



**PEMBUATAN APLIKASI BERBASIS VIRTUAL
REALITY PADA 3D MUSEUM DIGITAL BUDAYA
KERIS**

SKRIPSI

ERRICO EVANDO RAMLI

1807431007

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2022



**PEMBUATAN APLIKASI BERBASIS VIRTUAL
REALITY PADA 3D MUSEUM DIGITAL BUDAYA
KERIS**

SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan
untuk Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

ERRICO EVANDO RAMLI

1807431007

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2022



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Errico Evando Ramli

NIM : 1807431007

Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / T.Multimedia Digital

Judul skripsi : PEMBUATAN APLIKASI BERBASIS VIRTUAL REALITY PADA 3D MUSEUM DIGITAL BUDAYA KERIS

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung cirri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 15 Juli 2022



(Errico Evando Ramli)

NIM. 1807431007



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau di/rujukan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Errico Evando Ramli

NIM : 1807431007

Program Studi : Teknik Multimedia Digital

Judul Skripsi : PEMBUATAN APLIKASI BERBASIS VIRTUAL REALITY PADA 3D MUSEUM DIGITAL BUDAYA KERIS

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Selasa, Tanggal 26, Bulan Juli Tahun 2022 dan dinyatakan LULUS.

Disahkan oleh

Pembimbing I

Hata Maulana, S.Si., M.T.I.

()

Penguji I

Eriya, S.Kom., M.T.

()

Penguji II

Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds.

()

Penguji III

Malisa Huzaiifa, S.Kom., M.T.

()

Mengetahui :

Ketua Jurusan Teknik Informatika dan
Komputer



Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197802112009121003



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena atas nikmat-Nya lah penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik, penulis sadar bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, dan keterlibatan banyak pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini, Skripsi ini tidak akan selesai tanpa keterlibatan orang yang telah membantu penulis menyelesaikan laporan skripsi ini, dengan ini penulis ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

- a. Bapak Mauldy Laya S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta.
- b. Bapak Iwan Sonjaya S.T., M.T. selaku Kepala Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital.
- c. Bapak Hata Maulana S.Si., M.T.I. selaku dosen pembimbing yang telah berjasa untuk membimbing, mendukung dan mengarahkan penulis agar lebih baik dalam menyusun laporan skripsi.
- d. Bapak Rizqi dan Ibu Mera Kartika Delimayanti S.Si., M.T., Ph.D. yang sudah membantu penulis mendapatkan sumber data.
- e. Kedua Orang Tua dan Saudara penulis yang sudah mendukung dan memberikan semangat dari segi moral maupun materi.
- f. Sahabat dan Teman-teman TMD 2018 yang sudah membantu support pengumpulan data, memberikan semangat dan dukungan selama ini.
- g. Terlebih untuk diri sendiri karena telah berjuang selama berkuliah di Politeknik Negeri Jakarta.

Akhir kata, semua orang yang telah melakukan kebaikan kepada penulis melalui Allah SWT, segera mendapatkan balasan yang baik juga. Semoga skripsi ini dapat menjadi ilmu dan manfaat sampai kapanpun.

Depok, 15 Juli 2022

Errico Evando Ramli



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangandibawah ini :

Nama : Errico Evando Ramli
NIM : 1807431007

Jurusan/ProgramStudi : T.Informatika dan Komputer / T.Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan , menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“PEMBUATAN APLIKASI BERBASIS VIRTUAL REALITY PADA 3D MUSEUM DIGITAL BUDAYA KERIS”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta..

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 15 Juli 2022
Yang Menyatakan



(Errico Evando Ramli)
NIM.1807431007



PEMBUATAN APLIKASI BERBASIS VIRTUAL REALITY PADA 3D MUSEUM DIGITAL BUDAYA KERIS

Abstrak

Seiring dengan berkembangnya teknologi yang mengglobal, telah berpengaruh ke segala aspek, baik dibidang ekonomi, politik, seni, kebudayaan dan pendidikan. Keris adalah budaya yang diakui secara internasional oleh UNESCO, Bersumber dari Badan Pusat Statistik, Pengunjung museum mengalami penurunan drastis karena efek pandemi membuat budaya indonesia yaitu salah satunya keris, menjadi sulit terjangkau dan terancam pelestariannya, terlebih dari beberapa kampus maupun sekolah, tidak pernah mempelajari budaya keris, ini dapat menyebabkan budaya semakin terkikis, oleh karena itu pembuatan aplikasi dibutuhkan sebagai upaya melestarikan budaya keris, dalam aplikasi ini terdapat video materi animasi 3D berbasis Virtual Reality yang akan memperkenalkan 10 keris rumpun jawa, ciri-ciri keris, kegunaan keris dan bagian yang ada pada keris menggunakan perangkat lunak unity, dan animasi menggunakan blender, Aplikasi dijalankan pada sistem operasi android. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods dengan jenis penelitian kausal komparatif menggunakan metode pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Berdasarkan hasil dari pengujian aplikasi kepada 10 responden, didapatkan hasil bahwa aplikasi dapat terpasang diperangkat pengguna dengan sistem operasi android sebanyak 7 responden, dan 10 responden menyatakan Aplikasi VRKeris dapat membantu pelestarian budaya keris serta Fungsi dan fitur 360 derajat, mesh input serta tombol dapat berfungsi dengan baik dan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

Kata Kunci: Animasi 3D, Aplikasi, Budaya Keris, Virtual Reality

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan Laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

SURAT P	i
ERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
PEMBUATAN APLIKASI BERBASIS VIRTUAL REALITY PADA 3D MUSEUM DIGITAL BUDAYA KERIS	v
<i>Abstrak</i>	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Keris	5
2.2 Animasi	7
2.2.1 Prinsip Animasi	7
2.3 Lingkup 360 Derajat	8
2.4 Unity 3D	9
2.5 Android	9
2.6 Blender	10
2.7 Penelitian Sejenis	10
BAB III METODE PENELITIAN	11
3.1 Rancangan Penelitian	11
3.2 Tahapan Penelitian	14
3.3 Objek Penelitian	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	17
4.1 Analisis Kebutuhan	17
4.2 Perancangan Aplikasi dan Animasi	18
4.2.1 Desain Aplikasi	18



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.2.2	Rancangan Tampilan Aplikasi	19
4.2.3	<i>Storyboard</i> Animasi	21
4.2.3	<i>Script</i> Animasi.....	23
4.2.4	Pengumpulan Material	28
4.3	Pembuatan Aplikasi dan Animasi	34
4.3.1	Pembuatan Aplikasi di Unity	34
4.3.2	Tampilan Aplikasi.....	34
4.3.3	Pengaturan Video 360 Derajat di Unity.....	35
4.3.4	<i>Pointer Gaze</i> UI	36
4.3.5	Pengaturan <i>Scene Manager</i>	37
4.3.6	Pembuatan Animasi	38
4.3.7	Pengaturan Kamera di Blender	39
4.3.8	Pembuatan Gerak Animasi.....	39
4.3.9	Render Animasi.....	40
4.3.10	<i>Compositing</i>	41
4.4	Pengujian	41
4.4.1	Deskripsi Pengujian	42
4.4.2	Prosedur Pengujian	42
4.4.3	Data Hasil Pengujian.....	44
4.4.4	Analisis Data / Evaluasi Pengujian.....	53
BAB V	PENUTUP.....	56
5.1	Simpulan.....	56
5.2	Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	1



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagian-Bagian Keris	6
Gambar 3.2 Tahapan Penelitian	14
Gambar 3.3 Tahapan Multimedia Development Life Cycle	16
Gambar 4. 1 Flowchart Aplikasi	19
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Utama.....	35
Gambar 4. 3 Tampilan Memulai Video di Unity	36
Gambar 4. 4 Implementasi Gaze UI.....	37
Gambar 4. 5 Fungsi Pindah Scene	37
Gambar 4. 6 Fungsi Load Scene dengan waktu	38
Gambar 4.7 Perbedaan kamera default dan kamera panorama di blender	39
Gambar 4.8 Tampilan proses pembuatan animasi	40
Gambar 4.9 Pengaturan render animasi	40
Gambar 4.10 Proses Compositing di Adobe Premiere Pro	41



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Interval Skala Likert.....	13
Tabel 2. Konsep Aplikasi.....	17
Tabel 3. Rancangan Tampilan Aplikasi.....	20
Tabel 4. Storyboard Animasi.....	21
Tabel 5. Script Animasi.....	23
Tabel 6. Aset.....	28
Tabel 7. Tabel Skala Penilaian.....	43
Tabel 8. Alpha Testing Aplikasi.....	44
Tabel 9. Alpha Testing Aplikasi Lanjutan.....	45
Tabel 10. Alpha Testing Animasi.....	47
Tabel 11. Hasil Beta Testing Oleh Ahli Animasi.....	48
Tabel 12. Hasil Beta Testing Oleh Ahli Aplikasi.....	49
Tabel 13. Hasil Beta Testing Oleh Ahli Materi Keris.....	50

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup.....	1
Lampiran 2. Storyboard Animasi.....	2
Lampiran 3. Pertanyaan Beta Testing	3
Lampiran 4. CV Ahli Animasi	4
Lampiran 5. CV Ahli Aplikasi	5
Lampiran 6. CV Ahli Materi Keris	6
Lampiran 7. Sample Kuesioner.....	7
Lampiran 8. Transkrip Wawancara Ahli Materi Keris	8
Lampiran 9. Transkrip Wawancara Pengguna Usia 10-24 Tahun.....	9
Lampiran 10. Dokumentasi Beta Testing.....	10





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan teknologi berpengaruh dalam segala aspek kehidupan baik dibidang politik, ekonomi, seni kebudayaan dan pendidikan, Dalam hal budaya, Keris adalah Karya agung asli yang berasal dari Indonesia yang sangat dihargai, sehingga keris telah diakui sebagai World Heritage of Humanity dari badan dunia yaitu UNESCO, ini merupakan bukti pengakuan dari dunia bahwa keris adalah karya agung dari Indonesia yang sebaiknya dilestarikan (K. W. Darmojo, 2019).

Bersumber dari data BPS (Badan Pusat Statistik) Tahun 2020 didapatkan 2 juta pengunjung di Museum yang ada di Jakarta, sedangkan Tahun 2020 hanya 121 ribu, ini menandakan bahwa efek pandemi sangat berpengaruh terhadap minat masyarakat umum untuk mengunjungi museum. berdasarkan hal tersebut sudah seharusnya membuat inovasi terbaru demi mempertahankan dan meningkatkan minat kepada masyarakat terhadap budaya yang ada di Indonesia (Jayani, 2022).

Berdasarkan penyebaran kuesioner yang penulis lakukan dengan hasil 108 responden, Sebanyak 67.6% tidak pernah mempelajari tentang budaya keris di sekolah maupun kampus, menandakan bahwa pembelajaran tentang budaya keris pun masih kurang didalam dunia pendidikan. Lalu 98.1% responden menyatakan bahwa dibutuhkan aplikasi sebagai pengenalan budaya keris. Berdasarkan hasil survei tersebut penulis melakukan pembuatan aplikasi ini.

Salah Satu Teknologi yang bisa dimanfaatkan adalah VR atau *Virtual Reality*. *Virtual Reality* adalah kumpulan dari beberapa *hardware* yang dikombinasikan, digunakan untuk menghasilkan simulasi tentang lingkungan. Lingkungan yang diciptakan merupakan replika dari lingkungan nyata dengan gambar, suara dan pengaturan tiga dimensi Neelakantam & Pant (dalam Sinambela et al., 2018). Dengan adanya Teknologi VR, pengguna dapat melihat dengan perspektif 360 derajat



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Sudah ada beberapa penelitian terdahulu yang sejenis yang dilakukan oleh (Ajib, 2020) dengan judul “aplikasi media belajar keris berbasis *augmented reality*”. yang berhasil menciptakan aplikasi AR tentang keris. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Syafri et al., 2019) tentang penerapan sederhana *virtual reality* dalam presentasi arsitektur. dan penelitian lainnya dilakukan oleh (Pribadi et al., 2019) dengan judul *Virtual Reality* Berbasis Video 360 Sebagai Alternatif Penyampaian Informasi Pelayanan Rumah Sakit yang berhasil menggunakan teknologi VR menjadi media informasi di rumah sakit.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dilakukan penelitian pembuatan Pembuatan Aplikasi Berbasis Virtual Reality Pada 3D Museum Digital Budaya Keris sebagai upaya melestarikan salah satu budaya jawa. Dengan aplikasi ini pengguna dapat merasakan pengalaman pembelajaran yang beda dari biasanya seperti materi 10 keris rumpun jawa, kegunaan keris, ciri-ciri keris dan bagian-bagian keris dengan dan untuk menjadikan pengalaman pengguna menjadi lebih mudah dimengerti, diperlukan *voice over* sebagai pemandu di dalam aplikasi mengenai seni budaya keris.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam skripsi ini adalah pembuatan aplikasi berbasis virtual reality pada 3D museum digital budaya keris.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang sudah ditentukan serta untuk menghindari penyimpangan dari judul dan tujuan yang sebenarnya, adapun batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. *Target Audience* adalah masyarakat umum namun untuk target yang diuji coba adalah pengguna dengan umur 10-24 Tahun.
- b. Pembuatan Animasi 3D 360 menggunakan aplikasi Blender meliputi implementasi di unity.
- c. Materi tentang keris didapatkan dari hasil wawancara dengan kolektor keris Bapak Rizqi, dokumentasi dari Museum Pusaka TMII dan Kolektor Keris Bapak Rizqi dan Aldy Aulia serta studi literatur.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- d. Keris yang digunakan berjumlah 13 keris, 10 Rumpun Jawa, 1 berasal Palembang, 1 Berasal Bali dan 1 Berasal Sulawesi.
- e. Audio berupa rekaman mengenai penjelasan materi tentang keris meliputi *background music*.
- f. Hasil akhir penelitian berupa format .apk yang dijalankan di *smartphone* android.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan Pembuatan aplikasi ini adalah:

Mengimplementasikan pembuatan aplikasi berbasis *virtual reality* pada 3D museum digital budaya keris.

Adapun manfaat Pembuatan aplikasi ini adalah:

- a. Mengajak masyarakat untuk lebih memanfaatkan teknologi terbaru.
- b. Sebagai upaya menjaga kelestarian budaya keris.
- c. Meningkatkan minat masyarakat kepada budaya keris.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan teori yang diambil dari kutipan buku, jurnal, dan artikel yang berupa pengertian, definisi dan hasil penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan Rancangan penelitian yang digunakan untuk penelitian, seperti pendekatan penelitian dan jenis penelitian apa yang digunakan, lalu tahapan penelitian serta objek penelitian yang akan dituju.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan perancangan dan implementasi yang dimulai dari analisis kebutuhan, menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC),



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Analisis Kebutuhan, Perancangan aplikasi, *Storyboard*, dan aset apa saja yang digunakan didalam aplikasi.

juga berisikan pembahasan hasil implementasi dan uji coba, Uji coba aplikasi akan dilakukan dengan melakukan percobaan kepada Pengguna dengan batasan umur 10 sampai 24 Tahun dengan wawancara serta ahli dengan kuesioner.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran hasil penelitian yang telah dilakukan untuk mencapai tujuan dari penelitian ini dan saran untuk penelitian selanjutnya



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan Laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian “Pembuatan Aplikasi Berbasis Virtual Reality Pada 3D Museum Digital Budaya Keris” didapatkan kesimpulan:

5.1 Simpulan

- a. Penelitian telah berhasil mengimplementasikan konsep aplikasi dan animasi berbasis *Virtual Reality* menjadi media pengenalan budaya keris, sesuai dengan rancangan, desain, *flowchart* dan *storyboard* yang dengan menggunakan *software unity* sebagai *software* untuk pengembangan aplikasi, *blender* untuk animasi dan *adobe premiere pro* untuk *compositing*.
- b. Berdasarkan *Alpha Testing*, beberapa tombol tidak dapat digunakan, seperti *button play* dan *pause* pada *scene video*, *button ya* dan tidak pada *scene exit*, *button* tombol kembali dan tombol kembali pada *scene* tentang.
- c. Berdasarkan *Beta Testing* kepada pengguna 10 responden mengatakan aplikasi VRKeris dapat membantu pelestarian budaya keris. ini menandakan bahwa aplikasi VRKeris dapat mendukung pelestarian budaya keris. Dan juga 10 responden, mengatakan bahwa materi didalam aplikasi mudah dipahami, ini menandakan bahwa animasi 3D dapat membantu pengguna memahami budaya keris.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian “Pembuatan Aplikasi Berbasis Virtual Reality Pada 3D Museum Digital Budaya Keris” didapatkan beberapa saran untuk aplikasi agar dapat lebih baik lagi berikut saran yang diberikan:

- a. Aplikasi bisa ditingkatkan untuk penambahan navigasi user, tombol *backward* dan *forward* pada saat menonton video.
- b. Penempatan Posisi tombol *play* & *pause* harus diperbaiki lagi pada saat video dimulai.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Ajib, R. (2020). *APLIKASI MEDIA BELAJAR KERIS BERBASIS AUGMENTED REALITY*. 23.
- Cresswell, J. (2014). *Research Design Qualitative, Quantitive and Mixed Methods Apporaches*.
- Darmojo, K. (2013). *KERIS JAWA “ KAMARDIKAN “ (Teknik, Bentuk, Fungsi dan Latar Penciptaan)*.
- Darmojo, K. W. (2019). *EKSISTENSI KERIS JAWA DALAM KAJIAN BUDAYA*. 12.
- Gumelar, M. S. (2017). *Elemen dan Prinsip Animasi 2D*. An1mage Team. https://www.google.co.id/books/edition/Elemen_dan_Prinsip_Animasi_2D/5eZEDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=animasi&printsec=frontcover
- Hardoyo, A. B., & Santosa, I. (2014). *Urgensi Pengenalan Senjata Tradisional Keris Untuk Anak Sekolah Dasar Melalui Media Internet*. 2(2), 12.
- Harsrinuksmo, B. (2004). *Enslikopedi Keris*.
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di Smkn 4 Surabaya*. 9, 98.
- Jayani, D. (2022, March 31). *Ini Museum di Jakarta yang Paling Ramai Pengunjung pada 2021*. Databoks.Katadata.Co.Id. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/31/ini-museum-di-jakarta-yang-paling-ramai-pengunjung-pada-2021>
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). *APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86.

<https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>

Nugroho, E. (2018). *Prinsip-prinsip Menyusun Kuesioner*. UB Press.

https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=YfNqDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=kuesioner&ots=ruZCAPJVSO&sig=MtBjf8Bvy6Fn9-L7Awh66MauuYI&redir_esc=y#v=onepage&q=kuesioner&f=false

Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). *ANALISA PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI TENGAH PANDEMI VIRUS CORONA COVID-19*. 4, 7.

Pradana, T., & Apriadi, A. R. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SISTEM TATA SURYA BERBASIS VIRTUAL REALITY BOX 360° UNTUK PLATFORM ANDROID*. 13(02), 5.

Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>

Pribadi, P., Cahyani, T. N., Waluyo, R., Saputra, D. I. S., & Handani, S. W. (2019). Virtual Reality Berbasis Video 360O Sebagai Alternatif Penyampaian Informasi Pelayanan Rumah Sakit. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 3(3), 336–342. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i3.973>

Putra, I. W. D., Santosa, I., & Setiawan, P. (2019). Perancangan Animasi 360o Relief Jataka Candi Borobudur bagi Remaja 16-18 Tahun. *ANDHARUPA*:



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 5(01), 63–82.
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v5i01.2019>

Rambing, X. S., Tulenan, V., & B.N. Najosan, X. (2017). Virtual Reality Berbasis Video 360 Derajat pada Tari-Tarian Adat Suku Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1). <https://doi.org/10.35793/jti.11.1.2017.16976>

Setyawan, R. A., & Atapukan, W. F. (2018). *PENGUKURAN USABILITY WEBSITE E-COMMERCE SAMBAL NYOSS MENGGUNAKAN METODE SKALA LIKERT*. 7, 8.

Setyawati, E. (2018). *APLIKASI PENGENALAN JENIS KERIS TRADISIONAL DENGAN MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID*. 6.

Sinambela, M. B. W., Soepriyanto, Y., & Adi, E. P. (2018). *TAMAN PENINGGALAN SEJARAH BERBASIS VIRTUAL REALITY*. 10.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*.

Surahman, S., & Setiawan, E. B. (2017). Aplikasi Mobile Driver Online Berbasis Android Untuk Perusahaan Rental Kendaraan. *Jurnal ULTIMA InfoSys*, 8(1), 35–42. <https://doi.org/10.31937/si.v8i1.554>

Syafril, R. S., Hervando, A., & Jovan, A. (2019). PENERAPAN SEDERHANA VIRTUAL REALITY DALAM PRESENTASI ARSITEKTUR. *NALARS*, 19(1), 29. <https://doi.org/10.24853/nalars.19.1.29-40>

Yulistina, S. R., Nurmala, T., Supriawan, R. M. A. T., Juni, S. H. I., & Saifudin, A. (2020). Penerapan Teknik Boundary Value Analysis untuk Pengujian Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Black Box Testing. *Jurnal*



Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). *Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D*. 1, 4.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Errico Evando Ramli



Lahir di Jakarta, 5 Agustus 2000. Anak ketiga dari tiga bersaudara, Bertempat tinggal di Asrama ex yon zikon 15 RT 03 RW 10 No 9. Kec. Jagakarsa Kel. Lenteng Agung, Jakarta Selatan. Lulus dari SDN Kartika VII-5 tahun 2012, SMP Mutiara Bangsa Depok tahun 2015, SMK Harapan Bangsa Tahun 2018. Menjadi Mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Program Studi D-IV Teknik Multimedia Digital pada tahun 2018.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

... m bir ... t Hidup

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Scene	Gambar	Deskripsi
Mulai aplikasi		Keterangan: Logo
Menu Petunjuk Awal		Keterangan: Text Panduan

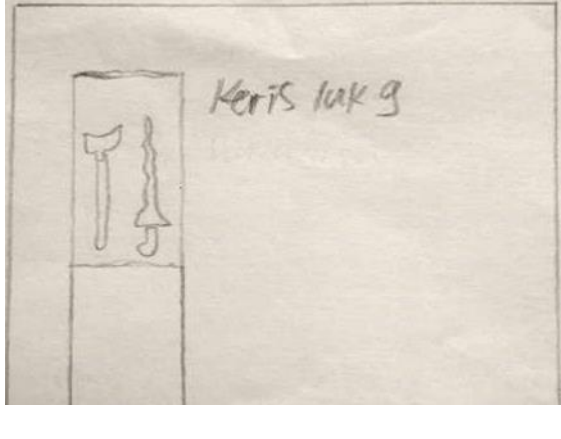
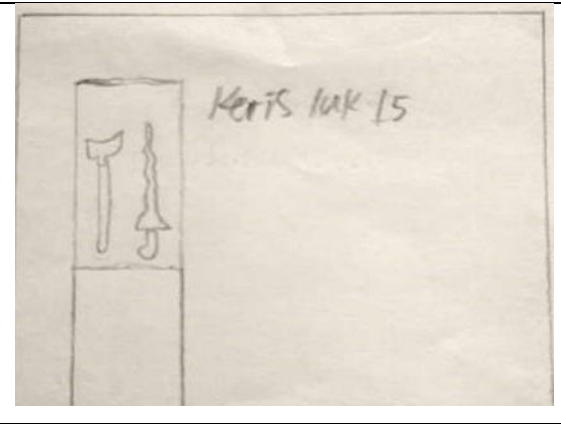
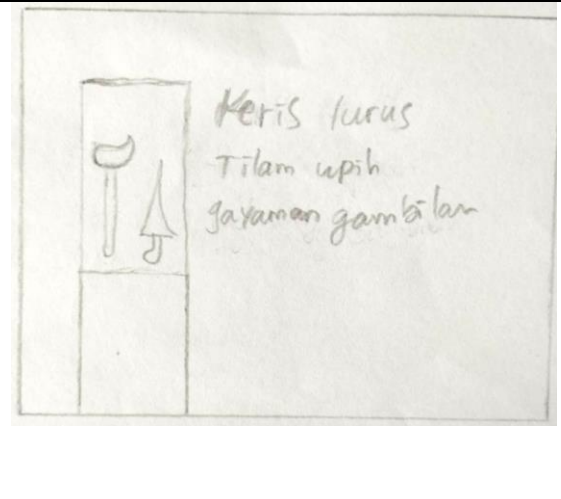
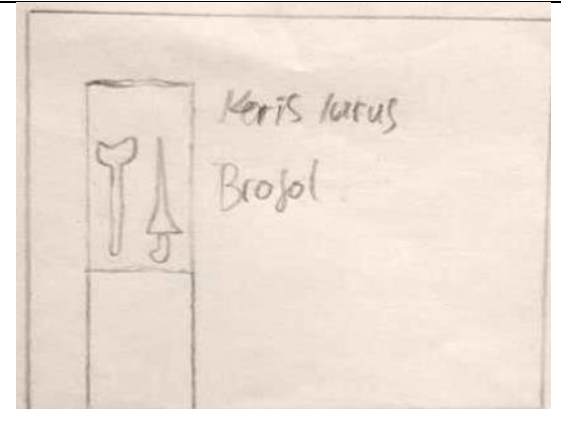
10 Keris Rumpun Jawa Scene 3		Keterangan: pengenalan keris dapur tilam upih surakarta Audio : 10 Keris Scene 3 & BGM Instrumen Jawa
------------------------------	--	---



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

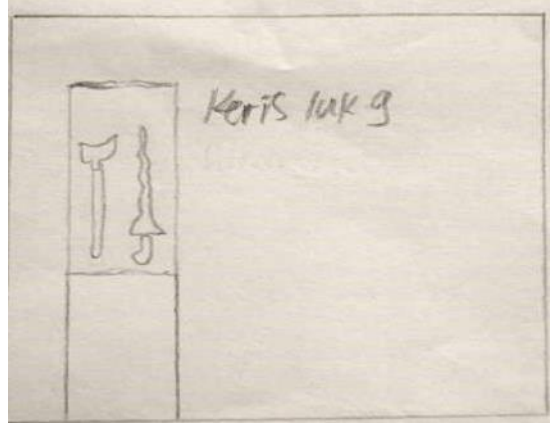
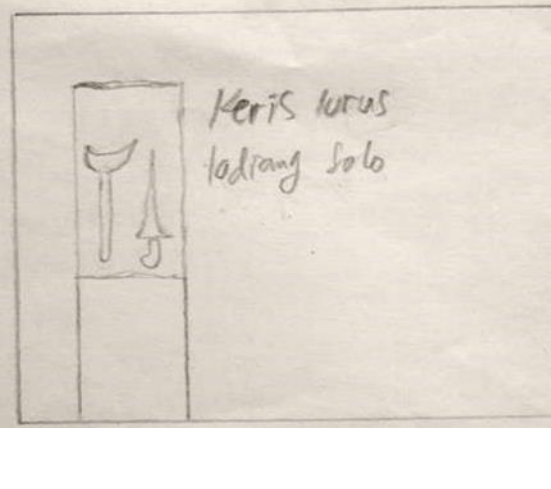

<p>10 Keris Rumpun Jawa Scene 4</p>		<p>Keterangan: pengenalan keris luk 9 dapur kidang mas</p> <p>Audio: 10 Keris Scene 4, BGM Instrumen Jawa</p>
<p>10 Keris Rumpun Jawa Scene 5</p>		<p>Keterangan: pengenalan keris luk 9 dapur Sedhet</p> <p>Audio: 10 Keris Scene 5, BGM Instrumen Jawa</p>
<p>10 Keris Rumpun Jawa Scene 6</p>		<p>Keterangan: pengenalan keris lurus dapur tilam upih warangka gayaman gambelan</p> <p>Audio: 10 Keris Scene 6, BGM Instrumen Jawa</p>
<p>10 Keris Rumpun Jawa Scene 7</p>		<p>Keterangan: pengenalan keris lurus dapur brojol</p> <p>Audio: 10 Keris Scene 7, BGM Instrumen Jawa</p>



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

<p>10 Keris Rumpun Jawa Scene 8</p>		<p>Keterangan: pengenalan keris luk 9 dapur sempana</p> <p>Audio: 10 Keris Scene 8, BGM Instrumen Jawa</p>
<p>10 Keris Rumpun Jawa Scene 9</p>		<p>Keterangan: pengenalan keris luk 9 dapur tilam upih warangka lading solo</p> <p>Audio: 10 Keris Scene 9, BGM Instrumen Jawa</p>
<p>10 Keris Rumpun Jawa Scene 10</p>		<p>Keterangan: pengenalan keris lurus dapur tilam upih dengan warangka lading gambilan</p> <p>Audio: 11 Keris Scene 9, BGM Instrumen Jawa</p>



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

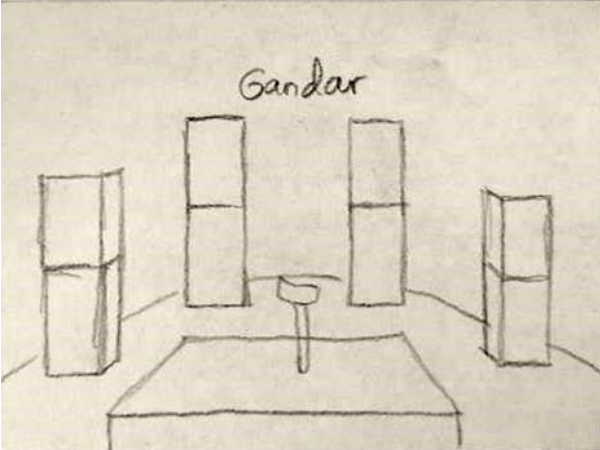
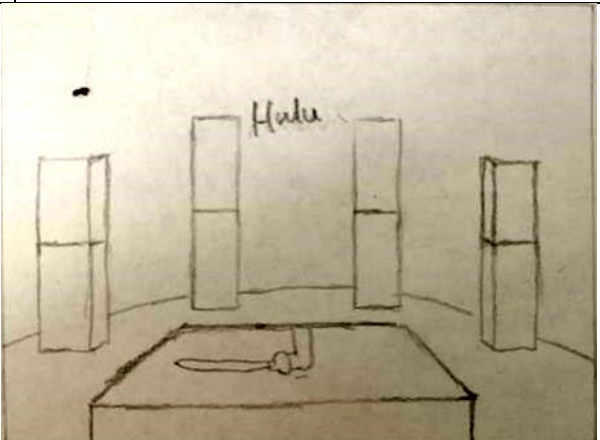
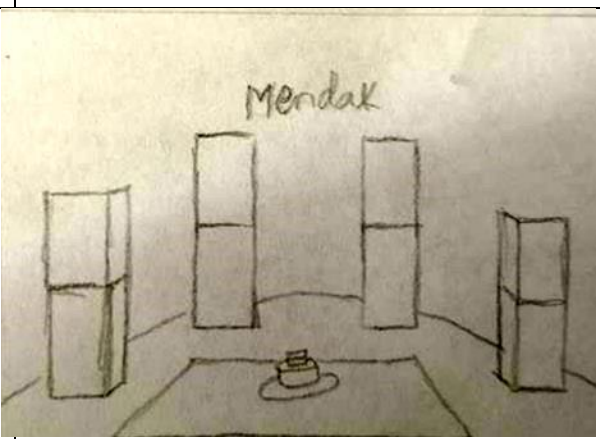
<p>10 Keris Rumpun Jawa Scene 12</p>		<p>Keterangan: pengenalan keris lurus dapur tilam upih dengan warangka ladrang solo</p> <p>Audio: 12 Keris Scene 10 & BGM Instrumen Jawa</p>
<p>10 Keris Rumpun Jawa Scene 13</p>		<p>Keterangan: pengenalan keris luk 11 dapur sabuk inten warangka gayaman solo</p> <p>Audio: 10 Keris Scene 11, BGM Instrumen Jawa</p>
<p>Bagian Keris Scene 3</p>		<p>Keterangan: pengenalan bagian pendok</p> <p>Text: penjelasan pendok</p> <p>Audio: Bagian Keris Scene dan BGM Instrumen Jawa</p>



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

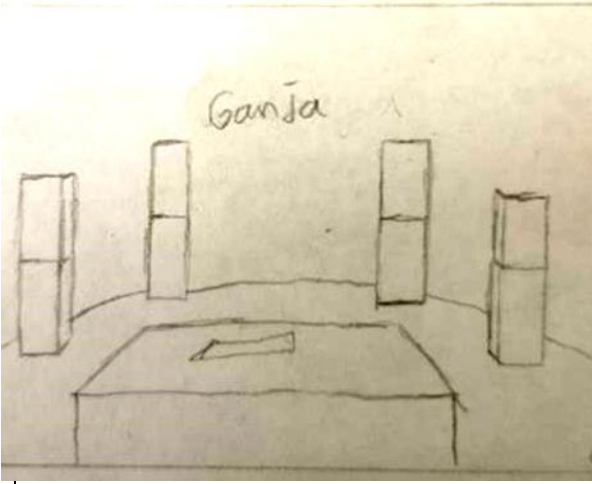
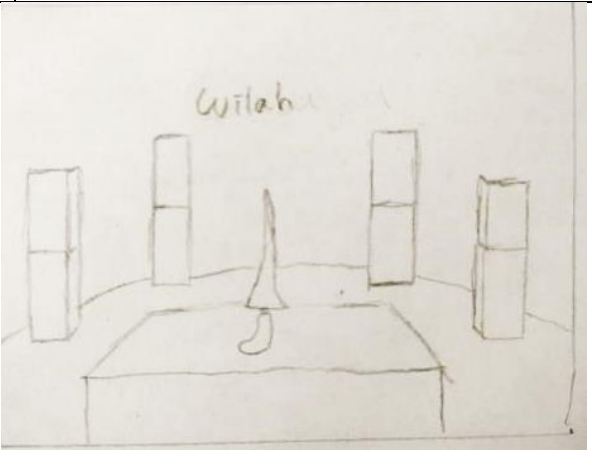
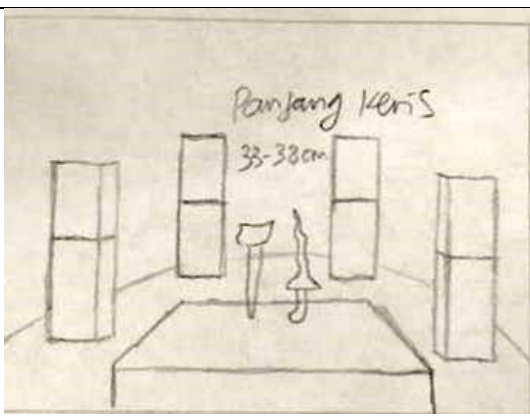
<p>Bagian Keris Scene 4</p>		<p>Keterangan: pengenalan bagian gandar Text: penjelasan gandar Audio: Bagian Keris Scene 4 dan BGM Instrumen Jawa</p>
<p>Bagian Keris Scene 5</p>		<p>Keterangan: pengenalan bagian hulu Text: penjelasan hulu Audio: Bagian Keris Scene 5 dan BGM Instrumen Jawa</p>
<p>Bagian Keris Scene 6</p>		<p>Keterangan: pengenalan bagian mendak Text: penjelasan mendak Audio: Bagian Keris Scene 6 dan BGM Instrumen Jawa</p>



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

<p>Bagian Keris Scene 7</p>		<p>Keterangan: pengenalan bagian ganja Text: penjelasan ganja Audio: Bagian Keris Scene 7 dan BGM Instrumen Jawa</p>
<p>Bagian Keris Scene 8</p>		<p>Keterangan: pengenalan bagian Wilah Keris Text: penjelasan Wilah Audio: Bagian Keris Scene 8 dan BGM Instrumen Jawa</p>
<p>Ciri-Ciri Keris Scene 3</p>		<p>Keterangan: penjelasan ukuran keris Audio: Ciri-Ciri Keris Scene 2 dan BGM Instrumen Jawa</p>



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

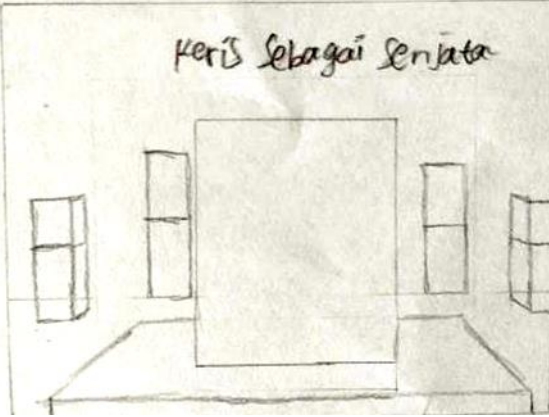
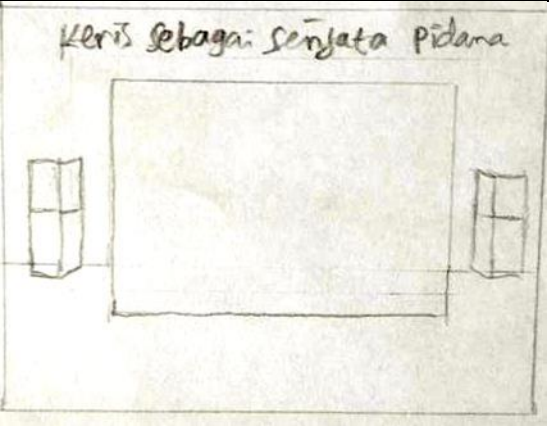
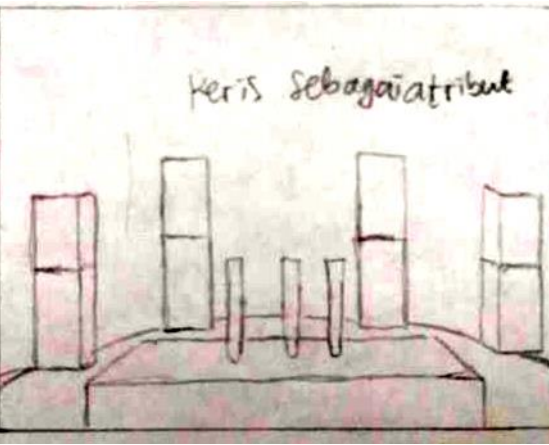
<p>Ciri-Ciri Keris Scene 4</p>		<p>Keterangan: penjelasan panjang keris Audio: Ciri-Ciri Keris Scene 3 & BGM Instrumen Jawa</p>
<p>Ciri-Ciri Keris Scene 5</p>		<p>Keterangan: penjelasan bahan untuk membuat keris Audio: Ciri-Ciri Keris Scene 4 & BGM Instrumen Jawa</p>
<p>Kegunaan Keris Scene 3</p>		<p>Keterangan: menjelaskan 5 poin keris sebagai lambang Audio: Kegunaan Keris Scene 3 dan BGM Instrumen Jawa</p>



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

<p>Kegunaan Keris Scene 4</p>		<p>Keterangan: menjelaskan fungsi keris sebagai senjata Audio: Kegunaan Keris Scene 1 dan BGM Gambar: Pahlawan Imam Bonjol Instrumen Jawa</p>
<p>Kegunaan Keris Scene 5</p>		<p>Keterangan: menjelaskan fungsi keris sebagai senjata pidana Audio: Kegunaan Keris Scene 5 dan BGM Instrumen Jawa Gambar: ilustrasi penggunaan keris untuk hukuman mati</p>
<p>Kegunaan Keris Scene 6</p>		<p>Keterangan: menjelaskan fungsi keris sebagai atribut Audio: Kegunaan Keris Scene 6 dan BGM Instrumen Jawa Objek 3D: Pendok</p>



Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Pertanyaan Pengguna Usia 10-24 Tahun

1. Tombol berfungsi dengan baik
2. Tata letak tombol dan papan informasi pada aplikasi mudah dipahami sehingga informasi tersampaikan dengan baik
3. konsep aplikasi dan animasi sudah sesuai untuk usia 10 sampai 24 tahun
4. pengguna dapat melihat secara 360 derajat
5. aplikasi dapat terpasang diperangkat pengguna
6. aplikasi dapat berjalan dengan baik diperangkat pengguna
7. tampilan aplikasi sudah menarik
8. model 3D keris sudah terlihat seperti wujud aslinya dan tervisualisasi dengan baik
9. museum sudah memiliki nuansa seperti museum sesungguhnya
10. apakah objek pendukung pada museum seperti etalase dan lampu sorot sudah menyerupai objek sesungguhnya?
11. Fungsi Fitur tombol *play & pause* dapat berfungsi dengan baik untuk menjeda dan memulai video
12. Fitur menonton video dapat berjalan dengan baik (tombol untuk menonton animasi)
13. materi 10 keris rumpun jawa, kegunaan keris, bagian keris dan ciri keris yang dikemas dalam bentuk animasi mudah dipahami
14. voice over (narasi) pada animasi sudah sesuai dengan animasi
15. Durasi animasi materi 10 keris rumpun jawa, kegunaan keris, bagian keris dan ciri keris sudah tepat sehingga tidak bosan saat ditonton
16. Apakah menurutmu aplikasi VRKeris dapat membantu pelestarian budaya keris? tolong dijelaskan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta






**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengunumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

 <p>Sarah Al Qurratu 3D ANIMATOR</p>	<p>Work Experience</p> <p><u>3D Animator</u></p> <p>November 2019 - Present, Mythologic Studio</p> <p>Responsible for making layout and movement for 3D animation based on the storyboard and client needs.</p> <p>Projects :</p> <p><u>Animation</u> Pantie Hero, KIKO Season 3, Leo The Wild Life Ranger</p> <p><u>Advertising or Promotion</u> KIKO in Japan, KIKO (promotion for one of the food products)</p> <p><u>Freelance</u> 2021 - Present</p> <p><u>Animation</u> Santiago Of The Seas (4 Shots)</p> <p><u>Illustration</u> making a simple character design for 3D modeling needs</p> <p><u>Instructor</u> 2022 Contract, Erudio Indonesia</p> <p>Teaching basic 3D animation for High School students using Autodesk Maya (one semester)</p> <p>2021 Contract, Dapoer Animasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teaching basic 3D animation for kids/teenage using Autodesk Maya (one month) • Teaching basic 2D animation for elementary student using Pivot Animator (one month) <p><u>Concept Artist</u> 2021 Freelance, Mythologic Studio</p> <p>Responsible for making illustration or concept art based on storyboard and client needs.</p> <p>project :</p> <p><u>Animation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Doa Anak Sholeh, MNCTV (making environment design for asset needs) <p>2019 Internship</p> <p><u>Game</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Let's Go FTUI Mobile game (making an illustration with a caricature combined chibi style and making concept simple character for 3D modeling needs, 2019)
<p>Profile</p> <p>I am a 3D animator with almost three years of experience in the animation industry. Have experience making 3D animations for tv series, pre-school animation, and advertising needs. The software I use is Autodesk Maya.</p> <p>I have an interest in animation, music, and illustration. I love doing what I like, and I'm someone who doesn't give up easily. I hope I can be allowed to work together and grow with you.</p>	
<p>Educational History</p> <p><u>POLITEKNIK NEGERI JAKARTA</u></p> <p>Augustus 2016 - July 2020</p> <p><i>D4 Teknik Informatika dan Komputer</i></p> <p><i>Teknik Multimedia Digital</i></p> <p>GPA: 3.57</p> <p>Learning animation, design, coding, and game. Thesis or final task, create a short animation to promote a sub-province, by combining 2D and 3D animation and I'm responsible to make 2D animation.</p>	
<p>Certificates Received</p> <ul style="list-style-type: none"> • Certificate Of Competence in Creating 3D Animation Movement, BNSP (2019) • Toni Art Illustration Class Certificate for "The Best Student For Sketching" (2017) 	
<p>  Depok, Jawa Barat, Indonesia 16465  https://www.linkedin.com/in/sarah-al-qurratu-aini/  +6281994907156  sarahwosqark01@gmail.com </p>	



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



+62 8 7777 555 696
 syaikhan4@gmail.com
 www.linkedin.com/in/syaikhan
 bitly/Portfoliosyaikhan

Education

Digital Multimedia Engineering
 State Polytechnics of Jakarta
 2017- 2021

Skill Competence

- Social Media Graphic Design
- Illustration Designer
- Motion Graphic Design
- Video Editing
- UI Design
- Front-End Web Design
- Unity Programming

Certification

SanberCode Bootcamp
 UI/UX Design
 May 2021

Badan Nasional Sertifikasi Profesi
 Multimedia Graphic Designer
 December 2020

Dicoding Academy
 Basic Web Programming
 June 2020

Dicoding Academy
 Fundamental Front End Web Development
 June 2020

Dicoding Academy
 Build Progressive Web Apps
 August 2020



Muhammad Syaikhan

Hi! My name is Syaikhan, I am currently completing my studies at the Jakarta State Polytechnic, majoring in Digital Multimedia Engineering. I passionate about ui/ux design, motion design and unity programming. I like to try new things to explore creative ideas for my work.

Working Experience

INNOVEAM INDONESIA
 Unity Programmer
 September 2021 - Present

FXMEDIA INTERNET PTE LTD
 Freelance Graphic Designer
 May 2021 - March 2022

Ministry of Education and Culture Republic of Indonesia
 Freelance Video Producer
 October 2020 - January 2021

FXMEDIA INTERNET PTE LTD
 Interactive Designer Internship
 August 2020 - November 2020

IEEE HAC/SIGHT Project 2020
 Freelance Graphic Designer
 September 2020 - October 2020

Ministry of Communication and Information Technology of the Republic of Indonesia
 Freelance Illustration, Layouting Designer
 October 2019 - March 2020

Reseller MDS Product
 Freelance Social Media Graphic Designer
 February 2018 - June 2020

Oraganization & Volunteer Experience

Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika dan Komputer (HIMATIK PNJ)

- Research and Development Department
 July 2019 - October 2020
- Vice Chairman
 August 2018 - July 2019
- Creative Division
 September 2017 - August 2018

The 3rd International Conference Of Computer and Informatics Engineering
 Staff at Design Division
 March 2020 - September 2020

ITechno Cup 2018
 Staff at Publication and Documentation Division
 November 2017- April 2018

TIK Games 2018
 Staff at Publication and Documentation Division
 October 2017- January 2018

Achievement

Kompetisi Mahasiswa Informatika Politeknik Nasional
 1st Place in IT Business Competition
 September 2019

Resume



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



ALDY AULIA ANDRAT

Jl Kecapi No.15 Rt02/04 Ceger Cipayung East Jakarta.
081230699927 | aldyandrat@gmail.com

OBJECTIVE

I am a student of Bachelor Degree of Law Faculty at University of Veteran Jakarta. My Experience Freelance Data Entry in Jaringan Suara Indonesia, Volunteer In Electric Jakarta Marathon 2018, Volunteer Law Festival, KKN at Lebak Banten 2018. I also participated in a student organization in University Of Veteran Jakarta. I joined Resimen Mahasiswa (MENWA) and Tarung Derajat. Moreover, I have 3 years of experience in finance around Mutual Funds, P2P Lending, Future Trading, Forex Trading, Cryptocurrency, NFT, Stock Trading and Stock Exchange. I am a Day trade, Swing Trade and Scalper.

EXPERIENCE

- **Jaringan Suara Indonesia**
January 2019 - April 2019
Freelance
Data entry survey pemilu
- **Law Fest UPN Veteran Jakarta**
February 2017 - September 2017
Student Volunteer
Sponsor Division
- **Jakarta Electric Marathon 2018**
October 2018 -
Freelance
Supervise the running track and supervise participants who need medical personnel
- **Team Leader KKN Lebak Banten 2018**
August 2018 -
KKN
Team Leader KKN Lebak Banten 2018. Doing social activities in the community
- **Club International Taekwondo Academy**
2013 - 2020
Freelance Instructor
Trainer Taekwondo

EDUCATION

- **University of Veteran Jakarta**
2015 - 2019
Bachelor Of Law
3,36
- **SMAN 113 Jakarta**
2012 - 2015
IPA

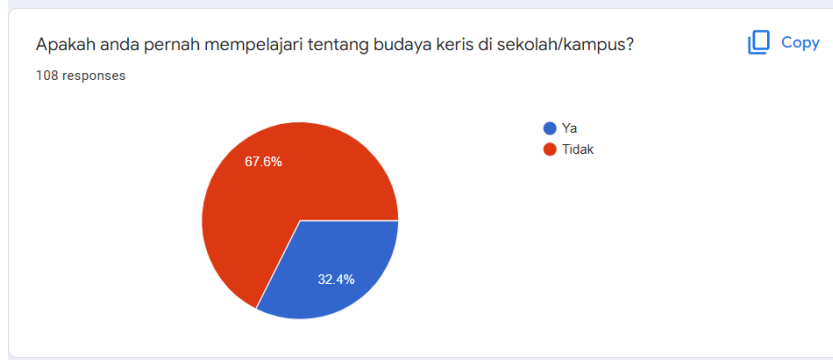
SKILLS

- Team work
- Hardwork
- Finance
- Trading in Forex, Cryptocurrency, and Stock Market



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Apakah menurutmu aplikasi VRKeris dapat membantu pelestarian budaya keris? tolong dijelaskan

10 responses

- Sangat membantu karena mengenalkan keris dengan simple dan tidak membosankan
- Bisa, dikarenakan aplikasi ini membuat sensasi yang berbeda sehingga pembelajaran jadi lebih menarik
- Bisa, karna tampilannya menarik sehingga bisa mudah dipahami
- Menurut saya aplikasi VRKeris ini dapat membantu pelestarian budaya keris. Jika dilihat dari prospek kedepannya mengenai teknologi yang semakin berkembang, proses pengenalan dan pembelajaran terutama dalam pelestarian budaya yang dimana mungkin masih ada orang-orang yang sulit mengakses museum tertentu di daerahnya dapat memanfaatkan teknologi VR ini.
- Iya dengan aplikasi VRKeris kita dapat mengetahui tentang sejarahnya keris
- iyaa, karena aplikasi mudah digunakan dan dimengerti gitu
- Iyaa sangat bisa, dengan zaman yg sudah modern dengan menggunakan teknologi VR bisa membantu meningkatkan minat orang orang untuk melihatnya dan bisa membantu melestarikan budaya keris

Lampiran 8. Transkrip Wawancara Ahli Materi Keris



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Transkrip Wawancara kepada ahli materi keris

Narasumber : Bapak Rizqi (Kolektor Keris)

Hari/Tanggal : 19 Februari 2022

Pewawancara : - Errico Evando Ramli
- Muhammad Sangaji

Tempat : Zoom Meeting

Bu mera: jadi apa sebaiknya materi yang harus dibuat?

Pak rizqi: Keris itu ada nilai secara isoteri dan eksoteri. Kalo isoteri biasanya masalah “klenik”-nya, atau mistisnya begitu. Nah yang lain itu esoteri. Tapi kita tidak akan membahas isoterinya. Untuk pengenalan awalnya kita harus mengenalkan sejarah budaya keris. Jadi keris itu tidak otentik jawa, ada yang namanya keris sumatra, Palembang. Namun orang selalu mengiranya keris itu punyanya jawa. Lalu berikutnya ada ciri-ciri keris.

Bu mera: jadi lebih baik dibedakan dari daerah saja ya, agar perbedaannya lebih jelas terlihat

Pa rizqi: ya boleh itu, ada dari jawa, bali dan melayu

Bu mera: kalo kegunaan keris itu bagaimana pak

Pak rizqi: kegunaannya salah satunya itu untuk pakaian adat, terutama pernikahan

Errico: untuk pelajaran mengenai keris itu ada di mata pelajaran apa ya pak?

Pak rizqi: bukan spesifik keris ya, tapi mengenai pakaian adat, itu ada di pelajaran Bahasa jawa, muatan lokal

Errico: jadi melalui pakaian adat itu dikenalkan keris ya

Pak rizqi: iya betul

Errico: menurut pak rizqi, di zaman sekarang ini keris itu sudah mulai ditinggalkan atau tidak pak?

Pak rizqi: kalo keris sekarang kan fungsinya tidak lagi sebagai senjata untuk berperang, sebagai sarana seni dan cinderamata dan pelengkap pakaian adat.

Pak rizqi: keris juga bisa sebagai simbolisasi. Jadi misal nogo sosro, nogo itu melambangkan kebijaksanaan, sosro artinya sisik seribu, nah artinya, dengan kebijaksanaan seribu masalah dapat teratasi. Keris itu juga bisa jadi penunjuk strata sosial.

Pak rizqi: gini saja mas untuk bagian kerisnya, dijelaskan secara sederhana seperti ini bagian gonjo, ini bagian wilah, ini warangka dan sebagainya. Ini saya sekalian jelaskan saja ya mas. Ada yang namanya warangka. Warangka itu seperti baju pada keris. Bentuk warangka itu macam-macam, ada ladrang, ada gayaman.

Lampiran 8. Transkrip wawancara kepada ahli materi keris (lanjutan)

Ladrang itu biasanya digunakan pada waktu-waktu tertentu, kalo yang gayaman itu bisa sehari-hari karena lebih kokoh. Di warangka, selain bagian yang terbuat dari kayu, ada juga yang namanya pendok. Pendok itu berbagai macam, ada yang dari kayu ada yang dari logam. Kayu dan logamnya pun juga berbagai macam. Di dalam pendok ada gandar, fungsinya adalah untuk menempelkan gandar.

Lalu ada wilah, itu ada 2 jenis yaitu lurus dan juga luk. Di bawah wilah, ada yang namanya mendak. Dia jembatan antara wilah dan deder atau gagangnya. Mendak ini macem-macem, ada yang terbuat dari kuningan, perak, emas. Lalu permatanya itu juga sama macem-macem, ada yang dari permata, ruby dan lain-lain.

Errico: yang bikin keris jadi mahal itu apa ya pak?

Pak rizqi: sebenarnya subjektif mas, tapi subjektifitas itu rata-rata ketemunya sama. Yang pertama adalah langkanya, kemudian nilai historisnya, apalagi kalo pernah dipegang oleh raja.

Errico: kalo tadi pendok itu ada yang terbuat emas, kalo wilah itu terbuat dari apa pak?

Pak rizqi: wilah itu intinya terbuat dari besi, baja. Kemudian untuk membuat unsur indah, itu ditambah dengan motif pamor. Pamor terbuat dari nikel, kalo jaman dulu itu terbuat dari meteor. pamor itu juga banyak jenisnya, seperti jujung drajat, kulit semangka dan lain-lain.

Sangaji: kalo untuk motif pamor itu ada kekhususan sendiri-sendiri begitu ya?

Pak rizqi: iya, jadi membuat pamor itu kan ditentukan berdasarkan tujuan. Tapi ini agak klenik gak papa ya mas?

Sangaji: tidak papa pak

Pak rizqi: jadi keris untuk berperang dan keris pusaka itu berbeda. Kalo untuk perang itu selalu mengedepankan kekuatannya. Kalo keris pusaka itu kan ada perlambang keraton, dan jaman dulu juga masih dipercaya kalo benda ini memiliki tuah dan sebagainya. Jadi misalkan ada petaka di suatu daerah, kemudian si raja memanggil mpu bagaimana cara untuk meredakan bencana itu. Maka si mpu itu melakukan puasa, kemudian mendapatkan wahyu yang entah dari mana. Akhirnya berdasarkan wahyu itu lah dia membuat keris, dengan pamor dan sebagainya, kemudian diberikan kepada raja itu tadi. Itu tadi adalah keris dengan pamor nogo sosro, jadi ada naganya dan sosro, sosro itu seribu sisik. Artinya nanti, orang yang memegang keris tersebut dapat mengatasi seribu permasalahan. Filosofinya seperti itu.

Sangaji: apakah jarak antar garis yang ada di pamor itu apakah ada ketentuannya? Seperti harus 5cm atau 10 cm?

Pak rizqi: jadi pamor itu ada 2, pamor tiban dan pamor rekan. Jadi kalo pamor rekan itu sudah direncanakan dari awal, jadi antara garis yang satu dengan yang lainnya sudah diperkirakan jaraknya. Kalo pamor tiban itu, dia tiba-tiba muncul



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 8. Transkrip wawancara kepada ahli materi keris (lanjutan)

karena proses pemanasan dan sebagainya, yang diluar prediksi si mpu. Biasanya yang seperti itu pamor kulit semongko dan sebagainya. Ada mas keris yang namanya pamengkang jagad, jadi keris itu besinya pecah. Karena pemanasannya mungkin tidak merata, maka pecah. Kalo orang yang mistis menganggap keris pamengkang jagad itu bagus, begini-begini. Kalo dari saya, saya kan dosen teknik mesin, mempelajari metalurgi, itu wajar saja pecah karena pemanasannya tidak merata lalu ditempa bagian tengahnya, lalu pecah. Jadi keris itu jangan dilihat dari mistisnya, stigmanya kan “keris itu pegangan dukun” dan sebagainya, padahal jaman dulu raja, ulama, sunan-sunan megangnya keris. Karena dulu fungsinya senjata, sama seperti sekarang polisi megangnya pistol.

Errico: kalo peletakkan keris di pakaian itu biasanya dimana pak?

Pak rizqi: ada 2, di depan dan di belakang. Kalo di depan itu biasanya seorang ulama. Nah kalo raja, itu di depan biasanya.

Errico: baik pak, saya rasa cukup untuk informasinya.

Sangaji: saya juga cukup

Errico: baik pak terima kasih banyak pak rizqi

Sangaji: terima kasih banyak pak rizqi

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Keterangan:

A: Pewawancara B: Responden

Nama: Muhammad Zaidan

Usia: 21 Tahun

B:Perkenalkan nama saya zidan, umur 21 tahun

A: oke zidan tadi sudah coba aplikasi nya ya

B: iya Sudah

A: Tadi tombol nya berfungsi dengan baik ga?

B: Berfungsi

A:Oke, trus tadi kan di awal awal ada informasi diawal buka aplikasi, itu dapat dipahami dengan baik gak?

B:dipahami

A:Mnurut zaidan untuk umur 10 sampai 24 tahun cocok ga aplikasinya?

B:Kalo menurut saya sih cocok

A:Tadi bisa ngeliat secara 360 derajat ya bisa lihat kanan kiri?

B: iya bisa

A: Tampilan aplikasinya tadi udah menarik belum?

B:Menarik sih, tapi tadi cuman agak burem aja sedikit

A: tadi kan ada model 3D kerisnya ya, udah terlihat kaya sesungguhnya atau belum

B:sesuai kok sesuai

A:nah tadi kan masuk museum gitu, nuansanya udah kaya museum beneran atau masih kurang?

B:udah sih kak udah cukup, tapi kayanya lebih baik ditambah kaya ada lukisan lukisan lagi

A: oh aksesoris nya ya

B: iya aksesorisnya

A:oke, terus tadi kan kaya ada objek pendukung kaya etalase dalamnya ada keris sama lampu sorot, nah itu kira kira udah sesuai sama bentuk aslinya atau belum?

B: udah, udah cukup kok

A:oke, nah tadi ada fitur tombol play dan pause, tadi bisa ga dipake?

Lampiran 9. Transkrip Wawancara Pengguna Usia 10-24 Tahun (lanjutan)

B: bisa, bisa kok

A: oke, terus tadi pas milih misalnya tombol kegunaan keris, tampilnya video kegunaan keris kan? gak ada masalah 4 tombol tadi ya?

B: iya iya gaada masalah

A: nah tadi secara garis besar, materinya mudah dipahami atau nggak?

B: mudah kok, poin poinnya juga mudah dipahami

A: trus tadi ada narator kan yang bantu ngomong, itu udah sesuai belum sama narator ngomong apa animasinya muncul apa?

B: udah kok udah sesuai sama naratornya

A: terus tadi durasinya kelamaan gak?

B: ngga kok cukup

A: oke, agak bosan ga tadi nontonnya?

B: ngga sih ga bosen

A: zaidan tadi udah nginstall aplikasinya ya di hp?

B: udah

A: dan berjalan dengan baik ya aplikasinya?

B: iya berjalan

A: oke terimakasih zaidan

Nama: Zhafira Yumar

Usia: 21 Tahun

A: Halo ka, tadi sudah nyobain aplikasinya ya

B: sudahh

A: oiya perkenalan dulu ka nama lengkap sama usianya berapa

B: Halo, nama saya zhafira yumar usia saya 21 tahun

A: oke ka zhafira, tadi kan udah nyoba aplikasinya nih ada tombol tuh ya diaplikasinya, berfungsi dengan baik ga tombolnya?

B: berfungsi dengan baik

A: jadi gaada masalah ya

B: nggak

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 9. Transkrip Wawancara Pengguna Usia 10-24 Tahun (lanjutan)

A: tadi kan ada beberapa intruksi tuh, di awal awal ada informasinya dan tata letak tombolnya, nah menurut ka zhafira, itu mudah dipahami atau belum

B: sejauh ini mudah dipahami sih,

A: menurut ka zhafira aplikasinya sudah cocok untuk usia 10-24 tahun?

B: udah sih, karna simple aplikasinya, jadi mudah dipahami buat segala umur.

A: nah tadi ka zhafira bisa kan pas make aplikasinya ngelihat ke kiri, kanan 360 derajat ya?

B: bisa bisa

A: oke, tadi ka zhafira belum bisa jalanin aplikasinya ya di handphone karna iphone, jadi pake hp saya?

B: iya betul

A: tapi lancar ya pakai aplikasinya

B: lancar banget

A: oke, nah untuk tampilan aplikasinya udah menarik atau agak monoton menurut ka zhafira?

B: hmm, menarik sih cuma kayanya terlalu simple cuma kalo kompleks mungkin agak membutuhkan waktu yang lama kan, jadi sudah cukup.

A: berarti tengah tengah nih ya

B: iya

A: apakah menurut ka zhafira model kerisnya sudah seperti model sesungguhnya?

B: mirip sih seperti yang saya lihat di taman mini ya

A: nah tadi kan ada museum gitu yah, itu udah seperti nuansa museum atau belum?

B: udah sih, kaya exhibition banget.

A: tadi kan ada objek lampu sorot dan etalase, itu udah menyerupai objek sesungguhnya atau belum?

B: oh iya udah udah

A: tadi didalam aplikasi ada fitur play dan pausanya, itu berfungsi kak?

B: berfungsi sih

A: tadi pas pilih salah satu menu seperti kegunaan keris, muncul video keris, itu udah sesuai belum sama tombol yang sudah ditekan?

B: oh iya udah udah.

A: secara garis besar materi keris mudah dipahami atau nggak?

B: mudah sih, mudah dipahami

A: oke, voice over nya dari narator sudah sesuai belum sih sama animasinya?

B: oh iya udah, udah sesuai

A: dari durasi keseluruhan agak lama atau udah pas?

B: udah pas sih, karna kan tadi ada kaya pause dlu sebelum ke video selanjutnya, jadi kaya ada jeda untuk ke video selanjutnya.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 9. Transkrip Wawancara Pengguna Usia 10-24 Tahun (lanjutan)

A: tapi kira2 bosan ga nonton nya?

B: ngga sih, karena ada zoom in zoom out gitu videonya, jadi bisa liat detailnya

A: oke thank you ka zhafira

Nama: Adji Dwi Noviansyah

Usia: 22 Tahun

A: oke boleh perkenalan dulu

B: perkenalkan nama saya adji dwi noviansyah, umur 22

A: oke tadi udah nyoba aplikasinya ya

B: udah dong

A: tadi tombol-tombolnya berfungsi dengan baik atau engga?

B: berfungsi semua, udah dicek semuanya berfungsi dengan baik

A: oke, nah tata letak tombol dan papan informasi di awal, mudah dipahami?

B: udah cukup mudah dipahami, ada info infonya juga

A: konsep aplikasinya kan untuk usia 10-24 tahun, kira kira udah cocok atau belum?

B: dari objek sama warna sih udah cukup ya, materi juga mudah dipahami,

A: tadi bisa melihat secara 360 derajat ya?

B: bisa, bisa kemana mana

A: tadi berhasil memasang aplikasi di hp nya?

B: berhasil kok ke pasang dan ke install

A: trus di jalanin juga bisa ya?

B: bisa

A: oke, menurut ka adji tampilan aplikasi nya sudah menarik?

B: udah cukup menarik

A: dari model 3D kerisnya, kira kira sudah seperti wujud aslinya belum sih?

B: karena jujur belum melihat keris secara langsung, tapi itu udah mirip kok kalau diliat di tv tv udah mirip, udah lumayan lah

A: museumnya sudah mendapatkan nuansa sebenarnya atau belum?

B: udah cukup, pas masuk udah ada lampu lampunya, pintunya, sekelilingnya juga sudah menyerupai museum kok

A: tadi kan ada objek pendukung seperti lampu sorot dan etalase, apa itu sudah menyerupai objek sesungguhnya?

B: hmm, kalau di museum aslinya saya blm pernah dateng, tapi itu udah cukup bagus.

A: tadi ada fungsi fitur play dan pause, itu berfungsi?

B: berfungsi, udah dicoba tadi, pas di pause, ke stop, pas di play, ke play videonya

A: nah tadi pas di menu utama kan ada 4 pilihan video, itu semua berfungsi dengan baik dan sesuai dengan yang ditampilkan?

B: iya sesuai semua

A: nah materinya udah cukup dipahami atau belum secara garis besar?

B: sudah jelas, cukup jelas dari mulai kegunaannya, ciri cirinya gitu.

A: tadi kan ada voice over narator ya, itu udah sesuai sama animasinya atau



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 9. Transkrip Wawancara Pengguna Usia 10-24 Tahun (lanjutan)



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

belum?

B: iya udah sesuai dengan kerisnya, narator ngomong apa itu udah sinkron

A: nah menurut mas adji nih durasi dari seluruh materi itu agak lama ga sih?

B: udah cukup mungkin agak sedikit lebih lama ya,

A: oh agak kelamaan ya, tapi bosan ga nontonnya?

B: belum sampai bosan sih

A: oke terimakasih mas adji

Nama: Dwi Yoga Utama

Usia:22

A: boleh perkenalkan diri ka

B: oke gua dwi yoga utama, usia 22

A: tadi udah nyoba aplikasinya ya? pake kaca mata vr?

B: iya

A: tadi pas nyoba aplikasinya tombolnya ada yang error ga?

B: hmm tadi pas saya nyoba sih coba coba iseng iseng segala macam kaya tombol close itu berfungsi semua sih

A: oke berarti untuk tombol baik baik aja ya?

B: Iya

A: menurut yoga informasi di awal tata letaknya sesuai atau udah pas atau kurang pas ?

B: tata letak tombol-tombolnya?

A: tata letak tombolnya sama informasinya

B: kalo buat informasinya kayanya sih udah pas ya, tapi mungkin kalau untuk tombol misal seperti mau close ada pilihan ya dan tidak itu harus kebawah banget gitu loh kalo bisa dikeatasin lagi mungkin dikit yaa..

A: tapi kalau informasi nya tersampaikan dengan baik ya?

B: kalau informasinya tersampaikan dengan baik

A: menurut yoga aplikasi ini konsepnya udah cocok belum sih untuk usia 10-24 tahun?

B: kalo untuk 10-24 tahun, masih relate ya sebenarnya untuk anak-anak ya, anak anak kan juga umur 10 tahun kan ya, kayanya juga udah bisa nangkap sama penjelasan-penjelasan yang tadi voice overnya jelasin itu bahasanya cukup sederhana sehingga ya untuk 10 sampai 24 tahun informasinya gampang lah untuk dimengerti

A: oke, tadi bisa ya melihat secara 360 derajat?

B: ya bisa, bisa keatas kebawah, bisa

A: aplikasi nya udah menarik belum sih tampilannya?

B: kalau untuk tampilan jujur mungkin, dari menu dulu kali ya, kalo buat gue sih oke oke aja, cuman mungkin masih bisa lebih bagus lagi kali ya, diperbaiki lagi, dipoles dikit lagi gitu supaya lebih menarik aja. apalagi kan sekarang konsep konsep buat tombolnya masih kotak banget, mungkin bisa lebih di shape lagi atau gimana lagi gitu dipoles lagi pokoknya kaya gitu, mungkin bisa lebih menarik lagi.

A:oke, tadi kan melihat model kerisnya juga ya, kira kira udh terlihat asli belum



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

sih model 3D nya itu ?

B: gua jarang sebenarnya ngelihat keris, cuman yang sejauh gua tau model keris memang modelnya begitu, pas gua tadi coba lewat VR nya pun, tidak ada stretching stretching segala macam sih, ya itu bentuk keris yang gua tau sih seperti itu, udah sesuai, udah cocok

A: nah tadi kan kaya masuk ke museum gitu kan, nuansanya udah kaya museum beneran atau belum?

B: kalo buat nuansa sih udah okelah ya kaya museum beneran, ada displaynya, masing masing keris udah ada display nya sendiri, menurut gue udah oke sih

A: nah tadi kan ada lampu sorot ya

B: oh iya tadi sempet lihat pas penjelasan ciri atau apa gitu pokonya ada satu table gitu yang lampunya nyala trus pas gua lihat ke samping samping, itu ga nyala berarti kan itu ada yang jadi titik fokus lampunya nyala atau gimana ?

A: yang didepan gitu ya?, iya

B: oke

A: fitur play dan pause bisa dijalankan atau engga?

B: untuk play dan pause sih bisa, gak ada masalah

A: videonya sudah sesuai dengan tombol yang ditekan?

B: udah si untuk isi kontennya dan menu yang ditampilkan, udah sesuai kok

A: nah dari semua materi yang tadi mudah dipahami atau nggak?

B: ya yang gue bilang tadi, materinya mudah dipahami, tapi mungkin perlu ada catatan sedikit, dibagian awal yang pengenalan keris, disitu dijelasin ada nama kerisnya, dapurnya, dan lain lain, gua masih kurang paham maksudnya dapur itu apa, mungkin bisa ditambah penjelasannya, ada istilah istilah yang gua belum tau, dan gadikasih tau juga sebelum dia sebutin kerisnya satu per satu, mungkin bisa ditambahkan istilah istilahnya, itu maksudnya apa gitu.

A: naratornya sudah sesuai belum sih dengan animasinya?

B: oh itu udah sesuai kok, kerisnya muncul ini naratornya ngomong ini, itu udah sesuai,

A: dari keempat video tadi durasinya lama atau tidak? kalo buat gue sih ngga sih ya, udah cukup singkat dan informatif sih menurut gua, mungkin perlu tambahan aja tadi sedikit,

A: tapi bosen ga nontonnya?

B: ga juga sih, karena jarang liat keris juga kan, seru gitu penasaran, kaya keris keris di indonesia ada apa aja sih apalagi sasarannya ada buat anak anak juga kan pasti belum banyak yang tau nih keris keris, dan untuk umur yang 20 an mungkin bisa recall lagi kaya ngenang lagi nih keris yang pernah dia liat dulu, bahkan dia belum pernah liat keris sama sekali dapat dibantu dengan aplikasi kaya gini.

A: nah tadi pas instal di hpnya bisa ga mas?

B: bisa, gak ada kendala

A: trus pas dijalanin bisa juga?

B: bisa

A: oke itu pertanyaan terakhir, makasih yoga

Lampiran 9. Transkrip Wawancara Pengguna Usia 10-24 Tahun (lanjutan)

B: oke thank you

Nama: Faldo Arfis

Usia: 19 tahun

B: nama saya faldo arfis, usia saya 19 tahun

A: oke, tadi udah nyoba aplikasinya ya, tombolnya berfungsi dengan baik atau ngga?

B: berfungsi

A: tata letak tombol sama papa informasinya itu mudah dipahami atau ngga?

B: mudah dipahami

A: terus kira-kira aplikasi yang tadi udah dicoba untuk usia 10 sampai 24 tahun

B: sangat cocok karena tombol tombolnya mudah dan sangat terlihat kan, jadi bisa

A: tadi bisa melihat secara 360° nggak?

B: Bisa

A: terus aplikasinya bisa terpasang di hpnya?

B: bisa bisa

A: tadi dicoba udah bisa berjalan dengan baik ya?

B: bisa bisa

A: terus menurut kamu tampilan aplikasi nya udah menarik belum?

B: udah tinggal ditambah dikit aja

A: model 3d keris yang tadi diliat udah seperti aslinya atau ngga?

B: udah

A: tadi kan masuk ke dalam museum gitu ya, nuansa nya udah kayak beneran atau nggak

B: udah kayak museum beneran

A: tadi kan ada etalase sama lampu sorot ya, apa itu sudah seperti objek sesungguhnya?

B: udah

A: tombol play dan pause bisa dipergunakan dengan baik atau nggak?

B: bisa dipergunakan dengan baik

A: tadi ada 4 menu, mulai, kegunaan, ciri dan keris itu sudah berfungsi dengan baik?

B: bisa bisa

A: dari materi yang tadi, mudah dipahami atau tidak?

B: mudah dipahami untuk umur 10-24 tahun

A: narator sama animasi sesuai tidak?

B: Sesuai

A: durasinya kelamaan atau kecepatan?

B: itu sudah pas sih, sesuai sama informasi yang diberikan

A: tadi ngerasa bosan ga nontonnya?

B: enggak

A: saran dan kritik untuk aplikasinya?



Lampiran 9. Transkrip Wawancara Pengguna Usia 10-24 Tahun (lanjutan)

B: saran dari animasinya sudah pas, dari grafik nya tinggal dinaikin dikit karena 3D gitu, jadi kalau anak kecil liat tidak bosan gitu, apalagi ada animasi kan
A: oke cukup sekian, makasih ya

Nama: Rahma Mutiara
Usia: 22 Tahun

A: Tadi udah nyoba aplikasinya yah

B: ya udah mas

A: tadi kan ada beberapa tombol nih yang bisa digunakan di dalam aplikasi Nah itu berfungsi dengan baik atau ngga?

B: berfungsi dengan baik, gak ada kendala

A: kira-kira penempatan sama informasinya tersampaikan dengan baik atau enggak?

B: tersampaikan dengan baik

A: karena Konsep ini 10 sampai 24 tahun kira-kira cocok nggak menurut kakak

B: 10 sampai 24 tahun kalau menurut saya cocok untuk usia segitu nggak terlalu rumit juga

A: tadi bisa ngelihat 360 ya?

B: bisa bisa

A: Terus kira-kira tampilan aplikasi udah menarik atau biasa aja ini?

B: Sebenarnya sudah menarik, cuma mungkin kalau dipadukan dengan warna warna lain agak lebih menarik ya, dari rentang usianya tadi 10-24 tahun, kalau misal anak umur 10 sampai 18 akan lebih menarik melihat warnanya gitu, tapi overall bagus

A: apakah model keris sudah tervisualisasi dengan baik?

B: bentuknya tervisualisasi banget, bagus banget, lumayan lah, udah bagus kok

A: Model Museum sudah mendapat nuansa museum beneran atau belum?

B: udah kok, ada lagu lagunya juga, dari segi ruangnya juga udah kelihatan kalo kita lagi seolah olah sedang didalam di museum

A: lampu sorot dan etalase sudah sesuai dengan aslinya?

B: sesuai kok

A: fitur play dan pause berfungsi atau nggak?

B: itu berfungsi kok dengan baik

A: itu kan ada 4 pilihan gitu ada mulai, kegunaan, ciri sama bagian, sesuai ga saat menekan tombol yang dipilih?

B: sesuai kok

A: secara garis besar materi mudah dipahami ?

B: secara garis besar sih mudah dipahami ya, ada audionya juga visualnya juga, jadi gampang untuk dimengerti

A: narator dan animasi sudah pas ketika narator ngomong apa muncul animasi apa?

B: kalo menurut saya udah pas kok

A: secara garis besar durasinya kelamaan atau ngga?

B: pas, setiap materi yang dijelaskan durasinya pas



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 9. Transkrip Wawancara Pengguna Usia 10-24 Tahun (lanjutan)



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

A: sempat bosan nontonnya?

B: ya, sedikit mungkin karena materi materi gitu

A: nah pas dicoba instalasi di hp kaka bisa atau nggak?

B: bisa kok

A: bisa dijalankan yah?

B: iya normal

A: oke terimakasih ka

Nama: Muhammad Iqbal Alhadit

Usia: 21 Tahun

A: saat mencoba aplikasinya tombolnya berfungsi dengan baik gak?

B: berfungsi dengan baik

A: informasi di awal awal mudah dipahami?

B: mudah dipahami

A: karna ini aplikasi untuk umur 10-24 tahun, menurut iqbal cocok gak aplikasinya?

B: cocok banget untuk umur segitu

A: tadi bisa melihat ke segala arah ya?

B: bisa

A: tampilan aplikasi udah menarik?

B: iya menarik

A: tadi ada 3D model keris, kira kira udah mirip banget belum sama kerisnya atau belum?

B: udah mirip

A: tadi nuansanya udah kaya di museum atau belum?

B: iya udah

A: etalase dan lampu sorot kira kira udh sesuai sama bentuk aslinya ?

B: udah sesuai

A: tadi ada tombol play and pause juga, itu berfungsi gak?

B: berfungsi

A: pas milih tombol kegunaan kan muncul nya kegunaan, itu semuanya cocok atau ngga cocok?

B: iya cocok semua

A: secara garis besar dari 10 keris, bagian ciri sama kegunaan itu mudah dipahami nggak?

B: mudah dipahami

A: tadi kan ada narator juga tuh yang ngomong, udah pas belum ngomongnya sama animasinya?

B: iya udah pas, udah cocok

A: untuk durasinya kelamaan ga kira kira?

B menurut saya sih pas, ga terlalu lama ga terlalu pas juga

A: tapi sempat bosen ga nontonnya?

B: sempet sih, tapi karena ada animasinya gitu makanya lebih menarik

A: ada saran untuk aplikasinya?

B: saran untuk tombol loading harusnya langsung mencet aja, gaperlu ada loading.

Lampiran 9. Transkrip Wawancara Pengguna Usia 10-24 Tahun (lanjutan)



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

A: tadi udah coba nginstal di hpnya ya

B: udah sih

A: dan bisa dijalanin ya

B: bisa bisa dijalanin

A: oke berarti berhasil ya, okee thank you

Nama: Tsania Nazwa Kamila

Usia: 16 tahun

A: tadi udah nyoba aplikasinya ya

B: udah

A: setelah mencoba aplikasinya tombolnya ada yang ga berfungsi gak?

B: berfungsi dengan baik

A: informasi di awal awal menurut tsania tata letaknya udah cocok atau belum? gampang dilihat maksudnya

B: gampang gampang

A: berarti udah cocok ya?

B: Cocok

A: Tsania kan umur 16 nih, menurut tsania cocok gak aplikasi ini untuk umur 10-24 tahun?

B: kalo misalnya dari usia 10 sampai 24 tahun, menurut aku cocok cocok aja, kalo umur 10 kan masih anak anak ya, takut matanya

A: ganggu kesehatan mata?

B: iya gitu

A: tadi bisa ya melihat secara 360 derajat

B: bisa kok, sampe ngeliat ke belakang bisa.

A: Tampilannya kira kira sudah menarik atau belum?

B: sudah menarik kok

A: tadi ada model 3D kerisnya ya, itu kira kira udah seperti keris sebenarnya atau belum?

B: udah kaya real banget

A: oh udah kelihatan mirip ya?

B: iya

A: nah tadi model 3d museumnya itu nuansanya udah kaya di museum beneran atau belum?

B: Udah karena kan ditunjukin keris keris 1 doang, tapi banyak kerisnya

A: tadi kan ada etalase sama lampu sorot ya itu udah kaya objek sesungguhnya atau belum?

B: udah karena dari pencahayaannya dapet, trus dari bentuk keris nya juga udah bener bener kaya real banget gitu

A: fitur play sama pause berfungsi dengan baik atau engga?

B: berfungsi dengan baik

A: tadi kan ada mulai, kegunaan dan semacamnya, keempat tombol itu berfungsi dengan baik atau ngga?

B: berfungsi dengan baik

Lampiran 9. Transkrip Wawancara Pengguna Usia 10-24 Tahun (lanjutan)

A: secara garis besar materinya itu mudah dipahami atau ngga?

B: mudah, mudah dipahami

A: oke, tadi kan ada narator juga ya yang ngasih tunjuk, nah itu animasinya duah cocok belum sama naratornya?

B: iya cocok

A: durasi nya menurut tsania kelamaan atau ngga?

B: ngga, karena dari penjelasannya udah gampang dipahami, trus juga animasinya bener bener kaya real banget, jadi enak aja gitu

A: tapi bosan ga pas nontonnya?

B: nggak

A: tadi bisa ga sih nginstal aplikasinya di hp tsania?

B: bisa

A: bisa yah, tapi berjalan juga ya?

B: oke gitu aja terimakasih tsania

Nama: Muhammad Rizky Pujangga

Usia: 19 Tahun

A: Tadi udah sempet nyoba aplikasinya ya?

B: udah sempet nyoba

A: tadi didalam aplikasi ada beberapa tombol gitu kan ya, itu berfungsi dengan baik atau ngga?

B: berfungsi dengan baik semua ka

A: tadi informasi di awal awal mudah dipahami ga sih informasinya?

B: mudah kok mudah dipahami juga

A: tata letaknya udah cocok belum?

B: cocok sih mungkin tombol play dan pausnya itu agak terlalu jauh kebawah gitu

A: ini kan aplikasinya untuk umur 10-24 tahun kira udah cocok atau belum menurut Mas Rizki

B: cocok sih untuk 10-24 tahun karena walaupun paling kecil 10 tahun pun itu gampang dipahami semua sih

A: tadi bisa ngelihat secara 360 derajat ya

B: bisa

A: tadi aplikasinya bisa terpasang ga di hp?

B: aplikasinya bisa terpasang di hp

A: terus bisa berjalan?

B: oh kalo di hp kayanya kurang support sih, jadi gabisa ngelihat gambarnya gitu

A: terus tadi tampilan aplikasinya sudah cukup menarik atau monoton kira kira?

B: udah lumayan cukup menarik sih, mudah dipahami gitu

A: tadi kan ada model 3D kerisnya ya, udah kayak model beneran atau masih kayak kurang mirip nih sama Keris aslinya

B: udah sih menurut saya sudah jelas, tadi dijelaskan ciri ciri juga, jadi jelas sih bisa kelihatan perbedaannya.

A: nah tadi kan masuk tuh ke museum, nuansanya sudah kaya museum beneran atau masih kurang gitu.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- B: menurut saya udah lumayan museum sih, udah bagus juga
A: tadi ada objek etalase dan lampu sorot, itu kira kira udh mirip sama aslinya belum?
B: kayanya tadi lampu sorotnya ga kaya terlalu nyorot gitu sih
A: kurang nyorot ke kerisnya gitu ya?
B: iya betul
A: terus tadi itu ada fitur tombol play dan pause ya, itu berfungsi dengan baik?
B: berfungsi dengan baik
A: fitur menonton video berjalan dengan baik atau ngga? kan tadi ada 4 pilihan kalau kita pilih kegunaan-kegunaan, cocok atau ngga?
B: cocok, udah sesuai semua kok
A: Secara garis besar materinya mudah dipahami atau ngga?
B: mudah dipahami semua kok dirancangnya juga simple
A: tadi kan ada voice over juga tuh ketika narator mengucapkan sesuatu terus ada animasinya, itu sesuai apa nggak atau agak telat?
B: Ya udah sesuai semua sih
A: Durasinya agak kelamaan ga secara keseluruhan?
B: kayanya pas ciri ciri ya,
A: pas ciri ciri kelamaan?
B: iya pas ciri ciri kelamaan
A: bosan ga nontonnya kira kira?
B: ngga sih, soalnya naratornya juga enak, animasinya juga enak
A: oke, ada saran buat aplikasinya?
B: mungkin pas bagian ini kali ya, pas bagian masuk itu kaya detail didalamnya sih kurang itu aja sih paling
A: oke makasihh
- Nama: Muhammad Taqiy Thaheri
Usia: 22 Tahun
- A: oke tadi dari aplikasinya itu kan ada tombol-tombol banget ya Yang bisa digunain Nah itu berfungsi dengan baik atau nggak
B: berfungsi sih, berfungsi dengan baik
A: Oke terus tadi untuk tata letak tombolnya tuh pas di awal ada informasi segala macam kan Nah itu penempatan sama informasi itu dapat dipahami dengan baik ga?
B: bisa bisa, bisa dipahami soalnya jarak antara menunya sama tombolnya ga begitu jauh
A: oke, karena konsepnya aplikasi ini untuk 10 sampai 24 tahun kan, menurut kaka cocok ga?
B: 10 sampai berapa tadi?
A: 10 sampai 24 tahun
B: kalo untuk kecocokan tema sih, kayanya cocok bisa sih
A: terus tadi bisa ngeliat 360 derajat ya
B: Bisa , tadi udah nyoba lihat belakang samping juga

Lampiran 9. Transkrip Wawancara Pengguna Usia 10-24 Tahun (lanjutan)

- A: oiya tadi gamake android ya, jadinya make hp saya
B: iya
A: tampilan aplikasinya kira kira udah menarik atau belum?
B: udah menarik, sangat menarik malah
A: tadi kan ada model 3D Kerisnya ya Nah itu kira-kira udah kayak keris asli atau belum menurut kakak
B: kalo untuk model kerisnya saya rada kurang paham, jadi udah sih kalo dari segi animasi segala macem, tekstur juga gitu, kalo model keris kurang paham, malahan saya tau keris dari video kaka gitu
A: kan tadi kayak masuk ke museum gitu Ya, nuansanya udah kayak museum atau belum
B: nuansa museum dapet
A: nah tadi kan ada objek etalase sama lampu sorot juga, bentuknya udah kaya etalase atau kurang
B: udah, udah jelas kaya etalase itu ka
A: terus lampunya juga ya modelnya?
B: iya
A: terus fitur tombol play dan pause nya tadi berfungsi ya
B: berfungsi kak
A: nah tadi kan ada 4 pilihan gitu sebelum mau milih video apa, cocok ya kegunaan tampil kegunaan
B: iya cocok sama perintah nya
A: secara garis besar dari 10 keris bagian kegunaan sampai ciri ciri materinya mudah dipahami atau ngga?
B: mudah dipahami sih kak, suaranya juga jelas gitu audionya
A: Oke tadi kan ada narator juga tuh bilang ini trus animasinya ini, cocok nggak tuh?
B: cocok itu, udah tepat, gampang dipahami lah gitu jadinya
A: nah dari durasinya udah pas atau belum?
B: durasinya kalau untuk 10 keris udah pas itu, iya udah pas ga kelamaan ga bentar juga gitu
A: terus sisanya pas juga?
B: pas
A: sempet bosan ga nontonnya?
B: bosan sih ngga ka, cuma rada kaget
A: ada saran ga untuk aplikasinya?
B: kalau saran sih dari saya ya, itu dari pause sama play videonya gitu, tombolnya soalnya saya tadi mau pause bentar mau baca tulisannya gitu, tapi kelamaan
A: loadingnya ya
B: loadingnya, itu doang sih
A: oke terimakasih kak



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

