

LAMPIRAN

Lampiran 1. Curriculum Vitae

DEDY SETIADI

DEDYSETIADI084@GMAIL.COM / 085714737426

PERSONAL PROFILE

I am Dedy Setiadi, a Bachelor of Informatics Engineering from Esa Unggul University, Bekasi, Indonesia. During my study, I experienced studying web programming, Problem Solving, Computational Algorithms, and joining Bangkit Program as Cloud Computing Student. I have worked as an Operator of Production in several factories and as an IT Support on a private campus. Interested in Mathematics, Augmented Reality, and Web Programming.

EDUCATION

BACHELOR OF INFORMATICS ENGINEERING at UNIVERSITAS ESA UNGGUL
SEPTEMBER 2018 – PRESENT

- GPA 3,97
- Relevant Courework : Computer Engineering Fundamental, Networking, Computational Algorithms, Web Development, Mobile Programming, UI/UX Design, and Data Protection & Security.

WORK EXPERIENCE

PT. INDOFOOD CBP SUKSES MAKMUR | PRODUCTION OPERATOR
JUNE 2014 – DECEMBER 2014

- Became part of the Indofood student program, Bina Tunas Packaging (BTP) Batch 10. I learnt some softskill like Leadership, Communication Skill, Teamwork Building, Emotional Spiritual and Basic Motivation. And Hardskill like Safety & Health, Manufacturing Industry, Basic Mechanical & Electrical, QC & QA and Flexible Packaging Production Process.
- Operated a machine named Rewinder and Slitter.
- Making a daily work report.
-

PT. INDONESIA EPSON INDUSTRY | DELIVERY OPERATOR
MARCH 2015 – FEBRUARY 2016

- Supplied goods to production
- Handled the production

PT. DENSO INDONESIA | PRODUCTION OPERATOR
MARCH 2016 – FEBRUARY 2018

- Became part of Denso student program, Green Card Education (GCE) Batch 112. Learnt some skill like Leadership, Teamwork Building, and Communication Skill.
- Supplied goods to production
- Handled the production
- Made a daily production report

STIA BAYUANGGA PROBOLINGGO | IT SUPPORT TECHNICIAN
SEPTEMBER 2020 – OCTOBER 2020

- Made a blog dosen and student grade from using HTML, CSS, Javascript and Ms. Access
- Built the Network

ADDITIONAL SKILLS AND INTEREST

- HTML, CSS and C++ competencies
- Mathematics - Have participated in a math competition and won 1st place at regional level
- Augmented Reality Creator
- Problem Solving
- Teamwork and Leadership

Lampiran 3. Wawancara Kepada Wali Kelas 6c

Nama : Taripah, S.Pd

Jabatan : Wali Kelas 6c

1. Bagaimana proses yang terjadi selama belajar mengajar didalam kelas?

Ibu Ipah : Proses belajar mengajar dalam kelas di waktu pandemi ini tidak full sampai jam 12 hanya sampai jam 11. Jadi dari 8 pelajaran menjadi pelajaran. Itupun waktunya ada break 30 menit. Jadi anak-anak tidak keluar hanya didalam kelas saja, boleh makan boleh minum dikelas jadi anak-anak tidak berkeliaran di luar kelas. Saat break itu makan minum dan buang air kecil lalu dilanjutkan sampai jam 11.

2. Media apa saja yang dipakai oleh guru untuk kegiatan proses belajar mengajar didalam kelas?

Ibu Ipah : Media pembelajaran yang digunakan selain buku juga menggunakan video.

3. Apakah menurut ibu dengan media pembelajaran tersebut siswa susah untuk berinteraktif dan mudah bosan?

Ibu Ipah : Kita bisa lihat apakah siswa ini sudah jenuh apa belum dengan memberikan penjelasan terlebih dahulu lalu ditanyakan apa sudah mengerti atau tidak. Jika ada pertanyaan dipersilahkan untuk bertanya. Kemudian maju satu persatu juga. Jadi setiap hari itu dibatasin sampai mana. Misalnya kemarin pelajaran matematika, selesainya di si A nanti lanjut ke si B. jadi giliran tidak ada yang tidak dapat. Sama tiap hari juga mereka berdoa, nanyi lagu Indonesia Raya juga giliran hingga berdoa pulang pun sama. Jadi semua anak itu merasa sudah punya tugasnya masing-masing. Jadi tidak ada yang diam saja. Sampai bangku duduk pun di rolling seminggu sekali.

4. Perlukah media pembelajaran baru untuk siswa belajar baik di sekolah maupun diluar sekolah?

Ibu Ipah : Karena selama ini kan disini memakai buku dan video yang ditampilkan di proyektor. Jadi kalau memang ada yang lebih baik lagi kenapa tidak.

5. Bagaimana jika salah satu materi tersebut dibuat suatu media pembelajaran yang baru, misal menggunakan smartphone berbasis *Augmented Reality*?

Ibu Ipah : Kalau ada yang lebih baik lagi kenapa tidak. Teknologi sudah semakin berkembang juga.

6. Kelebihan dan kekurangan apa yang terjadi pada proses belajar mengajar memakai media pembelajaran sekarang?

Ibu Ipah : Jadi kita kembali kaya dulu. Ketika tidak memakai infokus itu dikasih materi tapi berupa pertanyaan, jadi mereka mencari di buku. Seperti ulangan juga, kalau mencatat agak lama karena waktunya cuma sedikit. Karena kelas 6 kan sekarang materi banyak dan waktu sedikit. Jadi saya buat soal ulangannya dirumah dan saya tayangin di proyektor jadi mereka hanya tanya jawab saja. Jadi kendalanya karena pandemi gini tuh kekurangan waktu juga. Jadi ada kekurangan dan kelebihan masing-masing.

7. Masalah apa yang sering dihadapi pada saat pembelajaran?

Ibu Ipah : Jadi anak-anak kan udah besar. Apalagi udah lama tidak sekolah. Begitu sekolah tiap hari, ya begitu sama temennya. Mereka kadang-kadang kalau kita tidak cerewet juga kurang konsentrasi dan ngobrol sama temennya. Karena kan memang tidak ada jam istirahat juga. Jadi mereka waktunya makan, sarapan, minum, ke toilet gitu aja. Jadi mereka kurang interaksinya. Terus juga kadang kurang serius.

Lampiran 4. Surat Penelitian



UEU - Kampus Bekasi
 Jl. Harapan Indah Boulevard No. 2
 Pussaka Rakyat - Tarumaya
 Bekasi
 021 8838 14 93 | 0812 9556 9090
 021 8838 14 94 | 0857 7576 9090
 021 8838 14 75 | 0878 8845 9090

Bekasi, 20 September 2021

Nomor : 043/UEU-KHI/ext/IX/2021

Perihal : **Permohonan Survey Mahasiswa
 Program Studi Teknik Informatika**

Kepada Yth.
 SDN Kalibaru 05 Pagi
 Jl. Tanah Merdeka
 Jakarta Utara

Dengan hormat,

Sehubungan dengan kewajiban untuk memenuhi mata kuliah CTI414 Seminar Proposal dan CTI422 Tugas Akhir, bersama dengan surat ini, mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberikan kesempatan untuk melakukan survey di sekolah yang bapak ibu pimpin, untuk mahasiswa kami dari Program Studi Teknik Informatika – Fakultas Ilmu Komputer, yaitu sebagai berikut :

Program Studi	NIM	NAMA
Teknik Informatika	20180801059	Dedy Setiadi

Adapun pelaksanaan survey dilakukan pada hari kerja dalam rentang waktu Oktober 2021 – Januari 2022.

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami
 a.n Biro Administrasi Akademik

20/9-21
 Universitas Esa Unggul
 Ir. Nixon Erzed, MT

Dir. Operasi Kampus Bekasi
 Universitas Esa Unggul



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KALIBARU 05 PAGI

Jl. Kalibaru Barat IV NO.60 RT.003 RW.012 Kel. Kalibaru Kec. Cilincing Jakarta Utara
Telp/Faks : 021-44833627 e-mail : sdnkalibaru05@gmail.com

JAKARTA
Kode Pos : 14110

NPSN. 20101001

Jakarta, 3 Februari 2022

Nomor : 13 /1.851.42.2/2022
Lampiran : -
Perihal : Ijin Survey

Kepada : Yth. Dekan Fakultas Teknik Informatika
Universitas Esa Unggul
Kampus Bekasi

Dengan hormat,

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya kepada kita semua sehingga kita masih bisa melaksanakan tugas dengan baik.

Memperhatikan Surat a.n Biro Administrasi Akademik Program Studi Teknik Informatika Universitas Esa Unggul Nomor : 043/UEU-KHI/ext/IX/2021 tertanggal 20 September 2021 tentang Permohonan survey Mahasiswa Program studi Teknik informatika saudara **Dedy Setiadi**.

Untuk itu kami sampaikan dengan hormat bahwa kami tidak keberatan dan mempersilahkan untuk melakukan kegiatan survey mahasiswa Program Studi Teknik Informatika tersebut untuk memenuhi mata kuliah CTI414 seminar proposal dan CTI422 Tugas Akhir.

Demikian hal ini kami sampaikan dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Ka. SD Negeri Kalibaru 05 Pagi

EKO SISWANTI, S.Pd
NIP. 197511161998032004



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KALIBARU 05 PAGI

Jl. Kalibaru Barat IV NO.60 RT.003 RW.012 Kel.Kalibaru.Kec. Cilincing Jakarta Utara
Telp/Faks : 021-44833627 e-mail : sdnkalibaru05@gmail.com
JAKARTA
Kode Pos : 14110

NPSN : 20101001

Jakarta, 3 Februari 2022

Nomor : 14 /1.851.42.2/2022
Lampiran : -
Perihal : Ijin Survey

Kepada : Yth.Bapak/Ibu Dosen
Program Studi Teknik Informatika
Universitas Esa Unggul
Kampus Bekasi
di tempat

Dengan hormat,

Berkenaan dengan survey dan pengambilan data untuk memenuhi mata kuliah CTI414 Seminar Proposal dan CTI422 Tugas Akhir, Mahasiswa S1 Teknik Informatika kami selaku pimpinan di SD Negeri Kali Baru 05 Pagi, ingin memberitahukan bahwa mahasiswa dengan nama di bawah ini telah melakukan survey.

Nama : Dedy Setiadi
NIM : 20180801059
Program Studi : Teknik Informatika

Demikian surat pemberitahuan ini kami buat, atas perkenaan kami mengucapkan terimakasih .



Mengetahui,
Ka.SD Negeri Kalibaru 05 Pagi

Eko Siswanti
EKO SISWANTI, S.Pd
NIP 197511161998032004

Lampiran 5. Perhitungan Skala Likert pada Kuisisioner

Pertanyaan 1 : Halaman menu utama mudah dan jelas untuk dipahami.

$$\begin{aligned}
 1) \text{ Responden dengan jawaban (SS)} &= 24 \times 5 = 120 \\
 2) \text{ Responden dengan jawaban (S)} &= 10 \times 4 = 40 \\
 3) \text{ Responden dengan jawaban (CS)} &= 0 \times 3 = 0 \\
 4) \text{ Responden dengan jawaban (TS)} &= 0 \times 2 = 0 \\
 5) \text{ Responden dengan jawaban (STS)} &= 0 \times 1 = 0 \\
 \text{Total skor} &= 120 + 40 + 0 + 0 + 0 = 160 \\
 \text{Rumus Index \%} &= (\text{Total Skor} / Y) \times 100\% \\
 &= (160 / 170) \times 100\% \\
 &= 94,12 \% \text{ dengan kategori } \mathbf{Sangat\ Baik}
 \end{aligned}$$

Pertanyaan 2 : Informasi yang diberikan sudah jelas dan mudah untuk dipahami.

$$\begin{aligned}
 1) \text{ Responden dengan jawaban (SS)} &= 30 \times 5 = 150 \\
 2) \text{ Responden dengan jawaban (S)} &= 4 \times 4 = 16 \\
 3) \text{ Responden dengan jawaban (CS)} &= 0 \times 3 = 0 \\
 4) \text{ Responden dengan jawaban (TS)} &= 0 \times 2 = 0 \\
 5) \text{ Responden dengan jawaban (STS)} &= 0 \times 1 = 0 \\
 \text{Total skor} &= 150 + 16 + 0 + 0 + 0 = 166 \\
 \text{Rumus Index \%} &= (\text{Total Skor} / Y) \times 100\% \\
 &= (166 / 170) \times 100\% \\
 &= 97,65 \% \text{ dengan kategori } \mathbf{Sangat\ Baik}
 \end{aligned}$$

Pertanyaan 3 : Fungsi dari fitur yang diberikan sudah jelas dan mudah untuk dipahami

$$\begin{aligned}
 1) \text{ Responden dengan jawaban (SS)} &= 28 \times 5 = 140 \\
 2) \text{ Responden dengan jawaban (S)} &= 6 \times 4 = 24 \\
 3) \text{ Responden dengan jawaban (CS)} &= 0 \times 3 = 0 \\
 4) \text{ Responden dengan jawaban (TS)} &= 0 \times 2 = 0 \\
 5) \text{ Responden dengan jawaban (STS)} &= 0 \times 1 = 0 \\
 \text{Total skor} &= 140 + 24 + 0 + 0 + 0 = 164 \\
 \text{Rumus Index \%} &= (\text{Total Skor} / Y) \times 100\% \\
 &= (164 / 170) \times 100\% \\
 &= 96,48 \% \text{ dengan kategori } \mathbf{Sangat\ Baik}
 \end{aligned}$$

Pertanyaan 4 : Permainan mudah dan jelas untuk dipahami.

$$\begin{aligned}
 1) \text{ Responden dengan jawaban (SS)} &= 10 \times 5 = 50 \\
 2) \text{ Responden dengan jawaban (S)} &= 19 \times 4 = 76 \\
 3) \text{ Responden dengan jawaban (CS)} &= 5 \times 3 = 15 \\
 4) \text{ Responden dengan jawaban (TS)} &= 0 \times 2 = 0
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &5) \text{ Responden dengan jawaban (STS)} = 0 \times 1 = 0 \\
 \text{Total skor} &= 50 + 76 + 15 + 0 + 0 = 141 \\
 \text{Rumus Index \%} &= (\text{Total Skor} / Y) \times 100\% \\
 &= (141 / 170) \times 100\% \\
 &= 82,94 \% \text{ dengan kategori } \mathbf{Sangat\ Baik}
 \end{aligned}$$

Pertanyaan 5 : Gambar animasi 3D dan suara yang ada pada aplikasi dapat dengan mudah ditampilkan.

$$\begin{aligned}
 &1) \text{ Responden dengan jawaban (SS)} = 30 \times 5 = 150 \\
 &2) \text{ Responden dengan jawaban (S)} = 4 \times 4 = 16 \\
 &3) \text{ Responden dengan jawaban (CS)} = 0 \times 3 = 0 \\
 &4) \text{ Responden dengan jawaban (TS)} = 0 \times 2 = 0 \\
 &5) \text{ Responden dengan jawaban (STS)} = 0 \times 1 = 0 \\
 \text{Total skor} &= 150 + 16 + 0 + 0 + 0 = 166 \\
 \text{Rumus Index \%} &= (\text{Total Skor} / Y) \times 100\% \\
 &= (166 / 170) \times 100\% \\
 &= 97,65 \% \text{ dengan kategori } \mathbf{Sangat\ Baik}
 \end{aligned}$$

Pertanyaan 6 : Materi pada menu belajar dapat dengan mudah ditampilkan

$$\begin{aligned}
 &1) \text{ Responden dengan jawaban (SS)} = 32 \times 5 = 160 \\
 &2) \text{ Responden dengan jawaban (S)} = 2 \times 4 = 8 \\
 &3) \text{ Responden dengan jawaban (CS)} = 0 \times 3 = 0 \\
 &4) \text{ Responden dengan jawaban (TS)} = 0 \times 2 = 0 \\
 &5) \text{ Responden dengan jawaban (STS)} = 0 \times 1 = 0 \\
 \text{Total skor} &= 160 + 8 + 0 + 0 + 0 = 168 \\
 \text{Rumus Index \%} &= (\text{Total Skor} / Y) \times 100\% \\
 &= (168 / 170) \times 100\% \\
 &= 98,82 \% \text{ dengan kategori } \mathbf{Sangat\ Baik}
 \end{aligned}$$

Pertanyaan 7 : Marker dapat dengan mudah di unduh

$$\begin{aligned}
 &1) \text{ Responden dengan jawaban (SS)} = 20 \times 5 = 100 \\
 &2) \text{ Responden dengan jawaban (S)} = 10 \times 4 = 40 \\
 &3) \text{ Responden dengan jawaban (CS)} = 4 \times 3 = 12 \\
 &4) \text{ Responden dengan jawaban (TS)} = 0 \times 2 = 0 \\
 &5) \text{ Responden dengan jawaban (STS)} = 0 \times 1 = 0 \\
 \text{Total skor} &= 100 + 40 + 12 + 0 + 0 = 152 \\
 \text{Rumus Index \%} &= (\text{Total Skor} / Y) \times 100\% \\
 &= (152 / 170) \times 100\% \\
 &= 89,41 \% \text{ dengan kategori } \mathbf{Sangat\ Baik}
 \end{aligned}$$

Pertanyaan 8 : Objek 3D yang digunakan sudah baik dan mudah diingat.

$$1) \text{ Responden dengan jawaban (SS)} = 22 \times 5 = 110$$

$$\begin{aligned}
 &2) \text{ Responden dengan jawaban (S)} = 5 \times 4 = 20 \\
 &3) \text{ Responden dengan jawaban (CS)} = 7 \times 3 = 21 \\
 &4) \text{ Responden dengan jawaban (TS)} = 0 \times 2 = 0 \\
 &5) \text{ Responden dengan jawaban (STS)} = 0 \times 1 = 0 \\
 &\text{Total skor} = 110 + 20 + 21 + 0 + 0 = 151 \\
 &\text{Rumus Index \%} = (\text{Total Skor} / Y) \times 100\% \\
 &= (151 / 170) \times 100\% \\
 &= 88,82 \% \text{ dengan kategori } \mathbf{Sangat\ Baik}
 \end{aligned}$$

Pertanyaan 9 : Menu yang ada pada aplikasi mudah diingat.

$$\begin{aligned}
 &1) \text{ Responden dengan jawaban (SS)} = 20 \times 5 = 100 \\
 &2) \text{ Responden dengan jawaban (S)} = 11 \times 4 = 44 \\
 &3) \text{ Responden dengan jawaban (CS)} = 5 \times 3 = 15 \\
 &4) \text{ Responden dengan jawaban (TS)} = 0 \times 2 = 0 \\
 &5) \text{ Responden dengan jawaban (STS)} = 0 \times 1 = 0 \\
 &\text{Total skor} = 100 + 44 + 15 + 0 + 0 = 155 \\
 &\text{Rumus Index \%} = (\text{Total Skor} / Y) \times 100\% \\
 &= (155 / 170) \times 100\% \\
 &= 91,18 \% \text{ dengan kategori } \mathbf{Sangat\ Baik}
 \end{aligned}$$

Pertanyaan 10 : Materi yang ada pada aplikasi mudah diingat dan dimengerti

$$\begin{aligned}
 &1) \text{ Responden dengan jawaban (SS)} = 17 \times 5 = 85 \\
 &2) \text{ Responden dengan jawaban (S)} = 15 \times 4 = 60 \\
 &3) \text{ Responden dengan jawaban (CS)} = 2 \times 3 = 6 \\
 &4) \text{ Responden dengan jawaban (TS)} = 0 \times 2 = 0 \\
 &5) \text{ Responden dengan jawaban (STS)} = 0 \times 1 = 0 \\
 &\text{Total skor} = 85 + 60 + 6 + 0 + 0 = 151 \\
 &\text{Rumus Index \%} = (\text{Total Skor} / Y) \times 100\% \\
 &= (151 / 170) \times 100\% \\
 &= 88,82 \% \text{ dengan kategori } \mathbf{Sangat\ Baik}
 \end{aligned}$$

Pertanyaan 11 : Menemukan kesulitan pada saat pemindaian/identifikasi objek 3D.

$$\begin{aligned}
 &1) \text{ Responden dengan jawaban (SS)} = 1 \times 5 = 5 \\
 &2) \text{ Responden dengan jawaban (S)} = 2 \times 4 = 8 \\
 &3) \text{ Responden dengan jawaban (CS)} = 5 \times 3 = 15 \\
 &4) \text{ Responden dengan jawaban (TS)} = 6 \times 2 = 12 \\
 &5) \text{ Responden dengan jawaban (STS)} = 20 \times 1 = 20 \\
 &\text{Total skor} = 5 + 8 + 15 + 12 + 20 = 60 \\
 &\text{Rumus Index \%} = (\text{Total Skor} / Y) \times 100\% \\
 &= (60 / 170) \times 100\% \\
 &= 35,29 \% \text{ dengan kategori } \mathbf{Tidak\ Setuju}
 \end{aligned}$$

Pertanyaan 12 : Menemukan fungsi dan fitur yang rusak.

- 1) Responden dengan jawaban (SS) = $0 \times 5 = 0$
 - 2) Responden dengan jawaban (S) = $2 \times 4 = 8$
 - 3) Responden dengan jawaban (CS) = $1 \times 3 = 3$
 - 4) Responden dengan jawaban (TS) = $6 \times 2 = 12$
 - 5) Responden dengan jawaban (STS) = $25 \times 1 = 25$
- Total skor = $0 + 8 + 3 + 12 + 25 = 48$
 Rumus Index % = $(\text{Total Skor} / Y) \times 100\%$
 = $(48 / 170) \times 100\%$
 = 28,23 % dengan kategori **Tidak Setuju**

Pertanyaan 13 : Game tidak berjalan dengan baik

- 1) Responden dengan jawaban (SS) = $0 \times 5 = 0$
 - 2) Responden dengan jawaban (S) = $2 \times 4 = 8$
 - 3) Responden dengan jawaban (CS) = $10 \times 3 = 30$
 - 4) Responden dengan jawaban (TS) = $10 \times 2 = 20$
 - 5) Responden dengan jawaban (STS) = $12 \times 1 = 12$
- Total skor = $0 + 8 + 30 + 20 + 12 = 70$
 Rumus Index % = $(\text{Total Skor} / Y) \times 100\%$
 = $(70 / 170) \times 100\%$
 = 41,18 % dengan kategori **CUKUP**

Pertanyaan 14 : Suara tidak terdengar dengan baik

- 1) Responden dengan jawaban (SS) = $0 \times 5 = 0$
 - 2) Responden dengan jawaban (S) = $0 \times 4 = 0$
 - 3) Responden dengan jawaban (CS) = $4 \times 3 = 12$
 - 4) Responden dengan jawaban (TS) = $20 \times 2 = 40$
 - 5) Responden dengan jawaban (STS) = $10 \times 1 = 10$
- Total skor = $0 + 0 + 12 + 40 + 10 = 62$
 Rumus Index % = $(\text{Total Skor} / Y) \times 100\%$
 = $(62 / 170) \times 100\%$
 = 36,47 % dengan kategori **TIDAK SETUJU**

Pertanyaan 15 : Objek 3D yang menarik pada aplikasi membuat ingin menggunakan kembali

- 1) Responden dengan jawaban (SS) = $25 \times 5 = 125$
 - 2) Responden dengan jawaban (S) = $9 \times 4 = 36$
 - 3) Responden dengan jawaban (CS) = $0 \times 3 = 0$
 - 4) Responden dengan jawaban (TS) = $0 \times 2 = 0$
 - 5) Responden dengan jawaban (STS) = $0 \times 1 = 0$
- Total skor = $125 + 36 + 0 + 0 + 0 = 161$
 Rumus Index % = $(\text{Total Skor} / Y) \times 100\%$

$$= (161 / 170) \times 100\%$$

$$= 94,71 \% \text{ dengan kategori } \mathbf{Sangat\ Baik}$$

Pertanyaan 16 : Kemudahan pada aplikasi membuat ingin menggunakan aplikasi kembali.

$$1) \text{ Responden dengan jawaban (SS)} = 20 \times 5 = 100$$

$$2) \text{ Responden dengan jawaban (S)} = 10 \times 4 = 40$$

$$3) \text{ Responden dengan jawaban (CS)} = 4 \times 3 = 12$$

$$4) \text{ Responden dengan jawaban (TS)} = 0 \times 2 = 0$$

$$5) \text{ Responden dengan jawaban (STS)} = 0 \times 1 = 0$$

$$\text{Total skor} = 100 + 40 + 12 + 0 + 0 = 152$$

$$\text{Rumus Index \%} = (\text{Total Skor} / Y) \times 100\%$$

$$= (152 / 170) \times 100\%$$

$$= 89,41 \% \text{ dengan kategori } \mathbf{Sangat\ Baik}$$

Pertanyaan 17 : Penggunaan augmented reality membuat ingin menggunakan aplikasi kembali.

$$1) \text{ Responden dengan jawaban (SS)} = 25 \times 5 = 125$$

$$2) \text{ Responden dengan jawaban (S)} = 9 \times 4 = 36$$

$$3) \text{ Responden dengan jawaban (CS)} = 0 \times 3 = 0$$

$$4) \text{ Responden dengan jawaban (TS)} = 0 \times 2 = 0$$

$$5) \text{ Responden dengan jawaban (STS)} = 0 \times 1 = 0$$

$$\text{Total skor} = 125 + 36 + 0 + 0 + 0 = 161$$

$$\text{Rumus Index \%} = (\text{Total Skor} / Y) \times 100\%$$

$$= (161 / 170) \times 100\%$$

$$= 94,71 \% \text{ dengan kategori } \mathbf{Sangat\ Baik}$$

Pertanyaan 18 : Permainan yang menarik dan mengedukasi membuat ingin menggunakan aplikasi kembali.

$$1) \text{ Responden dengan jawaban (SS)} = 27 \times 5 = 135$$

$$2) \text{ Responden dengan jawaban (S)} = 7 \times 4 = 28$$

$$3) \text{ Responden dengan jawaban (CS)} = 0 \times 3 = 0$$

$$4) \text{ Responden dengan jawaban (TS)} = 0 \times 2 = 0$$

$$5) \text{ Responden dengan jawaban (STS)} = 0 \times 1 = 0$$

$$\text{Total skor} = 135 + 28 + 6 + 0 + 0 = 163$$

$$\text{Rumus Index \%} = (\text{Total Skor} / Y) \times 100\%$$

$$= (163 / 170) \times 100\%$$

$$= 95,88 \% \text{ dengan kategori } \mathbf{Sangat\ Baik}$$

Lampiran 8. Dokumentasi Foto





