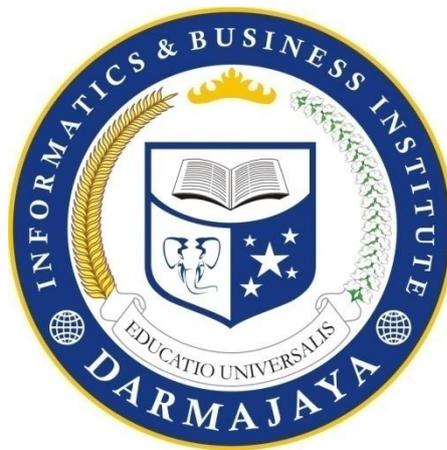


**PERANGKAT LUNAK PANDUAN PROSEDUR  
PEMBUATAN AKTA NOTARIS  
BERBASIS *ANDROID***

**SKRIPSI**



Disusun Oleh :

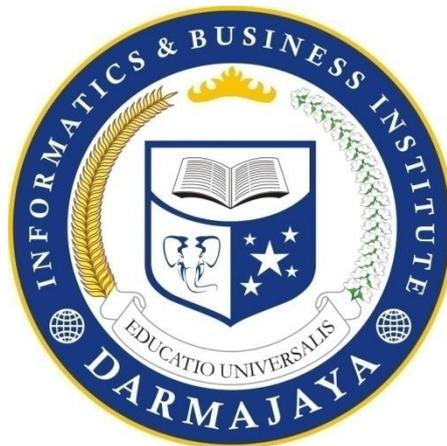
**YAJIDO HERO FAKSI**  
NPM. 1111010160

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
INFORMATICS & BUSINESS INSTITUTE DARMAJAYA  
BANDAR LAMPUNG  
2018**

**PERANGKAT LUNAK PANDUAN PROSEDUR  
PEMBUATAN AKTA NOTARIS  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

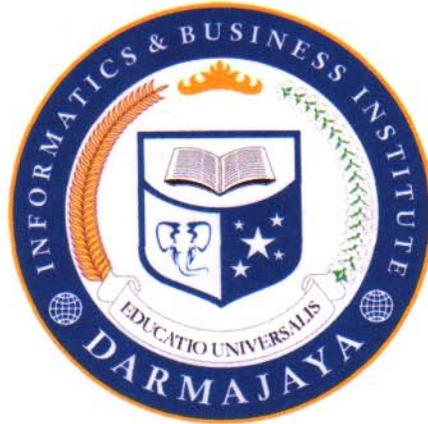
Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
**SARJANA KOMPUTER**  
Pada Jurusan Teknik Informatika  
Informatics and Business Institute Darmajaya Bandar Lampung



Disusun Oleh :

**YAJIDO HERO FAKSI**  
NPM. 1111010160

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
INFORMATICS & BUSINESS INSTITUTE DARMAJAYA  
BANDAR LAMPUNG  
2018**



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini adalah hasil karya saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi atau karya yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Karya ini adalah milik saya dan pertanggung jawaban sepenuhnya berada di pundak saya.

Bandar Lampung, 03 Oktober 2018



**Yajido Hero Faksi**  
NPM. 1111010160

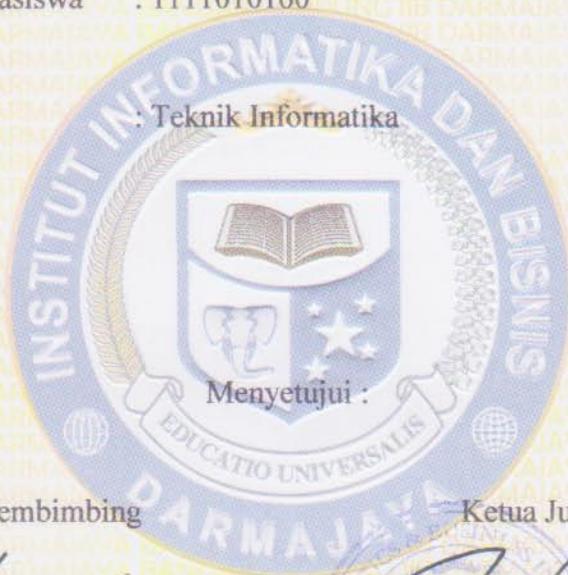
## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skirpsi : **PERANGKAT LUNAK PANDUAN  
PROSEDUR PEMBUATAN AKTA NOTARIS  
BERBASIS ANDROID**

Nama Mahasiswa : **YAJIDO HERO FAKSI**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1111010160

Jurusan : **Teknik Informatika**



Dosen Pembimbing

Ketua Jurusan

**Yuni Arkhiansyah, S.Kom., M.Kom.**  
NIK. 0048082

**Yuni Arkhiansyah, S.Kom., M.Kom.**  
NIK. 0048082

## HALAMAN PENGESAHAN

Telah Diuji dan Dipertahankan Didepan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Teknik Informatika Informatics & Bussines Institute Darmajaya  
Bandar Lampung dan Dinyatakan Diterima untuk  
Memenuhi Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Komputer

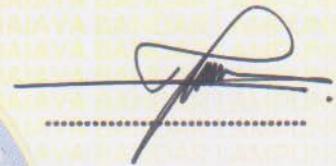
### Mengesahkan

#### 1. Tim Penguji

#### Tanda Tangan

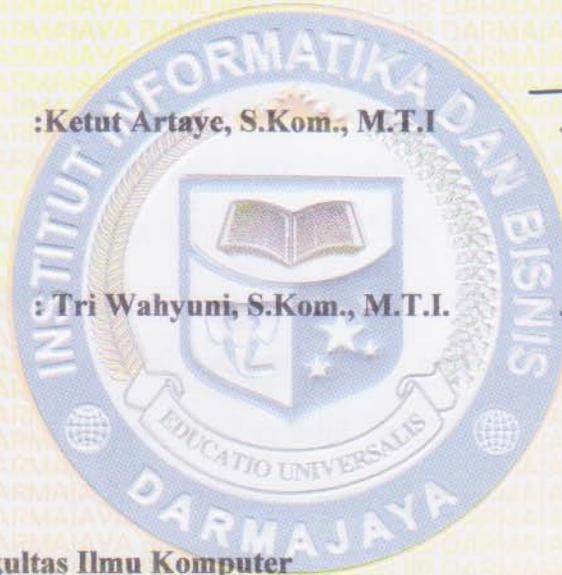
Ketua

:Ketut Artaye, S.Kom., M.T.I



Anggota

: Tri Wahyuni, S.Kom., M.T.I.



2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Srivanto, S.Kom., MM  
NIK: 00210800

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 September 2018

## RIWAYAT HIDUP

### 1. Identitas

- a. Nama : Yajido Hero Faksi
- b. NPM : 1111010160
- c. Tempat / Tanggal Lahir : Negeri Ratu / 09 desember 1993
- d. Agama : Islam
- e. Alamat : Jl. Walet Vb.09 No.21 Perum Polda 2  
Kemiling Bandar Lampung
- f. Suku : Lampung
- g. Kewarganegaraan : Indonesia
- h. HP : 0823-7564-2086

### 2. Riwayat pendidikan yang pernah ditempuh oleh penulis:

- a) SD Negeri 1 Pesisir Utara lulus tahun 2005.
- b) SMP Negeri 1 Pesisir Utara lulus tahun 2008.
- c) SMA Negeri 1 Lemong lulus tahun 2011.

Bandar Lampung, 31 Juli 2018

Yajido Hero Faksi  
1111010160

## PERSEMBAHAN

Semoga hasil karya pikiran ini dapat menjadi persembahan terbaikku untuk :

- ❖ Allah SWT Alhamdulillah, atas segala Nikmat, Rahmat, dan Kekuatan yang senantiasa engkau berikan.
- ❖ Ayahanda Nursiwan dan Ibunda Sumawati sembah sujud dan hormat ananda, terima kasih atas cinta dan kasih sayangnya, serta do'a dan semangat yang telah ayahanda dan ibunda berikan kepada ananda.
- ❖ Kakakku tercinta Wirya Atmaja, ST. dan Surya Eka Faksi, Spd. serta seluruh keluarga dan saudara yang telah memberi semangat dan do'a sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- ❖ Terima kasih kepada Melsa Novilia, Erni Zani, Dan Meiza Paramitha atas support dan do'anya.
- ❖ Teman-teman seperjuangan yang baik, menyenangkan dan selalu membantuku (Yudha, Hendra, Andre, Billy, Ade).
- ❖ Keluarga besar IMPESIBAR (Ikatan Muli Mekhanai Pesisir Barat) atas ilmu dan pengalamannya.
- ❖ Untuk Dosen Pembimbing Skripsi sekaligus Ketua Jurusan Teknik Informatika (Bpk. Yuni Arkhiansyah, S.Kom., M.Kom.) serta kepada almamaterku tercinta IBI Darmajaya....

## **MOTTO**

**"Kegagalan Terjadi Karena Terlalu Banyak Berpikir  
Tapi Sedikit Bekerja"**

**(YAJIDO HERO FAKSI)**

## ABSTRAK

### PERANGKAT LUNAK PANDUAN PROSEDURPEMBUATAN AKTA NOTARIS BERBASIS ANDROID

Oleh

**Yajido Hero Faksi**  
**1111010160**

Akta Notaris adalah dokumen resmi yang dikeluarkan oleh notaris menurut KUH perdata pasal 1870 dan HIR pasal 165 (Rbg 285) yang mempunyai kekuatan pembuktian mutlak dan mengikat. Proses panduan pada pembuatan akta ini menggunakan materi-materi yang dituangkan dalam bentuk modul dan masyarakat dihadapkan langsung dengan media praktek, akibatnya masyarakat pun kurang mengerti mengingat kemampuan setiap masyarakat berbeda-beda sertawaktu membaca modul terbilang singkat. Mereka hanya mengandalkan teks dalam modul tanpa disertai visualisasi-visualisasi lain yang bisa mendukung agar mudah dimengerti dan dipahami oleh masyarakat.

Banyak fasilitas yang dapat digunakan untuk membantu masyarakat dalam mencari tahu tentang akta Notaris. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang dengan sangat pesat saat ini yaitu *android*. Menciptakan aplikasi panduan alternatif yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja maka dibangun aplikasi panduan yang dapat dijalankan pada *smartphone* bersistem operasi *android*. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah *prototype* adapun langkah-langkahnya adalah pengumpulan data, lalu perancangan, dan yang terakhir adalah pengujian.

Hasil output dari penelitian ini adalah aplikasi panduan prosedur pembuatan akta Notaris yang interaktif dan dapat diakses melalui *smartphone android*. Aplikasi ini dibangun menggunakan *Android Studio*. Dengan aplikasi panduan ini mengetahui hal apa saja yang perlu disiapkan dalam pembuatan akta Notaris melalui *smartphone android* dengan mudah.

**Kata kunci : Aplikasi Panduan,Android,Akta Notaris**

## **ABSTRACT**

### **ANDROID-BASED SOFTWARE AS GUIDANCE FOR MAKING NOTARIAL ACT**

**By**

**Yajido Hero Faksi**

**1111010160**

Notarial act is the formal documents issued by a notary. It refers to Code of Civil Law article 1870 and Indonesia Indonesian Regulation article 165 (Legal Regulations for the Outer Areas, 285) which has absolute and binding evidentiary power. The problem statement of this research was that the guidance for making this act used materials written in modules and people had to read it directly so that people did not understand the contents because they only read on the texts without drawings that supported it.

Many facilities were used to help the people find out about the notary act. One of them was through smartphone (android) as an alternative guide application that was able to be accessed anytime and anywhere. The method to develop software was prototype. The phases involved in development process were collecting data, designing, and testing.

The result of this research was that this application was able to display the procedure to make the interactive notarial act which was able to be accessed through Android. This application was built by using Android Studio. This application was useful to prepare in making the notary act through an Android.

**Keywords: Guidance Application, Android, Notarial Act**



## DAFTAR ISI

<b>JUDUL LAPORAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>ABSTRACT</b> .....	viii
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	ix
<b>PRAKATA</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	2
1.5 Tujuan Penelitian .....	3
1.6 Manfaat Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	3

## **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1 Perangkat Lunak .....	5
2.2 Notaris & PPAT .....	5
2.2.1 Pengertian Notaris & PPAT .....	5
2.2.2 Akta Notaris .....	6
2.3 <i>Android</i> .....	6
2.3.1 Sejarah <i>Android</i> .....	6
2.3.2 Komponen <i>Android</i> .....	7
2.3.3 Kelebihan Sistem Operasi <i>Android</i> .....	8
2.3.4 Versi <i>Android</i> .....	8
2.3.5 APK ( <i>Application Package File</i> ) .....	9
2.4 Java .....	9
2.5 <i>Android Studio</i> .....	10
2.5.1 Struktur <i>Android</i> .....	11
2.5.2 Antarmuka Pengguna.....	13
2.6 ADT ( <i>Android Development Tools</i> ) .....	14
2.7 UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ) .....	14
2.7.1 Pengertian UML .....	14
2.7.2 Bagian-Bagian UML .....	15
2.7.3 Tujuan dan Keunggulan UML.....	16
2.7.4 Simbol-Simbol pada UML.....	17
2.7.5 <i>Activity Diagram</i> .....	18
2.7.6 <i>Class Diagram</i> .....	19

2.8 Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	20
2.8.1 Metode <i>Prototype</i> .....	20
2.8.2 Kelebihan <i>Prototype</i> .....	22
2.8.3 Kekurangan <i>Prototype</i> .....	22
2.9 Penelitian Terdahulu .....	22
2.10 Pengujian .....	27
2.10.1 Black-box Testing.....	28

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Metode Pengumpulan Data .....	29
3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak Model <i>Prototype</i> .....	29
3.2.1 Pengumpulan Kebutuhan .....	29
3.2.1.1 Sumber Data Penelitian .....	30
3.2.1.2 Analisis Kebutuhan .....	30
3.2.2 Perancangan .....	32
3.2.3 Evaluasi <i>Prototype</i> .....	43
3.2 Proses Kerja Aplikasi .....	43

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Penelitian .....	44
4.1.1 Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	33
4.1.2 Tampilan <i>Menu Utama</i> .....	45
4.1.3 Tampilan <i>Menu Persyaratan</i> .....	46
4.1.4 Tampilan <i>Menu Video</i> .....	47
4.1.5 Tampilan <i>Menu Tentang Aplikasi</i> .....	48

4.2 Pembahasan .....	49
4.2.1 Pengujian Sistem .....	49
4.2.2 Pengujian Program .....	49
4.2.2.1 Pengujian Pada <i>Splash Screen</i> .....	49
4.2.2.2 Pengujian Pada <i>Menu</i> Utama .....	52
4.2.2.3 Pengujian Pada <i>Menu</i> Profil .....	54
4.2.2.4 Pengujian Pada <i>Menu</i> Persyaratan .....	57
4.2.2.5 Pengujian Tampilan Persyaratan .....	59
4.2.2.6 Pengujian Pada <i>Menu</i> Video .....	62
4.2.2.7 Pengujian Tampilan About App .....	64
4.3 Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi .....	67
4.3.1 Kelebihan Aplikasi .....	67
4.3.2 Kelemahan Aplikasi .....	67

## **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Simpulan .....	68
5.2 Saran.....	68

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar2.1	Evolusi <i>Android</i> .....	9
Gambar2.2	Struktur Proyek.....	11
Gambar2.3	File Proyek.....	13
Gambar2.4	Model <i>Prototype</i> .....	21
Gambar3.1	<i>Use case Diagram Sistem</i> .....	33
Gambar3.2	<i>Activity Diagram</i> .....	34
Gambar3.3	<i>Sequence Diagram</i> Sejarah.....	35
Gambar3.4	<i>Sequence Diagram</i> Persyaratan.....	36
Gambar3.5	<i>Sequence Diagram</i> Video.....	36
Gambar3.6	<i>Sequence Diagram</i> About Aplication.....	37
Gambar3.7	<i>Class Diagram</i> .....	38
Gambar4.1	Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	44
Gambar4.2	Tampilan <i>Menu Utama</i> .....	45
Gambar4.3	Tampilan <i>Menu Persyaratan</i> .....	46
Gambar4.4	Tampilan <i>Menu Persyaratan</i> .....	47
Gambar4.5	Tampilan <i>Menu Video</i> .....	48
Gambar4.6	Tampilan <i>Menu Tentang Aplikasi</i> .....	49

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol Pada <i>Diagram UML</i> .....	17
Tabel 2.2	Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	18
Tabel 2.3	Bagan <i>Class Diagram</i> .....	20
Tabel 2.4	Penelitian Terdahulu .....	23
Tabel 3.1	Entitas Menu Awal .....	39
Tabel 3.2	Entitas Menu Sejarah.....	39
Tabel 3.3	Entitas Menu Persyaratan .....	39
Tabel 3.4	Entitas Menu Video .....	39
Tabel 3.5	Entitas Menu About.....	40
Tabel 3.6	Desain <i>Interface</i> .....	41
Tabel 4.1	Pengujian <i>Splash Screen</i> .....	50
Tabel 4.2	Pengujian <i>Menu Utama</i> .....	52
Tabel 4.3	Pengujian <i>Menu Profil</i> .....	55
Tabel 4.4	Pengujian <i>Menu Persyaratan</i> .....	57
Tabel 4.5	Pengujian <i>Menu Persyaratan</i> .....	60
Tabel 4.6	Pengujian <i>Menu Video</i> .....	62
Tabel 4.7	Pengujian <i>Menu About App</i> .....	65

## **PRAKATA**

Segala puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan semua pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Andi Desfiandi, S.E., M.A. Selaku Ketua Yayasan Alfian Husin.
2. Bapak Ir. Firmansyah Y. Alfian, MBA., MSc. Selaku Rektor IIB Darmajaya.
3. Bapak Dr. RZ. Abdul Aziz, ST., M.T. Selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Dekan Fakultas Ilmu Komputer IIB Darmajaya.
4. Bapak Yuni Arkhiansyah, S.Kom., M.Kom. Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika sekaligus Dosen Pembimbing yang telah membantu membimbing dan mengarahkan serta memberikan petunjuk sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Para dosen, staf dan karyawan Informatics and Business Institute Darmajaya Bandar Lampung yang telah memberi bantuan baik langsung maupun tidak langsung selama saya menjadi mahasiswa.
6. Semua Pihak yang telah memberikan bantuan dan petunjuk sehingga saya dapat lebih mudah dalam menyusun skripsi ini.
7. Almamaterku tercinta.

Demikian banyaknya bantuan berbagai pihak kepada penulis, tentunya tidak menutup kemungkinan bahwa hasil dari laporan ini masih ada kekurangan dan masih jauh dari taraf sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran guna perbaikan di masa depan adalah mutlak sangat penulis perlukan. Semoga Laporan Skripsi ini bermanfaat bagi setiap pembacanya.

Bandar Lampung, 03 Oktober 2018

**Yajido Hero Faksi**  
**NPM. 1111010160**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Notaris sangat berperan penting dalam kehidupan masyarakat terlebih lagi dalam pembuatan akta otentik yang merupakan perbuatan hukum yang diharuskan oleh peraturan perundang-undangan. Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2004 sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2014 tentang memberi kewenangan pada notaris untuk membuat akta otentik, untuk menjamin kepastian, ketertiban dan perlindungan hukum yang di sebutkan dalam Pasal 15 ayat (1).

Akan tetapi, pemanfaatan media merupakan satu dari sekian banyak masalah di Kantor Notaris. Permasalahan ini relevan dengan bukti empiris yang terjadi di lapangan, khususnya dalam panduan pembuatan akta Notaris. Proses panduan pada pembuatan akta ini menggunakan materi-materi yang dituangkan dalam bentuk modul dan masyarakat dihadapkan langsung dengan media praktek, akibatnya masyarakat pun kurang mengerti mengingat kemampuan setiap masyarakat berbeda-beda serta waktu membaca modul terbilang singkat. Mereka hanya mengandalkan teks dalam modul tanpa disertai visualisasi-visualisasi lain yang bisa mendukung agar mudah dimengerti dan dipahami oleh masyarakat.

Penjelasan materi menggunakan media modul terlihat masih terlalu global dan monoton sehingga kurang menarik. Apalagi media pembelajaran secara teoritis membuat masyarakat mudah merasa jenuh dan kurang bersemangat untuk belajar mengingat masyarakat lebih suka hal-hal yang menarik. Banyak fasilitas yang dapat digunakan untuk membantu masyarakat dan notaris dalam kegiatan pembuatan akta. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang dengan sangat pesat saat ini.

*Android* merupakan salah satu contoh teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat sebuah aplikasi panduan alternatif dalam menyampaikan materi-materi pembuatan akta. Dalam penelitian kali ini, peneliti menyajikan materi ajar yang menarik dan mudah dipahami, dan metode baru yang lebih praktis.

Media belajar yang bersifat moveable (mudah dibawa kemana-mana) akan lebih efektif, sehingga masyarakat tidak kesulitan dalam memahami dan mengerti tentang prosedur pembuatan akta notaris.

Teknologi yang diterapkan ini bersifat interaktif dan lebih menarik karena informasi yang disampaikan lebih interaktif dengan user yang menggunakannya. Bobby Bahri et al (2013, p.169). Dengan perangkat lunak panduan alternatif ini diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut sehingga disaat masyarakat belajar dengan media ini masyarakat mampu memahami materi yang telah diberikan melalui aplikasi panduan ini.

Dengan adanya perangkat lunak panduan yang lebih inovatif diharapkan masyarakat mengerti tentang hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam proses pembuatan akta. Dari pemaparan di atas penulis tertarik mengangkat judul tentang **“PERANGKAT LUNAK PANDUAN PROSEDUR PEMBUATAN AKTA NOTARIS BERBASIS ANDROID.**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, didapatkan perumusan masalah sebagai berikut: dibutuhkan “Perangkat Lunak Panduan Prosedur Pembuatan Akta Notaris Berbasis *Android*”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat luasnya permasalahan yang berkaitan dengan akta notaris pada kantor notaris maka penelitian dibatasi pada pembuatan perangkat lunak panduan tentang prosedur pembuatan akta jual beli.

### **1.4 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dari penelitian ini adalah aplikasi panduan yang akan dibangun hanya menyajikan materi Prosedur Pembuatan Akta Notaris Berbasis *Android* dengan sistem operasi *Android minimal Lollipop (5.0)*. Penelitian ini dilakukan di Kantor Notaris & PPAT M. REZA BERAWI, SH., MH.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Merancang perangkat lunak panduan alternatif yang lebih menarik dan interaktif.
- 2) Membangun sebuah perangkat lunak panduan untuk memberikan wawasan tentang prosedur pembuatan akta notaris.
- 3) Untuk memudahkan masyarakat dalam mengetahui syarat-syarat serta prosedur pembuatan akta notaris.
- 4) Memberikan pemahaman tentang prosedur pembuatan akta notaris dengan pengemasan aplikasi panduan yang menarik.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menghasilkan aplikasi panduan tentang prosedur pembuatan akta notaris.
- 2) Agar para masyarakat dapat mengetahui hal apa saja yang diperlukan dalam pembuatan akta notaris secara *mobile*, yaitu dapat dipelajari dimana saja.
- 3) Agar lebih memotivasi masyarakat untuk belajar tentang prosedur pembuatan akta notaris, dimana di dalam aplikasi terdapat konten-konten yang menarik untuk dipelajari.
- 4) Proses belajar menjadi lebih interaktif.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dari laporan ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

#### **BAB II          LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

**BAB III        METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini berisi objek, alat dan bahan, metode pengumpulan data prosedur penelitian, metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang dinyatakan dalam perumusan masalah.

**BAB IV        HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menyajikan hasil penelitian berupa tampilan program serta pembahasan dari hasil penelitian.

**BAB V         SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah diperoleh dan saran-saran yang memungkinkan untuk pengembangan penelitian ini.

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN**

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **2.1 Perangkat Lunak**

Menurut Sukamto, et.al (2014), Perangkat lunak adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model design, dan cara penggunaan.

Menurut Pressman (2012), Perangkat lunak adalah intruksi-intruksi (Program Komputer) yang ketika dijalankan menyediakan fitur-fitur, fungsi-fungsi dan kinerja-kinerja yang di kehendaki.

Menurut Ladjamudin (2013), Perangkat lunak adalah kumpulan dari perintah atau fungsi yang ditulis dengan aturan tertentu untuk memerintah komputer melaksanakan tugas tertentu.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak adalah sebuah program atau aplikasi yang dirancang atau dibuat untuk tujuan tertentu dengan melakukan aktifitas tertentu melalui proses dan prosedur aliran data dalam infrastruktur teknologi informasi yang sesuai dengan jenjang dan kebutuhan.

### **2.2 Notaris & PPAT**

#### **2.2.1 Pengertian Notaris & PPAT**

Menurut pasal 15 UUJN nomor 30 tahun 2004, yang dimaksud dengan Notaris adalah pejabat umum yang satu-satunya berwenang membuat akta otentik mengenai semua perbuatan, perjanjian, dan penetapan yang diharuskan oleh suatu peraturan umum atau oleh yang berkepentingan dikehendaki untuk dinyatakan dalam suatu akta otentik, menjamin kepastian tanggalnya, menyimpan aktanya dan memberikan grosse, salinan dan kutipannya, semuanya

sepanjang pembuatan akta itu oleh suatu peraturan umum tidak juga ditugaskan atau dikecualikan kepada pejabat atau orang lain.

Definisi PPAT berdasarkan bunyi pasal 1 ayat 1 dari Peraturan Pemerintah No 37 Tahun 1998 tentang Peraturan Jabatan Pejabat Pembuat Akta Tanah bahwa yang dimaksud dengan PPAT atau Pejabat pembuat Akta Tanah adalah pejabat umum yang diberikan kewenangan untuk membuat akta-akta otentik mengenai perbuatan hukum tertentu mengenai hak atas tanah atau Hak Milik Atas Satuan Rumah Susun.

### **2.2.2 Akta Notaris**

Akta Notaris adalah dokumen resmi yang dikeluarkan oleh notaris menurut KUH perdata pasal 1870 dan HIR pasal 165 (Rbg 285) yang mempunyai kekuatan pembuktian mutlak dan mengikat. Akta Notaris merupakan bukti yang sempurna sehingga tidak perlu lagi dibuktikan dengan pembuktian lain selama ketidakbenarannya tidak dapat dibuktikan. Berdasarkan KUH perdata pasal 1866 dan HIR 165, Akta Notaris merupakan alat bukti tulisan atau surat pembuktian yang utama sehingga dokumen ini merupakan alat bukti persidangan yang memiliki kedudukan yang sangat penting.

## **2.3 Android**

### **2.3.1 Sejarah *Android***

Kasman (2013, p.2) menguraikan bahwa “*Android* merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk perangkat *portable* seperti *smartphone* dan komputer tablet”. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi programmer untuk mengembangkan aplikasi sendiri pada berbagai perangkat dengan sistem operasi *android*.

*Android* merupakan sistem operasi untuk telepon seluler berbasis *linux* sebagai kernelnya. *Android* menyediakan platform terbuka (*open source*) bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri. Awalnya, perusahaan *search engine* terbesar saat ini, yaitu Google Inc, membeli *Android Inc*,

pendatang baru yang membuat perangkat lunak untuk ponsel. Android Inc. Didirikan oleh Andy Rubin, Rich Milner, Nick Sears dan Chris White pada tahun 2003. Pada Agustus 2005 Google membeli Android Inc. Dimulai pada tahun 2005, Android Inc. dibawah naungan Google Inc. Berusaha membuat sebuah operating system mobile baru. Sejak saat itulah mulai beredar rumor bahwa Google akan melakukan ekspansi bisnis ke industri seluler. Akhirnya pada bulan September 2007 Google mengajukan hak paten atas produknya yang dinamai Nexus One.

Kemudian pada akhir tahun 2008, dibentuk sebuah tim kerja sama yang dinamai Open Handset Alliance (OHA). OHA ini terdiri dari beberapa produsen perangkat telekomunikasi ternama dunia, antara lain ASUS, Toshiba, Sony Ericsson (sekarang Sony), Garmin, Vodafone, dan Softbank. OHA bekerja sama untuk mengembangkan sebuah kernel Linux yang akan dijadikan sebuah program untuk perangkat seluler. Hingga akhirnya OHA berhasil dan mengumumkan produk operating system mobile yang diberi nama Android. Ponsel yang mendapat kehormatan untuk mencoba pertama kali sistem operasi Android adalah HTC Dream.

HTC Dream dirilis pada bulan Oktober tahun 2008. Sejak saat itu banyak perusahaan perangkat seluler di dunia ikut menggunakan Android sebagai operating system ponsel mereka.

### **2.3.2 Komponen Android**

*Android SDK (Software Development Kit)* merupakan sebuah *tools* yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi berbasis *Android* menggunakan bahasa pemrograman *Java*. Pada saat ini *Android SDK* telah menjadi alat bantu dan API (*Application Programming Interface*) untuk mengembangkan aplikasi berbasis android. Android SDK dapat anda lihat dan unduh pada situs resminya, yaitu [www.developer.android.com](http://www.developer.android.com), *Android SDK* bersifat gratis dan bebas anda distribusikan karena *Android* bersifat *open source*.

### 2.3.3 Kelebihan Sistem Operasi *Android*

Kelebihan dari sistem operasi *Android* adalah sebagai berikut :

- 1) *Complete Platform*  
Sistem operasi *Android* adalah sistem operasi yang banyak menyediakan *tools* yang berguna untuk membangun sebuah aplikasi yang kemudian aplikasi tersebut dapat lebih dikembangkan lagi oleh para *developer*.
- 2) *Open Source Platform*  
*Platform Android* yang bersifat *open source* menjadikan sistem operasi ini mudah dikembangkan oleh para *developer* karena bersifat terbuka.
- 3) *Free Platform*  
*Developer* dengan bebas bisa mengembangkan, mendistribusikan dan memperdagangkan sistem operasi *Android* tanpa harus membayar royalti untuk mendapatkan *license*.

### 2.3.4 Versi *Android*

Kasman (2013, p.3) menyatakan bahwa versi-versi *android* yang telah dirilis adalah sebagai berikut :

- 1) *Angel Cake* (1.0) dirilis tanggal 28 September 2008
- 2) *Battenberg* (1.1) dirilis tanggal 9 Februari 2009
- 3) *Cupcake* (1.5) dirilis tanggal 30 April 2009
- 4) *Donut* (1.5) dirilis tanggal 15 September 2009
- 5) *Eclair* (2.0-2.1) dirilis tanggal 26 Oktober 2009
- 6) *Froyo* (2.2) dirilis tanggal 20 Mei 2010
- 7) *Gingerbread* (2.3) dirilis tanggal 6 Desember 2010
- 8) *Honeycomb* (3.1) dirilis tanggal 10 Mei 2011
- 9) *Ice Cream Sandwich* dirilis tanggal 16 Desember 2011

- 10) *Jelly Bean* (4.1) dirilis tanggal 9 Juli 2011
- 11) *Kitkat* (4.4) dirilis tanggal 31 Oktober 2013
- 12) *Lollipop* (5.0) dirilis tanggal 15 Oktober 2014
- 13) *Marshmallow* (6.0) dirilis tanggal 28 Mei 2015
- 14) *Nougat* (7.1) dirilis tanggal 4 Oktober 2016



Gambar 2.1 Evolusi *Android*.

### 2.3.5 APK (*Application Package File*)

Madcoms (2012, p.10) menjelaskan bahwa *Application Package File* atau berkas paket aplikasi *Android* (APK) adalah format berkas yang digunakan untuk mendistribusikan dan memasang *software* ke ponsel dengan sistem operasi *Android*, mirip dengan paket *MSI* pada *Windows* atau *Deb* pada *OS Debian*.

## 2.4 Java

Arie (2010, p.12) menguraikan *Java* merupakan perangkat lunak produksi *Sun Microsystems Inc.* untuk pemrograman beberapa tujuan (*multi purpose*), dapat berjalan di beberapa sistem operasi (*multiplatform*), mudah dipelajari dan *powerfull*. Aplikasi-aplikasi yang dapat dibuat dengan *Java*, meliputi pemrograman *web* (*web programming*), pemrograman *desktop*, pemrograman *mobile/handphone* (*mobile programming*).

*Sun Microsystem* sendiri mendeskripsikan *Java* sebagai bahasa pemrograman yang sederhana, *garbage collected*, *robust*, dan dapat diperluas. Sifat yang dideskripsikan oleh *Sun Microsystem* dapat dipaparkan sebagai berikut:

1) Sederhana

Pengembang *Java* banyak membuang fitur-fitur yang tidak diperlukan seperti yang dimiliki bahasa pemrograman tingkat tinggi lainnya.

2) *Garbage collected* (Pembuang Sampah)

Program *Java* menyingkirkan sendiri sampah-sampah yang tidak berguna, artinya program tidak perlu menghapus objek-objek yang dialokasikannya di memori.

3) *Robust* (Tangguh)

Karena interpretasi *Java* memeriksa seluruh akses sistem yang dilakukan program, maka program *Java* tidak akan membuat sistem menjadi *crash*.

4) Dapat diperluas

Program *Java* mendukung metode *native* yakni fungsi-fungsi yang ditulis dalam bahasa latin, biasanya *C++*.

*Java* membagi versi programnya ke dalam tiga kelompok besar, yaitu :

- 1) *Java 2 Standar Edition (J2SE)* untuk konsentrasi pada PC
- 2) *Java 2 Enterprise Edition (J2EE)* untuk konsentrasi pada aplikasi *server* besar
- 3) *Java 2 Micro Edition (J2ME)* untuk konsentrasi pada *mobile*.

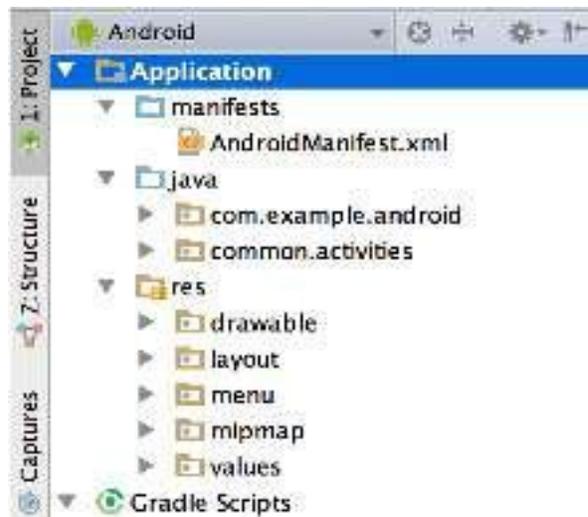
## 2.5 *Android Studio*

*Android Studio* adalah Lingkungan Pengembangan Terpadu - *Integrated Development Environment (IDE)* untuk pengembangan aplikasi *Android*, berdasarkan *IntelliJ IDEA*. Selain merupakan editor kode *IntelliJ* dan alat pengembang yang berdaya guna, *Android Studio* menawarkan fitur lebih banyak untuk meningkatkan produktivitas Anda saat membuat aplikasi *Android*, misalnya sebagai berikut:

- 1) Sistem versi berbasis *Gradle* yang fleksibel.

- 2) Emulator yang cepat dan kaya fitur.
- 3) Lingkungan yang menyatu untuk pengembangan bagi semua perangkat *Android*.
- 4) *Instant Run* untuk mendorong perubahan ke aplikasi yang berjalan tanpa membuat *APK* baru.
- 5) Template kode dan integrasi *GitHub* untuk membuat fitur aplikasi yang sama dan mengimpor kode contoh.
- 6) Alat pengujian dan kerangka kerja yang ekstensif.
- 7) Alat Lint untuk meningkatkan kinerja, kegunaan, kompatibilitas versi, dan masalah-masalah lain
- 8) Dukungan *C++* dan *NDK*.
- 9) Dukungan bawaan untuk *Google Cloud Platform*, mempermudah pengintegrasian *Google Cloud Messaging* dan *App Engine*.

### 2.5.1 Struktur Proyek



Gambar 2.2 Struktur Proyek

Setiap proyek di Android Studio berisi satu atau beberapa modul dengan file kode sumber dan file sumber daya. Jenis-jenis modul mencakup:

- a. Modul aplikasi android
- b. Modul Pustaka
- c. Modul Google App Engine

Secara default, Android Studio akan menampilkan file proyek Anda dalam tampilan proyek Android, seperti yang ditampilkan dalam gambar 2.2. Tampilan disusun berdasarkan modul untuk memberikan akses cepat ke file sumber utama proyek Anda.

Semua file versi terlihat di bagian atas di bawah Gradle Scripts dan masing-masing modul aplikasi berisi folder berikut:

- a. Manifests: Berisi file AndroidManifest.xml.
- b. Java: Berisi file kode sumber Java, termasuk kode pengujian JUnit.
- c. Res: Berisi semua sumber daya bukan kode, seperti tata letak XML, string UI, dan gambar bitmap.

Struktur proyek Android pada disk berbeda dari representasi rata ini. Untuk melihat struktur file sebenarnya dari proyek ini, pilih Project dari menu tarik turun Project (dalam gambar 1, struktur ditampilkan sebagai Android).

Anda juga bisa menyesuaikan tampilan file proyek untuk berfokus pada aspek tertentu dari pengembangan aplikasi Anda. Misalnya, memilih tampilan Problems dari tampilan proyek Anda akan menampilkan tautan ke file sumber yang berisi kesalahan pengkodean dan sintaks yang dikenal, misalnya tag penutup elemen XML tidak ada dalam file tata letak.



Gambar 2.3 File Proyek Dalam Tampilan Problems Arsitektur Android

### 2.5.2. Antarmuka Pengguna

Anda bisa menata jendela utama untuk memberi Anda ruang layar yang lebih luas dengan menyembunyikan atau memindahkan bilah alat dan jendela alat. Anda juga bisa menggunakan pintasan keyboard untuk mengakses sebagian besar fitur IDE.

Anda dapat menelusuri seluruh kode sumber, basis data, tindakan, elemen antarmuka pengguna, dan seterusnya setiap saat dengan menekan tombol Shift dua kali, atau mengklik kaca pembesar di sudut kanan atas dari jendela Android Studio. Ini akan sangat berguna misalnya saat Anda mencoba menemukan tindakan IDE tertentu yang Anda lupakan cara memicunya.

Maka dari penjelasan yang sudah dipaparkan, dalam pembuatan suatu program diperlukan sebuah aplikasi yang mendukung dan mutakhir untuk mencapai hasil yang maksimal. Dengan beberapa pertimbangan yang ada, dan juga dikarenakan aplikasi yang sepenuhnya didukung dalam pembuatan aplikasi android sekarang adalah android studio, maka *developer android* diharapkan menggunakan android studio sebagai alat pembuatan program aplikasi yang ingin dibuat, khususnya pada aplikasi pencarian oleh-oleh yang akan dibuat.

## **2.6 ADT (*Android Development Tools*)**

Nazarudin (2010, p.6) menyampaikan bahwa *Android Development Tools* (ADT) adalah *plugin* untuk *Eclipse Intergrated Development Environment (IDE)* yang dirancang untuk memberikan lingkungan yang terpadu di mana untuk membangun aplikasi *Android*. ADT memperluas kemampuan *Eclipse* untuk membiarkan para developer lebih cepat dalam membuat proyek baru *Android*, membuat aplikasi *UI*, menambahkan komponen berdasarkan *Android Framework API*, debug aplikasi dalam penggunaan *Android SDK*, dan membuat *file APK* untuk mendistribusikan aplikasi.

## **2.7 UML (*Unified Modeling Language*)**

### **2.7.1 Pengertian UML**

UML merupakan bahasa untuk membangun dan mendokumentasikan *artifacts* (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan oleh proses pembuatan perangkat lunak, *artifact* tersebut dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak ) dari sistem perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak. Selain itu UML adalah bahasa pemodelan yang menggunakan konsep orientasi object. UML dibuat oleh Grady Booch, James Rumbaugh, dan Ivar Jacobson di bawah bendera Rational Software Crop. UML menyediakan notasi-notasi yang membantu memodelkan sistem dari berbagai perspektif. UML tidak hanya digunakan dalam pemodelan perangkat lunak, namun hampir dalam semua bidang yang membutuhkan pemodelan.

### 2.7.2 Bagian-Bagian UML

Bagian-bagian utama dari UML adalah *view*, diagram, model element, dan *general mechanism*. Diagram berbentuk grafik yang menunjukkan simbol elemen model yang disusun untuk mengilustrasikan bagian atau aspek tertentu dari sistem. Sebuah diagram merupakan bagian dari suatu *view* tertentu dan ketika digambarkan biasanya dialokasikan untuk *view* tertentu. Adapun jenis diagram antara lain:

#### 1) *Use Case Diagram*

*Use case* adalah abstraksi dari interaksi antara system dan actor. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipe intraksi antara lain user sebuah system dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah system dipakai. *Use case* merupakan konstruksi untuk mendeskripsikan bagaimana sistem akan terlihat di mata user. Sedangkan *Use case* diagram memfasilitasi komunikasi diantara analis dan pengguna serta analis dan client.

#### 2) *Class Diagram*

*Class* adalah deskripsi kelompok obyek-obyek dengan *property*, perilaku (operasi) dan relasi yang sama. Sehingga dengan adanya *Class diagram* dapat memberikan pandangan global atas sebuah system. Hal tersebut tercermin dari *class-class* yang ada dan relasinya satu dengan yang lainnya. Sebuah sistem biasanya mempunyai beberapa *class diagram*. *Class diagram* sangat membantu dalam visualisasi setruktur kelas dari suatu sistem.

#### 3) *Activity Diagram*

Menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya seperti *use case* atau intraksi.

### 2.7.3 Tujuan dan Keunggulan UML

Tujuan UML adalah sebagai berikut: Memodelkan suatu sistem (bukan hanya perangkat lunak) yang menggunakan konsep berorientasi object, menciptakan suatu bahasa pemodelan yang dapat digunakan baik oleh manusia maupun mesin.

Keunggulan menggunakan UML dibandingkan menggunakan metodologi terstruktur:

1) *Uniformity*

Pengembangan cukup menggunakan satu metodologi dari tahap analisis hingga perancangan. Memungkinkan merancang komponen antarmuka secara terintegrasi bersama perancangan perangkat lunak dan perancangan struktur data.

2) *Understandability*

Kode yang dihasilkan dapat diorganisasi kedalam kelas-kelas yang berhubungan dengan masalah yang sesungguhnya sehingga lebih mudah untuk dipahami.

3) *Stability*

Kode program yang dihasilkan relatif stabil sepanjang waktu, karena mendekati permasalahan yang sesungguhnya.

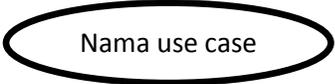
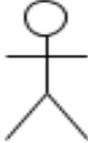
4) *Reusability*

Dengan metodologi berorientasi objek, dimungkinkan penggunaan ulang kode, sehingga pada akhirnya akan sangat mempercepat waktu pengembangan perangkat lunak (atau sistem informasi).

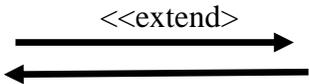
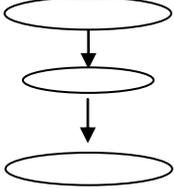
### 2.7.4 Simbol-Simbol pada UML

Simbol-simbol yang terdapat dalam diagram UML. Dapat dilihat pada tabel 2.1 dibawah ini :

Tabel 2.1 Simbol Pada *Diagram* UML.

Simbol	Deskripsi
<p data-bbox="367 562 492 590"><i>Use Case</i></p>  <p data-bbox="464 680 643 707">Nama use case</p>	<p data-bbox="764 562 1338 758">Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan anatar unit atau aktor, biasanya akan diterangkan dengan menggunakan kata kerja diawal-diawal frase nama <i>use case</i>.</p>
<p data-bbox="367 804 537 831"><b>Aktor/Actor</b></p>  <p data-bbox="472 1087 634 1115">Nama Aktor</p>	<p data-bbox="764 804 1338 1125">Orang, proses, atau sistem lain yang berintraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang. Biasanya akan dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i> nama aktor.</p>
<p data-bbox="367 1167 643 1194"><b>Asosiasi/Association</b></p> 	<p data-bbox="764 1209 1338 1320">Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.</p>

Tabel 2.1 (lanjutan)

<p><b>Ekstensi/Extend</b></p> 	<p>Case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan, misal .</p>  <p>Arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang ditambahkan.</p>
<p><b>Uses</b></p> <p>&lt;&lt;uses&gt;&gt;</p>	<p>Digunakan sebagai kegiatan utama atau syarat menuju <i>use case</i> berikutnya.</p>

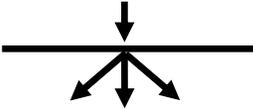
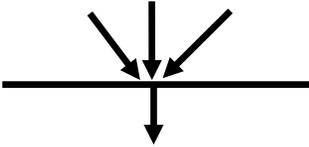
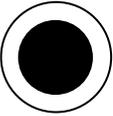
### 2.7.5 Activity Diagram

Diagram aktivitas digunakan untuk menggambarkan alur kerja suatu sistem informasi. Sebuah diagram aktivitas menunjukkan suatu alur kegiatan secara berurutan. Tabel 2.2 dibawah ini adalah simbol-simbol yang ada pada diagram aktifitas:

Tabel 2.2 Simbol-Simbol *Activity Diagram*.

Simbol	Deskripsi
<p>Status awal</p> 	<p>Setatus awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki status awal</p>
<p>Aktivitas</p> 	<p>Aktivitas yang dilakukan sistem. Aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.</p>

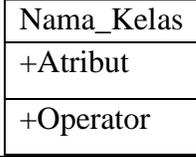
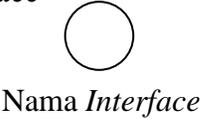
Tabel 2.2 (lanjutan)

<p>Pencabangan / <i>decision</i></p> 	<p>Asosiasi penggabungan dimana lebih satu aktivitas.</p>
<p><i>Fork</i></p> 	<p>Digunakan untuk menunjukan kegiatan yang dilakukan secara paralel.</p>
<p>Penggabungan / <i>Join</i></p> 	<p>Digunakan untuk menunjukan kegiatan yang digabungkan.</p>
<p><i>End Point</i></p> 	<p>Mengakhiri aktivitas sistem.</p>

### 2.7.6 Class Diagram

Diagram kelas menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki atribut yaitu variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas dan operasi atau metode yaitu fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas. Tabel 2.3 dibawah ini adalah simbol-simbol yang ada pada *clas diagram*:

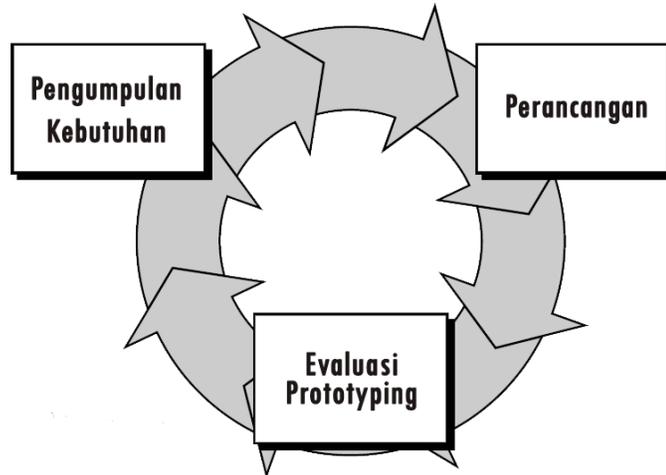
Tabel 2.3 Bagan *Class Diagram*.

Simbol	Deskripsi
<p><b>Kelas</b></p> 	Kelas pada Struktur
<p><b>Interface</b></p> 	Metode pada <i>interface</i> yang digunakan pada suatu kelas sama persis dengan yang ada pada <i>interface</i> .
<p><b>Asosiasi</b></p> 	Relasi antara kelas dengan makna umum.
<p><b>Asosiasi Berarah</b></p> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan pada kelas lain.

## 2.8 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

### 2.8.1 Metode *Prototype*

Pressman (2012, p.40), menyatakan bahwa *Prototyping* paradigma dimulai dengan pengumpulan kebutuhan, pengembang bertemu dengan pengguna dan mengidentifikasi objektif keseluruhan dari perangkat lunak, selanjutnya mengidentifikasi segala kebutuhan yang diketahui secara garis besar di mana definisi-definisi lebih jauh merupakan keharusan, kemudian dilakukan perancangan kilat, lalu diakhiri dengan evaluasi *prototyping* yang dapat dilihat pada gambar 2.9 berikut :



Gambar 2.9 Model Prototype.

Tahap–tahap rekayasa *software* dalam *prototype model* pada gambar 2.9 di atas adalah seperti di halaman berikut:

1) Pengumpulan kebutuhan

*Developer* dan klien bertemu untuk menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya. Detail kebutuhan mungkin tidak dibicarakan disini, pada awal pengumpulan kebutuhan. Selanjutnya peneliti akan melakukan analisis terhadap data apa saja yang dibutuhkan, seperti analisis terhadap sistem yang berjalan, analisis kebutuhan perangkat lunak, analisis kebutuhan perangkat keras, dan analisis kebutuhan materi pembelajaran.

2) Perancangan

Perancangan dilakukan dengan cepat dan rancangan mewakili semua aspek *software* yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*. Dalam tahap ini peneliti akan membangun sebuah versi *prototype* yang dirancang kembali dimana masalah-masalah tersebut diselesaikan

### 3) Evaluasi *prototype*

Pada tahap ini, calon pengguna mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan *software*. *Software* yang sudah jadi dijalankan dan akan dilakukan perbaikan apabila kurang memuaskan. Perbaikan termasuk dalam memperbaiki kesalahan/kerusakan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

### **2.8.2 Kelebihan *Prototype***

Kelebihan dari *Prototype Model* adalah sebagai berikut:

- 1) End user dapat berpartisipasi aktif.
- 2) Penentuan kebutuhan lebih mudah diwujudkan.
- 3) Mempersingkat waktu pengembangan *software*.

### **2.8.3 Kekurang *Prototype***

Kekurangan dari *Prototype Model* adalah sebagai berikut:

- 1) Proses analisis dan perancangan terlalu singkat.
- 2) Mengesampingkan alternatif pemecahan masalah.
- 3) Biasanya kurang fleksibel dalam menghadapi perubahan.
- 4) *Prototype* yang dihasilkan tidak selamanya mudah dirubah.
- 5) *Prototype* terlalu cepat selesai.

## **2.9 Penelitian Terdahulu**

Tabel 2.4 berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media pembelajaran.

Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu

Nama	Judul	Terbit	Uraian
Komang Sumita, Dedi Candra, dan Yoannita I	Aplikasi Pembelajaran Kebudayaan dan Ilmu Agama Hindu di Indonesia Berbasis Android	Stmik Global Informatika Mdp, Palembang Maret 2015	Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan metodologi prototype. Aplikasi berbasis <i>android</i> ini dilengkapi dengan fitur-fitur penjelasan mengenai kebudayaan dan ilmu Agama Hindu, sebagai media untuk pembelajaran bagi pengguna sehingga pengguna tidak jenuh dalam proses pembelajaran.

Tabel 2.4 (lanjutan)

Nama	Judul	Terbit	Uraian
Indra Satriadi, Hetty Meileni, dan Nita Novita	Rancang Bangun Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Berbasis Android	Politeknik Negeri Sriwijaya Desember 2015	Salah satu media promosi yang dapat membantu memperkenalkan dan membantu masyarakat untuk lebih mengenal dan mengetahui alat musik yang ada di Indonesia yaitu dengan memanfaatkan teknologi website dan <i>mobile communication (Android)</i> . Dengan adanya sebuah website dan <i>teknologi android</i> yang menjelaskan secara menyeluruh mengenai alat musik tradisional indonesia maka akan ikut melestarikan kebudayaan alat musik tradisional.

Tabel 2.4 (lanjutan)

Heru Supriyono, Ardhiyatama Nur Saputra, Endah Sudarmilah, dan Ruswa Darsono	Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android	Universitas Muhammadiyah Surakarta Juli 2014	Pemanfaatan kemampuan <i>smartphone</i> untuk keperluan di beberapa bidang pun dikembangkan dengan aplikasi-aplikasi yang mampu mendukung dalam penggunaannya diantaranya adalah untuk media pembelajaran edukatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan prototyping. Tahapan yang akan dilakukan pada penelitian ini meliputi: analisis kebutuhan, perancangan arsitektur program aplikasi, pembuatan program aplikasi, pengujian teknis dan analisisnya, dan analisis respon calon pengguna melalui kuesioner.
--	--	--	---

Tabel 2.4 (lanjutan)

<p>Mohamad Adiwijaya, Kodrat Iman S, dan Yuli Christyono</p>	<p>Perancangan <i>Game</i> Edukasi <i>Platform</i> Belajar Matematika Berbasis <i>Android</i> Menggunakan <i>Construct 2</i></p>	<p>Universitas Diponegoro Semarang Maret 2015</p>	<p>Kebanyakan orang sangat sulit belajar matematika karena memang tidak mudah untuk dipelajari. Selama ini metode yang digunakan dalam pembelajaran matematika adalah metode manual yang kurang menarik dan cenderung membosankan. Maka dibuatlah suatu penelitian yaitu permainan yang edukatif dan menarik sehingga menambah minat belajar dan memudahkan untuk belajar matematika. Penyusunan penelitian ini menggunakan perancangan metode <i>prototype</i>. Berdasarkan hasil pengujian perancangan <i>game</i> edukasi platform belajar matematika berbasis <i>Android</i> menggunakan <i>Construct 2</i> bahwa aplikasi <i>game</i> edukasi ini sudah dapat dipasang pada <i>smartphone</i> dengan kebutuhan sistem operasi minimum <i>Android v4.1 (Jelly Bean)</i> hingga <i>Android v4.4.4 (KitKat)</i></p>
--	--	---	---

Tabel 2.4 (lanjutan)

Yuda Alfarizi, Kemas Lukman Hakim, Rusbandi, dan Ahmad Farisi	<i>Edugame Fight For Freedom</i> Untuk Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia Berbasis Android	STMIK GI MDP, Palembang Maret 2014	Sebuah game perlu ditambahkan unsur media pembelajaran agar memiliki sifat yang positif apabila dimainkan secara terus-menerus. Edugame merupakan suatu permainan yang khusus didesain untuk belajar, namun tetap bisa menawarkan hal yang menyenangkan. Melalui EduGame Fight For Freedom, anak-anak terutama kelas 4 sampai kelas 6 sekolah dasar dapat bermain sambil belajar, khususnya dalam pembelajaran sejarah kemerdekaan Indonesia. Dalam pengembangan edugame ini penulis menggunakan metodologi prototype dan unity sebagai alat bantu.
---	--	------------------------------------	---

## 2.10 Pengujian

Kasus pengujian menspesifikasi salah satu cara untuk melakukan pengujian sistem/perangkat lunak, mencakup didalamnya menspesifikasi asupan serta hasilnya dan dalam kondisi bagaimana pengujian dilakukan. Pada praktiknya, apa yang akan diuji dapat saja merupakan satu atau lebih spesifikasi kebutuhan sistem/perangkat lunak yang mungkin untuk dilakukan pengujian serta biayanya tidak terlalu tinggi.

### 2.10.1 Black-box Testing

Black-box testing adalah kasus pengujian yang menspesifikasi bagaimana melakukan pengujian suatu use case atau suatu skenario yang bersifat spesifik. Beberapa kasus pengujian memverifikasi hasil dari interaksi yang terjadi diantara *actor* dengan sistem/perangkat lunak yang dikembangkan, yaitu memverifikasi apakah kondisi awal (*pre-condition*) dan kondisi akhir (*post-condition*) yang dispesifikasi oleh use case terpenuhi, serta juga memverifikasi apakah urutan aksi-aksi (baca: *flow-of-events*) yang dispesifikasi oleh use case memang diikuti.

Tujuan dari ujicoba whitebox adalah menemukan fungsi-fungsi yang kurang tepat atau hilang, menemukan kesalahan interface, menemukan kesalahan dalam struktur data atau akses penyimpanan eksternal, menemukan kesalahan performa, dan juga menemukan kesalahan inisialisasi dan terminasi.

Sehingga black box testing dapat dilakukan oleh developer aplikasi untuk menguji berdasarkan detail aplikasi seperti tampilan aplikasi, fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi, dan kesesuaian alur fungsi dengan bisnis proses yang diharapkan oleh kostumer. Pengujian ini tidak melihat dan menguji *source code* program. Kegiatan dalam pengujiannya salah satu nya mencari *bugs/ error* dari tampilan aplikasi.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data-data penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Wawancara (*Interview*)

Peneliti melakukan wawancara kepada salah satu karyawan di Kantor Notaris & PPAT M. REZA BERAWI, SH., MH untuk mendapatkan keterangan-keterangan yang diperlukan sebagai bahan penulisan laporan.

b. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Observasi adalah pengamatan langsung dalam melihat secara langsung di lokasi penelitian yaitu Kantor Notaris & PPAT M. REZA BERAWI, SH., MH.

c. Studi Pustaka

Metode penulisan yang dilakukan untuk memperoleh data dan informasi dengan membaca berbagai bahan penulisan, jurnal, karangan ilmiah serta sumber-sumber lain mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penulisan.

#### **3.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak Model *Prototype***

##### **3.2.1. Pengumpulan Kebutuhan**

Tahapan ini adalah awal dari perancangan perangkat lunak panduan. Dimana dengan mengumpulkan semua data yang dibutuhkan. Tahap ini berkaitan dengan penentuan kebutuhan pengguna dan perancang program. Peneliti akan menerapkan beberapa metode pengumpulan data serta melaksanakan analisis seperti analisis terhadap sistem yang berjalan, analisis kebutuhan perangkat lunak, analisis kebutuhan perangkat keras, dan analisis kebutuhan materi pembelajaran.

### 3.2.1.1. Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian merupakan asal darimana data diperoleh dalam sebuah penelitian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini bersumber dari sebagai berikut:

- 1) *Person*  
yaitu sumber data berupa orang (Karyawan/Notaris) yang memberikan penjelasan tentang prosedur pembuatan akta notaris.
- 2) Buku  
yaitu sumber data yang digunakan sebagai materi utama untuk di jadikan penunjang tambahan prosedur pembuatan akta notaris.

### 3.2.1.2. Analisis Kebutuhan

Analisis untuk menentukan kebutuhan dari user panduan berdasarkan latar belakang, maka didapatkan kebutuhan user antara lain sebagai berikut:

- 1) Panduan yang menarik.
- 2) Panduan yang tidak hanya berisi tulisan saja namun ada unsur multimedia, suara, gambar, video demi mendukung pembelajaran.
- 3) Merancang sistem aplikasi yang dapat di jalankan secara *offline* untuk menghindari kekurangan sinyal internet.
- 4) Memberi referensi tambahan sebagai penunjang pembelajaran.

Tahapan pengumpulan kebutuhan ini juga dilakukan analisis terhadap data yang dibutuhkan seperti yang sudah disebutkan diatas, adapun tahapan dalam analisis tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1) Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem pembelajaran yang digunakan pada saat ini kebanyakan menggunakan media cetak, komputer, dan proyeksi *visual* untuk menerangkan materi-materi. Dampak yang di timbulkan terhadap masyarakat dengan *system* yang sedang berjalan sekarang ini yaitu masyarakat merasa jenuh dan bosan, karena system sekarang yang

monoton. Oleh karena itu di butuhkan perangkat lunak panduan yang lebih efektif serta tidak membosankan bagi masyarakat.

## 2) Analisis Sistem Yang Diusulkan

*Android* merupakan salah satu contoh teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat sebuah aplikasi panduan alternatif dalam menyampaikan materi-materi pembuatan akta. Dalam penelitian kali ini, peneliti menyajikan materi ajar yang menarik dan mudah dipahami, dan metode baru yang lebih praktis.

Media belajar yang bersifat *moveable* (mudah dibawa kemana-mana) akan lebih efektif, sehingga masyarakat tidak kesulitan dalam memahami dan mengerti tentang prosedur pembuatan akta notaris. Teknologi yang diterapkan ini bersifat interaktif dan lebih menarik karena informasi yang disampaikan lebih interaktif dengan user yang menggunakannya. Bobby Bahri et al (2013, p.169). Dengan perangkat lunak panduan alternatif ini diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut sehingga disaat masyarakat belajar dengan media ini masyarakat mampu memahami materi yang telah diberikan melalui aplikasi panduan ini. Dengan adanya perangkat lunak panduan yang lebih inovatif diharapkan masyarakat mengerti tentang hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam proses pembuatan akta.

## 3) Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

*Software* untuk pembuatan aplikasi ini adalah menggunakan dua perangkat lunak, yang pertama perangkat lunak untuk proses pembuatan aplikasi dan kedua perangkat lunak untuk penerapan aplikasi yaitu:

### a. Perangkat lunak untuk pembuatan

- 1) Sistem Operasi, untuk penggunaan sistem operasi menggunakan *Windows 10 Pro (64bit)*.
- 2) *Android Studio*, untuk perancangan dan pembuatan aplikasi panduan.

b. Perangkat lunak untuk penerapan

1) Sistem Operasi yang digunakan untuk penerapan aplikasi adalah *Android 5.0 (Lollipop)* dan versi lebih tinggi.

4) Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Adapun spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk mendukung perancangan program adalah sebagai berikut :

a. *Processor AMD A9-9400 Radeon R5, 5 Compute Cores 2C+3G*

b. *Monitor 15,6 Inch*

c. *RAM (Random Access Memory) 8GB*

d. *Hard disk 1TB*

e. *Keyboard dan mouse optik*

f. *Smartphone Android*

g. *Kabel USB*

5) Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia

*User* atau pengguna untuk aplikasi ini adalah semua kalangan yang membutuhkan informasi tentang prosedur pembuatan akta notaris. Pengguna disini tidak dituntut untuk mengerti bagaimana program berjalan tetapi pengguna dituntut hanya mengerti menggunakan aplikasi ini setelah terinstal pada *smartphone Android* pengguna.

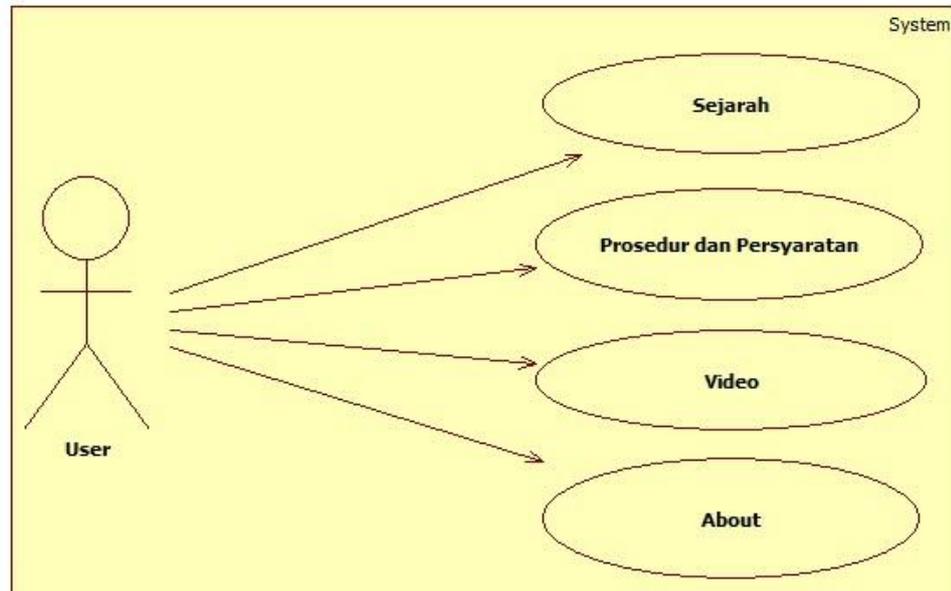
### **3.2.2. Perancangan**

Tahap perancangan ini peneliti menetapkan bagaimana perangkat lunak akan dioperasikan. Hal ini berkaitan dan menentukan perangkat keras, perangkat lunak, tampilan program dan form-form yang akan digunakan. Perancangan ini juga bertujuan untuk membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur sistem, tampilan dan kebutuhan material untuk sistem. Tahapan perancangan ini terdiri dari:

1) *Use Case Diagram*

*Use case* diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem yang menjelaskan keseluruhan kerja sistem secara garis besar dengan mempresentasikan interaksi antara aktor yang dibuat serta memberikan gambaran fungsi-fungsi pada sistem tersebut.

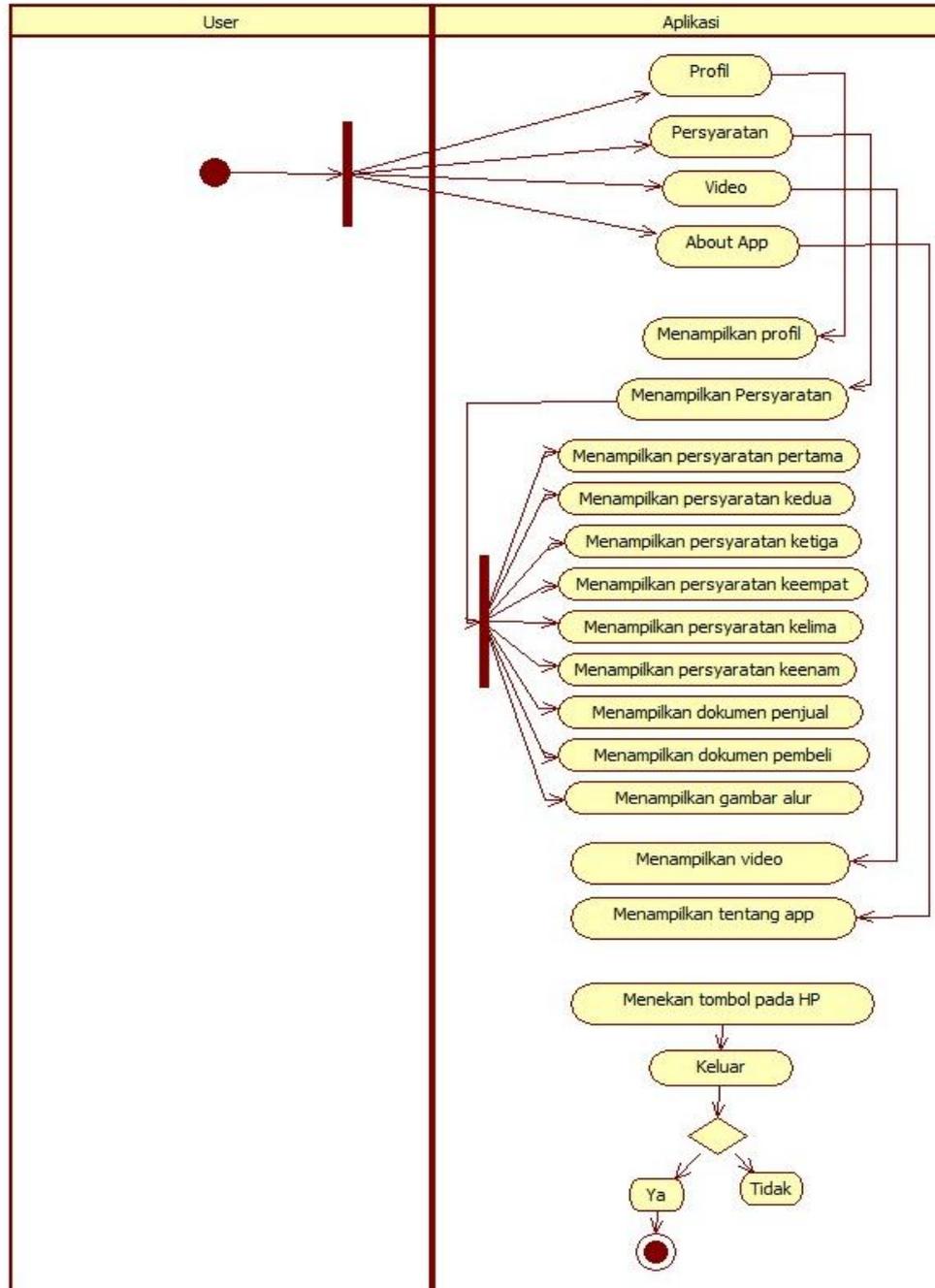
Gambar 3.1 adalah *use case* diagram menjelaskan peranan dan fungsi *user* yang berperan sebagai alat bantu pembelajaran ini.



Gambar 3.1. *Use Case Diagram System*

## 2) *Activity Diagram*

*Activity diagram* menjelaskan proses user masuk kedalam halaman utama. Halaman utama perangkat lunak panduan prosedur akta notaris berbasis android akan menampilkan beberapa pilihan menu aplikasi, dimana dalam pilihan tersebut terdapat penjelasan mengenai prosedur, video tutorial, dan dijelaskan pada gambar 3.2 berikut :



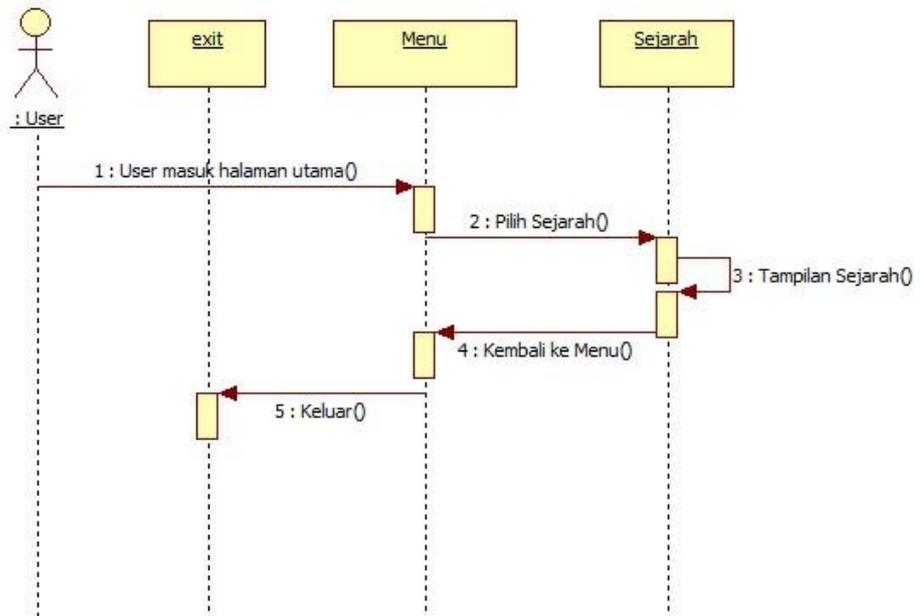
Gambar 3.2. Activity Diagram

### 3) Sequence Diagram

*Sequence Diagram* menjelaskan bagaimana alur didalam menjalankan aplikasi ini. *Sequence diagram* pada perangkat lunak panduan prosedur pembuatan akta notaris berbasis *android* antara lain:

a) *Sequence Diagram Sejarah*

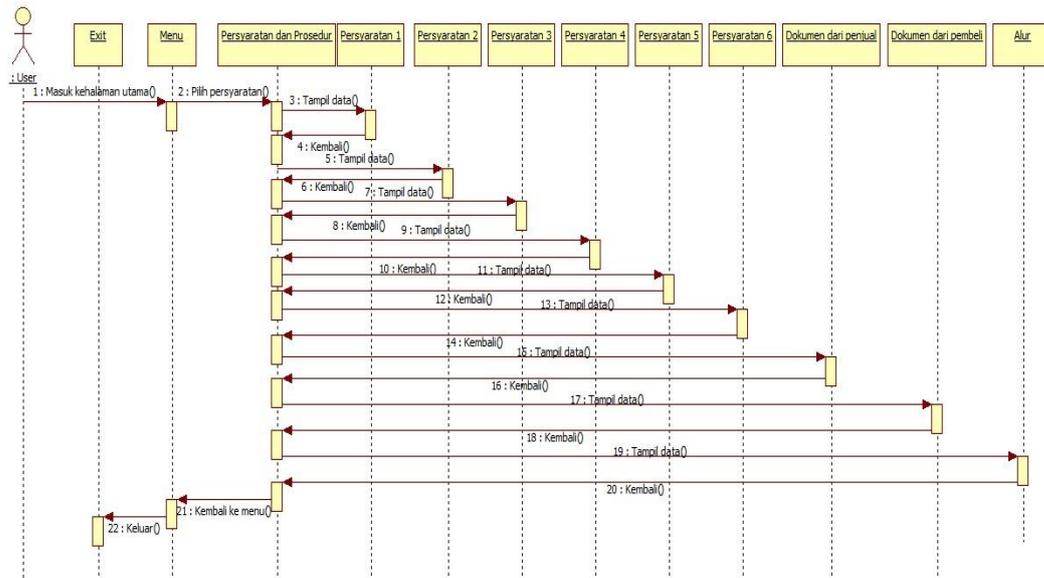
*User* akan masuk kehalaman utama aplikasi dimana akan muncul beberapa *menu item*, kemudian *user* memilih *menu* sejarah. Dalam *form* ini *user* dapat mengetahui tentang sejarah dari kantor Notaris, dapat dilihat pada gambar 3.3 di bawah ini:



Gambar 3.3. *Sequence Diagram Sejarah*

b) *Sequence Diagram Prosedur dan Persyaratan*

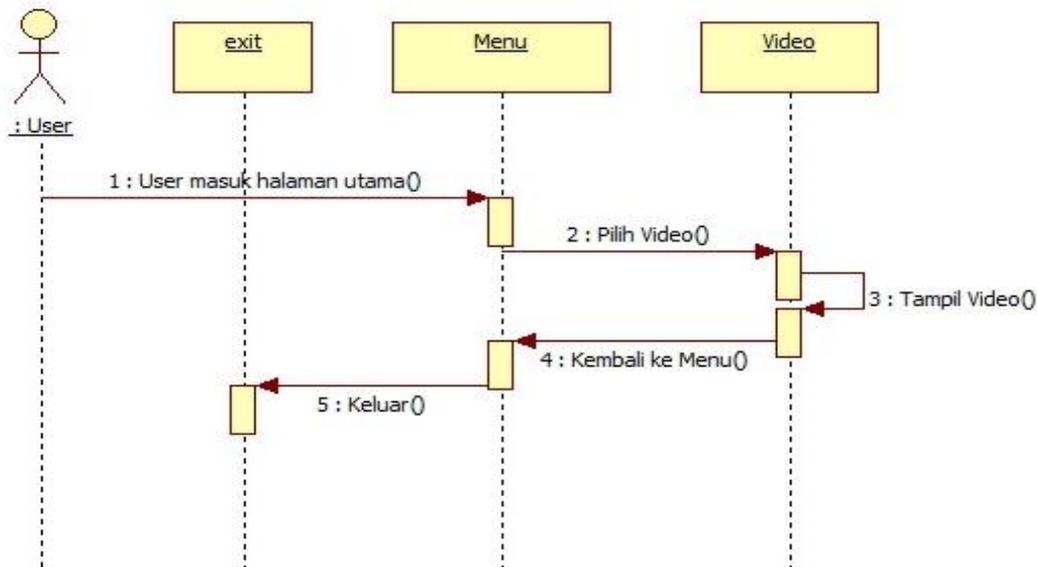
*User* akan masuk kehalaman utama aplikasi dimana akan muncul beberapa *menu item*, kemudian *user* memilih *menu* Prosedur dan Persyaratan. Dalam *form* ini *user* dapat memilih prosedur dan persyaratan mengenai pembuatan akta notaris, dapat dilihat pada gambar 3.4 halaman berikut:



Gambar 3.4. *Sequence Diagram* Prosedur dan Persyaratan

c) *Sequence Diagram* Video

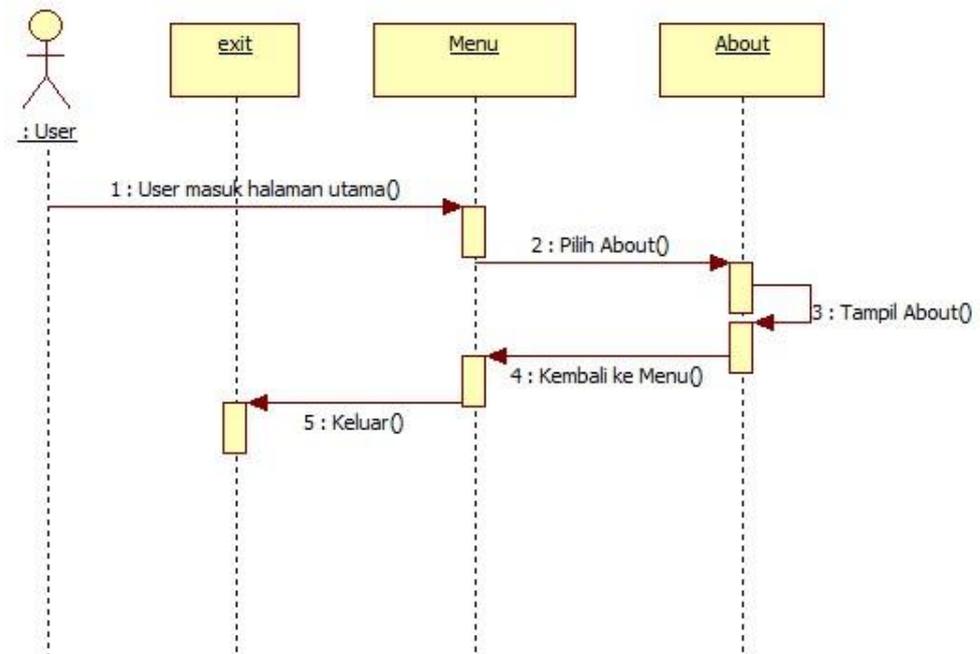
User akan masuk kehalaman utama aplikasi dimana akan muncul beberapa *menu item*, kemudian *user* memilih *menu* video. Dalam *form* ini *user* dapat melihat dan mendengarkan hal apa saja yang perlu di perhatikan dalam pembuatan akta notaris, dapat dilihat pada gambar 3.5 di bawah ini:



Gambar 3.5. *Sequence Diagram* Materi

d) *Sequence Diagram About Aplicaiton*

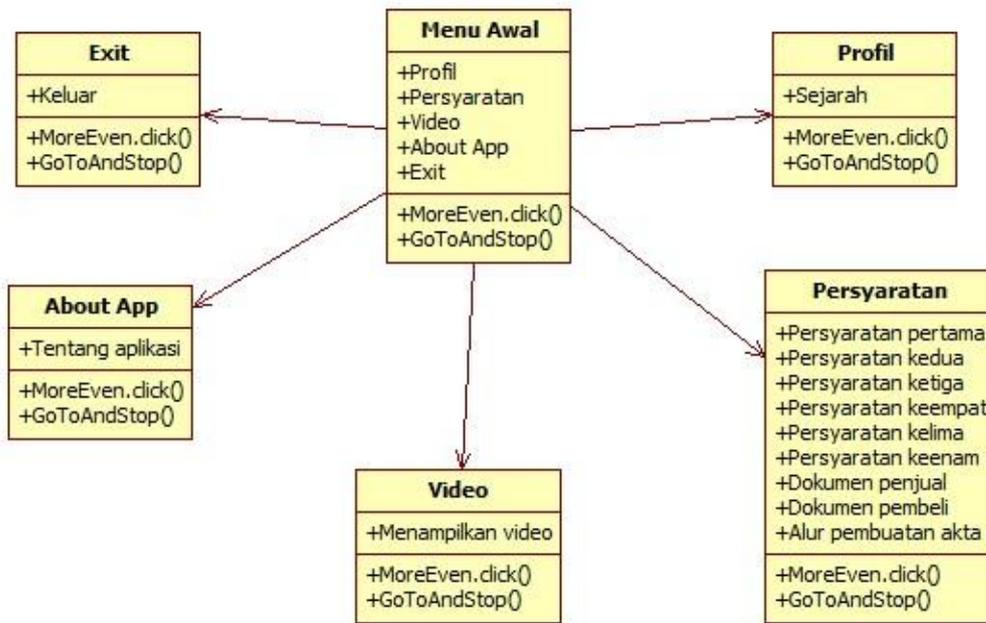
*User* akan masuk kehalaman utama aplikasi dimana akan muncul beberapa *menu item*, kemudian *user* memilih *menu about*. Dalam *form* ini *user* dapat mengetahui tentang aplikasi panduan prosedur pembuatan akta notaris, dapat dilihat pada gambar 3.6 di bawah ini



Gambar 3.6. *Sequence Diagram About Aplication*

4) *Class Diagram*

*Class Diagram* adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metode/fungsi). *Class Diagram* pada panduan ini dapat dilihat pada gambar 3.7 di bawah ini:



Gambar 3.7. *Class Diagram* Perangkat Lunak Panduan Prosedur Pembuatan Akta Notaris

Keterangan (dalam bentuk tabel) untuk masing-masing entitas dalam *class diagram* aplikasi panduan prosedur pembuatan akta notaris Berbasis *Android* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Entitas Menu Awal

<b>Data</b>	<b>Data type</b>	<b>Description</b>
Profil	Char	Sub Menu
Persyaratan	Char	Sub Menu
Video	Char	Sub Menu
About	Char	Sub Menu

Tabel 3.2 Entitas Sejarah

<b>Data</b>	<b>Data type</b>	<b>Description</b>
Profil	Char	Tampilan isi sejarah dari kantor notaris

Tabel 3.3 Entitas Prosedur dan Persyaratan

<b>Data</b>	<b>Data type</b>	<b>Description</b>
Persyaratan pertama	Char	Menampilkan persyaratan pertama
Persyaratan kedua	Char	Menampilkan persyaratan kedua
Persyaratan ketiga	Char	Menampilkan persyaratan ketiga
Persyaratan keempat	Char	Menampilkan persyaratan keempat
Persyaratan kelima	Char	Menampilkan persyaratan kelima
Persyaratan keenam	Char	Menampilkan persyaratan keenam
Dokumen dari penjual	Char	Menampilkan dokumen dari penjual
Dokumen dari pembeli	Char	Menampilkan dokumen dari pembeli
Alur pembuatan akta	Char	Menampilkan alur pembuatan akta

Tabel 3.4 Entitas Video

<b>Data</b>	<b>Data type</b>	<b>Description</b>
Video	-	Menampilkan video tental hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam pembuatan akta notaris

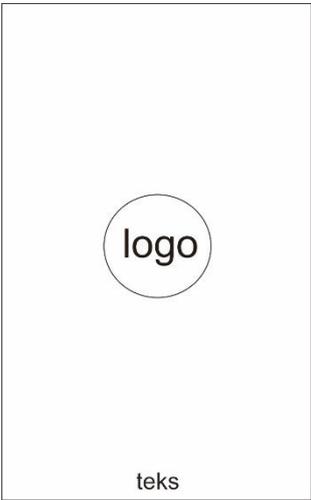
Tabel 3.5 Entitas *About*

<b>Data</b>	<b>Data type</b>	<b>Description</b>
Tentang aplikasi	Char	Menampilkan tentang aplikasi

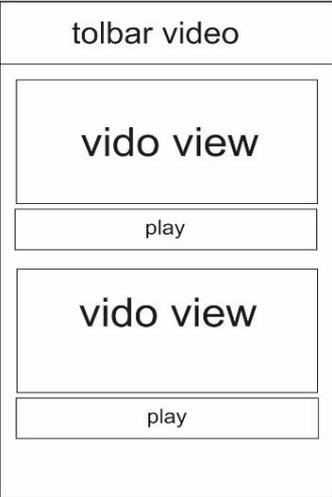
### 5) *Design Interface*

Tujuan dari *Design Interface* adalah untuk membuat gambaran interaksi pengguna sesederhana dan seefisien mungkin, dalam hal mencapai tujuan pengguna atau apa yang sering disebut dengan *user-centered design*. Desain antarmuka pengguna yang baik dapat memberikan penyelesaian pekerjaan dengan menggunakan tangan tanpa menarik perhatian yang tidak perlu terhadap dirinya sendiri. Desain grafis dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegunaan. Proses desain haruslah seimbang antara fungsi teknis dan elemen *visual* (misalnya, model mental) untuk menciptakan sebuah sistem yang tidak hanya bisa beroperasi tetapi juga dapat digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. *Design Interface* pada perangkat lunak panduan prosedur pembuatan akta notaris ini dapat dilihat pada tabel 3.6 halaman berikut:

Tabel 3.6 *Design Interface* Panduan Prosedur Pembuatan Akta Notaris

Tampilan	Keterangan
	<p><i>Splash Screen</i>, Intro awal dari aplikasi panduan prosedur pembuatan akta notaris, yang berdurasi 3000ms/3 detik.</p>
	<p><i>Menu</i>, menu ini adalah tampilan <i>scond</i> dari aplikasi panduan yang berikan <i>button</i> profil, persyaratan, video, dan tentang aplikasi media pembelajaran</p>
	<p><i>Menu</i> profil, menu sejarah ini menjelaskan tentang sejarah dari notaris, yang berupa teks.</p>

Tabel 3.6 *Design Interface* Panduan Prosedur Pembuatan Akta Notaris (lanjutan)

	<p><i>Menu persyaratan</i>, di dalam <i>menu materi</i> ini berisikan <i>button materi prosedur</i> dan <i>persyaratan pembuatan akta</i>.</p>
	<p><i>Menu video</i>, di dalam <i>menu video</i> ini terdapat <i>video</i> tentang hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan akta notaris.</p>
	<p>Tampilan materi, tampilan materi ini sangat sederhana, dimana yang hanya berisikan teks materi dari pembuatan akta notaris.</p>

Tabel 3.6 *Design Interface* Panduan Prosedur Pembuatan Akta Notaris

(lanjutan)

	<p><i>Menu</i> tentang aplikasi, <i>menu</i> tentang aplikasi berisikan tentang aplikasi panduan pembuatan akta notaris.</p>
---	--

### 3.2.3. Evaluasi *Prototype*

Tahapan user menguji coba perangkat lunak panduan prosedur pembuatan akta notaris berbasis *Android* yang sesuai dengan metode *prototype*. Apabila program yang diciptakan belum sesuai dengan metode *prototype*, maka program akan diperbaiki kembali dan menyesuaikan dengan metode pengembangan perangkat lunak yaitu *prototype*

### 3.3. Proses Kerja Aplikasi

Perangkat lunak panduan prosedur pembuatan akta notaris ini dapat digunakan pada *smartphone* dengan sistem operasi *Android*. Spesifikasi *smartphone Android* yang diperlukan adalah sebagai berikut:

- a. *Android version 5.0 (Lollipop)* atau yang terbaru.
- b. *Processor Quad Core 1.2 Ghz*
- c. *RAM 512 Mb / lebih tinggi*
- d. *Memory 8 GB / lebih tinggi*

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Hasil Penelitian

Melalui tahap perancangan dan pengumpulan kebutuhan, serta melewati tahap evaluasi pengujian program secara langsung, maka dihasilkanlah perangkat lunak panduan prosedur pembuatan Akta Notaris yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengetahui hal apa saja yang diperlukan dalam pembuatan akta. Berikut ini akan dijelaskan mengenai perangkat lunak program yang akan digunakan. Hasil tampilan program ini dijelaskan dalam bentuk tampilan program yang telah dijalankan (*Runing*). Tampilan-tampilan dari aplikasi melalui penjelasan ini adalah sebagai berikut:

##### 4.1.1. Tampilan *Splash Screen*

Tampilan *splash screen* hanya tampilan saat *application* pertama dijalankan dengan durasi 3000ms/3detik, tampilan *splash screen* dapat di lihat pada gambar 4.1 di bawah ini:



Gambar 4.1. Tampilan *Splash Screen*

#### 4.1.2. Tampilan Menu Utama

Halaman *menu* utama ini berisikan empat *button menu* yang dapat di akses yaitu:

1. *Button profil*, berfungsi untuk menampilkan *menu* profil yang berisikan sejarah dari kantor Notaris.
2. *Button persyaratan*, berfungsi untuk menampilkan *menu* persyaratan yang berisikan sembilan *button* materi.
3. *Button video*, menampilkan *video-video* tentang pembuatan akta Notaris.
4. *Button* tentang aplikasi, menampilkan *popup* tentang aplikasi dan *profil* pembuat aplikasi.

Berikut ini merupakan gambar tampilan menu utama yang dapat di lihat pada gambar 4.2 di bawah ini:



Gambar 4.2. Menu Utama

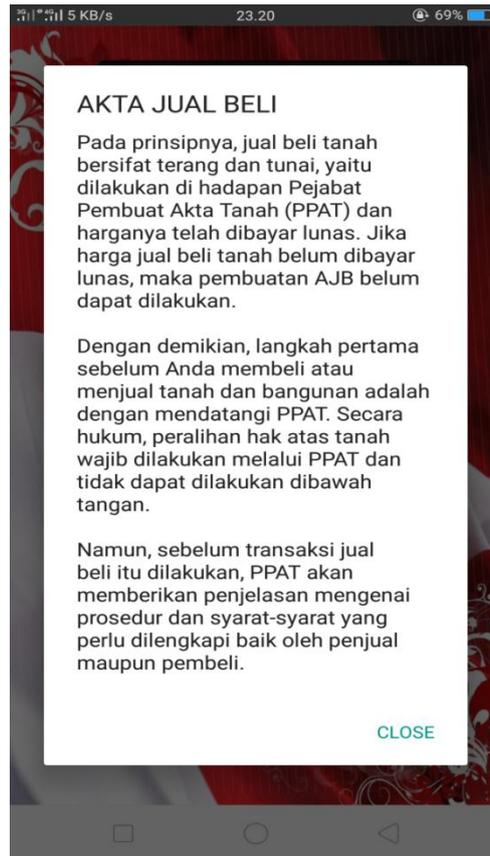
### 4.1.3. Tampilan Menu Persyaratan

Halaman ini berisi tentang penguraian materi yang ada di dalam aplikasi media pembelajaran Bahasa Kawi. Gambar berikut ini merupakan tampilan halaman silabus yang dapat dilihat pada gambar 4.3 di bawah ini:



Gambar 4.3. Menu Persyaratan

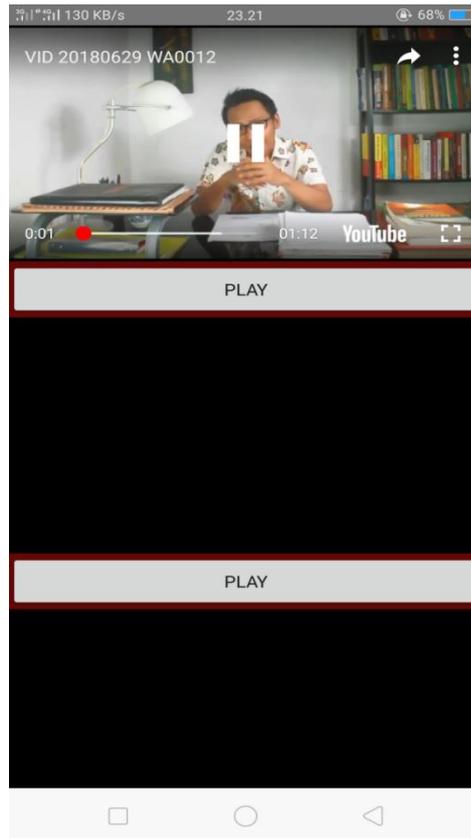
Di dalam *button* Persyaratan pertama sampai dengan terakhir yang terlihat di gambar 4.3 berisikan tampilan materi-materi pembuatan akta Notaris yang berupa *text view* dan *scroll view*, yang dapat di lihat pada gambar 4.5 halaman berikut:



Gambar 4.4. *Menu Persyaratan*

#### **4.1.4. Tampilan *Menu Video***

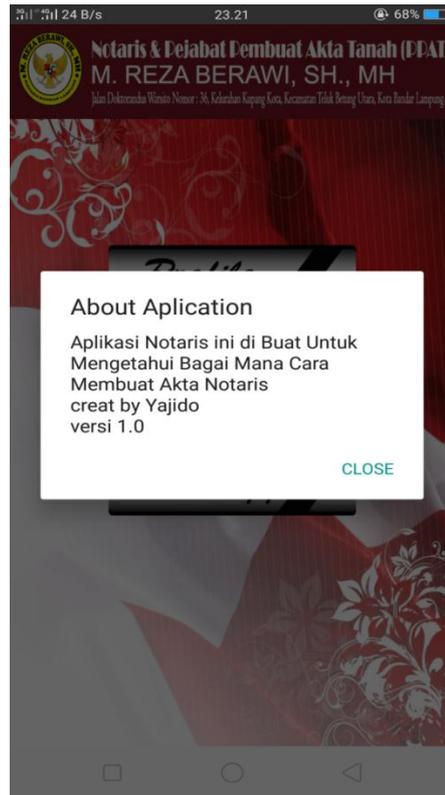
*Menu video* ini menampilkan *video-video* dan *button play video*, berikut adalah gambar dari *menu video*, yang dapat di lihat pada gambar 4.5 halaman berikut:



Gambar 4.5. *Menu Video*

#### **4.1.5. Tampilan Menu Tentang Aplikasi**

*Manu* tentang aplikasi ini hanya menampilkan tentang aplikasi, profil *developer* dan versi perangkat lunak panduan prosedur pembuatan akta Notaris, berikut adalah gambar dari *menu* tentang aplikasi, yang dapat di lihat pada gambar 4.6 halaman berikut:



Gambar 4.6. Menu Tentang Aplikasi

## 4.2. Pembahasan

### 4.2.1. Pengujian System

Proses pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode *black box* testing. Pada saat melakukan pengujian dengan menggunakan smartphone *OPPO F5Youth*, ram 3gb, rom 32gb, Versi *Android Nougat 7.1* proses berjalan dengan baik, semua *menu* aplikasi dapat diakses. Aplikasi ini bisa digunakan di *smartphone* apa saja yang sudah berbasis *android* dengan minimum versi *5.0 (Lollipop)* atau yang terbaru.

### 4.2.2. Pengujian Program

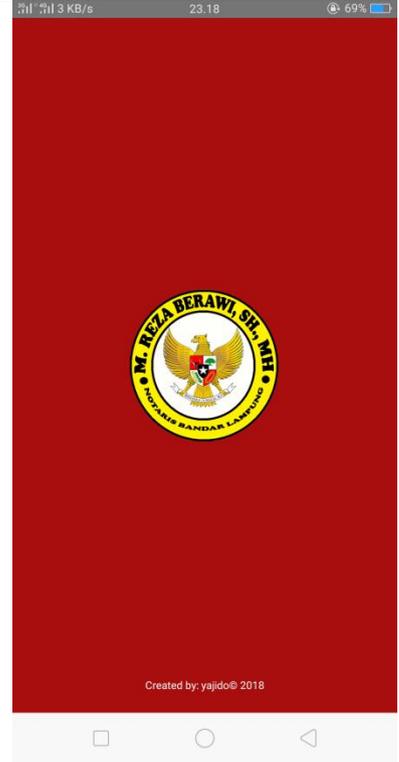
#### 4.2.2.1. Pengujian Pada *Splash Screen*

Hasil uji aplikasi pada *splash screen* terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 4.1 halaman berikut:

Tabel 4.1. Pengujian *Splash Screen*

No	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1	Processor	<i>Octa-Core</i> 1.5 GHz <i>Mediatek</i> MT6750		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	3 Gb		
	Merk	Oppo f1s		
	Layar	5.5 Inch		
2	Processor	<i>Quad-Core</i> 1.4GHz <i>Cortex-A53</i>		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	3 GB		
	Merk	Vivo Y71		
	Layar	5.9 Inch		

Tabel 4.1. Pengujian *Splash Screen* (lanjutan)

No	Item Uji	Type Item	Gambar	Keterangan
3	Processor	<i>Octa-Core 2.5 GHz Cortex A53</i>		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	4 Gb		
	Merk	Oppo F5Youth		
	Layar	6.0 Inch		
4	Processor	<i>Quad-core 8x ARM Cortex-A53 1.81 GHz</i>		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	3 GB		
	Merk	Meizu U20		
	Layar	4.5 Inch		

#### 4.2.2.2. Pengujian Pada Menu Utama

Hasil uji aplikasi pada *menu* utama terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 4.2. Pengujian *Menu Utama*

No	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1	Processor	Octa-Core 1.5 GHz Mediatek MT6750		<p>Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.</p>
	RAM	3 Gb		
	Merk	Oppo f1s		
	Layar	5.5 Inch		

Tabel 4.2. Pengujian *Menu Utama* (lanjutan)

2	Processor	<i>Quad-Core</i> 1.4GHz <i>Cortex-A53</i>		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	3 GB		
	Merk	Vivo Y71		
	Layar	5.9 Inch		
3	Processor	<i>Octa-Core</i> 2.5 GHz <i>Cortex A53</i>		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	4 Gb		
	Merk	Oppo F5Youth		
	Layar	6.0 Inch		

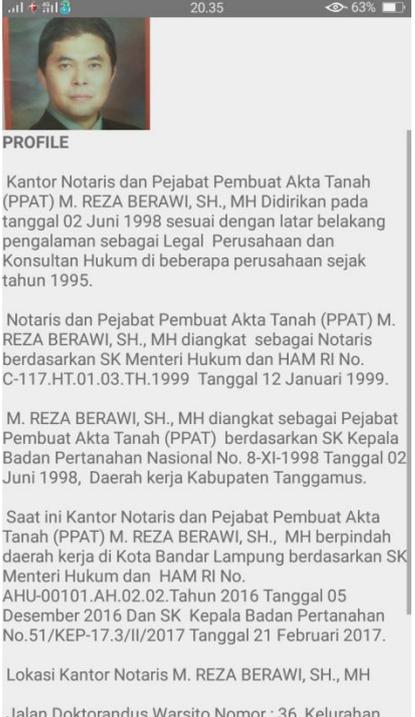
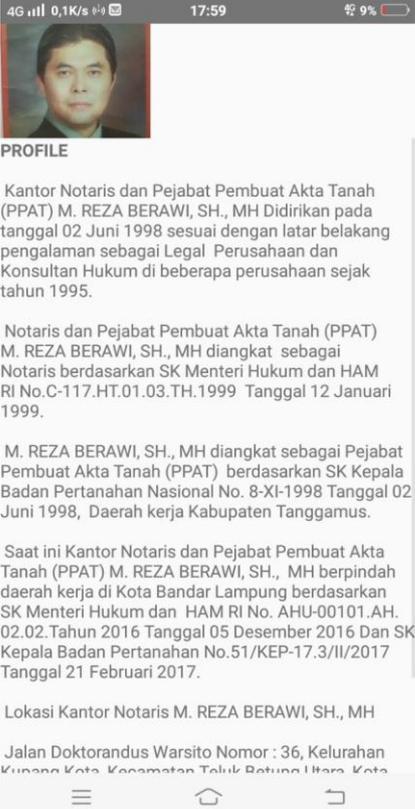
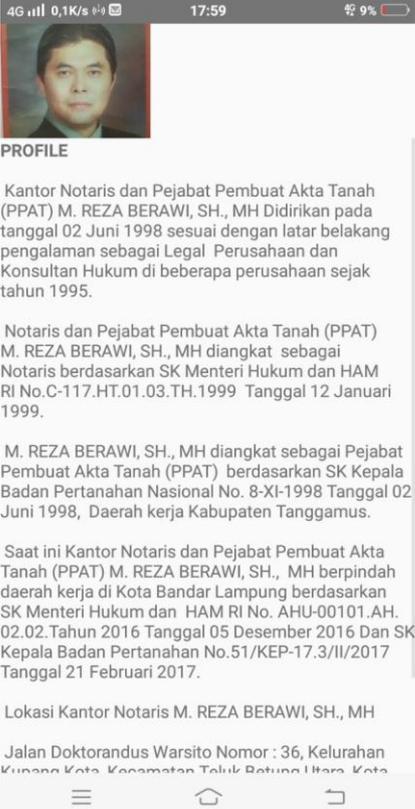
Tabel 4.2. Pengujian *Menu Utama* (lanjutan)

4	Processor	Quad-core 8x ARM Cortex-A53 1.81 GHz		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	3 GB		
	Merk	Meizu U20		
	Layar	5.5Inch		

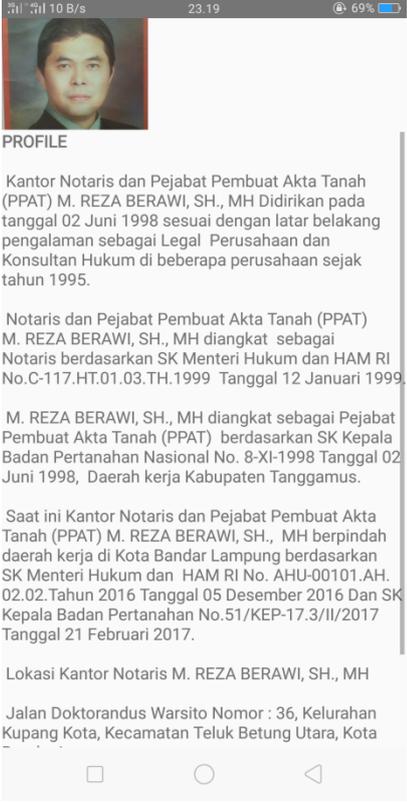
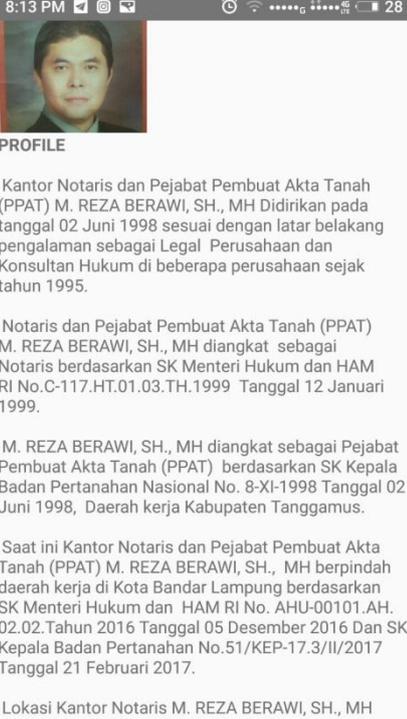
#### 4.2.2.3. Pengujian Pada Menu Profil

Hasil uji aplikasi pada *menu* profil terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 4.2 di halaman berikut:

Tabel 4.3. Pengujian Menu Profil

No	Item Uji	Type Item	Gambar	Keterangan
1	Processor	Octa-Core 1.5 GHz Mediatek MT6750		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	3 Gb		
	Merk	Oppo f1s		
2	Processor	Quad-Core 1.4GHz Cortex-A53		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	3 GB		
	Merk	Vivo Y71		
	Processor	Quad-Core 1.4GHz Cortex-A53		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	3 GB		
	Merk	Vivo Y71		

Tabel 4.3. Pengujian Menu Profil (lanjutan)

No	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
3	Processor	<i>Octa-Core 2.5 GHz Cortex A53</i>	 <p>PROFILE</p> <p>Kantor Notaris dan Pejabat Pembuat Akta Tanah (PPAT) M. REZA BERAWI, SH., MH Didirikan pada tanggal 02 Juni 1998 sesuai dengan latar belakang pengalaman sebagai Legal Perusahaan dan Konsultan Hukum di beberapa perusahaan sejak tahun 1995.</p> <p>Notaris dan Pejabat Pembuat Akta Tanah (PPAT) M. REZA BERAWI, SH., MH diangkat sebagai Notaris berdasarkan SK Menteri Hukum dan HAM RI No.C-117.HT.01.03.TH.1999 Tanggal 12 Januari 1999.</p> <p>M. REZA BERAWI, SH., MH diangkat sebagai Pejabat Pembuat Akta Tanah (PPAT) berdasarkan SK Kepala Badan Pertanahan Nasional No. 8-XI-1998 Tanggal 02 Juni 1998, Daerah kerja Kabupaten Tanggamus.</p> <p>Saat ini Kantor Notaris dan Pejabat Pembuat Akta Tanah (PPAT) M. REZA BERAWI, SH., MH berpindah daerah kerja di Kota Bandar Lampung berdasarkan SK Menteri Hukum dan HAM RI No. AHU-00101.AH.02.02.Tahun 2016 Tanggal 05 Desember 2016 Dan SK Kepala Badan Pertanahan No.51/KEP-17.3/II/2017 Tanggal 21 Februari 2017.</p> <p>Lokasi Kantor Notaris M. REZA BERAWI, SH., MH</p> <p>Jalan Doktorandus Warsito Nomor : 36, Kelurahan Kupang Kota, Kecamatan Teluk Betung Utara, Kota</p>	Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	4 Gb		
	Merk	Oppo F5Youth		
4	Processor	<i>Quad-core 8x ARM Cortex-A53 1.81 GHz</i>	 <p>8:13 PM</p> <p>PROFILE</p> <p>Kantor Notaris dan Pejabat Pembuat Akta Tanah (PPAT) M. REZA BERAWI, SH., MH Didirikan pada tanggal 02 Juni 1998 sesuai dengan latar belakang pengalaman sebagai Legal Perusahaan dan Konsultan Hukum di beberapa perusahaan sejak tahun 1995.</p> <p>Notaris dan Pejabat Pembuat Akta Tanah (PPAT) M. REZA BERAWI, SH., MH diangkat sebagai Notaris berdasarkan SK Menteri Hukum dan HAM RI No.C-117.HT.01.03.TH.1999 Tanggal 12 Januari 1999.</p> <p>M. REZA BERAWI, SH., MH diangkat sebagai Pejabat Pembuat Akta Tanah (PPAT) berdasarkan SK Kepala Badan Pertanahan Nasional No. 8-XI-1998 Tanggal 02 Juni 1998, Daerah kerja Kabupaten Tanggamus.</p> <p>Saat ini Kantor Notaris dan Pejabat Pembuat Akta Tanah (PPAT) M. REZA BERAWI, SH., MH berpindah daerah kerja di Kota Bandar Lampung berdasarkan SK Menteri Hukum dan HAM RI No. AHU-00101.AH.02.02.Tahun 2016 Tanggal 05 Desember 2016 Dan SK Kepala Badan Pertanahan No.51/KEP-17.3/II/2017 Tanggal 21 Februari 2017.</p> <p>Lokasi Kantor Notaris M. REZA BERAWI, SH., MH</p>	Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	3 GB		
	Merk	Meizu U20		
	Layar	6.0 Inch		
	Layar	4.6 Inch		

#### 4.2.2.4. Pengujian Pada Menu Persyaratan

Hasil uji aplikasi pada *menu* persyaratan terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 4.4 di bawah ini:

Tabel 4.4 Pengujian *Menu* Persyaratan

No	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1	Processor	Octa-Core 1.5 GHz Mediatek MT6750		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	3 Gb		
	Merk	Oppo f1s		
	Layar	5.5 Inch		

Tabel 4.4. Pengujian Menu Persyaratan (lanjutan)

2	Processor	<i>Quad-Core 1.4GHz Cortex-A53</i>		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	3 GB		
	Merk	Vivo Y71		
	Layar	5.9 Inch		
3	Processor	<i>Octa-Core 2.5 GHz Cortex A53</i>		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	4 Gb		
	Merk	Oppo F5Youth		
	Layar	6.0 Inch		

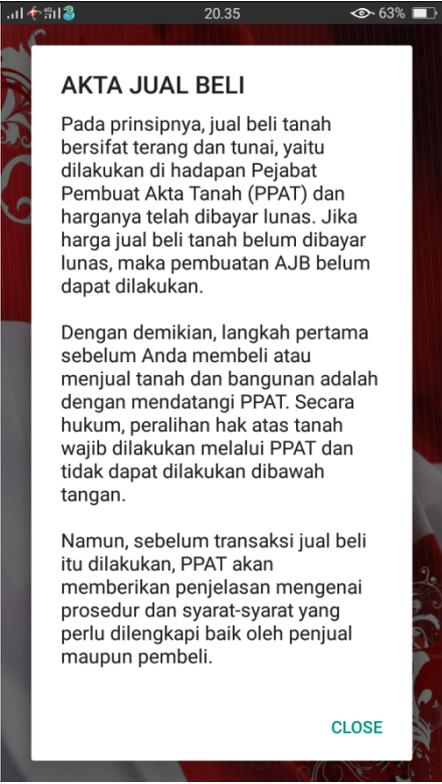
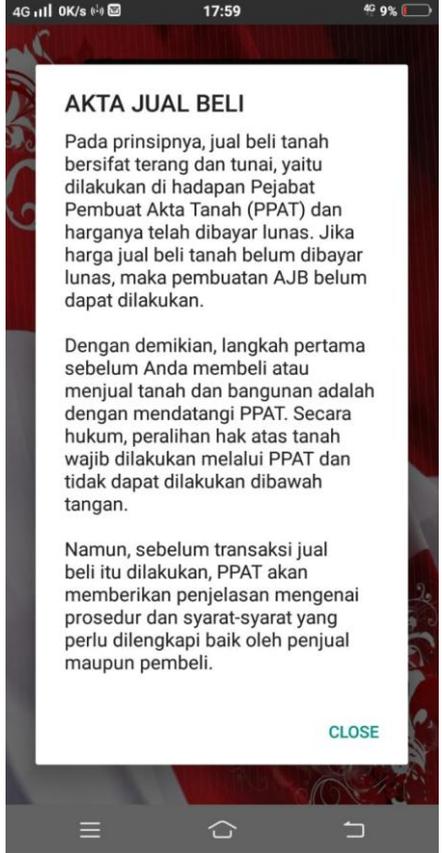
Tabel 4.4. Pengujian *Menu Persyaratan* (lanjutan)

4	Processor	<i>Quad-core 8x ARM Cortex-A53 1.81 GHz</i>		<p>Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.</p>
	RAM	3 GB		
	Merk	Meizu U20		
	Layar	5.0 Inch		

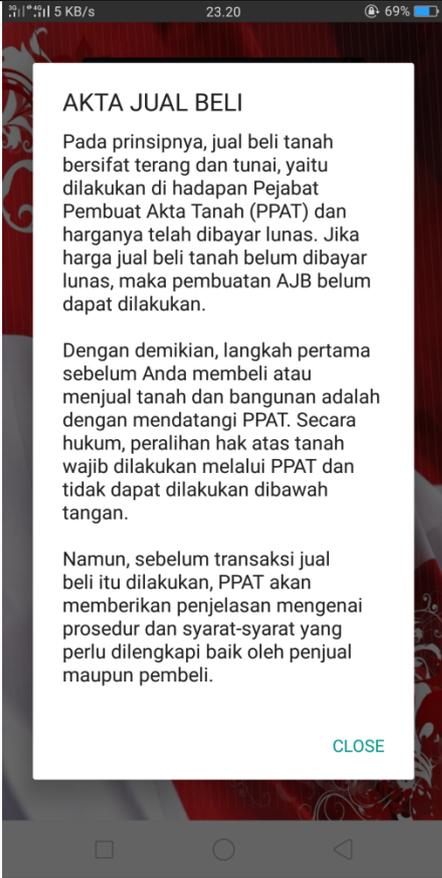
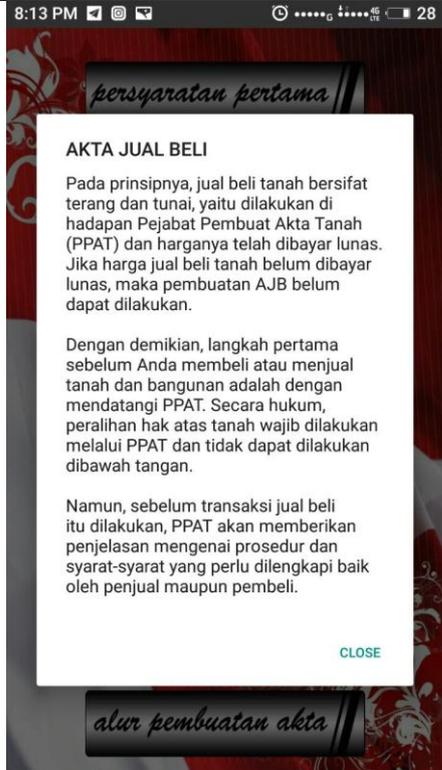
#### 4.2.2.5. Pengujian Tampilan Persyaratan

Hasil uji aplikasi pada tampilan persyaratan terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 4.5 di halaman berikut:

Tabel 4.5. Pengujian Tampilan Persyaratan

No	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1	Processor	<i>Octa-Core</i> 1.5 GHz <i>Mediatek</i> MT6750		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	3 Gb		
	Merk	Oppo f1s		
	Layar	5.5 Inch		
2	Processor	<i>Quad-Core</i> 1.4GHz <i>Cortex-A53</i>		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	3 GB		
	Merk	Vivo Y71		
	Layar	5.9 Inch		

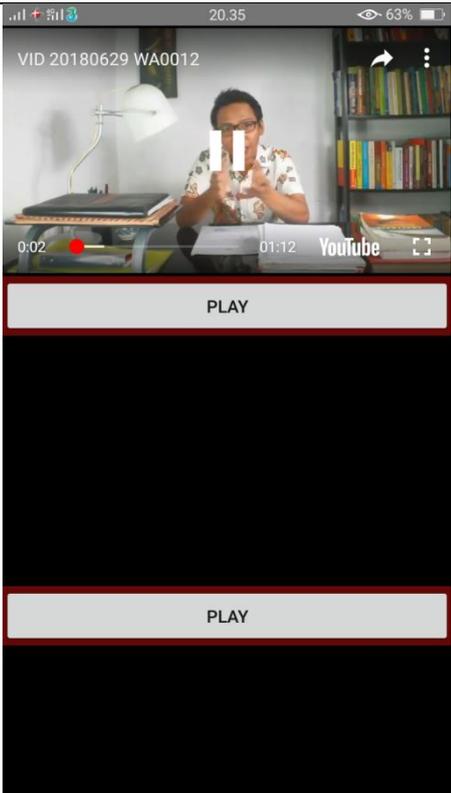
Tabel 4.5. Pengujian Tampilan Persyaratan (lanjutan)

3	Processor	<i>Octa-Core 2.5 GHz Cortex A53</i>		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	4 Gb		
	Merk	Oppo F5Youth		
	Layar	6.0 Inch		
4	Processor	<i>Quad-core 8x ARM Cortex-A53 1.81 GHz</i>		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	3 GB		
	Merk	Meizu U20		
	Layar	5.5Inch		

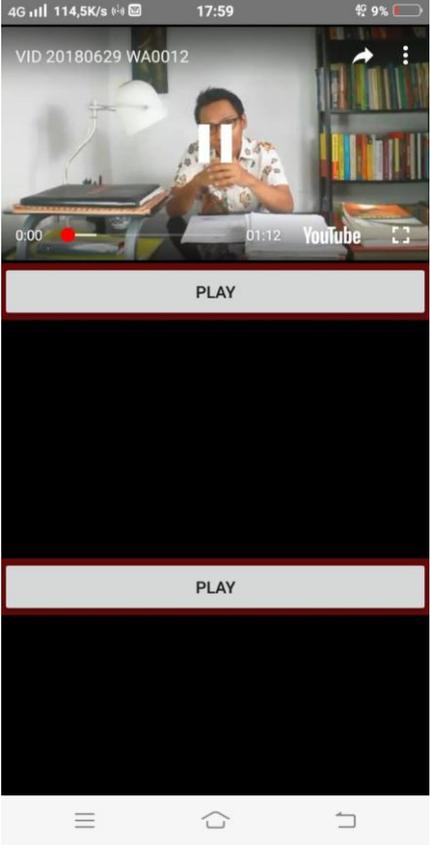
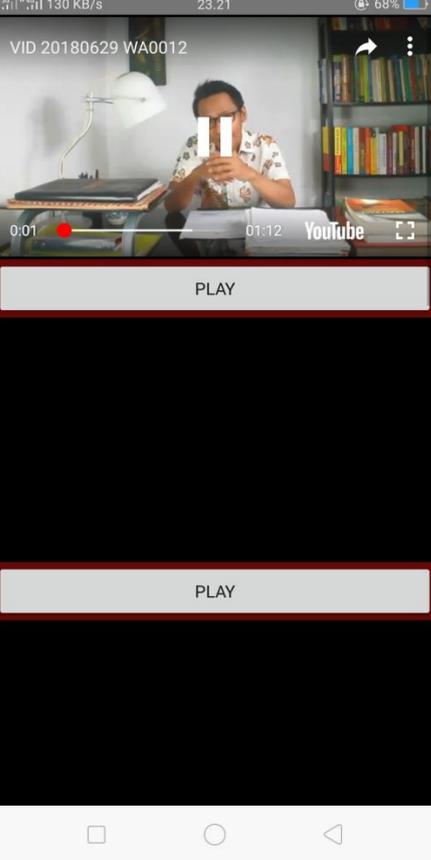
#### 4.2.2.6. Pengujian Pada Menu Video

Hasil uji aplikasi pada *menu* video materi terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 4.6 di bawah ini:

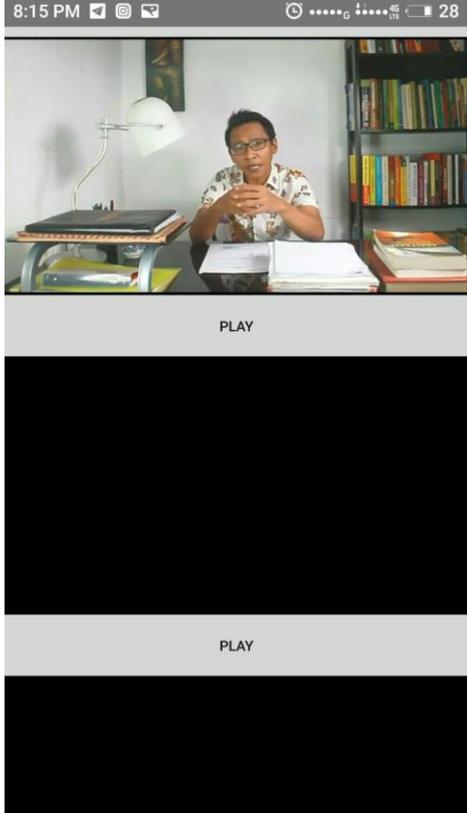
Tabel 4.6. Pengujian *Menu* Video

No	Item Uji	Type Item	Gambar	Keterangan
1	Processor	Octa-Core 1.5 GHz Mediatek MT6750		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	3 Gb		
	Merk	Oppo f1s		
	Layar	5.5 Inch		

Tabel 4.6. Pengujian Menu Video (lanjutan)

2	Processor	Quad-Core 1.4GHz Cortex-A53		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	3 GB		
	Merk	Vivo Y71		
	Layar	5.9 Inch		
3	Processor	Octa-Core 2.5 GHz Cortex A53		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	4 Gb		
	Merk	Oppo F5Youth		
	Layar	6.0 Inch		

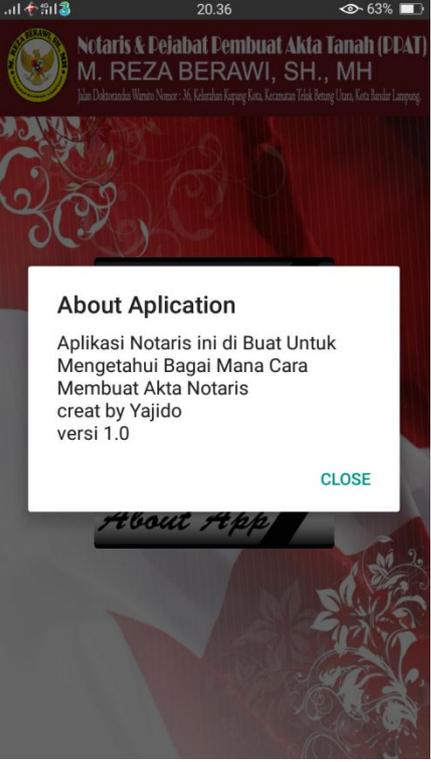
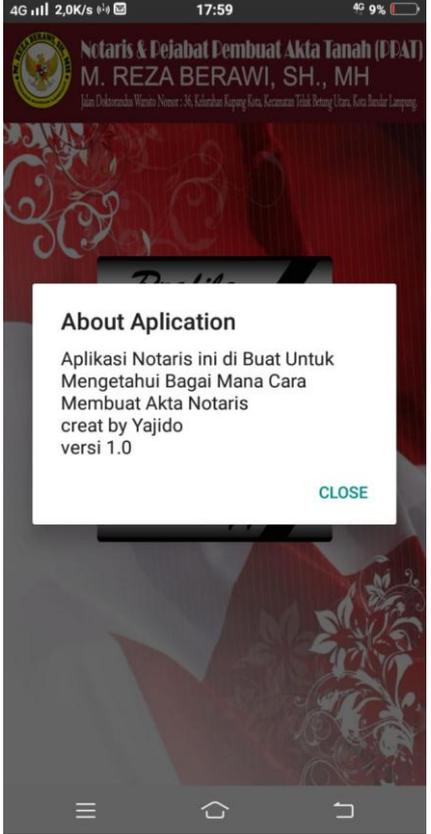
Tabel 4.6. Pengujian *Menu Video* (lanjutan)

4	Processor	<i>Quad-core 8x ARM Cortex-A53 1.81 GHz</i>		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	3 GB		
	Merk	Meizu U20		
	Layar	5.5Inch		

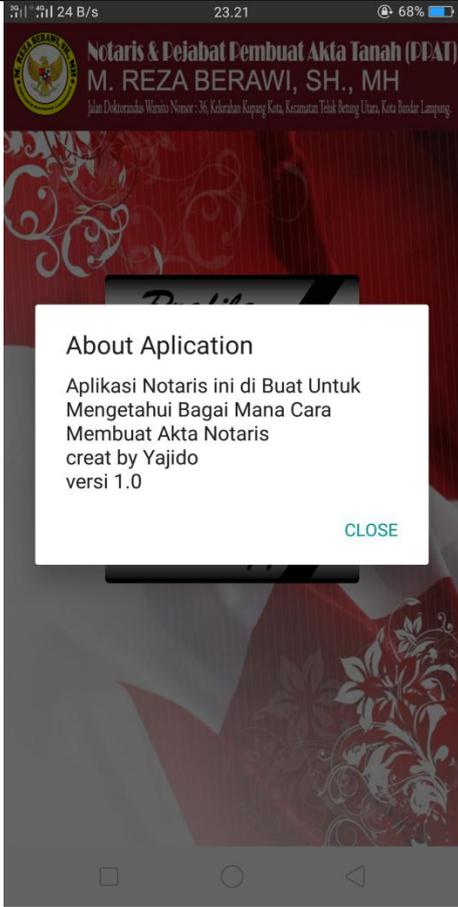
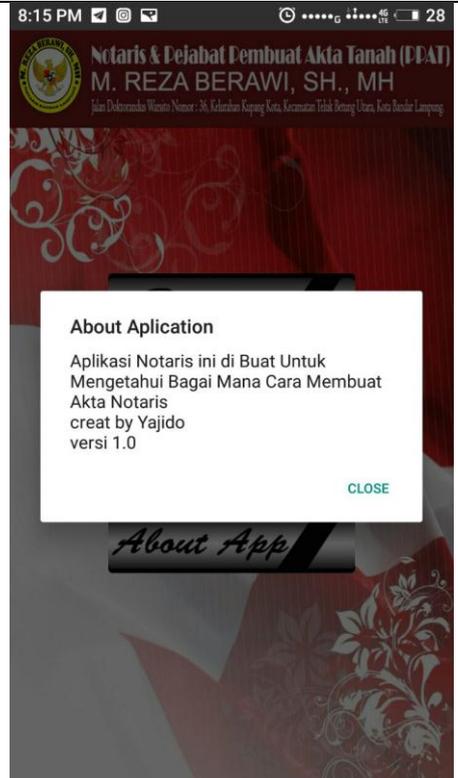
#### 4.2.2.7. Pengujian Tampilan About App

Hasil uji aplikasi pada tampilan about app terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 4.7 halaman selanjutnya:

Tabel 4.7. Pengujian Tampilan About App

No	Item Uji	Type Item	Gambar	Keterangan
1	Processor	Octa-Core 1.5 GHz Mediatek MT6750		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	3 Gb		
	Merk	Oppo f1s		
	Layar	5.5 Inch		
2	Processor	Quad-Core 1.4GHz Cortex-A53		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	3 GB		
	Merk	Vivo Y71		
	Layar	5.9 Inch		

Tabel 4.7. Pengujian Tampilan About App (lanjutan)

3	Processor	<i>Octa-Core 2.5 GHz Cortex A53</i>		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	4 Gb		
	Merk	Oppo F5Youth		
	Layar	6.0 Inch		
4	Processor	<i>Quad-core 8x ARM Cortex-A53 1.81 GHz</i>		Aplikasi dapat di buka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik.
	RAM	3 GB		
	Merk	Meizu U20		
	Layar	5.5 Inch		

### 4.3. Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi

#### 4.3.1. Kelebihan Aplikasi

Kelebihan dari aplikasi panduan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Aplikasi ini bersifat *mobile* sehingga dapat di *install* di *smartphone* merk apapun yang sudah berbasis *android 5.0 (Lolipop)* atau yang terbaru.
- 2) Tampilan lebih menarik di desain untuk pengguna agar tidak bosan dalam prosedur pembuatan akta Notaris.
- 3) Aplikasi panduan ini membantu para pengguna untuk dapat mengakses aplikasi dimana saja dengan memanfaatkan perangkat *mobile* bersistem operasi *android*.
- 4) Aplikasi panduan pembuatan akta Notaris ini menampilkan persyaratan dan video yang berguna untuk menambah penguasaan materi.

#### 4.3.2. Kelemahan Aplikasi

Kelemahan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- 1) Aplikasi ini tidak menggunakan *database*.
- 2) Aplikasi ini hanya untuk akta jual beli tanah.
- 3) Harus membongkar aplikasi apabila ingin memperbaharui isi aplikasi.
- 4) Aplikasi ini hanya *online* pada *video view* dan tidak bisa melihat *video* jika keadaan *offline*.
- 5) Tidak bisa di *install* di *IOS (iPhone Operating System)* dan *Windows Phone*.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Simpulan**

Perangkat lunak panduan prosedur pembuatan akta Notaris berbasis *android* yang telah dilakukan dan dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Aplikasi panduan pembuatan akta Notaris ini dapat mengoptimalkan pengetahuan pengguna dengan memanfaatkan teknologi berbasis android yang dijalankan pada *smartphone*.
- 2) Aplikasi panduan pembuatan akta Notaris ini memberikan metode interaktif yang dapat digunakan secara gratis, serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja.
- 3) Aplikasi panduan pembuatan akta Notaris ini menampilkan persyaratan dan video yang berguna untuk menambah penguasaan materi.

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang ada maka penulis memiliki beberapa saran yang mungkin dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk masukan atau perbandingan sebagai berikut :

- 1) Dengan adanya aplikasi panduan pembuatan akta Notaris ini bisa dijadikan referensi untuk pembangunan aplikasi lain baik yang menggunakan database ataupun tidak menggunakan database.
- 2) Aplikasi panduan pembuatan akta Notaris ini bisa dijadikan untuk pengembangan panduan akta yang tidak hanya untuk akta jual beli saja, tapi juga bisa digunakan untuk akta lainnya.
- 3) *Video* dapat ditambah dan dapat dikembangkan menjadi mode *offline*.
- 4) Media pembelajaran berbasis android ini dapat di kembangkan dan dapat dijalankan di *smartphone* bersistem operasi *mobile* lainnya seperti *IOS* atau *windows mobile* serta sistem operasi *android versi 5.0 kebawah*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, M., Iman, K., & Christyono, Y. 2015. Perancangan game edukasi platform belajar matematika berbasis android menggunakan construct 2. Jurnal transient universitas diponegoro semarang, Vol.4 No. 1, Maret 2015, ISSN:2302-9927,129.
- Alfarizi, Y., Hakim, K., L., Rusbandi, R., & Farisi, A. 2015. Edugame fight for freedom untuk pembelajaran sejarah kemerdekaan indonesia berbasis android. Jurnal Fakultas Teknik Informatika STMIK GI MDP Palembang, Feb 2015.
- Arfida, Septilia & Harahap, R.E. 2014. Implementasi Media Pembelajaran Teknik Pengkodean Barcode Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Kualitas Kegiatan Belajar Mengajar. Jurusan Teknik Informatika - Fakultas Ilmu Komputer Informatics and Business Institute Darmajaya. ISSN : 2407-6171.
- Arkhiansyah, Yuni. 2018. Proyek Perangkat Lunak. Penerbit Darmajaya (DJ) Press, Bandar Lampung.
- Arsyad, Azhar. 2014. Media pembelajaran. Penerbit PT. Grafindo Perseda, Jakarta.
- Kasman, A.D. 2013. Kolaborasi dahsyat android php & mysql. Penerbit Lokomedia, Yogyakarta.
- Komang, I., S., Candra, D., & Yoannita. 2015. Aplikasi Pembelajaran Kebudayaan dan Ilmu Agama Hindu di Indonesia Berbasis *Android*. Jurnal Fakultas Teknik Informatika STMIK GI MDP Palembang.
- Ladjamudin. 2005. Analisis dan desain sistem informasi. Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Nazruddin Safaat H. 2012 (Edisi Revisi). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika. Bandung.
- Pressman, R.S. 2005. Software engineering. Penerbit McGraw Hill, New York.
- Pressman, R.S. 2012. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta.
- Purnama, Rangsang. 2010. *Mari Mengenal J2ME Java 2 Micro Edition*. Prestasi Pustaka.Jakarta.
- Saprudin, Imam. 2016. Rancang Bangun Media Pembelajaran 3D Modelling & Animation Berbasis Android. Informatics And Business Institute Darmajaya. Bandar Lampung.

- Satriadi, I., Meileni, H., & Novita, N. 2015. Aplikasi pengenalan alat musik tradisional indonesia berbasis android. Jurnal informanika politeknik negeri sriwijaya, Vol. 1 No. 2, Juli - Desember 2015.
- Supriyono, H., Saputra, A., N., Sudarmilah, E., & Darsono, R. 2014. Rancang bangun aplikasi pembelajaran hadis untuk perangkat mobile berbasis android. Jurnal Informatika (jifo) Universitas Muhammadiyah Surakarta, Vol. 8 No. 2, Juli 2014, ISSN: 907-920.
- Wulansari, Ossy, D.E., Zaini, TM., Bahri, B. 2013. Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran. Jurnal Informatika, Informatics and Business Institute Darmajaya, Vol. 13, No.1, Desember 2013.
- Yudha, Kharisma. 2017. Rancang Bangun Media Pembelajaran Sistem Kelistrikan Pengapian Konvensional Berbasis Android. Informatics And Business Institute Darmajaya Bandar Lampung.

## FOTO PENELITIAN



## **Wawancara Dalam Pengumpulan Kebutuhan**

A : Apakah pengertian akta Notaris?

B : Akta Notaris adalah dokumen resmi yang dikeluarkan oleh Notaris menurut KUH Perdata pasal 1870 dan HIR pasal 165 (Rbg 285) yang mempunyai kekuatan pembuktian mutlak dan mengikat. Akta Notaris juga merupakan bukti yang sempurna sehingga tidak perlu lagi dibuktikan dengan pembuktian lain selama ketidakbenarannya tidak dapat dibuktikan.

Akta juga dibedakan jadi 2 macam yaitu Notarill dan PPAT

Akta Notarill adalah Pendirian badan usaha(CV/PT) dan pendirian yayasan sedangkan akta PPAT adalah perjanjian jual beli, hibah tanah, dll.

A : Apa itu Notaris ?

B : Notaris adalah pejabat umum yang berwenang untuk membuat akta otentik mengenai semua perbuatan,perjanjian,dan ketetapan yang diharuskan oleh peraturan perundang-undangan atau yang di kehendaki oleh yang berkepentingan untuk dinyatakan dalam akta otentik, menjamin kepastian tanggal pembuatan akta, menyimpan akta, salinan dan kutipan akta, semuanya itu sepanjang pembuatan akta-akta itu tidak juga ditugaskan atau dikecualikan kepada pejabat lain atau orang lain yang di tetapkan oleh undang-undang.

A : Apa saja dokumen yang harus disiapkan dalam pembuatan akta ?

B : Dokumen yang harus disiapkan oleh penjual :

1. Fotokopi KTP suami dan istri
2. Fotokopi KK
3. Fotokopi akta nikah
4. Asli sertifikat tanah
5. Asli STTS pajak bumi dan bangunan (PBB)
6. Surat persetujuan suami dan istri
7. Asli surat keterangan kematian (jika suami/istri telah meninggal)
8. Asli surat keterangan ahli waris (jika suami/istri sudah meninggal dan ada anak yang dilahirkan dari perkawinan mereka.

Dokumen yang harus disiapkan oleh pembeli:

1. Fotokopi KTP
2. Fotokopi KK
3. Fotokopi Akta Nikah (jika sudah menikah)
4. Fotokopi NPWP

A : Berapakah yang dibutuhkan dalam membuat akta?

B : kurang lebih 2 minggu tergantung Badan Pertanahan Nasional (BPN)

A : Bagaimana prosedur dalam pembuatan akta jual beli ?

B : prosedur nya adalah

1. Pemeriksaan sertifikat dan PBB
2. Persetujuan suami/istri
3. Komponen biaya dalam akta jual beli (AJB)
4. Penandatanganan AJB
5. Balik nama
6. Dokumen dari penjual
7. Dokumen dari pembeli

A : Berapakah biaya yang dibutuhkan dalam pembuatan akta ?

B : Untuk jasa PPAT biasa nya berkisar antara 4-5 jutaan

A : Alur pembuatan akta ini seperti apa ?

B : yang pertama adalah

1. Pemohon membawa semua persyaratan ke kantor Notaris
2. Berkas diserahkan ke admin dan diperiksa kelengkapannya
3. Jika berkas lengkap maka akan dibuatkan akta
4. Kemudian akta diperiksa oleh notaris
5. Jika akta jadi maka akan dilakukan penandatanganan oleh notaris, penjual, dan pembeli
6. Akta jadi dibawa ke BPN untuk disahkan
7. Kemudian akta diserahkan oleh admin ke pihak pembeli

Bandar Lampung, 09 juni 2018

NUR ISTIQOMAH, SH

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
```

```
<LinearLayout
```

```
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
```

```
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
```

```
    android:layout_width="match_parent"
```

```
    android:layout_height="match_parent"
```

```
    tools:context="MenuUtama"
```

```
    android:background="@color/red">
```

```
<RelativeLayout
```

```
    android:layout_width="match_parent"
```

```
    android:layout_height="match_parent"
```

```
    android:background="@drawable/bgn">
```

```
<Button
```

```
    android:id="@+id/buttonP"
```

```
    android:layout_width="200dp"
```

```
    android:layout_height="50dp"
```

```
    android:layout_centerHorizontal="true"
```

```
    android:layout_centerVertical="false"
```

```
    android:layout_marginTop="200dp"
```

```
    android:background="@drawable/btn"/>
```

<Button

```
android:id="@+id/buttonS"  
android:layout_width="200dp"  
android:layout_height="50dp"  
android:layout_centerHorizontal="true"  
android:layout_centerVertical="true"  
android:layout_marginTop="15dp"  
android:layout_below="@+id/buttonP"  
android:background="@drawable/btn2"/>
```

<Button

```
android:id="@+id/buttonV"  
android:layout_width="200dp"  
android:layout_height="50dp"  
android:layout_centerHorizontal="true"  
android:layout_centerVertical="true"  
android:layout_marginTop="15dp"  
android:layout_below="@+id/buttonS"  
android:background="@drawable/btn3"/>
```

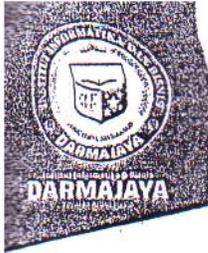
<Button

```
android:id="@+id/buttonA"
```

```
android:layout_width="200dp"  
android:layout_height="50dp"  
android:layout_centerHorizontal="true"  
android:layout_centerVertical="true"  
android:layout_marginTop="15dp"  
android:layout_below="@+id/buttonV"  
android:background="@drawable/btn4"/>
```

```
</RelativeLayout>
```

```
</LinearLayout>
```



**SURAT KEPUTUSAN**  
**REKTOR IIB DARMAJAYA**  
**NOMOR : SK.180/DMJ/DFIK/BAK/III-18**  
**Tentang**  
**Dosen Pembimbing Skripsi**  
**Program Studi S1 Teknik Informatika**  
**REKTOR IIB DARMAJAYA**

- Memperhatikan : 1. Bahwa dalam rangka usaha peningkatan mutu dan peranan IIB Darmajaya dalam melaksanakan Pendidikan Nasional perlu ditingkatkan kemampuan mahasiswa dalam Skripsi.
2. Laporan dan usulan Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika.
- Menimbang : 1. Bahwa untuk mengefektifkan tenaga pengajar dalam Skripsi mahasiswa perlu ditetapkan Dosen Pembimbing Skripsi.
2. Bahwa untuk maksud tersebut dipandang perlu menerbitkan Surat Keputusan Rektor.
- Mengingat : 1. UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah No.60 Tahun 2010 tentang Pendidikan Sekolah Tinggi
3. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.165/D/0/2008 tertanggal 20 Agustus 2008 tentang Perubahan Status STMIK-STIE Darmajaya menjadi Informatics and Business Institute (IBI) Darmajaya
4. STATUTA IBI Darmajaya
5. Surat Ketua Yayasan Pendidikan Alfian Husin No. IM.003/YP-AH/X-08 tentang Persetujuan Perubahan Struktur Organisasi
6. Surat Keputusan Rektor 0383/DMJ/REK/X-08 tentang Struktur Organisasi.
- Menetapkan
- Pertama : Mengangkat nama-nama seperti tersebut dalam lampiran Surat Keputusan ini sebagai Dosen Pembimbing Skripsi mahasiswa Program Studi S1 Teknik Informatika.
- Kedua : Pembimbing Skripsi berkewajiban melaksanakan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
- Ketiga : Pembimbing Skripsi yang ditunjuk akan diberikan honorarium yang besarnya sesuai dengan ketentuan peraturan dan norma penggajian dan honorarium IBI Darmajaya.
- Keempat : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, maka keputusan ini akan ditinjau kembali.

Ditetapkan di : Bandar Lampung  
Pada tanggal : 12 Maret 2018  
a.n. Rektor IIB Darmajaya,  
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Sriyanto S. Kom., M.M.  
NIK. 00210800

1. Kabiro. SDM
2. Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika
3. Yang bersangkutan
4. Arsip

Lampiran : Surat Keputusan Rektor IIB Darmajaya  
 Nomor : SK. 180/DMJ/DFIK/BAAK/III-18  
 Tanggal : 12 Maret 2018  
 Perihal : Pembimbing Penulisan Skripsi  
 Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

JUDUL SKRIPSI DAN DOSEN PEMBIMBING  
 PROGRAM STUDI STRATA SATU (S1) TEKNIK INFORMATIKA

No	NAMA	NPM	JUDUL	PEMBIMBING
30	Ulfan Dwi Saputra Nasution	1211010169	Membangun Business to Costumer Relationship Dealer Honda Uber Anugerah Berbasis Smart SMS	Yuni Puspita Sari, S.Kom, M.T.I
31	Ragil Tri Saputra	1411010019	Rancang Bangun Aplikasi Mobile Academic Guide IIB Darmajaya Berbasis Android dengan Metode String Matching	
32	Rangga Bagus Bratta	1411010031	Implementasi Algoritma Queue untuk Sistem Antrian Booking Babershop Berbasis Android	Yuni Arkhiansyah, M.Kom
33	Maryono	1611019005P	Perangkat Lunak Diagnosa Kesalahan pada Aplikasi UNBK Menggunakan Metode Naïve Bayes Classification	
34	Yajido Hero Faksi	1111010160	Perangkat Lunak Panduan Prosedur Pembuatan Akta Notaris Berbasis Android	

A.n. Rektor IIB Darmajaya  
 Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Sriyanto, S.Kom, M.M.  
 NIK. 00210800

