untuk memuja Tuhan dalam manifestasi-Nya sebagai...
 - ☒ A. Dewa Wisnu
 - B. Dewa Siwa / Sang Hyang Sadra Siwa
 - C. Dewa Brahma
 - D. Sang Hyang Tri Murti
 9. Mengapa pemahaman mengenai fungsi pelinggih dianggap penting bagi masyarakat khususnya generasi muda...
 - A. Agar bisa membangun pelinggih yang mewah
 - B. Karena mengandung nilai moral, etika, dan jati diri budaya
 - ☒ C. Sebagai syarat administratif di desa adat
 - D. Untuk kepentingan pemerintahan desa
 10. Berdasarkan konsep Hulu-Tehen, arah mana di yang dianggap paling suci dalam tata letak Merjan Alit adalah...
 - ☒ A. Kaja - Kangin (Timur Laut)
 - B. Kelod - Kauh (Barat Daya)
 - C. Kelod - Kangin (Tenggara)
 - D. Kaja - Kauh (Barat Laut)
10. Pelinggih yang terletak di depan gerbang Merjan Alit (luas area utama) yang berfungsi sebagai penjaga pintu masuk adalah...
 - A. Pelinggih Taksa
 - ☒ B. Pelinggih Pengaruh / Lawang / Lebu
 - C. Pelinggih Surya
 - D. Pelinggih Pengaruh

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 9 Soal Pretest dan Posttest

**PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY MARKER BASED PADA
PELINGGHI SANGGAH PEMERAJAN ALIT**

SOAL PILIHAN GANDA

PILIH JAWABAN YANG TEPAT

1. Apa fungsi utama dari keberadaan Merajan Alit dalam lingkungan keluarga Hindu di Bali?
 - A. Tempat pertemuan warga desa
 - ☒ B. Tempat pemijatan Ida Sang Hyang Widhi dan leluhur
 - C. Tempat menyimpan alat-alat upacara
 - D. Sebagai hiasan arsitektur rumah
2. Pelinggh yang memiliki tiga rong (ruang) dan berfungsi sebagai tempat pemijatan leluhur (Ibu, Bapak, dan Sang Hyang Guna) adalah...
 - A. Pelinggh Taksa
 - B. Pelinggh Pengaruh
 - ☒ C. Sanggah Kemulan / Rong Tiga
 - D. Padmasari
3. Pelinggh Taksa dalam Merajan Alit secara filosofis memiliki fungsi sebagai tempat memohon...
 - A. Rejeki dan harta benda
 - B. Perlindungan dari bencana
 - ☒ C. Kecerdasan dan ketajaman dalam profesi/pekerjaan
 - D. Ketahanan
4. Bangunan suci yang berfungsi sebagai "penjaga" atau pengatur di area Merajan Alit adalah...
 - ☒ A. Pelinggh Pengaruh
 - B. Pelinggh Piyasan
 - C. Sanggah Kemulan
 - D. Pelinggh Surya
5. Dimanakah posisi ideal meletakkan Merajan Alit berdasarkan konsep Asta Kosala Kosali?

CS Dipindai dengan CamScanner

- A. Di bagian Tehen (arah laut)
- ☒ B. Di bagian Hala (arah gunung/tehen mata air)
- C. Di tengah-tengah halaman rumah
- D. Di sebelah dapur

6. Fungsi dari bangunan Bale Piyasan di dalam area Merajan Alit adalah...

- A. Tempat memasak sayuran
- ☒ B. Tempat pemijatan upacara
- C. Tempat mencuci sayuran dan persiapan upacara
- D. Tempat beristirahat pemilik rumah

7. Pelinggh Padmasari atau Padmasara biasanya digunakan untuk memuja Tuhan dalam manifestasi-Nya sebagai...

- ☒ A. Dewa Wisnu
- B. Dewa Siwa / Sang Hyang Sadha Siwa
- C. Dewa Brahma
- D. Sang Hyang Tri Murti

8. Mengapa pemahaman mengenai fungsi pelinggih dianggap penting bagi masyarakat khususnya generasi muda...

- A. Agar bisa membangun pelinggih yang mewah
- B. Karena mengandung nilai moral, etika, dan jati diri budaya
- ☒ C. Sebagai syarat administratif di desa adat
- D. Untuk kepentingan persembahan desa

9. Berdasarkan konsep Hala-Tehen, arah manakah yang dianggap paling suci dalam tata letak Merajan Alit Adalah...

- ☒ A. Kaja - Kangin (Timur Laut)
- B. Kelod - Kauh (Barat Daya)
- C. Kelod - Kangin (Tenggara)
- D. Kaja - Kauh (Barat Laut)

10. Pelinggh yang terletak di depan gerbang Merajan Alit (luar area utama) yang berfungsi sebagai penjaga pintu masuk adalah...

- A. Pelinggh Taksa
- ☒ B. Pelinggh Pengaruh / Lawang / Leluh
- C. Pelinggh Surya
- D. Pelinggh Piyasan

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 9 Soal Pretest dan Posttest

**PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY MARKER BASED PADA
PELINGGHI SANGGAH PEMERAJAN ALIT**

SOAL PILIHAN GANDA

PILIH JAWABAN YANG TEPAT

1. Apa fungsi utama dari keberadaan Merajan Alit dalam lingkungan keluarga Hindu di Bali?
 - A. Tempat pertemuan warga desa
 - ☒ B. Tempat pemijatan Ida Sang Hyang Widhi dan leluhur
 - C. Tempat menyimpan alat-alat upacara
 - D. Sebagai hiasan arsitektur rumah
2. Pelinggh yang memiliki tiga rong (ruang) dan berfungsi sebagai tempat pemijatan leluhur (Ibu, Bapak, dan Sang Hyang Guna) adalah...
 - A. Pelinggh Taksa
 - B. Pelinggh Pengaruh
 - ☒ C. Sanggah Kemulan / Rong Tiga
 - D. Padmasari
3. Pelinggh Taksa dalam Merajan Alit secara filosofis memiliki fungsi sebagai tempat memohon...
 - A. Rejeki dan harta benda
 - B. Perlindungan dari bencana
 - ☒ C. Kecerdasan dan ketajaman dalam profesi/pekerjaan
 - D. Ketahanan
4. Bangunan suci yang berfungsi sebagai "penjaga" atau pengatur di area Merajan Alit adalah...
 - A. Pelinggh Pengaruh
 - ☒ B. Pelinggh Piyasan
 - C. Sanggah Kemulan
 - D. Pelinggh Surya
5. Dimanakah posisi ideal meletakkan Merajan Alit berdasarkan konsep Asta Kosala Kosali?

CS Dipindai dengan CamScanner

- A. Di bagian Tehen (arah laut)
- ☒ B. Di bagian Hala (arah gunung/tehen mata air)
- C. Di tengah-tengah halaman rumah
- D. Di sebelah dapur

6. Fungsi dari bangunan Bale Piyasan di dalam area Merajan Alit adalah...

- ☒ A. Tempat memasak sayuran
- B. Tempat pemijatan upacara
- C. Tempat mencuci sayuran dan persiapan upacara
- D. Tempat beristirahat pemilik rumah

7. Pelinggh Padmasari atau Padmasara biasanya digunakan untuk memuja Tuhan dalam manifestasi-Nya sebagai...

- A. Dewa Wisnu
- ☒ B. Dewa Siwa / Sang Hyang Sadha Siwa
- C. Dewa Brahma
- D. Sang Hyang Tri Murti

8. Mengapa pemahaman mengenai fungsi pelinggih dianggap penting bagi masyarakat khususnya generasi muda...

- A. Agar bisa membangun pelinggih yang mewah
- ☒ B. Karena mengandung nilai moral, etika, dan jati diri budaya
- C. Sebagai syarat administratif di desa adat
- D. Untuk kepentingan persembahan desa

9. Berdasarkan konsep Hala-Tehen, arah manakah yang dianggap paling suci dalam tata letak Merajan Alit Adalah...

- A. Kaja - Kangin (Timur Laut)
- ☒ B. Kelod - Kauh (Barat Daya)
- C. Kelod - Kangin (Tenggara)
- D. Kaja - Kauh (Barat Laut)

10. Pelinggh yang terletak di depan gerbang Merajan Alit (luar area utama) yang berfungsi sebagai penjaga pintu masuk adalah...

- ☒ A. Pelinggh Taksa
- B. Pelinggh Pengaruh / Lawang / Leluh
- C. Pelinggh Surya
- D. Pelinggh Piyasan

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 16. Dokumentasi



Wawancara dengan bapak Dr. Drs. I Gede Made Metere, M.Si selaku ketua PHDI
Buleleng

Lampiran 17. Link google Drive

https://drive.google.com/drive/folders/1BR3AQVLSIOLNMP2p_ebZo2Ht2S6Jxd21?usp=drive_link



RIWAYAT HIDUP



I Komang Pasek Mudiana lahir di Gianyar pada tanggal 13 April 1999. Anak ketiga dari 3 bersaudara dari pasangan suami istri I Made Mudin dan Ni Ketut Sudiasih. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Beralamat di Banjar Biya, Desa Keramas, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar,

Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 4 Keramas pada tahun 2013. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Blahbatuh dan lulus pada tahun 2016. Penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Tampaksiring dengan peminatan Ekonomi dan Ilmu Pengetahuan Alam dan lulus pada tahun 2019. Penulis kemudian melanjutkan studi ke Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan Teknik Informatika. Selanjutnya mulai tahun 2019 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa program studi S1 Pendidikan Teknik Informatika. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya Karya Akhir yang berjudul “Pengembangan *Augmented Reality Marker Based* Pada Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit”.