

SISIEM INFORMASI PASAR KOTA SEMARANG BERBASIS WEB DI DINAS PERDAGANGAN KOTA SEMARANG

Riki Agstiya Sandra*, Aris Tri Jaka Harjanta

Jurusan Informatika, Fakultas TEKNIK DAN INFORMATIKA, Universitas PGRI Semarang

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

E-mail* : agstiya@gmail.com

Abstrak

Saat ini di Dinas Perdagangan Kota Semarang sedang menerapkan sistem E-Retribusi pasar. Untuk menjalankan sistem tersebut maka harus adanya Aplikasi berupa sistem informasi pasar, agar mempermudah proses penerapan E-Retribusi tersebut. Dengan adanya sistem informasi pasar tersebut bertujuan untuk mempermudah pedagang melihat informasi sewa kios dan tagihan retribusi bulanan, dan mempermudah pekerja memberikan informasi kepada pedagang secara cepat. Fitur yang ada dalam sistem tersebut antara lain login admin, tambah data pedagang dan pasar, cetak rekapitulasi pedagang dan pasar. Pembangunan aplikasi sistem informasi pasar ini menggunakan software MySQL, PHP, Xampp dll. Pada tahap pembangunan aplikasi android ini terdapat beberapa tahap seperti perancangan sistem, desain menu, coding, dan pengujian.

Kata Kunci: Sipa, Sistem Informasi Pasar Kota Semarang.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dari tahun ke tahun selalu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyaknya fasilitas yang memberikan kemudahan penggunaannya untuk mendorong organisasi baik formal maupun non formal atau lembaga lainnya dan dapat dimanfaatkan sebagai penunjang kegiatan kerja sehingga dapat memenuhi kebutuhan organisasi dengan sangat cepat, tepat waktu, relevan, dan akurat, salah satu penunjang kegiatan kerja sebuah instansi atau perusahaan adalah dengan adanya ketersediaan sumber daya pendukung seperti perangkat lunak yang dapat diandalkan kegunaannya [1]. Hal tersebut juga diperlukan Dinas Perdagangan Kota Semarang dalam mendukung kegiatan kerja.

Dinas Perdagangan Kota Semarang merupakan lembaga Pemerintah yang didirikan untuk melayani dengan baik segala perihal Perdagangan di Kota Semarang., Memberikan Pelatihan guna meningkatkan daya saing dagang, Memberikan Informasi terbaru mengenai perdagangan di Kota Semarang, Meningkatkan Nilai Perekonomian di Kota Semarang. Saat ini sistem informasi untuk pedagang yang ada di Dinas Perdagangan Kota Semarang masih secara langsung dan belum terkelola dengan baik. Untuk mendapatkan kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diperlukan, maka diperlukan aplikasi atau suatu program yang dapat mengolah Informasi Pasar.

Dengan adanya permasalahan tersebut, dapat dipastikan bahwa kebutuhan akan keberadaan sistem informasi sangatlah membantu bagi pegawai dalam melaksanakan kegiatan. Berdasarkan uraian yang ada, maka penulis mencoba untuk menyusun Laporan Kerja Praktek dengan judul "Sistem Informasi Pasar Kota Semarang Di Dinas Perdagangan Kota Semarang".

II. METODE

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimanasekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap perancangan perangkat lunak.

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut :

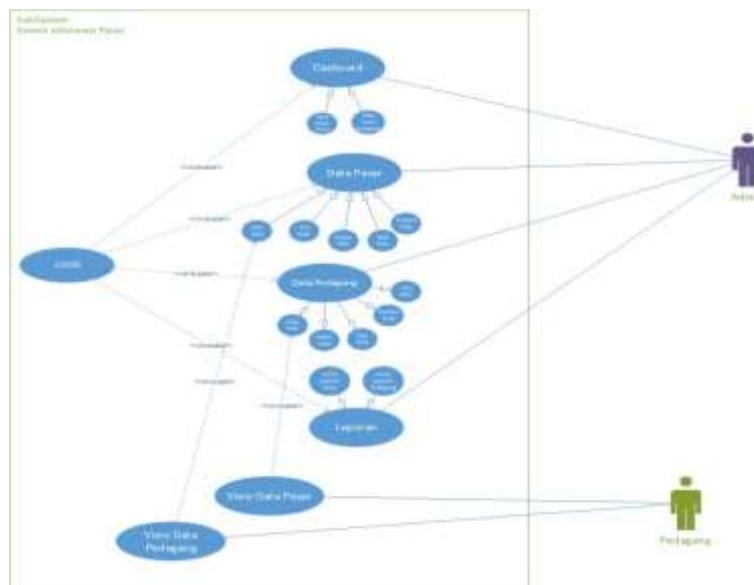
- a) Studi pustaka Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.
- b) Studi lapangan Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data dilakukan secara langsung. hal ini meliputi :
 - 1. Wawancara
Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang terkait dengan permasalahan yang diambil untuk memperoleh data dan informasi.
 - 2. Observasi
Observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Metode ini bertujuan untuk mengetahui ciri-ciri dan luasnya obyek yang diamati. Dengan pengamatan langsung dapat diperoleh data yang nyata dan lengkap.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini saya menggunakan permodelan *Unified Modeling Language* (UML) yang meliputi Use Case Diagram, dan Sequence Diagram, Class Diagram

a. Use Case Diagram

Diagram Use Case merupakan salah satu diagram untuk memodelkan atau menggambarkan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan system yang akan dibuat. Secara sederhana Diagram Use Case digunakan untuk memahami fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah system dan siapa saja yang dapat menggunakan fungsi-fungsi tersebut[4].



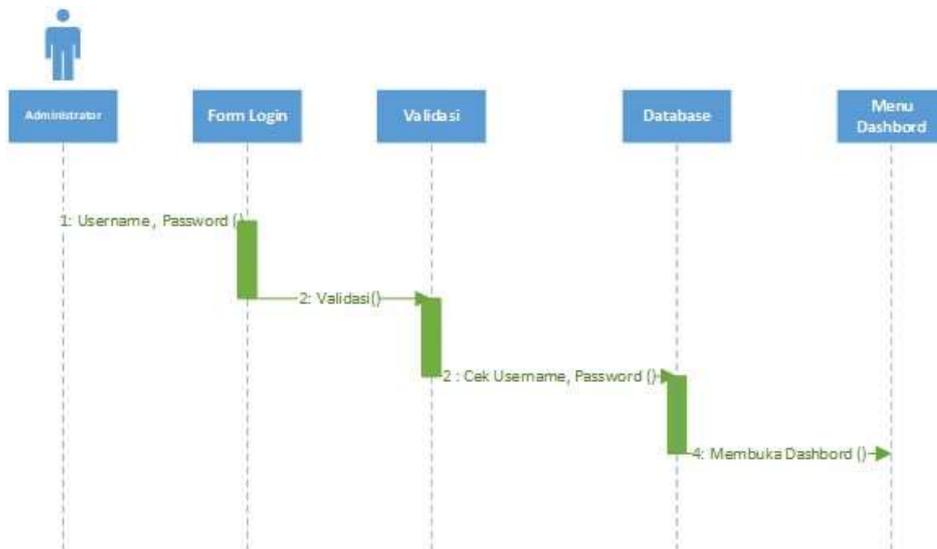
Gambar 1. Use Case Diagram

Berdasarkan gambar 2 dapat dijelaskan bahwa dalam system terdapat 2 aktor yaitu Admin dan Pedagang. Admin dapat melakukan tambah data, edit data dan hapus data pada table pedagang dan table pasar.

Pedagang hanya bisa melihat data pasar dan data pedagang.

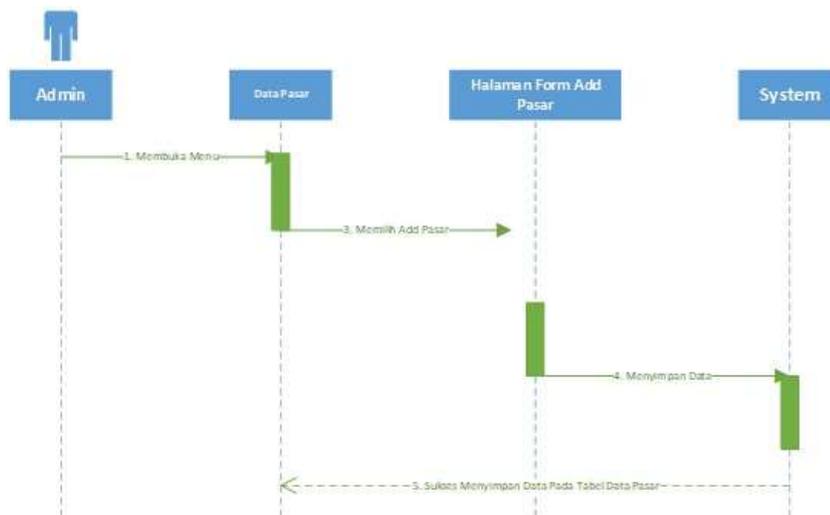
b. Sequence

Diagram Sequence Diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar obyek dan mengindikasikan komunikasi di antara obyek-obyek tersebut. Diagram ini juga menunjukkan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh obyek-obyek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu[5].



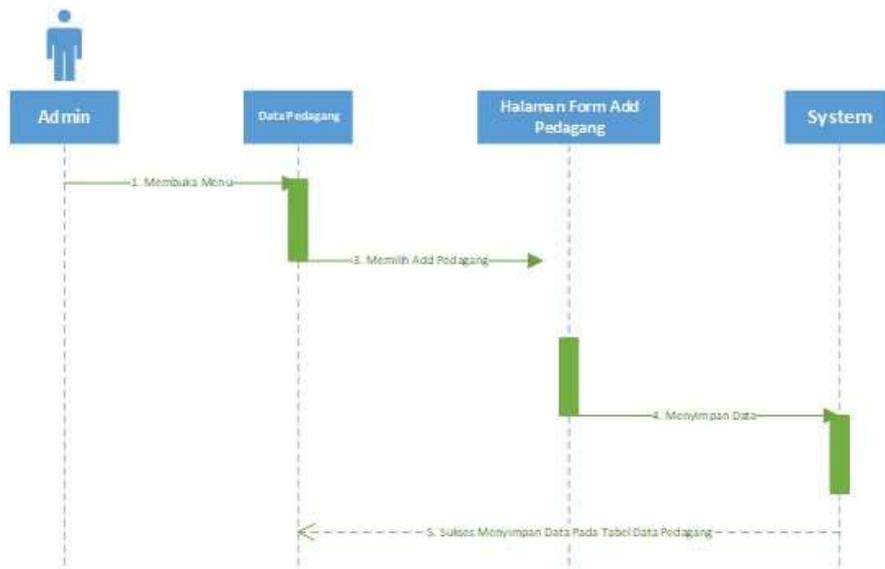
Gambar 2 sequence diagram login

Gambar 2 menjelaskan user login dengan memasukkan username dan password lalu dapat masuk ke halaman home jika setelah sistem memproses data dan sudah divalidasi jika username dan password ada pada data user.



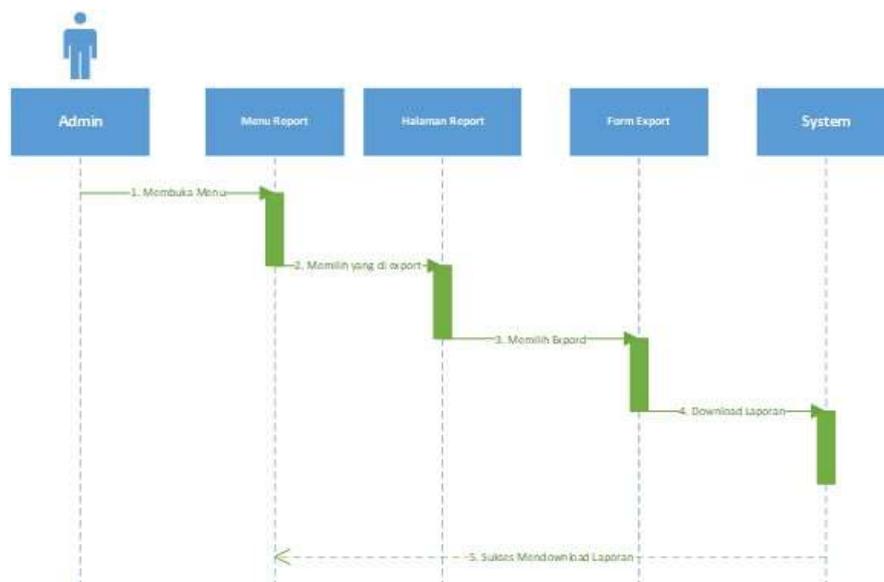
Gambar 3 sequence diagram tambah data pasar

Gambar 3 menjelaskan jika user memilih aksi menu data pasar maka akan muncul hasil data pasar dan tambah data pasar.



Gambar 4 sequence diagram tambah data pedagang

Gambar 4 menjelaskan jika user memilih aksi menu data pedagang maka akan muncul hasil data pedagang dan tambah data pedagang

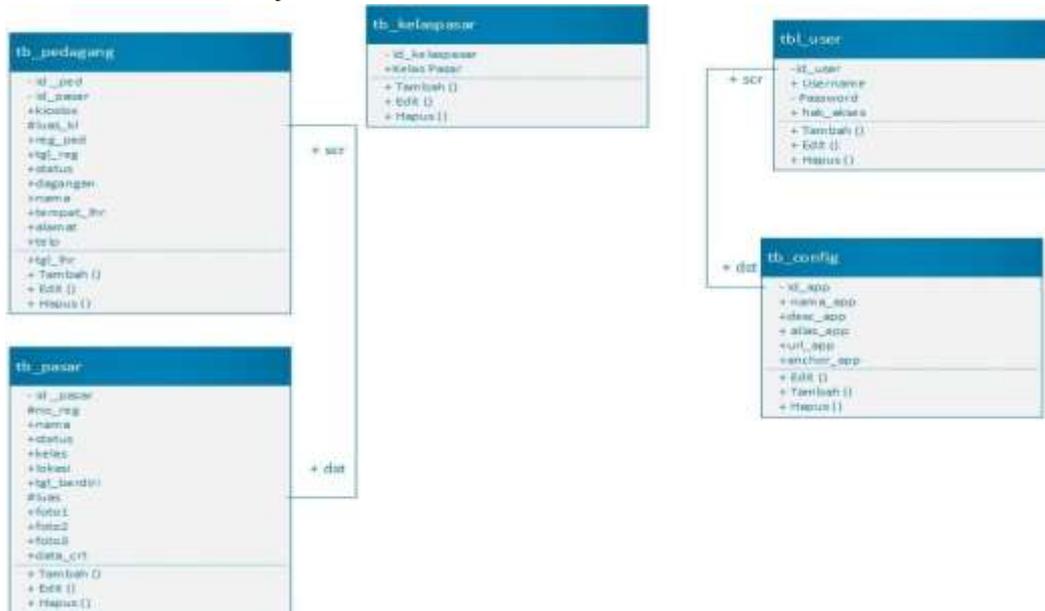


Gambar 5. Sequence Diagram Laporan Berdasarkan

Berdasarkan pada gambar 5 menjelaskan admin hendak mencetak laporan kemudian admin harus memilih data mana yang ingin di report.

c. Class Diagram

Class Diagram merupakan diagram relasi pada database sistem yang digunakan sebagai petunjuk pada database menu saat sistem dijalankan.



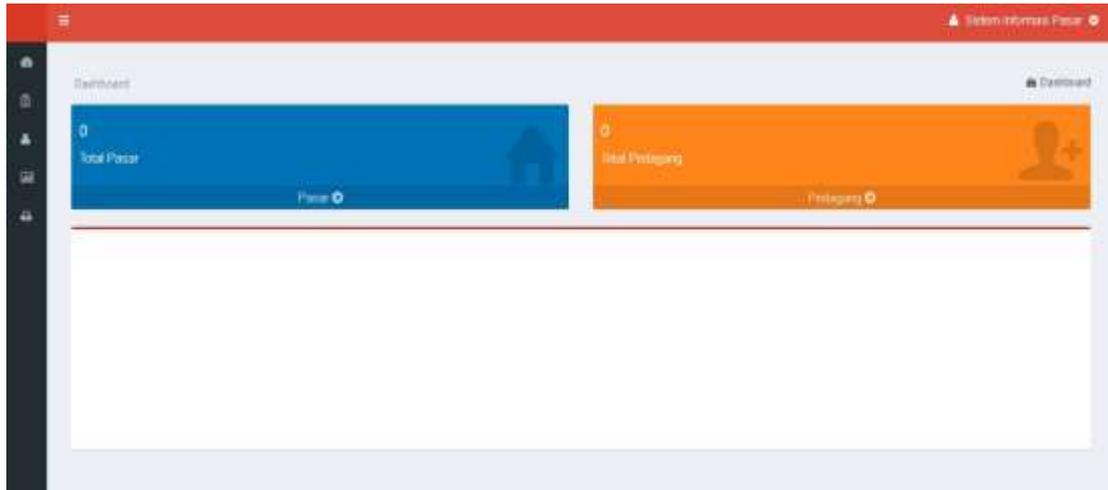
Gambar 6 Class Diagram

IV. IMPLEMENTASI

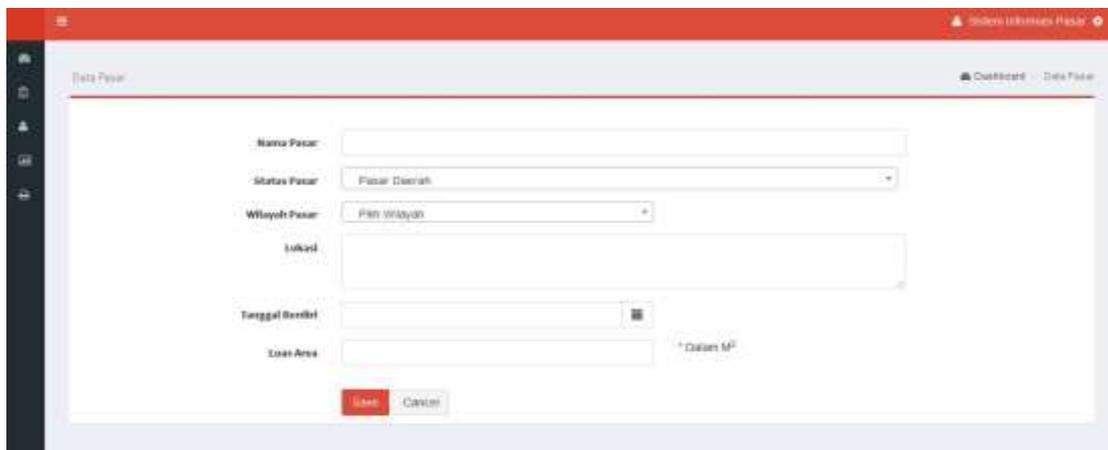
Implementasi interface merupakan bagian dari pengolahan implementasi yang disajikan untuk pengguna sistem [5]. Implementasi system ini merupakan hasil perancangan dan desain dari Aplikasi Sistem Informasi Pasar Kota Semarang yang telah dibuat diatas.



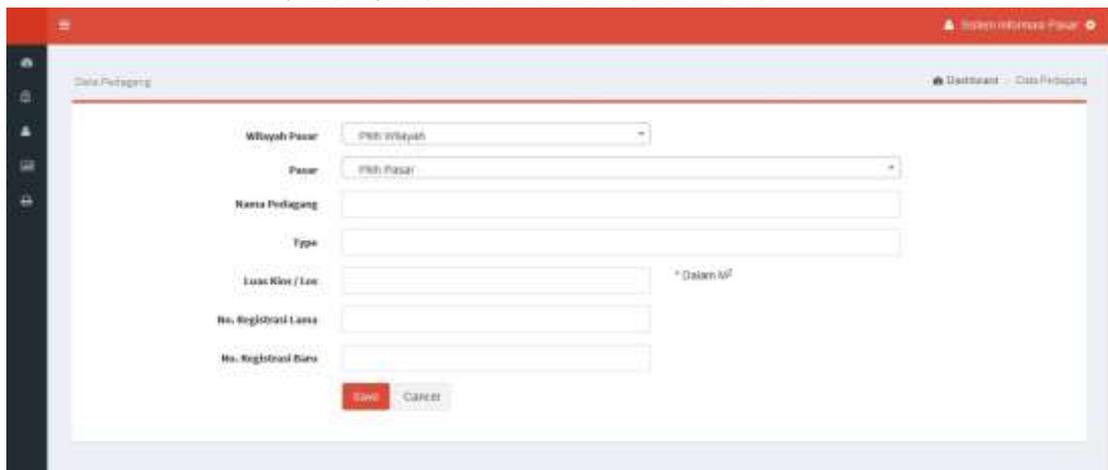
Gambar 6 Hasil Dari Login



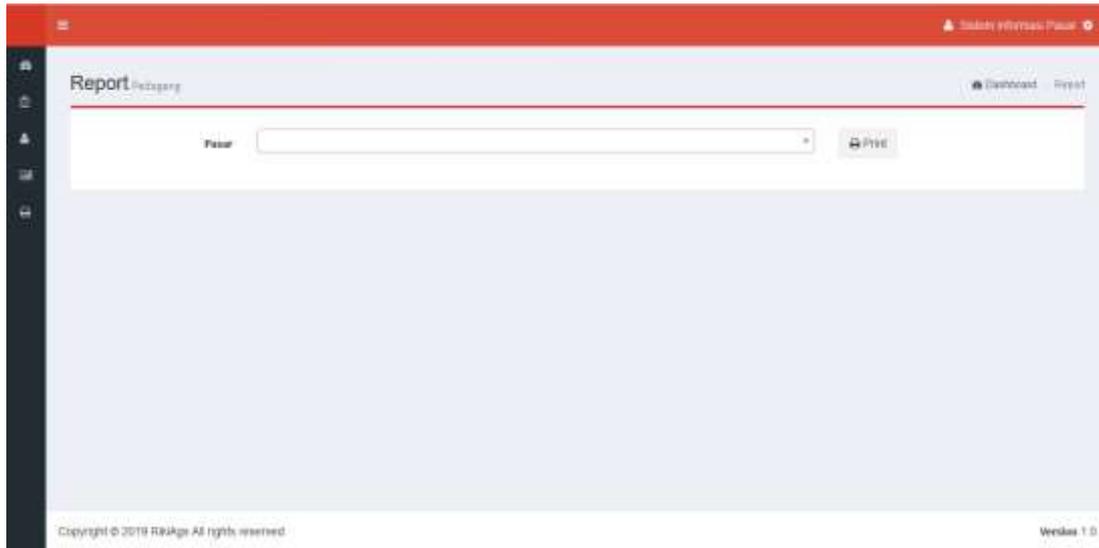
Gambar 7 Hasil Dari Menu Dasbord



Gambar 8 Hasil Dari Menu Tambah Data Pasar



Gambar 9 Hasil Dari Menu Tambah Data Pedagang



Gambar 10 Hasil Dari Menu Report

V. KESIMPULAN

Aplikasi system informai pasar kota semarang memudahkan pegawai dalam memberikan informasi kepada para pedagang mengenai sewa kios, pembayaran regristasi bulanan, pembayaran listrik per kwh. Dengan diimplementasikan sistem informasi pengelolaan data retribusi Pasar dapat menghemat waktu dalam proses perpanjangan ijin dan pencarian data[3]

VI. REFERENSI

- [1] McLeod, R., & Schell, G. (2004). *Sistem informasi manajemen*. Indeks.
- [2] Prapitasari, L. P. A., Sumiari, N. K., & Jayanti, N. K. D. A. (2016). Sistem Informasi Geografis Pasar Tradisional di Wilayah Denpasar menggunakan Framework YII. *Sisfotenika*, 6(2), 205-216.
- [3] Haryanti, S., & Riasti, B. K. (2013). Sistem Informasi Pengelolaan Data Retribusi Perijinan Pasar Gemolong. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 7(2).
- [4] R., D. Safi, and H. K. Siradjudin, "Perancangan Aplikasi Sewa Lapangan Berbasis Web Pada Aziz Futsal Kota Ternate," *IJIS - Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 4, no. 1, 2019.
- [5] V. Apriani, S. Riyadi, U. D. Ali, M. Robert, and K. R. Davis, "Dan Sedekah Pada Lazis Nurul Iman Berbasis Web," pp. 1-4, 2007.
- [6] K. Fathoni, I. Prasetyaningrum, F. Anggara, and P. Herdi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Pengabdian Masyarakat Berbasis Web di Politeknik Elektronika Negeri Surabaya," vol. 3, no. 4, pp. 274-283, 2019