

LAMPIRAN

Pertanyaan Wawancara

1. Setelah mencoba game ini, Apakah game ini cukup menarik bagi bapak/ibu ? disertakan alasannya
2. bagaimana dengan alat yang digunakan game ini? Apakah menarik dan memenuhi syarat?
3. Apakah bapak/ibu pernah bermain game sejenis edukasi yang sama?
4. Bagaimana pengoperasian yang ada didalam permainan ini menurut bapak atau ibu? Apakah cukup mudah atau sulit?
5. Apakah tutorial atau panduan dalam mengoperasikan game ini cukup jelas?
6. Apakah bapak/ibu merasa cukup enjoy ketika belajar tentang perpustakaan menggunakan game ini?
7. Apakah game ini membantu bapak atau ibu dalam mempelajari kegiatan perpustakaan?
8. Menurut bapak atau Ibu apakah game ini bisa membantu perpustakaan untuk meliterasi tentang perpustakaan? alasannya?
9. Menurut bapak/ibu apakah game ini akan menyelesaikan permasalahan literasi perpustakaan?
10. Apakah Game ini sudah cukup mewakili apa yang diharapkan perpustakaan untuk literasi ?
11. Apakah mahasiswa disarankan untuk menggunakan/mencoba game ini? Bila iya kenapa? Dan bila tidak kenapa?
12. Menurut Bu ratih apakah game ini akan digunakan terus menerus sebagai alat literasi dipergustakaan? (khusus Kepala Perpustakaan)

Hasil Wawancara

Pak Andre

1. Game cukup menarik, alasannya karena game ini menggunakan teknologi virtual reality yang memberikan efek suasana baru yang jarang kita temui diperguruan tinggi
2. Alatnya cukup menarik serta memenuhi syarat, memberikan kesan menarik karena alatnya cukup immersive
3. Pernah
4. Pengoperasian mudah dimengerti
5. Panduan yang ada sudah jelas.
6. Iya
7. Sangat membantu, karena kegiatan perpustakaan terjelaskan pada game.
8. Bisa, karena aplikasi ini lebih interaktif daripada sekedar membaca buku manual atau pengumuman poster
9. Iya, apabila dimainkan
10. Sudah namun kedepannya diharapkan penambahan bank soal
11. Sangat disarankan, supaya tidak ketinggalan update dengan perkembangan teknologi.

Pak kevin

1. menarik, karena saya belum pernah bermain game menggunakan teknologi seperti ini
2. Alatnya cukup menarik dan memenuhi syarat karena berkualitas dan tampilannya keren serta pas di kepala
3. Belum pernah
4. Mudah, serta instruksinya jelas tidak sulit untuk orang awam
5. Sangat jelas
6. Enjoy, serta lebih cepat menyerap informasi yang didapat dari game
7. Sangat membantu, dengan game seperti ini membuat hal rumit menjadi mudah
8. Sangat mampu, karena game ini memiliki interaksi ketika memberi informasi sehingga tidak membosankan
9. Mampu, karena game ini cocok untuk para milenial milenial yang melek teknologi
10. Sangat mewakili karena game ini sangat modern sesuai dengan visi perpustakaan yang update dan menyesuaikan teknologi
11. Sangat disarankan, alasannya karena seru serta mahasiswa akan mengerti apa yang disampaikan dari game virtual reality

Bu Della

1. Menarik, karena game ini sebagai salah satu media pembelajaran yang menggunakan teknologi yang semua orang bisa menggunakan
2. Iya menarik selain, memenuhi syarat, serta seru karena alatnya menurut saya lucu dan alatnya ngetrend
3. Belum, baru game ini
4. Pengoperasian mudah, apabila sudah dijelaskan
5. Sangat jelas
6. saya pribadi merasa enjoy, kalau bisa jangan hanya perpustakaan tetapi progdi lain juga menyumbangkan pertanyaan sehingga mahasiswa bisa mengetahui lebih lanjut tentang progdi tersebut
7. iya, sebagai orang awam bisa belajar apa itu perpustakaan.
8. sangat bisa, karena dari game ini ada keterangan jawaban lebih lanjut sehingga apabila salah ada penjelasan benarnya
9. iya, yang selama ini mhs tidak tahu jadi sedikit terbuka wawasannya ttg perpustakaan
10. cukup
11. jelas, ini adalah permainan baru satu satunya ada diperpustakaan unika serta game ini mengedukasi mahasiswa

Bu melan

1. Sangat menarik, karena ini adalah cara baru memperkenalkan literasi
2. Alat yang digunakan menarik, karena ini adalah suatu alat yang baru serta belum banyak yang mencoba
3. Belum pernah
4. Sangat mudah, hanya dengan sekali pembelajaran langsung bisa dan tidak berbelit belit
5. sangat jelas dan simpel
6. Sangat enjoy, karena ini adalah hal baru, karena dengan model vr ini literasi menjadi lebih interaktif
7. sangat membantu karena digame terdapat pertanyaan seputar kegiatan yang ada diperpustakaan sehingga mudah mengenalkan apa yang ada diperpustakaan
8. sangat bisa membantu, karena mahasiswa gen Z membutuhkan model pelajaran yang interaktif ketimbang pelajaran langsung, dengan metode ini diharap mahasiswa dapat mencerna literasi ttg perpustakaan
9. bisa, karena mahasiswa jaman sekarang suka yang have fun, jadi dengan game ini selain bermain mahasiswa dapat belajar juga
10. sudah mewakili, karena didalam game ini banyak informasi layanan tentang perpustakaan
11. sangat disarankan, karena selain mengedukasi juga game ini mengenalkan perpustakaan secara fun.

Bu ratih

1. Menarik, karena bisa menambah pengetahuan

2. Menarik, dan memenuhi syarat
3. Belum pernah
4. Mudah
5. Sangat jelas
6. Sangat enjoy
7. Sangat membantu
8. Game ini bisa membantu mahasiswa untuk memahami materi koperasi informasi, menggunakan koleksi perpustakaan, dll
9. Cukup menyelesaikan
10. Cukup mewakili
11. Ya, supaya pengetahuan mahasiswa tentang literasi informasi meningkat
12. Ya akan digunakan dan dikembangkan dari sisi aplikasi dan konten

Analisa Data Narasumber Wawancara

1. Apakah game ini menarik bagi bapak atau ibu?

Dari pertanyaan diatas tiga dari lima narasumber merasa tertarik karena teknologi yang digunakan untuk penyampaian literasi ini dirasa berbeda.

2. Bagaimana dengan alat yang digunakan game ini? Apakah menarik dan memenuhi Syarat?

Dari pertanyaan diatas kelima narasumber merasa alat yang digunakan cukup menarik dan memenuhi syarat karena memiliki penampilan bagus.

3. Apakah Bapak/Ibu pernah bermain game sejenis edukasi yang sama?

Dari pertanyaan diatas empat dari lima narasumber belum pernah memainkan jenis game edukasi yang sama.

4. Bagaimana pengoperasian yang ada di dalam permainan ini menurut bapak/ibu? Apakah cukup mudah?

Dari pertanyaan diatas lima narasumber merasa pengoperasian game cukup mudah.

5. Apakah tutorial atau panduan dalam mengoperasikan game ini cukup jelas?

Dari pertanyaan diatas lima narasumber merasa panduan yang diberikan di dalam game sudah sangat jelas dan mudah dimengerti.

6. Apakah bapak/ibu merasa cukup enjoy Ketika belajar tentang perpustakaan menggunakan game ini?

Dari pertanyaan diatas lima narasumber merasa enjoy Ketika bermain game ini, Serta beberapa narasumber memiliki alasan masing masing antara lain:

- Karena game cukup interaktif
- Mudah mendapat informasi seputar perpustakaan dari game

7. Apakah game ini membantu bapak/ibu dalam mempelajari kegiatan perpustakaan?

Dari pertanyaan diatas lima narasumber merasa game ini membantu dalam mempelajari kegiatan perpustakaan karena di dalam game ini kegiatan perpustakaan dijelaskan dengan cukup jelas.

8. Menurut bapak/ibu apakah game ini bisa membantu perpustakaan untuk literasi tentang perpustakaan?

Dari pertanyaan diatas kelima narasumber merasa game ini dapat membantu perpustakaan meliterasikan tentang perpustakaan karena game ini cukup interaktif dari

pada sekedar membaca buku serta memiliki penjelasan apabila pemain menjawab pernyataan dengan tidak sesuai.

9. Menurut bapak/ibu apakah game ini bisa membantu perpustakaan untuk menyelesaikan permasalahan literasi perpustakaan?

Dari pertanyaan diatas kelima narasumber setuju bahwa game ini dapat membantu perpustakaan menyelesaikan permasalahan literasi perpustakaan karena game ini menggunakan teknologi modern yang cocok bagi mahasiswa saat ini.

10. Apakah game ini sudah cukup mewakili apa yang diharapkan perpustakaan untuk literasi?

Dari pertanyaan diatas kelima narasumber merasa game ini cukup mewakili apa yang diharapkan perpustakaan untuk literasi karena game ini menggunakan teknologi yang modern yang sesuai dengan visi misi perpustakaan serta memiliki informasi seputar perpustakaan.

11. Apakah mahasiswa disarankan untuk menggunakan/mencoba game ini?

Dari pertanyaan diatas kelima narasumber menyarankan mahasiswa untuk mencoba game ini karena game ini mengedukasi dan mengenalkan perpustakaan dengan cara yang menyenangkan.

12. Menurut Bu Ratih apakah game ini akan digunakan terus menerus sebagai alat literasi di perpustakaan (pertanyaan khusus kepala perpustakaan)

Game akan digunakan terus menerus dan akan dikembangkan dari sisi aplikasi maupun konten.

Daftar soal pada game

Soal kategori mudah:

1. Katalog buku perpustakaan bisa diakses di : lib.unika.ac.id (B)
2. Skripsi/ TA/ Thesis/Laporan Penelitian bisa diakses di: repository.unika.ac.id (B)
3. Artikel jurnal publikasi fakultas/ prodi bisa diakses di: journal.unika.ac.id (B)
4. e-Prosiding terbitan Unika Soegijapranata bisa diakses di: proceedings.unika.ac.id (B)
5. Koleksi e-book perpustakaan Unika Soegijapranata bisa diakses melalui google play: e-library Universitas Katolik Soegijapranata (B)

Soal kategori sedang

6. Layanan rujukan digital membantu pemustaka mendapatkan koleksi rujukan tercetak (S)
7. Untuk menemukan koleksi buku di rak, maka Anda memerlukan nomor panggil buku (B)
8. Katalog buku perpustakaan menyediakan nomor panggil untuk artikel jurnal (S)
9. Untuk menemukan buku Self Disruption di perpustakaan, Anda perlu melakukan pencarian melalui judul atau subjek (B)
10. Untuk menemukan artikel jurnal ilmiah publikasi lingkup fakultas/prodi, maka Anda dapat memulai dengan pencarian melalui katalog buku perpustakaan (S)
11. Ensiklopedia dan kamus merupakan koleksi referensi perpustakaan (B)

12. Augmented Reality (AR) Library adalah aplikasi cara akses game di perpustakaan (S)
13. Virtual Reality (VR) Library adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk meminjam buku secara virtual (B)

Soal Kategori sulit:

14. Artikel jurnal ilmiah adalah publikasi yang ditulis oleh seorang jurnalis (S)
15. Penulisan kutipan dalam publikasi ilmiah harus disertai sumber kutipan, catatan kaki (footnote) dan daftar pustaka (B)
16. Tulisan yang berisi ulasan suatu buku disebut dengan resensi buku (B)
17. Dalam pembuatan sumber kutipan tipe American Psychological Association (APA) dicantumkan nama, tahun terbit buku, dan tanggal (S)
18. Abstrak merupakan teks lengkap pada publikasi ilmiah (S)
19. Sumber primer atau utama rujukan penulisan ilmiah adalah artikel jurnal ilmiah dan buku (B)
20. Plagiarisme adalah copy paste kalimat dari suatu publikasi tidak disertai sumber kutipan (B)



0% PLAGIARISM
APPROXIMATELY

Report #11751912

BABI PENDAHULUAN Latar Belakang Pada era sekarang ini, perkembangan game sangatlah pesat mulai dari jenis game yang baru, tujuan pembuatan game hingga teknologi yang digunakan sebagai media untuk menjalankan game tersebut. Pada dasarnya game suatu hiburan interaktif menggunakan piranti lunak, populer di kalangan dewasa muda dan remaja[s1]. Selain itu game memiliki potensi unik untuk pengajaran dan pembelajaran[2]. sehingga sangat wajar apabila game menggunakan teknologi teknologi maju seperti Virtual reality, Augmented Reality, VirtuSphere, Hologram, Photorealism dan lain lain demi memberikan kepuasan batin bagi pemain yang memainkan game tersebut. Teknologi - teknologi tersebut memberikan kesan menarik dan interaktif bagi para pemain karena dengan muncul teknologi tersebut memberikan perasaan bahwa pemain benar benar sedang berada di dalam lingkungan game tersebut. Salah satu teknologi yang memberikan pengalaman tersebut adalah Virtual Reality. Virtual Reality adalah simulasi grafik komputer untuk menciptakan dunia yang tampak realistis, selain itu dunia buatan ini tidak statis namun merespon input pengguna antara lain Gerakan, perintah verbal, dan lain lain[3]. Dari perkembangan teknologi yang ada penulis ingin membuat game literasi informasi untuk perpustakaan UNIKA Soegijapranata, hal tersebut dikarenakan