

Sistem Informasi Pengelolaan Retribusi Pasar Dekon Pada Dinas Perdagangan Kabupaten Lampung Utara Menggunakan Metode *Prototype*

¹Mizan Alkhair, ²Wartariyus dan ³Ferry Susanto

^{1,3}Sistem Informasi, STMIK Surya Intan

²Jurusan Ilmu Komputer FMIPA, Universitas Lampung

^{1,3}Jalan Ibrahim Syarif No.107, Kotabumi, Kabupaten Lampung Utara, Indonesia 34517

²Jalan Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia 35141

Email : 1alkhairmizan2@gmail.com, 2wartariyus@fmipa.unila.ac.id, 3ferrysusanto80@gmail.com

Abstract - One of the potentials that contribute as local revenue for the North Lampung Regency Government is in the sector that comes from market retribution. From the desired target with the realization of the conditions in the field, it turns out that the hope to realize the target is difficult to realize. To address this, it is necessary to have serious attention from the relevant agencies, in this case the North Lampung Regency Government Trade Service, which handles the management of market retribution, in order to find the cause of not achieving the expected market retribution target. For this reason, it is necessary to have an active role from the relevant agencies in managing market retribution income and how to create a sense of awareness from the community (kiosk/lapak owners) as mandatory market retribution payers, so that the local revenue of the North Lampung Regency Government can increase, especially in the market retribution sector. As for the information system in managing the Dekon market retribution at the Trade Office at this time, it is still done traditionally/manually. As a result, real data on Dekon market retribution income is still less accurate and requires quite a long time in the process of preparing Dekon market retribution income reports for each desired period. Based on the results of field observations, this is due to the frequent lack of clarity on collection officers in the field (because of the lack of good data archiving of employees/officers in the field), kiosk stall data that changes owners from time to time (always updated) and payment proof data that is often lost and damaged. Based on the problems above, the author proposes a system for managing the Dekon market retribution at the Department of Trade, using a computerized system. By using the Visual Basic 2010 application program, in making the application and using the Microsoft Access 2010 application as the database. Hopefully with this computerized system, it is hoped that it can help solve the problems of managing data on the Dekon market retribution that is currently being experienced.

Keywords: Market Retribution Management; Microsoft Access 2010; Visual Basic 2010.

1. PENDAHULUAN

Pengolahan data pendapatan retribusi pasar dekon pada Dinas Perdagangan Kabupaten Lampung Utara, masih dilakukan secara tradisional/manual. Hal ini berakibat, data tentang real pendapatan retribusi pasar Dekon masih kurang akurat dan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatan laporan penghasilan retribusi pasar Dekon setiap periode yang diinginkan. Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan, hal ini disebabkan karena sering tidak jelasnya petugas penagih di lapangan (karena kurang baiknya pengarsipan data petugas di lapangan), data lapak kios yang sewaktu-waktu berubah pemiliknya (selalu *update*) dan data bukti pembayaran yang sering hilang dan rusak [1].

Pemanfaat teknologi komputer, yang dilakukan Dinas Perdagangan Pemerintah Kabupaten Lampung Utara, dengan membangun sistem komputerisasi pengelolaan retribusi pasar Dekon, dapat menjadi solusi terbaik dalam upaya peningkatan target pendapatan asli daerah pada sektor retribusi pasar Dekon, sehingga dapat menjadi salah satu sumber pendanaan pembangunan dan operasional pelaksanaan Pemerintahan Kabupaten Lampung Utara dapat berjalan dengan baik [2].

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam upaya proses penyusunan penelitian ini, agar dapat menghasilkan sistem komputerisasi pengelolaan retribusi pasar Dekon yang lebih baik, penulis menggunakan beberapa metode diantaranya [3]:

1. Metode Observasi Pengamatan langsung, penulis mendatangi langsung ke Dinas Perdagangan Pemerintah Kabupaten Lampung Utara, untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan penelitian ini.
2. Metode Wawancara Metode, yang penulis laku dengan cara mewawancarai langsung pegawai Dinas Perdagangan yang mengelola retribusi pasar Dekon, sebagai bahan untuk pembuatan penelitian ini.
3. Metode Studi Pustaka, metode ini penulis lakukan dengan cara melihat beberapa literatur referensi yang ada dan membaca buku-buku yang berhubungan dengan masalah penyusunan penelitian ini.
4. Metode Studi Dokumentasi, merupakan salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh sendiri atau orang lain. Studi dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan penelitian kualitatif untuk mendapatkan Gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang digunakan untuk penelitian.

2.2. Metode Perancangan

2.2.1. Model *prototype*

Model *prototype* adalah suatu proses yang memungkinkan *developer* membuat sebuah model *software*, metode ini baik digunakan apabila *client* tidak bisa memberikan informasi yang maksimal mengenai kebutuhan yang diinginkannya [4].

2.2.2. Tujuan *Prototype*

Prototyping model sendiri mempunyai tujuan yaitu mengembangkan model awal *software* menjadi sebuah sistem yang final.

2.2.3. Proses-prosesnya

Proses-proses dalam model *prototyping* yaitu [5]:

- A. Komunikasi terlebih dahulu yang dilakukan antara pengguna sistem dengan tim pengembang perangkat lunak mengenai spesifikasi kebutuhan yang diinginkan.
- B. Akan dilakukan perencanaan dan pemodelan secara cepat berupa rancangan cepat (*quick design*) dan kemudian akan memulai konstruksi pembuatan *prototype*.
- C. Prototipe kemudian akan diserahkan kepada para stakeholder untuk dilakukan evaluasi lebih lanjut sebelum diserahkan kepada para pembuat *software*.
- D. Pembuatan *software* sesuai dengan *prototype* yang telah dievaluasi yang kemudian akan diserahkan kepada pengguna sistem.
- E. Jika dirasakan masih belum memenuhi kebutuhan dari pengguna sistem maka akan kembali ke proses awal sampai dengan kebutuhan dari sistem yang baru sudah terpenuhi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada tahap pertama di metode *Prototype* yaitu analisis kebutuhan perangkat lunak dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

- A. Kebutuhan Perangkat keras (*hardware*), dengan menginventarisir, apa saja perangkat keras yang dibutuhkan guna menjalankan sebuah sistem komputerisasi pengolahan data retribusi pasar Dekon pada Dinas Perdagangan. Beberapa komponen perangkat keras yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :
 1. Printer Epson
 2. Buku Tulis dan Pulpen
 3. Laptop Asus, RAM 4GB, dan Flashdisk 16 GB
 4. Kertas A4.
- B. Kebutuhan Perangkat Lunak (*software*), mendata semua perangkat lunak yang dibutuhkan, untuk mendukung terwujudnya Sistem Komputerisasi Pengolahan data retribusi pasar Dekon pada Dinas Perdagangan. Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :
 1. Aplikasi Sistem Operasi Microsoft
 2. Aplikasi Visual Basic 2010
 3. Aplikasi Microsoft Acces 2010
 4. Microsoft Office Excel 2010
 5. Microsoft Word 2010
 6. Powerpoint
 7. Aplikasi Adobe Reader
- C. Kebutuhan Pengguna (*brainware*), yaitu pengguna yang akan menggunakan sistem yang diusulkan. Adapun skil/kemampuan pengguna yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi sistem komputerisasi Pengolahan data retribusi pasar Dekon pada Dinas Perdagangan, antara lain :
 1. Teknisi Komputer Lulus SMK Jurusan Teknik Komputer Jaringan
 2. Operator Program Sistem Informasi Konsultasi siswa dengan lulusan D3 Manajemen Informatika atau Sarjana Komputer dengan Jurusan Sistem Informasi

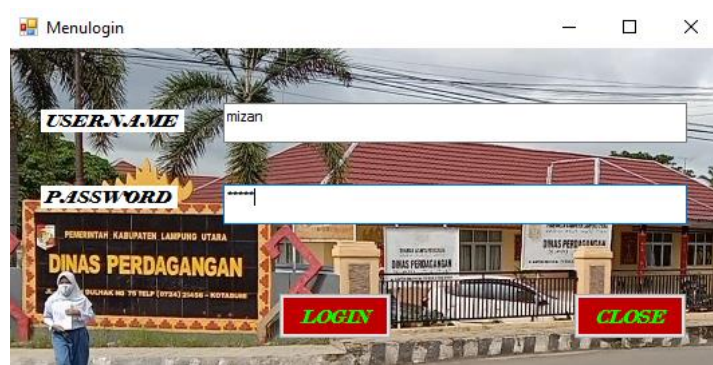
3.2. Desain

3.2.1 Menjalankan Menu *Login*

Menu *Login*, merupakan suatu bentuk privasi sistem, siapa yang berhak dan bertanggung jawab terhadap data yang diolah dalam sebuah sistem. Biasanya *password* hanya dapat diakses oleh *User* tertentu yang diberikan hak untuk mengaksesnya. Untuk menjalankan menu *password* ikuti langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Masukkan *user* sesuai dengan *password* tersebut.
- b) Kemudian klik *Login*.
- c) Selanjutnya menu *login* akan loading ketahap menu utama.
- d) Jika *username* atau *password* salah maka tidak dapat tampil ke menu utama (*failed*).

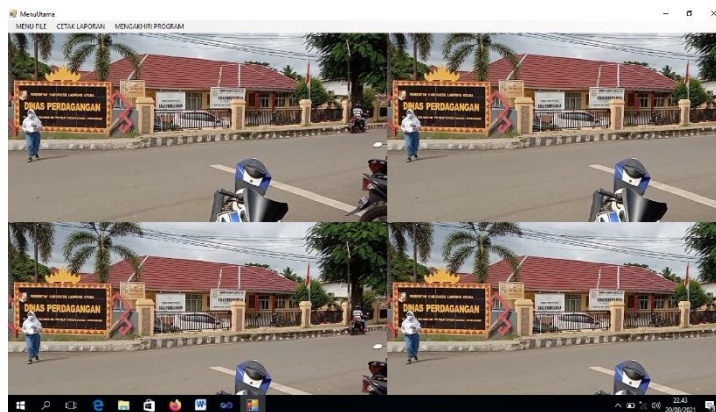
Menu *Login* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar. 1 Dialog menu login

3.2.2. Menjalankan Menu Utama

Menu Utama, menggambarkan sebuah menu yang mengendalikan keseluruhan *form* dalam sebuah sistem. Langkah-langkah menjalankan menu utama, dimana setelah menu *password loading* (benar), maka jendela menu utama akan tampil. Adapun dialog menu utama seperti Gambar 2.



Gambar. 2 Dialog menu utama

Ada 3 pilihan/perintah menu, pada tampilan menu utama di atas, yaitu :

- Menu *input* data, terdapat 3 (tiga) sub menu yang dapat dipilih yaitu : data pegawai/petugas, data kios dan data pembayaran.
- Menu laporan, untuk menampilkan beberapa laporan yaitu : Laporan data pegawai/petugas, laporan data kios dan laporan data pembayaran.
- Menu keluar yaitu menu yang digunakan untuk keluar dari aplikasi retribusi pasar dekon.

3.2.3. Menjalankan Menu *Input* Data

Menu *input* data, merupakan suatu menu berfungsi untuk mengelompokan atau menyusun data-data yang dimasukkan. Menu *input* data, memiliki 3 (tiga) sub menu utama yaitu data pegawai/petugas, data kios, data pembayaran. Untuk dapat menjalankan *input* data ini terlebih dahulu pemakai masuk kedalam menu utama, lalu memilih menu *input* data yang diinginkan seperti pada dialog Gambar 3.



Gambar. 3 Dialog menu *file*

3.2.4. Menjalankan Menu *Input* Data Pegawai/Petugas

Merupakan bagian dari menu *input* data, dan untuk menjalankan sub menu *file* ini, pemakai harus masuk kedalam menu utama program, dan pada sub menu *file* pilih *input* data pegawai. Untuk mengantisipasi adanya kerusakan pada beberapa hardware komputer, pemakai juga bisa memilih menu dengan menggunakan perintah tekan tombol Alt bersamaan dengan huruf I lalu pilih *input* data pegawai. Dialog tampilan sub menu *file input* data pegawai, seperti tampilan Gambar 4.



Gambar. 4 Dialog menu *input* data pegawai/petugas

Dialog tampilan sub menu *file input* data pegawai diatas, pemakai dapat menginput data-data pegawai/petugas. Pada dialog *form* sub menu *file* data pegawai diatas, dilengkapi tombol-tombol perintah sesuai fungsinya. Adapun dari fungsi tombol-tombol dialog *form* di atas sebagai berikut :

- Tombol ubah berfungsi mengedit ubah.
- Tombol bersih berfungsi membersihkan data pada tampilan *form*.
- Tombol simpan berfungsi menyimpan data.
- Tombol hapus berfungsi menghapus data yang telah disimpan.
- Tombol tutup berfungsi untuk menutup dari menu data pegawai.
- Tombol cari berfungsi untuk mencari masuk kedalam menu utama program lalu pada sub menu *file* pilih *input* data kios.i kode pegawai.

3.2.5. Menjalankan Menu *Input* Data Kios

Yakinkan pemakai telah masuk kedalam menu utama program lalu pada sub menu *file* pilih *input* data kios. Untuk mengantisipasi adanya kerusakan pada beberapa hardware komputer, pemakai juga bisa memilih menu

dengan menggunakan perintah tekan tombol Alt bersamaan dengan huruf I lalu pilih *input* data kios. Dialog tampilan sub menu *file input* data kios seperti tampilan Gambar 5.



Gambar. 5 Dialog menu *input* data kios

Pada tampilan sub menu *file Input* data kios diatas, pemakai dapat menginput data-data lapak/kios. Pada tampilan *form* sub menu *file* data kios diatas, dilengkapi tombol-tombol perintah sesuai fungsinya. Adapun fungsi tombol-tombol sebagai berikut :

- Tombol ubah berfungsi mengedit ubah.
- Tombol bersih berfungsi membersihkan data pada tampilan *form*.
- Tombol simpan berfungsi menyimpan data.
- Tombol hapus berfungsi menghapus data yang telah disimpan.
- Tombol tutup berfungsi untuk menutup dari menu data kios.
- Tombol cari digunakan untuk mencari kode kios.

3.2.6. Menjalankan Menu *Input* Data Pembayaran

Untuk menjalankan sub menu *file* ini, terlebih dahulu pemakai masuk kedalam menu utama program lalu pada sub menu *file* pilih *Input* data pembayaran. Pemakai juga bisa memilih menu dengan menekan tombol Alt bersamaan dengan huruf I lalu pilih *input* data pembayaran. Adapun tampilan sub menu *file input* data pembayaran seperti Gambar 6.



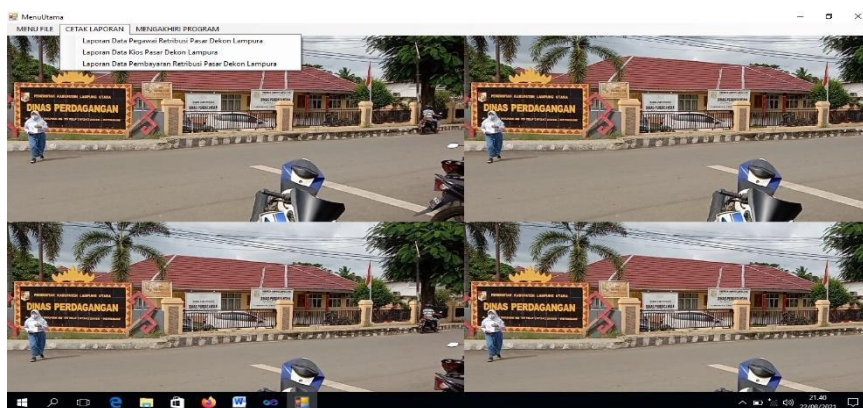
Gambar. 6 Tampilan menu *input* data pembayaran

Pada tampilan sub menu *input* data pembayaran diatas, pemakai dapat menginput data-data pembayaran. Pada tampilan *form* sub menu *file* data pembayaran diatas, dilengkapi tombol-tombol perintah sesuai fungsinya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat keterangan dari fungsi tombol-tombol sebagai berikut :

- a) Tombol bersih berfungsi membersihkan data pada tampilan *form*.
- b) Tombol simpan berfungsi menyimpan data.
- c) Tombol hapus berfungsi menghapus data yang telah disimpan.
- d) Tombol keluar berfungsi untuk menutup dari menu data pembayaran.
- e) Tombol cari digunakan untuk mencari kode pembayaran.

3.2.7. Menjalankan Menu Laporan

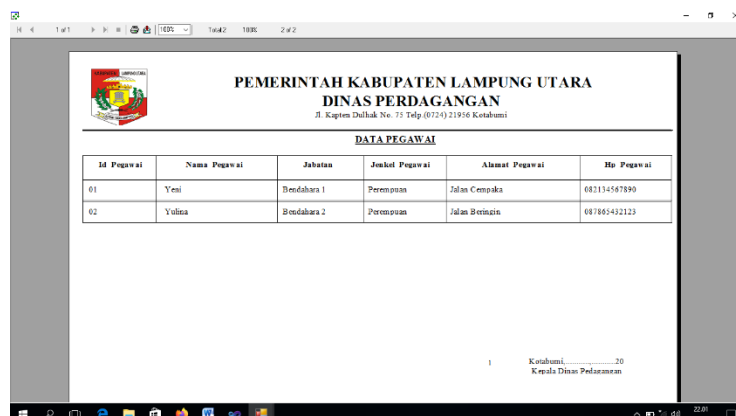
Menu laporan dapat dijalankan, dengan terlebih dahulu pemakai masuk kedalam menu utama Sistem aplikasi pengelolaan retribusi pasar Dekon dapat memilih menu laporan tampilan Gambar 7.



Gambar. 7 Dialog cetak laporan

3.2.8. Menjalankan Laporan Data Pegawai

Untuk dapat ke menu laporan ini terlebih dahulu pemakai masuk kedalam menu utama program lalu pada sub menu laporan, pilih data pegawai/petugas. Pemakai juga bisa memilih menu dengan menekan tombol Alt bersamaan dengan huruf L lalu pilih laporan data pegawai/petugas. Adapun tampilan sub menu laporan data pegawai/petugas seperti tampilan Gambar 8.



Gambar. 8 Dialog laporan *input* data pegawai/petugas

Sub menu laporan data pegawai diatas, berfungsi untuk melihat data pegawai/petugas yang telah dimasukkan melalui menu *input* ke dalam bentuk laporan (*Quick Report Print Preview*) secara menyeluruh. Untuk keluar dari laporan ini, pemakai hanya mengklik *close* pada menu bar dan klik tombol x pada pojok kanan atas laporan ini.

3.2.9. Menjalankan Laporan Data Kios

Yakinkan pemakai telah masuk kedalam menu utama program lalu pada sub menu *file* pilih laporan data kios. Untuk mengantisipasi adanya kerusakan pada beberapa *hardware* komputer, pemakai juga bisa memilih menu dengan menggunakan perintah tekan tombol Alt bersamaan dengan huruf L lalu pilih laporan data kios. Dialog tampilan sub menu *file input* data kios seperti tampilan Gambar 9.



<u>ID Kios</u>	<u>Nama Kios</u>	<u>Jenis Kios</u>	<u>Tempat Usaha</u>	<u>Retribusi</u>	<u>Alamat</u>	<u>Hz</u>
01	Mizan	Pakaian	Kaki Lima	Rp5.000	Pasar Dekan	90.215.940
02	Rata	Senjata	Kios	Rp5.000	Kabunhan	90.215.940
03	Seti	Toko Jam	Kios	Rp7.000	Teladan	90.215.940
04	Dita	Sendal Penta	Kios	Rp5.000	Kebasa mambah	90.215.940
05	Fina	Componen	Kios	Rp5.000	Pudawan	90.215.940

Gambar. 9 Tampilan laporan *input* data pembayaran

Sub menu laporan data kios diatas, berfungsi untuk melihat data kios yang telah dimasukkan melalui menu *input* kedalam bentuk laporan (*Quick Report Print Preview*) secara menyeluruh. Untuk keluar dari laporan ini, pemakai hanya mengklik *close* pada menu bar dan atau klik tombol x pada pojok kanan atas laporan ini.

3.2.10. Menjalankan Laporan Data Pembayaran

Untuk menjalankan menu laporan ini terlebih dahulu pemakai masuk kedalam menu utama program lalu pada *sub* menu laporan, pilih laporan data pembayaran. Pemakai juga bisa memilih menu dengan menekan tombol Alt bersamaan dengan huruf L lalu pilih laporan data pembayaran. Adapun tampilan sub menu laporan data pembayaran seperti Gambar 10.



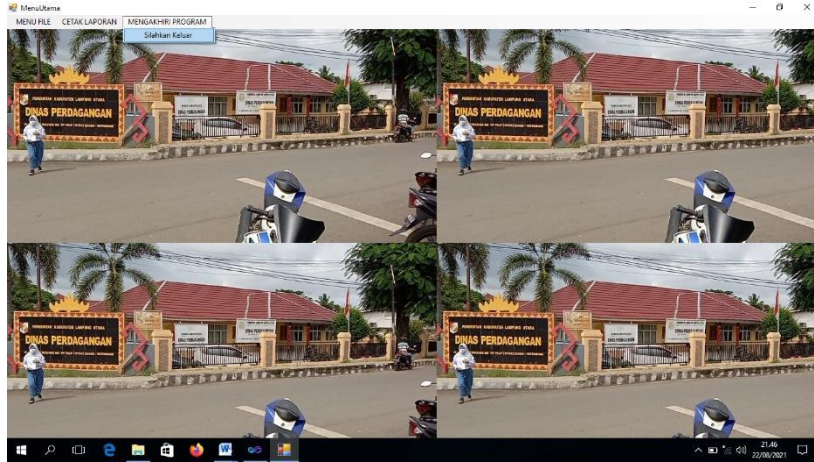
<u>ID pembayaran</u>	<u>ID Pegawai</u>	<u>ID Kios</u>	<u>Waktu Pembayaran</u>	<u>Waktu Input</u>	<u>Keterangan</u>
0002	03	1	12/08/2021	12/08/2021	Belum Bayar
0003	0001	0001	12/08/2021	12/08/2021	Sudah Bayar

Gambar. 10 Dialog laporan data pembayaran

Sub menu laporan data pembayaran diatas, berfungsi untuk melihat data pembayaran yang telah dimasukkan melalui menu *input* kedalam bentuk laporan (*Quick Report Print Preview*) secara menyeluruh. Untuk keluar dari laporan ini, pemakai hanya mengklik *close* pada menu *bar* dan atau klik tombol x pada pojok kanan atas laporan ini.

3.2.11. Menjalankan Menu Silahkan Keluar

Untuk dapat keluar dari program cukup memilih menu keluar pada dialog *form* utama. Adapun dialog *form* menu keluar dari program seperti pada Gambar 11.



Gambar. 11 Dialog laporan *input* data pembayaran

4. SIMPULAN

Dari penelitian ini, penulis dapat menarik suatu kesimpulan mengenai sistem aplikasi pengelolaan retribusi pasar Dekon pada Dinas Perdagangan, sebagai berikut :

- A. Aplikasi program *Visual Basic 2010*, dapat digunakan untuk membantu membangun sebuah sistem pengelolaan data retribusi pasar Dekon pada Dinas Perdagangan Pemerintah Kabupaten Lampung Utara, dengan data-data yang berhubungan retribusi pasar Dekon sudah tersimpan dalam bentuk *file* database sehingga dalam pencarian dan penyimpanan data pengelolaan retribusi pasar Dekon akan lebih tepat dan akurat.
- B. Dengan terwujudnya Aplikasi Sistem Komputerisasi Retribusi pasar Dekon, maka Laporan pendapatan retribusi pasar Dekon akan tersaji dengan cepat dan akurat, sehingga dapat dengan mudah mengetahui apakah realisasi pendapatan retribusi pasar Dekon sudah sesuai dengan target yang diharapkan.

5. SARAN

Adapun saran yang dapat penulis usulkan, dalam penerapan sistem informasi aplikasi pengelolaan retribusi pasar Dekon pada Dinas Perdagangan sebagai berikut:

- A. Agar penerapan sistem informasi aplikasi pengelolaan retribusi pasar Dekon pada Dinas Perdagangan Pemerintah Kabupaten Lampung Utara, dapat dioperasikan secara efektif dan efisien, perlu adanya dukungan *Hardware* dan *Brainware*, yang memenuhi spesifikasi sesuai dengan yang diharapkan.
- B. Sistem Informasi aplikasi pengelolaan retribusi pasar Dekon yang sudah terwujud, perlu segera diterapkan, agar permasalahan pada sistem lama bisa diatasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Lakoy, D. S. Engka & Y. S. Tumangkeng, "Kontribusi Dan Pengaruh Penerimaan Retribusi Daerah Terhadap Pendapatan Asli Daerah Di Kabupaten Minahasa Selatan (2005-2014)," *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*, 16 (1), pp. 559-567, 2016.

- [2] Bupati Lampung Utara, Peraturan Daerah Kabupaten Lampung Utara No. 5 Tahun 2016.
- [3] Arman, "Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Nagari Tanjung Lolo, Kecamatan Tanjung Gadang, Kabupaten Sijunjung Berbasis Web," *Jurnal Edik Informatika Penelitian Bidang Komputer Sains dan Pendidikan*, 2 (1), pp. 163–170, 2016.
- [4] F. Andalia & E. B. Setiawan, "Pengembangan Sistem Informasi Pengolahan Data Pencari Kerja Pada Dinas Sosial Dan Tenaga Kerja Kota Padang," *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 4 (2), pp. 93–97, 2015.
- [5] Darmawan & Fauzi, "Satu Versi Dari Sebuah Sistem Potensial Yang Memberikan Ide Dari Para Pengembang Dan Calon Pengguna," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, pp. 6–36, 2013.