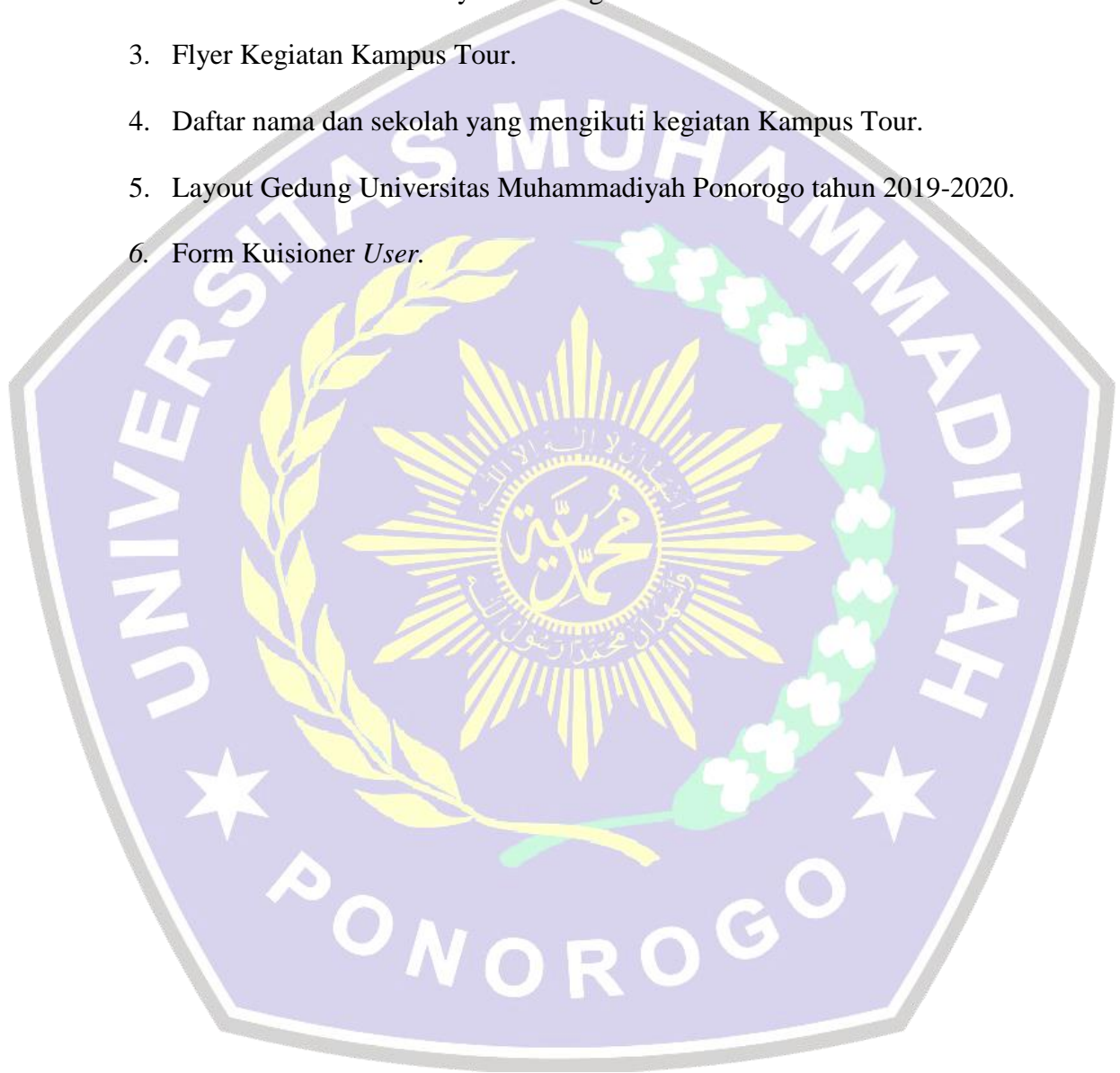


DAFTAR LAMPIRAN

1. Script / Coding Aplikasi.
2. Daftar jumlah mahasiswa pendaftar dan mahasiswa yang diterima di Universitas Muhammadiyah Ponorogo tahun 2020.
3. Flyer Kegiatan Kampus Tour.
4. Daftar nama dan sekolah yang mengikuti kegiatan Kampus Tour.
5. Layout Gedung Universitas Muhammadiyah Ponorogo tahun 2019-2020.
6. Form Kuisisioner *User*.



#Script Rotator

28/12/2020

Rotator.cs

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class Rotator : MonoBehaviour
6 {
7     public float rotationSpeed;
8     public bool dragging = false;
9     public Rigidbody myBody;
10
11     // Start is called before the first frame update
12     void Start()
13     {
14         myBody = GetComponent<Rigidbody>();
15     }
16
17     // Update is called once per frame
18     void Update()
19     {
20         if (Input.GetMouseButtonUp(0))
21         {
22             dragging = false;
23         }
24     }
25
26     private void FixedUpdate()
27     {
28         if (dragging)
29         {
30             float x = Input.GetAxis("Mouse X") * rotationSpeed *
Time.fixedDeltaTime;
31             float y = Input.GetAxis("Mouse Y") * rotationSpeed *
Time.fixedDeltaTime;
32
33             myBody.AddTorque(Vector3.down * x);
34             //myBody.AddTorque(Vector3.right * y);
35         }
36     }
37
38     private void OnMouseDown()
39     {
40         dragging = true;
41     }
42 }
43
```



```
43         case 5:
44             {
45                 lantai5Menu.SetActive(true);
46                 PlayerPrefs.SetInt("LoadMenu", 0);
47                 break;
48             }
49         }
50     }
51 }
52
53 }
54
55 public void SetTarget(int x)
56 {
57     PlayerPrefs.SetInt("target", x);
58 }
59
60 public void SetInverted(int x)
61 {
62     PlayerPrefs.SetInt("inverted", x);
63 }
64
65 public void QuitGame()
66 {
67     Application.Quit();
68 }
69
70 public void LoadLevelName(string x)
71 {
72     Application.LoadLevel(x);
73 }
74
75 public void LoadScene(int x)
76 {
77     switch (x)
78     {
79         case 1:
80             {
81                 Application.LoadLevel("Lantai1");
82                 break;
83             }
84         case 2:
85             {
86                 Application.LoadLevel("Lantai2");
87                 break;
88             }
89         case 3:
90             {
```

```
91         Application.LoadLevel("Lantai3");
92         break;
93     }
94     case 4:
95     {
96         Application.LoadLevel("Lantai4");
97         break;
98     }
99     case 5:
100    {
101        Application.LoadLevel("AllLantaiNew");
102        break;
103    }
104 }
105 }
106
107 public void SetPlayerPrefMenu(int x)
108 {
109     PlayerPrefs.SetInt("LoadMenu", x);
110     Application.LoadLevel("MainMenu");
111 }
112
113 public void SetLantaiSelection(int x)
114 {
115     PlayerPrefs.SetInt("lantaiSelect", x);
116 }
117 }
118
```

localhost:4649/?mode=clike

#Script Camera Controller

28/12/2020

CamController.cs

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using TMPPro;
5 using UnityEngine.UI;
6
7 public class CamController : MonoBehaviour
8 {
9     public float speed;
10    public Rigidbody myBody;
11    public bool startMove, moveToStartPoint;
12    public Transform finishPoint, startPoint;
13
14    private bool moveForward, firstTurn, moveAxisX, secondTurn;
15    private bool lefter, righter;
16    public bool isSecondInverted;
17    public bool isSecondSkipped;
18    public bool moveZ;
19
20    public Transform[] targetPoint;
21    public GameObject[] kursiPool;
22    public GameObject[] arrowPool;
23    public string[] ruangName;
24    public string[] ruangDesc;
25    public TextMeshProUGUI ruangNameText, ruangDescText;
26    public bool splitGround;
27    private Animator theAnim;
28    public GameObject stairsToHide;
29
30    private void Awake()
31    {
32        if (splitGround)
33        {
34            if (PlayerPrefs.GetInt("target") >= 5)
35            {
36                if (PlayerPrefs.GetInt("target") != 10)
37                {
38                    startPoint.transform.position = new Vector3(14.2f,
startPoint.transform.position.y, startPoint.transform.position.z);
39                }
40            }
41        }
42    }
43
```

```

44 // Start is called before the first frame update
45 void Start()
46 {
47     Time.timeScale = 1;
48     myBody = GetComponent<Rigidbody>();
49     finishPoint = targetPoint[PlayerPrefs.GetInt("target")];
50     if (PlayerPrefs.GetInt("inverted") == 1)
51     {
52         isSecondInverted = true;
53     }
54     else if (PlayerPrefs.GetInt("inverted") == 2)
55     {
56         isSecondSkipped = true;
57     }
58
59     kursiPool[PlayerPrefs.GetInt("target")].SetActive(true);
60     ruangNameText.text = ruangName[PlayerPrefs.GetInt("target")];
61     ruangDescText.text = ruangDesc[PlayerPrefs.GetInt("target")];
62     arrowPool[PlayerPrefs.GetInt("target")].SetActive(true);
63     //moveToStartPoint = true;
64     theAnim = GetComponent<Animator>();
65 }
66
67 private void OnEnable()
68 {
69     //Animator theAnim = GetComponent<Animator>();
70     //if (theAnim != null)
71     //{
72         // theAnim.enabled = false;
73     // }
74 }
75
76 // Update is called once per frame
77 void Update()
78 {
79     //myBody.velocity = transform.forward * speed;
80     //if (Input.GetKey(KeyCode.W))
81     //{
82         // speed = 3;
83     //}
84     //else if (Input.GetKey(KeyCode.S))
85     //{
86         // speed = -3;
87     //}
88     //else
89     //{
90         // speed = 0;
91     //}
92
93     //if (Input.GetKey(KeyCode.A))
94     //{
95         // transform.Rotate(Vector3.down*3, Space.World);
96     //}
97

```

```

98     //if (Input.GetKey(KeyCode.D))
99     //{
100    //    transform.Rotate(Vector3.up*3, Space.World);
101    //}
102    //if (Input.touchCount>0)
103    //{
104        //startMove = true;
105        //moveForward = true;
106        //moveToStartPoint = true;
107    //}
108
109    if (moveToStartPoint)
110    {
111        theAnim.enabled = false;
112
113        transform.position = Vector3.MoveTowards(transform.position,
startPoint.position, speed * Time.deltaTime);
114
115        if (transform.eulerAngles.y <= 180)
116        {
117            transform.Rotate(0, (Time.deltaTime * speed * 5) * -1, 0);
118        }
119
120        if (Vector3.Distance(transform.position, startPoint.position) < 0.001f)
121        {
122            moveToStartPoint = false;
123            startMove = true;
124            moveForward = true;
125            transform.localEulerAngles = new Vector3(0, 0, 0);
126        }
127    }
128
129    if (startMove)
130    {
131        if (moveForward)
132        {
133            if (transform.position.z <= finishPoint.position.z)
134            {
135                speed = 2;
136                myBody.velocity = transform.forward * speed;
137            }
138            else
139            {
140                moveForward = false;
141                myBody.velocity = Vector3.zero;
142                firstTurn = true;
143            }
144        }
145
146        if (firstTurn)
147        {

```



```

148     if (finishPoint.transform.position.x <= transform.position.x)
149     {
150         //ada di kiri
151         lefter = true;
152         transform.Rotate(0, (Time.deltaTime * speed * 30) * -1, 0);
153         if (transform.eulerAngles.y <= 270)
154         {
155
156             firstTurn = false;
157             moveAxisX = true;
158             if (PlayerPrefs.GetInt("target") == 10)
159             {
160                 moveAxisX = false;
161             }
162         }
163     }
164     else
165     {
166         //ada di kanan
167         righter = true;
168         transform.Rotate(0, Time.deltaTime * speed * 30, 0);
169         if (transform.eulerAngles.y >= 90)
170         {
171
172             firstTurn = false;
173             moveAxisX = true;
174             if (PlayerPrefs.GetInt("target") == 10)
175             {
176                 moveAxisX = false;
177             }
178         }
179     }
180 }
181
182 if (moveAxisX)
183 {
184     if (lefter)
185     {
186         if (transform.position.x >= finishPoint.position.x)
187         {
188             speed = 2;
189             myBody.velocity = transform.forward * speed;
190         }
191         else
192         {
193             moveAxisX = false;
194             myBody.velocity = Vector3.zero;
195             secondTurn = true;
196             if (isSecondSkipped)
197             {
198                 secondTurn = false;
199             }
200         }
201     }
202 }

```

```

203     if (righter)
204     {
205         if (transform.position.x <= finishPoint.position.x)
206         {
207             speed = 2;
208             myBody.velocity = transform.forward * speed;
209         }
210         else
211         {
212             moveAxisX = false;
213             myBody.velocity = Vector3.zero;
214             secondTurn = true;
215             if (isSecondSkipped)
216             {
217                 secondTurn = false
218             }
219         }
220     }
221
222 }
223
224 if (secondTurn)
225 {
226     if (stairsToHide != null)
227     {
228         stairsToHide.SetActive(false);
229     }
230
231     if (lefter)
232     {
233         if (isSecondInverted)
234         {
235             transform.Rotate(0, Time.deltaTime * speed * 30, 0);
236             if (transform.eulerAngles.y <= 180)
237             {
238                 secondTurn = false;
239
240                 startMove = false;
241                 if (PlayerPrefs.GetInt("inverted") == 10)
242                 {
243                     moveZ = true;
244                     startMove = true;
245                 }
246             }

```

```
247         else
248         {
249             transform.Rotate(0, (Time.deltaTime * speed * 30) * -1, 0);
250             if (transform.eulerAngles.y <= 180)
251             {
252                 secondTurn = false;
253                 startMove = false;
254                 if (PlayerPrefs.GetInt("inverted") == 10)
255                 {
256                     moveZ = true;
257                     startMove = true;
258                 }
259             }
260         }
261     }
262 }
263
264 if (righter)
265 {
266     if (isSecondInverted)
267     {
268         transform.Rotate(0, (Time.deltaTime * speed * 30) * -1, 0);
269         if (transform.eulerAngles.y >= 180)
270         {
271             secondTurn = false;
272             startMove = false;
273             if (PlayerPrefs.GetInt("inverted") == 10)
274             {
275                 moveZ = true;
276                 startMove = true;
277             }
278         }
279     }
280     else
281     {
282         transform.Rotate(0, Time.deltaTime * speed * 30, 0);
283         if (transform.eulerAngles.y >= 180)
284         {
285             secondTurn = false;
286             startMove = false;
287             if (PlayerPrefs.GetInt("inverted") == 10)
288             {
289                 moveZ = true;
290                 startMove = true;
291             }
292         }
293     }
294 }
295 }
296
297 if (moveZ)
```

```

299         {
300             if (transform.position.z >= -5)
301             {
302                 speed = 2;
303                 myBody.velocity = transform.forward * speed;
304             }
305             else
306             {
307                 speed = 0;
308                 myBody.velocity = Vector3.zero;
309                 moveZ = false;
310                 startMove = false;
311             }
312         }
313     }
314 }
315
316
317 public void PauseUnpause(int x)
318 {
319     Time.timeScale = x;
320 }
321
322 public void LoadTheScene(string x)
323 {
324     Application.LoadLevel(x);
325 }
326
327 public void SetPlayerPrefMenu(int x)
328 {
329     PlayerPrefs.SetInt("LoadMenu", x);
330     Application.LoadLevel("MainMenu");
331 }
332
333 public void QuitGame()
334 {
335     Application.Quit();
336 }
337 }
338

```

#Script Video Controller

28/12/2020

VideoController.cs












```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.Video;
5 using TMPro;
6
7 public class VideoController : MonoBehaviour
8 {
9     public VideoPlayer theVideoPlayer;
10    public VideoClip[] theClip;
11    public int x;
12    public TextMeshProUGUI titleText;
13
14    // Start is called before the first frame update
15    void Awake()
16    {
17        x = PlayerPrefs.GetInt("lantaiSelect");
18        theVideoPlayer.clip = theClip[x-1];
19    }
20
21    private void Start()
22    {
23        switch (x)
24        {
25            case 1:
26                {
27                    //Lt 1 ke 4
28                    titleText.text = "Dari Lantai 1<br>Menuju Lantai 4";
29                    break;
30                }
31            case 2:
32                {
33                    //Lt 1 ke 3
34                    titleText.text = "Dari Lantai 1<br>Menuju Lantai 3";
35                    break;
36                }
37            case 3:
38                {
39                    //Lt 1 ke 2
40                    titleText.text = "Dari Lantai 1<br>Menuju Lantai 2";
41                    break;
42                }
43            case 4:
44                {
45                    //Lt 2 ke 4
46                    titleText.text = "Dari Lantai 2<br>Menuju Lantai 4";
47                    break;













```




```
48     }
49     case 5:
50     {
51         //Lt 2 ke 3
52         titleText.text = "Dari Lantai 2<br>Menuju Lantai 3";
53         break;
54     }
55     case 6:
56     {
57         //Lt 3 ke 4
58         titleText.text = "Dari Lantai 3<br>Menuju Lantai 4";
59         break;
60     }
61     case 7:
62     {
63         //Lt 4 ke 1
64         titleText.text = "Dari Lantai 4<br>Menuju Lantai 1";
65         break;
66     }
67     case 8:
68     {
69         //Lt 4 ke 2
70         titleText.text = "Dari Lantai 4<br>Menuju Lantai 2";
71         break;
72     }
73     case 9:
74     {
75         //Lt 4 ke 3
76         titleText.text = "Dari Lantai 4<br>Menuju Lantai 3";
77         break;
78     }
79     case 10:
80     {
81         //Lt 3 ke 1
82         titleText.text = "Dari Lantai 3<br>Menuju Lantai 1";
83         break;
84     }
85     case 11:
86     {
87         //Lt 3 ke 2
88         titleText.text = "Dari Lantai 3<br>Menuju Lantai 2";
89         break;
90     }
91     case 12:
92     {
93         //Lt 2 ke 1
94         titleText.text = "Dari Lantai 2<br>Menuju Lantai 1";
95         break;
96     }
97     }
98 }
99 }
100
```

localhost:4649/?mode=clike















Daftar Mahasiswa Daftar Tahun 2020
















Data Mahasiswa					
No.	Fakultas - Program Studi	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Mahasiswa	Detail
1. Agama Islam					
1	AKTA IV	0	0	0	
2	Ekonomi Syariah	15	14	29	
3	Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam	1	5	6	
4	P A I	43	40	83	
5	PAI PASCASARJANA (S2)	54	20	74	
6	PGMI S1	1	21	22	
7	PGTK	0	0	0	
8	Psikologi Islam	2	11	13	
Jumlah Mahasiswa Fakultas Agama Islam				227	
2. Ekonomi					
1	Akuntansi - D3	5	15	20	
2	Akuntansi - S1	24	85	109	
3	Ekonomi Pembangunan	16	19	35	
4	Keuangan Perbankan	0	0	0	
5	Manajemen	108	185	293	
Jumlah Mahasiswa Fakultas Ekonomi				457	
3. Hukum					
1	Ilmu Hukum	66	27	93	

	Jumlah Mahasiswa Fakultas Hukum			93	
4 .	Ilmu Kesehatan				
1	Kebidanan D3	0	18	18	
2	Kebidanan Khusus	0	0	0	
3	Keperawatan S1	33	89	122	
4	Keperawatan-D3	20	53	73	
5	Profesi Ners	12	22	34	
	Jumlah Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan			247	
5 .	Ilmu Sosial dan Ilmu Politik				
1	Ilmu Komunikasi-D3	0	0	0	
2	Ilmu Komunikasi-S1	47	42	89	
3	Ilmu Pemerintahan	69	56	125	
	Jumlah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik			214	
6 .	Keguruan dan Ilmu Pendidikan				
1	Pendidikan Bahasa Inggris	7	20	27	
2	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini	14	56	70	
3	Pendidikan Matematika	7	28	35	
4	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	17	28	45	
	Jumlah Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan			177	
7 .	Teknik				

1	Teknik Elektro	43	2	45	
2	Teknik Informatika	144	56	200	
3	Teknik Mesin	131	0	131	
Jumlah Mahasiswa Fakultas Teknik				376	
Jumlah Total untuk angkatan 2020/2021				1791	

Daftar Mahasiswa Diterima Tahun 2020

Data Mahasiswa					
No.	Fakultas - Program Studi	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Mahasiswa	Detail
1.	Agama Islam				
	1. AKTA IV	0	0	0	
	2. Ekonomi Syariah	13	12	25	
	3. Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam	1	5	6	
	4. P A I	37	27	64	
	5. PAI PASCASARJANA (S2)	32	8	40	
	6. PGMI S1	1	17	18	
	7. PGTK	0	0	0	
	8. Psikologi Islam	2	4	6	
	Jumlah Mahasiswa Fakultas Agama Islam			159	
2.	Ekonomi				
	1. Akuntansi - D3	3	12	15	
	2. Akuntansi - S1	21	64	85	
	3. Ekonomi Pembangunan	9	14	23	
	4. Keuangan Perbankan	0	0	0	
	5. Manajemen	89	162	251	
	Jumlah Mahasiswa Fakultas Ekonomi			374	
3.	Hukum				
	1. Ilmu Hukum	55	22	77	
	Jumlah Mahasiswa Fakultas Hukum			77	
4.	Ilmu Kesehatan				

1. Kebidanan D3	0	16	16	
2. Kebidanan Khusus	0	0	0	
3. Keperawatan S1	26	74	100	
4. Keperawatan-D3	15	41	56	
5. Profesi Ners	12	22	34	
Jumlah Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan			206	
5 . Ilmu Sosial dan Ilmu Politik				
1. Ilmu Komunikasi-D3	0	0	0	
2. Ilmu Komunikasi-S1	37	32	69	
3. Ilmu Pemerintahan	57	52	109	
Jumlah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik			178	
6 . Keguruan dan Ilmu Pendidikan				
1. Pendidikan Bahasa Inggris	6	18	24	
2. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini	14	43	57	
3. Pendidikan Matematika	5	21	26	
4. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	15	21	36	
Jumlah Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan			143	
7 . Teknik				
1. Teknik Elektro	39	2	41	
2. Teknik Informatika	113	42	155	
3. Teknik Mesin	114	0	114	
Jumlah Mahasiswa Fakultas Teknik			310	

Jumlah Total untuk angkatan 2020/2021

1447



LPMB

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

#merdekabelajar
#tetapumpo

ARE YOU READY ?

CAMPUS TOUR

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
PONOROGO

GRAB IT FAST!

PENDAFTARAN

01 FEBRUARI S.D 10 FEBRUARI 2021

BENEFITS :

- *Teman Baru*
- *Merchandise*
- *Pengalaman Baru*
- *Snack*

Or Scan Barcode



Link Pendaftaran

bit.ly/CampusTourUMPO

FAKULTAS

FAI-FISIP-FE-FKIP-F.TEKNIK-FIK-FH-PASCASARJANA

pmb.umpo.ac.id

[pmb_unmuhponorogo](https://www.instagram.com/pmb_unmuhponorogo)

[Universitas Muhammadiyah Ponorogo](https://www.facebook.com/UniversitasMuhammadiyahPonorogo)



UMP
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

#merdekabelajar
#tetapumpo

Berkarakter
Berwawasan
GLOBAL

Selamat Datang

Dengan senang hati kami menyambut kedatangan adik-adik Siswa SMA Sederajat pada kegiatan Kampus Tour Chapter 1



A'Idah Dila Pratiwi	Nia Fadhilatul Laili
Ainurrohma Widiyanti	Ni'ma Hidayatul Munawarah
Aisyah Nur Fitriani	Patricia Azari
Alifa Zahrotulmuna	Pramana Tabah
Annis Aulia May Nurrohmah	Putri Wahyu Sukma S
Aqilah Zafira Huwaida	Rachma Pingki F
Aulia Hana Faradiba	Redy Devanda Saputra
Bintang Intan	Rista Reffianti
Dhea Marry Rulliani	Rizki Auliya Azhari
Dian Ayu Septiana	Rizky Nurcahyani
Dila Fardiana	Shafira Aulia Ramadhanti
Erlin Miftakhul Khasanah	Shoffya
Fifi Dwi N	Sulis Setyowati
Indah Nur P	Tiya Nurcahyani
Leli Pramesti	Tsaniatuzahroh
M Faiz Andika Putra	Wahyu Nur Elviana
Maulida Halimatu Zahra	Yuke Fardiansyah
Muktika Wihartuti	Yulia Citra Dewi
Muzdalifah Khalifatul Jannah	Zakiyah Darojah
Nafa Angelia	



MAN 2 Ponorogo
MAM 2 Yanggong
MAN Maarif Balong
SMKN 1 Bendo
MA Darul Huda
SMKN 1 Ponorogo
MAN 1 Ponorogo
SMAN 3 Ponorogo
MAN 2 Kota Madiun
SMKN 1 Jenangan
SMAM 1 Ponorogo
SMAN 1 Pulung
MAS Ma'arif Balong
MAM 1 Ponorogo

Sampai Jumpa
di **UMPO**
Kamis, 21 Januari 2021

R. SEMINAR
AUDITORIUM UMPO

0822 6786 8646 / 0852 8011 6700

pmb.umpo.ac.id

[pmb_unmuhponorogo](https://www.instagram.com/pmb_unmuhponorogo)

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 01

Nama : Arif Alfi Nur Rohman

NIM : 20533313

Kelas : 1C Teknik Informatika

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.		V		
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.		V		
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.		V		
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.		V		

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 02

Nama : Fikrun Najib Muzakki

NIM : 20511470

Kelas : 1A Teknik Mesin

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.		V		
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.		V		
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.		V		
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.		V		
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 03

Nama : Rizaldi Ahya Fauzi

NIM : 20533352

Kelas : 1D Teknik Informatika

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.	V			
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.	V			
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 04

Nama : Susi Ernawati

NIM : 20240807

Kelas : 1A Ilmu Komunikasi

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.		V		
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.		V		
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.		V		
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.		V		
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.		V		

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 05

Nama : Lioni Wulandari

NIM : 20441787

Kelas : Akuntansi Smt 1

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.	V			
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.	V			
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 06

Nama : Dian safitri

NIM : 20631923

Kelas : 1B Keperawatan

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.	V			
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.		V		
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.		V		
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.		V		
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.		V		

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 07

Nama : Thomas Wahyu Nugroho

NIM : 20520638

Kelas : Teknik Elektro

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.	V			
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.	V			
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 08

Nama : Della May Lorenza

NIM : 20415255

Kelas : Manajemen

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.		V		
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 09

Nama : Adinda Siswi Bunga Maharani

NIM : 20441834

Kelas : 1B Akuntansi

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.		V		
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.		V		
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 10

Nama : Muhammad Reza

NIM : 20533328

Kelas : 1C Teknik Informatika

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.			V	
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.		V		
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.		V		
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 11

Nama : Rama Dani

NIM : 20533353

Kelas : 1D Teknik Informatika

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.		V		
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 12

Nama : Ahmad Akbar

NIM : 20415345

Kelas : 1F Manajemen

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.		V		
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.		V		
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.		V		
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.		V		
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.		V		

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 13

Nama : Inta Dyah Setyowati

NIM : 20631968

Kelas : 1D Teknik Informatika

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.	V			
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.	V			
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.		V		
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.		V		
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.		V		

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 14

Nama : Fabio Fajar Kurniawan

NIM : 20533357

Kelas : 1D Teknik Informatika

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.	V			
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 15

Nama : Aisyi Aunida Yahya

NIM : 20631936

Kelas : 1A Keperawatan

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.	V			
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.		V		
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 16

Nama : Ridwan Yulindra Megananda

NIM : 20533312

Kelas : 1C

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.	V			
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.		V		
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.		V		

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 17

Nama : Feni Natasya Marcella

NIM : 20415326

Kelas : 1E Manajemen

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.	V			
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.		V		
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 18

Nama : Lintang Purnomo Aji

NIM : 20533368

Kelas : 1E Teknik Elektro

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.			V	
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.		V		
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.		V		
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 19

Nama : Wahid Khoirul Fatoni

NIM : 20415328

Kelas : 1E Manajemen

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.		V		
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.		V		
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.		V		
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.		V		
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.		V		

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 20

Nama : Shela Febrian

NIM : 20415257

Kelas : 1D Manajemen

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.	V			
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.	V			
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 21

Nama : Siti Umayasari

NIM : 20631966

Kelas : 1C Keperawatan

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.	V			
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.		V		
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 22

Nama : Muhammad Angga Kurniawan

NIM : 20533351

Kelas : 1D Teknik Informatika

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.		V		
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.		V		
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.		V		
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.		V		
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.		V		

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 23

Nama : Sherly Minda Lorenza

NIM : 20415316

Kelas : 1F Manajemen

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.		V		
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.		V		
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.		V		
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.		V		
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.		V		

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 24

Nama : Ardi Rahmatoni

NIM : 20533383

Kelas : 1E Teknik Elektro

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.	V			
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.		V		
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.		V		
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.		V		

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 25

Nama : Khansa Nabila Hanifah

NIM : 20441788

Kelas : 1A Akuntansi

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.		V		
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.		V		
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.		V		

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 26

Nama : Silvi Putri Muji Hastuti

NIM : 20533279

Kelas : 1B Teknik Informatika

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.		V		
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.		V		
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.		V		

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 27

Nama : Sela Nofita Sari

NIM : 20631922

Kelas : 1B Keperawatan

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.	V			
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 28

Nama : Cerlis Cesar Zeini

NIM : 20415276

Kelas : 1D Manajemen

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.		V		
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.		V		
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.		V		
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.		V		

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 29

Nama : Mayang Syafnila Putri

NIM : 20415260

Kelas : 1D Manajemen

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.	V			
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.		V		
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 30

Nama : Fergiawan Restianto

NIM : 20533345

Kelas : 1D Teknik Informatika

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.	V			
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.	V			
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 31

Nama : Ragil Dwi Husna

NIM : 20533391

Kelas : 1B Teknik Informatika

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.		V		
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.		V		

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 32

Nama : Yuri Asiva N

NIM : 20533343

Kelas : D

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.	V			
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.	V			
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.		V		
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.		V		
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 33

Nama : Nindy Seila Rosida

NIM : 20425294

Kelas : 1E Manajemen

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.		V		
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.		V		
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.		V		
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.		V		

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 34

Nama : Alifah Febirika Nurjanah

NIM : 20415311

Kelas : 1F Manajemen

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.	V			
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.	V			
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 35

Nama : Aisyah Suci Permatasari

NIM : 20533282

Kelas : 1B Teknik Informatika

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.	V			
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.		V		
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 36

Nama : Wahyu Krisdiantoro

NIM : 20520661

Kelas : 1A Teknik Elektro

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.		V		
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.		V		
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.		V		
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.		V		
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.		V		

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 37

Nama : Ahmad Fauzan

NIM : 20533354

Kelas : 1D Teknik Informatika

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.	V			
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.		V		
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.		V		
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.		V		
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.		V		
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.		V		

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 38

Nama : Wanda Melati Puspitasari

NIM : 20441771

Kelas : 1A Akuntansi

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.	V			
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.	V			
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 39

Nama : Helda Rivatul Mahmuddah

NIM : 20415286

Kelas : 1D Manajemen

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.	V			
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.	V			
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 40

Nama : Hanif Yulita Prastiti

NIM : 20415259

Kelas : 1E Manajemen

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.	V			
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 41

Nama : Alfia Pradita Sari

NIM : 20631970

Kelas : 1C Keperawatan

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.		V		
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.		V		
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.		V		
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.		V		
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.		V		

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 42

Nama : Juwita Sarri Putri Ardiyani

NIM : 20415161

Kelas : 1E Manajemen

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.		V		
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.		V		
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.		V		
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.		V		

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 43

Nama : Karisa Septianawati

NIM : 20415210

Kelas : 1E Manajemen

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.	V			
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.	V			
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 44

Nama : Mei setya Ningrum

NIM : 20631979

Kelas : 1C Manajemen

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.	V			
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.	V			
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 45

Nama : Fatimah

NIM : 20415145

Kelas : 1E Manajemen

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.	V			
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.	V			
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 46

Nama : Rosalia Ayu Tri Ambarwati

NIM : 20415146

Kelas : 1E Manajemen

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.		V		
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.		V		
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.		V		

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 47

Nama : Shafa Zahra Rizqika

NIM : 20415327

Kelas : 1E Manajemen

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.	V			
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.	V			
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 48

Nama : Shintia Nanda Putri

NIM : 20415228

Kelas : 1E Manajemen

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.		V		
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.		V		
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.	V			
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.		V		
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.		V		
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.		V		
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.		V		

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 49

Nama : Hanun Lutfiah

NIM : 20533391

Kelas : 1D Teknik Informatika

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.	V			
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.	V			
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.	V			
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.	V			
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.	V			
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.	V			
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.	V			
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.	V			

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik

Kuisisioner Uji Coba penggunaan aplikasi oleh *User* pada Aplikasi “Navigasi Gedung D Universitas Muhammadiyah Ponorogo berbasis Animasi 3D Interaktif”

No : 50

Nama : Diah Kurnia Riskawaty

NIM : 20533294

Kelas : 1B Teknik Informatika

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		SB	B	TB	STB
1	Teks informasi dan teks petunjuk jalan dapat terbaca dan dipahami dengan jelas.	V			
2	Tata letak gambar informasi ditampilkan dengan jelas dan sesuai.	V			
3	Penggunaan tampilan latar belakang (<i>background</i>) yang sesuai.		V		
4	Animasi ditampilkan dengan menarik.		V		
5	Animasi gedung memiliki tingkat kemiripan sesuai dengan bangunan aslinya.		V		
6	Menu dapat digunakan dengan mudah.		V		
7	Tombol dapat digunakan dengan mudah.		V		
8	Navigasi berjalan dengan baik mengikuti rute dan arah petunjuk dalam proses pencarian sebuah ruang.	V			
9	Tombol dalam navigasi bereaksi dengan cepat.		V		
10	Menu keluar dapat digunakan dengan mudah.		V		

Penjelasan :

Jawaban	Keterangan
SB	: Sangat Baik
B	: Baik
TB	: Tidak Baik
STB	: Sangat Tidak Baik