

RANCANG BANGUN SISTEM MANAJEMEN LAPAK PASAR BERBASIS WEB MOBILE

DESIGN OF MOBILE WEB-BASED MARKET SITE MANAGEMENT SYSTEM

Arif Syam¹, Ahmad Maulid Asmiddin², Ahmad³

Program Studi Teknik Informatika

Universitas Dayanu Ikhsanuddin

Jl. Dayanu Ikhsanuddin No. 124 Baubau, Sulawesi Tenggara

E-mail: ¹arifsyam@unidayan.ac.id, ²ahmadmaulidasmiddin@unidayan.ac.id,
³ahmadgmt2aaa@gmail.com

Abstrak

Pasar Wameo merupakan salah satu pasar tradisional yang ada di Kota Baubau yang berperan penting dalam memajukan pertumbuhan ekonomi di wilayah Kepulauan Buton. Keberadaan pasar Wameo ini sangat membantu, tidak hanya bagi pemerintah daerah tetapi juga para masyarakat yang menggantungkan hidupnya dalam kegiatan berdagang. Pengelolaan retribusi pajak pemakaian lapak masih sering terjadi keterlambatan pelaporan kepada Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kota Baubau disebabkan belum tersedianya sistem yang memanajemen pemakai lapak pasar Wameo. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah system yang dapat mengatasi masalah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem manajemen pembayaran setoran retribusi lapak pasar secara elektronik. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Waterfall. Penelitian ini menghasilkan aplikasi manajemen pemakai lapak pasar Wameo serta pembayaran retribusi lapak. Pedagang dapat melakukan pembayaran dengan aplikasi yang disediakan, sehingga petugas lapangan dapat dengan mudah membuat laporan.

Kata Kunci: Sistem, Manajemen, Pasar, Mobile.

Abstract

Wameo Market is one of the traditional markets in Baubau City which plays an important role in promoting economic growth in the Buton Islands region. The existence of the Wameo market is very helpful, not only for the local government but also for the people who depend on trading activities. The management of the tax levy for the use of stalls is often delayed in reporting to the Trade and Industry Office of Baubau City due to the unavailability of a system that manages users of the Wameo market stalls. Therefore we need a system that can overcome these problems. This study aims to create a payment management system for market stall retribution payments electronically. The system development method used in this study is the Waterfall method. This research resulted in a user management application for the Wameo market shanties and the payment of lapak fees. Merchants can make payments with the application provided, so that field officers can easily make reports.

Keywords: Management, System, Market, Mobile.

1. PENDAHULUAN

Pasar merupakan pasar yang dibangun dan dikelola oleh Pemerintah, Pemerintah Daerah, Swasta, Badan Usaha Milik Negara dan Badan Usaha Milik Daerah termasuk kerjasama dengan swasta dengan tempat usaha berupa toko, kios, los, dan tenda yang dimiliki atau dikelola oleh pedagang kecil, menengah, swadaya masyarakat atau koperasi dengan usaha skala kecil, modal kecil, dan dengan proses jual beli barang dagangan melalui tawar-menawar. Lebih lanjut menurut Perpres tersebut, pasar tradisional boleh berlokasi pada setiap sistem jaringan jalan, termasuk sistem jaringan jalan lokal atau jalan lingkungan pada kawasan pelayanan bagian Kota/Kabupaten atau lokal atau lingkungan (perumahan) di dalam Kota/Kabupaten [1].

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya dengan judul Perancangan Aplikasi Informasi Pasar Tradisional Di Yogyakarta Berbasis Android Studi Kasus: Dinas Pengelolaan Pasar. Tujuan penelitian yaitu untuk membuat Aplikasi Informasi Pasar Tradisional di Yogyakarta Berbasis Android agar meningkatkan kunjungan pada pasar tradisional. Hasil penelitian yaitu aplikasi informasi pasar tradisional ini telah mampu menampilkan informasi pasar-pasar tradisional kota Yogyakarta serta memberikan daftar harga bahan makanan pokok wilayah Yogyakarta secara update. Aplikasi ini pun mampu melakukan pencarian lokasi pasar tradisional tersebut berada [2].

Penelitian berikutnya mengkat studi kasus dengan judul Sistem Informasi Retribusi Pedagang Pasar Kabupaten Semarang. Tujuan penelitian yaitu untuk mempermudah pegawai pasar yang bersangkutan untuk memasukkan data dana masuk dan dapat dikelola serta dapat dilihat langsung oleh Dinas Kabupaten terkait untuk meninjau realitas dana masuk dengan target tahunan. Kesimpulan penelitian yaitu melalui sistem informasi pemasukan dana retribusi pedagang pasar Kabupaten Semarang penyetoran dana, tunggakan hutang piutang retribusi dengan pedagang lebih mudah dalam evaluasi langsung dari Dinas terkait [3].

Penelitian selanjutnya yaitu dengan Aplikasi Penyewaan Lapak Pasar Di PD Pasar Palembang Jaya Dengan Metode *Extreme Programming* (XP). Tujuan penelitian yaitu untuk memberikan kemudahan kepada pengelola pasar dalam melakukan pendataan penyewaan pasar, perpanjangan waktu sewa, pertanggung jawaban lapak pasar dan pembayaran sewa lapak pasar. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem yang dapat memberikan sebuah fleksibilitas kepada *user* alasan dalam memilih metode *extreme programming* adalah metode pengembangan perangkat lunak ini yang memberikan kesempatan kepada klien untuk menambahkan atau merubah proses bisnis aplikasi [4].

Penelitian lainnya dengan judul Aplikasi Registrasi Pemakaian Kios Pasar di Pati Berbasis Web Pada Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten Pati. Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi registrasi pemakaian kios pasar di pati berbasis web pada Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten Pati. Penelitian ini menghasilkan sebuah perangkat lunak yang dipergunakan untuk membuat surat perijinan pemakaian kios di pasar [5].

Referensi judul penelitian berikut membahas tentang Sistem Informasi Komoditas Pasar di Kota Manado Berbasis Android. Tujuan penelitian yaitu membuat sebuah sistem sebagai solusi untuk memudahkan masyarakat agar lebih efektif dan efisien dapat melakukan pendaftaran nikah secara online. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi ini dapat menjadi tool yang dengan mudah memberikan informasi harga bahan pokok dan pasar yang dibutuhkan pengguna [6].

Penelitian lain yang masih berkaitan dengan judul yaitu Rancang Bangun Aplikasi Informasi Harga Produk Pangan Dan Sembako Di Pasar Kab. Karawang. Tujuan penelitian untuk membuat aplikasi Informasi harga produk pangan dan sembako di Pasar Kab. Karawang agar mempermudah masyarakat untuk mengetahui harga-harga sembako. Hasil penelitian yaitu dengan membangun sistem informasi harga sembako di pasar tradisional karawang dengan menggunakan bahasa pemrograman Java, PHP, Sql serta dapat di terapkan pada platform Android. Dapat memberikan fungsi-fungsi yang mempermudah user dalam mengoprasikannya dan yang terpenting dapat memberikan manfaat untuk media penyampaian informasi harga sembako [7].

Penelitian berikut mengambil sebuah judul dengan studi kasus Sistem Informasi Lokasi Pasar Tradisional Di Kota Palembang Berbasis Android. Tujuan penelitian ini untuk membuat sebuah sistem

informasi lokasi pasar tradisional agar memudahkan masyarakat Kota Palembang mengetahui lokasi pasar melalui aplikasi android. Kesimpulan penelitian yaitu dengan adanya sistem informasi berbasis android yang dibuat informasi lokasi pasar tradisional dapat diketahui dengan mudah [8].

Penelitian lainnya yaitu Pembangunan Aplikasi Titip Berbelanja Ke Pasar Tradisional Berbasis Android. Penelitian ini bertujuan untuk membuat serta mengimplementasikan aplikasi titip berbelanja ke pasar tradisional berbasis android. Kesimpulan dapat diringkas bahwa aplikasi telah dapat memberikan solusi dan membantu mengatasi permasalahan yang timbul mengenai aplikasi titip berbelanja berbasis android [9].

Sumber penelitian lainnya berjudul Aplikasi Pedagang Sembako Online Berbasis Android. Tujuan penelitian yaitu untuk membuat aplikasi yang dapat memudahkan pedagang sembako untuk melakukan transaksi penjualan online. Kesimpulan dari Aplikasi dagang sembako online ini adalah Proses penjualan sembako yang berjalan saat ini masih memakai cara konvensional sehingga butuh dibuatkan sistem penjualan dengan menggunakan teknologi agar menjadi lebih efisien dan mendapat cakupan wilayah lebih luas [10].

Pasar Wameo merupakan salah satu pasar tradisional yang ada di Kota Baubau yang berperan penting dalam memajukan pertumbuhan ekonomi di wilayah Kepulauan Buton dan memiliki keunggulan bersaing secara alamiah. Keberadaan pasar Wameo ini sangat membantu, tidak hanya bagi pemerintah daerah tetapi juga para masyarakat yang menggantungkan hidupnya dalam kegiatan berdagang, karena didalam pasar Wameo terdapat banyak aktor yang memiliki arti penting dan berusaha untuk mensejahterakan kehidupannya baik itu pedagang, pembeli dan sebagainya. Namun dalam pengelolaan pengaturan retribusi pajak pemakaian lapak masih sering terjadi keterlambatan dalam hal laporan oleh Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kota Baubau disebabkan belum tersedianya sebuah sistem yang memajemen pemakai lapak pasar Wameo serta pembayaran retribusi lapak. Sehingga Peneliti berinisiatif membuat sistem manajemen pemakai lapak pasar berbasis web mobile agar dapat memudahkan pengumpulan data pemakai lapak pasar Wameo serta memajemen pembayaran setoran retribusi lapak secara elektronik pada Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kota Baubau. Dari latar belakang masalah diatas yang melandasi penulis mengambil judul dalam penelitian ini ialah *Rancang Bangun Sistem Manajemen Pemakai Lapak Pasar Berbasis Web Mobile*.

2. METODE PENELITIAN

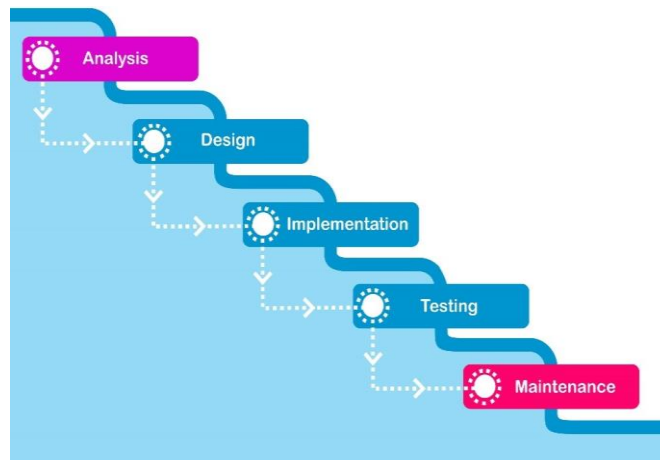
2.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yaitu prosedur pemecahan masalah yang sedang dihadapi dengan mengumpulkan data, klasifikasi, analisis, kesimpulan, dan laporan. Metode ini dilakukan dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Pengumpulan data tersebut akan dilakukan dengan cara:

- Pengamatan (*observasi*) yaitu mendatangi objek penelitian pada Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kota Baubau untuk mengetahui mengenai pendataan pemakai lapak dan memajemen jumlah pemakaian lapak retribusi tersebut. Disamping hal tersebut alasan peneliti melakukan observasi yaitu untuk memperoleh data-data terkait pemakai lapak yang berhubungan dengan penelitian yang sedang dilakukan.
- Wawancara (*Interview*) yaitu mengajukan pertanyaan langsung dengan pihak Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kota Baubau tentang bagaimana sistem mengelola data pemakai lapak pasar Wameo serta pembayaran retribusi lapak.
- Kepustakaan (*library*) yaitu untuk memadukan, menginterpretasikan dan mengisintesis seluruh materi yang ada dan berkaitan dengan topik masalah. Dengan mengungkapkan dasar teoritis, konseptual, logis dan hasil penelitian ataupun data sekunder lainnya yang berhubungan dengan masalah yang dikaji terutama sumber-sumber yang berkaitan dengan materi pembahasan penulisan ini baik itu yang mempunyai basis kepustakaan maupun berbasis *internet*.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

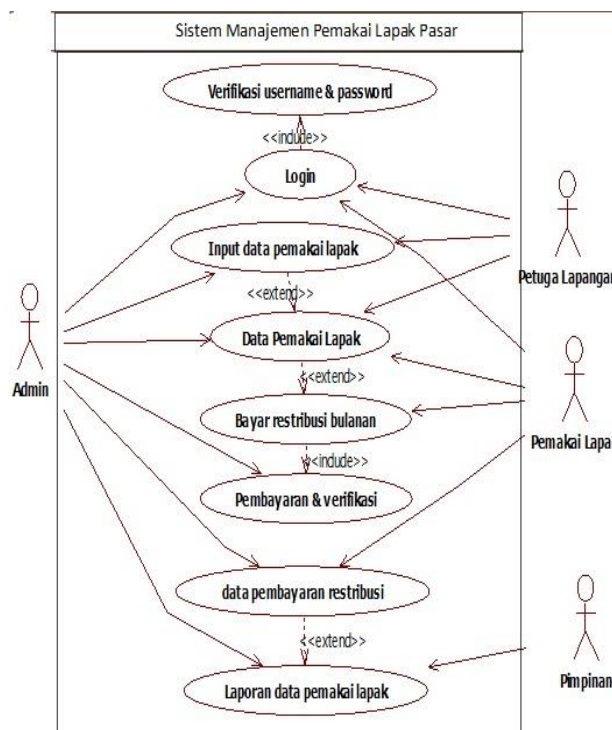
Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Waterfall*. Adapun tahapan-tahapan metode *Waterfall* ditunjukkan pada Gambar 3.1 berikut:



Gambar 1 Tahapan-Tahapan Metode *Waterfall*

Gambar 1 Merupakan metode *waterfall* menggambarkan pendekatan yang cukup sistematis serta berurutan pada pengembangan *software*, adapun penerapan metode *waterfall* pada pengembangan sistem manajemen pemakai lapak pasar berbasis *web mobile* untuk proses manajemen pemakai lapak pasar pada Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kota Baubau ditunjukkan pada Tabel 3.2 berikut :

2.4 Use Case Diagram



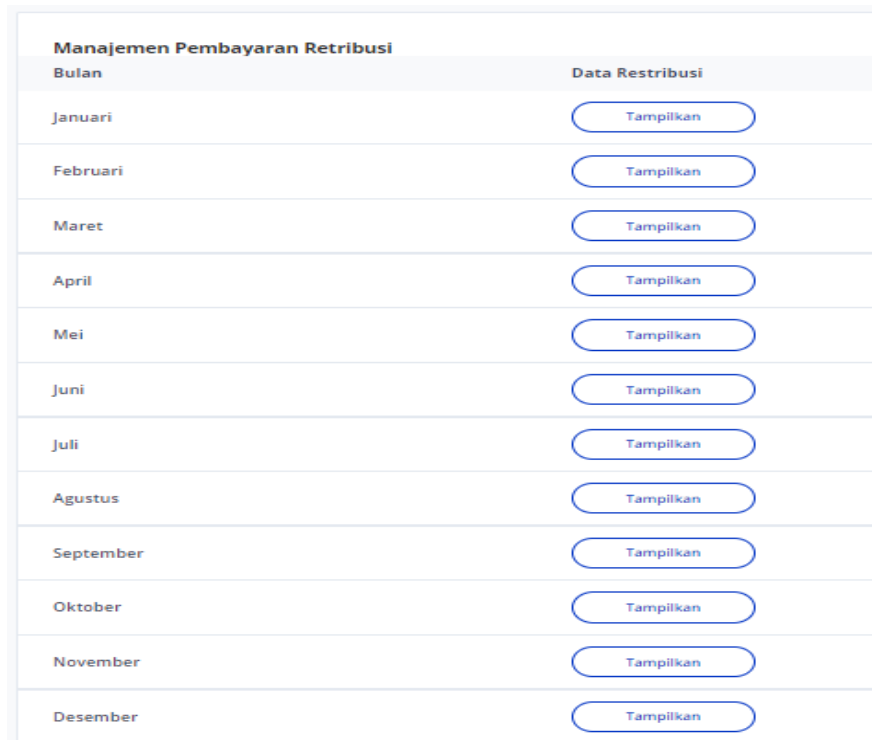
Gambar 2 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan diagram untuk menunjukkan peran dari berbagai pengguna dan bagaimana peran-peran menggunakan sistem. Adapun *Use case* diatas menggambarkan peran dari masing-masing aktor yaitu sebagai berikut:

- a. Admin melakukan login dan menginput *username* dan password agar dapat mengakses halaman utama. Saat halaman utama tampil kemudian admin melakukan penginputan data berupa input data pemakai lapak dan menghasilkan data pemakai pelapak, verifikasi pembayaran retribusi pemakai lapak dan menghasilkan data pembayaran retribusi pasar serta mengelola data pelaporan data pemakai lapak.
- b. Petugas Lapangan mengakses situs aplikasi agar dapat *login* dan melakukan penginputan data berupa input data pemakai lapak dan menghasilkan data pembayaran retribusi pasar.
- c. Pemakai lapak mengakses situs aplikasi agar dapat *login* dan melihat data, kemudian melakukan pembayaran retribusi pasar dengan cara *upload* bukti pembayaran dan melihat hasil verifikasi pembayaran.
- d. Pimpinan melihat laporan data pemakai lapak pasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tampilan Manajemen Pembayaran Retribusi

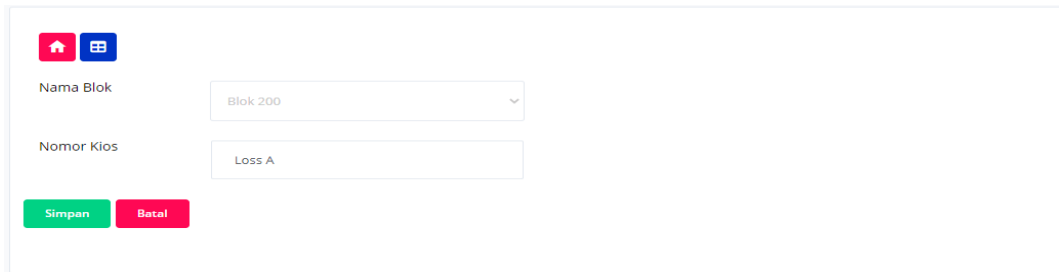


Manajemen Pembayaran Retribusi	
Bulan	Data Restribusi
Januari	Tampilkan
Februari	Tampilkan
Maret	Tampilkan
April	Tampilkan
Mei	Tampilkan
Juni	Tampilkan
Juli	Tampilkan
Agustus	Tampilkan
September	Tampilkan
Oktober	Tampilkan
November	Tampilkan
Desember	Tampilkan

Gambar 3 Tampilan Manajemen Pembayaran Retribusi

Gambar 3 Merupakan tampilan halaman manajemen pembayaran retribusi tampil maka pengguna dapat memilih bulan pembayaran yang akan ditampilkan data pembayaran retribusinya. Pada halaman tersebut menampilkan data bulan januari sampai desember.

3.2 Tampilan Input Data Gedung

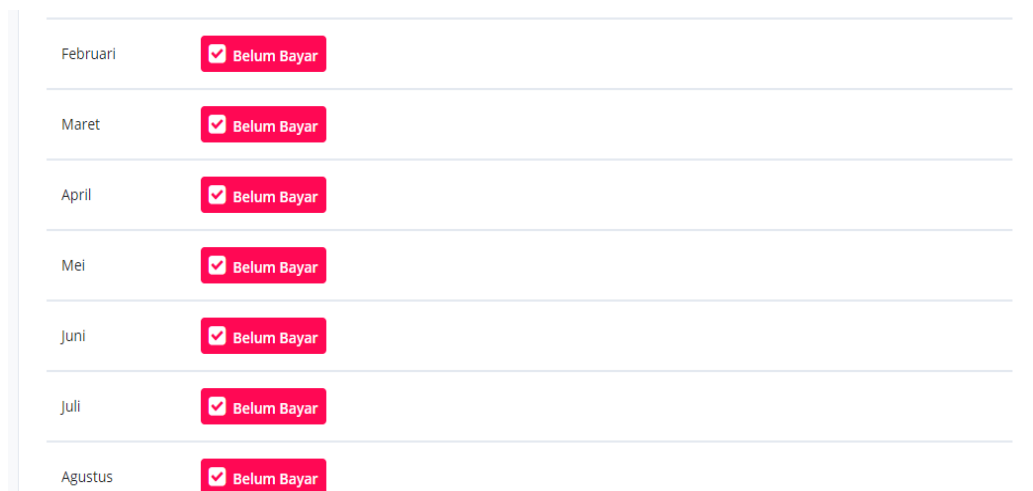


The screenshot shows a web form with two input fields. The first field is labeled 'Nama Blok' and contains the text 'Blok 200'. The second field is labeled 'Nomor Kios' and contains the text 'Loss A'. Below the fields are two buttons: a green 'Simpan' button and a red 'Batal' button.

Gambar 4 Hasil Cetak Laporan

Gambar 4 Merupakan halaman halaman input data gedung tampil maka pengguna dapat melakukan penginputan data berupa berupa nama blok dan nomor kios. Pada halaman tersebut terdapat pula tombol simpan berfungsi untuk menyimpan data dan tombol batal untuk membatalkan penginputan data.

3.3 Tampilan Menu Tagihan Retribusi



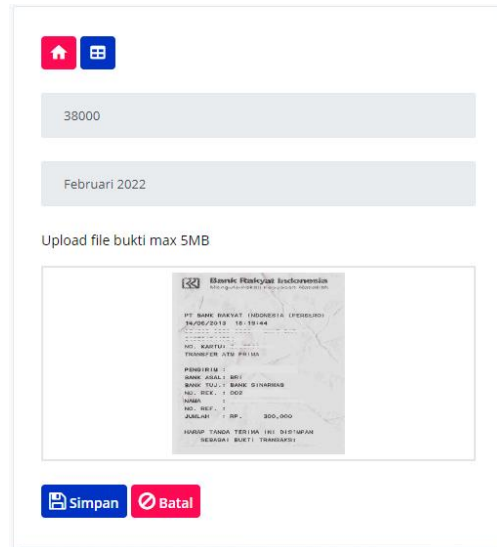
Februari	<input checked="" type="checkbox"/> Belum Bayar
Maret	<input checked="" type="checkbox"/> Belum Bayar
April	<input checked="" type="checkbox"/> Belum Bayar
Mei	<input checked="" type="checkbox"/> Belum Bayar
Juni	<input checked="" type="checkbox"/> Belum Bayar
Juli	<input checked="" type="checkbox"/> Belum Bayar
Agustus	<input checked="" type="checkbox"/> Belum Bayar

Gambar 5 Tampilan Menu Tagihan Retribusi

Gambar 5 merupakan tampilan halaman manajemen tagihan retribusi yang berfungsi untuk melakukan proses pembayaran tagihan retribusi yang akan dibayarkan retribusinya. Pada halaman tersebut menampilkan data bulan januari sampai desember. Apabila pemakai lapak belum melakukan pembayaran maka dapat melakukan pembayaran dengan cara klik button merah dan jika telah melakukan pembayaran maka akan tampil data dan informasi bahwa yang bersangkutan telah melakukan pembayaran lunas.

3.4 Tampilan Input Data Pembayaran Retribusi

Halaman input data pembayaran retribusi tampil apabila pemakai lapak menekan tombol status Belum Bayar. Saat halaman input tampil pemakai lapak menginput nominal pembayaran, bulan dan bukti pembayaran. Pada form tersebut terdapat *button* biru yang berfungsi untuk menyimpan data dan *button* merah berfungsi untuk membatalkan penginputan. Seperti terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 6 Halaman Input Data Pembayaran Retribusi

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang rancang bangun sistem manajemen pemakai lapak pasar berbasis web mobile yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Sistem manajemen pemakai lapak pasar berbasis web mobile yang dibuat dapat memudahkan pengumpulan data pemakai lapak pasar Wameo serta manajemen pembayaran setoran retribusi lapak secara elektronik pada Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kota Baubau.
2. Dengan adanya aplikasi manajemen data pemakai lapak pasar Wameo serta pembayaran retribusi lapak menghasilkan laporan data pemakai lapak serta pengelolaan data laporan retribusi di pasar Wameo yang akurat dan terupdate dan tercapainya efektivitas dan efisiensi penyelenggaraan manajemen data pemakai lapak pasar Wameo serta pembayaran retribusi lapak dapat dilakukan secara cepat dan menghasilkan data yang akurat.

5. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran untuk penelitian selanjutnya yaitu sistem yang sudah dibuat dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur pengolahan data seluruh aktifitas pasar di Kota Baubau, sehingga proses pengolahan data dapat dilakukan dalam satu aplikasi yang sistematis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sekretariat Negara. 2007. Peraturan Presiden No. 112 Tahun 2007 tentang *Penataan dan Pembinaan Pasar Tradisional, Pusat Perbelanjaan dan Toko Modern*. Jakarta.
- [2] Wiharja, R.H., 2015, Perancangan Aplikasi Informasi Pasar Tradisional Di Yogyakarta Berbasis Android Studi Kasus: Dinas Pengelolaan Pasar, *Skripsi*, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta, Yogyakarta.
- [3] Murtiani, S., 2016. Sistem Informasi Retribusi Pedagang Pasar Kabupaten Semarang. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika (TRANSISTOR EI)*. (Vol. 1, No. 1). ISSN:2252-8938.

- [4] Pertiwi, D.H., 2017. Aplikasi Penyewaan Lapak Pasar Di Pd Pasar Palembang Jaya Dengan Metode Extreme Programming (XP). *Seminar Nasional Teknologi Informasi, Bisnis, dan Desain. STMIK – Politeknik PalComTech*. ISBN: 978-602-74635.
- [5] Ahyudiya, H.N., 2017. Aplikasi Registrasi Pemakaian Kios Pasar di Pati Berbasis Web Pada Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten Pati. *Prosiding SNATIF*. ISBN: 978-602-1180.
- [6] Kojongian, S., 2017, Sistem Informasi Komoditas Pasar di Kota Manado Berbasis Android, *E-Journal Teknik Informatika, (Vol 12, No.1)*, ISSN: 2301-8364
- [7] Hananto, A.L., 2017, Rancang Bangun Aplikasi Informasi Harga Produk Pangan Dan Sembako Di Pasar Kab. Karawang, *Jurnal Ilmu Komputer & Teknologi Informasi (Vol 2 No:1)*, ISSN : 2503-054X.
- [8] Udariansyah, D., 2018, Sistem Informasi Lokasi Pasar Tradisional Di Kota Palembang Berbasis Android, *Prosiding Konferensi Nasional Sistem Informasi*, ISBN : 978-602-51481-0-1, DOI: 10.13140/RG.2.2.29706.16320
- [9] Zaky, M., 2018, Pembangunan Aplikasi Titip Berbelanja Ke Pasar Tradisional Berbasis Android, *Skripsi, Teknik Informatika, Universitas Komputer Indonesia, Bandung*.
- [10] Julianti, M.R., 2021, Aplikasi Pedagang Sembako Online Berbasis Android, *Academic Journal of Computer Science Research, (Vol. 3 No. 1)*, e-ISSN: 2721-3161.