

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR SIMBOL	vii
BAB I	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah	2
1.2.1. Identifikasi Masalah	2
1.2.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Maksud dan Tujuan	3
1.3.1. Maksud	3
1.3.2. Tujuan	4
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Lokasi dan Jadwal Kerja Praktek	4
BAB II	6
2.1. Landasan Teori	6
2.1.1. Aplikasi Dekstop	6
2.1.2. Database	7
2.1.3. XAMPP	8
2.1.4. MySQL	10
2.1.5. Java	10
2.1.6. NetBeans	15
BAB III	16
3.1. Objek Penelitian	16
3.1.1. Sejarah Singkat Badan Pertanahan Nasional (BPN)	16
3.1.2. Visi dan Misi Badan Pertanahan Nasional (BPN)	16

3.1.3.	Struktur Organisasi Badan Pertanahan Nasional (BPN).....	17
3.1.4.	Deskripsi Tugas.....	19
3.2.	Metode Penelitian.....	21
3.2.1.	Desain Penelitian.....	22
3.2.2.	Jenis dan Metode Pengumpulan Data	23
3.2.3.	Metode Pendekatan Sistem dan Pengembangan Sistem	24
BAB IV	26
4.1.	Analisis Sistem Yang Berjalan.....	26
4.2.	Perancangan Sistem Yang Diusulkan.....	26
4.2.1.	Tujuan Perancangan Sistem	27
4.2.2.	Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan	27
4.2.3.	Perancangan Prosedur Yang Diusulkan	28
4.3.	Perancangan Antar Muka	38
4.3.1.	Struktur Menu	38
4.3.2.	Perancangan Input.....	39
4.3.3.	Perancangan Output	45
4.4.	Implementasi Sistem	46
4.4.1.	Implementasi DataBase (Sintaks SQL).....	46
4.4.2.	Implementasi Antar Muka	49
BAB V	54
KESIMPULAN DAN SARAN	54
5.1.	Kesimpulan.....	54
5.2.	Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	xi
LAMPIRAN	xii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Aktor Use Cse.....	27
Gambar 4. 2 Use Case Sistem Yang Berjalan	28
Gambar 4. 3 Use Case Diagram.....	33
Gambar 4. 4 Activity diagram Peminjaman	38
Gambar 4. 5 Activity Diagram Pengembalian	39
Gambar 4. 6 Activity Diagram Laporan.....	40
Gambar 4. 7 Sequence Diagram Peminjaman	41
Gambar 4. 8 Sequence Diagram Pengembalian	41
Gambar 4. 9 Sequence Diagram Laporan	42
Gambar 4. 10 Class Diagram	42
Gambar 4. 11 Struktur Menu Aplikasi.....	43
Gambar 4. 12 Perancangan Menu Halaman Utama	44
Gambar 4. 13 Perancangan Menu Pencarian Buku Tanah.....	45
Gambar 4. 14 Perancangan Menu Input Buku Tanah.....	45
Gambar 4. 15 Perancangan Menu Peminjaman Buku Tanah.....	46
Gambar 4. 16 Perancangan Menu Pengembalian Buku Tanah	47
Gambar 4. 17 Perancangan Menu Daftar Peminjam.....	47
Gambar 4. 18 Perancangan Menu Laporan	48
Gambar 4. 19 Perancangan Menu Daftar Petugas	49
Gambar 4. 20 Perancangan Menu Input Data Petugas.....	49
Gambar 4. 21 Perancangan Output Laporan	50
Gambar 4. 22 Perancangan Output Buku Tanah.....	50
Gambar 4. 23 Perancangan Output Data Petugas.....	51
Gambar 4. 24 Tampilan Menu Utama	54
Gambar 4. 25 Tampilan Data Buku Tanah.....	55
Gambar 4. 26 Tampilan Input Data Buku Tanah	55
Gambar 4. 27 Form Peminjaman Buku Tanah	56
Gambar 4. 28 Form Pengembalian	56
Gambar 4. 29 Daftra Peminjam	57
Gambar 4. 30 Laporan Pengembalian	57






Gambar 4. 31 Daftar Petugas.....	58
Gambar 4. 32 Input Data Petugas	58


DAFTAR TABEL

Lable 4. 1 Skenario Use Case Peminjaman	28
Lable 4. 2 Skenario Use Case Pengembalian	29
Lable 4. 3 Skenario Use Case Laporan	31





DAFTAR SIMBOL



1. Simbol *Use Case* (Sumber: www.kajianpustaka.com [1])

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>)
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>)
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target

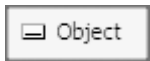

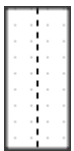

		memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor



2. Simbol *Activity Diagram* (Sumber: www.maribelajar.web.id [2])

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Start Point</i>	Merupakan awal dari aktivitas modul sistem aplikasi
	<i>End Point</i>	Menunjukkan akhir dari aktivitas modul sistem aplikasi
	<i>Activity</i>	Menunjukkan aktivitas yang dilakukan dalam modul sistem aplikasi.
	<i>Control Flow</i>	Memperlihatkan urutan

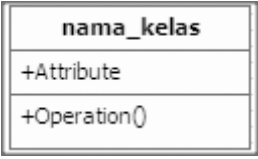
		eksekusi
	<i>Fork</i>	Digunakan untuk memecah sebuah <i>behavior</i> menjadi <i>activity</i> atau <i>action</i> yang paralel
	<i>Join</i>	Digunakan untuk menggabungkan kembali <i>activity</i> atau <i>action</i> yang paralel

3. Simbol *Sequence Diagram* (Sumber: www.kosemisme.blogspot.com [3])

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Object</i>	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
	<i>Actor</i>	Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem
	<i>Lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek
	<i>Activation</i>	menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya aktor tidak memiliki waktu aktif

	<i>Line Message</i>	Menggambarkan pengiriman pesan
	<i>Self-Message</i>	Mengindikasikan komunikasi kembali kedalam sebuah objek itu sendiri

4. Simbol *Class Diagram* (Sumber: www.kosemisme.blogspot.com [4])

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Class</i>	Kelas pada stuktur sistem
<p style="text-align: center;">1..* 0..*</p>	<i>Assosiation</i>	Relasi antara 2 class, dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan 2 class