

**RANCANG BANGUN STATUS TANAH DI KABUPATEN LAMPUNG
TENGAH BERBSIS *ANDROID***

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA KOMPUTER
Pada Jurusan Teknik Informatika
Institut Informatika & Bisnis Darmajaya



Disusun oleh:

**SEPRIAN HERLAN
NPM.1511010105**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG
2019**



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 dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Karya ini adalah milik saya dan pertanggung jawaban sepenuhnya berada di tangan saya.

Bandar Lampung 23 September 2019



Seprian Herlan
NPM. 1511010105

HALAMAN PERSETUJUAN


Judul Skripsi : RANCANG BANGUN STATUS TANAH DI
KABUPATEN LAMPUNG TENGAH BERBASIS
ANDROID
Nama : Seprian Herlan
NPM : 1511010105
Jurusan : S1 Teknik Informatika

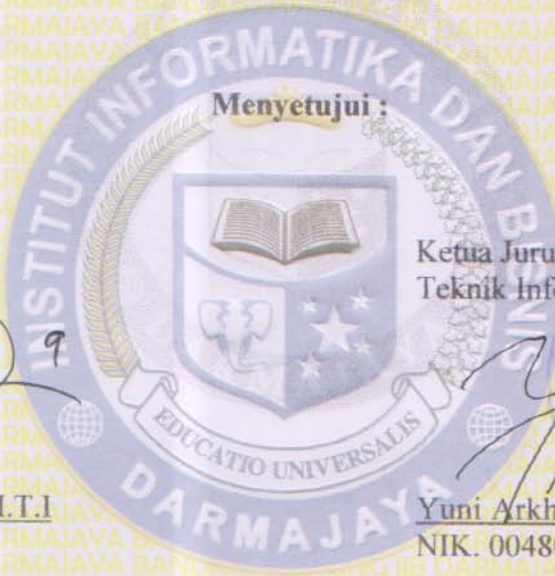
Pembimbing


Annah, S. Kom, M.T.I
NIK. 01550357

Menyetujui :

Ketua Jurusan
Teknik Informatika


Yuni Arkhiansyah, S.Kom, M.Kom
NIK. 00480802



HALAMAN PENGESAHAN

Telah Diuji dan Dipertahankan Didepan Tim Penguji Ujian Skripsi
Jurusan Teknik Informatika. Insitut Informati dan Bisnis Darmajaya
Bandar Lampung dan Dinyatakan Diterima untuk
Memenuhi Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer.

MENGESAHKAN

1. **Tim penguji :**

Ketua : Nisar, S.kom.,M.T.

Anggota : Yuni Puspita Sari, S.Kom.,M.T.I*

Tanda Tangan



2. **Dekan Fakultas Ilmu Komputer**



Srivanto, S.Kom., M.M.
NIK. 00210800

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 23 September 2019

ABSTRAK

RANCANG BANGUN STATUS TANAH DI KABUPATEN LAMPUNG TENGAH BERBASIS *ANDROID*

Seprian Herlan

Bandar Lampung, Telp. 082175848181

Teknik Informatika, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Bandar Lampung

e-mail: Seprian.herlan.1511010105@mail.darmajaya.ac.id,

Abstrak

Pengecekan status tanah adalah bagian dari kebijakan Negara sebagai sistem norma kebijakan hukum pertanahan yang merupakan sarana pengarah dalam merealisasikan kebijaksanaan negara dalam bidang pertanahan. Pelayanan pengecekan status tanah dilaksanakan oleh Kementerian Agraria dan Tata Ruang / Badan Pertanahan Nasional Republik Indonesia, Kantor Wilayah Kementerian Agraria dan Tata Ruang / Badan Pertanahan Nasional, dan Kantor Pertanahan.

Di kantor pertanahan kabupaten lampung tengah sendiri masih mengalami keresahan dalam hal pengecekan status tanah, oleh karena itu permasalahan yang timbul dalam bidang pertanahan masih mendatangkan dampak negatif seperti duplikasi / sertifikat ganda, tanah kaplingan yang dimiliki beberapa orang, dan tanah yang tak bertuan. Untuk itu diperlukan terobosan yaitu partisipasi aktif dari masyarakat yang perlu ditingkatkan dengan memberikan informasi tentang pengecekan status tanah secara efektif dan efisien dengan melibatkan teknologi modern agar masalah tersebut dapat teratasi.

Kata kunci : Sistem Pencarian Status Tanah, *Android*, *Prototyp*

ABSTRACT
DESIGN OF LAND STATUS IN CENTRAL LAMPUNG REGENCY
BASED ON ANDROID

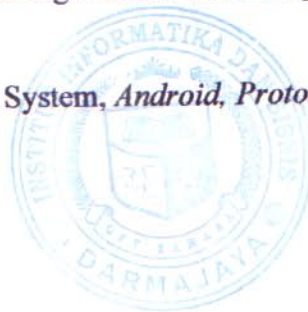
Seprian Herlan
Bandar Lampung, Tel. 082175848181
Informatics Engineering, Darmajaya Informatics and Business Institute,
Bandar Lampung

e-mail: Seprian herlan.1511010105@mail.darmajaya.ac.id,

Checking the status of the land is part of the State's policy as a system of norms for land law policy which is a means of directing the realization of state policies in the land sector. The service of checking the status of the land is carried out by the Ministry of Agrarian Affairs and Spatial Planning / National Land Agency of the Republic of Indonesia, Regional Offices of the Ministry of Agrarian Affairs and Spatial Planning / National Land Agency, and the Land Office.

The Central Lampung district land office itself is still experiencing anxiety in terms of checking the status of the land, because of that the problems that arise in the field of land still bring negative impacts such as duplication/multiple certificates, land lot owned by several people, and no-man's land. For this reason, a breakthrough is needed, namely active participation from the community that needs to be improved by providing information on effective and efficient checking of land status by involving modern technology so that the problem can be resolved.

Keywords: Land Status Search System, *Android*, *Prototype*



DAFTAR ISI

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

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Rancang Bangun	4
2.2 Pengecekan status tanah	4
2.3 Android.....	4
2.4 Aplikasi	5
2.5 <i>SQLLite</i>	5
2.6 <i>Data Base</i>	5
2.7 Android Studio	5
2.8 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	6
2.9 Pengujian <i>blacx-box testing</i>	7
2.10 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	7
2.11 Tinjauan Pustaka	12

BAB III METODE PENELITIAN

3.1.1 Metode Pengumpulan Data	13
3.1.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	13
3.1.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	14
3.1.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	14

3.1.5	Pemodelaan Desain	15
3.1.5.1	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	15
3.1.6	Use Case Diagram	15
3.1.7	Activity Diagram	16
3.1.8	Sequence Diagram	17
3.1.9	Class Diagram	19
3.1.10	Rancangan Stuktur Data Base	20
3.1.11	Desain Antar Muka	21
3.1.12	Assembly	28
3.1.13	Penyerahan Sistem Atau Perangkat Lunak Ke Para User	28

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian	30
4.2	Implementasi Aplikasi.....	30
4.1.2.1	Menu Tampilan Awal Aplikasi	30
4.1.2.2	Menu Utama info Tanah ku	31
4.1.2.3	Menu Daftar Info Tanah ku.....	32
4.1.2.4	Menu Detail Info	33
4.1.2.5	Menu Lihat Lokasi	34
4.1.2.6	Menu About.....	35
4.1.2.7	Menu Tentang Aplikasi	36
4.3	Hasil Pengujian	37
4.4	Pembahasan	44
4.1.4.1	Kelebihan Aplikasi	44
4.1.4.2	Kekurangan Aplikasi	45

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan.....	46
5.2 Saran.....	46

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Hal
GAMBAR 2.1 Metode <i>Prototyape</i>	7
GAMBAR 3.1 Rancangan <i>Use Case Diagram</i>	16
GAMBAR 3.2 Rancangan <i>Activity Diagram</i>	17
GAMBAR 3.3 Rancangan <i>Squence Diagram</i> Pencarian	18
GAMBAR 3.4 Rancangan <i>Squence Diagram</i> Tentang Aplikasi	19
GAMBAR 3.5 Rancangan <i>Class Diagram</i>	20
GAMBAR 3.6 Rancangan Tampilan Halaman Awal Aplikasi	21
GAMBAR 3.7 Rancangan Tampilan Menu Utama Aplikasi	22
GAMBAR 3.8 Rancangan Tampilan Pencarian	23
GAMBAR 3.9 Rancangan Tampilan Detail Tanah ku	24
GAMBAR 3.10 Rancangan Tampilan Lihat Lokasi	25
GAMBAR 3.11 Rancangan Tampilan About	26
GAMBAR 3.12 Rancangan Tampilan Tentang Aplikasi	27
GAMBAR 4.1 Tampilan Menu Awal Aplikasi	31
GAMBAR 4.2 Tampilan Menu Utama	31
GAMBAR 4.3 Tampilan Menu Menu Daftar Info Tanah ku	32
GAMBAR 4.4 Tampilan Menu Detail Info	33
GAMBAR 4.5 Tampilan Menu Lihat Lokasi	34
GAMBAR 4.6 Tampilan Menu About	35
GAMBAR 4.7 Tampilan Menu Tentang Aplikasi	36

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengecekan status tanah adalah bagian dari kebijakan Negara sebagai sistem norma kebijakan hukum pertanahan yang merupakan sarana pengarah dalam merealisasikan kebijaksanaan negara dalam bidang pertanahan. Pelayanan pengecekan status tanah dilaksanakan oleh Kementerian Agraria dan Tata Ruang / Badan Pertanahan Nasional Republik Indonesia, Kantor Wilayah Kementerian Agraria dan Tata Ruang / Badan Pertanahan Nasional, dan Kantor Pertanahan.

Di kantor pertanahan Kabupaten Lampung Tengah sendiri masih mengalami keresahan dalam hal pengecekan status tanah Oleh karena itu permasalahan yang timbul dalam bidang pertanahan khusus nya di kantor pertanahan Kabupaten Lampung Tengah mendatangkan dampak negatif seperti Duplikasi / sertifikat ganda,tanah kaplingan dimiliki beberapa orang,dan tanah tak bertuan.Pada penelitian terdahulu yang dikemukakan oleh Sheila Annisa Miranti (2013:348) bahwa pelayanan pengecekan status tanah dalam pelaksanaannya masih cukup rumit karena tidak transparannya informasi mengenai standar operasi pelayanan dan persyaratan pelayanan serta kurangnya partisipasi masyarakat dalam pelayanan pengecekan status tanah itu sangat penting, tidak hanya untuk legalitas kepemilikan tanah. Untuk itu diperlukan terobosan yaitu partisipasi aktif dari masyarakat perlu ditingkatkan dengan memberikan informasi tentang pengecekan status tanah secara efektif dan efisien dengan melibatkan teknologi modern agar masalah tersebut dapat teratasi.

Dari latar belakang di atas yang telah di uraikan ,di butuhkan sarana penunjang pengecekan status tanah melalui **“RANCANG BANGUN APLIKASI STATUS DI KABUPATEN LAMPUNG TENGAH BERBASIS ANDROID”** yang dapat dengan mudah di akses oleh masyarakat yang membutuhkan dan dimanapun untuk mendapatkan informasi tentang pengecekan status tanah aplikasi ini juga di harapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang sekarang muncul

sehingga dapat meningkatkan status hak milik tanah di Kabupaten Lampung Tengah yang berdampak peningkatan kesejahteraan masyarakat.

1.2 Ruang Lingkup

1. Ruang Lingkup pada penelitian ini adalah bagaimana membangun aplikasi tentang status tanah di Kabupaten Lampung tengah berbasis android.
2. Penelitian ini di lakukan pada bulan maret s/d agustus 2019 di Bpn pertanahan dan Dinas agraria.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diperoleh rumusan masalah bagaimana cara membangun aplikasi pengecekan status tanah di kantor BPN pertanahan di Kabupaten Lampung Tengah.

1.4 Tujuan penelitian

1. Menganalisa Proses pencarian pengecekan status tanah di kabupaten Lampung Tengah
2. Menganalisa kebutuhan secara efisien dan cepat berbasis android
3. Merancang dan membangun aplikasi berbasis android

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Adanya analisa tentang proses pengecekan status tanah di Kabupaten Lampung Tengah berbasis android.
2. Tersedianya Proses pengecekan status tanah yang efisien dan cepat sehingga mudah di akses dan di miliki oleh para user dimanapun berada.
3. Adanya Aplikasi yang dapat diperbaharui secara berkala, cepat dan didistribusikan dengan mudah.

1.6 Sistematika penulisan dalam penelitian ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan Latar belakang masalah, Batasan masalah, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, dan Sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti seperti pengertian Aplikasi status tanah.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menyajikan metode-metode pendekatan pemecahan masalah yaitu, uraian mengenai metode penelitian, Studi pustaka, Studi lapangan, Analisis, Desain dan pengembangan sistem desktop.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

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

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari pembahasan tentang penelitian dan saran-saran untuk keberlanjutan penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Rancang Bangun

Rancang bangun adalah mengatur segala sesuatu (sebelum bertindak, mengerjakan, atau melakukan sesuatu), merencanakan. Dengan demikian pengertian rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa rancangan ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut ataupun memperbaiki sistem yang sudah ada.

(Azima, M. F. 2019)

2.2 Pengecekan Status tanah

Pengecekan tanah dapat diartikan secara yuridis dan secara fisik. Pengecekan yuridis atas tanah dilandasi oleh hak yang dilindungi oleh hukum dan umumnya memberkewenangan kepada pemegang hak untuk menguasai secara fisik tanah. Namun demikian, dalam prakteknya ada juga penguasaan secara yuridis atas tanah yang memberi kewenangan kepada pemegang hak untuk menguasai tanah secara fisik, pada kenyataannya penguasaan fisiknya dilakukan dengan pihak lain. (Swastika, Agus, & Widiatmika, 2012)

2.3 Android

Android adalah data dan kebutuhan *software* yang akan diperoleh pada tahap sebelumnya, kemudian dianalisis dan menghasilkan sebuah *user requirement*. Adapun analisis kebutuhan *software* yang diperoleh adalah sebuah kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sebuah Aplikasi sistem. (Sari, Y. P., & Komputer, F. I. 2017)

2.4. Aplikasi

Aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms.World, Ms.Excel sehingga menguntungkan pengguna. Contohnya, suatu lembar kerja dapat dibenamkan dalam suatu dokumen pengolah kata. (Arkhiansyah, Y., & Komputer, F. I. 2018)

2.5 *SQLite*

SQLite adalah sistem manajemen *database* relational (RDBMS) yang dirancang untuk aplikasi dengan arsitektur client/server. Istilah *client*, *server*, *server* dapat digunakan untuk merujuk kepada konsep yang sangat umum atau hal yang spesifik dari perangkat keras atau perangkat lunak. Pada level yang sangat umum, sebuah *client* adalah setiap komponen dari sebuah sistem yang meminta layanan atau sumber daya (*resource*) dari komponen sistem lainnya. (Purwati, N., & Kurniawan, H. 2015)

2.6 *Data base*

Database merupakan hal yang sangat penting di dalam sistem informasi untuk mengelola dan mengolah data sehingga di peroleh informasi sesuai dengan yang di butuhkan data yang di butuhkan untuk menganalisis data yang akan di susun dalam penunjang proses penelitian. (yulmaini, 2014)

2.7 *Android studio*

Menguraikan bahwa Android studio adalah IDE resmi untuk membangun aplikasi Android berdasarkan IntelliJ IDEA. IntelliJ IDEA sendiri adalah *java Integrated Development Environment* (IDE) yang dikembangkan oleh JetBrains, untuk mengembangkan perangkat lunak komputer. IntelliJ IDE berfungsi dalam membantu anda dalam dunia per-coding-an baik dari segi navigasi, penyokong produktivitas, hingga code editor yang cerdas. *Android Studio* dibangun dengan tujuan mempercepat proses pembangunan maupun pengembangan aplikasi yang berkualitas tinggi untuk setiap *device Android* (Satyaputra & Aritonang, 2016)

2.8 *Metode Prototype*

Metode *Prototype* bukanlah merupakan sesuatu yang lengkap, tetapi sesuatu yang harus dievaluasi dan dimodifikasi kembali. Segala perubahan dapat terjadi pada saat *prototype* dibuat untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan saat yang sama memungkinkan pengembangan untuk lebih memahami kebutuhan pengguna secara baik. (Arfida, S., Amnah., & Wibowo, H. 2017)

Berikut adalah tahapan dalam metode *prototype* :

- 1) Pengumpulan kebutuhan *Developer* dan *klien* bertemu untuk menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan

gambaran bagian bagian yang akan dibutuhkan berikutnya. Selanjutnya melakukan analisis terhadap data apa saja yang dibutuhkan.

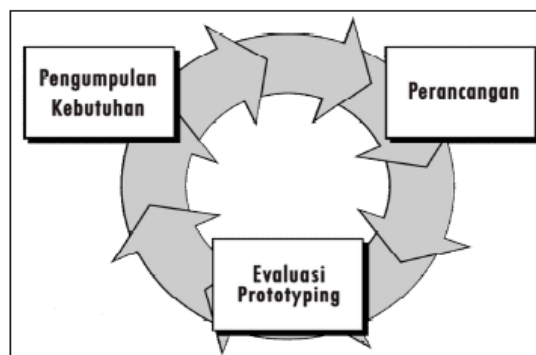
2) Perancangan

Perancangan dilakukan dengan cepat dan rancangan mewakili semua aspek software yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.

3) Evaluasi *prototype*

Calon pengguna mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan *software*. *Software* yang sudah dijalankan, dilakukan perbaikan apabila kurang memuaskan.

Gambar model *prototype* ditunjukkan oleh gambar 2.1 berikut :



Gambar 2.1 Metode *Prototype*

2.9 Pengujian *Black-Box Testing*

Pengujian Kotak Hitam atau juga disebut *Behavioral Testing*, berfokus pada persyaratan fungsional dari perangkat lunak. Artinya, teknik *Black-Box Testing* memungkinkan untuk mendapatkan setiap kondisi masukan yang sepenuhnya akan melaksanakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. (Tamagola, R., & Wintoro, P. B. 2017)

Black-Box Testing bukan merupakan alternatif dari pengujian *White Box Testing* Sebaliknya, *Black-Box Testing* adalah pendekatan komplementer yang mungkin untuk mengungkap kelas yang berbeda dari kesalahan dari

pada Metode *White Box Testing & Black Box Testing* mencoba untuk menemukan kesalahan dalam kategori berikut.

1. Fungsi tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan interface atau antarmuka.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
4. Kesalahan kinerja atau perilaku.
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi.

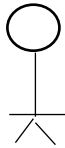

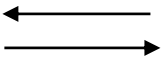
2.10 *Unified Modelling Language (UML)*

Unified Modelling Language Menggambarkan fungsi tertentu dalam suatu sistem berupa komponen, kejadian atau kelas. diartikan sebagai urutan langkah-langkah yang secara tindakan saling terkait (skenario), baik terotomatis maupun secara manual, untuk tujuan melengkapi satu tugas bisnis tunggal.

A. *use case*

Use case bersifat statis, diagram ini memperlihatkan himpunan *use-case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini terutama sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna (Yuliani, Saleh, & ., 2018) dapat dilihat di Tabel 2.2

Tabel 2.2 *Uce Case*

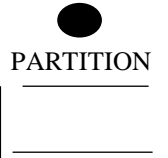

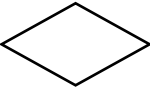


SIMBOL	KETERANGAN
ACTOR 	Mendefinisikan Entitas Diluar Sistem Yang Memakai Sistem
UCE CASE 	Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun
RELASI 	Menceritakan Hubungan antara aktor dan use case sehingga diagram dapat dipahami

B. *Activity diagram*

merupakan kumpulan aksi- aksi. Aksi-aksi melakukan langkah sekali saja tidak boleh dipecah menjadi beberapa langkah lagi. Sebagai contoh fungsi matematika, pemanggilan perilaku, pemrosesan data. Aktivitas dapat mengakses atribut dan operasi dan operasi *classifier*, tiap objek yang terhubung dan parameter-parameter jika aktivitas memiliki hubungan dengan perilaku. ketika digunakan untuk model proses bisnis, informasi itu biasanya disebut *procces-relevant data*. (Yuliawati, Saleh, &, 2018)

Penjelasan bagan *activity diagram* dapat dilihat pada tabel 2.3

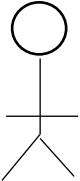
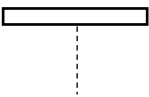
Tabel 2.3 Activity Diagram

SIMBOL	KETERANGAN
 <p>PARTITION</p>	Memperlihatkan Dimana Aliran Berawal
<p>RELASI</p> 	Merupakan Langkah Atau Aksi-Aksi Yang Terjadi
<p>DECISION</p> 	Memperlihatkan Dimana Keputusan Perlu Diambil Selama Terjadi Selama Terjadi Aliran Kerja
<p>FORK</p> 	Merupakan Percabangan Dari Sebuah Aksi-Aksi Yang Terjadi
<p>FINAL MODE</p> 	Memperlihatkan Dimana Aliran Itu Berkahir

C. Sequence diagram

Sequence Diagram menjelaskan interaksi objek yang disusun dalam suatu urutan waktu. Diagram ini secara Khusus berasosiasi dengan *use case*. *Sequence Diagram* memperlihatkan tahap demi tahap apa yang sebenarnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu didalam *use case*. (Yuliawati, Saleh, & ., 2018) Penjelasan *sequence diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.4

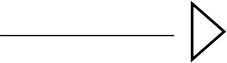
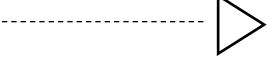
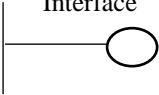
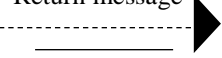
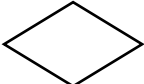

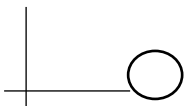
Tabel 2.4 Sequence Diagram

SIMBOL	KETERANGAN
ACTOR 	Prilaku Di dalam Sequence Diagram
OBJECT 	Menambahkan Objek Baru Pada Diagram

C. Class Diagram

Class Diagram bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antar muka, kolaborasi-kolaborasi, serta relasi-relasi. *Diagram* ini umum dijumpai pada pemodelan sistem berorientasi objek. Meskipun bersifat statis, sering pula diagram kelas memuat kelas-kelas aktif. (Yuliawati, Saleh, & ., 2018) Penjelasan simbol *class diagram* pada Tabel 2.5

Tabel 2.5 *Class Diagram*

SIMBOL	KETERANGAN
<p data-bbox="512 387 675 416">Generalization</p> 	<p data-bbox="815 387 1018 461">Menggambarkan relasi generalisasi</p>
<p data-bbox="552 667 635 696">Realize</p> 	<p data-bbox="815 667 1161 696">Menggambarkan relasi realisasi</p>
<p data-bbox="544 788 643 817">Interface</p> 	<p data-bbox="815 788 1214 862">Menambahkan kelas antar muka (interface) pada diagram</p>
<p data-bbox="504 909 683 938">Return message</p> 	<p data-bbox="815 909 1214 983">Menggambarkan pengembalian dari pemanggilan prosedur</p>
<p data-bbox="528 1030 659 1059">Aggregation</p> 	<p data-bbox="815 1030 1161 1059">Menggambarkan relasi agregasi</p>
<p data-bbox="552 1151 643 1180">ACTOR</p> 	<p data-bbox="815 1151 1214 1225">Menggambarkan aktor pada diagram Kelas</p>
<p data-bbox="536 1384 643 1413">Boundary</p> 	<p data-bbox="815 1384 1214 1458">Menambahkan kelas batasan (boundary) pada diagram</p>

2.11 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka atau tinjauan literature dilakukan untuk mengetahui perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini. Ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 2.6

Tabel 2.6 Penelitian Literature

No	Judul jurnal	Penulis	Tahun/Terbit	Uraian
1	SISTEM KONSULTASI PERTANAHAN BERBASIS ANDROID	Lestari, Novi	Fakultas Teknik dan Ilmu Teknologi Informasi MURA 5.1 (2013).	Aplikasi menggunakan layanan mobile guna memanfaatkan notification secara online
2	PENGEMBANGAN APLIKASI SERTIFIKASI KONSULTASI PERTANAHAN	Deni gunawan Cahyo ari, kosmo, andri tani	Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia ,Desember 2016	Aplikasi Android sertifikasi pertanahan dapat melakukan, konsultasi dan memvalidasi konsultasi, dan memberikan berita pada masyarakat baru dan masyarakat yang telah divalidasi
3	RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS ANDROID UNTUK KONSULTASI PERTANAHAN	gilang Ramadhan, aji kusuma	Program Studi Teknik Informatika STMIK PROVISI jambi, maret 2015	Aplikasi ini megembangkan guna mempercepat konsultasi masyarakat kepada pihak kantor pertanahan

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data memegang peranan yang sangat penting dalam mendapatkan informasi dari penelitian yang dilakukan. Pengumpulan data harus dilakukan dengan metode pengumpulan data yang tepat. Data objektif dan relevan dengan pokok pembahasan menjadi indikator keberhasilan suatu penelitian. Dalam hal ini, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data antara lain :

1. Observasi

Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung pada obyek penelitian. Obyek penelitian yang dilakukan antara lain kantor BPN pertanahan Kabupaten Lampung Tengah.

2. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara bertemu langsung dan melakukan tanya jawab/wawancara dengan pihak yang berkaitan, pihak yang berkaitan pada penelitian yang dilakukan antara lain : Kepala Manager Kantor BPN Pertanahan Kabupaten Lampung Tengah.

3. Studi Literatur

Pengumpulan data yang dilakukan dalam studi literatur ini yaitu mempelajari buku-buku serta literatur-literatur terkait teori mengenai android, model pengembangan perangkat lunak, dan penelitian terkait dengan judul yang diangkat.

3.1.2 Metode Pengembangan Perangkat lunak

Pada tahapan pengumpulan perangkat lunak, penelitian ini dilakukan berdasarkan metode pengembangan sistem yang dipilih yaitu metode pengembangan sistem *Prototype*.

3.1.3 Analisis kebutuhan perangkat lunak (*software*)

Analisis kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi *cek status tanah* pada android adalah sebagai berikut :

Perangkat lunak sistem operasi pada PC adalah *Microsoft Windows 10 64 bit*.

- a) Perangkat lunak sistem operasi pada android minimum adalah Android versi 4.4 (*Kitkat*).
- b) Perangkat lunak untuk pembuatan program adalah *Android Studio*.
- c) Perangkat lunak yang di gunakan untuk pembuatan database adalah *DB Browser for SQLite*.
- d) Perangkat lunak pembuatan komponen aplikasi adalah *Adobe XD*.

3.1.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Analisis kebutuhan perangkat keras yang digunakan untuk membangun sebuah sistem adalah sebagai berikut :

- A. Spesifikasi minimum untuk PC :
 1. Processor Intel Core i5-4210U.
 2. Ram 8 Gb.
 3. Harddisk 500 Gb.
 4. Keyboard dan Mouse.
- B. Spesifikasi minimum untuk android :
 1. Processor Qualqom Snapdragon 615.
 2. Ram 1 Gb.
 3. Storage 500 Mb.

Analisa tersebut bukanlah hal yang mutlak, namun merupakan pendapat peneliti tentang minimum penggunaan perangkat keras yang dipakai dalam pengembangan aplikasi.

3.1.5 Pemodelan Desain

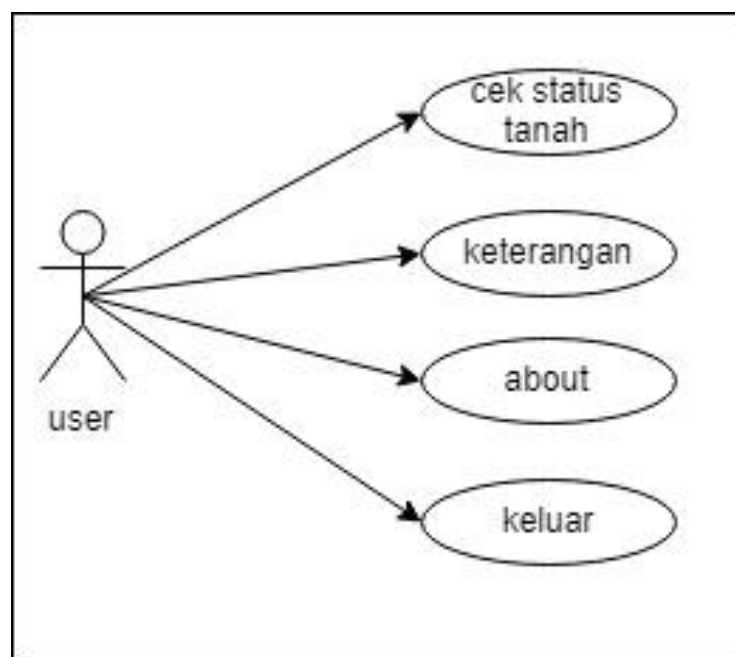
Analisis kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain sistem membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3.1.5.1 Desain UML (*Unified Modelling Language*)

UML (*Unified Modelling Language*) yaitu suatu metode permodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek, atau definisi UML yaitu sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan juga pendokumentasian sistem *software*. Pada Penelitian kali ini UML yang dipakai adalah *Use Case*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*.

3.1.6 Use Case Diagram

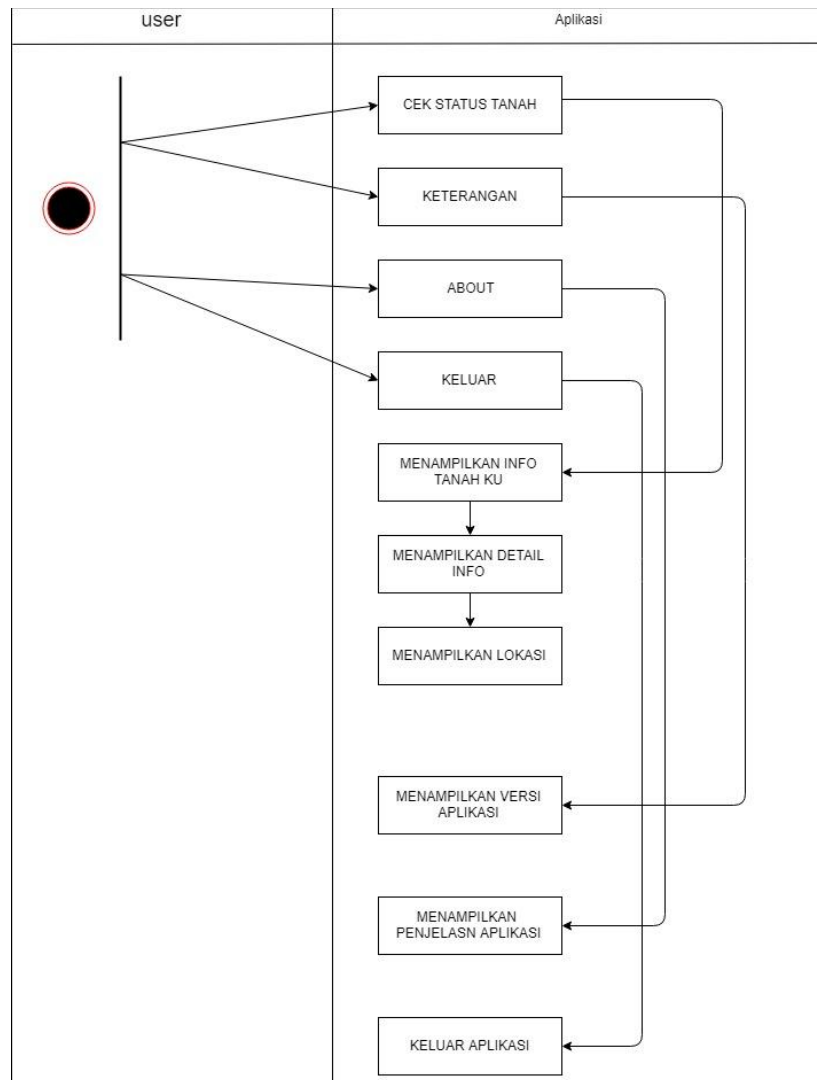
Use Case Diagram yaitu Menggambarkan fungsionalitas sebuah sistem yang menjelaskan keseluruhan kerja sistem secara garis besar dengan mempresentasikan interaksi antara aktor yang dibuat serta memberikan gambaran fungsi-fungsi pada sistem tersebut.



Gambar 3.1 Rancangan Use Case Diagram

3.1.7 Activity Diagram

menjelaskan proses user masuk kedalam halaman utama. rancang bangun cek status tanah yang akan menampilkan beberapa pilihan menu aplikasi, dimana dalam pilihan tersebut terdapat pencarian id hak tanah, Daftar info, dan maps,tentang aplikasi,dan about Gambar 3.2 di bawah ini menjelaskan tentang *activity diagram*.



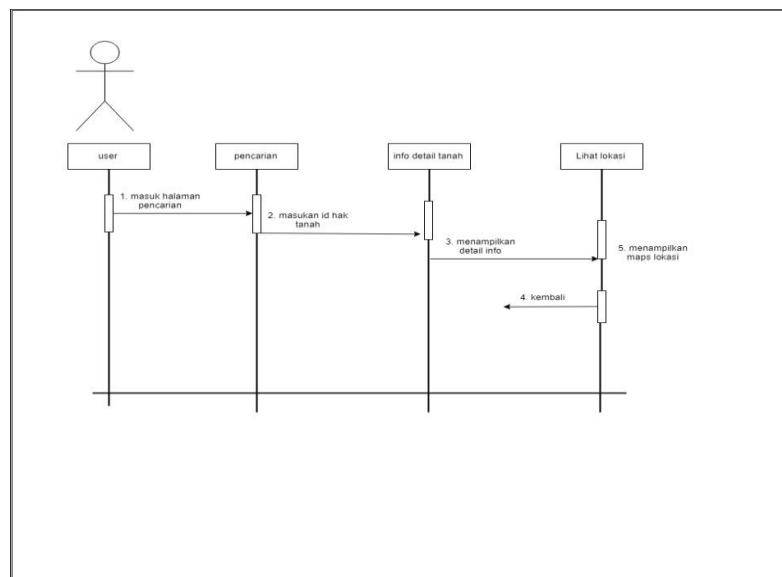
Gambar 3.2 Rancangan Activity Diagram

3.1.8 Sequence Diagram

Sequence Diagram menjelaskan bagaimana alur didalam menjalankan aplikasi ini. *Sequence diagram* pada rancang bangun status tanah Di Kabupaten Lampung Tengah berbasis android antara lain:

A. Sequence Diagram Pencarian

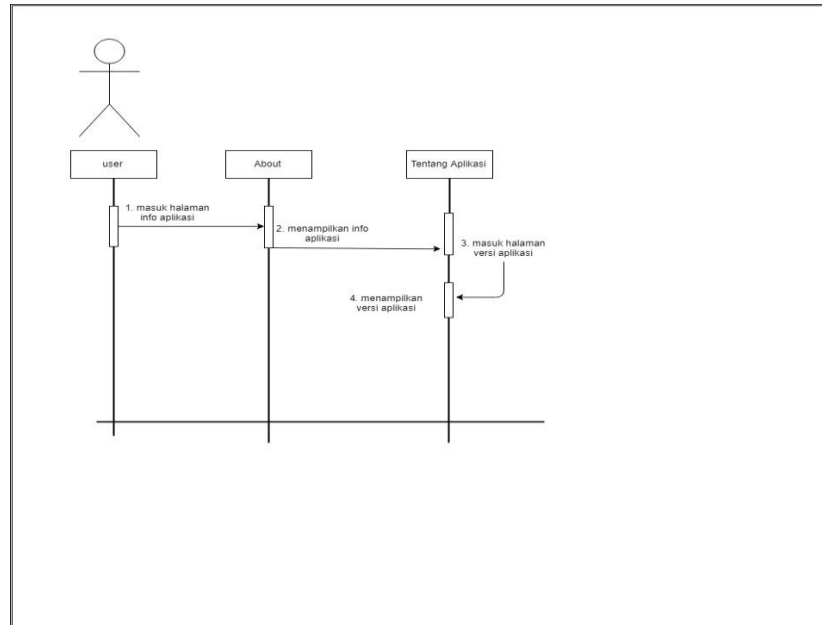
User akan masuk kehalaman cek status tanah dimana akan muncul id pencarian hak status tanah ,Dalam *form User* dapat mengetahui daftar pemilik tanah dan maps status tanah, dapat dilihat pada gambar 3.3 dibawah ini:



Gambar 3.3 Rancangan *Sequence diagram* pencarian

B. *Sequence Diagram* Tentang Aplikasi

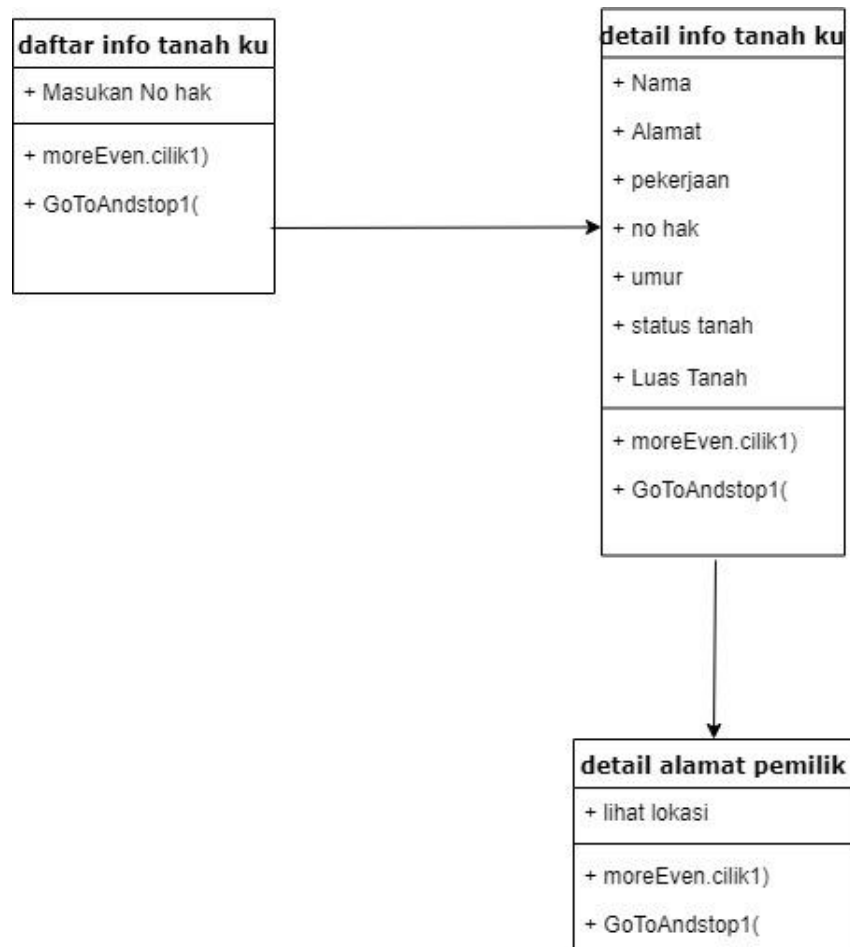
User akan masuk kehalaman About , kemudian *user* memilih *menu*. Dalam *form User* dapat mengetahui info aplikasi dan versi aplikasi, dapat dilihat pada gambar 3.4 dibawah ini:



Gambar 3.4 Rancangan *Sequence diagram* tentang aplikasi

3.1.9 Class Diagram

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class diagram* menggambarkan keadaan (status hak milik tanah) pada sistem pencarian status tanah ini dapat dilihat pada gambar 3.5 berikut:



Gambar 3.5 Rancangan *Class diagram*

3.1.10 Rancangan Struktur Database

Rancangan database yang digunakan untuk menyimpan data pada aplikasi Info Tanah ku adalah Database MySQLite dimana Struktur database yang akan dibuat yaitu sebagai berikut.

A. Struktur Tabel daftar info tanah ku

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data info tanah ku.

Nama database : db_tanah

Nama tabel : info tanah ku

Primary key : masukan id hak tanah

Media penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.1 Struktur Tabel *daftar info tanah ku*

No	Nama Field	Type	Keterangan
1	<i>_Id</i>	<i>Int</i>	<i>_id</i>
2	<i>No_hak</i>	<i>Numeric</i>	No_hak
3	<i>Nama</i>	<i>Text</i>	Nama
4	<i>Alamat</i>	<i>Text</i>	Alamat
5	<i>Pekerjaan</i>	<i>Text</i>	Pekerjaan
6	<i>Umur</i>	<i>Text</i>	Umur
7	<i>Status</i>	<i>Text</i>	status
8	<i>Descipsi</i>	<i>Text</i>	Descripsi
9	<i>Latitude</i>	<i>Double</i>	Latitude
10	<i>longtitude</i>	<i>Double</i>	<i>longtitude</i>
11	<i>Img</i>	<i>Blob</i>	<i>Img</i>

3.1.11 Desain Antar Muka

Desain aplikasi merupakan rancangan bagaimana bentuk dan rupa tampilan aplikasi yang ingin kita buat.

1. Tampilan Halaman awal

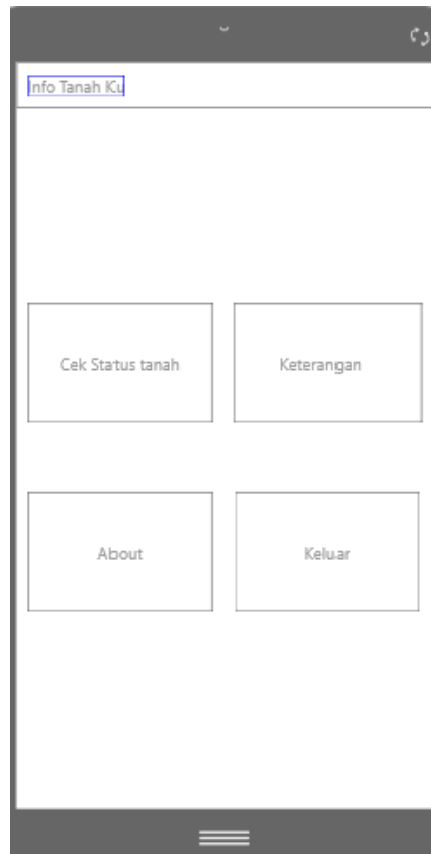
Pada rancangan halaman awal logo aplikasi bisa masuk ke halaman selanjutnya, hak akses di halaman pencarian hak tanah ini. Tampilan rancangan tampilan halaman awal dapat dilihat di gambar 3.6



Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Halaman awal

2. Tampilan menu utama info tanah ku

Pada halaman menu utama info tanah ku tersebut diantaranya Menu cek status tanah, keterangan, about, Dan keluar. Tampilan rancangan halaman pencarian dapat dilihat pada gambar 3.7



Gambar 3.7 Rancangan Tampilan menu utama

3. Tampilan menu pencarian

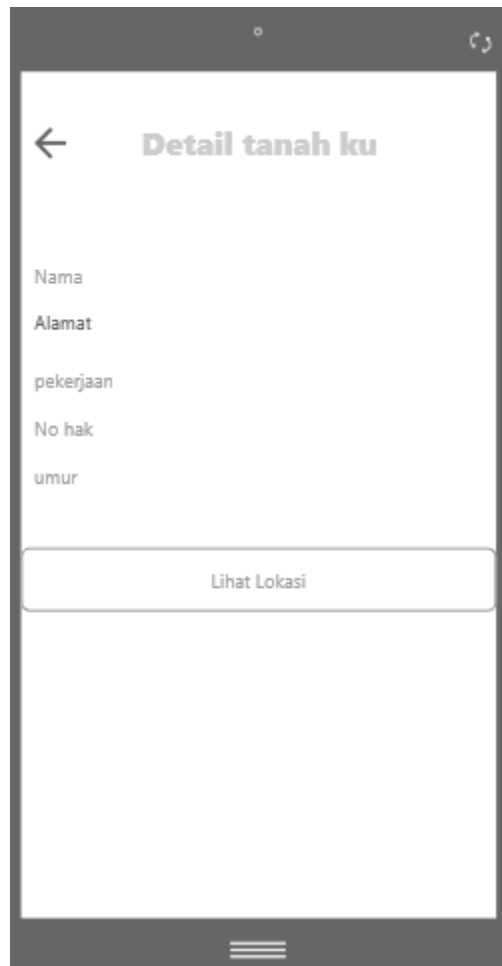
Pada halaman pencarian tersebut diantaranya memasukan id hak pencarian status tanah. Tampilan rancangan halaman pencarian dapat dilihat pada gambar 3.8



Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Halaman menu utama

4. Tampilan Halaman Detail Tanah Ku

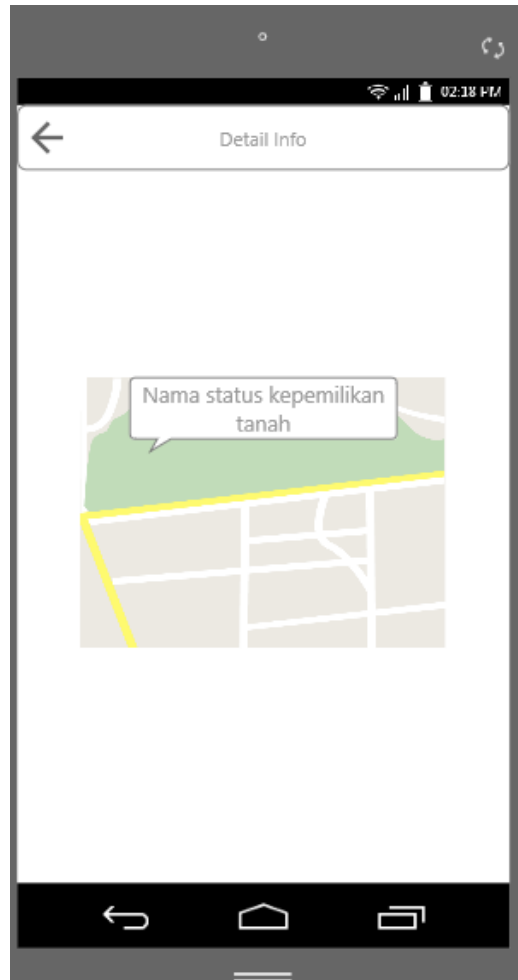
Rancangan tampilan halaman detail tanah ku menampilkan info detail. Rancangan tampilan halaman detail dapat dilihat pada gambar 3.9



Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Halaman detail tanah ku

5. Tampilan Halaman lihat lokasi

Rancangan tampilan halaman lihat aplikasi ini menampilkan maps pemilik tanah. Rancangan tampilan halaman lihat lokasi dapat dilihat pada gambar 3.10



Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Halaman lihat lokasi

6. Tampilan halaman about

Rancangan tampilan halaman about adalah penjelasan aplikasi

Rancangan tampilan About dapat dilihat pada gambar 3.11



Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Halaman about

7. Tampilan halaman tentang aplikasi

Rancangan tampilan halaman aplikasi adalah penjelasan versi aplikasi Rancangan tampilan tentang aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.12



Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Halaman tentang aplikasi

3.1.12 Assembly

Assembly merupakan tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain. Pada prakteknya tahap ini adalah bagian hasil dari rancangan *interface* aplikasi yang sebelumnya telah dibuat pada tahap desain.

1. Tampilan (*Interface*)

Tampilan (*Interface*) adalah bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna (*user*). Antarmuka pengguna berfungsi untuk menghubungkan antara pengguna dengan sistem operasi, sehingga aplikasi tersebut bisa digunakan.

2. Source Code

Source Code adalah kumpulan dari beberapa kode bahasa pemrograman tertentu yang membentuk sebuah deklarasi atau perintah yang dapat dibaca oleh komputer.

3.1.13 Penyerahan Sistem atau perangkat lunak ke para user

Pada tahap ini sistem yang telah di buat untuk selajutnya di serahkan kepada para pengguna. Kemudian aplikasi ini akan di distribusikan sehingga untuk para pengguna bisa mengunduhnya.

Tahap pengujian ini dilakukan ketika aplikasi sudah selesai dibuat, Melalui metode *black box testing* pengujian aplikasi dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya aplikasi ini dipakai dan diterima atau tidaknya aplikasi ini untuk sebagai acuan untuk masyarakat khususnya di kabupaten lampung tengah agar dapat mempermudah pengecekan status tanah secara cepat dan efisien.

Metode dalam pengujian aplikasi ini yaitu pengujian dengan *black box testing*. *Black box testing* sendiri memiliki 5 komponen pengujian yaitu

1. uji *interface*.
2. uji fungsi menu dan tombol.
3. uji struktur dan *database*.

4. uji kinerja *loading* dan tingkah laku.

5. dan uji inisiasi dan terminasi.

Tabel 3.2 Penyerahan Sistem ke Para User

	<i>Device 1</i>	<i>Device 2</i>	<i>Device 3</i>
Spesifikasi	Processor: Quad-Core 1,40 GHz RAM: 2 GB OS: Android <i>Lollipop</i> Layar: 5,0 Inch	Processor: Quad-core 1,4 GHz RAM: 3 GB OS: Android <i>Marshmallow</i> Layar: 6,0 Inch	Redmi 5 Processor: Octa-core 1,8 Ghz RAM: 4 GB OS: Android Nougat Layar: 5,7 Inch

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, pengumpulan kebutuhan dan perancangan aplikasi, maka dihasilkan sebuah aplikasi status tanah di Kabupaten Lampung Tengah berbasis *android*.

4.2 Implementasi Aplikasi Status Tanah Di Kabupaten Lampung Tengah.

Tahap implementasi aplikasi adalah hasil rancangan perangkat lunak menjadi sebuah program aplikasi. Pada tahap ini menjelaskan tentang *output* dari aplikasi status tanah di Kabupaten Lampung Tengah beserta dengan fitur-fitur didalamnya.

Fitur-fitur yang terdapat di dalam aplikasi ini yaitu :

4.1.2.1 Menu Tampilan Awal Aplikasi

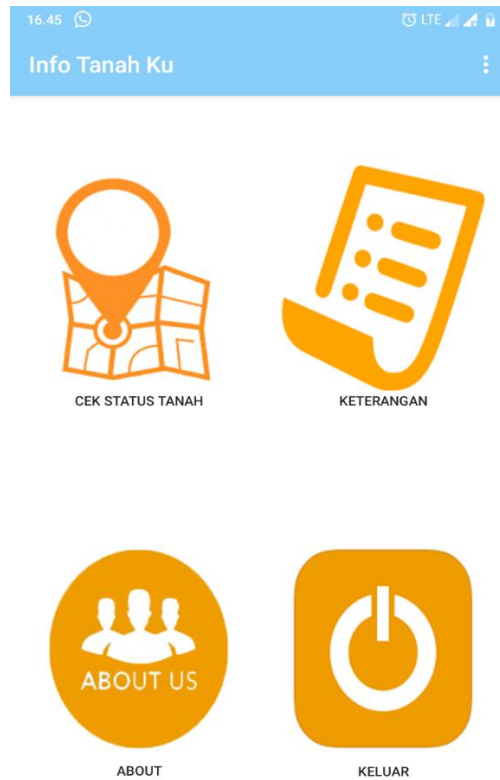
Aplikasi cek status Lampung Tengah tampilan menu awal yang dapat di lihat pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Tampilan Menu awal Aplikasi

4.1.2.2 Menu Utama Info Tanah Ku

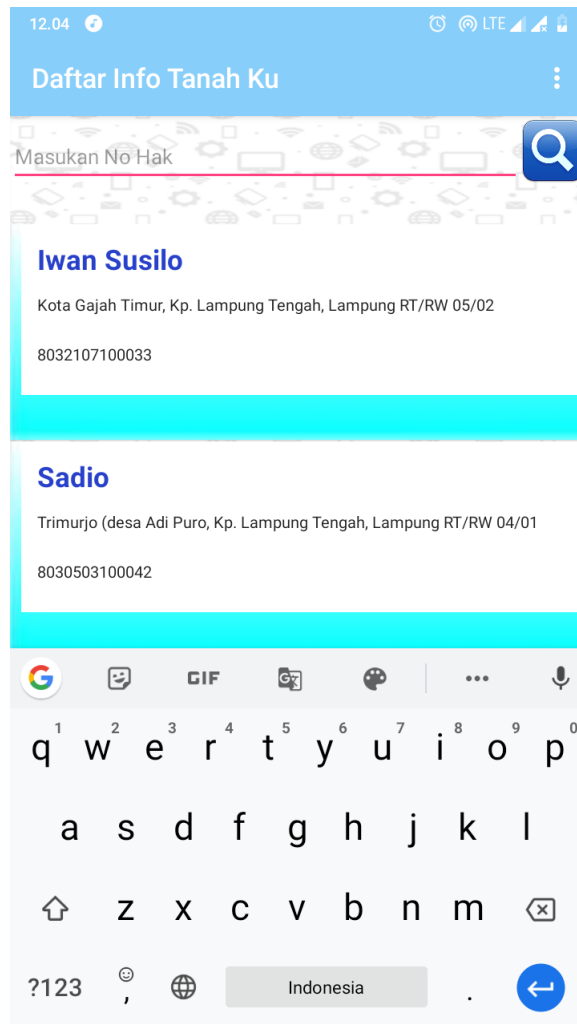
Tampilan menu awal yang terdapat cek status tanah, Keterangan, About, Keluar dapat di lihat pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 Tampilan Menu utama info tanah

4.1.2.3 Menu Daftar Info Tanah Ku

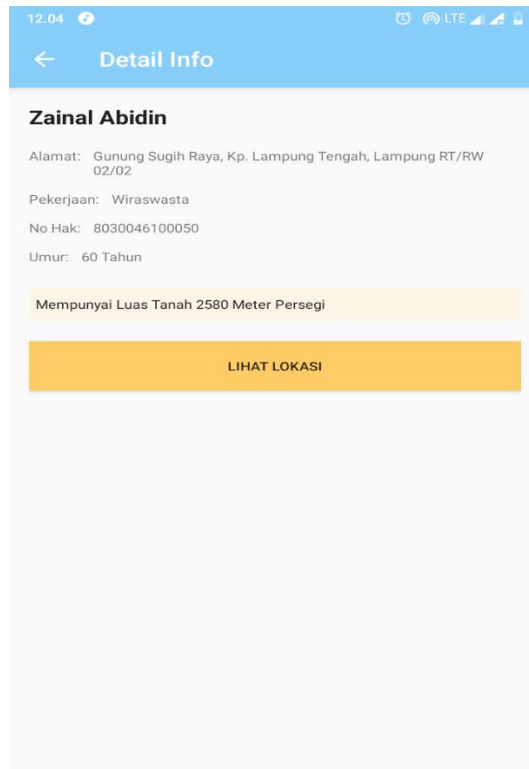
Halaman ini di gunakan menampilkan hasil detail info, halaman Dapat di lihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Tampilan Menu daftar info tanah ku

4.1.2.4 Menu Detail Info

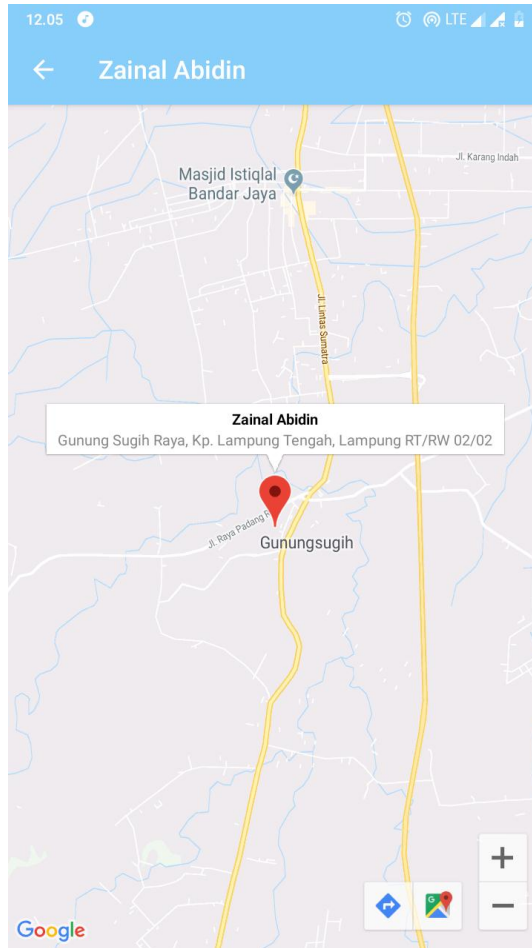
Halaman ini merupakan halaman yang berisi informasi tentang kepemilikan status tanah. *Interface* dari halaman ini dapat di lihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Tampilan Menu Detail info

4.1.2.5 Menu Lihat Lokasi

Halaman ini merupakan halaman yang berisi informasi mengenai lokasi status tanah. dari halaman ini dapat di lihat pada Gambar 4.5



Gambar 4.5 Tampilan Menu Lihat Lokasi.

4.1.2.6 Menu About

Halaman ini merupakan halaman yang berisi informasi mengenai penjelasan info aplikasi. menu ini dapat di lihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Tampilan Menu About

4.1.2.7 Menu tentang keterangan versi aplikasi

Halaman ini merupakan halaman yang berisi informasi mengenai versi aplikasi. menu ini dapat di lihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Tampilan menu tentang aplikasi

4.1.5 Hasil Pengujian

Hasil pengujian (*testing*) aplikasi yang telah dibuat menggunakan *black box testing*. Pengujian ini dimaksudkan untuk mengevaluasi hasil aplikasi info tanah ku yang telah dibuat. Pengujian *black box* ini dilakukan ketika aplikasi telah dianggap selesai dan pengujian ini adalah tahap terakhir sebelum aplikasi benar-benar dipublikasikan atau didistribusikan secara umum. *Black box testing* sendiri memiliki 5 komponen pengujian yaitu uji *interface*, uji fungsi menu dan tombol, uji struktur dan *database*, uji kinerja loading dan tingkah laku, dan uji inisiasi dan terminasi.

Pada pengujian *black box testing* pada aplikasi info tanah ku hanya dilakukan pada 4 komponen yaitu fungsi uji kinerja *loading* dan tingkah laku, uji fungsi menu dan tombol, dan uji *interface uji, struktur data base*. Sedangkan uji inisiasi dan terminasi tidak dilakukan karena uji ini sudah ada pada uji fungsi kinerja *loading*. Berikut Spesifikasi *android* yang digunakan uji perangkat pada *black box testing* yang ditunjukkan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Spesifikasi *device* untuk pengujian

	<i>Device 1</i>	<i>Device 2</i>	<i>Device 3</i>
Spesifikasi	Processor: Quad-Core 1,40 GHz RAM: 2 GB OS: Android <i>Lollipop</i> Layar: 6,0 Inch	Processor: Quad-core 1,4 GHz RAM: 3 GB OS: Android <i>Marshmallow</i> Layar: 7,0 Inch	Redmi 5 Processor: Octa-core 1,8 Ghz RAM: 4 GB OS: Android Oreo Layar: 8,0 Inch

Pada table 4.1 terdapat spesifikasi *android* yang akan digunakan untuk pengujian perangkat pada *black box testing*. Pada *black box testing* dilakukan pengujian *respon time loading*, resolusi layar, pengujian kesesuaian menu.

1. Hasil Pengujian fungsi kinerja *loading*

Pada aplikasi yang telah dibuat diperlukan pengujian fungsi kinerja *loading* karena pada setiap *android* yang memiliki spesifikasi yang berbeda akan menghasilkan *respon time loading* yang berbeda-beda juga. Pengujian ini dilakukan saat aplikasi mulai dijalankan sampai dengan aplikasi mulai menampilkan hasil cek status tanah pada *android* yang dipakai dalam pengujian. Proses pengujian ini akan terlihat perbedaan waktu *loading* yang terjadi. Berikut hasil perbedaan waktu *loading* pada tabel 4.1.

Tabel 4.2 Hasil pengujian fungsi kinerja *loading*

Proses	waktu <i>loading</i> (detik)		
	<i>Device 1</i>	<i>Device 2</i>	<i>Device 3</i>
<i>Loading</i> membuka aplikasi	6	7	8
<i>Loading</i> masuk ke halaman pencarian	5	7	8

Pada table 4.2 menunjukkan hasil pengujian kinerja *loading* membuka aplikasi dan *loading* masuk ke halaman utama info tanah ku. Pada proses *loading* membuka aplikasi pada tabel 4.2 diatas dijelaskan informasi tentang waktu yang diperlukan oleh *user* untuk membuka aplikasi tersebut sesuai dengan spesifikasi dari *android* yang dipakai. Pada proses *loading* masuk ke halaman info tanah ku pada tabel 4.2 diatas dijelaskan informasi tentang waktu yang diperlukan oleh *user* untuk *loading* masuk ke halaman utama info tanah ku ketika *user* menekan tombol mulai pada menu utama. Pada pengujian diatas dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi perangkat *android* yang digunakan maka *loading* membuka aplikasi dan *loading* masuk ke halaman utama info tanah ku pada aplikasi akan berjalan lebih

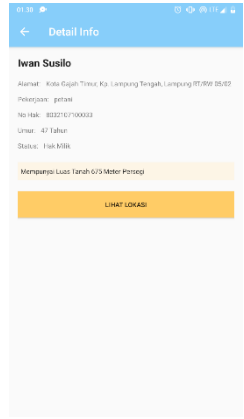
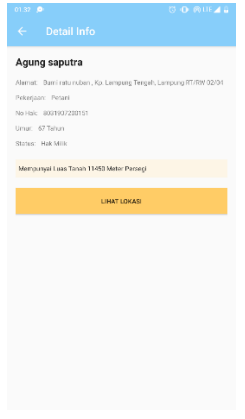
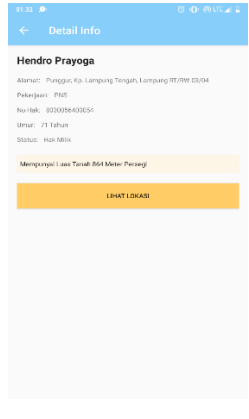

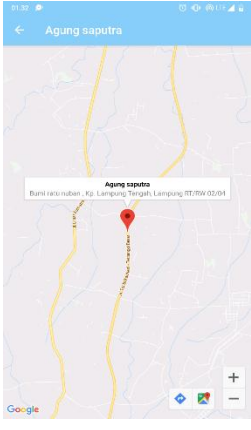
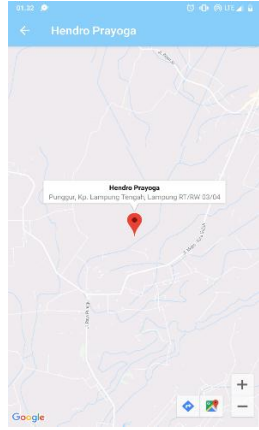

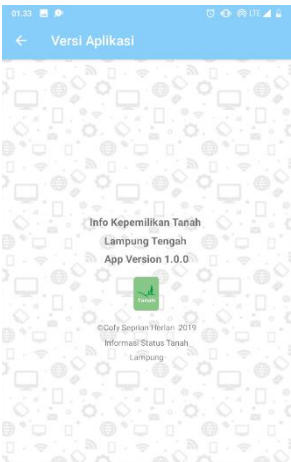
cepat. Spesifikasi yang tidak memadai akan berpengaruh terhadap kinerja aplikasi yang digunakan.

2. Hasil Pengujian *Interface*




Hasil pengujian *interface* aplikasi info tanah ku yang dilakukan dengan 3 *android* yang berbeda. Pengujian dilakukan dengan 3 *android* yang berbeda karena setiap perangkat *android* tersebut memiliki spesifikasi dan ukuran resolusi layar yang berbeda. Berikut hasil *interface* yang telah dilakukan pengujian ditunjukkan pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil pengujian *interface*

Proses	Hasil screenshot uji <i>interface</i>		
	<i>Device 1</i>	<i>Device 2</i>	<i>Device 3</i>
Halaman menu utama			
Halaman pencarian			

<p>Tampilan menu detail info</p>			
<p>Halaman lihat lokasi</p>			
<p>Halaman Menu keterangan</p>			

Tabel 4.3 (Lanjutan)

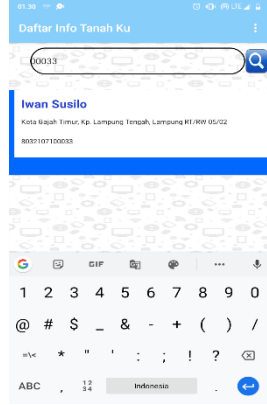
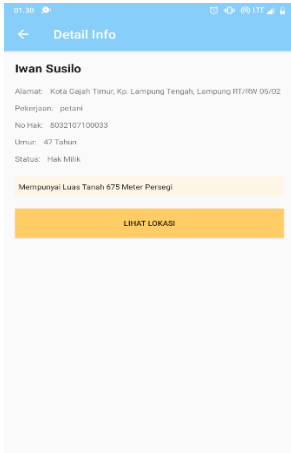
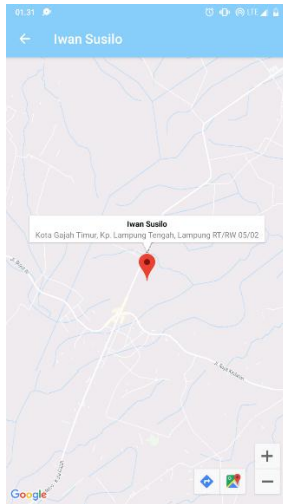
<p>Tampilan menu tentang aplikasi</p>			
---------------------------------------	---	--	---

Pada tabel 4.4 diatas dapat disimpulkan bahwa resolusi layar setiap *android* yang berbeda akan menghasilkan tampilan interface yang berbeda pula sesuai dengan resolusi *android* yang digunakan. Semakin tinggi resolusi *android* yang dipakai maka aplikasi akan menyesuaikan dengan resolusi yang ada.

3. Hasil Pengujian fungsi menu

Hasil pengujian fungsi menu yaitu pengujian aplikasi untuk mengetahui sesuai atau tidaknya menu aplikasi yang tersedia ketika *user* mengklik tombol akan benar menuju menu yang dituju atau tidak. Berikut hasil pengujian fungsi menu yang ditunjukkan pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil asil pengujian fungsi menu

Proses	Hasil Uji Fungsi Menu	
	Device	Keterangan
Klik cek status tanah mulai ke pencarian mulai		<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak sesuai
Muncul menu detail info tanah ku		<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak sesuai
Klik tombol lihat lokasi		<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak sesuai

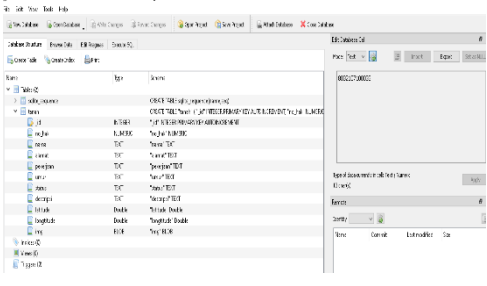
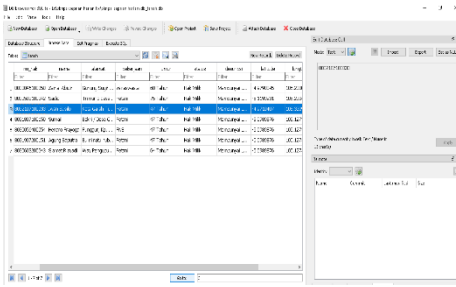
Pada tabel 4.4 diatas dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian fungsi menu ketika *user* mengklik salah satu tombol maka akan langsung menuju tombol yang dituju.

Setelah semua tahap pengujian program tersebut selesai dilalui masih terdapat masalah yaitu program yang dibuka berjalan lambat ketika dijalankan di *android*. Namun masalah tersebut tidak terlalu berarti karena semakin tinggi spesifikasi *android* yang digunakan, maka semakin cepat pula program dijalankan di *android* tersebut.

4. Pengujian struktur data base

Pada aplikasi ini telah di lakukan pengujian struktur data base di perlukan untuk menyimpan data untuk di jalankan di andorid.

Tabel 4.5 Hasil Pengujian rancangan data base

Proses	Hasil Uji Fungsi Menu	
	Device	Keterangan
Rancangan struktur data base		<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak sesuai
Hasil rancangan data base		<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak sesuai

Pada tabel 4.5 diatas dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian struktur data base ketika *user* mengklik salah satu tombol maka akan langsung menuju tombol yang dituju.

Setelah semua tahap pengujian program tersebut selesai dilalui masih terdapat masalah yaitu program yang dibuka berjalan lambat ketika dijalankan di *android*. Namun masalah tersebut tidak terlalu berarti karena semakin tinggi spesifikasi *android* yang digunakan, maka semakin cepat pula program dijalankan di *android* tersebut.

4.4 Pembahasan

Berdasarkan hasil peneletian, spesifikasi kebutuhan dan perancangan aplikasi serta pengujian aplikasi kepada pengguna sudah terealisasi dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dimana dalam melakukan pencarian cek status tanah cukup dengan memasukan no hak id tanah semuanya langsung dapat di proses untuk menemukan status kepemilikan tanah, menjadi mudah karena semua proses tersebut dapat dilakukan dalam Aplikasi status tanah di Kabupaten Lampung Tengah berbasis *android*.

Meskipun demikian, di dalam membangun aplikasi status tanah di Kabupaten Lampung Tengah berbasis *android* terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan diantaranya sebagai berikut :

4.1.4.1 Kelebihan Aplikasi

Terdapat beberapa kelebihan yang terdapat pada aplikasi status tanah di Kabupaten Lampung Tengah berbasis *android*, yaitu adalah :

- a) Aplikasi yang di bangun *andorid* sehingga bisa di akses dimanapun dan kapanpun menggunakan *smartphone android* yang sudah.
- b) Memudahkan pengguna (*user*) dalam melakukan pencarian status tanah khusus nya di Kabupaten Lampung Tengah.

4.1.4.2 Kekurangan Aplikasi

Dalam membangun aplikasi ini pun masih terdapat banyak kekurangan yang Perlu dikembangkan kedepannya, diantaranya adalah :

- a) *View* yang ditampilkan pada aplikasi masih sangat sederhana.
- b) Objek dalam penelitian hanya di lakukan di Kabupaten Lampung Tengah.
- c) Aplikasi yang dibangun masih sederhana, hanya menyediakan fitur untuk *search* dan hasil saja.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi ini, akan lebih membantu masyarakat dalam pencarian status tanah kepemilikannya.
2. Membangun Perangkat Lunak yang dapat memberikan informasi secara realtime dan efisien kepada masyarakat.
3. Aplikasi ini dapat diunduh pada playstore dengan kata kunci "Info Tanahku".

5.2 Saran

Aplikasi yang dibangun masih memiliki banyak kelemahan, untuk itu diperlukan pengembangan untuk penelitian berikutnya.

Saran yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi ini adalah :

1. Pengembangan aplikasi status tanah di Kabupaten Lampung Tengah Berbasis *Android* dapat dikembangkan dengan memperluas objek penelitian, yaitu menambahkan fitur lainnya.
2. Perangkat Lunak harapannya dapat menggunakan sistem berkode untuk penelitian selanjutnya.
3. Aplikasi ini harapannya dapat berjalan tidak hanya pada sistem operasi android saja, namun dapat berjalan pada sistem operasi lainnya seperti IOS dan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfida, S., Amnah., & Wibowo, H. (2017). *Informasi Profil Tenaga Pendidik Bersertifikasi Pada Sekolah Dasar Negeri Provinsi Lampung Berbasis Android*. 25–30.
- Arkhiansyah, Y., & Komputer, F. I. (2018). Aplikasi Perhitungan Key Performance Indicators (Kpi) Jurusan Berbasis Website Pada Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung. *Jurnal Informatika*, 18(1), 56–62.
- Azima, M. F. (2019). Teknologi Informasi E-Complaint pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Informatika*, 18(2), 116–123.
- Purwati, N., & Kurniawan, H. (2015). Studi Pengembangan Prototype Knowledge Management Pada Pengecekan Judul Tugas Akhir atau Skripsi Fakultas Ilmu Komputer IBI Darmajaya. *Konferensi Nasional Sistem & Informatika*, 48–53.
- Sari, Y. P., & Komputer, F. I. (2017). MEMBANGUN KAMUS OBSTETRI BERBASIS ANDROID (Studi Kasus : Kampus Kebidanan Adila Bandar Lampung). *Jurnal Informatika*, 16(1), 65–73.
<https://doi.org/10.30873/ji.v16i1.942>
- Swastika, I. P. A., Agus, I. M., & Widiatmika, A. (2012). Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Penguasaan Pemilikan Penggunaan Dan Pemanfaatan Tanah (P4T) Kabupaten Jembrana Berbasis Web. *Lontar Komputer*, 1(1), 4–16.
- Satyaputra, A., Aritonang, E. M., & Kom, S. (2016). *Lets Build Your Android Apps with Android Studio*. Elex Media Komputindo.
- Tamagola, R., & Wintoro, P. B. (2017). Visualisasi 3D Aset Kendaraan Tempur Brigade Infanteri 3 Marinir Lampung Berbasis. *Prosiding Seminar Nasional IIB Darmajaya*, 1, 44–55. Retrieved from <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/749/483>.

Yulmaini. (2014). Pengembangan Sistem Informasi Geografis Data. *Jurnal Informatika*, 14, 36–49.

Yuliawati, D., Saleh, S., & . I. (2018). Prototype Pengadaan Dan Distribusi Barang Pada Waralaba Fried Chicken dan Burger lampung. *SIMADA (Jurnal Sistem Informasi & Manajemen Basis Data)*, 1(1), 61.
<https://doi.org/10.30873/simada.v1i1.1115>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Form Konsultasi Bimbingan Skripsi



Institut Informatika & Bisnis
DARMAJAYA

Yayasan Alfian Husin
Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Bandar Lampung 35142 Telp 787214 Fax. 700261 http://darmajaya.ac.id

FORMULIR

BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

FORM KONSULTASI/BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR *)

NAMA : Seprian Herlan
 NPM : 1511010105
 PEMBIMBING I : ATANAH, S.kom, M.T.I
 PEMBIMBING II :
 JUDUL LAPORAN : RANCANG BUNCUN SISTEM KONSULTASI
 PEUTANAHAN DI KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
 TANGGAL SK : s.d (6+2 bulan)

No	HARI/TANGGAL	HASIL KONSULTASI	PASAF
1	Kamis, 11/4/19	Perbaiki Bab I & II	[Signature]
2	Senin, 12/4/2019	Perbaiki Bab I dan perbaiki cara penulisan	[Signature]
3	Senin, 15/4/19	Perbaiki tata cara penulisan & daftar pustaka	[Signature]
4	Selasa 16/4/19	Perbaiki sistematika penulisan	[Signature]
5	Senin 12/4/19	Atk seminar	[Signature]
6	Senin 19/4/19	Bab 1. sudah baik	[Signature]
7	Senin 21/4/19	Bab II tambahkan dg desain iis	[Signature]
8		Serta lanjut ke Bab III	[Signature]
9	05/19, Kamis	Simulasi Aplikasi, dan lanjut bab II & V	[Signature]
10	08/19, Senin	Aplikasi tambahkan cara penulisan	[Signature]

*) Coret yang tidak perlu

Bandar Lampung,
Ketua Jurusan

[Signature]
Yuni ARRIANSYAH, S.kom, M.kom
NIK. 00180802

Lampiran 1. Form Konsultasi Bimbingan Skripsi



Institut Informatika & Bisnis

DARMAJAYA

Yayasan Alifan Husin

Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Bandar Lampung 35142 Telp 787214 Fax. 700261 http://dermajaya.ac.id

FORMULIR

BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

FORM KONSULTASI/BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR *)

NAMA : SEPRIAN HEZLAN
 NPM : 1511010105
 PEMBIMBING I : AMNAH, S.kom., M.T.I.
 PEMBIMBING II :
 JUDUL LAPORAN : Rancangan Bangun Sistem Terpadu di Kabupaten Lampung Tengah
 Berbasis ANDROID
 TANGGAL SK : s.d (6+2 bulan)

No	HARI/TANGGAL	HASIL KONSULTASI	PARAF
1	27/8, 28/8, 29/8	Perbaikan Bab V, dan Daftar Pustaka.	[Signature]
2	30/8, 31/8	adice sidang	[Signature]
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

*) Coret yang tidak perlu

Bandar Lampung,
 Ketua Jurusan

[Signature]
 (YUNI ABYVAQ SYAH, S.kom., M.T.I.)
 NIK. 00180802

Lampiran 2. Kartu Seminar Proposal



Institut Informatika & Bisnis

DARMAJAYA

Yayasan Al-Nisa' Kuala

Jl. Sahel Abidin Pagar Alam No. 93 Bandar Lampung 35142 Telp 747214 Fax. 700261 <http://darmajaya.ac.id>

FORMULIR

KARTU SEMINAR PROPOSAL

NAMA : SEPRIAN HERLAN

NPM : 1511010105

PROGRAM STUDI : (TI) / SI / MI / SK / TK / MA / AK / AD *)

FAKULTAS : ILMU KOMPUTER / ILMU BISNIS DAN EKONOMI



No.	Tanggal	Nama Mahasiswa	Judul	Paraf Pembahas
1	29/04/2019	Nandy YOGA P	Augmented Reality Pengenalan Jenis Obat Serta Fungsinya Pada apotek Priyito Kecamatan Kemuning Bandar Lampung	
2	8/05/2019	Krisno PASIKO	Media Learning seni tari tradisional Lampung berbasis ANDROID	
3	10/05/2019	Kadek SUWITA	media belajar minat dan bakat Dalam pengembangan karakter CAGAMA, OlahRaga, komputer	
4	21/06/2019	Halim ASEP WAHYUDI	Aplikasi Penjadwalan Sepak bola	
5	24/06/2019	Randi PRAYOGI	Aplikasi - Eorder pemesanan Di Darmajaya Di DSC berbasis android	
6	20/06/2019	Veri Setia Puranda	Perencanaan sistem pakar pemilihan organisasi komisiwaan iib Darmajaya berbasis web	

*Catatan yang tidak perlu

Catatan :

Mahasiswa wajib menghadiri seminar proposal minimal 5(lima) kali sebelum tampil seminar proposal

Bandar Lampung,
Ka. Jurusan

IYUNI ARKHANSYAH - skompa.com
NIK. 00 98 0802

Lampiran 3. Surat Keputusan Rektor IIB Darmajaya

Lampiran
 Nomor SK. 0201/DMJ/DFK/BAK/IV.19
 Tanggal 22 April 2019
 Perihal Pembimbing Penulisan Skripsi
 Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

No	NAMA	NPM	JUDUL	PEMBIMBING
1	Krisno Paseko	1511010107	Media Learning Seni Tari Tradisional Lampung Berbasis Android	FITRA, S.T., M.Kom
2	Kadek Suwido	1511010150	Media Belajar Minat dan Bakat dalam Pengembangan Karakter (Agama, Olahraga, Komputer) Siswa Menengah Pertama Berbasis Android	
3	✓ Seprian Herlan	1511010105	Rancang Bangun Status Tanah di Kabupaten Lampung	
4	Rahmat Setiawan	1511010152	Rancang Bangun Sistem Pemilihan Model Rambut dan Mencari Barbershop Berbasis Web	
5	Enkha Perwira	1511010072	Rancang Bangun E-Complaint Pada PT. Agung Jaya Permai Berbasis Android	
6	Muhammad Fauzan	1311010097	Aplikasi Panduan Pembuatan Hidropionika Pada Tanaman Brassica Rajal Berbasis Android	
7	Djodi Sartoko	1511040165	Implementasi UCD (User Centered Design) Pada Rancangan UX/UI Aplikasi E-Publishing "Pustakala" Berbasis Android di PT. Masakini Mandiri	
8	Dita Nadya Dirgantara	1511010154	Peangkat Lunak Panduan Terapi Applied Behavior Analysis Pada Anak Berkebutuhan Khusus Berbasis Android	
9	Yuliana	1611018001P	Rancang Bangun Virtual Tour Pada Ruang RSIA Belleza Bandar Lampung	
10	Abdul Aziz	1511010100	Aplikasi Note Online jurnalis Kampus Darmajaya dengan metode Brute Force Berbasis Android	
11	Cahya Ramadani Saputra	1511010035	Metode Marker Based Tracking untuk Pemetaan Furniture Menggunakan Aplikasi Augmented Reality	
12	Gesty Oktadiansah	1511010040	Rancang Bangun Sistem Pendukung Keputusan Untuk Seleksi Penerimaan Bantuan Kemiskinan Dengan Metode Tsukamoto (Studi Kasus Di Kecamatan Sumberjaya Kabupaten Lampung Barat)	
13	Dandy Gunatara Putra	1511010071	Rancang Bangun Sistem Tracking Service Produk Elektronik Pada PT. SAMSUNG Service Centre Lampung Menggunakan QR Code Berbasis Web	
14	Baruna Wisnu Wardana	1411010113	Penerapan Data Mining Penentu Penerima Bantuan Usaha Pada Masyarakat Di Kabupaten Mesuji	
15	Ebi Wajo Hendriyanto	1511010007	Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Berbasis Android	
16	Ukardo Naperson	1511010081	Perangkat Lunak Media Pembelajaran IPA tentang Pengeatan Organ Tubuh Manusia Menggunakan Tiga Bahasa (Bahasa Lampung, Indonesia, Inggris) Berbasis Android di SD Negeri 01 Gunung Batin Udik Kecamatan Terusan Nunyai	
17	Kukuh Aprilianto	1711019003P	Perangkat Lunak Media Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Android untuk Sekolah Dasar	

Lampiran 4. Berita Acara



Institut Informatika & Bisnis
DARMAJAYA
Yayasan Alfian Husin

BERITA ACARA PELAKSANAAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari, Jum'at Tanggal, 10 Bulan, Mei Tahun, 2019 telah dilaksanakan seminar proposal Skripsi atas nama mahasiswa sebagai berikut:

Nama Mahasiswa : SEPRIAN HERLAN
NPM : 1511010105
Program Studi/Jur : S1 (SI/TI) SK/ AK/ MA
Judul Proposal Skripsi : Rancang Bangun Sistem Konultasi Pertanahan
Dikabupaten Lampung Tengah Berbasis ANDROID

Oleh Dewan Pembahas Seminar Skripsi yang terdiri dari:

<u>Nama</u>	<u>Status</u>	<u>Tanda Tangan</u>
1) <u>AMNAH S. KOM. M.T.I</u>	- Ketua Pembahas	
2) <u>NIZAR S. KOM. M.T</u>	- Anggota 1	
3) <u>YUNI DUSPITA SARI S. KOM. M.T.I</u>	- Anggota 2	

Mengetahui :
Ketua Jurusan

YUNI DUSPITA SARI S. KOM. M. KOM
NIK. 0048 0802

Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian



**KEMENTERIAN AGRARIA DAN TATA RUANG /
BADAN PERTANAHAN NASIONAL
KANTOR PERTANAHAN KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
PROVINSI LAMPUNG**

Jl. Soekarno Hatta Km. 55 panggungan Gunung Sugih Lampung Tengah
email : kantahkablampeng@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 571/100-2/18.03/VIII/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sub Bagian Tata Usaha. A.n. Kepala Kantor Pertanahan Kabupaten Lampung Tengah, berdasarkan Surat dari Institut Informatika Bisnis Darmajaya Nomor : 015/DMJ/Dekan/BAAK/VI-19 tanggal 26 Juni 2019, perihal Permohonan Izin Penelitian, dengan ini menerangkan :

Nama : SEPRIAN HERLAN
NMP : 1511010105
Jurusan : Teknik Informatika (S1)

Bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian dalam rangka Penyelesaian tugas akhir mahasiswa Program Sarjana Program Studi S1 Teknik Informatika pada Kantor Pertanahan Kabupaten Lampung Tengah.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan **sebagaimana** mestinya.

Dikeluarkan di : Gunung Sugih
Pada Tanggal : 30 Agustus 2019

An. Kepala Kantor Pertanahan
Kabupaten Lampung Tengah,
Kepala Sub Bagian Tata Usaha



NIKOLAS PALINGGI, S.SiT, MH
NIP. 197511141995031002

CODING PROGRAM

- ACTIVITY_MAIN.XML

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:id="@+id/RelativeLayout1"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
    android:layout_gravity="center"
    android:background="@color/putih"
    android:orientation="vertical" >

    <LinearLayout
        android:id="@+id/LayoutMenu"
        android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="0dp"
        android:layout_weight="1"
        android:orientation="vertical"
        android:padding="6dip" >

        <LinearLayout
            android:id="@+id/barisPertama"
            android:layout_width="fill_parent"
            android:layout_height="80dp"
            android:layout_weight="1"
            android:orientation="horizontal">

            <Button
                android:id="@+id/tombolcek"
                style="@style/DashboardButton"
                android:drawableTop="@drawable/cek"
                android:onClick="klikTombolMenu"
                android:text="Cek Status Tanah" />

            <Button
                android:id="@+id/tombolabout"
                style="@style/DashboardButton"
                android:drawableTop="@drawable/ket"
                android:onClick="klikTombolMenu"
                android:text="Keterangan" />
        </LinearLayout>

    </LinearLayout>

    <LinearLayout
        android:id="@+id/barisKedua"
        android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="80dp"
        android:layout_weight="1"
        android:orientation="horizontal">
```

```
<Button
    android:id="@+id/tomboltentang"
    style="@style/DashboardButton"
    android:drawableTop="@drawable/ab"
    android:onClick="klikTombolMenu"
    android:text="About" />
```

```
<Button
    android:id="@+id/tombolkeluar"
    style="@style/DashboardButton"
    android:drawableTop="@drawable/k"
    android:onClick="klikTombolMenu"
    android:text="Keluar" />
```

```
</LinearLayout>
```

```
</LinearLayout>
<!-- Letak layout kaki -->
```

```
</LinearLayout>
```


- MAIN ACTIVITY JAVA

```
package lokadin.sandy.example.com.lokadin;
import android.app.AlertDialog;
import android.content.DialogInterface;
import android.content.Intent;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.os.Bundle;
import android.view.Menu;
import android.view.MenuItem;
import android.view.View;
import android.widget.Toast;

public class MainActivity extends AppCompatActivity {
    boolean isKonek = false;
    Pendeteksi_koneksi pk;
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);
        pk = new Pendeteksi_koneksi(getApplicationContext());
        isKonek = pk.isConnectingToInternet();
        if (isKonek){
            Toast.makeText(this, "terhubung ke internet", Toast.LENGTH_SHORT).show();
        }else{
            Toast.makeText(this, "tidak ada koneksi internet",
            Toast.LENGTH_SHORT).show();
            //this.finish();
        }
    }
    public void klikTombolMenu(View v){
        Intent intent;
        switch (v.getId()) {
            case R.id.tombolcek:
                intent = new Intent (this, HomeItem.class);
                startActivity(intent);

                break;
            case R.id.tomboltentang:
                intent = new Intent(this,AboutActivitfty.class);
                startActivity(intent);

                break;
            case R.id.tombolabout:
                intent = new Intent(this, VersiFragment.class);
                startActivity(intent);
                break;
            case R.id.tombolkeluar:
                finish();
                System.exit(0);
        }
    }
}
```

```

        break;
    }
}
@Override
public boolean onOptionsItemSelected(MenuItem item) {
    // Handle action bar item clicks here. The action bar will
    // automatically handle clicks on the Home/Up button, so long
    // as you specify a parent activity in AndroidManifest.xml.
    int id = item.getItemId();
    //noinspection SimplifiableIfStatement
    if (id == R.id.action_settings) {
        android.support.v7.app.AlertDialog.Builder builder = new
android.support.v7.app.AlertDialog.Builder(this);
        builder.setMessage("Anda yakin keluar dari Aplikasi?")
            .setCancelable(false).setPositiveButton("Ya",
                new DialogInterface.OnClickListener() {
                    public void onClick(DialogInterface dialog, int id) {
                        MainActivity.this.finish();
                    }
                })
            .setNegativeButton("Tidak",
                new DialogInterface.OnClickListener() {
                    public void onClick(DialogInterface dialog, int id) {
                        dialog.cancel();
                    }
                })
            .show();
    }

    return super.onOptionsItemSelected(item);
}

@Override
public void onBackPressed() {
    // TODO Auto-generated method stub
    AlertDialog.Builder dialog = new AlertDialog.Builder(this);
    dialog.setMessage("apakah anda yakin ingin keluar")
        .setCancelable(false);
    dialog.setPositiveButton("Ya", new DialogInterface.OnClickListener() {

        public void onClick(DialogInterface arg0, int arg1) {
            // TODO Auto-generated method stub
            MainActivity.this.finish();
        }
    });
    dialog.setNegativeButton("Tidak",
        new DialogInterface.OnClickListener() {

            public void onClick(DialogInterface arg0, int arg1) {
                arg0.cancel();
            }
        }
    );
}

```

```
    });  
    dialog.show();  
}  
@Override  
public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {  
    // Inflate the menu; this adds items to the action bar if it is present.  
    getMenuInflater().inflate(R.menu.activity_main, menu);  
    return true;  
}  
  
}
```

- HOME ITEM JAVA

```
package lokadin.sandy.example.com.lokadin;
```

```
import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.database.Cursor;
import android.database.sqlite.SQLiteDatabase;
import android.os.Bundle;
import android.support.design.widget.NavigationView;
import android.support.v4.view.GravityCompat;
import android.support.v4.widget.DrawerLayout;
import android.support.v7.app.ActionBar;
import android.support.v7.app.ActionBarDrawerToggle;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.support.v7.widget.Toolbar;
import android.view.Menu;
import android.view.MenuInflater;
import android.view.MenuItem;
import android.view.View;
import android.widget.AdapterView;
import android.widget.EditText;
import android.widget.ListAdapter;
import android.widget.ListView;
import android.widget.SimpleCursorAdapter;
import android.widget.Toast;
```

```
/**
```

```
 * Created by seprian herlan on 15/10/2018.
```

```
*/
```

```
public class HomeItem extends AppCompatActivity {
    protected ListView lv;
    protected ListAdapter adapter;
    SQLiteDatabase db;
    Cursor cursor;
    EditText et_db;
    @SuppressWarnings("deprecation")
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.listview_home);
        db = (new DbHelper(this)).getWritableDatabase();
        lv = (ListView) findViewById(R.id.lv);
        et_db = (EditText) findViewById(R.id.et);

        try{
            cursor = db.rawQuery("SELECT * FROM tanah ORDER BY nama ASC", null);
            adapter = new SimpleCursorAdapter(this, R.layout.list_home_item, cursor, new
String[] { "no_hak", "nama", "alamat", "img" }, new int[] { R.id.tv_no_hak, R.id.tv_nama,
```

```

R.id.tv_alamat, R.id.imageView});
lv.setAdapter(adapter);
lv.setTextFilterEnabled(true);
lv.setOnItemClickListener(new AdapterView.OnItemClickListener() {
    @Override
    public void onItemClick(AdapterView<?> parent, View v,
        int position, long id) {
        detail(position);
    }
});
} catch (Exception e) {
    e.printStackTrace();
}
ActionBar actionBar = getSupportActionBar();
actionBar.setDisplayHomeAsUpEnabled(false);
actionBar.setHomeButtonEnabled(true);

if (getSupportActionBar() != null) {
    getSupportActionBar().setTitle("Daftar Info Tanah Ku");
}
}
@SuppressWarnings("deprecation")
public void search_db(View v) {
    String edit_db = et_db.getText().toString();
    if (!edit_db.equals("")) {
        try {
            cursor = db.rawQuery("SELECT * FROM tanah WHERE no_hak LIKE ?",
new String[] { "%" + edit_db + "%"});
            adapter = new SimpleCursorAdapter(this, R.layout.list_home_item, cursor, new
String[] { "no_hak", "nama", "alamat", "img"}, new int[] { R.id.tv_no_hak, R.id.tv_nama,
R.id.tv_alamat, R.id.imageView});
            if (adapter.getCount() == 0) {
                Toast.makeText(this, "Tidak ditemukan data dengan kata kunci
"+edit_db+"", Toast.LENGTH_SHORT).show();
            } else {
                lv.setAdapter(adapter);
            }
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    } else {
        try {
            cursor = db.rawQuery("SELECT * FROM tanah ORDER BY no_hak ", null);
            adapter = new SimpleCursorAdapter(this, R.layout.list_home_item, cursor, new
String[] { "no_hak", "nama", "alamat", "img"}, new int[] { R.id.tv_no_hak, R.id.tv_nama,
R.id.tv_alamat, R.id.imageView});
            lv.setAdapter(adapter);
            lv.setTextFilterEnabled(true);
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

```

```

    }
}
}
public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
    // Inflate the menu; this adds items to the action bar if it is present.
    MenuInflater inflater = getMenuInflater();
    inflater.inflate(R.menu.activity_main_drawer, menu);
    //getMenuInflater().inflate(R.menu.menu_main, menu);
    return true;
}

```

```

public void detail(int position){
    int im = 0;
    String _id = "";
    String no_hak = "";
    String nama = "";
    String alamat = "";
    String pekerjaan = "";
    String umur = "";
    String status = "";
    String deskripsi = "";
    String lat= "";
    String lng = "";
    if(cursor.moveToFirst()){
        cursor.moveToPosition(position);
        im = cursor.getInt(cursor.getColumnIndex("img"));
        no_hak= cursor.getString(cursor.getColumnIndex("no_hak"));
        nama = cursor.getString(cursor.getColumnIndex("nama"));
        alamat = cursor.getString(cursor.getColumnIndex("alamat"));
        pekerjaan = cursor.getString(cursor.getColumnIndex("pekerjaan"));
        umur = cursor.getString(cursor.getColumnIndex("umur"));
        status = cursor.getString(cursor.getColumnIndex("status"));
        deskripsi = cursor.getString(cursor.getColumnIndex("deskripsi"));
        lat = cursor.getString(cursor.getColumnIndex("latitude"));
        lng = cursor.getString(cursor.getColumnIndex("longtitude"));
    }
}

```

```

Intent iIntent = new Intent(this, LokadinDetailActifity.class);
iIntent.putExtra("dataIM", im);
iIntent.putExtra("dataNo_hak", no_hak);
iIntent.putExtra("dataNama", nama);
iIntent.putExtra("dataAlamat", alamat);
iIntent.putExtra("dataPekerjaan", pekerjaan);
iIntent.putExtra("dataUmur", umur);
iIntent.putExtra("dataStatus", status);
iIntent.putExtra("dataDeskripsi",deskripsi);
iIntent.putExtra("latitude",lat);
iIntent.putExtra("longtitude",lng);

```

```
    setResult(RESULT_OK, iIntent);  
    startActivityForResult(iIntent, 99);  
  }  
}
```

- LOKADIN DETAIL ACTIVITY JAVA

```
package lokadin.sandy.example.com.lokadin;

import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.support.v7.app.ActionBar;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.view.MenuItem;
import android.view.View;
import android.widget.Button;
import android.widget.Gallery;
import android.widget.ImageSwitcher;
import android.widget.ImageView;
import android.widget.TextView;

/**
 * Created by seprian herlan on 15/10/2019.
 */

public class LokadinDetailActifity extends AppCompatActivity {
    ImageView Im;
    TextView tv_nama, tv_no_hak, tv_alamat, tv_pekerjaan, tv_umur,
tv_status, tv_deskripsi ,id, lalitude, longitude;
    Gallery gallery;
    ImageSwitcher imageSwitcher;
    Integer[] imageIDs = new Integer[3];
    int msg_im;
    public static final String NAME= "name";
    public static final String LOKASI= "lokasi";
    public static final String LAT = "lat";
    public static final String LONG = "long";

    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_lokadin_detail
        );

        Intent iIdentifikasi = getIntent();
        msg_im = iIdentifikasi.getIntExtra("dataIM", 0);
        String msg_no_hak= iIdentifikasi.getStringExtra("dataNo_hak");
        String msg_nama = iIdentifikasi.getStringExtra("dataNama");
        String msg_alamat = iIdentifikasi.getStringExtra("dataAlamat");
        String msg_pekerjaan= iIdentifikasi.getStringExtra("dataPekerjaan");
        String msg_umur= iIdentifikasi.getStringExtra("dataUmur");
        String msg_status= iIdentifikasi.getStringExtra("dataStatus");
        String msg_deskripsi = iIdentifikasi.getStringExtra("dataDeskripsi");
        String lat = iIdentifikasi.getStringExtra("latitude");
        String lng = iIdentifikasi.getStringExtra("longitude");
```



```

Im = (ImageView) findViewById(R.id.iv_detail);
tv_no_hak= (TextView) findViewById(R.id.tvno_hak);
tv_nama = (TextView) findViewById(R.id.tvNama);
tv_alamat = (TextView) findViewById(R.id.tvalamat);
tv_pekerjaan= (TextView) findViewById(R.id.tvpekerjaan);
tv_umur = (TextView) findViewById(R.id.tvumur);
tv_status= (TextView) findViewById(R.id.tvstatus);
tv_deskripsi = (TextView) findViewById(R.id.tvdeskripsi);
lalitude = (TextView) findViewById(R.id.latitude);
longtitude = (TextView) findViewById(R.id.longitude);
Im.setImageResource(msg_im);
tv_no_hak.setText(msg_no_hak);
tv_nama.setText(msg_nama);
tv_alamat.setText(msg_alamat);
tv_pekerjaan.setText(msg_pekerjaan);
tv_umur.setText(msg_umur);
tv_status.setText(msg_status);
tv_deskripsi.setText(msg_deskripsi);
lalitude.setText(lat);
longtitude.setText(lng);

```

```

Button btn = (Button) findViewById(R.id.btnlihat);
btn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        Intent intent = new Intent(LokadinDetailActifity.this, MapsInfowindows.class);
        intent.putExtra(LAT, lalitude.getText().toString());
        intent.putExtra(LONG, longtitude.getText().toString());
        intent.putExtra(NAME, tv_nama.getText().toString());
        intent.putExtra(LOKASI, tv_alamat.getText().toString());
        startActivity(intent);
    }
});

```

```

ActionBar actionBar = getSupportActionBar();
actionBar.setDisplayHomeAsUpEnabled(true);
actionBar.setHomeButtonEnabled(true);

```

```

if (getSupportActionBar() != null) {
    getSupportActionBar().setTitle("Detail Info");
}
}

```

```

@Override
public boolean onOptionsItemSelected(MenuItem item) {
    switch (item.getItemId()) {
        case android.R.id.home:
            // app icon in action bar clicked; goto parent activity.
            this.finish();
            return true;
    }
}

```

```
    default:  
        return super.onOptionsItemSelected(item);  
    }  
}  
  
}
```

- SPLASH SCREEN ACTIVITY.JAVA

```
package lokadin.sandy.example.com.lokadin;
```

```
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.view.View;
import android.widget.LinearLayout;
```

```
/**
```

```
 * Created by on Seprian herlan 15/10/2019.
```

```
*/
```

```
public class SplashScreenActivity extends AppCompatActivity {
    LinearLayout linlaHeaderProgress;
```

```
    @Override
```

```
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_splash_screen);
```

```
        linlaHeaderProgress = (LinearLayout) findViewById(R.id.linlaHeaderProgress);
        linlaHeaderProgress.setVisibility(View.VISIBLE);
```

```
        Thread timerThread = new Thread(){
            public void run(){
                try{
                    sleep(3000);
                } catch (InterruptedException e){
                    e.printStackTrace();
                } finally{
                    Intent intent = new Intent(SplashScreenActivity.this, MainActivity.class);
                    startActivity(intent);
                }
            }
        };
        timerThread.start();
    }
}
```

```
    @Override
```

```
    protected void onPause() {
        // TODO Auto-generated method stub
        super.onPause();
        finish();
    }
}
```