

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat Observasi Dinas Kebudayaan



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

Nomor : 1138/UN48.11.1/KM/2025

Singaraja, 14 Mei 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 : Ni Luh Putu Aria Fameliya
NIM : 2215051060
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Informatika
Data yang dibutuhkan : Informasi terkait data mengenai sejarah asal usul ditemukannya
Candi Buddha Kalibukbuk
Judul Skripsi : Pengembangan Augmented Reality Comic Base Marker Media Edukasi
Sejarah Situs Candi Buddha Kalibukbuk

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

a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Made Windu Antara Kesiman
NIP 198211112008121001

Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN
TERPADU SATU PINTU
Lantai 3 Pasar Banyuasri, Kelurahan Banyuasri, Kecamatan Buleleng
Telp. (0362) 22063 Singaraja
Alamat e-mail : dpmtsp@bulelengkab.go.id
Website : dpmtsp.bulelengkab.go.id

Nomor : 503/335/REK/DPMTSP/2026
Lamp :
Perihal : **Surat Keterangan Penelitian**

Kepada :
Yth. Kepala Dinas
Kebudayaan dan
Pariwisata Kabupaten
Buleleng
di-
Tempat

- I. Dasar :
 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri RI Nomor : 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri RI Nomor : 138 Tahun 2017 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Daerah;
 3. Surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Teknik dan Kejuruan Undiksha Singaraja Nomor 1008/UN48.11.1/DI.03.00/2026 Tanggal 20 April 2026 Perihal Surat Permohonan Data
- II. Setelah mempelajari dan meneliti rencana kegiatan yang diajukan, maka dapat diberikan Surat Keterangan Penelitian Kepada :

Nama : Ni Luh Putu Aria Fameliya
NIK : 5108044507040006
Pekerjaan : Pelajar/Mahasiswa
Alamat : Banjar Dinas Taman, Desa Munduk, Kec. Banjar
Bidang / Judul : Pengembangan Media Edukasi Augmented Reality Comic Based Marker Sejarah Situs Candi Buddha Kalibukbuk
Jumlah Peserta : 1 Orang
Lokasi : Desa Kalibukbuk
Lamanya : 6 bulan (22 April - 22 September 2026)
- III. Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan mematuhi ketentuan sebagai berikut :
 1. Sebelum mengadakan kegiatan agar melapor kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kabupaten Buleleng atau Pejabat yang Berwenang;
 2. Tidak dibenarkan melakukan kegiatan yang tidak ada kaitannya dengan bidang/ judul dimaksud, apabila melanggar ketentuan akan dicabut ijinnya dan menghentikan segala kegiatannya;
 3. Menaati segala ketentuan perundang-undangan yang berlaku serta mengindahkan adat istiadat dan budaya setempat;
 4. Apabila masa berlaku Surat Keterangan Penelitian / Ijin ini telah berakhir, sedangkan pelaksanaan kegiatan belum selesai maka perpanjangan Surat Keterangan Penelitian / Ijin agar ditujukan kepada Instansi pemohon;

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

DITETAPKAN : SINGARAJA
PADA TANGGAL : 21 April 2026



Tembusan ini disampaikan kepada Yth:

1. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Prov. Bali
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Buleleng
3. Yang Bersangkutan

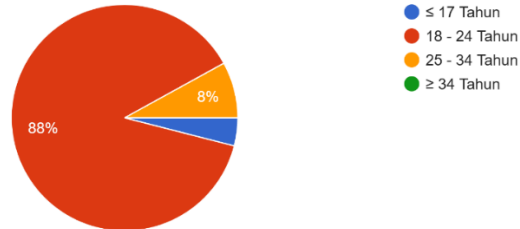


Dokumen ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik, Badan Siber Dan Sandi Negara

Lampiran 3 Angket Kuesioner Awal

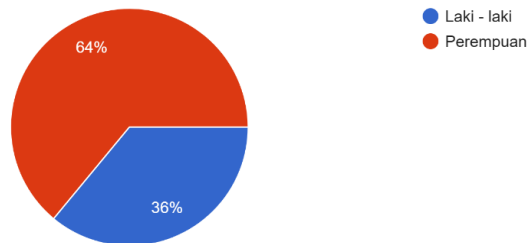
Umur

25 jawaban



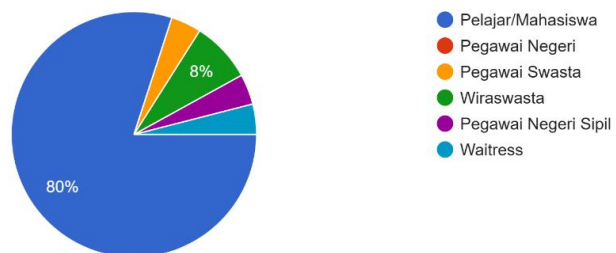
Jenis Kelamin

25 jawaban



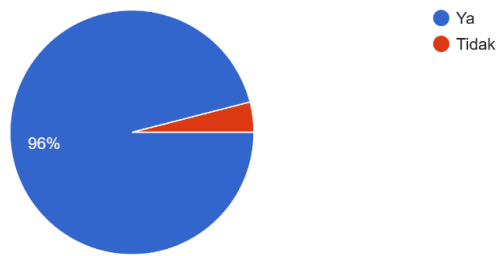
Pekerjaan

25 jawaban



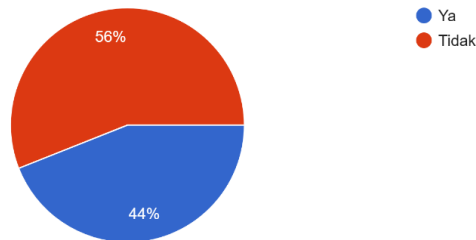
Apakah Anda mahir dan fasih menggunakan handphone pada saat ini?

25 jawaban



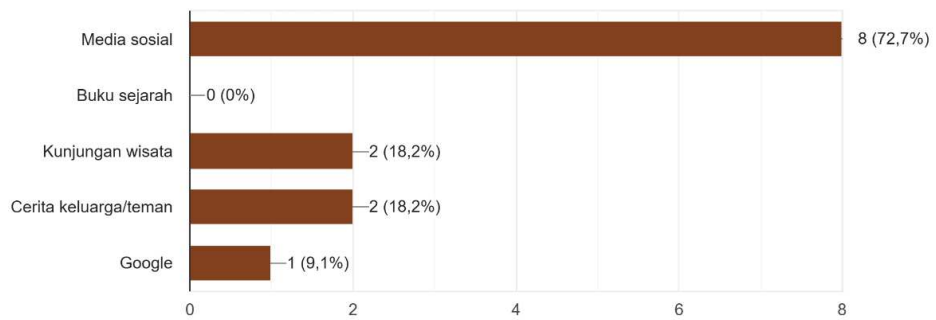
Apakah Anda tahu terdapat situs candi Buddha di Kalibukbuk?

25 jawaban



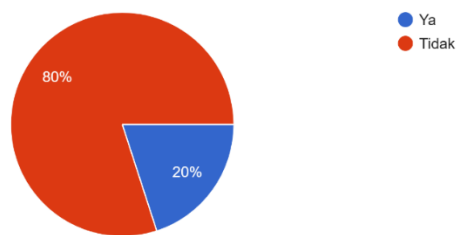
Jika Ya, dari mana Anda mengetahui tentang Candi Buddha Kalibukbuk (Bisa memilih lebih dari satu, dan jika menjawab "Tidak" pada pertanyaan sebelumnya, silahkan lewati bagian ini)

11 jawaban



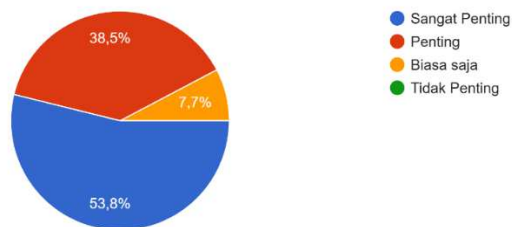
Tahukah Anda tentang asal usul ditemukannya Candi Buddha Kalibukbuk?

25 jawaban



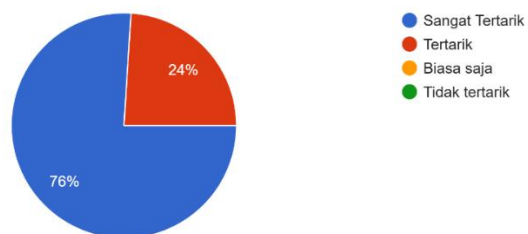
Seberapa pentingkah menurut Anda memperkenalkan sejarah Candi Buddha Kalibukbuk kepada masyarakat?

25 jawaban



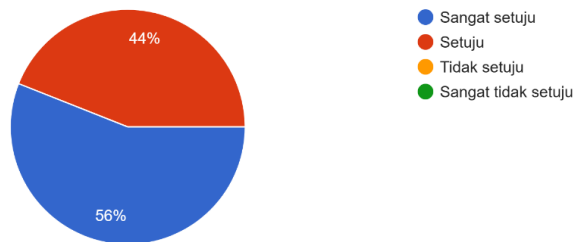
Apakah Anda tertarik dengan teknologi Augmented Reality (AR) sebagai media edukasi sejarah?

25 jawaban



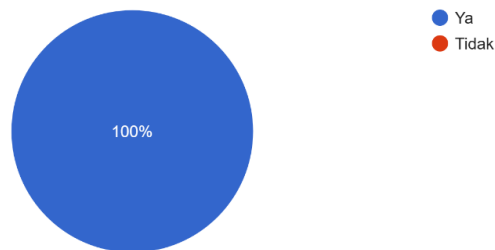
Menurut Anda, apakah media Augmented Reality Comic berbasis marker dapat menarik minat masyarakat untuk mengenal sejarah Candi Buddha Kalibukbuk?

25 jawaban



Apakah Anda bersedia mendukung pengembangan media edukasi berbasis teknologi untuk memperkenalkan sejarah dan budaya lokal?

25 jawaban



Apakah Anda memiliki saran atau ide untuk pengembangan media edukasi atau promosi wisata Candi Buddha Kalibukbuk?

25 jawaban

Tidak

Dapat dilakukan melalui video animasi edukatif dan konten media sosial. Video animasi dapat menyajikan sejarah dan nilai budaya candi secara menarik dan mudah dipahami. Sementara itu, untuk promosi dapat melalui media sosial seperti Instagram dan TikTok bisa menampilkan cuplikan video, fakta unik, serta suasana candi

Untuk meningkatkan kesadaran dan minat pengunjung, perlu dikembangkan media edukasi seperti video dokumenter, aplikasi interaktif, buku panduan, dan pameran online yang menampilkan sejarah, arsitektur, dan makna filosofis candi. Promosi wisata dapat dilakukan melalui media sosial, kerjasama dengan travel blogger, paket wisata. Agar Candi Buddha Kalibukbuk dapat menjadi destinasi wisata yang lebih menarik dan edukatif bagi pengunjung.

Lampiran 4 Wawancara dengan Pengelola Situs Candi Buddha Kalibukbuk

**ANALISIS AWAL PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI AUGMENTED
REALITY SEJARAH SITUS CANDI BUDDHA KALIBUKBUK**

Narasumber : I Nyoman Witana

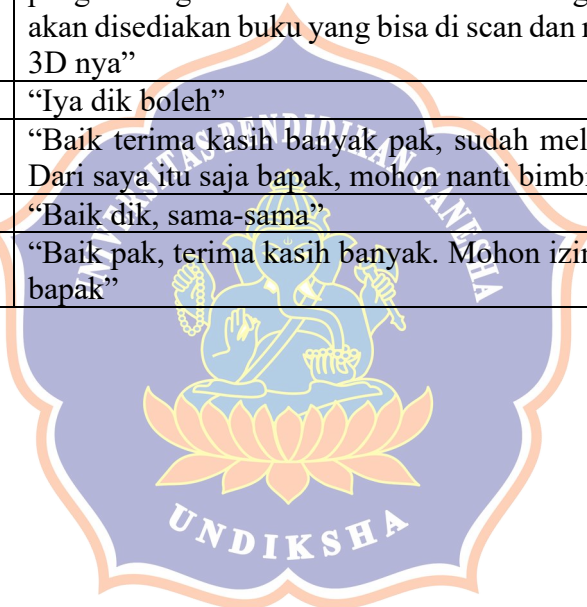
Jabatan : Pengelola Situs Candi Buddha Kalibukbuk

Hari/Tanggal : Senin / 3 Maret 2025

Pukul : 10.00 Wita

Peneliti	“Selamat pagi pak, perkenalkan nama saya Fameliya”
Narasumber	“Nggih, selamat pagi dik, saya I Nyoman Witana, selaku pengelola candi ini, ada yang bisa bapak bantu?”
Peneliti	“Tujuan kedatangan saya kemari ingin melakukan wawancara terkait candi Buddha Kalibukbuk untuk keperluan data penelitian saya bapak, apakah bapak bersedia untuk diwawancara”
Narasumber	“Inggih dik, silahkan”
Peneliti	“Sejak kapan bapak ditugaskan mengelola candi ini?”
Narasumber	“Sudah lama, saya ditugaskan disini oleh kabupaten sejak tahun 1994”
Peneliti	“Boleh diceritakan, bagaimana Sejarah Candi Buddha Kalibukbuk ini Bapak?”
Narasumber	“Candi ini pertama kali ditemukan, ketika bapak saya menggali sumur tepat di candi pewara sebelah kanan tersebut, lama kelamaan sumur tersebut mengalami longsor, ketika itu terlihat dasar-dasar candi ini yang merupakan bata aslinya, hal tersebut terjadi ditahun 1994. Kemudian langsung dilaporkan ke Balai Arkeologi Bali. Kemudian Balar Bali memutuskan untuk melakukan penelitiannya dari tahun 1994-2002. Dari hasil penelitian ditemukanlah gambaran bangunan candi induk yang berbentuk segi delapan dan candi pewara yang berbentuk segi empat. Terdapat peninggalan lainnya berupa materai, stupa, kendi, serta ghana siwa yang dipasang diatas pintu candi induk, serta stupa yang paling atas merupakan stupa aslinya, ditemukan tertanam di sebelah timur, serta yang paling bawah ditemukan benda seperti gentong. Penelitian dan pemugarab tersebut membutuhkan waktu yang cukup lama yakni sekitar 10 tahun. Kemudian dirancang sehingga menjadi bangunan seperti yang sekarang. Semua bata dasar merupakan bata aslinya termasuk tangganya. Hanya itu yang ditemukan paling bawah dan yang atasnya sudah runtuh. Keberadaan candi ini diperkirakan pada abad ke 8 masehi. Candi ini diperkirakan lebih tua dari majapahit”
Peneliti	“Baik terima kasih bapak atas penjelasannya. Apakah sudah ada yang pernah melakukan penelitian pada candi ini?”

Narasumber	“Candi ini lumayan banyak dimanfaatkan oleh para peneliti terutama untuk mahasiswa jurusan sejarah, serta guru dan juga siswa untuk menanyakan bagaimana sejarahnya”
Peneliti	“Apakah candi ini masih dipergunakan untuk persembahyangan?”
Narasumber	“Sampai sekarang masih dipergunakan untuk sembahyang, ulang tahunnya diperingati pada hari raya Saraswati. Banyak orang hindu dan buddha yang bersembahyang disini. Serta tidak sedikit wisatawan yang berkunjung ke candi ini. Karena disini belum memiliki tempat peletakan benda-benda peninggalannya maka benda-benda tersebut di simpan di kantor purbakala”
Peneliti	“Saat ini apakah sudah ada media edukasi bagi pengunjung terkait sejarah penemuan candi ini?”
Narasumber	“Belum, saya masih menjelaskan secara manual”
Peneliti	“Baik pak jadi rencananya saya mau melakukan inovasi pengembangan media edukasi berbasis Augmented Reality jadi akan disediakan buku yang bisa di scan dan memunculkan objek 3D nya”
Narasumber	“Iya dik boleh”
Penelitian	“Baik terima kasih banyak pak, sudah meluangkan waktunya. Dari saya itu saja bapak, mohon nanti bimbingannya bapak”
Narasumber	“Baik dik, sama-sama”
Peneliti	“Baik pak, terima kasih banyak. Mohon izin untuk pamit nggih bapak”



Lampiran 5 Sipnosis Cerita Sejarah Penemuan Candi Buddha Kalibukbuk

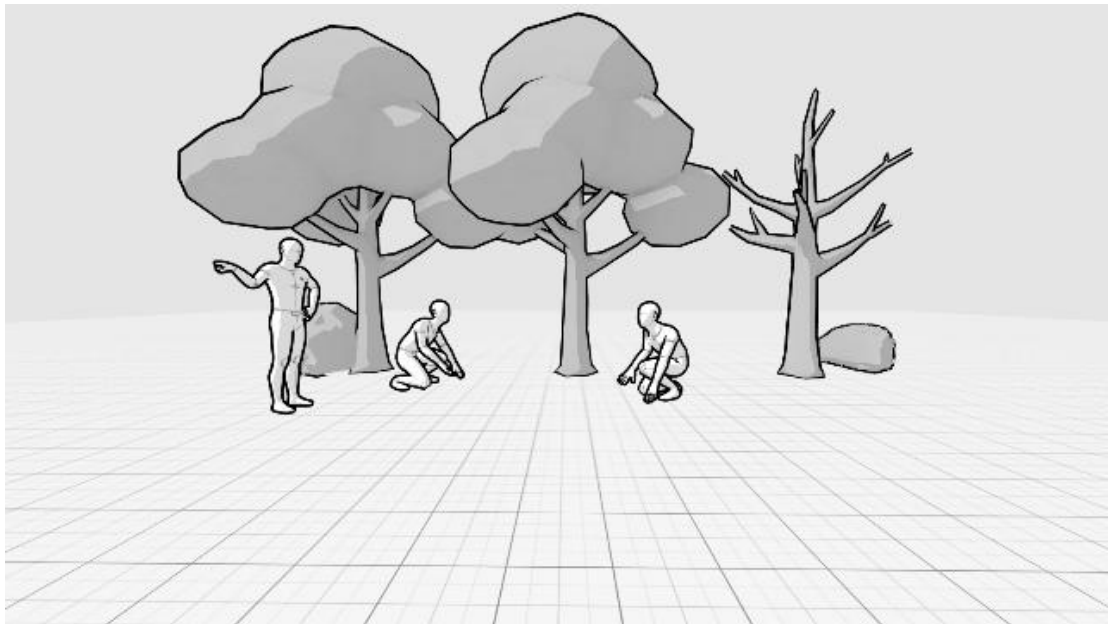
Peninggalan bangunan Candi Buddha Kalibukbuk pertama kali ditemukan pada tahun 1991, hal tersebut terjadi secara tidak sengaja, saat para pekerja yang tengah menggali tanah untuk pembangunan kolam renang di lingkungan Hotel Angsoka. Setelah dilakukan penggalian lebih lanjut, pada kedalaman 150 cm ditemukan beberapa buah stupika dan material tanah liat. Penemuan berikutnya terjadi pada tahun 1994, ketika seorang warga bernama I Nengah Mawa menguras sumur tua yang telah dibuatnya sekitar 30 tahun lalu. Tiba-tiba sumur tersebut mengalami longsor, dan ditemukan kembali puluhan stupika tanah liat di lokasi sumur yang berada di atas lahan milik A.A Ngurah Sentanu. Di tempat ini juga ditemukan reruntuhan batu bata yang diduga berasosiasi dengan temuan sebelumnya.

Menanggapi temuan tersebut, pemilik tanah yakni A. A Ngurah Sentanu segera melaporkan kepada Balai Arkeologi Bali. Pada tahun yang sama, Balai Arkeologi Bali melakukan penelitian sistematis dengan metode ekskavasi. Dari hasil penelitian tersebut ditemukan reruntuhan bangunan dari batu bata. Berdasarkan hasil rekonstruksi menunjukkan reruntuhan bangunan tersebut menyerupai bangunan suci keagamaan. Dengan tiga struktur bangunan, dua di antaranya berbentuk segi empat mengapit satu bangunan segi delapan yang lebih besar. Candi pewara berbentuk segi empat sama sisi memiliki panjang 2,70 m dan dibuat dari batu bata berukuran 10 x 20 x 40 cm. Di bagian tengah lantai bawah terdapat lubang segi empat berukuran 1,40 x 1,40 m dengan kedalaman 60 cm. Tidak hanya itu, terdapat temuan lainnya berupa relief Gana yang menyangga bangunan Buddha, kelopak daun padma, bata bermotif suluran, serta stupika yang merupakan miniatur dari stupa berbahan tanah liat. Stupa juga melambangkan Tri Ratna: Buddha,

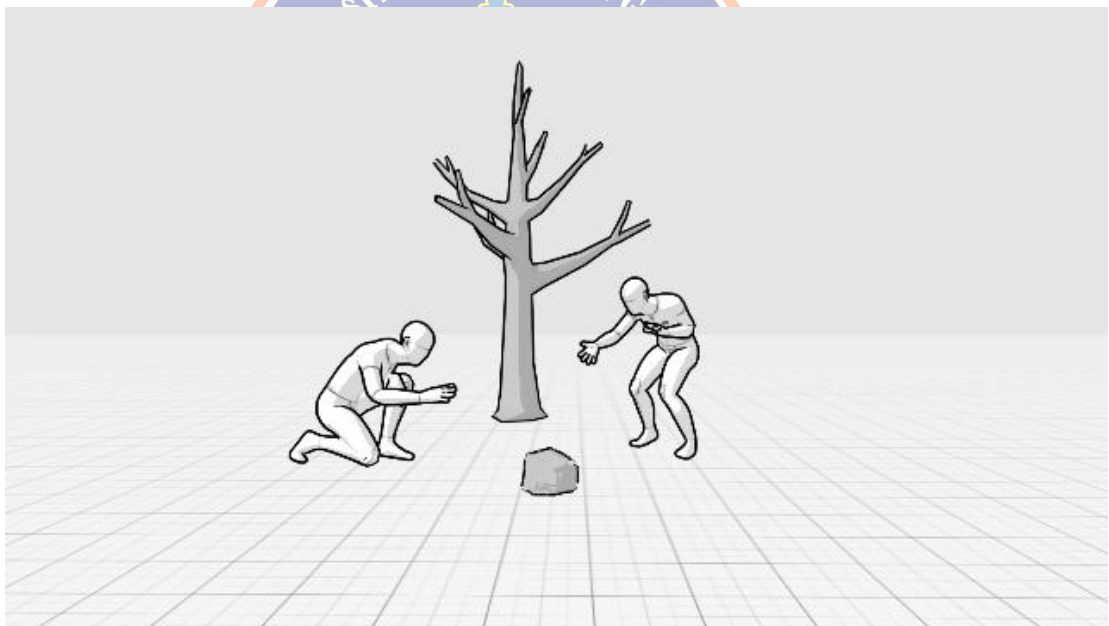
Dharma, dan Sangha, serta menggambarkan tiga tingkatan dunia dalam ajaran Buddha, yaitu Kamadhatu, Rupadhatu, dan Arupadhatu. Temuan tablet tanah liat bertuliskan aksara Prenegari yang diperkirakan berasal dari abad ke-8 hingga ke-10 Masehi, serta ditemukan berbagai artefak tanah liat lainnya seperti: fragmen periuk, pasu, kendi, dan keramik berupa piring, mangkuk, serta cecup. Peninggalan tersebut memiliki nilai-nilai penting antara lain: nilai sejarah candi Buddha Kalibukbuk merupakan bukti otentik tentang sejarah masuknya agama Buddha di Bali pada abad ke-8 samapai 10 Masehi, membuktikan budaya masyarakat pendukungnya mengembangkan sikap toleransi dengan masyarakat lokal. Nilai ilmu pengetahuan, hasil arsitektur yang sangat rumit pada bangunan candi merupakan hasil penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi oleh orang-orang yang memiliki keahlian yang sangat maju. Nilai Pendidikan warisan ilmu pengetahuan rancang bangun dan penerapan teknologi tinggi yang berkaitan dengan ilmu arsitektur. Nilai Agama yang membuktikan masyarakat pendukung situs ini adalah masyarakat yang sangat taat melaksanakan ajaran-ajaran agama Buddha pada masa lampau. Hal ini perlu diterapkan kepada generasi muda penerus bangsa agar tetap menjaga toleransi serta keberagaman

Pada tahun 2002, Balai Pelestarian Candi Buddha Kalibukbuk memulai proses pemugaran, diawali dengan studi teknis terhadap kerusakan temuan yang sebagian besar disebabkan oleh faktor alam. Pemugaran dilakukan melalui lima tahap hingga selesai pada tahun 2008. Akhirnya, pada tahun 2009, situs Candi Buddha Kalibukbuk diresmikan oleh sebagai salah satu peninggalan sejarah penting di Bali Utara

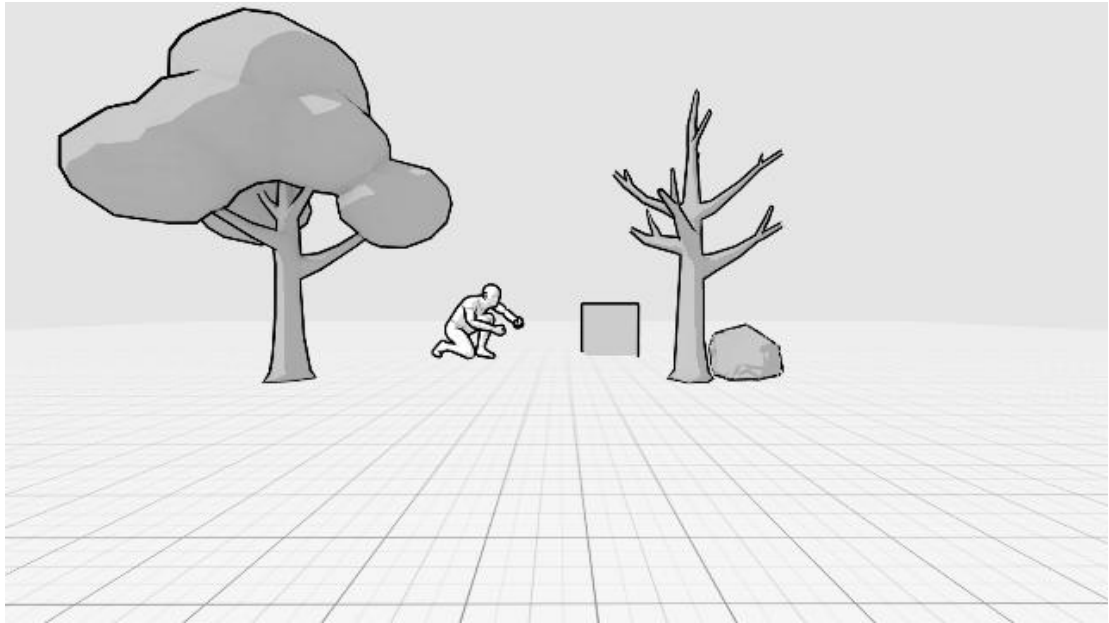
Lampiran 6 Storyboard



Lampiran 6. 1 Storyboard Scene 1



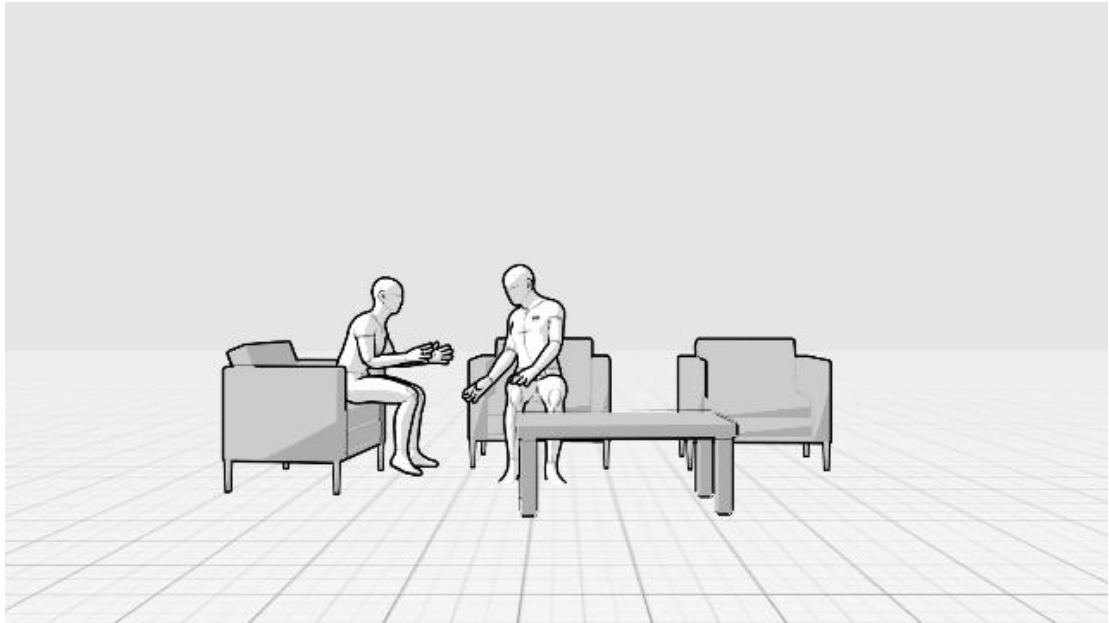
Lampiran 6. 2 Storyboard Scene 2



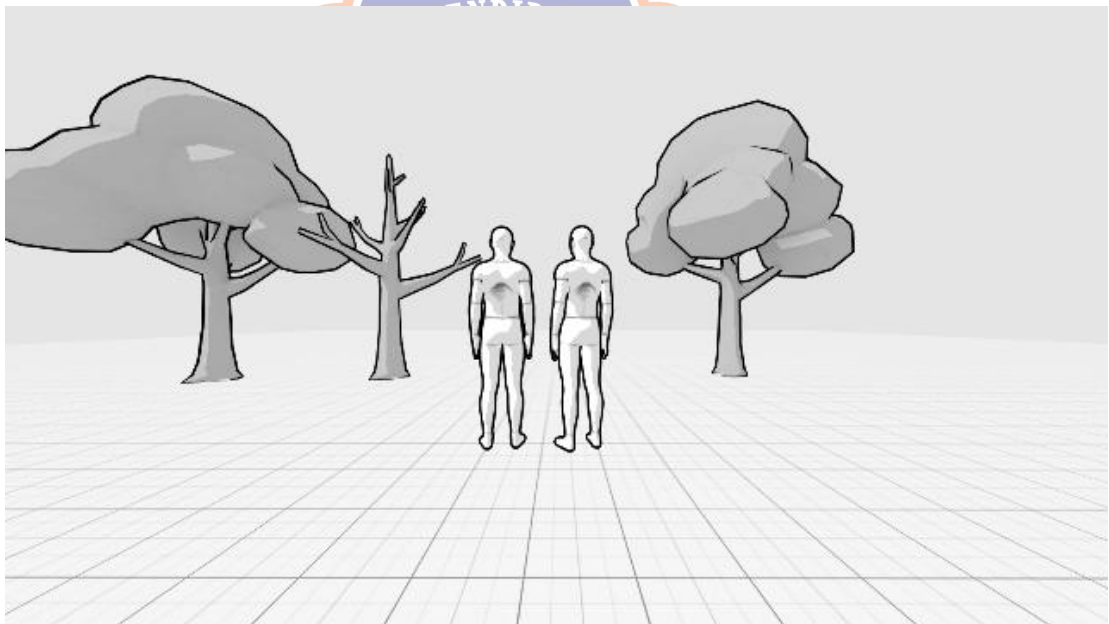
Lampiran 6. 3 Storyboard Scene 3



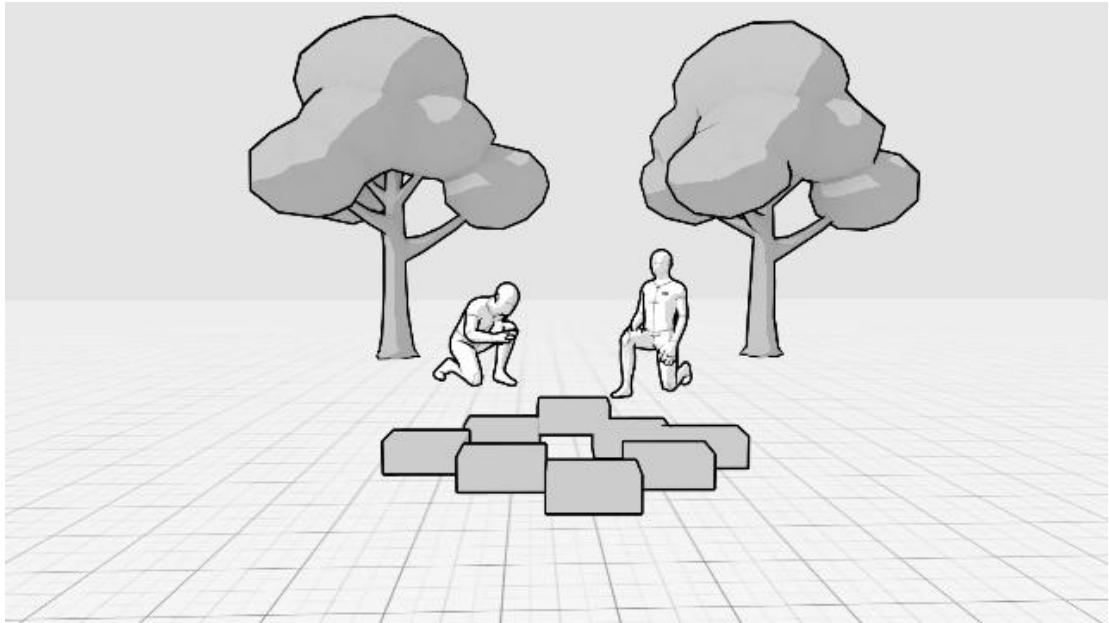
Lampiran 6. 4 Storyboard Scene 4



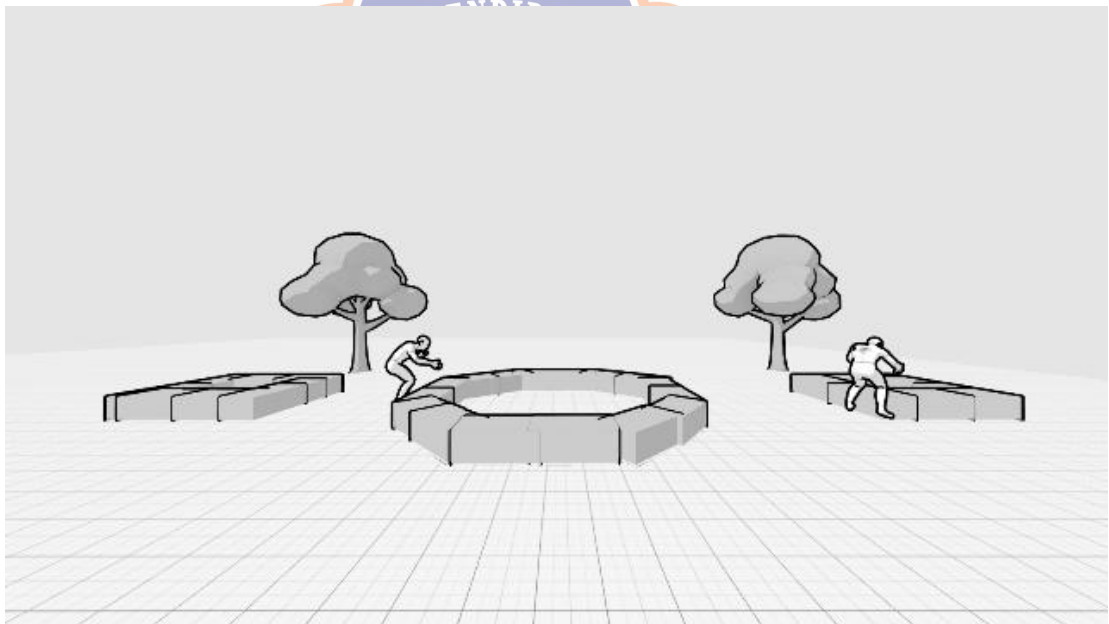
Lampiran 6. 5 Storyboard Scene 5



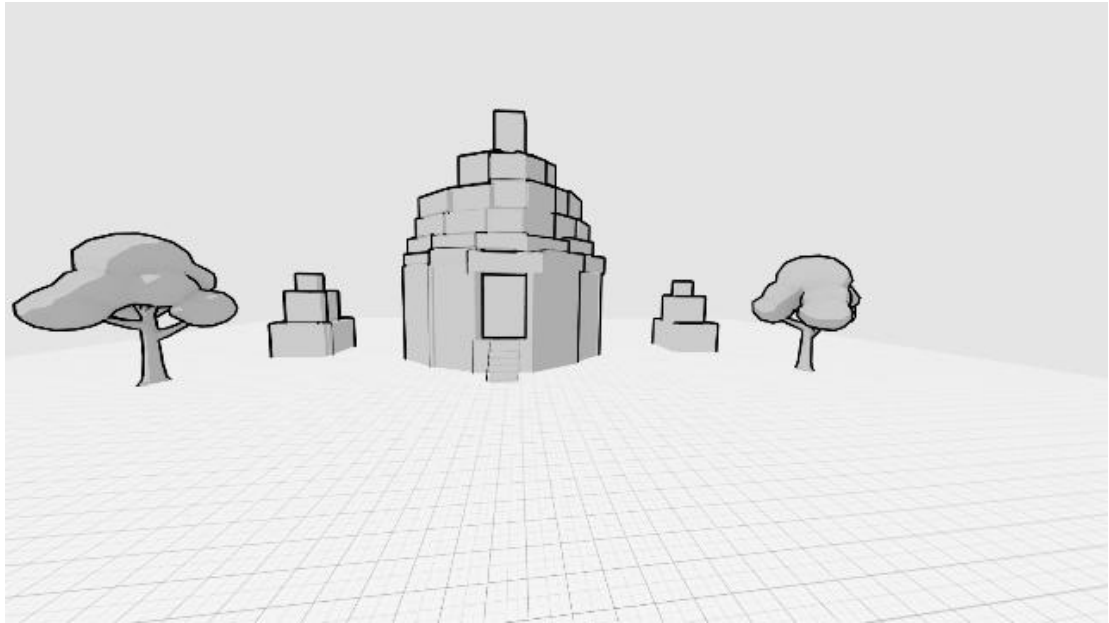
Lampiran 6. 6 Storyboard Scene 6



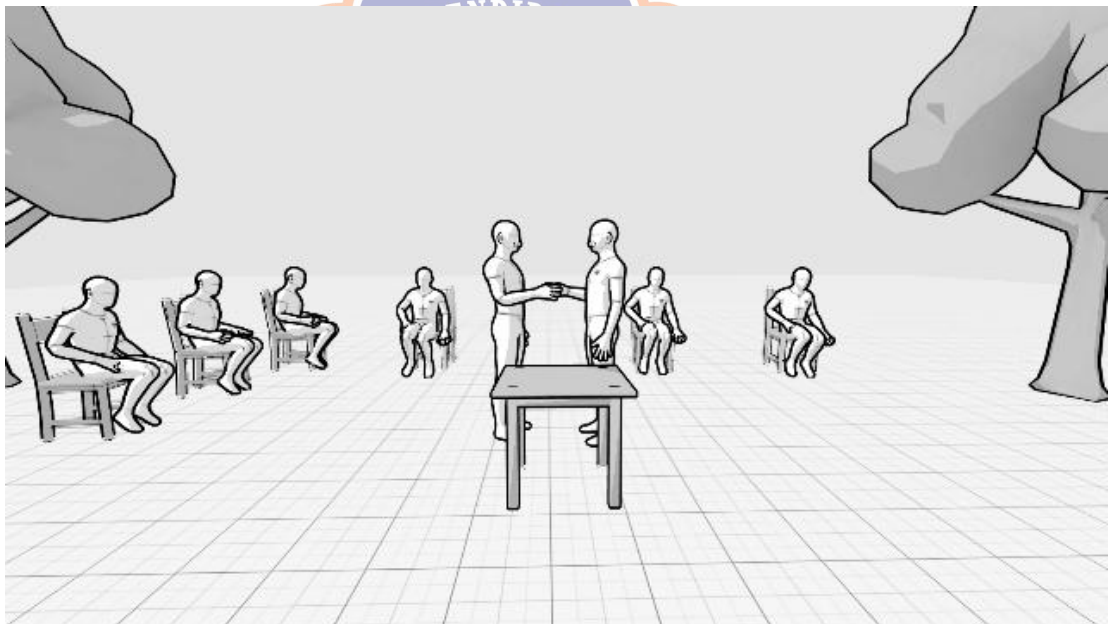
Lampiran 6. 7 Storyboard Scene 7



Lampiran 6. 8 Storyboard Scene 8



Lampiran 6. 9 Storyboard Scene 9



Lampiran 6. 10 Storyboard Scene 10

Lampiran 7 Angket Pengujian Black Box

**ANGKET PENGUJIAN BLACK BOX TEHADAP
MEDIA EDUKASI SEJARAH CANDI BUDDHA KALIBUKBUK
BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN MARKER KOMIK**

Nama :

Jenis Smartphone :

Sistem Operasi :

RAM :

Processor :

Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian Anda

No	Pertanyaan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Saat media dibuka akan muncul tampilan splash screen dengan baik		
2.	Setelah splash screen akan muncul tampilan menu utama beserta dengan tombol-tombol navigasi		
3.	Ketika menekan tombol panduan maka akan tampil halaman panduan. Seperti: fungsi tombol, langkah scan, dan tips penggunaan AR		
4.	Ketika menekan tombol profil maka akan diarahkan ke halaman profil pengembang media edukasi		
5.	Ketika menekan tombol home maka akan diarahkan kembali ke menu utama		
6.	Tombol Mute dan Umute berfungsi dengan baik pada halaman menu utama		
7.	Media dapat mendeteksi marker dan menampilkan objek animasi 3D sesuai dengan skenario setiap marker		
8.	Audio dan narasi terdengar jelas serta sinkron dengan objek yang ditampilkan ketika menekan tombol mulai		

No	Pertanyaan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
9.	Audio akan berhenti jika menekan tombol berhenti		
10.	Media tertutup dengan benar ketika menekan tombol keluar		

Singaraja.....



Lampiran 8 Hasil Angket Uji Blackbox

**ANGKET PENGUJIAN BLACK BOX TEHADAP
MEDIA EDUKASI SEJARAH CANDI BUDDHA KALIBUKBUK BERBASIS
AUGMENTED REALITY DENGAN MARKER KOMIK**

Nama : *Al Luh Putu Aria Fameliya*
 Jenis Smartphone : *Galaxy A16 5G*
 Sistem Operasi : *Android versi 16*
 RAM : *8 GB*

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian Anda

No	Pertanyaan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Saat media dibuka akan muncul tampilan splash screen dengan baik	✓	
2.	Setelah menekan tombol next pada splash screen akan muncul tampilan menu utama beserta dengan tombol-tombol navigasi	✓	
3.	Ketika menekan tombol petunjuk maka akan tampil halaman petunjuk yang berisikan petunjuk penggunaan aplikasi	✓	
4.	Ketika menekan tombol profil maka akan diarahkan ke dalam profil pengembang media edukasi	✓	
5.	Ketika menekan tombol home maka akan diarahkan kembali ke menu utama	✓	
6.	Tombol Mute dan Umute berfungsi dengan baik pada halaman menu utama	✓	
7.	Media dapat mendeteksi marker dan menampilkan objek animasi 3D sesuai dengan skenario setiap marker	✓	
8.	Audio dan narasi terdengar jelas serta sinkron dengan objek yang ditampilkan ketika menekan tombol mulai	✓	
9.	Audio akan berhenti jika menekan tombol berhenti	✓	

No	Pertanyaan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
10.	Aplikasi tertutup dengan benar ketika menekan tombol keluar	✓	

Singaraja...15 Mei 2026

Alif

(Ni Luh Putu Ariq Fameliya)

Lampiran 9 Instrumen Uji Ahli Isi

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI
MEDIA EDUKASI SEJARAH CANDI BUDDHA KALIBUKBUK
BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN MARKER KOMIK

Nama :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian Anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Keterangan skala

penilaian:

1. Sangat Tidak Baik
2. Tidak Baik
3. Baik
4. Sangat Baik

No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
a) Relevansi Informasi					
1	Narasi sejarah penemuan Candi Buddha Kalibukbuk dan nilai-nilai budaya yang terkandung disajikan secara faktual dan berdasarkan sumber yang kredibel				
2	Tokoh-tokoh sejarah yang ditampilkan sesuai dengan alur cerita dan berdasarkan fakta sejarah				
b) Kualitas Bahasa					
3	Penggunaan bahasa sudah sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar				
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dibaca dengan jelas				
c) Kualitas Visual					
5	Visualisasi mampu menggambarkan sejarah penemuan Candi Buddha Kalibukbuk dengan objek animasi 3D yang sesuai				
6	Kemampuan media dalam memberikan edukasi serta dapat meningkatkan pemahaman akan kesadaran melestarikan budaya lokal				

Saran:

Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, pilih salah satu opsi di bawah ini.

**ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA
EDUKASI SEJARAH CANDI BUDDHA KALIBUKBUK BERBASIS
AUGMENTED REALITY DENGAN MARKER KOMIK**

- () Layak uji coba media tanpa revisi
- () Layak uji coba media dengan revisi
- () Tidak Layak



Singaraja,.....

Ahli Isi,

Lampiran 10 Hasil Uji Ahli Isi

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI
MEDIA EDUKASI SEJARAH CANDI BUDDHA KALIBUKBUK BERBASIS
AUGMENTED REALITY DENGAN MARKER KOMIK

Nama : I Nyoman Witana
 Pekerjaan : Penjaga Situs Buddha Kalibukbuk
 Tanggal Pengujian : 24 April 2026
 Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian Anda.
 Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Keterangan skala penilaian:

1. Sangat Tidak Baik
2. Tidak Baik
3. Baik
4. Sangat Baik

4. Sangat Baik		Skor			
No	Indikator Penilaian	1	2	3	4
a) Relevansi Informasi					
1	Narasi sejarah penemuan Candi Buddha Kalibukbuk dan nilai-nilai budaya yang terkandung disajikan secara faktual dan berdasarkan sumber yang kredibel				✓
2	Tokoh-tokoh sejarah yang ditampilkan sesuai dengan alur cerita dan berdasarkan fakta sejarah			✓	
b) Kualitas Bahasa					
3	Penggunaan bahasa sudah sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar			✓	
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dibaca dengan jelas				✓
c) Kualitas Visual					
5	Visualisasi mampu menggambarkan sejarah penemuan Candi Buddha Kalibukbuk dengan objek animasi 3D yang sesuai			✓	
6	Kemampuan media dalam memberikan edukasi serta dapat meningkatkan pemahaman akan kesadaran melestarikan budaya lokal				✓

Saran:

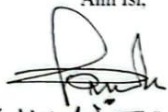
Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, pilih salah satu opsi di bawah ini.

**ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI SEJARAH
CANDI BUDDHA KALIBUKBUK BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN
MARKER KOMIK**

- (☒) Layak uji coba media tanpa revisi
(☐) Layak uji coba media dengan revisi
(☐) Tidak Layak

Singaraja,.....

Ahli Isi,


I Ny WICAKSA

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI
MEDIA EDUKASI SEJARAH CANDI BUDDHA KALIBUKBUK BERBASIS
AUGMENTED REALITY DENGAN MARKER KOMIK

Nama : I MD. TOGEH OKTA MATHERI, S.Gu

Pekerjaan : ASN

Tanggal Pengujian : 27 APRIL 2026

Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian Anda.
 Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Keterangan skala penilaian:

1. Sangat Tidak Baik
2. Tidak Baik
3. Baik
4. Sangat Baik

No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
a) Relevansi Informasi					
1	Narasi sejarah penemuan Candi Buddha Kalibukbuk dan nilai-nilai budaya yang terkandung disajikan secara faktual dan berdasarkan sumber yang kredibel				✓
2	Tokoh-tokoh sejarah yang ditampilkan sesuai dengan alur cerita dan berdasarkan fakta sejarah				✓
b) Kualitas Bahasa					
3	Penggunaan bahasa sudah sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar				✓
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dibaca dengan jelas				✓
c) Kualitas Visual					
5	Visualisasi mampu menggambarkan sejarah penemuan Candi Buddha Kalibukbuk dengan objek animasi 3D yang sesuai				✓
6	Kemampuan media dalam memberikan edukasi serta dapat meningkatkan pemahaman akan kesadaran melestarikan budaya lokal				✓

Saran:

Apa dapat memberikan informasi, pengetahuan dan dapat menjadi media untuk pelestarian, juga sebagai Candi Bina Buddha kalibukbuk kepada masyarakat luas.

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, pilih salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI SEJARAH CANDI BUDDHA KALIBUKBUK BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN MARKER KOMIK

- (☒) Layak uji coba media tanpa revisi
 (☐) Layak uji coba media dengan revisi
 (☐) Tidak Layak

Singaraja

27 April 2020

Ahli Isi,

(MD. Teguh Ota Mubri, S.Sn)

Lampiran 11 Instrumen Uji Ahli Media

ANGKET KUISIONER UJI AHLI MEDIA
MEDIA EDUKASI SEJARAH CANDI BUDDHA KALIBUKBUK
BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN MARKER KOMIK

Nama :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian Anda
 Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Keterangan
 skala

penilaian:

- 1) Sangat Tidak Baik
- 2) Tidak Baik
- 3) Baik
- 4) Sangat Baik

No	Fokus Penilaian	Butir Penilaian	Skor			
			1	2	3	4
A. Kesesuaian Visual						
1	Pewarnaan	Kombinasi warna latar yang digunakan sesuai dengan nuansa sejarah dan budaya lokal				
		Keseimbangan antara warna tulisan dan warna latar (background) sehingga tidak mengganggu fokus pengguna media				
		Visibilitas tombol navigasi dalam berbagai kondisi pencahayaan				
		Warna karakter 3D yang digunakan sesuai dengan nilai estetika dan historis media edukasi?				
2	Grafis	Desain latar belakang (background) sesuai dengan konteks sejarah dan tidak mengganggu fokus visual utama				
		Susunan elemen visual (judul, narasi, ikon) tidak mengganggu proses pelacakan AR				
		Pemilihan ukuran dan jenis huruf sudah tepat sehingga teks narasi terbaca dengan jelas				

		Representasi objek 3D seperti tokoh dan bangunan mudah dikenal dan tampak realistis secara visual				
B. Kesesuaian Audio						
3	Audio	Nuansa musik atau suara latar yang digunakan sesuai dengan konteks budaya dan sejarah				
		Suara narasi terdengar jelas dan sinkron dengan isi cerita serta tampilan animasi 3D				
C. Kesesuaian Operasional dan Teknis						
4	Operasionalitas	Kemudahan dalam mengakses dan menjalankan media edukasi				
		Kelancaran dalam proses penggunaan tanpa gangguan atau bug				
		Ketepatan fungsi tombol dan navigasi dalam media edukasi				
5	Keamanan	Media tidak dapat dimodifikasi oleh pengguna atau pihak lain tanpa izin				
6	Penanganan	Media bebas dari disfungsi teknis dan kesalahan sistem yang dapat menghentikan proses				

Saran:

Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, pilih salah satu opsi di bawah ini.

**ANGKET KUISIONER UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA
EDUKASI SEJARAH CANDI BUDDHA KALIBUKBUK BERBASIS
AUGMENTED REALITY DENGAN MARKER KOMIK**

- () Layak uji coba media tanpa revisi
- () Layak uji coba media dengan revisi
- () Tidak Layak

Singaraja,.....

Ahli Media,

Lampiran 12 Hasil Uji Ahli Media

ANGKET KUISIONER UJI AHLI MEDIA
MEDIA EDUKASI SEJARAH CANDI BUDDHA KALIBUKBUK BERBASIS
AUGMENTED REALITY DENGAN MARKER KOMIK

Nama : Dr. I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd

Pekerjaan : Dosen Pendidikan Teknik Informatika

Tanggal Pengujian : 29 April 2021

Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian Anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Keterangan skala penilaian:

- 1) Sangat Tidak Baik
- 2) Tidak Baik
- 3) Baik
- 4) Sangat Baik

4) Sangat Baik		Butir Penilaian	Skor			
No	Fokus Penilaian		1	2	3	4
A. Kesesuaian Visual						
1	Pewarnaan	Kombinasi warna latar yang digunakan sesuai dengan nuansa sejarah dan budaya lokal				✓
		Keseimbangan antara warna tulisan dan warna latar (background) sehingga tidak mengganggu fokus pengguna media				✓
		Visibilitas tombol navigasi dalam berbagai kondisi pencahayaan				✓
		Warna karakter 3D yang digunakan sesuai dengan nilai estetika dan historis media edukasi?		✓		
2	Grafis	Desain latar belakang (background) sesuai dengan konteks sejarah dan tidak mengganggu fokus visual utama				✓
		Susunan elemen visual (judul, narasi, ikon) tidak mengganggu proses pelacakan AR				✓
		Pemilihan ukuran dan jenis huruf sudah tepat sehingga teks narasi terbaca dengan jelas				✓
		Representasi objek 3D seperti tokoh dan bangunan mudah dikenal dan tampak realistis secara visual			✓	

B. Kesesuaian Audio					
3	Audio	Nuansa musik atau suara latar yang digunakan sesuai dengan konteks budaya dan sejarah			✓
		Suara narasi terdengar jelas dan sinkron dengan isi cerita serta tampilan animasi 3D	✓		
C. Kesesuaian Operasional dan Teknis					
4	Operasionalitas	Kemudahan dalam mengakses dan menjalankan media edukasi			✓
		Kelancaran dalam proses penggunaan tanpa gangguan atau bug			✓
		Ketepatan fungsi tombol dan navigasi dalam media edukasi			✓
5	Keamanan	Media tidak dapat dimodifikasi oleh pengguna atau pihak lain tanpa izin			✓
6	Penanganan	Media bebas dari disfungsi teknis dan kesalahan sistem yang dapat menghentikan proses			✓

Saran:

- (1) 3D Bgng. aut yg kbi dibil yg mngi maglata abgt hup & dng
 (2) Audio pmu disuati klti bgr dan bbg noise

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, pilih salah satu opsi di bawah ini.

**ANGKET KUISIONER UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI
 SEJARAH CANDI BUDDHA KALIBUKBUK BERBASIS AUGMENTED REALITY
 DENGAN MARKER KOMIK**

- () Layak uji coba media tanpa revisi
 (✓) Layak uji coba media dengan revisi
 () Tidak Layak

Singaraja, 29 April 2026

Ahli Media,

(Dr. I Nyoman Endhi Wiradika, M.Pd)

ANGKET KUISIONER UJI AHLI MEDIA
MEDIA EDUKASI SEJARAH CANDI BUDDHA KALIBUKBUK BERBASIS
AUGMENTED REALITY DENGAN MARKER KOMIK

Nama : Ketut Anika Pradyana
Pekerjaan : Dosen
Tanggal Pengujian : 5 Mei 2026
Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian Anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Keterangan skala penilaian:

- 1) Sangat Tidak Baik
- 2) Tidak Baik
- 3) Baik
- 4) Sangat Baik

No	Fokus Penilaian	Butir Penilaian	Skor			
			1	2	3	4
A. Kesesuaian Visual						
1	Pewarnaan	Kombinasi warna latar yang digunakan sesuai dengan nuansa sejarah dan budaya lokal				✓
		Keseimbangan antara warna tulisan dan warna latar (background) sehingga tidak mengganggu fokus pengguna media			✓	
		Visibilitas tombol navigasi dalam berbagai kondisi pencahayaan		✓		
		Warna karakter 3D yang digunakan sesuai dengan nilai estetika dan historis media edukasi?				✓
2	Grafis	Desain latar belakang (background) sesuai dengan konteks sejarah dan tidak mengganggu fokus visual utama				✓
		Susunan elemen visual (judul, narasi, ikon) tidak mengganggu proses pelacakan AR				✓
		Pemilihan ukuran dan jenis huruf sudah tepat sehingga teks narasi terbaca dengan jelas			✓	
		Representasi objek 3D seperti tokoh dan bangunan mudah dikenal dan tampak realistis secara visual				✓

B. Kesesuaian Audio					
3	Audio	Nuansa musik atau suara latar yang digunakan sesuai dengan konteks budaya dan sejarah			✓
		Suara narasi terdengar jelas dan sinkron dengan isi cerita serta tampilan animasi 3D			✓
C. Kesesuaian Operasional dan Teknis					
4	Operasionalitas	Kemudahan dalam mengakses dan menjalankan media edukasi			✓
		Kelancaran dalam proses penggunaan tanpa gangguan atau bug			✓
		Ketepatan fungsi tombol dan navigasi dalam media edukasi	✓		
5	Keamanan	Media tidak dapat dimodifikasi oleh pengguna atau pihak lain tanpa izin			✓
6	Penanganan	Media bebas dari disfungsi teknis dan kesalahan sistem yang dapat menghentikan proses			✓

Saran:

- Konsistensi size, bentuk shape cerita diperbaiki
- Tombol play dan pause diperbaiki, papikan margin
- Sampul akhir diperbaiki.

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, pilih salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI SEJARAH CANDI BUDDHA KALIBUKBUK BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN MARKER KOMIK

- () Layak uji coba media tanpa revisi
 (✓) Layak uji coba media dengan revisi
 () Tidak Layak

Singaraja, 5 Mei 2026

Ahli Media,

[Signature]
 Ikut Sudika Pradyana

Lampiran 13 Hasil Uji Ahli Media Tahap 2

ANGKET KUISIONER UJI AHLI MEDIA
MEDIA EDUKASI SEJARAH CANDI BUDDHA KALIBUKBUK BERBASIS
AUGMENTED REALITY DENGAN MARKER KOMIK

Nama : Dr. INYoman Indhi Wiradika, M.Pd
Pekerjaan : Dosen Pendidikan Teknik Informatika
Tanggal Pengujian : 5 Mei 2026
Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian Anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Keterangan skala penilaian:

- 1) Sangat Tidak Baik
- 2) Tidak Baik
- 3) Baik
- 4) Sangat Baik

No	Fokus Penilaian	Butir Penilaian	Skor			
			1	2	3	4
A. Kesesuaian Visual						
1	Pewarnaan	Kombinasi warna latar yang digunakan sesuai dengan nuansa sejarah dan budaya lokal				√
		Keseimbangan antara warna tulisan dan warna latar (background) sehingga tidak mengganggu fokus pengguna media				√
		Visibilitas tombol navigasi dalam berbagai kondisi pencahayaan				√
		Warna karakter 3D yang digunakan sesuai dengan nilai estetika dan historis media edukasi?				√
2	Grafis	Desain latar belakang (background) sesuai dengan konteks sejarah dan tidak mengganggu fokus visual utama				√
		Susunan elemen visual (judul, narasi, ikon) tidak mengganggu proses pelacakan AR				√
		Pemilihan ukuran dan jenis huruf sudah tepat sehingga teks narasi terbaca dengan jelas				√
		Representasi objek 3D seperti tokoh dan bangunan mudah dikenal dan tampak realistis secara visual				√

B. Kesesuaian Audio						
3	Audio	Nuansa musik atau suara latar yang digunakan sesuai dengan konteks budaya dan sejarah				✓
		Suara narasi terdengar jelas dan sinkron dengan isi cerita serta tampilan animasi 3D				✓
C. Kesesuaian Operasional dan Teknis						
4	Operasionalitas	Kemudahan dalam mengakses dan menjalankan media edukasi				✓
		Kelancaran dalam proses penggunaan tanpa gangguan atau bug				✓
		Ketepatan fungsi tombol dan navigasi dalam media edukasi				✓
5	Keamanan	Media tidak dapat dimodifikasi oleh pengguna atau pihak lain tanpa izin				✓
6	Penanganan	Media bebas dari disfungsi teknis dan kesalahan sistem yang dapat menghentikan proses				✓

Saran:

- Prompta Gr/Andusual
- Gambar 3D pada screen dan gambar

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, pilih salah satu opsi di bawah ini.

**ANGKET KUISIONER UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI
SEJARAH CANDI BUDDHA KALIBUKBUK BERBASIS AUGMENTED REALITY
DENGAN MARKER KOMIK**

- (✓) Layak uji coba media tanpa revisi
() Layak uji coba media dengan revisi
() Tidak Layak

Singaraja, 5 Mei 2026

Ahli Media,

(Dr. I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd)

ANGKET KUISIONER UJI AHLI MEDIA
MEDIA EDUKASI SEJARAH CANDI BUDDHA KALIBUKBUK BERBASIS
AUGMENTED REALITY DENGAN MARKER KOMIK

Nama : Ketut Andika Pradnyana

Pekerjaan : Dosen

Tanggal Pengujian : 7 Mei 2026

Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian Anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Keterangan skala penilaian:

- 1) Sangat Tidak Baik
- 2) Tidak Baik
- 3) Baik
- 4) Sangat Baik

No	Fokus Penilaian	Butir Penilaian	Skor			
			1	2	3	4
A. Kesesuaian Visual						
1	Pewarnaan	Kombinasi warna latar yang digunakan sesuai dengan nuansa sejarah dan budaya lokal				✓
		Keseimbangan antara warna tulisan dan warna latar (background) sehingga tidak mengganggu fokus pengguna media				✓
		Visibilitas tombol navigasi dalam berbagai kondisi pencahayaan				✓
		Warna karakter 3D yang digunakan sesuai dengan nilai estetika dan historis media edukasi?				✓
2	Grafis	Desain latar belakang (background) sesuai dengan konteks sejarah dan tidak mengganggu fokus visual utama				✓
		Susunan elemen visual (judul, narasi, ikon) tidak mengganggu proses pelacakan AR				✓
		Pemilihan ukuran dan jenis huruf sudah tepat sehingga teks narasi terbaca dengan jelas				✓
		Representasi objek 3D seperti tokoh dan bangunan mudah dikenal dan tampak realistis secara visual				✓

B. Kesesuaian Audio						
3	Audio	Nuansa musik atau suara latar yang digunakan sesuai dengan konteks budaya dan sejarah				✓
		Suara narasi terdengar jelas dan sinkron dengan isi cerita serta tampilan animasi 3D				✓
C. Kesesuaian Operasional dan Teknis						
4	Operasionalitas	Kemudahan dalam mengakses dan menjalankan media edukasi				✓
		Kelancaran dalam proses penggunaan tanpa gangguan atau bug				✓
		Ketepatan fungsi tombol dan navigasi dalam media edukasi				✓
5	Keamanan	Media tidak dapat dimodifikasi oleh pengguna atau pihak lain tanpa izin				✓
6	Penanganan	Media bebas dari disfungsi teknis dan kesalahan sistem yang dapat menghentikan proses				✓

Saran: Sudah layak digunakan.

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, pilih salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI SEJARAH CANDI BUDDHA KALIBUKBUK BERBASIS *AUGMENTED REALITY* DENGAN MARKER KOMIK

- (✓) Layak uji coba media tanpa revisi
 () Layak uji coba media dengan revisi
 () Tidak Layak

Singaraja, 7 Mei 2026

Ahli Media,

I Ketut Andita Pradnyana

Lampiran 14 Kuesioner Uji Respon Pengguna Menggunakan UEQ

USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA EDUKASI SEJARAH CANDI
BUDDHA KALIBUKBUK BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN
MARKER KOMIK

Nama :

Usia :

Pendidikan :

Jenis Kelamin :

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna. Metode ini dilakukan melalui penyebaran kuesioner untuk mendapatkan umpan balik terkait penggunaan suatu produk.

Dalam rangka menilai Media Edukasi Sejarah Candi Buddha Kalibukbuk Berbasis *Augmented Reality* dengan Marker Komik, mohon kesediaan Anda untuk mengisi kuesioner berikut. Kuesioner ini terdiri atas 26 butir pertanyaan dengan skala penilaian dari 1 hingga 7, di mana angka 1 tidak selalu mencerminkan makna negatif dan angka 7 tidak selalu menggambarkan makna positif.

Contoh:

atraktif	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	tidak atraktif
----------	-----------------------	----------------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	----------------

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

1	Apa yang Anda rasakan saat menggunakan media edukasi dengan marker komik?								
	Menyusahkan	1	2	3	4	5	6	7	Menyenangkan
		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
2	Sejauh mana informasi dalam media ini mudah dipahami?								
		1	2	3	4	5	6	7	Dapat dipahami

	Berdaya cipta (jarang ditemui)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Konvensional (sering ditemui)
11	Apakah isi cerita dan media interaktivitas ini mendukung pemahaman nilai-nilai budaya dan sejarah?								
	Tidak Mendukung	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Mendukung
12	Bagaimana kualitas keseluruhan dari media edukasi AR ini?								
	Baik	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Buruk
13	Apakah penggunaan media edukasi AR ini rumit atau mudah digunakan?								
	Rumit	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Sederhana
14	Apakah media edukasi AR ini menyenangkan untuk digunakan?								
	Tidak disukai	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Menggembirakan
15	Apakah media ini terasa biasa saja atau memiliki keunikan tersendiri?								
	Lazim	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Terdepan
16	Apakah Anda merasa nyaman saat menggunakan media edukasi AR ini?								
	Tidak Nyaman	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Nyaman
17	Apakah media edukasi AR ini aman digunakan di perangkat Anda?								
	Aman	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak aman
18	Apakah media ini memotivasi Anda untuk mempelajari sejarah lebih lanjut?								
	Memotivasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak memotivasi
	Apakah media ini sesuai dengan ekspektasi awal Anda terhadap media pembelajaran sejarah berbasis AR?								

Lampiran 15 Hasil Google Form 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	7	2	2	1	7	6	7	2	1	7	1	7	7	6	6	1	1	1	7	2	7	1	2	2	7
7	6	1	1	1	7	7	6	1	1	7	1	6	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	7	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	6	1	1	1	6	7	6	1	1	7	2	6	7	7	7	1	2	1	7	1	6	2	1	1	7
7	7	1	2	1	6	7	6	2	2	6	2	6	6	2	6	2	1	1	7	2	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	2	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	5	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	3	7	1	6	7	6	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
6	5	2	2	3	6	6	5	3	3	5	1	6	5	7	7	1	3	3	6	1	7	2	2	1	7
7	7	6	2	1	7	7	7	2	3	7	1	4	6	7	6	2	3	2	6	3	7	2	1	2	6
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
6	6	2	2	1	6	7	6	2	3	6	2	6	6	6	7	1	1	2	6	2	6	2	2	2	6
7	7	1	1	1	7	7	7	1	2	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	6	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	5	1	2	7	1	6	7	7	7	3	1	1	6	1	7	2	1	1	7
6	5	1	2	2	7	6	5	1	3	7	2	7	7	6	7	1	3	2	6	3	4	2	1	1	5
6	7	1	1	1	7	7	6	2	2	7	1	6	7	6	7	1	1	1	7	2	7	2	2	1	7
6	6	2	2	1	7	5	4	2	4	7	2	7	6	5	6	5	2	3	6	2	6	2	2	1	5
6	7	2	1	2	6	6	6	2	2	6	2	6	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
5	5	3	2	2	6	5	6	3	3	2	2	5	6	5	7	1	2	3	5	2	5	2	1	2	6
7	7	1	1	1	7	7	7	3	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	2	1	1	7	6	6	2	2	7	2	7	6	6	7	1	3	1	7	2	6	1	2	1	5
7	7	1	1	2	5	6	6	1	2	7	2	7	7	6	6	1	2	2	7	2	7	1	1	1	7
6	6	2	1	1	6	6	7	2	2	7	1	7	6	4	7	1	3	2	4	1	6	1	2	1	7
6	7	2	1	1	6	6	6	2	2	7	2	7	6	6	7	1	1	2	7	1	7	2	2	1	6
6	7	2	1	2	6	5	6	4	3	6	3	6	6	5	5	2	2	2	7	1	7	2	3	1	2



Lampiran 16 Hasil Konversi Data Respon Pengguna

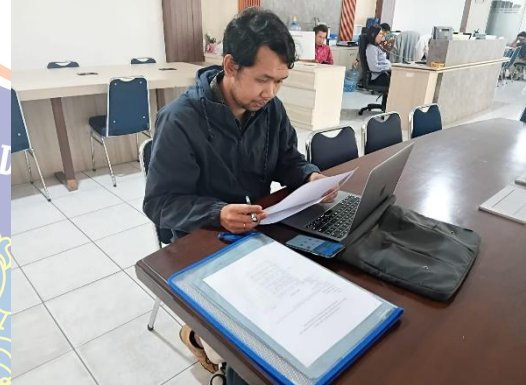
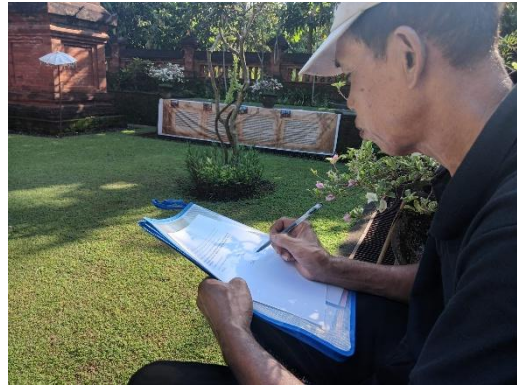
Items																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3
3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	-3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3
3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	-2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	3	2	1	3	3	3	1	1	2	3	3	2	2	3	3
3	3	-2	2	3	3	3	3	2	1	3	3	0	2	3	2	2	1	2	2	1	3	2	3	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	2	3	3	3	1	3	3	2	3	3	2	3	3	3
2	1	3	2	2	3	2	1	3	1	3	2	3	3	2	3	3	1	2	2	1	0	2	3	3	1
2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3
2	2	2	2	3	3	1	0	2	0	3	2	3	2	1	2	-1	2	1	2	2	2	2	2	3	1
2	3	2	3	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	2	2	2	1	2	1	1	-2	2	1	2	1	3	3	2	1	1	2	1	2	3	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	1	3	3	2	2	3	2	3	1
3	3	3	3	2	1	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3
2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	0	3	3	1	2	0	3	2	3	2	3	3
2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2
2	3	2	3	2	2	1	2	0	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	3	3	3	2	1	3	-2



Lampiran 17 Dokumentasi Observasi Awal



Lampiran 18 Dokumentasi uji ahli isi dan media



Lampiran 19 Dokumentasi Uji Respon Pengguna







Lampiran 20 Dokumentasi Distribusi Media Edukasi Ke Pengelola Candi

