

**SISTEM INFORMASI E-NOTARIS (KENOTARIATAN) PADA
KANTOR NOTARIS LINGGA KAGUNGAN BANDAR LAMPUNG
BERBASIS WEB MOBILE**

SKRIPSI



Disusun oleh :

**RAMANDA JULIAN SAPUTRA
1611050111**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
2021**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Notaris adalah pejabat umum yang satu-satunya berwenang untuk 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 tidak dikecualikan. Sedangkan Pejabat Pembuat Akta Tanah (PPAT) adalah pejabat umum yang diberi kewenangan untuk membuat akta-akta otentik mengenai perbuatan hukum tertentu mengenai hak atas tanah atau hak milik atas satuan rumah susun. Notaris dan PPAT adalah dua profesi yang berbeda dengan kewenangan yang berbeda pula, namun dimungkinkan untuk seorang notaris merangkap jabatan sebagai PPAT. Hal ini diatur dalam Pasal 17 huruf g UU No. 30 Tahun 2004 tentang Jabatan Notaris.

Dalam keseharian pekerjaan Notaris dan PPAT, dilakukan pencatatan data klien dan data pekerjaan yang masuk untuk kemudian dilakukan proses sesuai dengan jenis pekerjaan yang diajukan oleh klien. Namun hasil pencatatan data secara manual dan kurang terperinci membuat Notaris kewalahan dalam memantau perkembangan pekerjaan, pencarian data pekerjaan. Hal ini dapat menyebabkan adanya kesulitan di dalam proses penyimpanan data karena proses penyimpanan datanya masih tersebar serta belum terdokumentasi dengan baik sehingga waktu untuk menyelesaikan pekerjaan menjadi lebih lama.

Berdasarkan permasalahan diatas, dilakukan penelitian yang bertujuan untuk merancang sebuah sistem informasi kenotariatan yang dapat membantu mempermudah Notaris dan karyawan dalam pencatatan, pemantauan, pencarian data pekerjaan dalam proses kerja sehari-hari

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin membuat penelitian yang berjudul Sistem Informasi E-Notaris (Kenotariatan) pada Kantor Notaris Lingga Kagungan Bandar Lampung Berbasis Web Mobile.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah ditulis, kami memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Hasil pencatatan data secara manual dan kurang terperinci membuat Notaris kewalahan dalam memantau perkembangan pekerjaan, pencarian data pekerjaan.
2. Adanya kesulitan di dalam proses penyimpanan data karena proses penyimpanan datanya masih tersebar serta belum terdokumentasi dengan baik sehingga waktu untuk menyelesaikan pekerjaan menjadi lebih lama.

1.3 Ruang Lingkup Masalah

1. Penulis hanya membahas tentang proses pencatatan dan penyimpanan data pekerjaan yang dilakukan oleh notaris .
2. Informasi yang ada pada adalah penyajian data pencatatan dan penyimpanan data pekerjaan yang dilakukan oleh notaris.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk merancang Sistem Informasi E-Notaris (Kenotariatan) pada Kantor Notaris Lingga Kagungan Bandar Lampung Berbasis Web Mobile.
2. Untuk mempermudah proses penginputan dan pencarian data pada Sistem Informasi E-Notaris (Kenotariatan) pada Kantor Notaris Lingga Kagungan Bandar Lampung Berbasis Web Mobile.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Mampu menciptakan Sistem Informasi E-Notaris (Kenotariatan) pada Kantor Notaris Lingga Kagungan Bandar Lampung Berbasis Web Mobile.
2. Mempermudah dalam mendata dan juga dalam pembuatan laporan tentang Sistem Informasi E-Notaris (Kenotariatan) pada Kantor Notaris Lingga Kagungan Bandar Lampung Berbasis Web Mobile.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar Skripsi ini lebih terarah, maka dibagi dalam lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini diuraikan landasan teori yang nantinya akan sangat membantu dalam analisis hasil – hasil penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini diuraikan tentang Metode Pengumpulan data, Metode Pengembangan Perangkat Lunak dan Alat dan Bahan yang digunakan dalam penelitian ini

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai analisis sistem yang berjalan, analisis yang diusulkan, rancangan antar muka, kamus data, sistem pengkodean, Hierarki program dan hasil program.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran yang mungkin nantinya berguna bagi peneliti selanjutnya dari hasil penelitian ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem

Menurut Jeperson Hutahaeen (2017:2), Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu.

Menurut Sucipto (2016:2), Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan dan bertanggung jawab memproses masukan (*input*) sehingga menghasilkan keluaran (*output*). Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa Sistem adalah sekelompok elemen yang saling berhubungan untuk melakukan kegiatan dengan tujuan yang sama.

2.2 Informasi

Menurut Krismaji (2015:14), Informasi adalah data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat. Hal serupa disampaikan oleh Romney dan Steinbart (2015:4) Informasi (*information*) adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan. Sebagaimana perannya, pengguna membuat keputusan yang lebih baik sebagai kuantitas dan kualitas dari peningkatan informasi.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa Informasi adalah suatu data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna untuk pengambilan keputusan bagi yang menerima.

2.3 Sistem Informasi

Pengertian Sistem Informasi menurut Rosa (2018: 30) sebagai berikut Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan laporan yang diperlukan “.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi yang member sinyal kepada manajemen yang lainnya terhadap kejadian – kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang cerdas.

2.4 Notaris

Notaris adalah pejabat umum yang punya wewenang membuat akta autentik. Untuk jadi seorang Notaris, paling tidak harus berusia 27 tahun, punya ijazah Sarjana Hukum, dan lulus Magister Kenotariatan. Setelah mengantongi gelar Magister Kenotariatan, harus magang atau kerja sebagai karyawan Notaris paling singkat 2 tahun berturut di kantor Notaris yang direkomendasikan Organisasi Notaris. Notaris adalah sebuah sebutan profesi untuk seseorang yang telah mendapatkan pendidikan hukum yang dilisensi oleh pemerintah untuk melakukan hal-hal hukum, khususnya sebagai saksi penandatanganan pada dokumen (<https://campus.quipper.com/careers/notaris>).

2.5 Metode Pengembangan Sistem

Tahapan pengembangan sistem menggunakan metodologi *Rational Unified Process*. *Rational Unified Process*. Sukamto dan Shalahuddin (2018:125), *RUP (Rational Unified Process)* adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan berulang-ulang (*iterative*), fokus pada arsitektur (*architecture-centric*), lebih diarahkan berdasarkan penggunaan kasus (*use case driven*).

RUP menyediakan pendefinisian struktur yang baik untuk alur hidup proyek perangkat lunak. Metode RUP mempunyai empat tahap, yaitu:

1. Tahap awal (*inception*)

Tahap dimana kita memodelkan proses bisnis yang dibutuhkan (*business modeling*) dan mendefinisikan kebutuhan akan sistem yang akan dibuat (*requirements*). Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini antara lain mencakup analisis sistem existing, perumusan sistem target, penentuan arsitektur global target, identifikasi kebutuhan, perumusan persyaratan (fungsional, performansi, keamanan, GUI, dll), perumusan kebutuhan pengujian (level unit, integrasi, sistem, performansi, fungsionalitas, keamanan, dll), UML diagram, dan pembuatan dokumentasi. Tahap ini lebih difokuskan pada perencanaan arsitektur sistem. Tahap ini lebih pada analisis dan desain sistem. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini antara lain mencakup pembuatan desain arsitektur subsistem (*architecture pattern*), desain komponen sistem, desain format data (protokol komunikasi), desain *database*, *desain user interface*, pemodelan diagram UML (*diagram sequence*, *class*, *component*, *deployment*, dll.), dan pembuatan dokumentasi

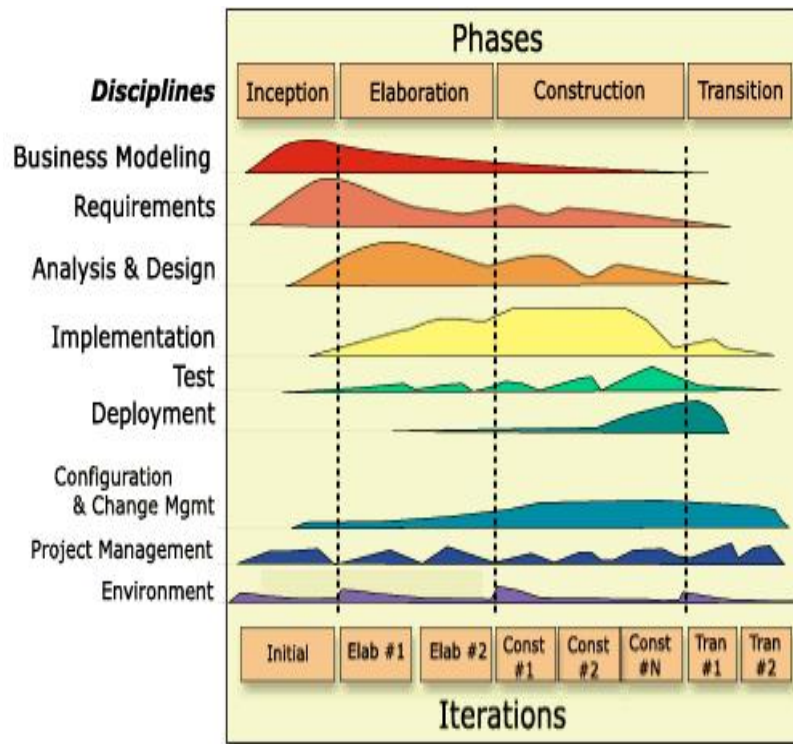
2. Tahap Konstruksi (*construction*)

Tahap dimana kita mengembangkan komponen dan fitur-fitur sistem. Pada tahap awal *construction*, ada baiknya dilakukan pemeriksaan ulang hasil analisis dan desain, terutama desain pada *sequence diagram*, *class diagram*, *component* dan *deployment*. Apabila desain yang dibuat telah sesuai dengan analisis sistem, maka implementasi dengan bahasa pemrograman tertentu dapat dilakukan. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini antara lain mencakup pengujian hasil analisis dan desain, pendataan kebutuhan implementasi lengkap (berpedoman pada identifikasi kebutuhan di tahap analisis), penentuan *coding pattern* yang digunakan, pembuatan program, pengujian, optimasi program, pendataan berbagai kemungkinan

pengembangan atau perbaikan lebih lanjut, dan pembuatan dokumentasi.

3. Tahap Transisi (*transition*)

Tahap dimana kita *deployment* atau Instalasi sistem agar dapat dimengerti oleh user. Aktifitas pada tahap ini termasuk pada pelatihan user dan pemeliharaan.



Gambar 2.1 Metode RUP(Rasional Unified Process)

2.6 Alat Analisis

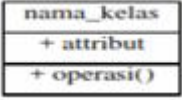






2.6.1 UML(*Unified Modeling Language*)

UML adalah sebuah kumpulan dari konvensi pemodelan yang digunakan, untuk menentukan atau menggambarkan sebuah *sistem software* yang terkait dengan objek.

2.6.2 *Class diagram*

Class diagram adalah gambar grafis mengenai struktur objek statis sebuah sistem menunjukkan kelas-kelas objek yang menyusun sebuah sistem dan juga hubungan antara kelas objek tersebut. Simbol Class Diagram dapat dilihat pada table di bawah ini :

Tabel 2.1 Simbol Class Diagram

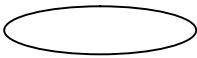




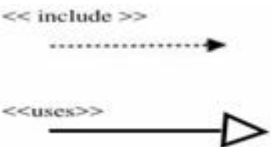
No	Simbol	Keterangan
1	Kelas 	Kelas pada struktur sistem
2	Antarmuka / <i>interface</i>  nama_interface	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
3	Asosiasi / <i>association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
4	Asosiasi berarah / <i>directed Association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
5	Generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
6	Kebergantungan / <i>dependency</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas
7	Agregasi / <i>aggregation</i> 	Relasi antarkelas dengan makna semuabagian (<i>whole-part</i>)

2.6.3 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah diagram yang menggambarkan interaksi antara sistem dengan sistem eksternal atau pengguna. Secara grafis *Use Case Diagram* menggambarkan siapa yang akan menggunakan sistem dan dengan cara apa pengguna mengharapkan interaksi dengan sistem.

Use case sendiri menggambarkan interaksi antara sistem, sistem eksternal, dan *user*, dengan kata lain mendeskripsikan siapa yang menggunakan sistem dan dengan cara apa pengguna mengharapkan interaksi dengan sistem itu. Simbol *Use Case diagram* dapat dilihat pada table di bawah ini



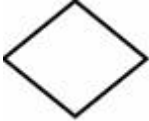


Tabel 2.2 Simbol Use Case Diagram

No	Simbol	Keterangan
1	<i>Use cases</i> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i>
2	Aktor / <i>actor</i> 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i>
3	Asosiasi / <i>association</i> 	Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan actor
4	Ekstensi / <i>extend</i> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek; ditambahkan, missal arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang ditambahkan; biasanya <i>use case</i> yang menjadi <i>extend</i> -nya merupakan jenis yang sama dengan <i>use case</i> yang menjadi induknya.
5	Generalisasi / <i>generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya
6	Menggunakan / <i>include</i> / <i>uses</i> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> .

2.6.4 Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang secara grafis menggambarkan aliran aktifitas baik proses bisnis atau *use case*. Diagram ini juga dapat digunakan untuk memodelkan aksi yang akan dilakukan saat sebuah operasi di eksekusi dan memodelkan hasil dari aksi tersebut. Simbol activity diagram dapat dilihat pada table di bawah ini

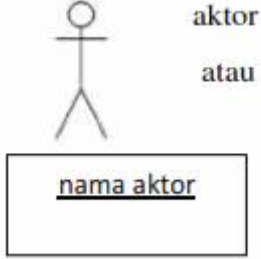

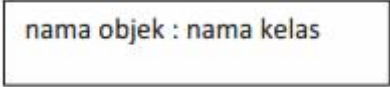



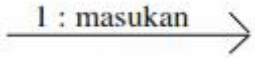
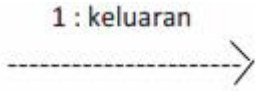
Tabel 2.3 Simbol Activity Diagram

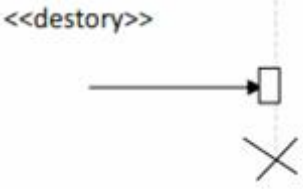
No	Simbol	Keterangan
1	Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
2	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
3	Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
4	Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
5	Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir

2.6.5 Sequence diagram

Sequence diagram menggambarkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan dalam use case atau suatu operasi. *Sequence diagram* menggambarkan bagaimana pesan dikirim dan diterima antara objek dan dalam satu urutan. Sebuah *sequence diagram* memiliki aktor beserta dengan pesan dan fungsi dimana pesan tersebut dikerjakan dengan berurutan

Tabel 2.4 Simbol *Sequence Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1	Aktor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i>
2	Garis hidup / <i>lifeline</i> 	Menyatakan kehidupan suatu objek
3	Objek 	Menyatakan objek yang berinteraksi Pesan
4	Waktu aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.
5	Pesan tipe create <<create>> 	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat
6	Pesan tipe <i>call</i> 1 : nama_metode() 	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri
7	Pesan tipe send 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/ informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah kepada objek yang dikirim
8	Pesan tipe return 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian

9	Pesan tipe destroy 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i>
---	---	---

2.7 Kamus Data (*Data Dictionary*)

Kamus data adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap *field* atau *file* di dalam sistem. Simbol-simbol yang ada dalam kamus adalah sebagai berikut:

Simbol	Keterangan
=	Artinya adalah terdiri atas, diuraikan menjadi,
+	Artinya adalah dan
()	Artinya adalah opsional (pilihan Boleh ada atau tidak)
[]	Artinya adalah memilih salah satu alternatif, seleksi
{}	Artinya adalah pengulangan
**	Artinya adalah komentar
@	Artinya adalah identifikasi atribut kunci
	Artinya adalah pemisahan alternatif []

Gambar 2.2 Simbol Kamus Data.

2.8 Gambaran *Software* yang digunakan

Software merupakan perangkat lunak yang memiliki data dan sistem. Suatu komputer tidak akan berfungsi tanpa adanya *software*, karena *software* adalah kumpulan data dan instruksi yang memberikan sifat hidup pada komputer sehingga dengan *software* kita dapat menghitung dan mengerjakan suatu program.

2.8.1 Adobe Dreamweaver CS3

Menurut Sadeli (2017:2), Adobe Dreamweaver CS adalah suatu perangkat lunak web editor keluaran Adobe System yang digunakan untuk membangun dan mendesain suatu website dengan fitur - fitur yang menarik dan kemudahan dalam penggunaannya. Adobe Dreamweaver CS3 merupakan versi

terbaru dari Adobe Dreamweaver yang sebelumnya. Aplikasi ini membenikan tampilan yang lebih baik dan tentu saja semakin mudah dalam penggunaannya. Aplikasi ini juga mengintegrasikan beragam fitur untuk memenuhi kebutuhan pengembangan *website*, termasuk pembuatan halaman *web* dan pengelolaannya. Adobe Dreamweaver CS3 menyertakan banyak *tool* yang berkaitan dengan pengkodean seperti HTML, CSS, XML, dan pemrograman *Client Side*, yaitu JavaScript dengan penggunaan yang sangat mudah dan *user friendly*. Aplikasi ini mendukung pemrograman *Script Server Side* seperti PHP, *Active Server Page* (ASP), ASP.NET, ASP *JavaScript*, ASP *VBScript*, *ColdFusion*, dan *Java Server Page* (JSP).

2.8.2 XAMPP

Menurut Mulhim (2018:34), XAMPP adalah paket instalasi program yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL Database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan perl. XAMPP merupakan salah satu paket instalasi Apache, PHP dan MySQL instant yang dapat digunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut. Selain paket instalasi instant XAMPP versi 1.6.4.1 juga memberikan fasilitas pilihan penggunaan PHP4 atau PHP5. Untuk berpindah versi PHP yang ingin digunakan juga sangat mudah dilakukan dengan menggunakan bantuan PHP-Switch yang telah disertakan oleh XAMPP, dan yang terpenting XAMPP bersifat *free* atau gratis untuk digunakan.

XAMPP merupakan pengembangan dari LAMP (Linux Apache, MySQL, PHP and PERL), XAMPP ini merupakan project non-profit yang di kembangkan oleh Apache Friends yang didirikan Kai 'Oswalad' Seidler dan Kay Vogelgesang pada tahun 2002, project mereka ini bertujuan mempromosikan penggunaan Apache *web server*.

XAMPP dikembangkan dari sebuah tim proyek bernama *Apache Friends*, yang terdiri dari Tim Inti (*Core Team*), Tim Pengembang (*Development Team*) dan Tim Dukungan (*Support Team*).

Sesuai dengan namanya, XAMPP (*cross-platform*, Apache, MySQL, PHP dan Perl) sudah memiliki semua aplikasi penunjang pembangunan sebuah *web* yang akan digunakan, yaitu bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL.

2.8.3 PHP

Menurut Abdul Kadir (2018:120), PHP merupakan bahasa pemrograman yang ditujukan untuk membuat aplikasi berbasis web. Ditinjau dari pemrosesannya, PHP tergolong sebagai *server side*, yaitu pemrosesan yang dilakukan di server. PHP adalah kependekan dari PHP: *Hypertext Preprocessor*, bahasa *interpreter* yang mempunyai kemiripan dengan C dan Perl. PHP dapat digunakan bersama dengan HTML sehingga memudahkan dalam membuat aplikasi *web* dengan cepat. Dapat digunakan untuk menciptakan *dynamic website* baik itu yang memerlukan penggunaan *database* ataupun tidak.

PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP masih bernama FI (*Form Interpreted*), yang wujudnya berupa sekumpulan *script* yang digunakan untuk mengolah data *form* dari *web*. Selanjutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum dan menamakannya PHP/FI, kependekan dari *Hypertext Preprocessing/ Form Interpreter*. Dengan perilsan kode sumber ini menjadi *open source*, maka banyak *programmer* yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP.

Pada November 1997, dirilis PHP/FI 2.0. Pada rilis ini *interpreter* PHP sudah diimplementasikan dalam program C. Dalam rilis ini disertakan juga modul-modul ekstensi yang meningkatkan kemampuan PHP/FI secara signifikan. Pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama Zend menulis ulang *interpreter* PHP menjadi lebih bersih, lebih baik, dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998, perusahaan tersebut merilis *interpreter* baru untuk PHP dan meresmikan rilis tersebut sebagai PHP 3.0. Pada pertengahan tahun 1999, Zend merilis *interpreter* PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak dipakai pada awal abad ke-21. Versi ini banyak dipakai

disebabkan kemampuannya untuk membangun aplikasi *web* kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan dan stabilitas yang tinggi.

Pada Juni 2004, Zend merilis PHP 5.0. Dalam versi ini, inti dari *interpreter* PHP mengalami perubahan besar. Versi ini juga memasukkan model pemrograman berorientasi objek ke dalam PHP untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman ke arah paradigma berorientasi objek.

Kelebihan PHP

1. Bisa membuat *web* menjadi Dinamis.
2. PHP merupakan aplikasi yang bersifat *open source* yang berarti dapat digunakan oleh siapa saja secara gratis.
3. Program yang dibuat dengan PHP versi ke-5 ini bisa dijalankan oleh Semua Sistem Operasi karena PHP berjalan secara *web base* yang artinya semua Sistem Operasi bahkan *Smartphone* yang mempunyai *web browser* dapat menggunakan program PHP.
4. Aplikasi PHP lebih cepat dibandingkan dengan ASP maupun Java.
5. Mendukung banyak paket *database* seperti MySQL, Oracle, PostgreSQL, dan lain-lain.
6. Bahasa pemrograman PHP tidak memerlukan kompilasi / *compile* dalam penggunaannya.
7. Banyak *web server* yang mendukung PHP seperti Apache, Lighttpd, IIS dan lain- lain.
8. Pengembangan aplikasi PHP sangat mudah karena banyak Dokumentasi, Referensi dan *Developer* yang membantu dalam pengembangannya.
9. Banyak aplikasi dan program PHP yang gratis dan siap pakai seperti *WordPress, PrestaShop*.

Kekurangan PHP

1. PHP Tidak mengenal *Package*.
2. Jika tidak di *encoding*, maka kode PHP ini dapat dibaca semua orang dan untuk meng *encodingnya* dibutuhkan *tool* dari Zend yang mahal sekali biayanya.

3. PHP versi ini memiliki kelemahan keamanan. Jadi Programmer harus jeli dan berhati-hati dalam melakukan pemrograman dan konfigurasi PHP.

2.8.4 MySQL

Menurut Kadir (2018:15), MySQL adalah *database server* yang berfungsi untuk menangani *database*. MySQL adalah sebuah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan data dengan sangat cepat, MySQL memiliki dua bentuk lisensi yaitu *free software* dan *shareware*. MySQL yang bisa kita gunakan adalah MySQL *free software* yang berada di bawah lisensi GNU / QPL (*General Public License*).

MySQL merupakan sebuah *database server* yang *free*, artinya kita bebas menggunakan *database* ini untuk keperluan pribadi atau usaha tanpa harus membeli atau membayar lisensinya. MySQL pertama kali dirintis oleh *programmer database* bernama Michael Widenius. Selain sebagai *database server* MySQL juga merupakan program yang dapat mengakses suatu *database* MySQL yang berposisi sebagai *server* pada saat itu berarti program kita berposisi sebagai *client* jadi MySQL adalah sebuah *database* yang dapat digunakan baik *client* ataupun *server*.

2.9 Penelitian Terkait

Penelitian terkait yang berhubungan dengan penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2.5 berikut ini.

Tabel 2.5 Penelitian Terkait

No	Penulis	Judul	Publikasi	Penjelasan Singkat
1	Giandari Maulani, dkk (2019)	Sistem Informasi Pendaftaran dan Monitoring Pelayanan Jasa Notaris dan PPAT Rosita Yuwanasari,SH,M.Kn	Jurnal Vol. 1, No. 3, Agustus 2019.	Hasil akhir dari penelitian ini berupa <i>Website Online</i> sistem informasi pendaftaran dan monitoring pelayanan jasa Notaris dan PPAT Rosita Yuwanasari,SH,M.Kn sebagai solusi dari permasalahan yang ada karena dapat memudahkan <i>client</i> didalam aktifitas pelayanan jasa dan memudahkan staf notaris didalam pembuatan laporannya

2	Siti Komariah, dkk (2018)	Sistem Administrasi Kearsipan Akta Notaris Dan Ppat Pada Kantor Notaris Winarti Wilami, Sh Bontang	Jurnal Volume 3 Nomor 2 Tahun 2018	Sistem administrasi dan kearsipan yang dibuat dapat menyimpan arsip secara efisien sesuai dengan data yang ada. Sehingga arsip suatu AKTA dan PPAT dapat dengan mudah ditemukan.
3	Wawansyah Merdi Candra, dkk (2019)	Sistem Informasi Dokumentasi dan Pengolahan Biaya Pada Notaris dan PPAT Amir Husin	Jurnal Volume 2 Nomor 4, Desember 2019	Dengan adanya sistem dalam bentuk aplikasi laporan, dapat memepromudah notaris untuk mendapatkan informasi yang cepat dan akurat mengenai laporan pendapatan notaris berdasarkan periode waktu yang ditentukan, laporan data klien dan laporan mengenai informasi akta notaris.
4	Nurjoko, Sushanty Saleh, Sifaul Khoiri	Rancang Bangun Sistem Informasi Kependudukan Desa Bangun Rejo Berbasis E-Government	Jurnal Volume 2 Nomor 2, Oktober 2019	Sistem ini berjalan pada internet sehingga dapat diakses oleh warga desa Bangun Rejo dimana dan kapan saja. Sistem ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman php dan database MySQL. Sehingga dengan adanya sistem informasi kependudukan berbasis E government ini memudahkan warga dan petugas dalam mengolah data kependudukan.
5	Deppi Linda, Halimah Halimah	Penentuan Lokasi Wisata Dan Hotel Terdekat Di Wilayah Lampung Timur	Jurnal Volume 2 Nomor 2, Oktober 2020	Hasil penggunaan smartphone android yang sudah banyak digunakan untuk masyarakat dan dapat memanfaatkan sebagai media perantara informasi wisata, lokasi wisata dan hotel Terdekat Di Wilayah Lampung Timur

6	TM Zaini , Triowali Rosandy , Intan Ardila Sari	Rancang Bangun Tour Guide Pulau Pahawang Berbasis Android	Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data (SIMADA) Vol. 3 No. 1 Maret 2020	Aplikasi ini dapat berfungsi layaknya pemandu wisata dimana informasi-informasi yang diberikan mencakup data-data jadwal kegiatan trip, informasi mengenai trip, dan mempromosikan jasa travel trip pulau pulau pahawang . Sistem yang dibangun berbasis Android dengan minimal versi Android yang digunakan adalah Lollipop (versi 5.0). Database yang digunakan adalah MySQL dengan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak prototipe.
7	Halimah, Neni Purwati, Fadil Raditya NZ	Sistem Informasi E- Document Pada Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan (BAAK) Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya	Jurnal Vol. 3 No. 1 Maret 2019	Sistem e-dokumen yang dibangun dapat menjaga keamanan data dan informasi dari bahaya yang tidak diinginkan seperti kebakaran, banjir, kehilangan dokumen dan lain sebagainya.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Tujuan yang diungkapkan dalam bentuk hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. metode pengumpulan data bisa dilakukan dengan cara:

1. Wawancara

Merupakan cara untuk mendapatkan data dan informasi dengan mengadakan dialog langsung terhadap pihak yang berkompeten dan relevan dengan pembahasan dalam penulisan Skripsi ini. Wawancara yang dilakukan mencakup tentang proses pencatatan data klien dan data pekerjaan yang masuk untuk kemudian dilakukan proses sesuai dengan jenis pekerjaan yang diajukan oleh klien pada Kantor Notaris Lingga Kagungan Bandar Lampung. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang sebenarnya terjadi dalam penelitian, proses wawancara dilakukan dengan tanya jawab langsung ke Bagian Administrasi pada Kantor Notaris Lingga Kagungan Bandar Lampung .

2. Observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung ke tempat penelitian yaitu Kantor Notaris Lingga Kagungan Bandar Lampung yang beralamat di Jalan Dokter Susilo No.47 B, Sumur Batu, Kecamatan. Teluk Betung Utara, Bandar Lampung untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian, dengan observasi maka dapat diketahui pokok permasalahan yang dihadapi yang berkaitan dengan sistem serta metode penerapan yang akan dibangun.

3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Tahapan pengembangan sistem menggunakan metodologi *Rational Unified Process*. *Rational Unified Process (RUP)*. RUP adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan berulang-ulang (*iterative*), fokus pada arsitektur (*architecture-centric*), lebih diarahkan berdasarkan penggunaan kasus (*use case driven*). RUP memiliki fase-fase sebagai berikut :

3.2.1 Inception

Inception merupakan tahap untuk mengidentifikasi sistem yang akan dikembangkan. Untuk tahap ini berawal dari menentukan tempat penelitian yang diadakan. Penelitian ini dilaksanakan di Kantor Notaris Lingga Kagungan Bandar Lampung . Setelah menentukan tempat penelitian, tahap selanjutnya adalah melakukan analisa permasalahan. Permasalahan yang terjadi adalah Proses rekrutmen calon karyawan pada Kantor Notaris Lingga Kagungan Bandar Lampung masih konvensional sehingga waktu yang diperlukan untuk melakukan seleksi berkas membutuhkan waktu lama.

3.2.2 Elaboration

Elaboration merupakan tahap untuk melakukan desain secara lengkap berdasarkan hasil analisis pada tahap inception. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini antara lain

1. Use Case

Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan Sistem Informasi E--Notaris (Kenotariatan) pada Kantor Notaris Lingga Kagungan Bandar Lampung .

2. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan aliran kerja atau aktivitas Sistem Informasi E--Notaris (Kenotariatan) pada Kantor Notaris Lingga Kagungan Bandar Lampung yang akan dibangun.

3. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek.

4. Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun Sistem Informasi E--Notaris (Kenotariatan) pada Kantor Notaris Lingga Kagungan Bandar Lampung

5. Perancangan Database

Perancangan database digunakan untuk merancang database yang akan digunakan dalam Sistem Informasi E--Notaris (Kenotariatan) pada Kantor Notaris Lingga Kagungan Bandar Lampung . Database yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah MySQL.

6. Perancangan Input/Output

Perancangan input/output merupakan perancangan menu masukan dan menu keluaran (informasi) dari Sistem Informasi E--Notaris (Kenotariatan) pada Kantor Notaris Lingga Kagungan Bandar Lampung . Tahap pengodean dilakukan setelah perancangan. Pengkodean dilakukan untuk mengimplementasikan sistem perangkat lunak yang sudah dirancang pada tahapan desain sebelumnya. Pengodean dilakukan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

3.2.3 Construction

Tahapan ini mengarah pada proses pengujian aplikasi web mobile yang dibangun. Pengujian dilakukan untuk menguji perangkat lunak yang seiring dengan pembuatan kode program. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan pada Sistem Informasi E--Notaris (Kenotariatan) pada Kantor Notaris Lingga Kagungan Bandar Lampung .

3.2.4 Transition

Tahapan ini mengarah ke instalasi sistem yang dibangun. Sistem Informasi E--Notaris (Kenotariatan) pada Kantor Notaris Lingga Kagungan Bandar Lampung yang dibangun berbasis web mobile. Selain itu pada latihan ini juga dilakukan pelatihan kepada Bagian yang menggunakan Sistem ini pada Kantor Notaris Lingga Kagungan Bandar Lampung .

3.3 Alat dan Bahan

Untuk kelancaran dalam penelitian ini, berikut penjelasan mengenai alat bantu yang digunakan, yaitu :

3.3.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat Keras yaitu :

- a. Laptop Toshiba Prosesor intel core i5
- b. Memori 4 GB
- c. Harddisk 500 GB
- d. VGA 2 GB

3.3.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat Lunak yaitu :

- a. Sistem Operasi Microsoft Windows 7
- b. Adobe Dreamweaver CS6
- c. PHP dan MySQL

3.4 Analisis Sistem

Tahap analisis sistem ini, penulis akan memahami kerja dari sistem yang ada baik sistem yang sedang berjalan. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut :

3.4.1 Analisa Sistem Berjalan

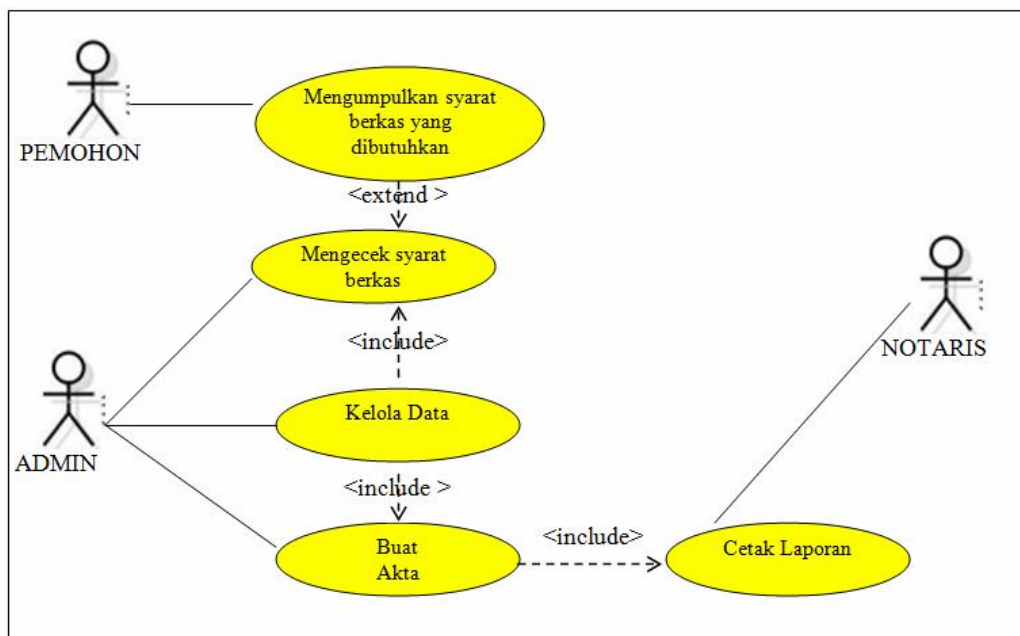
a. Deskripsi Aktor

Deskripsi pendefinisian aktor sistem berjalan mengenai kegiatan pemrosesan data penjualan adalah seperti pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Deskripsi Pendefinisian Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Pemohon	Orang yang melakukan pengajuan pembuatan akta
2	Admin	Orang yang bertanggung jawab atas pelayanan kepada pemohon dan menyusun dokumen serta membuat laporan pengajuan dan pembayaran pembuatan akta.
3	Notaris	Orang yang bertugas dan bertanggung jawab mengawasi proses seluruh Kegiatan perusahaan.

Analisa sistem berjalan yang berlangsung mengenai pengolahan E-Notaris di Kantor Notaris Lingga Kagungan Bandar Lampung ditunjukkan pada use case Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Use Case Sistem Berjalan

b. Deskripsi *Use Case*

Deskripsi pendefinisian *use case* sistem berjalan mengenai kegiatan pemrosesan data Pemohon adalah seperti pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Deskripsi *Use Case* Sistem Berjalan

No	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1	Mengumpulkan syarat berkas yang dibutuhkan	Proses mengumpulkan syarat berkas yang dibutuhkan untuk ditindaklanjuti oleh Admin.
2	Mengecek syarat berkas	Proses pengecekan syarat berkas
3	Kelola Data	Proses penginputan data menggunakan word dan <i>excel</i> yang telah ditentukan sebelumnya oleh bagian Admin.
4	Buat Akta	Proses membuat akta
5	Cetak Laporan	Proses mencetak laporan untuk diberikan ke Notaris

3.4.2 Perancangan Sistem diusulkan

Gambaran secara umum sistem yang diusulkan, dijelaskan pada sub-sub sistem berikut.

3.4.2.1 *Use Case Diagram*

Use Case Diagram adalah diagram yang menggambarkan interaksi antara sistem dengan sistem eksternal atau pengguna. Secara grafis *Use Case Diagram* menggambarkan siapa yang akan menggunakan sistem dan dengan cara apa pengguna mengharapkan interaksi dengan sistem.

Definisi aktor dan *use case* mengenai adalah sebagai berikut :

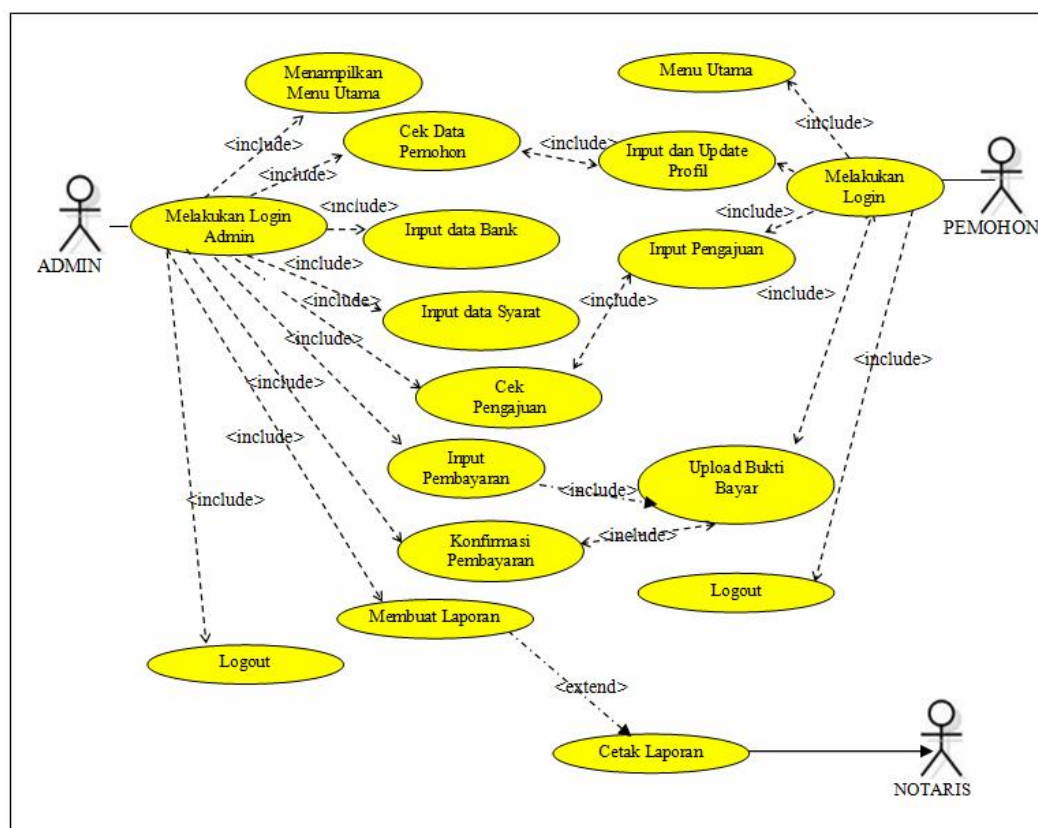
a. Definisi Aktor

Pendefinisian aktor sistem diusulkan mengenai Sistem Informasi E-Notaris Pada Kantor Notaris Lingga Kagungan adalah seperti pada Tabel 3.3

Tabel 3.3 Deskripsi Pendefinisian Aktor Sistem Diusulkan

No	Aktor	Deskripsi
1.	Pemohon	Aktor yang melakukan input pengajuan, melakukan pembayaran di bank dan upload bukti pembayaran dari bank
2.	Administrasi	Staff atau Orang yang mengelola data pembayaran dan pembuatan akta
3.	Notaris	Aktor yang melihat hasil laporan dan dapat mengakses sistem sebagai admin

Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case diagram* pada sistem ini dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut ini:



Gambar 3.2 Use Case Diagram Sistem Diusulkan

b. Definisi *use case*

Pendefinisian *use case* sistem berjalan mengenai Sistem Informasi E-Notaris Pada Kantor Notaris Lingga Kagungan adalah seperti pada Tabel 3.4

Tabel 3.4 Deskripsi Pendefinisian *use case* Sistem yang diusulkan

No	Use case	Deskripsi
1.	Login	Suatu Proses untuk mengakses sistem (Admin dan Pemohon)
2	Menampilkan Menu Utama	Suatu Proses untuk menampilkan menu utama Admin
3.	Input Data Syarat	Suatu proses input data syarat pengajuan oleh admin.
4	Cek Data Pemohon	Proses Pengecekan data Pemohon oleh admin.
5	Input data Bank	Proses input data Bank oleh admin.
6	Cek Pembayaran	Proses cek pembayaran oleh admin.
7	Konfirmasi Pembayaran	Proses konfirmasi pembayaran Pemohon oleh admin.
8	Input Pembayaran	Suatu proses input data pembayaran oleh Admin.
9	Laporan	Proses pembuatan dan penyimpanan laporan oleh admin.
10	Cetak Laporan	Proses cetak laporan oleh admin.
11	Log Out	Proses Keluar Dari Sistem Oleh Admin
12	Menu Utama	Suatu Proses untuk menampilkan menu utama Pemohon
13	Input dan Update Profil Pemohon	Suatu proses input dan Update data Pemohon
14	Input Pengajuan	Suatu proses input data Pengajuan oleh Pemohon.
15	Melakukan Pembayaran	Suatu proses melakukan pembayaran oleh Pemohon.
16	Upload Bukti Bayar	Suatu proses melakukan Upload bukti pembayaran oleh Pemohon.

3.4.2.2 Skenario *Use case*

Skenario jalannya masing- masing *Use case* yang telah didefinisikan sebelumnya adalah sebagai berikut :

1. Skenario *use case Login*

Nama *use case* : *Login*
 Aktor : Administrasi, Pemohon
 Tujuan : Mengakses Sistem

Tabel 3.5 Skenario *use case Login*

No	Aktor	Sistem
1.	Membuka sistem dengan mengisi data <i>login</i> .	Validasi data <i>login</i> , apabila data sudah benar maka kan masuk ke sistem dan apabila data tidak benar, <i>user</i> diminta <i>login</i> kembali.

2. Skenario *use case* menampilkan menu utama

Nama *use case* : Menampilkan menu utama
 Aktor : Administrasi
 Tujuan : Menampilkan menu utama Admin

Tabel 3.6 Skenario *use case* menampilkan menu utama

No	Aktor	Sistem
1.	menampilkan menu utama	Menampilkan data menu utama admin.

3. Skenario *use case input* data syarat

Nama *use case* : *input* data syarat
 Aktor : Administrasi
 Tujuan : Mengontrol data syarat pengajuan

Tabel 3.7 Skenario *use case* mengelola data syarat

No	Aktor	Sistem
1.	Menginput data syarat	Menampilkan data syarat yang telah terisi.

4. Skenario *use case* mengelola data Pemohon

Nama *use case* : Cek data Pemohon
 Aktor : Administrasi
 Tujuan : Mengontrol data Pemohon

Tabel 3.8 Skenario *use case* mengelola data Pemohon

No	Aktor	Sistem
1.	Cek data Pemohon	Menampilkan data Pemohon yang telah terisi.

5. Skenario *use case* mengelola data Bank

Nama *use case* : mengelola data Bank
 Aktor : Administrasi
 Tujuan : Mengontrol data bank

Tabel 3.9 Skenario *use case* mengelola data Bank

No	Aktor	Sistem
1.	Menginput data Bank	Menampilkan data Bank yang telah terisi.

6. Skenario *Use Case* Cek Pembayaran

Nama *use case* : Cek Pembayaran

Aktor : Administrasi

Tujuan : Mengontrol data yang telah ada di sistem

Tabel 3.10 Skenario *use case* Cek Pembayaran

No	Aktor	Sistem
1.	Cek Pembayaran yang telah diinput oleh Pemohon di sistem oleh administrasi	Menampilkan data pembayaran penjualan untuk dilihat Administrasi

7. Skenario *Use Case* konfirmasi Pembayaran

Nama *use case* : Konfirmasi Pembayaran

Aktor : Administrasi

Tujuan : Mengontrol data yang telah ada di sistem

Tabel 3.11 Skenario *use case* Konfirmasi Pembayaran

No	Aktor	Sistem
1.	Verifikasi data konfirmasi pembayaran yang telah diinput oleh Pemohon di sistem oleh administrasi	Menampilkan data konfirmasi pembayaran untuk dilihat Pemohon.

8. Skenario *use case* input data pembayaran

Nama *use case* : input data pembayaran
 Aktor : Administrasi
 Tujuan : Mengontrol data pembayaran

Tabel 3.12 Skenario *use case* mengelola data pembayaran

No	Aktor	Sistem
1.	Menginput data pembayaran	Menampilkan data pembayaran yang telah terisi.

9. Skenario *use case* Membuat Laporan

Nama *use case* : Membuat Laporan
 Aktor : Admin
 Tujuan : Membuat laporan yang telah ada di sistem

Tabel 3.13 Skenario *use case* Cetak laporan

No	Aktor	Sistem
1.	Pilih data laporan	Menampilkan laporan.

10. Skenario *use case* Cetak Laporan

Nama *use case* : Cetak Laporan
 Aktor : Admin
 Tujuan : Mencetak laporan yang telah ada di sistem

Tabel 3.14 Skenario *use case* Cetak laporan

No	Aktor	Sistem
1.	Pilih data laporan berdasarkan pilihan tanggal, klik tombol cetak	Menampilkan laporan yang ingin dicetak.

11. Skenario *use case* Logout

Nama *use case* : Membuat Logout
 Aktor : Admin
 Tujuan : Logout sistem

Tabel 3.15 Skenario *use case* Logout Sistem

No	Aktor	Sistem
1.	Pilih Logout	Logout dari sistem

12. Skenario *use case* menu utama

Nama *use case* : Menu utama
 Aktor : Pemohon
 Tujuan : Menampilkan menu utama Pemohon

Tabel 3.16 Skenario *use case* menampilkan menu utama

No	Aktor	Sistem
1.	menampilkan menu utama	Menampilkan data menu utama Pemohon.

13. Skenario *use case input* dan *update* data Pemohon

Nama *use case* : Cek *input* dan *update* data Pemohon
 Aktor : Pemohon
 Tujuan : Mengontrol data Pemohon

Tabel 3.17 Skenario *use case* mengelola data Pemohon

No	Aktor	Sistem
1.	<i>input</i> dan <i>update</i> data Pemohon	Menampilkan data Pemohon yang telah terisi.

14. Skenario *use case input* data pengajuan

Nama *use case* : *input* data pengajuan
 Aktor : Pemohon
 Tujuan : Mengontrol data pengajuan

Tabel 3.18 Skenario *use case* mengelola data pengajuan

No	Aktor	Sistem
1.	Menginput data pengajuan	Menampilkan data pengajuan yang telah terisi.

15. Skenario *use case input* data melakukan pembayaran

Nama *use case* : *input* data melakukan pembayaran
 Aktor : Pemohon
 Tujuan : Melakukan Pembayaran

Tabel 3.19 Skenario *use case* melakukan pembayaran

No	Aktor	Sistem	Bank
1.	melakukan pembayaran	Menampilkan data pembayaran yang telah dibayar.	Menerima Pembayaran

16. Skenario *use case input* data Upload bukti pembayaran

Nama *use case* : melakukan upload bukti pembayaran
 Aktor : Pemohon
 Tujuan : Melakukan upload bukti Pembayaran

Tabel 3.20 Skenario *use case* mengelola data upload bukti

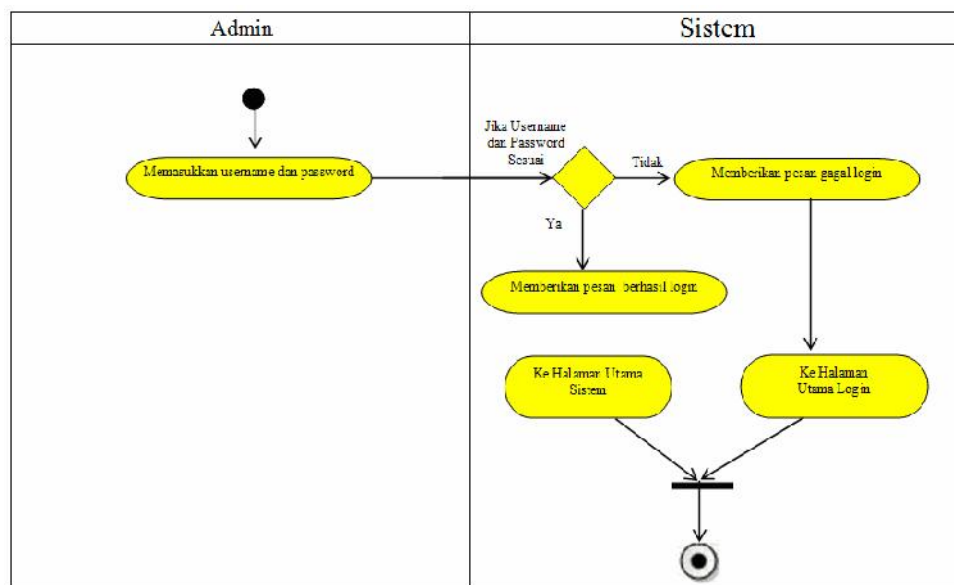
No	Aktor	Sistem
1.	melakukan upload bukti pembayaran	Menampilkan upload bukti pembayaran yang telah terisi.

3.4.2.3 Activity Diagram

Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.

1. Activity Diagram Login

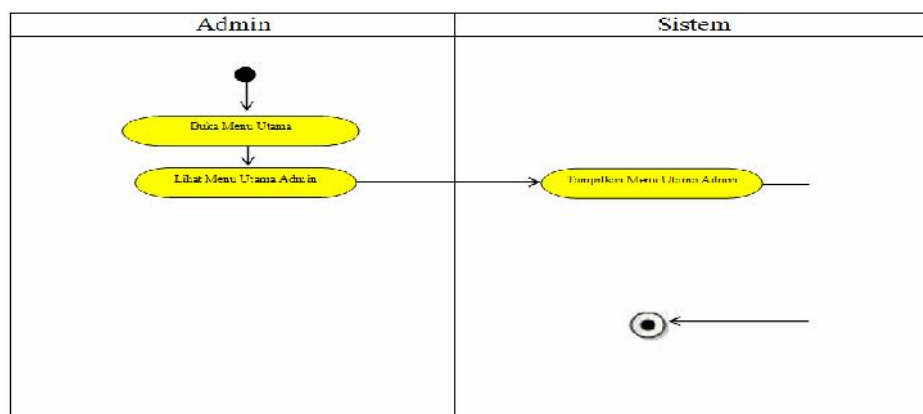
Tampilan *Activity Diagram Login* ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.3 Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Menampilkan Menu Utama

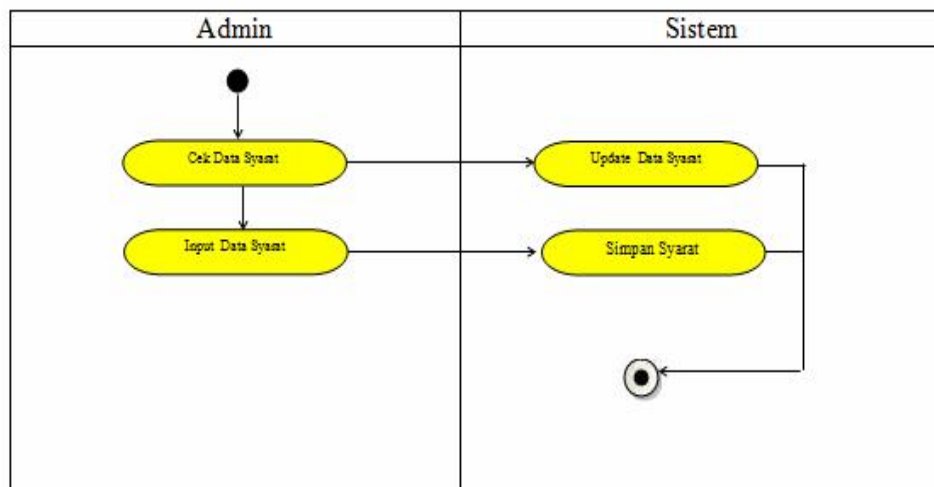
Tampilan *Activity Diagram Tampilkan Menu Utama Admin* ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.4 Activity Diagram Menampilkan Menu Utama

3. *Activity Diagram* Input data syarat

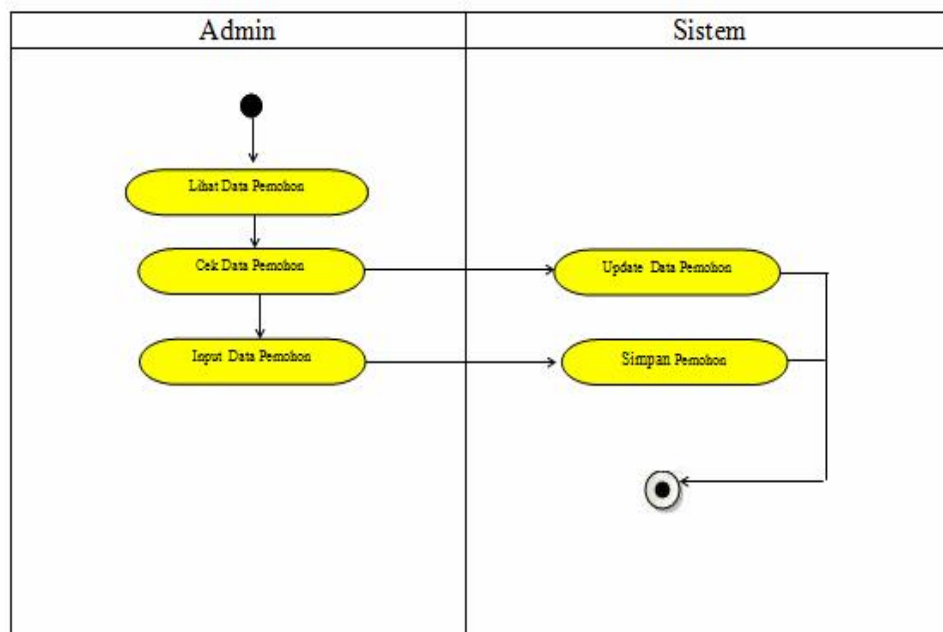
Tampilan *Activity Diagram* syarat ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.5. Activity Diagram Syarat

4. *Activity Diagram* Cek Pemohon

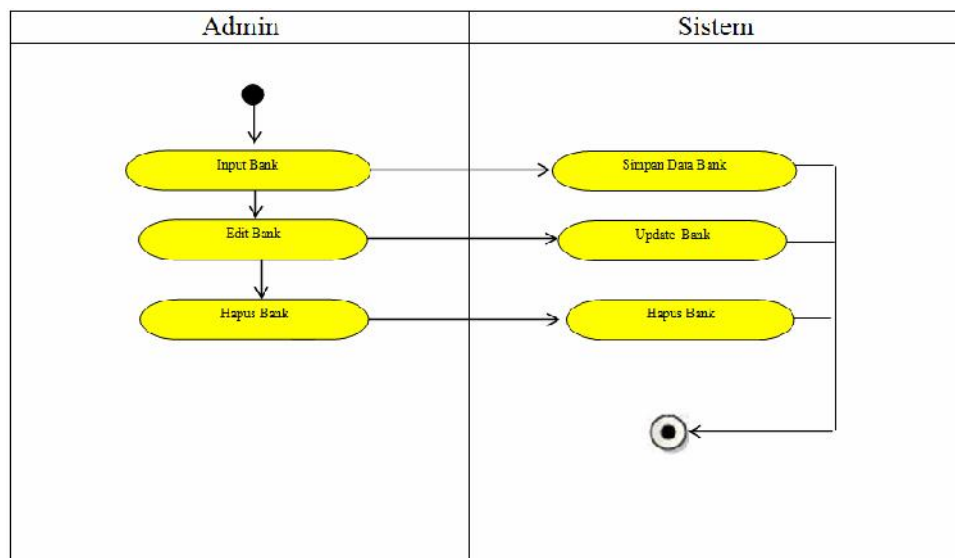
Tampilan *Activity Diagram* Cek Pemohon ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.6. Activity Diagram Cek Pemohon

5. *Activity Diagram Bank*

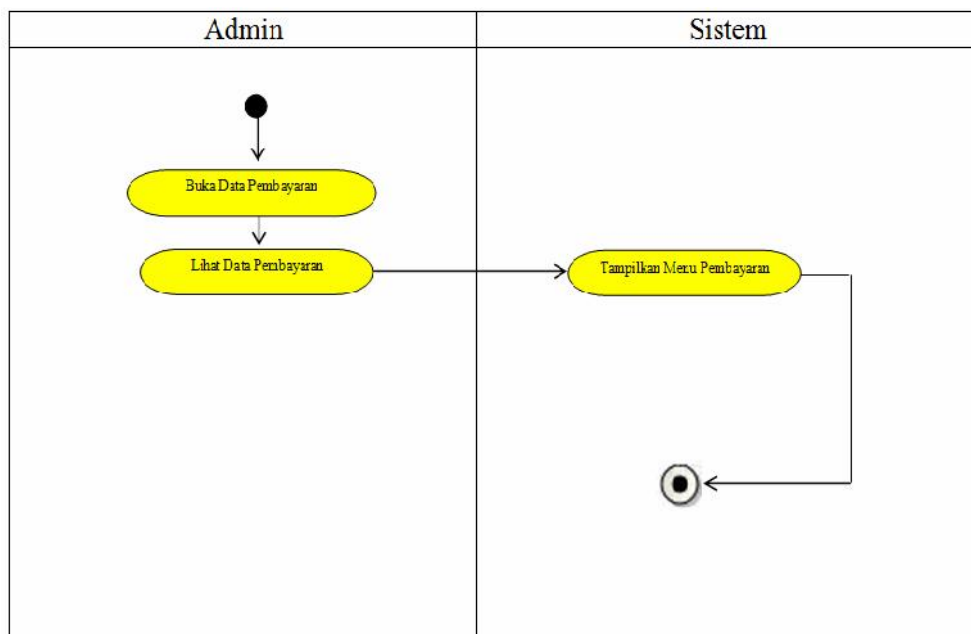
Tampilan *Activity Diagram* Bank ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.7. Activity Diagram Bank

6. *Activity Diagram* Cek Pembayaran

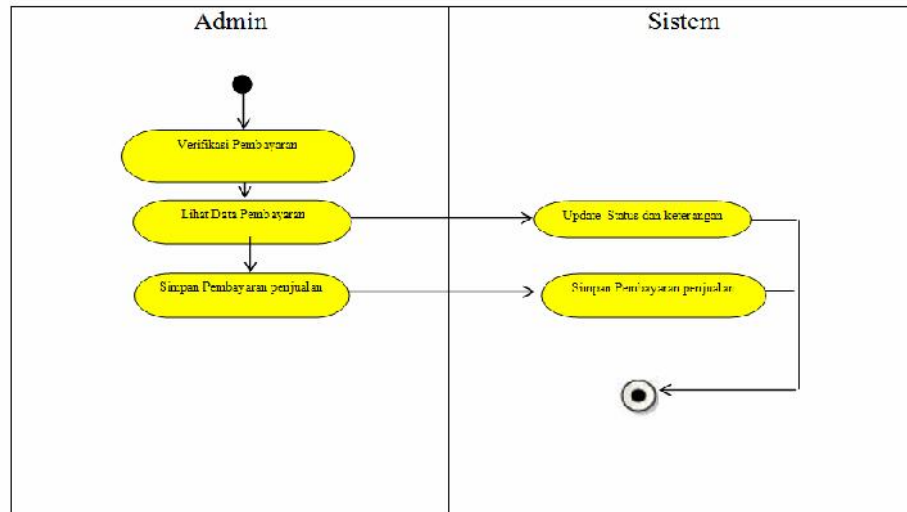
Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.



Gambar 3.8 Activity Diagram Cek Pembayaran

7. *Activity Diagram* Konfirmasi Pembayaran

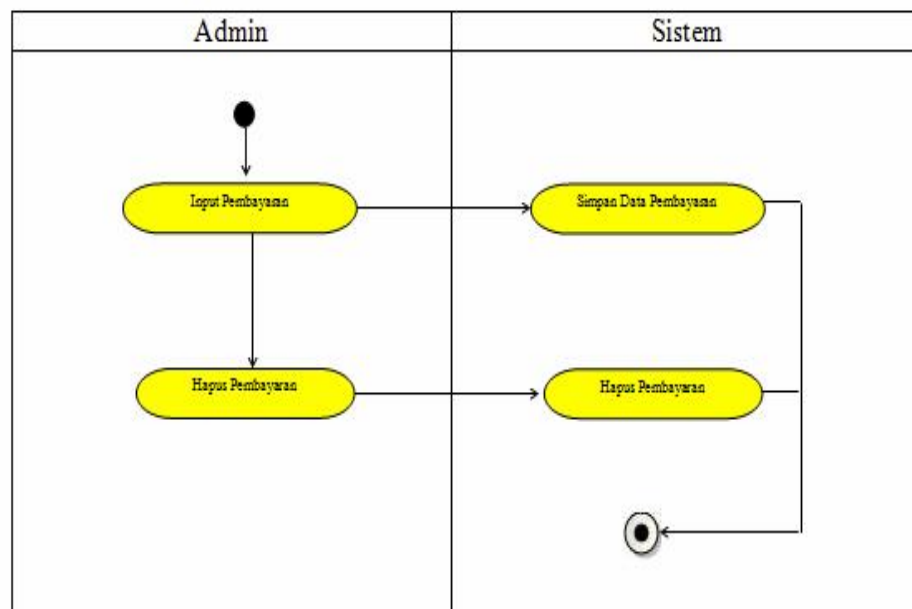
Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.



Gambar 3.9 *Activity Diagram* Konfirmasi Pembayaran

8. *Activity Diagram* Input Pembayaran

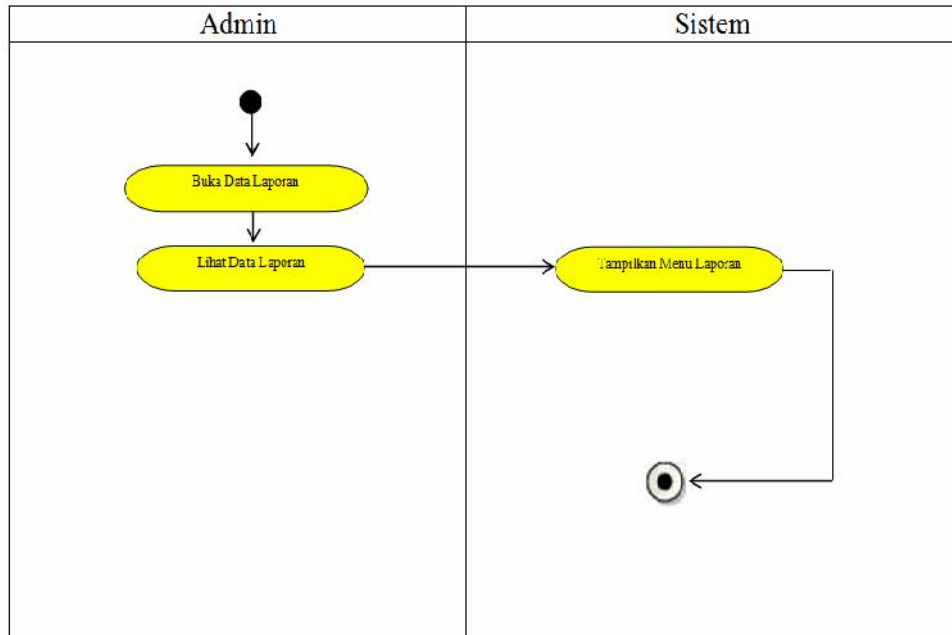
Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.



Gambar 3.10 *Activity Diagram* Input Pembayaran

9. *Activity Diagram Laporan*

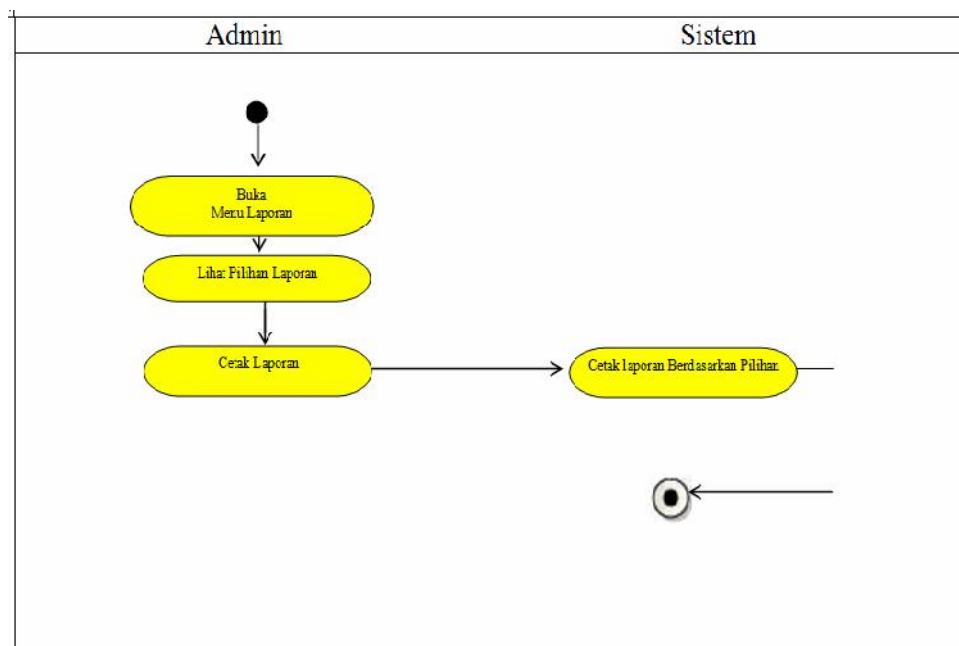
Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.



Gambar 3.11 Activity Diagram Laporan

10. *Activity Diagram Cetak Laporan*

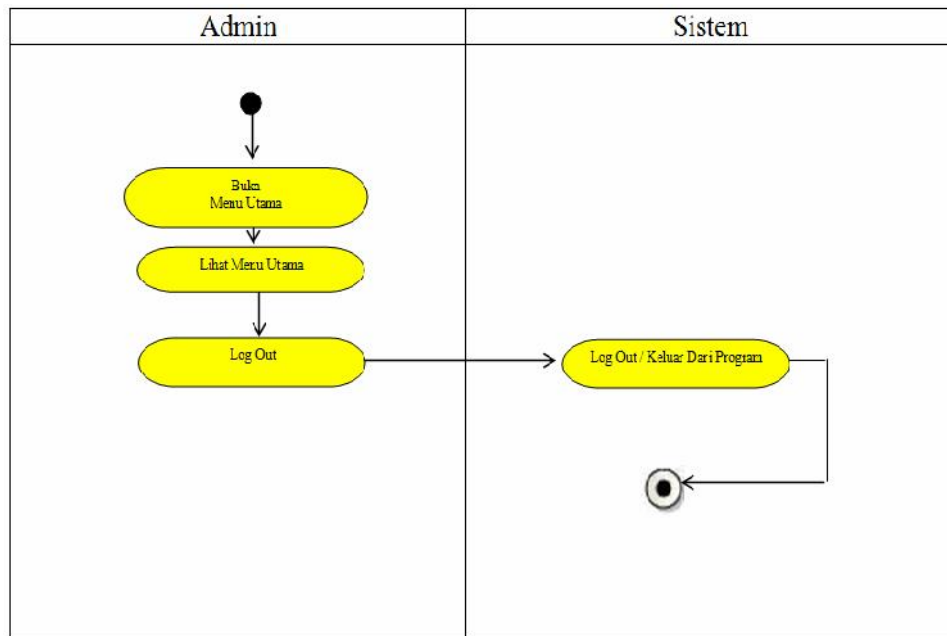
Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.



Gambar 3.12 Activity Diagram Cetak Laporan

11. *Activity Diagram* Input Log Out

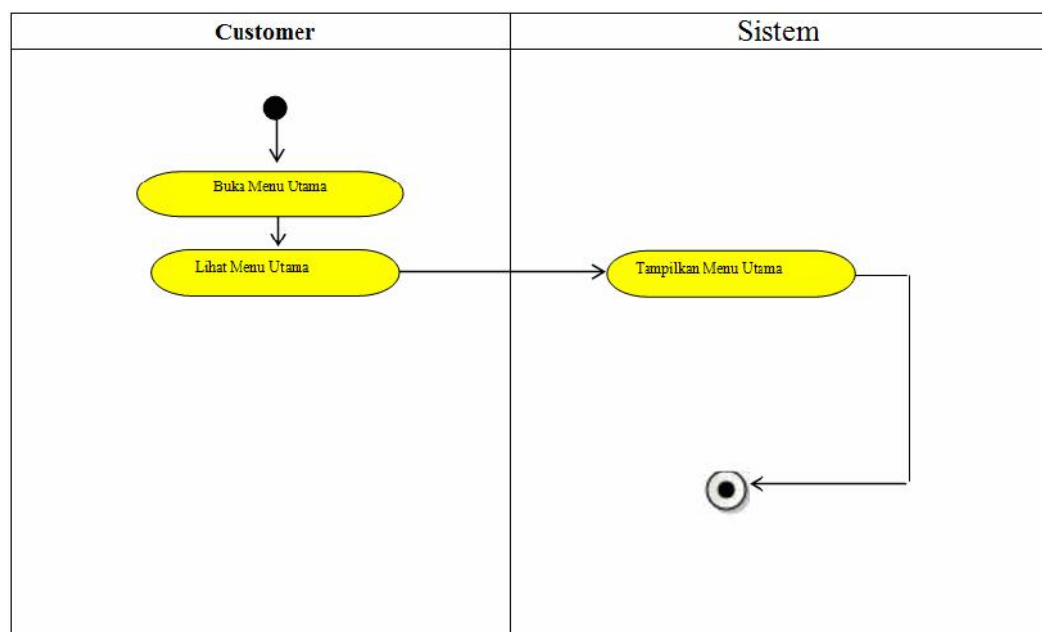
Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.



Gambar 3.13 Activity Diagram Logout

12. *Activity Diagram* Menu Utama

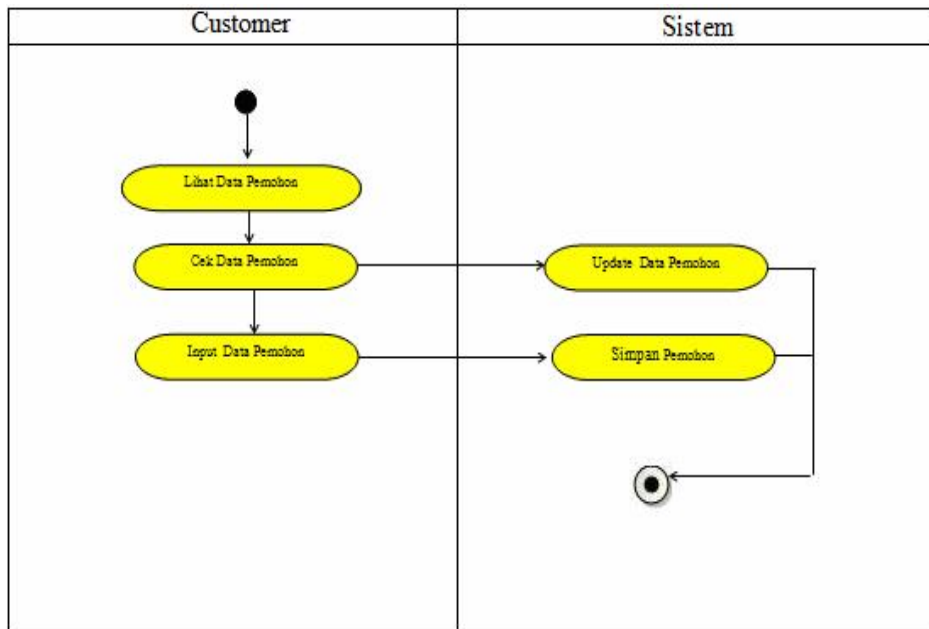
Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.



Gambar 3.14 Activity Diagram Menu Utama

13. *Activity Diagram* Input dan Update Profil Pemohon

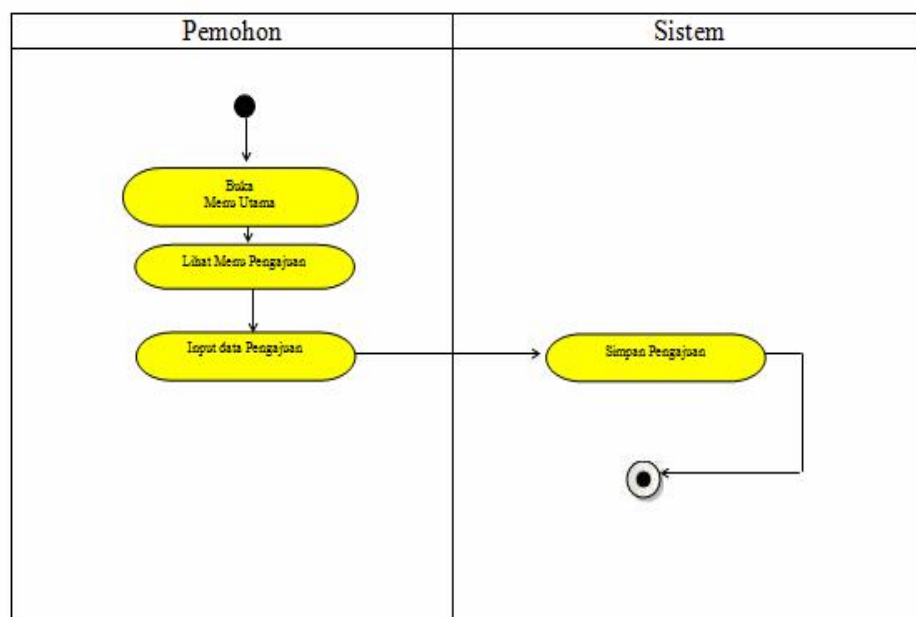
Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.



Gambar 3.15 Activity Diagram Input dan Update Profil Pemohon

14. *Activity Diagram* Input Pengajuan

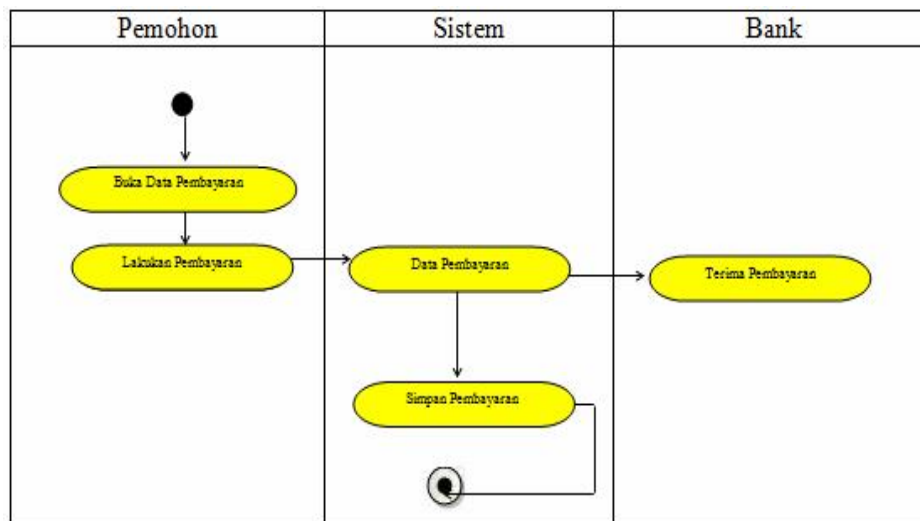
Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.



Gambar 3.16 Activity Diagram Input Pengajuan

15. *Activity Diagram* Melakukan Pembayaran

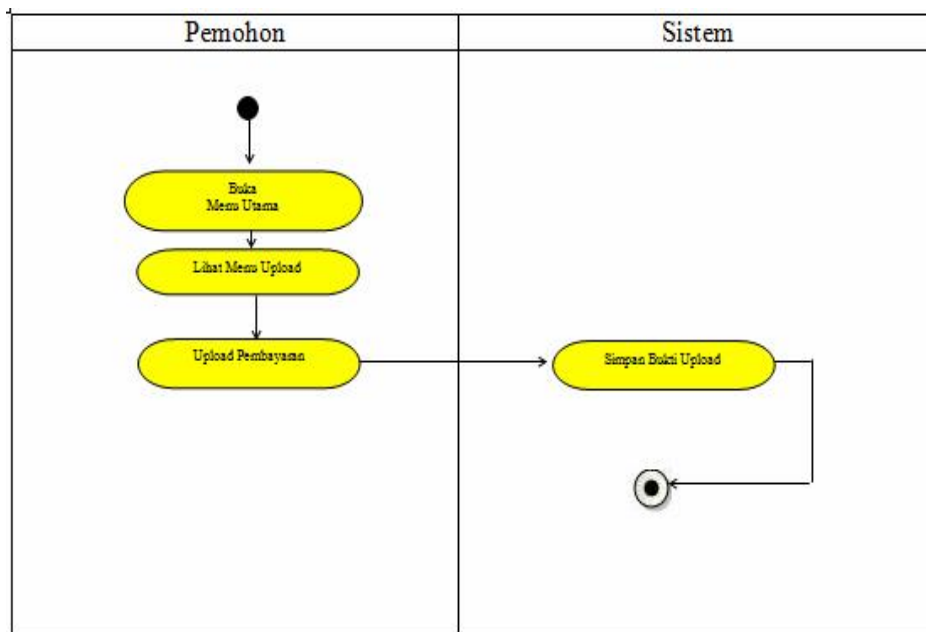
Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.



Gambar 3.17 *Activity Diagram* Melakukan Pembayaran

16. *Activity Diagram* Upload Bukti Bayar

Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.



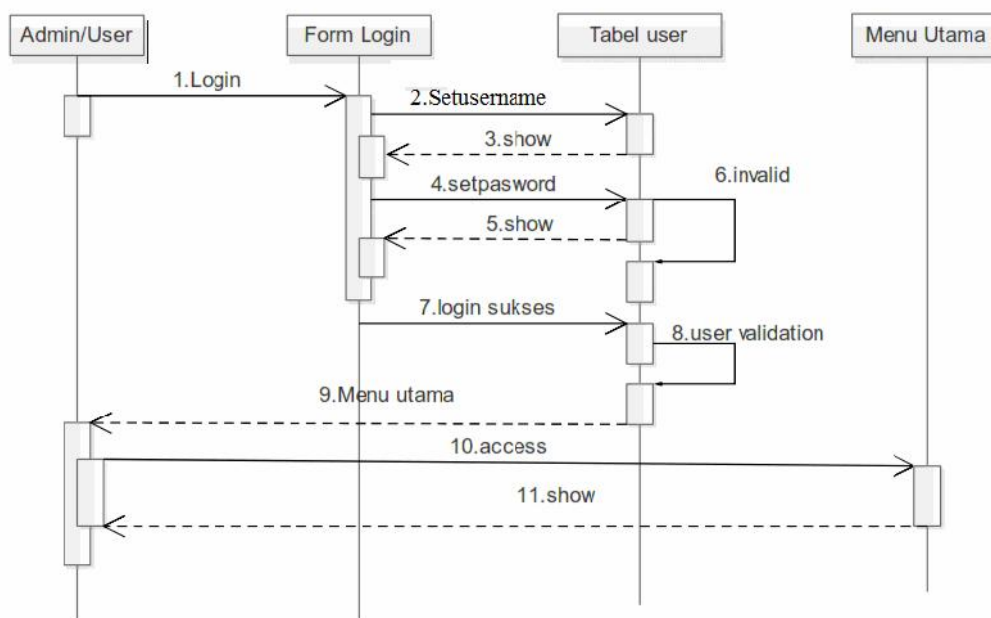
Gambar 3.18 *Activity Diagram* Upload Bukti Bayar

3.4.2.4 Sequence Diagram

Sequential diagram menjelaskan interaksi *object* yang disusun dalam suatu urutan waktu. Diagram ini secara khusus berasosiasi dengan *Use CaseSequence Diagram*, memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu di dalam *Use Case*. Dalam *UML*, *object* pada diagram *Sequence* digambarkan dengan segi empat yang berisi nama dari *object* yang digaris bawahhi. Pada *object* terdapat 2 cara untuk menamainya yaitu : nama *object*, dan *class* serta nama *class*. Dalam *diagram Sequence*, setiap *object* hanya memiliki garis yang digambarkan garis putus-putus kebawah. Pesan antar *object* digambarkan dengan anak panah dari *object* yang mengirim pesan ke *object* yang menerima pesan.

1. *Sequence Diagram Login Admin/ User*

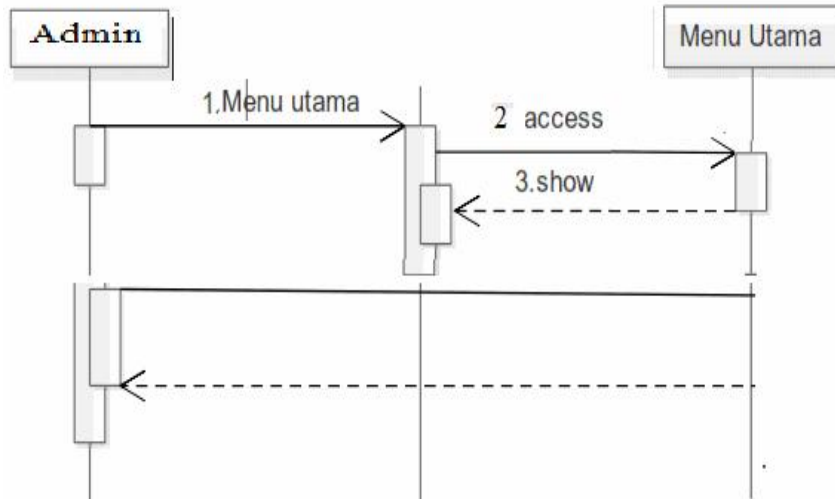
Pada *Sequence diagram Login* ini dijelaskan bahwa seorang aktor harus *Login* terlebih dahulu dengan menginputkan *Username* dan *password*. Berikut gambar *Sequence diagram Loginnya*:



Gambar 3.19 Sequence Diagram Login/ User

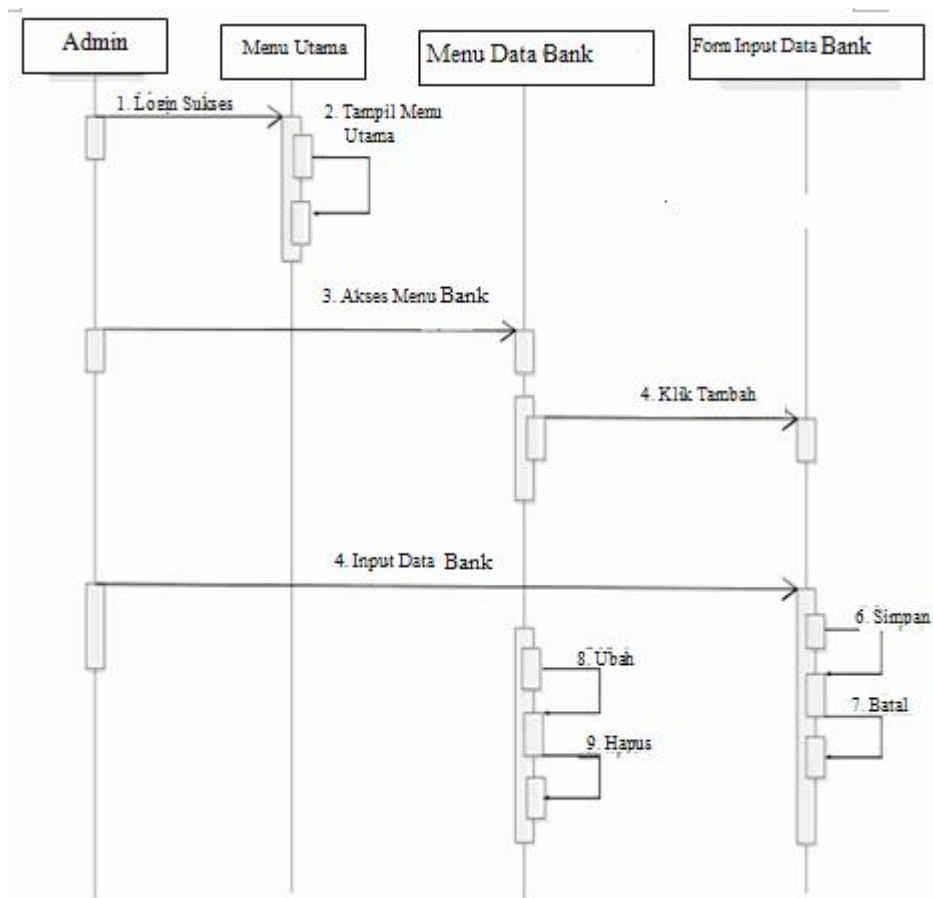
2. *Sequence Diagram Menampilkan Menu Utama*

Pada *Sequence* diagram ini dijelaskan bahwa seorang aktor masuk ke menu utama. Berikut gambar *Sequence* diagram:



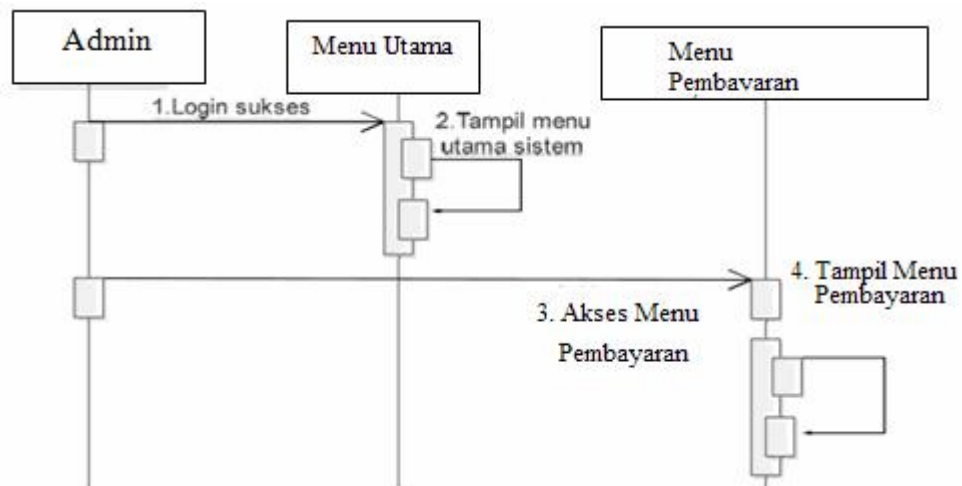
Gambar 3.20 Sequence Diagram Tampilkan Menu Utama

3. Sequence Diagram Input Data Bank



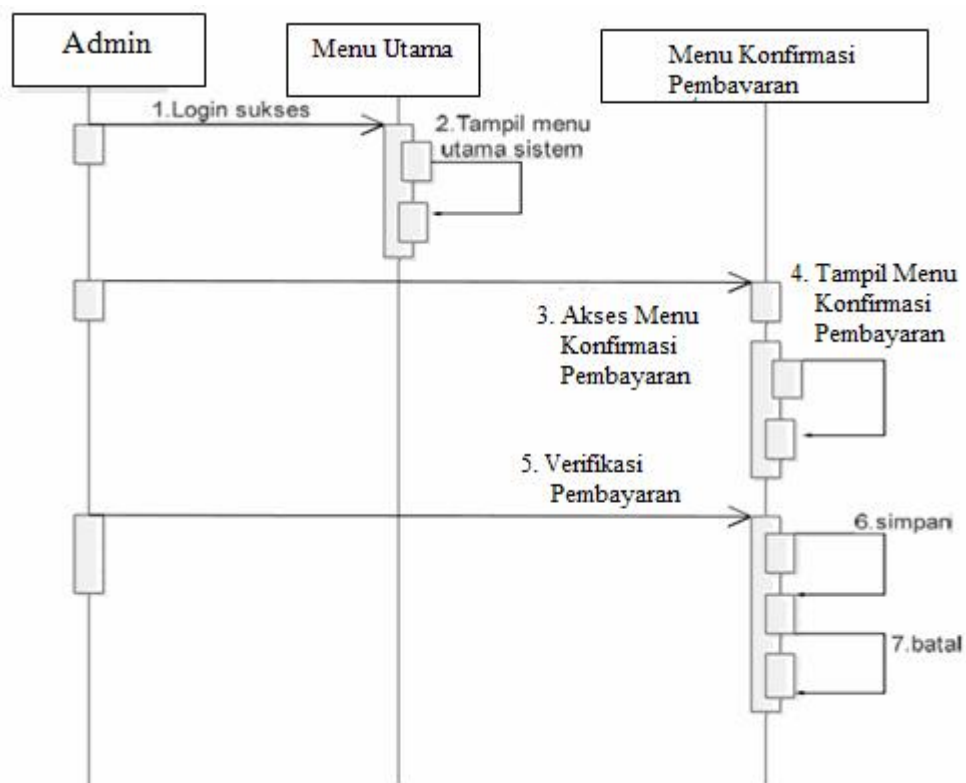
Gambar 3.21 Sequence Diagram Input Data Bank

4. *Sequence Diagram Cek Pembayaran*



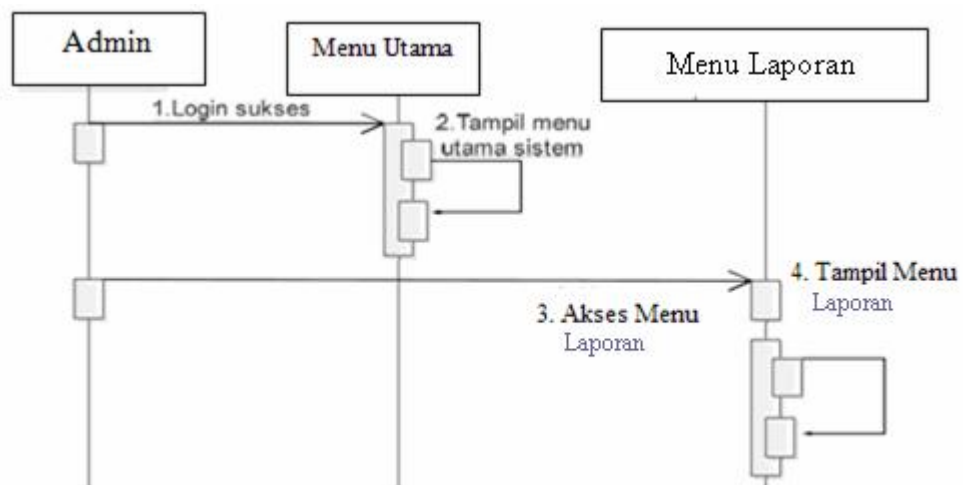
Gambar 3.22 *Sequence Diagram Cek Pembayaran*

5. *Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran*



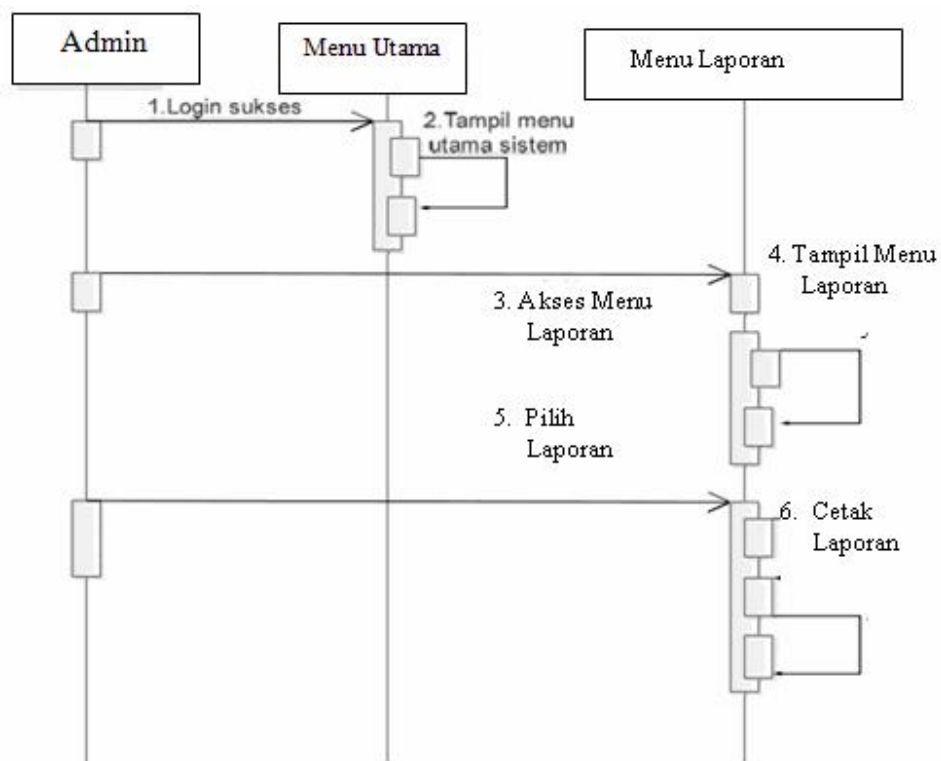
Gambar 3.23 *Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran*

6. Sequence Diagram Laporan



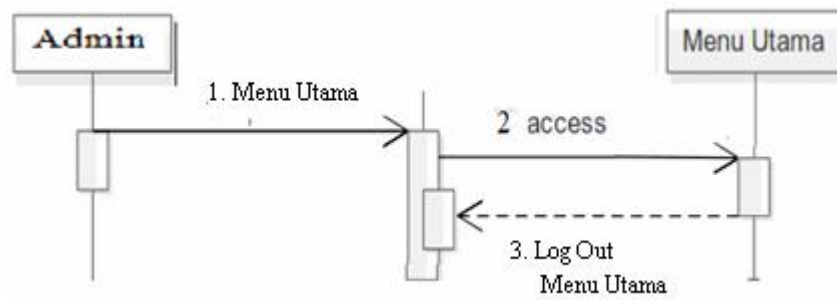
Gambar 3.24 Sequence Diagram Laporan

7. Sequence Diagram Cetak Laporan



Gambar 3.25 Sequence Diagram Cetak Laporan

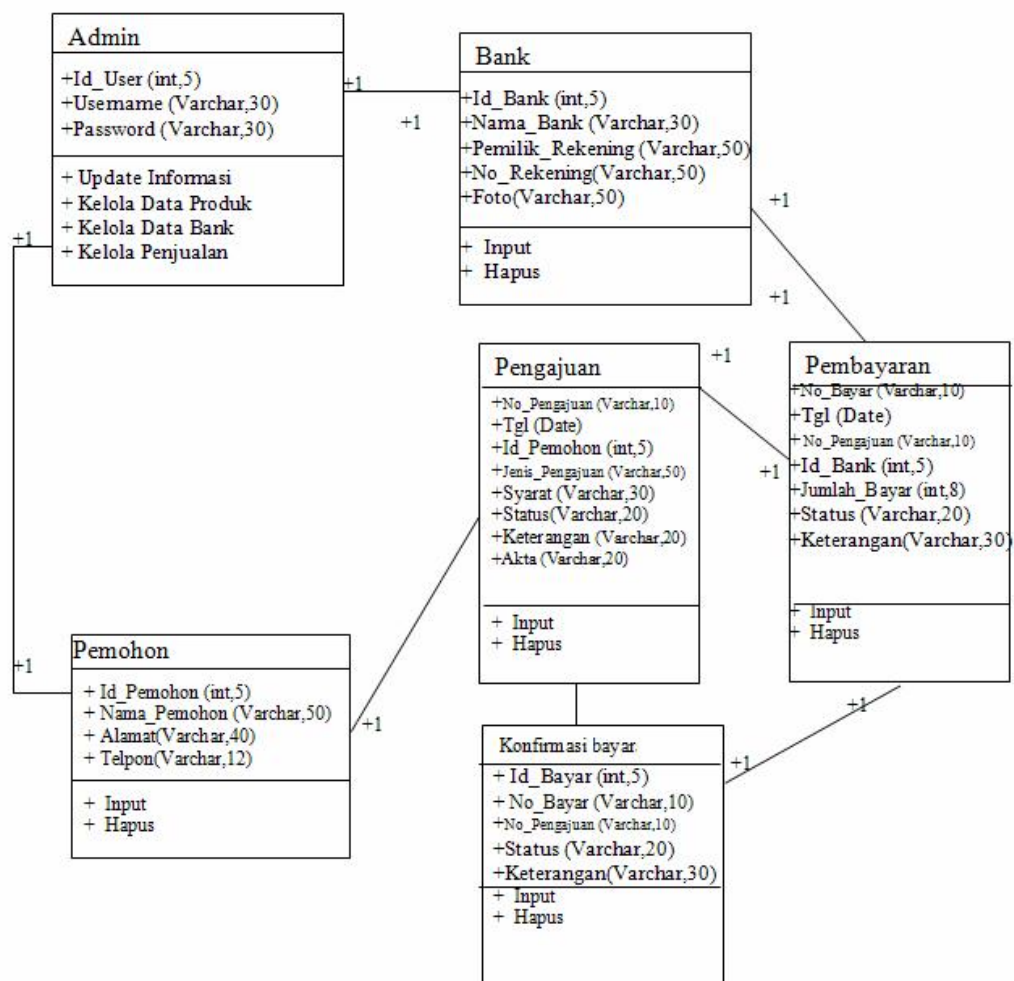
8. Sequence Diagram Log out



Gambar 3.26 Sequence Diagram Logout

3.4.2.5 Class Diagram

Analisis terhadap sistem dapat dijadikan sebagai sarana untuk merancang sebuah sistem baru, sistem yang baru diharapkan dapat mengantisipasi kekurangan kekurangan yang timbul pada sistem lama, juga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi kerja karyawan. Analisis Data pada sistem ini menggunakan *class diagram* yang dapat dilihat pada Gambar berikut :



Gambar 3.27 Class Diagram

3.4.2.6 Kamus Data

Tabel 3.21 Desain File Pemohon

Nama Database : Notaris_DB
 Nama Tabel : Pemohon
 Media Penyimpanan : Harddisk
 Field Kunci : Id_Pemohon

No	Field name	Type	Width	Description
1	Id_Pemohon	Int	5	Id_Pemohon
2	Nama_Pemohon	Varchar	50	Nama_Pemohon
3	Alamat	Varchar	40	Alamat
4	Telpon	Varchar	12	Telpon

Tabel 3.22 Desain File Bank

Nama Database : Notaris_DB

Nama Tabel : Bank

Media Penyimpan : Harddisk

Field Kunci : Id_Bank

No	Field name	Type	Width	Description
1	Id_Bank	Int	5	Id_Bank
2	Nama_Bank	Varchar	30	Nama_Bank
3	Pemilik_Rekening	Varchar	50	Pemilik_Rekening
4	No_Rekening	Varchar	50	No_Rekening
5	Foto	Varchar	50	Foto

Tabel 3.23 Desain File Pengajuan

Nama Database : Notaris_DB

Nama Tabel : Pengajuan

Media Penyimpan : Harddisk

Field Kunci : No_Pengajuan

Foreign Key : Id_Pemohon

No	Field name	Type	Width	Description
1	No_Pengajuan	Varchar	10	No_Pengajuan
2	Tgl	Date	8	Tgl
3	Id_Pemohon	Int	5	Id_Pemohon
4	Jenis_Pengajuan	Varchar	50	Jenis_Pengajuan
5	Syarat	Varchar	30	Syarat
6	Status	Varchar	20	Status
7	Keterangan	Varchar	20	Keterangan
8	Akta	Varchar	20	Akta

Tabel 3.24 Desain File Pembayaran

Nama Database : Notaris_DB

Nama Tabel : Pembayaran

Media Penyimpan : Harddisk

Field Kunci : No_bayar

Foreign Key : No_Pengajuan, Id_Bank

No	Field name	Type	Width	Description
1	No_Bayar	Varchar	10	No_Bayar
2	Tgl	Date	8	Tgl
3	No_Pengajuan	Varchar	10	No_Pengajuan
4	Id_Bank	Int	5	Id_Bank
5	Jumlah_Bayar	Int	8	Jumlah_Bayar
6	Status	Varchar	20	Status
7	Keterangan	Varchar	30	Keterangan

Tabel 3.25 Desain File Konfirmasi_Bayar

Nama Database : Notaris_DB

Nama Tabel : Bayar

Media Penyimpan : Harddisk

Field Kunci : Id_Bayar

Foreign Key : No_Bayar, No_Pengajuan

No	Field name	Type	Width	Description
1	Id_Bayar	Int	5	Id_Bayar
2	No_Bayar	Varchar	10	No_Bayar
3	No_Pengajuan	Varchar	10	No_Pengajuan
4	Status	Varchar	20	Status
5	Keterangan	Varchar	30	Keterangan

3.5 Rancangan Output dan Input

Dalam pembahasan ini, penulis akan menampilkan *Output* dan *Input* yang akan di rancang dalam pembuatan sistem informasi E- Notaris pada Kantor Notaris Lingga Kagungan .

3.5.1 Rancangan Output

a. Laporan Pemohon

Laporan Pemohon berfungsi untuk menampilkan laporan data Pemohon

LAPORAN PEMOHON			
No	Nama	Alamat	Telpon

Gambar 3.28. Perancangan Output Laporan Pemohon

b. Laporan Bank

Laporan bank berfungsi untuk menampilkan laporan data bank

LAPORAN BANK			
Id Bank	Pemilik Rekening	Nama Bank	No Rekening

Gambar 3.29. Perancangan Output Laporan Bank

c Laporan Pengajuan

Laporan Pengajuan berfungsi untuk menampilkan laporan data pengajuan

LAPORAN PENGAJUAN						
Periode tgl s/d tgl						
No	No Pengajuan	Tgl	Nama	Jenis Pengajuan	Status	Keterangan

Gambar 3.30. Perancangan Output Laporan Pengajuan

d Laporan Pembayaran

Laporan pembayaran berfungsi untuk menampilkan laporan pembayaran

LAPORAN PEMBAYARAN							
Periode tgl s/d tgl							
No	No Pembayaran	Tgl	Nama	Jenis Pengajuan	Status	Keterangan	Total Bayar

Gambar 3.31. Perancangan Output Laporan Pembayaran

3.5.2 Rancangan Input

Dalam pembahasan ini, penulis akan menampilkan *Input* yang akan di rancang dalam pembuatan sistem informasi E-Notaris pada Kantor Notaris Lingga Kagungan .

3.5.2.1 Rancangan Input Menu Pengunjung

a. Beranda

Halaman beranda berfungsi untuk menampilkan halaman utama.

Beranda	Profil Notaris	Jenis Kegiatan	Registrasi Pemohon	Login

Gambar 3.32 Halaman Beranda

b. Profil

Halaman profil berfungsi untuk menampilkan halaman profil Kantor Notaris Lingga Kagungan .

Beranda	Profil Notaris	Jenis Kegiatan	Registrasi Pemohon	Login
Profil Kami				

Gambar 3.33 Halaman Profil

c. **Jenis Pengajuan**

Halaman jenis pengajuan berfungsi untuk menampilkan jenis pengajuan.

Beranda	Profil Notaris	Jenis Kegiatan	Registrasi Pemohon	Login
Jenis Kegiatan				
No	Jenis Pengajuan	Syarat		

Gambar 3.34 Halaman Harga Paket

d. **Registrasi**

Halaman registrasi berfungsi untuk mendaftarkan pemohon baru.

Nama Lengkap	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
Telpon/HP	<input type="text"/>
Username	<input type="text"/>
Password	<input type="text"/>
<input type="button" value="REGISTRASI"/>	

Gambar 3.35 Form Registrasi

3.5.2.2 Rancangan Input Menu

a. Menu Utama Halaman Pengajuan/ Home

Halaman home berfungsi untuk menampilkan menu utama pengajuan.

E-Notaris	Dashboard
HOME	
PROFIL	
SYARAT PENGAJUAN	
BANK PEMBAYARAN	
PENGAJUAN	
PROSES PENGAJUAN	
KONFIRMASI PEMBAYARAN	
LOG OUT	

Gambar 3.36 Menu Utama Customer / Home

b. Perancangan Input Profil Pengajuan Akta

Perancangan Input Profil berfungsi untuk mengubah data profil pemohon.

E-Notaris	Dashboard
HOME	<p>Update Profil Pengajuan Akta</p> <p>Nama Lengkap <input type="text"/></p> <p>Username <input type="text"/></p> <p>Alamat <input type="text"/></p> <p>No Telpon/ HP <input type="text"/></p> <p>Password <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Update Profil"/> <input type="button" value="Batal"/></p>
PROFIL	
SYARAT PENGAJUAN	
BANK PEMBAYARAN	
PENGAJUAN	
PROSES PENGAJUAN	
KONFIRMASI PEMBAYARAN	
LOG OUT	

Gambar 3.37 Perancangan input data Profil Customer

c. Perancangan Input Pengajuan

Perancangan pengajuan untuk melakukan pengajuan.

Menu	
E-Notaris	Dashboard
HOME	Form Pengajuan Pembuatan Akta
PROFIL	Tgl Pengajuan <input type="text"/>
SYARAT PENGAJUAN	Nama Pemohon <input type="text"/>
BANK PEMBAYARAN	Jenis Pengajuan <input type="text"/>
PENGAJUAN	Upload Persyaratan <input type="text"/> <input type="button" value="Choose File"/>
PROSES PENGAJUAN	
KONFIRMASI PEMBAYARAN	
LOG OUT	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar 3.38. Perancangan Pengajuan

d. Perancangan Input Konfirmasi Pembayaran

Perancangan Input Konfirmasi Pembayaran untuk konfirmasi atas pembayaran dan upload bukti transfer.

Menu Member	
E-Notaris	Dashboard
HOME	Form Konfirmasi Pembayaran
PROFIL	No Bayar <input type="text"/>
SYARAT PENGAJUAN	Nama Pemohon <input type="text"/>
BANK PEMBAYARAN	Jenis Pengajuan <input type="text"/>
PENGAJUAN	Biaya Pembuatan <input type="text"/>
PROSES PENGAJUAN	Bukti Transfer <input type="text"/> <input type="button" value="Choose File"/>
KONFIRMASI PEMBAYARAN	
LOG OUT	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar 3.39. Perancangan Input Konfirmasi Pembayaran

3.5.2.3 Rancangan Input Menu Admin

a. Menu Utama

Halaman Menu Utama berfungsi untuk menampilkan menu utama admin

ADMINISTRATOR	
E-Notaris	Dashboard
HOME	
DATA PEMOHON	
BANK	
SYARAT PENGAJUAN	
PENGAJUAN	
PEMBAYARAN	
VERIFIKASI PEMBAYARAN	
LAPORAN	
PASSWORD	
LOG OUT	

Gambar 3.40 Perancangan Menu Utama Admin

b. Perancangan Tambah Data Bank

Perancangan tambah data bank berfungsi untuk menambah data bank

ADMINISTRATOR	
E-Notaris	Dashboard
HOME	Form Bank
DATA PEMOHON	Pemilik Rekening <input type="text"/>
BANK	Nama Bank <input type="text"/>
SYARAT PENGAJUAN	No Rekening <input type="text"/>
PENGAJUAN	Foto/ Icon Bank <input type="button" value="Choose File"/>
PEMBAYARAN	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>
VERIFIKASI PEMBAYARAN	
LAPORAN	
PASSWORD	
LOG OUT	

Gambar 3.41 Perancangan Tambah Data Bank

c. Perancangan Tambah Data Syarat

Perancangan tambah data syarat berfungsi untuk menambah data syarat pengajuan

ADMINISTRATOR	
E-Notaris	Dashboard
HOME	Form Syarat
DATA PEMOHON	Jenis Pengajuan <input type="text"/>
BANK	Syarat <input type="text"/>
SYARAT PENGAJUAN	Foto <input type="text"/> <input type="button" value="Choose File"/>
PENGAJUAN	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>
PEMBAYARAN	
VERIFIKASI PEMBAYARAN	
LAPORAN	
PASSWORD	
LOG OUT	

Gambar 3.42 Perancangan Tambah Data Syarat

d. Perancangan Verifikasi Pengajuan

Perancangan pengajuan untuk melakukan verifikasi pengajuan.

Menu	
E-Notaris	Dashboard
HOME	Form Verifikasi Pengajuan Pembuatan Akta
DATA PEMOHON	No Pengajuan <input type="text"/>
BANK	Nama Pemohon <input type="text"/>
SYARAT PENGAJUAN	Jenis Pengajuan <input type="text"/>
PENGAJUAN	Status <input type="text"/>
PEMBAYARAN	Keterangan <input type="text"/>
VERIFIKASI PEMBAYARAN	Biaya Pembuatan <input type="text"/>
LAPORAN	Upload Akta <input type="text"/> <input type="button" value="Choose File"/>
PASSWORD	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>
LOG OUT	

Gambar 3.43. Perancangan Pengajuan

e. Perancangan Pembayaran

Perancangan pembayaran untuk melakukan input data pembayaran.

Menu	
E-Notaris	Dashboard
HOME	Form Pembayaran
DATA PEMOHON	No Pembayaran <input type="text"/>
BANK	Tgl <input type="text"/>
SYARAT PENGAJUAN	No Pengajuan <input type="text"/>
PENGAJUAN	Nama <input type="text"/>
PEMBAYARAN	Jenis Pengajuan <input type="text"/>
VERIFIKASI PEMBAYARAN	Jumlah Bayar <input type="text"/>
LAPORAN	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>
PASSWORD	
LOG OUT	

Gambar 3.44. Perancangan Pengajuan

f. Perancangan Konfirmasi Pembayaran

Perancangan konfirmasi bayar berfungsi untuk menyimpan data konfirmasi pembayaran.

ADMINISTRATOR	
E-Notaris	Dashboard
HOME	Form Konfirmasi Pembayaran
DATA PEMOHON	No Bayar <input type="text"/>
BANK	Nama Pemohon <input type="text"/>
SYARAT PENGAJUAN	Jenis Pengajuan <input type="text"/>
PENGAJUAN	Status <input type="text"/>
PEMBAYARAN	Keterangan <input type="text"/>
VERIFIKASI PEMBAYARAN	Biaya Pembuatan <input type="text"/>
LAPORAN	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>
PASSWORD	
LOG OUT	

Gambar 3.45 Perancangan Konfirmasi Pembayaran

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah ditemukan pada proses analisis sebelumnya, maka dibangun sebuah sistem yang mengolah tentang pengarsipan dokumen. Berikut penjelasan program dari sistem yang siap untuk digunakan :

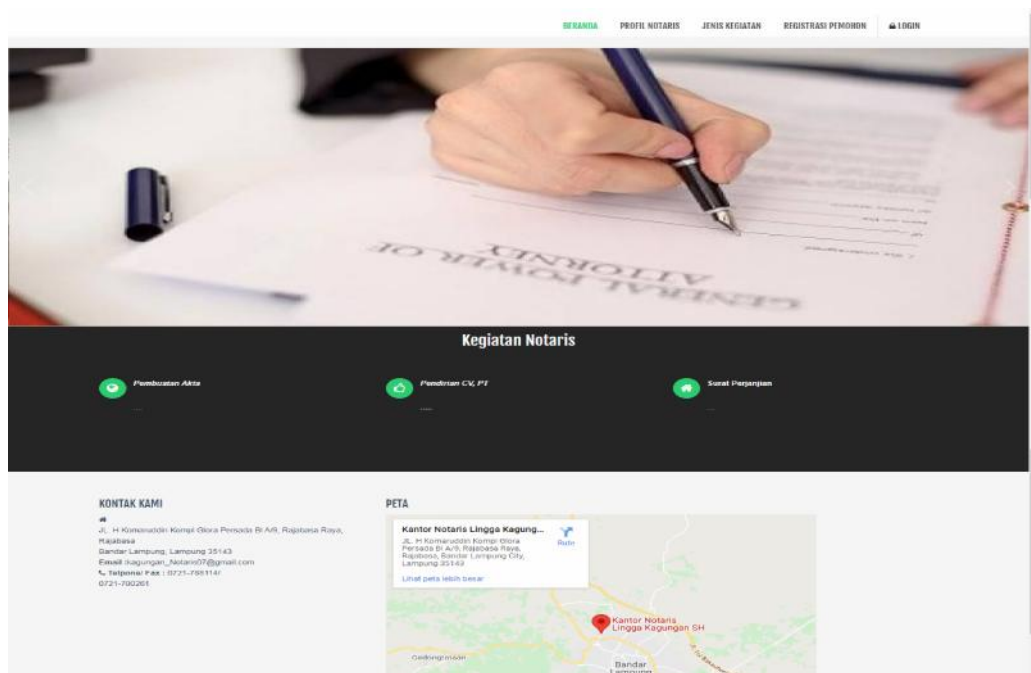
4.1.1 Antar Muka Program

Hasil dari program yang telah dibangun akan dijelaskan dalam pembahasan berikut ini :

1. Menu User

a. Menu Utama

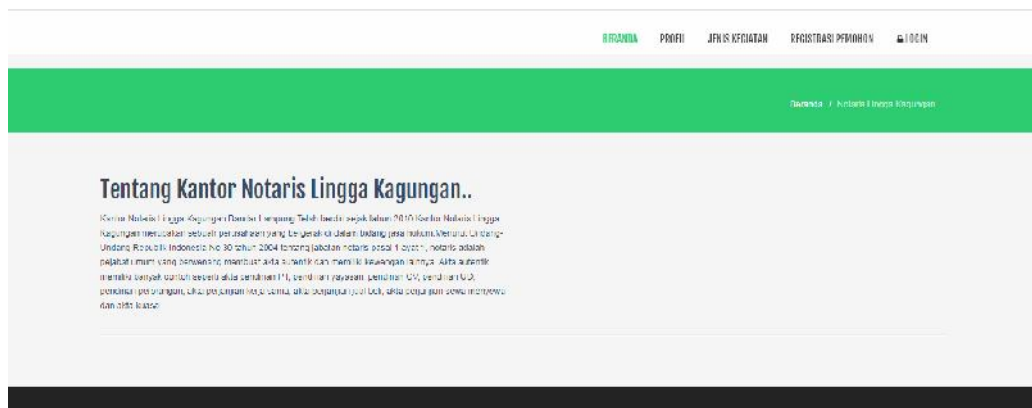
Pada menu utama terdapat pilihan menu diantaranya Beranda, Profil, Jenis Kegiatan, Registrasi dan Login. Tampilan Menu Utama dapat dilihat pada Gambar 4.1 berikut ini :



Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama

b. Profil

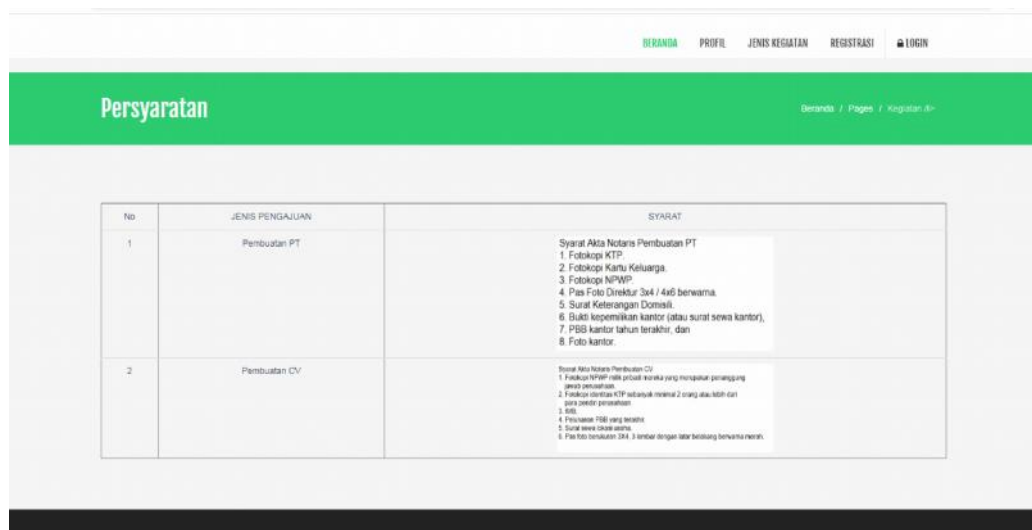
Pada Menu profil terdapat data yang menampilkan data profil The Joint Lampung. Tampilan profil dapat dilihat pada Gambar 4.2 berikut ini :



Gambar 4.2 Tampilan Profil

c. Menu Jenis Kegiatan

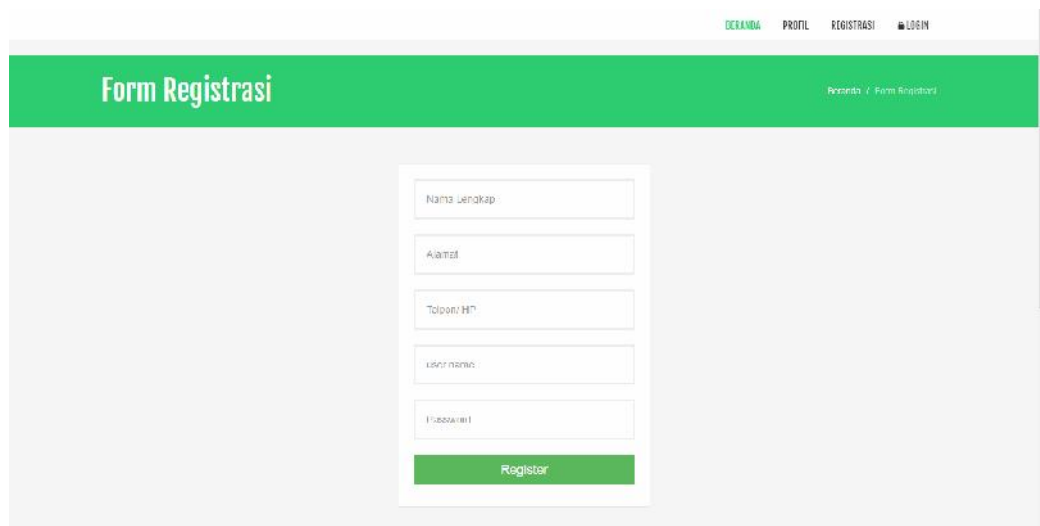
Pada menu jenis kegiatan terdapat data untuk menampilkan jenis kegiatan. Tampilan Menu jenis kegiatan dapat dilihat pada Gambar 4.4 berikut ini :



Gambar 4.4 Tampilan Menu Jenis Kegiatan

d. Menu Registrasi

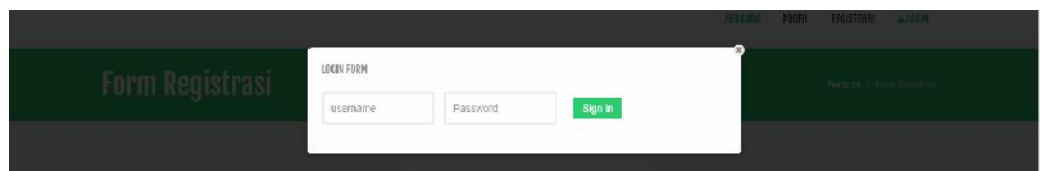
Pada menu registrasi terdapat data untuk melakukan registrasi member baru. Tampilan Menu registrasi member dapat dilihat pada Gambar 4.5 berikut ini :



Gambar 4.5 Tampilan Menu Registrasi

e. Menu Login

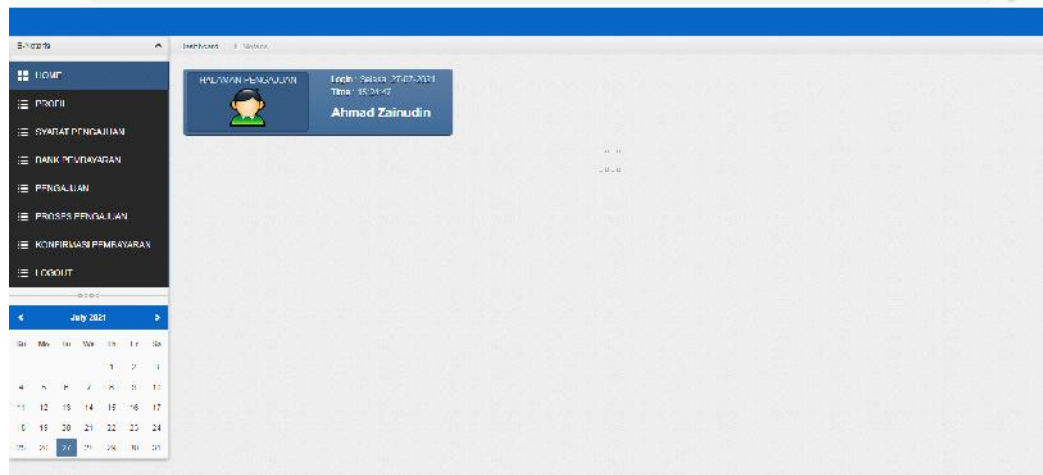
Pada menu Login terdapat data untuk masuk ke halaman member. Tampilan Menu login dapat dilihat pada Gambar 4.6 berikut ini :



Gambar 4.6 Tampilan Menu Login

f. Halaman Pemohon

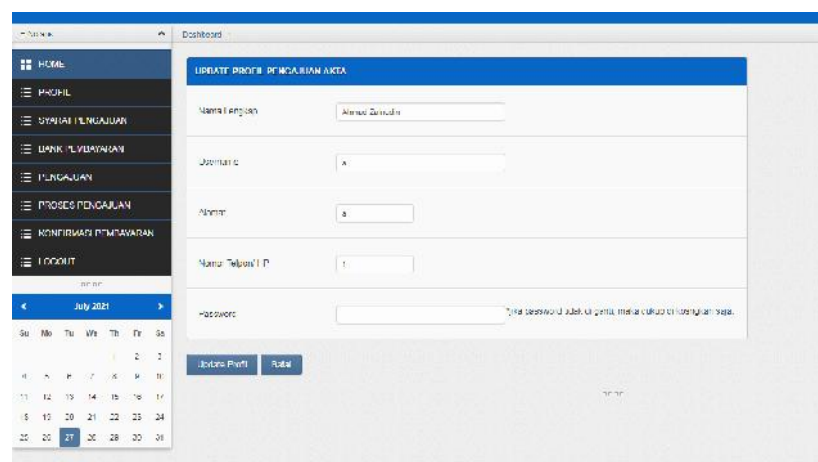
Pada menu halaman pemohon terdapat sub menu pilihan untuk memasukkan data pada halaman pemohon. Tampilan Halaman Pemohon dapat dilihat pada Gambar 4.7 berikut ini :



Gambar 4.7 Tampilan Halaman Menu Utama

g. Menu Update Profil

Form Update berfungsi untuk mengubah data Profil. Tampilan dapat dilihat pada Gambar berikut ini :



Gambar 4.8 Tampilan Update Profil

h. Menu Syarat Pengajuan

Form Syarat Pengajuan berfungsi untuk menampilkan data syarat pengajuan, dapat dilihat pada Gambar berikut ini :

No.	Jenis Pengajuan	Syarat Pengajuan
1	Bantuan PT	Penyeksi KTP, Penyeksi Kartu Keluarga, Penyeksi NPWP (Pas Foto Terbaru 1x1, 2x2, 3x4), Surat Keterangan Domisili, Pasfoto (seperangkat untuk gelas keatas dan keatas 2, PTD, dan foto terbaru keatas dan keatas).
2	Bantuan CV	Penyeksi NPWP milik pribadi, Pasfoto Identitas KTP sebanyak minimal 2 orang atau lebih (JUR, Pakarasan PRR yang terakrif, Surat sahur (wajib) usaha (Pas Foto Terbaru 2x2, 3x4) dan lain-lain yang berkaitan dengan usaha).

Gambar 4.9 Tampilan Data Syarat Pengajuan

h. Menu Data Bank

Form Data Bank berfungsi untuk menampilkan data rekening bank. Tampilan data bank dapat dilihat pada Gambar berikut ini :

No.	Nama Rekening	Rekening Bank	Rekening rekening
1	Nusa Lingga Rekening	BCA BCA	8951240210
2	Nusa Lingga Rekening	BNI BNI	246400048
3	Nusa Lingga Rekening	BANK BRI BRI	113 1125
4	Nusa Lingga Rekening	mandiri Mandiri	19075544

Gambar 4.10 Tampilan Data Bank

i. Menu Pengajuan

Form Pengajuan berfungsi untuk menambahkan data Pengajuan, dapat dilihat pada Gambar berikut ini :

The screenshot shows a web application interface for adding a new application. The main content area is titled "INPUT DATA PENGAJUAN PEMURUHAN AKIA". It contains the following form elements:

- Tanggal Pengajuan:** A date selection field.
- Nama Pemohon:** A text input field containing "Ahmad Zamani".
- Jenis Pengajuan:** A dropdown menu.
- Upload Peraturan Pemohon:** A file upload area with a "No file selected" message and a "Choose File" button.

At the bottom of the form, there are two buttons: "Ulangi Ulang" and "Ulang".

Gambar 4.11 Menu Tambah Pengajuan

i. Menu Proses Pengajuan

Form Pengajuan berfungsi untuk menampilkan data Proses Pengajuan, dapat dilihat pada Gambar berikut ini :

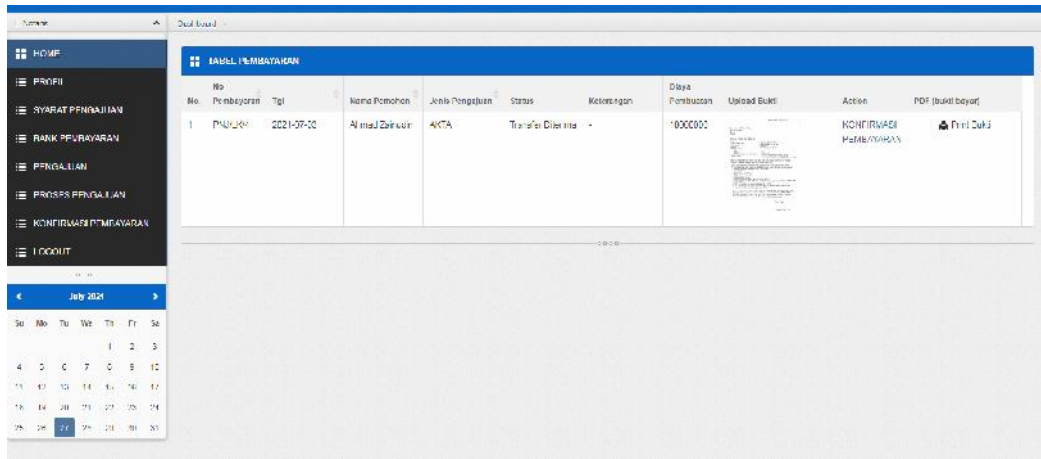
The screenshot shows a web application interface for viewing the application process. The main content area is titled "DAFTAR PENGALAMAN" and displays a table with the following data:

No.	Tgl Pengajuan	Nama Pemohon	Jenis Pengajuan	Status	Keterangan	Aksi
1	10/11/2021	Ahmad Zamani	AKIA	PROSES		HASIL AKIA
2	08/11/2021	Ahmad Zamani	AKIA	PROSES	Sidang Uraian	HASIL AKIA
2	08/11/2021	Ahmad Zamani	AKIA	PROSES		HASIL AKIA



Gambar 4.11 Menu Tambah Proses Pengajuan

j. Menu Konfirmasi Pembayaran

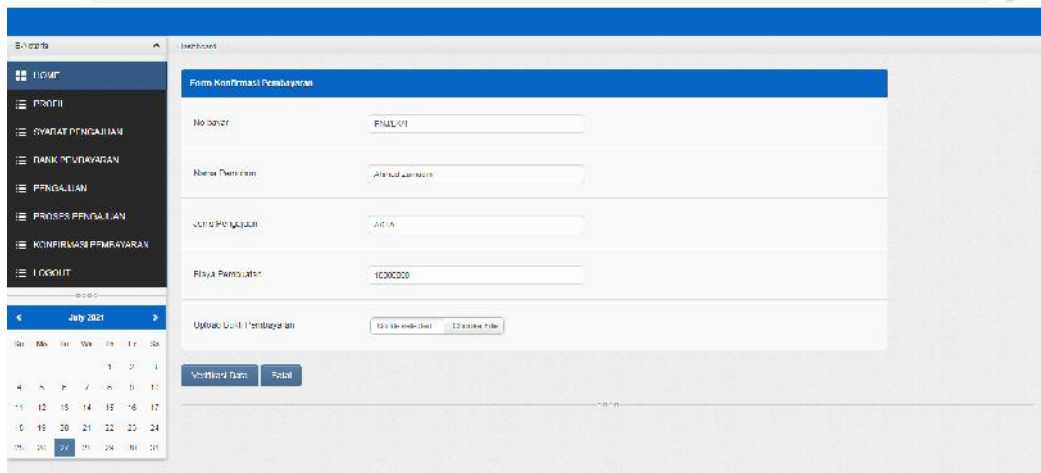
Form Konfirmasi Pembayaran berfungsi untuk menampilkan data Konfirmasi Pembayaran dan mengupload bukti transfer pembayaran. Tampilan data Konfirmasi pembayaran dapat dilihat pada Gambar berikut ini :



The screenshot shows a web application interface with a sidebar on the left and a main content area. The sidebar contains navigation links: HOME, PROFIL, SYARAT PEMBAYARAN, BANK PEMBAYARAN, PENGALIAN, PRINSIP PENGALIAN, KONFIRMASI PEMBAYARAN, and LOGOUT. Below the sidebar is a calendar for July 2024. The main content area displays a table titled 'TABEL PEMBAYARAN' with the following data:

No. Pembayaran	Tgl	Nama Pemohon	Jenis Pengalihan	Status	Keterangan	Daya Pembayaran	Upload Bukti	Action	PDF (bukti bayar)
1	2021-07-30	Almas Zahrudin	AKTA	Transfer Online	-	1000000		KONFIRMASI PEMBAYARAN	 Print Data

Gambar 4.12 Menu Konfirmasi Pembayaran



The screenshot shows the 'Form Konfirmasi Pembayaran' interface. It features a sidebar with navigation links: HOME, PROFIL, SYARAT PEMBAYARAN, BANK PEMBAYARAN, PENGALIAN, PRINSIP PENGALIAN, KONFIRMASI PEMBAYARAN, and LOGOUT. Below the sidebar is a calendar for July 2024. The main content area contains the following form fields:

- No bayar:
- Nama Pemohon:
- Jenis Pengalihan:
- Daya Pembayaran:
- Upload Bukti Pembayaran:

At the bottom of the form, there are two buttons: 'Verifikasi Data' and 'Kirim'.

Gambar 4.13 Menu Upload Bukti Pembayaran

Kantor Notaris Lingga Kagungan
 Jl. H. Hamzahdidi Kamp. C. Desa Perseca 21 A/9, Rajabasa Raya, Rajabasa Dandar Lampung, Lampung 35143
 Email : karnigan_notaris@gmail.com

BUKTI BAYAR

DATA PEMBAYARAN

No Bayar	: 4	Jenis Pengajuan	: AKTA
Tanggal	: 03-07-2021		
Nama Member	: Ahmad Zainudin		
Nomor HP	: 1	Jumlah Bayar (Rp.)	: 10.000.000

Dicetak tgl:27-07-2021, 08:39:11

Syarat dan Ketentuan :
 * Bukti Pembayaran yang sudah diterbitkan, tidak dapat ditukar atau diembalikan.

Gambar 4.14 Tampilan Bukti Pembayaran

2. Menu Admin

a. Form Login

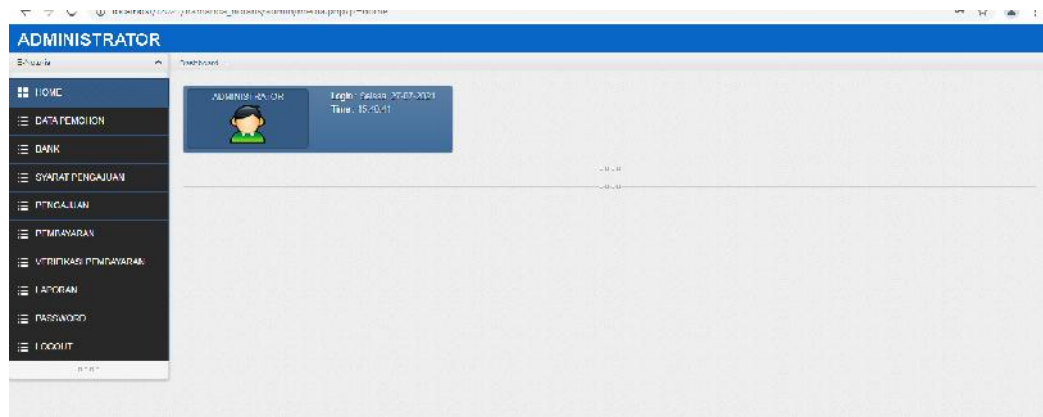
Login digunakan sebelum memasuki tampilan program utama. Tampilan *form login* dapat dilihat pada Gambar 4.18 berikut ini :

Gambar 4.15 Tampilan Login

Keterangan Tampilan *Form Data Form Login*, yaitu jika diklik pada tombol *Login*, maka program melakukan proses untuk masuk ke dalam menu utama.

b. Form Menu Utama

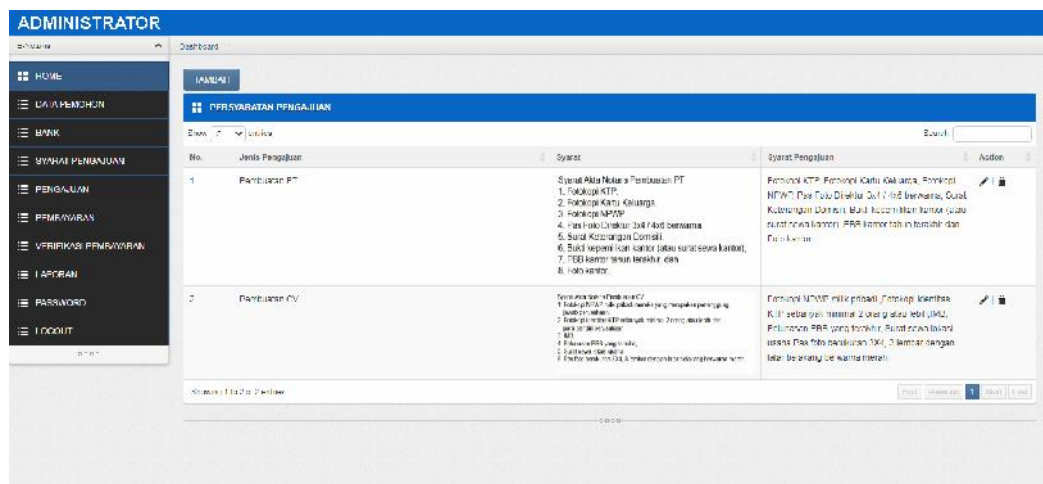
Menu Utama terdiri dari sub menu dan *log out*. Tampilan menu utama dapat dilihat pada Gambar 4.16 berikut ini :



Gambar 4.16 Tampilan Menu Utama

c. Menu Syarat Pengajuan

Form Syarat Pengajuan berfungsi untuk memasukkan data Syarat Pengajuan. Tampilan Syarat Pengajuan dapat dilihat pada Gambar berikut ini :



Gambar 4.17 Tampilan Syarat Pengajuan

The screenshot shows the 'ADMINISTRATOR' dashboard with a sidebar menu on the left containing options like 'HOME', 'DATA PEMOHON', 'BANK', 'SYARAT PENGAJUAN', 'PENGALAMAN', 'PEMBAYARAN', 'VERIFIKASI PEMBAYARAN', 'LAPORAN', 'PASSWORD', and 'LOGOUT'. The main content area is titled 'Tambah syarat' and contains a form with the following fields:

- Nama Pengujian:** A text input field.
- Syarat:** A text input field.
- Foto:** A file selection area with the text 'No file selected' and a 'Choose file' button.

At the bottom of the form, there are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Batal' (Cancel).

Gambar 4.18 Tampilan Tambah Data Syarat Pengajuan

d. Data Pemohon

Form data pemohon berfungsi untuk menampilkan data pemohon. Tampilan data pemohon dapat dilihat pada Gambar berikut ini :

The screenshot shows the 'ADMINISTRATOR' dashboard with a sidebar menu on the left containing options like 'HOME', 'DATA PEMOHON', 'BANK', 'SYARAT PENGAJUAN', 'PENGALAMAN', 'PEMBAYARAN', 'VERIFIKASI PEMBAYARAN', 'LAPORAN', 'PASSWORD', and 'LOGOUT'. The main content area is titled 'TAMPAK DATA PEMOHON' and displays a table of applicant data.

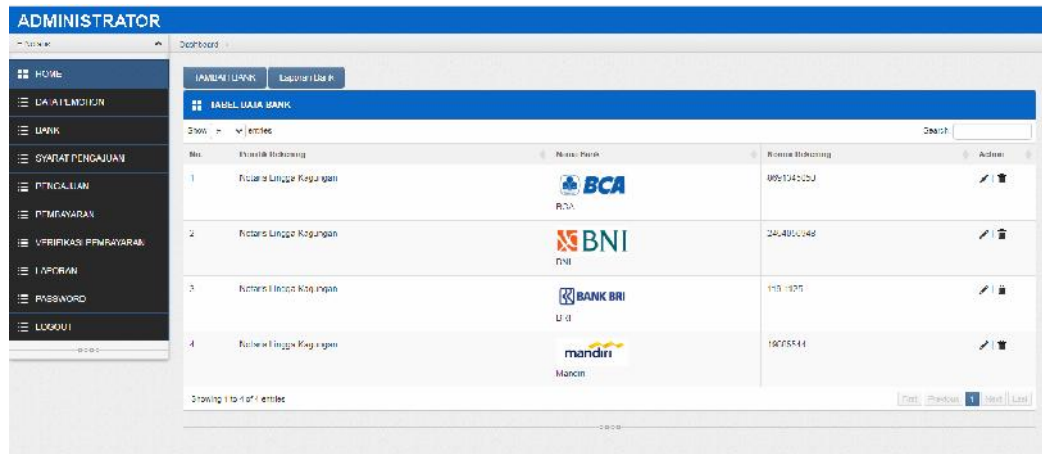
No.	Nama Member	Alamat	Nomor HP	Action
1	Mikhael Populid

Below the table, it indicates 'Showing 1 to 1 of 1 entries' and includes navigation buttons: 'First', 'Previous', 'Next', and 'Last'.

Gambar 4.19 Tampilan data pemohon

e. Input Data Bank

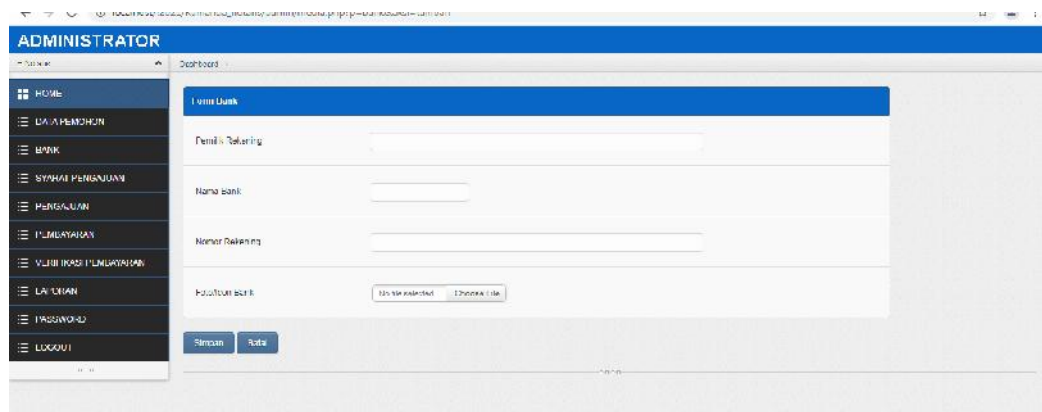
Form input data Bank berfungsi untuk memasukkan data Bank Tampilan *input* Bank dapat dilihat pada Gambar berikut ini



The screenshot shows the 'ADMINISTRATOR' dashboard with a sidebar menu on the left. The main content area displays a table titled 'TABEL LUGA BANK'. The table has four columns: 'No.', 'Pemilik Rekening', 'Nama Bank', and 'Nomor Rekening'. There are four rows of data, each with a corresponding bank logo.

No.	Pemilik Rekening	Nama Bank	Nomor Rekening	Aksi
1	Notaris Lingga Kogungan	BCA	4967041201	[Edit] [Hapus]
2	Notaris Lingga Kogungan	BNI	240400046	[Edit] [Hapus]
3	Notaris Lingga Kogungan	BANK BRI	170-1075	[Edit] [Hapus]
4	Notaris Lingga Kogungan	mandiri	18075544	[Edit] [Hapus]

Gambar 4.20 Tampilan data Bank



The screenshot shows the 'ADMINISTRATOR' dashboard with a sidebar menu on the left. The main content area displays a form titled 'Tambah Bank'. The form has four input fields: 'Pemilik Rekening', 'Nama bank', 'Nomor Rekening', and 'Rekening BCA'. There are two buttons at the bottom: 'Simpan' and 'Batal'.

Gambar 4.21 Tampilan Tambah Data Bank



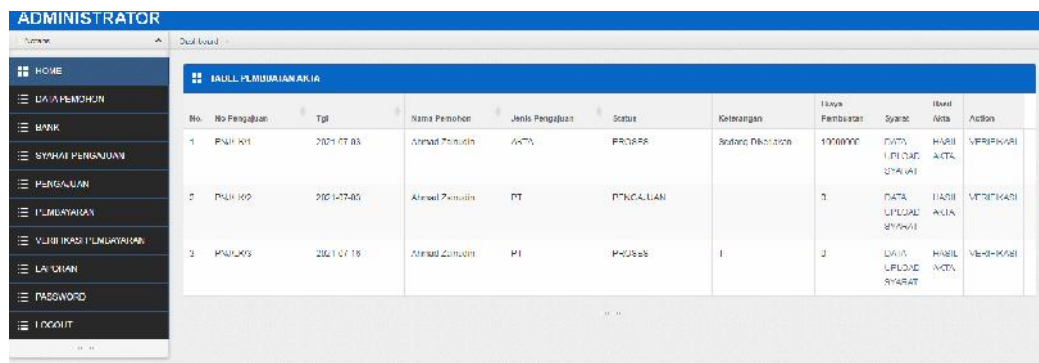
The screenshot shows a report titled 'Laporan Bank' for 'Notaris Notaris Lingga Kogungan'. The report includes a table with four columns: 'No', 'Pemilik', 'Nama Bank', and 'Nomor Rekening'. There are four rows of data, each with a corresponding bank logo.

No	Pemilik	Nama Bank	Nomor Rekening
1	Notaris Lingga Kogungan	BCA	4967041201
2	Notaris Lingga Kogungan	BNI	240400046
3	Notaris Lingga Kogungan	BANK BRI	170-1075
4	Notaris Lingga Kogungan	mandiri	18075544

Gambar 4.22 Tampilan Laporan Bank

f. Input Data Verifikasi Pengajuan Pembuatan Akta

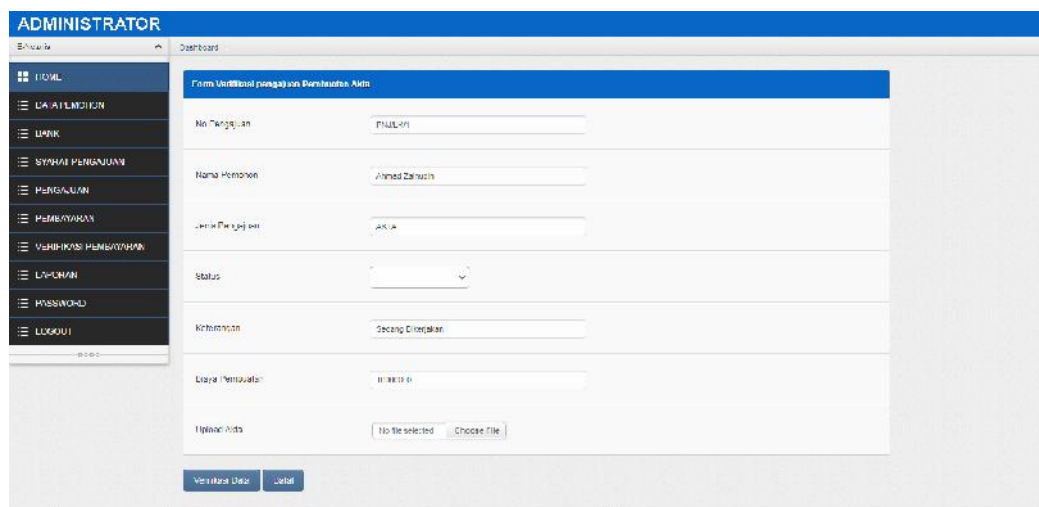
Form input data Verifikasi Pengajuan Pembuatan Akta berfungsi untuk memasukkan data Verifikasi Pengajuan Pembuatan Akta. Tampilan Verifikasi Pengajuan Pembuatan Akta dapat dilihat pada Gambar berikut ini



The screenshot shows the ADMINISTRATOR dashboard with a sidebar menu on the left and a main content area. The sidebar menu includes: HOME, DAFTAR PEMohon, BANK, SYAHNI PERMOJUAN, PEMBAYARAN, VERIFIKASI PEMERINTAH, LAPORAN, PASSWORD, and LOGOUT. The main content area displays a table titled "DAFTAR PEMERINTAH AKTA" with the following data:

No.	No Pengajuan	Tgl	Nama Pemohon	Jenis Pengajuan	Status	Keterangan	Uraian Pembuatan	Syarat	Uraian Akta	Action
1	PNUL-01	2021-07-03	Ahmad Zamrudh	AKTA	PROSES	Sidang, Pengadilan	10000000	DATA UPLOAD SYAHNI	HASIL AKTA	VERIFIKASI
2	PNUL-02	2021-07-03	Ahmad Zamrudh	PT	PENCALUAN		0	DATA UPLOAD SYAHNI	HASIL AKTA	VERIFIKASI
3	PNUL-03	2021-07-10	Ahmad Zamrudh	PI	PROSES	0	0	DATA UPLOAD SYAHNI	HASIL AKTA	VERIFIKASI

Gambar 4.23 Tampilan Pengajuan



The screenshot shows the ADMINISTRATOR dashboard with a sidebar menu on the left and a main content area. The sidebar menu includes: HOME, DAFTAR PEMohon, BANK, SYAHNI PERMOJUAN, PEMBAYARAN, VERIFIKASI PEMERINTAH, LAPORAN, PASSWORD, and LOGOUT. The main content area displays a form titled "Form Verifikasi (pengajuan) Pembuatan Akta" with the following fields:

- No Pengajuan:
- Nama Pemohon:
- Jenis Pengajuan:
- Status:
- Keterangan:
- Uraian Pembuatan:
- Uraian Akta:

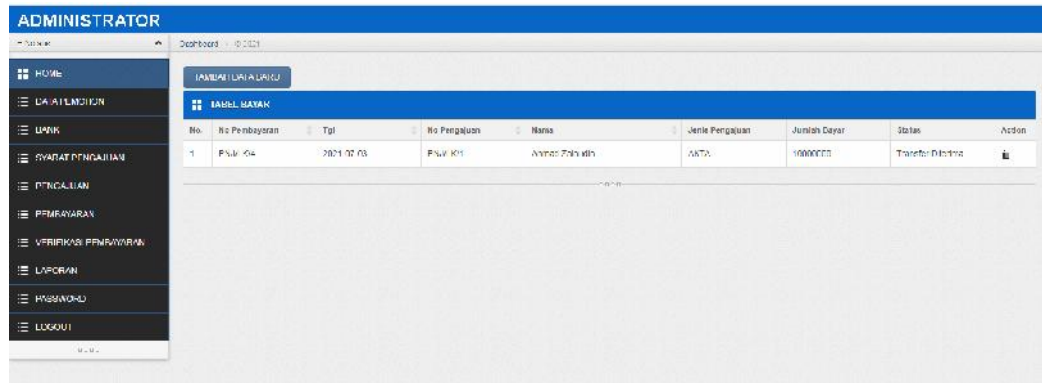
At the bottom of the form, there are two buttons: "Verifikasi Data" and "Jelajahi".

Gambar 4.24 Tampilan Verifikasi Pengajuan Pembuatan Akta

e. Input Data Pembayaran

Form input data Pembayaran berfungsi untuk memasukkan data pembayaran.

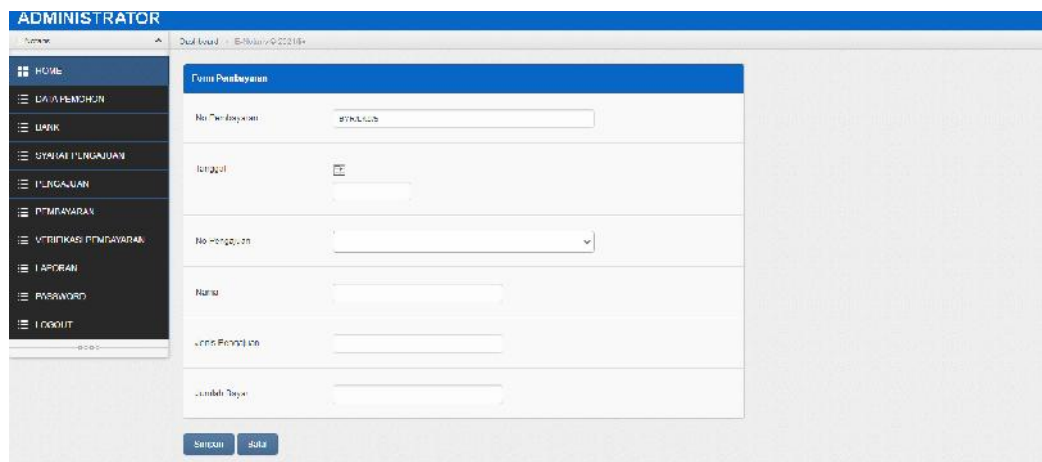
Tampilan *input* pembayaran dapat dilihat pada Gambar berikut ini



The screenshot shows the ADMINISTRATOR dashboard with a sidebar menu on the left and a main content area. The main content area displays a table titled 'TABEL_MATAK' with the following data:

No.	No Pembayaran	Tgl	No Pengajuan	Nama	Jenis Pengajuan	Jumlah Deyar	Status	Action
1	P/04/04	2021/02/03	P/04/01	Ayudha Zahid	JAKSA	10000000	Transfer Diterima	

Gambar 4.25 Tampilan Pembayaran



The screenshot shows the ADMINISTRATOR dashboard with a sidebar menu on the left and a main content area. The main content area displays a form titled 'Formulir Pembayaran' with the following fields:

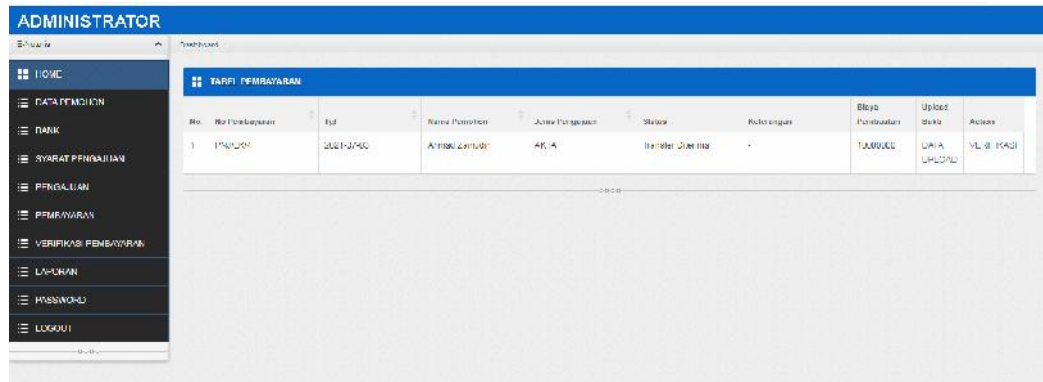
- No Pembayaran:
- Tanggal:
- No pengajuan:
- Nama:
- Jenis Pengajuan:
- Jumlah Deyar:

Buttons:

Gambar 4.26 Tampilan Tambah Data Pembayaran

f. Konfirmasi Pembayaran

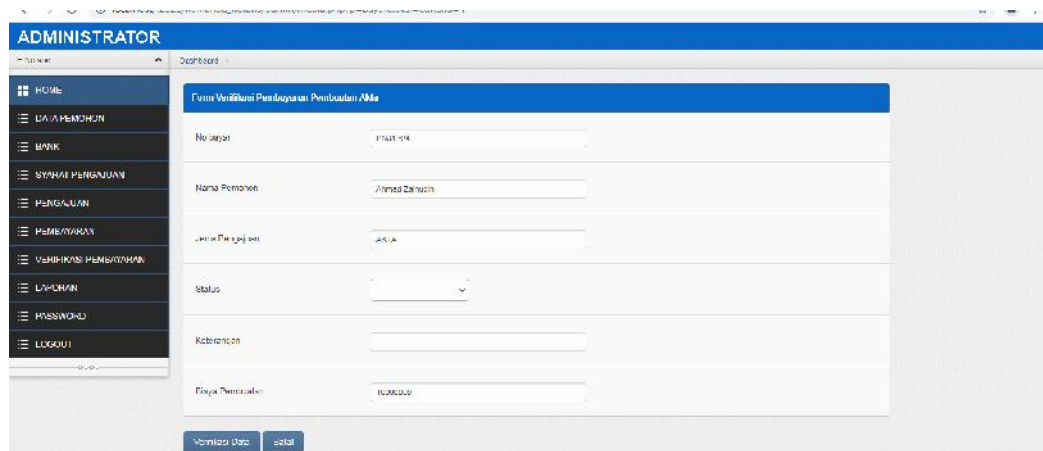
Form Konfirmasi bayar berfungsi untuk menampilkan dan melakukan konfirmasi bayar. Tampilan Konfirmasi pembayaran dapat dilihat pada Gambar berikut ini



The screenshot shows the ADMINISTRATOR dashboard with a sidebar menu on the left and a main content area. The sidebar menu includes options like HOME, DATA PEMOHON, BANK, SYARAT PERBAJIAN, PENGALUAN, PEMBAYARAN, VERIFIKASI PEMBAYARAN, LAPORAN, PASSWORD, and LOGOUT. The main content area displays a table titled 'TARIF PEMBAYARAN' with the following data:

No.	No Pembayaran	Ref	Nama Pemohon	Jenis Pekerjaan	Status	Keterangan	Biaya Pembayaran	Upload Bukti	Aksi
1	1754207	2021-0140	Armed Zamrud	AKUK	Transfer Duitma		TUNGGU	DATA UPLOAD	VL di KASU

Gambar 4.27 Tampilan Data Konfirmasi Pembayaran



The screenshot shows the ADMINISTRATOR dashboard with a sidebar menu on the left and a main content area. The sidebar menu is the same as in the previous image. The main content area displays a form titled 'Form Verifikasi Pembayaran: Pembayaran AMU'. The form fields are as follows:

- No bayar: 1754207
- Nama Pemohon: Armed Zamrud
- Jenis Pekerjaan: AKUK
- Status: (dropdown menu)
- Keterangan: (text input field)
- Biaya Pembayaran: TUNGGU

At the bottom of the form, there are two buttons: 'Verifikasi Data' and 'Detail'.

Gambar 4.28 Tampilan Konfirmasi Pembayaran

g. Data Laporan

Form Laporan berfungsi untuk menampilkan data laporan pengajuan dan pembayaran. Tampilan Data laporan dapat dilihat pada Gambar berikut ini

ADMINISTRATOR

Menu

- HOME
- DATA PEMohon
- DAFTAR
- SYARAT PENGAJUAN
- PENGALIHAN
- PEMBAYARAN
- VERIFIKASI PEMBAYARAN
- LAPORAN
- PASSWORD
- LOGOUT

Laporan Pengajuan

Dari Tanggal: 27 Juli 2021

End Tanggal: 27 Juli 2021

Cetak

Laporan Pembayaran

Dari Tanggal: 27 Juli 2021

End Tanggal: 27 Juli 2021

Cetak

Gambar 4.29 Tampilan Data Laporan

Kantor Notaris Lingga Kagungan
 Jl. H. Komsuudila Komp. Gliris Perseksi B1 N/9, Rajabasa Raya, Rajabasa Banda, Lampung, Lampung 35143
 Email : kagungan_notaris07@gmail.com

LAPORAN DATA PENGAJUAN
 PERIODE : 01-7-2021 s/d 27-7-2021

No	No Pengajuan	Tanggal	Nama	Jenis Pengajuan	Status
1	PNJ/LK/1	03-07-2021	Ahmad Zainudin	AKTA	PROSES
2	PNJ/LK/2	03-07-2021	Ahmad Zainudin	PT	PENGAJUAN
3	PNJ/LK/3	14-07-2021	Ahmad Zainudin	PT	PROSES

Dibuat Oleh,

(.....)

Gambar 4.30 Tampilan Laporan Pengajuan

Kantor Notaris Lingga Kagungan
 Jl. H Komaruddin Komplek Glora Paswada B1 2/0, Rajabasa Raya, Rajabasa Bandar Lampung, Lampung 35143
 Email : kagungan_notaris07@gmail.com

LAPORAN DATA PEMBAYARAN
 PERIODE : 01-7-2021 s/d 27-7-2021

No	Tanggal	Nama	Jenis Pengajuan	Status	Keterangan	Biaya Pembuatan (Rp.)
1	05-07-2021	Ahmed Esauddi	AKTA	Transfer Diterima	-	1000000

Dibuat Oleh,

(.....)

Gambar 4.31 Tampilan Laporan Pembayaran

4.2 Pembahasan

Dengan adanya sistem informasi E-notaris, diharapkan pemohon dapat memanfaatkan web sebagai media alternatif untuk melakukan transaksi maupun memudahkan dalam proses pengarsipan data. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, program memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan dari program yang telah dibuat akan dijelaskan dalam pembahasan berikut ini :

4.2.1 Kelebihan Program

Kelebihan dari sistem baru ini adalah sebagai berikut :

1. Dari segi tampilan, sistem ini lebih menarik karena berbasiskan Grafis. Sehingga memudahkan pengoperasiannya bagi para pengguna sistem ini (*user friendly*).
2. Sistem pengolahan data ini memiliki *database* yang fungsinya cukup baik, sehingga dapat menampung data cukup besar.

4.2.2 Kekurangan Program

Selain mempunyai kelebihan, sebuah sistem ini pun sudah pasti mempunyai kekurangan, kekurangan sistem ini antara lain:

1. Biaya yang dibutuhkan untuk sistem ini lebih mahal karena keperluan pembayaran penyewaan *hosting* dan kebutuhan aplikasi untuk menjalankan sistem
2. Masih belum adanya pengamanan dan *backup* data sehingga dibutuhkan penyimpanan manual bila terjadi pencurian data.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan rancangan sistem baru, yaitu sistem komputerisasi yang diajukan sebagai pengganti sistem lama, dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan secara efektif dan efisien sehingga pembuatan data pengajuan dan pembayaran pembuatan akta pada Kantor Notaris Lingga Kagungan tidak terlambat.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian yang telah diuraikan, maka saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dari Sistem Informasi pada Kantor Notaris Lingga Kagungan antara lain:

1. Perlu adanya pemeliharaan serta pengembangan dan penyempurnaan sistem, maka dilakukan evaluasi dalam jangka waktu tertentu. Evaluasi menyangkut kemungkinan pengembangan sistem yang lebih baik dan disesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan dengan melakukan Audit Sistem Informasi.
2. Diperlukan pelatihan kembali kepada bagian Administrasi jika terjadi pengembangan dan penyempurnaan sistem yang mampu memahami prosedur pemakaian sistem informasi pada Kantor Notaris Lingga Kagungan ini dengan tepat, sehingga dapat memperlancar proses informasi dan menghindari kesalahan yang dapat menghambat kelancaran operasional

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir.2018. *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP Edisi Revisi*.Andi: Yogyakarta.
- Deppi Linda, Halimah Halimah, 2020, Penentuan Lokasi Wisata Dan Hotel Terdekat Di Wilayah Lampung Timur Jurnal Volume 2 Nomor 2, Oktober 2020.
- Giandari Maulani, dkk, 2019, *Sistem Informasi Pendaftaran dan Monitoring Pelayanan Jasa Notaris dan PPAT Rosita Yuwanasari,SH,M.Kn*. Jurnal Vol. 1, No. 3, Agustus 2019.
- Halimah, Neni Purwati, Fadil Raditya NZ,2019, Sistem Informasi E-Document Pada Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan (BAAK) Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Jurnal Vol. 3 No. 1 Maret 2019.
- Jeperson Hutahaean, 2016, *Konsep Sistem Informasi*, Yogyakarta: Deepublish.
- Krismiaji. 2015. *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN.
- Muhamad Muslihudin dan Oktafianto, 2016, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*, CV. Andi Offset : Yogyakarta.
- Mulhim, Imam. 2018. *Aplikasi Informasi dengan PHP & MySQL*. Maxikom. Palembang.
- Nurjoko, Sushanty Saleh, Sifaul Khoiri, 2019,Rancang Bangun Sistem Informasi Kependudukan Desa Bangun Rejo Berbasis E-Government Jurnal Volume 2 Nomor 2, Oktober 2019
- Pressman, R.S. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. C v . Andi Offset : Yogyakarta.
- Romney, Marshall B dan Paul John Steinbart. 2015. *Sistem Informasi Akuntansi*. Jakarta : Salemba Empat.
- Rosa AS dan M.Shalahuddin. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur. Dan Berorientasi Objek*. Bandung : INFORMATIKA.
- Sadeli, M. 2017. *7 Jam Belajar Interaktif Dreamweaver Untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.
- Shalahuddin, M dan A.S, Rosa. 2018. *Pemrograman J2ME Belajar Cepat Pemrograman Perangkat Telekomunikasi Mobile*. Bandung : Informatika.
- Siti Komariah, dkk, 2018,*Sistem Administrasi Kearsipan Akta Notaris Dan Ppat Pada Kantor Notaris Winarti Wilami, SH Bontang*,Jurnal Volume 3 Nomor 2 Tahun 2018.
- Sukamto, R. A., dan Shalahudin, M. 2016, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta : CV. Andi Offset.

Sucipto, 2016, *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Tren Teknologi Informasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

TM Zaini , Triowali Rosandy , Intan Ardila Sari, 2020, Rancang Bangun Tour Guide Pulau Pahawang Berbasis Android, Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data (SIMADA) Vol. 3 No. 1 Maret 2020.

Wawansyah Merdi Candra, dkk, 2019, *Sistem Informasi Dokumentasi dan Pengolahan Biaya Pada Notaris dan PPAT Amir Husin*, Jurnal Volume 2 Nomor 4, Desember 2019