

Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Ilmu Komputer
Skripsi Sarjana Komputer
Semester Genap tahun 2006/2007

**ANALISIS DAN PERANCANGAN KIOS INFORMASI BERBASIS
MULTIMEDIA PADA PT. PEMBANGUNAN JAYA ANCOL TBK.**

Engela Inggrith 0700685520

William Gregorius Tanto 0700693756

Vitri Agusti Wulandari 0700714501

Kelas / Kelompok : 08PAT/4

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menganalisa dan merancang kios informasi yang menarik, interaktif dan dapat menyajikan informasi dengan lengkap. Metode penelitian yang digunakan dalam membuat aplikasi Kios Informasi ini adalah metode analisis, perancangan dan studi kepustakaan. Dalam metode analisis dilakukan pengidentifikasian piranti lunak yang digunakan untuk menunjang pembuatan aplikasi Kios Informasi ini, dan melakukan wawancara serta melakukan survey dengan pembagian kuesioner untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Sedangkan dalam perancangan dilakukan pembuatan struktur menu berupa perancangan hierarki menu, perancangan layar, pembuatan STD, perancangan database, dan perancangan ERD.

Hasil yang dicapai adalah suatu aplikasi yang memuat informasi yang lengkap tentang produk dan profil perusahaan. Aplikasi Kios Informasi berbasis multimedia ini didukung dengan teks, gambar, animasi, suara, serta video sehingga memberikan tampilan yang lebih menarik dan interaktif.

Simpulan yang dapat diambil adalah dengan adanya aplikasi Kios Informasi PT. Pembangunan Jaya Ancol Tbk. berbasis multimedia ini maka pelanggan perusahaan bisa mendapatkan informasi tentang perusahaan maupun produk dari PT. Pembangunan Jaya Ancol Tbk. secara lengkap, menarik dan interaktif.

Kata kunci : Kios Informasi, multimedia, interaktif

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya.

Penyusunan skripsi ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat utama untuk menyelesaikan jenjang studi Strata 1 (S1), jurusan Teknik Informatika, pada Program Studi Ilmu Komputer di Universitas Bina Nusantara, Jakarta. Sebagai bahan dalam pembuatan skripsi ini, penulis memilih topik multimedia dan animasi dengan judul “Analisis dan Perancangan Kios Informasi Berbasis Multimedia Pada PT. Pembangunan Jaya Ancol Tbk.”.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya atas bantuan baik secara moral maupun secara materiil dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung selama penulisan skripsi ini. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Gerardus Polla, M.App.Sc, selaku Rektor Universitas Bina Nusantara.
2. Bapak H. Mohammad Subekti, BE, M.Sc, selaku Kepala Jurusan Teknik Informatika, Universitas Bina Nusantara.
3. Bapak Jarot S. Suroso, Ir. M. Eng. selaku dosen pembimbing
4. Bapak Agustinus Teddy, selaku wakil direktur PT. Pembangunan Jaya Ancol Tbk.
5. Bapak Ir. Hanurawan Nugroho, selaku Kepala Departement Sistem Informasi Manajemen.

6. Ibu Teti Eko Pratiwi, selaku Kepala Departemen F&B.
7. Ibu Sofia Cakti, SIP, selaku Kepala Bidang Corporate Communication Departemen Corporate Plan.
8. Ibu Hari Untari, selaku Internal Communication.
9. Orang tua dan saudara-saudara tercinta yang telah memberikan dorongan yang berharga baik secara moril maupun materiil.
10. Rekan-rekan mahasiswa-mahasiswi Universitas Bina Nusantara yang telah memberi dukungan dan bantuan dalam penulisan skripsi ini.
11. Kepada seluruh pihak yang telah memberikan dorongan dan bantuan dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa meskipun telah berusaha dengan sebaik-baiknya, skripsi ini tidak luput dari berbagai kesalahan maupun kekurangan karena adanya keterbatasan waktu, pengetahuan dan pengalaman. Untuk itu penulis sangat mengharapkan saran-saran dan masukan dari pembaca untuk mengembangkan dan menyempurnakan karya skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap agar skripsi yang telah dibuat ini dapat bermanfaat bagi Universitas Bina Nusantara dan pihak-pihak yang membutuhkan sebagai pedoman penelitian maupun pengembangan lebih lanjut.

Jakarta, Februari 2007

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
Halaman Judul Luar.....	i
Halaman Judul Dalam.....	ii
Halaman Persetujuan Hardcover.....	iii
Abstrak.....	iv
Prakata.....	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel.....	xv
Daftar Gambar.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4 Metodologi Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Multimedia.....	6
2.1.1 Definisi Multimedia.....	6
2.1.2 Elemen Multimedia.....	7
2.1.3 Aplikasi Multimedia.....	14

2.1.4	Siklus Hidup Pengembangan Sistem <i>Interactive Multimedia System Of Design and Development (IMSDD)</i>	17
2.2	Kios Informasi.....	20
2.3	Rekayasa Piranti Lunak.....	21
2.3.1	Definisi Piranti Lunak.....	21
2.3.2	Karakteristik Piranti Lunak.....	21
2.3.3	Aplikasi Piranti Lunak.....	23
2.3.4	Daur Hidup Pengembangan Piranti Lunak.....	25
2.3.5	Definisi Rekayasa Piranti Lunak.....	27
2.4	Interaksi Manusia dan Komputer.....	28
2.4.1	Antar Muka Pengguna.....	29
2.5	<i>State Transition Diagram (STD)</i>	31
2.6	Sistem Basis Data.....	32
2.6.1	Pemodelan Data.....	33
2.6.1.1.	<i>Entity Relationship Diagram</i>	33
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		36
3.1	Analisis.....	36
3.1.1	Latar Belakang Perusahaan.....	36
3.1.2	Visi Misi Perusahaan.....	37
3.1.3	Struktur Organisasi dan Wewenang Tugas.....	38
3.1.4	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	40
3.1.5	Masalah Yang Sedang Dihadapi.....	41

3.1.6	Rumusan Masalah.....	67
3.1.7	Usulan Pemecahan Masalah.....	68
3.2	Perancangan Sistem.....	68
3.2.1	Rancangan Hirarki Menu.....	68
	1. Aplikasi <i>User</i>	68
	2. Aplikasi Admin.....	71
3.2.2	<i>State Transition Diagram</i> Aplikasi <i>Front-End</i>	72
	a) STD Layar Menu Utama.....	72
	b) STD Layar Menu Produk.....	73
	c) STD Layar Menu Rekreasi.....	74
	d) STD Layar Menu Resor.....	75
	e) STD Layar Menu Perumahan.....	76
	f) STD Layar Menu Lain-Lain.....	77
	g) STD Layar Menu Perusahaan.....	78
	h) STD Layar Menu Pencarian.....	79
3.2.3	<i>State Transition Diagram</i> Aplikasi <i>Back-End</i>	80
3.2.4	Perancangan Layar.....	81
	a. Rancangan Layar Aplikasi <i>Front-End</i>	81
	1. Layar Intro.....	81
	2. Layar Menu Utama.....	82
	3. Layar Produk.....	83
	4. Layar Perusahaan.....	84
	5. Layar Pencarian Produk.....	85

6. Layar Pencarian Perusahaan.....	86
7. Layar Isi Produk.....	87
8. Layar Peta.....	89
9. Layar Isi Perusahaan.....	90
10. Layar Screen Saver.....	91
b. Rancangan Layar Aplikasi <i>Back-End</i>	92
1. Layar Login.....	92
2. Layar Home.....	93
3. Layar Perusahaan.....	94
4. Layar Produk.....	95
5. Layar Tambah Data Perusahaan.....	96
6. Layar Tambah Data Produk.....	97
7. Layar Edit Data Perusahaan.....	98
8. Layar Edit Data Produk.....	99
3.2.5 Perancangan Database.....	100
1. Tabel User.....	100
2. Tabel Produk.....	101
3. Tabel Perusahaan.....	102
3.2.6 Spesifikasi Proses.....	103
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN EVALUASI.....	139
4.1 Implementasi.....	139
4.1.1 Spesifikasi <i>Hardware</i>	139

4.1.2	Spesifikasi <i>Software</i>	139
4.2	Petunjuk Instalasi Aplikasi Kios Informasi.....	140
4.3	Prosedur Pemakaian Aplikasi.....	140
4.3.1	Aplikasi <i>Front-End</i>	141
1.	Layar Intro.....	141
2.	Layar Menu Utama.....	142
3.	Layar Produk.....	143
4.	Layar Dunia Fantasi.....	144
5.	Layar Atlantis Water Adventure.....	145
6.	Layar The Lost Kingdom.....	146
7.	Layar Bowling Ancol.....	147
8.	Layar Padang Golf.....	148
9.	Layar Hailai.....	149
10.	Layar Gondola Ancol (Sky Lift).....	150
11.	Layar Taman dan Pantai.....	151
12.	Layar Pasar Seni.....	152
13.	Layar Perti Duyung.....	153
14.	Layar Marina.....	154
15.	Layar Pulau Bidadari.....	155
16.	Layar Puri Jimbaran.....	156
17.	Layar Puri Jimbaran II.....	157
18.	Layar Marina Coast Royal Residence.....	158
19.	Layar Puri Nusa Dua.....	159

20. Layar Tugu Permai.....	160
21. Layar Fasilitas.....	161
22. Layar Peta.....	162
23. Layar Peta Dufan.....	163
24. Layar Peta Atlantis Water Adventure.....	164
25. Layar Peta The Lost Kingdom.....	165
26. Layar Peta Pasar Seni.....	167
27. Layar Hasil Pencarian Produk.....	168
28. Layar Perusahaan.....	169
29. Layar Sejarah Ancol.....	170
30. Layar Inovasi / Kebijakan.....	171
31. Layar Peristiwa.....	172
32. Layar Kegiatan Sosial.....	173
33. Layar Tentang Perusahaan.....	174
34. Layar Hasil Pencarian Perusahaan.....	175
35. Layar Screen Saver.....	176
4.3.2 Aplikasi <i>Back-End</i>	177
1. Layar Login.....	177
2. Layar Home.....	178
3. Layar Dunia Fantasi.....	179
4. Layar Atlantis Water Adventure.....	180
5. Layar The Lost Kingdom.....	181
6. Layar Bowling Ancol.....	182

7. Layar Padang Golf.....	183
8. Layar Hailai.....	184
9. Layar Gondola Ancol (Sky Lift).....	185
10. Layar Taman dan Pantai.....	186
11. Layar Pasar Seni.....	187
12. Layar Putri Duyung.....	188
13. Layar Marina.....	189
14. Layar Pulau Bidadari.....	190
15. Layar Puri Jimbaran.....	191
16. Layar Puri Jimbaran II.....	192
17. Layar Marina Coast Royal Residence.....	193
18. Layar Puri Nusa Dua.....	194
19. Layar Tugu Permai.....	195
20. Layar Sejarah Ancol.....	196
21. Layar Inovasi / Kebijakan.....	197
22. Layar Peristiwa.....	198
23. Layar Kegiatan Sosial.....	199
24. Layar Tentang Perusahaan.....	200
25. Layar Edit Produk.....	201
26. Layar Tambah Produk.....	202
27. Layar Edit Perusahaan.....	203
28. Layar Tambah Perusahaan.....	204
4.4 Evaluasi.....	205

4.4.1	Evaluasi Kuesioner Akhir.....	206
4.4.2	Evaluasi Interaksi Manusia Komputer.....	215
4.4.3	Evaluasi Kelebihan dan Kelemahan.....	219
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....		220
5.1	Simpulan.....	220
5.2	Saran.....	220

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 3.1 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.1.....	41
Tabel 3.2 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.2.....	42
Tabel 3.3 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.3.....	44
Tabel 3.4 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.1.....	45
Tabel 3.5 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.2.....	46
Tabel 3.6 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.3.....	47
Tabel 3.7 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.4.....	48
Tabel 3.8 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.5.....	49
Tabel 3.9 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.6.....	50
Tabel 3.10 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.7.....	51
Tabel 3.11 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.8.....	52
Tabel 3.12 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.9.....	53
Tabel 3.13 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.10.....	54
Tabel 3.14 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.11.....	55
Tabel 3.15 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.12.....	56
Tabel 3.16 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.13.....	57
Tabel 3.17 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.5.1.....	58
Tabel 3.18 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.5.2.....	59
Tabel 3.19 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.5.3.....	60
Tabel 3.20 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.5.4.....	61
Tabel 3.21 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.5.5.....	62

Tabel 3.22 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.5.6.....	63
Tabel 3.23 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.6.....	64
Tabel 3.24 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.7.....	65
Tabel 3.25 Hasil kuesioner awal pertanyaan No.8.....	66
Tabel 3.26 Keterangan Tabel Database “User”.....	100
Tabel 3.27 Keterangan Tabel Database “Produk”.....	101
Tabel 3.28 Keterangan Tabel Database “Perusahaan”.....	102
Tabel 4.1 Hasil kuesioner akhir pertanyaan No.1.....	206
Tabel 4.2 Hasil kuesioner akhir pertanyaan No.2.....	207
Tabel 4.3 Hasil kuesioner akhir pertanyaan No.3.....	208
Tabel 4.4 Hasil kuesioner akhir pertanyaan No.4.....	209
Tabel 4.5 Hasil kuesioner akhir pertanyaan No.5.....	210
Tabel 4.6 Hasil kuesioner akhir pertanyaan No.6.....	211
Tabel 4.7 Hasil kuesioner akhir pertanyaan No.7.....	212
Tabel 4.8 Hasil kuesioner akhir pertanyaan No.8.....	213
Tabel 4.9 Hasil kuesioner akhir pertanyaan No.9.....	213
Tabel 4.10 Hasil kuesioner akhir pertanyaan No.10.....	214

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Siklus IMSDD.....	20
Gambar 2.2 Diagram <i>Classic Life Cycle Of Software Engineering</i>	27
Gambar 2.3 Notasi State.....	31
Gambar 2.4 Transition State.....	32
Gambar 2.5 Notasi Condition.....	32
Gambar 2.6 Notasi Action.....	32
Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT. Pembangunan Jaya Ancol Tbk.....	38
Gambar 3.2 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.1.....	42
Gambar 3.3 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.2.....	43
Gambar 3.4 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.3.....	44
Gambar 3.5 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.1.....	45
Gambar 3.6 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.2.....	46
Gambar 3.7 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.3.....	47
Gambar 3.8 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.4.....	48
Gambar 3.9 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.5.....	49
Gambar 3.10 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.6.....	50
Gambar 3.11 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.7.....	51
Gambar 3.12 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.7.....	52
Gambar 3.13 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.8.....	53
Gambar 3.14 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.9.....	54
Gambar 3.15 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.10.....	55

Gambar 3.16 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.11.....	56
Gambar 3.17 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.12.....	57
Gambar 3.18 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.4.13.....	58
Gambar 3.19 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.5.1.....	59
Gambar 3.20 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.5.2.....	60
Gambar 3.21 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.5.3.....	61
Gambar 3.22 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.5.4.....	62
Gambar 3.23 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.5.5.....	63
Gambar 3.24 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.5.6.....	64
Gambar 3.25 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.6.....	65
Gambar 3.26 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.7.....	66
Gambar 3.27 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner awal pertanyaan No.8.....	67
Gambar 3.28 Hirarki Menu Utama <i>Front-End</i>	69
Gambar 3.29 Hirarki Menu Perusahaan <i>Front-End</i>	69
Gambar 3.30 Hirarki Menu Produk <i>Front-End</i>	70
Gambar 3.31 Hirarki Menu Utama <i>Back-End</i>	71
Gambar 3.32 <i>State Transition Diagram</i> untuk Layar Menu Utama.....	72
Gambar 3.33 <i>State Transition Diagram</i> untuk Layar Produk.....	73
Gambar 3.34 <i>State Transition Diagram</i> untuk Layar Rekreasi.....	74
Gambar 3.35 <i>State Transition Diagram</i> untuk Layar Resor.....	75
Gambar 3.36 <i>State Transition Diagram</i> untuk Layar Perumahan.....	76
Gambar 3.37 <i>State Transition Diagram</i> untuk Layar Lain-Lain.....	77
Gambar 3.38 <i>State Transition Diagram</i> untuk Layar Perusahaan.....	78

Gambar 3.39 <i>State Transition Diagram</i> untuk Layar Pencarian.....	79
Gambar 3.40 <i>State Transition Diagram</i> untuk Aplikasi <i>Back-End</i>	80
Gambar 3.41 Rancangan Layar Intro (Animasi Awal).....	81
Gambar 3.42 Rancangan Layar Menu Utama.....	82
Gambar 3.43 Rancangan Layar Produk.....	83
Gambar 3.44 Rancangan Layar Perusahaan.....	84
Gambar 3.45 Rancangan Layar Pencarian Produk.....	85
Gambar 3.46 Rancangan Layar Pencarian Perusahaan.....	86
Gambar 3.47 Rancangan Layar Isi Produk.....	87
Gambar 3.48 Rancangan Layar Peta.....	89
Gambar 3.49 Rancangan Layar Isi Perusahaan.....	90
Gambar 3.50 Rancangan Layar Screen Saver.....	91
Gambar 3.51 Rancangan Layar Login.....	92
Gambar 3.52 Rancangan Layar Home.....	93
Gambar 3.53 Rancangan Layar Perusahaan.....	94
Gambar 3.54 Rancangan Layar Produk.....	95
Gambar 3.55 Rancangan Layar Tambah Data Perusahaan.....	96
Gambar 3.56 Rancangan Layar Tambah Data Produk.....	97
Gambar 3.57 Rancangan Layar Edit Data Perusahaan.....	98
Gambar 3.58 Rancangan Layar Edit Data Produk.....	99
Gambar 3.59 <i>Entity Relationship Diagram</i>	102
Gambar 4.1 Tampilan Intro Aplikasi <i>Front-End</i>	141
Gambar 4.2 Tampilan Layar Menu Utama Aplikasi <i>Front-End</i>	142

Gambar 4.3 Tampilan Layar Produk Aplikasi <i>Front-End</i>	143
Gambar 4.4 Tampilan Layar Dunia Fantasi Aplikasi <i>Front-End</i>	144
Gambar 4.5 Tampilan Layar Atlantis Water Adventure Aplikasi <i>Front-End</i>	145
Gambar 4.6 Tampilan Layar The Lost Kingdom Aplikasi <i>Front-End</i>	146
Gambar 4.7 Tampilan Layar Bowling Ancol Aplikasi <i>Front-End</i>	147
Gambar 4.8 Tampilan Layar Padang Golf Aplikasi <i>Front-End</i>	148
Gambar 4.9 Tampilan Layar Hailai Aplikasi <i>Front-End</i>	149
Gambar 4.10 Tampilan Layar Gondola Ancol Aplikasi <i>Front-End</i>	150
Gambar 4.11 Tampilan Layar Taman dan Pantai Aplikasi <i>Front-End</i>	151
Gambar 4.12 Tampilan Layar Pasar Seni Aplikasi <i>Front-End</i>	152
Gambar 4.13 Tampilan Layar Putri Duyung Aplikasi <i>Front-End</i>	153
Gambar 4.14 Tampilan Layar Marina Aplikasi <i>Front-End</i>	154
Gambar 4.15 Tampilan Layar Pulau Bidadari Aplikasi <i>Front-End</i>	155
Gambar 4.16 Tampilan Layar Puri Jimbaran Aplikasi <i>Front-End</i>	156
Gambar 4.17 Tampilan Layar Puri Jimbaran II Aplikasi <i>Front-End</i>	157
Gambar 4.18 Tampilan Layar Marina Coast Royal Residence Aplikasi <i>Front-End</i>	158
Gambar 4.19 Tampilan Layar Puri Nusa Dua Aplikasi <i>Front-End</i>	159
Gambar 4.20 Tampilan Layar Tugu Permai Aplikasi <i>Front-End</i>	160
Gambar 4.21 Tampilan Layar Fasilitas Aplikasi <i>Front-End</i>	161
Gambar 4.22 Tampilan Layar Peta Aplikasi <i>Front-End</i>	162
Gambar 4.23 Tampilan Layar Peta Dufan Aplikasi <i>Front-End</i>	163
Gambar 4.24 Tampilan Layar Peta Atlantis Water Adventure Aplikasi <i>Front-</i>	

<i>End</i>	164
Gambar 4.25 Tampilan Layar Peta The Lost Kingdom Aplikasi <i>Front-End</i>	165
Gambar 4.26 Tampilan Layar Peta Pasar Seni Aplikasi <i>Front-End</i>	167
Gambar 4.27 Tampilan Layar Hasil Pencarian Produk Aplikasi <i>Front-End</i>	168
Gambar 4.28 Tampilan Layar Perusahaan Aplikasi <i>Front-End</i>	169
Gambar 4.29 Tampilan Layar Sejarah Ancol Aplikasi <i>Front-End</i>	170
Gambar 4.30 Tampilan Layar Inovasi / Kebijakan Aplikasi <i>Front-End</i>	171
Gambar 4.31 Tampilan Layar Peristiwa Aplikasi <i>Front-End</i>	172
Gambar 4.32 Tampilan Layar Kegiatan Sosial Aplikasi <i>Front-End</i>	173
Gambar 4.33 Tampilan Layar Tentang Perusahaan Aplikasi <i>Front-End</i>	174
Gambar 4.34 Tampilan Layar Hasil Pencarian Perusahaan Aplikasi <i>Front-End</i> .	175
Gambar 4.35 Tampilan Layar Screen Saver.....	176
Gambar 4.36 Tampilan Layar Login Aplikasi <i>Back-End</i>	177
Gambar 4.37 tampilan Layar Home aplikasi <i>Back-End</i>	178
Gambar 4.38 Tampilan Layar Dunia Fantasi Aplikasi <i>Back-End</i>	179
Gambar 4.39 Tampilan Layar Atlantis Water Adventure Aplikasi <i>Back-End</i>	180
Gambar 4.40 Tampilan Layar The Lost Kingdom Aplikasi <i>Back-End</i>	181
Gambar 4.41 Tampilan Layar Bowling Ancol Aplikasi <i>Back-End</i>	182
Gambar 4.42 Tampilan Layar Padang Golf Aplikasi <i>Back-End</i>	183
Gambar 4.43 Tampilan Layar Hailai Aplikasi <i>Back-End</i>	184
Gambar 4.44 Tampilan Layar Gondola Ancol Aplikasi <i>Back-End</i>	185
Gambar 4.45 Tampilan Layar Taman dan Pantai Aplikasi <i>Back-End</i>	186
Gambar 4.46 Tampilan Layar Pasar Seni Aplikasi <i>Back-End</i>	187

Gambar 4.47 Tampilan Layar Putri Duyung Aplikasi <i>Back-End</i>	188
Gambar 4.48 Tampilan Layar Marina Aplikasi <i>Back-End</i>	189
Gambar 4.49 Tampilan Layar Pulau Bidadari Aplikasi <i>Back-End</i>	190
Gambar 4.50 Tampilan Layar Puri Jimbaran Aplikasi <i>Back-End</i>	191
Gambar 4.51 Tampilan Layar Puri Jimbaran II Aplikasi <i>Back-End</i>	192
Gambar 4.52 Tampilan Layar Marina Coast Royal Residence Aplikasi <i>Back-End</i>	193
Gambar 4.53 Tampilan Layar Puri Nusa Dua Aplikasi <i>Back-End</i>	194
Gambar 4.54 Tampilan Layar Tugu Permai Aplikasi <i>Back-End</i>	195
Gambar 4.55 Tampilan Layar Sejarah Ancol Aplikasi <i>Back-End</i>	196
Gambar 4.56 Tampilan Layar Inovasi / Kebijakan Aplikasi <i>Back-End</i>	197
Gambar 4.57 Tampilan Layar Peristiwa Aplikasi <i>Back-End</i>	198
Gambar 4.58 Tampilan Layar Kegiatan Sosial Aplikasi <i>Back-End</i>	199
Gambar 4.59 Tampilan Layar Tentang Perusahaan Aplikasi <i>Back-End</i>	200
Gambar 4.60 Tampilan Layar Edit Produk Aplikasi <i>Back-End</i>	201
Gambar 4.61 Tampilan Layar Tambah Produk Aplikasi <i>Back-End</i>	202
Gambar 4.62 Tampilan Layar Edit Perusahaan Aplikasi <i>Back-End</i>	203
Gambar 4.63 Tampilan Layar Tambah Perusahaan Aplikasi <i>Back-End</i>	204
Gambar 4.64 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner akhir pertanyaan No.1.....	206
Gambar 4.65 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner akhir pertanyaan No.2.....	207
Gambar 4.66 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner akhir pertanyaan No.3.....	208
Gambar 4.67 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner akhir pertanyaan No.4.....	209
Gambar 4.68 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner akhir pertanyaan No.5.....	210

Gambar 4.69 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner akhir pertanyaan No.6.....	211
Gambar 4.70 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner akhir pertanyaan No.7.....	212
Gambar 4.71 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner akhir pertanyaan No.8.....	213
Gambar 4.72 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner akhir pertanyaan No.9.....	214
Gambar 4.73 <i>Pie Chart</i> hasil kuesioner akhir pertanyaan No.10.....	215
Gambar 4.74 Contoh Layar yang menggunakan umpan balik (<i>feedback</i>).....	216
Gambar 4.75 Contoh Layar yang menggunakan dialog keadaan akhir.....	217
Gambar 4.76 Contoh Layar yang menggunakan penanganan kesalahan.....	218