

RANCANGAN SISTEM INFORMASI RETRIBUSI BERBASIS WEBSITE DI DINKOPUMDAG PASAR CIREMAI METODE WATERFALL

Ringgi May Syahrani

Jurusan Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI Semarang

Gedung Pusat Lantai 3, Kampus 1 Jl. Sidodadi Timur 24, Semarang

E-mail : ringgimaysahrani@gmail.com

Abstrak

Sesuai PERDA Kabupaten Brebes No.4 Tahun 2021 Tentang Retribusi Daerah Paragraf 5 Struktur dan besarnya tarif Retribusi Pasal 42 (1) Struktur tarif Retribusi Pelayanan Pasar digolongkan berdasarkan jenis fasilitas yang terdiri atas pemanfaatan halaman/pelataran, los, dan atau kios, luas lokasi dan jangka waktu pemakaian dan pemakaian layanan fasilitas pada pasar dan pasar hewan. (2) Lokasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) digunakan untuk menentukan kelas pasar. (3) Kelas pasar sebagaimana dimaksud pada ayat (2) ditetapkan oleh Kepala Daerah. (4) Struktur dan besarnya tarif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tercantum dalam Lampiran V yang merupakan bagian tak terpisahkan dari Peraturan Daerah ini. mulai tanggal 1 Agustus 2021 sampai dengan tanggal 1 September 2021. Penelitian yang dilakukan adalah pembuatan sistem informasi pengelolaan Retribusi Pasar berbentuk Website. Pengelolaan Retribusi Pasar terdiri dari mengelola data Pedagang, Penetapan tarif Retribusi pelayanan Pasar yang sudah digolongkan berdasarkan jenis fasilitas sebuah unit yang memberikan pelayanan dan fasilitas, Penetapan Hak Pedagang dan laporan pendapatan Retribusi pasar. Kesimpulan dari keseluruhan proses Penelitian adalah mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan salah satunya Sistem Informasi berbentuk Website yang berisi tentang pengelolaan retribusi pasar dengan metode Waterfall.

Kata Kunci: PERDA Kabupaten Brebes, DINKOPUMDAG, Sistem Informasi, web

I. PENDAHULUAN

Dinas koperasi, Usaha mikro, Kecil, Menengah (UMKM) dan perdagangan (DINKOPUMDAG) merupakan salah satu kedinasan Pemerintahan yang mempunyai tugas membantu Bupati untuk melaksanakan urusan Pemerintahan yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada pemerintah dibidang Koperasi, Usaha Mikro, Perdagangan dan Pengelolaan Pasar. Dalam melakukan tugas sebagaimana Kepala DINKOPUMDAG mempunyai fungsi yang salah satunya yaitu melaksanakan kebijakan sesuai dengan lingkup tugas dibidang koperasi, UMKM, Perdagangan dan pengelolaan pasar.[2]

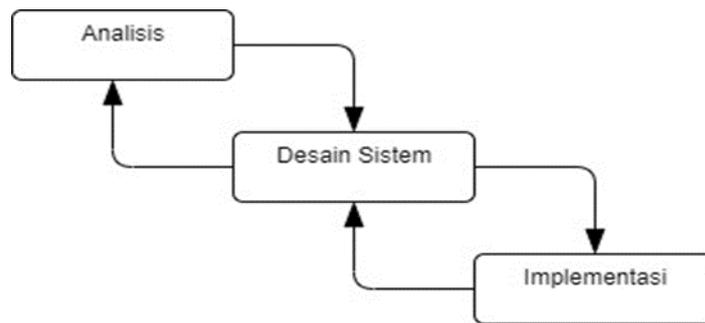
Perkembangan teknologi khususnya dalam teknologi informasi sudah semakin maju, sehingga lalu lintas informasi dapat berlangsung dengan sangat cepat, akurat bahkan real time. Dengan semakin majunya teknologi, tentunya membuat setiap orang ingin memanfaatkan dan mengembangkan teknologi informasi. Maka setiap orang, perusahaan, organisasi serta instansi pemerintahan terdorong untuk memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana pendukung aktivitas bisnis. Salah satu bentuk dari teknologi informasi yang dapat mendukung aktifitas bisnis dan menciptakan keunggulan bagi sebuah instansi adalah sistem informasi. Dimana sistem informasi ini dapat menyimpan data dengan aman dan tidak membutuhkan ruang yang besar untuk media penyimpanan datanya. Instansi yang sudah menerapkan sistem informasi pada bidang tertentu dan menggunakannya secara efektif, akan sangat mudah dalam hal melakukan pengolahan data berbeda dengan instansi yang belum

menggunakan sistem informasi atau masih menggunakan media konvensional karena pada umumnya akan mengalami kesulitan dalam pengelolaan data, pengelolaan informasi serta percepatan dalam pengambilan keputusan. Salah satu instansi pemerintahan di Kabupaten Brebes yang belum menerapkan sistem informasi dalam hal pengelolaan data adalah Dinas Pasar Ciremai . Dinas Pasar Ciremai beralamat di Jalan Jendral Sudirman, Kec. Ketanggungan, Kab.Brebes, bertugas mengelola pasar Ciremai di kota Brebes.

II. METODOLOGI PENELITIAN

1. Metodologi Penelitian

Dalam pengembangannya Metode Waterfall memiliki beberapa tahapan yaitu : analisis, desain sistem, Implementasi. Tahapan Metode Waterfall dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Metode Waterfall

a. Analisis

Tahap ini pengembangan sistem dibutuhkan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung.

b. Desain Sistem

Desain sistem membantu dalam menentukan perangkat keras dan membantu mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

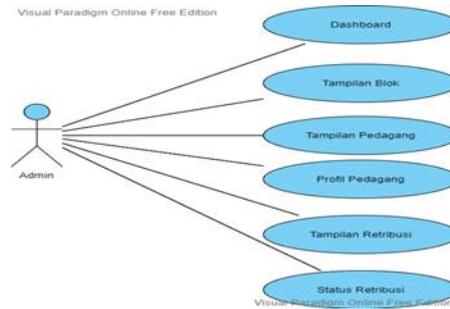
c. Implementasi

Pada tahap ini, sistem mulai dikembangkan di program yang terintegrasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan UML

Use Case Diagram



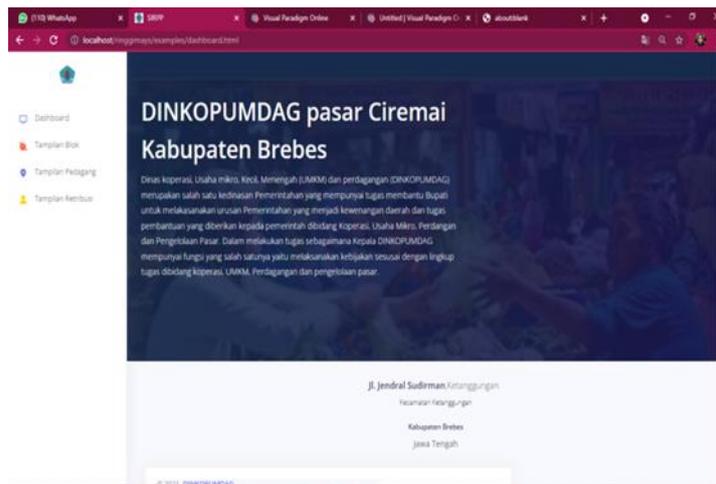
Gambar 2. Use Case Diagram Admin

Merupakan use case diagram dari Admin yang terlibat dalam sistem. Dapat terlihat bahwa admin sebagai pengoprasi untuk melihat tampilan pada halaman yang ada di sistem seperti halaman dashboard, tampilan blok, tampilan pedagang, tampilan retribusi dan status retribusi.

Implementasi

a. Halaman Dashboard

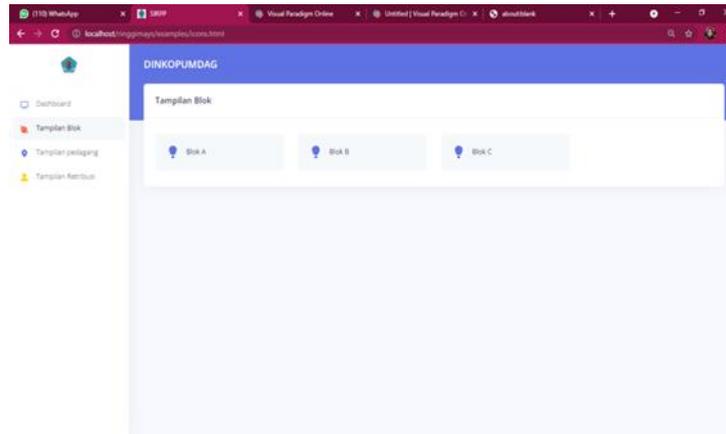
Halaman awal pada saat membuka sistem yang berisikan tentang profil DINKOPUMDAG secara singkat dan tampilan halaman pada sistem informasi.



Gambar 3. Tampilan Halaman Dashboard

b. Halaman Tampilan Blok

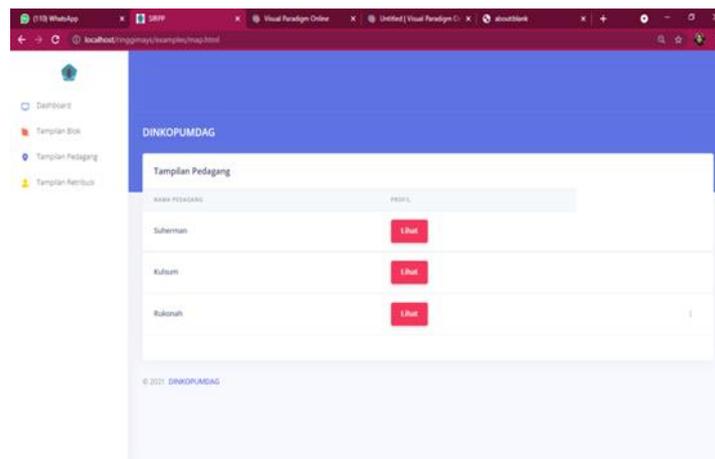
Menampilkan halaman pengelompokan wilayah dan nama yang di singkat menjadi perblok pada pasar Ciremai.



Gambar 4. Halaman Tampilan Blok

c. Halaman Tampilan Pedagang

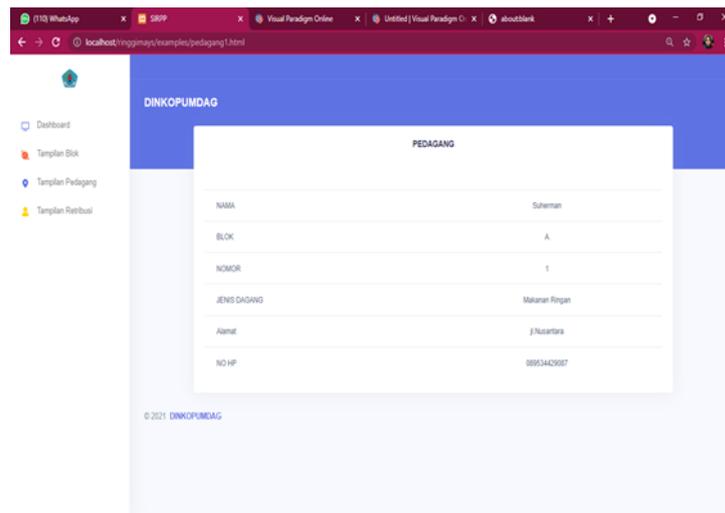
Menampilkan halaman yang berisikan beberapa daftar pedagang yang ada di pasar Ciremai dan bisa dilihat lebih lengkap tentang data diri pedagang dengan masuk kehalaman berikutnya.



Gambar 5. Halaman Tampilan Pedagang

d. Halaman Tampilan Profil Pedagang

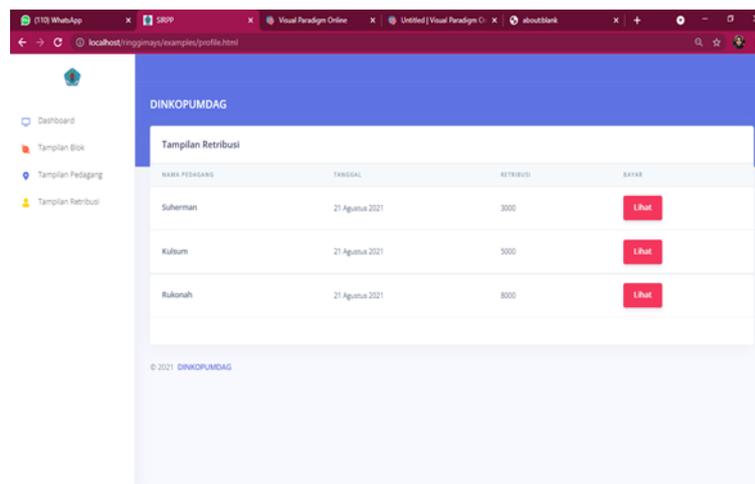
Melanjutkan halaman sebelumnya halaman tampilan pedagang dan menampilkan halaman yang berisikan informasi data diri pedagang, alamat, letak berdagang dan nomor HP.



Gambar 6. Halaman Tampilan Profil Pedagang

e. Halaman Tampilan Retribusi

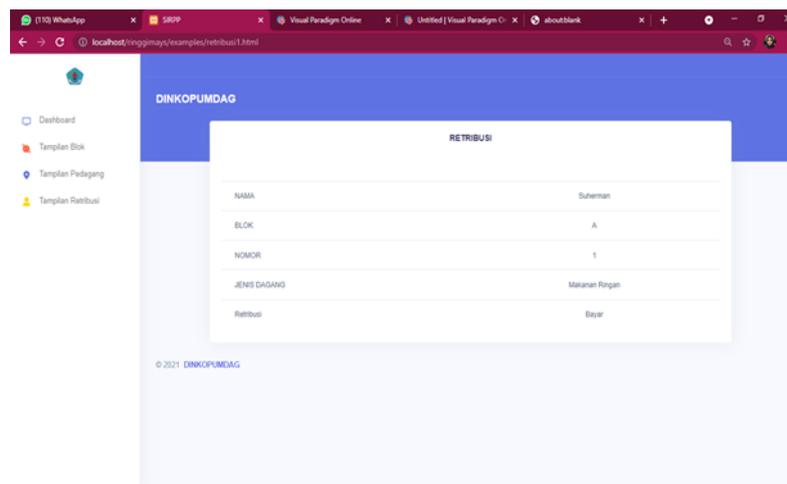
Menampilkan halaman dengan terdapat nama pedagang, tanggal retribusi dan jumlah retribusi yang harus dibayarkan dengan bisa melihat langsung masuk kehalman berikutnya yaitu status retribusi.



Gambar 7. Halaman Tampilan Retribusi

f. Halaman Tampilan Status Retribusi

Merupakan hasil dari halaman tampilan retribusi di halaman ini menyampaikan data pedagang dengan status pembayaran retribusi pedagang.



Gambar 8. Halaman Tampilan Status Retribusi

IV. KESIMPULAN

Dari hasil rancangan Sistem Informasi ini dapat disimpulkan bahwa Website Sistem Informasi Retribusi Pasar Ciremai DINKOPUMDAG Kab. Brebes telah berhasil dibuat dengan metode pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) dengan menggunakan Metode *Waterfall*, bahasa pemrograman PHP.

V. REFERENSI

- [1] Peraturan daerah Kabupaten Brebes tentang retribusi pasar.(2021). Tentang retribusi pasar.2(4). [http://jdih.brebeskab.go.id/uploads/hukum/PERDA_RETIBUSI_DAERAH_FIX\(2\).pdf](http://jdih.brebeskab.go.id/uploads/hukum/PERDA_RETIBUSI_DAERAH_FIX(2).pdf).
- [2] DINKOPUMDAG.(2017). Tugas dan fungsi DINKOPUMDAG.3.(25). <https://dinkopumdag.brebeskab.go.id/profil/read/3-tugas-fungsi-uraian-tugas>.
- [3] Dharmawan, Weiskhy Steven, dkk. (2018). Penerapan Metode SDLC Waterfall dalam perancangan sistem informasi administrasi keuangan berbasis desktop. Sistem informasi, UBSI PSDKU Pontianak. Jurnal Khatulistiwa informatika.6(2).
- [4] Sri Haryanti dan Berliana Kusuma Riasti. (2015). Sistem Informasi Pengelolaan Data Retribusi Perijinan Pasar Gemolon.7(2).
- [5] Dian Agustini dan Muthia Farida.(2021). Sistem Informasi Pengelolaan Pasar Cemara Banjarmasin Berbasis Web.12.(1).
- [6] Kurnianto Syaputra.(2016). Study Kasus : Sistem Informasi Pengelolaan Retribusi Pasar Berbasis Web kota Pekan Baru.
- [7] Syarief Karim, Yulianto, dan Muhammad Ari Pratama.(2020). Sistem Informasi Retribusi Pasar Citra Niaga Samarinda Berbasis Mobile.14.(2).