

**PERANCANGAN INTERIOR HOTEL KONVENSI
GRAND KEISHA YOGYAKARTA**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

PERANCANGAN INTERIOR HOTEL KONVENSI GRAND KEISHA YOGYAKARTA



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

RIYATMOKO WIBOWO

NIM: 1210044123

Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Interior
2018

ABSTRAK

Perancangan Interior Lobby dan Restoran, Hotel Konvensi Grand Keisha Yogyakarta Riyatmoko Wibowo¹

Grand Keisha Yogyakarta oleh Horison hotel ini merupakan hotel bintang empat dengan tema keanggunan yang berkelas yang menawarkan layanan khas Yogyakarta. Hotel ini mengusung tagline "Merasa Budaya dalam Gaya". Harapannya hotel ini dapat memenuhi harapan tertinggi dari setiap *customer*. Grand Keisha oleh Horison terletak di jantung kota Yogyakarta, sebuah tempat sejarah dimulai, sebuah tempat di mana semua orang dapat menemukan tradisional dan modernitas dapat tercampur menjadi satu. Hotel ini mengusung konsep yang unik yaitu berupa seni rupa dimana hal tersebut dilebur dalam desain hotel konvensi sehingga pengunjung secara tidak langsung dapat merasakan nuansa seni rupa dalam aktifitasnya yang padat. **Kata Kunci : interior, pariwisata,**

hotel, modern, yogyakarta

Abstract

The Grand Keisha Yogyakarta by the Horison hotel is a four star hotel with a classy elegance theme that offers typical Yogyakarta service. This hotel carries the tagline "Feeling Culture in Style". Hope this hotel can meet the highest expectations of every customer. The Grand Keisha by Horison is located in the heart of Yogyakarta, a place where history begins, a place where everyone can find traditional and modernity mixed together. This hotel brings a unique concept that is in the form of fine art where it is melted in the convention hotel design so that visitors can indirectly feel the nuances of fine arts in a solid activity.

Keywords: interior, tourism, hotel, modern, yogyakarta

Keywords : interior, tourism, hotel, modern, yogyakarta

HALAMAN PENGESAHAN:

PERANCANGAN INTERIOR LOBBY DAN RESTAURAN HOTEL KONVENSI GRAND KEISHA YOGYAKARTA diajukan oleh Riyatmoko Wibowo, NIM 1210044123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Yulyta Kodrat P., S.T., M.T.

NIP 19700727 20003 2 001

Pembimbing II/Anggota

Ivada Ariyani, ST., M.Des.

NIP 19760514 200501 2 001

Cognate/Anggota

Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19791129 200604 1 003

Ketua Program Studi Desain Interior

Yulyta Kodrat P., M.T.

NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A

NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M. Des

NIP. 19590802 198803 2 002

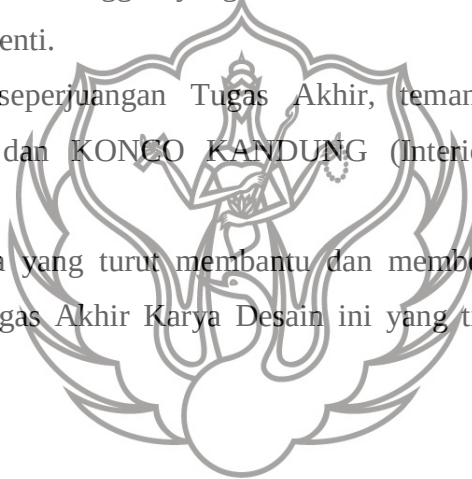
KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, memberikan kehidupan dan kesehatan kepada saya. Ya Allah saya bersyukur atas nikmat dan rahmatmu.
2. Nabi besar Muhammad SAW, sosok senantiasa menjadi suri teladan bagi umatnya.
3. Mama saya Retno dan Papa Husntoro, sosok orang tua yang terkuat dalam hidup saya yang selalu mendidik saya dengan semangatnya, sabar atas tingkah laku saya yang nakal, selalu sayang kepada anak-anaknya dan sebagai orang tua yang selalu mengingatkan anaknya bergantung kepada sang maha pencipta yaitu Allah SWT dan rasulullah Muhammad SAW. Maafkan anak mama dan papa ini yang selalu ngeyel dan bandel. Terimakasih banyak mama dan papa, karya tugas akhir saya ini persembahkan atas seluruh peluh dan keringatmu.
4. Kakak kandung saya Riyan Doko, sosok kakak yang membuat saya menjadi adik yang kuat atas nasehat-nasehatmu. Saya tahu perjuanganmu kepada adik-adikmu dan orang tuamu, saya tahu tujuan hidupmu dan saya pun tahu kapan di saat kau meneteskan air mata karena kelakuanku. Terima kasih bang atas candatawa, motivasi dan doamu.
5. Terima Kasih sanak dan saudara saya.
6. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., MT. selaku Dosen Pembimbing I dan Yth. Ibu Ivada Ariyani, ST., M.Des. yang telah memberi dorongan semangat nasehat, kritik dan saran bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

7. Yth. Ibu Yulita Kodrat P. MT. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior.
10. Bapak Eko Nugroho yang telah menginspirasi lewat karya-karyanya dan atas izin untuk mengamkat karya-karyanya sebagai ide konsep Tugas Ahir saya.
11. Pimpinan *Hotel Grand Keisha Yogyakarta* dan pihak manajemen Hotel by Horison atas izin survey dan data-data yang diberikan.
12. Endra Winata, Ignatius Wendy, Gege, Hafiza Aji Yoga, Rubmana Adi, Diki, Syaifulanwar, dan Singgih yang telah memberi dorongan semangat serta bantuan tanpa henti.
13. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir, teman-teman INDIS (Interior Desain 2012) dan KONCO KANDUNG (Interior Desain 2014) ISI Yogyakarta.
14. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.



Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 28 Juni 2018

Penulis,

Riyatmoko Wibowo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	-
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	3
a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah	4
b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain	5
c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain	5
BAB II PRA DESAIN	
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Umum	10
2. Tinjauan Khusus	13
B. Program Desain	14
1. Tujuan Desain	14
2. Fokus/Sasaran Desain	14
3. Data	14
a. Deskripsi Umum Proyek	14
b. Data Non Fisik, Data Fisik, Data Literatur	16
4. Daftar Kebutuhan	31

BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN

A. Pernyataan Masalah	34
B. Ide Solusi Desain	34

BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN

A. Alternatif Desain	36
1. Alternatif Estetika Ruang	36
2. Alternatif Penataan Ruang	45
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	50
4. Alternatif Pengisi Ruang	55
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	58
B. Evaluasi Pemilihan Desain	66
C. Hasil Desain	67
1. Rendering Perspektif	67
2. Layout	73
3. Detail Khusus	74

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	79
B. Saran	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Metode Desain	Bela H. Banathy	3
Gambar 2. Logo	Grand Keisha	15
Gambar 3. Lokasi	Hotel	17
Gambar 4. Site Plan		18
Gambar 5. Denah	Lobby dan Restoran Hotel	19
Gambar 6. Elemen pembentuk Ruang,	Foto Lobby Hotel	19
Gambar 7. Elemen pembentuk Ruang,	Foto Restoran	20
Gambar 8. Elemen pembentuk Ruang,	Foto Restoran	20
Gambar 9. Elemen pembentuk Ruang,	Foto Koridor Lantai 2 Hotel	21
Gambar 10. Elemen pembentuk Ruang,	Foto Koridor Lantai 2 Hotel	21
Gambar 11. Pengisi Ruang,	Foto Lobby Hotel	22
Gambar 12. Pengisi Ruang,	Foto Bar end Lounge/waiting Room	22
Gambar 13. Pengisi Ruang,	Foto Restoran Hotel	23
Gambar 14. Pengisi Ruang,	Foto Deluxe Room Hotel	23
Gambar 15. Pengisi Ruang,	Foto Junior Suit Room Hotel	24
Gambar 16. Pengisi Ruang,	Foto Junior Suit Room Hotel	24
Gambar 17. Pengisi Ruang,	Foto Junior Suit Room Hotel	25
Gambar 18. Pengisi Ruang,	Foto Junior Suit Room Hotel	25
Gambar 19. Pencahayaan	Alami Restoran	26
Gambar 20. Penataan Lampu	Koridor Lantai 2 Hotel	26
Gambar 21. Penataan Lampu	Koridor Lantai 2 Hotel	27
Gambar 22. . Hydrant	Koridor Lantai 2 Hotel Grand Keisha	28
Gambar 23. Standarisasi	Restoran	28
Gambar 24. Standarisasi	Restoran	29
Gambar 25. Standarisasi	Restoran	29
Gambar 26. Standarisasi	Restoran	30
Gambar 27. Standarisasi	Restoran	30
Gambar 28. Refrensi	Tema	36
Gambar 29. Refrensi Suasana	Ruang	37

Gambar 30. Komposisi Warna	39
Gambar 31. Skema Bahan	40
Gambar 32. Mural Karya Ekonugroho	40
Gambar 33. Mural Karya Ekonugroho	41
Gambar 34. Scluptue Karya Eko Nugroho	41
Gambar 35. Scluptue Karya Eko Nugroho	42
Gambar 36. Transformasi Karakter Bentuk Mata	42
Gambar 37. Transformasi Karakter Sisik Ikan	43
Gambar 38. Transformasi Penerapan Bentuk Mata Hanging Lamp	43
Gambar 39. Transformasi Penerapan Bentuk Sisik Ikan Hanging Lmap	44
Gambar 40. Elemen Dekoratif Plafon	44
Gambar 41. <i>Bubble Diagram</i>	45
Gambar 42. <i>Blok Plan</i>	45
Gambar 43. <i>Alternatif 1 Zoning Lobby</i>	46
Gambar 44. <i>Alternatif 2 Zoning Lobby</i>	46
Gambar 45. <i>Alternatif 1 Zoning Restaurant</i>	47
Gambar 46. <i>Alternatif 2 Zoning Restaurant</i>	47
Gambar 47. Alternatif 1 Layout Lobby	48
Gambar 48. Alternatif 2 Layout Lobby	48
Gambar 49. Alternatif 1 Layout Restoran	49
Gambar 50. Alternatif 2 Layout Restoran	49
Gambar 51. Alternatif 1 Rencana Lantai Lobby	50
Gambar 52. Alternatif 2 Rencana Lantai Lobby	50
Gambar 53. Alternatif 1 Rencana Lantai Restoran	51
Gambar 54. Alternatif 2 Rencana Lantai Restoran	51
Gambar 55. Alternatif 1 Rencana Dinding Lobby	52
Gambar 56. Alternatif 2 Rencana Dinding Lobby	52
Gambar 57. Alternatif 1 Rencana Plafon Lobby	53
Gambar 58. Alternatif 2 Rencana Plafon Lobby	53
Gambar 59. Alternatif 1 Rencana Plafon Restoran	54
Gambar 60. Alternatif 2 Rencana Plafon Restoran	54

Gambar 61. Alternatif Maja Resepsionis Lobby	55
Gambar 62. Alternatif meja vase/pot Lobby	55
Gambar 63. Alternatif Coffee Table	56
Gambar 64. Alternatif Tangga Lobby	56
Gambar 65. Alternatif Elemen Estetis Plafon	57
Gambar 66. Alternatif Hanging Lamp	57
Gambar 67. Pencahayaan	58
Gambar 68. Pemakaian Jenis Lampu	58
Gambar 69. Penghawaan Ac Cassette	59
Gambar 70. Ac Cassette	59
Gambar 71. Downlight LED 10 Watt x 200 lumen/watt	60
Gambar 72. Pengukuran Cahaya	62
Gambar 73. Lobby <i>Receptionist Area</i>	67
Gambar 74. <i>Waiting Room Lobby</i>	67
Gambar 75. <i>Waiting Room Lobby</i>	68
Gambar 76. <i>Waiting Room Lobby</i>	68
Gambar 77. <i>Waiting Room Lobby</i>	69
Gambar 78. <i>Resttaurant indor</i>	69
Gambar 79. <i>Resttaurant indor</i>	70
Gambar 80. <i>Resttaurant indor</i>	70
Gambar 81. Sketsa Manual Ruang <i>Lobby</i>	71
Gambar 82. Sketsa Manual Ruang <i>Restaurant outdoor</i>	71
Gambar 83. Axonometri Lobby, Axonometri <i>Restaurant</i>	72
Gambar 84. <i>Layout Lobby Grand Keisha</i>	73
Gambar 85. <i>Layout Restaurant Grand Keisha</i>	73
Gambar 86. Meja Resepsionis	74
Gambar 87. <i>Coffee Table</i>	74
Gambar 88. <i>Standing Lamp</i>	75
Gambar 89. <i>Hanging Lamp</i>	75
Gambar 90. <i>Hanging Lamp</i> Resepsionis	76
Gambar 91. <i>Hanging Lamp</i> Tangga	76

Gambar 92. <i>Plafon</i>	77
Gambar 93. <i>Sofa</i>	77
Gambar 94. <i>Hanging Lamp</i>	78
Gambar 95. <i>Pot</i>	78



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Penggolongan Kelas Hotel	7
Tabel 2. Daftar Standarisasi Pemilihan Matrial	11
Tabel 3. Daftar Kebutuhan Lobby dan Restoran Hotel	31
Tabel 4. Solusi Desain	34
Tabel 5. Daftar sistem pencahayaan buatan pada bangunan gedung	59



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Yogyakarta telah menjadi kota wisata bagi warga Jakarta, Bandung, dan kota-kota lainnya untuk berbagai alasan. Keanekaragaman makanan, tempat wisata dan kesenian, serta keramahan dari warga lokal menjadi daya tarik utama Yogyakarta. Seiring berkembangnya Yogyakarta, selain tempat berlibur, tentunya banyak pembisnis yang datang dari luar kota untuk keperluan bisnis. Banyaknya warga luar kota yang berkunjung ke Yogyakarta tentunya berpengaruh pada bisnis perhotelan di Yogyakarta. Grand Keisha adalah sebuah hotel konvensi berbintang 4 dengan bangunan 9 lantai yang akan dibangun di tengah padatnya perkotaan yang mempunyai letak strategis yaitu di Jalan Affandi No.9, Gejayan, Condongcatur, kecamatan Depok, kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281. Hotel ini adalah hotel khusus untuk pertemuan atau rapat yang menyediakan ruangan cukup luas untuk pertemuan para pengusaha, atau pun acara even seperti pernikahan dan lain - lain.

Dalam perancangan hotel Grand Keisha ini ruangan yang akan dipilih yaitu bagian lobby dan restoran. Dikarenakan pada area lobby ketika seorang pengunjung menginap di hotel ini ketika memasuki hotel akan mendapatkan kesan istimewa yang akan membedakan dengan hotel - hotel lainnya. Sedangkan area restoran dipilih karena selain lobby area restoran paling sering diakses oleh pengunjung, setiap pengunjung yang menginap pasti akan makan pagi di restoran. Hal ini yang mendasari pengambilan area restoran dalam perancangan ini. Dalam penerapannya hotel ini akan menerapkan seni yang merupakan bagian keistimewaan dari daerah Yogyakarta.

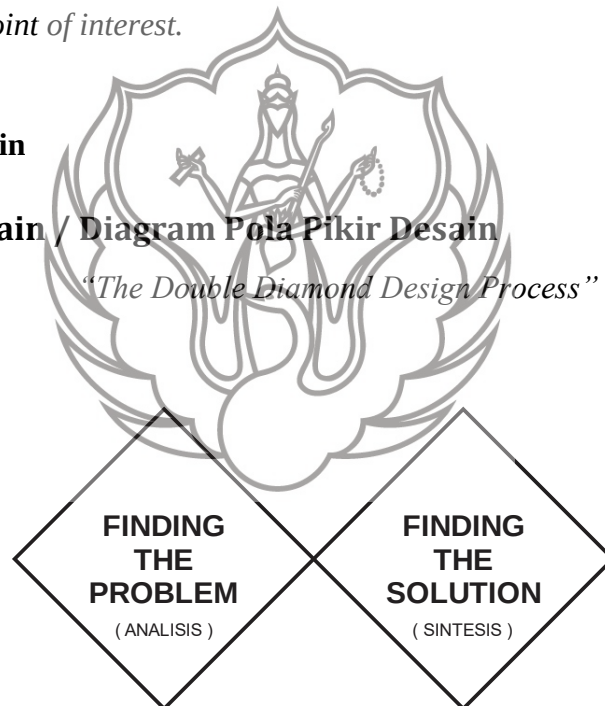
Perancangan ini mengambil tema seni yang sangat kental di daerah istimewa Yogyakarta. Seni yang akan diangkat yaitu seni rupa. Pada umumnya sebuah seni rupa biasanya dapat ditemui di sebuah galeri-galeri untuk mengapresiasi karyanya, dan seni biasanya hanya di nikmati oleh kalangan

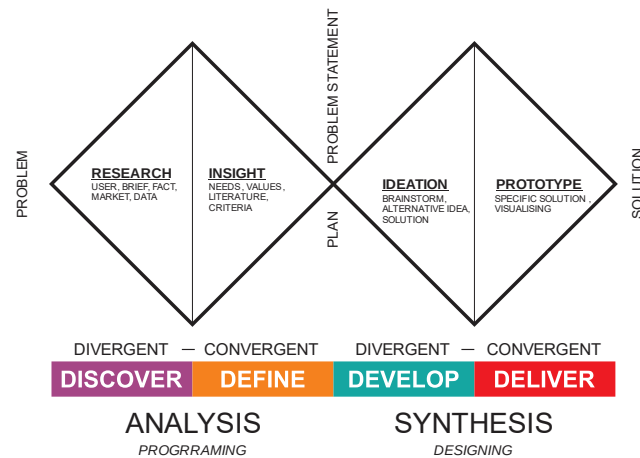
tertentu yaitu seperti para tokoh seniman, kurator, dan para seniman-seniman kecil yang bersangkutan dalam bidangnya untuk itu perancangan ini bertujuan agar seni rupa dapat dikenal oleh orang awam yang tidak terlalu mengerti tentang lingkup seni rupa dan memperkenalkannya melalui melalui pariwisata.

Seni Rupa yang diambil dalam perancangan ini merupakan karya – karya dari seorang seniman Yogyakarta yaitu Eko Nugroho. Eko Nugroho dirasa mewakili seniman yang sedang naik daun, dimana karakteristiknya cocok diterapkan di dalam hotel. Karakter tersebut berupa warna – warna pop, serta gayanya dalam berkarya. Visual – visual karya Eko Nugroho sangat kekinian, mudah dinikmati dan tentunya ketika diterapkan dengan elemen interior hotel dapat menjadi *point of interest*.

B. Metode Desain

1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain





Gb.1. Pola Pikir Perencanaan,2005
(Sumber : Bela H. Banathy)

1. Metode Desain

Metode ini menggambarkan sifat iteratif dari proses desain, dimana terjadi pengulangan pada proses divergensi dan konvergensi, analisis dan sintesis. Sama seperti proses-proses kreatif pada umumnya, proses ini juga akan menghasilkan beberapa ide (divergensi), yang pada akhirnya ide-ide tersebut akan dikerucutkan menjadi sebuah gagasan yang dianggap paling baik (konvergensi). Proses divergensi dan konvergensi ini tidak hanya terjadi pada tahap awal saja, namun juga terjadi pada tahap akhir dalam menentukan solusi desain. Berikut ini adalah fase-fase dalam metode The Double Diamond Design Process dengan penjelasan yang lebih rinci.

Gambar di atas menjelaskan bahwa perancangan Interior Hotel Konvensi *Grand Keisha Yogyakarta* menggunakan pola pikir perancangan dengan proses desain yang terdiri atas dua bagian, yaitu analisis yang merupakan langkah *programming* dan sintesis merupakan langkah *designing*.

Langkah pertama, *programming*, merupakan proses menganalisis permasalahan. Langkah ini dilakukan saat kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur, serta berbagai data tambahan lainnya yang berguna. Setelah semua data terkumpul, masuk pada langkah kedua, yaitu *designing*.

Langkah kedua, *designing*, merupakan proses sintesis yang dilakukan saat muncul beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang telah diuraikan dalam proses *programming*. Beberapa alternatif solusi tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling optimal.

Dalam pola pikir perancangan menurut Bela H. Banathy (2005) yang terlihat pada Gambar 1.1 dijelaskan sebagai berikut.

- a. *Discover* adalah mengumpulkan data yang berkaitan.
 - b. *Define* adalah menetapkan kriteria desain dari hasil analisa data yang dikumpulkan.
 - c. *Develop* adalah mengembangkan beberapa ide dalam bentuk skematik dan konsep.
 - d. *Deliver* menyampaikan gagasan ide dari alternatif yang paling sesuai.
- a) Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah



Discover

Metode desain fase pertama oleh Bela H. Banathy adalah *discover*, yang tidak lain adalah fase pengumpulan data untuk mengidentifikasi obyek, dimana dilakukan pengumpulan wawasan mendalam tentang obyek yang akan dirancang. Langkah pertama adalah melakukan survei dan briefing dengan pemberi tugas, untuk mendapatkan data fisik dan non-fisik. Langkah kedua adalah melakukan penelitian tentang pengguna ruang, mulai dari kegiatan staff tetap maupun tamu hotel. Langkah ketiga adalah melihat pasar atau customer yang akan menjadi sasaran pasar, langkah ini penting untuk menentukan kriteria desain yang akan dibahas pada fase kedua yaitu *define*.

b) Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Define

Metode desain fase kedua oleh Bela H. Banathy adalah *define*, yang tidak lain adalah metode pengambilan keputusan, dimana perancang mencoba untuk mengidentifikasi semua kemungkinan yang ditemukan dalam fase pengumpulan data. Langkah pertama adalah menggali wawasan tentang literatur obyek yang akan dirancang, seperti standar kriteria hotel resort, standar kenyamanan fasilitas hotel, dan sebagainya. Langkah kedua yang dilakukan dalam fase ini adalah menetapkan kebutuhan ruang yang berkaitan dengan siklus pengguna ruang, mengikuti wawasan literatur yang telah dipelajari pada langkah sebelumnya. Dalam fase ini perancang dituntut untuk menyatakan permasalahan dan mencari solusi dari permasalahan tersebut, guna untuk menetapkan kriteria desain yang akan dirancang.

c) Metode Evaluasi dan Pemilihan Desain

Develop

Metode desain fase ketiga oleh Bela H. Banathy adalah *develop*, yang tidak lain adalah metode pengembangan desain, dimana terjadi proses pengembangan terhadap solusi yang telah dibuat pada fase sebelumnya. Proses trial-error terjadi dalam fase ini untuk membantu desainer dalam meningkatkan dan memperbaiki ide-ide. Langkah pertama yang dilakukan dalam metode pencarian ide adalah dengan mengumpulkan referensi tentang bangunan atau desain interior yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Langkah kedua tidak lain adalah pengembangan desain, melakukan *brainstorming* melalui sketsa atau semacamnya untuk mengembangkan beberapa konsep untuk obyek yang akan dirancang. Langkah ketiga adalah melakukan uji coba atau pembuatan sampel, misalnya mengukur level gelap terang warna cat, atau mengukur intensitas produk lampu dari berbagai merk. Beberapa tes uji coba

tersebut akan di evaluasi untuk menjadi modul, yang akan diimplentasikan kedalam obyek yang dirancang nantinya.

Deliver

Fase terakhir dalam metode desain *double diamond* adalah fase *deliver*. Dimana produk atau jasa yang dihasilkan tersebut selesai dan diluncurkan. Metode yang dilakukan dalam fase ini meliputi: pengujian akhir, persetujuan dan peluncuran, target, evaluasi, dan sebagainya.

