

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Ramadhani dan V. I. Delianti, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Kamera Dan Lensa Pada Materi Ajar Fotografi Menggunakan Teknologi Augmented Reality,” *Jav. (Jurnal Vokasi Inform.*, vol. 2, no. 1, hal. 102–109, 2022.
- [2] L. Hakim, “Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality,” *Lentera Pendidik. J. Ilmu Tarb. dan Kegur.*, vol. 21, no. 1, hal. 59–72, 2018, doi: 10.24252/lp.2018v21n1i6.
- [3] D. A. W. Sintowoko, “Mood Cues Dalam Film Kartini : Hubungan Antara Pergerakan Kamera Dan Emosi,” *Rekam J. Fotogr. Telev. Animasi*, vol. 18, no. 1, hal. 1–16, 2022.
- [4] S. Alisyafiq, B. Hardiyana, dan R. P. Dhaniawaty, “Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android,” *J. Pendidik. Kebutuhan Khusus*, vol. 5, no. 2, hal. 135–143, 2021, doi: 10.24036/jpkk.v5i2.594.
- [5] A. Sucipto, Q. J. Adrian, dan M. A. Kencono, “Martial Art Augmented Reality Book (Arbook) Sebagai Media Pembelajaran Seni Beladiri Nusantara Pencak Silat,” *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 10, no. 1, hal. 40–45, 2021, doi: 10.32736/sisfokom.v10i1.983.
- [6] M. R. Zuliansyah, “Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Hewan Langka Di Lindungi Di Indonesia,” *JATIKA J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, hal. 1–14, 2021.
- [7] E. S. Susanto, H. Herfandi, F. Nuryansah, dan N. Oper, “Pengembangan aplikasi smart book sebagai media pembelajaran bahasa inggris anak berbasis augmented reality,” *J. Mnemon.*, vol. 5, no. 1, hal. 64–71, 2022.
- [8] S. H. Arif, B. Handoyo, dan F. Rosyida, “Pengembangan media pembelajaran Geografi menggunakan augmented reality pada materi vulkanisme berbasis spasial,” vol. 2, no. 2, hal. 184–193, 2022, doi: 10.17977/um063v2i22022p184-193.
- [9] L. Damayanti, W. Suana, dan A. R. Riyanda, “Pengembangan

- Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pengenalan Perangkat Keras Komputer,” *IKRAITH-INFORMATIKA J. Komput. dan Inform.*, vol. 6, no. 1, hal. 10–19, 2022.
- [10] I. Ahmad, S. Samsugi, dan Y. Irawan, “Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif,” *J. Teknoinfo*, vol. 16, no. 1, hal. 46–53, 2022, doi: 10.33365/jti.v16i1.1521.
- [11] M. Afdal, M. Irsyad, dan F. Yanto, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Lapisan Permukaan Bumi Berbasis 3D,” *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 1, hal. 1–10, 2018.
- [12] B. P. K. P, R. N. Ali, dan E. Sulistiyowati, “Pengembangan Media Pembelajaran Biodiversitas Berbasis Android,” *J. Trop. Chem. Res. Educ.*, vol. 1, no. 1, hal. 36–42, 2019, doi: 10.37079/jtcre.v1i1.21.
- [13] E. N. Sitepu, “Media Pembelajaran Berbasis Digital,” *Mahesa*, vol. 1, no. 1, hal. 242–248, 2021, doi: 10.34007/ppd.v1i1.195.
- [14] Mohammadi dan Abbas, “Aesthetics of camera movement in Afghan cinema,” *AVANCA*, vol. 1, no. 1, hal. 382–387, 2021, doi: 10.37390/avancacinema.2021.a257.
- [15] A. Harlanto, “Berkenalan dengan Fitur-Fitur Unity 3D,” *GameLab Indonesia*, 2020. <https://www.gamelab.id/news/211-berkenalan-dengan-fitur-fitur-unity-3d> (diakses 13 Maret 2022).
- [16] M. Lutfi Sulthon Auliya Sulistiyono, “Cerita di Balik Software 3D Blender,” 2020. <https://bpptik.kominfo.go.id/index.php/Publikasi/detail/cerita-di-balik-software-3d-blender> (diakses 13 Maret 2022).
- [17] S. R. Cholil, V. Vydia, dan A. Hendrawan, “Peningkatan Kemampuan Membuat Desain Promosi Produk Pada Usaha Mikro Kecil Menengah (Umkm) Propinsi Jawa Tengah,” *Tematik*, vol. 4, no. 1, hal. 83–87, 2022.
- [18] I. T. Kusnadi, A. Supiandi, W. Kusnadi, dan R. Riniawati, “Pengembangan Sistem Inventori Perusahaan Menggunakan Metode Usecase Driven,” *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 9, no. 1, hal. 24–36, 2019, doi: 10.34010/jati.v9i1.1341.

- [19] J. R. Fauzi, “Algoritma Dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 4, no. 2, hal. 12–17, 2020.
- [20] I. Kunto, D. Ariani, R. Widyaningrum, dan R. Syahyani, “Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran,” *J. Pembelajaran Inov.*, vol. 4, no. 1, hal. 108–120, 2021, doi: 10.21009/jpi.041.14.
- [21] S. Masripah dan L. Ramayanti, “Penerapan Pengujian Alpha Dan Beta Pada Aplikasi Penerimaan Siswa Baru,” *Swabumi*, vol. 8, no. 1, hal. 100–105, 2020, doi: 10.31294/swabumi.v8i1.7448.

LAMPIRAN A

SURAT OBSERVASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAN,
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 : 1474/PL.43/PK.03.08/2023
Hal : **Permohonan Ijin**

2 Agustus 2023

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. Adapun mahasiswa yang akan melakukan observasi adalah

NO	NAMA	NPM	PROGRAM STUDI
1.	Nur Arifin	200202044	Teknik Informatika

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

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, Atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Direktur
Wakil Direktur Bidang Akademik

Bayu Aji Girawan, S.T.,M.T.
NIP.197903252021211002

Tembusan Yth :

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

LAMPIRAN B HASIL KUESIONER

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan “Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality” pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Ely Puji Hartanti
 Jabatan : Guru MM & DKV
 Spesifikasi Device : Samsung s23 (android 13)

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

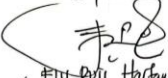
Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	✓			
2.	Penjelasan pada fitur “Bantuan” Mudah dipahami	✓			
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	✓			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	✓			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	✓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi		✓		
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement	✓			
9.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			

Cilacap 24 Juli 2023


 (.....) Ely Puji Hartanti

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Hermi Noorsanti, S.Pd
 Jabatan : Guru
 Spesifikasi Device : Android 13 Oppo A76

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

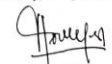
Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	√			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami	√			
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	√			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	√			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	√			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	√			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *	√			
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **				

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8 Agustus 2023


 (Hermi Noorsanti)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : M. Bahiyar Puji S. Kom
 Jabatan : Guru
 Spesifikasi Device : Realme C15, Ram 4GB, Rom 64 Android 11

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	✓			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami		✓		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	✓			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	✓			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	✓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *	✓			
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **				

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8 Agustus 2023


 (M. Bahiyar Puji S. Kom)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : WENI NURAFENI
Jabatan : GURU
Spesifikasi Device : XAOMI REDMI 0.5 ANDROID 7

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	✓			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami	✓			
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	✓			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	✓			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	✓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *	✓			
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **	✓			

Ket: * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8 Agustus 2023


(... WENI NURAFENI)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Muhammad Emir A.
 Jabatan : Prakt. media.
 Spesifikasi Device : HP Oppo A57 (AndriD)

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	✓			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami		✓		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker		✓		
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik		✓		
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas		✓		
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi		✓		
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement		✓		
9.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif		✓		

Cilacap, 16 Juli 2023


 (M. Emir A.)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Adam Darmawan R.
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Android 11 (Redmi C15)

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	✓			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami	✓			
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	✓			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	✓			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	✓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi	✓			
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement		✓		
9.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			

Cilacap, 29 Juli 2023


 (...Adam.....)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Dharmata Akhmal Ath Thooria
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Android 12 (Redmi note 10s)

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	✓			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami	✓			
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	✓			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	✓			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	✓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi	✓			
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement	✓			
9.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif		✓		

Cilacap, 14 Juli 2023


 (.....)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Asathan Hablan Kathan
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Android 10 (realme cu)

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	✓			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami	✓			
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	✓			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	✓			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas			✓	
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi	✓			
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement	✓			
9.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			

Cilacap, 24 Juli 2023


 (.....Hablan.....)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Akmal Atyal A
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Android 10 (OPPO A95)

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	✓			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami		✓		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	✓			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	✓			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	✓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi	✓			
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement	✓			
9.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			

Cilacap, ... Juli 2023


 (.....
 AKMAL A.)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Joanna Pusita Anggraheni
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Oppo A15 Android 10

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan		✓		
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami	✓			
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker		✓		
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik		✓		
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	✓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi	✓			
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement	✓			
9.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			

Cilacap, 24 Juli 2023


 (Joanna Pusita A.)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Alya Rosanda
Jabatan : Siswa
Spesifikasi Device : Samsung Galaxy A01 Android 12

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN


Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	✓			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami		✓		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker		✓		
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	✓			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	✓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi	✓			
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement	✓			
9.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			

Cilacap, 29 Juli 2023


(.....Alya Rosanda.....)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Daban Rahyurnawan
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Android (OPPO F7)

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	✓			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami		✓		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	✓			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	✓			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	✓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi	✓			
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement		✓		
9.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			

Cilacap, 20 Juli 2023


 Daban Rahyurnawan

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Penny Dwi Wulan Sari
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Samsung Galaxy A03s, android 11

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	√			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami		√		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker		√		
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	√			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	√			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	√			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi	√			
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement	√			
9.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	√			

Cilacap, 19 Juli 2023


 (.....Penny.....)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Fatih Indah M.
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Oppo A1k1 Android 9

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN


Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	✓			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami		✓		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	✓			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	✓			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	✓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi	✓			
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement		✓		
9.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			

Cilacap, 24 Juli 2023


 (.....)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Aish Danyani
Jabatan : Siswa
Spesifikasi Device : Nivo Y35 Versi Android 13

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN


Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	✓			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami		✓		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker		✓		
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	✓			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	✓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi	✓			
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement	✓			
9.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			

Cilacap, 29 Juli 2023


(.....Aish Danyani.....)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Damai, Aelinda Nur Azhima.....
Jabatan : Siswa.....
Spesifikasi Device : Oppo A9 2020 / 4GB, Android 9. Pie

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan		✓		
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami	✓			
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	✓			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	✓			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	✓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **	✓			

Ket * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8 Agustus 2023


(Damai, Aelinda N.A.)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Malah Hainun Mirawati
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Realme C12, 11, 3.00 GB

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan		√		
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami		√		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker		√		
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	√			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas		√		
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif		√		
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **	√			

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8 Agustus 2023


 (.....)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Ananda Mayga Banyu F.
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Redmi 5A / Ram 4.00 GB / 32.00 GB, Ver. android: 8.1.0 Opm1.171
019.026. mivi global II-0.2, Cpu:
Quad core max 1.40GHz

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan		✓		
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami		✓		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker		✓		
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik		✓		
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas		✓		
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif		✓		
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **	✓			

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8 Agustus 2023


 (.....)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Lois Abner Immanuel Gultom
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Redmi Note 4 spek. 3/32 GB, Ver. Android 7.0 Nougat
 Ver. MIUI : MIUI GLOBAL 11.0.2, CPU Octa core Max 2.064Hz

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	✓			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami	✓			
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	✓			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	✓			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	✓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **	✓			

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 08 Agustus 2023


 (LOIS ABNER I. G)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : D02 EVAN...AR'RAUF...Prana...Y.
 Jabatan : Siswa.....
 Spesifikasi Device : Oppo. A9...2020/416b...Andro.9

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan		✓		
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami		✓		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	✓			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	✓			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	✓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **		✓		

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8 Agustus 2023


 (D02 Evan)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Amelia Hana S
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : oppo A71, 2GB RAM, memori internal 16GB, Android 7.1

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan		✓		
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami		✓		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	✓			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik		✓		
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas		✓		
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif		✓		
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **		✓		

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8 Agustus 2023

Amel

(Amelia Hana S)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan “Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality” pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Amanda Faizah Arkanova Putri
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Samsung M02, android 11, 2GB, RAM, memori internal 32 GB

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan		✓		
2.	Penjelasan pada fitur “Bantuan” Mudah dipahami		✓		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker		✓		
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik		✓		
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas		✓		
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif		✓		
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **		✓		

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8 Agustus 2023



(..... Amanda Faizah Arkanova Putri)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Nila Assyafullhanna.....
Jabatan : Siswa.....
Spesifikasi Device : Android 13 Samsung A23s 5G.....

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan		✓		
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami		✓		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	✓			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik		✓		
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	✓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **	✓			

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8 Agustus 2023


(..... Nila Assyafullhanna

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Ratitya Urna A.T
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Android 13 / Samsung A23 Ram. 6

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan		√		
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami		√		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	√			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik		√		
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	√			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	√			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **	√			

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8 Agustus 2023


 (RATITYA URNA A.T)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan “Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality” pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : MONIC DESNI RIANDINI
 Jabatan : SISWI
 Spesifikasi Device : vivo v9 A/b4 (Android)

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.


Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan		✓		
2.	Penjelasan pada fitur “Bantuan” Mudah dipahami	✓			
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker		✓		
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	✓			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	✓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif		✓		
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **		✓		

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8. Agustus 2023


 (MONIC DESNI R.....)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Ummu...Habibah...Salsabila...Putri...
 Jabatan : Siswa.....
 Spesifikasi Device : Vivo...V9...Rona...4/6g...Android...8.1...

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan		√		
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami	↓			
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker		√		
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	↓			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	↓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif		↓		
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **		↓		

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8 Agustus 2023


 (...Ummu...Habibah...S.P.)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Ghani Diki Pratomo.....
 Jabatan : Siswa.....
 Spesifikasi Device : Vivo 995... 4/32... android 8.1.0..

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	√			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami	√			
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker		√		
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	√			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	√			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	√			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **	√			

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8. Agustus 2023


 (Ghani Diki Pratomo)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Farah Erliana
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Android 12 / Samsung A04s Ram 3

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan		√		
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami		√		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	√			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik		√		
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	√			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	√			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **	√			

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8 Agustus 2023


 (Farah Erliana)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Putri Lathifuzzahra
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Samsung Galaxy A11 / Android 11 / 6 GB - 128 GB

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	✓			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami	✓			
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker		✓		
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik		✓		
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	✓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **	✓			

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 9 Agustus 2023


 (PUTRI LATHIFATUZZAHRA)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Nabil Faadhilah Musyaffa
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Realme CS 3/22 Android 10

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.


Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	✓			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami	✓			
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	✓			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	✓			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas		✓		
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **	✓			

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8. Agustus 2023


 (Nabil Faadhilah M.)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Fiona Elsa Sabrina
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Redmi 9T 6/128 Android 10

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	√			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami	√			
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	√			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	√			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas		√		
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	√			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **	√			

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8 Agustus 2023


 (.....)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Carolina Gladista T.A
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Redmi 9C, android id no 3/32 GB

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	√			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami	√			
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker		√		
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	√			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	√			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif		√		
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **		√		

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8 Agustus 2023


 (Carolina Gladista T.A.)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Nabila Putri Azdhan
Jabatan : Siswa
Spesifikasi Device : Android, Infinix hot 11 3/32

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan		✓		
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami		✓		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	✓			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	✓			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	✓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif		✓		
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **		✓		

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8 Agustus 2023

Nabila P.

(Nabila Putri A...)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : *Muhammad Khairunnisa IR*
 Jabatan : *Siswa*
 Spesifikasi Device : *Samsung (M20) 3/32 Android 11*

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan		✓		
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami		✓		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker		✓		
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik		✓		
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas		✓		
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **		✓		

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, ... Agustus 2023

YA
(...*Yulita Khairunnisa*)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Dewi Chandra Kirana
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Infomix Note 8 b/128 Android 10

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

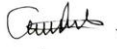
Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan		✓		
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami		✓		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker		✓		
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik		✓		
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas		✓		
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **		✓		

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8 Agustus 2023


 (Dewi Chandra Kirana)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Fauzan Radityo Setiyadi
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Oppo A31 4/128 Android 9

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.


Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	✓			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami	✓			
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	✓			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik		✓		
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas		✓		
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif		✓		
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *	✓			
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **		✓		

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8 Agustus 2023


 (... Fauzan R.S ...)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Nur Arifin Rizky F.
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Pedemi 4. Ponsel versi Android 6

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	√			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami	√			
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	√			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	√			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	√			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	√			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *	√			
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **		√		

Ket. * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, ... Agustus 2023


 (.....Nur Arifin Rizky F......)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Muhammad Bagus Malabika
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : OPPO Reno 8... 16/256... versi android 13

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	✓			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami	✓			
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	✓			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	✓			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	✓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **		✓		

Ket * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, ... Agustus 2023

Bagus
 (.....)
Bagus

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Alifa, Zahratyushta.....
 Jabatan : Siswa.....
 Spesifikasi Device : Android II (Realme C21y, Ram 4 / 64)

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	✓			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami		✓		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker		✓		
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	✓			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas		✓		
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif		✓		
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **		✓		

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8 Agustus 2023


 (.....)
 Alifa Zahratyushta

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : ROSHELIA ALYA NINGTRIA.....
 Jabatan : SISWA.....
 Spesifikasi Device : REALME C21X RAM 4 ANDROID 10.....

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan		√		
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami		√		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	√			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	√			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas		√		
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	√			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **	√			

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8 Agustus 2023


 (.....ALYA.....)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Naura Azka Miliati
Jabatan : Siswa
Spesifikasi Device : Android ft. VIVO Y12s 2021

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN


Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	✓			
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami	✓			
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	✓			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik		✓		
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	✓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **	✓			
Ket. * Untuk Guru ** Untuk Siswa Siswi					

Cilacap, 8 Agustus 2023


(Naura Azka)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan “Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality” pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Pettaully Meliana Simanguntak
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Nivo Y20 s Android 8 / 128 GB

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan	✓			
2.	Penjelasan pada fitur “Bantuan” Mudah dipahami		✓		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	✓			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	✓			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	✓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif		✓		
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **	✓			

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8 Agustus 2023


 (...Pettaully M.S...)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Inan Anjallyea Agustini
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : OPPO A35 2GB Andoid 10

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan		✓		
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami		✓		
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	✓			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik		✓		
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas		✓		
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif		✓		
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **		✓		

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, ... Agustus 2023


 (Inan Anjallyea Agustini)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Fidela Agnes Clorida
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Vivo Y91C ram 2/32 GB Android 8

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan		√		
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami	√			
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker		√		
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	√			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	√			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	√			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **	√			

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 8 Agustus 2023


 (Fidela Agnes C...)

KUESIONER PENELITIAN

Dengan hormat, kepada bapak/ibu/saudara/i dengan ini saya Nur Arifin mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap dari Prodi D3 Teknik Informatika ingin melakukan survei penggunaan "Aplikasi Pembelajaran Teknik Camera Movement Dengan Object 3D Berbasis Augmented Reality" pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Khania Septri Ramadhani
 Jabatan : Siswa
 Spesifikasi Device : Realme c21y 3/66 Android 10

B. PERTANYAAN UNTUK RESPONDEN

Petunjuk pengisian : jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan		✓		
2.	Penjelasan pada fitur "Bantuan" Mudah dipahami	✓			
3.	Aplikasi mudah mendeteksi kartu marker	✓			
4.	Tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik	✓			
5.	Suara pada aplikasi terdengar dengan jelas	✓			
6.	Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	✓			
7.	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Camera Movement kepada siswa siswi *				
8.	Aplikasi ini membantu siswa siswi dalam memberikan gambaran nyata terhadap Teknik Camera Movement **	✓			

Ket : * Untuk Guru | ** Untuk Siswa Siswi

Cilacap, 9 Agustus 2023


 (.....Khania Septri.....)

LAMPIRAN C

SCRIPT VOICE OVER AUDIO

CRAB - Movement

Teknik kamera movement Crab. Merupakan teknik pergerakan kamera yang bergerak secara horizontal sejajar dengan subjek yang sedang difokuskan. Terdapat 2 cara pada teknik ini, yaitu crab left dan crab right. Tekan tombol "Left", untuk mengetahui cara kerja crab left. Tekan tombol "Right", untuk mengetahui cara kerja crab right.

Ini merupakan teknik crab right. Pada teknik ini, kamera bergerak ke kanan sejajar dengan subjek. Hal ini memberikan kesan bahwa subjek bergerak ke kiri dalam bingkai kamera.

Ini merupakan teknik crab left. Pada teknik ini, kamera bergerak ke kiri sejajar dengan subjek.

Dengan cara ini, tercipta ilusi bahwa subjek bergerak ke kanan dalam bingkai kamera.

DOLLY - MOVEMENT

Teknik kamera movement dolly.

Merupakan teknik pergerakan kamera yang biasanya menggunakan roda, rel atau semacamnya yang dapat memberikan pergerakan linier horizontal.

Terdapat 2 cara pada teknik ini, yaitu dolly in dan dolly out. Tekan tombol "in", untuk mengetahui cara kerja dolly in. Tekan tombol "out", untuk mengetahui cara kerja dolly out.

Ini merupakan teknik dolly in. Pada teknik ini, kamera bergerak maju mendekati subjek yang sedang difokuskan. Gerakan ini memberikan kesan bahwa subjek semakin mendominasi bingkai kamera.

Ini merupakan teknik dolly out. Pada teknik ini, kamera bergerak mundur menjauhi subjek. Dengan cara ini, subjek akan terlihat semakin kecil dan tampak terserap dalam latar belakang.

TILTING - MOVEMENT

Teknik Kamera Movement Tilting. Merupakan Teknik Pergerakan Kamera Yang Memungkinkan Kamera Untuk Bergerak Secara Vertikal, Mengarahkan Pandangannya Ke Atas Atau Ke Bawah.

Terdapat 2 Cara Pada Teknik Ini, Yaitu Tilting Up Dan Tilting Down. Tekan Tombol "Up", Untuk Mengetahui Cara Kerja Tilting Up. Tekan Tombol "Down", Untuk Mengetahui Cara Kerja Tilting Down.

Ini Merupakan Teknik Tilting Up. Pada Teknik Ini, Kamera Bergerak Ke Atas Dari Posisi Awalnya. Gerakan Ini Memberikan Kesan Bahwa Subjek Yang Sedang Difokuskan Semakin 'Terangkat' Atau 'Meninggikan' Dalam Bingkai Kamera.

Ini Merupakan Teknik Tilting Down. Pada Teknik Ini, Kamera Bergerak Ke Bawah. Dengan Gerakan Ini, Subjek Akan Terlihat Semakin 'Diturunkan' Atau 'Menyentuh' Latar Belakang Dalam Bingkai Kamera.

PANNING - MOVEMENT

teknik kamera movement Panning. merupakan teknik pergerakan kamera yang memungkinkan kamera untuk bergerak secara horizontal, mengikuti gerakan subjek dalam bingkai kamera. terdapat 2 cara pada teknik ini, yaitu Panning left dan Panning right. tekan tombol "Left", untuk mengetahui cara kerja Panning left. tekan tombol "Right", untuk mengetahui cara kerja Panning right. ini merupakan teknik Panning left. pada teknik ini, kamera bergerak ke kiri sejajar dengan gerakan subjek.

ini merupakan teknik Panning Right. pada teknik ini, kamera bergerak ke kanan mengikuti gerakan subjek.

PEDESTAL - MOVEMENT

teknik kamera movement Pedestal. merupakan teknik pergerakan kamera yang bergerak secara vertikal, sehingga mengubah posisi ketinggian pandangan. terdapat 2 cara pada teknik ini, yaitu Pedestal up dan Pedestal down. tekan tombol "up", untuk mengetahui cara kerja Pedestal up. tekan tombol "down", untuk mengetahui cara kerja Pedestal down. ini merupakan teknik Pedestal up. pada teknik ini, kamera diangkat secara vertikal dari posisi awalnya. Gerakan ini memberikan kesan bahwa pandangan kamera semakin tinggi dan melihat objek dari sudut pandang yang berbeda. ini merupakan teknik Pedestal down. pada teknik ini, kamera diturunkan secara vertikal. Dengan gerakan ini, pandangan kamera akan semakin rendah dan memberikan perspektif yang lebih rendah dari pedestal up.

ARC - MOVEMENT

teknik kamera movement ARC. merupakan teknik pergerakan kamera yang memungkinkan kamera untuk bergerak dalam lintasan melingkar mengelilingi subjek atau objek. terdapat 2 cara pada teknik ini, yaitu arc left dan arc right. tekan tombol "Left", untuk mengetahui cara kerja arc left. tekan tombol "Right", untuk mengetahui cara kerja arc right. ini merupakan teknik arc right. pada teknik ini, kamera bergerak dalam lengkungan melingkar ke arah kanan mengelilingi subjek. Dengan gerakan ini, subjek akan terlihat berada di tengah-tengah bingkai kamera. ini merupakan teknik arc left. pada teknik ini, kamera bergerak dalam lengkungan melingkar ke arah kiri seputar subjek. Gerakan ini memberikan kesan bahwa subjek berada di pusat perhatian, seolah-olah dikelilingi oleh pandangan kamera.

LAMPIRAN D SCRIPT APLIKASI

Skript Trackable AR :

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class TrackableAR :
6     DefaultTrackableEventHandler
7 {
8     private bool marker;
9     public AudioSource Suara;
10
11     // Pertama BUat Variable*
12     public Transform PanelScanMarker;
13     public Transform PanelMenu;
14
15     void Awake()
16     {
17         Suara = GetComponent<AudioSource>();
18     }
19     protected override void OnTrackingFound()
20     {
21         marker = true;
22         base.OnTrackingFound();
23         PanelScanMarker.gameObject.SetActive(false);
24         PanelMenu.gameObject.SetActive(true);
25
26         Suara.Play();
27     }
28 }
29
30
31
```

```
1     }
2
3     protected override void OnTrackingLost()
4     {
5         marker = false;
6         base.OnTrackingLost();
7         PanelScanMarker.gameObject.SetActive(true);
8         PanelMenu.gameObject.SetActive(false);
9
10        Suara.Stop();
11    }
12
13    public bool GetMarker(){
14        return marker;
15    }
16 }
```

17
18
19

Skript Scene Controller :

```
21 using System.Collections;
22 using System.Collections.Generic;
23 using UnityEngine;
24 using UnityEngine.SceneManagement;
25
26 public class scenecontrol : MonoBehaviour
27 {
28     public string scene;
29
30     public void LoadScene(){
31         SceneManager.LoadScene(scene);
32     }
```

```
1 }
```

2
3
4 Skript Audio play :

```
5 using System.Collections;  
6 using System.Collections.Generic;  
7 using UnityEngine;  
8 using UnityEngine.UI;  
9 using Vuforia;  
10  
11 public class AudioPlay : MonoBehaviour,  
12 ITrackableEventHandler  
13 {  
14     public Button button1;  
15     public Button button2;  
16     public AudioSource audioSource1;  
17     public AudioSource audioSource2;  
18     public AudioSource audioStop;  
19     private TrackableBehaviour trackableBehaviour;  
20  
21     private void Start()  
22     {  
23         button1.onClick.AddListener(PlayAudio1);  
24         button2.onClick.AddListener(PlayAudio2);  
25         // Mendapatkan komponen TrackableBehaviour  
26 dari objek ini  
27         trackableBehaviour =  
28 GetComponent<TrackableBehaviour>();  
29         if (trackableBehaviour)  
30         {  
31             trackableBehaviour.RegisterTrackableEvent  
32 Handler(this);
```

```

1      }
2    }
3
4    private void PlayAudio1()
5    {
6        if (!audioSource1.isPlaying)
7        {
8            audioStop.Stop();
9            audioSource1.Play();
10           audioSource2.Stop();
11        }
12    }
13
14    private void PlayAudio2()
15    {
16        if (!audioSource2.isPlaying)
17        {
18            audioStop.Stop();
19            audioSource2.Play();
20            audioSource1.Stop();
21        }
22    }
23
24    public void OnTrackableStateChanged(
25        TrackableBehaviour.Status previousStatus,
26        TrackableBehaviour.Status newStatus)
27    {
28        if (newStatus ==
29    TrackableBehaviour.Status.DETECTED ||
30        newStatus ==
31    TrackableBehaviour.Status.TRACKED ||

```



```

1         newStatus ==
2 TrackableBehaviour.Status.EXTENDED_TRACKED)
3         {
4             // Objek masuk ke dalam marker
5         }
6         else
7         {
8             // Objek keluar dari marker
9             StopAllAudio();
10        }
11    }
12
13    private void StopAllAudio()
14    {
15        audioStop.Stop();
16        audioSource1.Stop();
17        audioSource2.Stop();
18    }
19 }

```

20

Skript URL :

```

22 using System.Collections;
23 using System.Collections.Generic;
24 using UnityEngine;
25
26 public class Url : MonoBehaviour
27 {
28     public string url;
29     public void open()
30     {
31         Application.OpenURL(url);
32     }

```

```
1 }
```

```
2
```

```
3
```

```
4 Skript Hidden Button :
```

```
5 using System.Collections;
```

```
6 using System.Collections.Generic;
```

```
7 using UnityEngine;
```

```
8 using UnityEngine.UI;
```

```
9 using Vuforia;
```

```
10 public class HiddenButton : MonoBehaviour,
```

```
11 ITrackableEventHandler
```

```
12 {
```

```
13     public GameObject button1;
```

```
14     public GameObject button2;
```

```
15     private TrackableBehaviour trackableBehaviour;
```

```
16     private void Start()
```

```
17     {
```

```
18         trackableBehaviour =
```

```
19 GetComponent<TrackableBehaviour>();
```

```
20         if (trackableBehaviour)
```

```
21             trackableBehaviour.RegisterTrackableEvent
```

```
22 Handler(this);
```

```
23     }
```

```
24     public void
```

```
25 OnTrackableStateChanged(TrackableBehaviour.Status
```

```
26 previousStatus, TrackableBehaviour.Status newStatus)
```

```
27     {
```

```
28         if (newStatus ==
```

```
29 TrackableBehaviour.Status.DETECTED || newStatus ==
```

```
30 TrackableBehaviour.Status.TRACKED)
```

```
31     {
```

```

1           // Jika marker terdeteksi atau dilacak,
2   tampilkan tombol
3           button1.SetActive(true); // Tampilkan
4   tombol pertama
5           button2.SetActive(true); // Tampilkan
6   tombol kedua
7       }
8       else
9       {
10          // Jika marker hilang, sembunyikan tombol
11          button1.SetActive(false); // Sembunyikan
12   tombol pertama
13          button2.SetActive(false); // Sembunyikan
14   tombol kedua
15      }
16  }
17 }

```

18

19 Skript Aplikasi Keluar :

```

20 using System.Collections;
21 using System.Collections.Generic;
22 using UnityEngine;
23
24 public class Exit : MonoBehaviour
25 {
26     public void ExitGame(){
27         Application.Quit();
28         Debug.Log("APLIKASI KELUAR");
29     }
30 }

```

31

32

LAMPIRAN E

HASIL WAWANCARA



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
PENELITIAN TUGAS AKHIR
POLITEKNIK NEGERI CILACAP

Sekretariat : Jalan Dr. Soetomo No. 1 Sidakaya, Cilacap 53212
Website : www.pnc.ac.id Telp : (0282) 533329, 537992 Fax : (0282) 533329

BERITA ACARA WAWANCARA

Pada hari ini,

Telah dilaksanakan wawancara yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan untuk memenuhi Tugas Akhir yang berjudul "Aplikasi Pembelajaran Teknik Kamera Movement Dengan Objek 3D Berbasis Augmented Reality" :

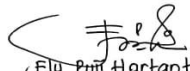
Tempat : SMK Negeri 1 Cilacap
Nama Narasumber : Ely Puji Hartanti, S.T.
Jabatan : Ketua Program DKV
Deskripsi : Pihak Pewawancara melakukan wawancara dengan narasumber berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan di **Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap**, kemudian narasumber memberikan jawaban dengan pertanyaan yang diajukan oleh pewawancara. Adapun terkait pertanyaan yang diajukan serta hasil jawaban dari wawancara **terlampir**

Demikian berita acara ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Mohon maaf atas segala kekurangan, Terimakasih.

Peneliti


Nur Arifin
NPM.20.02.02.044

Mengetahui,
Cilacap, 17 Juli 2023
Narasumber


(Ely Puji Hartanti.....)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
PENELITIAN TUGAS AKHIR
POLITEKNIK NEGERI CILACAP

Sekretariat : Jalan Dr. Soetomo No. 1 Sidakaya, Cilacap 53212
Website : www.pnc.ac.id Telp : (0282) 533329, 537992 Fax : (0282) 533329

BERITA ACARA WAWANCARA

Pada hari ini,

Telah dilaksanakan wawancara yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan untuk memenuhi Tugas Akhir yang berjudul "Aplikasi Pembelajaran Teknik Kamera Movement Dengan Objek 3D Berbasis Augmented Reality" :

Tempat : SMK NEGERI 1 CILACAP
Nama Narasumber : YULIATMOKO
Jabatan : GURU
Deskripsi : Pihak Pewawancara melakukan wawancara dengan narasumber berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan di Jurusan DKV SMK Negeri 1 Cilacap, kemudian narasumber memberikan jawaban dengan pertanyaan yang diajukan oleh pewawancara. Adapun terkait pertanyaan yang diajukan serta hasil jawaban dari wawancara terlampir

Demikian berita acara ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Mohon maaf atas segala kekurangan, Terimakasih.

Peneliti

Nur Arifin
NPM.20.02.02.044

Mengetahui,
Cilacap, 17.....JULI.....2023
Narasumber

(..YULIATMOKO.....)

DIALOG WAWANCARA DENGAN NARASUMBER

Observasi lapangan dilakukan di Ruangan Ketua Program DKV Bersama ibu Ely Puji Hartanti dan Bapak Yuliatmoko :

Pertanyaan 1 : Bagaimana metode pembelajaran di Jurusan DKV.?

Narasumber : “metode yang dipake di jurusan DKV seperti biasa mas, ada praktikum dan teori. Untuk teori seperti biasa belajar di kelas, untuk praktikum dilakukan di lab. tergantung praktikumnya. Kalo praktikum biasanya pertama belajar dengan media modul atau video baru kemudian anak-anak praktik langsung dengan alat.”

Pertanyaan 2 : apa masalah yang dihadapi ketika praktik.?

Narasumber : “karena jumlah siswa perkelas ada 30 anak, jadinya yang pegang alat sangat terbatas, khususnya praktikum Teknik Audio dan Video materi videografi. Jadi anak-anak belajar dulu, sembari nunggu temannya selesai pegang alat. Itupun masih ada yang belum paham dengan materi videografinya. Khususnya materi pergerakan kamera mas kalo videografi, masih sering anak-anak ambil gambarnya asal-asalan.”

Pertanyaan 3 : apakah penyampaian materi sudah maksimal dengan adanya masalah itu.?

Narasumber : “kurang maksimal, akibat keterbatasan jam praktik plus ketersediaan alat yang enggak sesuai jumlah anaknya.”

Pertanyaan 4 : Apakah setuju jika saya perkenalkan aplikasi augmented reality untuk menunjang pembelajaran.?

Narasumber : “setuju mas, kalo memang itu bisa membantu anak-anak biar cepet nangkap materinya. Kalo emang bisa, mungkin besok sembari anak-anak pegang alat juga ada yang belajar pake aplikasi itu mas.”