



Lampiran 1. Hasil wawancara dengan salah satu anggota Badan Pengawas Manajemen Operasional Kawasan Pura Besakih, Bapak Jero Gede Pande Sudarta

Transkrip Wawancara

Narasumber : Jro Gede Pande Sudarta

Jabatan : Pengawas Manajemen Operasional Pengelola Kawasa Pura Agung Besakih

Tanggal :

Waktu : 09.30 – 12.30

Tempat : Kantor Manajemen Operasional Besakih


Peneliti	Om Swastyastu
Narasumber	Om Swastyastu
Peneliti	Mohon maaf mengganggu, kami mahasiswa dari UNDIKSHA ingin melakukan penelitian tentang di Pura Besakih
Narasumber	Ya, penelitiannya tentang apa?
Peneliti	Tentang Virtual Reality pak, selain itu juga ingin mencari informasi mengenai Pura Beskaih pak.
Narasumber	Jadi mencari informasi bagaimana di Pura Besakih, kan begitu?
Peneliti	Iya pak.
Narasumber	Iya silahkan yang ditanya masalah apa?
Peneliti	Pertama, ingin menanyakan apakah kejadian tahun 2017, mengenai adanya wisatawan yang memanjat Pura Besakih benar adanya?
Narasumber	Ya itu memang benar adanya.
Peneliti	Jadi apa yang menyebabkan kejadian tersebut bisa terjadi?
Narasumber	Saat kejadian karena pintu puranya tidak terkunci dan tamu tersebut ada kemungkinan tidak membawa pemandu, selain karena pintu dan pengawasan lemah karena waktu itu kan masih dalam situasi Gunung Agung yang statusnya awas juga karena rasa penasaran wisatawan yang sangat tinggi.
Peneliti	Baik pak, selanjutnya terkait aturan yang melarang wisatawan masuk ke dalam pura, apakah kunjungan wisatawan ke pura besakih menurun apa tidak?
Narasumber	Baik, begini ceritanya, memang sudah dari dulu aturan ini saya buat dengan provinsi, dan provinsi sudah mendukung, dan dulu juga pernah dikunci pintu semua pura di Pura Besakih. Tamu pun tidak ada yang mengeluh, dan kunjungan ke Pura pun terus naik tidak ada penurunan sama sekali. Disini ada salah satu oknum, dimana warga besakih juga yang menjadi pramuwisata juga memasukkan tamu ke dalam pura, sehingga banyak menjadi masalah seperti tamu yang komplain karena dipaksa ditawari alat sembahyang. Disini saya untuk mengawasi kinerja MO disini, banyak tamunya komplain-komplain diajak masuk ke dalam,

	<p>karena mungkin ada salah satu oknum bukan, kalau di kompleks penataran agung besakih yang terdiri dari 22 kompleks di Besakih kan ditunjang oleh 13 pedarman. Karena ada salah satu pemangku yang bertugas di salah satu pedarman diajak kerjasama dengan guide-guide yang membawa tamu, pada jaman sebelum MO yang mengambil, baru 1 tahun badan pengelola MO berdiri, banyak sekali kejadian-kejadian tapi tidak ada yang menindaklanjuti, saya jadi penglingsir desa sudah tidak bisa ngomong, saya pun sudah pernah sidak dari aparat desa dan desa dinas, bahkan aada pemangkunya bukan dari orang Besakih.</p> <p>Setelah diambil pengawasan Pura Besakih oleh MO, saya putuskan barang siapa mengajak tamu diantara guide-guide memaksa tamunya ke dalam kalau tidak sembahyang, kalau saya ketemukan akan saya ambil tindakan tegas akan saya lapor ke atasan, tidak boleh karena ini sudah disetujui oleh PHDI Bali dan Gubernur Bali, makanya sekarang sudah berkurang tamu diajak masuk ke dalam dan sekarang sudah bekerjasama dengan bendesa adat. Kalau terus terusan wisatawan diajak masuk seenaknya kan dapat mengganggu orang yang sembahyang selain itu tamu yang masuk kan tidak diketahui kondisinya bagaimana bisa saja ada yang cuntaka, itu kan tidak diperbolehkan masuk karean pura itu kan tempat suci.</p>
Peneliti	Bekerjasama seperti apa pak?
Narasumber	Tidak boleh mengajak tamu ke dalam, kalau tidak sembahyang kalau ditemukan akan dikenakan sanksi adat. Seperti yang tadi adik tanyakan perihal apakah tamu turun kunjungannya apa tidak, tidak ada penurunan malah lebih banyak yang berkunjung ke pura besakih, contoh saya sering mengobrol dengan masyarakat yang sering berkecimpung dalam dunia pariwisata, coba jangan dikasi masuk kedalam.
Peneliti	Apakah dengan adanya aturan tersebut kunjungan wisatawan mengalami penurunan?
Narasumber	Penurunan diakibatkan oleh erupsi bukan karena aturan tersebut. Sebelum erupsi gunung agung, tamu yang datang 1200 per hari, setelah erupsi gunung agung ke dua menjadi 300 per hari, akhirnya sudah aman dari gunung agung sudah naik menjadi 500 per hari.
Peneliti	Berarti tamu yang tidak boleh masuk kan tetap penasaran pak, jadi penelitian ini bermaksud untuk memuat virtual reality Pura Besakih pak?
Narasumber	Seperti apa modelnya?
Peneliti	Modelnya seperti miniatur pura tapi menggunakan alat khusus seperti kaca mata dan dibuat dalam bentuk 3D pak dan bisa jalan-jalan disekitar pura pak.
Narasumber	Nah itu karena teknologi, bisa sih bisa menurut saya, tapi tolong di crosscheck setelah jadi, karena saya sudah mendapat pengalaman.
Peneliti	Apakah sudah ada pak?
Narasumber	Belum, ini pengalaman film, kan sama kayak kaca mata, bisa melihat atau jalan-jalan. Ini ada teknik nanti, kok bisa di dalam

	sembahyang. Tahu film panji tengkorak, masak dalam film itu candi nya di siku malah hancur, pura besakih dibakar, bukan di indonesia tapi di luar negeri diputar dan disensor
Peneliti	Tapi ini bukan film pak
Narasumber	Benar, tapi ini hanya sekedar contoh, supaya tidak melenceng soalnya teknologi.
Peneliti	Iya pak, VR ini hanya menampilkan di dalam pura seperti ini.
Narasumber	Tidak masalah seperti itu, dengan kamera akan memperlihatkan kepada tamu pada saat berkunjung seperti ini di dalam pura, yang penting adik-adik sesuai lah memperlihatkan apa yang dibuat disini, itulah yang harus adik tampilkan, sehingga ada bahan untuk menarik wisatawan dan mohon nanti kita jaga sama-sama seperti itu apalagi kita sebagai anak bali dan sesuhunan kita satu-satunya di dunia adalah di besakih. Nah itu saran sy dengan adik dari mahasiswa UNDIKSHA. Adalagi?
Peneliti	Untuk saat ini media informasi untuk wisatawan disediakan lewat apa pak?
Narasumber	Disini kan ada guide.
Peneliti	Selain guide itu, apakah ada video atau yang lain pak?
Narasumber	Tidak ada dik, dulu pernah maunya ada di sasana budaya, disana ada video semua tentang karya dari Batara Turun Kabeh sampai Panca Wali Krama sampai Eka Dasa Rudra, Eka Buwana, Tri Buwana disana ada videonya, maunya kan itu ditayangkan setiap tamu datang ke besakih, melihat semua lokasi pura sudah tertata disana dan dalam rangka upacara karya, tetapi tidak berjalan. Padahal kantor dan petugasnya pun ada, yang berada di sebelah kiri Pura Basukih, ada namanya wantilan sasana budaya, disana ada video khusus pariwisata, makanya sebelum tamunya keluar dari gedung itu, dilihat situasi disana bagaimana, baru keluar melihat langsung lokasi pura, dan itu rencana pemerintah sejak dulu tetapi tidak berjalan, dan petugas dari pemerintah provinsi banyak disana. Disini saya ingin mengembalikan citra besakih sebagai ikon dari pulau Bali. Adalagi pertanyaan dik?
Peneliti	Apakah sudah pernah ada renovasi pak?
Narasumber	Masalah renovasi kan sering sekali, renovasi pelinggih atau renovasi apa?
Peneliti	Iya renovasi pelinggih pak
Narasumber	Renovasi pelinggih sudah sejak tahun 1967 sampai sekarang belum selesai karena masih banyak perlu direnovasi, contohnya di depan mata, pariwisata melihat pelinggih Ida Betara Sri Rambut Sedana yang disebelah sasana budaya, tepatnya di Bale Agung yang panjang, banyak rusak bocor, cobak dik lihat nanti, itu pengempon nya kab. Buleleng, itu sumber kehidupan uang dan air suci, tapi karena susah di pengempon, kita tidak bisa. Apabila beliau tidak bisa harusnya dikembalikan ke besakih, pasti selesai dari dulu. Karena pengempon pura besakih ada 9 kabupaten di bali, kalau penataran agung diempon oleh provinsi, jadi masalah renovasi ada di masing-masing kabupaten sebagai pengempon,

	kalau empat pura yang mengelilingi pura penataran agung atau catur lawa, itu masih warga untuk memperbaiki, warga pande memperbaiki pura penataran pande, warga pasek apapun memperbaiki pura pasek, warga dukuh apapun memperbaiki pura dukuh, untuk penyarikan yang merupakan sekretaris betara di besakih diperbaiki oleh nak ngurah dawa, gusti, ida bagus, anak agung. Sedangkan pedarman sudah ke warga pedarman masing-masing, itu sudah ada.
Peneliti	Untuk pengelola pedarman masing-masing masih ada pak?
Narasumber	Masih ada
Peneliti	Kantor pengelola pedarman ada pak?
Narasumber	Kalau kantor, kan masing-masing pedarman kan ada pengurusnya.
Peneliti	Untuk mencari pengurusnya dimana pak?
Narasumber	Kan bisa ditanya Pengurus masing-masing ada di pedarman, contohnya dalem klungkung di klungkung, disini pengurus pedarman 13 di besakih tidak ada, tapi berasal dari asal pedarman, dan untuk kantor nya tidak tahu, masalah perbaikan masing-masing sudah ada
Peneliti	Untuk arsip perbaikan ada pak? Sekarang kan kebanyakan memakai batu hitam.
Narasumber	Lama itu, perbaikan tembok batu padas, baru 10 tahun
Peneliti	Yang sebelum itu?
Narasumber	Untuk tahun-tahun sebelumnya tidak ada
Peneliti	Berarti tidak ada arsip misalkan tahun berapa.
Narasumber	Itu tidak ada, coba tanyakan ke dinas kebudayaan kabupaten
Peneliti	Apakah ada arsip seperti foto pak?
Narasumber	Kalau itu kayaknya tidak ada, karena langsung renovasi. Tapi kayaknya foto hitam putih pasti ada di museum gedong krtya, dicoba aja dicari sebelum ada proyek perbaikan di pura besakih, mungkin ada berkas-berkasnya di museum. Ada lagi dik?
Peneliti	Mungkin itu saja dulu pak, jadi mungkin kedepannya kalau ada lagi pertanyaan atau yang lain, akan kesini lagi pak.
Narasumber	Jadi kalau ada lagi kurang adik bisa kesini lagi, sudah ada humas disini, dan lebih bagus wawancara dengan humas, karena menyalahi aturan apabila saya divideokan karena saya merupakan badan pengawas.
Peneliti	Baik pak, terima kasih atas waktunya pak, selamat siang.

Besakih,
 Pengawas Manajemen Operasional
 Pengelolaan Kawasan Pura Agung
 Besakih


 Jro Gede Pande Sudarta

Lampiran 2. Wawancara dengan Kepala Bidang Sejarah Cagar Budaya

Transkrip Wawancara

Narasumber : I Gusti Nyoman Parnawa.

Jabatan : Kepala Bidang Sejarah Cagar Budaya

Tanggal :

Waktu : 10.00 – 13.30 wita

Tempat : Dinas Kebudayaan Kabupaten Karangasem

Peneliti	Selamat siang pak
Narasumber	Selamat siang dik, dari jurusan apa dik?
Peneliti	Jurusan pendidikan teknik informatika pak
Narasumber	Semester
Peneliti	Semester 8 pak, jadi untuk surat sudah saya serahkan ke humas nya pak, disini saya ingin bertanya terkait data warisan budaya di Karangasem itu ada atau tidak warisan budaya termasuk peninggalan sejarah?
Narasumber	Banyak, yang telah kita lakukan dari tahun 2015 sampai tahun 2017 terdiri dari bangunan, situs, pura kan termasuk situs juga dan sudah di 6 kecamatan kita turun, datanya sudah 164 buah baik itu berupa bendanya, bangunannya, situsnya
Peneliti	Apakah Pura Besakih termasuk warisan budaya?
Narasumber	Termasuk
Peneliti	Untuk arsipnya itu biasanya dalam bentuk apa disimpan untuk pelestarian warisan budaya pura?
Narasumber	Disini kita kan baru mendata secara inventaris atau pendataan karena harus sebagai cagar budaya harus ditetapkan sebagai cagar budaya , kemudian penetapannya sesuai dengan UU No 10 Tahun 2011 dimana harus berjenjang dari tingkat kabupaten kita harus membentuk tim ahli, kebetulan untuk tim ahli cagar budaya di kabupaten Karangasem belum terbentuk, jadi disini sifatnya kita hanya mendata saja atau menginventaris warisan yang ada di kabupaten Karangasem, dan itu pun baru bergerak dari tahun 2015 dimana baru 4 tahun kita baru garap, keseluruhan belum sempat, Karena terburu dengan waktu dan juga terbentur dengan tim ahli yang berada di Provinsi Bali, disini kita juga bekerjasama dengan Balai Arkeologi yang berada di Denpasar dan juga BPCG (Badan Pelestarian Cagar Budaya) itu yang ajak kita kerjasama untuk terjun ke masing-masing wilayah yang banyak peninggalan, dan untuk dalam bentuk buku warisan budaya juga ada
Peneliti	Selain dalam bentuk buku, apakah ada dalam bentuk video atau foto pak?
Narasumber	Video belum ada, sedangkan untuk foto dan deskripsinya sudah ada dan itu sudah berupa buku, jadi arca ditemukan di desa A, panjangnya berapa, tingginya berapa, itu sudah ada deskripsinya.
Peneliti	Apakah ada media lain selain buku atau foto untuk membantu

	masyarakat melihat atau mencari informasi terkait warisan budaya seperti website atau yang lain pak?
Narasumber	Belum ada, kami kebetulan ikut diklat, kebetulan saya sendiri, saya mau ekpose dengan peserta yang lain diwajibkan untuk membuat inovasi proyek perubahan, saya berminat ingin mengekpose tentang Heritage Tourism, itu akan kami kerjakan selama proses off dua bulan ini, kan ini masih proses diklat ini, kegiatannya mempublikasikan warisan budaya yang berada di Kabupaten Karangasem, saya ambil sampel di Desa Bugbug karena waktu sangat sedikit.
Peneliti	Jadi untuk daerah lain belum pak?
Narasumber	Belum terpublikasi, karena masih hanya berupa pendataan, jadi itulah permasalahan yang saya hadapi di bidang kami di Sejarah dan Cagar Budaya ini, namun kita sebatas mendata saja, tapi masyarakat kan belum tahu juga, nah itu yang saya mau publis itu melalui buku, video, website dalam jangka waktu 2 bulan dengan anggaran 0 rupiah, jadi setiap bidang saya minta untuk berinovasi.
Peneliti	Jadi disini tujuan saya disini berencana mau membuat digitalisasi warisan budaya tersebut di Pura Besakih khususnya dan apakah sudah ada konservasi sebelumnya di Pura Besakih pak ?
Narasumber	Untuk konservasi belum ada, karena baru disini dari tahun 2015 jadi saya rasa belum ada konservasi disini kalau pendahulu-pendahulu saya rasa ada konservasi. Kebetulan ingin melakukan penelitian di Pura Besakih?
Peneliti	Iya pak, sebelumnya sudah sempat datang kesana, disana ada aturan yang melarang wisatawan yang tidak melakukan persembahyangan untuk memasuki areal utama Pura Besakih, oleh karena itu penelitian saya ingin membuat Virtual Reality, nanti bangunan dibuat ke dalam model 3 dimensi selanjutnya dapat dilihat melalui alat khusus seperti kacamata, jadi pada saat memakai dia akan merasakan ada disana. Jadi itu tujuan saya kemari, untuk masalah data ada pak?
Narasumber	Ada itu dik, mau khusus atau seluruh kabupaten Karangasem?
Peneliti	Khusus di Pura Besakih pak yang di bagian Mandala nya pak.
Narasumber	Coba saya cari dulu, semoga ada data nya ya dik.
Peneliti	Iya pak, sebelum itu saya ingin bertanya untuk masalah gambaran pura agar lebih mudah dijadikan 3 dimensi itu ada pak?
Narasumber	Kami belum ada terima datanya tersebut, untuk datanya bisa dicoba dicari di Badan Arkeologi Denpasar atau di BPCG baru ketemu, Di mana dapat info tersebut?
Peneliti	Di Badan Pengelola Pura Besakihnya pak
Narasumber	Ada disitu?
Peneliti	Kurang tahu pak, karena belum dipastikan pak
Narasumber	Dicoba dulu cari disana, mungkin beliau nya ada disitu, tentang sejarahnya pun beliau lebih tahu, di Badan Pengelola betul itu.
Peneliti	Di badan pengelola baru setahun ada.
Narasumber	Ya betul baru setahun ada, dulu masih desa adat yang masih

	memegang selanjutnya sudah badan pengelola yang mengambil alih, Terkait di media sosial, dimana tamu menaiki salah satu pelinggih keramat dan selfie disitu, yang tempat dikeramatkan kok bisa sampai naik, sudah kelewatan, mungkin karena areanya kosong, apalagi ?
Peneliti	Terkait masalah ukuran pada setiap mandala-mandala tersebut, ada pak?
Narasumber	Untuk masalah ukuran tersebut disini tidak ada, coba cari di Badan Pengelola nya atau bisa koordinasi dengan kecamatan, biasanya ada disana datanya, memohon informasi terkait Denah, bagan, sketsa Pura Besakih dan diarahkan disana, biasanya diarahkan ke Desa Adat atau Badan Pengelolanya dik. Sudah dapat kesana apa belum?
Peneliti	Sudah dapat kesana pak, kami melakukan wawancara juga pak
Narasumber	Apakah ada tembusan surat ke camat?
Peneliti	Tidak pak, hanya ada dua surat ke Badan Pengelola dan Dinas Kebudayaan saja pak.
Narasumber	Bisa juga langsung ke kepala desanya untuk mengetahui informasinya karena ada semua disitu, kalau tidak bisa ke camat atau bisa dicoba cari di Internet terkait Pura Besakih dik
Peneliti	Sudah dapat dicari di internet pak
Narasumber	Kalau begitu tinggal dicocokkan datanya saja dik
Peneliti	Nanti semisal pas sidangnya, takut sumbernya meragukan pak
Narasumber	Enggak, Itu hanya dijadikan pembanding antara data secara riil dengan data dari internet tersebut, kalau yang bener kan itu dipakai, jadi cari dulu di internet nanti dibandingkan dengan data secara riil, kan cepet jadinya dik dan lebih banyak bahan disana jadinya dik.
Peneliti	Baik akan kami coba dulu pak, untuk sekarang sekian dulu pak, selamat siang pak, maaf mengganggu waktunya pak
Narasumber	Nggih, selamat siang.

Amlapura,
Kepala Bidang Sejarah Cagar
Budaya

..... 9 JULI 2019

 (2007) NIDHIMAN PIRANAWAS
 NIP. 4966106 4907 03 1 09

Lampiran 3. Surat Penelitian

Surat Penelitian ke Dinas Kebudayaan Kabupaten Karangasem



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
 Alamat : Jalan Udayana No. 11 Singaraja – Bali <http://fkk.undiksha.ac.id>
 Telp. (0362) 25571, Fax. (0362) 25571 Kode Pos. 81116

Nomor :1232 /UN48.11.1/DT/2018
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Data

Singaraja, 26 Juli 2018

Yth. Kepala Dinas Kebudayaan Kabupaten Karangasem
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait dengan data "Denah, Fungsi masing-masing Pelinggih, dan Sejarah Pura Penataran Agung Besakih" kepada mahasiswa berikut.

No.	Nama	Nim	Jurusan	Semester
1	I Kadek Andi Adnyana	1415051064	Pendidikan Teknik Informatika	VIII
2	I Wayan Karta Sasmita	1415051038	Pendidikan Teknik Informatika	VIII
3	Gede Supri Adnyana	1415051065	Pendidikan Teknik Informatika	VIII
4	I Wayan Andika Raditya	1415051034	Pendidikan Teknik Informatika	VIII

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


a.n. Dekan

Wakil Dekan I,

Dr. Gede Rasben Dantes, S.T., M.TI
 NIP. 197502212003121001

Catatan : *) Coret yang tidak perlu

Lampiran 4. Surat Penelitian ke Badan Pengawas Pura Besakih

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN	
	Alamat : Jalan Udayana No. 11 Singaraja – Bali http://ftk.undiksha.ac.id Telp. (0362) 25571, Fax. (0362) 25571 Kode Pos. 81116	


Nomor : 1233 /UN48.11.I/DT/2018 Singaraja, 26 Juli 2018
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Data

Yth. Pengelola Kawasan Pura Agung Besakih
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait dengan data “Denah, Fungsi masing-masing Pelinggih, dan Sejarah Pura Penataran Agung Besakih” kepada mahasiswa berikut.



No.	Nama	Nim	Jurusan	Semester
1	I Kadek Andi Adnyana	1415051064	Pendidikan Teknik Informatika	VIII
2	I Wayan Karta Sasmita	1415051038	Pendidikan Teknik Informatika	VIII
3	Gede Supri Adnyana	1415051065	Pendidikan Teknik Informatika	VIII
4	I Wayan Andika Raditya	1415051034	Pendidikan Teknik Informatika	VIII

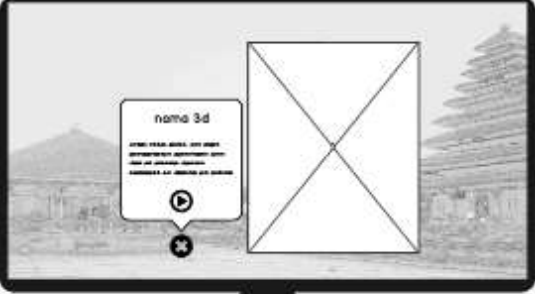

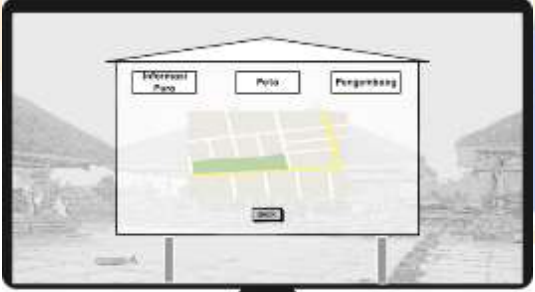
Demikian surat ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

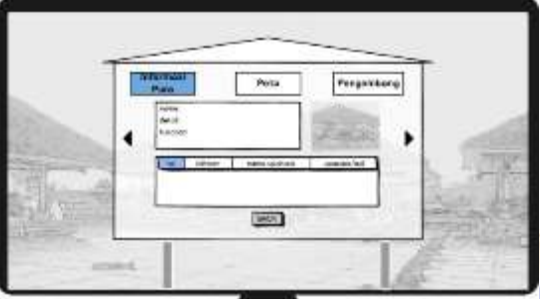
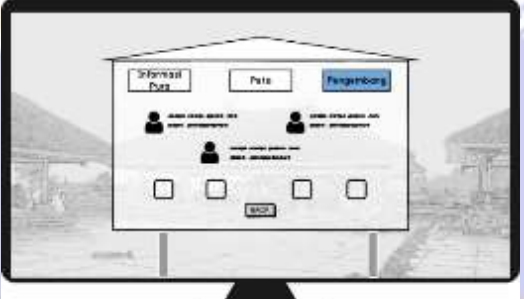
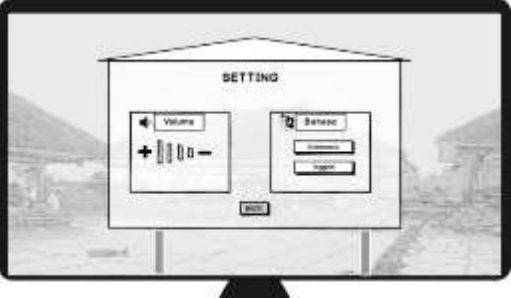

 Dr. Gede Rasben Dantes, S.T.,M.TI
 NIP 197502212003121001

*Catatan : *) Coret yang tidak perlu*

Lampiran 5. Rancangan Antar Muka

No	Rancangan	Tampilan	Keterangan
1	Tampilan objek 3d aplikasi <i>virtual reality</i> mandala 2		Menampilkan masing – masing objek 3D bangunan Mandala 2.
3	Tampilan home/menu aplikasi		Menampilkan halaman utama atau menu aplikasi <i>virtual reality</i> Mandala 2.

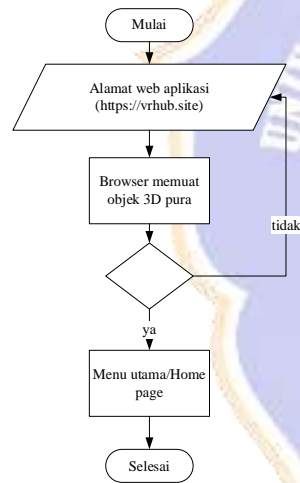
4	Tampilan detail informasi masing-masing objek		Menampilkan informasi mengenai fungsi serta nama masing – masing pura di Mandala 2 dalam bentuk teks dan suara.
5	Tampilan panduan/guide penggunaan aplikasi		Menampilkan cara penggunaan aplikasi.
6	Tampilan tentang /about aplikasi (secara default menampilkan Peta)		Tampilan antarmuka ini menampilkan informasi pura, peta serta pengembang aplikasi. Secara <i>default</i> akan menampilkan peta Mandala 2.

7	Tampilan tentang /about aplikasi (Informasi Pura)		Tampilan antarmuka ini menampilkan informasi pura berupa nama upakara, upacara, penyanggra upacara, dana upacara masing-masing pura di Mandala 2.
8	Tampilan tentang /about aplikasi (Pengembang)		Tampilan antarmuka ini menampilkan tentang pengembang aplikasi <i>virtual reality</i> Mandala 2 serta perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi.
9	Pengaturan volume suara dan bahasa aplikasi		Tampilan antarmuka ini menampilkan pengaturan suara. Pengguna bisa mengatur besar kecilnya suara.

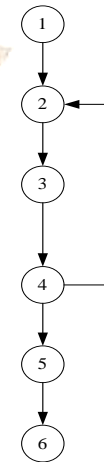
Lampiran 6. Rancangan Instrumen Uji Whitebox

Pengujian Perangkat Lunak (Whitebox Testing) Aplikasi Virtual Reality untuk Digitalisasi Mandala 2 di Pura Besakih

- 1. Memulai aplikasi
 - a) Flowchart



b) Flowgraph



- c) Perhitungan cyclomatic complexity

E = jumlah link/busur

N = jumlah node/simpul

E = 6, N = 6

$V(G) = E - N + 2$

Nilai cc 2 maka independen path yaitu 2

P1 = 1-2-3-4-5-6

P2 = 1-2-3-4-2

$$= 6 - 6 + 2$$

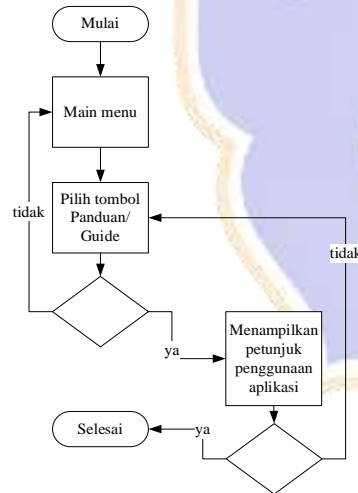
$$= 2$$

d) Kasus pengujian

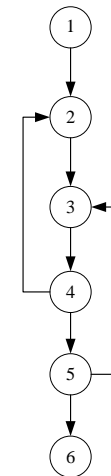
No	Scenario Input	Expected Output	Actual Output	Status	
				sesuai	Tidak sesuai
1	Web address benar https://vrhub.site	Browser memuat dan menampilkan objek 3D pura	Tampil objek 3D pura		
2	Masukan web address salah	Browser tidak memuat dan menampilkan objek 3D pura	Tidak menampilkan objek 3D		

2. Memilih/menampilkan menu Panduan/Guide

a) Flowchart



b) Flowgraph



c) Perhitungan cyclomatic complexity

E = jumlah link/busur
 N = jumlah node/simpul
 $E = 7, N = 6$
 $V(G) = E - N + 2$
 $= 7 - 6 + 2$
 $= 3$

Nilai cc 3 maka independen path yaitu 3:

P1 = 1-2-3-4-5-6

P2 = 1-2-3-4-2

P3 = 1-2-3-4-5-3

d) Kasus pengujian

No	Scenario Input	Expected Output	Actual Output	Status	
				Sesuai	Tidak sesuai
1	Klik menu Panduan/Guide	Menampilkan panduan penggunaan aplikasi	Tampil halaman panduan aplikasi		
2	Klik menu Panduan/Guide	Menampilkan menu utama	Tampil halaman main menu		
3	Klik menu Panduan/Guide	Menampilkan menu utama	Tampil halaman main menu		

3. Memilih/menampilkan menu Informasi/Information

a) Flowchart

b) Flowgraph



c) Perhitungan cyclomatic complexity

E = jumlah link/busur

N = jumlah node/simpul

E = 8 , N = 7

$V(G) = E - N + 2$

= 8 - 7 + 2

= 3

Nilai cc 3 maka independen path yaitu 3:

P1 = 1-2-3-4-5-6-7

P2 = 1-2-3-4-2

P3 = 1-2-3-4-5-6-3

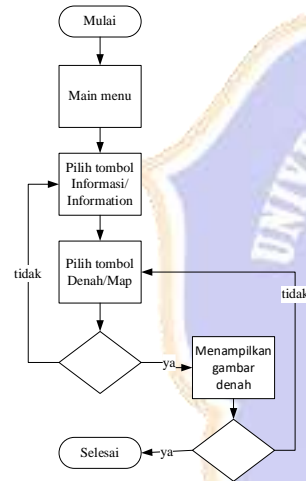
d) Kasus pengujian

No	Scenario Input	Expected Output	Actual Output	Status	
				Sesuai	Tidak sesuai
1	Klik menu Informasi/Information	Menampilkan sub-menu Upacara, Denah, Pengembang	Tampil halaman sub-menu Upacara, Denah, Pengembang		

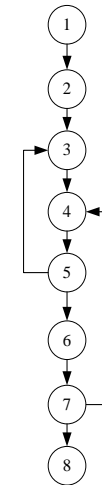
2	Klik menu Informasi/Information	Menampilkan menu utama	Tampil halaman menu utama		
3	Klik menu Informasi/Information	Menampilkan menu utama	Tampil halaman menu utama		

4. Memilih/menampilkan sub-menu Denah/Map

a) Flowchart



b) Flowgraph



c) Perhitungan cyclomatic complexity

E = jumlah link/busur

N = jumlah node/simpul

E = 9, N = 8

$V(G) = E - N + 2$

$= 9 - 8 + 2$

$= 3$

Nilai cc 3 maka independen path yaitu 3:

P1 = 1-2-3-4-5-6-7-8

P2 = 1-2-3-4-5-3

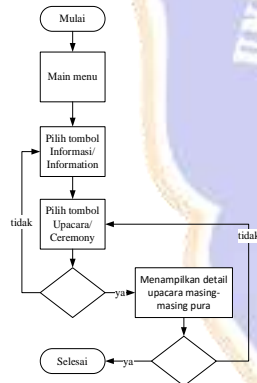
P3 = 1-2-3-4-5-6-7-4

d) Kasus pengujian

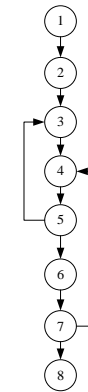
No	Scenario Input	Expected Output	Actual Output	Status	
				Sesuai	Tidak sesuai
1	Klik menu Informasi kemudin klik sub-menu Denah/Map	Menampilkan denah pada aplikasi	Tampil halaman denah pada aplikasi		
2	Klik menu Informasi kemudin klik sub-menu Denah/Map	Menampilkan menu utama	Tampil halaman menu utama		
3	Klik menu Informasi kemudin klik sub-menu Denah/Map	Menampilkan menu utama	Tampil halaman menu utama		

5. Memilih/menampilkan sub-menu Upacara/Ceremony

a) Flowchart



b) Flowgraph



c) Perhitungan cyclomatyc complexity

E = jumlah link/busur

N = jumlah node/simpul

E = 8 , N = 7

$V(G) = E - N + 2$

Nilai cc 3 maka independen path yaitu 3:

P1 = 1-2-3-4-5-6-7-8

P2 = 1-2-3-4-5-3

P3 = 1-2-3-4-5-6-7-4

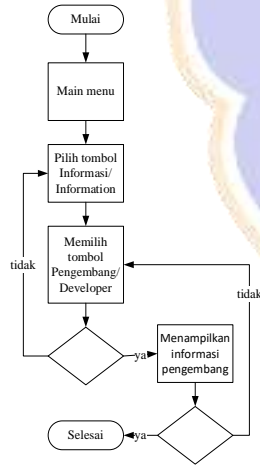
= 8 - 7 + 2
 = 3

d) Kasus pengujian

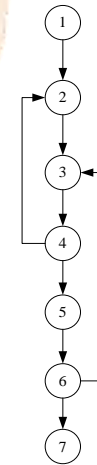
No	Skenario Input	Expected Output	Actual Output	Status	
				Sesuai	Tidak sesuai
1	Klik menu Informasi kemudin klik sub-menu Upacara/Ceremony	Menampilkan detail informasi upacara pada aplikasi	Tampil halaman detail upacara pada aplikasi		
2	Klik menu Informasi kemudin klik sub-menu Upacara/Ceremony	Menampilkan menu utama	Tampil halaman menu utama		
3	Klik menu Informasi kemudin klik sub-menu Upacara/Ceremony	Menampilkan menu utama	Tampil halaman menu utama		

6. Memilih/menampilkan sub-menu Pengembang/Developer

a) Flowchart



b) Flowgraph



c) Perhitungan cyclomatic complexity

E = jumlah link/busur
 N = jumlah node/simpul
 E = 8, N = 7
 $V(G) = E - N + 2$
 $= 8 - 7 + 2$
 $= 3$

Nilai cc 3 maka independen path yaitu 3:

P1 = 1-2-3-4-5-6-7-8

P2 = 1-2-3-4-5-3

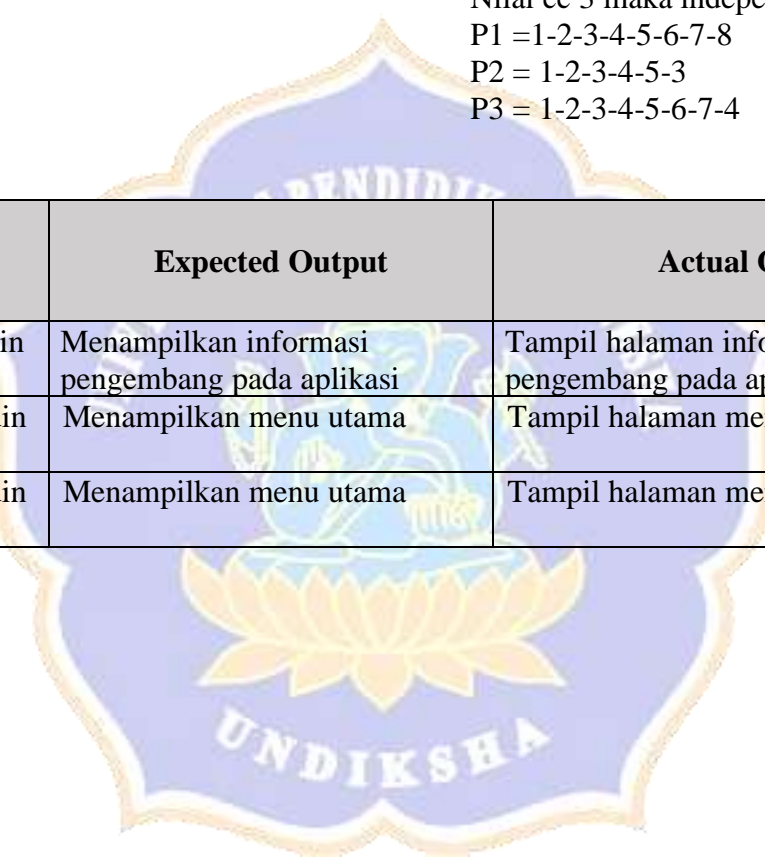
P3 = 1-2-3-4-5-6-7-4

d) Kasus pengujian

No	Scenario Input	Expected Output	Actual Output	Status	
				Sesuai	Tidak sesuai
1	Klik menu Informasi kemudin klik sub-menu Pengembang	Menampilkan informasi pengembang pada aplikasi	Tampil halaman informasi pengembang pada aplikasi		
2	Klik menu Informasi kemudin klik sub-menu Pengembang	Menampilkan menu utama	Tampil halaman menu utama		
3	Klik menu Informasi kemudin klik sub-menu Pengembang	Menampilkan menu utama	Tampil halaman menu utama		

Hasil

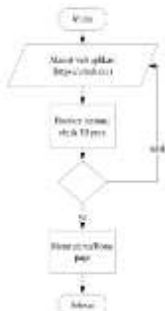
Pengujian:



Lampiran 7. Hasil Uji White box

Pengujian Perangkat Lunak (Whitebox Testing) Aplikasi Virtual Reality untuk Digitalisasi Mandala 2 di Para Besakih

1. Memulai aplikasi
a) Flowchart



- b) Flowgraph



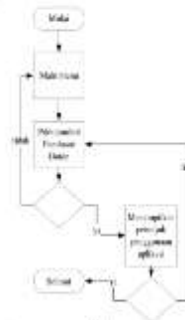
- c) Perhitungan cyclomatic complexity
 $E = \text{jumlah link/besar}$
 $N = \text{jumlah node/simpul}$
 $E = 6, N = 6$
 $V(G) = E - N + 2$
 $= 6 - 6 + 2$
 $= 2$

Nilai cc 2 maka independen path yaitu 2
 $P1 = 1-2-3-4-5-6$
 $P2 = 1-2-3-4-2$

- d) Kasus pengujian

No	Scenario Input	Expected Output	Actual Output	Status	
				sesuai	Tidak sesuai
1	Web address benar https://vrhub.site	Browser memuat dan menampilkan objek 3D para	Tampil objek 3D para	√	
2	Masukan web address salah	Browser tidak memuat dan menampilkan objek 3D para	Tidak menampilkan objek 3D	√	

2. Memilih/menampilkan menu Panduan/Guide
a) Flowchart



- b) Flowgraph



- c) Perhitungan cyclomatic complexity



E = jumlah link/busur
 N = jumlah node/simpul
 $E = 7, N = 6$
 $V(G) = E - N + 2$
 $= 7 - 6 + 2$
 $= 3$

Nilai cc 3 maka independen path yaitu 3:
 P1 = 1-2-3-4-5-6
 P2 = 1-2-3-4-2
 P3 = 1-2-3-4-5-3

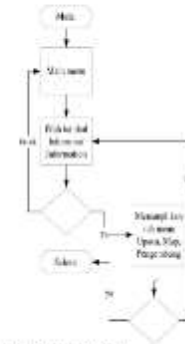
d) Kasus pengujian

No	Scenario Input	Expected Output	Actual Output	Status	
				Sesuai	Tidak sesuai
1	Klik menu Panduan/Guide	Menampilkan panduan penggunaan aplikasi	Tampil halaman panduan aplikasi	✓	
2	Klik menu Panduan/Guide	Menampilkan menu utama	Tampil halaman main menu	✗	
3	Klik menu Panduan/Guide	Menampilkan menu utama	Tampil halaman main menu	✗	

3. Memilih/menampilkan menu Informasi/Information

a) Flowchart

b) Flowgraph



c) Perhitungan cyclomatic complexity

E = jumlah link/busur
 N = jumlah node/simpul
 $E = 8, N = 7$
 $V(G) = E - N + 2$
 $= 8 - 7 + 2$
 $= 3$

Nilai cc 3 maka independen path yaitu 3:
 P1 = 1-2-3-4-5-6-7
 P2 = 1-2-3-4-2
 P3 = 1-2-3-4-5-6-3

d) Kasus pengujian

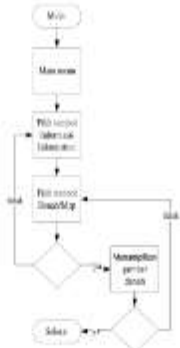
No	Scenario Input	Expected Output	Actual Output	Status
----	----------------	-----------------	---------------	--------



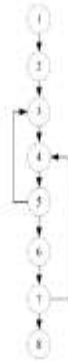
			Sesuai	Tidak sesuai
1	Klik menu Informasi/Information	Menampilkan sub-menu Upacara, Denah, Pengembang	√	
2	Klik menu Informasi/Information	Menampilkan menu utama	√	
3	Klik menu Informasi/Information	Menampilkan menu utama	√	

4. Memilih/menampilkan sub-menu Denah/Map

a) Flowchart



b) Flowgraph



c) Perhitungan cyclomatic complexity

$E =$ jumlah link/busur
 $N =$ jumlah node/simpul
 $E = 9, N = 8$
 $V(G) = E - N + 2$
 $= 9 - 8 + 2$
 $= 3$

Nilai cc: 3 maka independen path yaitu 3:
 $P1 = 1-2-3-4-5-6-7-8$
 $P2 = 1-2-3-4-5-5$
 $P3 = 1-2-3-4-5-6-7-4$

d) Kasus pengujian

No	Scenario Input	Expected Output	Actual Output	Status	
				Sesuai	Tidak sesuai
1	Klik menu Informasi kemudian klik sub-menu Denah/Map	Menampilkan denah pada aplikasi	Tampil halaman denah pada aplikasi	√	
2	Klik menu Informasi kemudian klik sub-menu Denah/Map	Menampilkan menu utama	Tampil halaman menu utama	√	
3	Klik menu Informasi kemudian klik sub-menu Denah/Map	Menampilkan menu utama	Tampil halaman menu utama	√	

5. Memilih/menampilkan sub-menu Upacara/Ceremony

a) Flowchart

b) Flowgraph





c) Perhitungan cyclomatic complexity
 E = jumlah link/busur
 N = jumlah node/simpul
 E = 8, N = 7
 $V(G) = E - N + 2$
 $= 8 - 7 + 2$
 $= 3$

Nilai cc 3 maka independen path yaitu 3:
 P1 = 1-2-3-4-5-6-7-8
 P2 = 1-2-3-4-5-3
 P3 = 1-2-3-4-5-6-7-4

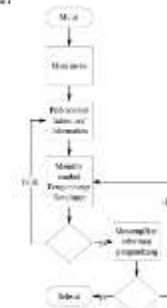
d) Kasus pengujian

No	Skenario Input	Expected Output	Actual Output	Status	
				Sesuai	Tidak sesuai
1	Klik menu Informasi kemudian klik sub-menu Upacara/Ceremoni	Menampilkan detail informasi upacara pada aplikasi	Tampil halaman detail upacara pada aplikasi	√	

2	Klik menu Informasi kemudian klik sub-menu Upacara/Ceremoni	Menampilkan menu utama	Tampil halaman menu utama	√	
3	Klik menu Informasi kemudian klik sub-menu Upacara/Ceremoni	Menampilkan menu utama	Tampil halaman menu utama	√	

6. Memilih/menampilkan sub-menu Pengembang/Developer

a) Flowchart



b) Flowgraph



c) Perhitungan cyclomatic complexity

E = jumlah link/busur
 N = jumlah node/simpul
 E = 8, N = 7

Nilai cc 3 maka independen path yaitu 3:
 P1 = 1-2-3-4-5-6-7-8

$V(G) = E - N + 2$
 $= 8 - 7 + 2$
 $= 3$

P1 = 1-2-3-4-5-3
 P2 = 1-2-3-4-5-6-7-4

d) Kasus pengujian

No	Scenario Input	Expected Output	Actual Output	Status	
				Sesuai	Tidak sesuai
1	Klik menu Informasi kemudian klik sub menu Pengembang	Menampilkan informasi pengembang pada aplikasi	Tampil halaman informasi pengembang pada aplikasi	√	
2	Klik menu Informasi kemudian klik sub menu Pengembang	Menampilkan menu utama	Tampil halaman menu utama	√	
3	Klik menu Informasi kemudian klik sub menu Pengembang	Menampilkan menu utama	Tampil halaman menu utama	√	

Hasil Pengujian: Semua butir pengujian sesuai

Lampiran 8. Rancangan Angket Pengujian Black box

Angket Pengujian Perangkat Lunak (Blackbox Testing) Aplikasi Virtual Reality untuk Digitalisasi Mandala 2 di Pura Besakih

No:

Identitas

Nama :

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

No	Scenario	Input	Step Details	Expected Output	Actual Output	Status
1	Menjalankan aplikasi	Web address	- Pengguna membuka browser - Pengguna memasukkan alamat web aplikasi di kolom web address browser	Menampilkan Main menu/Home		[] ya [] tidak
2	Menampilkan menu utama	Alamat aplikasi yang telah selesai dimuat browser	- Pengguna menunggu sampai semua model selesai di muat browser	Menampilkan menu Panduan, Informasi, dan Pengaturan		[] ya [] tidak
3	Memilih menu Informasi/Information	Klik tombol Informasi/Information	- Pengguna menekan tombol Informasi/Information	Pengguna dapat melihat sub-menu Upacara, Denah, dan Pengembangan		[] ya [] tidak
4	Memilih menu Upacara yang terdapat di dalam menu Informasi	Klik tombol sub-menu Upacara	- Pengguna menekan tombol sub-menu Upacara pada setelah memilih tombol menu Informasi	Menampilkan rincian upacara, nama, bentuk, dan foto sebenarnya dari setiap pura		[] ya [] tidak
5	Memilih menu Denah	Klik tombol sub-menu Denah	- Pengguna menekan tombol sub-	Menampilkan denah letak		[] ya [] tidak

	yang terdapat di dalam menu Informasi		menu Denah pada setelah memilih tombol menu Informasi	bangunan		
6	Memilih menu Pengembangan yang terdapat di dalam menu Informasi	Klik tombol sub-menu Pengembangan	- Pengguna menekan tombol sub-menu Pengembangan pada setelah memilih tombol menu Informasi	Menampilkan informasi pengembangan aplikasi		<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
7	Memilih menu Panduan/ <i>Guide</i>	Klik tombol Panduan/ <i>Guide</i>	- Pengguna menekan tombol Panduan/ <i>Guide</i>	Pengguna dapat melihat tutorial penggunaan aplikasi		<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
8	Memilih menu Pengaturan/ <i>Setting</i>	Klik tombol Pengaturan/ <i>Setting</i>	- Pengguna menekan tombol <i>Setting</i>	Pengguna dapat mengatur volume suara dan bahasa aplikasi		<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
9	Memilih tombol Indonesia untuk menampilkan informasi dalam bahasa Indonesia	Klik tombol Indonesia	- Pengguna menekan tombol Indonesia	Pengguna dapat melihat tampilan tentang informasi pada dalam bahasa Indonesia		<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
10	Memilih tombol Inggris untuk menampilkan informasi dalam bahasa Inggris	Klik tombol Inggris	- Pengguna menekan tombol Inggris	Pengguna dapat melihat tampilan tentang informasi pada dalam bahasa Inggris		<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
11	Memilih	Klik tombol	- Pengguna	Volume		<input type="checkbox"/> ya

	tombol minus untuk mengecilkan volume suara	tanda minus	menekan tombol yang menggunakan tanda minus untuk mengecilkan volume suara <i>backsound</i> dan narasi mengenai informasi pura	suara <i>backsound</i> dan narasi informasi pura menjadi kecil		<input type="checkbox"/> tidak
12	Memilih tombol untuk memperbesar volume suara	Klik tombol tanda plus	- Pengguna menekan tombol yang menggunakan tanda plus untuk memperbesar volume suara <i>backsound</i> dan narasi mengenai informasi pura	Volume suara <i>backsound</i> dan narasi informasi pura menjadi besar		<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
13	Memilih tombol informasi pura	Klik tombol Informasi	- Pengguna menekan tombol Informasi di sekitar objek 3D Pura	Pengguna melihat nama, fungsi Pura		<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
14	Menampilkan objek 3D Pura Mandala 2	Model objek 3D Pura	- Pengguna sudah masuk di halaman VR yang menampilkan objek 3D pura	Pengguna melihat objek 3D Pura		<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
15	Memilih tombol <i>Play</i> di dalam tombol informasi pura	Klik tombol <i>Play</i>	- Pengguna memilih tombol informasi - Pengguna memilih tombol <i>Play</i>	Terdengar suara informasi pura yang di pilih		<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak

Saran

Singaraja ,..... 2021

.....



Lampiran 9. Hasil Pengujian Black box

No.	Uraian	Hasil	Spesifikasi	Diagram/Output	Uraian Output	Uraian
1	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem			
2	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem			

3	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem			
4	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem			

5	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem			
6	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem			

7	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem			
8	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem			

9	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem			
10	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem			

11	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem			
12	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem			

13	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem			
14	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem			
15	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem	Menyebutkan nama-nama komponen sistem			

Blank sheet with a signature and date at the bottom right.

Lampiran 10. Rancangan Angket Uji User Experience

No:

**Angket Uji User Experience Aplikasi Virtual Reality untuk Digitalisasi
Mandala 2 di Pura Besakih**

Identitas

Nama :

Umur :

Pekerjaan :

Tanggal Penilaian :

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26

Singaraja ,..... 2021

.....

Lampiran 11. Hasil Uji User Experience

No. 6

Angket Uji User Experience Aplikasi Pemasaran Produk Desteloid Melalui E-Book Desteloid

Identifikasi

Nama: Indira, H. Satrio

Lokasi:

Pekerjaan: aplikasi

Tanggal Pengisian: 21 Jan 2021

1 2 3 4 5 6 7

memudahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	memudahkan	1
tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	tidak dipahami	2
cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	cepat	3
mudah dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mudah dipahami	4
permanen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	permanen	5
memudahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	memudahkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	tidak menarik	7
tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak dapat dipahami	8
cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	cepat	9
berbeda dengan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	berbeda dengan	10
menghibur	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	menghibur	11
baik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	baik	12
manis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	manis	13
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak menarik	14
lucu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	lucu	15

tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak menarik	16
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	cepat	17
memudahkan	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memudahkan	18
memudahkan dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	tidak memudahkan dipahami	19
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	20
cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	memudahkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22
kompatibel	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kompatibel	23
tidak menarik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak menarik	24
tidak menghibur	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak menghibur	25
kompatibel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak	26

Segerang, 21 Jan 2021

[Signature]
Indira H. Satrio

No. 7

Angket Uji User Experience Aplikasi Pemasaran Produk Desteloid Melalui E-Book Desteloid

Identifikasi

Nama: Indira, H. Satrio, M. Satrio

Lokasi:

Pekerjaan: aplikasi

Tanggal Pengisian: 21 Jan 2021

1 2 3 4 5 6 7

memudahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	memudahkan	1
tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak dipahami	2
cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	cepat	3
mudah dipahami	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak dipahami	4
permanen	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	barang bermanfaat	5
memudahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	memudahkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak dipahami	8
cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	cepat	9
berbeda dengan	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berbeda dengan	10
menghibur	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	menghibur	11
baik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	baik	12
manis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak lucu	13
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	memudahkan	14
lucu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak lucu	15

tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak menarik	16
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak menarik	17
memudahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	tidak memudahkan	18
memudahkan dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	tidak memudahkan dipahami	19
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	20
cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	memudahkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22
kompatibel	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kompatibel	23
tidak menarik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak menarik	24
tidak menghibur	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak menghibur	25
kompatibel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak	26

Segerang, 21 Jan 2021

[Signature]
Indira H. Satrio

Angka 13 (1) dan 13 (2) dengan Aplikasi Hasil Belajar dan Matriks

Matriks 7-8 Para Kandida

Nama: Y. Supriyanti, S.Pd, M.Pd, S.Pd, M.Pd
 NIM: 191414010010001
 Tanggal Pengisian: 12/12/2018

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				
15																				
16																				
17																				
18																				
19																				
20																				

1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Banda, 12 Desember 2018

Y. Supriyanti, S.Pd, M.Pd, S.Pd, M.Pd

Angka 13 (1) dan 13 (2) dengan Aplikasi Hasil Belajar dan Matriks

Matriks 11-12 Para Kandida

Nama: Y. Supriyanti, S.Pd, M.Pd, S.Pd, M.Pd
 NIM: 191414010010001
 Tanggal Pengisian: 12/12/2018

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				
15																				
16																				
17																				
18																				
19																				
20																				

1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Banda, 12 Desember 2018

Y. Supriyanti, S.Pd, M.Pd, S.Pd, M.Pd

Lampiran 12. Wawancara dengan beberapa wisatawan pengunjung Pura Besakih

Transkrip Wawancara

No : 01
Nama : Selvam
Asal : India
Umur : 67
Pekerjaan : Sekretaris perusahaan

Peneliti	Excuse me, do you speak English ?
Narasumber	yes
Peneliti	May I ask your time for a while ?
Narasumber	yes
Peneliti	My name Karta from ganesha university of education singaraja, I want ask some question ?
Narasumber	What ?
Peneliti	May I record our conversation ?
Narasumber	Yes
Peneliti	What your name ?
Narasumber	Selvam
Peneliti	Where are you from ?
Narasumber	India
Peneliti	How old are you and what your job or profession ?
Narasumber	Sixty seven, I am company secretary
Peneliti	What make you interested to come here ?
Narasumber	Most of the balinese indonesia and aou thamil king's came here and build lot of temple jawa, sumatra bali, I want to see whole heritage culture monument of bali.
Peneliti	So what you want to know about besakih temple ? may be the history ?
Narasumber	Yes, I told besakih is mother of temple in bali
Peneliti	Ok just that, thank you.

No : 02
Nama : Sparta
Asal : Rusia
Umur : 31
Pekerjaan : IT consultant

Peneliti	Excuse me, do you speak English ?
Narasumber	yes
Peneliti	My name Karta from ganesha university of education singaraja, may I ask some questions ?
Narasumber	yes
Peneliti	May I record our conversation ?
Narasumber	Yes
Peneliti	What your name ?
Narasumber	Sparta
Peneliti	Where are you from ?

Narasumber	Rusia
Peneliti	How old are you and what your job or profession ?
Narasumber	Threety one, IT consultan
Peneliti	What make you interested to come here ? reason you come here ? may be you what to know besakih history ?
Peneliti	It's the first time you come here ?
Narasumber	I have before my be teen yaer ago, it's the secend time, so its juts interested for me
Peneliti	So what you want to know about besakih temple ?
Narasumber	Not the history, may be the architecture
Peneliti	Ok just that, thank you.

No : 03
Nama : Jane
Asal : Rusia
Umur : 24
Pekerjaan : Photographer

Peneliti	Excuse me, do you speak English ?
Narasumber	yes
Peneliti	May I ask your time for a while ?
Narasumber	yes
Peneliti	My name Karta from ganesha university of education singlaraja, I want ask some question
Narasumber	yes
Peneliti	May I record our conversation ?
Narasumber	Yes
Peneliti	What your name ?
Narasumber	Jane
Peneliti	Where are you from ?
Narasumber	Rusia
Peneliti	How old are you and what your job or profession ?
Narasumber	Twenty four, I am photographer
Peneliti	What make you interested to come here ?
Narasumber	I am try to find some holy place for my inner meditations, for keeping my self quiet
Peneliti	So what you want to know about besakih temple ? may be the history ?
Narasumber	No ,I know the history before, it's the seconde time here, I am come here last year ago
Peneliti	Ok just that, thank you.

No : 04
Nama : Bryan
Asal : Holland
Umur : 24
Pekerjaan : Student

Peneliti	Excus me, do you speak english ?
----------	----------------------------------

Narasumber	yes
Peneliti	May I ask your time for a while ?
Narasumber	yes
Peneliti	My name Karta from ganesha university of education singaraja, I want ask some question ?
Narasumber	yes
Peneliti	May I record our conversation ?
Narasumber	Yes
Peneliti	What your name ?
Narasumber	Bryan
Peneliti	Where are you from ?
Narasumber	Holland
Peneliti	How old are you and what your job or profession ?
Narasumber	I am twenty four and I am a student
Peneliti	This the first time you come here ?
Narasumber	yes
Peneliti	What make you interested to come here ?
Narasumber	Because this is mother and big temple so I want to see it
Peneliti	So what you want to know about besakih temple ?
Narasumber	The ceremony, may be the architecture
Peneliti	Ok just that, thank you.

No : 05
Nama : Mariatta
Asal : Holland
Umur : 22
Pekerjaan : Student

Peneliti	Excus me, do you speak English ?
Narasumber	yes
Peneliti	May I ask your time for a while ?
Narasumber	yes
Peneliti	My name Karta from ganesha university of education singaraja, I want ask some question ?
Narasumber	Yes of course
Peneliti	May I record our conversation ?
Narasumber	Yes
Peneliti	What your name ?
Narasumber	Mariatta
Peneliti	Where are you from ?
Narasumber	Holland
Peneliti	How old are you and what your job or profession ?
Narasumber	I am twenty two, I am student
Peneliti	This the first time you come here ?
Narasumber	yes
Peneliti	What you reason come here ?
Narasumber	Because this is mother temple, every body say this is veri special and beatifull and big temple so I want to see it

Peneliti	So what you want to know about besakih temple ?
Narasumber	Yea the history, the ritual
Peneliti	Ok just that, thank you.

No : 06
Nama : Roenaldo
Asal : Malang
Umur : 20
Pekerjaan : Mahasiswa

Peneliti	Permisi boleh minta waktunya sebentar ?
Narasumber	ya
Peneliti	Nama saya Karta dari universitas pendidikan ganesha singaraja, saya ingin melakukan wawancara dengan anda apakah bisa ?
Narasumber	ya
Peneliti	Boleh saya rekam ?
Narasumber	ya
Peneliti	Boleh saya tau nama anda ?
Narasumber	Nama roenaldo
Peneliti	Asal dari mana ?
Narasumber	Saya kuliah di Malang
Peneliti	Berapa umur anda dan apa pekerjaan anda ?
Narasumber	20
Peneliti	Apa alasan anda datang ke sini ?
Narasumber	Ingin tahu suasanaanya bagaimana
Peneliti	Jadi ini untuk pertama kalinya datang ke sini ?
Narasumber	Ya pertama kali
Peneliti	Apa yang anda ingin ketahui dari Pura Besaih ? selain suasanaanya misalya arsitekturnya
Narasumber	Ya arsitekturnya juga
Peneliti	Ok trimakasih

No : 07
Nama : Nada
Asal : Malang
Umur : -
Pekerjaan : Mahasiswa

Peneliti	Permisi boleh minta waktunya sebentar ?
Narasumber	ya
Peneliti	Nama saya Karta dari universitas pendidikan ganesha singaraja, saya ingin melakukan wawancara dengan anda apakah bisa ?
Narasumber	ya
Peneliti	Boleh saya rekam ?
Narasumber	ya
Peneliti	Boleh saya tau nama anda ?
Narasumber	Saya nada
Peneliti	Asal dari mana ?
Narasumber	Malang

Peneliti	Berapa umur anda dan apa pekerjaan anda ?
Narasumber	Mahasiswa
Peneliti	Apa alasan anda datang ke sini ?
Narasumber	Karena ini pura terbesar di bali jadi tertarik saja untuk datang ke sini dan mengetahui budaya budaya yang ada di sini
Peneliti	Jadi ini untuk pertama kalinya datang ke sini ?
Narasumber	ya
Peneliti	Apa yang anda ingin ketahui dari Pura Besaih ? misalnya sejarahnya
Narasumber	ya view ya dan sejarahnya juga
Peneliti	Ok trimakasih

No : 08
Nama : Sally
Asal : Australia
Umur : 46
Pekerjaan : Healer

Peneliti	Excus me, do you speak English ?
Narasumber	yes
Peneliti	My name Karta from ganesha university of education singlaraja, I want ask some question ?
Narasumber	Yes of course
Peneliti	May I record our conversation ?
Narasumber	Yes
Peneliti	What your name ?
Narasumber	Sally
Peneliti	Where are you from ?
Narasumber	Australia
Peneliti	How old are you and what your job or profession ?
Narasumber	I am healer, fourty six
Peneliti	What make you interested to come here ?
Narasumber	Sorry I not a tourist again, because god call me to bali, like spititaul reason
Peneliti	So what you want to know about besakih temple ?
Narasumber	Just spriritual healing, its not for ejoying the beauty of besakih because its so amazing temple in bali
Peneliti	May be you not interesting the history about besakih ?
Narasumber	Yes, because mangku has been teaching me for many years about history about bekaih, because I coming here for seven years
Peneliti	Ok just that, thank you.

Lampiran 13. Angket Uji Ahli Media

**Angket Penilaian Uji Ahli Media Terhadap Aplikasi *Virtual Reality* untuk
Digitalisasi Mandala 2 di Pura Besakih
Identitas**

Nama :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan: STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, CS = Cukup Sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

No	Pernyataan	Kesesuaian				
		STS	TS	CS	S	SS
1	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (<i>background</i>)					
2	Kesesuaian warna tulisan dengan aplikasi					
3	Kemenaarikan tampilan aplikasi					
4	Ketepatan ukuran, dan pemilihan jenis tulisan.					
5	Pewarnaan objek 3D pelinggih sudah sesuai.					
6	Pemilihan ukuran menu sudah tepat					
7	Menu aplikasi mudah digunakan					
8	Fungsi tombol aplikasi sudah sesuai					
9	Kesesuaian musik latar dengan tema					
10	Kesesuaian pengaturan volume pada audio					

Saran

--

Singaraja ,..... 2021

.....

Lampiran 14. Hasil Uji Ahli Media

Angket Penilaian Uji Ahli Media Terhadap Aplikasi Virtual Reality untuk Digitalisasi Mandala 2 di Pura Besakih

Identitas

Nama : I Gede Pitra Sinda, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Tanggal Pengujian : 24 Juni 2021

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
Keterangan: STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, CS = Cukup Sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

No	Pernyataan	Kesesuaian				
		STS	TS	CS	S	SS
1	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar (background) sudah sesuai.				✓	
2	Kesesuaian warna tulisan dengan aplikasi sudah sesuai.				✓	
3	Tampilan aplikasi dapat menarik perhatian pengguna.				✓	
4	Ketepatan ukuran, dan pemilihan jenis tulisan sudah sesuai.				✓	
5	Pewarnaan objek 3D pelinggih sudah sesuai.					✓
6	Pemilihan ukuran menu sudah sesuai.				✓	
7	Tombol menu aplikasi mudah digunakan.					✓
8	Fungsi tombol aplikasi sudah sesuai dan berjalan dengan baik.					✓
9	Kesesuaian musik latar dengan tema sudah sesuai.					✓

10	Kesesuaian volume suara latar (background) jelas.					✓
11	Kesesuaian volume suara narasi informasi pada jelas.					✓

Saksi

Singaraja, 24 Juni 2021

Validasi

I Gede Pitra Sinda, S.Pd., M.Pd.

Angket Penilaian Uji Ahli Media Terhadap Aplikasi Virtual Reality untuk Digitalisasi Mandala 2 di Pura Besakih

Identitas

Nama : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Staf Dosen
Tanggal Pengujian : 28 Juni 2021

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
Keterangan: STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, CS = Cukup Sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

No	Pernyataan	Kesesuaian				
		STS	TS	CS	S	SS
1	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar (background) sudah sesuai.					✓
2	Kesesuaian warna tulisan dengan aplikasi sudah sesuai.					✓
3	Tampilan aplikasi dapat menarik perhatian pengguna.					✓
4	Ketepatan ukuran, dan pemilihan jenis tulisan sudah sesuai.					✓
5	Pewarnaan objek 3D pelinggih sudah sesuai.					✓
6	Pemilihan ukuran menu sudah sesuai.				✓	
7	Tombol menu aplikasi mudah digunakan.				✓	
8	Fungsi tombol aplikasi sudah sesuai dan berjalan dengan baik.				✓	
9	Kesesuaian musik latar dengan tema sudah sesuai.					✓

10	Kesesuaian volume suara latar (background) jelas.					✓
11	Kesesuaian volume suara narasi informasi pada jelas.					✓

Saksi

Tambahkan suara pada saat click buttons, agar user tahu sudah klik atau belum.

Singaraja, 28 Juni 2021

I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 15. Angket Uji Ahli Isi

**Angket Penilaian Ahli Isi Terhadap Aplikasi *Virtual Reality* untuk
Digitalisasi Mandala 2 di Pura Besakih**
Identitas

Nama :

Pekerjaan :

Tangga Penilaian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan: STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, CS = Cukup Sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1	Kesesuaian bangunan Pura Penataran Agung bagian Mandala 2 di Pura Besakih yang diperkenalkan dalam aplikasi					
2	Kejelasan bentuk bangunan Pura Penataran Agung bagian Mandala 2 di Pura Besakih dalam aplikasi					
3	Kesesuaian tekstur objek 3D pura dalam aplikasi dengan bangunan pura aslinya					
4	Kelengkapan informasi bangunan Pura Penataran Agung bagian Mandala 2 di Pura Besakih dalam aplikasi					
5	Kesesuaian petempatan objek 3D dalam aplikasi sesuai dengan tata letak bangunan pura					
6	Kesesuaian jumlah objek 3D bangunan dalam aplikasi sesuai dengan jumlah bangunan pura sebenarnya					
7	Kesesuaian lingkungan dalam aplikasi dengan aslinya					

Saran

Singaraja ,..... 2019

.....

Lampiran 16. Hasil Uji Ahli Isi

No. 1

Angket Penilaian Ahli Isi Terhadap Aplikasi Gawai Ready made
Digitalisasi Monevita Kuli Pura Bealaha

Nama: Prof. Maw (Eka) Widiyadana
 Pekerjaan/ Jabatan: Prof. Pendidikan
 Tanggal Pengisian: _____

PERLU DI PUNJIKAN ANGGREY
 Berikan tanda centang (✓) pada setiap pernyataan yang tersedia.
 Kemungkinan: 0 = Tidak sama sekali, 1 = Tidak sama, 2 = Cukup Sama, 3 = Sama, dan 4 = Sangat sama.

No.	Pernyataan	Skor yang Diberikan			
		0	1	2	3
1	Kemudahan navigasi: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi				✓
2	Kelengkapan: Kelengkapan: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi			✓	
3	Kemudahan dalam objek: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi			✓	
4	Kelengkapan: Kelengkapan: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi				✓
5	Kemudahan dalam objek: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi			✓	
6	Kemudahan dalam objek: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi			✓	
7	Kemudahan dalam objek: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi			✓	

Nama: _____

No. 2

Angket Penilaian Ahli Isi Terhadap Aplikasi Gawai Ready made
Digitalisasi Monevita Kuli Pura Bealaha

Nama: Prof. Maw (Eka) Widiyadana
 Pekerjaan/ Jabatan: Prof. Pendidikan
 Tanggal Pengisian: _____

PERLU DI PUNJIKAN ANGGREY
 Berikan tanda centang (✓) pada setiap pernyataan yang tersedia.
 Kemungkinan: 0 = Tidak sama sekali, 1 = Tidak sama, 2 = Cukup Sama, 3 = Sama, dan 4 = Sangat sama.

No.	Pernyataan	Skor yang Diberikan			
		0	1	2	3
1	Kemudahan navigasi: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi				✓
2	Kelengkapan: Kelengkapan: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi			✓	
3	Kemudahan dalam objek: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi			✓	
4	Kelengkapan: Kelengkapan: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi				✓
5	Kemudahan dalam objek: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi			✓	
6	Kemudahan dalam objek: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi			✓	
7	Kemudahan dalam objek: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi			✓	

Nama: _____

No. 3

Angket Penilaian Ahli Isi Terhadap Aplikasi Gawai Ready made
Digitalisasi Monevita Kuli Pura Bealaha

Nama: Prof. Maw (Eka) Widiyadana
 Pekerjaan/ Jabatan: Prof. Pendidikan
 Tanggal Pengisian: _____

PERLU DI PUNJIKAN ANGGREY
 Berikan tanda centang (✓) pada setiap pernyataan yang tersedia.
 Kemungkinan: 0 = Tidak sama sekali, 1 = Tidak sama, 2 = Cukup Sama, 3 = Sama, dan 4 = Sangat sama.

No.	Pernyataan	Skor yang Diberikan			
		0	1	2	3
1	Kemudahan navigasi: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi				✓
2	Kelengkapan: Kelengkapan: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi			✓	
3	Kemudahan dalam objek: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi			✓	
4	Kelengkapan: Kelengkapan: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi				✓
5	Kemudahan dalam objek: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi			✓	
6	Kemudahan dalam objek: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi			✓	
7	Kemudahan dalam objek: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi			✓	

Nama: _____

No. 4

Angket Penilaian Ahli Isi Terhadap Aplikasi Gawai Ready made
Digitalisasi Monevita Kuli Pura Bealaha

Nama: Prof. Maw (Eka) Widiyadana
 Pekerjaan/ Jabatan: Prof. Pendidikan
 Tanggal Pengisian: _____

PERLU DI PUNJIKAN ANGGREY
 Berikan tanda centang (✓) pada setiap pernyataan yang tersedia.
 Kemungkinan: 0 = Tidak sama sekali, 1 = Tidak sama, 2 = Cukup Sama, 3 = Sama, dan 4 = Sangat sama.

No.	Pernyataan	Skor yang Diberikan			
		0	1	2	3
1	Kemudahan navigasi: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi				✓
2	Kelengkapan: Kelengkapan: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi			✓	
3	Kemudahan dalam objek: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi			✓	
4	Kelengkapan: Kelengkapan: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi				✓
5	Kemudahan dalam objek: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi			✓	
6	Kemudahan dalam objek: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi			✓	
7	Kemudahan dalam objek: Para Peneliti dapat dengan mudah melakukan navigasi yang diperlukan dalam aplikasi			✓	

Nama: _____

Lampiran 17. Dokumentasi

1. Wawancara Manajemen Operasional Kawasan Pura Besakih



2. Wawancara Dinas Kebudayaan Kabupaten Karangasem



3. Pengambilan foto di Pura Besakih bagian Mandala 2



4. Pengambilan data uji Respon Pengguna

