

LAMPIRAN A

SURAT OBSERVASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI CILACAP
Jalan Dr. Soetomo No. 1, Sidakaya - CILACAP 53212 Jawa Tengah
Telepon: (0282) 533329, Fax: (0282) 537992
www.pnc.ac.id, Email: sekretariat@pnc.ac.id

Nomor : 0119 /PL.43/PK.03.08/2022
Hal : **Permohonan Ijin**

Cilacap, 3 Februari 2022

Kepada Yth.

Kepala SMK Negeri 1 Cilacap

Di – Tempat

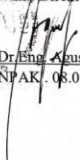
Sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa di Politeknik Negeri Cilacap adalah melaksanakan Tugas Akhir. Untuk keperluan tersebut kami mohon ijin dapat melakukan Observasi Project Tugas Akhir di SMK Negeri 1 Cilacap pada. Adapun mahasiswa yang akan melakukan observasi adalah

NO	NAMA	NIM	PROGRAM STUDI
1	Indika Ade Pramesti	20.02.02.040	Teknik Informatika

Dalam pelaksanaan observasi ini mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalamannya untuk kepentingan akademik dan tidak untuk dipublikasikan kepada umum.

Besar harapan kami Bapak/Ibu dapat memberi ijin kepada mahasiswa kami tersebut. Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, Atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

a.n Direktur/
Wakil Direktur I


Dr. Eng. Agus Santoso
NPAK. 08.001

Tembusan Yth :

1. Direktur (sebagai laporan).
2. Ka. Jurusan Teknik Informatika.
3. Arsip

LAMPIRAN B HASIL WAWANCARA

HASIL WAWANCARA TUGAS AKHIR

Pewawancara: Indika Ade Pramesti
Narasumber : Siti Yuliani, S.Pd.
Status : Pengajar Bahasa Jepang
Tempat : SMK Negeri 1 Cilacap

Wawancara dilakukan dengan dialog sebagai berikut :

Pertanyaan 1 : “Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan saat ini dalam memberikan materi nama benda dan nama ruangan dalam Bahasa Jepang?”

Narasumber : “Pembelajaran dilaksanakan dengan metode lisan dan menggunakan buku.”

Pertanyaan 2 : “Apakah ada praktik untuk melatih ketrampilan berbicara materi nama benda dan nama ruangan dalam Bahasa Jepang yang sedang dipelajari?”

Narasumber : “Terdapat praktik yang dilakukan dengan cara mengikuti ucapan yang saya berikan.”

Pertanyaan 3 : “Apakah metode pembelajaran yang digunakan sekarang sudah cukup efektif?”

Narasumber : “Saya rasa masih kurang, karena media pembelajaran yang digunakan hanya melalui lisan sehingga kurang bisa dipahami dengan baik dan tiba bisa diulang-ulang. Akan lebih baik jika ada media pembelajaran lain menggunakan handphone.”

Pertanyaan 4 : “Apakah Ibu bersedia jika saya memperkenalkan media pembelajaran Bahasa Jepang dengan teknologi virtual reality yang dapat diakses menggunakan android?”

Narasumber : “Silahkan Mba, semoga bisa lebih meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar keterampilan berbicara Bahasa Jepang.”

Cilacap, 3 Februari 2022


(Siti Yuliani)

LAMPIRAN C HASIL KUESIONER

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
 NIM : 20.02.02.040
 Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Siti Yuliani
 Status : Guru

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	✓			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju					
*Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023


 (Siti Yuliani)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Dwi Nugrahenni
Status : Guru.

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	✓			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus '23

(Dwi Nugrahenni)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Rika Anggraeni
Status : Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?		✓		
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			

*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju
*Ceklist sesuai yang anda pilih

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023



(Rika Anggraeni)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Citra Haerani Falsafa
Status : Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?		✓		
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023


(Citra Haerani Falsafa)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Karina Lestari*
Status : *Siswa*

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	✓			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 9 Agustus 2023


(*Karina Lestari*)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : ROSSY Auliaaryahadahan
Status : SISWA

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?		✓		
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023

(Rosy Auliaaryahadahan)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Farra Aulia M.
Status : Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	✓			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 04 Agustus 2023



(Farra Aulia M.)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Septu Rizqi Ramadhani*
Status : Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?		✓		
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		

*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju
*Ceklist sesuai yang anda pilih

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 04 Agustus 2023

(*Septu*)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Bulan Hasnaa Nur Laelly
Status : Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	✓			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023

(Bulan Hasnaa Nur L.)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Tika Fidia Ningsih*

Status : *Siswa.*

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?		✓		
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, Jumat - 4 Agustus - 2023.


(*Tika Fidia Ningsih*)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Etisa Wulandari
Status : Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	✓			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 04 - agustus - 2022

(Etisa wulandari)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Azra Devina
Status : Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?		✓		
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, Jumat 04 Agustus 2023

()
Azra Devina

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Natasya Nur Ramadhani
Status : Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?		✓		
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 04 Agustus 2023

()
Natasya

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika


Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Anggita Ayu Oviari
Status : Siswa / Pelajar

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	✓			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023


(Anggita Ayu O.)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
 NIM : 20.02.02.040
 Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : R. ARIZA RAHMA ARIYAN
 Status : Pelajar / Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?		✓		
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023


 (R. Ariza Rahma Ariyan)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
 NIM : 20.02.02.040
 Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Salsabila Fitriza*
 Status : *Siswa*

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	✓			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023

(*Salsabila*)
Salsabila Fitriza

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Sapira
Status : siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	✓			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023



(Sapira)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Desi Kurnia Ningsih*
Status : *Siswa*

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?		✓		
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 09 - 08 - 2023

(*Desi Kurnia Ningsih*)
DESI KURNIA NINGSIH

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Aisyah Rahmani
Status : Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?		✓		
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023

()
Aisyah Rahmani

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Erlinda Noor Hita
Status : SISWA

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	✓			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju					
*Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023


(Erlinda Noor Hita)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Reyna Lintang Awia.
Status : SISWA

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	√			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	√			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	√			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		√		
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	√			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju,S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023


(REYNA LINTANG A.)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Andien Rimbawana
Status : Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	✓			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023


(ANDIEN RIMBAWANA)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika


Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Rosi Setiawan
Status : Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?		✓		
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023

()
(Rosi Setiawan)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Audyta Fajriati

Status : Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	✓			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023


(Audyta Fajriati)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika


Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Ghassani Qur'atu Aini
Status : Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	✓			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023


(Ghassani Qur'atu Aini)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Risti Aprilia
Status : Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	✓			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4. Agustus - 2023

(Risti Aprilia)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti

NIM : 20.02.02.040

Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Gesti Fiantika*

Status : *siswa*

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?		✓		
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 - 8 - 2023

(*Gesti Fiantika*)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
 NIM : 20.02.02.040
 Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Saskia Fitriani N.P.
 Status : Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	✓			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 - 8 - 2023



(Saskia Fitriani)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti

NIM : 20.02.02.040

Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Indiva Ayudhia R

Status : Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	✓			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023


(Indiva)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Ana Aris Febrianti
Status : Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?		✓		
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023

()
Ana Aris Febrianti

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Dinda Azzahra
Status : Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	√			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		√		
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	√			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		√		
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	√			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju					
*Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023

()
Dinda Azzahra

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Mulan Febriana*
Status : *Siswa*

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	✓			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			

*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju
*Ceklist sesuai yang anda pilih

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023

Mulan
(*Mulan Febriana*)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti

NIM : 20.02.02.040

Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Maya Cahra Nur A

Status : Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	✓			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju					
*Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023


(Maya Cahra Nur A)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Sifa Saltabila*

Status : *Siswa*

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	✓			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 04 Agustus 2023

()
Sifa Saltabila

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika


Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Zulfa Aleifah P.*
Status : *Siswa*

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	✓			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju *Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023


(Zulfa Aleifah Putri)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Ferica Juan Wiyaya
Status : Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?	✓			
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?		✓		
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju					
*Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023

(Ferica Juan Wiyaya)

KUISIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Teknologi *Virtual Reality* berbasis Android" yang disusun oleh :

Nama : Indika Ade Pramesti
NIM : 20.02.02.040
Program Studi : D3 Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Hawwa Rizista Nurra Chelisi*
Status : *siswa*

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan dan mudah dipahami menggunakan menu-menu ada?		✓		
2.	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memberikan materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
3.	Apakah aplikasi dapat menambah pemahaman dalam belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
4.	Apakah aplikasi dapat memberikan variasi metode pembelajaran materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
5.	Apakah aplikasi ini menjadi media interaktif dalam proses belajar materi nama benda dan ruangan dalam Bahasa Jepang?	✓			
*Keterangan : SS= Sangat Setuju;S= Setuju;TS= Tidak Setuju;STS=Sangat Tidak Setuju					
*Ceklist sesuai yang anda pilih					

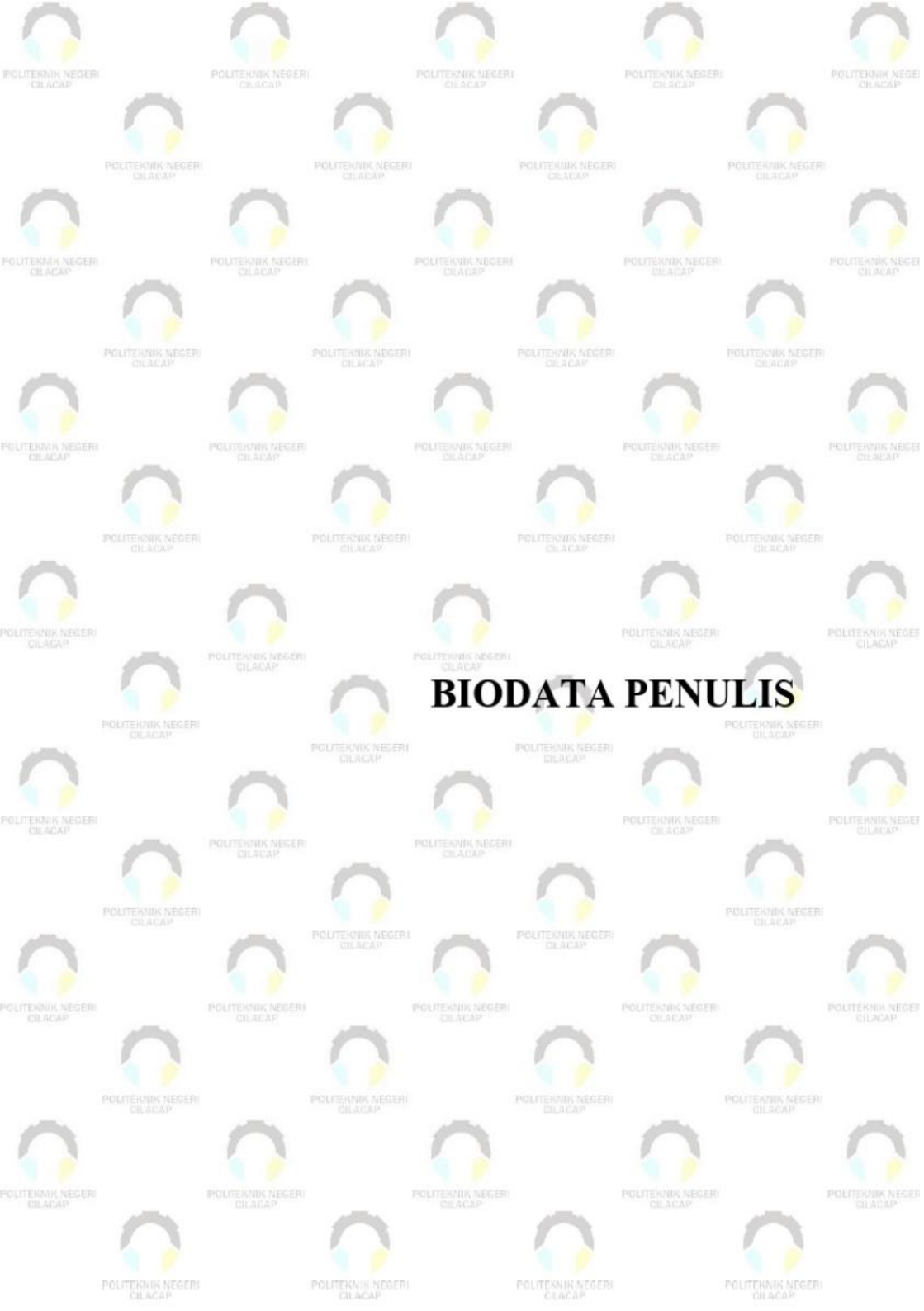
Atas kesediaan anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Cilacap, 4 Agustus 2023

(*Chelisi*)
Chelisi

LAMPIRAN D
DOKUMENTASI PENGUJIAN





BIODATA PENULIS

BIODATA PENULIS



Nama : Indika Ade Pramesti
Tempat/tgl lahir : Cilacap, 24 Februari 2002
Alamat : Jl.Sidodadi RT 05 RW 09, Kel. Mertasinga,
Kec. Cilacap Utara, Kab. Cilacap
Email : indikaade24@gmail.com
No.Telp : 085292982831
Hobi : Menjelajah media sosial
Motto : *Big Dream, Big Hope, Big Spirit*

Riwayat Pendidikan

1. SD Negeri Tritih Wetan 01 Tahun 2008 - 2014
2. SMP Negeri 6 Cilacap Tahun 2014 - 2017
3. SMK Negeri 1 Cilacap Tahun 2017 - 2020
4. Politeknik Negeri Cilacap Tahun 2020 - 2023

Penulis telah mengikuti seminar Tugas Akhir pada tanggal 08 Agustus 2023 sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md).