PEMBUATAN GAMIFIKASI VISUAL NOVEL BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI PELAYANAN PERTANAHAN DI KANTOR PERTANAHAN KOTA YOGYAKARTA

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Memperoleh Sebutan Sarjana Terapan

Di Bidang Pertanahan Pada Program Studi Diploma IV Pertanahan

Disusun Oleh:

LIVIA CHRISENCYA G. SIREGAR

NIT. 22314198

KEMENTRIAN AGRARIA DAN TATA RUANG

BADAN PERTANAHAN NASIONAL

POLITEKNIK AGRARIA STPN

YOGYAKARTA

2026

ABSTRACT

The rapid advancement of technology has encouraged the use of digital media as an innovative approach to socialize public service information. However, public understanding of land administration services remains limited due to the reliance on conventional socialization methods that are often less engaging and interactive. This study aimed to develop a web-based gamified multimedia visual novel as a medium for socializing information on land administration services and to evaluate its feasibility. The research employed the Research and Development (R&D) method using the Software Development Life Cycle (SDLC) Waterfall model, which consists of the stages of requirements analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. The developed game covers two main topics: first-time land registration and the conversion of Building Use Rights (Hak Guna Bangunan/HGB) into Ownership Rights (Hak Milik/HM). Product evaluation was conducted through Black Box Testing, expert validation, limited group testing and user testing involving 52 respondents. The results indicated that all system functions operated properly based on Black Box Testing, while expert validation confirmed that the product was feasible for use after revisions were made according to the validators' recommendations. User testing showed positive responses, with the developed media achieving a "good" category. These findings indicate that the developed web-based gamified multimedia visual novel has the potential to serve as an interactive and effective alternative medium for supporting the socialization of land administration service information to the public.

Keywords: gamification, visual novel, web-based game, land administration services, public information dissemination, Research and Development.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN ..... **i**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... **ii**

MOTTO ..... **iii**

HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **iv**

KATA PENGANTAR ..... **vi**

INTISARI ..... **vii**

ABSTRACT ..... **viii**

DAFTAR ISI ..... **ix**

DAFTAR TABEL ..... **xii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**

BAB I **1**

1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah 6
1.3 Tujuan Penelitian 6
1.4 Manfaat Penelitian 6
1.5 Batasan Penelitian 7

BAB II **8**

2.1 Penelitian terdahulu 8
2.2 Kerangka Teoritis Penelitian 19
2.2.1 Pelayanan Pertanahan 19
2.2.2 Perubahan Hak 20
2.2.3 Game 20
2.2.4 Jenis-jenis Game 21
2.2.5 Game Edukasi 23
2.2.6 Gamifikasi 23

2.2.7 Figma 23
2.2.8 Unified Modeling Language 26
2.2.9 User Interface 31
2.2.10 User Experience 31
2.3 Kerangka Pemikiran 32
BAB III 34
3.1 Format Penelitian 34
3.2 Lokasi Penelitian 35
3.3 Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel 36
3.4 Definisi Operasional Variabel Data 37
3.5 Jenis, Sumber, dan Teknik Pengumpulan Data 39
3.6 Definisi Operasional 41
BAB IV 44
4.1 Gambaran Umum Kota Yogyakarta 44
4.2 Gambaran Umum Kantor Pertanahan Kota Yogyakarta 45
BAB V 48
5.1 Tahap Analisis 49
5.1.1 Pengumpulan Data 49
5.1.2 Analisis Permasalahan 49
5.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem 50
5.2 Perancangan Sistem 51
5.2.1. Perancangan alur game 52
5.2.2. Storyboard 52
5.2.3. Perancangan UML sistem 53
5.2.4. Perancangan Aset Multimedia 58
5.3 Tahap Implementasi 62
5.3.1 Tahap Implementasi dan Pengkodean 62
5.4 Tahap Pengujian 62
5.3.1 Black Box Testing 62
5.3.2 Validasi Ahli 65
5.3.3 Uji Coba Terbatas 66
5.3.4 Revisi Game 66

5.3.5 Uji coba pengguna/kelompok besar 66
5.5 Pembahasan 70
5.4.1 Pembahasan Validasi Game 70
5.4.2 Pembahasan Uji Coba Pemohon Kantor Pertanahan Kota Yogyakarta 73
5.6 Pemeliharaan 81
BAB VI 83
6.1 Kesimpulan 83
6.2 Keterbatasan Penelitian 83
6.3 Pengembangan Penelitian Lebih Lanjut 84
6.4 Saran 84
DAFTAR PUSTAKA 85
LAMPIRAN 89

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi kerap tumbuh secara pesat seiring dengan berjalannya waktu, perubahan ini memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap proses perolehan informasi. Di era digital saat ini, masyarakat sudah tidak asing lagi dengan internet. Menurut data yang didapat pada Januari 2025, jumlah pengguna internet aktif di Indonesia sudah mencapai 212 juta orang dari 286 juta warga Indonesia (Putranto, 2025). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia berperan aktif dalam penggunaan Internet. Perkembangan internet menuntut adanya inovasi dalam metode penyampaian informasi, komunikasi dan sosialisasi agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima secara lebih cepat. Salah satu cara untuk melakukan hal ini adalah dengan menggunakan multimedia interaktif untuk menggait perhatian pengguna. Menyampaikan informasi dengan memanfaatkan berbagai elemen media seperti teks, gambar, suara, dan video untuk menayangkan informasi secara lebih menarik dan efektif. Salah satu opsi multimedia yang dapat digunakan guna mempermudah proses penyampaian informasi ini adalah dengan menggunakan multimedia interaktif dalam bentuk berwujud game. Saat ini game tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana hiburan saja, tetapi juga sebagai media edukasi dan sosialisasi yang efektif terutama di kalangan orang muda. Konsep game-based learning memungkinkan penyampaian informasi dan pengetahuan melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan juga interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman, minat, dan partisipasi pengguna. (Kurnia Putra *et al.*, 2025a) mendefinisikan Game-

Based Learning (GBL) sebagai aplikasi yang memuat konten atau informasi instruksional. Konten atau informasi ini dapat disampaikan secara eksplisit dalam aplikasi multimedia atau secara tidak langsung melalui narasi permainan. Pendekatan menggunakan game sebagai alat pembelajaran dapat merangsang otak sehingga dapat meningkatkan pemahaman (Widiana, 2022). Sehingga pemanfaatan game sebagai media edukatif tidak hanya digunakan dalam bidang pendidikan, melainkan diterapkan dalam berbagai bidang lain seperti kesehatan dan pelayanan publik. Sosialisasi merupakan aspek penting dalam pelayanan publik, selain untuk meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap layanan yang disediakan pemerintah. Sosialisasi yang efektif juga dapat mendorong masyarakat untuk memanfaatkan layanan secara tepat sehingga mengurangi berbagai macam permasalahan ataupun kesalahpahaman. Namun, metode sosialisasi konvensional seperti brosur, spanduk, atau penyuluhan langsung sering kali kurang menarik dan kurang menjangkau seluruh lapisan masyarakat, khususnya generasi muda. Pernyataan ini didukung dengan penelitian yang menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media berbasis permainan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang substansial dibandingkan dengan mereka yang menggunakan pendekatan konvensional (Kurnia Putra *et al.*, 2025a).

Tabel 1.1 Analisis Peningkatan Hasil Belajar

Kelompok	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Selisih	Peningkatan Hasil Belajar	Kategori
Pembelajaran secara Konvensional	61,83	73,17	11,34	0,30	Rendah
Pembelajaran secara Digital	62,47	84,73	22,26	0,59	Sedang

Sumber: Dwi dan Sugeng, 2025

Berdasarkan table 1.1 dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan media digital terhadap nilai evaluasi pembelajaran, hal ini dibuktikan oleh N-Gain. Kelompok digital yang masuk ke dalam kategori sedang yang hampir dua kali lipat lebih tinggi daripada kelompok konvensional yang masuk didalam kategori rendah. Perbedaan rata-rata hasil sebesar 11,56 poin antara kedua kelompok, serta nilai effect size Cohen's d sebesar 1,58 menunjukkan bahwa sekitar 94,4% siswa dalam kelompok digital mencapai hasil lebih tinggi daripada kelompok konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran cukup signifikan dan terbukti lebih efektif daripada pembelajaran secara konvensional.

Penelitian oleh Wirata (2021) juga menunjukkan adanya peningkatan cukup signifikan sebesar 14% ketika melakukan sosialisasi secara digital untuk menarik minat Masyarakat, hal ini menunjukkan keunggulan teknik sosialisasi secara digital dibandingkan dengan Teknik konvensional.

Tabel 1.2 Perbandingan minat masyarakat terhadap sosialisasi

Sosialisasi Konvensional	Sosialisasi Digital	Perbandingan presentase
23%	37%	14%

Sumber: Wirata, 2021

Pelayanan pertanahan merupakan salah satu bentuk pelayanan publik yang memiliki peran strategis dalam memberikan kepastian hukum atas hak atas tanah. Pelayanan ini meliputi pendaftaran tanah, pengurusan sertipikat, pemeliharaan data pertanahan, serta penyediaan informasi pertanahan kepada masyarakat. Meskipun demikian, masih banyak masyarakat yang belum memahami atau tertarik dengan pelayanan pertanahan. Berdasarkan penelitian kesadaran hukum pertanahan di masyarakat masih tergolong rendah (Taolin, Mujiburohman and Widarbo, 2024). Hal ini dipengaruhi oleh kurangnya informasi dan pengetahuan yang beredar, sehingga persoalan pertanahan kerap terjadi terlebih bagi masyarakat umum yang belum memahami pengaturannya (Pujiriyani, 2022).

Tabel 1.3 Indikator kesadaran hukum

Klasifikasi	Pengetahuan Hukum terkait pendaftaran peralihan hak atas tanah		Pemahaman Hukum masyarakat tentang pendaftaran peralihan hak atas tanah		Sikap Hukum terhadap pendaftaran peralihan hak atas tanah		Perilaku Hukum pendaftaran peralihan hak atas tanah	
	Jumlah (orang)	Presentasi	Jumlah (orang)	Presentasi	Jumlah (orang)	Presentasi	Jumlah (orang)	Presentasi
Belum Memiliki	20	54	23	62	28	76	32	86
Sudah Memiliki	17	46	14	38	9	24	5	14
Jumlah	37	100	37	100	37	100	37	100

Sumber: Taolin, Mujiburohman and Widarbo, 2024

Dengan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian "Pembuatan Gamifikasi Visual Novel Berbasis Web sebagai Media Sosialisasi Pelayanan Pertanahan di Kantor Pertanahan Kota Yogyakarta" dengan harapan penyampaian informasi melalui visual novel sebagai media sosialisasi pelayanan pertanahan dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat terkait dengan pelayanan pertanahan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dijelaskan pada latar belakang, disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat gamifikasi visual novel berbasis web yang dapat diakses masyarakat untuk sosialisasi pelayanan pertanahan?
2. Bagaimana gamifikasi visual novel berbasis web ini dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai pelayanan pendaftaran pertanahan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membangun gamifikasi visual novel berbasis web yang bisa digunakan sebagai media sosialisasi pelayanan
2. Meninjau efektifitas penggunaan gamifikasi visual novel berbasis *web* dalam meningkatkan pemahaman Masyarakat mengenai pelayanan pertanahan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

2. *Prototype game* dapat dijadikan referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pelayanan pertanahan.
3. *Game* visual novel yang dirancang dapat digunakan sebagai *prototype* alat sosialisasi di Kantor Pertanahan Kota Yogyakarta.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki batasan masalah, sehingga penelitian tetap fokus terhadap memecahkan batasan masalah dalam penellitian ini meliputi :

1. Game yang dirancang adalah game online berbasis web yang dibuat sebagai prototype menggunakan figma.
2. Game membahas mengenai proses pendaftaran tanah pertama kali, dengan fokus untuk pendaftaran hak milik pertama kali dan proses perubahan HGB menjadi Hak Milik.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Penelitian berhasil mengembangkan gamifikasi multimedia visual novel berbasis web sebagai media sosialisasi pelayanan pertanahan menggunakan metode Software Development Life Cycle dengan model *waterfall*. Game yang dikembangkan membahas mengenai pelayanan pendaftaran tanah pertama kali dan perubahan Hak Guna Bangunan menjadi Hak Milik.
2. Berdasarkan hasil uji coba lapangan terhadap 52 responden, game visual novel memperoleh penilaian yang positif secara menyeluruh dengan kategori "Baik". Berdasarkan data yang didapat dari responden, ditemukan bahwa gamifikasi multimedia visual novel berhasil meningkatkan pemahaman responden mengenai pelayanan pertama kali sebanyak 1% dan untuk pemahaman perubahan HGB menjadi HM sebanyak 26%. Hasil ini menunjukkan bahwa game memiliki potensi sebagai media alternatif untuk mendukung sosialisasi pelayanan pertanahan secara lebih interaktif dan menarik.

6.2 Keterbatasan Penelitian

Dalam pengembangannya gamifikasi multimedia visual novel pelayanan pertanahan masih memiliki kekurangan dan keterbatasan. Berikut merupakan keterbatasan yang penulis temui:

1. Hasil penelitian hanya berlaku pada subjek yang di Kantor Pertanahan Kota Yogyakarta, sehingga tidak dapat disamakan dengan subjek pada tempat lain.
2. Pengembangan gamifikasi menggunakan figma memberikan kesempatan untuk membuat game yang dapat diakses secara daring tanpa memerlukan pengunduhan ataupun web server aktif, namun figma sendiri memang tidak ditujukan untuk membuat game sehingga pengembangan game secara lebih lanjut dan mendetil akan cukup sulit untuk dilakukan.

6.3 Pengembangan Penelitian Lebih Lanjut

Gamifikasi multimedia visual novel pelayanan pertanahan berbasis web masih dapat terus dikembangkan. Pengembangan kedepan yang diharapkan merupakan:

1. Penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif.
2. Quiz yang diberikan jenjang pemilihan jawaban lebih lama.
3. Pengembangan percabangan akhir permainan berdasarkan jawaban quiz.

6.4 Saran

1. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai peningkatan pemahaman sebelum dan sesudah memainkan Gamifikasi multimedia visual novel pelayanan pertanahan.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan materi pelayanan pertanahan yang lebih lengkap serta menambahkan fitur-fitur yang lebih interaktif, seperti penyimpanan progres permainan, variasi alur cerita, dan sistem pencapaian (*achievement*), sehingga pengalaman pengguna menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Kholik, Asep Soegiarto And Wina Puspita Sari (2024) "Strategi Komunikasi Visual Dalam User Interface (Ui) Dan User Experience (Ux) Untuk Membangun Kepuasan Pengguna," *Tuturan: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 2(4), Pp. 335–344. Available At: Https://Doi.Org/10.47861/Tuturan.V2i4.1358.

Amelia, U. *Et Al.* (2024) *Perancangan Ui/Ux Pada Web E-Commerce "But First Coffee" Menggunakan Aplikasi Figma*.

Amin, K. *Et Al.* (2023) *Game Edukasi "Perjalanan Si Koko" Sebagai Media Pembelajaran, Jurnal Informatics And Computer Engineering Journal*. Available At: Https://Jurnal.Bsi.Ac.Id/Index.Php/Ijec/.

Amini, S.R., Ayu, N. And Sikumbang, P. (2025) "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa," *Proceeding International Seminar On Islamic Studies*, 6(1).

Anshori, M.A. (2022) "Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi 'Pond Fisheries' Untuk Penjualan Produk Hasil Panen Pertambakan Di Desa Kalanganyar," *Jurnal Barik*, 3(2), Pp. 213–226. Available At: Https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jdkv/.

Aryani, Y., Aqil, I. And Paramita, B. (2025) "Penerapan Unified Modeling Language (Uml) Pada Digitalisasi Sistem Informasi Perpustakaan," *Digital Transformation Technology*, 4(2), Pp. 1032–1040. Available At: Https://Doi.Org/10.47709/Digitech.V4i2.5153.

Butsianto, S. And Alviana, Y. (2022) "Model Aplikasi Penyewaan Kamar Kos Berbasis Android," *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi*, 5(6), P. 2022.

Dashipa Muslihah, I., Ajie, H. And Sari, I.P. (2022) *Pengembangan Advergame Berbasis Visual Novel Sebagai Media Promosi Digital Prodi Ptik Universitas Negeri Jakarta*.

Dwi, M. And Sugeng (2025) *Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Nilai Evaluasi Pembelajaran Pai Siswa Kelas 6 Sd Negeri 009 Sambutan, Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. Available At: Https://Jurnal.Permapendis-Sumut.Org/Index.Php/Edusociety.

Farida *Et Al.* (2022) *Sosialisasi Pendaftaran Tanah Secara Elektronik Pasca Berlakunya Undang-Undang Cipta Kerja*. Available At: Http://Kpa.Or.Id/,.

Halimah, S., Duskri, M. And Author Siti Halimah, C. (2025) *Hipotesis Dan Uji Hipotesis Dalam Bidang Pendidikan, Journal Of Innovative And Creativity*.

Halimatussa'diah, Julizal And Ari Irawan (2024) "Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer Metode Research And Development (R&D) Pelayanan." Available At: Https://Doi.Org/10.33395/Remik.V8i2.13898.

Khrisna, L. *Et Al.* (2023) *Gamification Using Visual Novel To Improve Chemistry Learning Motivation, Journal Of Games, Game Art And Gamification*.

Kurnia Putra, R. *Et Al.* (2025a) "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Proses Belajar Mengajar," 13(2), Pp. 775–781. Available At: Https://Doi.Org/10.37081/Ed.V13i2.6826.

Kurnia Putra, R. *Et Al.* (2025b) "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Proses Belajar Mengajar," 13(2), Pp. 775–781. Available At: Https://Doi.Org/10.37081/Ed.V13i2.6826.

Leon S. Kennedy (2026) *Wikipedia*. Available At: Https://Residentevil.Fandom.Com/Wiki/Leon_Scott_Kennedy (Accessed: March 30, 2026).

Maharani H And Didit P (2022) *Perancangan Visual Novel Dengan Mengadaptasi Legenda Roro Jonggrang*.

Monalisa (2023) "Pengaruh Game Based Learning Mata Pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar." Available At: Https://Doi.Org/10.53977/Ps.V2i01.908.

Narwanto Nurcahyo *Et Al.* (2023) “Pengaruh Gamifikasi Dalam Pembelajaran Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *Communnity Development Journal* [Preprint].

Nirwana, I. And Karnadi, V. (2021) *Perancangan Game Edukasi Pengembangan Kemampuan Logika Berbasis Android, Jurnal Comasie*.

Pujiriyani, D.W. (2022) “Peningkatan Pengetahuan Pertanahan Masyarakat Desa Melalui Penyuluhan Dan Klinik Konsultasi Pertanahan,” *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana*, 3(3), Pp. 299–309. Available At: Https://Doi.Org/10.37295/Jpdw.V3i3.352.

Putranto, W. (2025) *Data Jumlah Pengguna Internet Di Indonesia 2025 Menurut Data We Are Social, Tribunnews.Com*. Available At: Https://Www.Tribunnews.Com/Nasional/2025/06/07/Data-Jumlah-Pengguna-Internet-Di-Indonesia-2025-Menurut-Data-We-Are-Social (Accessed: January 14, 2026).

Rahman, R.A. And Tresnawati, D. (2016) “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia,” *Jurnal Algoritma*, 13(1), Pp. 184–190. Available At: Https://Doi.Org/10.33364/Algoritma/V.13-1.184.

Revalina Annisa Antoine *Et Al.* (2025) “Pelaksanaan Pendaftaran Tanah Pertama Kali Menjadi Hak Milik,” 2. Available At: Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.61722/Jinu.V2i1.3065.

Sugiyono, D. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D

Taolin, F.T., Mujiburohman, D.A. And Widarbo, K. (2024) “Kesadaran Hukum Masyarakat Dalam Pendaftaran Peralihan Hak Atas Tanah,” *Tunas Agraria*, 7(1), Pp. 68–85. Available At: Https://Doi.Org/10.31292/Jta.V7i1.277.

Tiar Gumilang Dhia Anwar And Sukirman (2024) “Pengembangan Game Edukasi Dengan Genre Role Playing Game Untuk Mendukung Pembelajaran Sistem

Komputer," *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), Pp. 290–300. Available At: Https://Doi.Org/10.51454/Decode.V4i1.353.

Twisted Wonderland Background (2022) *Wikipedia*. Available At: Https://Twisted-Wonderland.Fandom.Com/Wiki/Category:Background_Images (Accessed: March 30, 2026).

Vashti Ameera Setyardi (2025) *Perancangan Game Visual Novel "Monster Inside Of Me" Untuk Meningkatan Kesadaran Tentang Social Anxiety Disorder*. Institut Kesenian Jakarta.

Widiana, W. (2022) "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), Pp. 1–10. Available At: Https://Doi.Org/10.23887/Jeu.V10i1.48925.

Wirata, I.N. (2021) "Perbandingan Efektivitas Media Konvensional Dan Digital Marketing Terhadap Minat Pengunjung Bali Blues Festival Nusa Dua Bali," *Jurnal Kepariwisataan*, 20(2), Pp. 107–113. Available At: Https://Doi.Org/10.52352/Jpar.V20i2.479.

Yudha Putra, H. (2021) "Kepastian Hukum Peningkatan Status Hak Atas Tanah Yang Dibebankan Hak Tanggungan Dari Hak Guna Bangunan Menjadi Hak Milik (Studi Pada Kantor Pertanahan Kota Solok)," 5(2). Available At: Https://Doi.Org/10.31933/Ujsj.V5i2.