



UNIVERSITAS INDONESIA

**IMPLEMENTASI DAN ANALISIS KONSEP WEB 3.0 PADA
*ENTERTAINMENT SEARCH ENGINE***

TUGAS AKHIR

**LUCKY PRADANA TAUFAN
080636062**

**FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM SARJANA EKSTENSI
DEPOK
JUNI 2010**



UNIVERSITAS INDONESIA

**IMPLEMENTASI DAN ANALISIS KONSEP WEB 3.0 PADA
*ENTERTAINMENT SEARCH ENGINE***

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan menjadi sarjana teknik
pada program Sarjana Teknik**

**LUCKY PRADANA TAUFAN
080636062**

**FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO
DEPOK
JUNI 2010**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

TUGAS AKHIR ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar

Nama : LUCKY PRADANA TAUFAN

NPM : 0806366062

Tanda Tangan : 

Tanggal : 7 Juni 2010

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR ini diajukan oleh:

Nama : Lucky Pradana Taufan
NPM : 0806366062
Program Studi : Elektro
Judul TUGAS AKHIR : Implementasi dan Analisis Konsep Web 3.0 Pada Entertainment Search Engine

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Program Studi Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Prima Dewi Purnamasari, ST.,MT.,MSc ()

Penguji 1 : Ir.A.Endang Sriningsih, MT ()

Penguji 2 : Dr.Ir. A.A.P. Ratna, MEng ()

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 7 Juni 2010

Universitas Indonesia

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan TUGAS AKHIR ini. Penulisan TUGAS AKHIR ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Teknik Jurusan Elektro pada Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan TUGAS AKHIR ini, yang nantinya akan ditindak lanjuti dalam TUGAS AKHIR semester berikutnya. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- (1) Prima Dewi Purnamasari, ST., MT., MSc., selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan TUGAS AKHIR ini;
- (2) Orang tua tercinta, kakak-kakak dan keluarga besar yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral;
- (3) Teman-teman yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan TUGAS AKHIR ini Kurniawan Adi Putranto, Teddy Setiadi, Muhammad Wahyu dan yang lainnya tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga TUGAS AKHIR ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu

Depok, 7 Juni 2010



(Lucky Pradana Taufan)

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lucky Pradana Taufan
NPM : 080636062
Program Studi : Teknik Elektro
Departemen : Teknik Elektro
Fakultas : Teknik
Jenis karya : TUGAS AKHIR

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Implementasi dan Analisis Konsep Web 3.0 Pada *Entertainment Search Engine*

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan TUGAS AKHIR saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 7 Juni 2010

Yang menyatakan,



(Lucky Pradana Taufan)

ABTRAK

Nama : Lucky Pradana Taufan
NPM : 0806366062
Judul : Implementasi dan Analisis Konsep Web 3.0 Pada
Entertainment Search Engine

Mesin pencari data di internet tidak begitu paham benar pencarian yang dimaksud oleh pengguna internet. Mesin pencari tidak tahu apakah halaman *web* sebenarnya sesuai dengan pencarian yang dimaksud oleh pengguna.

Dengan *web* 3.0, semua informasi yang diinginkan oleh pengguna dapat diakses di internet dengan lebih spesifik dan sesuai dengan yang diinginkan oleh pengguna. Sistem ini digunakan sebagai pencari data film, lokasi terdekat dengan user, film terbaru, film yang tayang, dan harga tiket agar menjadi lebih mudah tanpa harus melakukan pencarian secara umum, dengan masuk ke sebuah halaman *web* maka semua informasi film langsung ditampilkan sesuai dengan keinginan pengguna.

Algoritma yang diterapkan sudah sesuai dengan *userprofile*, yaitu berdasarkan kesesuaian 100% antara, rating dengan umur, *genre* dengan jenis kelamin, alamat dengan peta. Rata-rata waktu yang didapat untuk halaman awal adalah 0.018639183 detik. Rata-rata waktu yang didapat untuk informasi film adalah 0.020122647 detik.

Kata kunci : Web3.0, Bioskop, Mesin pencari

ABSTRACT

Nama : Lucky Pradana Taufan
NPM : 0806366062
Judul : Implementation and Analysis of Web 3.0 Concepts In
Entertainment Search Engine

Data in the Internet search engine did not quite understand correctly referred to by the user searches the Internet. Search engines do not know whether the actual web pages in accordance with that stipulated by the user's search.

With Web 3.0, all the information desired by users can be accessed on the internet with more specific and in accordance with desired by the user. This system is used as the search data so that the film becomes much easier without having to perform a search in general, by going to a web page so all the film information directly displayed in accordance with the wishes of users.

The algorithm has been applied in accordance with the user profile, which is based on 100% compatibility between, with the age rating, genre with gender, address with map. The average time gained to the home page is 0.018639183 second. The average time gained for film information is 0.020122647 second.

Key word : Web3.0, Movies, Search engine

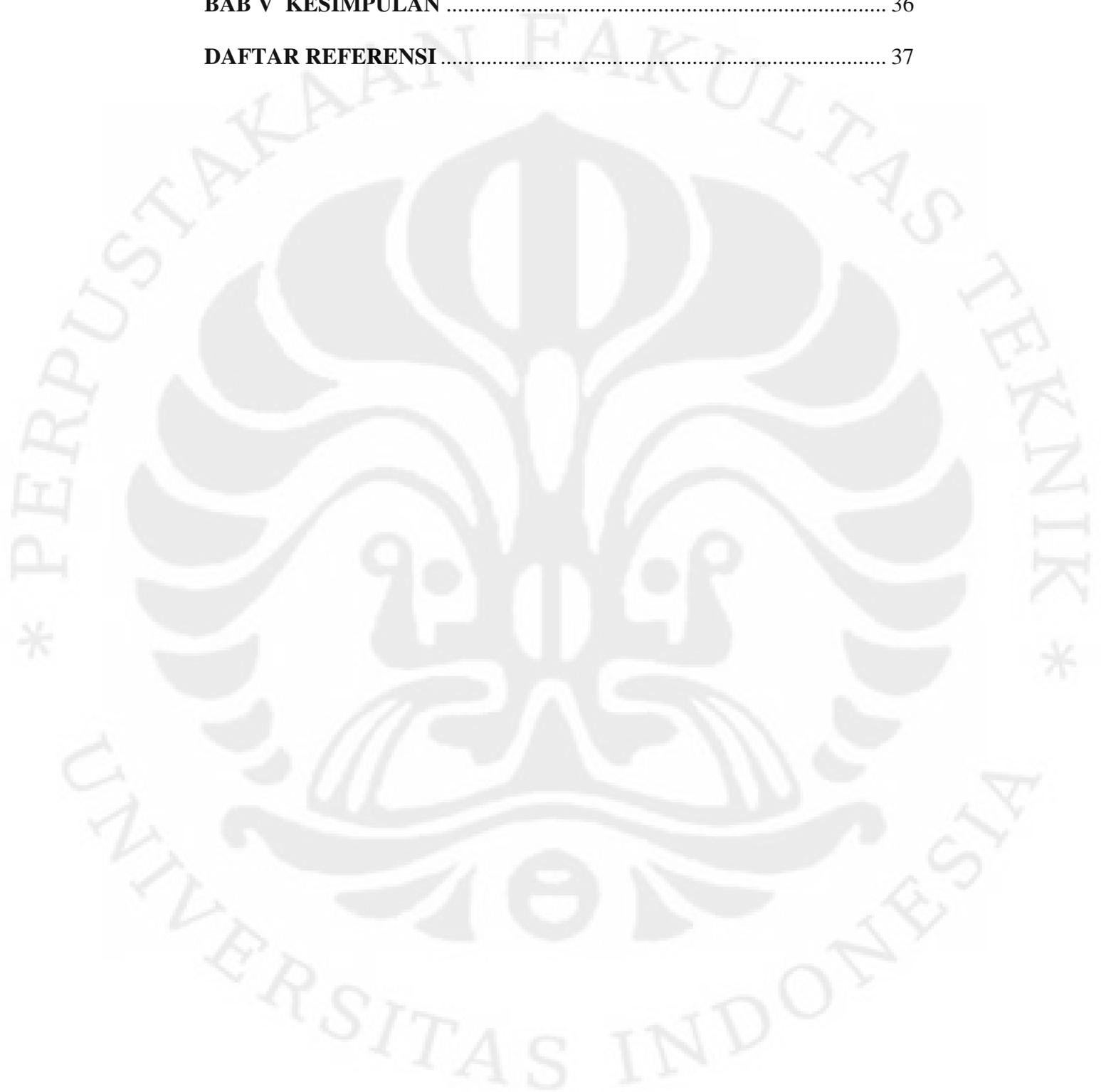
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 METODE PENYELESAIAN MASALAH	2
1.3 TUJUAN SEMINAR	2
1.4 BATASAN MASALAH	2
1.5 SISTEMATIKA PENULISAN	3
BAB II WEB 3.0	4
2.1 KLASIFIKASI TEKNOLOGI <i>WEB</i>	5
2.1.1 <i>Web</i> 1.0	5
2.1.2 <i>Web</i> 2.0	5
2.1.3 <i>Web</i> 3.0	6
2.2 SEARCH ENGINE	7
2.3 ONTOLOGI	8
2.3.1 Konsep ontologi	9
2.3.2 Struktur Ontologi	10
2.4 PERANGKAT LUNAK (<i>SOFTWARE</i>)	11
2.4.1 HTML	11
2.4.2 PHP	11
BAB III IMPLEMENTASI DAN ANALISIS KONSEP WEB 3.0 PADA ENTERTAINMENT SEARCH ENGINE	13
3.1 ARSITEKTUR SISTEM	14
3.2 TABEL DIAGRAM DAN DATABASE	18
3.3 WEB MAP ATAU LAYOUT WEB	19
3.4 PERANCANGAN USER INTERFACE	24
BAB IV REALISASI DAN PENGUJIAN	26
4.1 PENGUJIAN SISTEM	26
4.1.1 Hasil Kesesuaian Rating dengan Umur	26
4.1.2 Hasil Kesesuaian Genre dengan Jenis kelamin	27
4.1.3 Hasil Kesesuaian Alamat user dengan peta lokasi bioskop	27
4.1.4 Hasil Pencarian Manual	28
4.1.5 Hasil Pencarian Otomatis	31

4.2	HASIL QUISIONER	33
4.3	KECEPATAN AKSES	34

BAB V KESIMPULAN	36
-------------------------------	-----------

DAFTAR REFERENSI	37
-------------------------------	-----------



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Ontology Layer</i>	10
Gambar 3.1 Flowchart Sistem Tampilan Manual	14
Gambar 3.2 Flowchart Sistem Tampilan Otomatis.....	15
Gambar 3.3 Diagram Sistem.....	17
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Awal	20
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Daftar	20
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Login	20
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Film yang Dicari	21
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Film Terbaru	22
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Film Terlaris.....	23
Gambar 3.10 Rancangan Halaman <i>Sign Up</i>	24
Gambar 3.11 Rancangan Halaman <i>Login</i>	25

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Database Username.....	18
Tabel 3.2 Tabel Database Judul Film.....	18
Tabel 3.3 Tabel Database Rating Film.....	18
Tabel 3.4 Tabel Database Genre	19
Tabel 4.1 Hasil kesesuaian rating dengan umur.....	26
Tabel 4.2 Database Rating	26
Tabel 4.3 Hasil Kesesuaian Genre dengan jenis kelamin.	27
Tabel 4.4 Hasil Kesesuaian Alamat dengan Peta	37
Tabel 4.5 Hasil pencarian manual untuk judul 1.....	37
Tabel 4.6 Hasil pencarian manual untuk judul 2.....	38
Tabel 4.7 Hasil pencarian manual untuk rating 1	38
Tabel 4.8 Hasil pencarian manual untuk rating 2	39
Tabel 4.9 Hasil pencarian manual untuk genre 1	39
Tabel 4.10 Hasil pencarian manual untuk genre 2.....	39
Tabel 4.11 Daftar genre untuk laki-laki dan perempuan.....	40
Tabel 4.12 Hasil <i>auto search</i> untuk jenis kelamin perempuan	41
Tabel 4.13 Hasil <i>auto search</i> untuk jenis kelamin laki-laki	41
Tabel 4.14 <i>Database</i> alamat dan harga	41
Tabel 4.15 Quisioner untuk <i>user</i>	43
Tabel 4.16 Tabel Rata-rata hasil Quisioner.....	44
Tabel 4.17 Tabel Waktu Untuk Menampilkan Halaman	45

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pada generasi *web* 2.0 penggunaan mesin pencari atau disebut *web browser*, mesin tidak dapat benar-benar memahami pencarian *user* tersebut. Mesin pencari tidak tahu apakah halaman *web* sebenarnya sesuai untuk pencarian yang dimaksud. Sebagai contoh, jika mencari istilah "*star*" akan berakhir dengan hasil yang bermacam-macam di halaman *web*, tentang planet, tata surya, bahkan tentang merek dagang sebuah perusahaan.

Dengan *web* 3.0, *user* akan seperti memiliki *assisten* pribadi yang tahu praktis segala sesuatu tentang informasi yang diinginkan dan dapat mengakses semua informasi di internet untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan apapun dari *user* yang lebih spesifik, dan dapat membandingkan *web* satu dengan yang lainnya. Sementara *web* 2.0 menggunakan layanan internet untuk membuat hubungan antara orang-orang, *web* 3.0 akan menggunakan internet untuk membuat koneksi dengan informasi.

Dengan *web* 3.0, Internet dapat melakukan semua pekerjaan untuk *user* melalui penulisan kata kunci, lalu penggunaan layanan pencarian dan parameter dan mempersempit pencarian yang diinginkan. Program *browser* yang kemudian mengumpulkan, menganalisis dan menyajikan data kepada *user* dengan cara membuat perbandingan dalam sekejap.

Web 3.0 akan membuat tugas-tugas seperti pencarian untuk film lebih cepat dan lebih mudah. Daripada beberapa pencarian pada generasi *web* sebelumnya. Satu atau dua kalimat kompleks yang ditulis dalam *browser* pada *web* 3.0, akan diakses oleh sistem dan *web* akan melakukan sisanya. Contoh, penulisan kata sebuah film yang diinginkan dalam sebuah *web* 3.0, akan dibandingkan terlebih dahulu, selanjutnya *web browser* akan menganalisis tanggapan *user*, sistem pencarian mulai bekerja di internet untuk semua kemungkinan jawaban, dan kemudian mengatur hasil dan menyajikannya.

Dalam tugas akhir ini akan dibuat sebuah perangkat lunak untuk mempermudah pencarian sebuah film di bioskop, informasi tentang tiket, lokasi, film terbaru, agar memudahkan user mengetahui informasi sebuah film yang ingin ditonton.

1.2 METODE PENYELESAIAN MASALAH

Penyelesaian Tugas akhir ini menggunakan metode:

- Studi Literatur dari buku dan internet
- Pembuatan *onthology*
- Algoritma
- Desain halaman *web*
- Pengujian dan pengambilan data
- Analisa sistem

1.3 TUJUAN TUGAS AKHIR

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk mengimplementasi sebuah perangkat lunak berupa *search engine* untuk mempermudah pencarian sebuah film di bioskop, berupa film terbaru, film yang tayang, lokasi terdekat dengan alamat *user*, dan bagaimana menampilkan sebuah film yang sesuai dengan profil *user*.

1.4 BATASAN MASALAH

Pada tugas akhir ini hanya akan membahas sistem perangkat lunak sebuah *web* yang dikhususkan hanya untuk pelanggan layanan bioskop, beserta informasi tentang lokasi, film terbaru dan yang tayang.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Adapun uraian singkat tentang hal ini adalah sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Web 3.0

Pengenalan tentang sistem pencarian dalam sebuah *web*, yang berbasiskan *web 3.0* beserta penjelasan apa yang terkandung di dalamnya.

Bab III Implementasi dan Analisis Konsep Web 3.0 Pada *Entertainment Search Engine*

Perancangan sebuah *website* dan cara kerja *website* tersebut.

Bab IV Realisasi dan Pengujian

Hasil akhir dari penerapan sistem *Web 3.0*

Bab V Kesimpulan

Berisikan beberapa kesimpulan dari dasar-dasar sistem dan perancangan sistem.

BAB II

WEB 3.0

Web 3.0 adalah generasi ketiga dari layanan internet berbasis *Web*. Konsep *Web 3.0* pertama kali diperkenalkan pada tahun 2001, saat Tim Berners-Lee, penemu *World Wide Web*, menulis sebuah artikel ilmiah yang menggambarkan *Web 3.0* sebagai sebuah sarana bagi mesin untuk membaca halaman-halaman *Web*. Hal ini berarti bahwa mesin akan memiliki kemampuan membaca *Web* sama seperti yang manusia dapat lakukan sekarang ini. [1]. *Web 3.0* diyakini sebagai generasi ke tiga (kelanjutan dari *Web 2.0*). Artinya hingga saat ini teknologi dan *definisi* dari *Web 3.0* itu sendiri masih dalam tahap pengembangan. Di *Web 3.0* ini, sudah terjadi konvergensi yang sangat dekat antara dunia IT dengan dunia telekomunikasi. Dunia *Web* dan telekomunikasi berkembang pesat seiring dengan kebutuhan *user*. Penggunaan perangkat IT dan telekomunikasi nantinya sudah seperti sama saja tidak ada bedanya.

Saat ini adaptasi *Web 3.0* mulai dikembangkan oleh beberapa perusahaan di dunia seperti *secondlife* (*secondlife.com*), Google Co-Ops, bahkan di Indonesia sendiri juga sudah ada yang mulai mengembangkannya, yaitu Li'L Online (LILO) Community, (*lilofriends.com*).[1]

Internet membutuhkan suatu mekanisme yang membuat komputer mengerti arti kata yang *user* cari. Dengan kata lain, dibutuhkan suatu cara agar kata-kata yang tertera di dalam suatu dokumen *Web* dapat dibaca dan dimengerti oleh mesin (*machine-readable data*). *Website* yang memiliki kemampuan seperti ini seolah-olah memiliki kecerdasan buatan yang sanggup memberikan jawaban yang tepat terhadap pertanyaan atau kebutuhan para *user*nya.

Para peneliti setuju bahwa *Semantic Web* merupakan suatu cara untuk melakukan revolusi di dunia Internet yang akan menyatukan interaktifitas *user*, kolaborasi informasi, dan kecerdasan buatan pada sebuah *Website* [1]. Sebelum membahas lebih jauh mengenai *Semantic Web*, akan

dibahas secara singkat mengenai berbagai perkembangan yang telah terjadi di dunia Internet sampai dengan saat ini.

Permasalahan lain yang potensial muncul adalah, sebagai teknologi masa depan, *Web 3.0* juga membutuhkan kecepatan akses Internet yang memadai dan spesifikasi komputer yang tinggi. Hal ini dikarenakan, teknologi ini secara visual berbasis 3D. [1] Sedangkan seperti yang diketahui, biaya akses Internet dengan kecepatan tinggi di Indonesia, masih tergolong mahal bagi masyarakat umum.

2.1 Klasifikasi Teknologi Web

Teknologi *Web* sedemikian berkembangnya sehingga para ahli telah memberikan penomoran untuk mengklasifikasikan generasi teknologi *Web* yang digunakan.

2.1.1 Web 1.0

Web 1.0 merupakan teknologi *Web* generasi pertama yang merupakan revolusi baru di dunia Internet karena telah mengubah cara kerja dunia industri dan media. Pada dasarnya, *Website* yang dibangun pada generasi pertama ini secara umum dikembangkan untuk pengaksesan informasi dan memiliki sifat yang sedikit interaktif. Berbagai *Website* seperti situs berita “cnn.com” atau situs belanja “Bhinneka.com” dapat dikategorikan ke dalam jenis ini [2].

2.1.2 Web 2.0

Istilah *Web 2.0* pertama kalinya diperkenalkan oleh O’Reilly Media pada tahun 2004 sebagai teknologi *Web* generasi kedua yang mengedepankan kolaborasi dan *sharing* informasi secara *online*. Menurut Tim O’Reilly, *Web 2.0* dapat didefinisikan sebagai berikut:

“Web 2.0 adalah revolusi bisnis di industri komputer yang disebabkan oleh penggunaan internet sebagai platform, dan merupakan suatu percobaan untuk memahami berbagai aturan untuk mencapai keberhasilan pada

platform baru tersebut. Salah satu aturan terutama adalah: Membangun aplikasi yang mengeksploitasi efek jaringan untuk mendapatkan lebih banyak lagi user aplikasi tersebut”. [2]

2.1.3 Web 3.0

Walaupun masih dalam perdebatan di kalangan analis dan peneliti, istilah *Web 3.0* tetap berpotensi menjadi generasi teknologi di dunia Internet. Saat ini, *definisi* untuk *Web 3.0* sangat beragam mulai dari pengaksesan *broadband* secara *mobile* sampai kepada layanan *Web* berisikan perangkat lunak bersifat *on-demand* [2]. Namun, menurut John Markoff, *Web 3.0* adalah sekumpulan teknologi yang menawarkan cara baru yang efisien dalam membantu computer mengorganisasi dan menarik kesimpulan dari data *online*.

2.2 Mesin Pencari

Mesin pencari *Web* atau yang lebih dikenal dengan istilah *Web search engine* merupakan program komputer yang dirancang untuk mencari informasi yang tersedia didalam dunia maya. Berbeda halnya dengan direktori *Web* (seperti *dmoz.org*) yang dikerjakan oleh manusia untuk mengelompokkan suatu halaman informasi berdasarkan kriteria yang ada, *Web search engine* mengumpulkan informasi yang tersedia secara otomatis[2].

2.3 Semantic Web

Agar masalah di atas dapat teratasi, maka dibutuhkan suatu metode yang membuat komputer mengerti arti kata yang *user* cari (*machine-readable data*). Para peneliti sepakat bahwa *Semantic Web* adalah jawabannya. *Semantic Web* merupakan suatu cara untuk melakukan revolusi di dunia internet yang akan menyatukan interaktifitas user, kolaborasi informasi, dan kecerdasan buatan pada sebuah *website*.

Contohnya yang akan *user* bahas sekarang ini, yaitu *web semantic 3.0*. *Semantic Web (Web 3.0)* memiliki definisi yang beragam. Menurut

John Mrkoff, *Web 3.0* adalah sekumpulan teknologi yang menawarkan cara baru yang efisien dalam membantu komputer mengorganisasi dan menarik kesimpulan dari data online. *Semantic Web* memiliki isi *Web* yang tidak hanya diekspresikan di dalam bahasa alami yang dapat dimengerti oleh manusia, tapi juga dalam bentuk yang dimengerti, diinterpretasi dan digunakan oleh perangkat lunak (software agents). Melalui *Semantic Web* ini berbagai perangkat lunak akan mampu mencari, membagi, dan mengintegrasikan informasi dengan cara yang mudah.

2.4 *Ontology*

Pengertian *ontology* sangat beragam, dari *definisi* Benjamins [8]: “Sebuah *Ontology* merupakan *definisi* dari pengertian dasar dan relasi vokabulari dari sebuah area sebagaimana aturan dari kombinasi istilah dan relasi untuk mendefinisikan vokabulari”.

Gruber memberikan *definisi* yang banyak diacu, yaitu “*Ontology* merupakan sebuah spesifikasi eksplisit dari konseptualisme”. Guarino dan Giaretta pada 1995 mengumpulkan tujuh *definisi* yang berkoresponden dengan *syntactic* dan *semantic*. Pada 1997, Borst melakukan modifikasi dari *definisi* Gruber dengan mengatakan “Sebuah *ontology* adalah spesifikasi formal dari sebuah konseptual yang diterima (*share*)”[8].

Terdapat berbagai macam pengertian tentang *ontology* yang dijelaskan pada berbagai buku, termasuk yang dikemukakan oleh beberapa ilmuwan. Neches dan rekannya [13] memberikan *definisi* awal tentang *ontology* yaitu “Sebuah *ontology* merupakan *definisi* dari pengertian dasar dan relasi vokabulari dari sebuah area sebagaimana aturan dari kombinasi istilah dan relasi untuk mendefinisikan vokabulari”.

Kemudian Gruber [14] memberikan *definisi* yang sering digunakan oleh beberapa orang, *definisi* tersebut adalah “*Ontology* merupakan sebuah spesifikasi eksplisit dari konseptualisme”. Sedangkan Barnaras [9] pada proyek KACTUS memberikan *definisi ontology* yang berdasarkan pada pengembangan *ontology*. *Definisi* yang diberikan adalah : “Sebuah

ontology memberikan pengertian untuk penjelasan secara eksplisit dari konsep terhadap representasi pengetahuan pada sebuah knowledge base".

Pengertian lain tentang *ontology* yaitu merupakan salah satu kajian kefilsafatan yang paling kuno dan berasal dari Yunani. Studi tersebut membahas keberadaan sesuatu yang bersifat konkret. Tokoh Yunani yang memiliki p.ngan yang bersifat *ontologies* dikenal seperti Thales, Plato, dan Aristoteles . Pada masanya, kebanyakan orang belum membedakan antara *penampakan* dengan *kenyataan*. Thales terkenal sebagai filsuf yang pernah sampai pada kesimpulan bahwa *air* merupakan substansi terdalam yang merupakan asal mula segala sesuatu. Namun yang lebih penting ialah pendiriannya bahwa mungkin sekali segala sesuatu itu berasal dari satu substansi belaka (sehingga sesuatu itu tidak bisa dianggap ada berdiri sendiri) [9].

Tujuan *ontology* adalah menangkap pengetahuan dari sebuah domain dan disajikan secara generik dan memberikan kesamaan dan pemahaman dari domain tersebut. Pemakaian ulang *ontology* adalah salah satu isu penting dalam bidang *ontology*. Pada pemakaian ulang *ontology* ada dua proses yang kerap menimbulkan salah pengertian, yaitu penggabungan (*merge*) dan penyatuan (*integration*). Penggabungan adalah membentuk sebuah *ontology* dari beberapa *ontology* pada domain yang sama. Penyatuan adalah *ontology* pada sebuah domain dengan menggabungkan beberapa *ontology* dari beberapa domain.

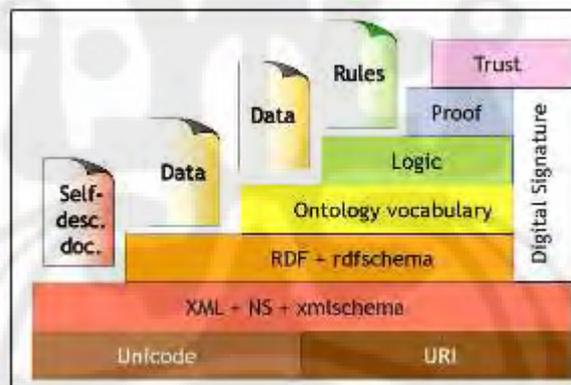
Ontology adalah suatu konseptual yang formal dari sebuah domain tertentu yang dipakai bersama oleh kelompok orang. Sedang menurut *ontology* merupakan teori tentang makna dari suatu obyek, properti dari suatu obyek, serta relasi obyek tersebut yang mungkin terjadi pada suatu domain pengetahuan. *Ontology* sangat penting karena dapat digunakan menerangkan tentang struktur suatu disiplin ilmu. Secara teknis sebuah *ontology* direpresentasikan dalam bentuk *classes*, *properties*, *slots*, dan *instans* [9].

1. *Class*, menerangkan konsep (atau makna) suatu domain. *Class* adalah kumpulan dari elemen dengan properti yang sama. Suatu *class* dapat

mempunyai turunan *subclass* yang menerangkan konsep yang lebih spesifik.

2. *Properti*, menerangkan konsep nilai-nilai, status, terukur yang mungkin ada untuk domain.
3. *Slot*, merupakan representasi dari kerangka pengetahuan atau relasi yang menerangkan properti dari kelas dan instant.
4. *Instant*, adalah individu yang telah dibuat (diciptakan). Instant dari sebuah *subclass* merupakan instant dari suatu *superclass*.

Berbagai bahasa yang menyusun *ontology*, seperti yang telah dijelaskan di atas memiliki kedudukan tertentu dalam struktur *ontology*. Struktur layer *ontology* ditunjukkan seperti gambar 2.2. Setiap layer akan memiliki fungsi tambahan dan kompleksitas tambahan dari layer sebelumnya. *User* atau *User* yang memiliki fungsi pemrosesan layer paling rendah dapat memahami walaupun tidak seluruh *ontology* yang terletak di layer atasnya.



Gambar 2.1 *Ontology* layer [28]

Dalam setiap layer tersebut, masing-masing bagian memiliki fungsi masing-masing [10]:

- XML memiliki fungsi menyimpan isi halaman *Web*.
- RDF adalah layer untuk merepresentasikan semantik dari isi halaman Tersebut.
- *Ontology* layer untuk menjelaskan vocabulary dari domain.
- Logic Layer memungkinkan untuk mengambil data yang diinginkan.

2.5 Perangkat Lunak (*Software*)

2.5.1 HTML

HyperText Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa *markup* yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *Web* dan menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah *browser* Internet. Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan *Standard Generalized Markup Language* (SGML), HTML adalah sebuah st.r yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman *Web*. HTML saat ini merupakan st.r Internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh *World Wide Web Consortium* (W3C). Versi terakhir dari HTML adalah HTML 4.01, meskipun saat ini telah berkembang XHTML yang merupakan pengembangan dari HTML.

2.5.2 PHP

Pada awalnya PHP merupakan kependekan dari *Personal Home Page* (Situs Personal). PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP masih bernama FI (*Form Interpreted*), yang wujudnya berupa sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari *Web*[12].

Selanjutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum dan menamakannya PHP/FI. Dengan perilsan kode sumber ini menjadi *open source*, maka banyak programmer yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP.

Pada November 1997, dirilis PHP/FI 2.0. Pada rilis ini interpreter PHP sudah diimplementasikan dalam program C. Dalam rilis ini disertakan juga modul-modul ekstensi yang meningkatkan kemampuan PHP/FI secara signifikan.

Pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama Zend menulis ulang interpreter PHP menjadi lebih bersih, lebih baik, dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998, perusahaan tersebut merilis interpreter baru untuk PHP dan

meresmikan rilis tersebut sebagai PHP 3.0 dan singkatan PHP dirubah menjadi akronim berulang *PHP Hypertext Preprocessing*.

Pada pertengahan tahun 1999, Zend merilis interpreter PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak dipakai pada awal abad ke-21. Versi ini banyak dipakai disebabkan kemampuannya untuk membangun aplikasi *Web* kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan dan stabilitas yang tinggi.

2.4.3 Macromedia *Dreamweaver*

Macromedia *Dreamweaver* adalah sebuah editor HTML profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola *Website* dan halaman *Web*. Konsep WYSIWIG (*What You See IS What You Get*) HTML (*HyperText Mark-up Language*) akan memberikan . membuat membuat halaman *Web* dan *Web sites* secara mudah dan cepat. Tetapi dibalik semuanya itu, *Dreamweaver* juga memberikan . kemudahan mempelajari DHTML (Dynamic HTML), yang bisa membuat *Website* lebih menarik dan lebih interaktif. Tidak hanya berhenti disini, *Dreamweaver* juga mempunyai fasilitas FTP (*File Transfer Protocol*) untuk upload situs . ke Internet ketika proses desain sudah selesai dibuat.

Fasilitas *Dreamweaver* termasuk juga *coding tools* dan *features*: HTML, CSS, dan JavaScript reference, *a JavaScript Debugger*, dan *code editors (the Code view and Code inspector)* yang bisa untuk mengedit JavaScript, XML, dan dokumen text lainnya secara langsung dalam *Dreamweaver*. Teknologi Macromedia tentang HTML *mengimport* dokumen HTML tanpa memformat ulang *code* nya - dan . bisa dengan mudah mengeset *Dreamweaver* untuk membersihkan dan memformat ulang HTML kapan pun . inginkan.

2.4.4 *iMacros*

iMacros ini dirancang untuk mengotomatisasi tugas-tugas yang paling diulang-ulang di *Web*. Jika ada aktivitas yang harus dilakukan berulang kali, hanya merekamnya dalam *iMacros*. Waktu berikutnya harus melakukannya, seluruh makro akan dijalankan pada klik tombol! Dengan *iMacros*, didapat dengan cepat dan mudah mengisi formulir *Web*, ingat password, membuat *Webmail* notifier, men-*download* informasi dari situs lain, mengikis *Web* (memperoleh data dari beberapa situs), dan banyak lagi. Dapat menyimpan makro pada komputer . untuk . gunakan sendiri, atau berbagi dengan orang lain dengan menanamkan mereka di situs, blog, intranet perusahaan atau layanan bookmark sosial. Yang menggunakan hanya dibatasi oleh imajinasi.

Dengan *iMacros* for Firefox, tidak lagi perlu memeriksa situs yang sama setiap hari, mengingat password, dan mengisi formulir *Web*. *iMacros* adalah satu-satunya pengisi formulir yang dapat autofill formulir *Web* yang membentang di beberapa halaman. Semua informasi ini disimpan dalam terbaca-manusia, file teks biasa yang dapat dengan mudah diedit. Password tersimpan dengan aman dengan 256-bit enkripsi AES. *Users* menghafal hanya satu master password dan *iMacros* mengingat semua yang lain, memberikan login otomatis yang benar-benar pengalaman, yang mengalahkan Solusi untuk *Enterprise Single Sign-On (SSO)*.

iMacros dapat secara otomatis men-*download* gambar, file, atau seluruh halaman (dengan atau tanpa gambar). Di arah lain, ia dapat secara otomatis meng-*upload* data ke *Website*. dapat menggunakan variabel di dalam makro dan impor data dari file CSV. *iMacros* termasuk *user* agent switcher, *download* PDF dan Flash, dan iklan-dan gambar-fungsi pemblokiran. Ketika dikombinasikan dan dikendalikan dengan Javascript, yang direkam skrip Macro bisa bahkan tugas yang sangat kompleks.

Data *Mash-Ups* Extract *iMacros* perintah yang secara otomatis membaca data dari sebuah situs *Web* dan ekspor ke file CSV – kebalikan dari mengisi formulir. *iMacros* termasuk dukungan *Unicode* penuh dan bekerja dengan setiap bahasa, termasuk bahasa *multi-byte* seperti bahasa Cina. juga

dapat menggunakan fitur ini untuk *men-download* harga saham, mengumpulkan dan membandingkan harga toko *Web*, dan banyak lagi.

Web dapat digunakan untuk *iMacros* fungsional, kinerja, dan regresi pengujian aplikasi *Web*. *Built-in Stopwatch* perintah menangkap tepat waktu respon halaman *Web*. *iMacros* juga mencakup dukungan untuk banyak elemen AJAX.

Berbagi *iMacros* favorit dengan teman dan kolega mudah. Cukup klik kanan makro untuk menambahkannya sebagai pen., atau pilih “*Run Di mana-mana*” dan menanamkan makro lengkap di *link* sederhana. Dan dapat mengirim *link* kepada orang lain, atau embed di situs, blog, atau intranet perusahaan. Alih-alih mengatakan pengunjung situs cara mengisi formulir, biarkan *iMacros* melakukannya untuk mereka. Semua informasi ini disimpan di dalam *link* sebagai string teks, dengan tidak ada yang disimpan di server kami, itulah sebabnya bekerja pada *iMacros* intranet juga. Lihat contoh di [del.icio.us / iMacros / imacro](http://del.icio.us/iMacros/imacro).

Untuk gagasan tentang bagaimana menggunakan *iMacros*, silahkan kunjungi <http://www.iopus.com/iMacros/firefox> dan atau dukungan aktif forum kami di forum.iopus.com. *iMacros* sangat fleksibel dan dapat dikombinasikan dengan ekstensi lain seperti *Greasemonkey*, *Web Developer*, *Firebug*, *Stylish*, *Download Statusbar*, *NoScript*, *PDF Download*, *Foxmarks*, *Fasterfox*, *All-in-One Sidebar*, *Megaupload*, *Foxyproxy*, *Flashblock* dan *Adblock*. *iMacros* for Firefox adalah gratis untuk penggunaan pribadi dan komersial. *Download* add-on hari ini untuk mulai menyederhanakan tugas-tugas *Web* dan berbagi macro. Apa pun yang dilakukan dengan Firefox, *iMacros* dapat mengotomatisasi itu.

BAB III

Implementasi dan Analisis Konsep Web 3.0 Pada *Entertainment Search Engine*

Film (cara pengucapan: [Filêm] atau Félêm) adalah Gambar-hidup, juga sering disebut *movie* (semula *pelesetan* untuk 'berpindah Gambar'). Film, secara kolektif, sering disebut 'sinema'. Gambar-hidup adalah bentuk seni, bentuk populer dari hiburan, dan juga bisnis. Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, dan/atau oleh animasi [1].

Entertainment sistem yang dibuat adalah sebuah sistem berbasis *Web 3.0* yang digunakan untuk memudahkan *user* mengetahui informasi dari sebuah film yang ada di bioskop tanpa harus mencari detail dari sebuah film, yang biasanya dilakukan *user* bila menggunakan *search engine* biasa.

Pada *entertainment* sistem film yang diinginkan *user* dapat ditampilkan semua, dan terdapat pilihan untuk pencarian yang diinginkan *user* sendiri, sehingga *user* dapat langsung mengetahui informasi film, harga tiket yang termurah dari semua bioskop di Indonesia, jam tayang terdekat, bahkan sampai tempat terdekat dengan *user*.

Ada beberapa macam cara membuat *Web 3.0* salah satunya yang digunakan adalah *Search engine friendly URL* yaitu sebuah metode untuk membuat URL atau alamat *Website* yang kita miliki menjadi sebuah alamat yang mudah untuk di-*index* oleh mesin pencari semacam google, sehingga ranking *Web* yang kita miliki bisa berada di atas. Metode *search engine friendly url* (SEF) ini hanyalah salah satu cara untuk meningkatkan peringkat *Website* kita dalam daftar pencarian, masih ada metode lain seperti backlink, meta, atau yang lainnya.

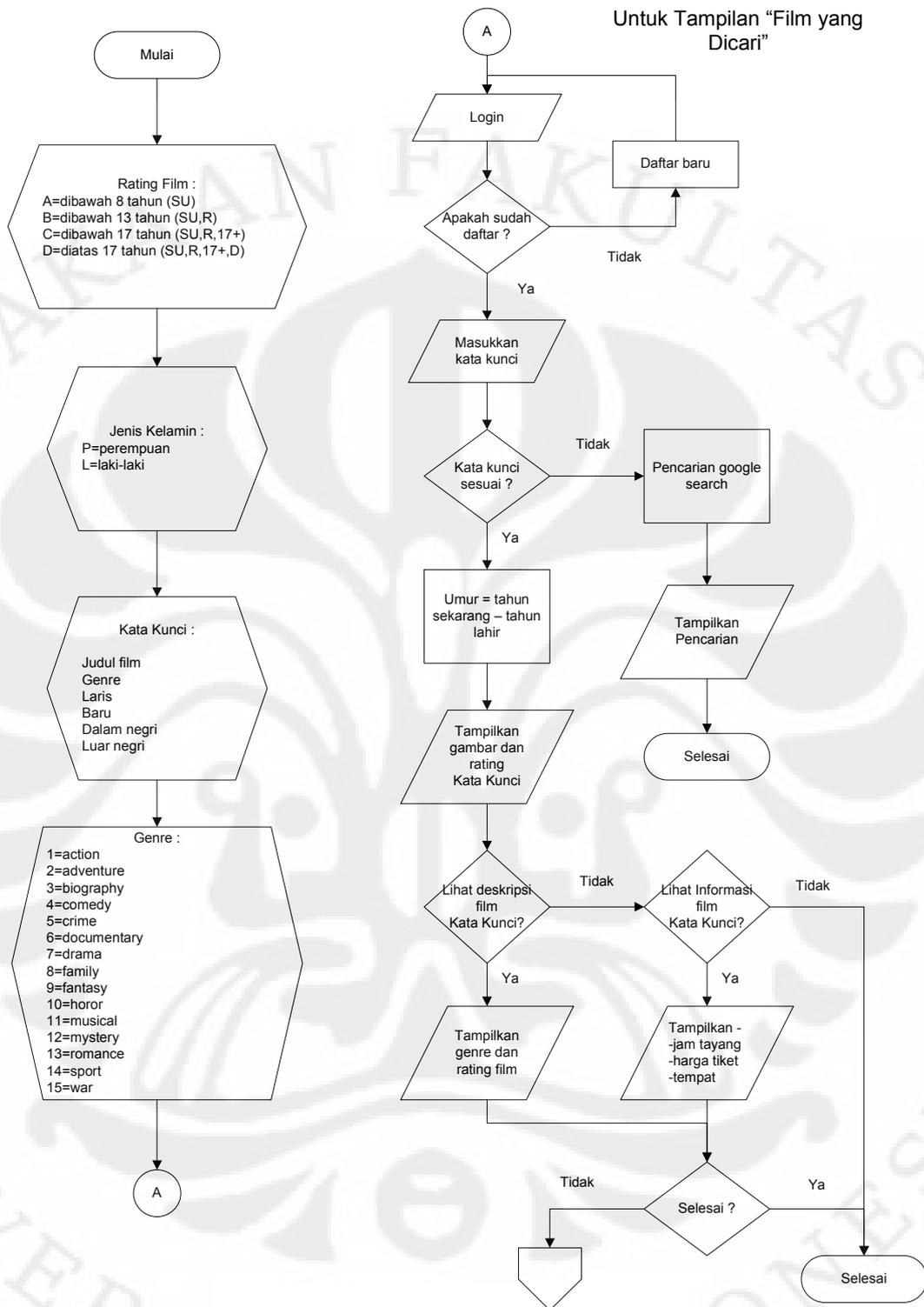
Walau tak sesempurna manusia tetapi beberapa faktor pembacaan oleh search engine hampir sama dengan manusia. Misalnya pada url, *search engine* dan manusia akan lebih mudah jika membaca URL seperti ini `http://www.contoh.com/aksi/metode/parameter`, Dari pada membaca

URL

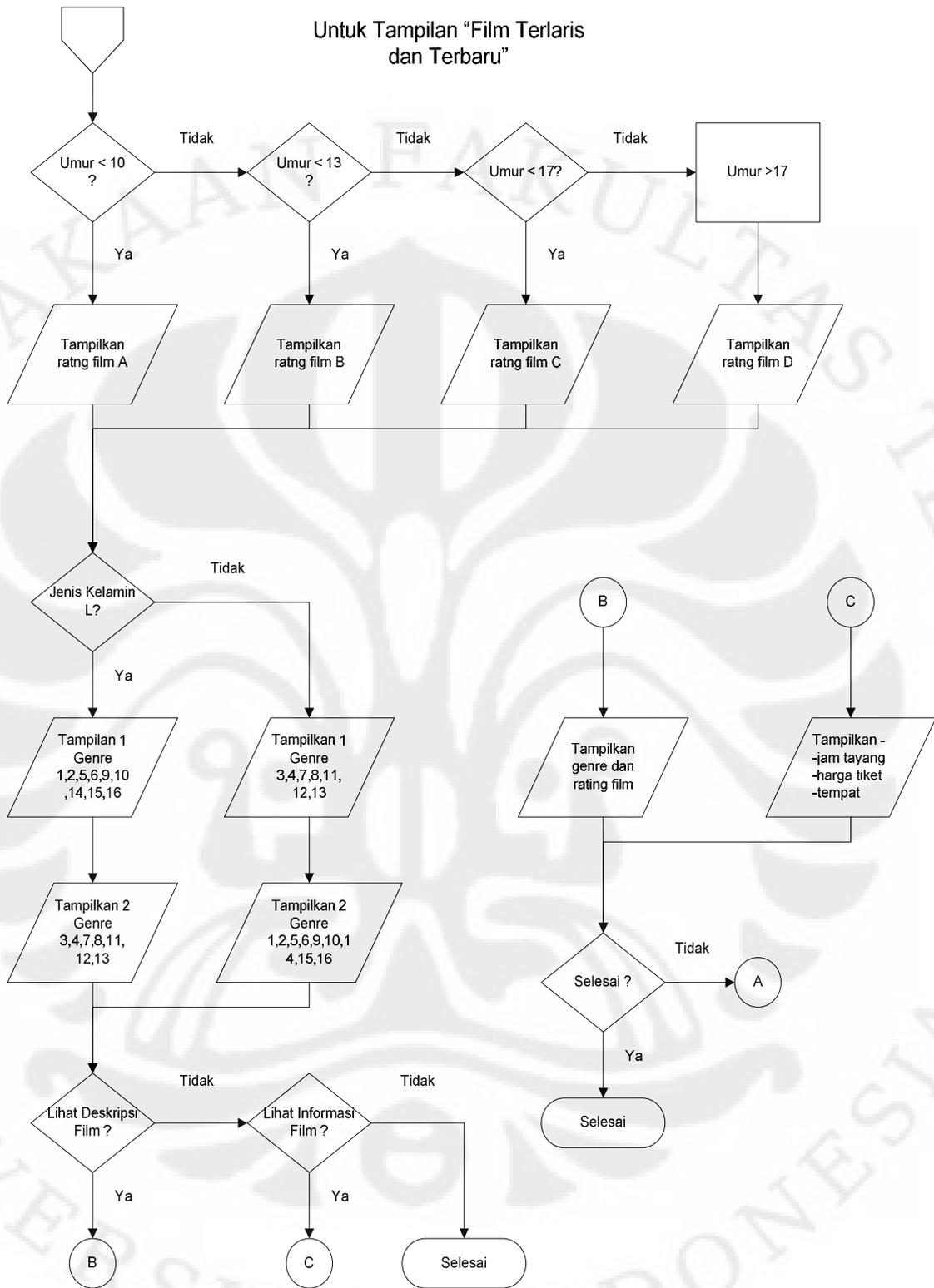
<http://www.contoh.com/index.php?act=aksi&met=metode&par=parameter>.

3.1 Arsitektur Sistem





Gambar 3.1 Flowchart sistem untuk tampilan film manual



Gambar 3.2 Flowchart sistem untuk tampilan film otomatis

Flowchart pada Gambar 3.2 menunjukkan alur sebuah Web entertainment sistem yang awalnya dilakukan penginisialisasian rating, jenis

kelamin, dan *genre*, agar mudah melakukan pengolahan data. Pada halaman awal *user* harus mendaftar terlebih dahulu selanjutnya melakukan login untuk masuk ke dalam sistem. Untuk *entertainment* sistem terdapat 2 kategori yaitu, sistem otomatis dan sistem manual.

Untuk sistem otomatis data dari *user* data akan diproses dengan cara melihat tanggal lahir, kota, dan jenis kelamin, yang nanti akan digunakan di dalam *script* php, untuk menampilkan halaman *entertainment* sistem yang berupa Gambar dari film yang ditayangkan di bioskop, Gambar tersebut membutuhkan filter agar *user* melihat spesifikasi film yang sesuai dengan umur dan jenis kelaminnya.

Sebagai contoh, bila ada *user* yang mendaftar dan *user* itu mempunyai umur di bawah 19 tahun sekaligus mempunyai jenis kelamin laki-laki, maka secara otomatis halaman *entertainment* sistem menampilkan rating semua umur. Keterangan untuk Gambar 3.1 dan 3.2 adalah sebagai berikut.

- Untuk “Rating” Film dikategorikan menjadi:

A = dibawah 8 tahun (SU)

B = dibawah 13 tahun (SU,R)

C = dibawah 17 tahun (SU,R,17+)

D = diatas 17 tahun (SU,R,17+,D)

- Sedangkan untuk “*genre*” dikategorikan menjadi :

1 = *action*

2 = *adventure*

3 = *biography*

4 = *comedy*

5 = *crime*

6 = *documentary*

7 = *drama*

8 = *family*

9 = *fantasy*

10 = *horor*

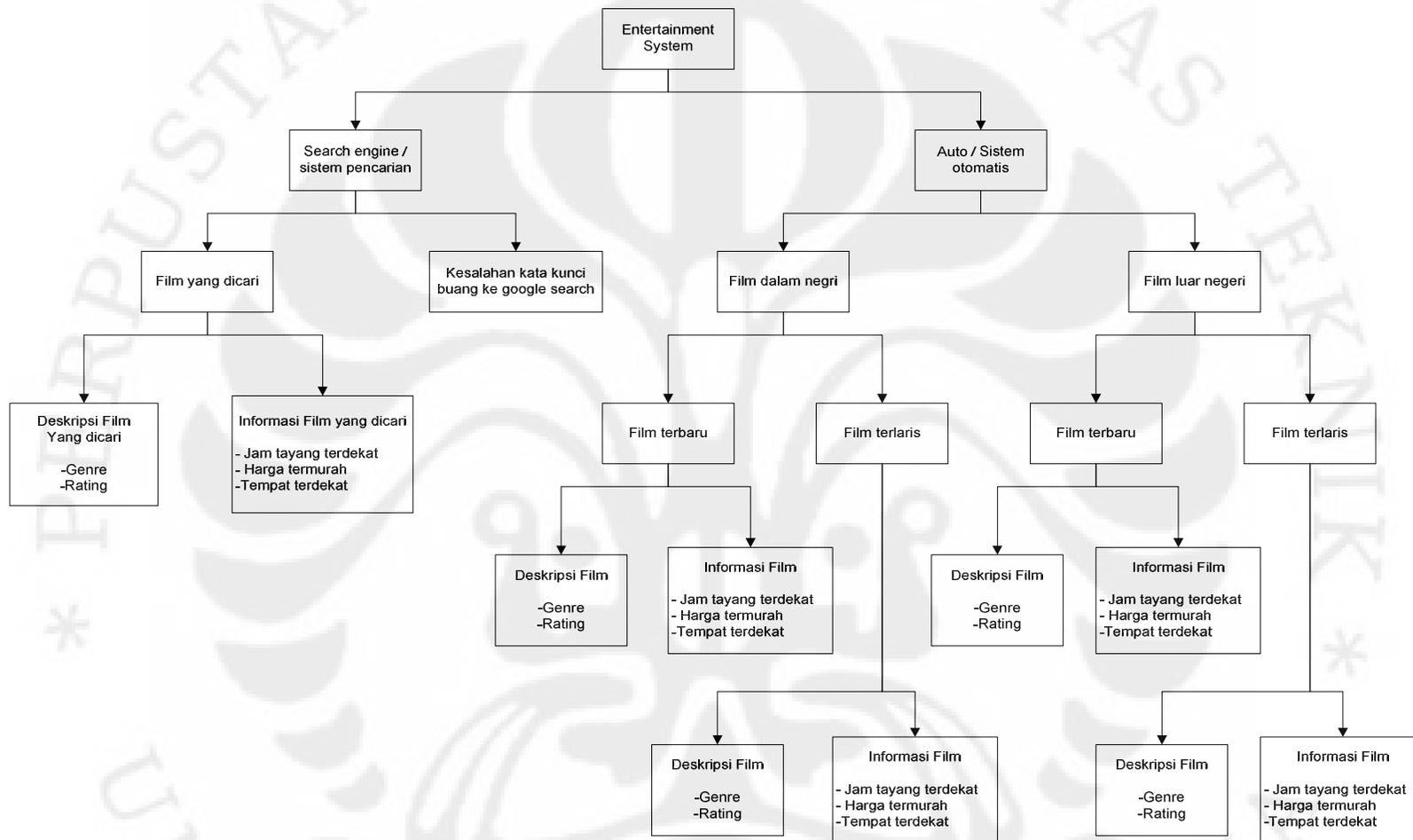
11 = *musical*

12 = *mystery*

13 = *romance*

14 = *sport*

15 = *war*



Gambar 3.3 Diagram Entertainment Sistem

Rating adalah urutan atau peringkat sebuah film yang dilakukan oleh sebuah lembaga kompeten, dan hasilnya bisa dipertanggung jawabkan. Hasil polling yang dilakukan kepada masyarakat, peringkat teratas berarti pemirsa yang memilihnya banyak, begitu selanjutnya.

3.2 Tabel Diagram dan Database

Ada table utama yang digunakan dalam sistem ini yaitu.

Tabel 3.1. Tabel Database Username

iduser	name	gender	birthday	country	hobby	job	alamat	username	password	umur	
1	ab	P	21-2-1654	pn	s	wrah	jkld	4 b...	fe	fe	12
2	s	P	21-3-1986	id	s	wrah	jl patimura	11 b...	as	as	11
3	lucky	L	43/3/1234	id	g	pljr	jl pademangan	13 b...	qwerty	qwerty	13
4	lucky	L	123/3/2000	id	s	wrat	tfgrfdtf	9 b...	123	123	10
9	subhan	L	19/3/1985	id	s	wrat	jl. los angles	14 b...	kampret	kampret	25

Tabel 3.2. Tabel Database Judul Film

idjudul	idrating	idgenre	judul	linkgambar	linkfilm	deskripsi	sutradara	trailer	rating	genre
2	4	7	ROBIN HOOD	http://www.	http://www	Akhir abad ke-12... 525 b...	Ridley Scott	<object wi	dewasa	Drama
7	1	9	CAR	http://www.g	http://dis	car adalah suatu... 110 b...	Disney	<object wi	semua umur	Fantasy
9	3	1	IRON MAN 2	http://www.	http://iro	Dunia mengenali ... 255 b...	Baim wong	<object wi	remaja	Action
5	4	16	FUTURE X-COPS	http://www.	(NULL)	Karena gagal, Ka... 255 b...	Jing Wong	<object wi	dewasa	Science
8	4	4	MENCULIK MIYABI	http://www.	(NULL)	Maria Ozawa, seo... 255 b...	Findo Purno	<object wi	dewasa	comedy
1	4	15	A NIGHTMARE ON ELM STREET	http://www.	http://nig	Nancy, Kris, Que... 805 b...	Samuel Bayer	<object wi	dewasa	Thriller
4	3	1	IP MAN 2	http://www.	http://ww	Saat kedatangan ... 255 b...	Yip Wai-Shur	<object wi	remaja	Action
3	4	16	DAYBREAKERS	http://www.	http://ww	Tahun 2019. Sebu... 255 b...	Michael & S	<object wi	bimbingan orang tua	Science
*	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	0 Kb...	(NULL)	(NULL)	(NULL)

Tabel 3.3. Tabel Database Rating Film

idrating	rating	keterangan	umur
1	SU	Semua Umur	10 b... semua umur
2	BO	Bimbingan Orang tua	19 b... bimbingan orangtua
3	17	17 Tahun keatas	15 b... remaja
4	D	Dewasa	6 b... dewasa
*	(NULL)	(NULL)	0 Kb... (NULL)

Tabel 3.1. Tabel Database Username adalah Database yang digunakan untuk menyimpan data user yang selanjutnya akan dihubungkan dengan Tabel 3.2 Tabel 3.3 dan Tabel 3.4. dimana satu dengan yang lainnya harus saling berhubungan agar data yang dikeluarkan sesuai dengan yang diinginkan oleh user.

Tabel 3.4. Tabel Database Genre

	idgenre	genre	keterangan		gender
<input type="checkbox"/>	1	Action	aksi	4 b...	L
<input type="checkbox"/>	2	Adventure	petualangan	11 b...	L
<input type="checkbox"/>	3	Biography	biography	9 b...	P
<input type="checkbox"/>	4	Comedy	komedi	6 b...	P
<input type="checkbox"/>	5	Crime	kriminal	8 b...	L
<input type="checkbox"/>	6	Documentary	dukumentasi	11 b...	P
<input type="checkbox"/>	7	Drama	drama	5 b...	P
<input type="checkbox"/>	8	Family	keluarga	8 b...	P
<input type="checkbox"/>	9	Fantasy	impian	6 b...	P
<input type="checkbox"/>	10	Horor	horor	5 b...	L
<input type="checkbox"/>	11	Musical	musik	5 b...	P
<input type="checkbox"/>	12	Mystery	teka-teki	9 b...	L
<input type="checkbox"/>	13	Romance	romantis	8 b...	P
<input type="checkbox"/>	14	Sport	olahraga	8 b...	L
<input type="checkbox"/>	15	Thriller	mengerikan	10 b...	L
<input type="checkbox"/>	16	Science	pengetahuan	11 b...	L
<input type="checkbox"/>	17	Fiction	khayal	6 b...	L
*	(NULL)	(NULL)	(NULL)	0 Kb...	(NULL)

3.3 Desain interface system

Pada saat pertama kali mengakses sistem ini, maka *user* akan melihat tampilan awal sistem seperti pada gambar 3.9.



Gambar 3.4 Rancangan Halaman Awal Triple Zone

Sebelum dapat menggunakan sistem maka user harus mendaftar terlebih dahulu melalui halaman sign up seperti terlihat pada Gambar 3.6.

Data Pribadi

Nama

Jenis Kelamin -Pilih Satu - ▾

Tanggal Lahir -Pilih Bulan - ▾

Negara

Hobby -Pilih Satu - ▾

Pekerjaan -Pilih Satu - ▾

Alamat

Pilih ID dan Kata Sandi

User Name

Password

Gambar 3.5 Rancangan Halaman *sign up* atau daftar

HALAMAN LOGIN

User ID :

Password :

Gambar 3.6 Rancangan Halaman *Login*

Gambar 3.4 adalah halaman awal dari sistem triple zone yang terdiri dari *Entertainment* Sistem yaitu sistem untuk mengetahui informasi dari suatu film, *Travel* Sistem yaitu sistem untuk mengetahui informasi perjalanan untuk liburan, *Computer* Sistem yaitu sistem untuk mengetahui informasi tentang semua computer.

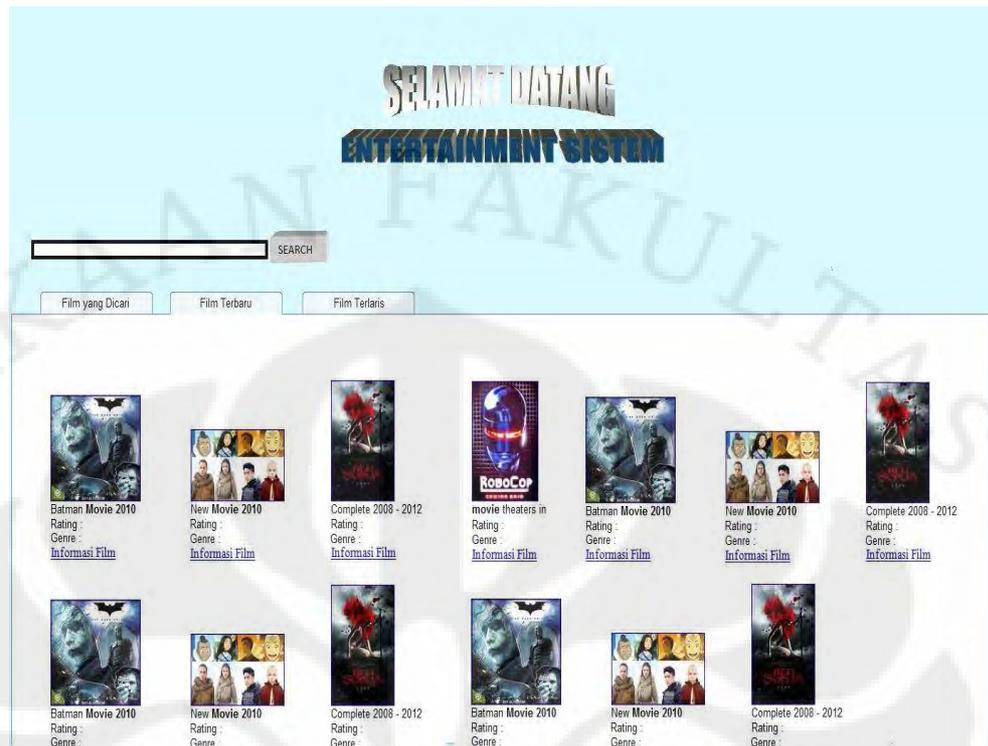
Gambar 3.5 adalah halaman untuk mendaftar menjadi member triple zone, Gambar 3.6 adalah halaman untuk login bila sudah menjadi member, sekaligus dapat menggunakan semua sistem *triplezone*.

Tampilan awal *Entertainment* sistem seperti terlihat pada Gambar 3.5 adalah halaman untuk menampilkan pencarian yang dilakukan *user* untuk memilih film yang diinginkan, halaman ini yang digunakan untuk sistem manual ini, tampilan halaman ini mempunyai kotak pencarian untuk mencari kata kunci, dimana hanya dengan menuliskan kata kunci sebuah judul film maka tampilan secara otomatis menampilkan film yang sesuai dengan kata kunci masukkan *user*, bila kata kunci yang dimasukkan berupa judul “pemuda” maka tampilan akan mengeluarkan film yang mempunyai kata “pemuda” walaupun kata tersebut dikombinasikan.



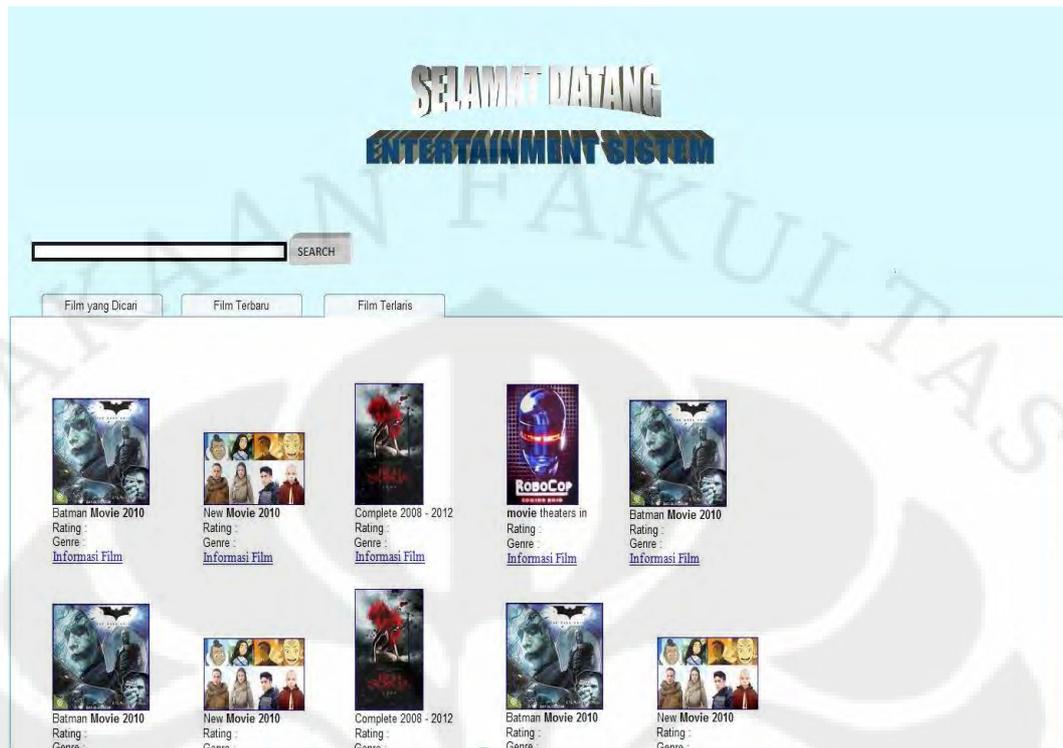
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Film yang dicari

Pada halaman manual ini seperti terlihat pada Gambar 3.7 dibuat agar *user* tidak hanya melihat semua film yang ditampilkan melalui mesin, tetapi juga dapat langsung menuju sasaran film yang diinginkan. Rancangan sistem yang dibuat tidak terlalu ramai agar mempercepat kerja loading dari sebuah halaman *Web*, *user* kebanyakan tidak menginginkan sebuah kinerja yang lama. Tampilan *interface* dibuat dengan kombinasi warna yang cerah sehingga terlihat semakin interaktif.



Gambar 3.8 Rancangan Halaman Film Terbaru

Sekarang akan dibahas untuk halaman otomatis yang terlihat pada Gambar 3.8 dan 3.9. Halaman ini dibagi menjadi 2 kategori yang pertama adalah halaman film terbaru seperti yang terlihat pada Gambar 3.8 dan halaman film terlaris seperti yang terlihat pada Gambar 3.9, halaman ini menggunakan konsep *Web 3.0* yaitu mencari sebuah film yang diinginkan *user* tanpa menyetik suatu kata pun dan sistem akan menampilkan secara terurut film sesuai dengan *userprofile*, dengan sistem ini diharapkan mempermudah *user* untuk mencari sebuah film di bioskop tanpa harus *search* (mencari) di sebuah *search engine* yang memakan waktu. Sistem ini memakai metode *search engine* yang digabungkan dengan metode *Web 3.0* yaitu *Web* yang mempunyai kecerdasan buatan didalamnya. Untuk halaman film terbaru berisi film-film terbaru yang ditayangkan di bioskop sedangkan halaman film terlaris berisi tentang film yang sering ditonton banyak orang, jadi tergantung pilihan *user* lebih suka menonton film mana yang diinginkannya.



Gambar 3.9 Rancangan Halaman Film Terlaris

Tidak hanya sampai menampilkan sebuah film yang akan ditayangkan namun sistem ini juga menampilkan semua informasi tentang film yang ditampilkan di halaman *Web entertainment* sistem, informasi tersebut antara lain berupa deskripsi film, jenis film (rating), produser, produksi, homepage halaman asli, seperti terlihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3.10 Rancangan Halaman Informasi Film

Pada halaman jam tayang terdekat, ditampilkan penjelasan tentang jam tayang dari film yang akan ditonton, halaman ini berhubungan dengan *userprofile* yang diambil dari umur, alamat dan jenis kelamin seperti terlihat pada Gambar 3.7, Gambar 3.8, Gambar 3.9, yang akan terlihat pada jenis film atau yang disebut rating.

Termurah

PREMIERE PLAZA SENAYAN

PLAZA SENAYAN P.5 JL. ASIA AFRIKA
Telp: (021) 572 5536
JAKARTA
[Show Map](#)

HTM : Rp. 100.000,- (Sabtu/Minggu/Libur)
Nomat : Rp. 50.000,- (Senin s/d Kamis), Rp 75.000,- (Jumat)

Title					
MY NAME IS KHAN	13:15	16:15	19:15	22:15	--
GREEN ZONE	12:15	14:30	16:45	19:00	21:15

[Kembali]
Last Updated: Tuesday, 16 March 2010
Jadwal tayang dapat berubah sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.
(All schedules are subject to change without notice.)

SENAYAN CITY XXI

Jl. ASIA AFRIKA LOT 19 LANTAI 5
Telp: (021) 7278 1221
JAKARTA
[Show Map](#)

HTM : Rp. 35.000,- (Sabtu/Minggu/Libur)
Nomat : Rp. 20.000,- (Senin s/d Kamis), 25.000,- (Jumat)
Khusus 3D Rp 25.000,- (Senin-Kamis), 35.000,- (Jumat) dan Rp 60.000,- (Sabtu/Minggu/Libur)

Title					
MY NAME IS KHAN	13:15	16:15	19:15	22:15	--
GREEN ZONE	12:15	14:30	16:45	19:00	21:15

[Kembali]
Last Updated: Tuesday, 16 March 2010
Jadwal tayang dapat berubah sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.
(All schedules are subject to change without notice.)

Gambar 3.11 Rancangan Halaman Tiket termurah

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan disajikan mekanisme pengukuran dan serangkaian uji coba terhadap sistem *Web3.0* yang telah dibuat. Dari proses pengujian yang dilakukan kemudian akan didapatkan data hasil uji coba.

4.1. Pengujian Sistem

Data yang diambil pada pengujian ini adalah :

4.1.1. Hasil Kesesuaian Rating dengan Umur.

Tabel 4.1 Hasil Kesesuaian Rating dengan Umur.

Umur	rating
0 – 8	SU
8 – 13	BO
13 – 17	R
17 – dst	D

Keterangan:

SU = semua umur

BO = bimbingan orang tua

R = remaja

D = dewasa

Tabel 4.2 Database Rating

	idrating	rating	keterangan	umur
<input type="checkbox"/>	1	SU	Semua Umur	10 b... semua umur
<input type="checkbox"/>	2	BO	Bimbingan Orang tua	19 b... bimbingan orangtua
<input type="checkbox"/>	3	17	17 Tahun keatas	15 b... remaja
<input type="checkbox"/>	4	D	Dewasa	6 b... dewasa
*	(NULL)	(NULL)	(NULL)	0 Kb... (NULL)

Pada Tabel 4.1 Hasil kesesuaian rating dengan umur otomatis sesuai *user profile* pengujian dilakukan dengan cara mengecek umur, lalu dibandingkan dengan table 4.2 hasilnya sesuai dengan umur *user*.

Kesimpulannya, data sudah sesuai diterapkan pada implementasi *entertainment* sistem karena hasil 100% .

4.1.2. Hasil Kesesuaian *Genre* dengan jenis kelamin.

Tabel 4.3 Hasil Kesesuaian *Genre* dengan jenis kelamin.

jenis kelamin	<i>genre</i>
P	100%
L	100%

Pada Tabel 4.3 Hasil kesesuaian *genre* dengan jenis kelamin secara otomatis sesuai *user profile* untuk 5 *user* perempuan dan 5 *user* laki-laki, pengujian dilakukan dengan cara mengecek jenis kelamin, lalu dibandingkan dengan *database genre* hasilnya sesuai dengan jenis kelamin *user*.

Kesimpulannya, data sudah sesuai diterapkan pada implementasi *entertainment search* system, karena hasil 100% .

4.1.3. Hasil Kesesuaian Alamat dengan Peta.

Tabel 4.4 Hasil Kesesuaian Alamat dengan Peta.

Alamat user	lokasi bioskop	peta
Jl. BINTARO MALL	BINTARO MALL LT. 3	100%
Jl. GATOT SUBROTO	Jl. GATOT SUBROTO KAV. 19	100%
Jl. PEMUDA	ARION PLAZA LT. 4, Jl. PEMUDA KAV. 3-4	100%
Jl. ASIA AFRIKA	PLAZA SENAYAN P 5 Jl. ASIA AFRIKA	100%

Pada Tabel 4.4 Hasil kesesuaian alamat dengan peta secara otomatis sesuai *user profile*, pengujian dilakukan dengan cara mengecek alamat, lalu dibandingkan dengan *database* lokasi. Hasilnya, lokasi bioskop sesuai dengan alamat *user*.

Kesimpulannya, data sudah sesuai diterapkan pada implementasi *entertainment search* sistem, karena hasil 100%.

4.1.4. Data Hasil Search Manual

Tabel 4. 5 Hasil kesesuaian pencarian manual untuk judul 1

umur	jenis kelamin	HASIL		
		judul	genre	rating
0 – 8	P	100%	100%	100%
8 – 13	P	100%	100%	100%
13 – 17	P	100%	100%	100%
17 - dst	p	100%	100%	100%

Tabel 4.6 Hasil kesesuaian pencarian manual untuk judul 2

umur	jenis kelamin	HASIL		
		judul	genre	rating
0 – 8	L	100%	100%	100%
8 – 13	L	100%	100%	100%
13 – 17	L	100%	100%	100%
17 - dst	L	100%	100%	100%

Pada Tabel 4.5 dan Tabel 4.6 Hasil kesesuaian pencarian manual dengan judul, pengujian dilakukan dengan cara mengecek judul pada *combo box*, lalu dibandingkan dengan pencarian pada kotak pencarian. Hasilnya, pencarian sesuai dengan yang diinginkan.

Kesimpulannya, data sudah sesuai diterapkan pada implementasi *entertainment search* sistem, karena hasil 100%.

Tabel 4.7 Daftar *genre* untuk laki-laki dan perempuan

	idgenre	genre	keterangan		gender
<input type="checkbox"/>	1	Action	aksi	4 b...	L
<input type="checkbox"/>	2	Adventure	petualangan	11 b...	L
<input type="checkbox"/>	3	Biography	biography	9 b...	P
<input type="checkbox"/>	4	Comedy	komedi	6 b...	P
<input type="checkbox"/>	5	Crime	kriminal	8 b...	L
<input type="checkbox"/>	6	Documentary	dukumentasi	11 b...	P
<input type="checkbox"/>	7	Drama	drama	5 b...	P
<input type="checkbox"/>	8	Family	keluarga	8 b...	P
<input type="checkbox"/>	9	Fantasy	impian	6 b...	P
<input type="checkbox"/>	10	Horor	horor	5 b...	L
<input type="checkbox"/>	11	Musical	musik	5 b...	P
<input type="checkbox"/>	12	Mystery	teka-teki	9 b...	L
<input type="checkbox"/>	13	Romance	romantis	8 b...	P
<input type="checkbox"/>	14	Sport	olahraga	8 b...	L
<input type="checkbox"/>	15	Thriller	mengerikan	10 b...	L
<input type="checkbox"/>	16	Science	pengetahuan	11 b...	L
<input type="checkbox"/>	17	Fiction	khayal	6 b...	L

Pada Tabel 4.10 adalah table untuk perbandingan kesesuaian jenis kelamin dengan *genre*, yang akan ditampilkan pada informasi film.

4.1.5. Data auto search

Tabel 4.8 Hasil *auto search* untuk jenis kelamin perempuan

umur	jenis kelamin	judul	rating	genre
0 – 8	P	100%	100%	100%
8 – 13	P	100%	100%	100%
13 – 17	P	100%	100%	100%
17 - dst	p	100%	100%	100%

Tabel 4.9 Hasil *auto search* untuk jenis kelamin laki-laki

Umur	jenis kelamin	judul	rating	genre
0 – 8	L	100%	100%	100%
8 – 13	L	100%	100%	100%
13 – 17	L	100%	100%	100%
17 – dst	L	100%	100%	100%

Tabel 4.10 *Database* alamat dan harga

idalamat	idjudul	alamat	linkpeta	harga
	1	1 JL. GATOT SUBROTO KAV. 19	<iframe width="425" height="350" frameborder="0" scrolling="no" mar	Rp. 35.000,-
	2	2 ARION PLAZA LT. 4, JL. PEMUDA KAV. 3-4 RAWAMANGUN	<iframe width="425" height="350" frameborder="0" scrolling="no" mar	Rp. 30.000,-
	3	3 CILANDAK TOWN SQUARE JAKARTA	<iframe width="425" height="350" frameborder="0" scrolling="no" mar	Rp. 35.000,-
	4	4 PLAZA SENAYAN P 5 JL. ASIA AFRIKA	<iframe width="425" height="350" frameborder="0" scrolling="no" mar	Rp. 50.000,-
	5	5 PURI INDAH MALL LT. 2	<iframe width="425" height="350" frameborder="0" scrolling="no" mar	Rp. 35.000,-
	6	3 SETIABUDI BUILDING I LT. 3, JL. H.R. RASUNA SAID	<iframe width="425" height="350" frameborder="0" scrolling="no" mar	Rp. 25.000,-
	7	1 SENTRA KLP GADING JL. BOULEVARD KLP GADING	<iframe width="425" height="350" frameborder="0" scrolling="no" mar	Rp. 25.000,-
	8	2 MALL TAMAN ANGGREK LT. 3	<iframe width="425" height="350" frameborder="0" scrolling="no" mar	Rp. 50.000,-
	9	5 MAL ARTHA GADING, ATRIUM ITALY, LT.6	<iframe width="425" height="350" frameborder="0" scrolling="no" mar	Rp. 25.000,-
	10	6 BINTARO MALL LT. 3	<iframe width="425" height="350" frameborder="0" scrolling="no" mar	Rp. 25.000,-
*	(NULL)	(NULL) (NULL)	(NULL)	(NULL)

Pada Tabel 4.8 dan Tabel 4.9 Hasil kesesuaian pencarian otomatis dengan dengan *userprofile*. kesimpulannya algoritma sudah sesuai diterapkan pada implementasi *entertainment search* sistem, karena hasil 100%.

4.2. Hasil Kuisisioner

Untuk mengetahui bahwa sistem ini layak pakai maka dibuat pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan sistem seperti:

1. Apakah sistem user friendly ?
2. Apakah tampilan yang dibuat menarik?
3. Apakah system ini terlalu sulit?
4. Apakah sistem ini cukup bermanfaat untuk pencarian film?
5. Apakah data yang diinginkan sesuai dengan keinginan?

6. Apakah *loading* tergolong cepat?
7. Apakah sistem ini cukup sederhana?
8. Apakah pesan kesalahan dalam sistem ini cukup membantu?
9. Apakah anda merasa terbantu dengan sistem ini?
10. Apakah fitur pada aplikasi ini sudah mencukupi?

Tabel 4.11 Kuisisioner untuk *user*

no	pertanyaan	4	3	2	1	0
1	Apakah sistem user friendly ?	3	6	0	0	0
2	Apakah tampilan yang dibuat menarik?	0	6	3	0	0
3	Apakah sistem ini terlalu sulit?	0	5	0	4	0
4	Apakah sistem ini cukup bermanfaat untuk pencarian film?	3	4	2	0	0
5	Apakah data yang diinginkan sesuai dengan keinginan?	0	4	4	1	0
6	Apakah <i>loading</i> tergolong cepat?	1	7	1	0	0
7	Apakah sistem ini cukup sederhana?	0	4	2	2	1
8	Apakah pesan kesalahan sudah cukup membantu?	2	4	3	0	0
9	Apakah anda merasa terbantu dengan sistem ini?	2	7	0	0	0
10	Apakah fitur pada sistem ini sudah mencukupi?	1	5	3	0	0

Keterangan :

- 4 = sangat setuju
- 3 = setuju
- 2 = ragu-ragu
- 1 = tidak setuju
- 0 = sangat tidak setuju

Dengan menggunakan rumus =

$$\frac{\sum (\text{nilai} + \text{responden})}{\sum \text{responden}}$$

Hasil :

Tabel 4.12 Tabel Rata-rata hasil Kuisisioner

pertanyaan	rata-rata	pembulatan
1	3.3	3
2	2.6	1
3	3.3	3
4	2.2	2
5	2.6	3
6	3.5	4
7	3.3	3
8	2.4	2
9	3.5	4
rata -rata	2.9	3

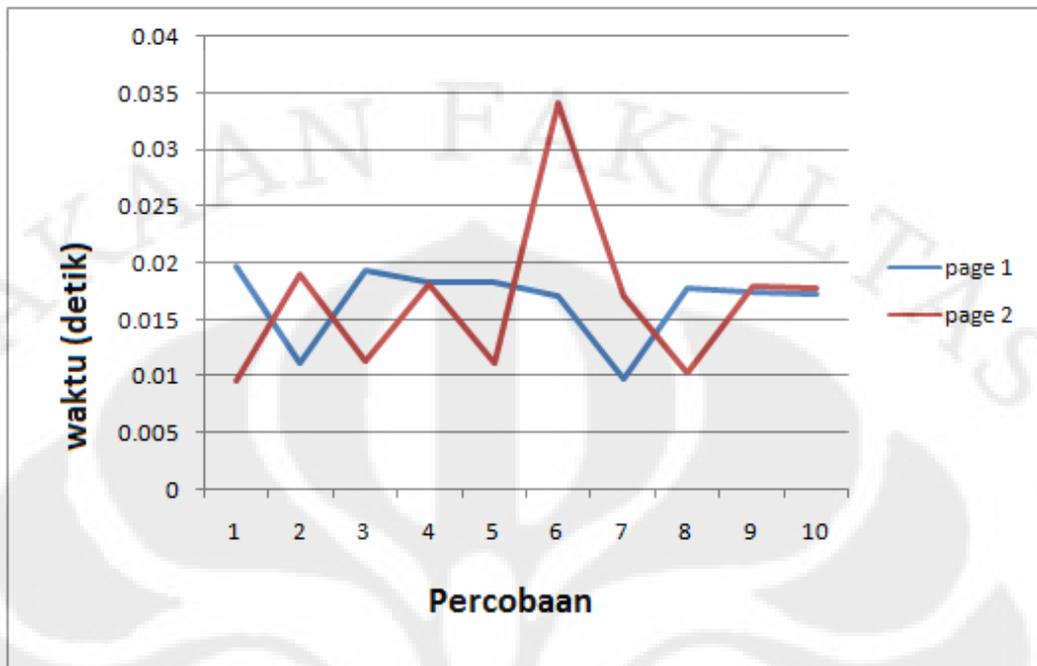
Karena hasil rata-rata 2.4 pada range 0 sampai 4 dimana 0 adalah jelek dan 4 adalah paling baik, dan hasil yang didapat adalah 3 maka dapat dikatakan program ini baik.

4.3. Kecepatan Akses

Untuk mengetahui lamanya sebuah kecepatan untuk loading, dilakukan pengujian kecepatan akses system. Pengujian dilakukan sebanyak 10 kali untuk 2 halaman yaitu, Page 1 adalah halaman pembuka seperti pada Gambar 3.4, Gambar 3.5, dan Gambar 3.6. Page 2 adalah halaman informasi film, seperti pada Gambar 3.7.

Tabel 4.13 Tabel Kecepatan Akses Untuk Menampilkan Halaman

percobaan	page 1 (s)	page 2 (s)
1	0.019767046	0.009640932
2	0.011259079	0.019006968
3	0.019448996	0.011385202
4	0.018319845	0.018130064
5	0.01837492	0.011224031
6	0.017061949	0.034104824
7	0.009819031	0.017187834
8	0.017869949	0.010352135
9	0.017495155	0.018006802
10	0.017337799	0.017812014
Rata - rata	0.018639183	0.020122647



Gambar 4.1 Grafik kecepatan akses

Keterangan :

Page 1 = halaman awal dengan satuan detik

Page 2 = halaman informasi film dengan satuan detik

Pada pengujian Table 4.13 adalah waktu akses pada percobaan 1 sampai 10 berbeda tergantung dari kecepatan akses internet. Rata-rata waktu yang didapat untuk page 1 adalah 0.018639183 detik, Rata-rata waktu yang didapat untuk page 2 adalah 0.020122647 detik, Pada page 1 rata-rata waktu lebih cepat karena data yang ditampilkan tidak terlalu banyak dibandingkan page 2, karena hanya menampilkan gambar yang resolusinya lebih kecil.

BAB V

KESIMPULAN

Berdasarkan pengujian perancangan sistem ini, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Algoritma yang diterapkan sudah sesuai dengan *userprofile*, yaitu berdasarkan kesesuaian 100% antara:
 - Rating dengan umur
 - *Genre* dengan jenis kelamin
2. Algoritma untuk pencarian manual sudah sesuai dengan kata kunci, yaitu berdasarkan kesesuaian 100% kata kunci dengan:
 - Judul
 - Rating
 - *Genre*
3. Algoritma untuk pencarian otomatis sudah sesuai dengan *userprofile* , yaitu berdasarkan kesesuaian 100% *userprofile* dengan:
 - Judul
 - Rating
 - *Genre*
4. Rata-rata waktu yang didapat untuk halaman awal adalah 0.018639183 detik. Rata-rata waktu yang didapat untuk informasi film adalah 0.020122647 detik. Pada halaman awal rata-rata waktu lebih cepat karena data yang ditampilkan tidak terlalu banyak dibandingkan informasi film, karena hanya menampilkan gambar yang resolusinya lebih kecil.
5. Hasil ini dikatakan baik berdasarkan hasil survei yang dilakukan terhadap 9 responden dengan nilai rata-rata 3 dari skala 0-5

DAFTAR ACUAN

- [1] WikiPedia. <http://en.wikipedia.org/wiki/semanticweb>, 2006.
- [2] Craig A Knoblock. Bringing Semantics to the Web. *website*, 2005.
- [3] Willem Nico Borst. *Construction of Engineering Ontologies for KnowledgeSharing and Reuse*. PhD thesis, University of Twente, Netherland, 5 September 1997. SIKS The Dutch Graduate School.
- [4] Oscar Corcho, Mariano Fernandez-Laopez, and Asunciaon Gomez-Perez. Methodologies, Tools and Languages for Building Ontologies. Where is their MeetingPoint? *www.ComputerScienceWeb.com*, 2002.
- [6] H. Wache, T. Vogele, U. Visser, H. Stuckenschmidt, G. Schuster, H. Neumann, and S. Hubner. Ontology-based Integration of Information - a Survey of Existing Approaches. In *Proceedings of IJCAI-01 Workshiop: Ontologies and InformatonSharing*, pages 108–117, Seattle, WA, USA, 2000.
- [7] IWayan SimriWicaksana. Survei dan Evaluasi Metode Pengembangan Ontologi (Survey and Evaluation of Methodology of Ontology Development). In *Proc.of KOMMIT 2004*, Jakarta&Depok, 24 2004. University Gunadarma.
- [8] Dave Beckett, Jeen Broekstra (2007). *SPARQL Query Results XML Format*. Available: <http://www.w3.org/TR/rdf-sparql-XMLres/>. Accessed: 20/06/07
- [9] Ian Davis, Eric Vitiello Jr. (2005). *RELATIONSHIP: A vocabulary for describing relationships between people*. Available: <http://vocab.org/relationship/>. Accessed: 20/06/07
- [10] Jeremy J. Carrol, et al. (2004). *Jena: implementing the semantic web recommendations*. *Proceedings of the 13th International WWW Conference on Alternate Track Papers and Posters*, ACM Press, 2004, p 74-83.
- [11] Jeroen Van Der Ham (2007). *Semantic Web Tools*. Available: <http://esw.w3.org/topic/SemanticWebTools>. Accessed: 10/06/07
- [12] John Borland (2007). *A Smarter Web*. Available: <http://www.technologyreview.com/Infotech/18396/>. Accessed: 12/06/07
- [13] Lee Provoost, Erwan Bornier (2006). *Service-Oriented Architecture and the Semantic Web: A killer combination? Published Thesis*. University of Utrech

[14] Leigh Dodds (2005). *Introducing SPARQL: Querying the Semantic Web*.
Available: <http://www.xml.com/lpt/a/1628>. Accessed: 20/06/07



LAMPIRAN

Hasil Quisioner

Nivvori Boy Barada - 0806366196, hoby: bermain futsal

1	no	pertanyaan	4	3	2	1	0
	1	Apakah aplikasi user friendly ?		v			
	2	Apakah tampilan yang dibuat menarik?		v			
	3	Apakah aplikasi ini terlalu sulit?		v			
	4	Apakah aplikasi ini cukup bermanfaat untuk pencarian film?	v				
	5	Apakah data yang diinginkan sesuai dengan keinginan?		v			
	6	Apakah loading tergolong cepat?		v			
	7	Apakah aplikasi ini terlalu sederhana?		v			
	8	Apakah pesan kesalahan sudah cukup membantu?		v			
	9	Apakah anda merasa terbantu dengan search engine ini?	v				
	10	Apakah fitur pada aplikasi ini cukup		v			

Irfa Hambali- 0806365961

2	no	pertanyaan	4	3	2	1	0
	1	Apakah aplikasi user friendly ?		v			
	2	Apakah tampilan yang dibuat menarik?		v			
	3	Apakah aplikasi ini terlalu sulit?		v			
	4	Apakah aplikasi ini cukup bermanfaat untuk pencarian film?	v				
	5	Apakah data yang diinginkan sesuai dengan keinginan?			v		
	6	Apakah loading tergolong cepat?		v			
	7	Apakah aplikasi ini terlalu sederhana?		v			
	8	Apakah pesan kesalahan sudah cukup membantu?		v			
	9	Apakah anda merasa terbantu dengan search engine ini?		v			
	10	Apakah fitur pada aplikasi ini cukup		v			
		semoga lebih banyak dan lebih mudah lagi referensi filmnya					

fajar trapsilo - 0806365816

3	no	pertanyaan	4	3	2	1	0
	1	Apakah aplikasi user friendly ?		v			
	2	Apakah tampilan yang dibuat menarik?		v			
	3	Apakah aplikasi ini terlalu sulit?				v	
	4	Apakah aplikasi ini cukup bermanfaat untuk pencarian film?			v		
	5	Apakah data yang diinginkan sesuai dengan keinginan?				v	
	6	Apakah loading tergolong cepat?		v			
	7	Apakah aplikasi ini terlalu sederhana?				v	
	8	Apakah pesan kesalahan sudah cukup membantu?		v			
	9	Apakah anda merasa terbantu dengan search engine ini?			v		
	10	Apakah fitur pada aplikasi ini cukup			v		

shirou 0806366163

4	no	pertanyaan	4	3	2	1	0
	1	Apakah aplikasi user friendly ?	v				
	2	Apakah tampilan yang dibuat menarik?		v			
	3	Apakah aplikasi ini terlalu sulit?				v	
	4	Apakah aplikasi ini cukup bermanfaat untuk pencarian film?		v			
	5	Apakah data yang diinginkan sesuai dengan keinginan?		v			
	6	Apakah loading tergolong cepat?		v			
	7	Apakah aplikasi ini terlalu sederhana?			v		
	8	Apakah pesan kesalahan sudah cukup membantu?		v			
	9	Apakah anda merasa terbantu dengan search engine ini?		v			
	10	Apakah fitur pada aplikasi ini cukup			v		

indrakidz 0806366131

5	no	pertanyaan	4	3	2	1	0
	1	Apakah aplikasi user friendly ?		v			
	2	Apakah tampilan yang dibuat menarik?		v			
	3	Apakah aplikasi ini terlalu sulit?				v	
	4	Apakah aplikasi ini cukup bermanfaat untuk pencarian film?		v			
	5	Apakah data yang diinginkan sesuai dengan keinginan?			v		
	6	Apakah loading tergolong cepat?		v			
	7	Apakah aplikasi ini terlalu sederhana?			v		
	8	Apakah pesan kesalahan sudah cukup membantu?			v		
	9	Apakah anda merasa terbantu dengan search engine ini?		v			
	10	Apakah fitur pada aplikasi ini cukup		v			

seno budi utomo 0806366554

6	no	pertanyaan	4	3	2	1	0
	1	Apakah aplikasi user friendly ?		v			
	2	Apakah tampilan yang dibuat menarik?			v		
	3	Apakah aplikasi ini terlalu sulit?		v			
	4	Apakah aplikasi ini cukup bermanfaat untuk pencarian film?		v			
	5	Apakah data yang diinginkan sesuai dengan keinginan?		v			
	6	Apakah loading tergolong cepat?			v		
	7	Apakah aplikasi ini terlalu sederhana?					v
	8	Apakah pesan kesalahan sudah cukup membantu?	v				
	9	Apakah anda merasa terbantu dengan search engine ini?	v				
	10	Apakah fitur pada aplikasi ini cukup			v		

pradana 0806366062

7	no	pertanyaan	4	3	2	1	0
	1	Apakah aplikasi user friendly ?		v			
	2	Apakah tampilan yang dibuat menarik?		v			
	3	Apakah aplikasi ini terlalu sulit?				v	
	4	Apakah aplikasi ini cukup bermanfaat untuk pencarian film?			v		
	5	Apakah data yang diinginkan sesuai dengan keinginan?			v		
	6	Apakah loading tergolong cepat?	v				
	7	Apakah aplikasi ini terlalu sederhana?				v	
	8	Apakah pesan kesalahan sudah cukup membantu?			v		
	9	Apakah anda merasa terbantu dengan search engine ini?			v		
	10	Apakah fitur pada aplikasi ini cukup		v			

Subhan Rahmadani 0806366560

8	no	pertanyaan	4	3	2	1	0
	1	Apakah aplikasi user friendly ?	v				
	2	Apakah tampilan yang dibuat menarik?			v		
	3	Apakah aplikasi ini terlalu sulit?		v			
	4	Apakah aplikasi ini cukup bermanfaat untuk pencarian film?		v			
	5	Apakah data yang diinginkan sesuai dengan keinginan?		v			
	6	Apakah loading tergolong cepat?	v				
	7	Apakah aplikasi ini terlalu sederhana?				v	
	8	Apakah pesan kesalahan sudah cukup membantu?	v				
	9	Apakah anda merasa terbantu dengan search engine ini?		v			
	10	Apakah fitur pada aplikasi ini cukup	v				

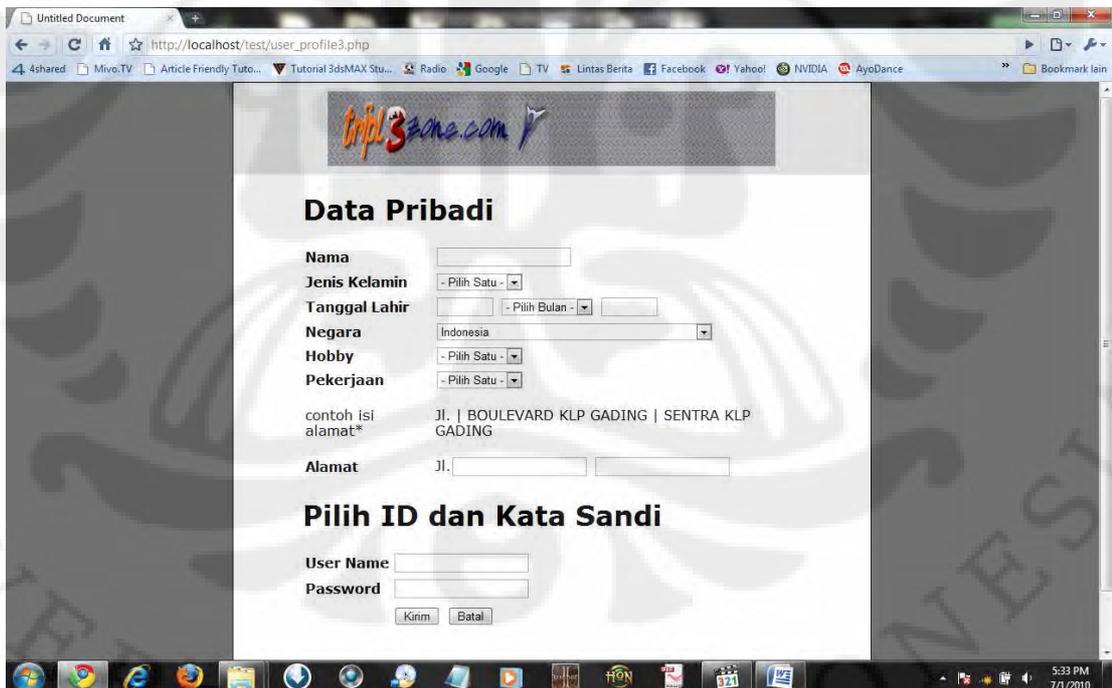
Muhammad Nahar cool

9	no	pertanyaan	4	3	2	1	0
	1	Apakah aplikasi user friendly ?	v				
	2	Apakah tampilan yang dibuat menarik?			v		
	3	Apakah aplikasi ini terlalu sulit?		v			
	4	Apakah aplikasi ini cukup bermanfaat untuk pencarian film?	v				
	5	Apakah data yang diinginkan sesuai dengan keinginan?			v		
	6	Apakah loading tergolong cepat?		v			
	7	Apakah aplikasi ini terlalu sederhana?		v			
	8	Apakah pesan kesalahan sudah cukup membantu?			v		
	9	Apakah anda merasa terbantu dengan search engine ini?		v			
	10	Apakah fitur pada aplikasi ini cukup		v			

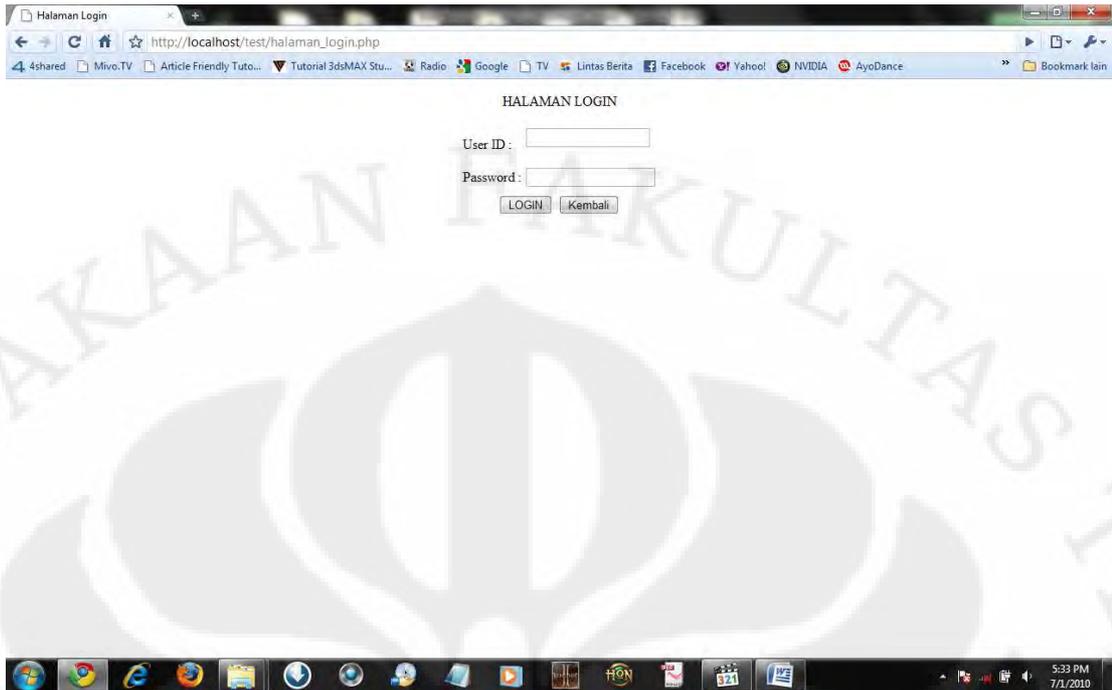
LAMPIRAN 2 CARA PAKAI



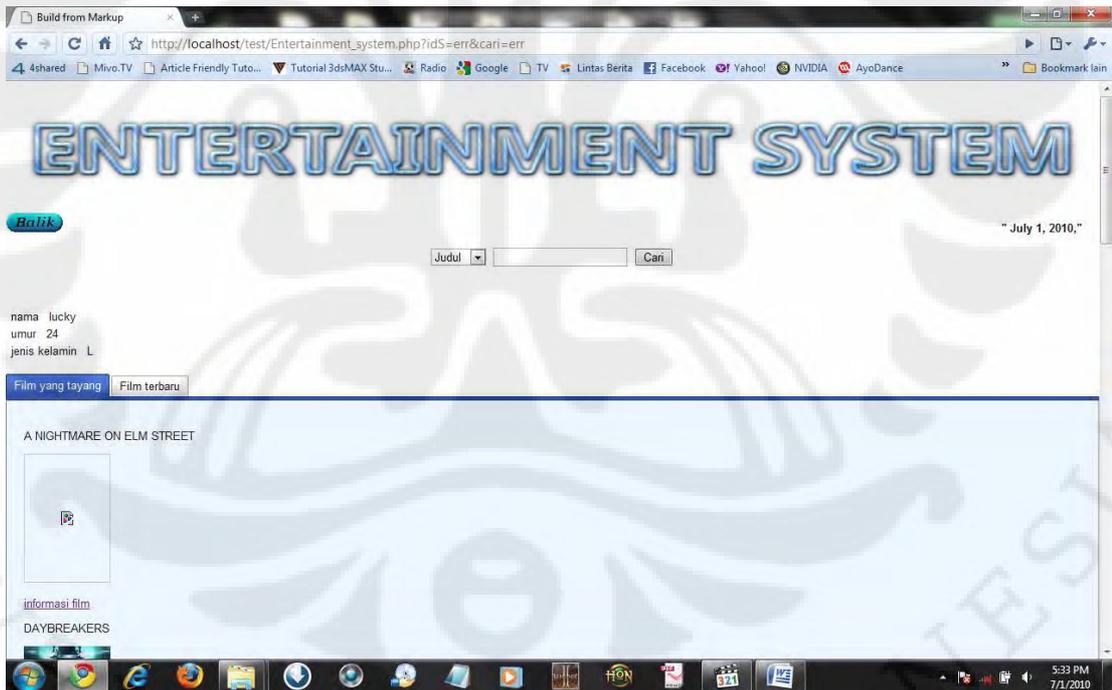
- Buka halaman triple zone pada localhost



- Bila belum mendaftar, daftarlh terlebih dahulu, klik tombol sign up



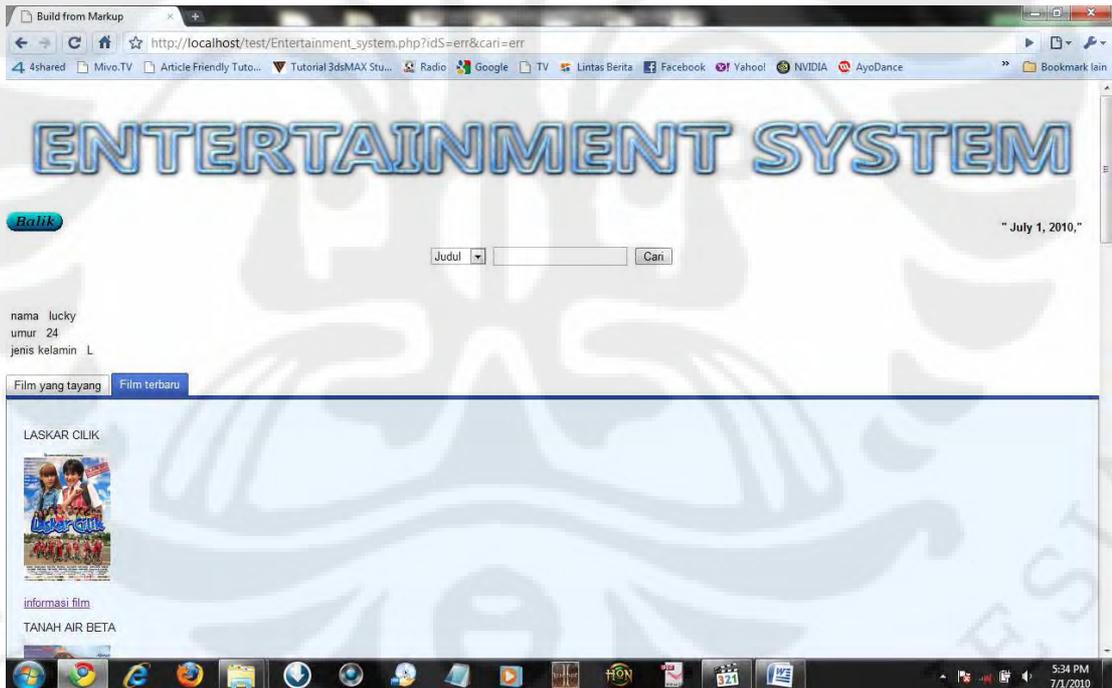
- Bila sudah mendaftar lanjut masukkan password dan id



- Klik gambar movie atau film, agar masuk ke halaman entertainment sistem

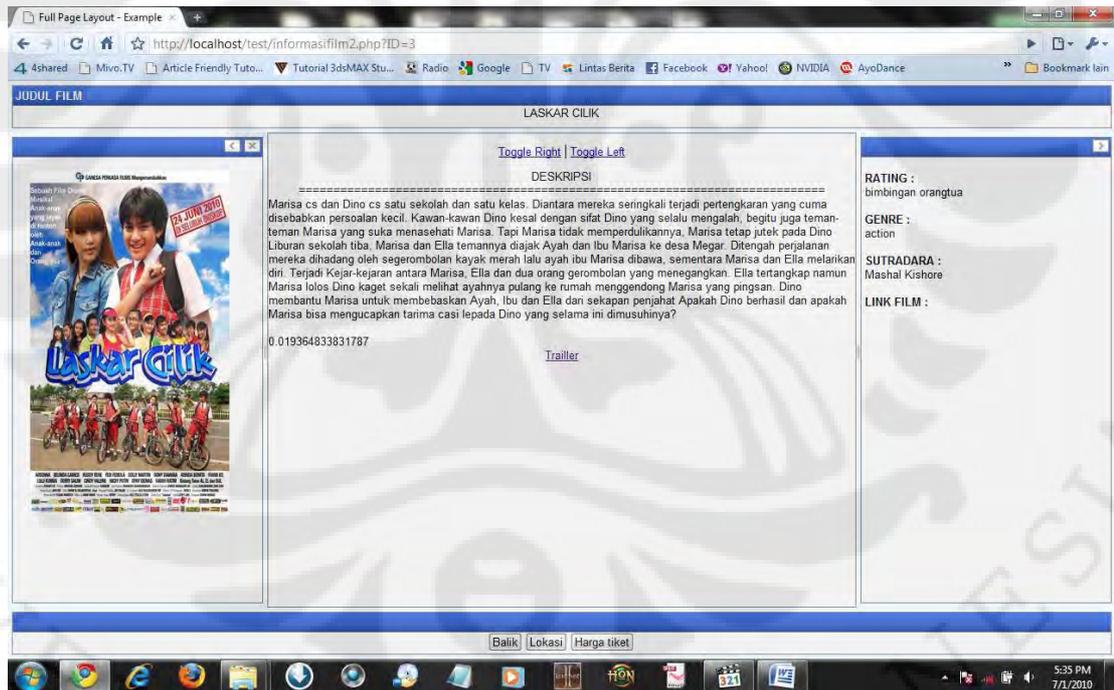


- Film akan muncul sesuai dengan user profile anda

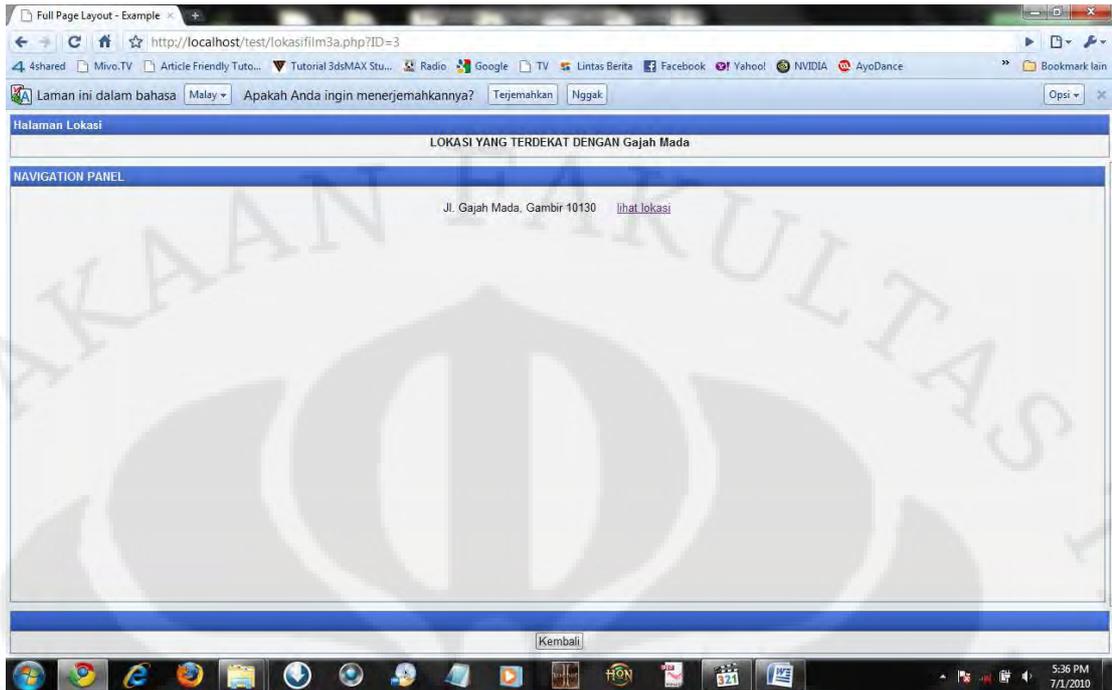




- Klik informasi film bila ingin mengetahui lebih lanjut tentang film tersebut



- Untuk melihat lokasi klik lokasi yang terdapat pada halaman informasi film



- Begitu juga bila ingin melihat harga tiket klik tombol harga tiket

