



Lampiran 1 Angket Uji Ahli isi

UJI AHLI ISI

**PENGEMBANGAN MEDIA INFORMASI PENGARUH KOLONIAL BELANDA
TERHADAP SEJARAH KERAJAAN KARANGASEM BERBASIS *AUGMENTED*
REALITY BAGI PENGUNJUNG TAMAN SOEKASADA UJUNG**

Nama :

Jabatan / Instansi :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk:

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

Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

No	Indikator Penilaian	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak sesuai
A. Keterampilan Informasi			
1	Narasi sejarah yang disajikan sesuai dengan fakta sejarah Kerajaan Karangasem		

2	Penjelasan mengenai interaksi kolonial Belanda dengan masyarakat Karangasem disajikan sesuai dengan konteks sejarah lokal		
3	Informasi sejarah yang disajikan telah menggambarkan pengaruh kolonial Belanda terhadap Kerajaan Karangasem		
B. Kesesuaian Ilustrasi Sejarah			
4	Informasi sejarah yang disajikan telah menggambarkan pengaruh kolonial Belanda terhadap Kerajaan Karangasem		
5	Visualisasi yang digunakan mampu mendukung penyampaian informasi sejarah dalam aplikasi		
C. Kesesuaian Narasi			
6	Narasi teks sejarah yang disajikan sesuai dengan		

	sumber sejarah yang digunakan		
7	Narasi audio yang disajikan sesuai dengan teks sejarah dan tema visual aplikasi		
D. Kesesuain Sumber Sejarah			
8	Alur cerita dalam aplikasi RUWATARA sesuai dengan urutan peristiwa sejarah yang terjadi		
9	Penyampaian cerita sejarah dalam aplikasi mudah dipahami oleh pengguna		
10	Materi sejarah yang disajikan relevan dengan tujuan aplikasi sebagai media informasi bagi pengunjung Taman Soekasada Ujung		

Kesimpulan:

Media Informasi dalam bentuk media *Augmented Reality**

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/Kritik:



(.....)

Lampiran 2 Hasil Uji Ahli Isi 1

UJI AHLI ISI

**PENGEMBANGAN MEDIA INFORMASI PENGARUH KOLONIAL BELANDA TERHADAP
SEJARAH KERAJAAN KARANGASEM BERBASIS *AUGMENTED REALITY* BAGI
PENGUNJUNG TAMAN SOEKASADA UJUNG**

Nama : *A.A. Lgs Partem wijaya*

Jabatan / Instansi : *Pengelolaan Pura Agung Karangasem*

Tanggal Pengujian : *8 Maret 2026*

Petunjuk:

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

Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

No	Indikator Penilaian	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak sesuai
A. Keterampilan Informasi			
1	Narasi sejarah yang disajikan sesuai dengan fakta sejarah Kerajaan Karangasem	✓	
2	Penjelasan mengenai interaksi kolonial Belanda dengan masyarakat Karangasem disajikan sesuai dengan konteks sejarah lokal	✓	
3	Informasi sejarah yang disajikan telah menggambarkan pengaruh kolonial Belanda terhadap Kerajaan Karangasem	✓	

B. Kesesuaian Ilustrasi Sejarah		
4	Informasi sejarah yang disajikan telah menggambarkan pengaruh kolonial Belanda terhadap Kerajaan Karangasem	✓
5	Visualisasi yang digunakan mampu mendukung penyampaian informasi sejarah dalam aplikasi	✓
C. Kesesuaian Narasi		
6	Narasi teks sejarah yang disajikan sesuai dengan sumber sejarah yang digunakan	✓
7	Narasi audio yang disajikan sesuai dengan teks sejarah dan tema visual aplikasi	✓
D. Kesesuaian Sumber Sejarah		
8	Alur cerita dalam aplikasi RU WATARA sesuai dengan urutan peristiwa sejarah yang terjadi	✓
9	Penyampaian cerita sejarah dalam aplikasi mudah dipahami oleh pengguna	✓
10	Materi sejarah yang disajikan relevan dengan tujuan aplikasi sebagai media informasi bagi	✓

	pengunjung Taman Socanada Ujung		
--	------------------------------------	--	--

Kesimpulan:

Media Informasi dalam bentuk media *Augmented Reality**

- 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/Kritik:

.....

.....

.....

.....

Karangasem,

Responden



[Signature]
A.A. Ika S. Partha Wijaya
(Pengelola Puri Agung Karangasem)

Lampiran 3 Hasil Uji Ahli Isi 2

UJI AHLI ISI

**PENGEMBANGAN MEDIA INFORMASI PENGARUH KOLONIAL BELANDA TERHADAP
SEJARAH KERAJAAN KARANGASEM BERBASIS *AUGMENTED REALITY* BAGI
PENGUNJUNG TAMAN SOEKASADA UJUNG**

Nama : I Md Minda Diana .

Jabatan / Instansi : Taman Soekasada Ujung.

Tanggal Pengujian : 8 Maret 2026.

Petunjuk:

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

Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

No	Indikator Penilaian	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak sesuai
A. Keterampilan Informasi			
1	Narasi sejarah yang disajikan sesuai dengan fakta sejarah Kerajaan Karangasem	✓	
2	Penjelasan mengenai interaksi kolonial Belanda dengan masyarakat Karangasem disajikan sesuai dengan konteks sejarah lokal	✓	
3	Informasi sejarah yang disajikan telah menggambarkan pengaruh kolonial Belanda terhadap Kerajaan Karangasem	✓	

B. Kesesuaian Ilustrasi Sejarah		
4	Informasi sejarah yang disajikan telah menggambarkan pengaruh kolonial Belanda terhadap Kerajaan Karangasem	✓
5	Visualisasi yang digunakan mampu mendukung penyampaian informasi sejarah dalam aplikasi	✓
C. Kesesuaian Narasi		
6	Narasi teks sejarah yang disajikan sesuai dengan sumber sejarah yang digunakan	✓
7	Narasi audio yang disajikan sesuai dengan teks sejarah dan tema visual aplikasi	✓
D. Kesesuaian Sumber Sejarah		
8	Alur cerita dalam aplikasi RUWATARA sesuai dengan urutan peristiwa sejarah yang terjadi	✓
9	Penyampaian cerita sejarah dalam aplikasi mudah dipahami oleh pengguna	✓
10	Materi sejarah yang disajikan relevan dengan tujuan aplikasi sebagai media informasi bagi	✓

	pengunjung Taman Soekasada Ujung		
--	-------------------------------------	--	--

Kesimpulan:

Media Informasi dalam bentuk media *Augmented Reality**

- 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/Kritik:

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

Karangasem,

Responden

.....
(..... diana :)

Lampiran 4 Dokumentasi Uji Ahli Isi



Lampiran 5 Angket Uji Ahli Media

UJI AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN MEDIA INFORMASI PENGARUH KOLONIAL BELANDA
TERHADAP SEJARAH KERAJAAN KARANGASEM BERBASIS *AUGMENTED*
REALITY BAGI PENGUNJUNG TAMAN SOEKASADA UJUNG**

validator :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk:

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

Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Keterampilan Visual			
1	Tampilan antarmuka aplikasi menarik secara visual dan sesuai dengan tema sejarah yang diangkat.		

2	Penggunaan warna, jenis huruf (font), dan ikon konsisten pada seluruh halaman aplikasi.		
B. Kemudahan Akses			
3	Navigasi aplikasi mudah dipahami dan memudahkan pengguna dalam mengakses setiap fitur.		
4	Setiap tombol dan menu pada aplikasi berfungsi dengan baik sesuai dengan perannya.		
C. Interaktifitas AR			
5	Fitur <i>Augmented Reality</i> (AR) merespons dengan baik terhadap marker yang digunakan.		
6	Objek AR muncul dengan jelas dan stabil saat digunakan oleh pengguna.		
D. Kesesuaian Teknis			
7	Media pendukung seperti audio dan visual ditampilkan dengan baik tanpa mengalami gangguan atau error.		

8	Aplikasi berjalan lancar tanpa lag atau crash pada perangkat mobile Android.		
---	--	--	--

Kesimpulan:

Media Informasi dalam bentuk media *Augmented Reality**

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/Kritik:

.....

.....

.....

.....

Singaraja,

Responden

(.....)

Lampiran 6 Hasil Uji Ahli Media 1

UJI AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN MEDIA INFORMASI PENGARUH KOLONIAL BELANDA TERHADAP
SEJARAH KERAJAAN KARANGASEM BERBASIS *AUGMENTED REALITY* BAGI
PENGUNJUNG TAMAN SOEKASADA UJUNG**

validator : Dr. I Gede Partha Sindu., S.Pd., M.Pd

Tanggal Pengujian : 16 Maret 2026

Petunjuk:

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

Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Keterampilan Visual			
1	Tampilan antarmuka aplikasi menarik secara visual dan sesuai dengan tema sejarah yang diangkat.	✓	
2	Penggunaan warna, jenis huruf (font), dan ikon konsisten pada seluruh halaman aplikasi.	✓	
B. Kemudahan Akses			
3	Navigasi aplikasi mudah dipahami dan memudahkan pengguna dalam mengakses setiap fitur.	✓	
4	Setiap tombol dan menu pada aplikasi berfungsi dengan baik sesuai dengan perannya.	✓	
C. Interaktifitas AR			
5	Fitur Augmented Reality (AR) merespons dengan baik terhadap marker yang digunakan.	✓	
6	Objek AR muncul dengan jelas dan stabil saat digunakan oleh pengguna.	✓	

D. Kesesuaian Teknis			
7	Media pendukung seperti audio dan visual ditampilkan dengan baik tanpa mengalami gangguan atau error.	✓	
8	Aplikasi berjalan lancar tanpa lag atau crash pada perangkat mobile Android.	✓	

Kesimpulan:

Media Informasi dalam bentuk media *Augmented Reality**

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

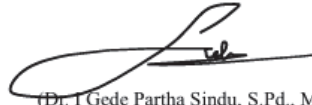
*(Mohon memberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran/Kritik:

Revisi sudah diperbaiki sesuai saran

Singaraja, 16 Maret 2026

Responden



(Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd)

Lampiran 7 Hasil Uji Ahli Media 2

UJI AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN MEDIA INFORMASI PENGARUH KOLONIAL BELANDA TERHADAP
SEJARAH KERAJAAN KARANGASEM BERBASIS *AUGMENTED REALITY* BAGI
PENGUNJUNG TAMAN SOEKASADA UJUNG**

validator : *Dr. Nyoman Sugihartini, S.pd., M.pd*

Tanggal Pengujian : *12 Maret 2026*

Petunjuk:

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

Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Keterampilan Visual			
1	Tampilan antarmuka aplikasi menarik secara visual dan sesuai dengan tema sejarah yang diangkat.	✓	
2	Penggunaan warna, jenis huruf (font), dan ikon konsisten pada seluruh halaman aplikasi.	✓	
B. Kemudahan Akses			
3	Navigasi aplikasi mudah dipahami dan memudahkan pengguna dalam mengakses setiap fitur.	✓	
4	Setiap tombol dan menu pada aplikasi berfungsi dengan baik sesuai dengan perannya.	✓	
C. Interaktifitas AR			
5	Fitur Augmented Reality (AR) merespons dengan baik terhadap marker yang digunakan.	✓	
6	Objek AR muncul dengan jelas dan stabil saat digunakan oleh pengguna.	✓	

D. Kesesuaian Teknis			
7	Media pendukung seperti audio dan visual ditampilkan dengan baik tanpa mengalami gangguan atau error.	✓	
8	Aplikasi berjalan lancar tanpa lag atau crash pada perangkat mobile Android.	✓	

Kesimpulan:

Media Informasi dalam bentuk media *Augmented Reality**

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/Kritik:

- Dapat ditambahkan pd panduan agar marker tdk terlewat pd saat dijalankan.
- Bisa diperbaiki terkait audio untuk bisa diulang.

Singaraja, 13 Maret 2026
Responden

[Signature]
(Dr. Nyoman Sugiharti, Spd, Mpd)

Lampiran 8 Dokumentasi Uji Ahli Media





Lampiran 9 Angket Uji Pengguna

UJI RESPON PENGGUNA

KOLONIAL BELANDA TERHADAP MASA KEJAYAAN KERAJAAN

KARANGASEM

Nama :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk ;

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk dimaksud, silakan mengisi kuisioner berikut ini. Kuisioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada di antara atribut merepresentasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi Anda. Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah atau benar!

(To assess or evaluate the product, please complete the following questionnaire.

The questionnaire consists of pairs of meaningfully contrasting attributes that can represent the product. The circles between the attributes represent gradations

between the opposing attributes. You can express your agreement with the attributes by selecting the circle that is closer to your impression. Your opinion is very important. Please note: there are no wrong or right answers!)

Contoh Pengisian (Example of filling):

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

Form Penilaian respon Pengguna

1	Sejauh mana penggunaan aplikasi <i>RUWATARA</i> terasa menyenangkan bagi Anda? (How enjoyable is it to use the <i>RUWATARA</i> application?)								
	Menyusahkan (Annoying)	1	2	3	4	5	6	7	Menyenangkan (Enjoyable)
		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
2	Apakah informasi dan alur cerita dalam aplikasi <i>RUWATARA</i> mudah dipahami? (Is the information and storyline in <i>RUWATARA</i> easy to understand?)								
	Tidak dapat dipahami (Not Understandable)	1	2	3	4	5	6	7	Dapat dipahami (Understandable)
		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
3	Bagaimana Anda menilai desain visual dan tampilan aplikasi <i>RUWATARA</i> ? (How would you rate the visual design and appearance of <i>RUWATARA</i> ?)								
	Kreatif (Creative)	1	2	3	4	5	6	7	Monoton (Dull)
		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
4	Seberapa mudah Anda mempelajari cara menggunakan fitur-fitur dalam <i>RUWATARA</i> ? (How easy is it to learn to use the features in <i>RUWATARA</i> ?)								

	Mudah dipelajari (Easy to learn)	1	2	3	4	5	6	7	Sulit dipelajari (Difficult to learn)
		O	O	O	O	O	O	O	
5	Apakah informasi sejarah dalam RUWATARA menurut Anda bermanfaat? (Do you find the historical information in RUWATARA useful?)								
	Bermanfaat (Valuable)	1	2	3	4	5	6	7	Kurang Bermanfaat (Inferior)
		O	O	O	O	O	O	O	
6	Apakah interaksi di dalam aplikasi terasa menarik atau membosankan? (Does the interaction in the application feel engaging or boring?)								
	Membosankan (Boring)	1	2	3	4	5	6	7	Mengasyikkan (Exciting)
		O	O	O	O	O	O	O	
7	Apakah konten yang disajikan dalam RUWATARA menurut Anda menarik? (Do you find the content presented in RUWATARA interesting?)								
	Tidak menarik (Not Interesting)	1	2	3	4	5	6	7	Menarik (Interesting)
		O	O	O	O	O	O	O	
8	Seberapa bisa Anda memprediksi interaksi dan hasil saat menggunakan aplikasi ini? (How predictable are the interactions and outcomes while using the app?)								
	Tak dapat diprediksi (Unpredictable)	1	2	3	4	5	6	7	Dapat diprediksi (Predictable)
		O	O	O	O	O	O	O	
9	Seberapa cepat aplikasi merespons saat Anda mengakses fitur-fitur yang tersedia? (How fast does the application respond when accessing its features?)								
	Cepat (fast)	1	2	3	4	5	6	7	Lambat (slow)
		O	O	O	O	O	O	O	

10	Sejauh mana Anda merasa aplikasi <i>RUWATARA</i> menunjukkan kreativitas dalam menyampaikan sejarah? <i>(How creative do you think RUWATARA is in presenting historical content?)</i>							
	Berdaya cipta/Jarang ditemui (Inventive)	1 O	2 O	3 O	4 O	5 O	6 O	7 O
11	Apakah fitur-fitur dalam aplikasi mendukung pengalaman Anda atau justru menghalangi? <i>(Do the features in the app support or hinder your experience?)</i>							
	Menghalangi (Obstructive)	1 O	2 O	3 O	4 O	5 O	6 O	7 O
12	Bagaimana kualitas keseluruhan aplikasi menurut Anda: baik atau buruk? <i>(What is your overall impression of the application: good or bad?)</i>							
	Baik (Good)	1 O	2 O	3 O	4 O	5 O	6 O	7 O
13	Apakah aplikasi terasa rumit atau sederhana saat digunakan? <i>(Does the app feel complex or simple to use?)</i>							
	Rumit (Complicated)	1 O	2 O	3 O	4 O	5 O	6 O	7 O
14	Apakah Anda merasa senang atau tidak suka menggunakan aplikasi ini? <i>(Did you enjoy or dislike using this application?)</i>							
	Tidak disukai (Unlikeable)	1 O	2 O	3 O	4 O	5 O	6 O	7 O

15	Sejauh mana aplikasi ini terasa sebagai sesuatu yang baru dan unggul dibanding media sejarah lainnya? <i>(To what extent does this application feel modern and ahead compared to other historical media?)</i>								
	Lazim (Usual)	1	2	3	4	5	6	7	Terdepan (Leading Edge)
		O	O	O	O	O	O	O	
16	Apakah Anda merasa nyaman saat berinteraksi dengan aplikasi? <i>(Did you feel comfortable interacting with the app?)</i>								
	Tidak Nyaman (Unpleasant)	1	2	3	4	5	6	7	Nyaman (Pleasant)
		O	O	O	O	O	O	O	
17	Apakah Anda merasa aman dalam menggunakan RUWATARA (misalnya dari sisi navigasi dan privasi)? <i>(Do you feel secure using RUWATARA, in terms of navigation and privacy?)</i>								
	Aman (Secure)	1	2	3	4	5	6	7	Tidak Aman (Not Secure)
		O	O	O	O	O	O	O	
18	Apakah aplikasi ini membuat Anda semakin tertarik untuk belajar sejarah atau malah tidak memotivasi? <i>(Does this app motivate you to learn more about history or not?)</i>								
	Memotivasi (Motivating)	1	2	3	4	5	6	7	Tidak memotivasi (Demotivating)
		O	O	O	O	O	O	O	
19	Apakah RUWATARA sesuai dengan ekspektasi Anda terhadap aplikasi berbasis AR sejarah? <i>(Does RUWATARA meet your expectations of a historical AR application?)</i>								
		1	2	3	4	5	6	7	

	Memenuhi Ekspetasi (Meets Expectations)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak memenuhi ekspetasi (Does not meet expectations)
20	Bagaimana penilaian Anda terhadap efisiensi aplikasi saat digunakan? <i>(How would you rate the efficiency of the application when in use?)</i>								
	Tidak efisien (Inefficient)	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	5 ☐	6 ☐	7 ☐	Efisien (Efficient)
21	Apakah petunjuk dan navigasi dalam aplikasi dijelaskan dengan jelas? <i>(Are the instructions and navigation within the app clearly presented?)</i>								
	Jelas (Clear)	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	5 ☐	6 ☐	7 ☐	Membingungkan (Confusing)
22	Apakah aplikasi ini praktis digunakan dalam kegiatan sehari-hari, terutama edukasi? <i>(Is the app practical for daily use, especially in educational settings?)</i>								
	Tidak praktis (Impractical)	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	5 ☐	6 ☐	7 ☐	Praktis (Practical)
23	Apakah konten dan fitur-fitur disusun secara rapi atau terasa berantakan? <i>(Is the content and feature layout organized or cluttered?)</i>								
	Terorganisir (Organized)	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	5 ☐	6 ☐	7 ☐	Berantakan (Cluttered)
24	Apakah tampilan aplikasi terlihat atraktif atau biasa saja? <i>(Does the application look attractive or plain?)</i>								
	Atraktif (Attractive)	1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	5 ☐	6 ☐	7 ☐	Tidak Atraktif (Unattractive)

25	Apakah aplikasi terasa ramah bagi pengguna pemula maupun umum? (Is the app user-friendly for both beginners and general users?)								
	Ramah pengguna (Friendly)	1	2	3	4	5	6	7	Tidak ramah pengguna (Unfriendly)
		O	O	O	O	O	O	O	
26	Sejauh mana menurut Anda aplikasi ini menghadirkan pengalaman sejarah yang inovatif? (To what extent does this app provide an innovative historical experience?)								
	Konservatif (Conservative)	1	2	3	4	5	6	7	Inovatif (Innovative)
		O	O	O	O	O	O	O	

Lampiran 10 Angket Uji Respon Pengguna



Section 1 of 2

Uji Respon Pengguna terhadap Aplikasi "Pengembangan Media Informasi Pengaruh Kolonial Belanda terhadap Sejarah Kerajaan Karangasem Berbasis Augmented Reality bagi Pengunjung Taman Soekasada Ujung" (RUWATARA)

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan serta pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi **RUWATARA**, yaitu media informasi berbasis Augmented Reality (AR) yang menyajikan sejarah pengaruh kolonial Belanda terhadap Kerajaan Karangasem.

Penilaian dalam kuesioner ini menggunakan metode **User Experience Questionnaire (UEQ)** yang berfungsi untuk mengukur pengalaman pengguna secara menyeluruh, meliputi aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan aplikasi.

Responden diminta untuk memberikan penilaian berdasarkan pengalaman setelah menggunakan aplikasi **RUWATARA**. Tidak ada jawaban benar atau salah, jawaban didasarkan pada pengalaman dan persepsi pengguna.

Nama penguji/Name of examiner *

Short answer text

Umur/ Age (tulis Angka saja, contoh 20) *

Short answer text

pekerjaan/work *

Short answer text

Tanggal pengujian/Test date *

Month, day, year



[illegible]

13. Apakah aplikasi terasa rumit atau sederhana saat digunakan? *

(Does the app feel complex or simple to use?)

	1	2	3	4	5	6	7	
Rumit (Complicated)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Sederhana (Easy)

14. Apakah Anda merasa senang atau tidak suka menggunakan aplikasi ini? *

(Did you enjoy or dislike using this application?)

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak disukai (Unlikeable)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Menggembirakan (Pleasing)

15. Se jauh mana aplikasi ini terasa sebagai sesuatu yang baru dan unggul dibanding media sejarah lainnya? *

(To what extent does this application feel modern and ahead compared to other historical media?)

	1	2	3	4	5	6	7	
Lazim (Usual)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Terdepan (Leading Edge)

16. Apakah Anda merasa nyaman saat berinteraksi dengan aplikasi? *

(Did you feel comfortable interacting with the app?)

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Nyaman (Unpleasant)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Nyaman (Pleasant)

17. Apakah Anda merasa aman dalam menggunakan RUWATARA (misalnya dari sisi navigasi dan privasi)? *

(Do you feel secure using RUWATARA, in terms of navigation and privacy?)

	1	2	3	4	5	6	7	
Aman (Secure)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Nyaman (Pleasant)

18. Apakah aplikasi ini membuat Anda semakin tertarik untuk belajar sejarah atau malah tidak memotivasi? *

(Does this app motivate you to learn more about history or not?)

	1	2	3	4	5	6	7	
Memotivasi (Motivating)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak memotivasi (Demotivating)

(Does RUWATARA meet your expectations of a historical AR application?)

20. Bagaimana penilaian Anda terhadap efisiensi aplikasi saat digunakan? *

21. Apakah petunjuk dan navigasi dalam aplikasi dijelaskan dengan jelas? *

22. Apakah aplikasi ini praktis digunakan dalam kegiatan sehari-hari, terutama edukasi? *

23. Apakah konten dan fitur-fitur disusun secara rapi atau terasa berantakan? *

24. Apakah tampilan aplikasi terlihat atraktif atau biasa saja? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Atraktif (Attractive)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak Atraktif (Unattractive)

...

25. Apakah aplikasi terasa ramah bagi pengguna pemula maupun umum? *
(Is the app user-friendly for both beginners and general users?)

1 2 3 4 5 6 7

Ramah pengguna (Friendly) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Tidak ramah pengguna (Unfriendly)

26. Se jauh mana menurut Anda aplikasi ini menghadirkan pengalaman sejarah yang inovatif? *
(To what extent does this app provide an innovative historical experience?)

1 2 3 4 5 6 7

Konservatif (Conservative) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Inovatif (Innovative)

Lampiran 11 Data 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	27	28
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	6	2	2	1	7	5	5	2	4	7	1	6	7	5	6	1	1	2	6	2	7	2	2	1	7		
7	7	1	1	1	7	7	6	2	2	7	1	6	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7		
7	6	2	1	2	6	7	7	1	1	7	1	7	6	7	7	1	2	2	7	1	7	1	1	1	7		
6	6	2	1	1	7	7	6	1	1	7	2	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7		
7	6	2	1	1	7	7	7	1	1	6	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7		
7	7	1	1	1	7	7	7	1	2	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7		
7	7	1	1	1	6	7	7	1	1	7	1	7	7	7	6	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7		
7	7	1	1	2	6	7	7	1	1	6	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7		
7	7	1	1	1	6	6	6	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7		
6	6	1	2	1	6	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	2	7	1	1	1	7		

7	6	1	1	1	6	6	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
6	6	1	1	1	6	6	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	6	1	1	1	6	6	7	1	1	6	1	7	7	7	7	1	1	1	6	1	7	1	1	1	7
7	6	1	1	1	7	7	7	1	3	7	1	6	7	6	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	6	1	1	1	6	6	7	1	1	7	1	6	7	7	7	1	1	1	7	1	6	2	1	1	7
6	7	1	1	1	6	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	2	1	6	1	6	1	2	2	6
6	6	1	1	1	6	7	6	1	1	6	1	6	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
6	7	1	1	2	6	7	7	1	1	6	1	6	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
6	6	1	1	1	7	6	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
6	6	1	1	1	6	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	2	2	2	7	1	6	1	1	1	7
6	6	1	1	2	6	6	7	1	1	6	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	6	1	1	2	6	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	6	7	7	1	1	6	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	2	1	1	6	7	7	1	1	7	1	6	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
6	7	1	1	2	6	7	7	1	1	6	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
6	7	1	1	1	6	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
6	6	1	1	1	7	6	7	1	1	7	1	6	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	2	1	7
7	6	1	1	1	7	7	6	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	6	1	7	2	1	2	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	6	7	6	1	1	2	7	1	7	2	1	1	7
7	6	1	2	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	2	7	1	7	1	1	1	7
7	6	1	2	1	7	7	7	1	1	7	1	6	7	7	7	2	1	1	7	1	7	1	1	1	7
6	7	2	1	1	7	7	7	2	1	7	1	7	7	7	7	1	1	2	7	2	7	1	1	1	7
6	6	1	1	1	6	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
6	7	1	2	2	6	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	6	1	7	1	1	1	7
6	7	1	2	1	6	7	7	1	2	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	2	7
6	7	1	1	1	6	7	6	1	1	7	1	7	7	7	7	2	1	1	7	1	7	1	1	1	7

3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3
2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2
2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3
2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	2	3	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	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	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
2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3
3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3
2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3

19	04/08/2026 11:16	Ida bagus amanda putra	24
20	04/08/2026 11:19	I nyoman sukarai	56
21	04/08/2026 11:22	Dodik	42
22	04/08/2026 11:24	Artawan Sulandra	44
23	04/08/2026 11:26	Wily septiana	26
24	04/08/2026 11:32	Ni Kadek Ad Lia Prasiska	17
25	04/08/2026 11:32	Ni Kadek Julia Chyntia Riani	17
26	04/08/2026 11:33	Made seni wati	45
27	04/08/2026 11:36	Ketut saputra	41
28	04/08/2026 11:51	Wayan kariasa	36
29	04/08/2026 13:12	Komang suardika	48
30	4/20/2026 9:24:00	Erik van hal	61
31	4/20/2026 9:34:23	Gede nova	32
32	4/20/2026 9:49:30	Made mulya	55
33	4/20/2026 10:01:06	Nyoman sumardika	56
34	4/20/2026 10:22:50	Ketut suditia	32
35	4/20/2026 10:31:25	Made widana	49
36	4/20/2026 10:53:02	Kadek alit	47
37	4/20/2026 11:01:13	Gede adi saputra	24
38	4/20/2026 11:14:03	Candra	54
39	4/20/2026 11:25:24	Made sudi	45
40	4/20/2026 17:15:34	Made kembar suardika	49
41	4/20/2026 17:30:15	NI KETUT LAKSMI	20

Lampiran 14 Dokumentasi Uji Respon Pengguna

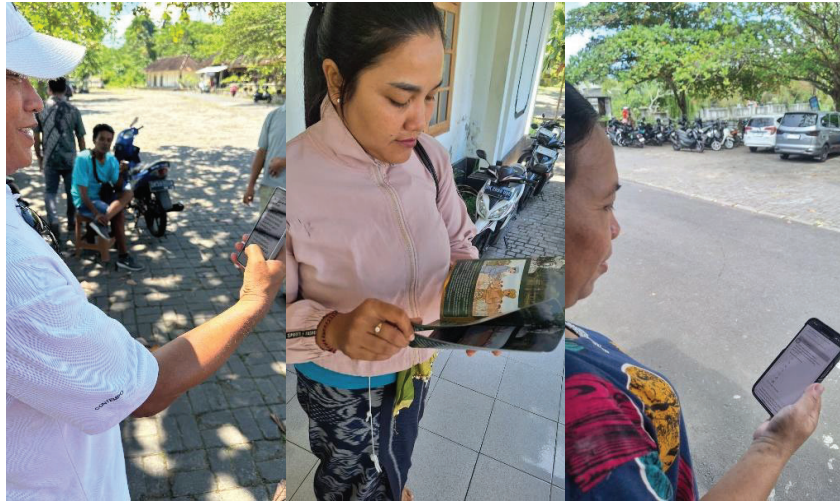




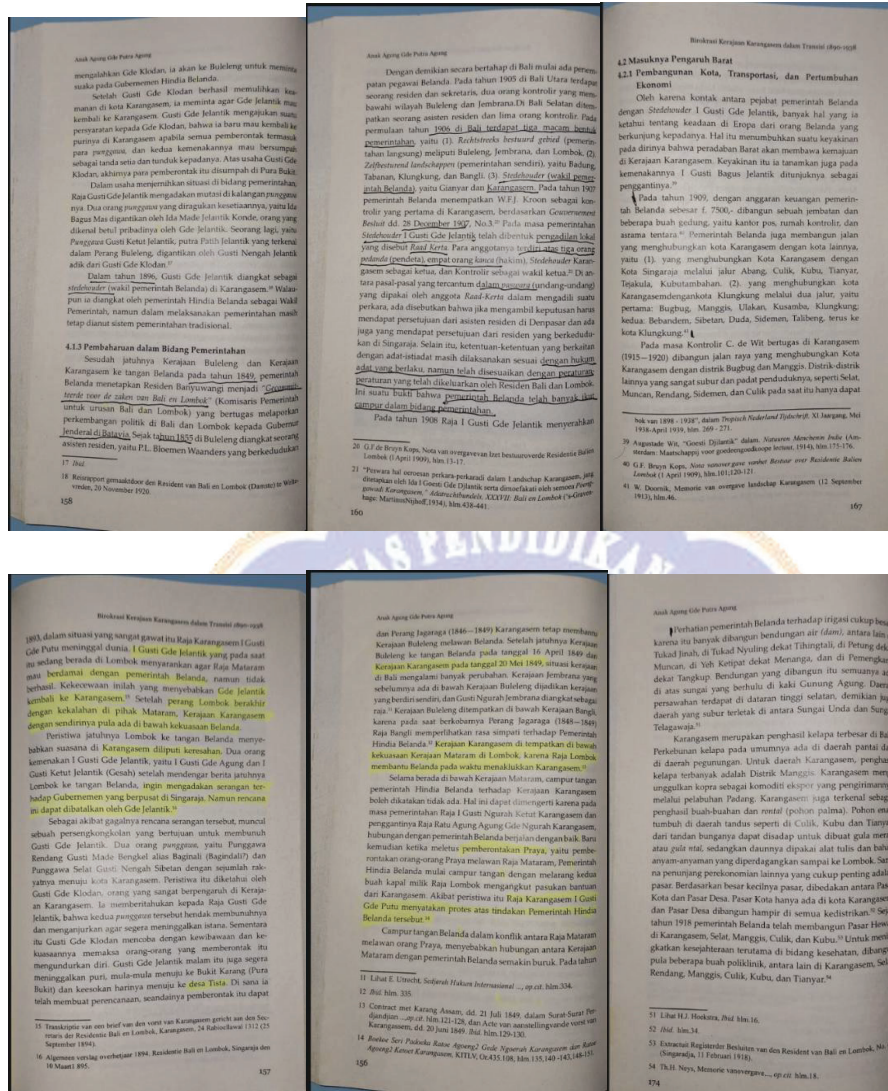


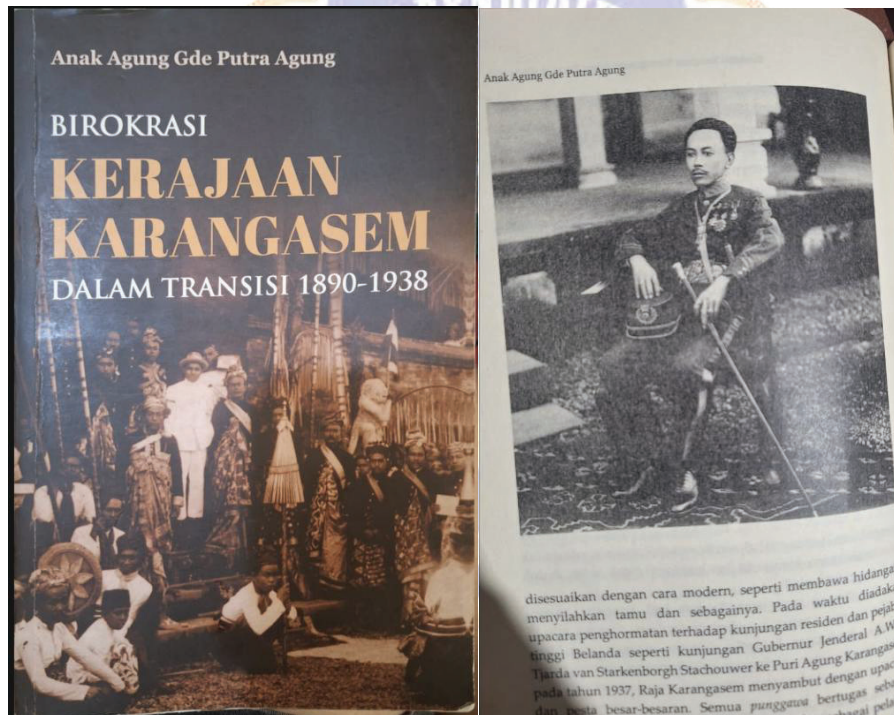
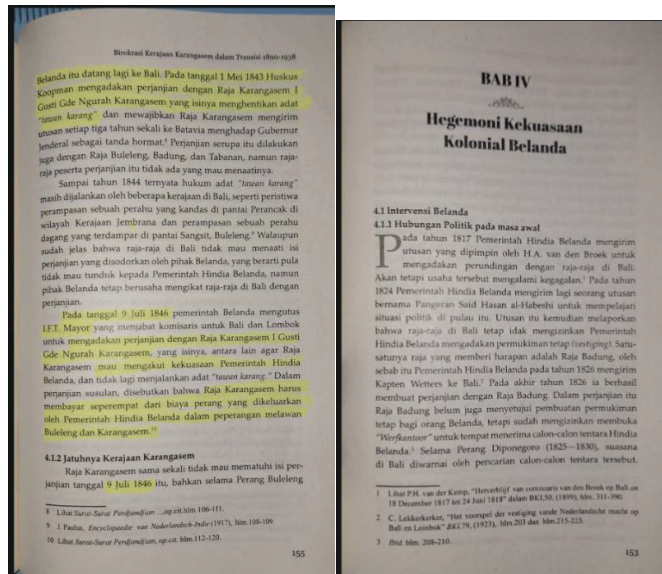






Lampiran 15 Dokumentasi Bukti Referensi Sejarah







1. ... dan para punggawa,





Birokrasi Kerajaan Karangasem dalam Transisi 1890-1938

di Singaraja di bawah residen Banyuwangi. Kemudian pada tahun 1882, berdasarkan *Ind. Stb.* no. 123 ditetapkan Singaraja sebagai ibu kota keresidenan Bali dan Lombok dan sebagai asisten residen yang pertama di Buleleng diangkat A.A. Hos.¹⁹



Foto 7.1 Gusti Bagus Jelantik
(Foto koleksi Puri Agung Karangasem)

19 W.F. van der Kaaden, "Geschiedenis van de Bestuursvoering over Bali en Lombok van 1898-1938" dalam *Tropisch Nederland Tijdschrift*, XI Jaargang, Mei 1938-April 1939, hlm.207; Cf. Utrecht, *Sesjarah Hukun Internasional ... op cit* hlm. 226.

