

BAB III

KEGIATAN KERJA PRAKTEK

3.1 Persiapan

3.1.1 Persiapan Administrasi

Adapun syarat – syarat mengajukan Surat permohonan kerja praktek pada Fakultas yang dituju yaitu Universitas Lampung :

- a. Transkrip nilai semester sampai dengan semester 5.
- b. Kartu Hasil Studi (KHS) semester 6.
- c. Slip pembayaran SPP semester 6.

3.1.2 Persiapan Peralatan

3.1.2.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

1. Satu unit *Notebook (Processor Core i3, RAM DDR3 2GB, dan Harddisk 320GB; Processor);*
2. Dua buah *Flashdisk (Toshiba 4GB dan Kingstone 4GB);*
3. Satu buah *Camera Canon Eos Rebel T3;*
4. *Printer Canon ip 2770 (digunakan untuk proses pencetakan data dan laporan)*

3.1.2.2 Perangkat Lunak (*Software*)

1. Sistem Operasi *Windows XP* dan *Windows7 Ultimate*;
2. *Microsoft Office Word 2007* digunakan untuk membuat proposal ;
3. *Microsoft Office PowerPoint 2007* digunakan untuk membuat tampilan presentasi;
4. *Windows Picture and Fax Viewer* digunakan untuk menampilkan foto peta analog;
5. *AutoCad Map 2009* (khusus BPN) digunakan untuk proses *updating* data persil desa Labuhan Dalam Kecamatan Tanjung Seneng.

3.1.3 Persiapan Teknis

Data spasial kantor pertanahan seperti peta analog (GS/SU fisik) dan peta digital (Peta bidang, GS Blok Perumahan) data tekstual seperti (buku tanah, dan surat ukur), data –data tersebut diperoleh dalam bentuk format analog dan format digital, yang merupakan data resmi kantor Pertanahan Kota Bandar Lampung.

3.1 Pelaksanaan Kerja Praktek

3.2.1 Pengambilan Data Spasial

3.2.2 Inventarisasi Peta

Inventarisasi yang dimaksudkan disini adalah mencatat atau membuat daftar peta-peta Desa Labuhan Dalam Kecamatan Tanjung Seneng yang sudah dilakukan scanning maupun yang belum yang mengacu pada aplikasi GeoKKP (Geospasial Komputerisasi Kantor Pertanahan).

3.1 Tabel inventarisasi Peta Analog (Persil) Kel. Labuhan Dalam

NO	KECAMATAN	KELURAHAN/DESA	NO. LEMBAR PETA	TAHUN PETA	SKALA	PBT SCAN	PBT CAD	KEPALA KANTOR	KASI SPP	KET
1	Tanjung Seneng	Labuhan Dalam	48.2-06.105-05.5	1997	1000	-	-	Drs. F Suprihono MS	-	-
2	Tanjung Seneng	Labuhan Dalam	48.2-06.105-05.7	1997	1000	-	-	Drs. F Suprihono MS	-	-
3	Tanjung Seneng	Labuhan Dalam	48.2-06.105-05.4	1997	1000	-	-	Drs. F Suprihono MS	-	-
4	Tanjung Seneng	Labuhan Dalam	48.2-06.105-04.9	1997	1000	-	-	Drs. F Suprihono MS	Ir. Irawan Lubis	-
5	Tanjung Seneng	Labuhan Dalam	48.2-06.105-05.1	1997	1000	-	-	Drs. F Suprihono MS	-	-
6	Tanjung Seneng	Labuhan Dalam	48.2-06.105-05.2	1997	1000	-	-	-	-	-
7	Tanjung Seneng	Labuhan Dalam	-	1997	2000	-	-	-	-	-
8	Tanjung Seneng	Labuhan Dalam	-	1997	2000	-	-	Ir. Sutradja Sudrajat	-	-
9	Tanjung Seneng	Labuhan Dalam	-	1997	1000	-	-	-	-	-

3.2.3 Scanning

Merupakan proses digitalisasi peta analog Kelurahan Labuhan Dalam supaya siap untuk di digitasi.

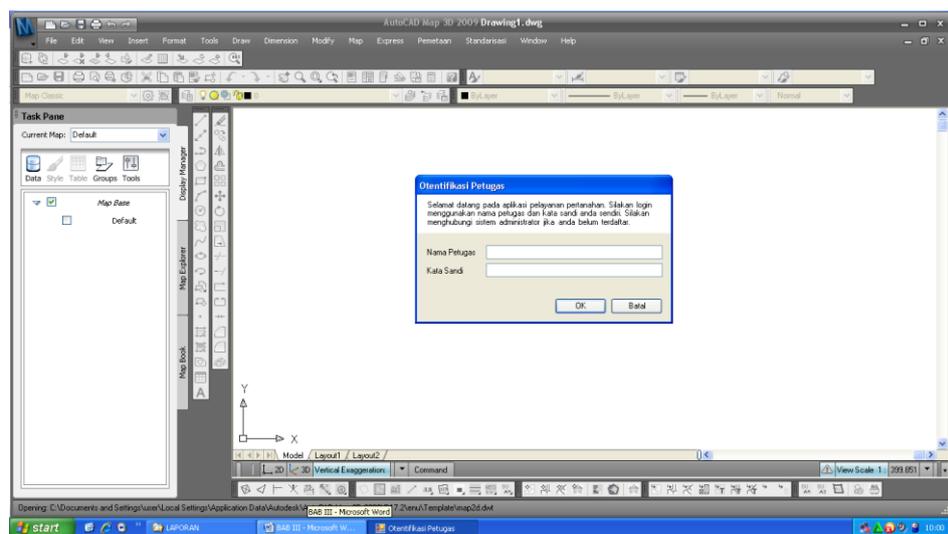


Gambar 3.1 Hasil *Scanning*

3.3 Bekerja Dengan AutoCAD Map 3D 2009

3.3.1 Tampilan Utama *AutoCAD Map 3D 2009* (Versi BPN)

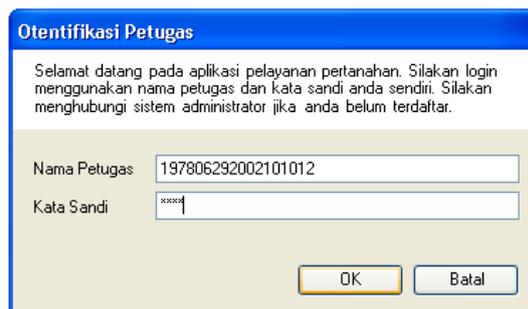
1. Untuk memulai *AutoCAD Map 3D 2009*, klik ganda shortcut  atau dapat juga dengan cara klik *Start\All Program\Autodesk\ AutoCAD Map 3D 2009*. Kemudian akan muncul jendela seperti gambar berikut.



Gambar 3.2 Tampilan Awal *AutoCAD Map 3D 2009*

2. Login Otentifikasi Petugas

Sebelum memulai bekerja di jendela *AutoCAD Map 3D 2009* maka kita harus terlebih dahulu *login*, *login* ini bertujuan untuk masuk dan menggunakan *AutoCAD Map 3D 2009* khusus Kantor Pertanahan dengan menggunakan NIP dan *password* yang dimiliki oleh masing-masing pegawai kantor pertanahan khususnya di bidang SPP (Survey Pengukuran dan Penggambaran). Jendela *login* ini akan secara otomatis muncul ketika kita membuka *AutoCAD Map 3D 2009*.



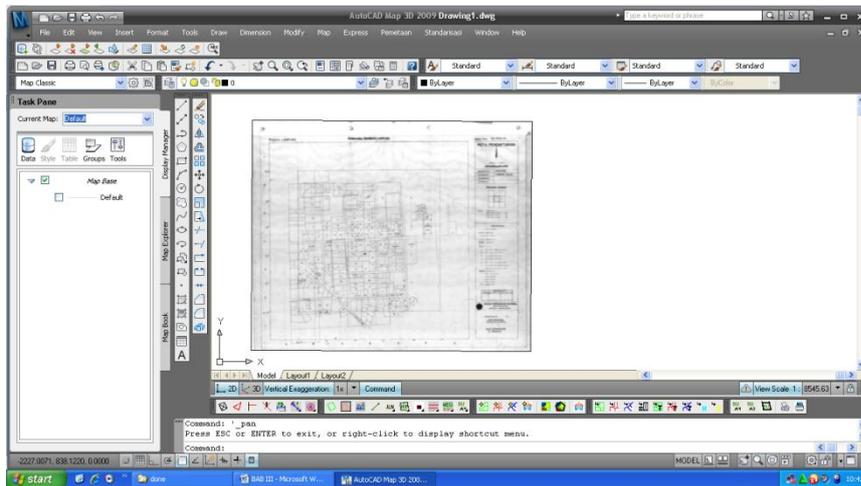
Gambar 3.3 *Login* Petugas

3. Mengatur *Drawing Units* sebelum melakukan kegiatan selanjutnya dan memasukkan *image* hasil *scanning* ke dalam *AutoCAD Map 3D 2009*.
 - a. Klik *Format\Units\Insertion Scale\Meters*



Gambar 3.4 Tampilan Window Drawing Units

- b. Memasukkan *image* (hasil *scanning*), klik *Map\ Image\Insert*

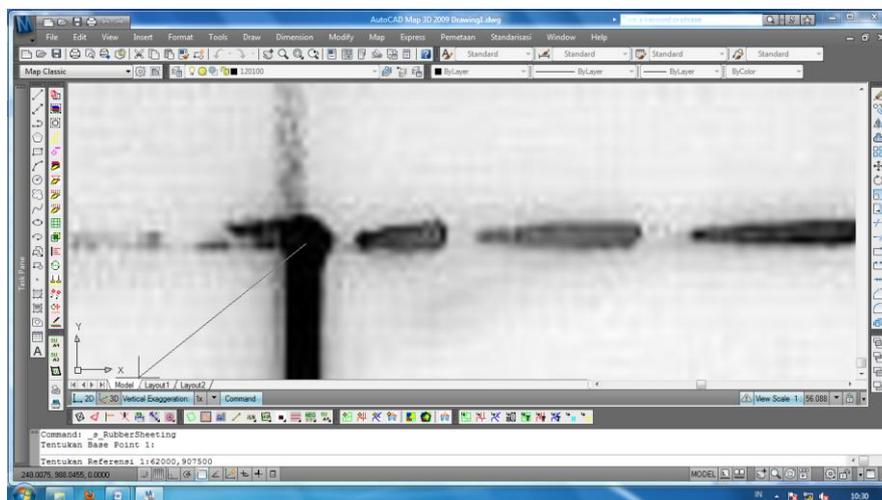


Gambar 3.5 *Image* Labuhan Dalam5.jpg

- c. Memasukkan koordinat peta, klik *Pemetaan\ Rubbersheet\masukkan Base Point1* sampai dengan *Base Point4 – Enter*

Tabel 3.2 *Base Point*

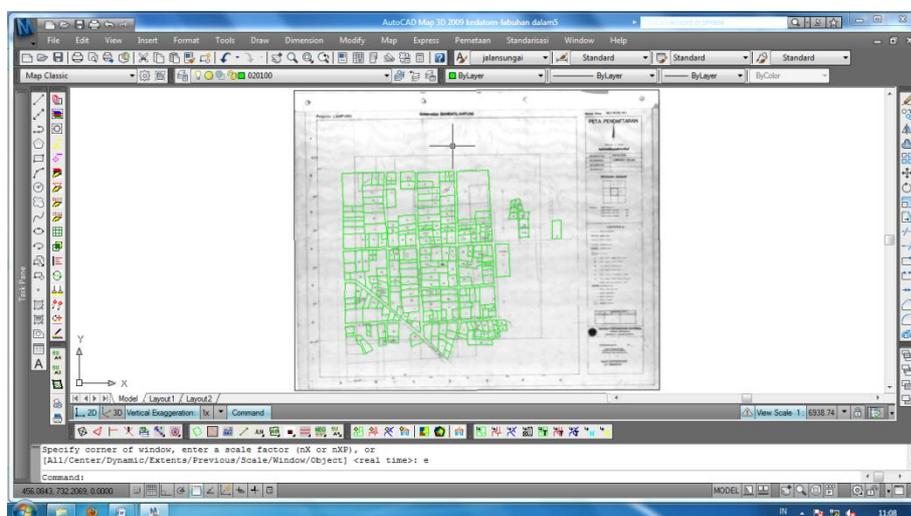
x	y
62000	907500
62500	908000
62500	907500
62000	907500



Gambar 3.6 RubberSheet

3.3.2 Digitasi

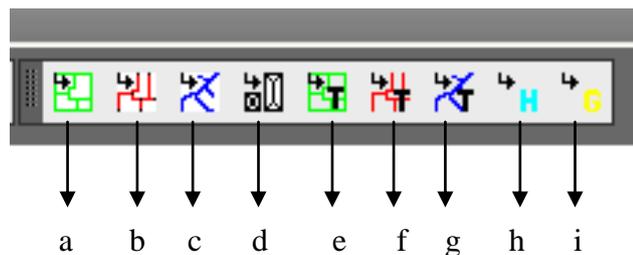
Untuk mendigitalisasi atau menjadikan raster ke vektor itu dibutuhkan proses digitasi, untuk memulai digitasi kita memilih *Polyline* pada *menubar* atau ketikkan PL pada command lalu Enter. Mulai digitasi sesuai dengan *image* hasil *scanning*.



Gambar 3.7 Hasil Digitasi Peta Labuhan Dalam5.jpg

3.3.3 Standarisasi

Setelah peta *image* didigitasi, proses selanjutnya adalah standarisasi. Standarisasi yaitu proses menyesuaikan peta hasil digit dengan standar yang ada di Kantor Pertanahan Kota Bandar Lampung, terkait warna dan layer. Berikut ini adalah menu-menu yang akan digunakan untuk standarisasi penamaan berdasarkan standar kantor pertanahan :



Gambar 3.8 Menu Standarisasi

Keterangan :

- a. Jadikan Batas Bidang
- b. Jadikan Batas Jalan
- c. Jadikan Batas Hidrologi

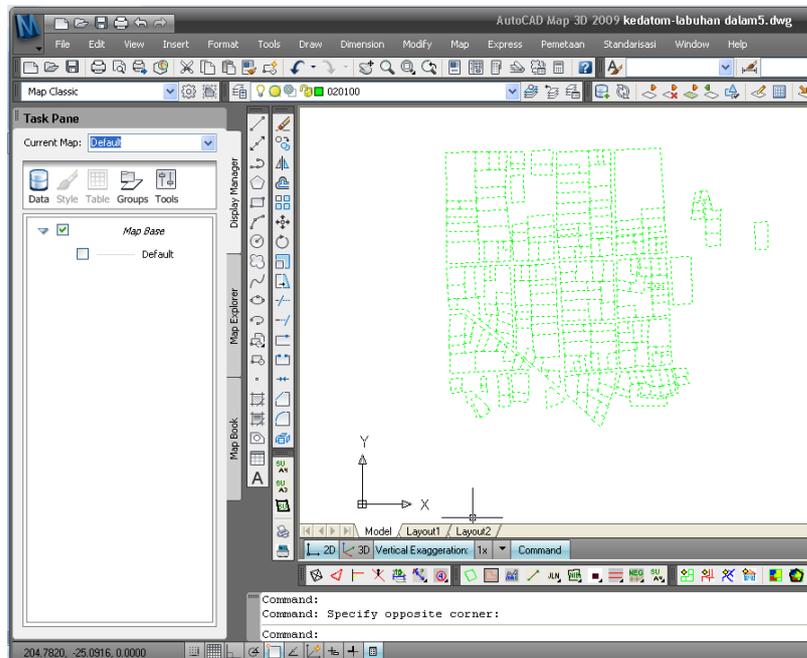
- d. Jadikan Batas Bangunan (Nama Layer : 0201100 warna hijau)
- e. Jadikan Teks NIB (Nama Layer : 080201 warna hijau)
- f. Jadikan Nama Jalan (Nama Layer : 080401 warna merah)
- g. Jadikan Nama Sungai (Nama Layer : 080401 warna biru)
- h. Jadikan Teks Hak (Nama Layer : 080203 warna toska)
- i. Jadikan Teks GS/SU (Nama Layer : 080202 warna kuning)

Adapun langkah-langkah standarisasi yaitu sebagai berikut :

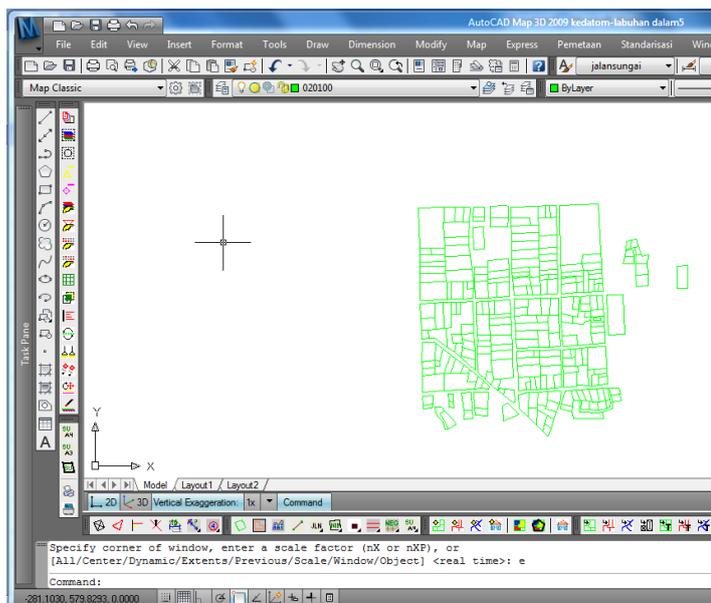
1. Standarisasi batas bidang dan batas jalan.

Untuk menstandarkan bidang dan jalan menjadi batas bidang dan jalan, hal yang harus kita lakukan adalah memilih semua bidang dengan cara mem-blok semua bidang, lalu pilih menu Jadikan Batas Bidang 

Kemudian pilih/blok kembali bidang, tekan *Enter* pada *keyboard*.

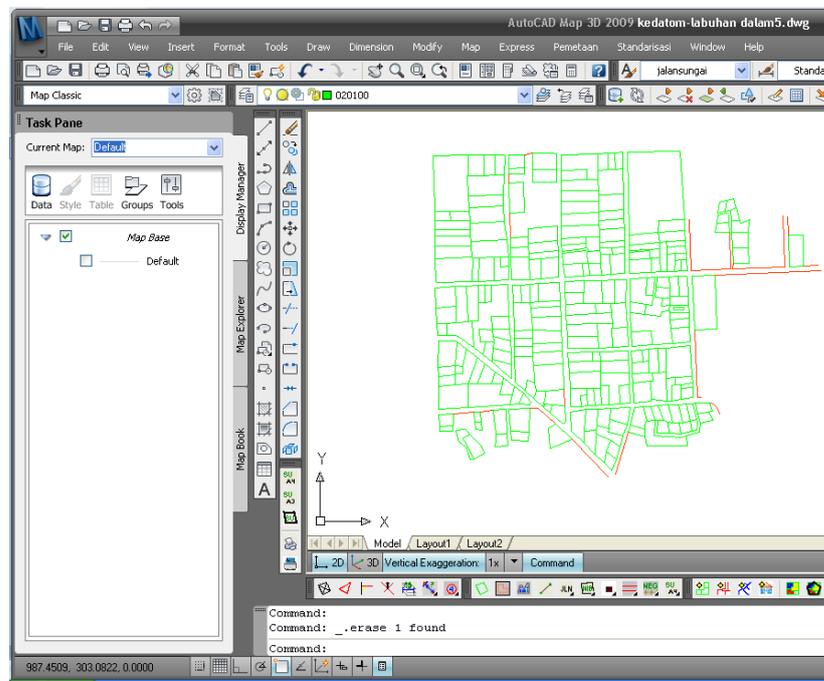


Gambar 3.9 Blok Bidang Sebelum Standarisasi



Gambar 3.10 Bidang yang sudah distandarisasi

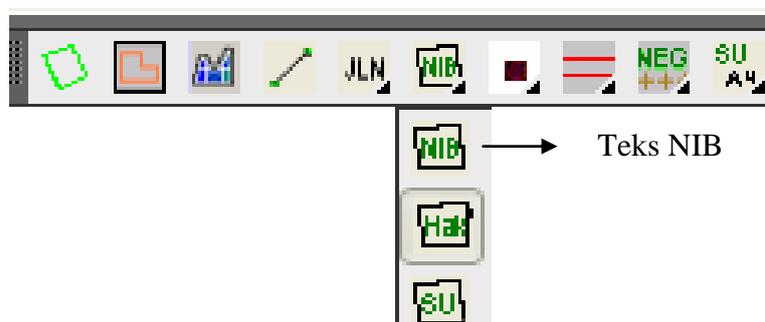
Begitu juga dengan jalan, untuk batas jalan, pilih semua hasil digitasi jalan (blok), kemudian pilih menu jadikan batas jalan , lalu blok kembali batas jalan, tekan *Enter* pada *keyboard*. Maka akan secara otomatis layer jalan akan terbentuk dengan warna yang juga telah ditentukan.



Gambar 3.11 Hasil Standarisasi Jalan

2. Standarisasi warna data atribut seperti NIB, No Hak dan No SU.

Berikut adalah *icon* menu untuk memasukkan dan langsung menstandarkan warna Teks NIB, Teks Hak dan Teks SU :

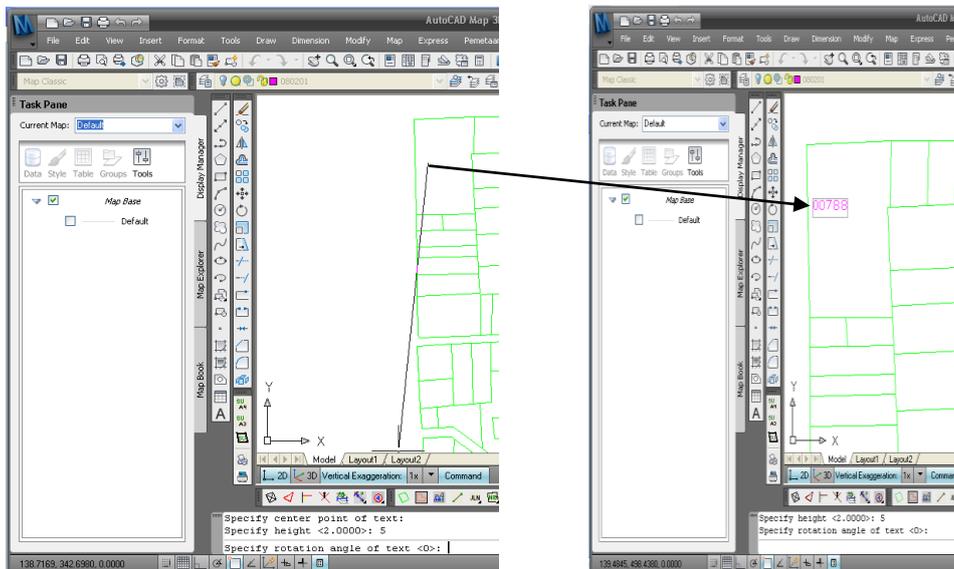


→ Teks Hak

→ Teks SU

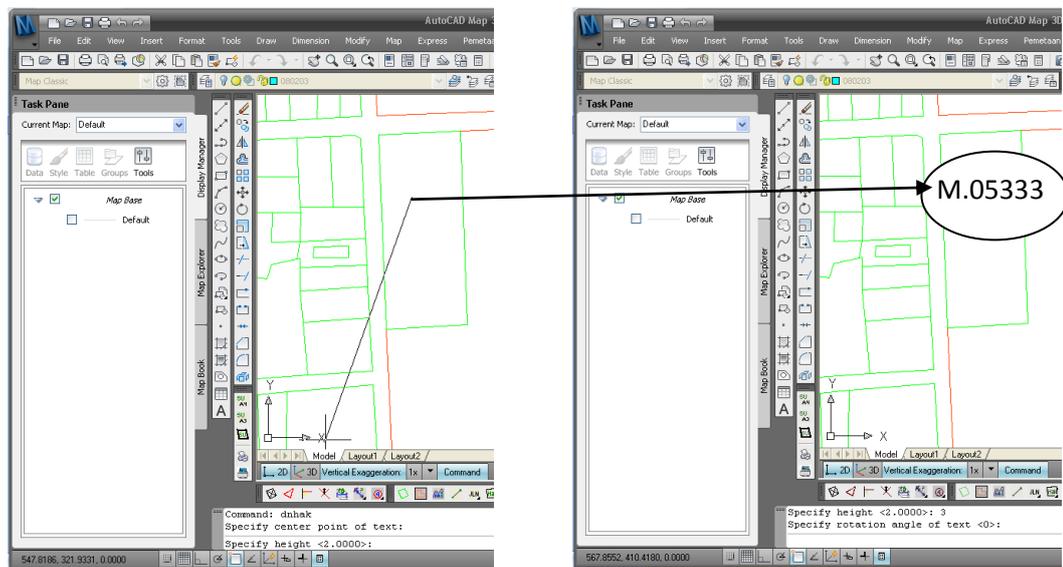
Gambar 3.12 Menu Standarisasi Jenis Hak,NIB,SU

Yang terdapat pada suatu bidang adalah NIB, No Hak dan No SU. Untuk memasukkan NIB pada bidang yang telah didigitasi yaitu dengan cara memilih menu Masukkan teks NIB  kemudian atur *size* (ukuran) tulisan, misalkan 5 lalu tekan *Enter* ganda, lalu masukkan NIB (Misalkan NIB = 00788)



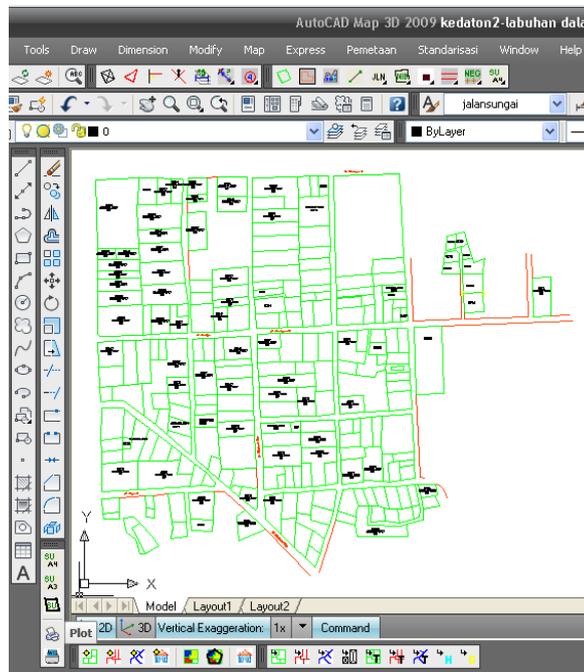
Gambar 3.13 Hasil Standarisasi NIB

Masukkan semua teks NIB sesuai dengan yang ada di peta analog secara keseluruhan. Kemudian untuk jenis hak (HM/HGU/HGB) pilih menu masukkan teks Hak  lalu atur *size* (ukuran) tulisan, misalkan 5 lalu tekan *Enter* ganda, kemudian masukkan teks Hak (Contoh M.05333)



Gambar 3.14 Hasil Standarisasi Hak

Masukkan semua teks Hak sesuai dengan yang ada di peta analog secara keseluruhan. Masukkan juga nomor SU (jika ada di lembar peta analog).



Gambar 3.15 Hasil Standarisasi Hak, SU dan NIB

3.3.4 Topologi

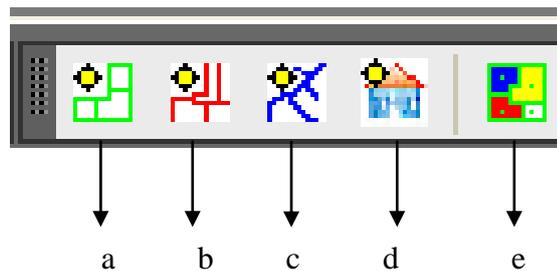
Setelah peta hasil digit distandarisasi, hal yang harus dilakukan selanjutnya adalah topologi. Topologi ini memeriksa kesalahan-kealahan yang terdapat pada peta hasil digit.

Langkah-langkahnya yaitu :

1. *Clean dan Reclean*

Setelah kita melakukan standarisasi, selanjutnya yang dilakukan adalah proses topologi, yaitu untuk mengetahui kesalahan-kesalahan saat pendigitasian seperti bidang yang garisnya tidak tertutup, ataupun

kesalahan lainnya. Dan berikut adalah icon untuk *Clean-Reclean* yaitu mengetahui jumlah kesalahan yang terdapat pada peta.

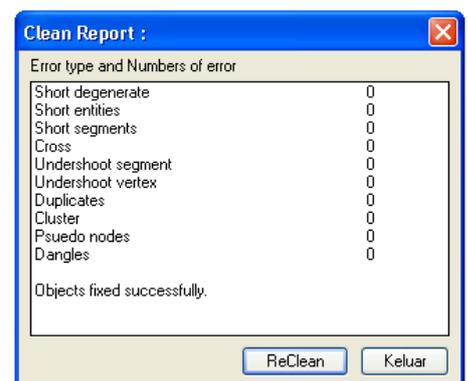


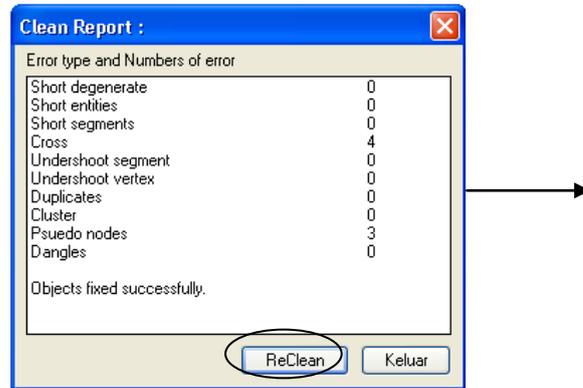
Gambar 3.16 Menu *Reclean*

Keterangan :

- a. *Clean* Batas Bidang
- b. *Clean* Batas Jalan
- c. *Clean* Batas Hidrologi
- d. *Clean* Batas Gambar Denah
- e. Buat Topologi Bidang

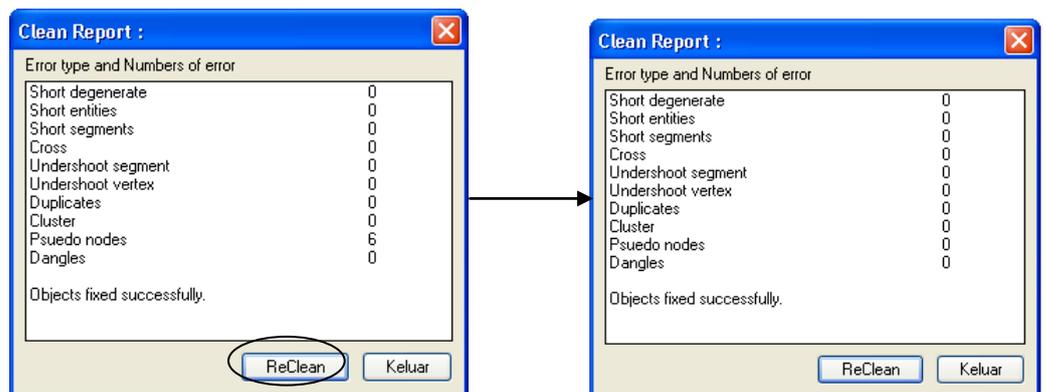
Untuk mengetahui kesalahan-kesalahan hasil digitasi, kita pilih menu *Clean* batas bidang  kemudian klik *Reclean* sehingga nilai kesalahan menjadi nol.





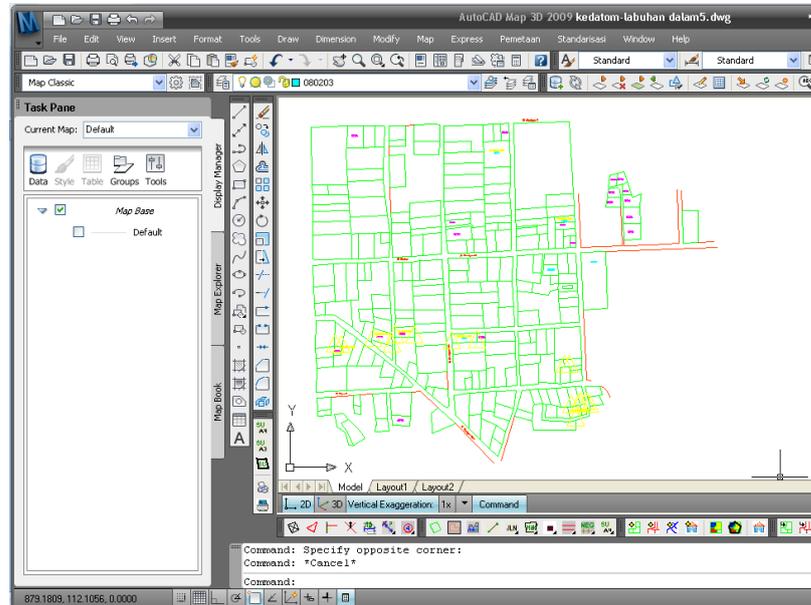
Gambar 3.17 Clean Report1

Sama halnya dengan batas jalan, untuk mengetahui kesalahan digitasi jalan kita pilih menu *Clean* batas jalan  kemudian klik *Reclean* sehingga nilai kesalahan menjadi nol.



Gambar 3.18 Clean Report2

Selanjutnya kesalahan-kesalahan tersebut yang dimaksud akan muncul dan terlihat pada peta digitasi setelah memilih menu *Buat Topologi Bidang* 



Gambar 3.19 Hasil Kesalahan Topologi

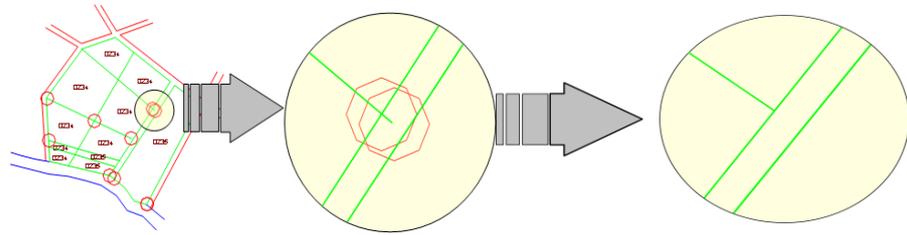
Tabel 3.3 Macam-macam kesalahan digitasi

Tanda Kesalahan	Nama Gambar	Jenis Kesalahan
	Oktagon Cyan	Duplikasi Objek
	Oktagon Merah	Segmen Pendek
	Oktagon Kuning	Persilangan
	Oktagon Hijau	Undershoot
	Bujur Sangkar Biru	Clustered Nodes
	Segitiga Magenta	Pseudo Nodes
	Oktagon Merah	Dangling
	Segitiga Magenta	Multiple Centroid
	Tanda Silang	Sliver Poligon

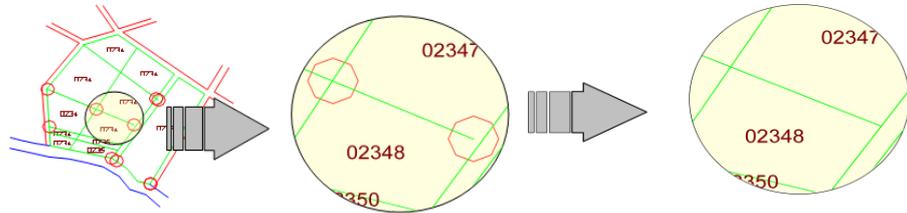
2. *Editing*

Untuk membenahi kesalahan-kesalahan di atas, maka hal yang harus kita lakukan adalah proses *editing*, sehingga tidak ada lagi kesalahan-kesalahan tersebut. Adapun kesalahan-kesalahannya seperti berikut:

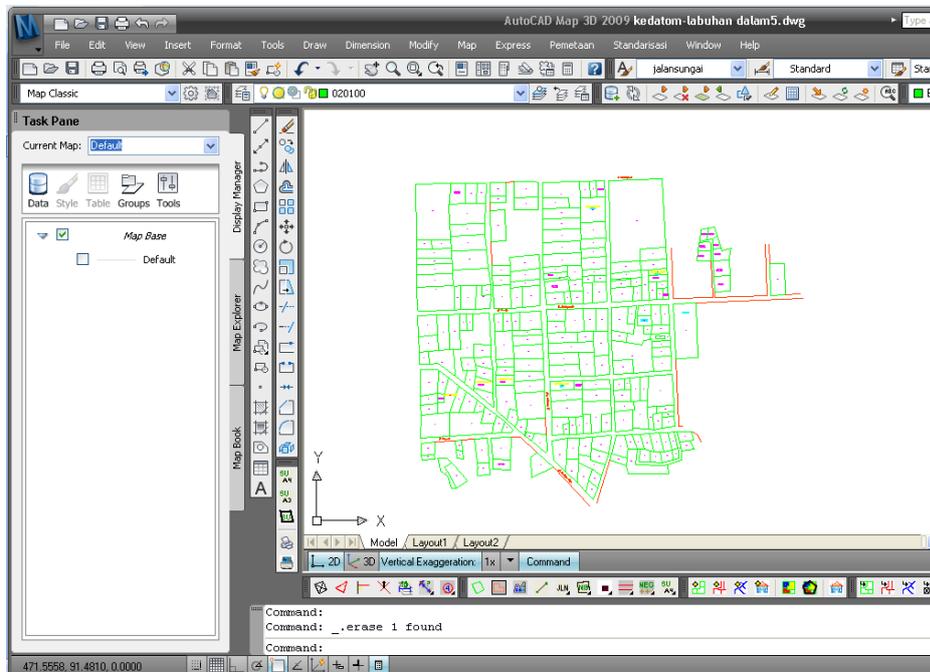
a. *Overshoot*



b. *Undershoot*



Gambar 3.20 Proses *Editing*



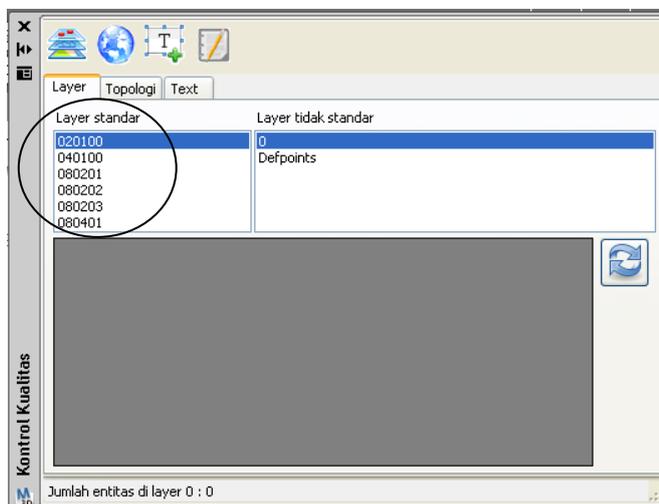
Gambar 3.21 Hasil Topologi

3.3.5 Validasi

Validasi adalah kegiatan yang dilakukan setelah topologi, yaitu untuk mengetahui peta digit sudah benar atau belum, yaitu dengan cara sebagai berikut:

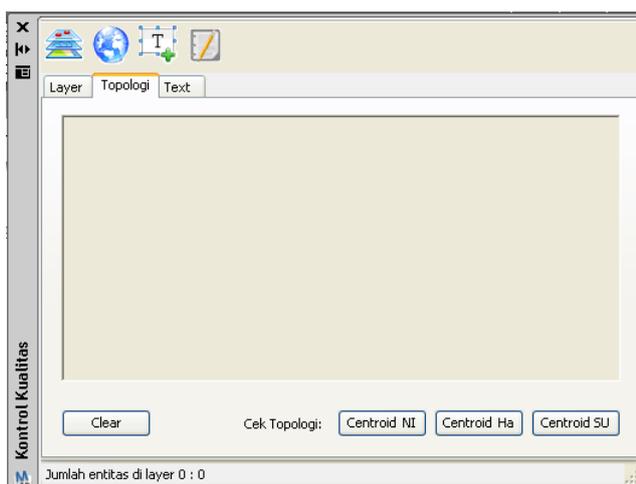
1. *Qcc*

Untuk mengetahui dan memeriksa layer ataupun pemberian teks sudah benar atau belum, ada yang ganda ataupun tidak. Hal yang harus kita lakukan adalah dengan ketikkan *qcc* pada *command* lalu tekan *Enter*.



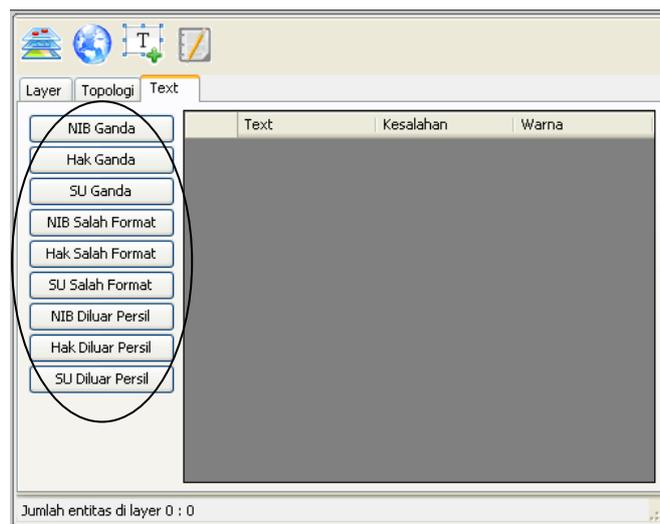
Gambar 3.22 Kontrol Kualitas

Lalu periksa semua layer sudah standar atau belum. Kemudian pilih topologi, maka akan muncul tampilan seperti dibawah ini, apabila layar nya sudah bersih (kosong) maka topologi sudah benar.



Gambar 3.23 Window Topologi

Selanjutnya yaitu memeriksa teks NIB, No Hak dan No SU. Kita pilih *Text*, untuk mengetahui kesalahan-kesalahan seperti NIB ganda, hak ganda, SU ganda, NIB salah format, hak salah format, SU salah format, NIB diluar persil, Hak diluar persil, dan SU diluar persil. Jika tidak ada kesalahan maka layar nya akan bersih (kosong), seperti dibawah ini :



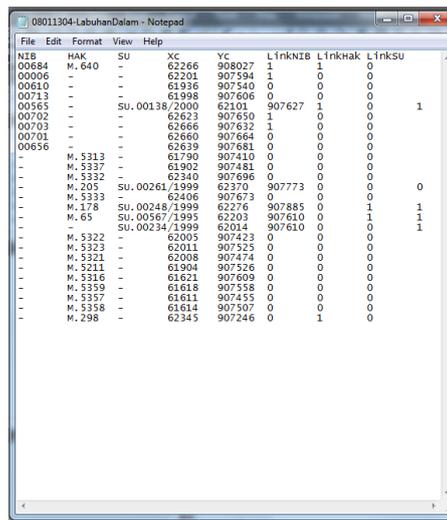
Gambar 3.24 Hasil Validasi

3.3.6 Cek *Link* Berdasarkan Kode Kelurahan

Langkah-langkah cek *link* yaitu sebagai berikut :

1. Buka peta yang akan di cek *link* yaitu Tanjung Seneng labuhan dalam5.topologi.dwg.

2. Ketikkan *ceklink* pada *command*, kemudian *enter*.



NIB	HAK	SU	XC	YC	LinkNIB	LinkHak	LinkSU
00684	M. 640	-	62266	908027	1	1	0
00006	-	-	62201	907594	1	0	0
00610	-	-	61936	907540	0	0	0
00713	-	-	61998	907606	0	0	0
00585	-	SU. 00138/2000	62101	907627	1	0	1
00702	-	-	62623	907650	1	0	0
00703	-	-	62666	907632	1	0	0
00701	-	-	62660	907664	0	0	0
00656	-	-	62639	907681	0	0	0
-	M. 5313	-	61790	907410	0	0	0
-	M. 5337	-	61902	907481	0	0	0
-	M. 5332	-	62340	907696	0	0	0
-	M. 205	SU. 00261/1999	62370	907773	0	0	0
-	M. 5333	-	62406	907673	0	0	0
-	M. 178	SU. 00248/1999	62276	907885	0	1	1
-	M. 65	SU. 00367/1995	62203	907610	0	1	1
-	-	SU. 00234/1999	62014	907610	0	0	1
-	M. 5322	-	62005	907423	0	0	0
-	M. 5323	-	62011	907525	0	0	0
-	M. 5321	-	62008	907474	0	0	0
-	M. 5211	-	61904	907526	0	0	0
-	M. 5316	-	61621	907609	0	0	0
-	M. 5359	-	61618	907558	0	0	0
-	M. 5357	-	61611	907455	0	0	0
-	M. 5358	-	61614	907507	0	0	0
-	M. 298	-	62345	907246	0	1	0

Gambar 3.25 Notepad

3. Berikut ini adalah tampilan peta setelah diceklink.



Gambar 3.26 Hasil *Ceklink*

4. Keterangan warna kuning yaitu *link* NIB, warna hijau yaitu *link* Hak, warna biru yaitu *link* SU dan warna merah yaitu tidak *link*.

5. Untuk menyelesaikan permasalahan bidang-bidang tanah yang tidak *link* dengan NIB, SU/GS, HAK maka dapat diselesaikan dengan melihat kembali buku tanah dan surat ukur.

3.3.7 Import Peta dan *Updating* data

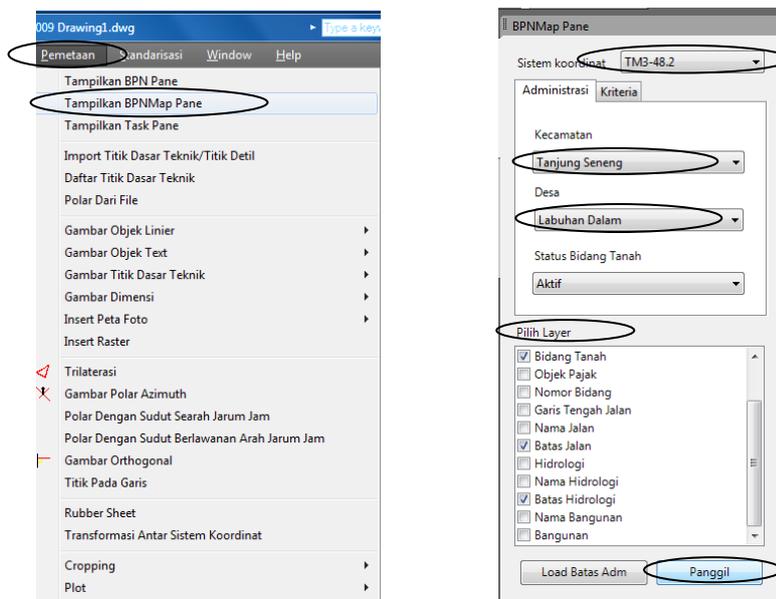
Proses *import* merupakan kegiatan pengiriman peta hasil digit yang telah di standarisasi dari *AutoCAD* ke aplikasi GeoKKP (Geospasial Komputerisasi Kantor Pertanahan), sedangkan *Updating* peta merupakan hasil dari proses *import* peta Desa Labuhan Dalam yang bertujuan untuk mendapatkan data dan membentuk data pada aplikasi GeoKKP sehingga mendukung terbentuknya peta persil digital yang baik dan terbaru.

Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

Untuk memulai kegiatan import peta, yaitu dengan membuka *AutoCAD Map 3D 2009*, lalu *login* menggunakan NIP karyawan kantor pertanahan Kota Bandar Lampung.

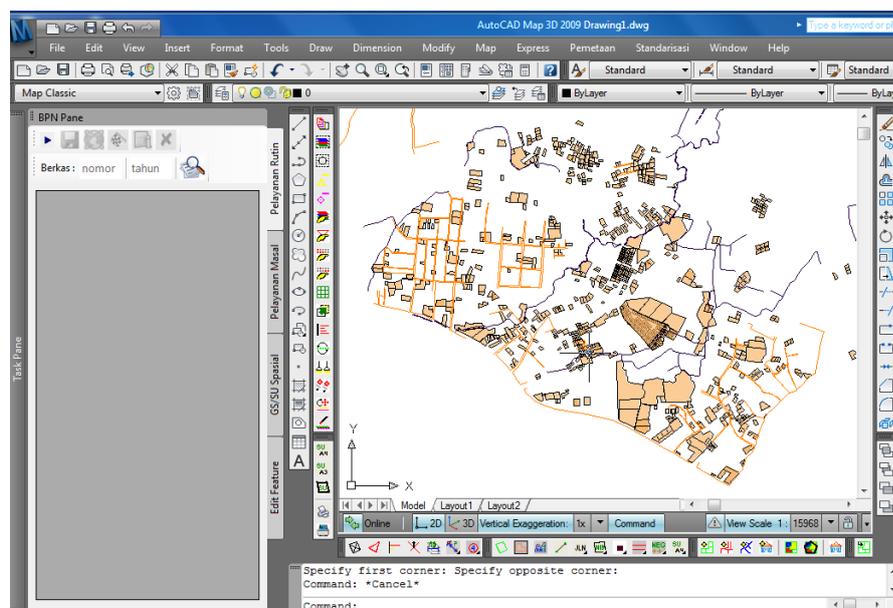
1. *BPNMap Pane*

Menampilkan *BPNMap Pane* dengan cara memilih menu Pemetaan, pada *menubar* kemudian klik tampilkan *BPNMap Pane* untuk memanggil peta yang telah tersedia pada kantor pertanahan, kemudian muncul *window BPNMap Pane*.

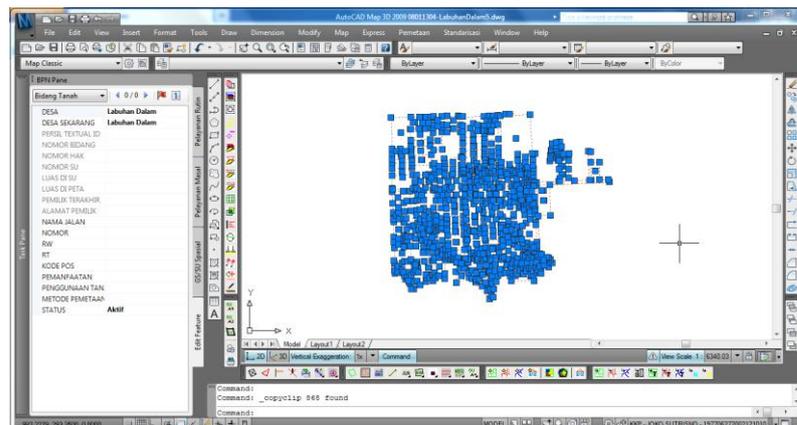


Gambar 3.27 Window BPN Map Pane

Kemudian akan muncul jendela untuk memilih dan memanggil peta yang akan ditampilkan, pada sistem koordinat, kita memilih TM3^o- 48.2, lalu pilih Kec. Tanjung Seneng Kel. Labuhan Dalam, setelah itu kita memilih layer apa saja yang akan ditampilkan, seperti contoh kita memilih layer bidang tanah, batas jalan dan batas hidrologi, lalu pilih Panggil.

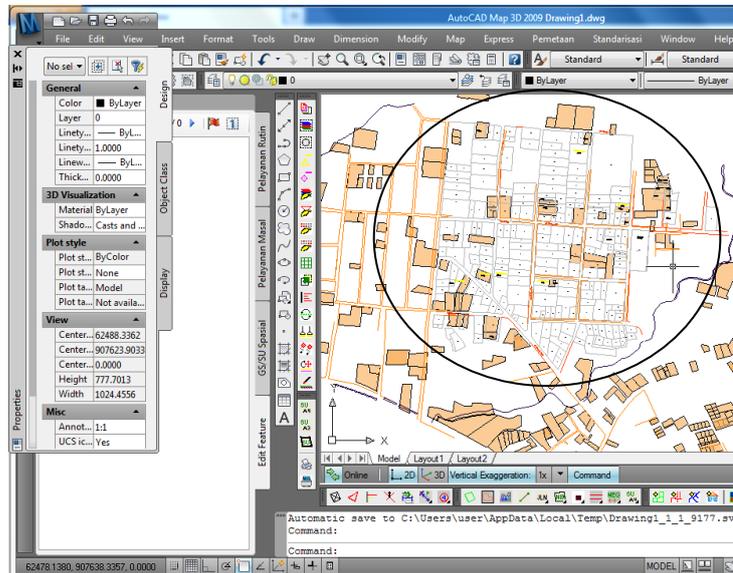


Selanjutnya adalah membuka peta hasil digit Labuhan Dalam yang siap *import* (telah divalidasi) dengan cara pilih *file\open\labuhandalam5.dwg* *\open*, kemudian pilih semua persil dan jalan (blok) lalu *copy* dan *paste* pada jendela peta yang ada pada *database*.



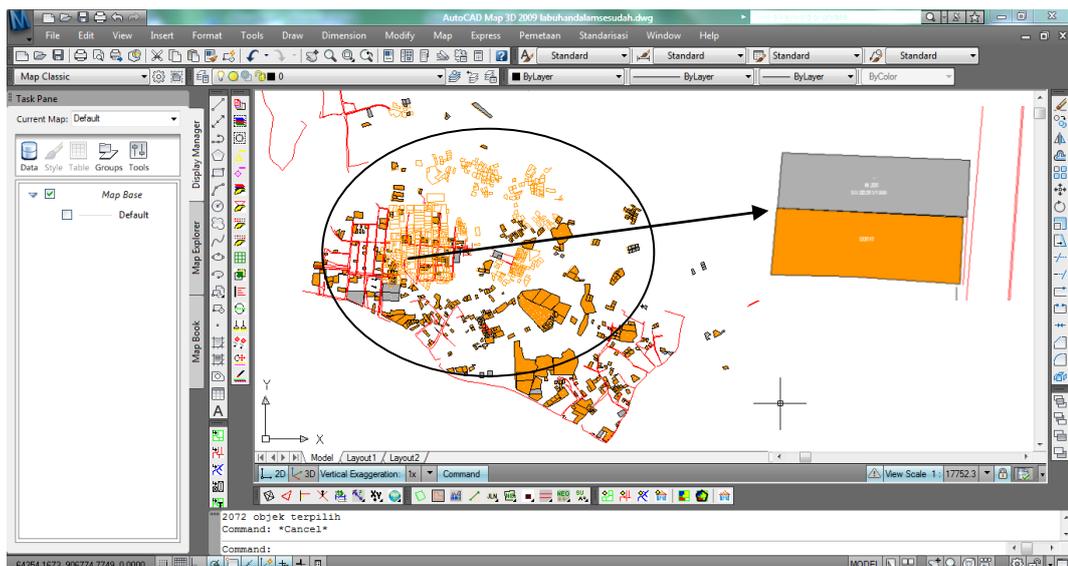
Gambar 3.29 *Block* Peta Sebelum *Import* (labuhandalam5.dwg)

Pilih *Paste to Original Coordinates* pada klik kanan di jendela peta *Cad* (*database*), kemudian akan muncul peta hasil digitasi didalam peta *Cad* (*database*).



Gambar 3.30 Peta *Labuhan* dalam *5.dwg* (*database*)

Kemudian sesuaikan warna layer peta hasil digitasi dengan peta *database*, berikut adalah hasil peta digitasi yang sudah *match* dengan peta *Cad* (*database*)



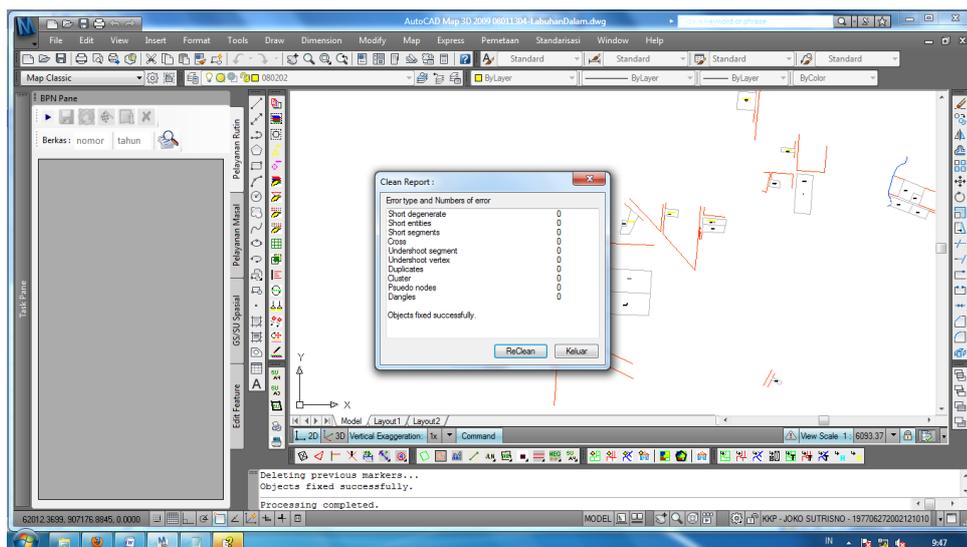
Gambar 3.31 Proses *Matching* antara peta hasil digit dan *database*

Hal yang harus dilakukan selanjutnya adalah melakukan validasi kembali, hal ini berguna supaya peta dapat diimport, yaitu kita pilih *clean* batas bidang untuk memeriksa kesalahan-kesalahan dalam proses digitasi, kemudian *Re clean* hingga kesalahan menjadi 0, kemudian *save*.

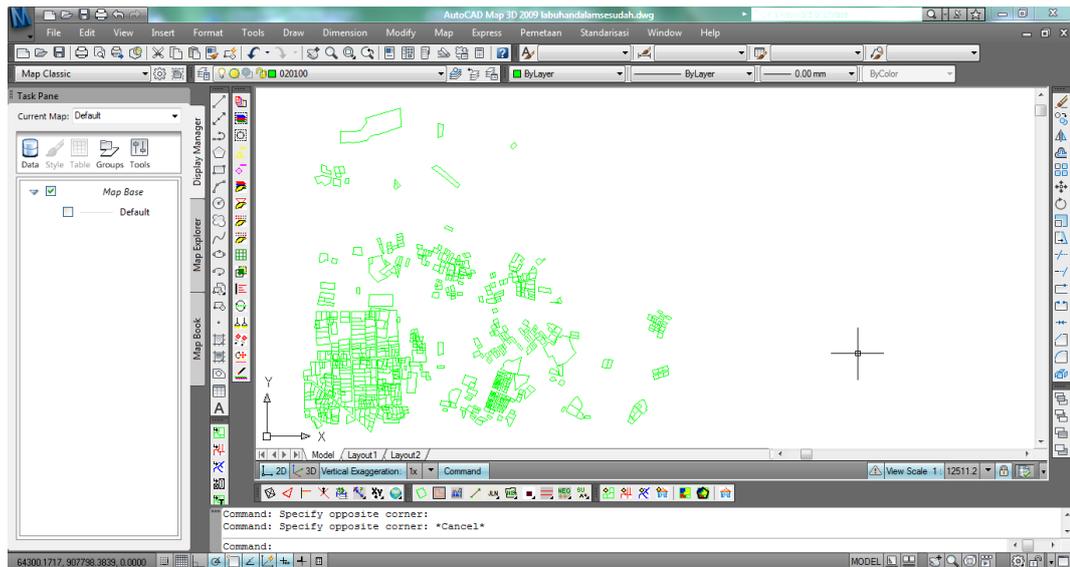


Clean Batas Bidang

Gambar 3.32 Menu *ReClean*



Gambar 3.33 Proses *Re Clean*



Gambar 3.34 Peta Siap *Import*

2. Import

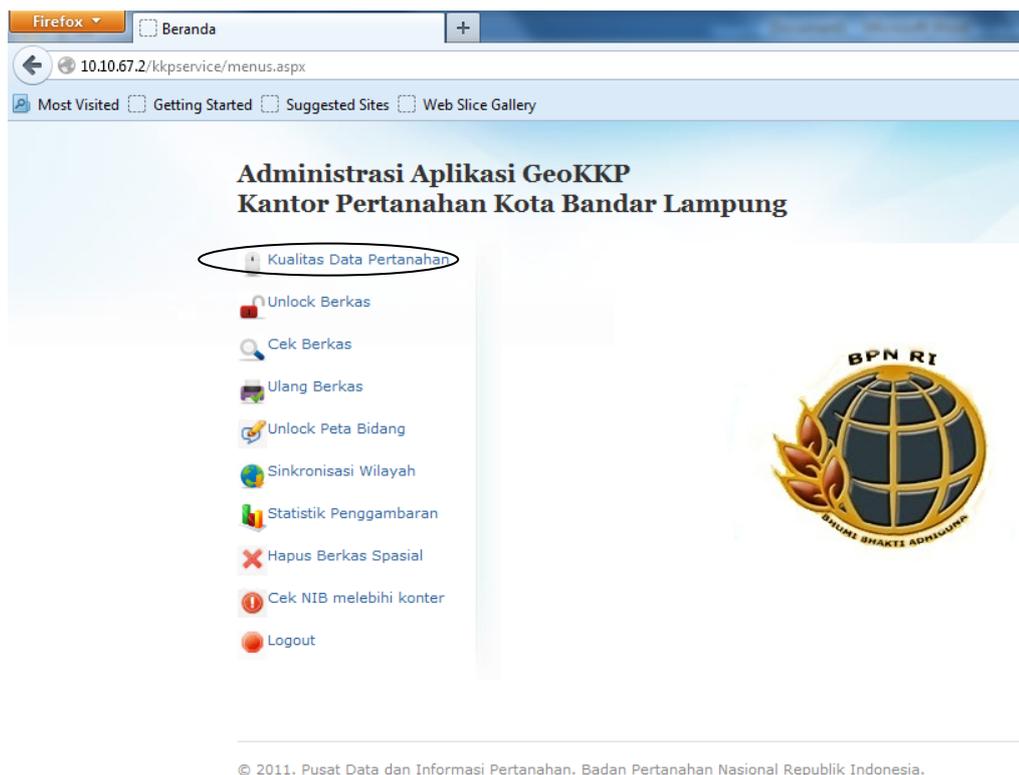
Untuk meng-*import* peta ke aplikasi GeoKKP peta harus disimpan di dokumen C, kemudian diberi nama sesuai dengan kode desa. Untuk melihat kode desa Labuhan Dalam maka dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Sambungkan komputer dengan suatu jaringan internet, kemudian masuk kedalam aplikasi GeoKKP, dengan *login* menggunakan NIP petugas kantor pertanahan kemudian *browsing* 10.10.67.2 pada aplikasi tersebut, berikut adalah tampilan *login* pada aplikasi GeoKKP :



Gambar 3.35 Login Petugas

b. Pada beranda aplikasi GeoKKP, Pilih Kualitas Data Pertanahan



Gambar 3.36 Beranda Aplikasi GeoKKP

c. Maka akan tampil informasi kualitas data pertanahan, kemudian pilih Buku Tanah Aktif, klik Rekap per_desa.

Tabel 3.4 Informasi Kualitas Data Pertanahan

Informasi Kualitas Data Pertanahan
Tanggal: 05/02/2013 08:07:30

No	Keterangan	Jumlah	Tampilkan
1	Buku Tanah aktif	148,221	Rekap per desa
2	GS/SU aktif	175,973	Rekap per desa
3	Bidang Peta	122,484	Rekap per desa
4	Bidang Peta link Buku Tanah	79,055	Rekap per desa
5	Bidang Peta link SU/NIB	8,740	Rekap per desa
6	Bidang Peta tidak link	34,689	Rekap per desa
7	Buku Tanah telah dipetakan dan SU telah tergambar (KW1)	61,568	Rekap per desa
8	Buku Tanah telah dipetakan tetapi Surat Ukur belum tergambar (KW2)	10,287	Rekap per desa
9	Buku Tanah telah dipetakan tetapi Surat Ukur belum terentri (KW3)	6	Rekap per desa
10	Buku Tanah belum dipetakan tetapi Surat Ukur telah tergambar (KW4)	80	Rekap per desa
11	Buku Tanah belum dipetakan dan Surat Ukur belum tergambar (KW5)	76,180	Rekap per desa
12	Buku Tanah belum dipetakan dan Surat Ukur belum dientri (KW6)	100	Rekap per desa

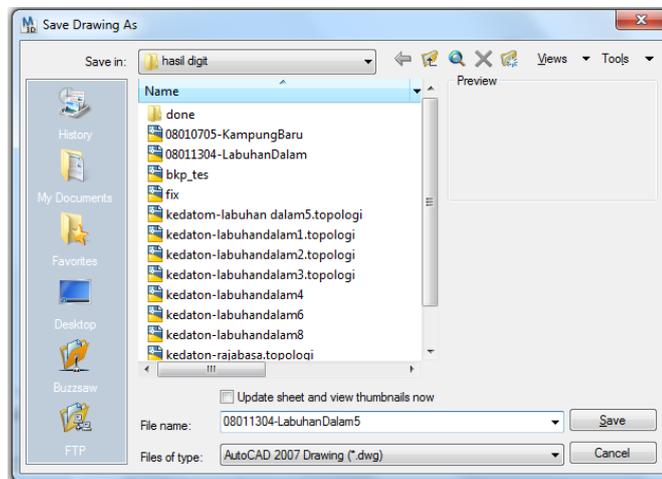
Total Buku Tanah telah dipetakan (KW1+KW2+KW3) : 71,861 bidang (48.48 %)
Total Buku Tanah belum dipetakan (KW4+KW5+KW6) : 76.360 bidana (51.52 %)

d. Pilih kecamatan Tanjung Seneng, desa Labuhan Dalam

Tabel 3.5 Kode Kelurahan

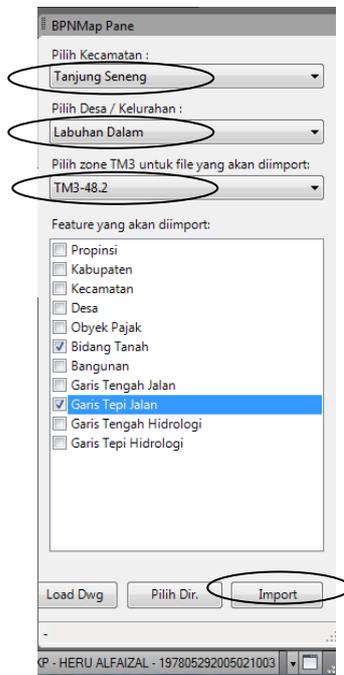
76	08010906	Sukarame	Gunung Sulah	1,501	Detail
77	08010907	Sukarame	Way Dadi	487	Detail
78	08010908	Sukarame	Harapan Jaya	453	Detail
79	08011001	Sukabumi	Tanjung Baru	2,875	Detail
80	08011002	Sukabumi	Sukabumi	5,828	Detail
81	08011003	Sukabumi	Sukabumi Indah	1,105	Detail
82	08011004	Sukabumi	Kali Balau Kencana	944	Detail
83	08011005	Sukabumi	Jagabaya II	3,872	Detail
84	08011006	Sukabumi	Jagabaya III	1,248	Detail
85	08011101	Kemiling	Sumber Rejo	1,158	Detail
86	08011102	Kemiling	Kemiling Permai	1,971	Detail
87	08011103	Kemiling	Langkapura	2,508	Detail
88	08011104	Kemiling	Beringin Raya	5,615	Detail
89	08011105	Kemiling	Sumber Agung	334	Detail
90	08011106	Kemiling	Kedaung	241	Detail
91	08011107	Kemiling	Pinang Jaya	474	Detail
92	08011201	Rajabasa	Rajabasa	5,256	Detail
93	08011202	Rajabasa	Rajabasa Raya	495	Detail
94	08011203	Rajabasa	Rajabasa Jaya	626	Detail
95	08011204	Rajabasa	Gedung Meneng	1,746	Detail
96	08011301	Tanjung Seneng	Tanjung Seneng	4,858	Detail
97	08011302	Tanjung Seneng	Way Kandis	2,580	Detail
98	08011303	Tanjung Seneng	Perumnas Way Kandis	631	Detail
99	08011304	Tanjung Seneng	Labuhan Dalam	1,236	Detail

- e. Maka akan muncul kode desa nya yaitu “08011304”
- f. Simpan *file* peta Labuhandalam kedalam dokumen C, dengan memasukkan kode desa didepan nama *file* nya, yaitu “08011304-Labuhandalam”



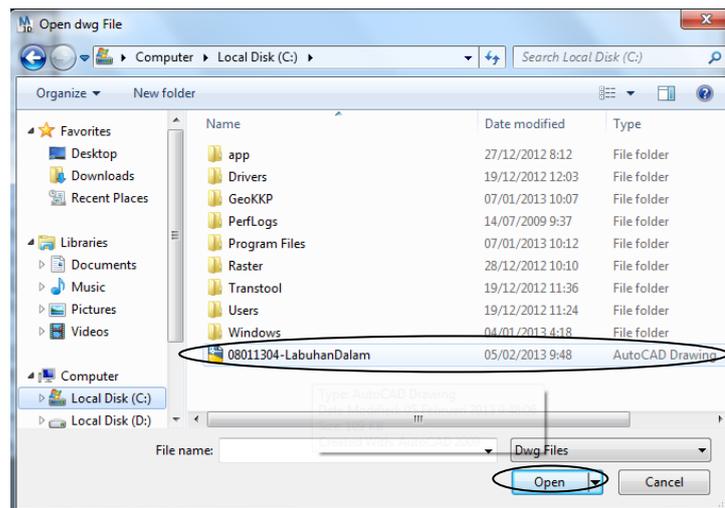
Gambar 3.37 Lokasi Penyimpanan *File*

3. Pada AutoCAD 3D Map pilih pemetaan, kemudian tampilkan BPNMap Pane, panggil peta labuhan dalam, kemudian klik *import* maka secara otomatis akan memanggil *file dwg* yang akan diimport



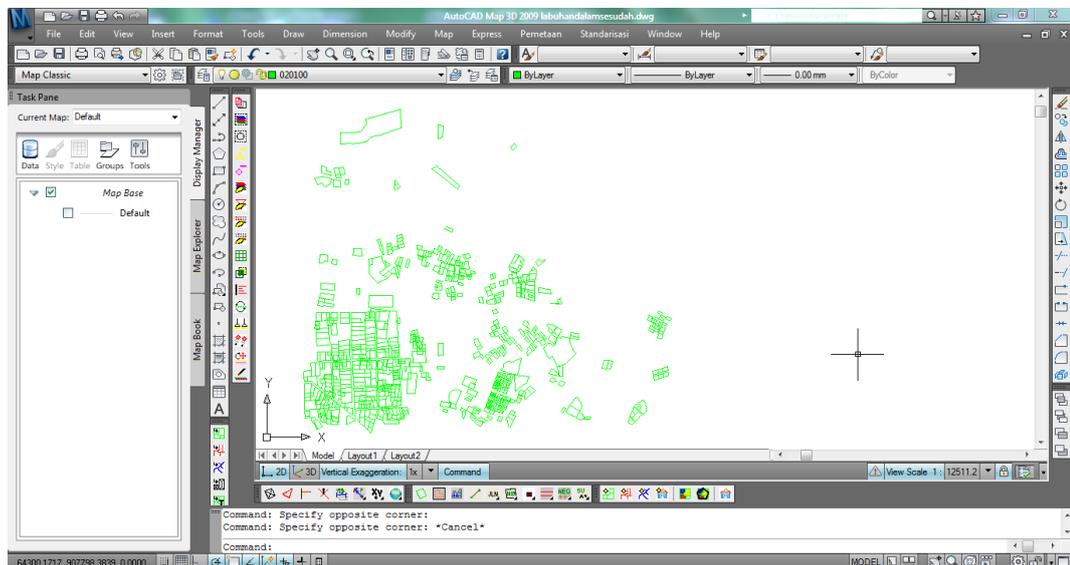
Gambar 3.38 Proses Import

4. Pilih file *08011304-LabuhanDalam.dwg* kemudian open



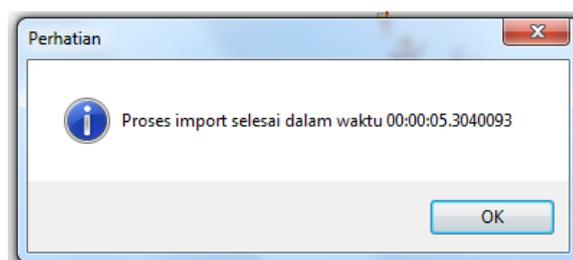
Gambar 3.39 Lokasi Penyimpanan

5. Berikut adalah peta Labuhan dalam, yang akan diimport.



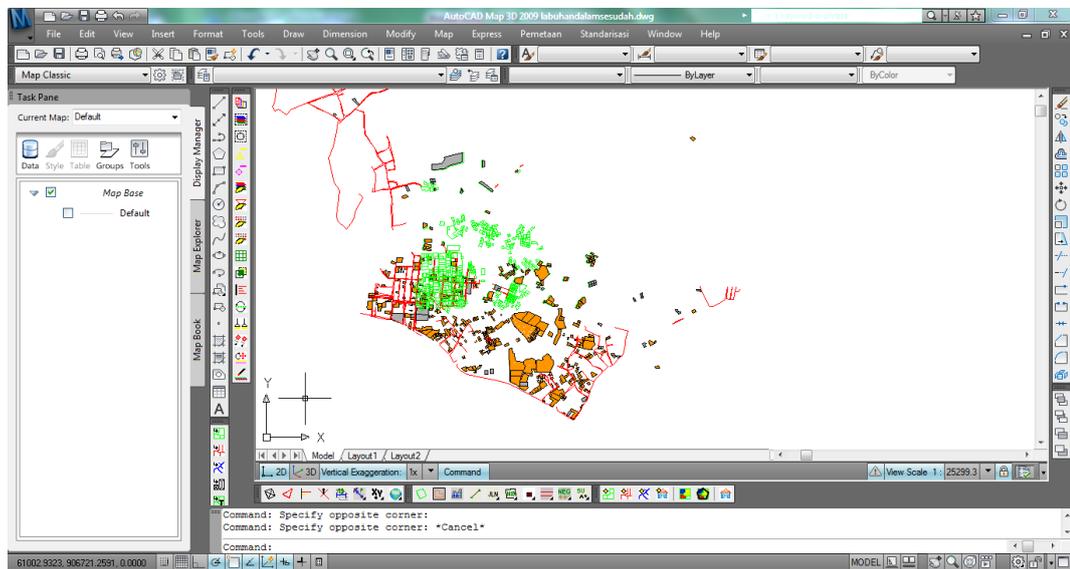
Gambar 3.40 Peta Siap *Import*

6. Apabila proses import peta labuhan dalam berhasil, maka akan muncul report sebagai berikut :



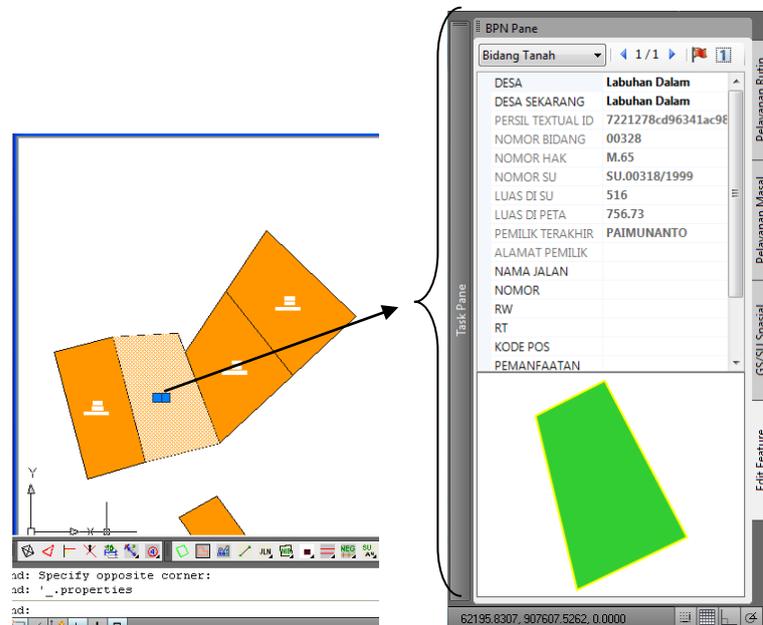
Gambar 3.41 *Report Hasil*

7. Hasil dari proses import peta adalah peta persil tanah desa Labuhan Dalam, setelah proses *import* maka semua informasi tekstual dan spasial akan secara otomatis terisi dan terdaftar pada peta Labuhan dalam yang terbaru



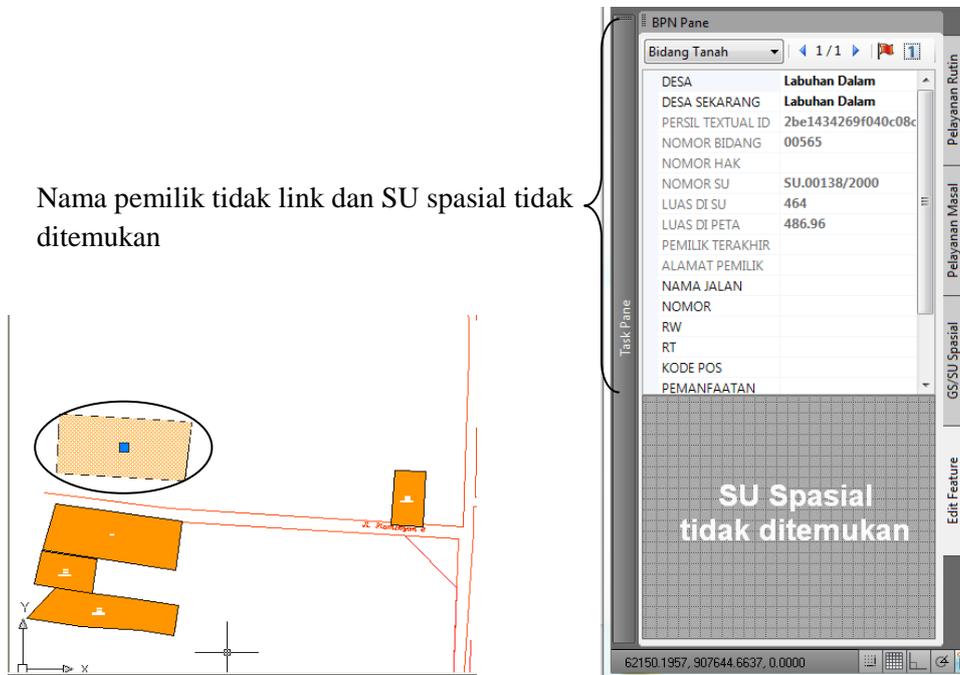
Gambar 3.42 Peta Hasil *Import*

Hasil proses *import* yaitu bidang-bidang yang *terselect* dengan warna hijau, dan peta tersebut apabila kita *select* salah satu bidang pada peta pendaftaran maka akan muncul informasinya dengan lengkap. Mulai dari Nama Pemilik, NIB, jenis hak kepemilikan, luas bidang, nomor SU



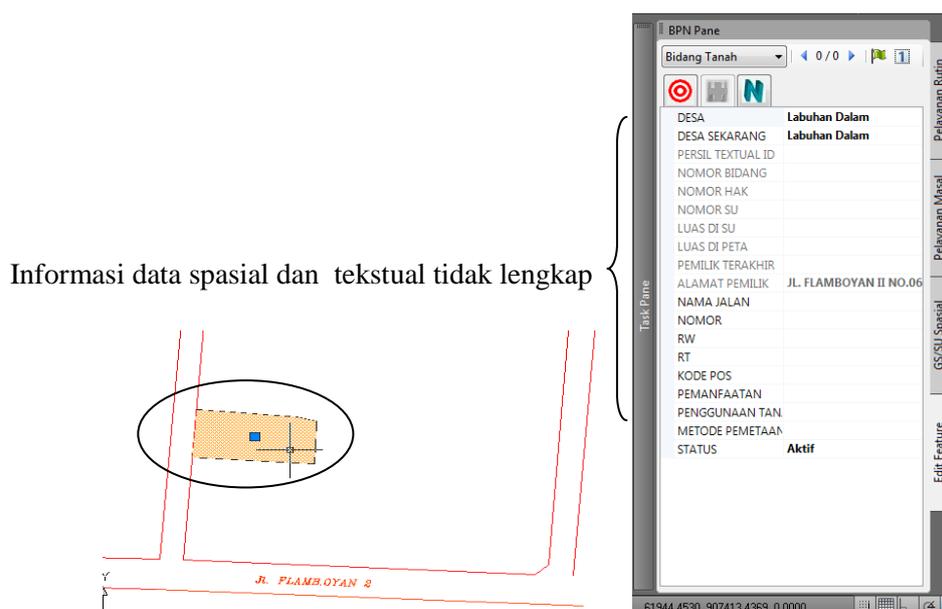
Gambar 3.43 Peta Hasil *Import* yang *terselect*

8. Adapun contoh bidang yang terdapat dalam peta pendaftaran,tetapi belum lengkap,itu dapat terjadi karena permasalahanya yaitu pada saat peta hasil digitasi dan peta *Cad (database)* *dilink* kan, informasi sepenuhnya belum terekam,sehingga informasi yang terdapat pada peta hasil import kurang lengkap
9. Adapun kelemahan-kelemahan dalam proses import peta yaitu sebagai berikut :
 - a. Nama pemilik bidang tidak link, dikarenakan SU spasial tidak ditemukan



Gambar 3.44 Kesalahan Proses *Import1*

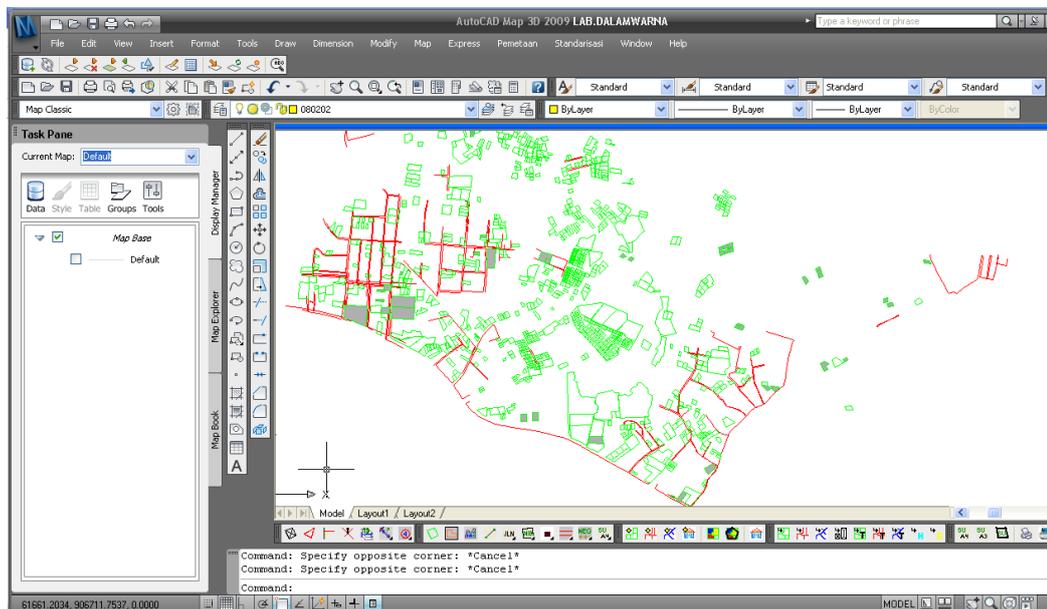
b. Informasi data spasial dan tekstualnya tidak lengkap sama sekali



Gambar 3.45 Kesalahan Proses *Import*2

10. Untuk melengkapi data-data tersebut maka akan dilakukan perbaikan khususnya pada data tekstualnya, sehingga akan menjadi peta persil yang lengkap dan *update*.

Setelah dilakukan proses perbaikan dan *updating* data tekstual, maka hasil peta persil Desa Labuhan Dalam, Kecamatan Tanjung Seneng, Kota Bandar Lampung adalah sebagai berikut.

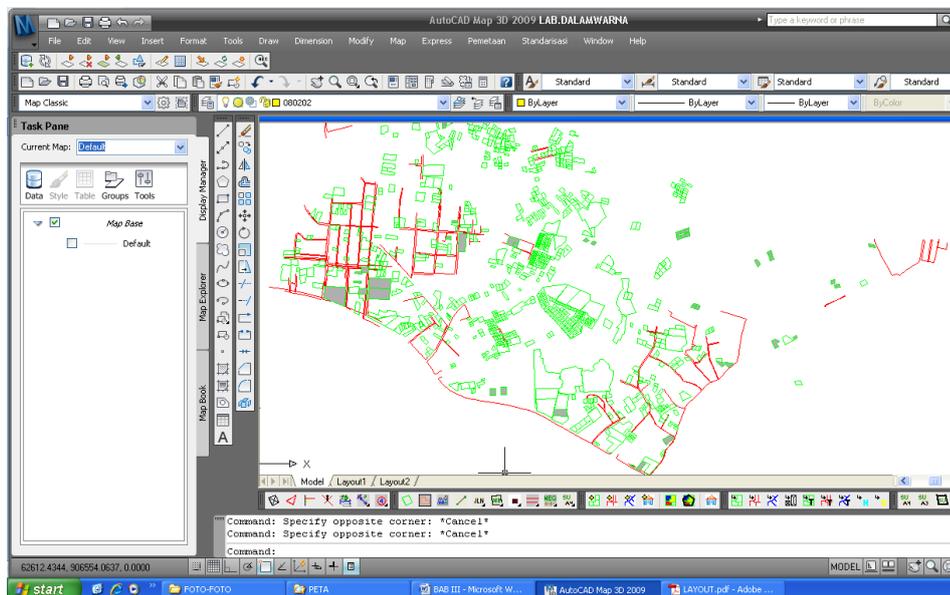


Gambar 3.46 Hasil *Import* dan *Update* Data Persil

3.3.8 *Layout* Peta

Merupakan pekerjaan terakhir setelah proses *input* data, *editing* data, analisis data, penambahan label (atribut), dan pengaturan legenda daftar isi legenda, berikut ini adalah langkah-langkah membuat *layout* peta yang sesuai dengan standar Kantor Pertanahan :

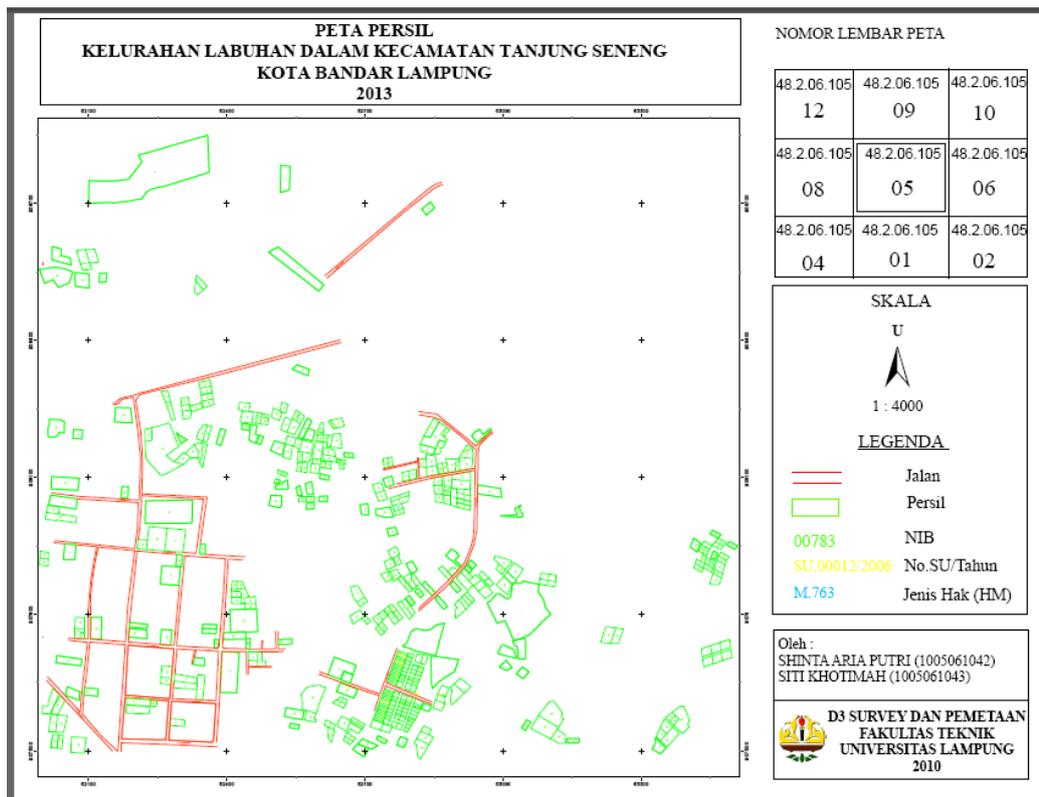
1. Siapkan peta hasil *import*



Gambar 3.47 Peta Hasil *Import*

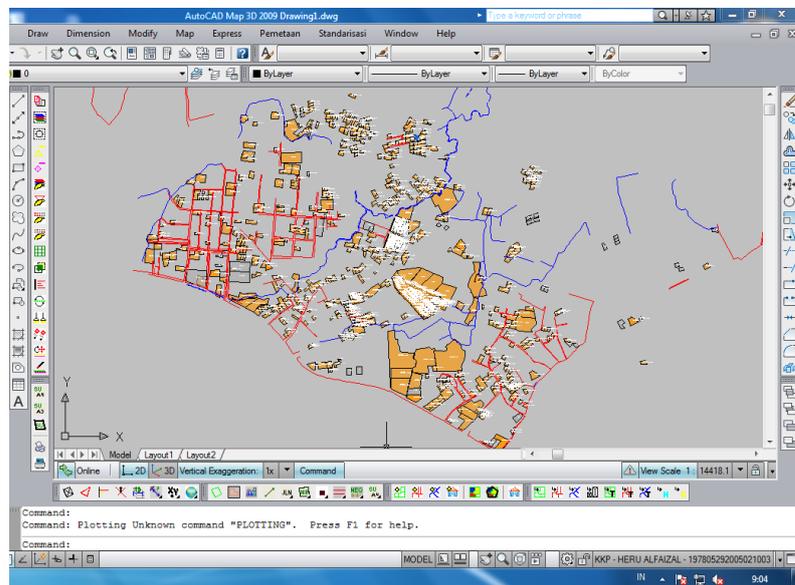
2. Klik *icon* cetak peta persil  maka akan secara otomatis *layout* peta akan terbentuk
3. Atur ukuran kertas dan skala yang diinginkan
4. Kemudian cetak

5. Berikut adalah gambar tampilan *layout* peta persil Desa Labuhan Dalam yang sudah *update* dan siap dicetak



Gambar 3.48 *Layout* Peta

6. Sedangkan gambar peta dibawah ini adalah peta persil yang terdapat didalam aplikasi Geospasial Komputerisasi Kantor Pertanahan yang sudah *diupdate*.



Gambar 3.49 Peta persil *database* pada aplikasi GeoKKP yang sudah *update*