

**PROPOSAL**

**APLIKASI PENGELOLAHAN TANDA TERIMA PRODUK LAYANAN PERTANAHAN  
DI ATR/BPN KANTOR PERTANAHAN KOTA KOTAMOBAGU  
*MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPING*  
( *E-Tama* )**



Oleh :

**Sherina Glorian Punuh**

**18 210 129**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI MANADO  
TAHUN 2022**

## Daftar Isi

<b>Daftar Table .....</b>	<b>3</b>
<b>Daftar Gambar.....</b>	<b>4</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>5</b>
a)    Latar Belakang Masalah.....	5
b)    Identifikasi Masalah.....	6
c)    Batasan Masalah .....	6
d)    Rumusan Masalah.....	6
e)    Tujuan Penelitian .....	6
f)    Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
A.    Landasan Teori.....	8
B.    Penelitian Relevan .....	13
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>16</b>
A.    Waktu dan Tempat Penelitian .....	16
B.    Alat Penelitian.....	16
C.    Teknik Pengumpulan Data.....	16
D.    Jenis Pengembangan Sistem .....	17
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>19</b>

## **Daftar Table**

Table 1. Penelitian Relevan .....	13
-----------------------------------	----

## **Daftar Gambar**

Gambar 1. Metode Prototype .....	17
----------------------------------	----

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **a) Latar Belakang Masalah**

Teknologi mengalami banyak perkembangan serta peningkatan diberbagai bidang. Teknologi saat ini seperti menjadi kebutuhan primer bagi setiap orang. Mengikuti perkembangan yang ada, teknologi semakin di manfaatkan dalam hal menyimpan, mengelolah, mengkomunikasikan dan memberikan informasi yang dibutuhkan, sehingga hal inilah yang memberi peningkatan dalam efektifitas dan efisiennya pengelolaan data ataupun informasi menjadi lebih cepat. Banyak bidang yang memanfaatkan teknologi informasi, antara lain : Bidang Kesehatan, Pendidikan, Keamanan, Pertanahan, dan Pemerintahan. Teknologi informasi sudah menjadi bagian penting dalam berbagai bidang.

Kantor Pertanahan Kota Kotamobagu mempunyai tugas melaksanakan sebagian tugas dan fungsi Badan Pertanahan Nasional di Sulawesi Utara. Dalam melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud, Kantor Pertanahan menyelenggarakan 9 (sembilan) fungsi, yang dimana dalam setiap kegiatan dikantor pertanahan, ada yang di namakan tanda terima dan fungsi dari tanda terima ini untuk sebagai bukti bahwa dokumen tertentu telah diserahkan ke penerima dan tanda terima ini merupakan bagian penting dalam kegiatan Kantor pertanahan namun masih dilakukan dengan cara yang manual dan tidak teratur penyimpanannya sehingga sering kali hilang ataupun rusak saat dicari ketika dibutuhkan.

Oleh karena itu, perlu untuk mengembangkan sebuah *Aplikasi Pengelolahan Tanda Terima Produk Layanan* di Kantor Pertanahan Kota Kotamobagu ( *E-Tama* ) untuk mengelolah setiap Tanda Terima yang ada. Dengan adanya Aplikasi ini sangat memudahkan setiap pegawai yang ada di Kantor Pertanahan Kota Kotamobagu dalam pengelolaan Tanda Terima produk layanan kantor Pertanahan. Dalam mengembangkan *Aplikasi Pengelolahan Tanda Terima Produk Layanan* di Kantor Pertanahan Kota Kotamobagu ( *E-Tama* ) selain menyediakan fitur penyimpanan tanda terima secara keseluruhan , tentunya juga menyediakan fitur pembagian tiap kegiatan bidang atau seksi yang ada tanda terima karena dalam kantor pertanahan memiliki banyak kegiatan dalam beberapa bidang maka perlu adanya pembagian itu dan dalam membangun aplikasi ini, keamanan di dalamnya perlu untuk di buat karena hanya pegawai di kantor Pertanahan Kota Kotamobagu saja yang boleh mengakses Tanda Terima ini karena merupakan dokumen atau berkas penting serta dalam mengunggah atau menyimpan setiap tanda terima yang ada terhubung langsung dengan kamera atau alat scan sehingga lebih mudah.

**b) Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka terdapat permasalahan yang ada , antara lain :

1. Pengelolaan Tanda Terima Produk Layanan Pertanahan belum terkomputerisasi
2. Pegawai Pertanahan mengalami kesulitan dalam mencari Tanda Terima yang telah di cetak dan sering hilang
3. Kantor Pertanahan Kota Kotamobagu memerlukan sistem yang dapat menyimpan dan mengelolah Tanda Terima

**c) Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang digunakan antara lain:

- 1) *E-Tama* digunakan oleh Pegawai Kantor yang ditunjuk/dipilih
- 2) Metode yang digunakan yaitu metode *Prototype*
- 3) *E-Tama* hanya melakukan pengarsipan dan mengelolah Elektronik Tanda Terima produk di Kantor Pertanahan Kota Kotamobagu.
- 4) Admin hanya dapat melakukan penambahan atau pengurangan petugas
- 5) Petugas dapat melakukan kegiatan dalam *E-Tama* seperti mengunggah tanda terima atau menu yang ada di dashboard petugas.
- 6) *E-Tama* yang dibangun hanya menyediakan informasi pengarsipan tanda terima dan pengelolaannya serta tidak pada tahap pembuatan tanda terima
- 7) Tidak bisa digunakan ketika offline

**d) Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana mengembangkan *Aplikasi Pengelolahan Tanda Terima Produk Layanan* di Kantor Pertanahan Kota Kotamobagu ( *E-Tama* )?

**e) Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Rumusan Masalah yang ada. maka Tujuan penelitian ini yaitu, bagaimana mengembangkan *Aplikasi Pengelolahan Tanda Terima Produk Layanan* di Kantor Pertanahan Kota Kotamobagu ( *E-Tama* ) untuk mempermudah pengelolahan Tanda Terima setiap produk layanan di Kantor Pertanahan yang dahulu dengan cara manual kini dibangun

sistem untuk mengelolah tanda terima tersebut serta bisa membantu setiap pegawai yang ada ketika memerlukan atau mengkontrol tanda terima.

f) **Manfaat Penelitian**

1) Manfaat Teoritis

Sebagai bahan referensi Pengembangan *Aplikasi Pengelolahan Tanda Terima Produk Layanan* di Kantor Pertanahan Kota Kotamobagu ( *E-Tama* )

2) Manfaat Praktis

a) Penulis

- Melatih diri dalam menganalisis masalah, serta membangun *Aplikasi Pengelolahan Tanda Terima Produk Layanan* di Kantor Pertanahan Kota Kotamobagu ( *E-Tama* )
- Membantu dalam proses penyelesaian study

b) Pegawai

- Memudahkan dalam pengelolah Tanda Terima

c) Instansi / Kantor Pertanahan Kota Kotamobagu

- Membantu Pengelolaan dan pengaksesan E-Tama secara terkomputerisasi di Agraria Tata Negara/Badan Pertanahan Nasional Kantor Pertanahan Kota Kotamobagu.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1) Aplikasi**

Aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi suatu pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. (Noviansyah, 201: 56)

Aplikasi software yang dirancang untuk suatu tugas khusus dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu :

- a. Aplikasi software spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
- b. Aplikasi software paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu.

Definisi Aplikasi Menurut Beberapa Ahli Pengertian aplikasi menurut para ahli adalah sebagai berikut :

- a. Menurut Ali Zaki dan Smitdev community, Aplikasi adalah komponen yang berguna melakukan pengolahan data maupun kegiatan-kegiatan seperti pembuatan dokumen atau pengolahan data.
- b. Menurut Jogiyanto (1999:12), Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.
- c. Menurut Hengki W.Pramana, Aplikasi adalah suatu unit perangkat lunak yang sibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia.
- d. Menurut Sri Widianti, Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang menjadi front end dalam sebuah sistem yang digunakan untuk mengolah 11 data menjadi suatu informasi yang berguna bagi orang-orang dan sistem yang bersangkutan.
- e. Menurut Harip Santoso, Adalah suatu kelompok file (From, Class, Report) yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait

##### **2) Website**

Menurut Hariyanto (2015:5), Website adalah: “web dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video dan 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 (hyperlink)”. Menurut Rohi Abdulloh (2015) web adalah: “sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet”. Berdasarkan uraian, penulis menyimpulkan bahwa web adalah sebuah software yang berfungsi untuk menampilkan dokumen - dokumen pada suatu web yang membuat pengguna dapat mengakses internet melalui software yang terkoneksi dengan internet.

### 3) Unified Modelling Language (UML)

Menurut (Putra & Andriani, 2019) UML adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. Tapi dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan 4 diagram adalah sebagai berikut :

#### a) Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat. Use case bekerja dengan mendeskripsikan tipikal interaksi antara user sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sistem itu dipakai.

#### b) Class Diagram

Class diagram merupakan gambaran struktur sistem dari segi pendefinisan kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Class diagram terdiri dari atribut dan operasi dengan tujuan pembuat pembuat program dapat membuat hubungan antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sesuai.

#### c) Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Gambaran sequence diagram dibuat minimal sebanyak pendefinisan use case yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua use case yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada sequence diagram sehingga semakin banyak use case yang didefinisikan, maka sequence diagram yang harus dibuat juga semakin banyak.

d) Activity Diagram

Activity diagram merupakan diagram yang menggambarkan workflow atau aktivitas dari sebuah sistem yang ada pada perangkat lunak.

4) Aplikasi Pendukung

a) *Website*

Menurut Gregorius Agung *Website* adalah “kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. *Web* terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan homepage. Homepage berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. *Website* merupakan tempat yang digunakan untuk pengembangan – pengembangan aplikasi web dan juga lokasi yang digunakan untuk mengumpulkan berbagai file halaman web yang mengandung informasi. (Akbar & Latifah, 2019).

b) MySQL

Menurut Fransiskus dalam (Wonte, 2018), *MySQL* adalah sistem manajemen database yang sering digunakan bersama PHP. PHP juga mendukung pada Microsoft Access, Database Oracle, d-Base, dan sistem manajemen database lainnya. *SQL (Structured Query Language)* adalah bahasa terstruktur yang digunakan secara khusus untuk mengolah database. dan *MySQL* merupakan sebuah sistem manajemen database. *MySQL* merupakan kumpulan pengelolahan kumpulan data yang disimpan secara sistematis dan dimanipulasi menggunakan perangkat lunak atau program aplikasi untuk menghasilkan informasi. (Tristianto, 2018)

d) *Codeigniter*

Menurut Hakim (2010:3) CodeIgniter adalah sebuah *framework* PHP yang dapat membantu mempercepat developer dalam pengembangan aplikasi web berbasis PHP dibandingkan jika menulis semua kode program dari awal.

Sedangkan, menurut Raharjo (2015:3) CodeIgniter adalah *framework* web untuk bahasa pemrograman PHP, yang dibuat oleh Rick Ellis pada tahun 2006, penemu dan pendiri EllisLab.

e) Xampp

Menurut para ahli XAMPP adalah paket program web lengkap yang dapat anda pakai untuk belajar pemrograman web, khususnya *PHP* dan *MySQL*.

XAMPP adalah perangkat lunak *opensource* yang diunggah secara gratis dan bisa di jalankan di semua operasi seperti *windows*, *linux*, *solaris*, dan *macos*.

f) Bootstrap

Menurut (Sanjaya & Hesinto, 2018) Bootstrap merupakan salah satu framework HTML, CSS, Dan JS yang digunakan untuk membuat *website* yang bersifat responsive atau bisa menyesuaikan tampilan layout nya berdasarkan ukuran viewport dari device pengaksesnya, mulai dari smartphone, tablet, maupun layar PC.

Bootstrap adalah sebuah framework yang dibuat dengan menggunakan bahasa dari HTML dan CSS, namun juga menyediakan efek javascript yang dibangun dengan menggunakan jquery. Bootstrap telah menyediakan kumpulan komponen class interface dasar yang telah dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan tampilan yang menarik, bersih dan ringan. Selain itu, bootstrap juga memiliki fitur grid yang berfungsi untuk mengatur layout yang bisa digunakan dengan sangat mudah dan cepat. Kita juga diberi keleluasaan dalam mengembangkan tampilan *website* yang menggunakan bootstrap yaitu dengan mengubah tampilan bootstrap dengan menambahkan class dan CSS sendiri.

Menurut (Effendy et al., 2016) kelebihan dari menggunakan Bootstrap adalah kerangka ini dibangun menggunakan Less, sebuah teknologi CSS yang sederhana dan mudah untuk digunakan. Less juga menawarkan lebih banyak kekuatan dan fleksibilitas dari CSS pada umumnya. Dengan Less, pengembang dapat mengakses dengan mudah informasi dan fungsi warna, variabel, dan operasi penggunaan.

g) Visual Studio Code

Visual studio Code merupakan aplikasi cross platform yang dapat digunakan berbagai sistem operasi seperti windows, Linux, dan Mac OS. VS Code termasuk software yang ringan namun kuat editor sumbernya dengan desktop. Menggunakan berbagai macam bahasa pemrograman seperti Java, JavaSkrip, Go, C++, dan masih banyak yang lainnya. Komponen dari Visual Studio juga sama seperti yang digunakan di Azura DevOps. Visual Studio memiliki lintas platform kode editor yang ringan, dapat digunakan oleh siapa saja untuk membuat atau membangun aplikasi web.

h) Kantor Pertanahan Kota Kotamobagu

Kantor Pertanahan memiliki tugas dan fungsi, sebagai berikut : Penyusunan Rencana, Program, Anggaran dan Pelaporan, Pelaksanaan Survei dan Pemetaan,Pelaksanaan Penetapan Hak dan Pendaftaran Tanah, Pelaksanaan Penataan dan Pemberdayaan, Pelaksanaan Pengadaan Tanah dan Pengembangan Pertanahan, Pelaksanaan Pengendalian dan Penanganan Sengketa Pertanahan, Pelaksanaan Modernisasi Pelayanan Pertanahan Berbasis Elektronik, Pelaksanaan Reformasi Birokrasi dan Penanganan Pengaduan, dan Pelaksanaan Pemberian Dukungan Administrasi. Dan dalam setiap kegiatan dikantor pertanahan, ada yang di namakan tanda terima yang dimana fungsi dari tanda terima ini untuk sebagai bukti bahwa dokumen tertentu telah diserahkan ke penerima dan tanda terima ini merupakan bagian penting dalam kegiatan Kantor pertanahan namun masih dilakukan dengan cara yang manual dan tidak terorganisir penyimpanannya sehingga sering kali hilang ataupun tercecer saat dicari ketika dibutuhkan.

Namun di ATR/BPN Kantor Pertanahan Kota Kotamobagu belum memiliki sistem yang dapat mengelolah tanda terima terlebih penyimpanannya yang masih manual juga dan tidak teratur dan mengalami kesulitan dalam pencarian manual oleh setiap pegawai ketika dibutuhkan . Dan hal tersebut yang menyebabkan berkas-berkas tanda terima sering hilang ataupun rusak.

## B. Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa penelitian yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan Aplikasi Pengelolahan Tanda Terima Produk layanan pertanahan

Di atr/bpn kantor pertanahan kota kotamobagu. Berikut beberapa penelitian tersebut :

**Table 1. Penelitian Relevan**

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Tahun	Hasil Penelitian
1.	Purnomo setiawan, Migunani, Fitro Nur Hakim	Perancangan Tanda Terima Digital Berbasis Aplikasi Android Dan Desktop (Studi Kasus : PT. FICC Semarang)	<b>Waterfall Model Pressman</b>	2015	Sistem aplikasi yang berfungsi sebagai alternatif sistem yang saat ini berjalan di PT. Fajar Indah Cakra Cemerlang cabang Semarang. dapat disimpulkan sebagai berikut : 1. Meminimalkan pemborosan / inefisiensi waktu saat pengisian data nasabah pada form tanda terima sebelum dilakukan pengiriman surat / dokumen 2. Perancangan sistem pengelilaan

					dokumen masuk dan keluar di PT. FICC Semarang berhasil dilakukan dan dapat dirancang menggunakan pendekatan terstruktur menggunakan DFD ( <i>Data Flow Diagram</i> ) untuk menggambarkan proses dan ERD (Entity Relationship Diagram untuk menggambarkan skema basisdata.
2.	Rindyana Pangestika, Andi Iwan Nurhidayat	Rancang bangun pencetakan tanda terima penelitian dipa di lppm unesa menggunakan framework laravel	<b>Waterfall Model Pressman</b>	2016	penulis mengimplementasikan kedua tahapan di atas untuk mengerjakan Rancang Bangun Pencetakan Tanda Terima Penelitian DIPA di LPPM Unesa. Dalam pengembangan sistem informasi ini, teknologi yang digunakan adalah dengan menggunakan teknologi berbasis

					<p><i>web</i> dimana dalam proses pengaplikasiannya sistem ini membutuhkan beberapa komponen antara lain, Framework Laravel, MySQL, dan <i>browser</i> yang mendukung seperti <i>Mozilla Firefox</i>. Tahap ini akan dijelaskan detail tentang jalannya sistem pengisian data penelitian hingga pencetakan tanda terima.</p>
--	--	--	--	--	--

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Waktu dan Tempat Penelitian**

- 1) Penelitian dilakukan di Kantor Pertanahan Kota Kotamobagu
- 2) Penelitian dimulai ketika Kerja Praktek Maret 2021 sampai Juli 2021 dan dilakukan Penelitian kembali Februari 2022 sampai Maret 2022

#### **B. Alat Penelitian**

Alat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Perangkat Keras (*Hardware*) yang digunakan :
  - Laptop Acer
  - Processor AMD A9-9420 RADEON R5
  - Memory 4 GB
2. Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan :
  - Visual Studio Code
  - Xampp
  - CI4
  - Web browser google chrome
  - Visio

#### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam melakukan pengumpulan data, saya melakukan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

- a) Pengamatan ( Observation ), langkah ini di lakukan untuk mengetahui dan mengidentifikasi kondisi Kantor Pertanahan mengenai pengelolahan E-Tama Terima di Kantor Pertanahan Kota Kotamobagu.
- b) Wawancara ( Interview ), langkah ini dilakukan dengan Pegawai di Kantor Pertanahan untuk mengetahui setiap kebutuhan yang diperlukan dalam

pengembangan E-Tama, maka adanya mengumpulan data dan informasi dengan wawancara dengan pegawai yang telah dipilih.

- c) Studi pustaka ( Literature ), mengumpulkan teori-teori yang bersumber dari jurnal-jurnal yang dapat mendukung penelitian ini.

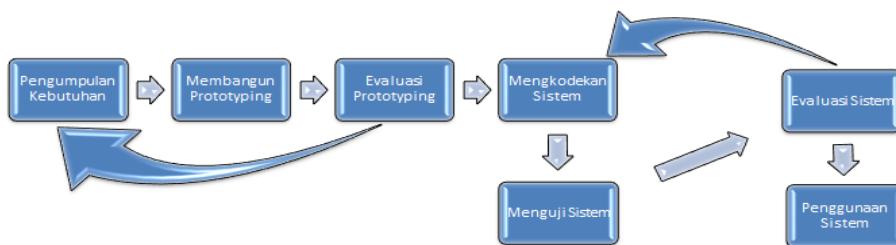
## D. Jenis Pengembangan Aplikasi

Prototype perangkat lunak adalah salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (*working model*). Tujuannya adalah mengembangkan model menjadi sistem final. Artinya sistem akan dikembangkan lebih cepat dari pada metode tradisional dan biayanya menjadi lebih rendah

### Tahapan Metode Prototype

Berikut ini adalah beberapa tahapan metode Prototype adalah sebagai berikut:

**Gambar 1. Metode Prototype**



(O'Brien, 2005)

#### 1) Pengumpulan kebutuhan

Langkah pertama kali yang harus dilakukan dalam tahapan metode prototype adalah mengidentifikasi seluruh perangkat dan permasalahan. Tahapan metode prototype yang sangat penting adalah analisis dan identifikasi kebutuhan garis besar dari system. Setelah itu akan diketahui langkah apa dan permasalahan yang akan dibuat dan dipecahkan. Pengumpulan kebutuhan sangat penting dalam proses ini.

#### 2) Membangun prototype

Langkah selanjutnya adalah langkah metode prototype membangun prototipe yang berfokus pada penyajian pelanggan. Misalkan membuat input dan output hasil system. Sementara hanya prototype saja dulu selanjutnya akan ada tindak lanjut yang harus di kerjakan.

### **3) Evaluasi prototype**

Sebelum melangkah ke langkah selanjutnya, ini bersifat wajib yaitu memeriksa langkah 1, dan karena ini adalah penentu keberhasilan dan proses yang sangat penting. Ketika langkah 1, dan 2 ada yang kurang atau salah kedepannya akan sulit sekali melanjutkan langkah selanjutnya.

### **4) Mengkodekan system**

Sebelum pengkodean atau biasanya kita sebut proses coding, perlu kita ketahui terlebih dahulu pengkodingan menggunakan Bahasa pemrograman. Proses ini sangat sulit, karena mengaplikasikan kebutuhan dalam bentuk kode program.

### **5) Menguji system**

Setelah pengkodean atau pengkodingan tentunya akan di testing. Banyak sekali cara untuk testing, misalkan menggunakan white box atau black box. Menggunakan white box berarti menguji kodingan sedangkan black box menguji fungsi-fungsi tampilan apakah sudah benar dengan aplikasinya atau tidak.

### **6) Evaluasi Sistem**

Mengevaluasi dari semua langkah yang pernah dilakukan. Sudah sesuai dengan kebutuhan atau belum. Jika belum atau masih ada revisi maka dapat mengulangi dan kembali di tahap 1 dan 2.

### **7) Menggunakan system**

System sudah selesai dan siap di serahkan kepada pelanggan, dan jangan lupa untuk maintenance agar sistem terjaga dan berfungsi sebagai mana mestinya.

## Daftar Pustaka

Candra Novitasari. 2021. Pengertian Metode Prototype. *Pelajarindo.com*. 5 September  
<https://pelajarindo.com/pengertian-metode-prototype/>

Rindyana Pangestika. 2016. Rancang bangun pencetakan tanda terima penelitian dipa di lppm unesa menggunakan framework Laravel. *Jurnal Manajemen Informasi*.  
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/11/article/view/17914>

Setiawan, Migunani, Fitro. 2015. Perancangan Tanda Terima Digital Berbasis Aplikasi Android Dan Desktop (Studi Kasus : PT. FICC Semarang). *IJNS ( Indonesian Journal of Network and Security*. <http://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/1365>

Rochman, Abdul. 2019. Sistem tanda terima (si tante) spj di bppkad kabupaten temanggung.  
*Eprints repository software*. <http://eprintslib.ummg.ac.id/1162/>

DarylX. 2018. Penjelasan use case diagram dan contohnya.  
<http://darylxlearning.blogspot.com/2018/01/penjelasan-use-case-diagram- dan.html>, 28 Oktober 2020

Gusmi Tasari. 2021. Mengenal Visual Studio Code. *Gamelab Indonesia*. 25 April 2021.  
<https://www.gamelab.id/news/468-mengenal-visual-studio-code>

Atma Luhur. \_\_\_\_\_. Bab II Aplikasi.  
<https://repository.atmaluhur.ac.id/bitstream/handle/123456789/489/BAB%20II.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

