

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Penelitian menghasilkan kesimpulan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap aplikasi *metaverse gamelan* yaitu faktor *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Intention to Use, Usage Behavior, dan mobility*. Kemudian 5 faktor tersebut mengajukan 5 kerangka hipotesis sebagai kerangka berfikir kritis dalam penelitian. Dari kelima hipotesis yang telah diajukan, 4 dapat diterima sedangkan 1 ditolak sebagai faktor pengaruh dalam penelitian ini. Hipotesis yang diterima meliputi pengaruh positif *perceived ease of use* terhadap *perceived usefulness, perceived usefulness* terhadap *intention to use, perceived ease of use* terhadap *intention to use, dan intention to use* terhadap *usage behavior*. Alasan diterimanya hipotesis ini yaitu setelah dilakukan pengujian menggunakan software SmartPLS didapati bahwa nilai *t-statistic* pada hipotesis ini melebihi 1,96, sedangkan untuk 1 hipotesis yang ditolak yaitu pengaruh *mobility* terhadap *perceived usefulness*. Oleh karena itu, tim pengembang dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terutama faktor-faktor yang mempengaruhi pada kemanfaatan, kemudahan kegunaan, minat penggunaan, perilaku penggunaan, dan mobilitas.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disusun, penulis merekomendasikan agar pengembang atau pembaca lainnya dapat meningkatkan efektivitas metode pembelajaran musik dengan mengembangkan faktor-faktor yang berpengaruh pada kemanfaatan, kemudahan penggunaan, minat penggunaan, perilaku penggunaan, dan mobilitas. Hal ini dapat dilakukan dengan meningkatkan fitur-fitur pada *metaverse gamelan* agar lebih mudah digunakan dan memudahkan pengguna dalam mengaksesnya. Selain itu, pengembang selanjutnya perlu melakukan evaluasi terhadap faktor yang menjadi keterbatasan dalam penggunaan *metaverse gamelan* sebagai media pembelajaran musik agar dapat mengoptimalkan tingkat efektivitasnya. Keterbatasan tersebut mencakup waktu dan wilayah dalam kemudahan penggunaan dan mobilitas

sehingga menyebabkan kurangnya tingkat efektifitas *metaverse* gamelan sebagai media pembelajaran musik. Dengan adanya pengembangan dan evaluasi terhadap *metaverse* gamelan, diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran musik bagi pengguna serta memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan dan pengembangan teknologi.

Pada penelitian selanjutnya bisa mempertimbangkan faktor potensial lainnya yang bisa mempengaruhi penerimaan *metaverse* gamelan. Diharapkan dengan pengembangan lebih lanjut, *metaverse* gamelan dapat menjadi media pembelajaran musik yang lebih efektif dan efisien serta dapat memudahkan pengguna dalam memahami konsep musik yang diajarkan.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Toraman, "User Acceptance of Metaverse: Insights from Technology Acceptance Model (TAM) and Planned Behavior Theory (PBT)," vol. 7, no. 2, 2018, doi: 10.5195/emaj.2018.134.
- [2] A. M. Aburbeian, A. Y. Owda, and M. Owda, "A Technology Acceptance Model Survey of the Metaverse Prospects," *AI*, vol. 3, no. 2, pp. 285–302, Apr. 2022, doi: 10.3390/ai3020018.
- [3] N. Hunaifi, "Penerapan Metode Tam Terhadap Penerimaan Sistem Informasi Produksi Garment," *J. Inform.*, vol. 5, no. 2, 2018.
- [4] J. H. Sharp, "Development, Extension, and Application: A Review of the Technology Acceptance Model," vol. 5, 2006, [Online]. Available: <http://isedj.org/5/9/http://isedj.org/5/9/.ISSN:1545-679X>.
- [5] N. Misirlis and H. Bin Munawar, "An analysis of the technology acceptance model in understanding university students' behavioral intention to use metaverse technologies."
- [6] D. Novita and F. Helena, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Traveloka Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dan End-User Computing Satisfaction (EUCS) Analysis Of User Satisfaction Of The Traveloka Application Using The Technology Acceptance Model (TAM) And The End-User Computing Satisfaction (EUCS) Method," 2021.
- [7] I. A. Akour, R. S. Al-Marouf, R. Alfaisal, and S. A. Salloum, "A conceptual framework for determining metaverse adoption in higher institutions of gulf area: An empirical study using hybrid SEM-ANN approach," *Comput. Educ. Artif. Intell.*, vol. 3, Jan. 2022, doi: 10.1016/j.caeai.2022.100052.
- [8] F. Yang, L. Ren, and C. Gu, "A study of college students' intention to use metaverse technology for basketball learning based on UTAUT2," *Heliyon*, vol. 8, no. 9, Sep. 2022, doi: 10.1016/j.heliyon.2022.e10562.
- [9] A. Purwanto, I. P. Dewi, and M. A. Ramdhani, "LPPM STMIK ROSMA / Prosiding Seminar Nasional : Inovasi & Adopsi Teknologi Analisis Technology Acceptance Model dalam Menjelaskan Intensi Penggunaan Sistem E-Learning ada STIE STAN-IM Bandung".

- [10] Rizki Tri Prasetyo, "ANALISA MANFAAT DAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN GOOGLE TASK DI LINGKUNGAN AKADEMIK MENGGUNAKAN METODE TAM," *J. RESPONSIF*, vol. 2, no. 1, pp. 65–74, 2020.
- [11] R. M. Kosanke, "A Study of the Application of Web 3.0 Technologies: Teachers Acceptance of Using Metaverse Learning Platforms," *Road2Drharris.Com*, pp. 1–40, 2019, [Online]. Available: <https://www.road2drharris.com/assets/files/LamontHarris-Quant-Study-Web3.0Assumptions.pdf>
- [12] Y. K. Dwivedi *et al.*, "Metaverse beyond the hype: Multidisciplinary perspectives on emerging challenges, opportunities, and agenda for research, practice and policy," *Int. J. Inf. Manage.*, vol. 66, no. July, p. 102542, 2022, doi: 10.1016/j.ijinfomgt.2022.102542.
- [13] H. Silmi, "Analisis Virtual Reality pada Game VR Escape Room : The Last Breakout," pp. 1–6, 2012.
- [14] J. Preston, "Facebook, the metaverse and the monetisation of higher education," 2021. <https://theconversation.com/facebook-the-metaverse-and-the-monetisation-of-higher-education-171036>
- [15] D. Coldewey, "Epic shows off Unreal's nearly real 'MetaHuman' 3D character creator," *TechCrunch*, 2021. <https://techcrunch.com/2021/02/10/epic-shows-off-unreals-nearly-real-metahuman-3d-character-creator/>
- [16] Y. TORAMAN and B. B. GEÇİT, "User Acceptance of Metaverse: An Analysis for e-Commerce in the Framework of Technology Acceptance Model (TAM)," *Sosyoekonomi*, pp. 85–104, Jan. 2023, doi: 10.17233/sosyoekonomi.2023.01.05.
- [17] F. D. Davis, "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology," *JSTOR*, vol. 13, no. 3, pp. 319–340, 1989, [Online]. Available: <https://www.jstor.org/stable/249008>
- [18] H. R. Suwarman and R. Indrayani, "Analisis Kualitas Aplikasi SINPEG Menggunakan Pendekatan Technology ANALISIS KUALITAS APLIKASI SINPEG MENGGUNAKAN PENDEKATAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL," no. April 2019, 2018.
- [19] Endang Fatmawati, "TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) UNTUK MENGANALISIS PENERIMAAN TERHADAP SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN," *J. Iqra*, vol. 09, no. 01, 2015.

- [20] V. Venkatesh and F. D. Davis, "Theoretical extension of the Technology Acceptance Model: Four longitudinal field studies," *Manage. Sci.*, vol. 46, no. 2, pp. 186–204, 2000, doi: 10.1287/mnsc.46.2.186.11926.
- [21] B. M. Byrne, *Structural equation modeling with AMOS: basic concepts, applications, and programming*.
- [22] K. Kwong-Kay Wong, "Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) Techniques Using SmartPLS," *Mark. Bull.*, vol. 24, no. 1, pp. 1–32, 2013.
- [23] R. Brasileira, E. Cient, B. De Lam, F. Avalia, D. B. Review, and O. J. S. Revis, "Structural equation modeling with the smartpls," vol. 13, 2014, doi: 10.5585/remark.v13i2.2717.
- [24] S. Lee, "User behavior of mobile enterprise applications," *KSII Trans. Internet Inf. Syst.*, vol. 10, no. 8, pp. 3972–3985, 2016, doi: 10.3837/tiis.2016.08.030.
- [25] M. Budiantara, H. Gunawan, and E. Sri Utami, "PERCEIVED USEFULNESS, PERCEIVED EASE OF USE, TRUST IN ONLINE STORE, PERCEIVED RISK SEBAGAI PEMICU NIAT BELI ONLINE PADA PRODUK UMKM 'MADE IN INDONESIA' MELALUI PENGGUNAAN E-COMMERCE MARKETPLACE PERCEIVED USEFULNESS, PERCEIVED EASE OF USE, TRUST IN ONLINE STORE, PERCEIVED RISK AS TRIGGERS TO BUY ONLINE PRODUCTS IN UMKM 'MADE IN INDONESIA' THROUGH THE USE OF E-COMMERCE MARKETPLACE," vol. 5, no. 1, 2019.
- [26] G. Wang and C. Shin, "Influencing Factors of Usage Intention of Metaverse Education Application Platform: Empirical Evidence Based on PPM and TAM Models," *Sustain.*, vol. 14, no. 24, Dec. 2022, doi: 10.3390/su142417037.
- [27] T. Irawati, E. Rimawati, and N. A. Pramesti, "Penggunaan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Analisis Sistem Informasi Alista (Application Of Logistic And Supply Telkom Akses)," *is Best Account. Inf. Syst. Inf. Technol. Bus. Enterp. this is link OJS us*, vol. 4, no. 2, pp. 106–120, Jan. 2020, doi: 10.34010/aisthebest.v4i02.2257.
- [28] R. Aditya and A. Wardhana, "Pengaruh perceived usefulness dan perceived ease of use terhadap behavioral intention dengan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) pada pengguna Instant Messaging LINE di Indonesia," *J. Siasat Bisnis*, vol. 20, no. 1, pp. 24–32, Jan. 2016, doi: 10.20885/jsb.vol20.iss1.art3.
- [29] R. Izuagbe *et al.*, "Impact analysis of e-Databases' job relevance, output quality

- and result demonstrability on faculty research motivation," *Libr. Hi Tech*, vol. 40, no. 5, pp. 1402–1421, 2022, doi: 10.1108/LHT-03-2020-0050.
- [30] T. Akhir, G. Marescotti, D. Rivanni, and T. Halili, "ANALISIS PENERIMAAN MOBILE PAYMENT OVO TERHADAP PENGGUNA DENGAN PENERAPAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 2 (TAM 2) (STUDI KASUS : MAHASISWA ATMA JAYA YOGYAKARTA) Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi," 2021.
- [31] R. Rian Marlina, "PARTIAL LEAST SQUARES-STRUCTURAL EQUATION MODELING PADA HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA DAN KUALITAS GOOGLE CLASSROOM BERDASARKAN METODE WEBQUAL 4.0," vol. 16, no. 2, pp. 174–186, 2020, doi: 10.20956/jmsk.v%vi%i.7851.
- [32] A. Almarzouqi, A. Aburayya, and S. A. Salloum, "Prediction of User's Intention to Use Metaverse System in Medical Education: A Hybrid SEM-ML Learning Approach," *IEEE Access*, vol. 10, pp. 43421–43434, 2022, doi: 10.1109/ACCESS.2022.3169285.
- [33] I. O. Adeyemi and A. O. Issa, "Integrating Information System Success Model (ISSM) And Technology Acceptance Model (TAM): Proposing Students' Satisfaction with University Web Portal Model," *Rec. Libr. J.*, vol. 6, no. 1, p. 69, 2020, doi: 10.20473/rlj.v6-i1.2020.69-79.
- [34] P. M. Abdullah, *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*. 2015.
- [35] W. W. Chin, "Partial least squares for IS researchers: an overview and presentation of recent advances using the PLS approach. The Proactive Technology Project Recovery Function: A Methodological Analysis View project Research Methods View project," 2000. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/221600127>
- [36] Rick H. Hoyle, "Statistical Strategies for Small Sample Research," 1999, pp. 307–341.
- [37] S. Salsabila, G. P. Liansari, and S. Arijanto, "IDENTIFIKASI FAKTOR YANG BERPENGARUH TERHADAP PERFORMANSI KINERJA UMKM KOTA BANDUNG BERDASARKAN KATEGORI KEPEMIMPINAN MALCOLM BALDRIGE CRITERIA FOR PERFORMANCE EXCELLENCE (MBCfPE)."
- [38] S. Sternad Zabukovšek, S. Bobek, U. Zabukovšek, Z. Kalinić, and P. Tominc,

- “Enhancing PLS-SEM-Enabled Research with ANN and IPMA: Research Study of Enterprise Resource Planning (ERP) Systems’ Acceptance Based on the Technology Acceptance Model (TAM),” *Mathematics*, vol. 10, no. 9, 2022, doi: 10.3390/math10091379.
- [39] P. Novry *et al.*, “Pengaruh Employer Branding Terhadap Turnover Intention Di Mediasi Oleh Employee Engagement Pada PT. Federal International Finance Ambon,” *Manag. Stud. Entrep. J.*, vol. 3, no. 6, pp. 3346–3358, 2022, [Online]. Available: <http://journal.yrpioku.com/index.php/msej>
- [40] Artha Made, A. Wigena, and Erfiani, “ANALISIS KUALITAS APLIKASI MOBILE JKN DAN LAYANAN CARECENTER TERHADAP KEPUASAN PESERTA JKN-KIS DENGAN METODE PLS-SEM,” *J. Ilm. Indones.*, vol. 7, no. 4, p. 16, 2022.
- [41] A. Hidayati, S. Oktaviana, and I. E. Ismail, “Analisa Perilaku Dosen dalam Memanfaatkan E-Learning di Lingkungan PNJ Menggunakan TAM2 (Technology Acceptance Model),” *Multinetics*, vol. 3, no. 2, p. 1, 2018, doi: 10.32722/vol3.no2.2017.pp1-6.
- [42] J. W. Fernanda and N. Hidayah, “Analisis Penerimaan Aplikasi Pembelajaran Online Menggunakan Technology Acceptance Model 3 Dan Partial Least Square Structural Equation Model (Pls-Sem),” *Factor M*, vol. 3, no. 2, pp. 161–172, 2021, doi: 10.30762/factor-m.v3i2.3097.
- [43] M. Rönkkö and E. Cho, *An Updated Guideline for Assessing Discriminant Validity*, vol. 25, no. 1, 2022. doi: 10.1177/1094428120968614.
- [44] A. Afthanorhan, P. L. Ghazali, and N. Rashid, “Discriminant Validity: A Comparison of CBSEM and Consistent PLS using Fornell & Larcker and HTMT Approaches,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1874, no. 1, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1874/1/012085.
- [45] A. Rifai, “Partial Least Square-Structural Equation Modeling (Pls-Sem) Untuk Mengukur Ekspektasi Penggunaan Repositori Lembaga (Pilot Studi Di Uin Syarif Hidayatullah Jakarta),” *Al-Maktabh*, vol. 14, pp. 56–65, 2015.
- [46] A. Arfian, D. Mustomi, J. Siregar, and A. A. Yana, “Tingkat Kepuasan Layanan Customer Service Berdasarkan Metode Webqual 4.0 Pada Pt Tritana Dengan Pls-Sem,” *J. Inf. Syst. Informatics Comput.*, vol. 5, no. 1, p. 89, 2021, doi: 10.52362/jisicom.v5i1.453.
- [47] D. A. Husaeni and N. Mardiana, “Analisis Kualitas Website Terhadap Kepuasan

- Pengguna Menggunakan Webqual 4.0 Dan Pls-Sem,” *Techno-Socio Ekon.*, vol. 15, no. 2, p. 77, 2022, doi: 10.32897/techno.2022.15.2.1312.
- [48] N. Oda *et al.*, “Microbolometer terahertz focal plane array and camera with improved sensitivity at 0.5-0.6 THz,” *Int. Conf. Infrared, Millimeter, Terahertz Waves, IRMMW-THz*, pp. 59–71, 2014, doi: 10.1109/IRMMW-THz.2014.6956015.
- [49] Nasarudin, W. W. Wanarno, and M. P. Kurniawan, “Evaluasi Pengaruh Website Media Pembelajaran Terhadap Kepuasan Pengguna Dengan PLS-SEM Evaluation Of The Influence Of Learning Media Website On User Satisfaction With PLS-SEM,” *J. Sisfotenika*, vol. 12, no. 1, pp. 86–100, 2022, [Online]. Available: www.lms.smkn2kuripan.sch.id.
- [50] A. D. Alfiana and B. Rikumahu, “Analisis Faktor Pengaruh Perilaku Pengguna Dalam Mengadopsi dan Niat Merekomendasikan Teknologi Mobile Payment GoPay di Kota Bandung,” *e-Proceeding Manag.*, vol. 7, no. 2, pp. 2022–2029, 2020, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/12049>
- [51] M. S. Rizki, “Pengaruh Rasio Likuiditas dan Solvabilitas Terhadap Profitabilitas dengan Pendekatan Structural Equation Modelling,” *Benefit J. Manaj. dan Bisnis*, vol. 4, no. 1, pp. 94–101, 2019, [Online]. Available: <http://journals.ums.ac.id/index.php/benefit/article/view/6732>
- [52] Muh. Nurtanzis Sutoyo and Anjar Pradipta, “Analysis of the Technology Acceptance Model (TAM) for SIMKREASI Users at USN Kolaka,” *Formosa J. Sustain. Res.*, vol. 2, no. 1, pp. 25–36, 2023, doi: 10.55927/fjsr.v2i1.2604.
- [53] O. A. Faizah, S. Suparti, and A. Hoyyi, “Analisis Technology Acceptance Model Pada Aplikasi Platform Shopee Dengan Pendekatan Partial Least Square (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Diponegoro),” *J. Gaussian*, vol. 10, no. 4, pp. 532–543, 2022, doi: 10.14710/j.gauss.v10i4.33100.
- [54] U. JONATHAN SARWONONARIMAWATI, “KAJIAN TENTANG INDEKS KECOCOKAN MODEL DALAM PEMODELAN PERSAMAAN STRUKTURAL BERBASIS KOVARIAN DALAM LISREL DAN AMOS SERTA BERBASIS PARTIAL LEAST SQUARE DALAM PLS SEM,” *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 20, no. 2, pp. 85–94, 2022.
- [55] E. T. Lwoga and N. B. Lwoga, “User acceptance of mobile payment: The effects of

- user-centric security, system characteristics and gender,” *Electron. J. Inf. Syst. Dev. Ctries.*, vol. 81, no. 1, pp. 1–24, 2017, doi: 10.1002/j.1681-4835.2017.tb00595.x.
- [56] B. T. Khoa, N. M. Ha, T. V. H. Nguyen, and N. H. Bich, “Lecturers’ adoption to use the online Learning Management System (LMS): Empirical evidence from TAM2 model for Vietnam,” *Hcmcoujs - Econ. Bus. Adm.*, vol. 10, no. 1, pp. 3–17, 2020, doi: 10.46223/hcmcoujs.econ.en.10.1.216.2020.
- [57] H. A. Kurniawati, W. A. Winarno, and A. A. Akuntansi, “Analisis Minat Penggunaan Mobile Banking Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Yang Telah Dimodifikasi (Analysis Behavioral Intention to Uses of Mobile Banking Technology Acceptance Model (TAM) Approach Modified).”
- [58] S. C. W. Ngangi and A J Santoso, “Customer Acceptance Analysis of Customer Relationship Management (CRM) Systems in Automotive Company using Technology Acceptance Model (TAM) 2,” *Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 2, 2019.



TABEL REVISI

| No | Revisi | Halaman |
|----|---|--|
| 1. | Menhapus judul bertulisan “Terhadap Pendidikan Musik”. | Halaman Cover. |
| 2. | Perbaiki pada abstrak | Telah diperbaiki pada halaman: Halaman v. |
| 3. | Perbaiki pada abstrak bahasa inggris | Telah diperbaiki pada halaman: Halaman iv. |
| 4 | Perbaiki pada paragraf pertama. | Telah diperbarui pada halaman: Halaman 6. |
| 5. | Perbaiki pada penulisan yang salah | Telah diperbarui pada halaman: Halaman 10 |
| 6. | Telah ditambahkan alasan menggunakan TAM 2 dan variabel mobilitas | Telah di tambahkan pada halaman: Halaman 16 |
| 7. | Telah diperbaiki pada tabel dengan menambahkan header pada setiap tabel yang terpotong | Telah ditambahkan pada halaman Halaman 35, 36, 38, 42 |
| 8. | Telah ditambahkan perincian lebih detail data demografi | Telah ditambahkan pada halaman Halaman: 33 |
| 9. | Telah ditambahkan kriteria penentuan pertanyaan kuesioner pada bab 3 dan memberikan referensi | Telah ditambahkan pada halaman. Halaman 26 |

Lampiran

Lampiran 1.1 KUESIONER

Bagian 1

Bagian 1 dari 7

Analisa Pengaruh Permainan Metaverse Gamelan terhadap Penerimaan Metode Pendidikan Musik dengan Menggunakan Technology Acceptance Model

Halo, Terima Kasih telah mengunjungi formulir ini. Perkenalkan nama saya Daniel Renato Marlen. Saya mahasiswa Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta Angkatan 2019 yang sedang menulis penelitian dengan judul " Analisa Pengaruh Permainan Metaverse Gamelan terhadap Penerimaan Metode Pendidikan Musik dengan Menggunakan Technology Acceptance Model", oleh karena itu saya membutuhkan data dari teman-teman mahasiswa khususnya teman-teman yang telah mencoba Metaverse Gamelan. Mohon dengan hormat kesediaan dan bantuan dari teman-teman untuk mengisi kuesioner berikut.

Terima kasih.

Nama Lengkap *

Teks jawaban singkat

Email *

Teks jawaban singkat

Jenis Kelamin *

1. Laki-laki
2. Perempuan

Asal Universitas *

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Universitas Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Lainnya...

Program Studi *

Teks jawaban singkat

Angkatan *

Teks jawaban singkat

Bagian 2

Bagian 2 dari 7

Perceived Usefulness (Persepsi Kemanfaatan)

Silahkan menjawab pertanyaan dengan skala 1 sampai 5

Metaverse gamelan dapat menjadi alternatif pembelajaran atau permainan musik *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Lingkungan metaverse gamelan dapat menjadi lingkungan untuk pembelajaran musik *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Suara alat musik metaverse gamelan dapat diterima sebagai suara musik *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Gerakan tangan pada metaverse gamelan sesuai dengan gerakan dunia nyata *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Efek suara pada metaverse gamelan sesuai dengan efek pada dunia nyata *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Metaverse gamelan dapat menciptakan nada suara baru *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Bagian 3

Bagian 3 dari 7

Perceived Ease of Use (Persepsi kemudahan kegunaan) ⌵ ⋮

Silahkan menjawab pertanyaan dengan skala 1 sampai 5

Metaverse gamelan mudah untuk digunakan *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Interface Metaverse gamelan mudah untuk dimengerti *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya mudah memahami fungsi dari fitur-fitur pada metaverse *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya tidak membutuhkan waktu lama untuk mempelajari semua interface pada metaverse gamelan *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa menggunakan metaverse gamelan membuat memahami nada musik menjadi lebih mudah *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa metaverse gamelan berguna untuk pembuatan musik *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Bagian 4

Bagian 4 dari 7

Intention to Use (Minat Penggunaan) ⌵ ⋮

Silahkan menjawab pertanyaan dengan skala 1 sampai 5

Saya senang menggunakan metaverse gamelan sebagai media alat musik *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa metaverse gamelan dapat memenuhi keinginan saya untuk belajar *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya berminat untuk menggunakan metaverse gamelan sebagai alat musik untuk menciptakan musik dan nada baru *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya lebih cenderung memilih menggunakan metaverse gamelan sebagai media alternatif memainkan alat musik gamelan *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa puas dengan interface dan fitur yang ada di metaverse gamelan *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya berminat memperkenalkan metaverse gamelan kepada teman-teman *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Bagian 5

Bagian 5 dari 7

Usage Behavior (Perilaku Penggunaan) ⌵ ⋮

Silahkan menjawab pertanyaan dengan skala 1 sampai 5

Saya merasa senang menggunakan metaverse gamelan *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya akan menyarankan teman saya untuk menggunakan metaverse gamelan *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa membutuhkan metaverse gamelan untuk menciptakan suasana musik gamelan *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya senang ketika mendengarkan suara pada metaverse gamelan *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya puas terhadap interface alat musik gamelan *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Metaverse gamelan tidak sulit untuk digunakan *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Bagian 6

Bagian 6 dari 7

Karakteristik

Silahkan menjawab pertanyaan dengan skala 1 sampai 5

1 Metaverse gamelan dapat digunakan kapan saja *

| | | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

Metaverse gamelan dapat digunakan dimainkan dimana saja *

| | | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

Metaverse gamelan dapat menyesuaikan dengan gamelan dunia nyata *

| | | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

Metaverse gamelan nyaman digunakan karena dapat dioperasikan kapan saja *

| | | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

Metaverse gamelan nyaman digunakan karena penggunaannya tidak sulit *

| | | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

Metaverse gamelan nyaman digunakan karena dapat digunakan dalam kondisi apapun *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Bagian 7

Bagian 7 dari 7

Lainnya

Isian Singkat

Bagaimana pendapat anda tentang metaverse gamelan dari sisi positif dan negatif *

Teks jawaban singkat

Lampiran 1.2 Hasil Data Kuesioner Responden

Nama Lengkap

36 jawaban

| |
|-------------------------------------|
| Chatarina Evangelista Sitorus |
| LUKAS SURYA PRIMANATA |
| Sisila Erlyasna Freshilia Sembiring |
| Delvita Santy |
| Tasya Menora |
| Agung Nathaniel Sitepu |
| Eric Jonathan |
| Nasa Balthazar ST Padan |

Email

36 jawaban

chatarinaevas304@gmail.com

lukassuryaprimanata@gmail.com

sisiliasembiring0@gmail.com

200118344@students.uajy.ac.id

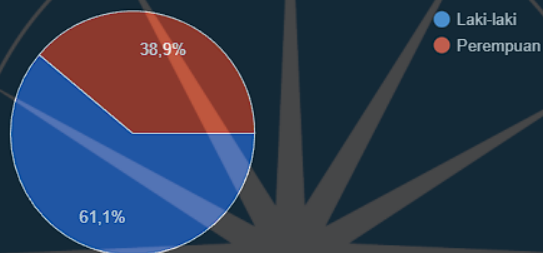
tasyamenora0@gmail.com

agung.sitepu@mis-mdo.sch.id

eric85374@gmail.com

Jenis Kelamin

18 jawaban

 Salin

Asal Unviersitas

36 jawaban

 Salin