

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pressman, Roger S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak :Pendekatan Praktisi (Buku 1)*. Yogyakarta : Andi.
- [2] Saurik, H. T. T., Purwanto, D. D., & Hadikusuma, J. I. (2019). Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus. *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput*, 6(1), 71.
- [3] Subekti, K. R., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2021). Virtual tour lingkungan universitas nasional berbasis android dengan virtual reality. *JIP1 (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 6(1), 38-48.
- [4] Suliswaningsih, E. U., & Sunyoto, A. (2017). Perancangan Museum Batik Virtual Menggunakan Pendekatan MDA. *Jurnal Telematika Vol*, 10(2).
- [5] Saputra, R. P. A. (2017). *Aplikasi Virtual Zoo berbasis Virtual Reality Menggunakan Google Cardboard* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- [6] Meier, R. (2009). Android Application Development. *Framework*, 318.
- [7] Yudhanto, Y., & Wijayanto, A. (2017). Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi dengan Android Studio. *Jakarta, Indonesia: PT Elex Media Komputindo*, 1.
- [8] Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [9] Ahyar, L. F., Suyanto, S., & Arifianto, A. (2020). Firefly Algorithm-based Hyperparameters Setting of DRNN for Weather Prediction. In *2020 International Conference on Data Science and Its Applications (ICoDSA)* (pp. 1-5). IEEE.
- [10] Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Literasi Media Publishing.
- [11] Dastbaz, M., & Kalafatis, S. P. (2003). Can hypermedia aided learning (HAL) deliver?. *International Journal of Instructional Media*, 30(2), 149.
- [12] Komaruddin. (2001). *Ensiklopedia Manajemen*, Edisi ke 5. Jakarta. Bumi Aksara.

- [13] Azwar, S. (2019). *Metode Penelitian Psikologi* (2nd ed.). Yogyakarta: Pustaka Belajar
- [14] Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (XXVII). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [15] Sugiyono. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- [16] Moleong, L. J. (2010). Analisis data kualitatif. *Online*. (journal repository. upi. edu/11140/6/S_PLS_0907078_Chapter3. pdf., diakses 19 April 2022).
- [17] Abdillah, A. F. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Hypermedia Melalui 3D Flipbook untuk Meningkatkan High Order Thinking Skill pada Materi Gerak Parabola SMA* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- [18] Alfarizi, M., & Yugopuspito, P. (2020). Pengembangan Museum Virtual Reality Berbasis Inkuiri Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*, 21(2), 94-103.

LAMPIRAN

Kuesioner Validasi Ahli
"Pengembangan E-Museum Batik Yogyakarta"

A. Petunjuk Pengisian

Pada lembar ini, anda akan diberikan beberapa pernyataan yang menggambarkan pengukuran terhadap indikator yang diberikan. Pada form yang diberikan Anda akan diberikan pilihan jawaban dengan skor tertentu. Adapun pilihan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Pilihan	Skor
SS (Sangat setuju)	4
S (Setuju)	3
TS (Tidak setuju)	2
STS (Sangat tidak setuju)	1

Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan penilaian anda dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang disediakan.

B. Form Penilaian

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
<i>Interface</i>					
1	Ketersediaan menu petunjuk dapat memudahkan penggunaan E-Museum		✓		
2	Terdapat tombol aksi memudahkan pengguna untuk memilih tindakan yang dilakukan	✓			
<i>Visualisasi</i>					
3	Visualisasi warna yang digunakan pada objek sudah sesuai		✓		
4	Visualisasi objek benda-benda di museum (kursi, meja, lemari, dll) sudah sesuai		✓		
5	Visualisasi objek gambar/ukiran di museum sudah sesuai		✓		
6	Visualisasi objek model batik di museum sudah sesuai			✓	
7	Informasi objek pameran ditampilkan dengan jelas dan sesuai		✓		
8	Visualisasi arsitektur ruangan sudah sesuai dengan Museum Batik Yogyakarta	✓			
9	Penggunaan huruf pada tampilan teks dengan jelas dan sesuai		✓		
<i>Audis</i>					
10	Penggunaan suara resepsionis sebagai pembuka sudah sesuai dan jelas		✓		
11	Penggunaan lagu latar sudah jelas, sesuai, dan tidak mengganggu dalam penggunaan media		✓		

C. Saran

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan, maka saran yang diberikan adalah:

Semakin diperjelas informasi yang ditampilkan dan bisa dikembangkan untuk proses selanjutnya

MUSEUM BETA
15 April 2022
YOGYAKARTA
TUBOWO

