

APLIKASI REGISTRASI PEMAKAIAN KIOS PASAR DI PATI BERBASIS WEB PADA DINAS PERDAGANGAN DAN PERINDUSTRIAN KABUPATEN PATI

Higan Nanda Ahyudiya^{1*}, Noor Latifah¹

¹Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus
Gondangmanis, PO Box 53, Bae, Kudus 59352

*Email: higannahyudiya@gmail.com

Abstrak

Aplikasi Registrasi Pemakaian Kios Pasar di Pati Berbasis Web pada Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten Pati merupakan sebuah perangkat lunak yang dipergunakan untuk membuat surat perijinan pemakaian kios di pasar. Dalam perancangan aplikasi tersebut menggunakan metode observasi lapangan dan interview atau wawancara dengan pegawai Seksi Bidang Pasar Daerah serta beberapa teori dari buku-buku maupun peraturan-peraturan daerah setempat. Metode pengembangan sistem menggunakan metode Waterfall, berupa analisa kebutuhan perangkat lunak, rekayasa atau pemodelan perangkat lunak, desain perangkat lunak, penulisan program, pengetesan dan implementasi. Perancangan sistem informasi yang digunakan adalah Flow of Document (FOD) dan Unified Modelling Language (UML)

Kata kunci: Aplikasi, Registrai, Surat Perijinan

1. PENDAHULUAN

Tidak henti-hentinya teknologi informasi berkembang. Teknologi informasi pun sudah semakin merambah ke dunia kerja misalnya penggunaan sistem terkomputerisasi. Dengan adanya sistem terkomputerisasi tersebut suatu instansi/perusahaan dapat menerima informasi dan mengeluarkan informasi dengan cepat akurat hanya melalui media online dan tanpa harus datang ke suatu tempat.

Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten Pati merupakan suatu badan dinas yang bergerak pada Bidang Perdagangan, Perindustrian, Ekspor Impor dan Bidang Pasar di Kabupaten Pati. Pada Bidang Pasar Daerah lebih banyak memiliki peran mengatur segala macam kegiatan dan kondisi di pasar. Dari kegiatan pembangunan infrastruktur pasar, perijinan pemakaian pada kios, perijinan balik nama kepemilikan, perhitungan jumlah pendapatan pasar, dan lain-lainnya.

Selama ini cara pemrosesan ijin untuk menempati kios masih dibidang memakan waktu dan proses banyak. Apalagi untuk menyelesaikan satu surat ijin, pedagang atau pemohon harus menunggu waktu yang lama. Tidak hanya pada pemohon, pada kantor dinas khususnya bagian pasar pun juga mengalami hal yang cukup memberatkan, yaitu menumpuknya berkas-berkas perlengkapan terkecuali surat permohonan dan juga kantor dinas harus melakukan penginputan ulang data-data pemohon. Kemudian dengan hasil analisa tersebut maka penulis menyusun sebuah laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) dan sistem informasi dengan judul “**Aplikasi Registrasi Pemakaian Kios Pasar di Pati Berbasis Web Pada Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten Pati**”.

2. METODOLOGI

2.1. Objek Penelitian

Nama : Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten Pati
Alamat : Jalan Pati-Kudus Km. 4 Pati
Telepon/Fax : (0295) 381473

2.2. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang akurat maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara:

a. Observasi

Melalui pengamatan dan pencatatan terhadap permasalahan pada objek penelitian secara langsung.

b. Interview

Pengumpulan data dengan cara tatap muka dan tanya jawab langsung kepada pegawai Bidang Pasar Daerah untuk perijinan sewa kios.

c. Studi Pustaka

Pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema pembahasan.

d. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data yang berasal dari internet atau sumber informasi lain.

e. Petunjuk Teknis

Pengumpulan data dari Peraturan Daerah Kabupaten Pati dan peraturan terkait lainnya.

2.3. Metode Pengembangan Sistem

Pada pengembangan sistem penulis menggunakan metode *Waterfall*. Adapun berbagai kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dalam bentuk domain informasi dan fungsi yang diperlukan.

b. Rekayasa dan Pemodelan Sistem/Informasi

Pembentukan kebutuhan sistem dari setiap elemen-elemennya dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

c. Desain

Mengubah kebutuhan sebelumnya menjadi bentuk karakteristik yang dapat dimengerti perangkat lunak sebelum dilakukan penulisan program.

d. Penulisan Program

Proses pengkodean atau penulisan program dari hasil desain yang telah dirancang.

e. Pengetesan

Pengujian logika internal maupun eksternal ,mencari segala kemungkinan kesalahan dan memeriksa kesesuaian hasil.

f. Implementasi

Pemilihan dan pelatihan personil, pemilihan tempat dan perangkat keras, konversi sistem. (Jogiyanto, 2001)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisa Kebutuhan Sistem

3.1.1. Kebutuhan Data

Data-data yang dibutuhkan oleh sistem antara lain:

- a. Data kecamatan.
- b. Data pasar.
- c. Data kios.
- d. Biodata pemohon atau pedagang.
- e. Data retribusi pemakaian kios menurut Perda Pati.

3.1.2. Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk membangun sistem adalah sebagai berikut:

- a. Laptop dengan spesifikasi:
 - RAM: minimal 1 GB
 - Processor: minimal *Core 2 Duo*
 - VGA: minimal 1 GB
 - dan lain-lain
- b. *Keyboard*.
- c. *Mouse*.
- d. *Printer*.

3.1.3. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun sistem adalah sebagai berikut:

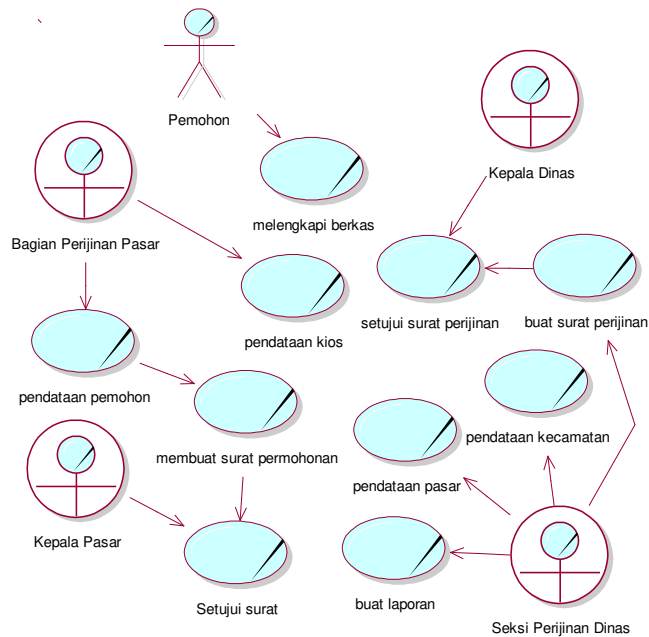
- a. Sistem operasi *Windows*.
- b. *Sublime Text 3*.
- c. XAMPP 3.2.1.

d. *Bootstrap.*

3.2. Perancangan Sistem

3.2.1. Business Use Case Diagram

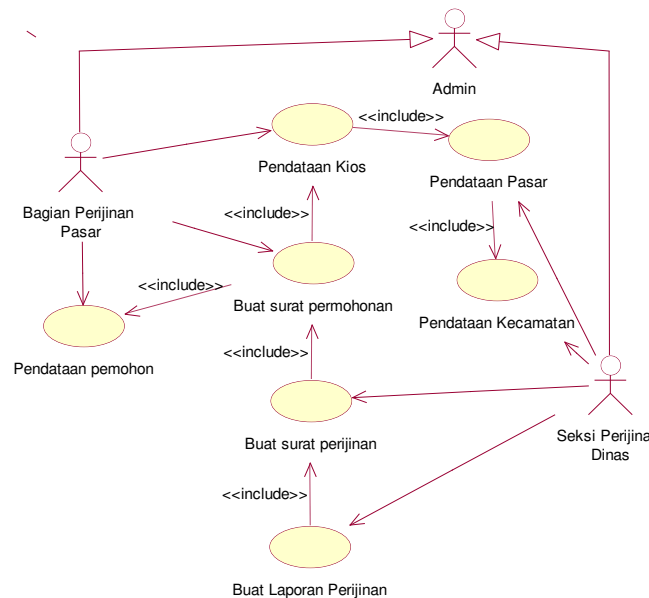
Pemodelan yang digunakan untuk menggambarkan keseluruhan proses bisnis yang berpengaruh pada sistem.



Gambar 1. Business Use Case Diagram

3.2.2. System Use Case Diagram

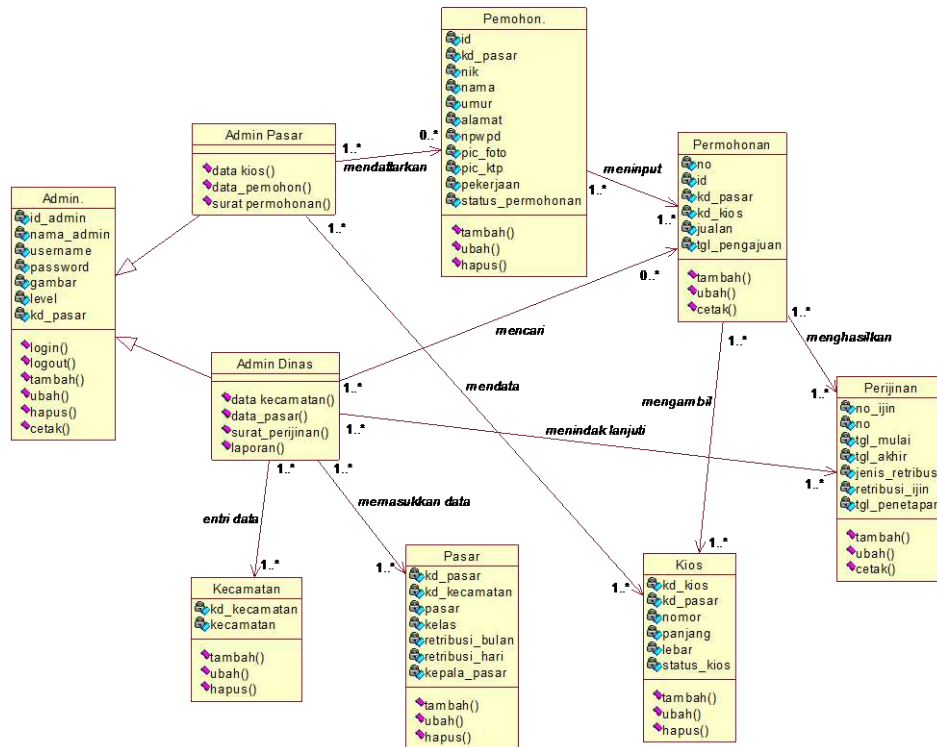
Pemilahan dari *Business Use Case Diagram* untuk penggambaran kegiatan yang dilakukan aktor dan sistem.



Gambar 2. System Use Case Diagram

3.2.3. Class Diagram

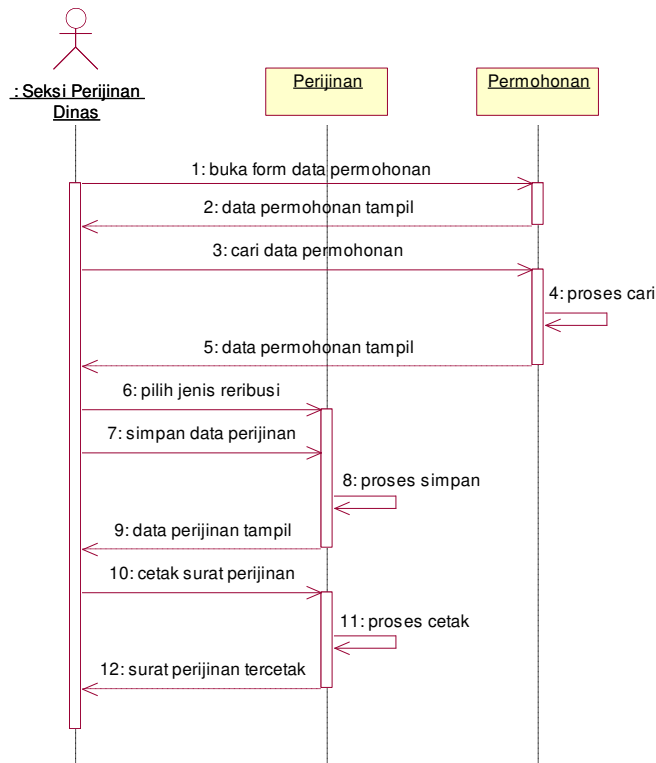
Menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas untuk membangun sistem. (Sukanto dan Shalahuddin, 2013)



Gambar 3. Class Diagram

3.2.4. Sequence Diagram

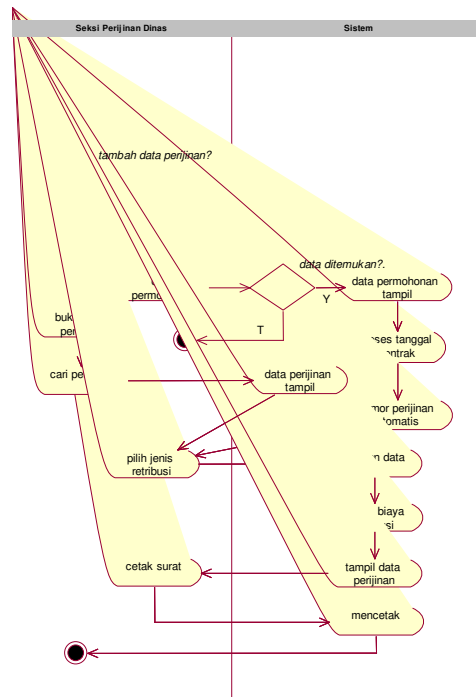
Menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan kirim terima. (Sukamto dan Shalahuddin, 2013)



Gambar 4. Sequence Diagram Buat Surat Perijinan

3.2.5. Activity Diagram

Menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. (Sukamto dan Shalahuddin, 2013)

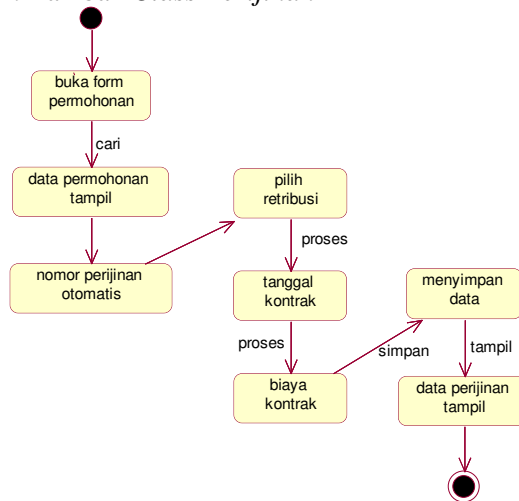


Gambar 5. Activity Diagram Buat Surat Perijinan

3.2.6. Statechart Diagram

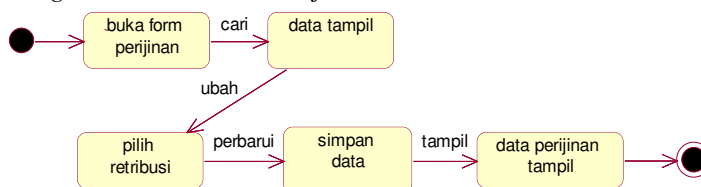
Menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah mesin atau sistem. (Sukamto dan Shalahuddin, 2013)

a. Statechart Diagram Tambah Class Perijinan



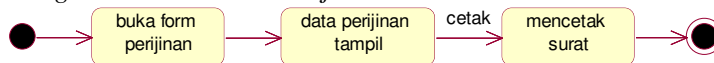
Gambar 6. Statechart Diagram Tambah Class Perijinan

b. Statechart Diagram Ubah Class Perijinan



Gambar 7. Statechart Diagram Ubah Class Perijinan

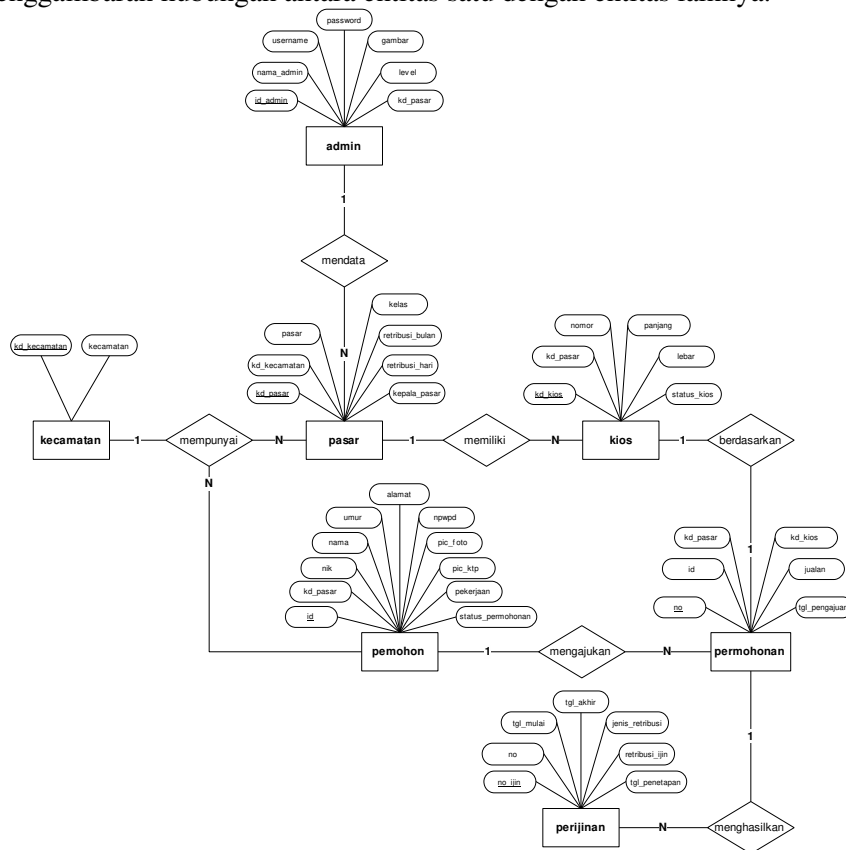
c. Statechart Diagram Cetak Class Perijinan



Gambar 8. Statechart Diagram Cetak Class Perijinan

3.2.7. Entity Relationship Diagram (ERD)

Penggambaran hubungan antara entitas satu dengan entitas lainnya.




Gambar 9. Entity Relationship Diagram

3.2.8. Implementasi Program

Hasil dari perancangan sistem yang dituangkan dalam proses pengkodean. Menghasilkan tampilan berbasis GUI (*Graphical User Interface*) sehingga mempermudah pemakai dalam pengoperasiannya.

🔍 Ubah Data Perijinan

<p>No Permohonan: <input type="text" value="PS-01/21/2017"/></p> <p>NIK: <input type="text" value="712109202019"/></p> <p>Nama: <input type="text" value="HIGAN NANDA A"/></p> <p>Alamat: <input type="text" value="Pati"/></p> <p>Umur: <input type="text" value="21"/></p> <p>Foto: </p>	<p>Pemakaian Tempat</p> <p>Di Pasar: <input type="text" value="Puri Baru"/></p> <p>Kios Nomor: <input type="text" value="A.12"/></p> <p>Luas: <input type="text" value="3.0 x 2.5"/></p> <p>Jenis Dagangan: <input type="text" value="Daging"/></p> <p>Jenis Retribusi: <input type="radio"/> Bulanan <input checked="" type="radio"/> Harian</p>
---	--

Gambar 10. Form Input Data Perijinan



Gambar 10. Form Output Surat Perijinan

4. KESIMPULAN

4.1. Kesimpulan

Beberapa kesimpulan pada pembahasan diatas adalah sebagai berikut:

- (1) Perancangan sistem menggunakan model UML (*Unified Model Language*), FOD (*Flow of Document*) dan ERD (*Entity Relationship Diagram*).
- (2) Pengkodean menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*), database MySQL, template Bootstrap, dan Sublime Text 3.

4.2. Saran

- (1) Diperlukan sistem keamanan pada website yang diharapkan mampu untuk meminimalisir tindak kejahatan sehubungan *website* bersifat *online*.
- (2) Diharapkan oleh pengembang berikutnya mampu menambah fitur yaitu tentang segala macam proses retribusi pemakai kios, balik nama kepemilikan, dll.

DAFTAR PUSTAKA

- Jogiyanto. 2001. *Analisis dan Perancangan Sistem*. Andi Offset. Yogyakarta
- Kesuma, HD. 2015. *Flow of Document, Flowchart & System Context*. <https://kakakdikes.wordpress.com/2015/06/10/flow-of-document-flowchart-system-context/>. (diakses tanggal 01 Maret 2017)
- Pemerintah Kabupaten Pati. 2011. Peraturan Daerah Kabupaten Pati No. 11 Tahun 2011 Tentang Retribusi Jasa Usaha. Pati: Pemerintah Kabupaten Pati.
- Sukamto, RA., dan Shalahuddin, M., 2013, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.