

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Pembangunan Sistem Informasi Geografis
berbasis Web untuk Pendataan Perkebunan
dan Pelaporan Produksi di Propinsi Jambi


Dipersiapkan oleh:

S. Thya Safitri / 1111

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri dan Informatika

Institut Teknologi Telematika Telkom Purwokerto

	Program Studi Teknik Informatika	NomorDokumen		Halaman
		DPPL		1/40
	Fakultas Teknologi Industri			

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1	Pendahuluan	7
1.1	Tujuan	7
1.2	Ruang Lingkup	7
1.3	Definisi dan Akronim.....	7
2	Perancangan Sistem	9
2.1	Perancangan Arsitektur.....	9
2.2	Perancangan Rinci.....	10
2.2.1	Use Case Sequence Diagram.....	10
2.2.1.1	Login.....	10
2.2.1.2	Ubah Password.....	10
2.2.1.3	Kelola Data Pemilik Perkebunan.....	11
2.2.1.3.1	Tambah Data Pemilik Perkebunan.....	11
2.2.1.3.2	Ubah Data Pemilik Perkebunan	12
2.2.1.4	Kelola Data Perkebunan.....	13
2.2.1.4.1	Tambah Data Perkebunan.....	13
2.2.1.4.2	Ubah Data Perkebunan.....	14
2.2.1.5	Kelola Data Hasil Kebun.....	15
2.2.1.5.1	Tambah Data Hasil Kebun	15
2.2.1.5.2	Ubah Data Hasil Kebun	16
	Gambar 2.9 Sequence Diagram: Kelola Data Hasil Perkebunan -.....	16
	Ubah Data Hasil Perkebunan.....	16
2.2.1.6	Kelola Data Pengguna.....	17
2.2.1.6.1	Tampil Data Pengguna.....	17
	Gambar 2.10 Sequence Diagram: Kelola Data Pengguna -.....	17
2.2.1.6.2	Ubah Data Pengguna	17
	Gambar 2.11 Sequence Diagram: Kelola Data Pengguna -.....	17
2.2.1.7	Kelola Data Jumlah Hasil.....	18
2.2.1.7.1	Tampil Data Jumlah Hasil.....	18
	Gambar 2.12 Sequence Diagram: Kelola Data Jumlah Hasil -.....	18
2.2.1.7.2	Ubah Data Jumlah Hasil.....	19
	Gambar 2.12 Sequence Diagram: Kelola Data Jumlah Hasil -.....	19
2.2.1.8	Tambah Point Peta Perkebunan.....	20

2.2.1.9	Tampil Peta Perkebunan.....	21
2.2.1.9.1	Tampil Peta Perkebunan Berdasarkan Wilayah	21
2.2.1.9.2	Tampil Data Perkebunan Berdasarkan Perkebunan Tertentu	22
2.2.2	Diagram Kelas.....	23
Gambar 2.17	Class Diagram.....	23
2.2.3	Deskripsi Kelas	24
2.2.3.1	Spesific Design Class LoginUI	24
2.2.3.2	Spesific Design Class UbahPasswordUI	24
2.2.3.3	Spesific Design Class KelolaDataPemilikPerkebunanUI	24
2.2.3.4	Spesific Design Class KelolaDataPerkebunanUI	25
2.2.3.5	Spesific Design Class KelolaDataHasilPerkebunanUI	26
2.2.3.6	Spesific Design Class TampilDataPerkebunanUI	26
3	Perancangan Data	28
3.1	Dekomposisi Data	28
3.1.1	Deskripsi Entitas DataUser.....	28
3.1.2	Deskripsi Entitas DataPemilikPerkebunan.....	28
3.1.3	Deskripsi Entitas DataPerkebunan.....	28
3.1.4	Deskripsi Entitas DataKabupaten.....	28
3.1.5	Deskripsi Entitas DataHasilKebun.....	29
3.2	PDM.....	30
4	Perancangan Antarmuka	31
4.1	Home (Login)	31
4.2	Ubah Password	32
4.3	Menu Admin Pemilik Perkebunan.....	33
4.4	Menu Dinas Perkebunan	34
4.5	Menu Kepala Dinas Perkebunan Wilayah	35
4.6	Kelola Data Pemilik Perkebunan.....	36
4.7	Kelola Data Perkebunan.....	37
4.8	Kelola Data Hasil Perkebunan	38
4.9	Tampil Data Perkebunan.....	39

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Perancangan Arsitektur.....	9
Gambar 2.2 Sequence Diagram: Login.....	10
Gambar 2.3 Sequence Diagram: Ubah Password.....	10
Gambar 2.4 Sequence Diagram: Kelola Data Pemilik Perkebunan - Tambah Data Pemilik Perkebunan.....	11
Gambar 2.6 Sequence Diagram: Kelola Data Perkebunan - Tambah Data Perkebunan.....	13
Gambar 2.7 Sequence Diagram: Kelola Data Perkebunan - Ubah Data Perkebunan.....	14
Gambar 2.8 Sequence Diagram: Kelola Data Hasil Perkebunan - Tambah Data Hasil Perkebunan.....	15
Gambar 3.1 Physical Data Model SIGJ.....	30
Gambar 4.1 Antarmuka Home (Login)	31
Gambar 4.2 Antarmuka Ubah Password.....	32
Gambar 4.3 Antarmuka Menu Admin Pemilik Perkebunan..	33
Gambar 4.4 Antarmuka Menu Dinas Perkebunan.....	34
Gambar 4.5 Antarmuka Menu Kepala Dinas Perkebunan...	35
Gambar 4.6 Antarmuka Kelola Data Pemilik Perkebunan.	36
Gambar 4.7 Antarmuka Kelola Data Perkebunan.....	37
Gambar 4.8 Antarmuka Kelola Data Hasil Perkebunan...	38
Gambar 4.9 Antarmuka Tampil Data Perkebunan.....	39

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak SIGJ yang akan dikembangkan. Dokumen DPPL tersebut digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap selanjutnya.

1.2 Ruang Lingkup

Perangkat lunak SIGJ dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani fungsi login
2. Menangani ubah password
3. Menangani pengelolaan data perkebunan
4. Menangani pengelolaan data pemilik perkebunan
5. Menangani pengelolaan data hasil kebun
6. Menangani pengelolaan data pengguna
7. Menampilkan data peta perkebunan
8. Melakukan penambahan Point / Titik Perkebunan pada peta perkebunan

Dan berjalan pada lingkungan dengan platform Windows XP.

1.3 Definisi dan Akronim

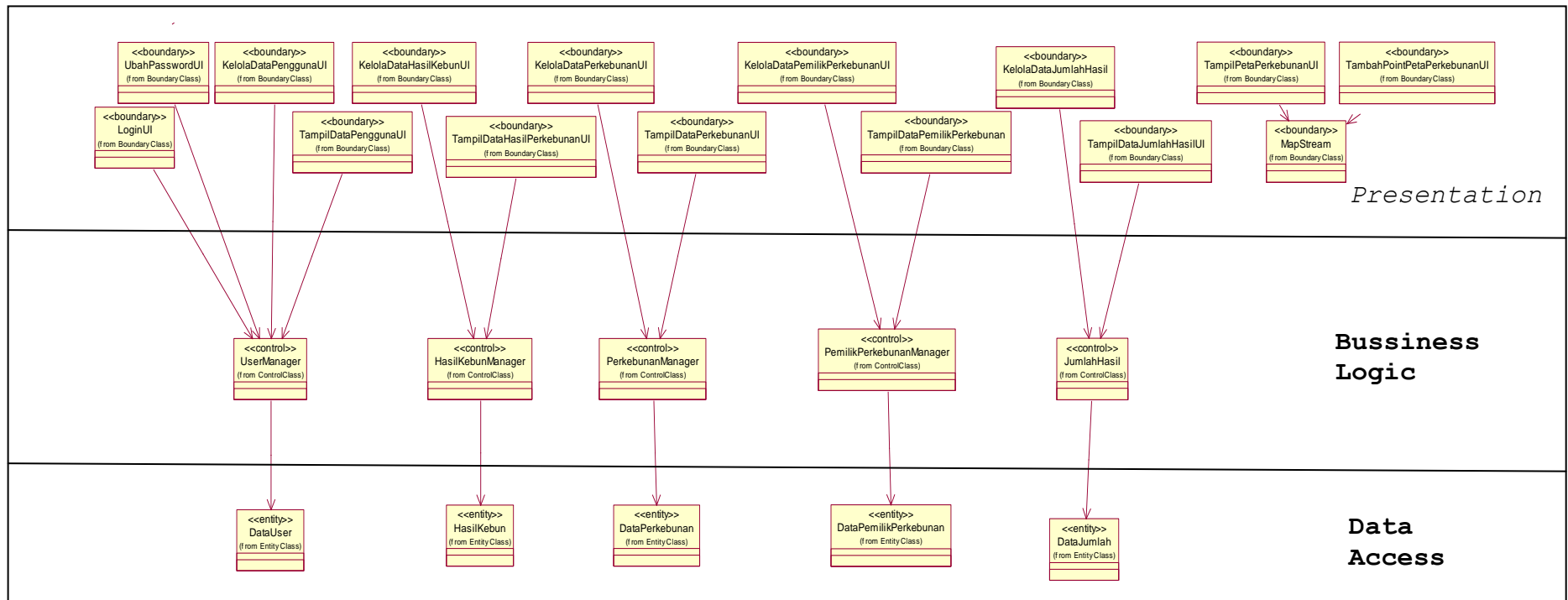
Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi			
DPPL	Deskripsi	Perancangan	Perangkat	Lunak
	disebut	juga	<i>Software</i>	<i>Design</i>

	<i>Description</i> (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen ini merupakan lanjutan dari SKPL.
SIGJ	Sistem Informasi Geografis Propinsi Jambi untuk Membantu Keputusan Penataan dan Pengelolaan Perkebunan di Propinsi Jambi.
Perkebunan	Sebidang tanah yang digunakan untuk menanam hasil - hasil perkebunan oleh sekelompok masyarakat ataupun perorangan maupun perusahaan.

2 Perancangan Sistem

2.1 Perancangan Arsitektur

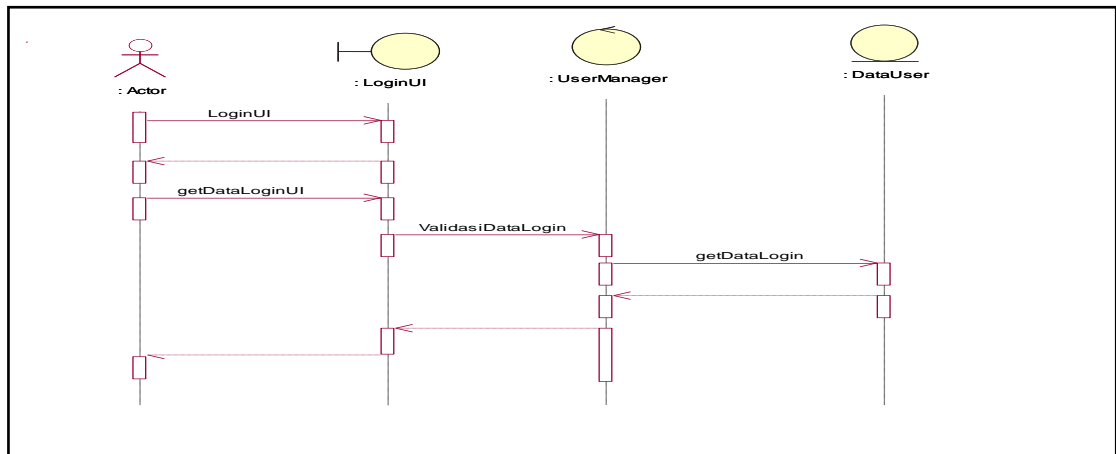


Gambar 2.1 Perancangan Arsitektur

2.2 Perancangan Rinci

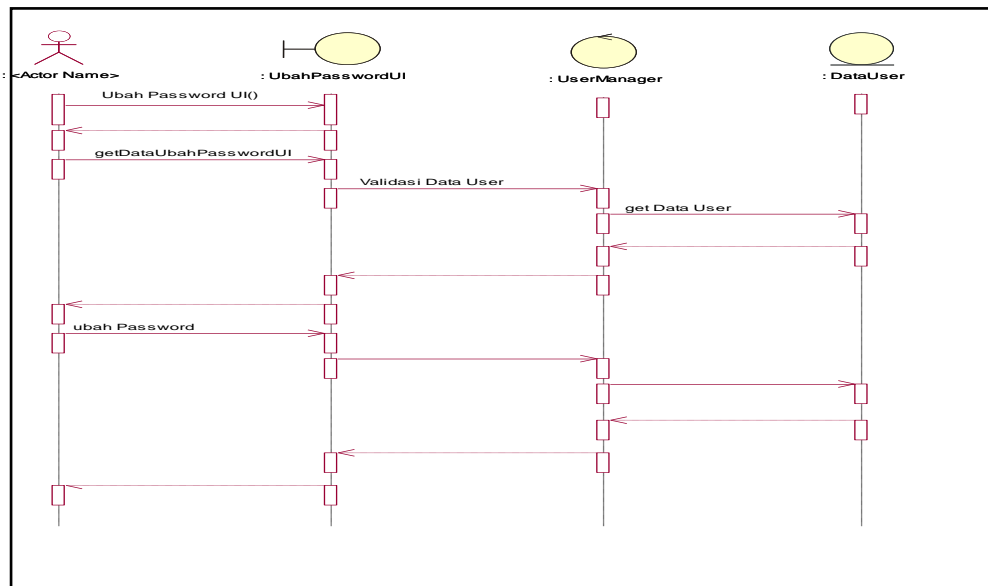
2.2.1 Use Case Sequence Diagram

2.2.1.1 Login



Gambar 2.2 Sequence Diagram: Login

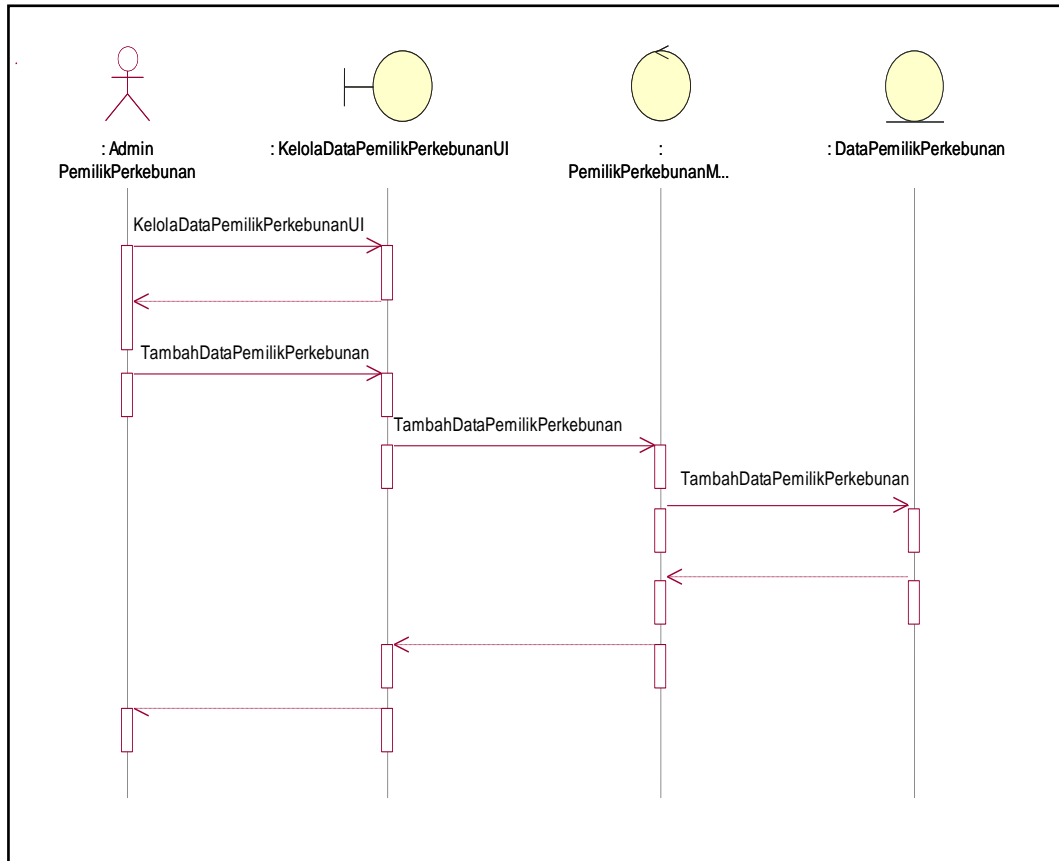
2.2.1.2 Ubah Password



Gambar 2.3 Sequence Diagram: Ubah Password

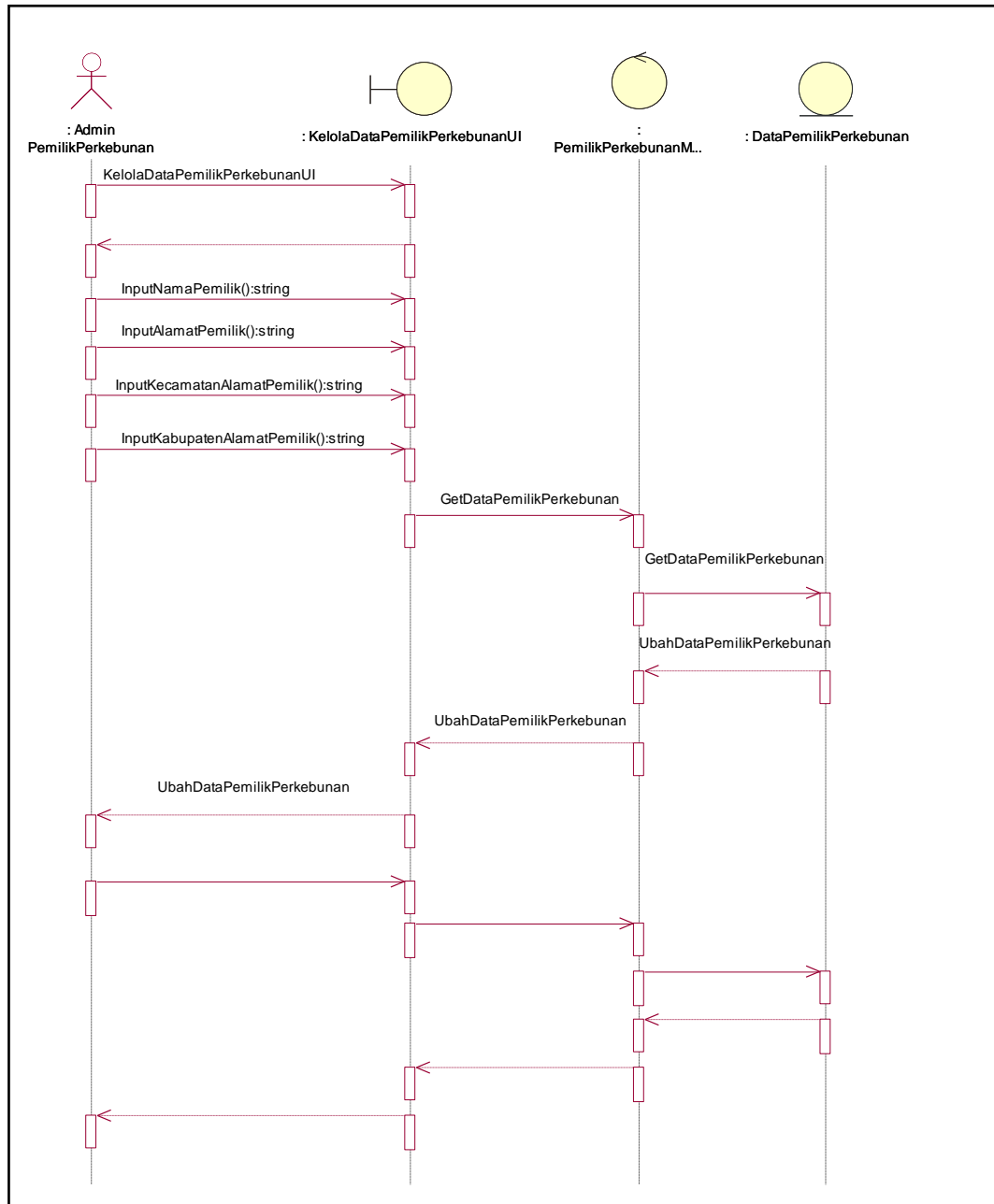
2.2.1.3 Kelola Data Pemilik Perkebunan

2.2.1.3.1 Tambah Data Pemilik Perkebunan



Gambar 2.4 Sequence Diagram: Kelola Data Pemilik Perkebunan -
Tambah Data Pemilik Perkebunan

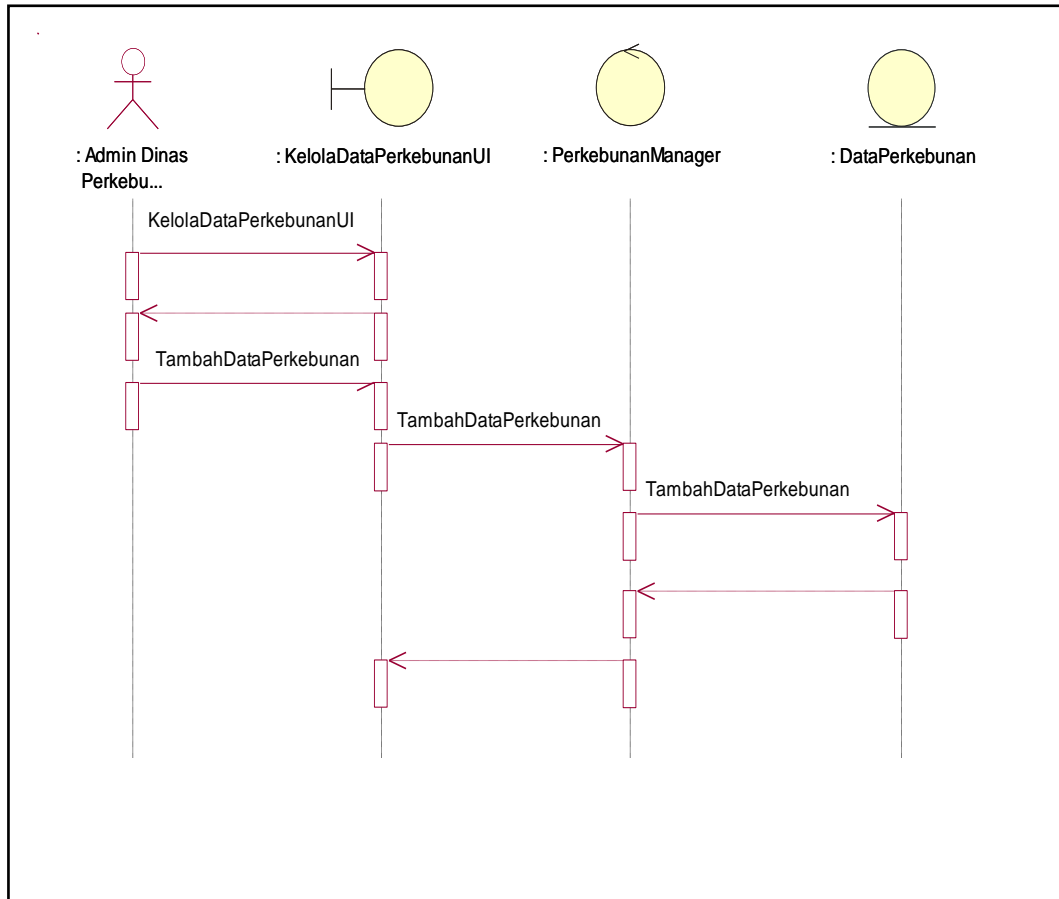
2.2.1.3.2 Ubah Data Pemilik Perkebunan



Gambar 2.5 Sequence Diagram: Kelola Data Pemilik Perkebunan – Ubah Data Pemilik Perkebunan

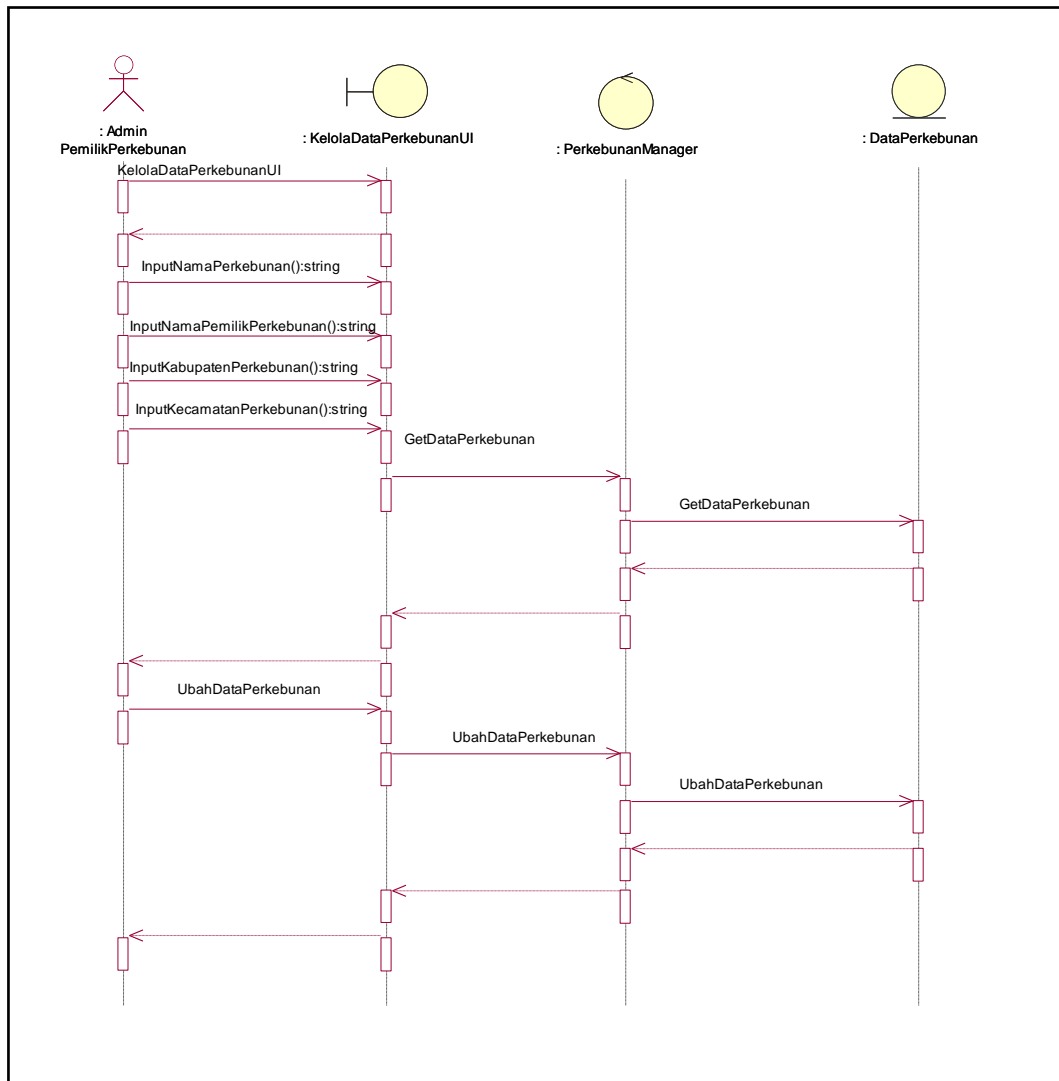
2.2.1.4 Kelola Data Perkebunan

2.2.1.4.1 Tambah Data Perkebunan



Gambar 2.6 Sequence Diagram: Kelola Data Perkebunan – Tambah Data Perkebunan

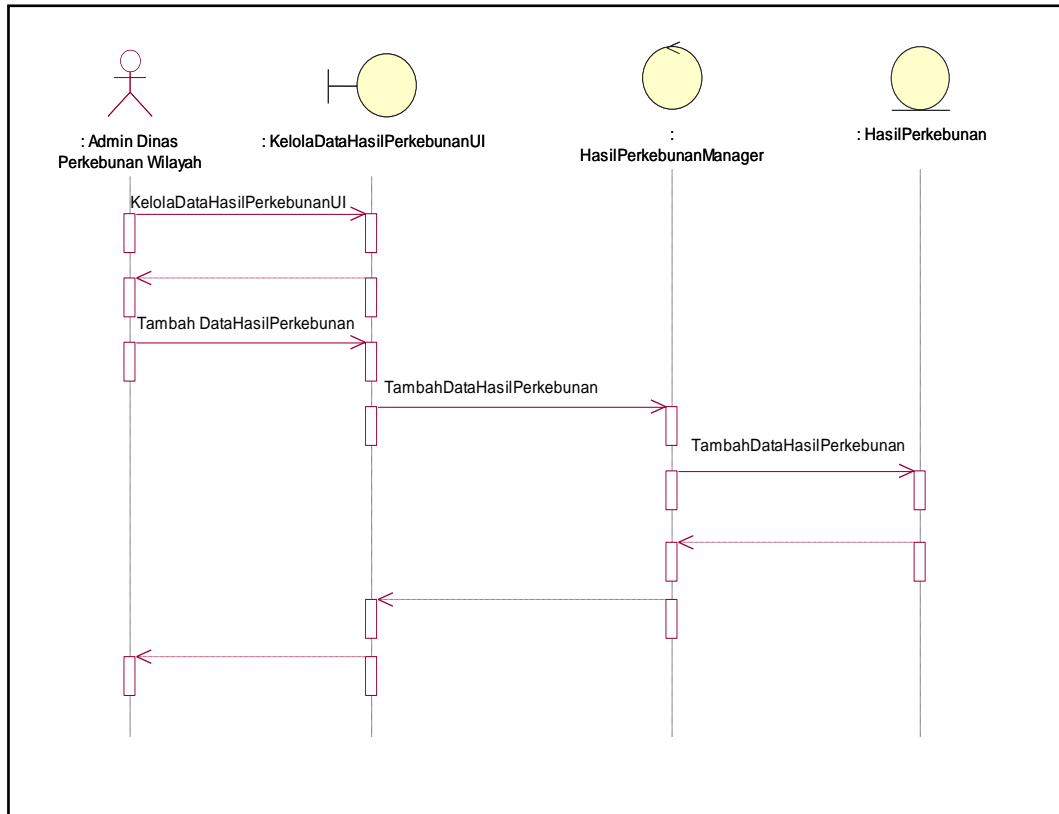
2.2.1.4.2 Ubah Data Perkebunan



Gambar2.7 Sequence Diagram: Kelola Data Perkebunan – Ubah Data Perkebunan

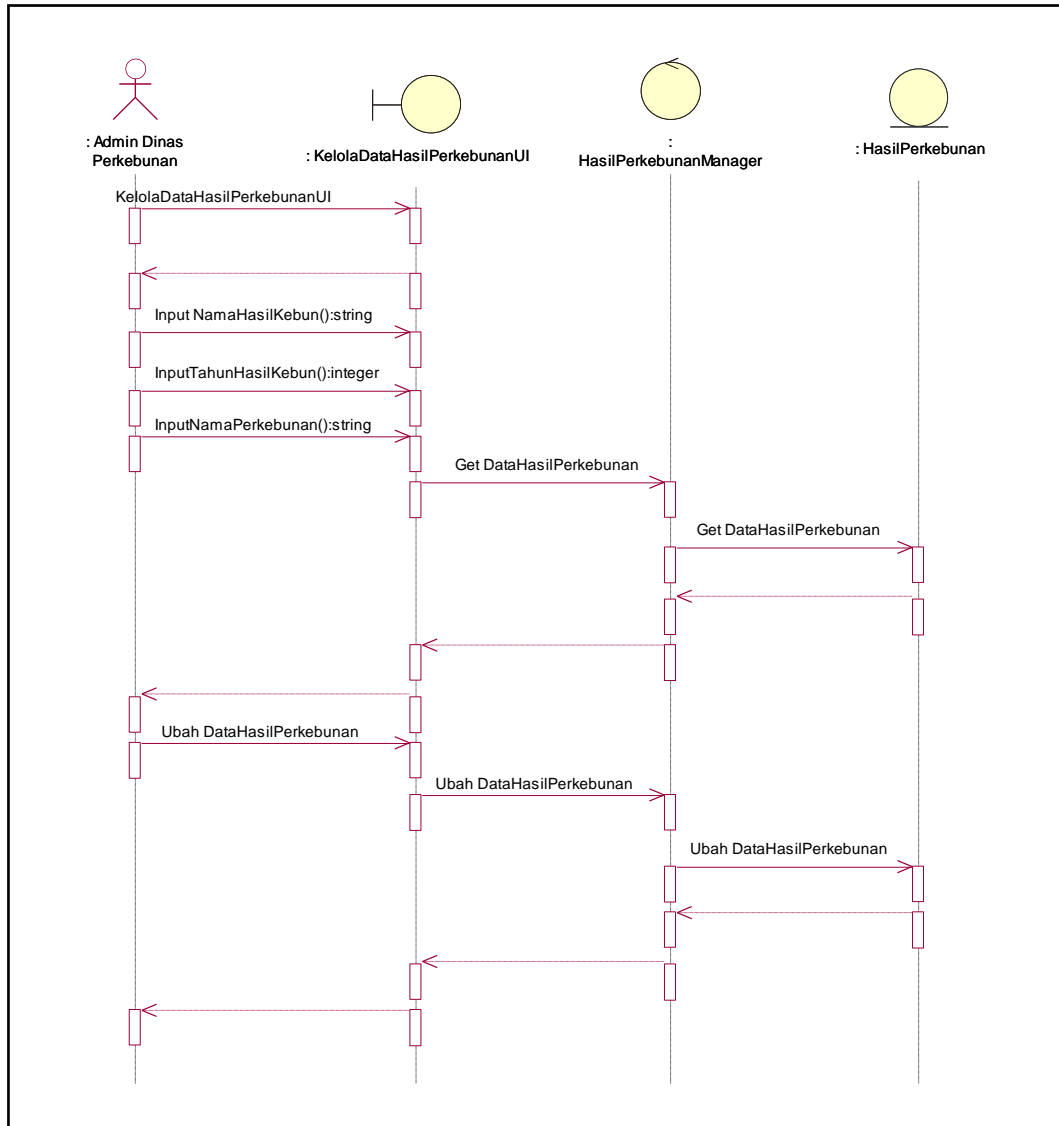
2.2.1.5 Kelola Data Hasil Kebun

2.2.1.5.1 Tambah Data Hasil Kebun



Gambar 2.8 Sequence Diagram: Kelola Data Hasil Perkebunan – Tambah Data Hasil Perkebunan

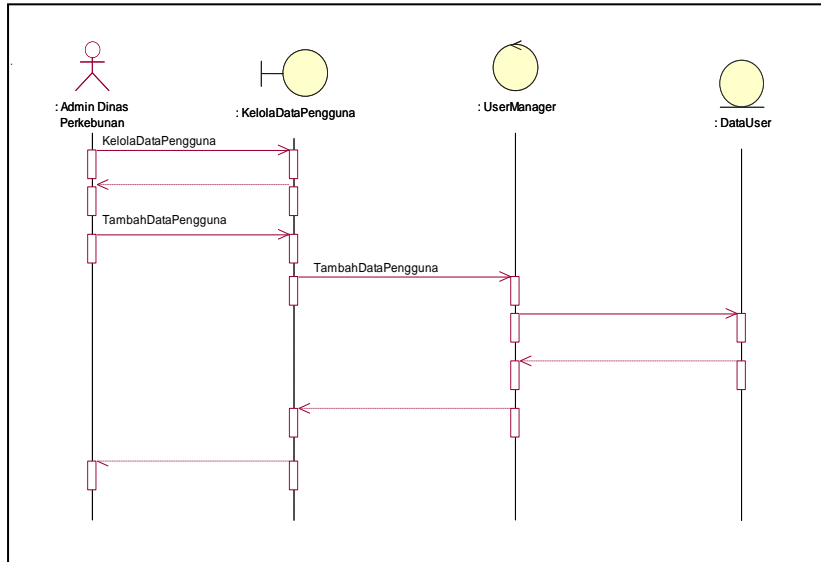
2.2.1.5.2 Ubah Data HasilKebun



Gambar 2.9 Sequence Diagram: Kelola Data Hasil Perkebunan -
Ubah Data Hasil Perkebunan

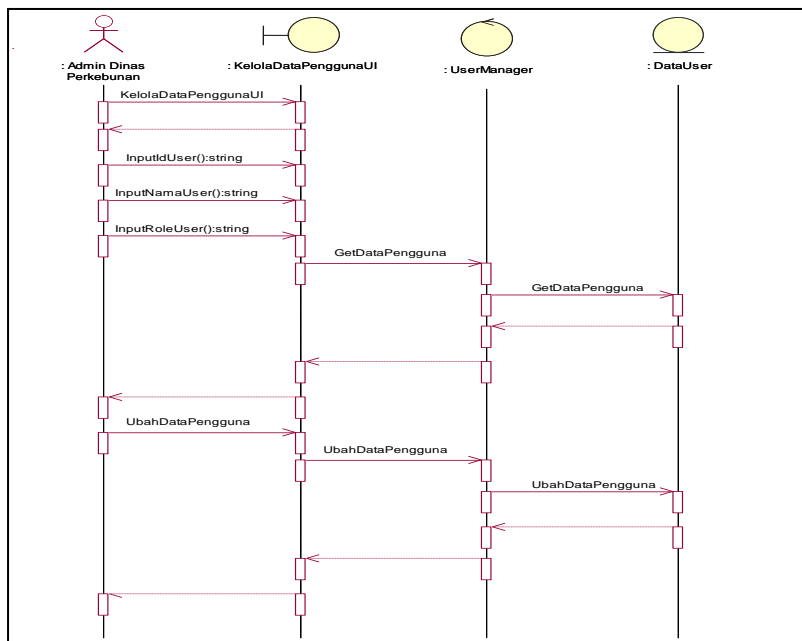
2.2.1.6 Kelola Data Pengguna

2.2.1.6.1 Tampil Data Pengguna



Gambar 2.10 Sequence Diagram: Kelola Data Pengguna - Tampil Data Pengguna

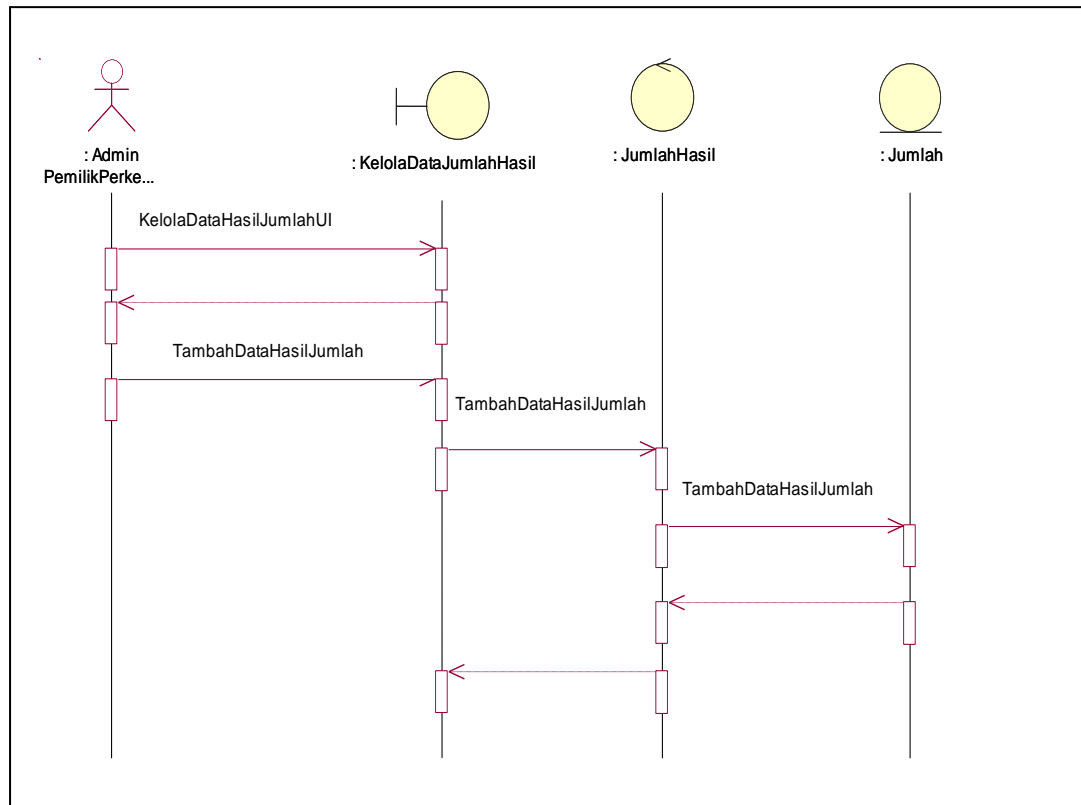
2.2.1.6.2 Ubah Data Pengguna



Gambar 2.11 Sequence Diagram: Kelola Data Pengguna - Ubah Data Pengguna

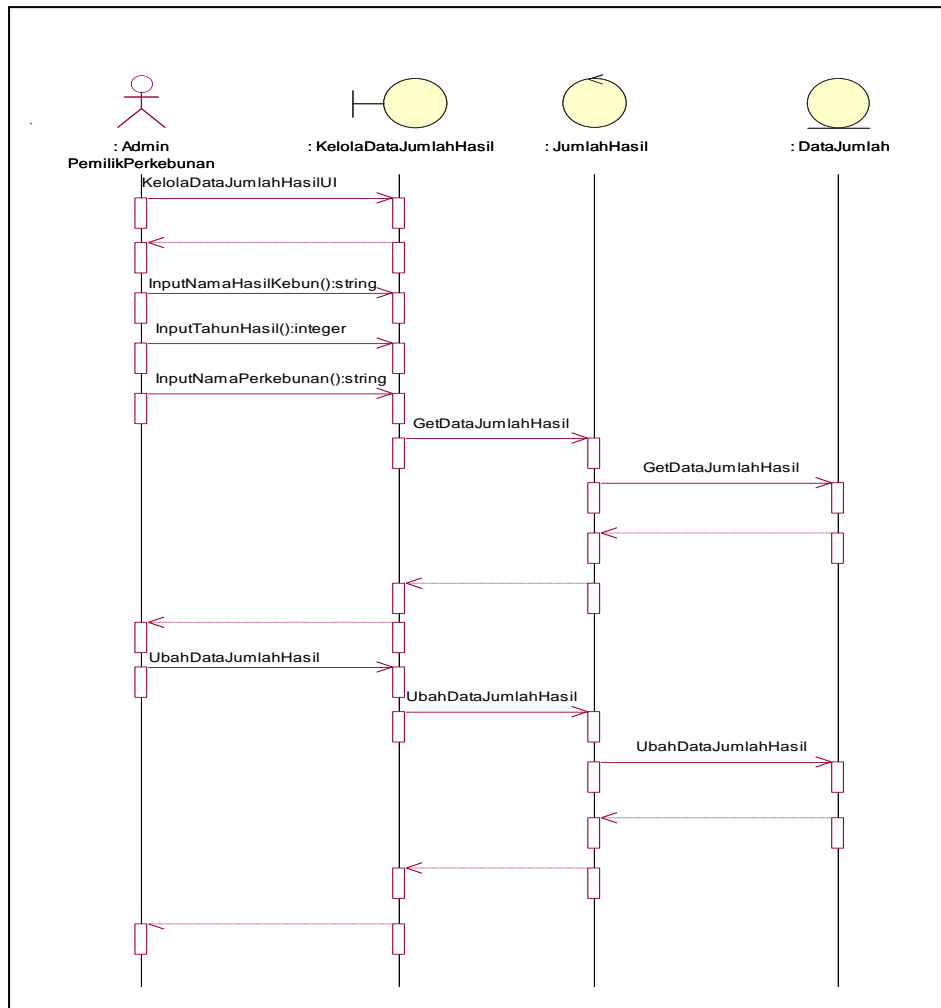
2.2.1.7 Kelola Data Jumlah Hasil

2.2.1.7.1 Tampil Data Jumlah Hasil



Gambar 2.12 Sequence Diagram: Kelola Data JumlahHasil
Tampil Data JumlahHasil

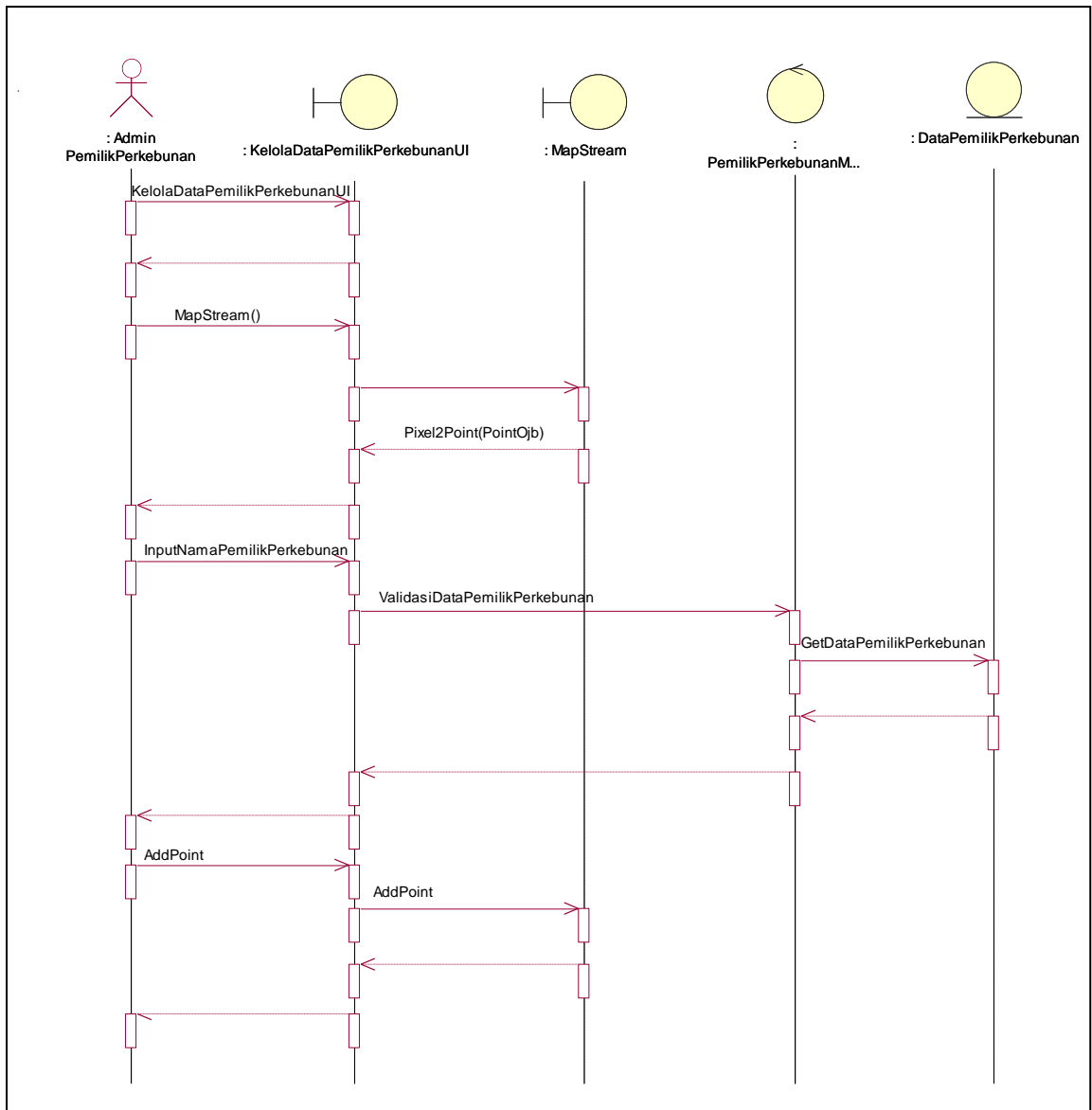
2.2.1.7.2 Ubah Data Jumlah Hasil



Gambar 2.12 Sequence Diagram: Kelola Data JumlahHasil

Ubah Data JumlahHasil

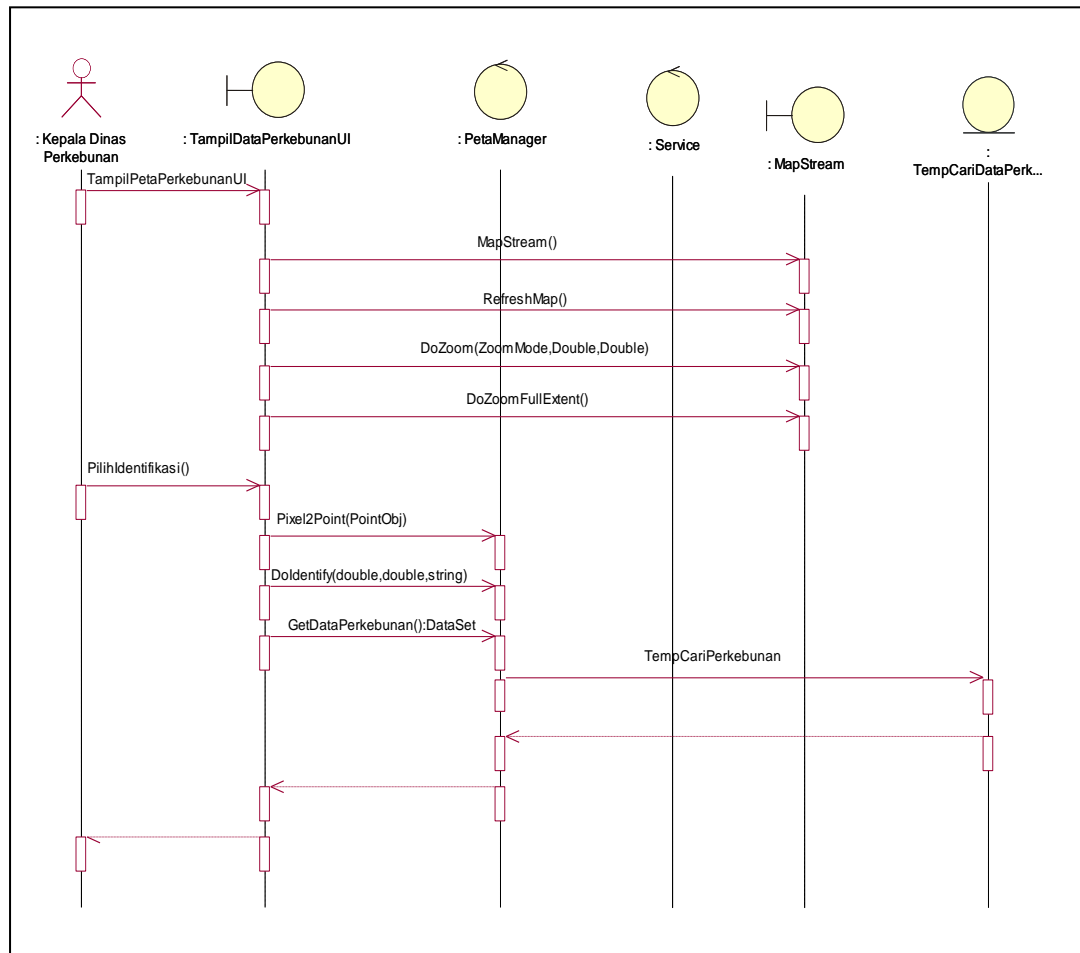
2.2.1.8 Tambah Point Peta Perkebunan



Gambar 2.12 Sequence Diagram: Tambah Point Peta Perkebunan

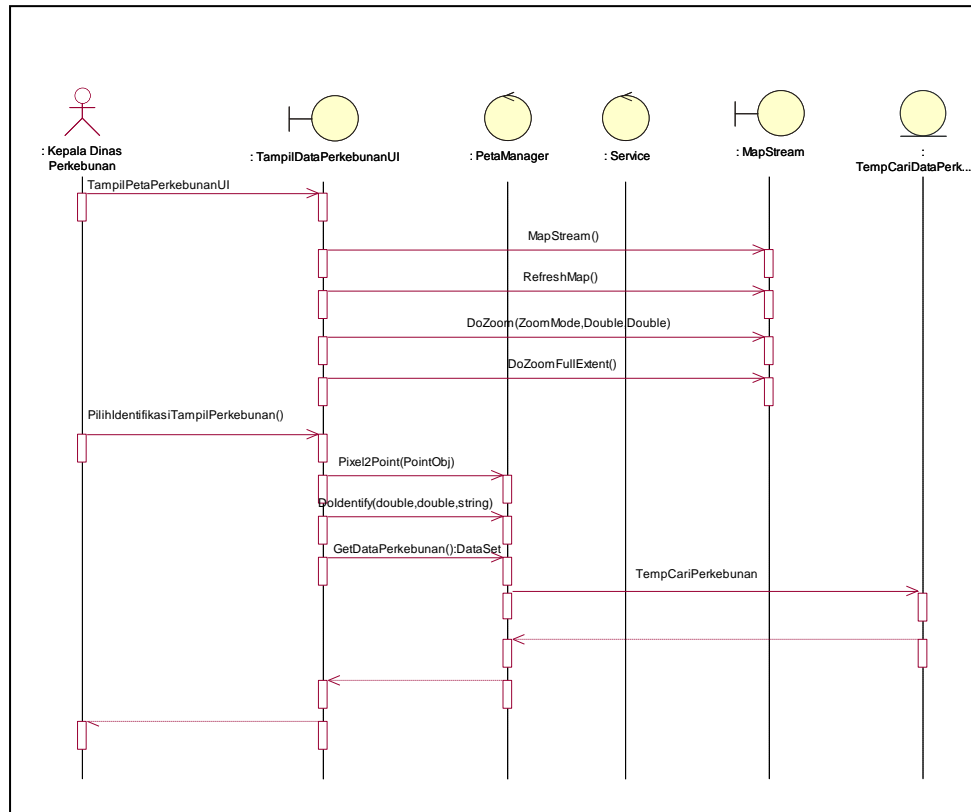
2.2.1.9 Tampil Peta Perkebunan

2.2.1.9.1 Tampil Peta Perkebunan Berdasarkan Wilayah



Gambar 2.13 Sequence Diagram: Tampil Peta Perkebunan - Tampil Peta Perkebunan Berdasarkan Wilayah

2.2.1.9.2 Tampil Data Perkebunan Berdasarkan Perkebunan Tertentu



Gambar 2.14 Sequence Diagram: Tampil Peta Perkebunan – Tampil Peta Perkebunan Berdasarkan Perkebunan Tertentu

[illegible]

Program Studi Teknik Informatika

2.2.3 Deskripsi Kelas

2.2.3.1 Spesific Design Class LoginUI

LoginUI	<<boundary>>
<pre>+LoginUI Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +InputDataLogin():String Operasi ini digunakan untuk mengambil data login yang diinputkan oleh user yaitu username dan password</pre>	

2.2.3.2 Spesific Design Class UbahPasswordUI

UbahPasswordUI	<<boundary>>
<pre>+UbahPasswordUI Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +InputDataUser(): String Operasi ini digunakan untuk mengambil data user yang diinputkan oleh user yaitu username dan password</pre>	

2.2.3.3 Spesific Design Class

KelolaDataPemilikPerkebunanUI

KelolaDataPemilikPerkebunanUI	<<boundary>>
<pre>+KelolaDataPemilikPerkebunanUI Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +InputIdPemilikPerkebunan(): String Operasi ini digunakan untuk menginputkan id pemilik perkebunan dalam mencari data pemilik perkebunan dan</pre>	

melakukan perubahan data pemilik perkebunan.

+InputNamaPemilikPerkebunan(): String
Operasi ini digunakan untuk menginputkan nama pemilik perkebunan dalam mencari data pemilik perkebunan saat melakukan edit data pemilik perkebunan.

+InputDataPemilikPerkebunan(): String
Operasi ini digunakan untuk mengambil data pemilik perkebunan yang diinputkan oleh user yaitu tahun_pendirian, alamat, no_telp, id_perkebunan untuk kemudian disimpan dalam database.

+Pixel2Point(pointObj)
Operasi ini digunakan untuk mengkonversi titik dalam gambar menjadi titik dalam peta.

+DoIdentify(Double, Double, String)
Operasi ini digunakan untuk mengidentifikasi suatu titik.

+AddPoint()
Operasi ini digunakan untuk menambahkan suatu titik dalam peta.

2.2.3.4 Spesific Design Class KelolaDataPerkebunanUI

KelolaDataPerkebunanUI	<<boundary>>
+KelolaDataPerkebunanUI Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +InputIdPerkebunan(): String Operasi ini digunakan untuk menginputkan id perkebunan dalam mencari data perkebunan dan melakukan perubahan data perkebunan. +InputNamaPerkebunan(): String Operasi ini digunakan untuk menginputkan nama perkebunan dalam mencari data perkebunan saat melakukan edit data perkebunan.	

```
+InputDataPerkebunan(): String
```

Operasi ini digunakan untuk mengambil data perkebunan yang diinputkan oleh user yaitu luas_lahan, nama_kabupaten, untuk kemudian disimpan dalam database.

2.2.3.5 Spesific Design Class

KelolaDataHasilPerkebunanUI

KelolaDataHasilPerkebunanUI	<<boundary>>
<pre>+KelolaDataHasilPerkebunanUI</pre> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <pre>+InputIdHasilPerkebunan(): String</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menginputkan id hasil perkebunan dalam mencari data hasil perkebunan tertentu dan melakukan perubahan data hasil perkebunan.</p> <pre>+InputNamaHasilPerkebunan(): String</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menginputkan nama hasil perkebunan dalam mencari data hasil perkebunan saat melakukan edit data hasil perkebunan.</p> <pre>+InputDataPerkebunan(): String</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data hasil perkebunan yang diinputkan oleh user yaitu nama_hasil_perkebunan, harga_hasil_perkebunan untuk kemudian disimpan dalam database.</p>	

2.2.3.6 Spesific Design Class TampilDataPerkebunanUI

TampilDataPerkebunanUI	<<boundary>>
<pre>+TampilDataPerkebunanUI</pre> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua</p>	

attribute dari kelas ini.

+Pixel2Point(pointObj)

Operasi ini digunakan untuk mengkonversi titik dalam gambar menjadi titik dalam peta.

+DoIdentify(Double,Double,String)

Operasi ini digunakan untuk mengidentifikasi suatu titik.

+TampilDataPerkebunanByKabupaten()

Operasi ini digunakan untuk memilih menampilkan data perkebunan dengan identify Kabupaten.

+TampilDataPerkebunanByHasilPerkebunan()

Operasi ini digunakan untuk memilih menampilkan data perkebunan dengan identify hasil perkebunan.

3 Perancangan Data

3.1 Dekomposisi Data

3.1.1 DeskripsiEntitasDataUser

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_user	varchar	10	Id User, Primary Key
username	varchar	10	Username
password	varchar	10	Password user
Id_role	varchar	20	Role User

3.1.2 DeskripsiEntitasDataPemilikPerkebunan

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_pemilik	varchar	15	Id pemilik, Primary Key
Nama_pemilik	varchar	35	Namapemilik
alamat	varchar	70	Alamatpemilik
telp	varchar	30	NomerTelepon
fax	varchar	30	NomerFaximile
kecamatan	varchar	125	Namakecamatan
kabupaten	varchar	30	Namakabupaten

3.1.3 DeskripsiEntitasDataPerkebunan

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_perkebunan	varchar	10	Id perkebunan, Primary Key
Nama_perkebunan	varchar	50	Namaperkebunan
Id_pemilik	varchar	15	Id Pemilik, Foreign Key
luas_perkebunan	float		Luas area perkebunan
tgl_pendirian	date		Tanggaldidirikanperkebunan
Id_hasil	Varchar	20	Id HasilKebun, Foreign Key
Id_kecamatan	Integer		Id Kecamatan, Foreign Key

3.1.4 DeskripsiEntitasDataKabupaten

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_kabupaten	varchar	30	Id Kabupaten, Primary Key
Nama_Kabupaten	varchar	30	Namakabupaten

3.1.5 DeskripsiEntitasDataHasilKebun

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_hasil	varchar	20	Id hasilkebun, Primary Key
Nama_hasil	varchar	50	NamaHasilkebun, Foreign Key
keterangan	varchar	50	KeteranganHasilKebun

3.1.6 DeskripsiEntitasDataKecamatan

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_kecamatan	integer		Id Kecamatan, Primary Key
Nama_kecamatan	varchar	30	Namakecamatan
Id_kabupaten	varchar	30	Idkabupaten, Foreign key

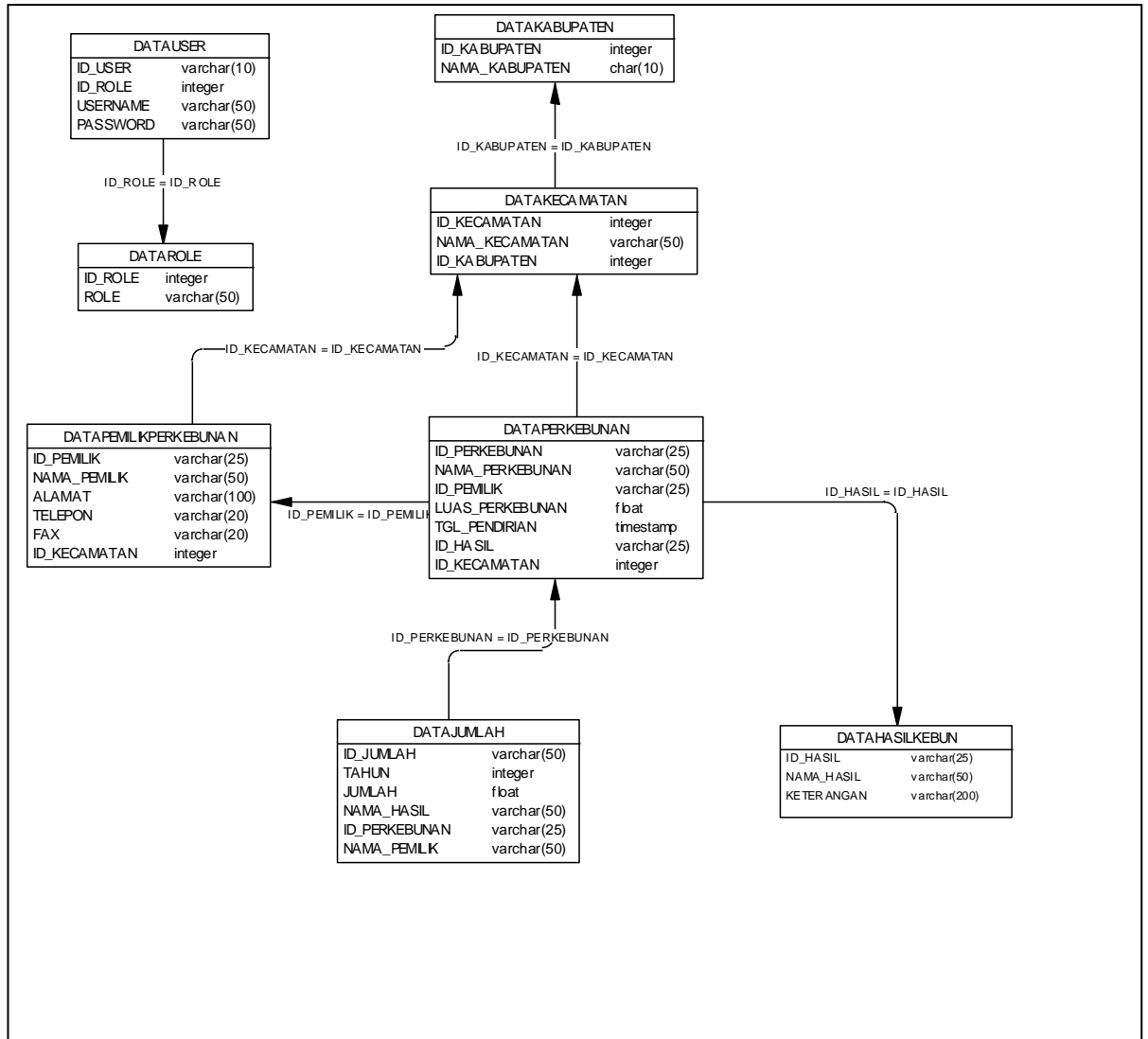
3.1.7 DeskripsiEntitasDataRole

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_role	varchar	15	Id role pengguna
Nama_role	varchar	35	Namarole

3.1.8 DeskripsiEntitasDataJumlah

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_jumlah	varchar	10	Id griya, Primary Key
tahun	Integer		TahunHasilKebun
jumlah	float		JumlahHasilKebun
Nama_hasil	varchar	50	NamaHasilKebun, Foreign Key
Id_perkebunan	varchar	10	Id Perkebunan, Foreign Key
Nama_Pemilik	varchar	35	NamaPemilik Perkebunan, Foreign Key

3.2 PDM



Gambar 3.1 Physical Data Model SIGJ

4 Perancangan Antarmuka

4.1 Home (Login)



BANNER

Username Password

INFO SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PERKEBUNAN DI PROPINSI JAMBI

Gambar 4.1 Antarmuka Home (Login)

Antarmuka ini merupakan tampilan utama web. Selain berisi informasi mengenai Sistem Informasi Geografis Perkebunan di Propinsi Jambi juga dapat untuk melakukan proses login ke dalam system yang hanya diperuntukkan untuk user. User harus menginputkan username dan password dengan benar pada textbox yang telah disediakan. Pada saat tombol login ditekan, sistem akan mengecek username dan password yang diinputkan dengan username dan password yang telah tersimpan di database. Jika data username dan password benar atau cocok maka user akan masuk ke dalam sistem, sebaliknya jika username dan password salah atau tidak cocok maka akan diberikan pesan peringatan.

4.2 Ubah Password

Banner

[ubah password](#) [Logout](#)

username

password

new password

confirm password

Gambar 4.2 Antarmuka Ubah Password

Antarmuka ini digunakan untuk mengubah password user. Textbox username otomatis sudah terisi ketika admin login, sehingga user hanya menginputkan password lama, password baru dan konfirmasi password pada textbox yang telah disediakan kemudian mengklik tombol submit. Maka sistem akan mengubah password yang ada di database. Apabila password lama tidak sesuai maka akan keluar peringatan. Untuk menutup hak akses dilakukan dengan mengklik Logout.

4.3 Menu Admin Pemilik Perkebunan



Gambar 4.3 Antarmuka Menu Admin Pemilik Perkebunan

Antarmuka ini merupakan halaman khusus untuk user admin pemilik perkebunan. Antarmuka ini memberikan info mengenai menu admin pemilik perkebunan. Menu admin ini terdiri dari ubah password, kelola data pemilik perkebunan, dan kelola data perkebunan.

4.4 Menu Dinas Perkebunan



Gambar 4.4 Antarmuka Menu Dinas Perkebunan

Antarmuka ini merupakan halaman khusus untuk user Admin Dinas Perkebunan. Antarmuka ini memberikan info mengenai menu admin dinas perkebunan. Menu Dinas Perkebunan terdiri dari ubah password, dan kelola data hasil perkebunan.

4.5 Menu Kepala Dinas Perkebunan Wilayah



Gambar 4.5 Antarmuka Menu Kepala Dinas Perkebunan

Antarmuka ini merupakan halaman khusus untuk user Kepala Dinas Perkebunan. Antarmuka ini memberikan info mengenai menu kepala dinas perkebunan. Menu Kepala Dinas Perkebunan terdiri dari Tampil Data Perkebunan Berdasarkan Kabupaten dan Tampil Data Perkebunan Berdasarkan Hasil Perkebunan.

4.6 Kelola Data Pemilik Perkebunan

The screenshot shows a web application interface titled "BANNER". Below the title bar, there are two navigation links: "Ubah Password" and "TambahPointPerkebunan". The main content area contains a form with the following fields and controls:

- Id_perkebunan**: A dropdown menu.
- Id_pemilik_perkebunan**: A text input field.
- nama_pemilik_perkebunan**: A text input field.
- no_telepon**: A text input field.
- alamat**: A text input field.
- Buttons**: Three buttons labeled "Tambah", "Ubah", and "Perbarui" are positioned at the bottom of the form.
- Main Form**: A link is located in the bottom right corner of the interface.

Gambar 4.6 Antarmuka Kelola Data Pemilik Perkebunan

Antarmuka ini digunakan untuk mengelola data pemilik perkebunan. User dapat menambah dan mengubah data pemilik perkebunan. Untuk menambah data pemilik perkebunan, user memilih id_perkebunan yang telah ada, memasukkan id pemilik perkebunan, nama pemilik perkebunan, nomor telepon, dan alamat pada textbox yang sudah tersedia, kemudian user mengklik tombol tambah. Untuk mengubah data pemilik perkebunan, user menginputkan id pemilik perkebunan, kemudian textbox nama pemilik perkebunan, nomor telepon dan alamat pemilik perkebunan otomatis terisi dengan data yang lama, user kemudian melakukan edit data yang diinginkan, lalu mengklik tombol ubah. Tombol Perbarui digunakan untuk mengosongkan textbox.

4.7 Kelola Data Perkebunan

BANNER

[Ubah Password](#)

Id Perkebunan

Nama Kabupaten

Id Perkebunan

Nama Perkebunan

Luas Perkebunan

Tahun Pendirian

Tambah

Ubah

Perbarui

[Main Form](#)

Gambar 4.7 Antarmuka Kelola Data Perkebunan

Antarmuka ini digunakan untuk mengelola data perkebunan. User dapat menambah dan mengubah data perkebunan. Untuk menambah data perkebunan, user memilih id pemilik perkebunan dan nama Kabupaten yang telah ada dalam basis data dengan memilih pada combo box yang telah disediakan, kemudian user memasukkan id perkebunan, nama perkebunan, luas perkebunan dan tahun pendirian perkebunan. Setelah semua kolom terisi, kemudian user mengklik tombol tambah. Untuk mengubah data perkebunan, user menginputkan id perkebunan dan nama kabupaten, kemudian textbox nama perkebunan, luas perkebunan, dan tahun pendirian otomatis terisi dengan data yang lama, user kemudian melakukan edit data yang

diinginkan, lalu mengklik tombol ubah. Tombol perbarui digunakan untuk mengosongkan textbox.

4.8 Kelola Data Hasil Perkebunan

The interface is titled "BANNER". It contains a "Ubah Password" link in the top right. Below this, there are four input fields labeled "id_perkebunan", "id_hasil_kebun", "nama_hasil_kebun", and "Harga_hasil_kebun". The "id_perkebunan" field has a dropdown arrow. To the right of these fields is a table titled "Tabel Hasil Kebun" with 4 columns and 2 rows. At the bottom, there are three buttons: "Tambah", "Ubah", and "Perbarui". A "Main Form" link is located in the bottom right corner.

Gambar4.8 Antarmuka Kelola Data Hasil Perkebunan

Antarmuka ini digunakan untuk mengelola data hasil perkebunan. Untuk menambah data hasil perkebunan, user memilih id perkebunan, memasukkan id_hasil_kebun, nama hasil kebun dan harga hasil kebun. Setelah terisi semua, user mengklik tombol simpan. Kemudian secara otomatis data terbaru tersebut akan tampil pada table hasilkebn. Untuk mengubah data hasil kebun, user dapat mencari dan mengklik data pada Tabel Hasil kebun atau memasukkan id hasil kebun, maka secara otomatis data id perkebunan, nama hasil kebun dan harga hasil kebun akan tertampil pada textbox. Tombol Perbarui digunakan untuk mengosongkan textbox.

4.9 Tampil Data Perkebunan



Gambar4.9 Antar muka Tampil Data Perkebunan

Antarmuka ini hanya dapat digunakan oleh admin dinas perkebunan wilayah. Antarmuka digunakan untuk menampilkan data perkebunan berdasarkan Hasil Perkebunan, dan kabupaten. Jika user ingin menampilkan data perkebunan berdasarkan hasil kebun, maka user terlebih dahulu memilih salah satu hasil kebun yang telah dicantumkan dalam combo box, kemudian user menekan tombol tampil. Maka data perkebunan akan tertampil dalam datagrid yang telah ada. Begitu pula apabila user ingin menampilkan data perkebunan berdasarkan Kabupaten. Maka user dapat memilih satu nama Kabupaten yang ada dalam combo box lalu menekan button Tampil, maka data yang berkaitan dengan perkebunan berdasarkan Kabupaten akan tertampil pada data grid yang ada.