

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran:

1. Daftar Foto Ikon Patung di Kabupaten
Jepara
 2. Hasil Kuisisioner Ahli Materi
 3. Hasil Muisisioner Ahli Media
 4. Hasil Kuisisioner Masyarakat
 5. Rekap Kuisisioner Masyarakat
 6. Gambar Marker
 7. Ikon Aplikasi Keliling Jepara dan
tombol-tombol pada aplikasi
 8. Gambar tampilan aplikasi
-



Kura-kura Ocean Park, Pantai Kartini, Jepara



Patung Kartini, Jepara



Patung/*Landmark* Macan Kurung di Perbatasan Jepara-Kudus

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
APLIKASI KELILING JEPARA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : LUKMAN ADITYA
NIP : -
Instansi : TIC JEPARA - DISPARBUD KAB. JEPARA

Menerangkan saya yang telah memvalidasi Aplikasi ini untuk keperluan skripsi yang berjudul "Penerapan Metode Rapid Application Development Pada Perancangan Aplikasi Ikon Patung Di Jepara Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android" yang disusun oleh:

Nama : Muhamad Aziz
NIM : 141240000285
Prodi : Teknik Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi

Dengan harapan masukan dan saran yang telah diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas informasi yang berbasis aplikasi yang baik.

Jepara, 27 Februari 2019

Ahli Materi


LUKMAN ADITYA

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
APLIKASI KELILING JEPARA

Petunjuk :

1. Berilah tanda (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat bapak/ibu.
Validitas
VTR : Valid tanpa revisi
VR : Valid dengan revisi
TV : Tidak Valid

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

No.	Aspek yang dinilai	Validitas			Saran Perbaikan
		VTR	VR	TV	
A Aspek Relevansi Materi					
1.	Kejelasan isi materi pada aplikasi Keliling Jepara		✓		KET. SEJARAHI DIMUNGKIN BISA DITAMBAHI.
2.	Materi di Aplikasi Keliling Jepara mudah dimengerti	✓			-
B Aspek Bahasa					
3.	Kesesuaian bahasa yang digunakan		✓		-
4.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna (masyarakat)	✓			-

Saran dan Masukan :

.....
SELANJUTNYA BISA DITAMBAH
DI PLAYSTORE
.....
.....
.....
.....
.....

Jepara, 27 Februari 2019

Validator

LUKMAN ADIYA

NIP. -

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
APLIKASI KELILING JEPARA**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Arizal Darul Vanistyawan, S.kom
NIP : —
Instansi : Diskominfo Kab. Jepara

Menerangkan saya yang telah memvalidasi Aplikasi ini untuk keperluan skripsi yang berjudul "Penerapan Metode Rapid Application Development Pada Perancangan Aplikasi Ikon Patung Di Jepara Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android" yang disusun oleh:

Nama : Muhamad Aziz
NIM : 141240000285
Prodi : Teknik Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi

Dengan harapan masukan dan saran yang telah diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas informasi yang berbasis aplikasi yang baik.

Jepara, 28 Februari 2019

Ahli Media


Arizal Darul Vanistyawan
NIP. —

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
APLIKASI KELILING JEPARA

Petunjuk :

1. Berilah tanda (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat bapak/ibu.
Validitas
VTR : Valid tanpa revisi
VR : Valid dengan revisi
TV : Tidak Valid

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

No.	Aspek yang dinilai	Validitas			Saran Perbaikan
		VTR	VR	TV	
A Aspek Keterpaduan Isi/Materi					
1.	Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi Keliling Jepara	✓			-
2.	Ketepatan fungsi tombol navigasi pada aplikasi		✓		Spalte serong gak lurus.
3.	Kecepatan pemrosesan dalam melakukan perintah	✓			-
B Aspek Tampilan					
4.	Kesesuaian tata letak teks dan gambar		✓		Baca dirapikan.
5.	Kesesuaian warna		✓		-
6.	Teks dapat dibaca dengan baik			✓	Ukuran teks terlalu kecil.
7.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf		✓		-

C	Aspek Pengolahan Program			
8.	Kemenarikan tampilan tombol (button) yang digunakan pada aplikasi	✓		-
9.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	✓		-

Saran dan Masukan :

- Untuk pengisi sudah baik. Perlu ada perbaikan tombol-tombol yg tidak berfungsi
 - Model 3D syara sudah, sehingga bisa dilihat / diterapkan
-
-
-

Jepara, 28 Februari 2019

Validator



Atiqul Dana Vansyawan

NIP. -

KUISIONER PENELITIAN

“Penerapan Metode Rapid Application Development Pada Perancangan Aplikasi Ikon Patung di Jepara Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android”

Nama : Nauf
Usia : 24
Pendidikan : Mahasiswa

Mohon diisi dengan memberi tanda ✓ pada jawaban yang sesuai dengan pendapat anda.
Ket.: SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Normal, TS : Tidak Setuju, STS: Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Apakah anda setuju apabila aplikasi Keliling Jepara dijadikan suatu aplikasi <i>mobile</i> berbasis android		✓			
2.	Aplikasi Keliling Jepara ini menambah pengetahuan dan pemahaman saya tentang Ikon Kabupaten Jepara			✓		
3.	Bahasa dan kalimat yang digunakan dalam aplikasi Keliling Jepara ini mudah dipahami				✓	
4.	Penggunaan <i>Font</i> , Ukuran huruf, warna dan gambar 3 dimensi dalam aplikasi Keliling Jepara terlihat jelas			✓		
5.	Aplikasi Keliling Jepara ini mudah untuk dipelajari			✓		
6.	Aplikasi Keliling Jepara ini menarik/tidak membosankan				✓	
7.	Aplikasi Keliling Jepara ini mendorong rasa ingin tahu terhadap Ikon daerah lainnya			✓		
8.	Aplikasi Keliling Jepara ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja		✓			

Catatan/komentar/kritik/saran :

-karen

Jepara, 28-02-2019
Pengisi Kuisisioner


Nauf

KUISIONER PENELITIAN

"Penerapan Metode Rapid Application Development Pada Perancangan Aplikasi Ikon Patung di Jepara Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android"

Nama : Nova F.
Usia : 22
Pendidikan : Kuliah

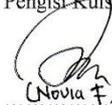
Mohon diisi dengan memberi tanda ✓ pada jawaban yang sesuai dengan pendapat anda.
 Ket.: SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Normal, TS : Tidak Setuju, STS: Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Apakah anda setuju apabila aplikasi Keliling Jepara dijadikan suatu aplikasi <i>mobile</i> berbasis android		✓			
2.	Aplikasi Keliling Jepara ini menambah pengetahuan dan pemahaman saya tentang Ikon Kabupaten Jepara		✓			
3.	Bahasa dan kalimat yang digunakan dalam aplikasi Keliling Jepara ini mudah dipahami			✓		
4.	Penggunaan <i>Font</i> , Ukuran huruf, warna dan gambar 3 dimensi dalam aplikasi Keliling Jepara terlihat jelas			✓		
5.	Aplikasi Keliling Jepara ini mudah untuk dipelajari		✓			
6.	Aplikasi Keliling Jepara ini menarik/tidak membosankan			✓	✓	
7.	Aplikasi Keliling Jepara ini mendorong rasa ingin tahu terhadap Ikon daerah lainnya					✓
8.	Aplikasi Keliling Jepara ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja			✓		

Catatan/komentar/kritik/saran :

keren kak. Lanjutkan!!!

Jepara, 28 Februari 2019.....
 Pengisi Kuisisioner


 (Nova F.)

KUISIONER PENELITIAN

"Penerapan Metode Rapid Application Development Pada Perancangan Aplikasi Ikon Patung di Jepara Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android"

Nama : Hais
Usia : 22
Pendidikan : Kuliah

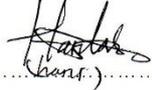
Mohon diisi dengan memberi tanda ✓ pada jawaban yang sesuai dengan pendapat anda.
 Ket.: SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Normal, TS : Tidak Setuju, STS: Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Apakah anda setuju apabila aplikasi Keliling Jepara dijadikan suatu aplikasi <i>mobile</i> berbasis android		✓			
2.	Aplikasi Keliling Jepara ini menambah pengetahuan dan pemahaman saya tentang Ikon Kabupaten Jepara			✓		
3.	Bahasa dan kalimat yang digunakan dalam aplikasi Keliling Jepara ini mudah dipahami			✓		
4.	Penggunaan <i>Font</i> , Ukuran huruf, warna dan gambar 3 dimensi dalam aplikasi Keliling Jepara terlihat jelas		✓			
5.	Aplikasi Keliling Jepara ini mudah untuk dipelajari		✓			
6.	Aplikasi Keliling Jepara ini menarik/tidak membosankan		✓			
7.	Aplikasi Keliling Jepara ini mendorong rasa ingin tahu terhadap Ikon daerah lainnya			✓		
8.	Aplikasi Keliling Jepara ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja				✓	

Catatan/komentar/kritik/saran :

.....

Jepara, 20 Feb 2019
 Pengisi Kuisisioner


 (Hais)

KUISIONER PENELITIAN

"Penerapan Metode Rapid Application Development Pada Perancangan Aplikasi Ikon Patung di Jepara Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android"

Nama : Bambang M.
Usia : 25
Pendidikan : SMA

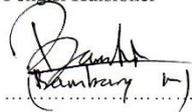
Mohon diisi dengan memberi tanda ✓ pada jawaban yang sesuai dengan pendapat anda.
Ket.: SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Normal, TS : Tidak Setuju, STS: Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Apakah anda setuju apabila aplikasi Keliling Jepara dijadikan suatu aplikasi <i>mobile</i> berbasis android		✓			
2.	Aplikasi Keliling Jepara ini menambah pengetahuan dan pemahaman saya tentang Ikon Kabupaten Jepara			✓		
3.	Bahasa dan kalimat yang digunakan dalam aplikasi Keliling Jepara ini mudah dipahami			✓		
4.	Penggunaan <i>Font</i> , Ukuran huruf, warna dan gambar 3 dimensi dalam aplikasi Keliling Jepara terlihat jelas		✓			
5.	Aplikasi Keliling Jepara ini mudah untuk dipelajari		✓			
6.	Aplikasi Keliling Jepara ini menarik/tidak membosankan			✓		
7.	Aplikasi Keliling Jepara ini mendorong rasa ingin tahu terhadap Ikon daerah lainnya			✓		
8.	Aplikasi Keliling Jepara ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja			✓		

Catatan/komentar/kritik/saran :

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

Jepara, 20/2/19
Pengisi Kuisisioner


.....



Marker Ikon Macan Kurung



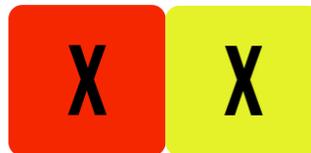
Marker Ikon Tugu Kartini



Marker Kura-Kura Ocean Park



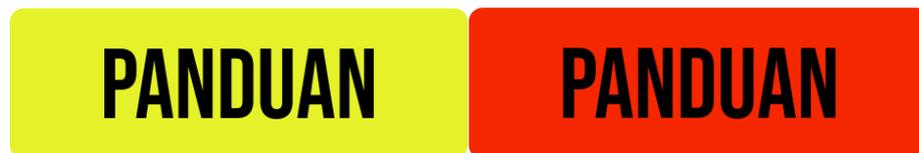
Ikon Aplikasi Keliling Jepara



Tombol Exit/Keluar



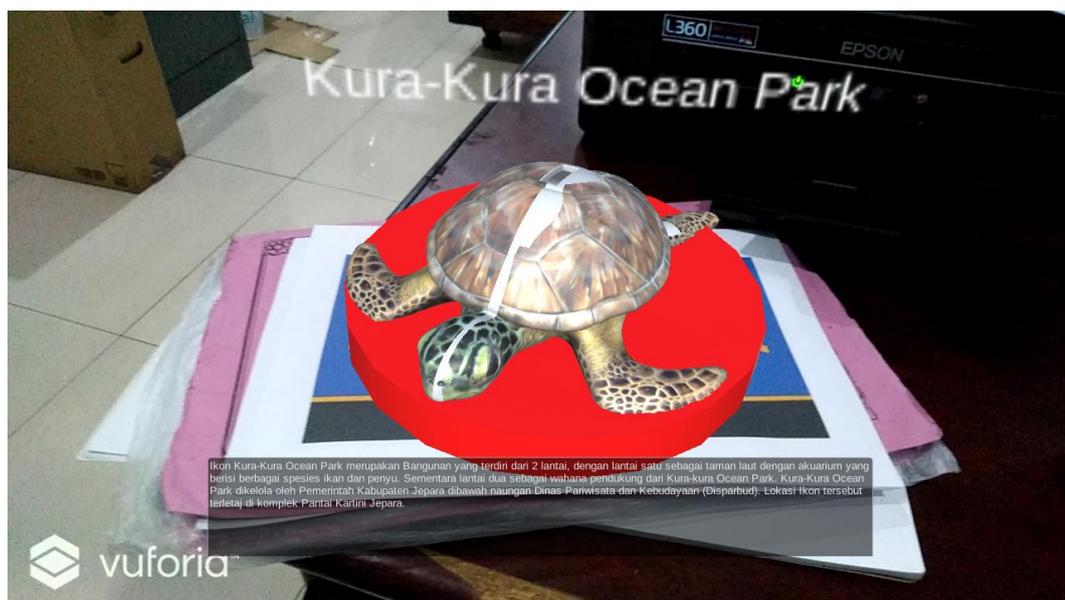
Tombol Mulai Scan



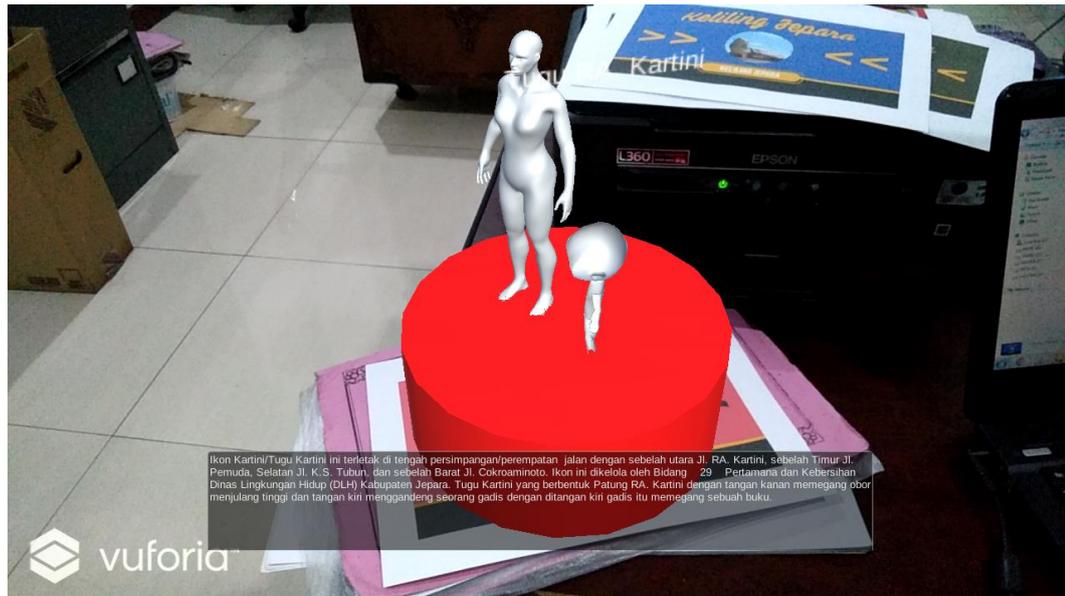
Tombol Panduan



Hasil Scan Aplikasi Keliling Jepara pada Marker Ikon Macan Kurung



Hasil Scan Aplikasi Keliling Jepara pada Marker Kura-Kura Ocean Park



Hasil Scan Aplikasi Keliling Jepara pada Marker Patung Kartini