

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini dijelaskan kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

VI.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, desain dan implementasi perangkat lunak dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari Tugas Akhir ini yaitu:

1. Pembangunan Sistem Informasi Desa dan Kawasan untuk manajemen aset desa, potensi ekonomi desa dan pemetaan desa telah berhasil dilakukan. Sistem informasi ini dapat menjadi alat pendukung kegiatan pemerintah desa di Indonesia dalam melakukan manajemen aset desa, mengelola potensi ekonomi desa, dan pemetaan desa.

VI.2 Saran

Beberapa saran dan masukan yang dapat disampaikan penulis terhadap pembangunan sistem informasi desa ini adalah:

1. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memberi ketersediaan integrasi dengan perangkat keras GPS.
2. Menambahkan fungsionalitas untuk kompresi gambar *overlay* sesuai ukuran peta.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, E. R., 2014. *Pembangunan Sistem Informasi Desa Binaan Universitas Atma Jaya Yogyakarta Berbasis Web*. Yogyakarta: Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Azmi, N., 2013. *Pemanfaatan Google API (Google Maps) Pada Website Pariwisata Menggunakan Framework Code Igniter*. Yogyakarta: Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- Chakim, L., 2012. *Sistem Informasi Geografis Paguyuban Kerajinan Desa Di Kabupaten Kudus Berbasis Web*. Kudus: Universitas Maria Kudus.
- Depdikbud, 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Hastings, N. A. J., 2010. *Physical Asset Management*. Australia: Springer.
- Henry C, Lucas, Jr (1993), *Analisis Desain dan Implementasi Sistem Informasi*, edisi ke-3, Jakarta : Erlangga.
- Indarto, I. D., 2014. *Pembangunan Sistem Informasi Spare Parts Terintegrasi Berbasis Web*. Yogyakarta: Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Jati, B. M., 2011. *Sistem Informasi Geografis Berbasis Web Untuk Pemetaan Industri Kecil Di Kabupaten Bantul*. Yogyakarta: Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Kazadi, S.-N., 2003. GIS And Remote-Sensing For High Resolution Mapping And Digital Cartographic Databasebuilding in African Remote Areas. *African Study Monograph*, 24(4), pp. 247-469.
- Kiser, L. C. & Kelly, J. M., 2010. GPS- vs. DEM-Derived Elevation Estimates from a Hardwood Dominated Forest Watershed. *Journal of Geographic Information System*, Volume 2, pp. 147-151.
- Kurniawan, I. I., 2014. *Pembangunan Sistem Informasi Desa Berbasis Web*. Yogyakarta: Program Studi Teknik

Informatika Fakultas Teknik Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Maksudin, 2011. Strategi Pengembangan Potensi Dan Program Desa Binaan/Mitra Kerja IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, II(2), pp. 197-211.

Mardiasmo, 2004. *Otonomi dan Manajemen Keuangan Daerah, Good Governence Democratization, Local Government Financial Management, Public Policy, Reinventing Government, Accountability Probity, Value for Money, Participatory Development*. Serial Otonomi Daerah ed. Yogyakarta: Andi.

Marwansyah, 2009. *Pengantar Manajemen*. Bandung: Politeknik Negeri Bandung.

Muryani, C., 2005. *Analisis Ekosistem Hutan Mangrove di Pantai Pasuruan Menggunakan Metode Sistem Informasi Geografi*. Surakarta: Universitas Negeri Surakarta Library.

O'Brien, J.A. & Marakas, G.M., 2007. *Introduction to Information Systems*. 5th ed. Mc Graw Hill.

Poerwanta, R., MT, Y. & Dr., E., 2013. Perancangan Sistem Inventory Spare Parts Mobil pada CV. Auto Parts Toyota Berbasis Aplikasi Java. *Jurnal TEKNOIF*, 1(2), pp.1 -5.

Republik Indonesia, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 18;

-----,Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2005 Tentang Hibah Kepada Daerah;

-----,Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2014 Tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Desa;

-----,Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2014 Tentang Dana Desa.

-----,Undang-Undang Nomer 6 Tahun 2014 Tentang Desa.

-----,Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pedoman Teknis Pengelolaan Barang Milik Daerah.

Riyadi, A.S., Retnandi, E. & Deddy, A., 2012. Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website Subsistem Guru di Sekolah Pesantren Persatuan Islam 99 Rancabango.

Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut,
9(40), pp.1-11.

Saor, M. R., 2006. *Peta Zonasi Longsoran dengan Metode Anbalagan dan Sistem Informasi Geografi; Studi Kasus di Sub Daerah Aliran Sungai Citarum, Kecamatan Cipongkor, Kabupaten Bandung, Jawa Barat*. Bandung: Laboratory of Engineering Geology Departement of Geological Engineering Faculty of Earth Sciences and Technology (FITB).

Siregar, D. D., 2004. *Management Aset Strategi Penataan Konsep Pembangunan Berkelanjutan secara Nasional dalam Konteks Kepala Daerah sebagai CEO's pada Era Globalisasi dan Otonomi Daerah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sugara, E.P.A., 2011. Sistem Informasi Pencarian Dan Penjualan Barang Berbasis Web Pada Toko Bagus. *Jurnal Teknologi dan Informatika*, 1(2), pp.158 - 166.

Widayanto, A. & Wardati, I.U., 2013. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Spare Part Mobil Pada Bengkel Samsi Motor Pacitan. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 2, pp.1-7.

LAMPIRAN

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Muhammad Yogie Palatino

NPM : 11 07 06534

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir ini dengan judul "Sistem Informasi Desa dan Kawasan untuk Manajemen Aset Desa, Potensi Ekonomi Desa dan Pemetaan Desa Berbasis Web" merupakan hasil penelitian saya pada tahun akademik 2015/2016 yang bersifat originalitas dan tidak mengandung plagiasi dari karya manapun.

Bila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses dengan ketentuan yang berlaku termasuk dicabut gelar sarjana yang diberikan Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 21 Oktober 2015

Yang menyatakan

METERAI
TEMPEL

81BACADF46011738

6000
RUPIAH

Muhammad Yogie Palatino

SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Sistem Informasi Desa dan Kawasan untuk
Manajemen Aset Desa, Potensi Ekonomi Desa
dan Pemetaan Desa

(SIDEKa-Aset)


Untuk:

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Muhammad Yogie Palatino / 110706534

Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-SIDEKa-Aset		1/65
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F
Ditulis oleh	MYP						
Diperiksa oleh							
Disetujui oleh							

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

DAFTAR ISI

1.1 Tujuan	7
1.2 Lingkup Masalah	7
1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan	8
1.4 Referensi	9
1.5 Deskripsi umum (Overview)	10
2 Deskripsi Kebutuhan	10
2.1 Perspektif produk	10
2.2 Fungsi Produk	12
2.3 Karakteristik Pengguna	24
2.4 Batasan-batasan	24
2.5 Asumsi dan Ketergantungan	25
3 Kebutuhan khusus	25
3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal	25
3.1.1 Antarmuka pemakai	25
3.1.2 Antarmuka perangkat keras	25
3.1.3 Antarmuka perangkat lunak	25
3.1.4 Antarmuka Komunikasi	26
3.2 Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak	27
3.2.1 Use Case Diagram	27
4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan	28
4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas	28
4.1.1 Use case Spesification: Login	28
4.1.2 Use case Spesification: Ubah Kata sandi	29
4.1.3 Use case Spesification: Mengelola Tanah	30
4.1.4 Use case Spesification: Mengelola Bangunan	33
4.1.5 Use case Spesification: Mengelola Perawatan Bangunan	36
4.1.6 Use case Spesification: Mengelola Ruangan	39
4.1.7 Use case Spesification: Mengelola Aset	42
4.1.8 Use case Spesification: Mengelola Kategori	44
4.1.9 Use case Spesification: Mengelola Kepemilikan ...	47

4.1.10	Use case Spesification: Mengelola Asal	49
4.1.11	Use case Spesification: Mengelola Jenis Potensi .	52
4.1.12	Use case Spesification: Mengelola Detil Potensi .	54
4.1.13	Use case Spesification: Mengelola Pustaka Lahan .	57
4.1.14	Use case Spesification: Mengelola Peta	60
5	Entity Relationship Diagram (ERD)	65



Daftar Gambar

Gambar 1	Arsitektur Perangkat Lunak SIDEKa-Aset	11
Gambar 2.	Use Case Diagram	27
Gambar 3.	Entity Relationship Diagram (ERD)	65



Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak SIDeka-Aset (Sistem Informasi Desa dan Kawasan) dengan modul Manajemen Aset Desa, Potensi Ekonomi Desa dan Pemetaan Desa untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain, perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna) dan atribut (kegunaan tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-SIDeKa-Aset ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak SIDeKa-Aset dengan modul Manajemen Aset Desa, Potensi Ekonomi Desa dan Pemetaan Desa dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Menangani pengelolaan aset desa yang dilakukan pemerintahan desa.
2. Menangani pengelolaan potensi ekonomi desa yang dilakukan pemerintahan desa.
3. Menangani pengelolaan peta desa yang dilakukan pemerintahan desa.

Dan berjalan pada lingkungan *website*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	7/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan:

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-SIDeKa-Aset-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada SIDeKa-Aset (Sistem Informasi Desa dan Kawasan) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
SIDeKa-Aset	Perangkat lunak aplikasi berbasis website yang digunakan oleh pemerintah desa.
<i>Website</i>	<i>Website</i> adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk <i>e-mail</i> , FTP, dan <i>World Wide Web</i> .

Basis Data	Basis Data adalah kumpulan data yang disimpan secara sistematis di dalam komputer dan dapat diolah atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak (program aplikasi) untuk menghasilkan informasi.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
Code Igniter	Aplikasi open source yang berupa framework dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP.
Back-End	Merupakan halaman pada aplikasi SDeKa-Aset yang dipergunakan oleh pemerintah desa untuk mengelola data.
Front-End	Merupakan halaman pada aplikasi SDeKa-Aset yang dipergunakan oleh masyarakat untuk melihat informasi publik yang diberikan oleh pemerintah desa.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Septiana Rahayu Dewi / 6127, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) DERES*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

2. Muhammad Yogie Palatino / 6534, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) IBANKS*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian pertama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak SIDEKa-Aset yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak SIDEKa-Aset tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak SIDEKa-Aset yang akan dikembangkan.

2 Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif produk

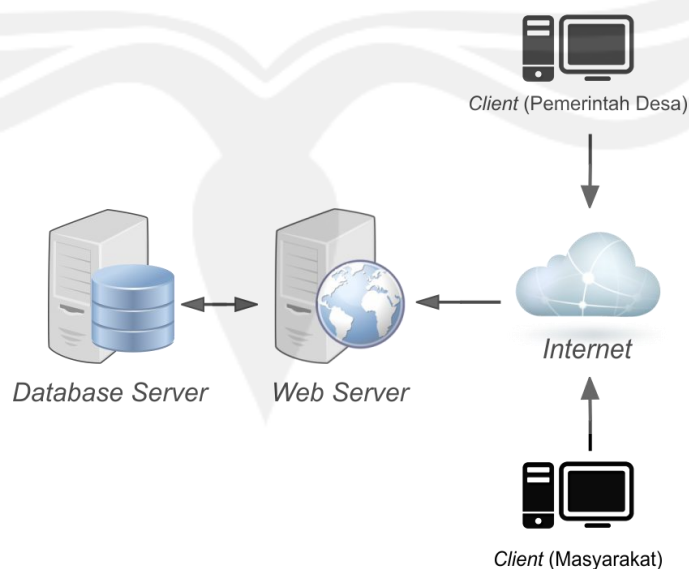
SIDEKa-Aset merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu pengelolaan aset desa, pengelolaan potensi ekonomi desa dan pengelolaan peta desa. Sistem ini dibagi menjadi dua jenis halaman, halaman *back-end* dan halaman *front-end*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDEKa - Aset	10/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Pada halaman *back-end* digunakan oleh perangkat dari pemerintahan desa yang bertugas melakukan pengelolaan data. Halaman ini menangani antara lain: pengelolaan aset desa, pengelolaan potensi ekonomi desa dan pengelolaan peta desa.

Pada halaman *front-end* digunakan oleh masyarakat untuk mendapatkan informasi publik yang diberikan pemerintah desa. Halaman ini menangani tampilan peta desa.

Perangkat lunak SIDEKa-Aset ini berjalan pada web browser apapun, dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman HTML5, PHP 5.5.9 dengan *framework* Code Igniter 2.2.0, JavaScript dengan *framework* JQuery 1.9, CSS dengan *framework* Bootstrap 3.3.0. Sedangkan untuk lingkungan pemrogramannya menggunakan Notepad++. Untuk basis data dipergunakan MySQL 5.6.16 sebagai *database server* dan Apache 2.4.7 sebagai *web server*, kedua halaman pada aplikasi tersebut akan mengacu kepada basis data yang sama.



Gambar 1 Arsitektur Perangkat Lunak SIDEKa-Aset

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDEKa - Aset	11/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak SIDEKa-Aset adalah sebagai berikut:

1. Fungsi *Login* (**SKPL-SIDEKa-Aset-001**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pemerintah desa untuk dapat masuk kedalam sistem yang digunakan.

2. Fungsi *Ubah Kata Sandi* (**SKPL-SIDEKa-Aset-002**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah kata sandi pemerintah desa.

3. Fungsi *Pengelola Tanah* (**SKPL-SIDEKa-Aset-003**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pemerintah desa untuk mengelola data tanah.

Fungsi *Pengelolaan Tanah* meliputi :

a. Fungsi *Tambah Tanah* (**SKPL-SIDEKa-Aset-003-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data tanah.

b. Fungsi *Tampil Tanah* (**SKPL-SIDEKa-Aset-003-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data tanah.

c. Fungsi *Ubah Tanah* (**SKPL-SIDEKa-Aset-003-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data tanah.

d. Fungsi *Hapus Tanah* (**SKPL-SIDEKa-Aset-003-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data tanah.

e. Fungsi *Cari Tanah* (**SKPL-SIDEKa-Aset-003-05**)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDEKa - Aset	12/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data tanah.

f. Fungsi *Unduh data Tanah* (**SKPL-SIDeKa-Aset-003-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengunduh data tanah dalam format MS-excel.

4. Fungsi *Pengelola Bangunan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-004**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pemerintah desa untuk mengelola data bangunan.

Fungsi *Pengelolaan Bangunan* meliputi :

a. Fungsi *Tambah Bangunan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-004-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data bangunan.

b. Fungsi *Tampil Bangunan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-004-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data bangunan.

c. Fungsi *Ubah Bangunan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-004-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data bangunan.

d. Fungsi *Hapus Bangunan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-004-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data bangunan.

e. Fungsi *Cari Bangunan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-004-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data bangunan.

f. Fungsi *Unduh data Bangunan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-004-06**)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	13/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengunduh data bangunan dalam format MS-excel.

5. Fungsi *Pengelola Perawatan Bangunan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-005**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pemerintah desa untuk mengelola data perawatan bangunan.

Fungsi *Pengelolaan Perawatan Bangunan* meliputi :

a. Fungsi *Tambah Perawatan Bangunan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-005-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data perawatan bangunan.

b. Fungsi *Tampil Perawatan Bangunan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-005-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data perawatan bangunan.

c. Fungsi *Ubah Perawatan Bangunan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-005-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data perawatan bangunan.

d. Fungsi *Hapus Perawatan Bangunan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-005-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data perawatan bangunan.

e. Fungsi *Cari Perawatan Bangunan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-005-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data perawatan bangunan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	14/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

f. Fungsi *Unduh data Perawatan Bangunan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-005-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengunduh data perawatan bangunan dalam format MS-excel.

6. Fungsi *Pengelola Ruangan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-006**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pemerintah desa untuk mengelola data ruangan.

Fungsi *Pengelolaan Ruangan* meliputi :

a. Fungsi *Tambah Ruangan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-006-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data ruangan.

b. Fungsi *Tampil Ruangan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-006-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data ruangan.

c. Fungsi *Ubah Ruangan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-006-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data ruangan.

d. Fungsi *Hapus Ruangan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-006-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data ruangan.

e. Fungsi *Cari Ruangan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-006-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data ruangan.

f. Fungsi *Unduh data Ruangan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-006-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengunduh data ruangan dalam format MS-excel.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	15/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

7. Fungsi *Pengelola Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-007**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pemerintah desa untuk mengelola data aset.

Fungsi *Pengelolaan Aset* meliputi :

a. Fungsi *Tambah Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-007-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data aset.

b. Fungsi *Tampil Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-007-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data aset.

c. Fungsi *Ubah Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-007-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data aset.

d. Fungsi *Hapus Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-007-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data aset.

e. Fungsi *Cari Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-007-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data aset.

f. Fungsi *Unduh data Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-007-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengunduh data aset dalam format MS-excel.

g. Fungsi *Pindah Ruangan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-007-07**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memindahkan data aset ke data ruangan.

8. Fungsi *Pengelola Kategori Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-008**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pemerintah desa untuk mengelola data kategori aset.

Fungsi *Pengelolaan Kategori Aset* meliputi :

a. Fungsi *Tambah Kategori Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-008-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data kategori aset.

b. Fungsi *Tampil Kategori Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-008-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data kategori aset.

c. Fungsi *Ubah Kategori Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-008-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data kategori aset.

d. Fungsi *Hapus Kategori Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-008-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data kategori aset.

e. Fungsi *Cari Kategori Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-008-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data kategori aset.

9. Fungsi *Pengelola Kepemilikan Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-009**)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	17/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pemerintah desa untuk mengelola data kepemilikan aset.

a. Fungsi *Tambah Kepemilikan Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-009-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data kepemilikan aset.

b. Fungsi *Tampil Kepemilikan Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-009-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data kepemilikan aset.

c. Fungsi *Ubah Kepemilikan Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-009-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data kepemilikan aset.

d. Fungsi *Hapus Kepemilikan Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-009-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data kepemilikan aset.

e. Fungsi *Cari Kepemilikan Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-009-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data kepemilikan aset.

10. Fungsi *Pengelola Asal Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-010**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pemerintah desa untuk mengelola data asal aset.

a. Fungsi *Tambah Asal Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-010-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data asal aset.

b. Fungsi *Tampil Asal Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-010-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data asal aset.

c. Fungsi *Ubah Asal Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-010-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data asal aset.

d. Fungsi *Hapus Asal Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-010-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data asal aset.

e. Fungsi *Cari Asal Aset* (**SKPL-SIDeKa-Aset-010-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data asal aset.

11. Fungsi *Pengelolaan Jenis Potensi* (**SKPL-SIDeKa-Aset-011**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pemerintah desa untuk mengelola data jenis potensi desa.

Fungsi *Pengelolaan Jenis Potensi* meliputi :

a. Fungsi *Tambah Jenis Potensi* (**SKPL-SIDeKa-Aset-011-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data jenis potensi desa.

b. Fungsi *Tampil Jenis Potensi* (**SKPL-SIDeKa-Aset-011-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data jenis potensi desa.

c. Fungsi *Ubah Jenis Potensi* (**SKPL-SIDeKa-Aset-011-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data jenis potensi desa.

d. Fungsi *Hapus Jenis Potensi* (**SKPL-SIDeKa-Aset-011-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data jenis potensi desa.

e. Fungsi *Cari Jenis Potensi* (**SKPL-SIDeKa-Aset-011-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data jenis potensi desa.

12. Fungsi *Pengelolaan Detil Potensi* (**SKPL-SIDeKa-Aset-012**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pemerintah desa untuk mengelola data detil potensi desa.

Fungsi *Pengelolaan Detil Potensi* meliputi :

a. Fungsi *Tambah Detil Potensi* (**SKPL-SIDeKa-Aset-012-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data detil potensi desa.

b. Fungsi *Tampil Detil Potensi* (**SKPL-SIDeKa-Aset-012-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data detil potensi desa.

c. Fungsi *Ubah Detil Potensi* (**SKPL-SIDeKa-Aset-012-03**)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	20/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data detil potensi desa.

d. Fungsi *Hapus Detil Potensi* (**SKPL-SIDeKa-Aset-012-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data detil potensi desa.

e. Fungsi *Cari Detil Potensi* (**SKPL-SIDeKa-Aset-012-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data detil potensi desa.

f. Fungsi *Unduh data Detil Potensi* (**SKPL-SIDeKa-Aset-012-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengunduh data detil potensi desa dalam format MS-excel.

13. Fungsi *Pengelolaan Pustaka Lahan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-013**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pemerintah desa untuk mengelola data pustaka lahan potensi desa.

Fungsi *Pengelolaan Detil Potensi* meliputi :

a. Fungsi *Tambah Pustaka Lahan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-013-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data pustaka lahan potensi desa.

b. Fungsi *Tampil Pustaka Lahan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-013-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data pustaka lahan potensi desa.

c. Fungsi *Ubah Pustaka Lahan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-013-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data pustaka lahan potensi desa.

d. Fungsi *Hapus Pustaka Lahan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-013-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data pustaka lahan potensi desa.

e. Fungsi *Cari Pustaka Lahan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-013-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data pustaka lahan potensi desa.

14. Fungsi *Pengelolaan Peta* (**SKPL-SIDeKa-Aset-014**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pemerintah desa untuk mengelola peta desa.

Fungsi *Pengelolaan Peta* meliputi :

a. Fungsi *Tampil Peta* (**SKPL-SIDeKa-Aset-014-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data peta desa.

b. Fungsi *Ubah Peta Dasar* (**SKPL-SIDeKa-Aset-014-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah pengaturan dasar pada peta yang ditampilkan.

c. Fungsi *Ubah Peta Batas Wilayah* (**SKPL-SIDeKa-Aset-014-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data peta batas wilayah desa.

d. Fungsi *Tampil Peta Aset Tanah* (**SKPL-SIDeKa-Aset-014-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data peta aset tanah.

e. Fungsi *Ubah Peta Aset Tanah* (**SKPL-SIDeKa-Aset-014-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data peta aset tanah.

f. Fungsi *Cari Peta Aset Tanah* (**SKPL-SIDeKa-Aset-014-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data peta aset tanah.

g. Fungsi *Tampil Peta Aset Bangunan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-014-07**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data peta aset bangunan.

h. Fungsi *Ubah Peta Aset Bangunan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-014-08**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data peta aset bangunan.

i. Fungsi *Cari Peta Aset Bangunan* (**SKPL-SIDeKa-Aset-014-09**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data peta aset bangunan.

j. Fungsi *Tampil Peta Potensi* (**SKPL-SIDeKa-Aset-014-10**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data peta potensi desa.

k. Fungsi *Ubah Peta Potensi* (**SKPL-SIDeKa-Aset-014-11**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data peta potensi desa.

l. Fungsi *Cari Peta Potensi* (**SKPL-SIDeKa-Aset-014-12**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data peta potensi desa.

15. Fungsi *Logout* (**SKPL-SIDeKa-Aset-015**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pemerintah desa untuk dapat keluar dari sistem.

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak SIDeKa-Aset adalah sebagai berikut:

1. Memahami pengoperasian komputer.
2. Mengerti tentang *internet* dan *website*.

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak SIDeKa-Aset tersebut adalah:

1. Kebijakan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak SIDeKa-Aset.

2. Keterbatasan perangkat keras

Dapat diketahui kemudian setelah aplikasi ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Aplikasi ini dapat dijalankan pada browser dengan versi terbaru yang mendukung penuh penggunaan bahasa pemrograman Html5, CSS3 dan Javascript dengan framework JQuery 1.9.

3 Kebutuhan khusus

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak SIDEKa-Aset meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, antarmuka komunikasi.

3.1.1 Antarmuka pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam halaman website.

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam aplikasi SIDEKa-Aset adalah:

1. Perangkat PC/Laptop/HP.
2. Perangkat Database Server.
3. Perangkat Web Server.

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak SIDEKa-Aset adalah sebagai berikut:

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDEKa - Aset	25/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

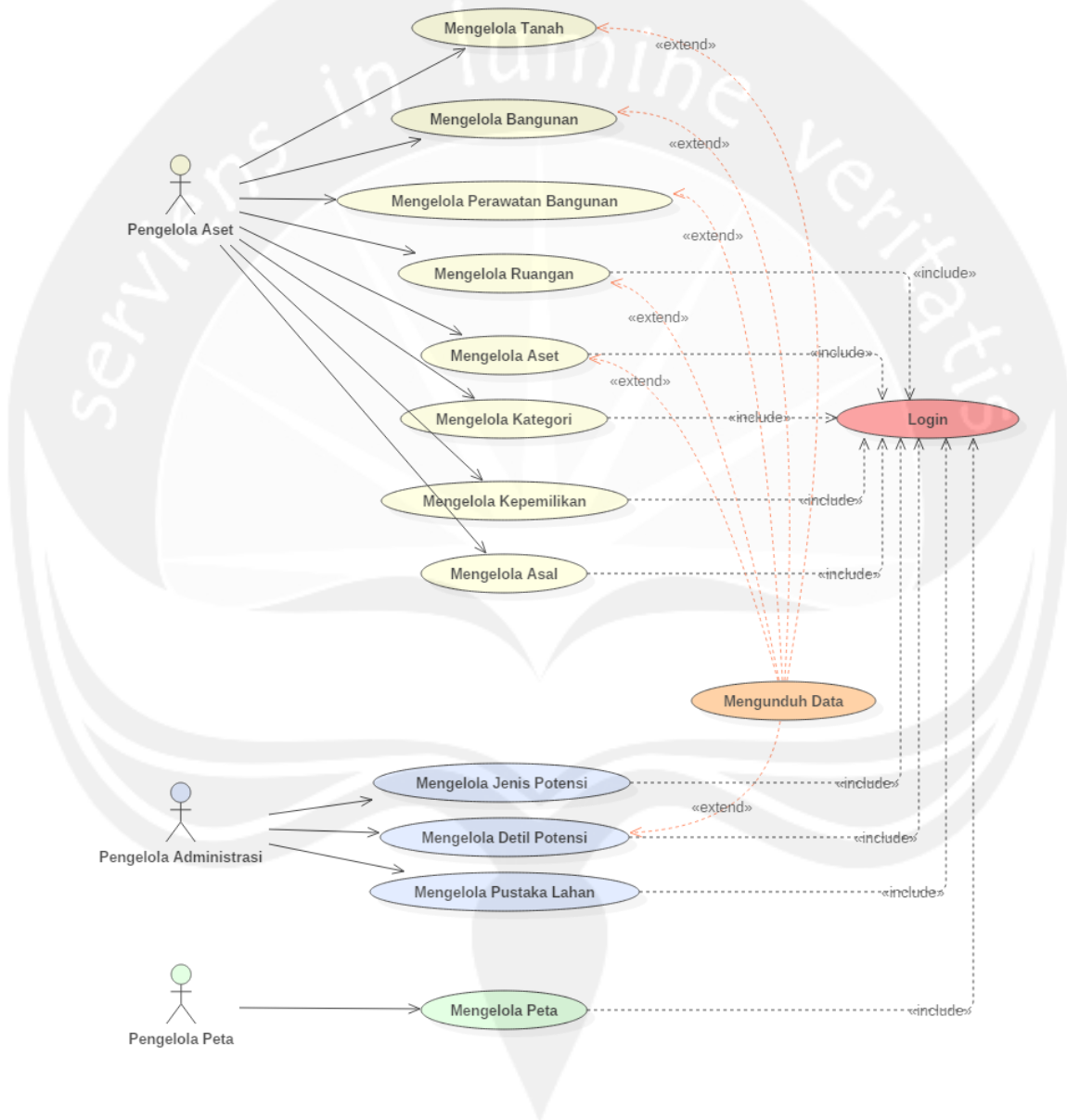
1. Nama : Apache ver 2.4.7
Sumber : Apache Software Foundation
Sebagai sistem menyediakan layanan akses kepada pengguna melalui protokol komunikasi.
2. Nama : MySQL ver 5.6.16
Sumber : Oracle Corporation
Sebagai manajemen sistem basis data yang digunakan untuk menyimpan data di sisi server.
3. Nama : Code Igniter ver 2.2.0
Sumber : EllisLab, Inc.
Sebagai framework bahasa pemrograman PHP untuk menjalankan aplikasi.
4. Nama : IE/Firefox/Chrome/dll
Sumber : Microsoft/Mozilla/Google/dll
Sebagai perangkat lunak yang berguna untuk menampilkan berbagai dokumen yang tersedia pada web server.
5. Nama : Windows XP/Vista/7/8/Ubuntu/dll
Sumber : Microsoft/Canonical /dll
Sebagai sistem operasi yang digunakan.
6. Nama : Notepad++
Sumber : Don Ho.
Sebagai aplikasi untuk editor program.

3.1.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi perangkat lunak SIDEKa-Aset menggunakan protocol HTTP.

3.2 Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak

3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

4.1.1 Use case Spesification: Login

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh akses ke sistem dan menggunakan aplikasi.

2. Primary Aktor

1. Pengelola Aset
2. Pengelola Administrasi
3. Pengelola Peta

3. Supporting Aktor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan login.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk login.
3. Aktor memasukkan nama pengguna dan kata sandi.
4. Sistem mengecek nama pengguna dan kata sandi yang dimasukan aktor
E-1 Nama pengguna dan kata sandi tidak sesuai
5. Sistem memberikan hak akses untuk aktor masuk kedalam sistem.
6. Use Case ini selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

E-1 Nama pengguna atau kata sandi tidak sesuai.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	28/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa nama pengguna dan kata sandi tidak sesuai.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3.

7. PreConditions

1. Aktor telah telah terdaftar di sistem.

8. PostConditions

Aktor memasuki sistem dan dapat menggunakan fungsi-fungsi sesuai role yang dimiliki.

4.1.2 Use case Spesification: Ubah Kata sandi

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk melakukan ganti kata sandi.

2. Primary Aktor

1. Pengelola Aset
2. Pengelola Administrasi
3. Pengelola Peta

3. Supporting Aktor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan ubah kata sandi.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk ubah kata sandi.
3. Sistem meminta aktor untuk menginputkan kata sandi lama, kata sandi baru dan konfirmasi kata sandi baru.
4. Aktor menginputkan kata sandi lama, kata sandi baru dan konfirmasi kata sandi baru.
5. Sistem mengecek data yang telah diinputkan.
E-1 Data yang diinputkan tidak sesuai.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	29/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

6. Sistem menyimpan kata sandi baru yang telah diubah kedalam database.

7. Use case ini selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

E-1 Data yang diinputkan tidak sesuai.

1. Sistem menampilkan pesan peringatan.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3.

7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan.
2. Aktor telah masuk kedalam sistem.

8. PostConditions

Sistem menyimpan data kata sandi yang telah diubah kedalam database.

4.1.3 Use case Spesification: Mengelola Tanah

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data tanah. Aktor dapat melakukan tambah data tanah, tampil data tanah, ubah data tanah, hapus data tanah, cari data tanah, dan unduh data tanah.

2. Primary Aktor

1. Pengelola Aset

3. Supporting Aktor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola data tanah.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	30/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data tanah dan pilihan untuk melakukan tambah, ubah, hapus, cari, dan unduh data tanah.
3. Aktor memilih untuk melakukan tambah data tanah.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data tanah.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data tanah.
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan cari data tanah.
 - A-4 Aktor memilih untuk melakukan unduh data tanah.
4. Sistem menampilkan antarmuka untuk tambah data tanah.
5. Aktor memasukan data tanah.
6. Sistem melakukan pengecekan data tanah yang telah dimasukan.
 - E-1 Data tanah yang dimasukan aktor salah.
7. Use Case ini selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data tanah.
 1. Sistem menampilkan antar muka untuk ubah data tanah.
 2. Aktor mengubah data tanah.
 3. Sistem melakukan pengecekan data tanah yang telah diubah.
 - E-2 Data tanah yang diubah aktor salah.
 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7
- A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data tanah.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	31/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data tanah.

2. Aktor menghapus data tanah.

3. Sistem melakukan pengecekan data tanah yang dihapus.

E-3 Data tanah yang dihapus aktor salah.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-3 Aktor memilih untuk melakukan cari data tanah.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data tanah.

2. Aktor menginputkan data tanah yang dicari.

3. Sistem melakukan pengecekan data tanah yang dicari.

E-4 Data tanah yang dicari tidak ditemukan.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-4 Aktor memilih untuk melakukan unduh data tanah.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data tanah.

2. Aktor melakukan unduh data tanah.

3. Sistem memberi data tanah.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

6. Error Flow

E-1 Data tanah yang dimasukan aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 5.

E-2 Data tanah yang diubah aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.

2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 2.

E-3 Data tanah yang dihapus aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SDeKa - Aset	32/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Kembali ke Alternative Flow A-2 langkah ke 2.
E-4 Data yang dicari aktor tidak ditemukan.

1. Sistem memberi peringatan.

2. Kembali ke Alternative Flow A-3 langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan.
2. Aktor telah masuk kedalam sistem.

8. PostConditions

1. Sistem memperbaharui database.

4.1.4 Use case Spesification: Mengelola Bangunan

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data bangunan. Aktor dapat melakukan tambah data bangunan, tampil data bangunan, ubah data bangunan, hapus data bangunan, cari data bangunan, dan unduh data bangunan.

2. Primary Aktor

1. Pengelola Aset

3. Supporting Aktor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola data bangunan.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data bangunan dan pilihan untuk melakukan tambah, ubah, hapus, cari, dan unduh data bangunan.
3. Aktor memilih untuk melakukan tambah data bangunan.
A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data bangunan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	33/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data bangunan.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan cari data bangunan.

A-4 Aktor memilih untuk melakukan unduh data bangunan.

4. Sistem menampilkan antarmuka untuk tambah data bangunan.

5. Aktor memasukan data bangunan.

6. Sistem melakukan pengecekan data bangunan yang telah dimasukan.

E-1 Data bangunan yang dimasukan aktor salah.

7. Use Case ini selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data bangunan.

1. Sistem menampilkan antar muka untuk ubah data bangunan.

2. Aktor mengubah data bangunan.

3. Sistem melakukan pengecekan data bangunan yang telah diubah.

E-2 Data bangunan yang diubah aktor salah.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data bangunan.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data bangunan.

2. Aktor menghapus data bangunan.

3. Sistem melakukan pengecekan data bangunan yang dihapus.

E-3 Data bangunan yang dihapus aktor salah.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	34/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-3 Aktor memilih untuk melakukan cari data bangunan.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data bangunan.
2. Aktor menginputkan data bangunan yang dicari.
3. Sistem melakukan pengecekan data bangunan yang dicari.

E-4 Data bangunan yang dicari tidak ditemukan.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-4 Aktor memilih untuk melakukan unduh data bangunan.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data bangunan.
2. Aktor melakukan unduh data bangunan.
3. Sistem memberi data bangunan.
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

6. Error Flow

E-1 Data bangunan yang dimasukan aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 5.

E-2 Data bangunan yang diubah aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 2.

E-3 Data bangunan yang dihapus aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Alternative Flow A-2 langkah ke 2.

E-4 Data yang dicari aktor tidak ditemukan.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Alternative Flow A-3 langkah ke 2.

7. PreConditions

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	35/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Use case login telah dilakukan.
2. Aktor telah masuk kedalam sistem.

8. PostConditions

1. Sistem memperbaharui database.

4.1.5 Use case Spesification: Mengelola Perawatan Bangunan

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data perawatan bangunan. Aktor dapat melakukan tambah data perawatan bangunan, tampil data perawatan bangunan, ubah data perawatan bangunan, hapus data perawatan bangunan, cari data perawatan bangunan, dan unduh data perawatan bangunan.

2. Primary Aktor

1. Pengelola Aset

3. Supporting Aktor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola data perawatan bangunan.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data perawatan bangunan dan pilihan untuk melakukan tambah, ubah, hapus, cari, dan unduh data perawatan bangunan.
3. Aktor memilih untuk melakukan tambah data perawatan bangunan.
A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data perawatan bangunan.
A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data perawatan bangunan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	36/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-3 Aktor memilih untuk melakukan cari data perawatan bangunan.

A-4 Aktor memilih untuk melakukan unduh data perawatan bangunan.

4. Sistem menampilkan antarmuka untuk tambah data perawatan bangunan.

5. Aktor memasukan data perawatan bangunan.

6. Sistem melakukan pengecekan data perawatan bangunan yang telah dimasukan.

E-1 Data bangunan yang dimasukan aktor salah.

7. Use Case ini selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data perawatan bangunan.

1. Sistem menampilkan antar muka untuk ubah perawatan data bangunan.

2. Aktor mengubah data perawatan bangunan.

3. Sistem melakukan pengecekan data perawatan bangunan yang telah diubah.

E-2 Data bangunan yang diubah aktor salah.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data perawatan bangunan.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data perawatan bangunan.

2. Aktor menghapus data perawatan bangunan.

3. Sistem melakukan pengecekan data perawatan bangunan yang dihapus.

E-3 Data bangunan yang dihapus aktor salah.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-3 Aktor memilih untuk melakukan cari data perawatan bangunan.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data perawatan bangunan.
2. Aktor menginputkan data perawatan bangunan yang dicari.
3. Sistem melakukan pengecekan data perawatan bangunan yang dicari.

E-4 Data perawatan bangunan yang dicari tidak ditemukan.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-4 Aktor memilih untuk melakukan unduh data perawatan bangunan.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data perawatan bangunan.
2. Aktor melakukan unduh data perawatan bangunan.
3. Sistem memberi data perawatan bangunan.
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

6. Error Flow

E-1 Data perawatan bangunan yang dimasukan aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 5.

E-2 Data perawatan bangunan yang diubah aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 2.

E-3 Data perawatan bangunan yang dihapus aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Alternative Flow A-2 langkah ke 2.

E-4 Data yang dicari aktor tidak ditemukan.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Alternative Flow A-3 langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan.
2. Aktor telah masuk kedalam sistem.

8. PostConditions

1. Sistem memperbaharui database.

4.1.6 Use case Spesification: Mengelola Ruangan

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data ruangan. Aktor dapat melakukan tambah data ruangan, tampil data ruangan, ubah data ruangan, hapus data ruangan, cari data ruangan, dan unduh data ruangan.

2. Primary Aktor

1. Pengelola Aset

3. Supporting Aktor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola data ruangan.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data ruangan dan pilihan untuk melakukan tambah, ubah, hapus, cari, dan unduh data ruangan.
3. Aktor memilih untuk melakukan tambah data ruangan.
A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data ruangan.
A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data ruangan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SDeKa - Aset	39/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-3 Aktor memilih untuk melakukan cari data ruangan.

A-4 Aktor memilih untuk melakukan unduh data ruangan.

4. Sistem menampilkan antarmuka untuk tambah data ruangan.

5. Aktor memasukan data ruangan.

6. Sistem melakukan pengecekan data ruangan yang telah dimasukan.

E-1 Data tanah yang dimasukan aktor salah.

7. Use Case ini selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data ruangan.

1. Sistem menampilkan antar muka untuk ubah data ruangan.

2. Aktor mengubah data ruangan.

3. Sistem melakukan pengecekan data ruangan yang telah diubah.

E-2 Data ruangan yang diubah aktor salah.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data ruangan

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data ruangan.

2. Aktor menghapus data ruangan.

3. Sistem melakukan pengecekan data ruangan yang dihapus.

E-3 Data ruangan yang dihapus aktor salah.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-3 Aktor memilih untuk melakukan cari data ruangan.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data ruangan.

2. Aktor menginputkan data ruangan yang dicari.

3. Sistem melakukan pengecekan data ruangan yang dicari.

E-4 Data ruangan yang dicari tidak ditemukan.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-4 Aktor memilih untuk mengunduh data ruangan.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data ruangan.

2. Aktor melakukan unduh data ruangan.

3. Sistem memberi data ruangan.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

6. Error Flow

E-1 Data ruangan yang dimasukan aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 5.

E-2 Data ruangan yang diubah aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.

2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 2.

E-3 Data ruangan yang dihapus aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.

2. Kembali ke Alternative Flow A-2 langkah ke 2.

E-4 Data ruangan dicari aktor tidak ditemukan.

1. Sistem memberi peringatan.

2. Kembali ke Alternative Flow A-3 langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan.

2. Aktor telah masuk kedalam sistem.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SDeKa - Aset	41/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

8. PostConditions

1. Sistem memperbaharui database.

4.1.7 Use case Spesification: Mengelola Aset

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data aset. Aktor dapat melakukan tambah data aset, tampil data aset, ubah data aset, hapus data aset, cari data aset, dan unduh data aset.

2. Primary Aktor

1. Pengelola Aset

3. Supporting Aktor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini aset ketika aktor memilih untuk mengelola data aset.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data aset dan pilihan untuk melakukan tambah, ubah, hapus, cari, dan unduh data aset.
3. Aktor memilih untuk melakukan tambah data aset.
A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data aset.
A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data aset.
A-3 Aktor memilih untuk melakukan cari data aset.
A-4 Aktor memilih untuk melakukan unduh data aset.
4. Sistem menampilkan antarmuka untuk tambah data aset.
5. Aktor memasukan data aset.
6. Sistem melakukan pengecekan data aset yang telah dimasukan.
E-1 Data aset yang dimasukan aktor salah.
7. Use Case ini selesai.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	42/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data aset.

1. Sistem menampilkan antar muka untuk ubah data aset.
2. Aktor mengubah data aset.
3. Sistem melakukan pengecekan data aset yang telah diubah.

E-2 Data aset yang diubah aktor salah.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data aset.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data aset.
2. Aktor menghapus data aset.
3. Sistem melakukan pengecekan data aset yang dihapus.

E-3 Data aset yang dihapus aktor salah.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-3 Aktor memilih untuk melakukan cari data aset.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data aset.
2. Aktor menginputkan data aset yang dicari.
3. Sistem melakukan pengecekan data aset yang dicari.

E-4 Data aset yang dicari tidak ditemukan.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-4 Aktor memilih untuk melakukan unduh data aset.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data aset.
2. Aktor melakukan unduh data aset.
3. Sistem memberi data aset.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

6. Error Flow

E-1 Data aset yang dimasukan aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 5.

E-2 Data aset yang diubah aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 2.

E-3 Data aset yang dihapus aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Alternative Flow A-2 langkah ke 2.

E-4 Data yang dicari aktor tidak ditemukan.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Alternative Flow A-3 langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan.
2. Aktor telah masuk kedalam sistem.

8. PostConditions

Sistem memperbaharui database.

4.1.8 Use case Spesification: Mengelola Kategori

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data kategori. Aktor dapat melakukan tambah data kategori, tampil data kategori, ubah data kategori, hapus data kategori, dan cari data kategori.

2. Primary Aktor

1. Pengelola Aset

3. Supporting Aktor

None

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	44/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4. Basic Flow

1. Use Case ini aset ketika aktor memilih untuk mengelola data kategori.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data kategori dan pilihan untuk melakukan tambah, ubah, hapus, cari data kategori.
3. Aktor memilih untuk melakukan tambah data kategori.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data kategori.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data kategori.
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan cari data kategori.
4. Sistem menampilkan antarmuka untuk tambah data kategori.
5. Aktor memasukan data kategori.
6. Sistem melakukan pengecekan data kategori yang telah dimasukan.
 - E-1 Data kategori yang dimasukan aktor salah.
7. Use Case ini selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk mengubah data kategori.
 1. Sistem menampilkan antar muka untuk ubah data kategori.
 2. Aktor mengubah data kategori.
 3. Sistem melakukan pengecekan data kategori yang telah diubah.
 - E-2 Data kategori yang diubah aktor salah.
 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	45/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-2 Aktor memilih untuk menghapus data kategori.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data kategori.
2. Aktor menghapus data kategori.
3. Sistem melakukan pengecekan data kategori yang dihapus.

E-3 Data kategori yang dihapus aktor salah.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-3 Aktor memilih untuk mencari data kategori.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data kategori.
2. Aktor menginputkan data kategori yang dicari.
3. Sistem melakukan pengecekan data kategori yang dicari.

E-4 Data kategori yang dicari tidak ditemukan.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

6. Error Flow

E-1 Data kategori yang dimasukan aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 5.

E-2 Data kategori yang diubah aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 2.

E-3 Data kategori yang dihapus aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Alternative Flow A-2 langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan.
2. Aktor telah masuk kedalam sistem.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SDeKa - Aset	46/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

8. PostConditions

Sistem memperbaharui database.

4.1.9 Use case Spesification: Mengelola Kepemilikan

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data kepemilikan. Aktor dapat melakukan tambah data kepemilikan, tampil data kepemilikan, ubah data kepemilikan, hapus data kepemilikan, dan cari data kepemilikan.

2. Primary Aktor

1. Pengelola Aset

3. Supporting Aktor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini aset ketika aktor memilih untuk mengelola data kepemilikan.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data kepemilikan dan pilihan untuk melakukan tambah, ubah, hapus, dan cari data kepemilikan.
3. Aktor memilih untuk melakukan tambah data kepemilikan.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data kepemilikan.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data kepemilikan.
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan cari data kepemilikan.
4. Sistem menampilkan antarmuka untuk tambah data kepemilikan.
5. Aktor memasukan data kepemilikan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	47/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

6. Sistem melakukan pengecekan data kepemilikan yang telah dimasukan.

E-1 Data kepemilikan yang dimasukan aktor salah.

7. Use Case ini selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk mengubah data kepemilikan.

1. Sistem menampilkan antar muka untuk ubah data kepemilikan.

2. Aktor mengubah data kepemilikan.

3. Sistem melakukan pengecekan data kepemilikan yang telah diubah.

E-2 Data kepemilikan yang diubah aktor salah.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-2 Aktor memilih untuk menghapus data kepemilikan.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data kepemilikan.

2. Aktor menghapus data kepemilikan.

3. Sistem melakukan pengecekan data kepemilikan yang dihapus.

E-3 Data kepemilikan yang dihapus aktor salah.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-3 Aktor memilih untuk mencari data kepemilikan.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data kepemilikan.

2. Aktor menginputkan data kepemilikan yang dicari.

3. Sistem melakukan pengecekan data kepemilikan yang dicari.

E-4 Data kepemilikan yang dicari tidak ditemukan.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

6. Error Flow

E-1 Data kepemilikan yang dimasukan aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 5.

E-2 Data kepemilikan yang diubah aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 2.

E-3 Data kepemilikan yang dihapus aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Alternative Flow A-2 langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan.
2. Aktor telah masuk kedalam sistem.

8. PostConditions

Sistem memperbaharui database.

4.1.10 Use case Spesification: Mengelola Asal

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data asal. Aktor dapat melakukan tambah data asal, tampil data asal, ubah data asal, hapus data asal, dan cari data asal.

2. Primary Aktor

1. Pengelola Aset

3. Supporting Aktor

None

4. Basic Flow

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	49/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Use Case ini aset ketika aktor memilih untuk mengelola data asal.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data asal dan pilihan untuk melakukan tambah, ubah, hapus, dan cari data asal.
3. Aktor memilih untuk melakukan tambah data asal.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data asal.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data asal.
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan cari data asal.
4. Sistem menampilkan antarmuka untuk tambah data asal.
5. Aktor memasukan data asal.
6. Sistem melakukan pengecekan data asal yang telah dimasukan.
 - E-1 Data asal yang dimasukan aktor salah.
7. Use Case ini selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk mengubah data asal.
1. Sistem menampilkan antar muka untuk ubah data asal.
 2. Aktor mengubah data asal.
 3. Sistem melakukan pengecekan data asal yang telah diubah.
 - E-2 Data asal yang diubah aktor salah.
 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7
- A-2 Aktor memilih untuk menghapus data asal.
1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data asal.
 2. Aktor menghapus data asal.

3. Sistem melakukan pengecekan data asal yang dihapus.

E-3 Data asal yang dihapus aktor salah.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-3 Aktor memilih untuk mencari data asal.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data asal.

2. Aktor menginputkan data asal yang dicari.

3. Sistem melakukan pengecekan data asal yang dicari.

E-4 Data asal yang dicari tidak ditemukan.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

6. Error Flow

E-1 Data asal yang dimasukan aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 5.

E-2 Data asal yang diubah aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.

2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 2.

E-3 Data asal yang dihapus aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.

2. Kembali ke Alternative Flow A-2 langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan.

2. Aktor telah masuk kedalam sistem.

8. PostConditions

Sistem memperbaharui database.

4.1.11 Use case Spesification: Mengelola Jenis Potensi

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data jenis potensi. Aktor dapat melakukan tambah data jenis potensi, tampil data jenis potensi, ubah data jenis potensi, hapus data jenis potensi, dan cari data jenis potensi.

2. Primary Aktor

1. Pengelola Administrasi

3. Supporting Aktor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini aset ketika aktor memilih untuk mengelola data jenis potensi.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data jenis potensi dan pilihan untuk melakukan tambah, ubah, hapus, dan cari data jenis potensi.
3. Aktor memilih untuk melakukan tambah data jenis potensi.
A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data jenis potensi.
A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data jenis potensi.
A-3 Aktor memilih untuk melakukan cari data jenis potensi.
4. Sistem menampilkan antarmuka untuk tambah data jenis potensi.
5. Aktor memasukan data jenis potensi.
6. Sistem melakukan pengecekan data jenis potensi yang telah dimasukan.
E-1 Data jenis potensi yang dimasukan aktor salah.

7. Use Case ini selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk mengubah data jenis potensi.

1. Sistem menampilkan antar muka untuk ubah data jenis potensi.
2. Aktor mengubah data jenis potensi.
3. Sistem melakukan pengecekan data jenis potensi yang telah diubah.

E-2 Data asal yang diubah aktor jenis potensi.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-2 Aktor memilih menghapus data jenis potensi.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data jenis potensi.
2. Aktor menghapus data jenis potensi.
3. Sistem melakukan pengecekan data jenis potensi yang dihapus.

E-3 Data jenis potensi yang dihapus aktor salah.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-3 Aktor memilih untuk mencari data jenis potensi.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data jenis potensi.
2. Aktor menginputkan data jenis potensi yang dicari.
3. Sistem melakukan pengecekan data jenis potensi yang dicari.

E-4 Data jenis potensi yang dicari tidak ditemukan.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SDeKa - Aset	53/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

6. Error Flow

E-1 Data jenis potensi yang dimasukan aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 5.

E-2 Data jenis potensi yang diubah aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 2.

E-3 Data jenis potensi yang dihapus aktor salah.

3. Sistem memberi peringatan.
4. Kembali ke Alternative Flow A-2 langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan.
2. Aktor telah masuk kedalam sistem.

8. PostConditions

Sistem memperbaharui database.

4.1.12 Use case Spesification: Mengelola Detil Potensi

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data detil potensi. Aktor dapat melakukan tambah data detil potensi, tampil data detil potensi, ubah data detil potensi, hapus data detil potensi, cari data detil potensi, dan unduh data detil potensi.

2. Primary Aktor

1. Pengelola Administrasi

3. Supporting Aktor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola data detil potensi.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SDeKa - Aset	54/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data detail potensi dan pilihan untuk melakukan tambah, ubah, hapus, cari, dan unduh data detail potensi.
3. Aktor memilih untuk melakukan tambah data detail potensi.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data detail potensi.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data detail potensi.
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan cari data detail potensi.
 - A-4 Aktor memilih untuk melakukan unduh data detail potensi.
4. Sistem menampilkan antarmuka untuk tambah data detail potensi.
5. Aktor memasukan data detail potensi.
6. Sistem melakukan pengecekan data detail potensi yang telah dimasukan.
 - E-1 Data detail potensi yang dimasukan aktor salah.
7. Use Case ini selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk mengubah data detail potensi.
 1. Sistem menampilkan antar muka untuk ubah data detail potensi.
 2. Aktor mengubah data detail potensi.
 3. Sistem melakukan pengecekan data detail potensi yang telah diubah.
 - E-2 Data detail potensi yang diubah aktor salah.
 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-2 Aktor memilih untuk hapus data detail potensi.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data detail potensi.
2. Aktor menghapus data detail potensi.
3. Sistem melakukan pengecekan data detail potensi yang dihapus.

E-3 Data detail potensi yang dihapus aktor salah.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-3 Aktor memilih untuk mencari data detail potensi.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data detail potensi.
2. Aktor menginputkan data detail potensi yang dicari.
3. Sistem melakukan pengecekan data detail potensi yang dicari.

E-4 Data detail potensi yang dicari tidak ditemukan.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-4 Aktor memilih mengunduh data detail potensi.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data detail potensi.
2. Aktor melakukan unduh data detail potensi.
3. Sistem memberi data detail potensi.
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

6. Error Flow

E-1 Data detail potensi yang dimasukan aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 5.

E-2 Data detail potensi yang diubah aktor salah.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	56/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Sistem memberi peringatan.
 2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 2.
- E-3 Data detil potensi yang dihapus aktor salah.
1. Sistem memberi peringatan.
 2. Kembali ke Alternative Flow A-2 langkah ke 2.
- E-4 Data yang dicari aktor tidak ditemukan.
1. Sistem memberi peringatan.
 2. Kembali ke Alternative Flow A-3 langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan.
2. Aktor telah masuk kedalam sistem.

8. PostConditions

1. Sistem memperbaharui database.

4.1.13 Use case Spesification: Mengelola Pustaka Lahan

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data pustaka lahan. Aktor dapat melakukan tambah data pustaka lahan, tampil data pustaka lahan, ubah data pustaka lahan, hapus data pustaka lahan, dan cari data pustaka lahan.

2. Primary Aktor

1. Pengelola Administrasi

3. Supporting Aktor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini aset ketika aktor memilih untuk mengelola data pustaka lahan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	57/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data pustaka lahan dan pilihan untuk melakukan tambah, ubah, hapus, dan cari data pustaka lahan.
3. Aktor memilih untuk melakukan tambah data pustaka lahan.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data pustaka lahan.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data pustaka lahan.
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan cari data pustaka lahan.
4. Sistem menampilkan antarmuka untuk tambah data pustaka lahan.
5. Aktor memasukan data pustaka lahan.
6. Sistem melakukan pengecekan data pustaka lahan yang telah dimasukan.
 - E-1 Data pustaka lahan yang dimasukan aktor salah.
7. Use Case ini selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk mengubah data pustaka lahan.
 1. Sistem menampilkan antar muka untuk ubah data pustaka lahan.
 2. Aktor mengubah data pustaka lahan.
 3. Sistem melakukan pengecekan data pustaka lahan yang telah diubah.
 - E-2 Data pustaka lahan yang diubah aktor salah.
 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7
- A-2 Aktor memilih menghapus data pustaka lahan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	58/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data pustaka lahan.
2. Aktor menghapus data pustaka lahan.
3. Sistem melakukan pengecekan data pustaka lahan yang dihapus.
 - E-3 Data pustaka lahan yang dihapus aktor salah.
 - 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7
- A-3 Aktor memilih untuk mencari data pustaka lahan.
 1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil data pustaka lahan.
 2. Aktor menginputkan data pustaka lahan yang dicari.
 3. Sistem melakukan pengecekan data pustaka lahan yang dicari.
 - E-4 Data pustaka lahan yang dicari tidak ditemukan.
 - 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

6. Error Flow

- E-1 Data pustaka lahan yang dimasukan aktor salah.
 1. Sistem memberi peringatan.
 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 5.
- E-2 Data pustaka lahan yang diubah aktor salah.
 1. Sistem memberi peringatan.
 2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 2.
- E-3 Data pustaka lahan yang dihapus aktor salah.
 1. Sistem memberi peringatan.
 2. Kembali ke Alternative Flow A-2 langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SDeKa - Aset	59/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Aktor telah masuk kedalam sistem.

8. PostConditions

Sistem memperbaharui database.

4.1.14 Use case Spesification: Mengelola Peta

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola peta. Aktor dapat melakukan tampil peta, ubah peta dasar, ubah peta batas wilayah, tampil peta aset tanah, ubah peta aset tanah, cari peta aset tanah , tampil peta aset bangunan, ubah peta aset bangunan, cari peta aset bangunan, tampil peta potensi, ubah peta potensi dan cari peta potensi.

2. Primary Aktor

1. Pengelola Peta

3. Supporting Aktor

1. Pengelola Aset
2. Pengelola Administrasi

4. Basic Flow

1. Use Case ini aset ketika aktor memilih untuk mengelola peta.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil peta dan pilihan untuk melakukan ubah peta dasar, ubah peta batas wilayah, tampil peta aset tanah, ubah peta aset tanah, cari peta aset tanah , tampil peta aset bangunan, ubah peta aset bangunan, cari peta aset bangunan, tampil peta potensi, ubah peta potensi dan cari peta potensi.
3. Aktor memilih untuk melakukan ubah peta dasar.
A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah peta batas wilayah.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	60/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-2 Aktor memilih untuk melakukan tampil peta aset tanah.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan ubah peta aset tanah.

A-4 Aktor memilih untuk melakukan cari peta aset tanah.

A-5 Aktor memilih untuk melakukan tampil peta aset bangunan.

A-6 Aktor memilih untuk melakukan ubah peta aset bangunan.

A-7 Aktor memilih untuk melakukan cari peta aset bangunan.

A-8 Aktor memilih untuk melakukan tampil peta potensi.

A-9 Aktor memilih untuk melakukan ubah peta potensi.

A-10 Aktor memilih untuk melakukan cari peta potensi.

4. Sistem menampilkan antarmuka untuk ubah peta dasar.

5. Aktor mengubah peta dasar dengan melakukan pengaturan seperti *map zoom*, *map center*, *map type*, *image overlay*.

6. Sistem melakukan pengecekan data yang telah dimasukan.

E-1 Data peta dasar yang dimasukan aktor salah.

7. Use Case ini selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk ubah peta batas wilayah.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIDeKa - Aset	61/ 65
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk ubah peta aset batas wilayah.
 2. Aktor mengubah peta batas wilayah dengan membuat garis poligon.
 3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7
- A-2 Aktor memilih untuk tampil peta aset tanah.
1. Sistem menampilkan antar muka untuk tampil aset tanah.
 2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7
- A-3 Aktor memilih untuk ubah peta aset tanah.
4. Sistem menampilkan antarmuka untuk ubah peta aset tanah.
 5. Aktor mengubah peta aset tanah dengan membuat garis poligon.
 6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7
- A-4 Aktor memilih untuk mencari peta aset tanah.
1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil peta aset tanah.
 2. Aktor menginputkan data aset tanah yang dicari.
 3. Sistem melakukan pengecekan data tanah yang dicari.
- E-2 Data tanah yang dicari tidak ditemukan.
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7
- A-5 Aktor memilih untuk tampil peta aset bangunan.
1. Sistem menampilkan antar muka untuk tampil aset bangunan.
 2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7
- A-6 Aktor memilih untuk ubah peta aset bangunan.
1. Sistem menampilkan antarmuka untuk ubah peta aset bangunan.

2. Aktor mengubah peta aset bangunan dengan membuat garis poligon.

3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-7 Aktor memilih untuk mencari peta aset bangunan.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil peta aset bangunan.

2. Aktor menginputkan data aset bangunan yang dicari.

3. Sistem melakukan pengecekan data bangunan yang dicari.

E-3 Data bangunan yang dicari tidak ditemukan.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-8 Aktor memilih untuk tampil peta potensi.

1. Sistem menampilkan antar muka untuk tampil aset tanah.

2. Aktor memilih jenis potensi dan dapat mengubah warna poligon.

3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-9 Aktor memilih untuk ubah peta potensi.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk ubah peta potensi.

2. Aktor mengubah peta potensi dengan membuat garis poligon.

3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

A-10 Aktor memilih untuk mencari peta potensi.

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk tampil peta potensi.

2. Aktor menginputkan data potensi yang dicari.

3. Sistem melakukan pengecekan data potensi yang dicari.

- E-4 Data potensi yang dicari tidak ditemukan.
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7

6. Error Flow

E-1 Data peta dasar yang dimasukan aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 5.

E-2 Data tanah yang dicari aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Alternative Flow A-4 langkah ke 2.

E-3 Data bangunan yang dicari aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Alternative Flow A-7 langkah ke 2.

E-4 Data potensi yang dicari aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan.
2. Kembali ke Alternative Flow A-10 langkah ke 2.

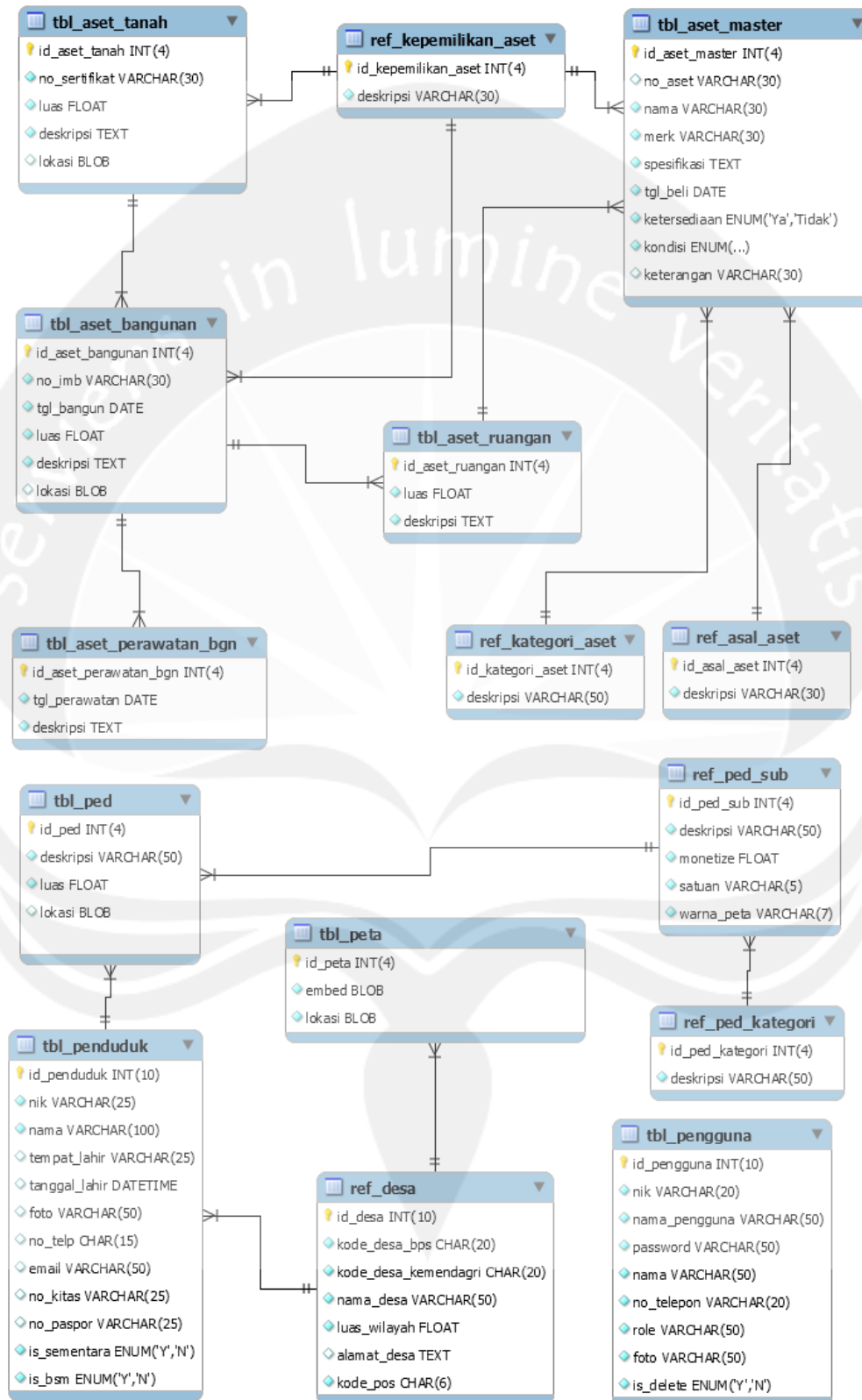
7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan.
2. Aktor telah masuk kedalam sistem.

8. PostConditions

Sistem memperbaharui database.

5 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3. Entity Relationship Diagram (ERD)

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Sistem Informasi Desa dan Kawasan untuk
Manajemen Aset Desa, Potensi Ekonomi Desa
dan Pemetaan Desa

(SIDEKa-Aset)


Untuk:

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Muhammad Yogie Palatino / 110706534

Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL-SIDEKa-Aset</i>		1 / 103
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

REVISI	DESKRIPSI
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEKS TGL	-	A	B	C	D	E	F
DITULIS OLEH	MYP						
DIPERIKSA OLEH							
DISETUJUI OLEH							

DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

DAFTAR ISI

1. Pendahuluan	8
1.1 Tujuan	8
1.2 Lingkup Masalah	8
1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan	9
1.4 Referensi	10
2 Perancangan Sistem.....	12
2.1 Perancangan Asitektur	12
2.2 Perancangan Rinci	15
2.2.1 Sequence Diagram.....	15
2.2.2 Class Diagram.....	47
2.2.3 Class Diagram Specific Descriptions.....	50
3 Perancangan Data	89
3.1 Dekomposisi Data	89
3.1.1 Deskripsi Entitas Data M_user.....	89
3.1.2 Deskripsi Entitas Data M_tanah.....	89
3.1.3 Deskripsi Entitas Data M_bangunan.....	90
3.1.4 Deskripsi Entitas Data M_perawatan.....	90
3.1.5 Deskripsi Entitas Data M_ruangan.....	91
3.1.6 Deskripsi Entitas Data M_aset.....	91
3.1.7 Deskripsi Entitas Data M_kategori.....	92
3.1.8 Deskripsi Entitas Data M_asal.....	92
3.1.9 Deskripsi Entitas Data M_ped_sub.....	92
3.1.10 Deskripsi Entitas Data M_ped.....	93
3.1.11 Deskripsi Entitas Data M_ped_kategori.....	93
3.1.12 Deskripsi Entitas Data M_peta.....	93
3.2 Physical Data Model	94
4 Deskripsi Perancangan Antarmuka.....	95
4.1 Antarmuka Login	95
4.2 Antarmuka Ubah Kata Sandi	95
4.3 Antarmuka Tampil Data	96
4.4 Antarmuka Pengelola Tanah	97
4.5 Antarmuka Pengelola Bangunan	98
4.6 Antarmuka Pengelola Perawatan Bangunan	98
4.7 Antarmuka Pengelola Aset	99
4.8 Antarmuka Pengelola Pindah Ruangan	100
4.9 Antarmuka Pustaka Aset	100
4.10 Antarmuka Pengelola Jenis Potensi Desa	101

4.11 Antarmuka Pengelola Detil Potensi Desa102
4.12 Antarmuka Pengelola Pustaka Lahan102
4.13 Antarmuka Pengelola Peta103



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Rancangan Arsitektur SIDEKa-Aset	14
Gambar 2.2	Sequence Diagram : Login	15
Gambar 2.3	Sequence Diagram : Ubah Kata Sandi	15
Gambar 2.4	Sequence Diagram : Tambah Tanah	16
Gambar 2.5	Sequence Diagram : Tampil Tanah	16
Gambar 2.6	Sequence Diagram : Ubah Tanah	17
Gambar 2.7	Sequence Diagram : Hapus Tanah	17
Gambar 2.8	Sequence Diagram : Unduh Tanah	18
Gambar 2.9	Sequence Diagram : Tambah Bangunan	18
Gambar 2.10	Sequence Diagram : Tampil Bangunan	19
Gambar 2.11	Sequence Diagram : Ubah Bangunan	19
Gambar 2.12	Sequence Diagram : Hapus Bangunan	20
Gambar 2.13	Sequence Diagram : Unduh Bangunan	20
Gambar 2.14	Sequence Diagram : Tambah Perawatan Bangunan	21
Gambar 2.15	Sequence Diagram : Tampil Perawatan Bangunan	21
Gambar 2.16	Sequence Diagram : Ubah Perawatan Bangunan	22
Gambar 2.17	Sequence Diagram : Hapus Perawatan Bangunan	22
Gambar 2.18	Sequence Diagram : Unduh Perawatan Bangunan	23
Gambar 2.19	Sequence Diagram : Tambah Ruangan	23
Gambar 2.20	Sequence Diagram : Tampil Ruangan	24
Gambar 2.21	Sequence Diagram : Ubah Ruangan	24
Gambar 2.22	Sequence Diagram : Hapus Ruangan	25
Gambar 2.23	Sequence Diagram : Unduh Ruangan	25
Gambar 2.24	Sequence Diagram : Tambah Aset	26
Gambar 2.25	Sequence Diagram : Tampil Aset	26
Gambar 2.26	Sequence Diagram : Ubah Aset	27
Gambar 2.27	Sequence Diagram : Hapus Aset	27
Gambar 2.28	Sequence Diagram : Unduh Aset	28
Gambar 2.29	Sequence Diagram : Pindah Ruangan	28
Gambar 2.30	Sequence Diagram : Tambah Kategori Aset	29
Gambar 2.31	Sequence Diagram : Tampil Kategori Aset	29
Gambar 2.32	Sequence Diagram : Ubah Kategori Aset	30
Gambar 2.33	Sequence Diagram : Hapus Kategori Aset	30
Gambar 2.34	Sequence Diagram : Tambah Kepemilikan Aset	31
Gambar 2.35	Sequence Diagram : Tampil Kepemilikan Aset	31
Gambar 2.36	Sequence Diagram : Ubah Kepemilikan Aset	32
Gambar 2.37	Sequence Diagram : Hapus Kepemilikan Aset	32
Gambar 2.38	Sequence Diagram : Tambah Asal Aset	33
Gambar 2.39	Sequence Diagram : Tampil Asal Aset	33
Gambar 2.40	Sequence Diagram : Ubah Asal Aset	34
Gambar 2.41	Sequence Diagram : Hapus Asal Aset	34
Gambar 2.42	Sequence Diagram : Tambah Jenis Potensi	35
Gambar 2.43	Sequence Diagram : Tampil Jenis Potensi	35
Gambar 2.44	Sequence Diagram : Ubah Jenis Potensi	36
Gambar 2.45	Sequence Diagram : Hapus Jenis Potensi	36

Gambar 2.46	Sequence Diagram : Tambah Detil Potensi	37
Gambar 2.47	Sequence Diagram : Tampil Detil Potensi	37
Gambar 2.48	Sequence Diagram : Ubah Detil Potensi	38
Gambar 2.49	Sequence Diagram : Hapus Detil Potensi	38
Gambar 2.50	Sequence Diagram : Unduh Detil Potensi	39
Gambar 2.51	Sequence Diagram : Tambah Pustaka Lahan	39
Gambar 2.52	Sequence Diagram : Tampil Pustaka Lahan	40
Gambar 2.53	Sequence Diagram : Ubah Pustaka Lahan	40
Gambar 2.54	Sequence Diagram : Hapus Pustaka Lahan	41
Gambar 2.55	Sequence Diagram : Tampil Peta	41
Gambar 2.56	Sequence Diagram : Ubah Peta Dasar	42
Gambar 2.57	Sequence Diagram : Ubah Peta Batas Wilayah	42
Gambar 2.58	Sequence Diagram : Tampil Peta Aset Tanah	43
Gambar 2.59	Sequence Diagram : Ubah Peta Aset Tanah	44
Gambar 2.60	Sequence Diagram : Tampil Peta Aset Bangunan	44
Gambar 2.61	Sequence Diagram : Ubah Peta Aset Bangunan	45
Gambar 2.62	Sequence Diagram : Tampil Peta Aset Potensi	45
Gambar 2.63	Sequence Diagram : Ubah Peta Aset Potensi	46
Gambar 2.64	Class Diagram SIdEka-Aset	49
Gambar 3.1	Physical Data Model	94
Gambar 4.1	Antarmuka Login	95
Gambar 4.2	Antarmuka Ubah Kata Sandi	96
Gambar 4.3	Antarmuka Tampil Data	97
Gambar 4.4	Antarmuka Pengelola Tanah	97
Gambar 4.5	Antarmuka Pengelola Bangunan	98
Gambar 4.6	Antarmuka Pengelola Perawatan Bangunan	99
Gambar 4.7	Antarmuka Pengelola Aset	99
Gambar 4.8	Antarmuka Pengelola Pindah Ruangan	100
Gambar 4.9	Antarmuka Pustaka Aset	101
Gambar 4.10	Antarmuka Pengelola Jenis Potensi Desa	101
Gambar 4.11	Antarmuka Pengelola Detil Potensi Desa	102
Gambar 4.12	Antarmuka Pengelola Pustaka Lahan	103
Gambar 4.13	Antarmuka Pengelola Peta	103

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) ini merupakan dokumen perancangan perangkat lunak SIDeka-Aset (Sistem Informasi Desa dan Kawasan) dengan modul Manajemen Aset Desa, Potensi Ekonomi Desa dan Pemetaan Desa untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. DPPL-SIDeka-Aset ini digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap berikutnya.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak SIDeKa-Aset dengan modul Manajemen Aset Desa, Potensi Ekonomi Desa dan Pemetaan Desa dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Menangani pengelolaan aset desa yang dilakukan pemerintahan desa.
2. Menangani pengelolaan potensi ekonomi desa yang dilakukan pemerintahan desa.
3. Menangani pengelolaan peta desa yang dilakukan pemerintahan desa.

Dan berjalan pada lingkungan *website*.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan:

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD). Merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang dikembangkan.
DPPL-SIDeKa-Aset-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada SIDeKa-Aset (Sistem Informasi Desa dan Kawasan) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
SIDeKa-Aset	Perangkat lunak aplikasi berbasis website yang digunakan oleh pemerintah desa.
<i>Website</i>	<i>Website</i> adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50

	juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk <i>e-mail</i> , FTP, dan <i>World Wide Web</i> .
Basis Data	Basis Data adalah kumpulan data yang disimpan secara sistematis di dalam komputer dan dapat diolah atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak (program aplikasi) untuk menghasilkan informasi.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
<i>Code Igniter</i>	Aplikasi open source yang berupa framework dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP.
<i>Back-End</i>	Merupakan halaman pada aplikasi SIDEKa yang dipergunakan oleh pemerintah desa untuk mengelola data.
<i>Front-End</i>	Merupakan halaman pada aplikasi SIDEKa yang dipergunakan oleh masyarakat untuk melihat informasi publik yang diberikan oleh pemerintah desa.

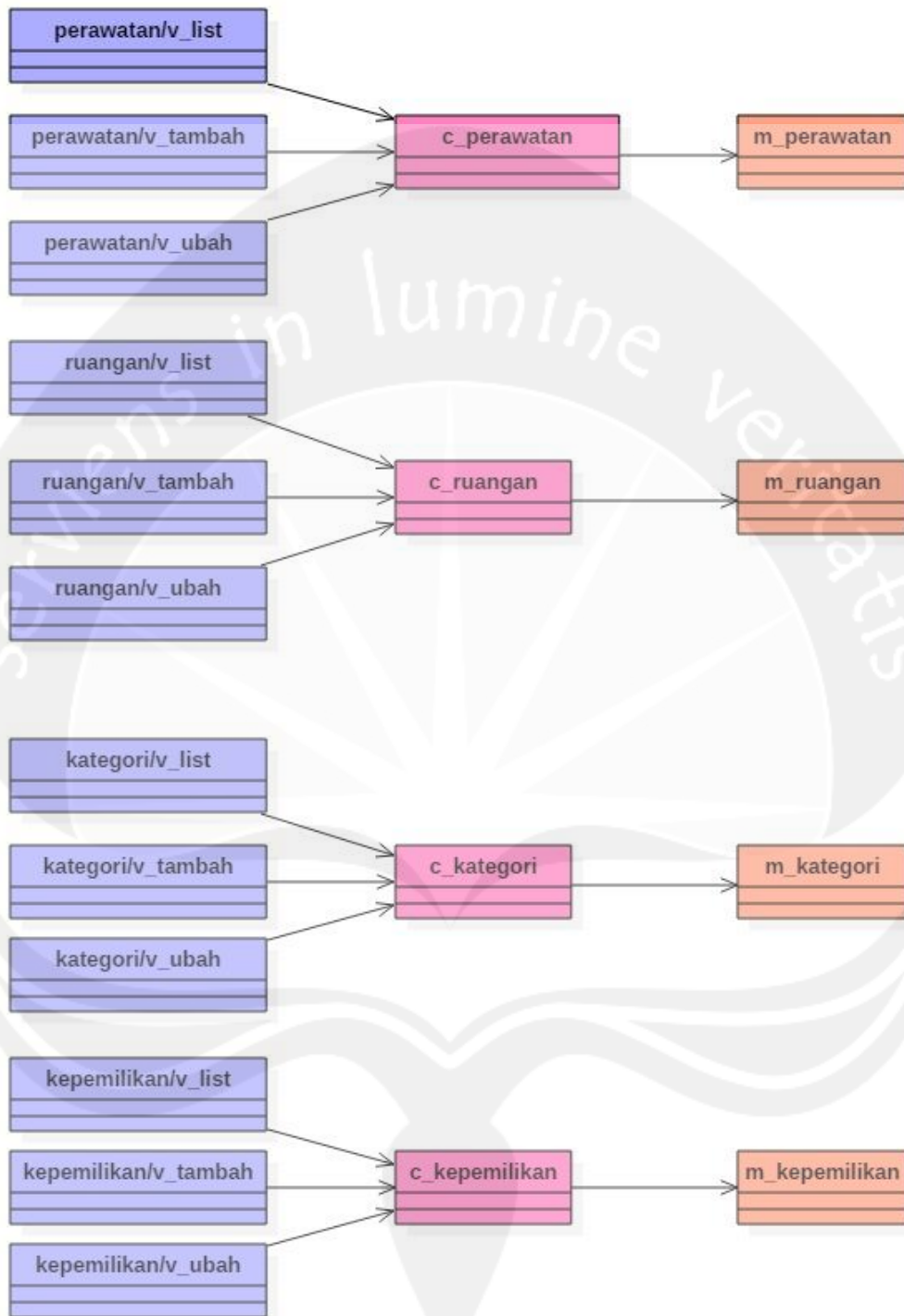
1.4 Referensi

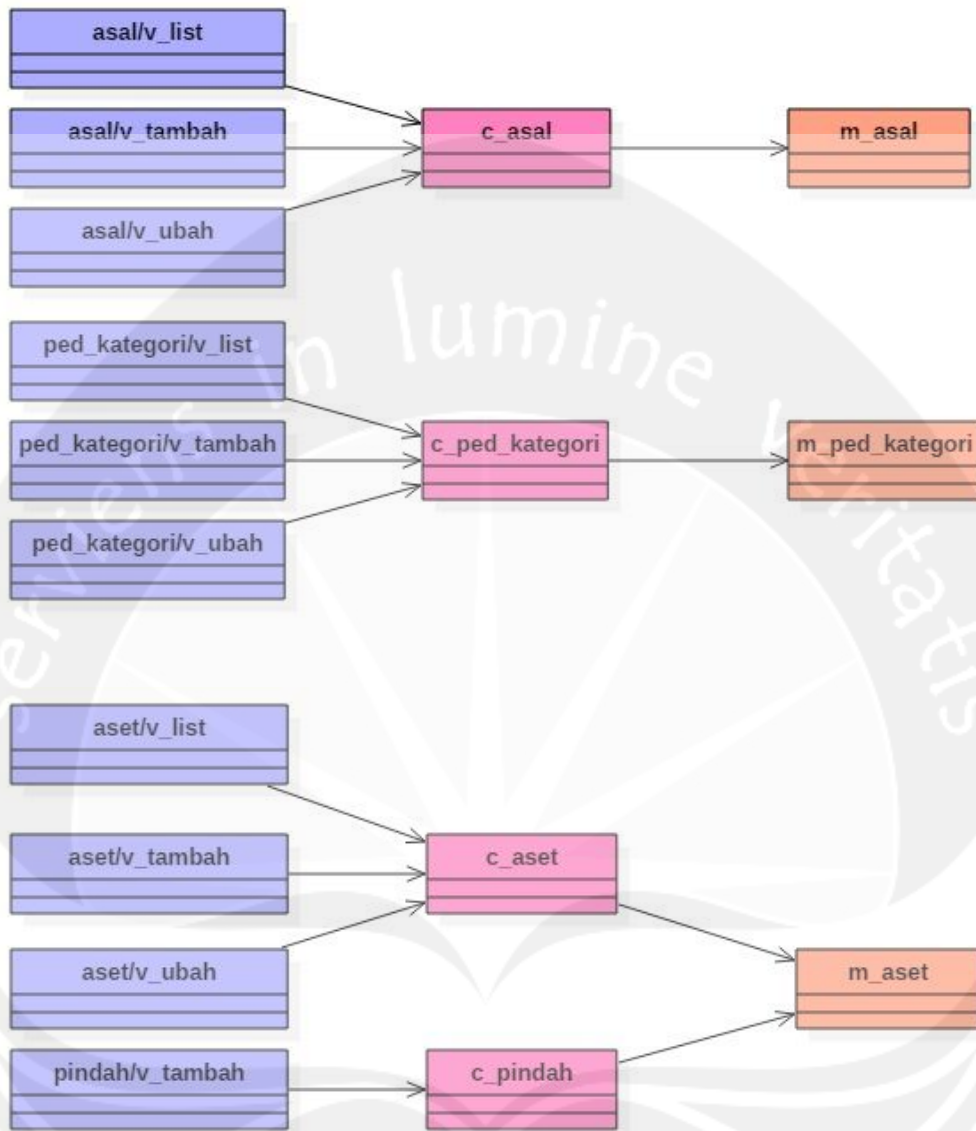
Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - SIDEka - Aset	10/ 103
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Muhammad Yogie Palatino / 110706534, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) SIDEKa-Aset*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Muhammad Yogie Palatino / 110706534, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) IBANKS*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.





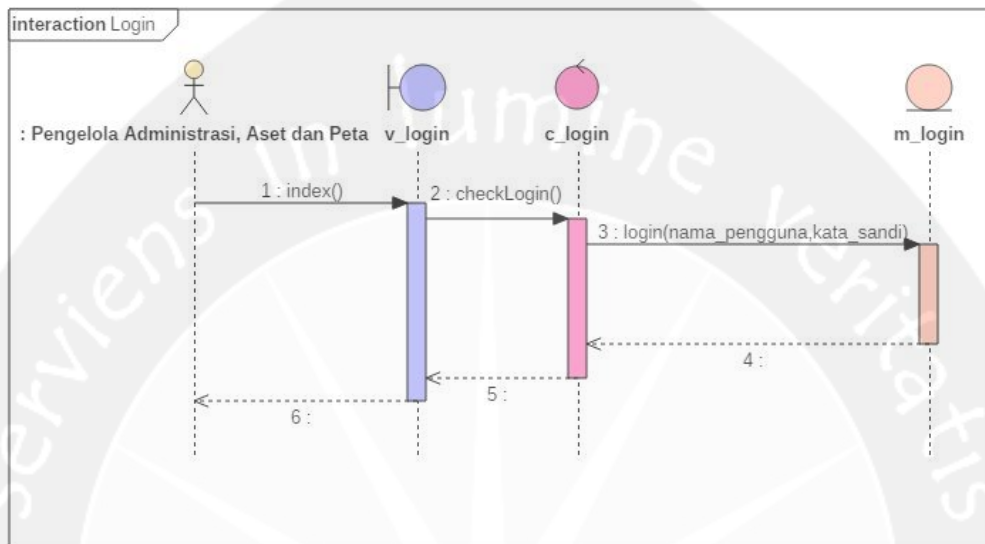


Gambar 2.1 Rancangan Arsitektur SIDEka-Aset

2.2 Perancangan Rinci

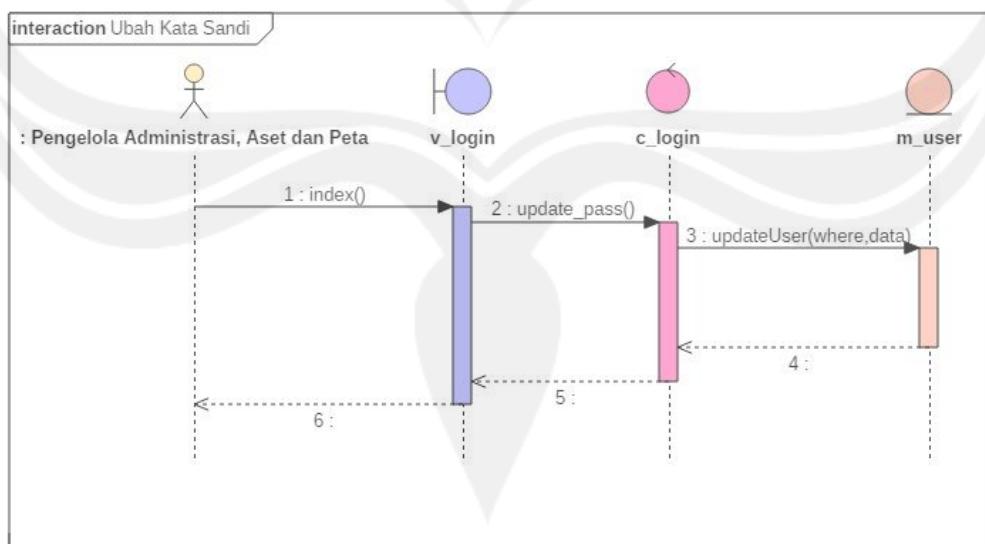
2.2.1 Sequence Diagram

2.2.1.1 Fungsi Login



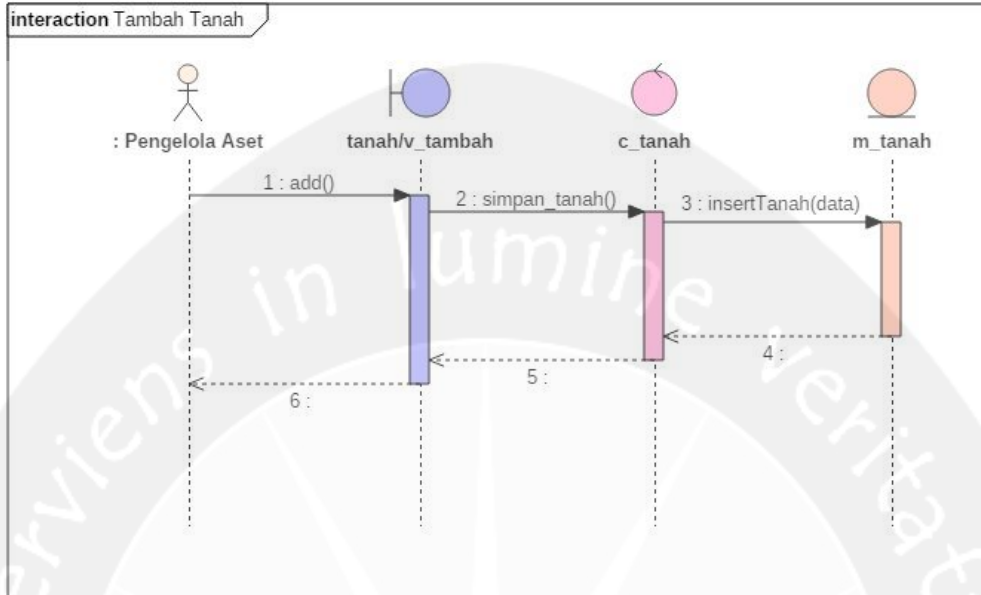
Gambar 2.2 Sequence Diagram : Login

2.2.1.2 Fungsi Ubah Kata Sandi



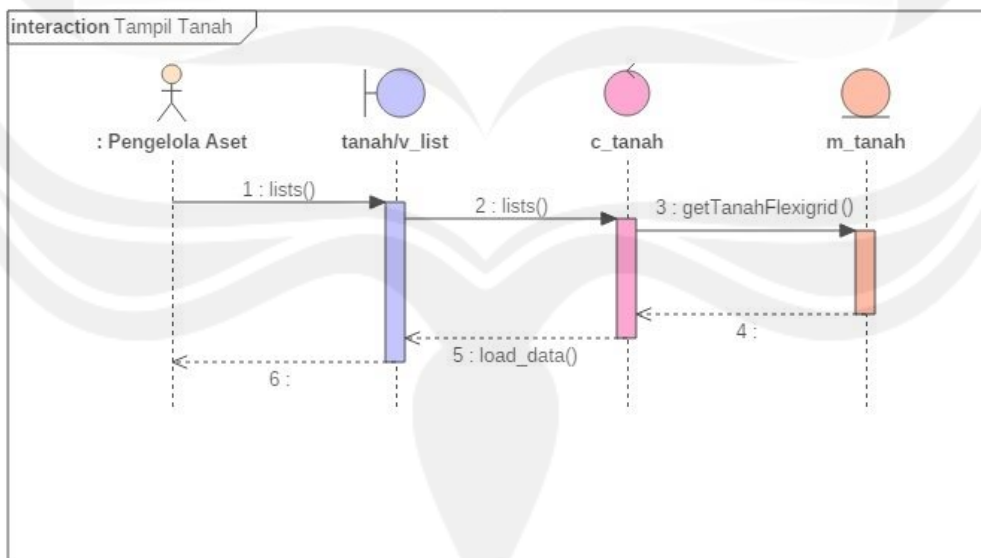
Gambar 2.3 Sequence Diagram : Ubah Kata Sandi

2.2.1.3 Fungsi Tambah Tanah



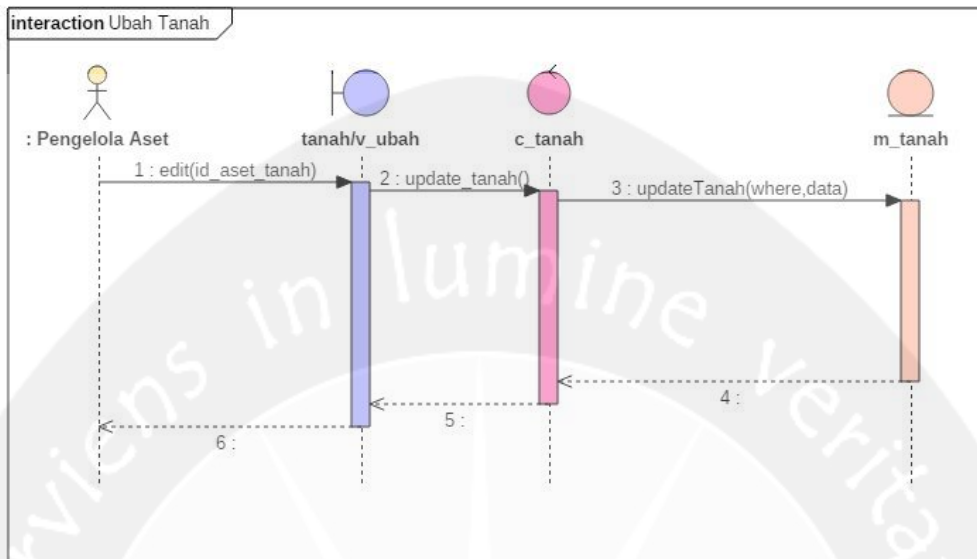
Gambar 2.4 Sequence Diagram : Tambah Tanah

2.2.1.4 Fungsi Tampil Tanah



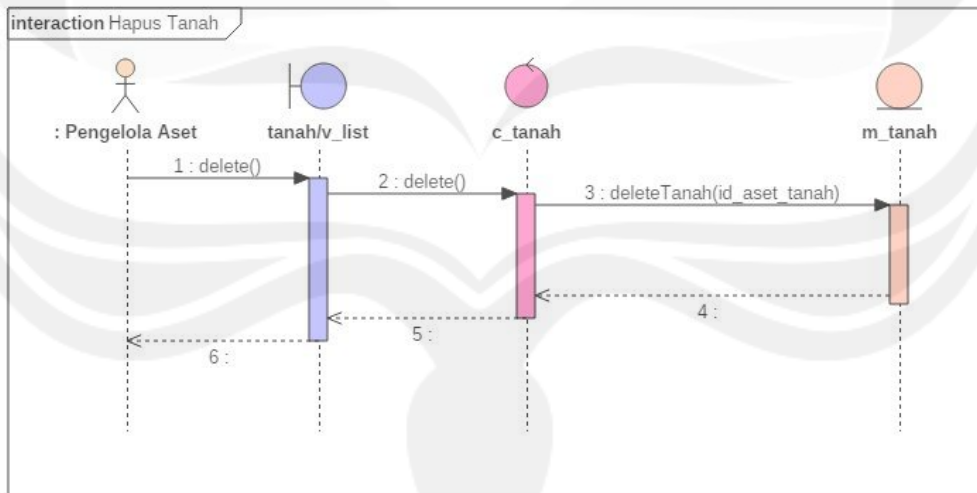
Gambar 2.5 Sequence Diagram : Tampil Tanah

2.2.1.5 Fungsi Ubah Tanah



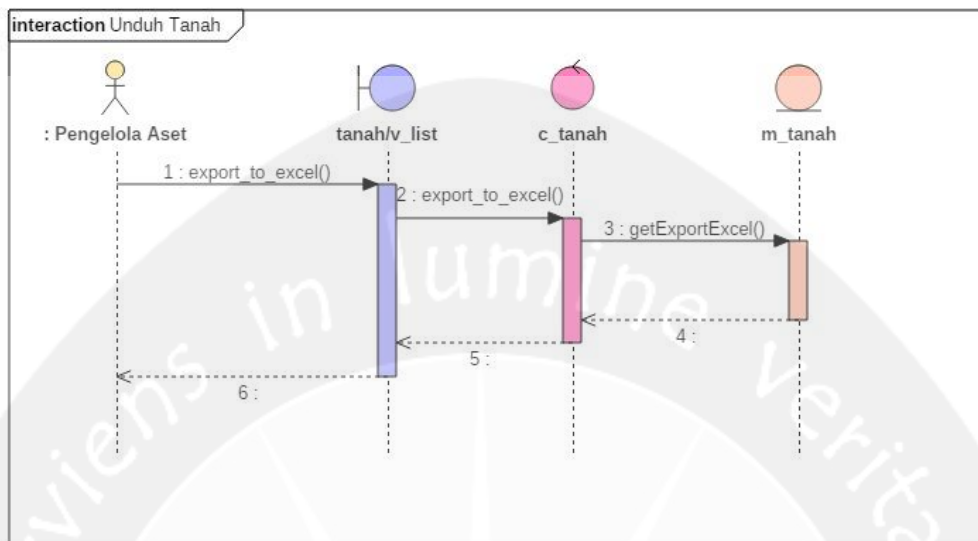
Gambar 2.6 Sequence Diagram : Ubah Tanah

2.2.1.6 Fungsi Hapus Tanah



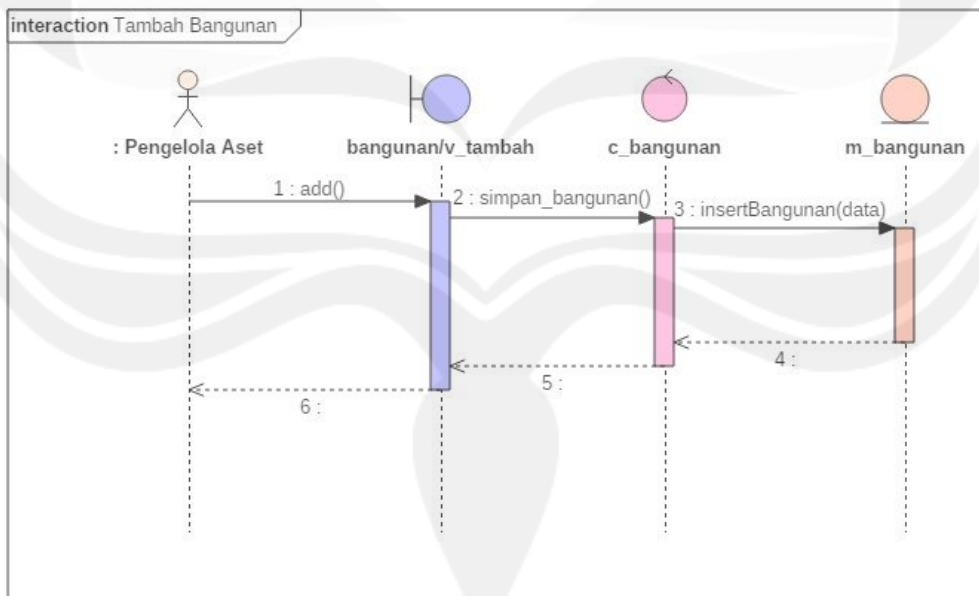
Gambar 2.7 Sequence Diagram : Hapus Tanah

2.2.1.7 Fungsi Unduh Tanah



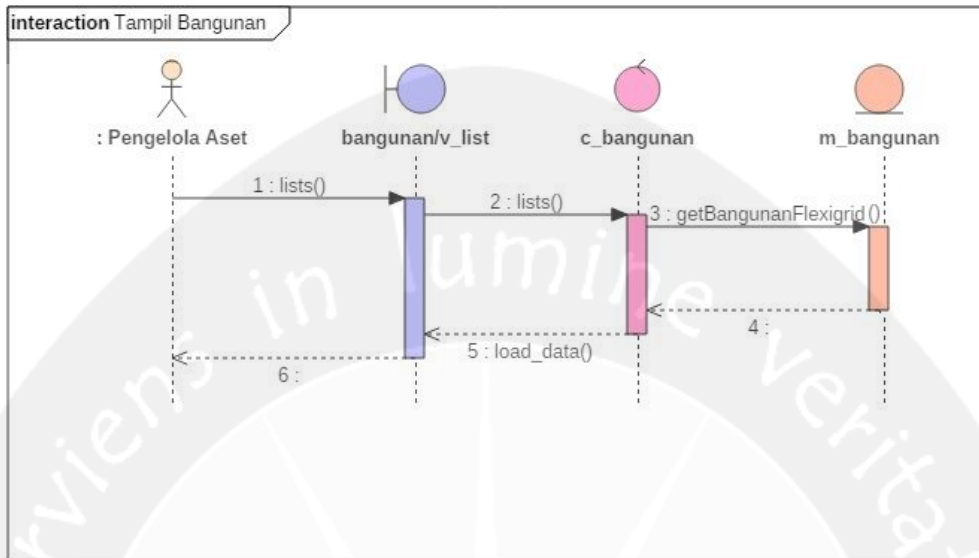
Gambar 2.8 Sequence Diagram : Unduh Tanah

2.2.1.8 Fungsi Tambah Bangunan



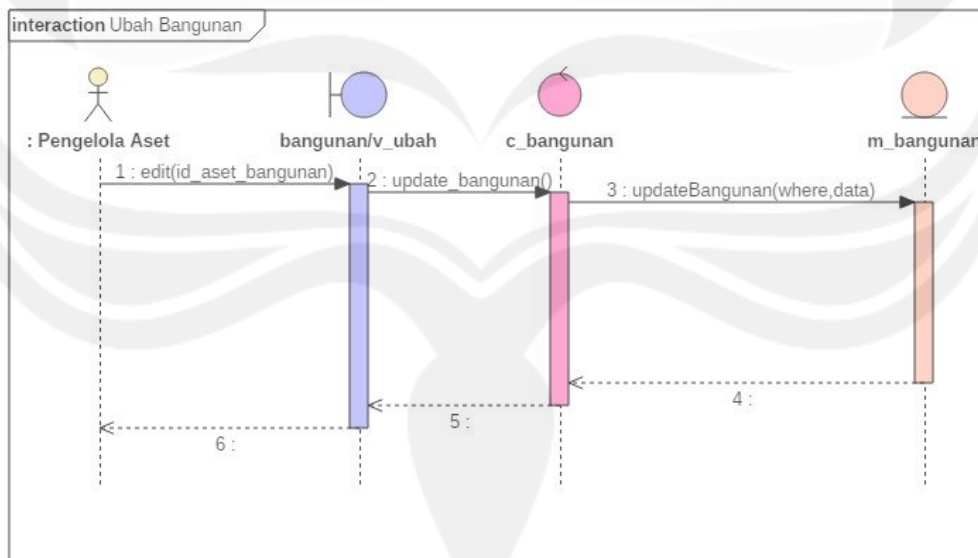
Gambar 2.9 Sequence Diagram : Tambah Bangunan

2.2.1.9 Fungsi Tampil Bangunan



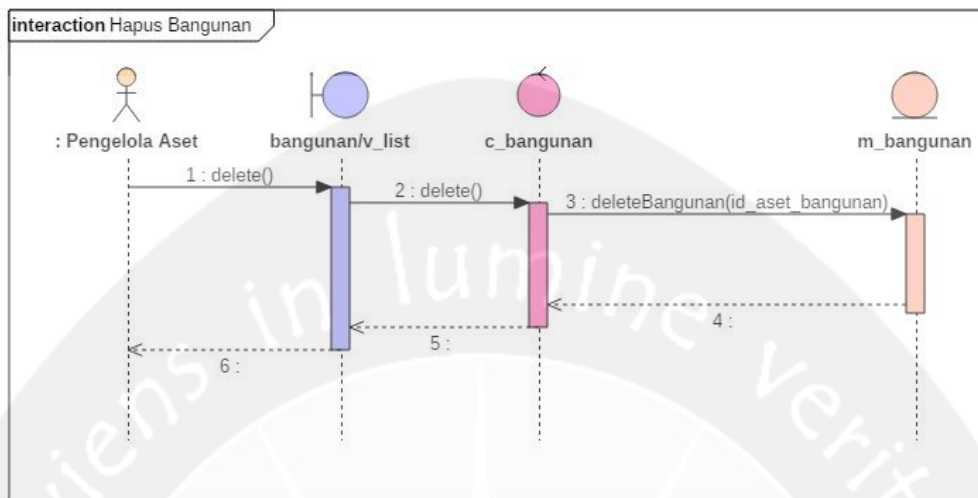
Gambar 2.10 Sequence Diagram : Tampil Bangunan

2.2.1.10 Fungsi Ubah Bangunan



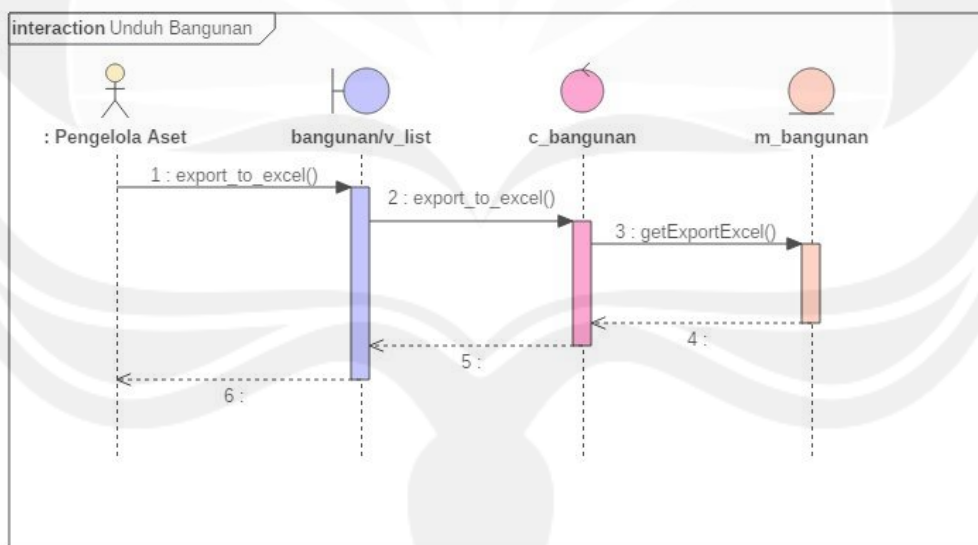
Gambar 2.11 Sequence Diagram : Ubah Bangunan

2.2.1.11 Fungsi Hapus Bangunan



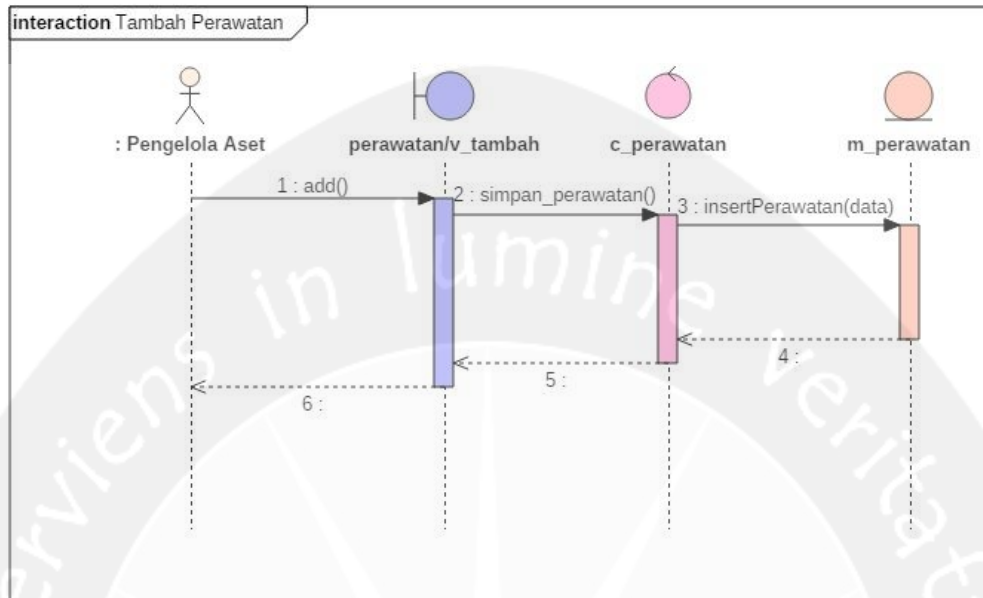
Gambar 2.12 Sequence Diagram : Hapus Bangunan

2.2.1.12 Fungsi Unduh Bangunan



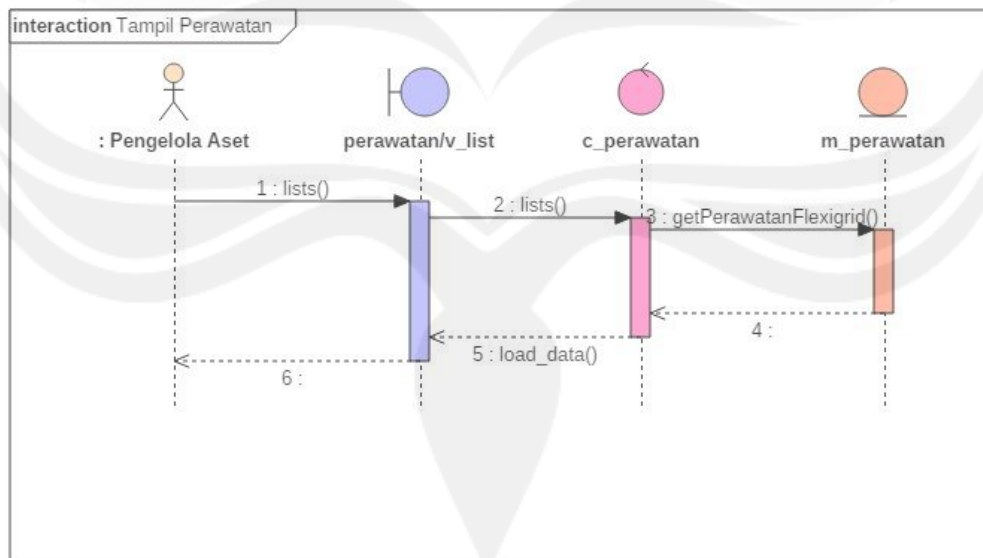
Gambar 2.13 Sequence Diagram : Unduh Bangunan

2.2.1.13 Fungsi Tambah Perawatan Bangunan



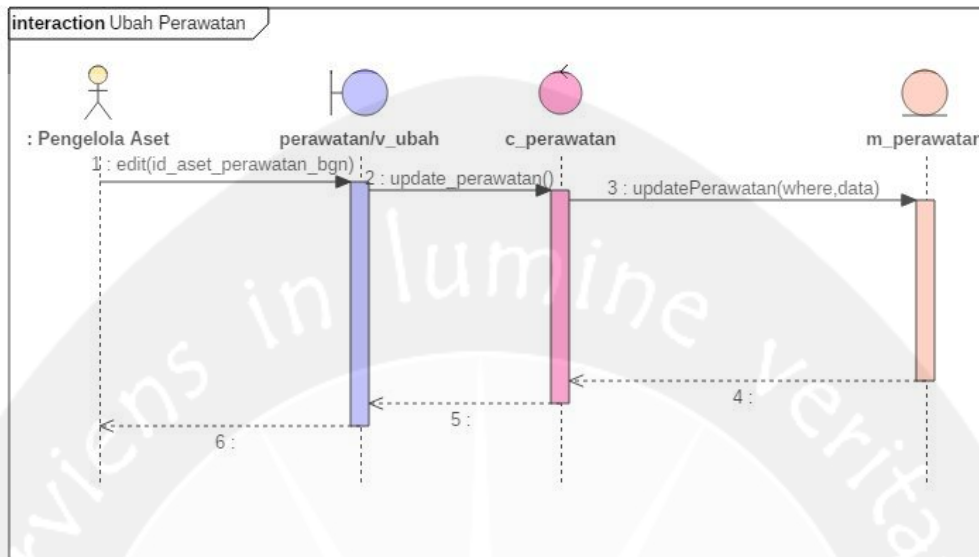
Gambar 2.14 Sequence Diagram : Tambah Perawatan Bangunan

2.2.1.14 Fungsi Tampil Perawatan Bangunan



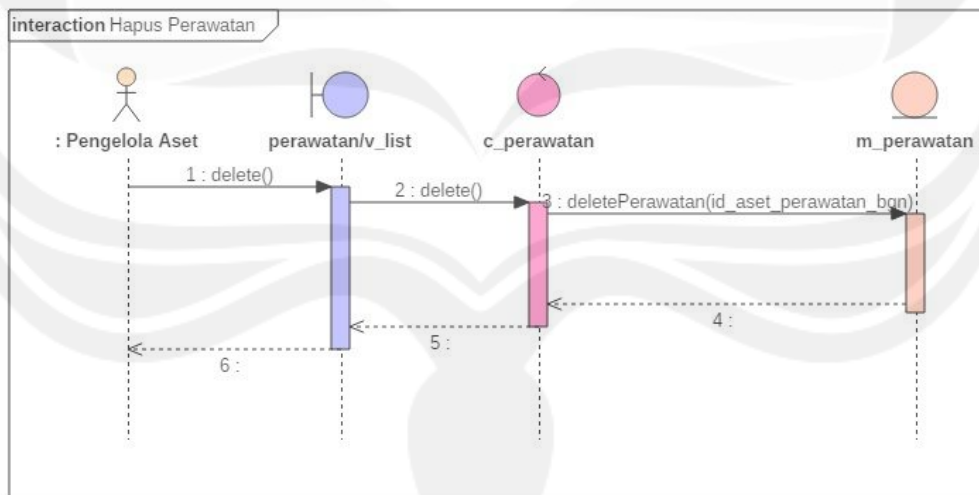
Gambar 2.15 Sequence Diagram : Tampil Perawatan Bangunan

2.2.1.15 Fungsi Ubah Perawatan Bangunan



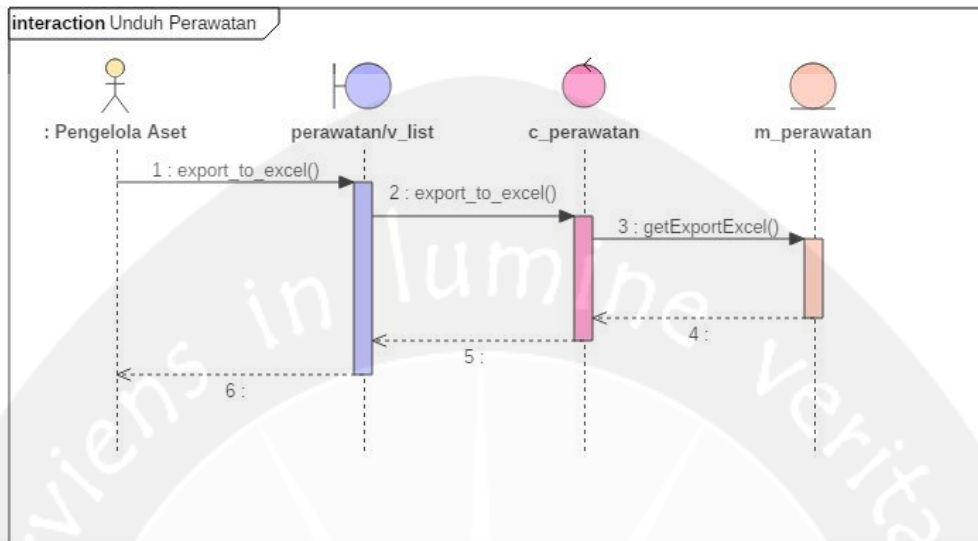
Gambar 2.16 Sequence Diagram : Ubah Perawatan Bangunan

2.2.1.16 Fungsi Hapus Perawatan Bangunan



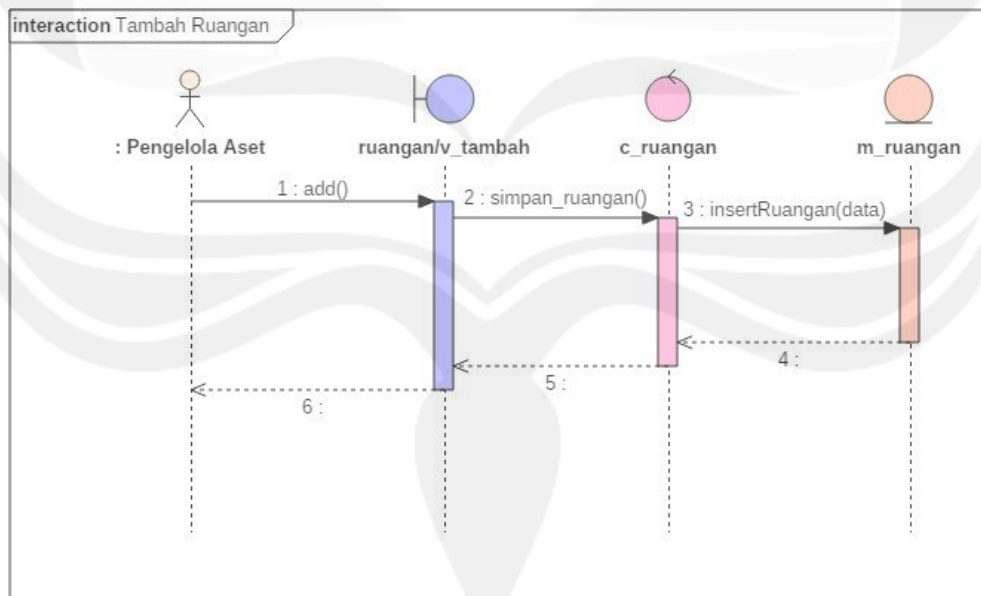
Gambar 2.17 Sequence Diagram : Hapus Perawatan Bangunan

2.2.1.17 Fungsi Unduh Perawatan Bangunan



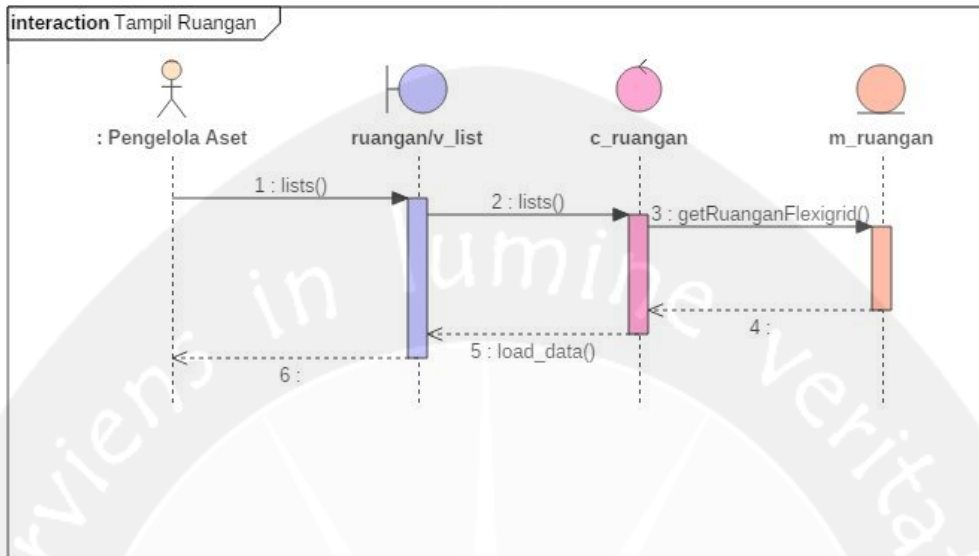
Gambar 2.18 Sequence Diagram : Unduh Perawatan Bangunan

2.2.1.18 Fungsi Tambah Ruangan



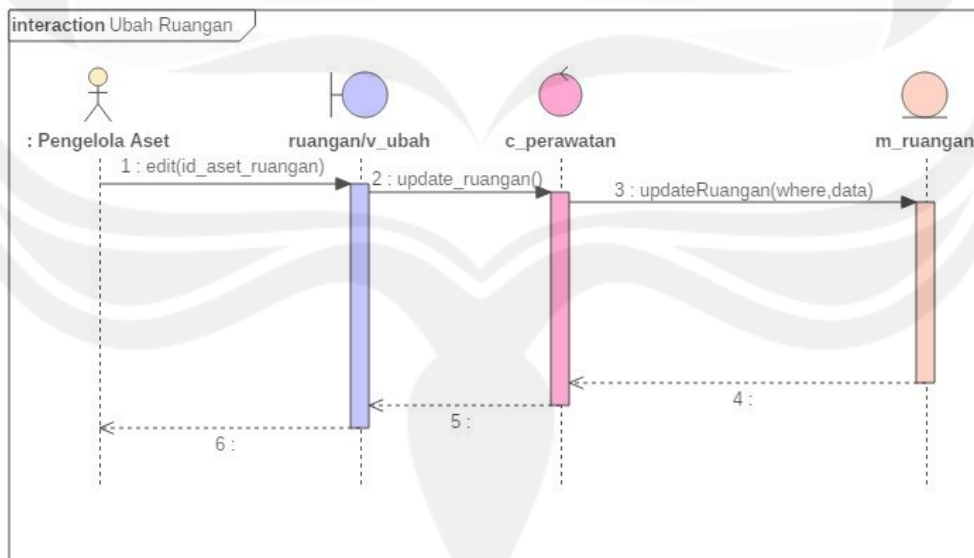
Gambar 2.19 Sequence Diagram : Tambah Ruangan

2.2.1.19 Fungsi Tampil Ruangan



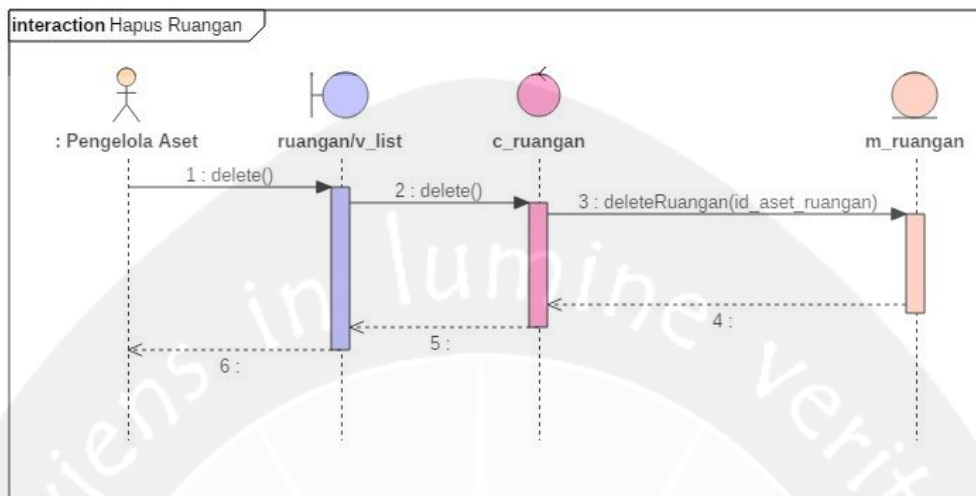
Gambar 2.20 Sequence Diagram : Tampil Ruangan

2.2.1.20 Fungsi Ubah Ruangan



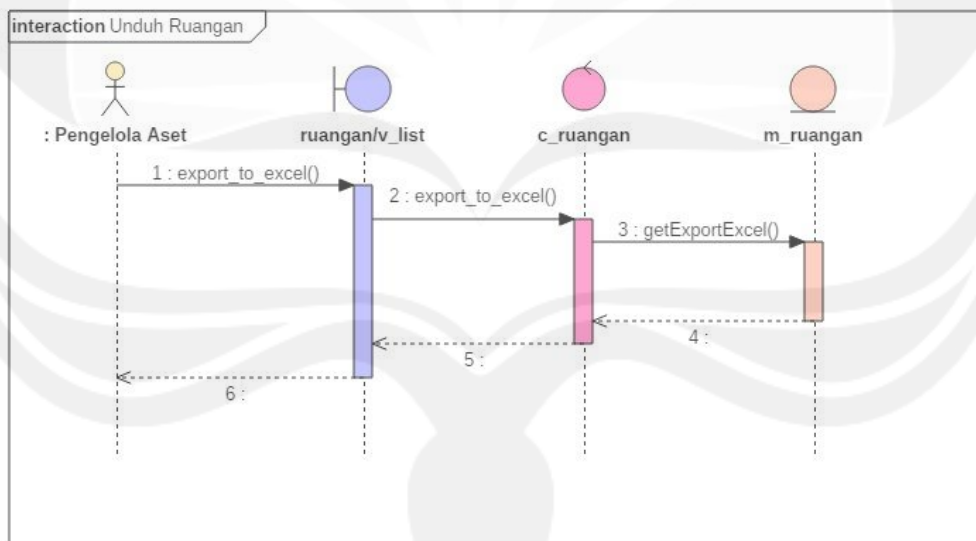
Gambar 2.21 Sequence Diagram : Ubah Ruangan

2.2.1.21 Fungsi Hapus Ruangan



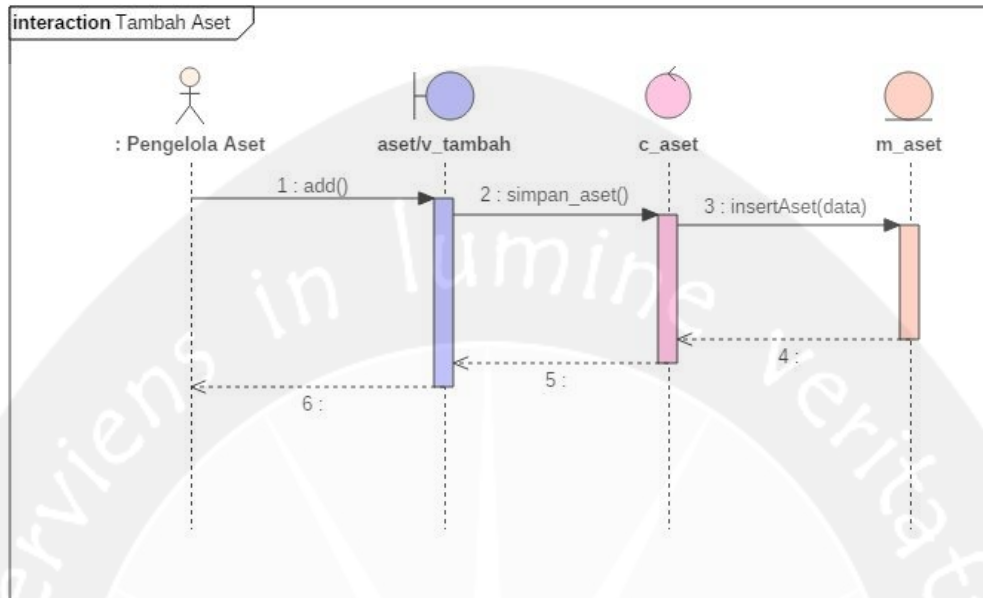
Gambar 2.22 Sequence Diagram : Hapus Ruangan

2.2.1.22 Fungsi Unduh Ruangan



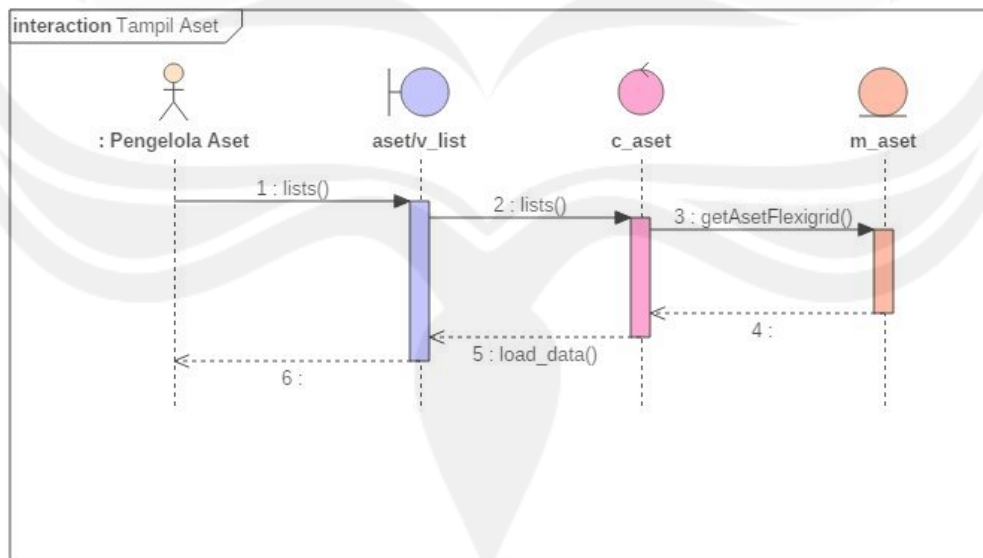
Gambar 2.23 Sequence Diagram : Unduh Ruangan

2.2.1.23 Fungsi Tambah Aset



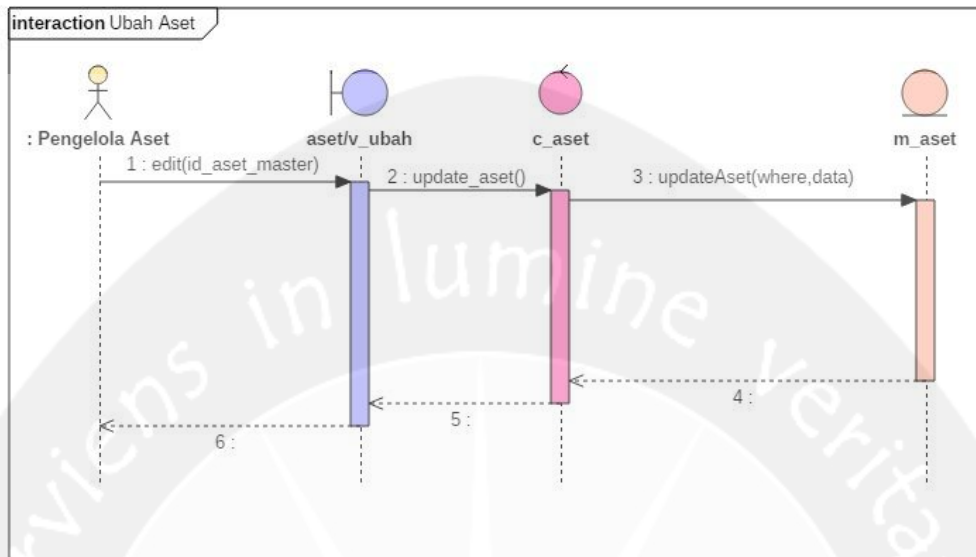
Gambar 2.24 Sequence Diagram : Tambah Aset

2.2.1.24 Fungsi Tampil Aset



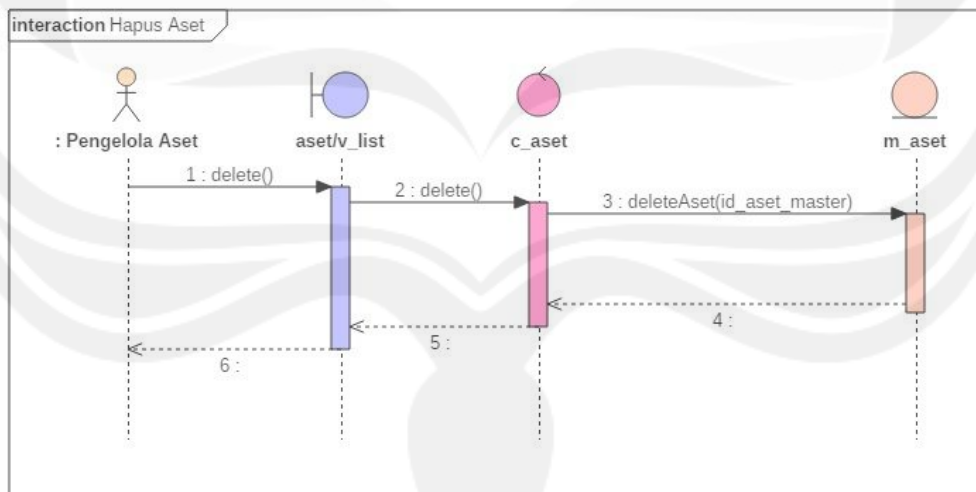
Gambar 2.25 Sequence Diagram : Tampil Aset

2.2.1.25 Fungsi Ubah Aset



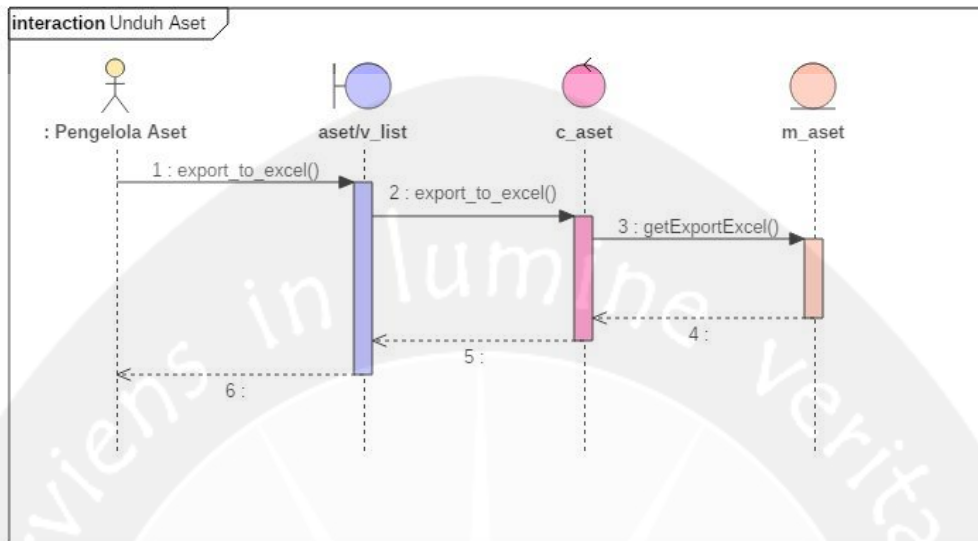
Gambar 2.26 Sequence Diagram : Ubah Aset

2.2.1.26 Fungsi Hapus Aset



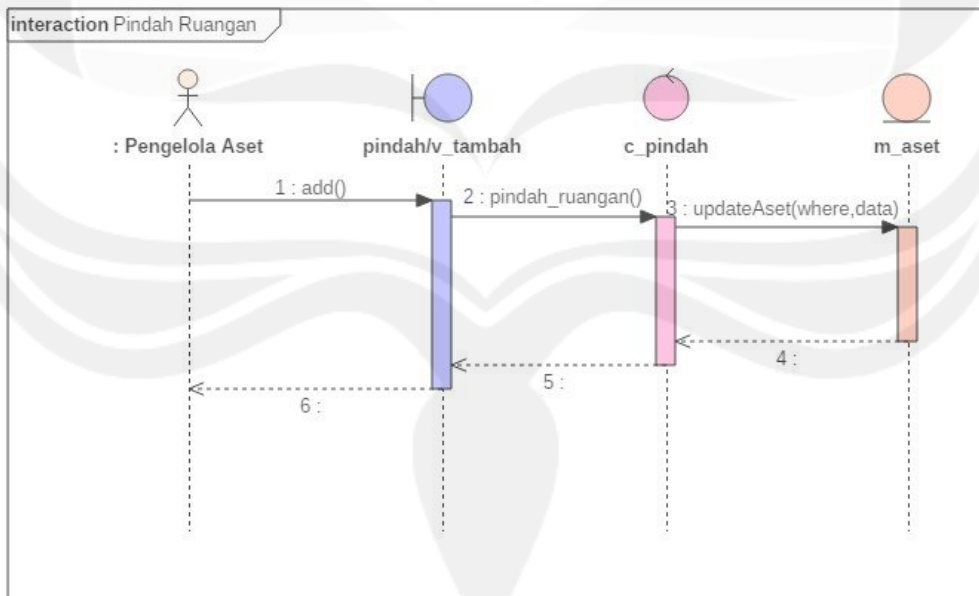
Gambar 2.27 Sequence Diagram : Hapus Aset

2.2.1.27 Fungsi Unduh Aset



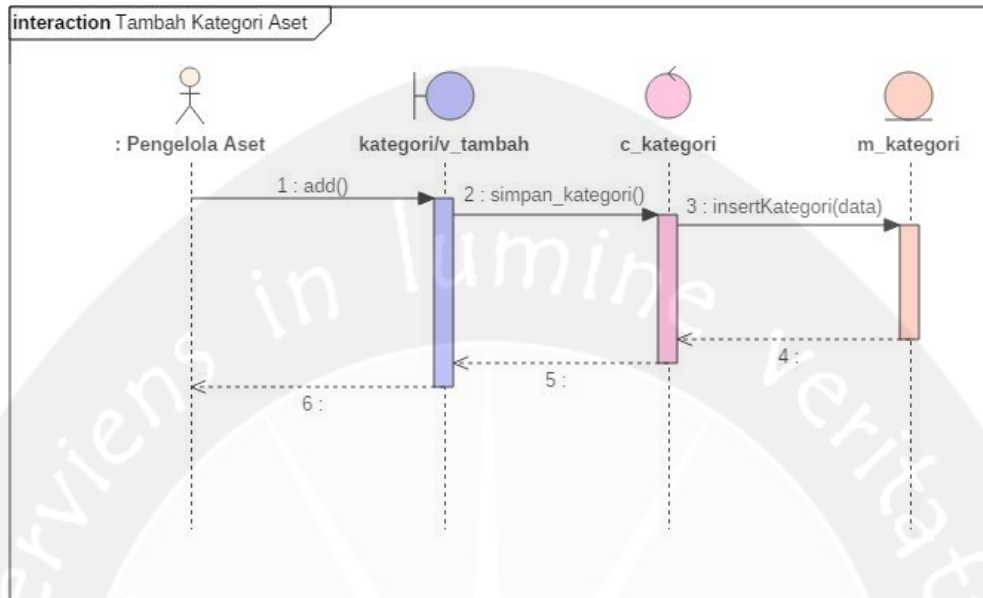
Gambar 2.28 Sequence Diagram : Unduh Aset

2.2.1.28 Fungsi Pindah Ruangan



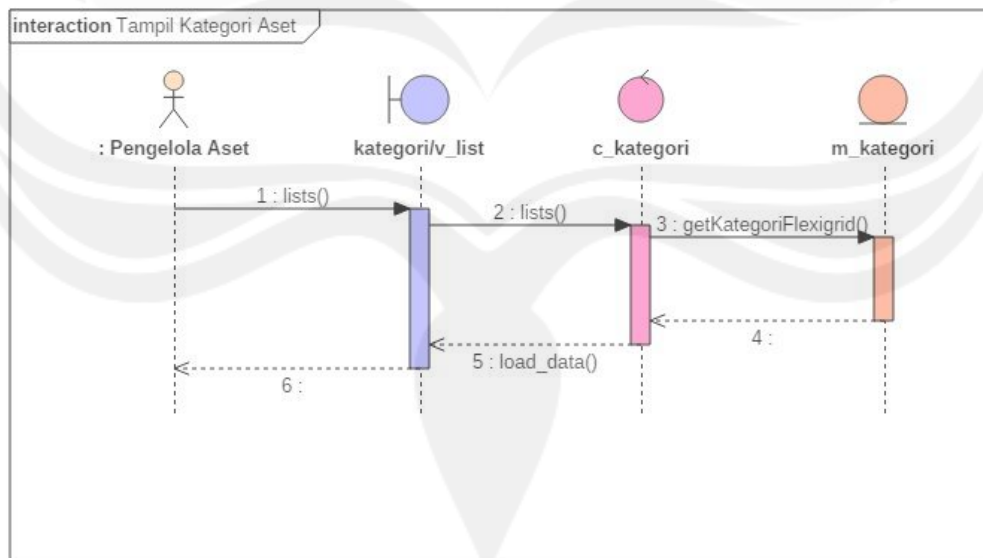
Gambar 2.29 Sequence Diagram : Pindah Ruangan

2.2.1.29 Fungsi Tambah Kategori Aset



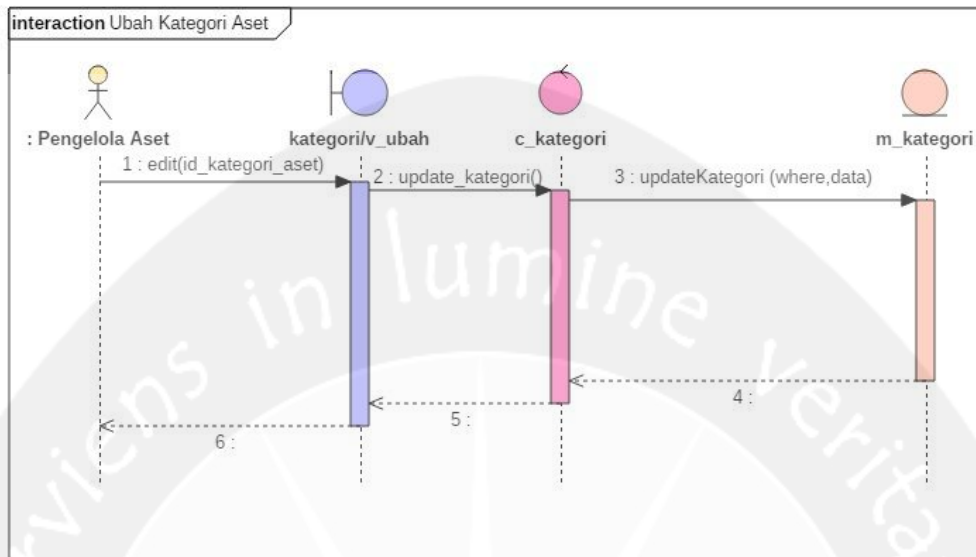
Gambar 2.30 Sequence Diagram : Tambah Kategori Aset

2.2.1.30 Fungsi Tampil Kategori Aset



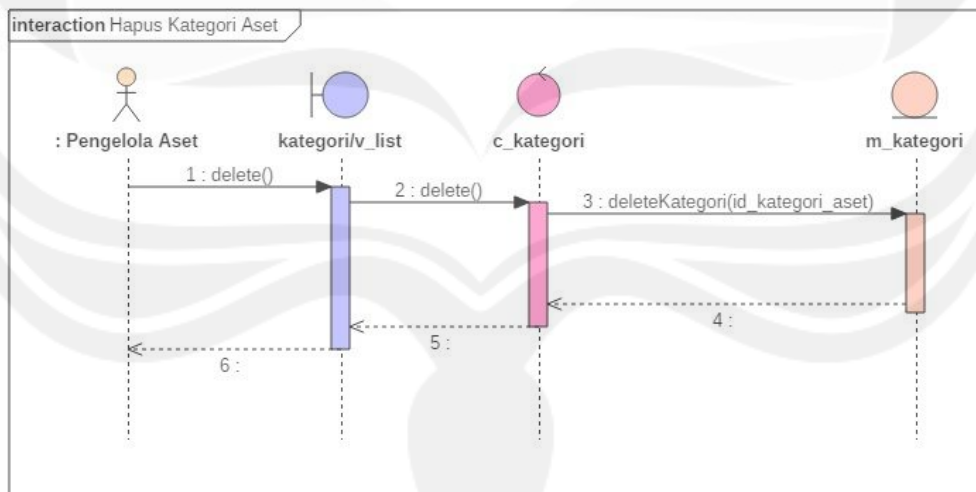
Gambar 2.31 Sequence Diagram : Tampil Kategori Aset

2.2.1.31 Fungsi Ubah Kategori Aset



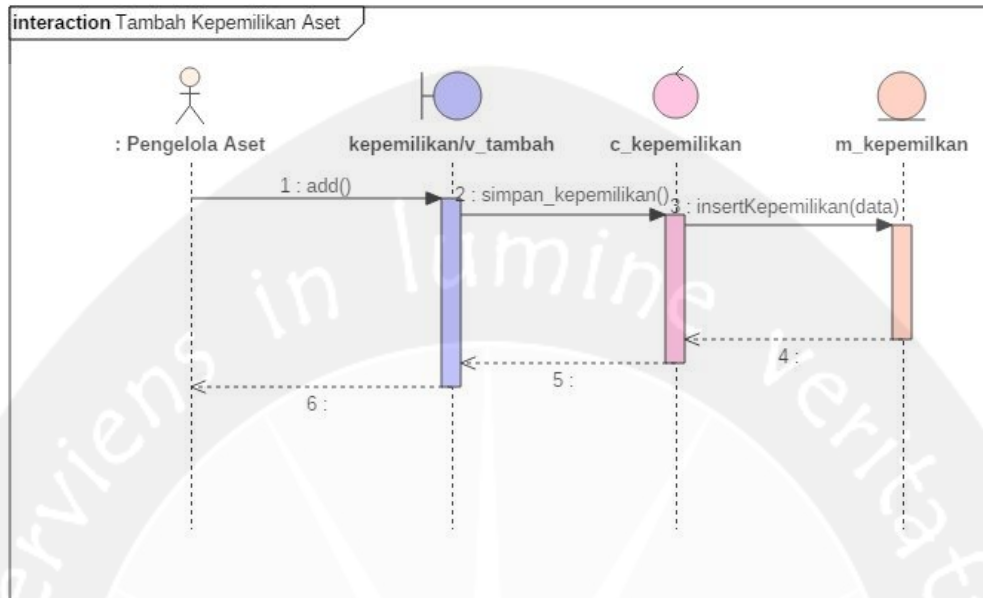
Gambar 2.32 Sequence Diagram : Ubah Kategori Aset

2.2.1.32 Fungsi Hapus Kategori Aset



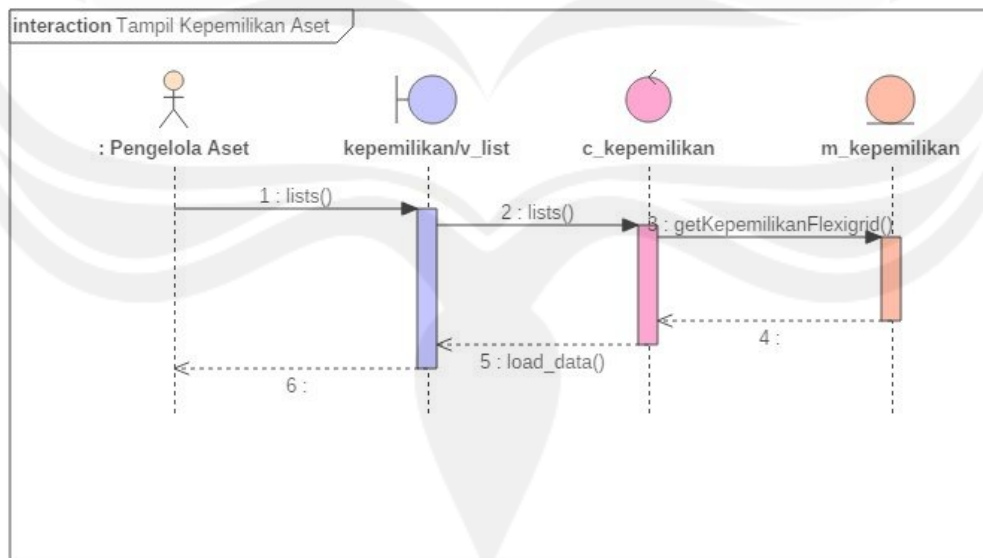
Gambar 2.33 Sequence Diagram : Hapus Kategori Aset

2.2.1.33 Fungsi Tambah Kepemilikan Aset



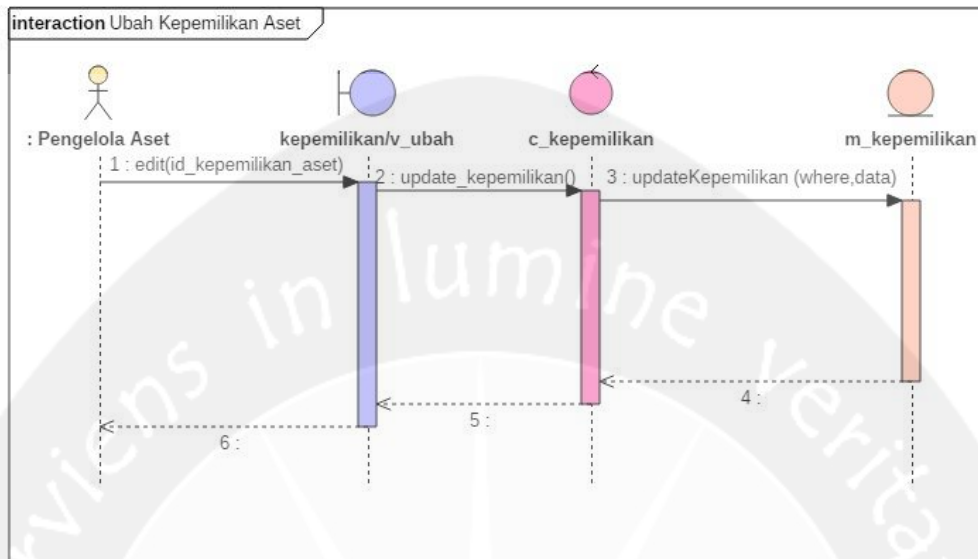
Gambar 2.34 Sequence Diagram : Tambah Kepemilikan Aset

2.2.1.34 Fungsi Tampil Kepemilikan Aset



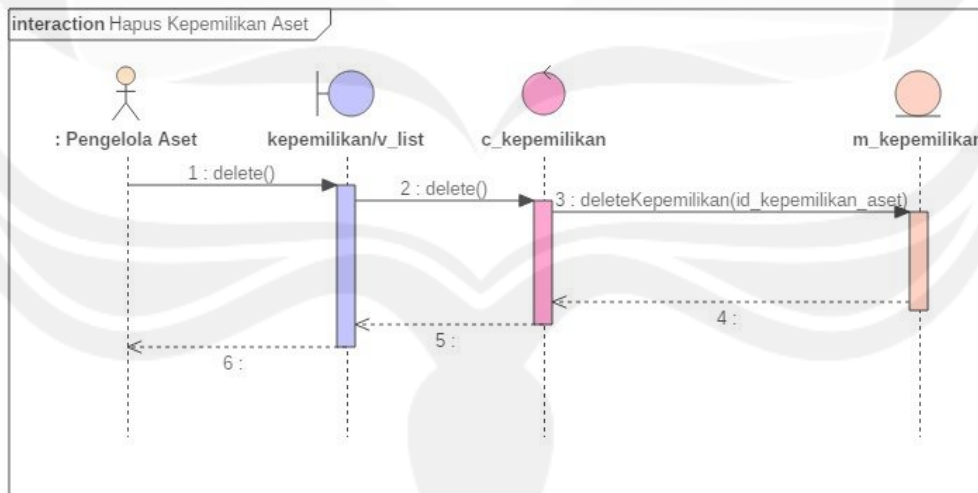
Gambar 2.35 Sequence Diagram : Tampil Kepemilikan Aset

2.2.1.35 Fungsi Ubah Kepemilikan Aset



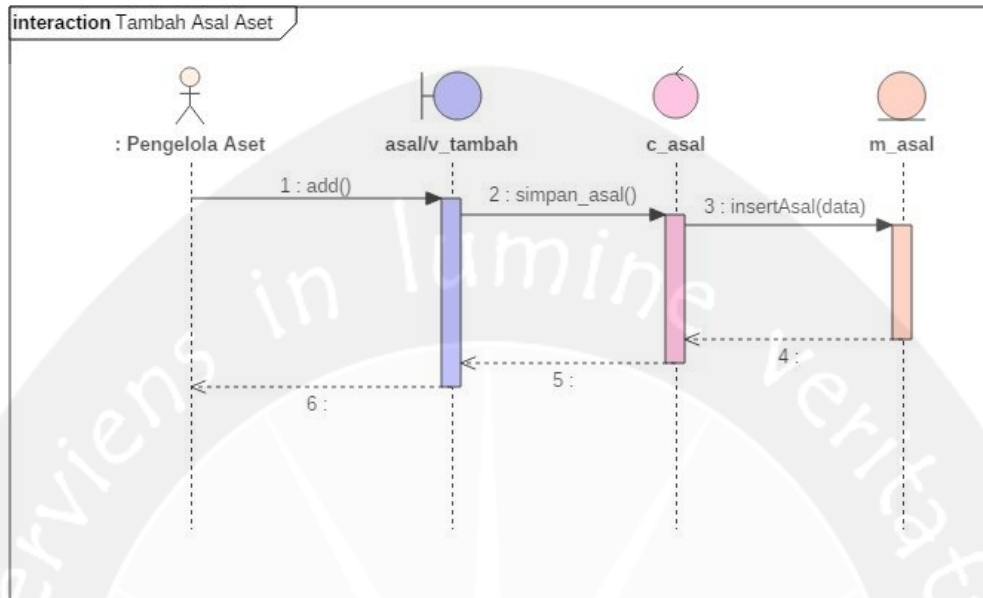
Gambar 2.36 Sequence Diagram : Ubah Kepemilikan Aset

2.2.1.36 Fungsi Hapus Kepemilikan Aset



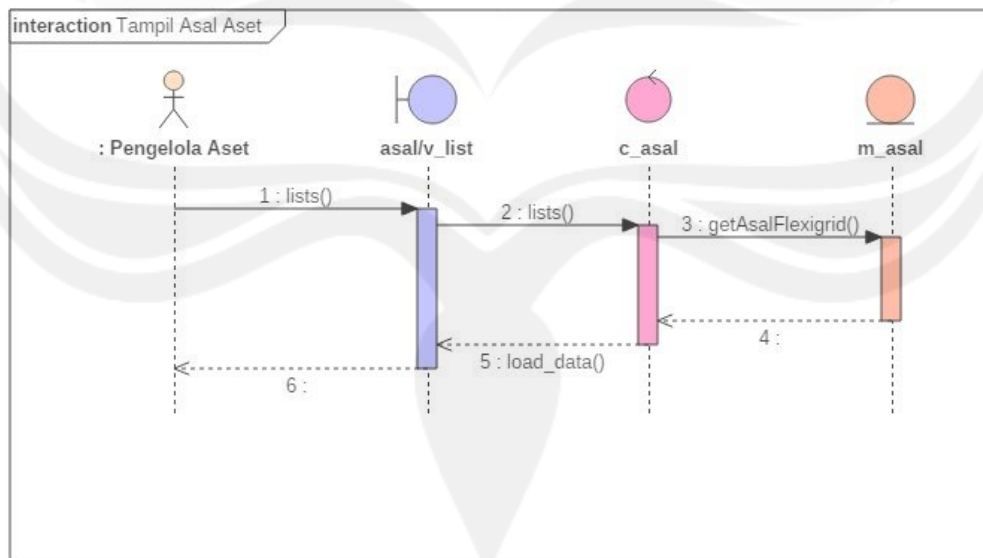
Gambar 2.37 Sequence Diagram : Hapus Kepemilikan Aset

2.2.1.37 Fungsi Tambah Asal Aset



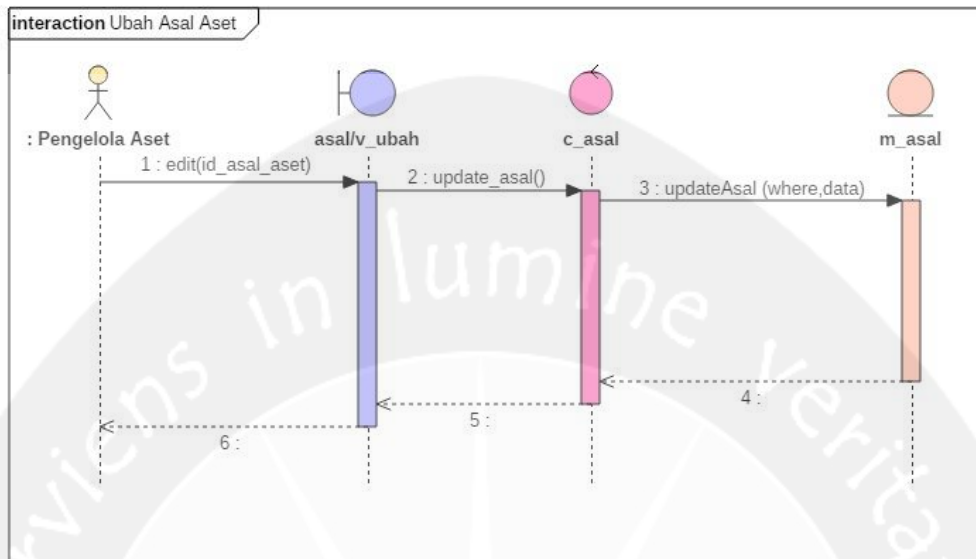
Gambar 2.38 Sequence Diagram : Tambah Asal Aset

2.2.1.38 Fungsi Tampil Asal Aset



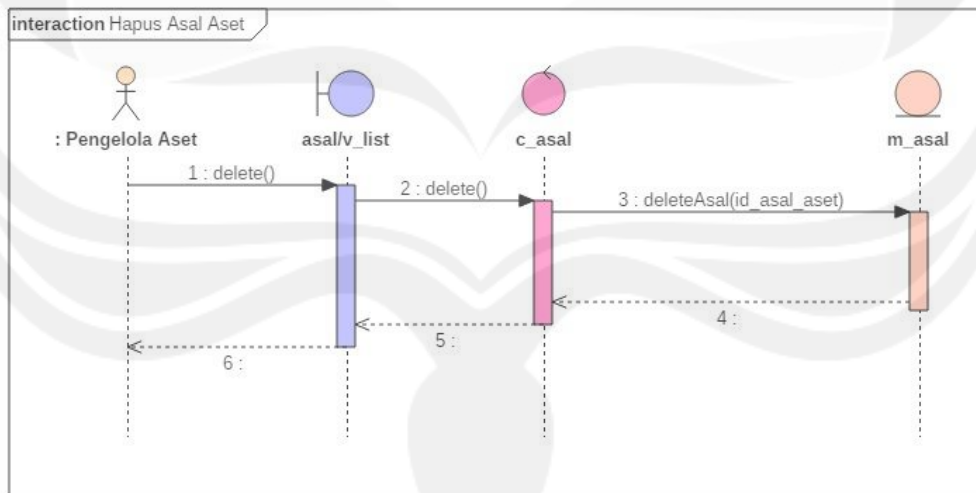
Gambar 2.39 Sequence Diagram : Tampil Asal Aset

2.2.1.39 Fungsi Ubah Asal Aset



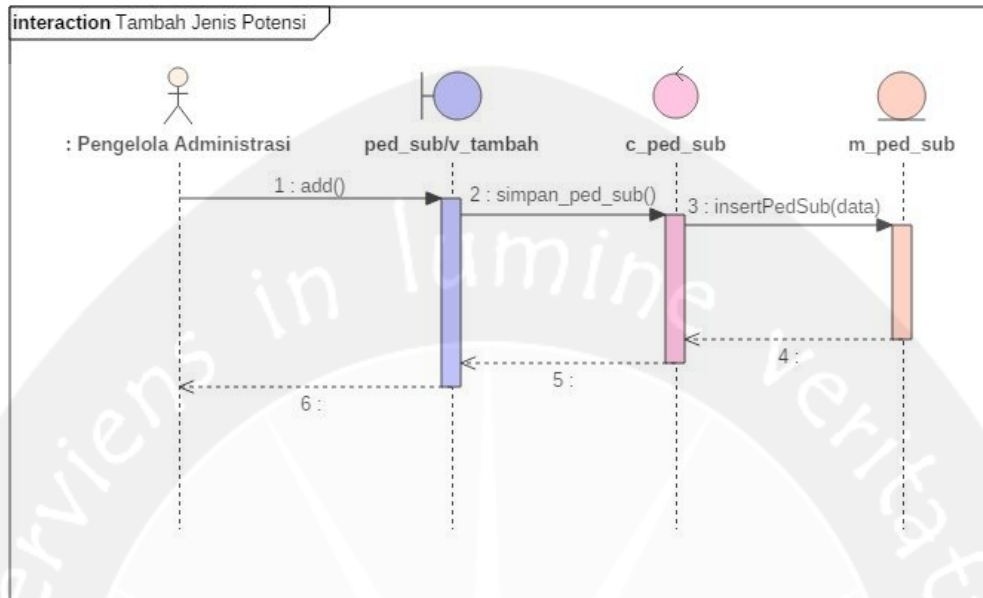
Gambar 2.40 Sequence Diagram : Ubah Asal Aset

2.2.1.40 Fungsi Hapus Asal Aset



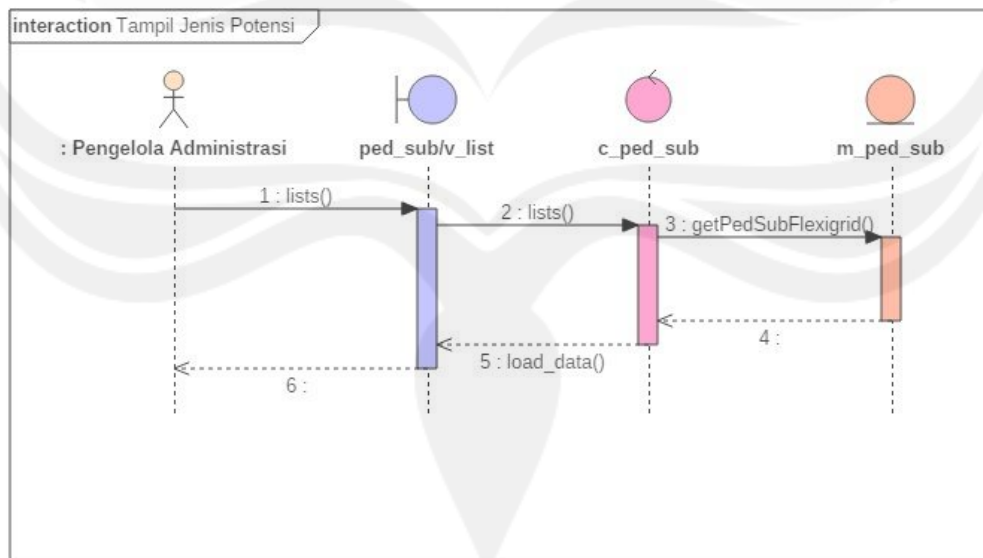
Gambar 2.41 Sequence Diagram : Hapus Asal Aset

2.2.1.41 Fungsi Tambah Jenis Potensi



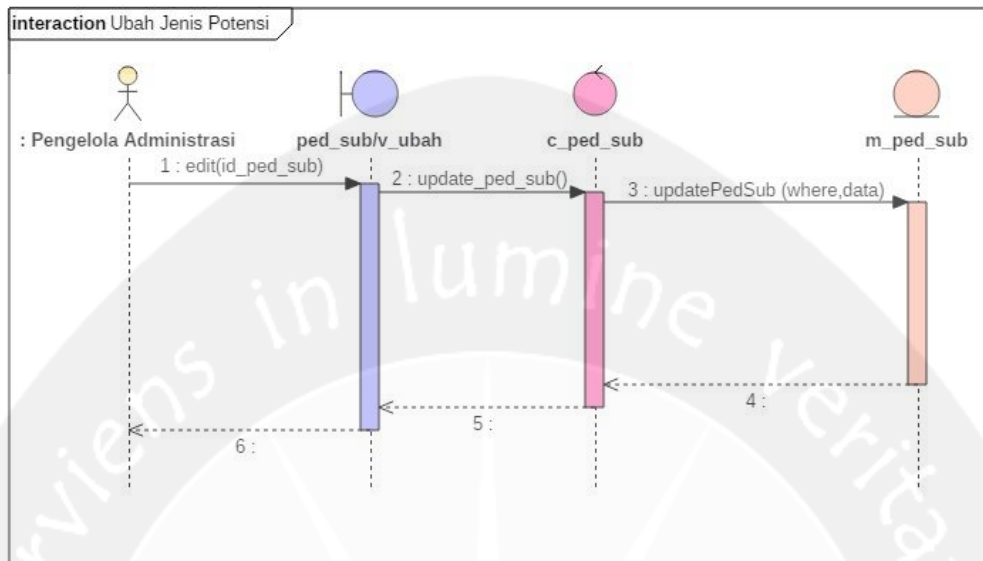
Gambar 2.42 Sequence Diagram : Tambah Jenis Potensi

2.2.1.42 Fungsi Tampil Jenis Potensi



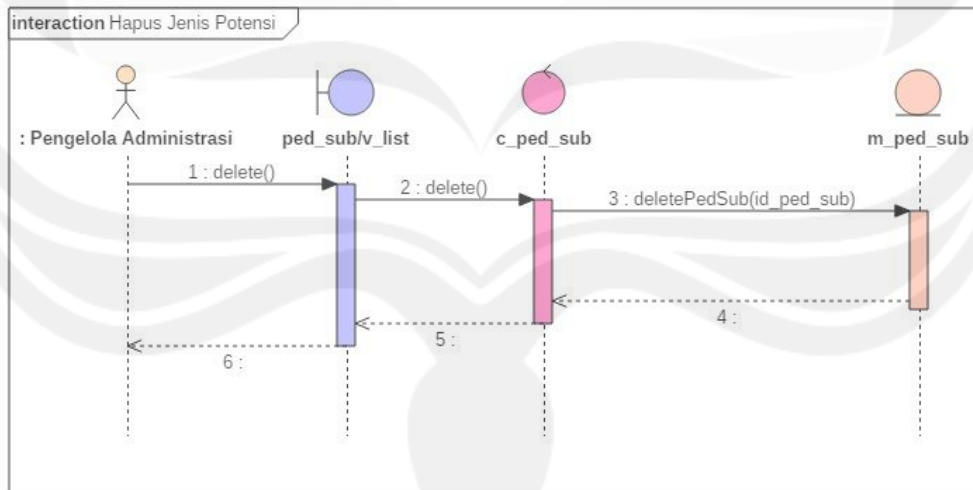
Gambar 2.43 Sequence Diagram : Tampil Jenis Potensi

2.2.1.43 Fungsi Ubah Jenis Potensi



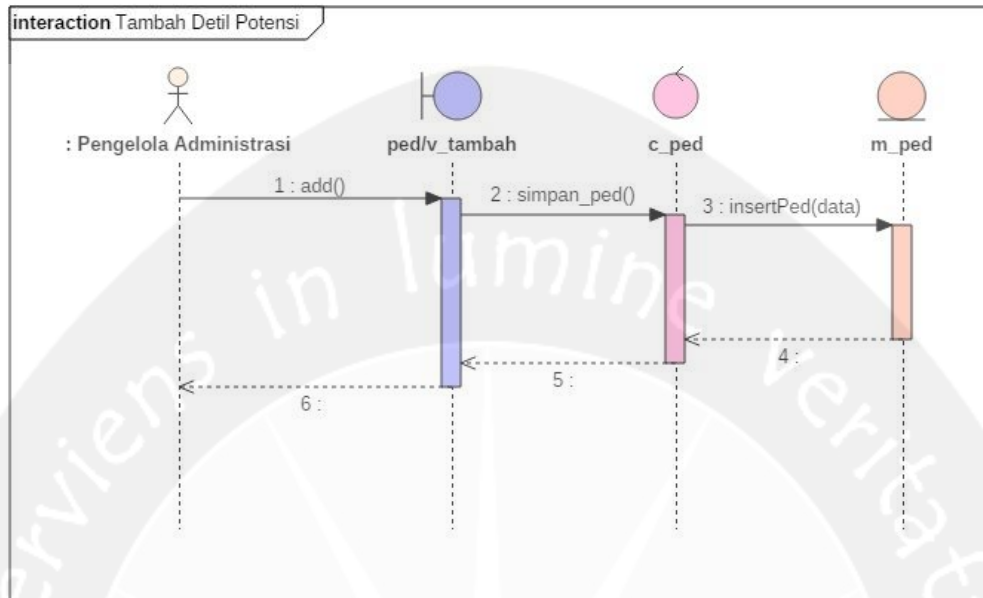
Gambar 2.44 Sequence Diagram : Ubah Jenis Potensi

2.2.1.44 Fungsi Hapus Jenis Potensi



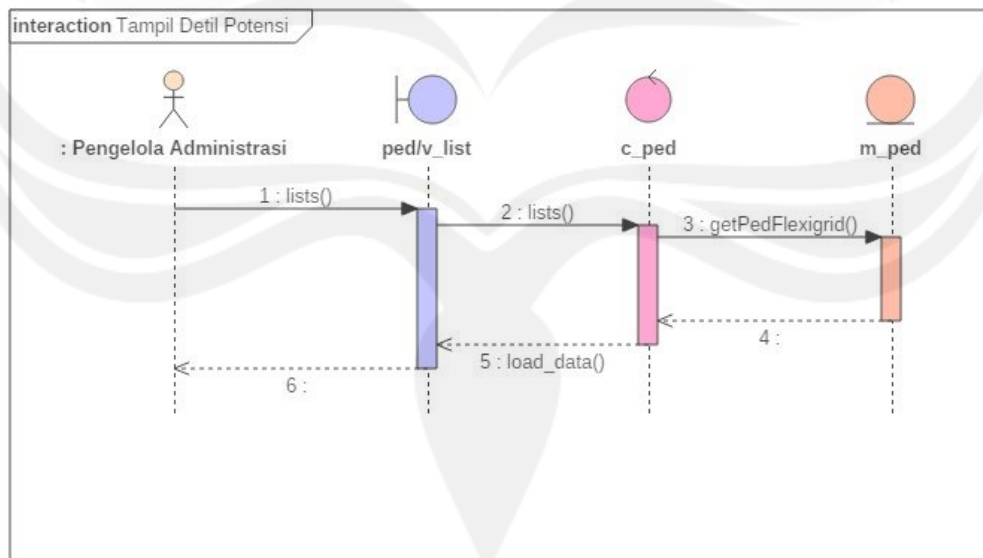
Gambar 2.45 Sequence Diagram : Hapus Jenis Potensi

2.2.1.45 Fungsi Tambah Detil Potensi



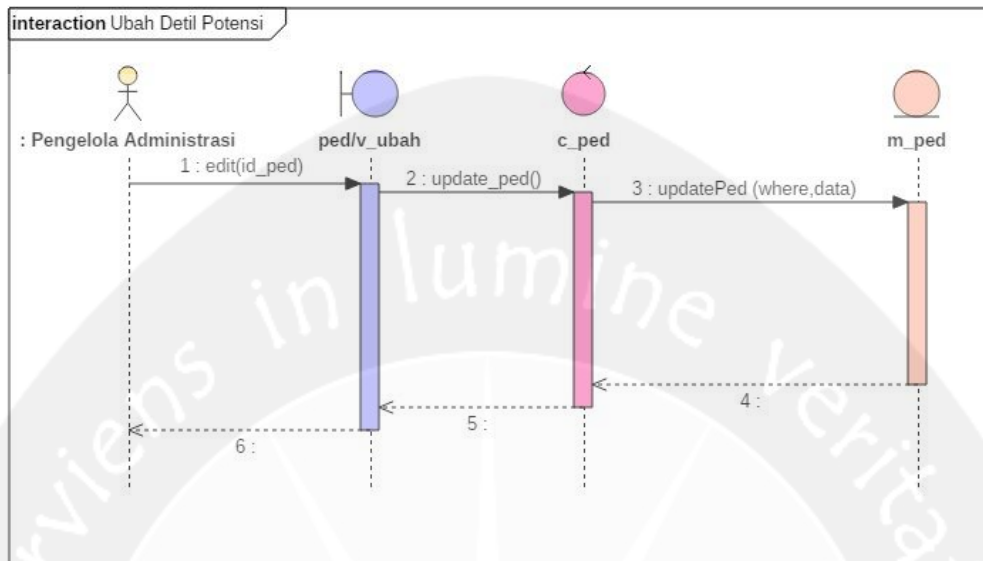
Gambar 2.46 Sequence Diagram : Tambah Detil Potensi

2.2.1.46 Fungsi Tampil Detil Potensi



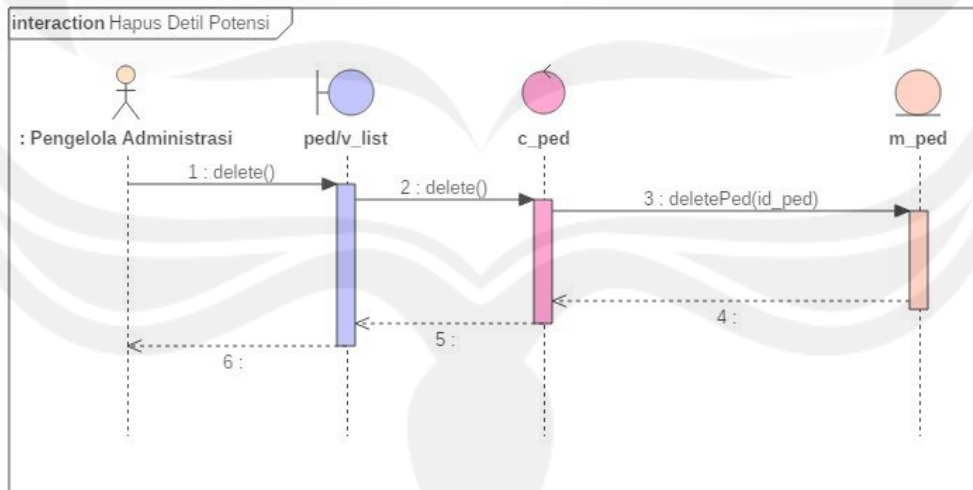
Gambar 2.47 Sequence Diagram : Tampil Detil Potensi

2.2.1.47 Fungsi Ubah Detil Potensi



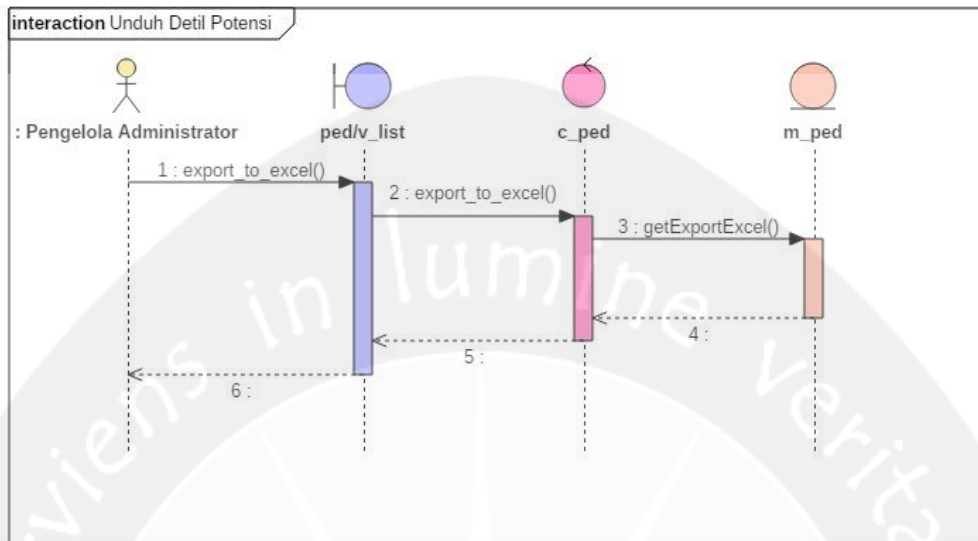
Gambar 2.48 Sequence Diagram : Ubah Detil Potensi

2.2.1.48 Fungsi Hapus Detil Potensi



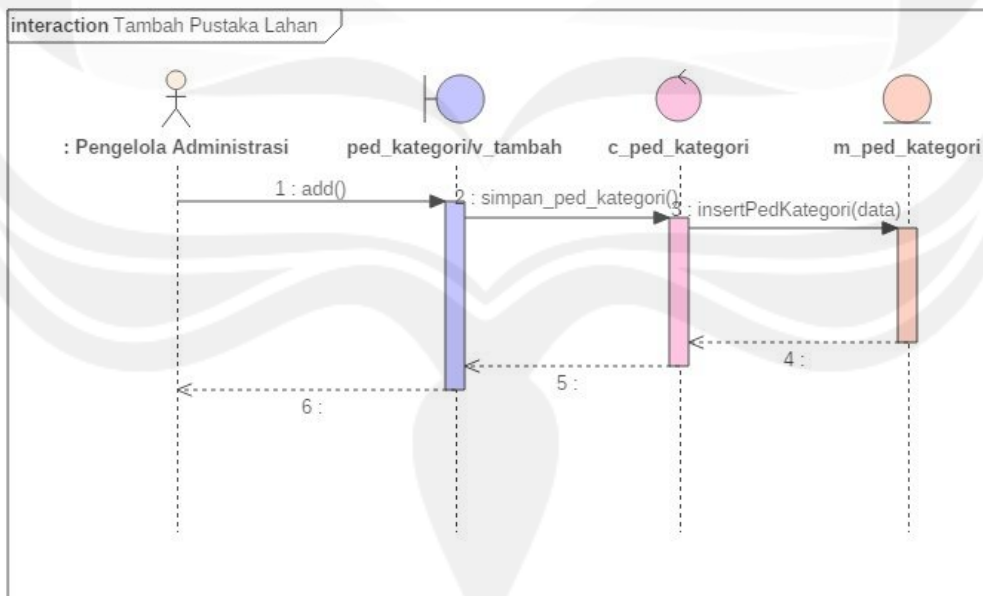
Gambar 2.49 Sequence Diagram : Hapus Detil Potensi

2.2.1.49 Fungsi Unduh Detil Potensi



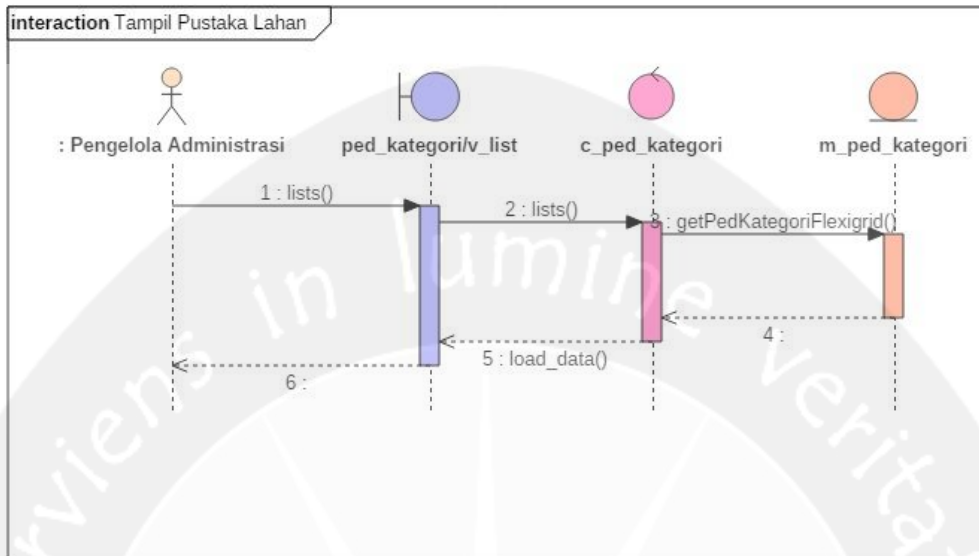
Gambar 2.50 Sequence Diagram : Unduh Detil Potensi

2.2.1.50 Fungsi Tambah Pustaka Lahan



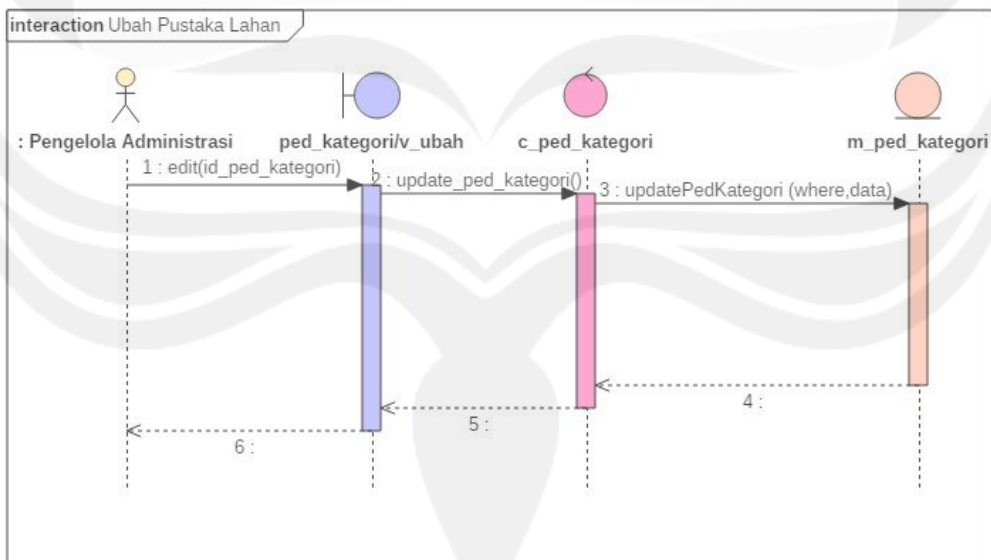
Gambar 2.51 Sequence Diagram : Tambah Pustaka Lahan

2.2.1.51 Fungsi Tampil Pustaka Lahan



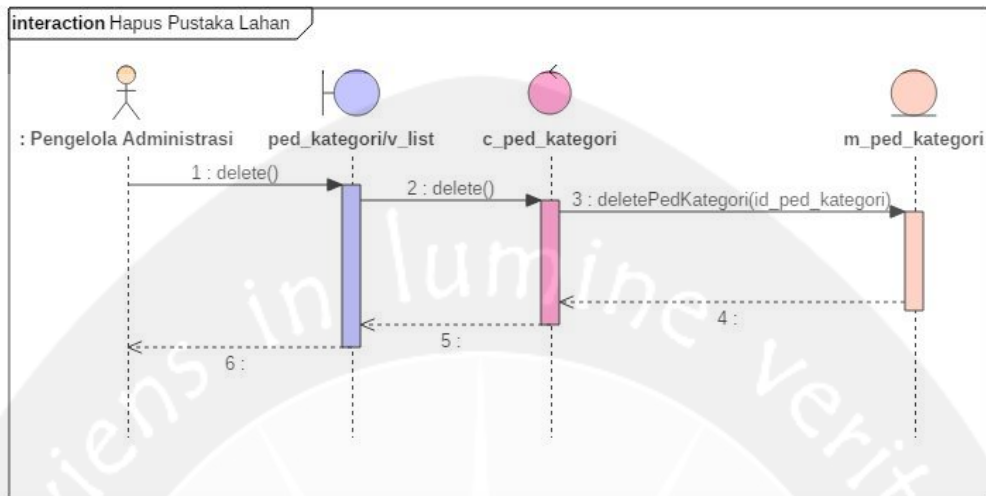
Gambar 2.52 Sequence Diagram : Tampil Pustaka Lahan

2.2.1.52 Fungsi Ubah Pustaka Lahan



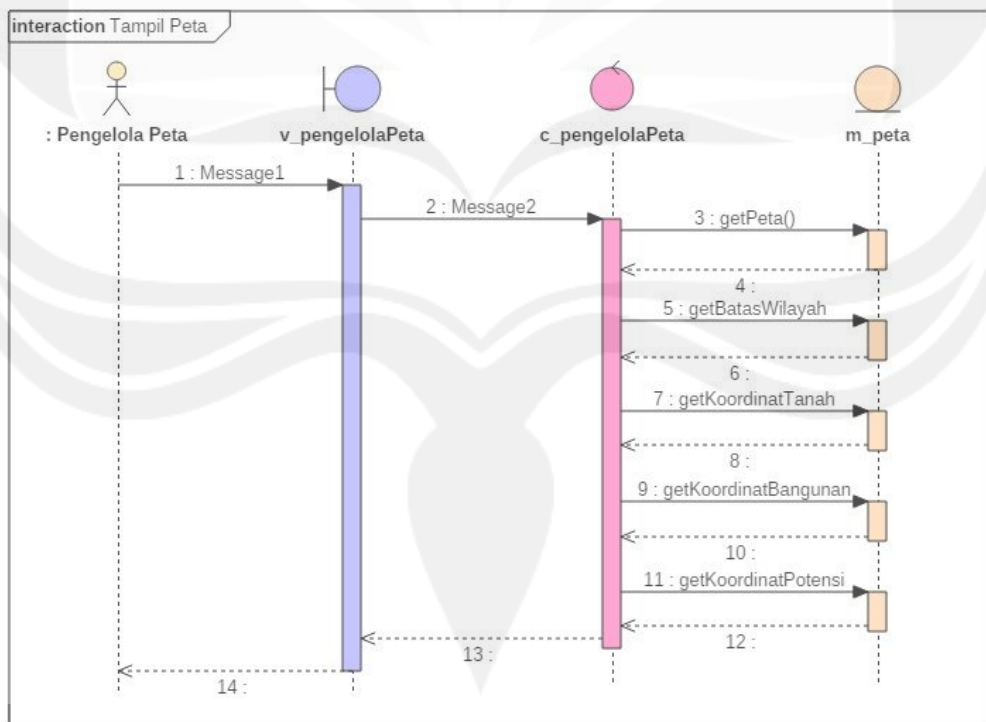
Gambar 2.53 Sequence Diagram : Ubah Pustaka Lahan

2.2.1.53 Fungsi Hapus Pustaka Lahan



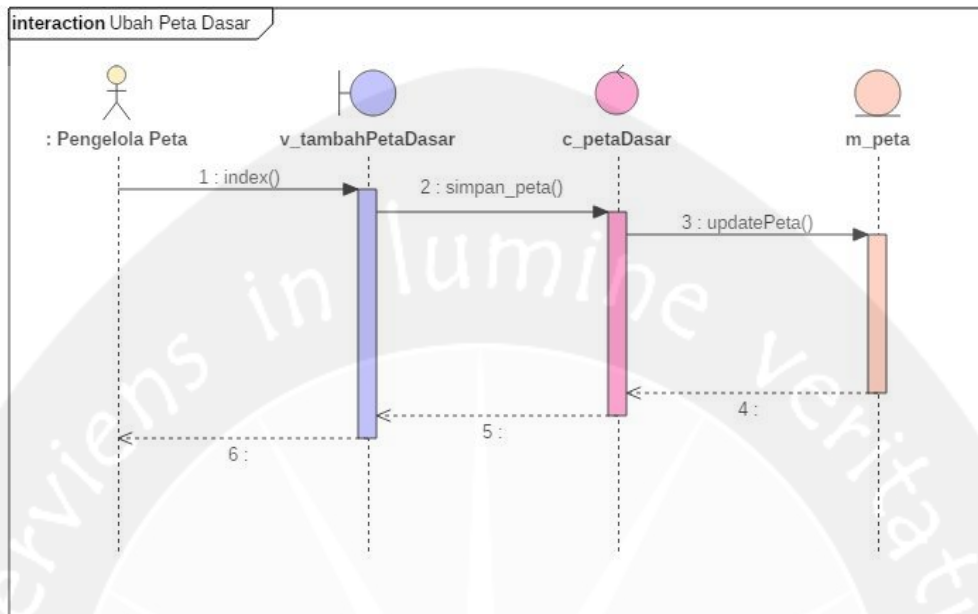
Gambar 2.54 Sequence Diagram : Hapus Pustaka Lahan

2.2.1.54 Fungsi Tampil Peta



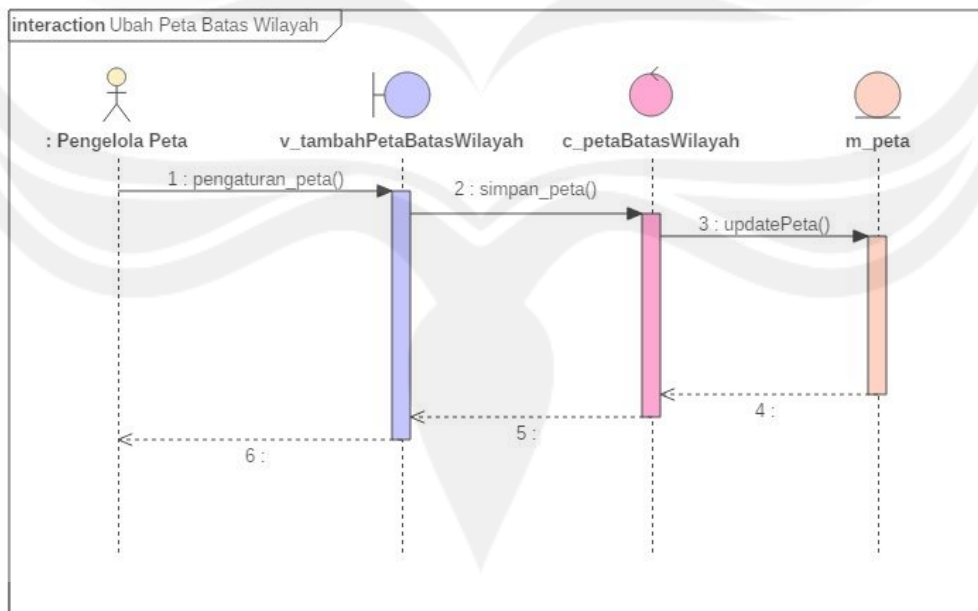
Gambar 2.55 Sequence Diagram : Tampil Peta

2.2.1.55 Fungsi Ubah Peta Dasar



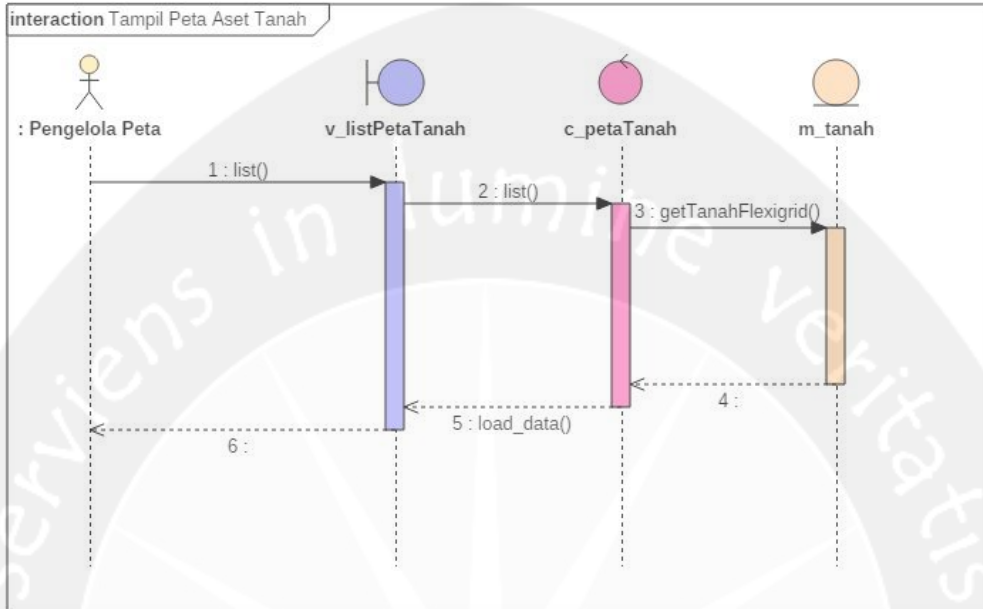
Gambar 2.56 Sequence Diagram : Ubah Peta Dasar

2.2.1.56 Fungsi Ubah Peta Batas Wilayah



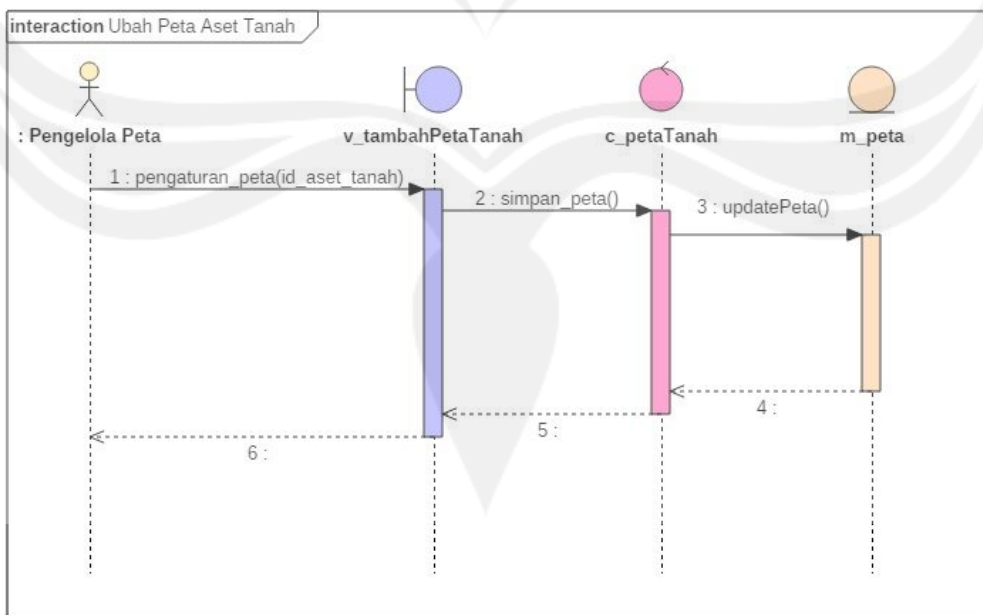
Gambar 2.57 Sequence Diagram : Ubah Peta Batas Wilayah

2.2.1.57 Fungsi Tampil Peta Aset Tanah



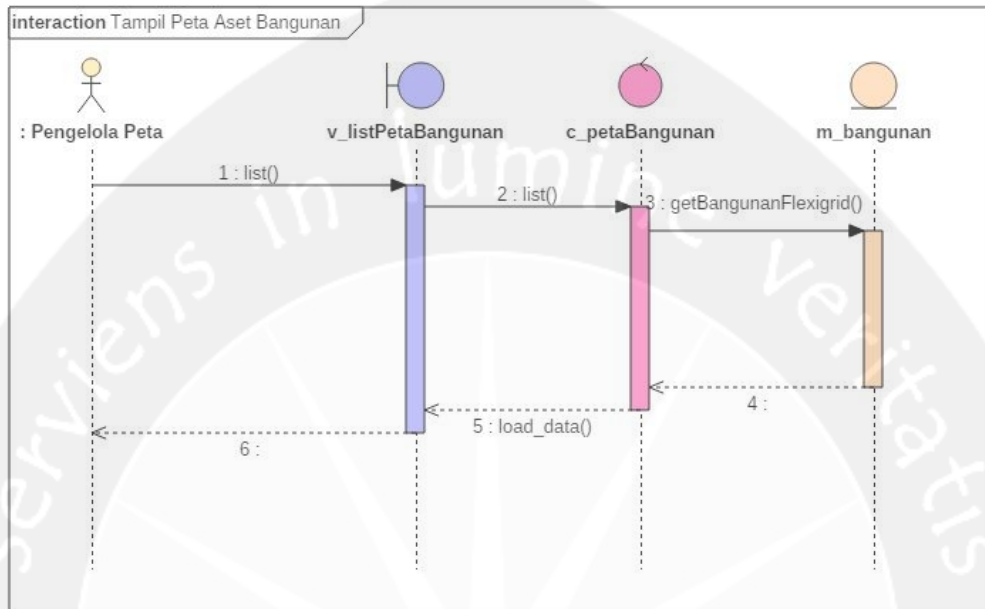
Gambar 2.58 Sequence Diagram : Tampil Peta Aset Tanah

2.2.1.58 Fungsi Ubah Peta Aset Tanah



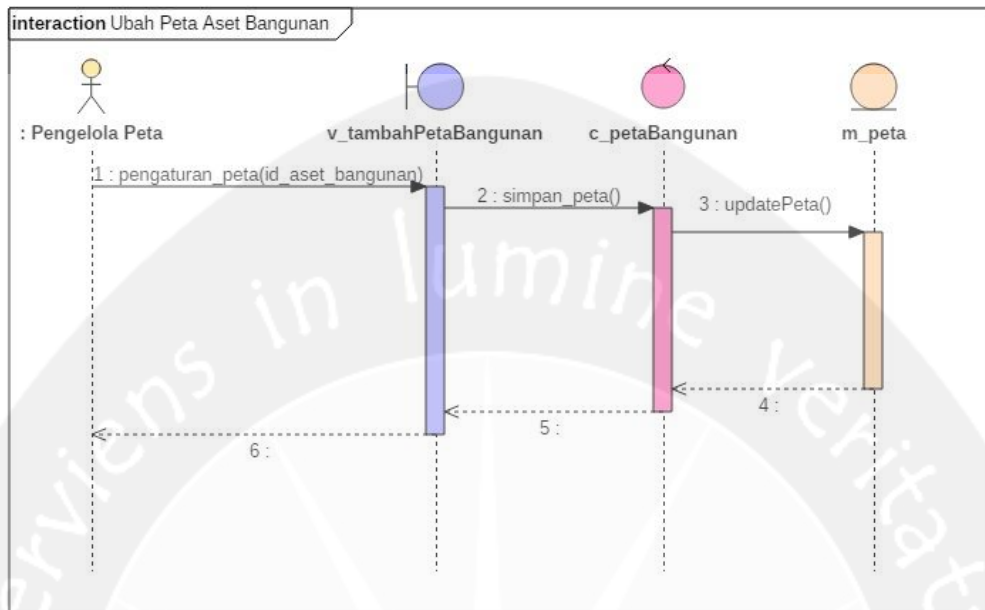
Gambar 2.59 Sequence Diagram : Ubah Peta Aset Tanah

2.2.1.59 Fungsi Tampil Peta Aset Bangunan



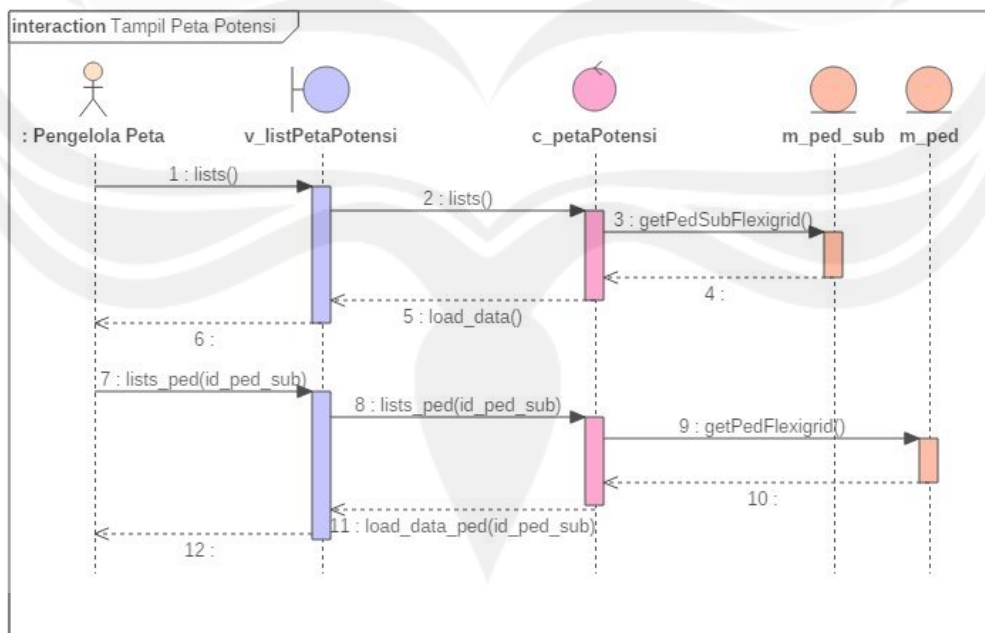
Gambar 2.60 Sequence Diagram : Tampil Peta Aset Bangunan

2.2.1.60 Fungsi Ubah Peta Aset Bangunan



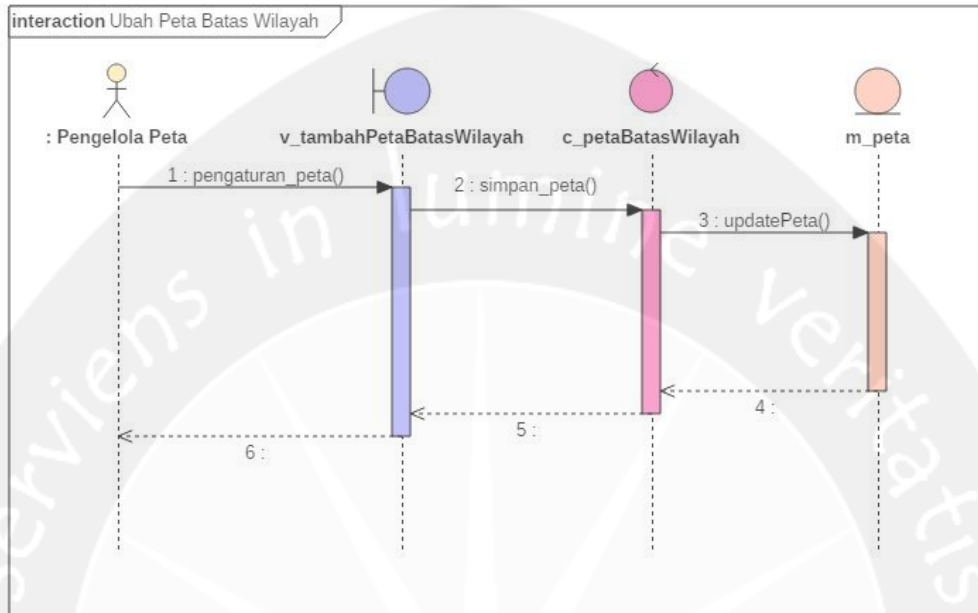
Gambar 2.61 Sequence Diagram : Ubah Peta Aset Bangunan

2.2.1.61 Fungsi Tampil Peta Aset Potensi



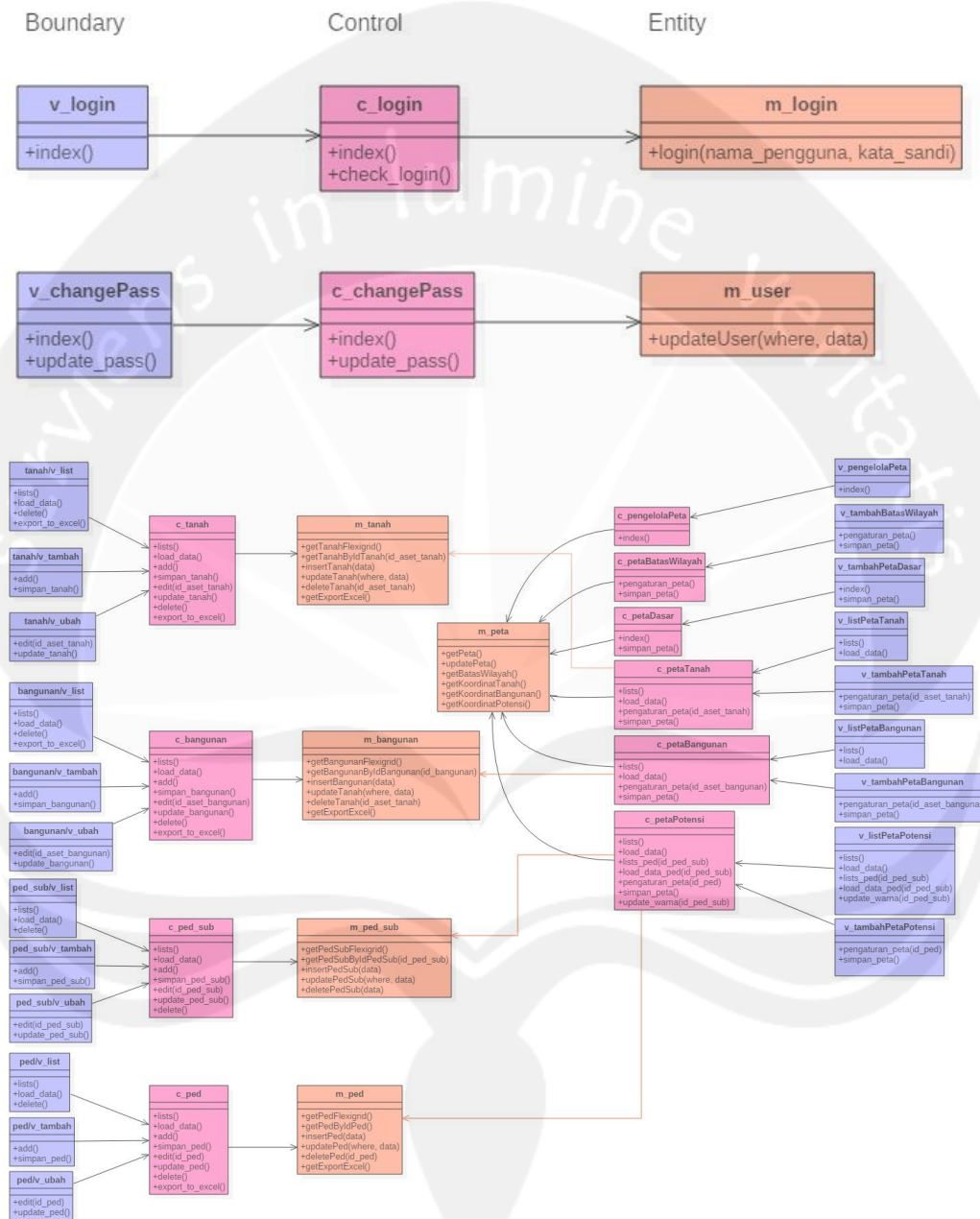
Gambar 2.62 Sequence Diagram : Tampil Peta Aset Potensi

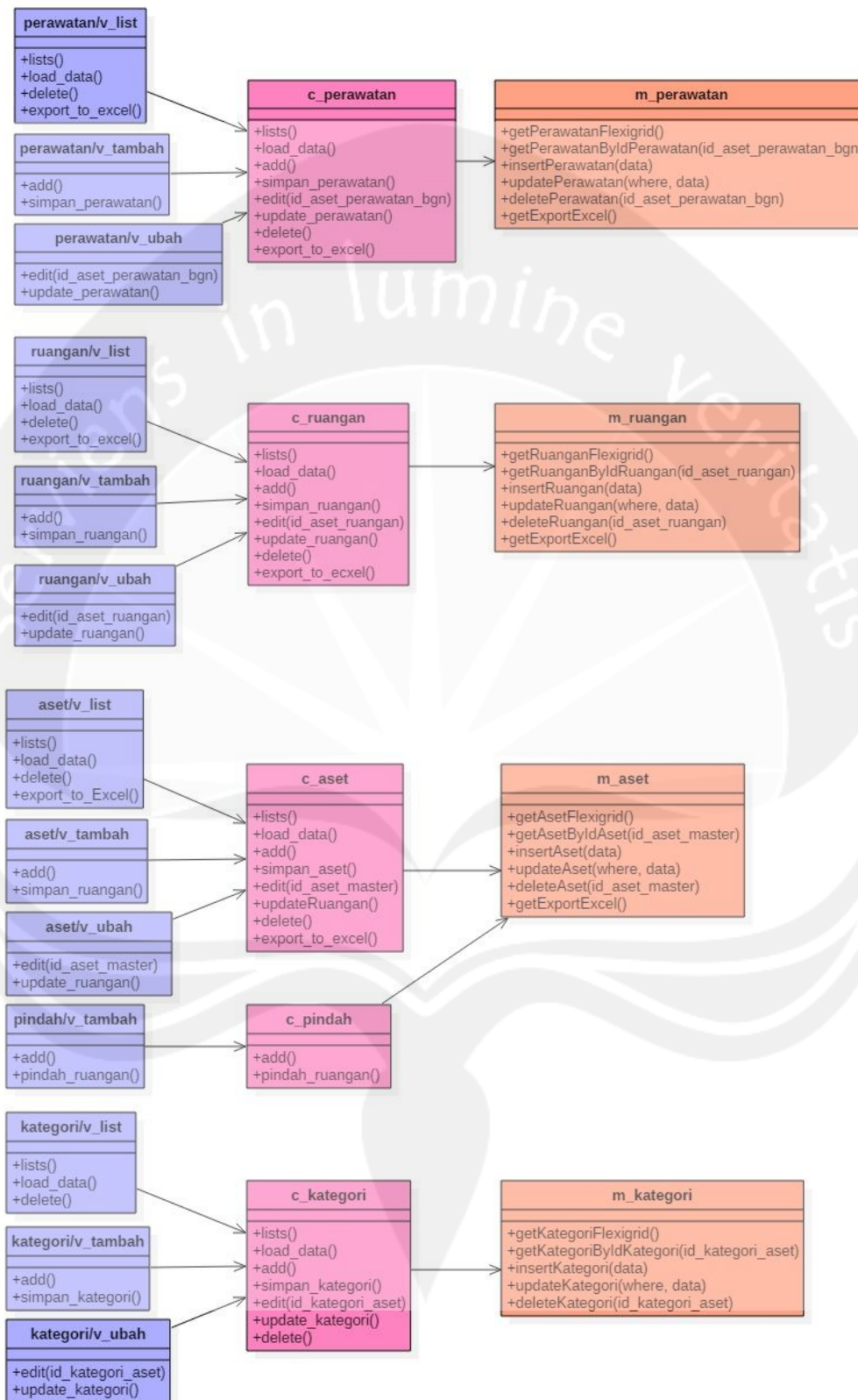
2.2.1.62 Fungsi Ubah Peta Aset Potensi

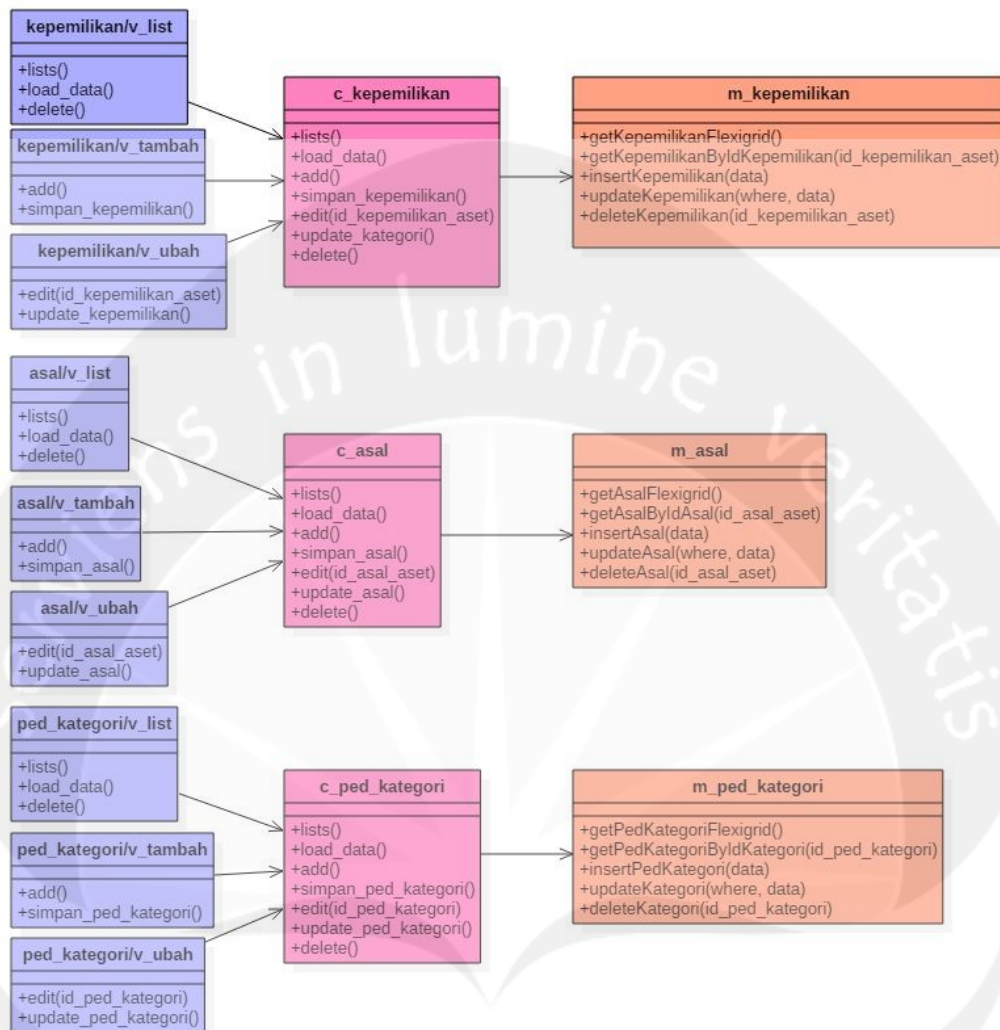


Gambar 2.63 Sequence Diagram : Ubah Peta Aset Potensi

2.2.2 Class Diagram







Gambar 2.64 Class Diagram SIDEKa-Aset

2.2.3 Class Diagram Specific Descriptions

2.2.3.1 Specific Design Class v_login

v_login	<<boundary>>
+index() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.	

2.2.3.2 Specific Design Class v_changePass

v_changePass	<<boundary>>
+index() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +update_pass() Operasi ini digunakan untuk mengubah kata sandi.	

2.2.3.3 Specific Design Class tanah/v_list

tanah/v_list	<<boundary>>
+lists():Tabel Operasi ini digunakan untuk membentuk data tanah beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan. +load_data():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan data tanah dengan format table. +delete():void Operasi ini digunakan untuk menghapus data tanah secara spesifik sesuai dengan nilai yang diterima. +export_to_excel():void	

Operasi ini digunakan untuk mengunduh data tanah dalam format MS Excel.

2.2.3.4 Specific Design Class tanah/v_tambah

tanah/v_tambah	<<boundary>>
<pre>+add():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data tanah baru. +simpan_tanah():void Operasi ini digunakan untuk menyimpan data tanah yang baru dibuat.</pre>	

2.2.3.5 Specific Design Class tanah/v_ubah

tanah/v_ubah	<<boundary>>
<pre>+edit(id_aset_tanah):void Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah beserta data tanah yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima. +update_tanah():void Operasi ini digunakan untuk menyimpan data tanah yang telah mendapatkan pembaruan.</pre>	

2.2.3.6 Specific Design Class bangunan/v_list

bangunan/v_list	<<boundary>>
<pre>+lists():Tabel Operasi ini digunakan untuk membentuk data bangunan beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan. +load_data():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan data bangunan dengan</pre>	

format table.

+delete():void

Operasi ini digunakan untuk menghapus data bangunan secara spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

+export_to_excel():void

Operasi ini digunakan untuk mengunduh data bangunan dalam format MS Excel.

2.2.3.7 Specific Design Class bangunan/v_tambah

bangunan/v_tambah

<<boundary>>

+add():void

Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data bangunan baru.

+simpan_bangunan():void

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data tanah yang baru dibuat.

2.2.3.8 Specific Design Class bangunan/v_ubah

bangunan/v_ubah

<<boundary>>

+edit(id_aset_tanah):void

Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah beserta data bangunan yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

+update_bangunan():void

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data bangunan yang telah mendapatkan pembaruan.

2.2.3.9 Specific Design Class perawatan/v_list

perawatan/v_list

<<boundary>>

+lists():Tabel

Operasi ini digunakan untuk membentuk data perawatan bangunan beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.

+load_data():void

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data perawatan bangunan dengan format table.

+delete():void

Operasi ini digunakan untuk menghapus data perawatan bangunan secara spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

+export_to_excel():void

Operasi ini digunakan untuk mengunduh data perawatan bangunan dalam format MS Excel.

2.2.3.10 Specific Design Class perawatan/v_tambah

perawatan/v_tambah	<<boundary>>
+add():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data perawatan bangunan baru.	
+simpan_perawatan():void Operasi ini digunakan untuk menyimpan data perawatan bangunan yang baru dibuat.	

2.2.3.11 Specific Design Class perawatan/v_ubah

perawatan/v_ubah	<<boundary>>
+edit(id_aset_bangunan):void Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah beserta data perawatan bangunan yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.	
+update_perawatan():void	

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data perawatan bangunan yang telah mendapatkan pembaruan.

2.2.3.12 Specific Design Class ruangan/v_list

ruangan/v_list	<<boundary>>
<pre>+lists():Tabel Operasi ini digunakan untuk membentuk data ruangan beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan. +load_data():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan data ruangan dengan format table. +delete():void Operasi ini digunakan untuk menghapus data ruangan secara spesifik sesuai dengan nilai yang diterima. +export_to_excel():void Operasi ini digunakan untuk mengunduh data ruangan dalam format MS Excel.</pre>	

2.2.3.13 Specific Design Class ruangan/v_tambah

ruangan/v_tambah	<<boundary>>
<pre>+add():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data ruangan baru. +simpan_ruangan():void Operasi ini digunakan untuk menyimpan data ruangan yang baru dibuat.</pre>	

2.2.3.14 Specific Design Class ruangan/v_ubah

ruangan/v_ubah	<<boundary>>
<pre></pre>	

```
+edit(id_aset_ruangan):void
```

Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah beserta data ruangan yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

```
+update_ruangan ():void
```

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data ruangan yang telah mendapatkan pembaruan.

2.2.3.15 Specific Design Class aset/v_list

aset/v_list	<<boundary>>
<pre>+lists():Tabel</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk membentuk data aset beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.</p> <pre>+load_data():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data aset dengan format table.</p> <pre>+delete():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menghapus data aset secara spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.</p> <pre>+export_to_excel():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mengunduh data aset dalam format MS Excel.</p>	

2.2.3.16 Specific Design Class aset/v_tambah

aset/v_tambah	<<boundary>>
<pre>+add():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data aset baru.</p> <pre>+simpan_aset():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menyimpan data aset yang baru</p>	

dibuat.

2.2.3.17 Specific Design Class aset/v_ubah

aset/v_ubah	<<boundary>>
<pre>+edit(id_aset_master):void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah beserta data aset yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.</p> <pre>+update_aset():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menyimpan data aset yang telah mendapatkan pembaruan.</p>	

2.2.3.18 Specific Design Class pindah/v_tambah

pindah/v_tambah	<<boundary>>
<pre>+add():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk memindahkan data aset ke ruangan baru.</p> <pre>+pindah_ruangan():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menyimpan data aset yang dipindahkan ke ruangan baru.</p>	

2.2.3.19 Specific Design Class kategori/v_list

kategori/v_list	<<boundary>>
<pre>+lists():Tabel</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk membentuk data kategori beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.</p> <pre>+load_data():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data kategori dengan format table.</p>	

+delete():void

Operasi ini digunakan untuk menghapus data kategori secara spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

2.2.3.20 Specific Design Class kategori/v_tambah

kategori/v_tambah	<<boundary>>
+add():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data kategori baru.	
+simpan_kategori():void Operasi ini digunakan untuk menyimpan data kategori yang baru dibuat.	

2.2.3.21 Specific Design Class kategori/v_ubah

kategori/v_ubah	<<boundary>>
+edit(id_kategori_aset):void Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah beserta data kategori yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.	
+update_kategori():void Operasi ini digunakan untuk menyimpan data kategori yang telah mendapatkan pembaruan.	

2.2.3.22 Specific Design Class kepemilikan/v_list

kepemilikan/v_list	<<boundary>>
+lists():Tabel Operasi ini digunakan untuk membentuk data kepemilikan beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.	

+load_data():void

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data kepemilikan dengan format table.

+delete():void

Operasi ini digunakan untuk menghapus data kepemilikan secara spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

2.2.3.23 Specific Design Class kepemilikan/v_tambah

kepemilikan/v_tambah	<<boundary>>
----------------------	--------------

+add():void

Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data kepemilikan baru.

+simpan_kepemilikan():void

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data kepemilikan yang baru dibuat.

2.2.3.24 Specific Design Class kepemilikan/v_ubah

kepemilikan/v_ubah	<<boundary>>
--------------------	--------------

+edit(id_kepemilikan_aset):void

Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah beserta data kepemilikan yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

+update_kepemilikan():void

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data kepemilikan yang telah mendapatkan pembaruan.

2.2.3.25 Specific Design Class asal/v_list

asal/v_list	<<boundary>>
-------------	--------------

+lists():Tabel

Operasi ini digunakan untuk membentuk data asal beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.

+load_data():void

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data asal dengan format table.

+delete():void

Operasi ini digunakan untuk menghapus data asal secara spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

2.2.3.26 Specific Design Class asal/v_tambah

asal/v_tambah	<<boundary>>
+add():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data asal baru.	
+simpan_asal():void Operasi ini digunakan untuk menyimpan data asal yang baru dibuat.	

2.2.3.27 Specific Design Class asal/v_ubah

asal/v_ubah	<<boundary>>
+edit(id_asal_aset):void Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah beserta data asal yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.	
+update_asal():void Operasi ini digunakan untuk menyimpan data asal yang telah mendapatkan pembaruan.	

2.2.3.28 Specific Design Class ped_sub/v_list

ped_sub/v_list	<<boundary>>
----------------	--------------

+lists():Tabel

Operasi ini digunakan untuk membentuk data jenis potensi desa beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.

+load_data():void

Operasi ini digunakan untuk menampilkan jenis data potensi desa dengan format table.

+delete():void

Operasi ini digunakan untuk menghapus data jenis potensi desa secara spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

2.2.3.29 Specific Design Class ped_sub/v_tambah

ped_sub/v_tambah

<<boundary>>

+add():void

Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data jenis potensi desa baru.

+simpan_ped_sub():void

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data jenis potensi desa yang baru dibuat.

2.2.3.30 Specific Design Class ped_sub/v_ubah

ped_sub/v_ubah

<<boundary>>

+edit(id_ped_sub):void

Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah beserta data jenis potensi desa yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

+update_ped_sub():void

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data jenis potensi desa yang telah mendapatkan pembaruan.

2.2.3.31 Specific Design Class ped/v_list

ped/v_list	<<boundary>>
+lists():Tabel Operasi ini digunakan untuk membentuk data detil potensi desa beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.	
+load_data():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan data detil potensi desa dengan format table.	
+delete():void Operasi ini digunakan untuk menghapus data detil potensi desa secara spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.	
+export_to_excel():void Operasi ini digunakan untuk mengunduh data detil potensi desa dalam format MS Excel.	

2.2.3.32 Specific Design Class ped/v_tambah

ped/v_tambah	<<boundary>>
+add():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data detil potensi desa baru.	
+simpan_ped():void Operasi ini digunakan untuk menyimpan data detil potensi desa yang baru dibuat.	

2.2.3.33 Specific Design Class ped/v_ubah

ped/v_ubah	<<boundary>>
+edit(id_ped):void Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah beserta	

data detil potensi desa yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

+update_ped():void

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data detil potensi desa yang telah mendapatkan pembaruan.

2.2.3.34 Specific Design Class ped_kategori/v_list

ped_kategori/v_list	<<boundary>>
<p>+lists():Tabel Operasi ini digunakan untuk membentuk data lahan potensi desa beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.</p> <p>+load_data():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan data lahan potensi desa dengan format table.</p> <p>+delete():void Operasi ini digunakan untuk menghapus data lahan potensi desa secara spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.</p>	

2.2.3.35 Specific Design Class ped_kategori/v_tambah

ped_kategori/v_tambah	<<boundary>>
<p>+add():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data lahan potensi desa baru.</p> <p>+simpan_ped_kategori():void Operasi ini digunakan untuk menyimpan data lahan potensi desa yang baru dibuat.</p>	

2.2.3.36 Specific Design Class ped_kategori/v_ubah

ped_kategori/v_ubah	<<boundary>>

```
+edit(id_ped_kategori):void
```

Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah beserta data lahan potensi desa yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

```
+update_ped_kategori():void
```

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data lahan potensi desa yang telah mendapatkan pembaruan.

2.2.3.37 Specific Design Class v_pengelolaPeta

v_pengelolaPeta	<<boundary>>
+index():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan semua data peta.	

2.2.3.38 Specific Design Class v_tambahBatasWilayah

v_tambahBatasWilayah	<<boundary>>
+pengaturan_peta():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan data peta batas wilayah. +simpan_peta():void Operasi ini digunakan untuk menyimpan data peta batas wilayah.	

2.2.3.39 Specific Design Class v_tambahPetaDasar

v_tambahPetaDasar	<<boundary>>
+index():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan data peta dasar. +simpan_peta():void Operasi ini digunakan untuk menyimpan data peta dasar.	

2.2.3.40 Specific Design Class v_listPetaTanah

v_listPetaTanah	<<boundary>>
+lists():Tabel Operasi ini digunakan untuk membentuk data tanah beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.	
+load_data():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan data tanah dengan format table.	

2.2.3.41 Specific Design Class v_tambahPetaTanah

v_tambahPetaTanah	<<boundary>>
+pengaturan_peta(id_aset_tanah):void Operasi ini digunakan untuk menampilkan data peta tanah yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.	
+simpan_peta():void Operasi ini digunakan untuk menyimpan data peta tanah.	

2.2.3.42 Specific Design Class v_listPetaBangunan

v_listPetaBangunan	<<boundary>>
+lists():Tabel Operasi ini digunakan untuk membentuk data bangunan beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.	
+load_data():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan data bangunan dengan format table.	

2.2.3.43 Specific Design Class v_tambahPetaBangunan

v_tambahPetaBangunan	<<boundary>>
----------------------	--------------

```
+pengaturan_peta(id_aset_bangunan):void
```

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data peta bangunan yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

```
+simpan_peta():void
```

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data peta bangunan.



2.2.3.44 Specific Design Class v_listPetaPotensi

v_listPetaPotensi	<<boundary>>
+lists():Tabel Operasi ini digunakan untuk membentuk data jenis potensi desa beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.	
+load_data():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan data jenis potensi desa dengan format table.	
+lists_ped(id_ped_sub):Tabel Operasi ini digunakan untuk membentuk data detail potensi desa beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.	
+load_data_ped(id_ped_sub):void Operasi ini digunakan untuk menampilkan data detail potensi desa dengan format table.	
+update_warna(id_ped_sub):void Operasi ini digunakan untuk mengubah warna peta pada data jenis potensi lahan.	

2.2.3.45 Specific Design Class v_tambahPetaPotensi

changePassword	<<boundary>>
+pengaturan_peta(id_ped):void Operasi ini digunakan untuk menampilkan data peta detail potensi desa yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.	
+simpan_peta():void Operasi ini digunakan untuk menyimpan data peta detail potensi desa.	

2.2.3.46 Specific Design Class c_login

c_login	<<control>>
+index() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.	
+checkLogin() Operasi ini digunakan untuk mengecek apakah nama pengguna dan kata sandi telah terdaftar pada sistem.	

2.2.3.47 Specific Design Class c_changePass

c_changePass	<<control>>
+index() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.	
+update_pass() Operasi ini digunakan untuk mengubah kata sandi.	

2.2.3.48 Specific Design Class c_tanah

c_tanah	<<control>>
+lists():Tabel Operasi ini digunakan untuk membentuk data tanah beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.	
+load_data():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan data tanah dengan format table.	
+add():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data tanah baru.	

+simpan_tanah():void

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data tanah yang baru dibuat.

+edit(id_aset_tanah):void

Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah beserta data tanah yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

+update_tanah():void

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data tanah yang telah mendapatkan pembaruan.

+delete():void

Operasi ini digunakan untuk menghapus data tanah secara spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

+export_to_excel():void

Operasi ini digunakan untuk mengunduh data tanah dalam format MS Excel.

2.2.3.49 Specific Design Class c_bangunan

c_bangunan	<<control>>
<p>+lists():Tabel</p> <p>Operasi ini digunakan untuk membentuk data bangunan beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.</p> <p>+load_data():void</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data bangunan dengan format table.</p> <p>+add():void</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data bangunan baru.</p> <p>+simpan_bangunan():void</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menyimpan data tanah yang baru dibuat.</p> <p>+edit(id_aset_tanah):void</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah beserta</p>	

data bangunan yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

+update_bangunan():void

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data bangunan yang telah mendapatkan pembaruan.

+delete():void

Operasi ini digunakan untuk menghapus data bangunan secara spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

+export_to_excel():void

Operasi ini digunakan untuk mengunduh data bangunan dalam format MS Excel.

2.2.3.50 Specific Design Class c_perawatan

c_perawatan	<<control>>
<p>+lists():Tabel Operasi ini digunakan untuk membentuk data perawatan bangunan beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.</p> <p>+load_data():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan data perawatan bangunan dengan format table.</p> <p>+add():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data perawatan bangunan baru.</p> <p>+simpan_perawatan():void Operasi ini digunakan untuk menyimpan data perawatan bangunan yang baru dibuat.</p> <p>+edit(id_aset_bangunan):void Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah beserta data perawatan bangunan yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.</p> <p>+update_perawatan():void</p>	

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data perawatan bangunan yang telah mendapatkan pembaruan.

+delete():void

Operasi ini digunakan untuk menghapus data perawatan bangunan secara spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

+export_to_excel():void

Operasi ini digunakan untuk mengunduh data perawatan bangunan dalam format MS Excel.

2.2.3.51 Specific Design Class c_ruangan

c_ruangan	<<control>>
<p>+lists():Tabel</p> <p>Operasi ini digunakan untuk membentuk data ruangan beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.</p> <p>+load_data():void</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data ruangan dengan format table.</p> <p>+add():void</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data ruangan baru.</p> <p>+simpan_ruangan ():void</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menyimpan data ruangan yang baru dibuat.</p> <p>+edit(id_aset_ruangan):void</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah beserta data ruangan yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.</p> <p>+update_ruangan ():void</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menyimpan data ruangan yang telah mendapatkan pembaruan.</p> <p>+delete():void</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menghapus data ruangan secara</p>	

spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

+export_to_excel():void

Operasi ini digunakan untuk mengunduh data ruangan dalam format MS Excel.

2.2.3.52 Specific Design Class c_aset

c_aset	<<control>>
<p>+lists():Tabel Operasi ini digunakan untuk membentuk data aset beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.</p> <p>+load_data():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan data aset dengan format table.</p> <p>+add():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data aset baru.</p> <p>+simpan_aset():void Operasi ini digunakan untuk menyimpan data aset yang baru dibuat.</p> <p>+edit(id_aset_master):void Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah beserta data aset yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.</p> <p>+update_aset():void Operasi ini digunakan untuk menyimpan data aset yang telah mendapatkan pembaruan.</p> <p>+delete():void Operasi ini digunakan untuk menghapus data aset secara spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.</p> <p>+export_to_excel():void Operasi ini digunakan untuk mengunduh data aset dalam format MS Excel.</p>	

2.2.3.53 Specific Design Class c_pindah

c_pindah	<<control>>
<pre>+add():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk memindahkan data aset ke ruangan baru.</p> <pre>+pindah_ruangan():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menyimpan data aset yang dipindahkan ke ruangan baru.</p>	

2.2.3.54 Specific Design Class c_kategori

c_kategori	<<control>>
<pre>+lists():Tabel</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk membentuk data kategori beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.</p> <pre>+load_data():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data kategori dengan format table.</p> <pre>+add():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data kategori baru.</p> <pre>+simpan_kategori():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menyimpan data kategori yang baru dibuat.</p> <pre>+edit(id_kategori_aset):void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah beserta data kategori yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.</p> <pre>+update_kategori():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menyimpan data kategori yang telah mendapatkan pembaruan.</p> <pre>+delete():void</pre>	

Operasi ini digunakan untuk menghapus data kategori secara spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

2.2.3.55 Specific Design Class c_kepemilikan

c_kepemilikan	<<control>>
<pre>+lists():Tabel Operasi ini digunakan untuk membentuk data kepemilikan beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan. +load_data():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan data kepemilikan dengan format table. +add():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data kepemilikan baru. +simpan_kepemilikan():void Operasi ini digunakan untuk menyimpan data kepemilikan yang baru dibuat. +edit(id_kepemilikan_aset):void Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah beserta data kepemilikan yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima. +update_kepemilikan():void Operasi ini digunakan untuk menyimpan data kepemilikan yang telah mendapatkan pembaruan. +delete():void Operasi ini digunakan untuk menghapus data kepemilikan secara spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.</pre>	

2.2.3.56 Specific Design Class c_asal

c_asal	<<control>>
<pre>+lists():Tabel</pre>	

Operasi ini digunakan untuk membentuk data asal beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.

+load_data():void

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data asal dengan format table.

+add():void

Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data asal baru.

+simpan_asal():void

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data asal yang baru dibuat.

+edit(id_asal_aset):void

Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah beserta data asal yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

+update_asal():void

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data asal yang telah mendapatkan pembaruan.

+delete():void

Operasi ini digunakan untuk menghapus data asal secara spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

2.2.3.57 Specific Design Class c_ped_sub

c_ped_sub	<<control>>
<p>+lists():Tabel</p> <p>Operasi ini digunakan untuk membentuk data jenis potensi desa beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.</p> <p>+load_data():void</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan jenis data potensi desa dengan format table.</p> <p>+add():void</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data jenis potensi desa baru.</p>	

+simpan_ped_sub():void

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data jenis potensi desa yang baru dibuat.

+edit(id_ped_sub):void

Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah beserta data jenis potensi desa yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

+update_ped_sub():void

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data jenis potensi desa yang telah mendapatkan pembaruan.

+delete():void

Operasi ini digunakan untuk menghapus data jenis potensi desa secara spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

2.2.3.58 Specific Design Class c_ped

c_ped	<<control>>
<p>+lists():Tabel</p> <p>Operasi ini digunakan untuk membentuk data detil potensi desa beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.</p> <p>+load_data():void</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data detil potensi desa dengan format table.</p> <p>+add():void</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data detil potensi desa baru.</p> <p>+simpan_ped():void</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menyimpan data detil potensi desa yang baru dibuat.</p> <p>+edit(id_ped):void</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah beserta data detil potensi desa yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.</p>	

+update_ped():void

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data detail potensi desa yang telah mendapatkan pembaruan.

+delete():void

Operasi ini digunakan untuk menghapus data detail potensi desa secara spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

+export_to_excel():void

Operasi ini digunakan untuk mengunduh data detail potensi desa dalam format MS Excel.

2.2.3.59 Specific Design Class c_ped_kategori

c_ped_kategori

<<control>>

+lists():Tabel

Operasi ini digunakan untuk membentuk data lahan potensi desa beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.

+load_data():void

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data lahan potensi desa dengan format table.

+add():void

Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data lahan potensi desa baru.

+simpan_ped_kategori():void

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data lahan potensi desa yang baru dibuat.

+edit(id_ped_kategori):void

Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah beserta data lahan potensi desa yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

+update_ped_kategori():void

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data lahan potensi desa yang telah mendapatkan pembaruan.

+delete():void

Operasi ini digunakan untuk menghapus data lahan potensi desa secara spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

2.2.3.60 Specific Design Class c_pengelolaPeta

c_pengelolaPeta	<<control>>
<pre>+index():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan semua data peta.</p>	

2.2.3.61 Specific Design Class c_petaBatasWilayah

c_petaBatasWilayah	<<control>>
<pre>+pengaturan_peta():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data peta batas wilayah.</p> <pre>+simpan_peta():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menyimpan data peta batas wilayah.</p>	

2.2.3.62 Specific Design Class c_petaDasar

c_petaDasar	<<control>>
<pre>+index():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data peta dasar.</p> <pre>+simpan_peta():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menyimpan data peta dasar.</p>	

2.2.3.63 Specific Design Class c_petaTanah

c_petaTanah	<<control>>
<pre>+lists():Tabel</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk membentuk data tanah beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.</p>	

+load_data():void

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data tanah dengan format table.

+pengaturan_peta(id_aset_tanah):void

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data peta tanah yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

+simpan_peta():void

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data peta tanah.

2.2.3.64 Specific Design Class c_petaBangunan

c_petaBangunan	<<control>>
+lists():Tabel Operasi ini digunakan untuk membentuk data bangunan beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.	
+load_data():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan data bangunan dengan format table.	
+pengaturan_peta(id_aset_bangunan):void Operasi ini digunakan untuk menampilkan data peta bangunan yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.	
+simpan_peta():void Operasi ini digunakan untuk menyimpan data peta bangunan.	

2.2.3.65 Specific Design Class c_petaPotensi

c_petaPotensi	<<control>>
+lists():Tabel Operasi ini digunakan untuk membentuk data jenis potensi desa beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.	
+load_data():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan data jenis potensi desa dengan format table.	

```
+lists_ped(id_ped_sub):Tabel
Operasi ini digunakan untuk membentuk data detil potensi
desa beserta pengaturan format table yang akan ditampilkan.
+load_data_ped(id_ped_sub):void
Operasi ini digunakan untuk menampilkan data detil potensi
desa dengan format table.
+pengaturan_peta(id_ped):void
Operasi ini digunakan untuk menampilkan data peta detil
potensi desa yang spesifik sesuai dengan nilai yang
diterima.
+simpan_peta():void
Operasi ini digunakan untuk menyimpan data peta detil
potensi desa.
+update_warna():void
Operasi ini digunakan untuk mengubah warna peta pada data
jenis potensi lahan.
```

2.2.3.66 Specific Design Class m_login

m_login	<<entity>>
<pre>+login(nama_pengguna,kata_sandi):void Operasi ini digunakan untuk mengambil dan mengecek data pengguna yang telah terdaftar pada sistem.</pre>	

2.2.3.67 Specific Design Class m_user

m_user	<<entity>>
<pre>+updateUser(where,data):void Operasi ini digunakan untuk mengubah data pengguna yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.</pre>	

2.2.3.68 Specific Design Class m_tanah

m_tanah	<<entity>>
----------------	-------------------------------

```

+getTanahFlexigrid():Tabel
Operasi ini digunakan untuk mengambil data tanah.
+getTanahByIdTanah(id_aset_tanah):void
Operasi ini digunakan untuk mengambil data tanah yang
spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.
+insertTanah(data):void
Operasi ini digunakan untuk menambah data tanah.
+updateTanah(where,data):void
Operasi ini digunakan untuk mengubah data tanah yang
spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.
+deleteTanah(id_aset_tanah)
Operasi ini digunakan untuk menghapus data tanah yang
spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.
+getExportExcel():void
Operasi ini digunakan untuk mengambil data tanah dengan
format MS Excel.

```

2.2.3.69 Specific Design Class m_bangunan

m_bangunan	<<entity>>
<pre> +getBangunanFlexigrid():Tabel Operasi ini digunakan untuk mengambil data bangunan. +getBangunanByIdBangunan(id_aset_bangunan):void Operasi ini digunakan untuk mengambil data bangunan yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima. +insertBangunan(data):void Operasi ini digunakan untuk menambah data bangunan. +updateBangunan(where,data):void Operasi ini digunakan untuk mengubah data bangunan yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima. +deleteBangunan(id_aset_bangunan) Operasi ini digunakan untuk menghapus data bangunan yang </pre>	

spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.
`+getExportExcel():void`
 Operasi ini digunakan untuk mengambil data bangunan dengan format MS Excel.

2.2.3.70 Specific Design Class `m_perawatan`

<code>m_perawatan</code>	<code><<entity>></code>
<pre>+getPerawatanFlexigrid():Tabel Operasi ini digunakan untuk mengambil data bangunan. +getPerawatanByIdPerawatan(id_aset_perawatan_bgn):void Operasi ini digunakan untuk mengambil data perawatan bangunan yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima. +insertPerawatan(data):void Operasi ini digunakan untuk menambah data perawatan bangunan. +updatePerawatan(where,data):void Operasi ini digunakan untuk mengubah data perawatan bangunan yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima. +deleteBangunan(id_aset_perawatan_bgn) Operasi ini digunakan untuk menghapus data perawatan bangunan yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima. +getExportExcel():void Operasi ini digunakan untuk mengambil data perawatan bangunan dengan format MS Excel.</pre>	

2.2.3.71 Specific Design Class `m_ruangan`

<code>m_ruangan</code>	<code><<entity>></code>
<pre>+getRuanganFlexigrid():Tabel Operasi ini digunakan untuk mengambil data ruangan. +getRuanganByIdRuangan(id_aset_ruangan):void Operasi ini digunakan untuk mengambil data ruangan yang</pre>	

spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

```
+insertRuangan(data):void
```

Operasi ini digunakan untuk menambah data ruangan.

```
+updateRuangan(where,data):void
```

Operasi ini digunakan untuk mengubah data ruangan yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

```
+deleteRuangan(id_aset_ruangan)
```

Operasi ini digunakan untuk menghapus data ruangan yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

```
+getExportExcel():void
```

Operasi ini digunakan untuk mengambil data ruangan dengan format MS Excel.

2.2.3.72 Specific Design Class m_aset

user_model	<<entity>>
<pre>+getAsetFlexigrid():Tabel</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data aset.</p> <pre>+getAsetByIdAset(id_aset_master):void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data aset yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.</p> <pre>+insertAset(data):void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menambah data aset.</p> <pre>+updateAset(where,data):void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mengubah data aset yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.</p> <pre>+deleteAset(id_aset_master)</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menghapus data aset yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.</p> <pre>+getExportExcel():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data aset dengan format MS Excel.</p>	

2.2.3.73 Specific Design Class m_kategori

m_kategori	<<entity>>
<pre> +getKategoriFlexigrid():Tabel Operasi ini digunakan untuk mengambil data kategori. +getKategoriByIdKategori(id_kategori_aset):void Operasi ini digunakan untuk mengambil data kategori yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima. +insertKategori(data):void Operasi ini digunakan untuk menambah data kategori. +updateKategori(wher,data):void Operasi ini digunakan untuk mengubah data kategori yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima. +deleteKategori(id_kategori_aset) Operasi ini digunakan untuk menghapus data kategori yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima. +getExportExcel():void Operasi ini digunakan untuk mengambil data kategori dengan format MS Excel. </pre>	

2.2.3.74 Specific Design Class m_kepemilikan

m_kepemilikan	<<entity>>
<pre> +getKepemilikanFlexigrid():Tabel Operasi ini digunakan untuk mengambil data kepemilikan. +getKepemilikanByIdKepemilikan(id_kepemilikan_aset):void Operasi ini digunakan untuk mengambil data kepemilikan yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima. +insertKepemilikan(data):void Operasi ini digunakan untuk menambah data kepemilikan. +updateKepemilikan(wher,data):void Operasi ini digunakan untuk mengubah data kepemilikan yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima. </pre>	

```
+deleteKepemilikan(id_kepemilikan_aset)
```

Operasi ini digunakan untuk menghapus data kepemilikan yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

```
+getExportExcel():void
```

Operasi ini digunakan untuk mengambil data kepemilikan dengan format MS Excel.

2.2.3.75 Specific Design Class m_asal

m_asal	<<entity>>
<pre>+getAsalFlexigrid():Tabel</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data asal.</p> <pre>+getAsalByIdAsal(id_asal_aset):void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data asal yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.</p> <pre>+insertAsal(data):void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menambah data asal.</p> <pre>+updateAsal(where,data):void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mengubah data asal yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.</p> <pre>+deleteAsal(id_asal_aset)</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menghapus data asal yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.</p> <pre>+getExportExcel():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data asal dengan format MS Excel.</p>	

2.2.3.76 Specific Design Class m_ped_sub

m_ped_sub	<<entity>>
<pre>+getPedSubFlexigrid():Tabel</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data jenis potensi desa.</p>	

```
+getPedSubByIdPedSub(id_ped_sub):void
```

Operasi ini digunakan untuk mengambil data jenis potensi desa yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

```
+insertPedSub(data):void
```

Operasi ini digunakan untuk menambah data jenis potensi desa.

```
+updatePedSub(where,data):void
```

Operasi ini digunakan untuk mengubah data jenis potensi desa yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

```
+deletePedSub(id_ped_sub)
```

Operasi ini digunakan untuk menghapus data jenis potensi desa yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.

2.2.3.77 Specific Design Class m_ped

m_ped	<<entity>>
<pre>+getPedFlexigrid():Tabel</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data detil potensi desa.</p> <pre>+getPedByIdPed(id_ped):void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data detil potensi desa yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.</p> <pre>+insertPed(data):void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menambah data detil potensi desa.</p> <pre>+updatePed(where,data):void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mengubah data detil potensi desa yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.</p> <pre>+deletePed (id_ped)</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menghapus data detil potensi desa yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.</p> <pre>+getExportExcel():void</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data detil potensi</p>	

desa dengan format MS Excel.

2.2.3.78 Specific Design Class m_ped_kategori

m_ped_kategori	<<entity>>
<pre>+getPedKategoriFlexigrid():Tabel Operasi ini digunakan untuk mengambil data lahan potensi desa. +getPedKategoriByIdPedKategori(id_ped_kategori):void Operasi ini digunakan untuk mengambil data lahan potensi desa yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima. +insertPedKategori(data):void Operasi ini digunakan untuk menambah data lahan potensi desa. +updatePedKategori(where,data):void Operasi ini digunakan untuk mengubah data lahan potensi desa yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima. +deletePedKategori(id_ped_kategori) Operasi ini digunakan untuk menghapus data lahan potensi desa yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima.</pre>	

2.2.3.79 Specific Design Class m_peta

m_peta	<<entity>>
<pre>+getPeta():void Operasi ini digunakan untuk mengambil data pengaturan peta dasar. +updatePeta(where,data):void Operasi ini digunakan untuk mengubah data peta yang spesifik sesuai dengan nilai yang diterima. +getBatasWilayah():void Operasi ini digunakan untuk mengambil data koordinat peta batas wilayah.</pre>	

```
+getKoordinatTanah():void
```

Operasi ini digunakan untuk mengambil data koordinat peta tanah.

```
+getKoordinatBangunan():void
```

Operasi ini digunakan untuk mengambil data koordinat peta bangunan.

```
+getKoordinatPotensi(where,data):void
```

Operasi ini digunakan untuk mengambil data koordinat peta potensi.



3 Perancangan Data

3.1 Dekomposisi Data

3.1.1 Deskripsi Entitas Data M_user

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_PENGGUNA	Integer	10	ID Pengguna, primary key
NIK	Varchar	20	Nik dari pengguna
NAMA_PENGGUNA	Varchar	50	Nama pengguna dari pengguna
PASSWORD	Varchar	50	Kata sandi dari pengguna
NAMA	Varchar	50	Nama dari pengguna
NO_TELPON	Varchar	20	Nomor telpon dari pengguna
ROLE	Varchar	50	Hak akses dari pengguna
FOTO	Varchar	50	Lokasi foto dari pengguna
IS_DELETE	Enum	'Y','N'	Status dari pengguna yang telah dihapus

3.1.2 Deskripsi Entitas Data M_tanah

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_ASET_TANAH	Integer	4	ID Aset Tanah, primary key
NO_SERTIFIKAT	Varchar	30	Nomor sertifikat tanah
LUAS	Float	-	Luas tanah
DESKRIPSI	Text	-	Deskripsi tanah
LOKASI	Blob	-	Koordinat peta dari tanah
ID_KEPEMILIKAN_ASET	Integer	4	ID Kepemilikan Aset dari M-tanah, foreign key

3.1.3 Deskripsi Entitas Data M_bangunan

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_ASET_BANGUNAN	Integer	4	ID Aset Bangunan, primary key
NO_IMB	Varchar	30	Nomor izin membangun dari bangunan
TGL_BANGUN	Date	-	Tanggal Pembangunan dari bangunan
DESKRIPSI	Text	-	Deskripsi dari bangunan
LOKASI	Blob	-	Koordinat peta dari tanah
ID_ASET_TANAH	Integer	-	ID Aset Tanah dari M_bangunan, Foreign key
ID_KEPEMILIKAN_ASET	Integer	-	ID Kepemilikan Aset dari M_bangunan, Foreign key

3.1.4 Deskripsi Entitas Data M_perawatan

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_ASET_PERAWATAN_BGN	Integer	4	ID Aset Perawatan Bangunan, primary key
TGL_PERAWATAN	Date	-	Tanggal perawatan bangunan
DESKRIPSI	Text	-	Deskripsi dari perawatan bangunan
ID_ASET_BANGUNAN	Integer	4	ID Aset Bangunan dari M_bangunan, Foreign key

3.1.5 Deskripsi Entitas Data M_ruangan

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_ASET_RUANGAN	Integer	4	ID Aset Ruangan, primary key
LUAS	Float	-	Luas dari ruangan
DESKRIPSI	Text	-	Deskripsi dari ruangan
ID_ASET_BANGUNAN	Integer	4	ID Aset Bangunan dari M_ruangan, Foreign key

3.1.6 Deskripsi Entitas Data M_aset

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_ASET_MASTER	Integer	-	ID Aset Master, primary key
NO_ASET	Varchar	30	Nomor aset dari aset
NAMA	Varchar	30	Nama dari aset
MERK	Varchar	30	Merk dari aset
SPESIFIKASI	Text	-	Merk dari master barang
TGL_BELI	Date	-	Tanggal Beli dari aset
KETERSEDIAAN	Enum	'Ya', 'Tidak'	Status ketersediaan dari aset
KONDISI	Enum	'Baik', 'Tidak Baik'	Status kondisi dari aset
ID_KEPEMILIKAN_ASET	Integer	4	ID Kepemilikan Aset dari M_aset, Foreign key
ID_ASAL_ASET	Integer	4	ID Asal Aset dari M_aset, Foreign key
ID_KATEGORI_ASET	Integer	4	ID Kategori Aset dari

			M_aset, Foreign key
ID_ASET_RUANGAN	Integer	4	ID Aset Ruangan dari M_aset, Foreign key

3.1.7 Deskripsi Entitas Data M_kategori

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_KATEGORI_ASET	Integer	4	ID Kategori Aset, primary key
DESKRIPSI	Text	-	Deskripsi dari kategori aset

3.1.8 Deskripsi Entitas Data M_asal

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_ASAL_ASET	Integer	4	ID Asal Aset, primary key
DESKRIPSI	Text	-	Deskripsi dari asal aset

3.1.9 Deskripsi Entitas Data M_ped_sub

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_PED_SUB	Integer	4	ID Ped Sub, primary key
DESKRIPSI	Text	-	Deskripsi dari jenis potensi desa
MONETIZE	Float	-	Penghasilan dari jenis potensi desa
SATUAN	Varchar	5	Satuan luas dari jenis potensi desa
WARNA_PETA	Varchar	7	Warna peta dari jenis potensi desa
ID_PED_KATEGORI	Integer	4	ID Ped Kategori dari M_ped_sub, Foreign key

3.1.10 Deskripsi Entitas Data M_ped

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_PED	Integer	4	ID Ped, primary key
DESKRIPSI	Text	-	Deskripsi dari potensi desa
LUAS	Float	-	Luas dari potensi desa
LOKASI	Blob	-	Koordinat peta dari potensi desa
ID_PENDUDUK	Integer	10	ID Penduduk Aset dari M_ped, Foreign key

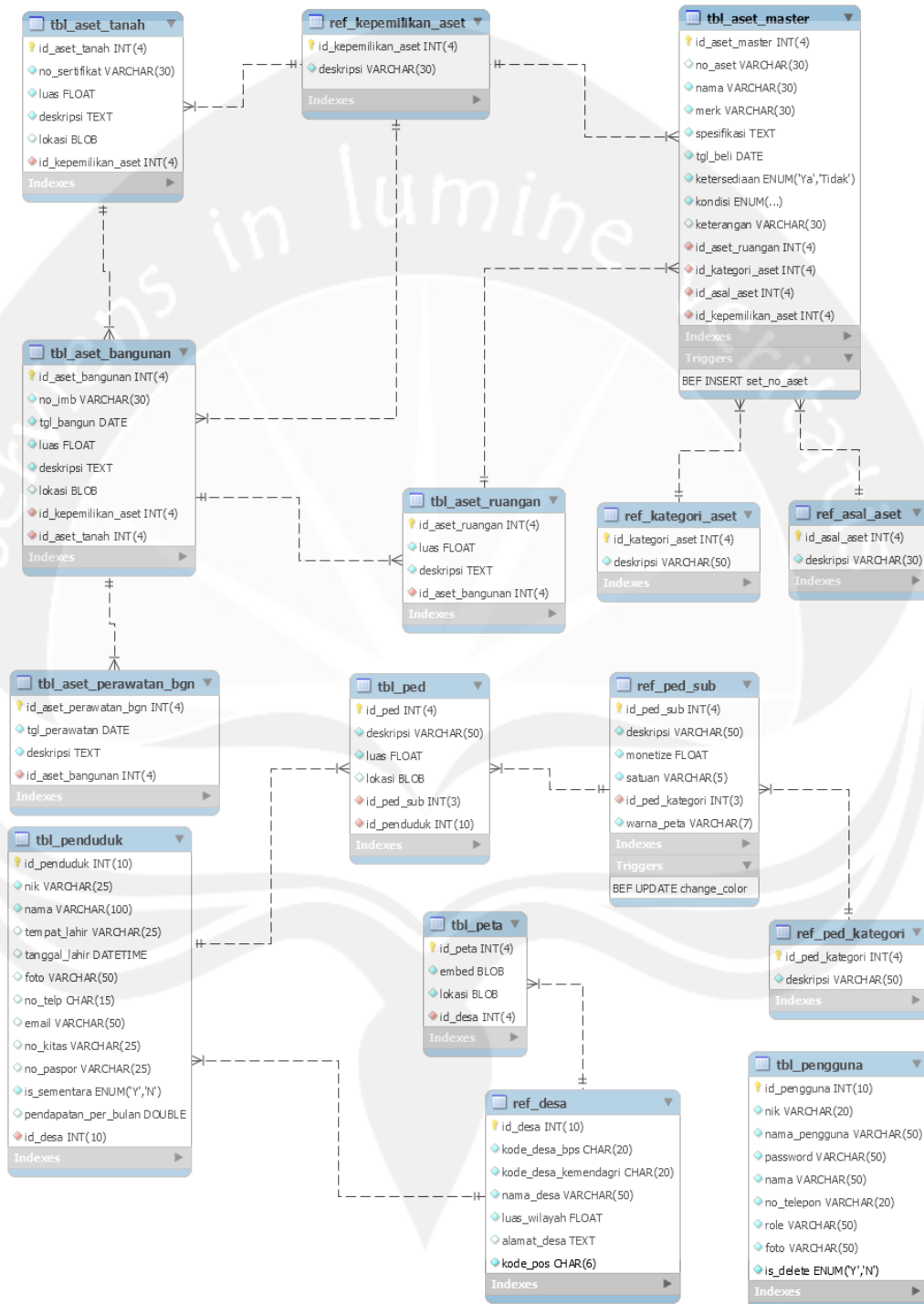
3.1.11 Deskripsi Entitas Data M_ped_kategori

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_PED_KATEGORI	Integer	4	ID Ped Kategori, primary key
DESKRIPSI	Text	-	Deskripsi dari lahan potensi desa

3.1.12 Deskripsi Entitas Data M_peta

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_PETA	Integer	4	ID Peta, primary key
EMBED	Blob	-	Pengaturan peta dasar
LOKASI	Blob	-	Koordinat batas wilayah desa
ID_DESA	Integer	4	ID Desa dari M_peta, Foreign key

3.2 Physical Data Model



Gambar 3.1 Physical Data Model

4 Deskripsi Perancangan Antarmuka

4.1 Antarmuka Login

Antarmuka ini merupakan antar muka yang pertama kali muncul ketika aplikasi dijalankan. Antarmuka ini digunakan pengguna untuk mendapatkan hak akses masuk ke dalam sistem. Pengguna mengisi form nama pengguna dan kata sandi.



The image shows a login form titled "Nama Aplikasi". At the top left is a "LOGO" placeholder. Below the title are three input fields: "Nama Pengguna", "Kata Sandi", and a "Masuk" button. At the bottom, it says "SIDeKA Version I Copyleft@2015".

Gambar 4.1 Antarmuka Login

4.2 Antarmuka Ubah Kata Sandi

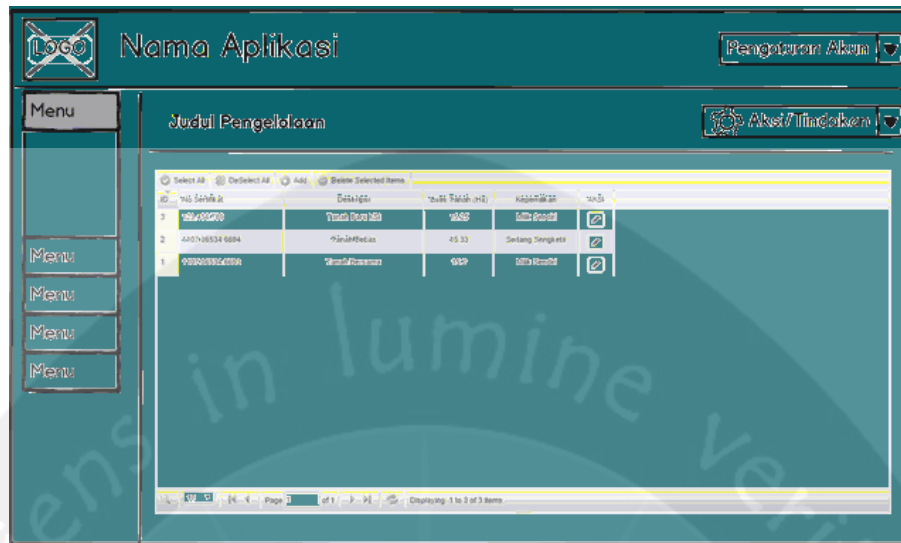
Antarmuka ini merupakan antar muka yang digunakan pengguna untuk mengubah kata sandi. Pengguna mengisi form kata sandi lama, kata sandi baru dan konfirmasi kata sandi baru. Jika data yang diinputkan benar maka sistem akan memperbarui data pengguna.



Gambar 4.2 Antarmuka Ubah Kata Sandi

4.3 Antarmuka Tampil Data

Antarmuka ini merupakan antar muka yang digunakan untuk menampilkan data dengan bentuk table. Antarmuka ini digunakan pada semua antarmuka yang menampilkan data. Pada antarmuka ini disediakan tombol dengan fungsi *select all* digunakan untuk melakukan seleksi semua data, *deselect all* digunakan untuk menghapus semua seleksi data, *add* digunakan untuk menambahkan data, *delete* digunakan untuk menghapus data, *search* digunakan untuk mencari data berdasarkan nama kolom dan *pagination* digunakan untuk mengakses halaman data.



Gambar 4.3 Antarmuka Tampil Data

4.4 Antarmuka Pengelola Tanah

Antarmuka ini merupakan antar muka yang digunakan pengguna untuk mengelola tambah dan ubah data tanah. Pada antarmuka ini pengguna diminta untuk mengisi form dengan data nomor sertifikat, luas tanah, kepemilikan, deskripsi tanah.

Nomor Sertifikat:
 Luas Tanah:
 Reputasi:
 Deskripsi Tanah:
 Koordinat Poligon:

Koordinat Poligon dapat dihapuskan untuk selanjutnya dengan klik Pengelola Peta.

Gambar 4.4 Antarmuka Pengelola Tanah

4.5 Antarmuka Pengelola Bangunan

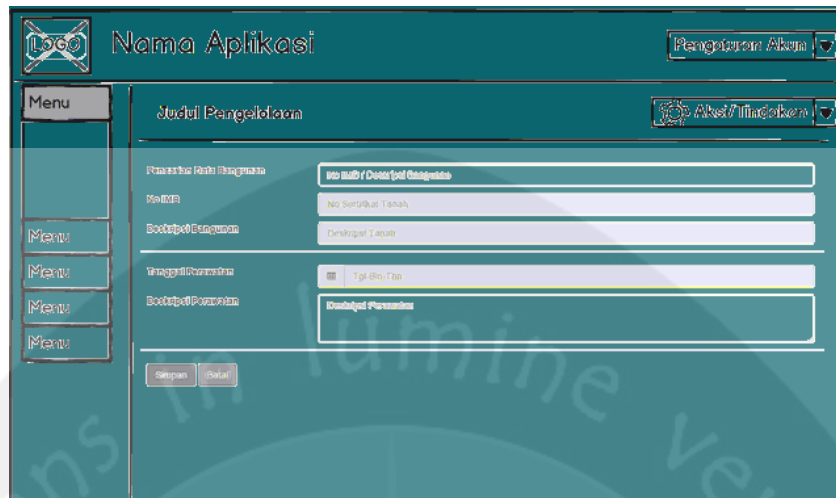
Antarmuka ini merupakan antar muka yang digunakan pengguna untuk mengelola tambah dan ubah data bangunan. Pada antarmuka ini pengguna diminta untuk mengisi form dengan data nomor sertifikat tanah yang dapat diakses menggunakan pencarian data, nomor izin mendirikan bangunan, nama bangunan, luas bangunan, kepemilikan bangunan dan tanggal bangun.

The screenshot shows a web application interface for building management. The header is teal and contains a logo placeholder, the application name 'Nama Aplikasi', and a 'Pengaturan Akun' dropdown menu. A sidebar on the left is labeled 'Menu' and contains several 'Menu' buttons. The main content area is titled 'Judul Pengelolaan' and features a form with the following fields: 'Nomor Sertifikat Tanah' (with a search icon), 'No. Izin Mendirikan Bangunan', 'Nama Bangunan', 'Luas Bangunan', 'Kepemilikan' (a dropdown menu), 'Tanggal Bangun', and 'Kategori Bangunan'. Below the form, there is a note: 'Kordinat Koordinat Poligon dapat diinputkan untuk setiapnya diolah oleh Pengelola Peta'. At the bottom left of the form area, there are 'Simpan' and 'Batal' buttons.

Gambar 4.5 Antarmuka Pengelola Bangunan

4.6 Antarmuka Pengelola Perawatan Bangunan

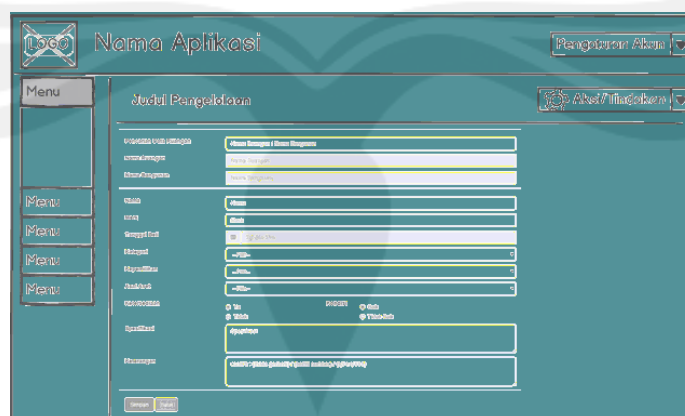
Antarmuka ini merupakan antar muka yang digunakan pengguna untuk mengelola tambah dan ubah data perawatan bangunan. Pada antarmuka ini pengguna diminta untuk mengisi form dengan data nomor izin mendirikan bangunan yang dapat diakses menggunakan pencarian data, tanggal perawatan bangunan dan deskripsi perawatan bangunan.



Gambar 4.6 Antarmuka Pengelola Perawatan Bangunan

4.7 Antarmuka Pengelola Aset

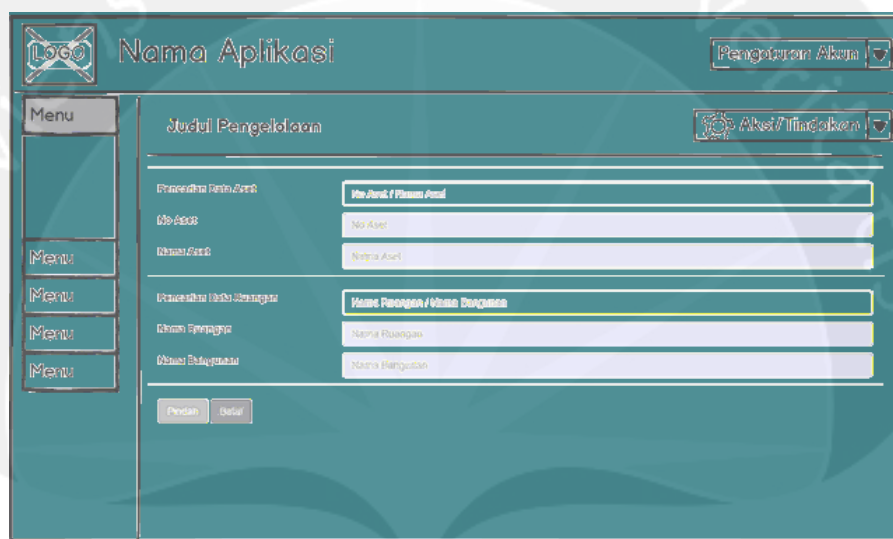
Antarmuka ini merupakan antar muka yang digunakan pengguna untuk mengelola tambah dan ubah data aset. Pada antarmuka ini pengguna diminta untuk mengisi form dengan data nama ruangan yang dapat diakses menggunakan pencarian data, nama aset, merk, tanggal beli, kategori, kepemilikan, ketersediaan, kondisi, spesifikasi dan keterangan aset.



Gambar 4.7 Antarmuka Pengelola Aset

4.8 Antarmuka Pengelola Pindah Ruangan

Antarmuka ini merupakan antar muka yang digunakan pengguna untuk mengelola tambah dan ubah data pindah ruangan. Pada antarmuka ini pengguna diminta untuk mengisi form dengan data no aset yang dapat diakses menggunakan pencarian data aset dan nama ruangan yang dapat diakses menggunakan pencarian data ruangan.



Gambar 4.8 Antarmuka Pengelola Pindah Ruangan

4.9 Antarmuka Pustaka Aset

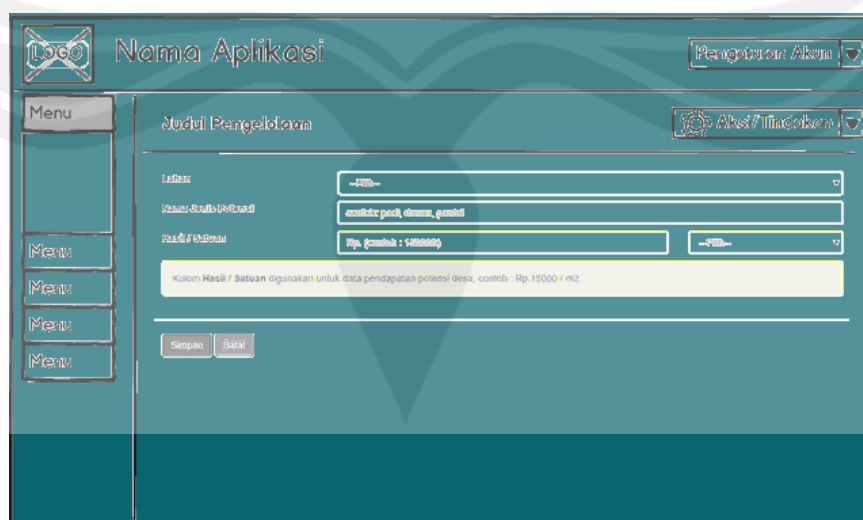
Antarmuka ini merupakan antar muka yang digunakan pengguna untuk mengelola tambah dan ubah data pustaka aset. Pada antarmuka ini pengguna diminta untuk mengisi form dengan data deskripsi dari pustaka aset.



Gambar 4.9 Antarmuka Pustaka Aset

4.10 Antarmuka Pengelola Jenis Potensi Desa

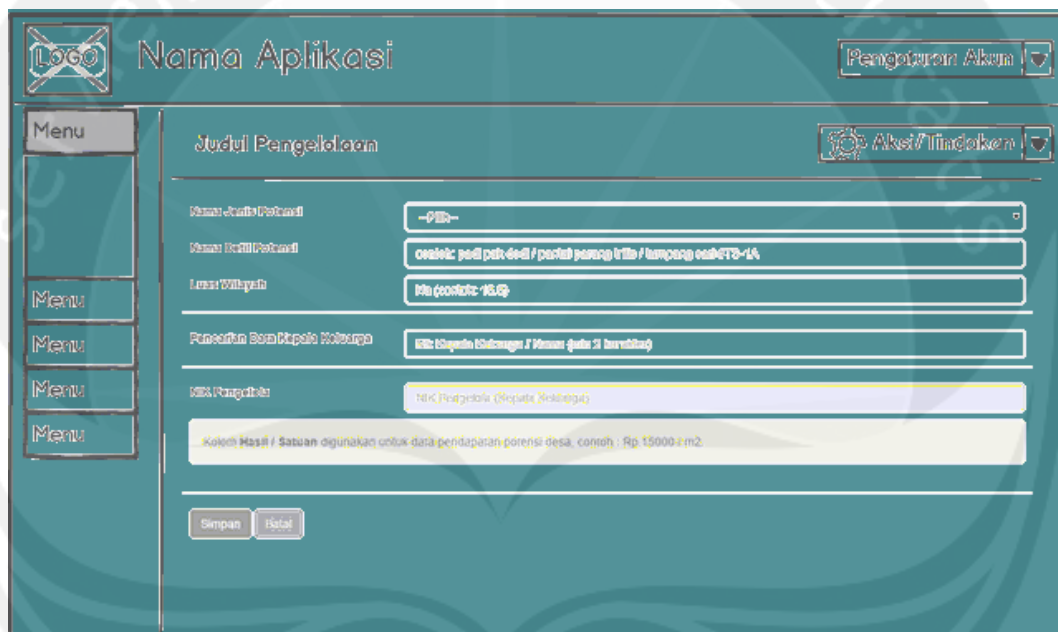
Antarmuka ini merupakan antar muka yang digunakan pengguna untuk mengelola tambah dan ubah data jenis potensi desa. Pada antarmuka ini pengguna diminta untuk mengisi form dengan data lahan, nama jenis potensi, penghasilan dari jenis potensi dan satuan yang digunakan untuk mengukur jenis potensi.



Gambar 4.10 Antarmuka Pengelola Jenis Potensi Desa

4.11 Antarmuka Pengelola Detil Potensi Desa

Antarmuka ini merupakan antar muka yang digunakan pengguna untuk mengelola tambah dan ubah data detil potensi desa. Pada antarmuka ini pengguna diminta untuk mengisi form dengan data jenis potensi desa, nama detil potensi, luas wilayah dan nomor induk kependudukan dari pengelola detil potensi desa yang dapat diakses menggunakan pencarian data.



Gambar 4.11 Antarmuka Pengelola Detil Potensi Desa

4.12 Antarmuka Pengelola Pustaka Lahan

Antarmuka ini merupakan antar muka yang digunakan pengguna untuk mengelola tambah dan ubah data pustaka lahan. Pada antarmuka ini pengguna diminta untuk mengisi form dengan data nama lahan.



Gambar 4.12 Antarmuka Pengelola Pustaka Lahan

4.13 Antarmuka Pengelola Peta

Antarmuka ini merupakan antar muka yang digunakan pengguna untuk mengelola peta. Pada antarmuka ini pengguna diminta untuk melakukan seleksi pada tampilan peta. Hasil seleksi digunakan untuk mengumpulkan informasi titik koordinat sehingga berbentuk garis poligon.



Gambar 4.13 Antarmuka Pengelola Peta