

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Penghitungan Asli Hasil SUS

No	Reponden	Usia	Jenis Kelamin	Skor Asli (Data Sample)									
				Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Ahmad Ghozali	13	Laki-Laki	5	1	5	1	5	2	4	1	5	2
2	Tohari	12	Laki-Laki	5	2	5	2	5	2	5	4	4	2
3	Febrian Jannah	13	Laki-Laki	5	2	4	1	5	2	5	2	5	1
4	Mikail Bruno	13	Laki-Laki	5	1	5	2	5	2	5	2	5	2
5	Joko Purwanto	13	Laki-Laki	4	2	4	2	4	2	4	2	4	1
6	Gilang Rahmaida	13	Laki-Laki	4	1	4	3	5	1	5	2	5	3
7	Aljazaluth	13	Laki-Laki	5	2	4	2	4	2	4	2	4	2
8	Gio Robert	12	Laki-Laki	5	1	5	1	5	2	5	2	4	2
9	Sapardi	13	Laki-Laki	4	2	4	3	5	2	5	1	4	1
10	Reza Rahardi	13	Laki-Laki	5	2	5	2	5	3	5	4	2	3
11	Berliana Cindy	12	Perempuan	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
12	Bella Robica	13	Perempuan	4	2	4	3	4	2	4	2	4	1
13	Sania Dwi	12	Perempuan	5	2	4	3	5	3	4	1	4	1
14	Desica Adelia	12	Perempuan	4	2	4	2	4	2	5	2	4	2
15	Asih Mayang	12	Perempuan	5	2	4	3	5	1	4	2	4	3

No	Reponden	Usia	Jenis Kelamin	Skor Asli (Data Sample)									
				Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
16	Galuh Mayang	13	Perempuan	5	1	5	1	4	3	4	1	4	1
17	Patrisia Diah	12	Perempuan	4	2	4	2	5	2	5	2	5	2
18	Anastasya Willy	12	Perempuan	5	3	5	2	5	3	5	2	4	3
19	Aspara Ega	13	Perempuan	4	2	4	1	4	2	4	2	4	3
20	Anindya Viska	13	Perempuan	4	2	5	2	5	2	4	1	5	2
21	Ar-Rofiah Nala	13	Perempuan	5	1	5	2	5	3	5	1	4	2
22	Meylani	13	Perempuan	4	2	4	1	5	2	5	2	5	3
23	Annisa Aril	13	Perempuan	5	1	4	1	4	3	5	2	5	3
24	Agustina Permata	13	Perempuan	4	2	4	2	5	2	5	1	4	2
25	Rina Kusuma	13	Perempuan	5	2	5	2	4	2	4	1	4	3

Lampiran 2 Surat Keterangan

 **PEMERINTAH KOTA MADIUN**
SMP NEGERI 11 MADIUN
Jalan PG Kanigoro Nomor 11, Manisrejo, Taman, Kota Madiun 63138,
Telepon (0351) 451646,
Laman smpn11madiun.sch.id, Pos-el smpnegeri11.kotamadiun@gmail.com 

SURAT - KETERANGAN
Nomor : 420/142/401.101.4.11/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini

N a m a : Moch. Agus Setiono, S.Si.
NIP : 198109192008031009
Pangkat Golongan : Penata, III/c
J a b a t a n : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

N a m a : Gilang Vernando
NIM : 2005101058
Fakultas : Teknik
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang : S-1

Adalah mahasiswa Universitas PGRI Madiun telah mengadakan **Penelitian** di SMP Negeri 11 Madiun, tanggal 2 **Mei s.d 19 Juli 2024** dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul : "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bumi dan Tata Surya Berbasis Virtual Reality Menggunakan A-Frame**"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Madiun, 19 Juli 2024
Kepala SMP Negeri 11 Madiun,

Moch. Agus Setiono, S.Si.
NIP. 198109192008031009



Lampiran 3 Daftar Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Gilang Vernando dilahirkan di Kelurahan Manisrejo Kecamatan Taman Kota Madiun pada tanggal 14 Februari 2001, anak pertama dari pasangan Bapak Supardi dan Martini Asih. Pendidikan dasar ditempuh di Kecamatan Taman dan Pendidikan menengah di Kecamatan Taman. Tamat SDN 02 Manisrejo tahun 2013, SMPN 11 Madiun tahun 2016, SMAN 6 Madiun tahun 2019.

Pendidikan berikutnya ditempuh di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik, Universitas PGRI Madiun. Semasa mahasiswa aktif dalam organisasi kemahasiswaan diantaranya, Unit Kegiatan Mahasiswa Badminton dan Himpunan Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika (DEPTICS). Pada waktu aktif di DEPTICS sebagai anggota tahun 2020 dan 2021 menjadi ketua umum di tahun 2022.

Lampiran 4 Validasi Pustaka Penulisan Skripsi

Nama : Gilang Vernando
 NIM : 2005101058
 Program Studi : Teknik Informatika
 Fakultas : Teknik
 Dosen Pembimbing : 1. Inung Diah Kurniawati, S.Pd., M.Pd
 2. Moch Yusuf Asyhari, S.Tr.Kom., M.Kom.
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bumi dan
 Tata Surya Berbasis Virtual Reality Menggunakan A-Frame
 (Studi Kasus :SMPN 11 Madiun)

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Ahmad, N., Krisnanik, E., Rupilele, F. G. J., Muliawati, A., & Syamsiyah, N. (2022). Analisa & Perancangan Sistem Informasi Berorientasi Objek. In <i>Penerbit Widina</i> (pp. 5–24). https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=LDxZEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR2&dq=pengertian+informasi&ots=TtvWyWjFsf&sig=6rTkAzi6J-czH1vZE9sCDQUvJr4%0Awww.penerbitwidina.com%0Ahttps://www.google.co.id/books/editio n/Analisa_Perancangan_Sistem_Informasi_Ber/wSSFEEAAA	168	15	✓	
2	Arianti, T., Fa'izi, A., Adam, S., & Wulandari, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language). <i>Jurnal Ilmiah Komputer Tera[an Dan Informasi</i> , 1(1), 19–25. https://journal.polita.ac.id/index.php/politati/article/view/110/88	21	15	✓	

3	Astuti, I. A., & Mahardika, A. G. (2021). Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi Pengembangan dan Testing Marker 3D Printed Model pada Aplikasi Augmented Reality Planet Tata Surya. <i>Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi</i> , 10, 701–711. http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id	701-702	18	✓	
4	Cahyani, I. R. (2020). Pemanfaatan Media Animasi 3D di Sma. <i>Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran</i> , 5(1), 57. https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2854	60	8	✓	
5	Fatma, S., Santosa, E. B., Rejekiningsih, T., & Suharno. (2022). <i>Pembelajaran menyenangkan dengan virtual reality</i> . https://www.google.co.id/books/edition/Pembelajaran_menyenankan_dengan_virtual/12yaEAAQBAJ?hl=id&gbpv=0	23	7	✓	
6	Febrina, C. A., Ariany, F., & Megawaty, D. A. (2021). Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung. <i>Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSl)</i> , 2(1), 15–22. http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSl	19	15	✓	
7	Harefa, D., & Sarumaha, M. (2020). <i>Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Sejak Dini</i> (p. 162). https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=mUYAEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA109&dq=ilmu+pengetahuan+alam&ots=N?	5	6	✓	

	i-IT5-0T&sig=TwJXQCSs9tHAsGHfBIWEKW-jt8&redir_esc=y#v=onepage&q=ilmu pengetahuan alam&f=false				
8	Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, Tuti, H., & Tahrir, T. (2021). <i>Media Pembelajaran</i> . Klaten: Tahta Media Group.	10	5	✓	
9	Hidayat, T. (2020). <i>Seri Sains Tata Surya</i> (S. Purwaningsih (ed.)). Alprin.	1	7	✓	
10	Khairunnisa, Nurhadi, Jatmiko, A. R., Legito, Saputra, E. A., Syafa'at, F., Surianto, D. F., Komalasari, R., Mukhlis, I. R., Sulistyowati, Lorosae, T. A., & Zain, N. N. L. E. (2023). <i>Buku Ajar Logika & Algoritma</i> (p. 149). https://www.google.co.id/books/edition/Logika_Algoritma_Pseudocode_Flowchart_da/g6sEEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=flowchart&pg=PA1&printsec=frontcover	89	10	✓	
11	Mardaling, M. U., Kurniadi, W., & Suhardi, S. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran IPA Materi Tata Surya Interaktif Berbasis Android. <i>Venn: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences</i> , 2(3), 115–120. https://doi.org/10.53696/2964-867x.119	116	2	✓	
12	Mulyani, S. (2016). <i>Metode Analisis dan Perancangan Sistem</i> . ABDI SISTEMATIKA.	80	12	✓	
13	Musril, H. A., Jasmienti, J., & Hurrehman, M. (2020). Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan	84	19	✓	

	Komputer. <i>Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)</i> , 9(1), 83. https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23215				
14	Nur, S. (2022). <i>Modul Pembelajaran Sistem Multimedia Menggunakan Teknik Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</i> (p. 31).	155	8	✓	
15	Paramitha, A. (2020). Materi - 3 Diagram Use Case. <i>Jurnal</i> , 23	3	12	✓	
16	Prasetya, A. F., Sintia, & Putri, U. L. D. (2022). Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language). <i>Jurnal Ilmiah Komputer Terapan Dan Informasi</i> , 1(1), 14–18	15	12	✓	
17	Purba, N. A., & Sihombing, V. T. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Menulis Puisi Dengan Menggunakan Media Visual Tiga Dimensi (3D) Kelas V Sd Negeri 091281 Batu Iv. <i>Jurnal Ilmiah Aquinas</i> , 4(2), 322–343. https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i2.1320	333	8	✓	
18	Putra, A. M., Priyadi, Y., & Riskiana, R. R. (2021). Implementasi Metode Similaritas Pada Software Requirements Specification (srs) Pengembangan Startup Haylingo Berdasarkan Use Case Diagram Menggunakan Text Mining. <i>EProceedings of Engineering</i> , 8(5), 10498–10514	10500	12-13	✓	
19	Rahmadani, E. L., Sulistiani, H., & Hamidy, F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Jasa Cuci Mobil (Studi Kasus: Cucian Gading Putih). <i>Jurnal Teknologi Dan Sistem</i>	25	14	✓	

	<i>Informasi</i> , 1(1), 22–30. https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i1.53				
20	Rahmawati, R., Rahmawati, F., Putri, R. D., Nurdin, N., & Rizal, Y. (2022). Pengembangan Virtual Reality dalam Upaya Meningkatkan Kesiapan Mahasiswa untuk Menghadapi Pengenalan Lapangan Persekolahan. <i>Jurnal Basicedu</i> , 6(6), 10016–10025. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.417	10016	19	✓	
21	Ronaldo, M., & Pasha, D. (2021). Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren an-Ahl Berbasis Website. <i>Telefortech</i> , 2(1), 17–20.	17	9	✓	
22	Salamah, A. N., Warmi'anah, W., & Setiawan, A. M. (2023). Penggunaan Alat Peraga Pada Materi Bumi Dan Tata Surya Untuk Meningkatkan Pemahaman Ipa Kelas Vii-D Smp Negeri 1 Gedangan. <i>PENDIPA Journal of Science Education</i> , 7(2), 178–184. https://doi.org/10.33369/pendipa.7.2.178-184	181	18	✓	
23	Saputra, T., Aditya Dwi Angga S, Maulidin, S. M., Alfaridz, F., & Fadilah, M. R. (2024). Perancangan Sistem Aplikasi Pembelian di Tiktok Shop Dengan Menggunakan Software "Star UML" Use Case Diagram"Activity Diagram"Class Diagram"Normalisasi File"Ms.Access. 4(02), 802–811.	807	16	✓	
24	Sari, I. F. (2023). <i>Irma fidya sari nim. 19591110</i> .	1	1	✓	

25	Sari, R., & Utami, A. (2021). <i>Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Menggunakan PHP</i> . Penerbit ANDI.	107	11	✓	
26	Setiawan, R. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android Tanpa Coding Semudah Menyusun Puzzle. <i>Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi</i> , 2(2), 1-7. https://doi.org/10.31326/sistek.v2i2.729	2	5	✓	
27	Subekti, K. R., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2021). Virtual Tour Lingkungan Universitas Nasional Berbasis Android Dengan Virtual Reality. <i>JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)</i> , 6(1), 38-48. https://doi.org/10.29100/jipi.v6i1.1711	42	18	✓	
28	Suryantara, I. G. N. (2024). <i>Teknologi Imersif</i> . PT.Elex Media Komputindo.	391	9	✓	
29	Susanti, D., & Apriani, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Tema Cita-Citaku Menggunakan Media Audio Visual Pada Kelas IV MIN 1 Kota Padang. <i>Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat</i> , 3(2), 27-37	28	6	✓	
30	Sutanto, E. (2020). Pemrograman Android Dengan Menggunakan Eclipse & StarUML - Erwin Sutanto - Google Buku. In <i>Airlangga University Press</i> . https://books.google.co.id/books?id=UGvIDwAAQBAJ&pg=PA9&dq=penjelasan+sdic&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjh5MGLnqsAhVHcCsKHVvgAuMQ6AE	34	14	✓	

	wAHoECAYQAg#v=onepage&q=penjelasan%0Asdlc&f=false				
31	Tuasamu, Z., M. Lewaru, N. A. I., Idris, M. R., Syafaat, A. B. N., Faradilla, F., Fadlan, M., Nadiva, P., & Efendi, R. (2023). Analisis Sistem Informasi Akuntansi Siklus Pendapatan Menggunakan DFD Dan Flowchart Pada Bisnis Porobico. <i>Jurnal Bisnis Manajemen</i> , 1(2), 495–510.	499	10	✓	
32	Uminingsih, Nur Ichsanudin, M., Yusuf, M., & Suraya, S. (2022). Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula. <i>Storage: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer</i> , 1(2), 1–8. https://doi.org/10.55123/storage.v1i2.270	2	24	✓	
33	Wibowo, D. W., A. E. L., & Rismanto, R. (2021). Pengembangan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Menggunakan Aframe. <i>Jurnal Teknik Ilmu Dan Aplikasi</i> , 9(1), 62–67. https://doi.org/10.33795/jtia.v9i1.13	63	9	✓	
34	Wulandari, T. D., Widiyatmoko, A., & Pamelasari, S. D. (2022). Keefektifan Pembelajaran Ipa Berbantuan Virtual Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMP Di Abad 21: Review Artikel. <i>Proceeding Seminar Nasional IPA XII</i> , 106–115. https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snipa/article/view/1343 %0Ahttps://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snipa/article/downl	110	7	✓	

	oad/1343/855				
35	Yuhefizar, Mooduto, H., & Hidayat, R. (2009). <i>Cara Mudah Membangun Website Interaktif</i> . PT.Elex Media Komputindo.	2	9	✓	
36	Zalukhu, A., Purba, S., Darma, D., Zalukhu ¹ , A., Purba ² , S., Darma ³ , D., Teknik Informatika, M., & Industri, F. T. (2023). Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. <i>Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri</i> , 4(1), 61–70. https://ejurnal.istp.ac.id/index.php/jtii/article/view/351	63	10	✓	
37	Zuleni, E., & Marfilinda, R. (2022). Pengaruh Motivasi Terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa. <i>Educativo: Jurnal Pendidikan</i> , 1(1), 244–250. https://doi.org/10.56248/educativ.o.v1i1.34	246	5	✓	

Madiun, 6 Agustus 2024
Pembimbing II,



Moch. Yusuf Asyari, S.Tr.Kom., M.Kom.
NIDN. 0720049601

