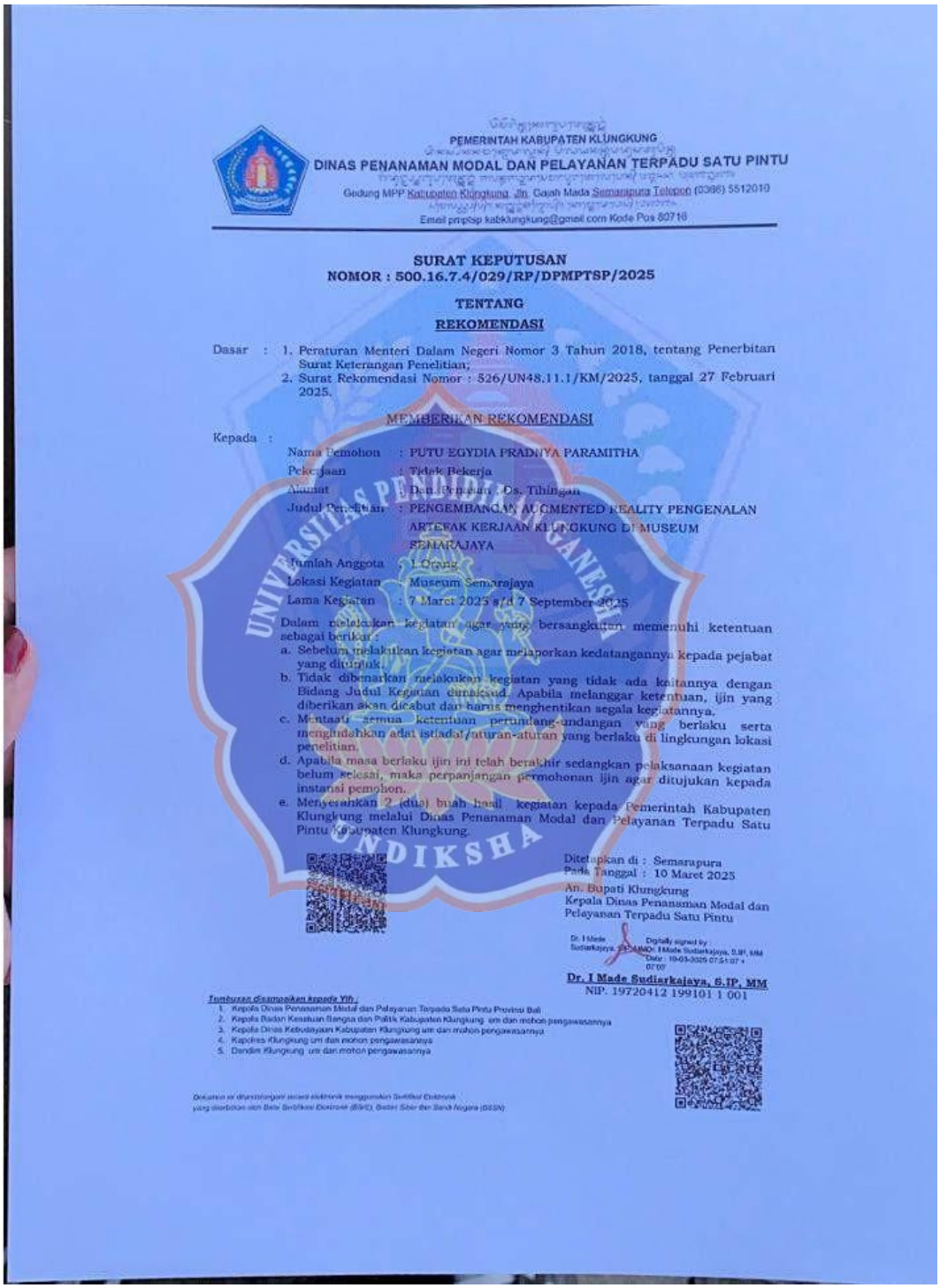
LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Rekomendasi Penelitian

SURAT REKOMENDASI KEGIATAN PENELITIAN KE MUSEUM SEMARAJAYA



PEMERINTAH KABUPATEN KLUNGKUNG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Gedung MPP Kabupaten Klungkung Jln. Gajah Mada Semarapura Telepon (0366) 5512010
Email pmptsp.kabklungkung@gmail.com Kode Pos 80716

SURAT KEPUTUSAN
NOMOR : 500.16.7.4/029/RP/DPMPTSP/2025

TENTANG
REKOMENDASI

Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018, tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
2. Surat Rekomendasi Nomor : 526/UN48.11.1/KM/2025, tanggal 27 Februari 2025.

MEMBERIKAN REKOMENDASI

Kepada :

Nama Pemohon	: PUTU EGYDIA PRADNYA PARAMITHA
Pekerjaan	: Tidak Bekerja
Alamat	: Dsn. Penaban , Ds. Tihingan
Judul Penelitian	: PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PENGENALAN ARTEFAK KERJAAN KLUNGKUNG DI MUSEUM SEMARAJAYA
Jumlah Anggota	: 1 Orang
Lokasi Kegiatan	: Museum Semarajaya
Lama Kegiatan	: 7 Maret 2025 s/d 7 September 2025

Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan memenuhi ketentuan sebagai berikut :
a. Sebelum melakukan kegiatan agar melaporkan kedatangannya kepada pejabat yang ditunjuk;
b. Tidak dibenarkan melakukan kegiatan yang tidak ada kaitannya dengan Bidang Judul Kegiatan dimaksud. Apabila melanggar ketentuan, ijin yang diberikan akan dicabut dan harus menghentikan segala kegiatannya.
c. Mentaati semua ketentuan perundang-undangan yang berlaku serta menghormati adat istiadat/aturan-aturan yang berlaku di lingkungan lokasi penelitian.
d. Apabila masa berlaku ijin ini telah berakhir sedangkan pelaksanaan kegiatan belum selesai, maka perpanjangan permohonan ijin agar ditujukan kepada instansi pemohon.
e. Menyerahkan 2 (dua) buah hasil kegiatan kepada Pemerintah Kabupaten Klungkung melalui Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Klungkung.

Ditetapkan di : Semarapura
Pada Tanggal : 10 Maret 2025
An. Bupati Klungkung
Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu

Dr. I Made Sudiarkajaya, S.IP, MM
NIP. 19720412 199101 1 001

Tembusan disampaikan kepada Yth :
1. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Bali
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Klungkung di tempat
3. Kepala Dinas Kebudayaan Kabupaten Klungkung di tempat
4. Kapolres Klungkung di tempat
5. Dandim Klungkung di tempat

Lampiran 2 Hasil Wawancara di Museum Semarajaya

Saya: apakah museum memiliki target kunjungan tahun ini?

Sekertaris Dinas: targetnya tahun ini ada 49.000 kunjungan dan tahun kemarin 2024 ada 45.000

Saya: apakah bapak memiliki rekomendasi koleksi yang yang bisa saya jadikan 3D serta *AR*

Sekertaris Dinas: ada, disini ada kursi kerajaan, mahkota raja klungkung, ambil saja sesuai keperluan adik yang sebisanya bisa digunakan

Saya: kemudian bapak, apakah ada koleksi yang memang benar-benar dimiliki oleh museum Semarajaya atau orisinil museum Semarajaya

Sekertaris Dinas: koleksi yang orisinil disini ada mahkota klungkung akan tetapi dalam bentuk duplikat karena benda aslinya berada di museum Indonesia, kemudian ada kursi kerajaan untuk sidang, kris kerajaan dan foto-foto dari kerajaan Klungkung. Disini jika koleksinya mahal kami duplikat agar tidak hilang dan dicuri dan kami taruh di museum Indonesia

Saya: sampai saat ini sudah melakukan apa saja nggih pak untuk meningkatkan jumlah kunjungan

Sekertaris Dinas: dari Dinas sekarang lewat UPTD museum Semarajaya sudah melakukan belajar bersama di museum dengan mengundang anak SD, TK, SMP SMA dan dilaksanakan sudah tiap bulan mereka akan datang. Ada juga kegiatan nyurat lontar, pameran kris dan persembahyangan bersama setiap upacara dan *worksshop*

Saya: apakah museum pernah mendapat keluhan nggih pak saat menjalankan semua kegiatan tersebut

Kepala Museum: kalau keluhan pernah tapi tidak sering rata-rata 2 sampai 3 kali

Saya: keluhannya berupa apa ya pak atau mengenai apa yang di keluhkan

Kepala Museum: museum ini kan memiliki beberapa koleksi mahal dan krusial sama yang disebutkan oleh Bapak Sekdis tadi walaupun bendanya duplikat tapi masih berharga dan itu yang membuat hampir setiap koleksi dimasukkan kedalam rak kaca. Biasanya mereka mengeluh soal itu

Saya: dari museum maupun Dinas apa sudah memiliki jalan keluar untuk masalah tersebut pak?

Kepala museum: belum ada dan memang gak bisa kami mengambil keputusan untuk mengeluarkan koleksinya jadi masih sedikit sudah untuk lakukan

Saya: kebetulan pak disini saya mengembangkan skripsi mengenai AR 3D untuk koleksi jadi pengunjung bisa berinteraksi dengan koelski walaupun lewat hp

Kepala museum: boleh saja

Saya: sebelumnya apa museum memiliki penerapan teknologi nggih pak

Sekertaris Dinas: ada *cctv*, ada video pengenalan di ruangan, ada *barcode* untuk masing-masing item koleksi

Kepala museum: didepan juga ada barcode mengenai kepuasan pelayanan museum, *facebook*, dan *instagram*

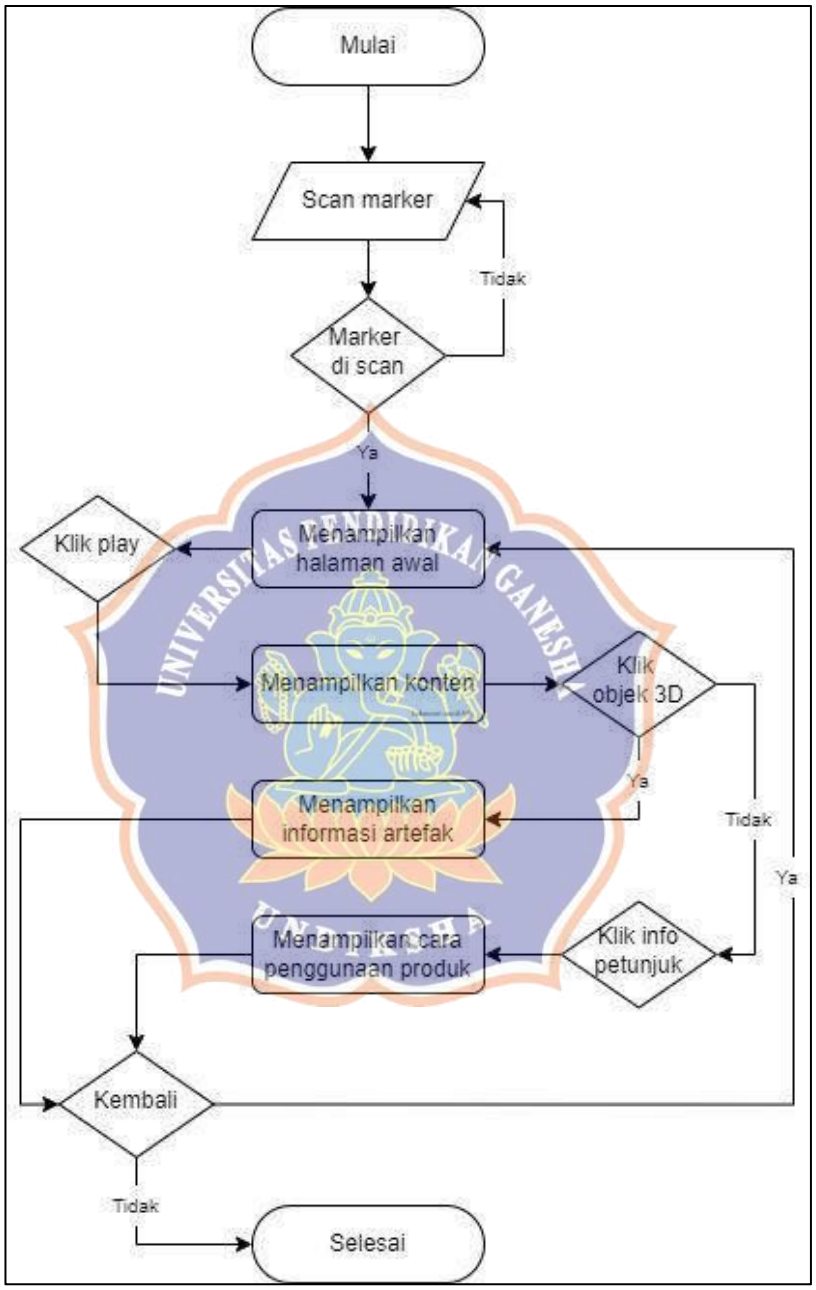
Saya: nanti saya minta ijin pak untuk mengisi uji ahli isi

Sekertaris Dinas: berapa orang

Saya: nanti uji ahli isi nya saya minta ijin Bapak Sekdis dan Bapak Kepala Museum, kemudian nanti ada uji respon pengguna saya meminta partisifasi dari pengunjung

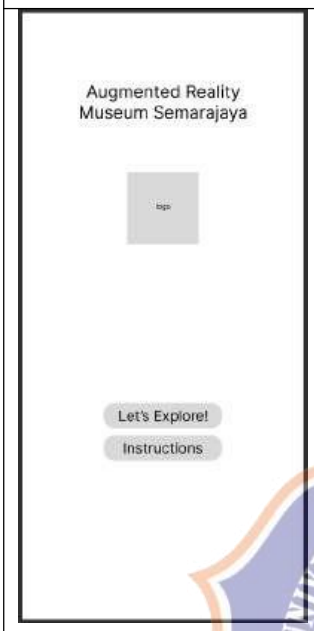
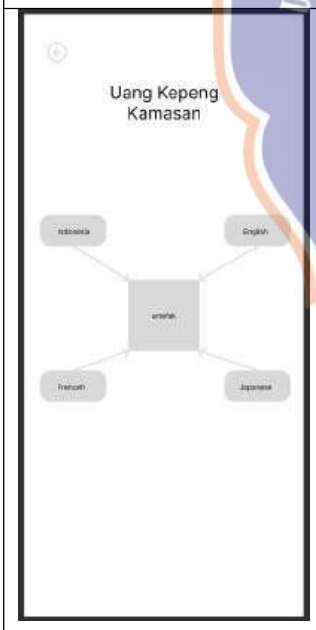
Lampiran 3 Alur Kerja *Augmented Reality*

FLOWCHART ALUR KERJA _AUGMENTED REALITY_ KOLEKSI MUSEUM YANG BERASAL DARI MUSEUM SEMARAJAYA

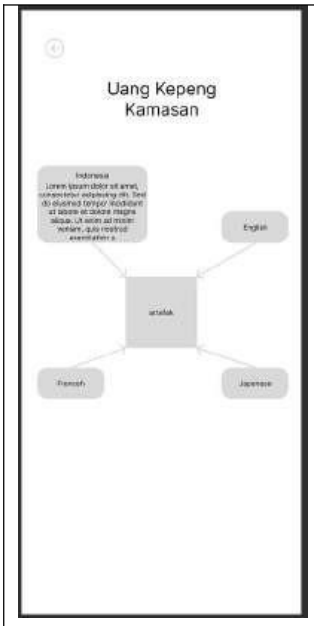
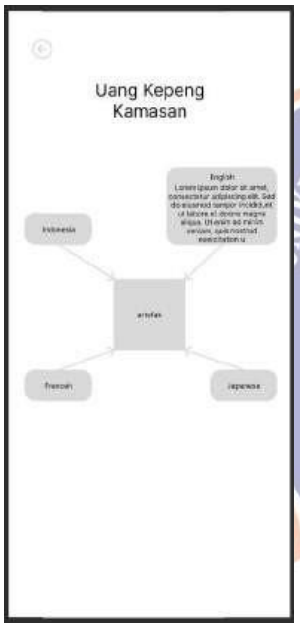


Lampiran 4 *Storyboard Augmented Reality*

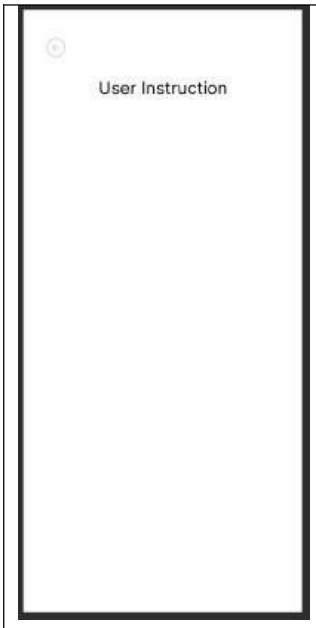
STORYBOARD AUGMENTED REALITY KOLEKSI MUSEUM YANG BERASAL DARI MUSEUM SEMARAJAYA

Laman	Keterangan
	Laman awal *Augmented Reality* yang dirancang untum menampilkan nama produk, logo museum, tombol menuju ke koleksi dan juga tombol cara penggunaan.
	Laman *Let's Explore* yang berisi objek koleksi beserta nama dan juga informasi koleksi.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

 	Laman koleksi dengan informasinya yang masih berada pada laman Let's Explore. Pada laman ini menampilkan bisa menampilkan informasi koleksi sesua dengan bahasa yang dipilih.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

		Laman *Instructions* yang berisi cara penggunaan produk.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 5 Informasi Koleksi

INFORMASI KOLEKSI MUSEUM YANG BERASAL DARI MUSEUM SEMARAJAYA

	Pis Bolong/Uang kepeng • **Nama Koleksi: Koin Berlubang Bergambar** • **Ukuran: Bervariasi dari 2 cm – 2,5 cm** • **Bahan: Kuningan** • **Fungsi : Perlengkapan upacara adat dan keagamaan**
	Duplikat Mahkota Raja Klungkung **Mahkota yang di pakai raja klungkung terdahulu untuk memimpin kerajaan Klungkung**
	Meja Kursi Pengadilan Adat • **Nama Koleksi: Meja Kursi** • **Peradilan Adat Bahan: Kayu** • **Fungsi: Sebagai meja untuk raja, kanca, dan para penasehat dalam peradilan adat** • **Nama Koleksi: Kursi Dengan** • **Ukiran Singa Bahan:** • **Kayu. Jenis ukiran belakang pepunggelan (patra sari dan patra punggel), ukiran bawah patra cina, ukiran samping singa dengan motif bunga, ukiran bawah singa**

	dan patra cina, kaki kursi berisi motif ukiran sulur bunga dan daun • **Fungsi: Merupakan tempat duduk untuk raja yang bertindak selaku hakim ketua** • **Nama Koleksi: Kursi Dengan Ukiran Naga** • **Bahan: Kayu. Jenis ukiran belakang patra cina dan motif burung. Kaki kursi ukiran motif sulur bunga dan daun** • **Fungsi: Merupakan tempat duduk kanca yang berfungsi sebagai panitera** • **Nama Koleksi: Kursi Dengan Ukiran Naga** • **Bahan : Jenis ukiran di bagian belakang patra samblung dan bunga. Di bawah punggung, di bawah naga, ada motif nanas. Bagian kaki kursi terdapat ukiran sulur bunga dan daun** • **Fungsi : Merupakan tempat duduk kanca yang berfungsi sebagai juru tulis** • **Nama Koleksi: Kursi Dengan Ukiran Lembu** • **Bahan: Kayu, Jenis ukiran belakang patra cina, atas bawahnya mas-masan dan**

	patra welanda, samping motif lembu dan patra cina dibawah mas-masan dan patra welanda kaki kursi berisi motif ukiran sulur bunga dan daun • **Fungsi: Merupakan tempat duduk pendeta yang bertindak sebagai ahli hukum serta penasehat raja dalam mengambil keputusan** • **Nama Koleksi: Kursi Dengan Ukiran Lembu** • **Bahan: Kayu. Jenis ukiran belakang atas patra welanda, bawah patra welanda dan mas-masan, samping motif lembu patra punggel, di bawah mas-masan dan patra welanda kaki kursi motif sulur bunga dan daun** • **Fungsi: Merupakan tempat duduk pendeta yang bertindak sebagai ahli hukum serta penasehat raja dalam mengambil keputusan**
	Duplikat Stampel Kerajaan Klungkung • **Nama Koleksi: Stempel Kerajaan** • **Bahan: Perunggu dan kayu** • **Fungsi: Sebagai alat stempel kerajaan**

	Alat Pembuatan Garam Kusamba **Proses pembuatan garam tradisional Kusamba dengam masih menggunakan alat manual dan di proses di pantai**
	Pangkaden Timbang Tradisional • **Nama Koleksi: Pangkedan / Timbangan** • **Bahan: Kayu** • **Fungsi : Sebagai alat ukur berat**
	Alat Tenun Cepuk Nusa Penida • **Set Alat Tenun Bahan: Kayu** • **Fungsi : Sebagai alat untuk menganyam benang menjadi kain tenun (Songket, Cepuk, Rang-rang, dan Cag-cag)**

	Ritual Meprani di Pura Desa Bale Agung Pura Kangin Banjarangkan **Ritual meprani merupakan ungkapan rasa syukur kepada Sang Pencipta (Ida Sanghyang Widhi Wasa) dengan menghaturkan banten sesuai dengan kemampuan yang berisi buah-buahan, ajan, sate untuk memohon kesejahteraan semua mahluk dan alam semesta**

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 6 Uji Ahli Isi

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengisian :

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai penilaian anda.

No.	Pertanyaan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Relevansi Konten			
1.	Informasi yang disajikan pada *Augmented Reality* sesuai dengan informasi yang ada pada museum		
2.	Apakah informasi yang disajikan dalam *Augmented Reality* dapat memberi pengetahuan yang relevan bagi pengunjung		
3.	Apakah *Augmented Reality* memberikan informasi terbaru dan akurat untuk pengunjung		
4.	Apakah informasi pada *Augmented Reality* ini relevan dan mudah dipahami		
5.	Apakah informasi yang terdapat pada *marker* sesuai dengan yang disajikam dalam *Augmented Reality*		
Kejelasan dan keterbacaan			
6.	Apakah pemilihan bahasa dalam *Augmented Reality* sudah sesuai dengan kebutuhan pengunjungan		
7.	Apakah penggunaan kata pada *Augmented Reality* mudah dipahami oleh pengunjung		
8.	Apakah penggunaan kata pada setiap informasi koleksi dalam *Augmented Reality* dapat di mengerti dengan lebih mudah oleh pengunjung		

9.	Apakah penerjemahan setiap koleksi sudah sesuai dengan informasi yang terdapat pada koleksi tersebut		
10.	Apakah marker dapat terbaca oleh kamera dan menampilkan *Augmented Reality* yang sama dengan *marker* yang di pindai		
11.	Apakah pemilihan bahasa yang digunakan pada *marker* sudah sesuai dengan konteks dan audiens yang dituju		
Spesifikasi Visualisasi			
12.	Apakah informasi yang terkandung dalam objek 3D sudah disajikan dengan logis dan terstruktur		
13.	Apakah tingkat interaktivitas dari *Augmented Reality* ini sudah sesuai dengan tujuan penggunaannya		
14.	Apakah pemilihan warna, tipografi dan penempatan konten pada *Augmented Reality* sesuai		
15.	Apakah secara keseluruhan, *Augmented Reality* ini sudah mengandung elemen estetika seperti warna, tipografi serta penempatan konten yang sesuai		
16.	Apakah penempatan elemen dan penataan objek pada *marker* sudah memiliki proporsi yang seimbang dan sesuai		
17.	Apakah pemilihan warna, typografi dan penempatan konten pada *marker* sesuai		
18.	Apakah secara keseluruhan, *marker* ini sudah mengandung elemen estetika seperti warna, tipografi serta penempatan konten yang sesuai		
Representasi			
19.	Apakah *Augmented Reality* ini berhasil menyampaikan emosi yang terkandung dalam koleksi kepada pengunjung		
20.	Apakah *Augmented Reality* ini berhasil memberikan kesempatan pengunjung untuk melihat objek koleksi dari berbagai sudut		
21.	Apakah *Augmented Reality* ini berhasil menjebatani interaktifitas antara pengunjung dengan koleksi		

Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

( ) Layak diuji coba media tanpa revisi

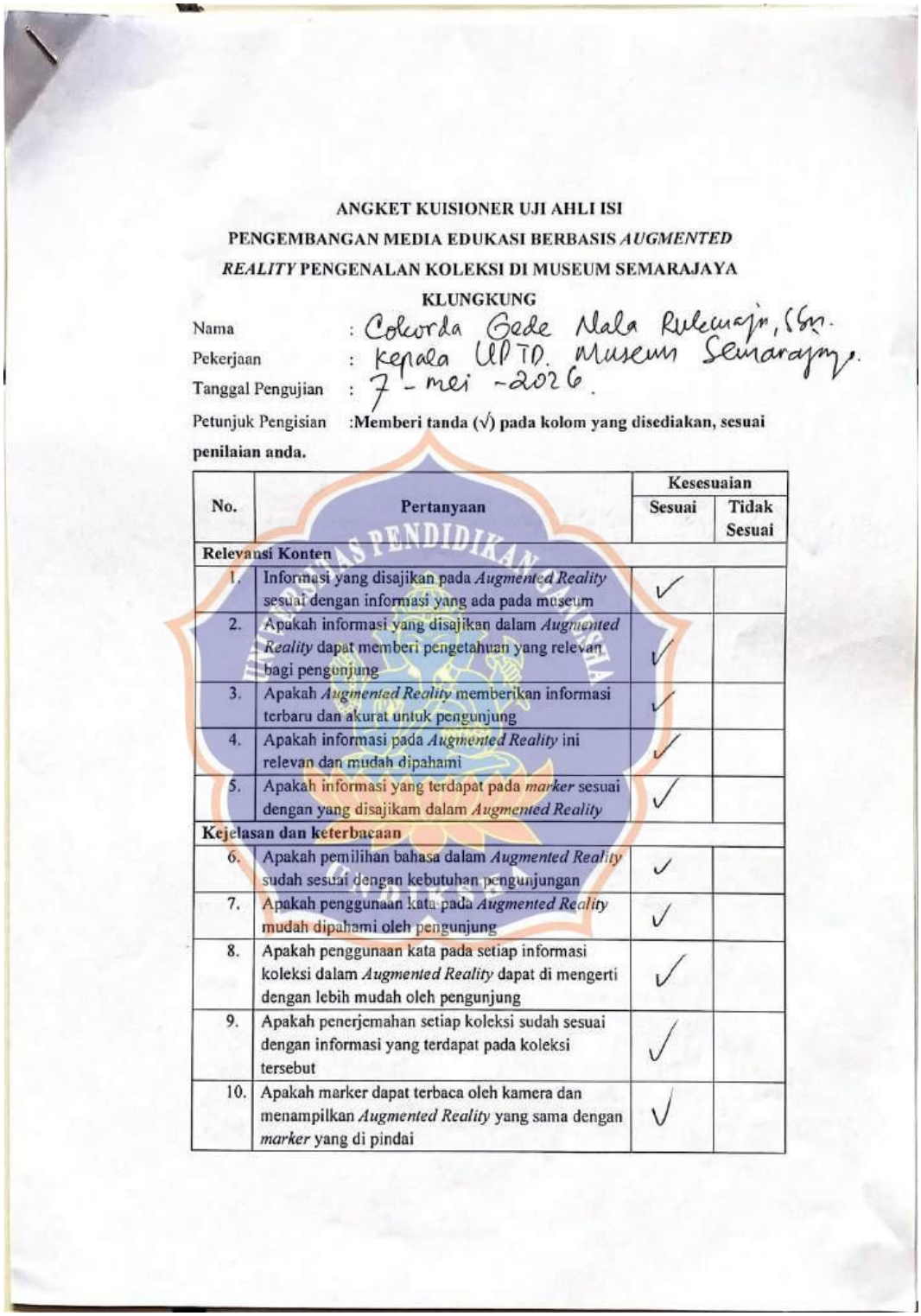
( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, ...

.....

Lampiran 7 Hasil Uji Ahli Isi



ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : Cokorda Gede Nala Rulemajr, S.Sn.
Pekerjaan : Kepala UPTD. Museum Semarajaya.
Tanggal Pengujian : 7 - mei - 2026.
Petunjuk Pengisian :**Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai penilaian anda.**

No.	Pertanyaan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Relevansi Konten			
1.	Informasi yang disajikan pada *Augmented Reality* sesuai dengan informasi yang ada pada museum	✓	
2.	Apakah informasi yang disajikan dalam *Augmented Reality* dapat memberi pengetahuan yang relevan bagi pengunjung	✓	
3.	Apakah *Augmented Reality* memberikan informasi terbaru dan akurat untuk pengunjung	✓	
4.	Apakah informasi pada *Augmented Reality* ini relevan dan mudah dipahami	✓	
5.	Apakah informasi yang terdapat pada *marker* sesuai dengan yang disajikam dalam *Augmented Reality*	✓	
Kejelasan dan keterbacaan			
6.	Apakah pemilihan bahasa dalam *Augmented Reality* sudah sesuai dengan kebutuhan pengunjungan	✓	
7.	Apakah penggunaan kata pada *Augmented Reality* mudah dipahami oleh pengunjung	✓	
8.	Apakah penggunaan kata pada setiap informasi koleksi dalam *Augmented Reality* dapat di mengerti dengan lebih mudah oleh pengunjung	✓	
9.	Apakah penerjemahan setiap koleksi sudah sesuai dengan informasi yang terdapat pada koleksi tersebut	✓	
10.	Apakah marker dapat terbaca oleh kamera dan menampilkan *Augmented Reality* yang sama dengan *marker* yang di pindai	✓	

11.	Apakah pemilihan bahasa yang digunakan pada *marker* sudah sesuai dengan konteks dan audiens yang dituju	✓	
Spesifikasi Visualisasi			
12.	Apakah informasi yang terkandung dalam objek 3D sudah disajikan dengan logis dan terstruktur	✓	
13.	Apakah tingkat interaktivitas dari *Augmented Reality* ini sudah sesuai dengan tujuan penggunaannya	✓	
14.	Apakah pemilihan warna, tipografi dan penempatan konten pada *Augmented Reality* sesuai	✓	
15.	Apakah secara keseluruhan, *Augmented Reality* ini sudah mengandung elemen estetika seperti warna, tipografi serta penempatan konten yang sesuai	✓	
16.	Apakah penempatan elemen dan penataan objek pada *marker* sudah memiliki proporsi yang seimbang dan sesuai	✓	
17.	Apakah pemilihan warna, typografi dan penempatan konten pada *marker* sesuai	✓	
18.	Apakah secara keseluruhan, *marker* ini sudah mengandung elemen estetika seperti warna, tipografi serta penempatan konten yang sesuai	✓	
Representasi			
19.	Apakah *Augmented Reality* ini berhasil menyampaikan emosi yang terkandung dalam koleksi kepada pengunjung	✓	
20.	Apakah *Augmented Reality* ini berhasil memberikan kesempatan pengunjung untuk melihat objek koleksi dari berbagai sudut	✓	
21.	Apakah *Augmented Reality* ini berhasil menjebatani interaktifitas antara pengunjung dengan koleksi	✓	

Saran:

Agar lebih banyak program?
Inovasi tentang keberadaan koleksi
Lita di Museum Pemerajaya, selanjutnya
edukasi semakin dipahami oleh
masyarat Bali pada umum, Good luck.

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(✓) Layak diuji coba media tanpa revisi

(✓) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 7 - mei - 2026.

Cok Gd Mada Reiwija, S.Sn.



ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : I GUSTI AYUMAH RAI PUSPITA, SE

Pekerjaan : PNS

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengisian :**Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai penilaian anda.**

No.	Pertanyaan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Relevansi Konten			
1.	Informasi yang disajikan pada *Augmented Reality* sesuai dengan informasi yang ada pada museum	✓	
2.	Apakah informasi yang disajikan dalam *Augmented Reality* dapat memberi pengetahuan yang relevan bagi pengunjung	✓	
3.	Apakah *Augmented Reality* memberikan informasi terbaru dan akurat untuk pengunjung	✓	
4.	Apakah informasi pada *Augmented Reality* ini relevan dan mudah dipahami	✓	
5.	Apakah informasi yang terdapat pada *marker* sesuai dengan yang disajikam dalam *Augmented Reality*	✓	
Kejelasan dan keterbacaan			
6.	Apakah pemilihan bahasa dalam *Augmented Reality* sudah sesuai dengan kebutuhan pengunjungan	✓	
7.	Apakah penggunaan kata pada *Augmented Reality* mudah dipahami oleh pengunjung	✓	
8.	Apakah penggunaan kata pada setiap informasi koleksi dalam *Augmented Reality* dapat di mengerti dengan lebih mudah oleh pengunjung	✓	
9.	Apakah penerjemahan setiap koleksi sudah sesuai dengan informasi yang terdapat pada koleksi tersebut	✓	
10.	Apakah marker dapat terbaca oleh kamera dan menampilkan *Augmented Reality* yang sama dengan *marker* yang di pindai	✓	

11.	Apakah pemilihan bahasa yang digunakan pada *marker* sudah sesuai dengan konteks dan audiens yang dituju	✓	
Spesifikasi Visualisasi			
12.	Apakah informasi yang terkandung dalam objek 3D sudah disajikan dengan logis dan terstruktur	✓	
13.	Apakah tingkat interaktivitas dari *Augmented Reality* ini sudah sesuai dengan tujuan penggunaannya	✓	
14.	Apakah pemilihan warna, tipografi dan penempatan konten pada *Augmented Reality* sesuai	✓	
15.	Apakah secara keseluruhan, *Augmented Reality* ini sudah mengandung elemen estetika seperti warna, tipografi serta penempatan konten yang sesuai	✓	
16.	Apakah penempatan elemen dan penataan objek pada *marker* sudah memiliki proporsi yang seimbang dan sesuai	✓	
17.	Apakah pemilihan warna, typografi dan penempatan konten pada *marker* sesuai	✓	
18.	Apakah secara keseluruhan, *marker* ini sudah mengandung elemen estetika seperti warna, tipografi serta penempatan konten yang sesuai	✓	
Representasi			
19.	Apakah *Augmented Reality* ini berhasil menyampaikan emosi yang terkandung dalam koleksi kepada pengunjung	✓	
20.	Apakah *Augmented Reality* ini berhasil memberikan kesempatan pengunjung untuk melihat objek koleksi dari berbagai sudut	✓	
21.	Apakah *Augmented Reality* ini berhasil menjebatani interaktifitas antara pengunjung dengan koleksi	✓	

Saran:

UNTUK KE DEPANNYA AGAR LEBIH BANYAK INOVASI DALAM BERKARYA DAN MENYESUAIKAN DENGAN PERKEMBANGAN JAMAN YANG SEMAKIN CANGGIH DAN MODERN

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(✓) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 7 Mei 2026

I GUSTI AYOMAN RAI PUSPITA, SE



Lampiran 8 Uji Ahli Media

ANGKET KUISIONER UJI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengisian :

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai penilaian anda.

No.	Pertanyaan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tampilan produk			
1.	Apakah pemilihan *background* untuk *Augmented Reality* sudah sesuai		
2.	Apakah penempatan objek 3D pada *Augmented Reality* sudah sesuai (tidak menghalangi teks dan tombol)		
3.	Apakah ukuran objek 3D *Augmented Reality* ini sudah sesuai (dari segi proporsi dan skala)		
4.	Apakah kualitas dan detail objek 3D *Augmented Reality* ini sudah sesuai		
5.	Apakah ukuran tombol setiap laman sudah bersesuaian satu sama lain		
6.	Apakah pemilihan jenis teks sudah sesuai dengan topik *Augmented Reality*		
7.	Apakah pemilihan ukuran huruf sudah sesuai dan mudah untuk dibaca		
8.	Apakah pemilihan warna huruf sudah sesuai dan dan kontras dengan *background*		
Pengoperasian produk			
9.	Apakah setiap tombol pada *Augmented Reality* sudah responsif		
10.	Apakah setiap tombol pada *Augmented Reality* mengarakhan pengguna pada *output* yang benar		

11.	Apakah pada laman awal pada *Augmented Reality* sudah menampilkan tombol <Lets's Explore= dan <Instructions=		
12.	Apakah pada laman koleksi pada *Augmented Reality* sudah menampilkan objek 3D dari koleksi beserta dengan informasinya dengan beberapa bahasa yang dipilih		
13.	Apakah pada laman *User Instruction Augmented Reality* sudah menampilkan petunjuk cara penggunaan produk		

Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

( ) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Singaraja, ...

.....

Lampiran 9 Hasil Uji Ahli Media

ANGKET KUISIONER UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : Dr. Inyoman Indi Wiradika, M.Pd
Pekerjaan : Dosen
Tanggal Pengujian : 15 Juli 2026
Petunjuk Pengisian : **Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai penilaian anda.**

No.	Pertanyaan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tampilan produk			
1.	Apakah pemilihan *background* untuk *Augmented Reality* sudah sesuai	√	
2.	Apakah penempatan objek 3D pada *Augmented Reality* sudah sesuai (tidak menghalangi teks dan tombol)	√	
3.	Apakah ukuran objek 3D *Augmented Reality* ini sudah sesuai (dari segi proporsi dan skala)	√	
4.	Apakah kualitas dan detail objek 3D *Augmented Reality* ini sudah sesuai	√	
5.	Apakah ukuran tombol setiap laman sudah bersesuaian satu sama lain	√	
6.	Apakah pemilihan jenis teks sudah sesuai dengan topik *Augmented Reality*	√	
7.	Apakah pemilihan ukuran huruf sudah sesuai dan mudah untuk dibaca	√	
8.	Apakah pemilihan warna huruf sudah sesuai dan dan kontras dengan *background*	√	
Pengoperasian produk			
9.	Apakah setiap tombol pada *Augmented Reality* sudah responsif	√	
10.	Apakah setiap tombol pada *Augmented Reality* mengarakhan pengguna pada *output* yang benar	√	
11.	Apakah pada laman awal pada *Augmented Reality* sudah menampilkan tombol "Lets's Explore" dan "Instructions"	√	

12.	Apakah pada laman koleksi pada *Augmented Reality* sudah menampilkan objek 3D dari koleksi beserta dengan informasinya dengan beberapa bahasa yang dipilih	V	
13.	Apakah pada laman *User Instruction Augmented Reality* sudah menampilkan petunjuk cara penggunaan produk	V	

Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(V) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( ) Tidak layak

Singaraja, 15 Juli 2026

Dr. Luh Joman Indi Wiradita, M.Pd

ANGKET KUISIONER UJI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : Dr. Nyoman Sugihartini, s.Pd., M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Tanggal Pengujian : 15 Juli 2026

Petunjuk Pengisian : **Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai penilaian anda.**

No.	Pertanyaan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tampilan produk			
1.	Apakah pemilihan *background* untuk *Augmented Reality* sudah sesuai	√	
2.	Apakah penempatan objek 3D pada *Augmented Reality* sudah sesuai (tidak menghalangi teks dan tombol)	√	
3.	Apakah ukuran objek 3D *Augmented Reality* ini sudah sesuai (dari segi proporsi dan skala)	√	
4.	Apakah kualitas dan detail objek 3D *Augmented Reality* ini sudah sesuai	√	
5.	Apakah ukuran tombol setiap laman sudah bersesuaian satu sama lain	√	
6.	Apakah pemilihan jenis teks sudah sesuai dengan topik *Augmented Reality*	√	
7.	Apakah pemilihan ukuran huruf sudah sesuai dan mudah untuk dibaca	√	
8.	Apakah pemilihan warna huruf sudah sesuai dan dan kontras dengan *background*	√	
Pengoperasian produk			
9.	Apakah setiap tombol pada *Augmented Reality* sudah responsif	√	
10.	Apakah setiap tombol pada *Augmented Reality* mengarakhan pengguna pada *output* yang benar	√	
11.	Apakah pada laman awal pada *Augmented Reality* sudah menampilkan tombol "Lets's Explore" dan "Instructions"	√	

12.	Apakah pada laman koleksi pada *Augmented Reality* sudah menampilkan objek 3D dari koleksi beserta dengan informasinya dengan beberapa bahasa yang dipilih	✓	
13.	Apakah pada laman *User Instruction Augmented Reality* sudah menampilkan petunjuk cara penggunaan produk	✓	

Saran:

Sdh. dilengkapi.

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(✓) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( ) Tidak layak

Singaraja, 17 Juli 2024

Dr. Nyoman Sugihartawan, S.Pd., M.Pd

Lampiran 10 Uji Respon Pengguna

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama :
Pekerjaan :
Tanggal Pengujian :
Petunjuk Pengisian :
Petunjuk Pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung					
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses					
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah					
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung					
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung					
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa					
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas					
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali					
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi					
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat					
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital					

Saran:

.....

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

( ) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Singaraja, ...

.....

Lampiran 11 Hasil Respon Pengguna

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : NI PUTU EKA ARYANTI DEWI
Pekerjaan : SWASTA
Tanggal Pengujian : 17 JULI 2026
Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung	√				
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses		√			
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah	√				
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung	√	√			
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung	√				
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa		√			
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas	√				
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali	√				
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi	√				
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat		√			
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital		√			

Saran:

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(√) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 17 Juli 2026

(Ni Putu Eka Aryanti Dewi)

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : KOMANG FEBRI MAHAPANI

Pekerjaan : SWASTA

Tanggal Pengujian : 17 Juli 2026

Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung		✓			
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses		✓			
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah		✓			
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung	✓				
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung		✓			
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa		✓			
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas		✓			
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali	✓				
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi		✓			
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat	✓				
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	✓				

Saran:

-

.....

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(✓) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 17 Juli 2026

KOMANG PEBH MAHARANI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : KADEK DWI PUSPA SARI

Pekerjaan : SWASTA

Tanggal Pengujian : 17 JULI 2026

Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung		✓			
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses		✓			
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah		✓			
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung	✓				
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung		✓			
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa	✓				
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas		✓			
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali	✓				
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi		✓			
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat	✓				
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital		✓			

Saran:

.....

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(✓) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, ...

.....NADER DWI PUSPA SARI.....

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : Ni Putu Esha Darmayanti

Pekerjaan : Swasta

Tanggal Pengujian : 17 Juli 2026

Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung	✓				
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses	✓				
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah	✓				
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung		✓			
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung	✓				
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa	✓				
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas	✓				
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali		✓			
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi	✓				
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat	✓				
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	✓				

Saran:

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(√) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 17 Juli 2026

Ni Putu Esha Parmayanti

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : Putu Widya Anggarini
Pekerjaan : Mahasiswa
Tanggal Pengujian : 18 Juli 2026
Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung	✓				
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses	✓				
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah	✓				
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung	✓				
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung	✓				
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa	✓				
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas	✓				
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali		✓			
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi	✓				
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat	✓				
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital		✓			

Saran:

.....

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(√) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 18 Juli 2026

Putu Widya Arsyarini

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : PUTU EDY PRATAMA
Pekerjaan : –
Tanggal Pengujian : 18 Juli 2026
Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung	✓				
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses		✓			
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah	✓				
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung	✓				
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung		✓			
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa	✓				
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas	✓				
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali		✓			
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi		✓			
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat		✓			
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	✓				

Saran:

.....

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

( ) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 18 Juli 2026

Penilai

PUTU EDY PRATAMA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : Made Ratna Wispayani Putri
Pekerjaan : Mahasiswa
Tanggal Pengujian : 18 Juli 2026
Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung	√				
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses	√				
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah	√				
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung	√				
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung	√				
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa	√				
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas		√			
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali	√				
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi	√				
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat	√				
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	√				

Saran:

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(√) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 18 Juli 2026

Made Darma Wasperyani Putri



ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : Ni putu Dina Permata Dewi

Pekerjaan : Pelajar

Tanggal Pengujian : 16 Juli 2026

Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung	✓				
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses	✓				
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah	✓				
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung	✓				
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung		✓			
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa		✓			
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas		✓			
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali	✓				
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi	✓				
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat	✓				
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	✓				

Saran:

.....

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(V) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 16 juli 2026

Ni Putu Dina Permata Dewi

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : Kanang darma waspayani putri
Pekerjaan : mahasiswa
Tanggal Pengujian : 18 Juli 2026
Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung	√				
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses	√				
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah	√				
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung		√			
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung	√				
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa		√			
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas	√				
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali	√				
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi	√				
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat	√				
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	√				

Saran:

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

( ) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, ...

Kamang Darma Wiraprayanti, Putri



ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : KADEK DINDA MAHARANI

Pekerjaan : PELAJAR

Tanggal Pengujian : 16 JULI 2026

Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung	√				
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses	√				
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah	√				
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung	√				
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung		√			
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa		√			
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas		√			
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali	√				
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalam setiap koleksi	√				
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat	√				
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	√				

Saran:

.....

.....

.....

untuk bendanya bisa lebih di samakan dengan aslinya

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(√) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, ...

KADEK DINDA MAHARANI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : I Putu Agus Putrawan
Pekerjaan : Staf UPTD Museum Semarajaya
Tanggal Pengujian : 7 Mei 2026
Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung	✓				
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses	✓				
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah	✓				
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung	✓				
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung	✓				
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa	✓				
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas	✓				
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali	✓				
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi	✓				
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat	✓				
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	✓				

Saran:

Sangat Bagus dengan adanya tekudogi berbasis aplikasi ini sangat memudahkan untuk para pengunjung mengetahui detail - detail benda - benda koleksi

yang berada di museum semarajaya.

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(✓) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 7 mei 2026

I Putu Agus Putrawan

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : I Dewa Ayu Cahyaningrum

Pekerjaan : Content Creator

Tanggal Pengujian : 20 Juli 2026

Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung		√			
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses	√				
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah	√				
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung	√				
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung	√				
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa	√				
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas	√				
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali	√				
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi	√				
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat	√				
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	√				

Saran:

lebih baik jika penggunaan aplikasi disediakan device / media oleh pihak museum, mengingat penunggunaan aplikasi edit dijalankan beberapa device yang belum / kurang mendukung.

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(√) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 20 Juli 2026

Dewa Ayu Canyamingrum

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : NI KOMANG TRI AYU DESITASARI

Pekerjaan : PEGAWAI SWASTA

Tanggal Pengujian : 20 Juli 2026

Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung	✓				
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses	✓				
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah	✓				
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung		✓			
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung	✓				
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa	✓				
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas	✓				
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali	✓				
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi	✓				
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat	✓				
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	✓				

Saran:

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(✓) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, ...

Desta Seri

.....

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : Fitria Maulida

Pekerjaan : Content Creator

Tanggal Pengujian : 20 Juli 2026

Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung	✓				
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses	✓				
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah		✓			
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung	✓				
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung	✓				
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa		✓			
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas		✓			
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali	✓				
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi	✓				
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat		✓			
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	✓				

Saran:

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(✓) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 20 Juli 2026

Fitra Maulida

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : Kadek Anggika Indah Widiasih

Pekerjaan : Karyawan Swasta

Tanggal Pengujian : 19 Juli 2024

Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut:

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung	✓				
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses	✓				
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah	✓				
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung		✓			
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman penghunjung	✓				
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa	✓				
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas	✓				
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali	✓				
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi	✓				
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat	✓				
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	✓				

Saran:

informasi yang disajikan mungkin bisa dalam bentuk audio yang bisa didengar langsung perangkat

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

( ) Layak diuji coba media tanpa revisi

(✓) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 18 Juli 2024

(Ceoreu Anggita Tridah Widiasih)

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : Ni Nyoman Yunisti

Pekerjaan : Karyawan Swasta

Tanggal Pengujian : 19 Juli 2021

Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung		√			
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses		√			
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah			√		
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung	√				
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung	√				
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa		√			
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas	√				
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali	√				
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi		√			
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat		√			
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	√				

Saran:

.....

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

( ) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 12 Juli 2026

Ni Wayan Yuniati

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : Ni Made Dwi Antari

Pekerjaan : Karyawan Swasta

Tanggal Pengujian : 19 Juli 2026

Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung	✓				
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses		✓			
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah		✓			
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung	✓				
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung	✓				
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa	✓				
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas		✓			
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali		✓			
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi	✓				
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat		✓			
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	✓				

Saran:

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

( ) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 19 Juli 2026

Ni Made Dwi Antari

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : Intan Rossy Yana

Pekerjaan : Karyawan swasta

Tanggal Pengujian : 21 Juli 2026

Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung		✓			
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses		✓			
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah		✓			
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung	✓				
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung	✓				
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa		✓			
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas		✓			
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali	✓				
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi		✓			
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat		✓			
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	✓				

Saran:

mungkin benda dapat diputar lebih banyak dan di berbagai posisi

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(✓) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 21 Juli 2026

Cintan Rossy Yana)



ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : Anak Agung Ayu Mar Candra Dewi

Pekerjaan : Head Cafe Cashier

Tanggal Pengujian : 29 Juli 2026

Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung		✓			
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses		✓			
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah			✓		
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung			✓		
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung	✓				
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa		✓			
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas		✓			
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali		✓			
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi		✓			
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat	✓				
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital		✓			

Saran:

Sudah memberikan informasi yang informatif sekali

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(✓) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 29 Juli 2022

A.A Ayu Mas Candrap.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : Ni Putu Giovanny Ardina Putri
Pekerjaan : Pegawai
Tanggal Pengujian : 29 Juli 2026
Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung	✓				
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses	✓				
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah	✓				
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung		✓			
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung		✓			
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa		✓			
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas		✓			
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali		✓			
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi		✓			
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat	✓				
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	✓				

Saran:

.....

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(√) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 29 Juli 2026

Ni Putu Giovanny Ardim Putri

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : Ni Komang Desi Ayu Trinita
Pekerjaan : Sales Kasir
Tanggal Pengujian : 24 Juli 2026
Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung	✓				
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses	✓				
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah	✓				
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung	✓				
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung	✓				
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa	✓				
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas	✓				
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali		✓			
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi	✓				
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat		✓			
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	✓				

Saran:

.....

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(√) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, ...

Ni Komang Desi Ayu Trinita

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : I Wayan Agus Aristana

Pekerjaan : Wiraswasta

Tanggal Pengujian : 27/06/2026

Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung	✓				
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses		✓			
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah	✓				
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung		✓			
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung		✓			
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa			✓		
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas		✓			
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali	✓				
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi	✓				
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat		✓			
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	✓				

Saran:

.....

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(√) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, ...

Wayan Agus Arsana



ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : I Gede Gandi Sanjaya Putra

Pekerjaan : Wiraswasta

Tanggal Pengujian : 27/07/2026

Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung		√			
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses		√			
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah	√				
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung		√			
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung	√				
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa		√			
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas			√		
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali		√			
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi	√				
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat	√				
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	√				

Saran:

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(✓) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 27/07/26

I Gede Gandi Sanjaya P

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : Diki Sakadewa
Pekerjaan : karyawan Swasta
Tanggal Pengujian : 27/07/2024
Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung	✓				
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses		✓			
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah	✓				
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung			✓		
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung	✓				
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa		✓			
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas		✓			
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali	✓				
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi	✓				
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat	✓				
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	✓				

Saran:

.....

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(✓) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, ...

Diki Sakadewa

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : NI KADEK SULA ANTIKA SARI
Pekerjaan : SWASTA
Tanggal Pengujian : 27 / 07 / 2026
Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung		✓			
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses		✓			
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah		✓			
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung	✓				
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung	✓				
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa		✓			
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas		✓			
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali	✓				
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi		✓			
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat		✓			
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	✓				

Saran:

SARAN LEBIH BANYAK LAGI KOLEKSI UNTUK DI JADIKAN APLIKASI

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

( ) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 27/01/2026



ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : I Komang Bagiasa

Pekerjaan : Pegawai

Tanggal Pengujian : 27 Juli 2024

Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung		✓			
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses			✓		
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah		✓			
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung	✓				
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung	✓				
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa		✓			
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas		✓			
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali		✓			
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi		✓			
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat	✓				
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	✓				

Saran:

.....

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(√) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, ...

(Komang Bagiasa)

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : Komang yanthi Trisna Dewi S.Pd
Pekerjaan : PNS Guru
Tanggal Pengujian : 27 Juli 2026
Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung		√			
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses		√			
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah			√		
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung	√				
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat meningkatkan pemahaman pengunjung	√				
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa	√				
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas		√			
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali	√				
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi		√			
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat		√			
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	√				

Saran:

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(√) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 28 Juli 2026

Komang Yastri Intna

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : I Gede Ray Dharma
Pekerjaan : Mahasiswa
Tanggal Pengujian : 28 Juli 2026
Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung	√				
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses			√		
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah		√			
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung		√			
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung		√			
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa		√			
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas	√				
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali		√			
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi	√				
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat			√		
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	√				

Saran:

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(√) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 28 Juli 2024

I Made Bayu Dharma

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : Kadek Yuli Dwijayanthi

Pekerjaan : Wiraswasta

Tanggal Pengujian : 27 Juli 2026

Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung	√				
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses			√		
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah		√			
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung	√				
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung		√			
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa	√				
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas	√				
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali	√				
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi		√			
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat			√		
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	√				

Saran:

.....

.....

.....

Berikan inovasi yang lebih lagi pada koleksi

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(✓) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 27 Juli 2024

Kadek Yuli Dwijayanthi

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

ANGKET KUISIONER UJI RESPON PENGGUNA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

Nama : NI PANDE LUH TRESNAWARANI

Pekerjaan : PEBAWAI

Tanggal Pengujian : 28 JULI 2026

Petunjuk Pengisian dan pengujian :

Setelah menggunakan Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya dengan cara memberi tanda (√) untuk mengisi salah satu kotak jawaban angket berikut.

Keterangan Skor Jawaban:

No.	Jawaban	Keterangan
1.	SS	Sangat Setuju
2.	S	Setuju
3.	CS	Cukup Setuju
4.	TS	Tidak Setuju
5.	STS	Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Menurut saya kamera dapat memindai marker dan memunculkan *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung	√				
2.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memiliki peletakan *marker* yang mudah di akses		√			
3.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat dijalankan dengan mudah	√				
4.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menambah interaktifitas pengunjung		√			
5.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat Meningkatkan pemahaman pengunjung		√			
6.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung dapat menjadi sumber belajar pembelajaran sejarah bagi siswa		√			
7.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini sudah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas		√			
8.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini memiliki elemen antarmuka (tombol, ikon, teks) yang mudah dikenali	√				
9.	Menurut saya *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung memberikan kemudahan untuk setiap pengunjung untuk memahami setiap informasi yang terkandung dalan setiap koleksi		√			
10.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyajikan informasi yang saya butuhkan secara cepat	√				
11.	Menurut saya Augmented Reality Pengenalan Artefak Kerajaan Klungkung Di Museum Semarajaya menyenangkan dan merupakaan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital	√				

Saran:

.....

.....

.....

Memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

ANGKET KUISIONER UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN KOLEKSI DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUNG

(√) Layak diuji coba media tanpa revisi

( ) Layak diuji coba media dengan revisi

( )Tidak layak

Klungkung, 28 Juli 2026

NI PANDE LUH TRESNAWARDANI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 12 Hasi Perhitungan Angket Uji Respon Pengguna

No.	Nama	Pekerjaan	Pertanyaan											Jumlah	Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1.	I Putu Agus Putrawan	Staf UPTD Museum Semarajaya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	Sangat Positif
2.	Ni Putu Dina Permata Dewi	Pelajar	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	52	Sangat Positif
3.	Kaden Dina Maharani	Pelajar	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	52	Sangat Positif
4.	Ni Putu Esha Darmayanti	Swasta	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	53	Sangat Positif
5.	Kadek Dwi Puspa Sari	Swasta	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	48	Sangat Positif
6.	Komang Febri Maharani	Pegawai	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	48	Sangat Positif
7.	Ni Putu Eka Aryanti Dewi	Swasta	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	51	Sangat Positif
8.	Made Darma Waspayani Putri	Mahasiswa	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	54	Sangat Positif
9.	Putu Edy Pratama	Pedagang	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	50	Sangat Positif
10.	Putu Widya Anggarini	Mahasiswa	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	53	Sangat Positif
11.	Komang Darma Waspayanti	Mahasiswa	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	53	Sangat Positif
12.	Kadek Anggita Indah Widiasih	Karyawan	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	54	Sangat Positif
13.	Ni Wayan Yuniati	Karyawan	4	4	3	5	5	4	5	5	4	4	5	48	Sangat Positif
14.	Ni Made Dwi Antari	Karyawan	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	50	Sangat Positif
15.	Fitria Maulida	Content Creator	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	51	Sangat Positif
16.	Ni Komang Tri Ayu Desitasari	Pegawai	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	54	Sangat Positif
17.	I Dewa Ayu Cahyaningrum	Content Creator	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	54	Sangat Positif
18.	Intan Rossy Yana	Karyawan	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	48	Sangat Positif
19.	Ni Komang Desi Ayu Trinita	Sales Kasir	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	53	Sangat Positif

20.	Ni Putu Giovanny Ardina Putri	Pegawai	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	49	Sangat Positif
21.	Anak Agung Ayu Mas Candra Dewi	Head Sales	5	5	3	3	5	4	4	4	4	5	4	46	Sangat Positif
22.	I Wayan Agun Aristana	Wiraswasta	5	4	5	4	4	3	4	5	5	4	5	48	Sangat Positif
23.	I Gede Gandi Sanjaya Putra	Wiraswasta	4	4	5	4	5	4	3	4	5	5	5	48	Sangat Positif
24.	Diki Sakadewa	Karyawan Swasta	5	4	5	3	5	4	4	5	5	5	5	50	Sangat Positif
25.	Ni Kadek Sula Antika Sari	Swasta	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	48	Sangat Positif
26.	I Komang Bagiasa	Pegawai	4	3	4	5	5	4	4	4	4	5	5	47	Sangat Positif
27.	Komang Yanthi Trisna Dewi S.Pd	PNS Guru	4	4	3	5	5	5	4	5	4	4	5	48	Sangat Positif
28.	Kadek Yuli Dwijayanthi	Wiraswasta	5	3	4	5	4	5	5	5	4	3	5	48	Sangat Positif
29.	I Gede Ray Dharma	Mahasiswa	5	3	4	4	4	4	5	4	5	3	5	46	Sangat Positif
30.	Ni Pande Luh Tresnawardani	Pegawai	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	49	Sangat Positif
														1508	
														50,26	

Lampiran 13 Dokumentasi

DOKUMENTASI KEGIATAN PENCARIAN DATA DI MUSEUM SEMARAJAYA KLUNGKUN G



















RIWAYAT HIDUP



Putu Egydia Pradnya Paramitha lahir di Klungkung 09 April 2004, Peneliti lahir dari pasangan Bapak Gede Eka Putra dan Ibu Kadek Peryastari. Peneliti Berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Alamat asli peneliti berada di Dusun Penasan Desa Tihingan Kecamatan Banjarangkan Kabupaten Klungkung Provinsi Bali. Peneliti menyelesaikan Pendidikan SD Negeri 1 Tihingan dan lulus pada Tahun 2015. Kemudian melanjutkan di SMP Negeri 2 Banjarangkan dan lulus pada Tahun 2018. Kemudian pada Tahun 2021 peneliti lulus dari SMA Negeri 2 Semarapura dan melanjutkan ke Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuran, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada tahun 2026 peneliti telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul <Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung=