

22

by Agustin .

Submission date: 30-Jun-2021 10:59PM (UTC-0400)

Submission ID: 1604587585

File name: v2_Pengujian_AR_KAYU_KERAJINAN.docx (230.11K)

Word count: 1830

Character count: 11770

Pengujian Functional Suitability Augmented Reality Kayu Bahan Baku Kerajinan Khas Kalimantan Timur

Muhammad Bambang Firdaus, Zainal Arifin, Ruri Widi Priatna, Lathifah, M. Khairul Anam

Informatika, Universitas Mulawarman
Informatika, Universitas Teknokrat
Teknologi Informasi, STMIK Amik Riau

bambangf@fkti.unmul.ac.id, zainal.arifin@unmul.ac.id, ruriatom8@gmail.com,
lathifah@teknokrat.ac.id, khairulanam@sar.ac.id

Abstrak

Kayu Kalimantan yang memiliki kualitas kayu yang baik untuk bahan dasar bangunan dan keperluan lainnya, sudah banyak dikenal dan dijual. Dari lebih dari 120 jenis kayu tersebut, beberapa di antaranya dari Kalimantan. Kayu cempaka, kayu putat, kayu mentibu, kayu meranti, kayu merbau, kayu ulin, kayu jati, dan kayu sengon termasuk dalam berbagai jenis, baik endemik maupun dari Kalimantan. Riset ini adalah lanjutan dari Riset sebelumnya yang sudah berjalan tentang pengembangan awal AR Kayu Bahan Baku Kerajinan Khas Kalimantan Timur. Riset ini bertujuan untuk menguji aplikasi kegunaan untuk informasi atau sosialisasi klasifikasi dan pemanfaatan kayu khas Kalimantan Timur. Tujuan Riset ini dapat dicapai dengan menggunakan teknologi Augmented Reality (AR) yang dapat menggabungkan hampir semua lapisan masyarakat objek virtual ke dalam lingkungan nyata dan teknologi mobile Android. Oleh karena itu diperlukan pengujian kecukupan fungsional yaitu pengujian black box dan kegunaan untuk mengetahui seberapa besar sistem dapat memenuhi kebutuhan jika digunakan sebagai bahan baku kerajinan Kalimantan Timur, dimana hasil pengujian black box adalah hasil pengujian yang baik untuk 6 fitur dan standar. Saat menggunakan kayu sebagai bahan baku, pengujian dilakukan. Dengan hasil klasifikasi yang baik, usability mencapai 71,6%.

Keyword : Functional Suitability, Augmented Reality, Kalimantan Timur

1 Pendahuluan

Penggunaan kayu sebagai bahan bangunan umumnya sangat di akui kegunaanya dan manfaatnya. Kayu juga dapat digunakan sebagai bahan dasar kerajinan. Berbagai jenis kayu memiliki kualitas dan nilai seni yang tinggi di Kalimantan. Dengan demikian, banyak jenis kayu Kalimantan yang digunakan untuk kerajinan khas Kalimantan sebagai bahan baku. Ide-ide kreatif dapat muncul dari pengamatan terhadap apa yang tersedia di sekitar kita di lingkungan yang memungkinkan terciptanya produk baru yang memiliki nilai jual.

Salah satu teknologi penyajian informasi terkini, termasuk teknologi untuk meningkatkan realitas, Augmented reality (AR) adalah istilah teknologi yang menggunakan lingkungan yang melakukan kombinasi visual antara dunia nyata dengan dunia virtual, sehingga mengurangi batas antara keduanya. Aplikasi ini lebih dekat dengan lingkungan virtual yang di buat mendekati nyata dan oleh karena itu realitas sistem ini menjadi prioritas. Pengguna secara nyata dapat berinteraksi secara digital "virtual" menggunakan teknologi Augmented Reality. Augmented Reality, yang muncul di layar dunia nyata secara real time, dapat menambahkan informasi yang berkaitan dengan objek dan lingkungan di sekitar kita seolah-olah informasi itu

ada secara fisik (Fernando, 2013). Tujuan utama augmented reality ini ialah menghubungkan objek virtual di dunia nyata. Peneliti menggunakan bidang ini lebih mudah dan menarik sebagai salah satu cara baru di mana mereka dapat meningkatkan pembelajaran mereka. Riset ini adalah lanjutan dari Riset sebelumnya yang sudah berjalan tentang pengembangan awal AR Kayu Bahan Baku Kerajinan Khas Kalimantan Timur.

Merupakan solusi untuk memberikan informasi dalam bidang pembelajaran atau sosialisasi dengan perkembangan AR dan Mobile. Salah satunya adalah implementasi teknologi AR untuk pembelajaran di bidang kehutanan pada perangkat bergerak, yang memiliki fokus pada klasifikasi dan menggali manfaat kayu dari Timur Kalimantan sebagai bahan baku kerajinan dan Memperlihatkan objek 3D yang dapat bergerak beserta penjelasan tertulis sehingga pengguna dapat mengidentifikasi dan memahami tubuh yang ditampilkan dalam aplikasi dengan mudah.

Penulis menggunakan uji kesesuaian dan kegunaan fungsional dalam Riset ini untuk mengetahui seberapa baik sistem dapat memenuhi kebutuhan saat menggunakan kayu sebagai bahan baku kerajinan jenis Kalimantan Timur. Pengujian black-box juga dikenal sebagai pengujian kesesuaian fungsional. Cara penggunaan metode black-box memiliki beberapa kondisi masukan untuk yang secara keseluruhan memenuhi syarat fungsional program.

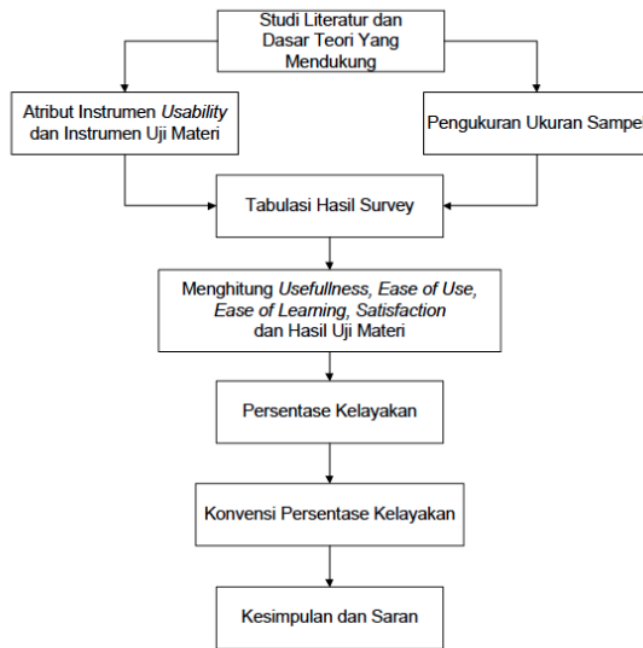
Tes kesesuaian fungsional berfungsi menemukan dan menelaah beberapa kesalahan seperti pada kategori, Fitur unggulan yang salah atau kurang, kesalahan user interface, kesalahan pada struktur data atau pada saat melakukan akses ke basis data, kesalahan perilaku atau kinerja pengguna, kesalahan inisialisasi dan penghentian. Usability merupakan atribut kualitas untuk mengetahui cara menggunakan UI. Tes ini mengacu pada metode untuk perbaikan desain. Pengujian ini berfokus pada bagaimana caranya untuk bisa memaksimalkan proses desain dan *develop* aplikasi. Dari pengertian tersebut *usability* biasanya diukur dari komponen Kemudahan, Efisiensi, Mudah diingat, Kesalahan dan keamanan, Kepuasan.

Hasil akhir dari Riset ini adalah pengukuran fungsi sistem yang digunakan, khususnya waktu respon kamera, jarak antara penanda dan perangkat yang berbeda. Hasil analisis kemanfaatan berbasis android mengalami peningkatan realitas pada saat pengenalan kayu sebagai bahan baku kerajinan khas kalimantan timur menggunakan 4 ukuran yaitu dimensi kemanfaatan, kemudahan penggunaan, kemudahan belajar dan kepuasan penggunaan, dengan Pembelajaran AR secara umum.

2 Metode

Studi literatur dimulai dari AR-learning design untuk pengenalan kayu sebagai bahan baku kesenian khas Kalimantan Timur dengan memotret kayu marker khas Kalimantan Timur, kemudian mengunggah gambar ke database vuforia melalui link <https://developer.vuforia.com/>. Anda harus membuat akun di Vuforia sebelum mengunggah gambar penanda.

Semua gambar kemudian diunggah ke vuforia setelah pembuatan akun selesai. Setelah selesai, semua penanda di database vuforia diunduh ulang. Database tersebut kemudian diimport ke Unity 3D untuk proses AR selanjutnya. Untuk pengukuran sampel, kemudian dilakukan tabulasi hasil survei, perhitungan kemanfaatan, kemudahan penggunaan, kemudahan belajar, statistik dan hasil uji materi serta persentase Keputusan, seperti terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Studi Literatur Instrument *Usability* dan Instrument Uji Materi

Salah satu cara pengumpulan data adalah dengan bertanya langsung kepada masyarakat umum. Penulis mewawancarai masyarakat tentang kendala yang telah mengurangi kesadaran umum tentang jenis-jenis kayu khas Kalimantan timur pada masyarakat Samarinda. Kemudian dirancang Aplikasi augmented reality yang digunakan di masyarakat untuk mendeteksi objek gambar pada smartphone berbasis Android. Kuesioner digunakan untuk menguji perspektif *usability*. Pengujian pada tahapan ini berbentuk tabel *checklist*, langsung melakukan isian oleh *user* setelah menggunakan aplikasi. 30 pertanyaan pada Tabel 1 ini termasuk dalam kuesioner ini.

Tabel 1. Instrumen Uji *Usability*

No	Afirmasi	Jawaban				
		STS	TS	R	SS	S
<i>Usefulness</i>						
1	Aplikasi ini membantu saya lebih baik dalam memahami pekerjaan					
2	Saya bisa lebih produktif dengan aplikasi ini					
3	Aplikasi ini sangat membantu					
4	Saya mendapatkan lebih banyak kendali atas aktivitas saya dengan aplikasi ini.					
5	Aplikasi ini menyederhanakan penyelesaian pekerjaan saya.					
6	Ketika saya menggunakannya, aplikasi ini menghemat waktu saya.					
7	Aplikasi ini tepat untuk keperluan saya.					

8	Saya berharap aplikasi ini melakukan semua yang saya bisa di aplikasi.					
<i>Ease of use</i>						
9	Sangat mudah untuk menggunakan aplikasi ini					
10	Lebih mudah menggunakan aplikasi ini walaupun baru menggunakan					
11	Sangat mudah memahami aplikasi ini					
12	Aplikasi ini hanya membutuhkan beberapa langkah untuk mencapai tujuan saya mempelajarinya					
13	Ini adalah aplikasi yang fleksibel					
14	Aplikasi ini tidak sulit untuk digunakan					
15	Tanpa intruksi tertulis, saya dapat menggunakan aplikasi ini					
16	Saat saya menggunakan aplikasi ini saya tidak melihat ada bagian yang tidak konsisten					
17	Aplikasi ini akan disukai oleh pengguna langka dan pengguna yang tidak berpengalaman.					
18	Cepat dan mudah, saya dapat menangani kesalahan.					
19	Setiap kali saya menggunakannya, saya dapat menggunakan aplikasi ini dengan benar.					
<i>Ease of Learning</i>						
20	Saya telah belajar menggunakan aplikasi ini dengan cepat					
21	saya dapat dengan mudah mengingat penggunaan aplikasi ini					
22	Anda dapat mempelajari cara menggunakan aplikasi ini dengan mudah					
23	Saya dengan cepat memenuhi syarat untuk menggunakan aplikasi ini					
<i>Satisfaction</i>						
24	Saya senang dengan aplikasi ini					
25	Saya akan menyarankan teman-teman tentang aplikasi ini					
26	Sangat menyenangkan menggunakan aplikasi ini					
27	Aplikasi ini bekerja seperti yang saya suka					
28	Aplikasi ini terlihat sangat bagus dalam tampilan pengguna					
29	Saya rasa saya membutuhkan aplikasi ini					
30	Lebih mudah dalam menggunakan aplikasi ini					

Analisis data dilakukan dalam pengujian aspek usability, berdasarkan pengukuran setiap respon dari kuesioner yang memperoleh isian oleh responden. Dalam evaluasi kegunaan instrumen, lima jawaban seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2 diberikan pada skala Likert.

Tabel 2 Interval Skala Likert Afirmasi Positif

Opsi Jawaban	Nilai
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Ragu-ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Persentase dihitung sebagai berikut setelah mendapatkan nilai total:

$$\text{Persentase Kepatutan (\%)} = \frac{\text{Nilai yang diobservasi}}{\text{Nilai yang diharapkan}} \times 100\%$$

Hasil persentase tersebut dibandingkan dengan tabel kriteria interpretasi skor, seperti terlihat pada tabel 3.

Tabel 3. Panduan tafsiran Skor Setelah konversi

Angka (%)	Pengategorian
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Tidak Baik
0-20	Sangat Tidak Baik

Pengujian functional suitability, maka penulis menggunakan instrument-instrumen yang dipakai dalam pengujian black-box testing yang dapat diperhatikan pada tabel 4.

Tabel 4. Pengujian Aplikasi *Blackbox Testing*

No	Kegunaan	Luaran Aplikasi
1	Instalasi Application Package File	Proses install aplikasi ke gawai Android
2	Memperlihatkan halaman beranda	Beranda ditampilkan di menu 4 tombol utama untuk membantu kami dan keluar dari aplikasi langsung di halaman pemindaian kamera.
3	Memperlihatkan halaman Augmented Reality Camera	Tampil halaman Augmented Reality Camera yang berfungsi scanning marker.
4	Memperlihatkan Objek	Memperlihatkan Objek dan tombol detail saat user <i>scanning marker</i>
5	Memperlihatkan Detail Penjelasan Objek	Saat tombol di klik muncul penjelasan detail tentang objek
6	Memperlihatkan halaman About	Memperlihatkan informasi mengenai Kayu Kerajinan Kalimantan Timur dan Developer.

3 Hasil dan Pembahasan

Peserta dalam Riset ini adalah masyarakat umum, khususnya di Samarinda, dan di Citra Niaga, sentra kerajinan khas Kalimantan Timur. Citra niaga memiliki populasi 200 pemilik toko. Jumlah sampel dengan tingkat kesalahan 5% pada rumus Slovin ditentukan sehingga jumlah sampel dalam Riset adalah 58. 58 orang telah diuji kegunaannya dengan langsung menguji aplikasi. Setelah pengguna menyelesaikan pengujian aplikasi, peneliti membagikan alat kuesioner untuk menentukan apakah aplikasi ini layak atau tidak. Berikut ini adalah gambaran dari hasil usability test.

Tabel 5. Rekap Hasil Kuisisioner Pengujian Usability

No	Use questionnaire																														Total
	Usefulness					Ease of use										Ease of learning						Satisfaction									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	3	5	2	3	3	4	5	3	5	5	4	2	2	5	3	2	4	4	5	2	4	4	2	4	4	3	4	2	4	3	105
2	5	3	2	5	2	2	3	4	4	2	4	3	5	2	5	3	4	2	3	3	5	5	4	2	3	3	4	3	2	3	100
3	5	4	2	5	3	3	4	5	2	5	2	5	5	3	2	4	2	4	4	4	3	4	5	3	3	4	2	2	4	4	107
4	4	5	5	3	5	2	3	3	2	2	4	5	5	4	3	5	4	3	4	3	4	5	4	4	3	3	4	2	4	5	112
5	4	4	3	4	2	4	5	5	2	4	4	5	5	4	2	3	4	2	5	5	4	4	3	5	2	3	4	2	5	3	111
6	3	5	4	3	3	5	3	4	5	5	2	4	4	5	3	2	2	5	4	4	3	2	3	2	3	2	2	5	3	4	104
7	2	2	2	3	2	5	4	5	2	3	3	4	5	2	3	2	4	2	2	4	5	4	2	2	5	3	2	3	2	5	94
8	4	5	3	4	2	3	4	4	3	2	3	5	2	2	4	3	3	5	5	5	4	5	2	5	4	5	4	4	5	4	113
9	3	2	5	5	4	3	4	5	4	2	2	5	2	5	2	3	3	2	5	3	3	3	5	2	4	3	5	2	2	2	100
10	4	4	4	4	2	3	3	2	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	3	2	3	4	2	3	5	2	2	2	108
11	2	3	5	2	2	4	3	5	3	4	5	4	2	4	2	5	4	4	4	4	4	3	4	2	4	2	3	4	5	4	106
12	3	2	3	2	3	2	2	4	4	2	5	2	5	4	5	3	4	2	3	3	4	4	4	2	4	4	2	2	3	4	96
13	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	2	3	2	2	5	3	5	3	5	5	4	4	4	3	2	4	5	5	4	3	110
14	2	5	2	5	5	4	2	5	3	5	2	4	3	3	5	3	5	3	4	2	2	2	5	2	3	5	3	3	2	4	103
15	3	5	2	3	3	3	2	5	3	5	3	2	5	2	2	4	2	2	5	2	4	3	5	5	4	3	3	3	5	4	102
16	2	3	3	5	3	5	5	2	2	4	2	4	5	2	4	5	4	4	2	2	4	4	2	5	4	5	4	2	3	2	103
17	3	2	4	4	2	2	2	3	5	5	2	2	3	2	2	4	4	5	3	3	3	5	2	4	4	2	5	3	2	4	96
18	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	4	3	3	4	3	2	3	3	4	4	3	3	2	4	121
19	3	4	2	5	3	2	3	4	5	5	4	5	3	4	5	4	2	5	5	5	2	4	4	4	3	5	5	2	3	2	112
20	4	4	3	3	5	3	2	3	4	4	5	2	3	2	5	3	5	3	5	3	2	2	4	2	2	2	4	2	3	4	98
21	2	2	2	5	5	5	2	2	4	4	5	3	3	3	2	4	2	3	4	4	4	3	4	4	3	2	2	2	2	4	97
22	3	4	3	4	4	4	2	4	5	5	3	3	5	2	4	5	2	2	3	3	3	5	2	5	5	2	2	4	5	5	106
23	3	3	3	5	5	3	4	3	2	3	4	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	126
24	2	2	4	4	3	2	5	3	2	3	5	3	5	5	3	2	3	5	3	5	4	2	3	5	4	3	5	2	4	3	104
25	4	5	3	3	3	3	4	2	4	4	2	2	2	3	2	4	2	2	3	4	3	5	2	3	4	2	5	4	3	95	
26	5	2	4	4	3	2	5	4	5	4	5	4	4	5	3	4	2	3	2	2	3	5	5	2	2	2	4	5	3	4	107
27	3	5	3	5	4	5	4	2	4	5	5	5	4	3	5	3	4	4	4	5	3	5	4	3	3	4	3	3	3	118	
28	3	4	4	5	4	3	2	4	3	4	4	5	5	5	5	4	2	2	2	4	4	5	5	2	2	4	3	3	3	108	
29	2	3	3	4	3	3	2	3	5	4	5	5	5	4	2	3	3	3	3	5	5	2	4	3	5	2	4	4	5	108	
30	5	5	2	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	2	3	5	5	136	
31	4	5	3	2	2	3	4	5	3	2	2	3	2	4	2	2	4	2	2	5	4	2	2	2	2	2	4	4	5	93	
32	2	3	3	3	5	2	5	5	5	2	3	4	3	4	4	4	3	4	3	5	3	5	3	5	5	4	5	5	3	4	114
33	2	5	4	3	2	4	2	4	3	2	2	3	2	4	4	4	4	4	5	2	5	2	5	3	4	5	2	5	3	102	
34	3	3	4	3	5	5	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	5	2	4	2	5	5	3	5	3	5	4	3	108
35	4	4	2	5	2	3	3	4	5	2	5	2	3	5	2	4	4	2	5	4	2	2	5	2	5	2	4	3	3	103	
36	5	4	2	2	4	2	5	2	3	4	4	5	3	5	2	3	5	3	2	4	4	5	2	4	4	4	2	5	4	4	107
37	3	5	2	5	5	2	5	3	4	2	3	5	2	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	5	4	3	5	2	99
38	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	2	3	5	4	5	5	3	4	2	2	3	3	127	
39	4	2	5	5	5	5	2	5	3	4	3	2	5	2	3	3	4	5	2	3	5	2	5	3	5	3	2	4	5	105	
40	4	2	3	2	4	4	3	4	3	4	4	4	3	5	5	3	2	5	4	3	4	4	2	2	3	2	5	5	3	4	105
41	3	3	5	4	5	4	5	5	5	5	2	2	3	5	2	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	2	2	122
42	4	4	4	3	5	4	4	4	2	4	4	2	2	3	2	5	2	3	2	4	4	2	5	2	3	4	2	4	3	99	
43	2	4	3	3	5	3	3	3	2	4	4	2	5	4	5	3	5	2	2	4	5	3	4	2	5	5	5	2	4	2	105
44	2	5	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	3	2	2	5	2	5	5	3	2	2	2	4	5	3	115
45	2	4	2	5	2	5	2	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	2	4	4	5	2	3	5	5	3	3	5	121
46	5	3	5	3	4	3	2	2	4	2	5	2	4	2	2	3	2	3	5	2	3	5	5	5	3	3	5	4	4	3	103
47	3	2	5	3	5	5	3	2	5	3	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	3	3	3	2	4	4	5	4	2	114	
48	2	2	5	3	5	2	2	5	2	3	2	5	5	4	2	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	2	117
49	2	5	2	4	4	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	3	5	5	4	3	5	3	5	5	4	3	126	
50	2	4	2	3	4	5	2	4	3	2	4	2	3	4	4	5	5	2	4	5	4	5	5	3	4	5	2	3	3	2	105
51	5	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	2	4	5	3	3	4	5	5	5	2	4	3	3	3	2	5	3	3	5	109
52	2	3	2	2	4	5	5	4	3	2	3	5	2	5	4	5	2	5	2	4	2	4	3	3	4	3	3	4	2	2	99
53	3	5	5	3	3	5	2	2	4	2	4	2	3	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4	4	2	5	5	2	4	103	
54	3	5	4	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	2	2	4	2	2	3	2	2	5	2	4	117	
55	3	4	3	3	4	4	4	3	4	2	2	2	2	4	2	5	5	2	2	5	2	4	5	5	4	2	4	5	4	102	
56	4	2	2	3	3	3	2	4	5	2	3	3	2	2	5	3	3	3	3	5	4	4	3	3	2	2	2	2	5	93	
57	5	3	4	4	3	3	2	4	4	2	3	2	3	5	2	2	2	5	5	4	3	4	3	4	5	5	3	4	4	107	
58	5	3	5	5	3	5	2	3	3	3	5	4	3	3	3	5	4	4	5	2	2	5	3	4	2	2	2	4	2	104	
Tota	190	213	194	217	207	204	201	219	220	209	209	212	214	217	209	214	207	201	214	213	216	213	221	195	202	206	198	194	200	201	6230

Nilai maksimum untuk setiap Afiriasi ialah 5 (Sangat setuju), nilai totalnya maksimum ialah 8700. Nilai totalnya adalah 6230 dari pengujian langsung dan Kuesioner. Nilai maksimum diperoleh dengan mengalikan jumlah responden dan pertanyaan dan dengan menambahkan 30 x 58 x 5 = 8700 ke nilai maksimum setiap Afiriasi. Persentase

Berdasarkan hasil observasi, implementasi aplikasi AR Kerajinan Kayu Khas Kalimantan Timur berbasis Android telah memenuhi standar usability 71,61 % atau dapat tergolong 'Baik'. Berdasarkan pengamatan ini Black-Box Test tidak memeriksa sintaks perangkat lunak dan struktur internal logis, tetapi menemukan fungsi yang direncanakan seperti luaran yang berjalan dengan baik, dan memastikan fungsi tersebut dijalankan dengan benar. Pengujian Black box seperti yang tergambar pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Pengujian menggunakan *Blackbox*

No	Kegunaan	Luaran Aplikasi	Hasil Pengujian
1	Instalasi Application Package File	Proses install aplikasi ke gawai Android	Sukses
2	Memperlihatkan halaman beranda	Beranda ditampilkan di menu 4 tombol utama untuk membantu kami dan keluar dari aplikasi langsung di halaman pemindaian kamera.	Sukses
3	Memperlihatkan halaman Augmented Reality Camera	Tampil halaman Augmented Reality Camera yang berfungsi scanning marker.	Sukses
4	Memperlihatkan Objek	Memperlihatkan Objek dan tombol detail saat user <i>scanning marker</i>	Sukses
5	Memperlihatkan Detail Penjelasan Objek	Saat tombol di klik muncul penjelasan detail tentang objek	Sukses
6	Memperlihatkan halaman About	Memperlihatkan informasi mengenai Kayu Kerajinan Kalimantan Timur dan Developer.	Sukses

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian kesesuaian fungsional dengan menggunakan empat dimensi yang terdiri dari *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*, mendapatkan gambaran bahwa Kerajinan Kayu AR Khas Kalimantan Timur sangat bermanfaat untuk membantu mengenalkan jenis-jenis kayu. Hasil pengujian yang sudah dilakukan kepada aplikasi oleh masyarakat di sekitar kawasan kerajinan Citra Niaga mendapatkan hasil telah memenuhi standar usability 71,61 % atau dapat tergolong 'Baik'.

Daftar Pustaka

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet Source	3%
2	text-id.123dok.com Internet Source	2%
3	jtiik.ub.ac.id Internet Source	2%
4	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	1%
5	repository.unpas.ac.id Internet Source	1%
6	core.ac.uk Internet Source	1%
7	Submitted to Politeknik Kesehatan Kemenkes Semarang Student Paper	1%
8	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	1%

9

Haviluddin, Arda Yunianta, Awang Harsa Kridalaksana, Zainal Arifin et al. "Modelling of network traffic usage using self-organizing maps techniques", 2016 2nd International Conference on Science in Information Technology (ICSITech), 2016

Publication

1 %

10

e-journals.unmul.ac.id

Internet Source

1 %

11

Andi Tejawati, Eddy Kurniawan Pradana, Muhammad Bambang Firdaus, Fadli Suandi, Lathifah Lathifah, M Khairul Anam.

"PENGEMBANGAN VIDEO DOKUMENTER "WANITA DAN INFORMATIKA" DI LINGKUNGAN FKTI UNIVERSITAS MULAWARMAN", Jurnal Informatika dan Rekayasa Elektronik, 2019

Publication

<1 %

12

Rizqi Mauludin, Anggi Srimurdianti Sukamto, Hafiz Muhardi. "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi", Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN), 2017

Publication

<1 %

13

brother-quiet.xyz

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off