

LAMPIRAN – LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Keterangan Penelitian**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN****UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN**

Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571
Laman <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 154/UN48.11.1/DT/2020
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 29 Januari 2020

Yth. Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Karangasem
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "Dokumentasi Cagar Budaya Pura Kayu Sakti", kepada mahasiswa berikut.

Nama : I Made Arry Anggabawa
NIM : 1615051027
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VII (tujuh)

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Dekan,
Wakil Dekan I,
Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP 197408012000032001

Lampiran 2. Instrumen uji *blackbox* aplikasi *augmented reality book* cagar budaya pura kayu sakti

Angket Instrumen Blackbox

Aplikasi Augmented Reality Book Cagar Budaya Pura Kayu Sakti

IDENTITAS

Nama : I Made Arsy Anggabawa
 NIM : 1615051027
 Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
 Instansi : Fakultas Teknik dan Kejuruan
 Pendidikan Terakhir : SMK

** Gunakan tanda (✓) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tampilan Awal dan Menu Utama			
1	Saat pertama kali aplikasi dijalankan muncul tampilan <i>splash screen</i> , logo aplikasi pura kayu sakti dan unity sebagai branding aplikasi	✓	
2	Terdapat 4 menu pilihan yaitu Start AR Camera, Developer, How To Use, dan Exit	✓	
Start AR Camera			
1	Saat menekan Start AR Camera akan memulai kamera untuk <i>scan marker</i> .	✓	
2	Saat masuk ke menu Start AR Camera, terdapat <i>button zoom in</i> , <i>button rotate</i> , <i>button zoom out</i> , dan <i>button kembali/keluar</i> dari halaman ARCamera dengan tanda X.	✓	
3	Pada saat halaman <i>scan marker</i> terdapat <i>button kembali</i> yang ber <i>icon X</i> dan ketika ditekan akan kembali ke halaman menu awal aplikasi.	✓	
4	Saat menampilkan objek 3D, bisa melakukan <i>zoom in</i> , <i>zoom out</i> dan rotasi	✓	
5	Saat menampilkan objek 3D, bisa memutar narasi sesuai dengan deskripsi masing-masing objek 3D.	✓	
6	Saat kehilangan <i>marker</i> , narasi akan <i>ter-pause</i> .	✓	
Developer			
1	Saat masuk ke menu Developer, terdapat judul halaman dan <i>button back</i>	✓	
2	Terdapat informasi dari pengembang aplikasi AR Pura Kayu Sakti	✓	
3	Saat menekan <i>button back</i> , akan kembali ke menu utama	✓	
How To Use			
1	Saat masuk ke menu How To Use, terdapat judul halaman dan <i>button back</i>	✓	
2	Terdapat penjelasan tentang petunjuk penggunaan <i>button</i> pada halaman Start AR Camera	✓	
3	Saat menekan tombol <i>back</i> akan kembali ke menu utama	✓	

Exit			
1	Saat menekan tombol exit akan menutup aplikasi AR Pura Kayu Sakti	✓	
Tampilan AR dan Objek 3D			
1	Saat melakukan <i>scan marker</i> , menampilkan objek 3D dan memutar narasi dari <i>marker</i> tersebut	✓	
2	Tampilan objek 3D sesuai dengan objek aslinya	✓	
3	Terdapat objek 3D dan narasi saat <i>scan marker</i> Tata Letak Cagar Budaya Pura kayu sakti	✓	
4	Terdapat objek 3D dan narasi saat <i>scan marker</i> Pelinggih Batara Anglurah Sakti	✓	
5	Terdapat objek 3D dan narasi saat <i>scan marker</i> Pelinggih Panca Mahadewa	✓	
6	Terdapat objek 3D dan narasi saat <i>scan marker</i> Pelinggih Batara Bagus Subandar	✓	
7	Terdapat objek 3D dan narasi saat <i>scan marker</i> Pelinggih Batara Hyang Jaya Sakti	✓	
8	Terdapat button zoom in, zoom out, dan rotasi saat objek <i>marker</i> terdeteksi	✓	

Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 30 September 2021



(Mok Ary Anggabawa)

Lampiran 3. Instrumen uji *Whitebox* aplikasi *augmented reality book* cagar budaya pura kayu sakti

Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality Book* Cagar Budaya Pura Kayu Sakti

Source Code	Fitur/ Fungsi	Keterangan Fitur	Hasil Seharusnya	Hasil Sebenarnya	Keterangan
<pre>using System.Collections; using System.Collections.Generi c; using UnityEngine; using UnityEngine.UI; using System; using Vuforia;</pre> <pre>public class FocusCamera : MonoBehaviour { void Start() { OnSingleTapped(); } void Update() { if (Input.GetKey(KeyCode.Es cape)){ Application.Quit(); } OnSingleTapped(); } private void OnSingleTapped(){ TriggerAutoFocus(); } public void TriggerAutoFocus(){ StartCoroutine(TriggerAut oFocusAnd EnableContinuousFocusIfS et()); } private IEnumerator TriggerAutoFocusAnd EnableContinuousFocusIfS et(){ yield return new WaitForSeconds(0.5f); CameraDevice.Instance.Se</pre>	<i>FocusCamera</i>	Untuk memfokuskan kamera smartphone dengan menekan layar smartphone	Kamera menjadi fokus ketika ditekan di layar smartphone	Kamera menjadi fokus ketika ditekan di layar smartphone	Berhasil

<pre> tFocusMode (CameraDevice.FocusMod e. FOCUS_MODE_ CONTINUOUSAUTO); } } </pre>					
<pre> using System.Collections; using System.Collections.Generi c; using UnityEngine; using UnityEngine.SceneManage ment; public class ARCameraBack : MonoBehaviour { public void BackToMainMenu(){ SceneManager.Lo </pre>	ARCameraBack	Tombol untuk berpindah scene dari ARCamera kembali ke scene MainMenu	Kembali ke scene MainMenu dari scene ARCamera	Kembali ke scene MainMenu dari scene ARCamera	Berhasil

adScene("MainMenu"); } }					
using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine; public class ScreenOrientationLandscape : MonoBehaviour { void Start() { Screen.orientation = ScreenOrientation.LandscapeLeft; } }	<i>ScreenOrientationLandscape</i>	untuk mengubah orientasi layar smartphone menjadi landscape	Layar smartphone menjadi Landscape	Layar smartphone menjadi Landscape	Berhasil
using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine; public class rotateObject : MonoBehaviour { public GameObject objectRotate; public float rotateSpeed = 50f; bool rotateStatus = false; public void RotateObject() { if (rotateStatus == false) { rotateStatus = true; } else { rotateStatus = false; } }	<i>rotateObject</i>	Untuk merotasi objek 3D pada scene ARCamera	Objek 3D berputar ketika tombol rotate ditekan	Objek 3D berputar ketika tombol rotate ditekan	Berhasil

<pre> void Update() { if (rotateStatus == true) { //rotate object with speed objectRotate.trans form.Rotate(Vector3.up, rotateSpeed * Time.deltaTime); } } </pre>					
<pre> using System.Collections; using System.Collections.Generi c; using UnityEngine; public class ScaleInOut : MonoBehaviour { public GameObject Object; private bool _ZoomIn; private bool _ZoomOut; public float Scale = 0.1f; void Update() { if (_ZoomIn) { Object.transform.localScal e += new Vector3(Scale, Scale, Scale); } if (_ZoomOut) { Object.transform.localScal e -= new Vector3(Scale, Scale, Scale); } } public void </pre>	<i>ScaleInOut</i>	Untuk tombol zoom in(memperbe sar) dan zoom out(memperk ecil) objek 3D pada <i>scene</i> ARCamera	Objek 3D menjadi besar ketika menekan tombol zoom in dan menjadi kecil ketika menekan tombol zoom out	Objek 3D menjadi besar ketika menekan tombol zoom in dan menjadi kecil ketika menekan tombol zoom out	Berhasil

<pre> OnPressZoomIn() { _ZoomIn = true; } public void OnReleaseZoomIn() { _ZoomIn = false; } public void OnPressZoomOut() { _ZoomOut = true; } public void OnReleaseZoomOut() { _ZoomOut = false; } </pre>					
<pre> using System.Collections; using System.Collections.Generi c; using UnityEngine; using UnityEngine.SceneManage ment; public class MainMenu : MonoBehaviour { public void ExitButton(){ Application.Quit() ; Debug.Log("Gam e Closed"); } public void StartGame(){ SceneManager.Lo adScene("Loadingscene"); } } </pre>	MainMenu	Tombol untuk Start AR Camera dan tombol Exit pada scene MainMenu	Tombol Start AR Camera menuju scene ARCamera dan Tombol Exit, keluar dari aplikasi.	Tombol Start AR Camera menuju scene ARCamera dan Tombol Exit, keluar dari aplikasi.	Berhasil

<pre> using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine; public class BackgroundMusic : MonoBehaviour { private static BackgroundMusic backgroundMusic; void Awake() { if(backgroundMusic == null) { backgroundMusic = this; DontDestroyOnLoad(backgroundMusic); } else { Destroy(gameObject); } } } </pre>	<i>BackgroundMusic</i>	<p>Untuk memutar musik latar pada <i>scene</i> MainMenu</p>	<p>Musik dapat didengar pada menu awal, menu developer, menu how to use.</p>	<p>Musik dapat didengar pada menu awal, menu developer, menu how to use.</p>	<p>Berhasil</p>
--	------------------------	---	--	--	-----------------

Lampiran 4. Instrumen uji ahli media aplikasi *augmented reality book* cagar budaya pura kayu sakti

Instrumen Validasi AR-BOOK (Ahli Media)

Penggunaan *Augmented Reality Book* Pengenalan Tata Letak Pura Kayu Sakti

IDENTITAS

Nama Validator : I Putu Andika Subagya Putra, S.Pd

Instansi : VAR-ID

Petunjuk Pengisian

Berilah skor pada setiap pernyataan dengan rentang 0-100

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor
1.	Desain Tampilan Media	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang dengan tema	85
		Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang	85
		Kesesuaian warna karakter dan tombol	85
		Ketepatan ukuran, warna dan pemilihan jenis tulisan	85
		Kesesuaian ukuran, warna dan bentuk tombol	85
		Kesesuaian tata letak tombol dan tulisan	85
		Kesesuaian bentuk 3D dengan aslinya	90
		Tampilan bentuk 3D (pecah/tidak, baik/tidak)	90
		Tersedia berbagai pilihan menu dan ikon	85
		Terdapat tombol ikon dan menu yang tepat untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi	85
		Kejelasan bahasa dalam narasi	85
		Kesesuaian musik latar dengan tema	85
2	Software	Kelancaran dalam pengoperasian aplikasi	85
		Kemudahan pengoperasian aplikasi	85
		Kecepatan reaksi tombol menu pada aplikasi	85
		Ketepatan fungsi tombol pada aplikasi	85
		Kecepatan aplikasi dalam menangkap marker	90
		Kecepatan aplikasi dalam memutar narasi ketika marker berhasil ditangkap	90
		Kesesuaian kemampuan <i>zoom in</i> , <i>zoom out</i> , dan <i>rotation</i> dengan tombol ikon	85
		Aplikasi tidak dapat di ubah oleh pengguna atau pihak lain di luar pengembang	100
		Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat	85

		mengakibatkan aplikasi terhenti	
3	Manfaat	Kegunaan AR	78
		Kebermanfaat bagi masyarakat	78
		Membantu Dinas Kebudayaan dalam menginventorisasi	80

Kesimpulan:

Aplikasi Pengenalan Tata Letak Pura Kayu Sakti berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan*:

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

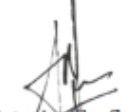
*Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Kritik dan Saran :

1. Aplikasi sudah bagus hanya harus di sesuaikan orientasi pengguna , jika aplikasi utama landscape buat buat opening jadi landscape.
2. Alangkah baiknya jika saat marker tidak terdeteksi narasi ter-pause, sehingga saat marker terdeteksi lagi narasi tidak di mulai dari awal.
3. Alangkah Untuk masuk ke aplikasi AR dari menu utama bisa di isikan loading screen.

Singaraja,

Penilai


(I Putu Andika Subagya Putra,S.Pd)

Instrumen Validasi AR-BOOK (Ahli Media)

Penggunaan *Augmented Reality Book* Pengenalan Tata Letak Pura Kayu Sakti

IDENTITAS

Nama Validator : Gede Saindra Santyadiputra, S.T. M.Cs.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Petunjuk Pengisian

Berilah skor pada setiap pernyataan dengan rentang 0-100

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor
1.	Desain Tampilan Media	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang dengan tema	88
		Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang	85
		Kesesuaian warna karakter dan tombol	85
		Ketepatan ukuran, warna dan pemilihan jenis tulisan	88
		Kesesuaian ukuran, warna dan bentuk tombol	88
		Kesesuaian tata letak tombol dan tulisan	90
		Kesesuaian bentuk 3D dengan aslinya	95
		Tampilan bentuk 3D (pecah/tidak, baik/tidak)	95
		Tersedia berbagai pilihan menu dan ikon	90
		Terdapat tombol ikon dan menu yang tepat untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi	90
		Kejelasan bahasa dalam narasi	96
		Kesesuaian musik latar dengan tema	96
2	Software	Kelancaran dalam pengoperasian aplikasi	90
		Kemudahan pengoperasian aplikasi	90
		Kecepatan reaksi tombol menu pada aplikasi	90
		Ketepatan fungsi tombol pada aplikasi	90
		Kecepatan aplikasi dalam menangkap marker	90
		Kecepatan aplikasi dalam memutar narasi ketika marker berhasil ditangkap	90
		Kesesuaian kemampuan <i>zoom in</i> , <i>zoom out</i> , dan <i>rotation</i> dengan tombol ikon	90
		Aplikasi tidak dapat di ubah oleh pengguna atau pihak lain di luar pengembang	90
		Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat	90

		mengakibatkan aplikasi terhenti	
3	Manfaat	Kegunaan AR	90
		Kebermanfaat bagi masyarakat	90
		Membantu Dinas Kebudayaan dalam menginventorisasi	90

Kesimpulan:

Aplikasi Pengenalan Tata Letak Pura Kayu Sakti berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan*:

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

*Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Kritik dan Saran :

-

Singaraja, 5 Juli 2021



Penilai

(Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs.)

Lampiran 5. Instrumen uji ahli isi aplikasi *augmented reality book* cagar budaya pura kayu sakti

Instrumen Validasi AR-BOOK (Ahli Isi)

Penggunaan *Augmented Reality Book* Pengenalan Tata Letak Pura Kayu Sakti

IDENTITAS

Nama Validator : IGUSTI NYOMAN PARNADA
 Instansi : DINAS KEBUDAYAAN KAB. KARANGASEM
 Petunjuk Pengisian

Berilah skor pada setiap pernyataan dengan rentang 0-100

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor
1.	Kelayakan Isi	Kesesuaian uraian informasi di aplikasi dengan konsep informasi	85
		Kesesuaian uraian informasi dalam aplikasi dengan kebutuhan masyarakat	85
		Kefaktuan informasi dalam aplikasi dengan kenyataan	90
		Kemudahan instruksi pada aplikasi	87
2	Kebahasaan	Keterbacaan tulisan dalam aplikasi	86
		Kejelasan informasi dalam aplikasi	87
		Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti oleh masyarakat	87
		Penggunaan bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah yang benar	87
3	Penyajian	Ketepatan objek 3D dengan informasi dalam aplikasi	87
		Kejelasan suara narasi dalam aplikasi	87
		Mempermudah staff instansi terkait dalam Menjelaskan cagar Budaya Pura Kayu Sakti	88
		Mempermudah promosi Cagar Budaya Pura Kayu Sakti	90
		Menarik minat masyarakat untuk mengunjungi Cagar Budaya Pura Kayu Sakti	90

Kesimpulan:

Aplikasi Pengenalan Tata Letak Pura Kayu Sakti berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan*:

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

*Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Kritik dan Saran :

Apresiasi: pengumpulan Tata Letak Pura Kaya Sakti
 sudah cukup baik, namun perlu ditambahkan
 di samping ruang pelinggih ada meja benda berupa
 cerung, sehingga cerung
 ada 5 benda/struktur
 di dalam Cagar Budaya.

Amlapura, 8 Juli 2021

Penilai

I Gusti Nyoman Baruna
 NIP. 096610101987031019

Instrumen Validasi AR-BOOK (Ahli Isi)

Penggunaan *Augmented Reality Book* Pengenalan Tata Letak Pura Kayu Sakti

IDENTITAS

Nama Validator : I Made Susila

Instansi : Juru Pelihara Cagar Budaya

Petunjuk Pengisian

Berilah skor pada setiap pernyataan dengan rentang 0-100

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor
1.	Kelayakan Isi	Kesesuaian uraian informasi di aplikasi dengan konsep informasi	80
		Kesesuaian uraian informasi dalam aplikasi dengan kebutuhan masyarakat	85
		Kefaktualan informasi dalam aplikasi dengan kenyataan	85
		Kemudahan instruksi pada aplikasi	80
2	Kebahasaan	Keterbacaan tulisan dalam aplikasi	90
		Kejelasan informasi dalam aplikasi	90
		Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti oleh masyarakat	85
		Penggunaan bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah yang benar	90
3	Penyajian	Ketepatan objek 3D dengan informasi dalam aplikasi	80
		Kejelasan suara narasi dalam aplikasi	85
		Mempermudah staff instansi terkait dalam Menjelaskan cagar Budaya Pura Kayu Sakti	90
		Mempermudah promosi Cagar Budaya Pura Kayu Sakti	80
		Menarik minat masyarakat untuk mengunjungi Cagar Budaya Pura Kayu Sakti	85

Kesimpulan:

Aplikasi Pengenalan Tata Letak Pura Kayu Sakti berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan*:

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

*Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Tbu
Kritik dan Saran :

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

Amlapura,

Penilai



(I Made Supika)

Lampiran 6. Evaluasi tahapan ADDIE

Evaluasi Tahap *Analysis*

No	Pernyataan	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Permasalahan dan solusi yang ditemukan di lapangan	√	
2	Kebutuhan fungsional dan non fungsional perangkat lunak yang dirancang.	√	
3	Tujuan yang terukur pada perangkat lunak yang dirancang	√	
4	Masukan dan keluaran pada perangkat lunak sesuai rancangan	√	

Evaluasi Tahap *Design*

No	Pernyataan	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Model fungsional perangkat lunak (<i>use case</i> dan <i>activity diagram</i>)	√	
2	Batasan perancangan perangkat lunak	√	
3	Perancangan arsitektur perangkat lunak	√	
4	Perancangan antarmuka perangkat lunak	√	

Evaluasi Tahap *Development*

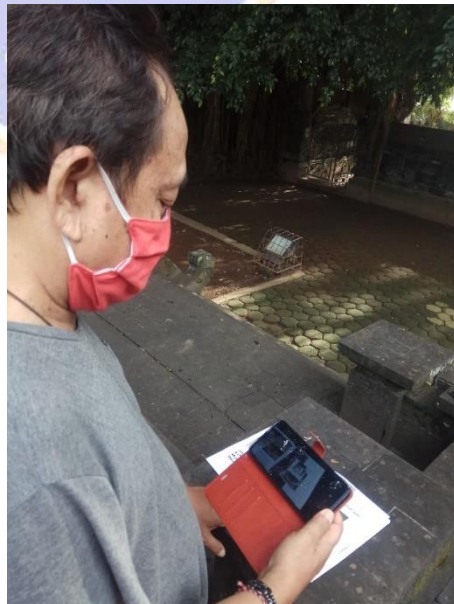
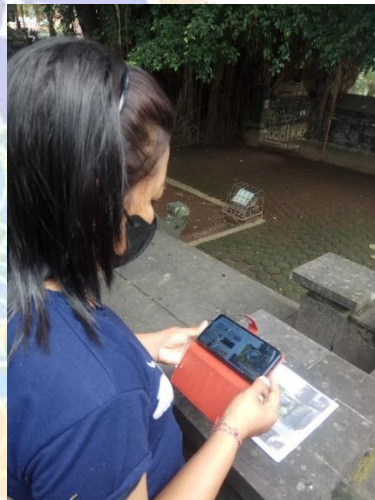
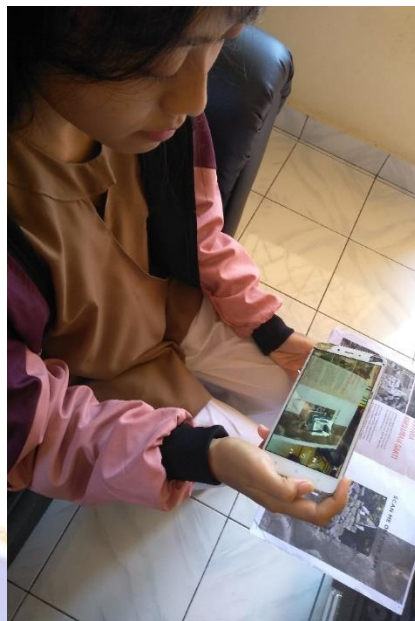
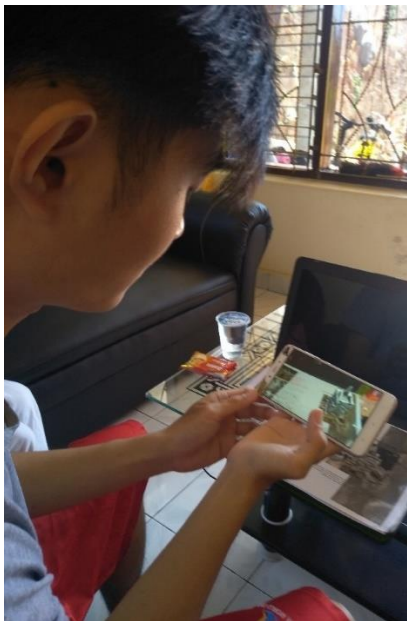
No	Pernyataan	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Penggunaan aplikasi dalam pembuatan aplikasi <i>augmented reality book</i> cagar budaya pura kayu sakti	√	
2	Penggunaan Unity 3D untuk pengembangan <i>augmented reality book</i> cagar budaya pura kayu sakti	√	
3	Penggunaan aplikasi dalam pembuatan <i>augmented reality book</i>	√	
4	Penggunaan <i>Canva</i> untuk pengembangan <i>augmented reality book</i>	√	

Evaluasi Tahap *implementation*

No	Pernyataan	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Instrumen uji kebenaran proses (<i>blackbox</i>)	√	
2	Instrumen uji kebenaran proses (<i>whitebox</i>)	√	
3	Instrumen uji ahli media	√	
4	Instrumen uji ahli isi	√	
5	Instrumen uji respon pengguna	√	

Lampiran 7. Dokumentasi







Lampiran 8. Respon Pengguna

No	Nama	Instansi	Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1	I GUSTI NYOMAN PARNAWA	Pemerintah	Responden 1	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
2	Ni Nyoman Wetan Sudewi	Pemerintah	Responden 2	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
3	Gusti	Pemerintah	Responden 3	7	7	1	1	1	7	7	7	2	2	7	1	7	7	7	7	1	2	1	7	1	7	1	1	1	7
4	I made susila	Pemerintah	Responden 4	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
5	Ketut Ayu Widaningsih	Mahasiswa	Responden 5	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
6	Ni Wayan Widnyani	Mahasiswa	Responden 6	7	1	1	7	1	7	7	1	1	1	7	1	1	7	7	7	1	1	1	7	7	1	1	1	1	7
7	Owean prawira putra	Masyarakat Umum	Responden 7	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
8	Ni Nyoman Novita Angginingsih	Mahasiswa	Responden 8	7	7	1	2	2	7	7	7	1	1	6	1	7	7	7	6	2	2	2	7	2	7	2	2	2	7
9	Ni Nyoman Yuni Kariyani	Mahasiswa	Responden 9	7	7	1	2	1	7	7	7	1	1	7	1	2	7	7	7	2	1	1	7	2	7	1	1	1	1
10	Ni Luh Sukraning	Pemerintah	Responden 10	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
11	I Wayan Putu Adnyana	Masyarakat Umum	Responden 11	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
12	Ni komang ayu ngurah sukmawati	Pemerintah	Responden 12	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
13	Irena K	Masyarakat Umum	Responden 13	7	7	1	1	1	7	7	4	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
14	I Wayan Agus Anggayana	Masyarakat Umum	Responden 14	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
15	Rosvita Flaviana Osin	Masyarakat Umum	Responden 15	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
16	I Made Adhikara Nugraha	Mahasiswa	Responden 16	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
17	I Made Suryasa	Mahasiswa	Responden 17	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
18	Reyana Aryana	Masyarakat Umum	Responden 18	7	7	1	1	1	7	7	4	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
19	Nyoman Sudiata	Masyarakat Umum	Responden 19	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
20	I Made Sukasari	Masyarakat Umum	Responden 20	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7