

## **PROPOSAL SKRIPSI**

### **APLIKASI PEMBAYARAN PAJAK DAN PENGELOLAAN DATA PEDAGANG PADA KANTOR UPT PASAR BAUNTUNG BANJARBARU BERBASIS WEB**

Oleh:  
**TAUFIK RAHMAN**  
NPM: 18630505



**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS ISLAM KALIMANTAN  
MUHAMMAD ARSYAD AL BANJARI  
BANJARMASIN  
2022**

## DAFTAR ISI

<b>PROPOSAL SKRIPSI.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Landasan Teori.....	5
2.1.1 Aplikasi .....	5
2.1.2 Pembayaran .....	5
2.1.3 Pengertian Pajak.....	6
2.1.4 Pengertian Pengelolaan Data .....	7
2.1.5 Pengertian Pasar .....	8
2.1.6 Mysql .....	9
2.1.7 PHP .....	9
2.1.8 Framework Laravel .....	10
2.2 Penelitian Terkait .....	11
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>14</b>
3.1 Teknik Pengumpulan data.....	14
3.2 Analisis Sistem yang Berjalan .....	17
3.2.1 Analisis Terhadap Sistem Lama.....	17
3.2.2 Usulan Sistem Baru.....	19
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	20

3.3.1 Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	20
3.3.2 Kebutuhan <i>Software</i> .....	20
3.3.3 Kebutuhan Brainware (Sumber Daya Manusia) .....	21
3.4 Rancangan Model Sistem.....	21
3.4.1 Use Case Diagram.....	21
3.4.2 Activity Diagram.....	23
3.4.3 Sequence Diagram .....	26
3.5 Rancangan Basis Data.....	29
3.5.1 Rancangan Tabel.....	29
3.5.2 Relasi Tabel.....	33
3.6 Rancangan Antarmuka Masukan Sistem .....	33
3.7 Rancangan Antarmuka Keluaran Sistem .....	52
3.8 Tempat dan Jadwal Penelitian.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan Model Sekuensial.....	15
Gambar 3. 2 Flowmap sistem yang berjalan.....	18
Gambar 3. 3 Flowmap Sistem Usulan.....	19
Gambar 3. 4 Use Case Diagram.....	22
Gambar 3. 5 Activity Diagram Login .....	23
Gambar 3. 6 Activity Diagram Register .....	24
Gambar 3. 7 Activity Diagram Input Data.....	24
Gambar 3. 8 Activity Diagram Edit Data.....	25
Gambar 3. 9 Activity Diagram Hapus Data .....	25
Gambar 3. 10 Activity Diagram Cetak Data .....	26
Gambar 3. 11 Sequence Diagram Login .....	26
Gambar 3. 12 Sequence Diagram Register .....	27
Gambar 3. 13 Sequence Diagram Tambah Data .....	27
Gambar 3. 14 Sequence Diagram Edit Data .....	28
Gambar 3. 15 Sequence Diagram Hapus Data.....	28
Gambar 3. 16 Sequence Diagram Cetak Data.....	29
Gambar 3. 17 Relasi Tabel.....	33
Gambar 3. 18 Rancangan Form Login .....	34
Gambar 3. 19 Rancangan Form Register .....	35
Gambar 3. 20 Rancangan Form Dashboard .....	36
Gambar 3. 21 Rancangan Form Data Pedagang .....	37
Gambar 3. 22 Rancangan Form Data Pegawai .....	38
Gambar 3. 23 Rancangan Form Data Toko .....	39
Gambar 3. 24 Rancangan Form Data Lokasi .....	40
Gambar 3. 25 Rancangan Form Data Fasilitas.....	41
Gambar 3. 26 Rancangan Form Data Kegiatan .....	42
Gambar 3. 27 Rancangan Form Data Pajak .....	43
Gambar 3. 28 Rancangan Form Data Pembayaran Pajak .....	44
Gambar 3. 29 Rancangan Form Tambah Pedagang.....	45

Gambar 3. 30 Rancangan Form Tambah Pegawai .....	46
Gambar 3. 31 Rancangan Form Tambah Toko .....	47
Gambar 3. 32 Rancangan Form Tambah Lokasi .....	48
Gambar 3. 33 Rancangan Form Tambah Fasilitas .....	49
Gambar 3. 34 Rancangan Form Tambah Kegiatan .....	50
Gambar 3. 35 Rancangan Form Tambah Pajak .....	51
Gambar 3. 36 Rancangan Form Tambah Pembayaran Pajak.....	52
Gambar 3. 37 Rancangan Laporan Cetak Pedagang.....	53
Gambar 3. 38 Rancangan Laporan Cetak Pegawai .....	54
Gambar 3. 39 Rancangan Laporan Data Toko.....	55
Gambar 3. 40 Rancangan Laporan Data Lokasi .....	56
Gambar 3. 41 Rancangan Laporan Cetak Fasilitas .....	57
Gambar 3. 42 Rancangan Laporan Cetak Kegiatan .....	58
Gambar 3. 43 Rancangan Laporan Cetak Pajak.....	59
Gambar 3. 44 Rancangan Laporan Cetak Pembayaran Pajak.....	60

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait .....	11
Tabel 3. 1 Tabel User .....	30
Tabel 3. 2 Tabel Pedagang .....	30
Tabel 3. 3 Tabel Pegawai .....	30
Tabel 3. 4 Tabel Toko .....	31
Tabel 3. 5 Tabel Lokasi .....	31
Tabel 3. 6 Tabel Kegiatan .....	31
Tabel 3. 7 Tabel Fasilitas .....	32
Tabel 3. 8 Tabel Pajak .....	32
Tabel 3. 9 Tabel Pembayaran .....	32
Tabel 3. 10 Tempat dan Jadwal Penelitian .....	61

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

UPTD Pengelola Pasar Bauntung adalah merupakan salah satu Perangkat Daerah Kota Banjarbaru yang baru dibentuk berdasarkan Peraturan Walikota Banjarbaru No. 22 Tahun 2008 dan diperbaharui Peraturan Walikota Banjarbaru No. 47 Tahun 2016 tentang kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas Pokok dan Fungsi serta Tata Kerja Dinas Perdagangan Kota Banjarbaru yang merupakan unsur penunjang pembangunan daerah berada di bawah koordinasi Dinas Perdagangan dan bertanggung jawab kepada kepala daerah melalui Dinas Perdagangan Kota Banjarbaru.

Pasar Bauntung Banjarbaru keberadaannya sekitar tahun 1965 yang merupakan pasar tradisional atau pasar sejumput, pasar kaget yang di mana pedagangnya sekitar 20 orang. Pada tahun 1970 dan beriringan dengan dibentuknya Pemerintah Kota Banjarbaru di bawah Pemerintah Kabupaten Banjar Pasar Banjarbaru berkembang menjadi Pasar Kecamatan Banjarbaru yang dikelola dan dipimpin seorang Kepala Pasar.

Seiring dengan perkembangan jumlah penduduk yang semakin banyak, cakupan pasar menjadi lebih besar dan luas. Pada tahun 1990 Pasar Banjarbaru dilakukan lagi renovasi dan pembangunan Toko-toko dan Los.

Pada bulan Februari 2021 Pasar Bauntung Banjarbaru telah resmi dipindahkan ke tempat baru yang beralamat di Jl. RO Ulin, Loktabat Selatan,

Kec. Banjarbaru Selatan, Kota Banjar Baru, Kalimantan Selatan. Pasar Bauntung berdiri diatas lahan seluas 3,9 HA dan luas bangunan 1,7 HA. Pasar Bauntung Banjarbaru ini memiliki Ruko ukuran 4x8 sebanyak 28 unit, Toko ukuran 3x6 sebanyak 133 unit, Toko ukuran 3x3 sebanyak 355 unit, Los Kering sebanyak 420 unit, dan Los Basah sebanyak 136 unit.

Pengelolaan data pada Pasar Bauntung hanya sebatas pendataan pedagang, toko, pegawai, kegiatan, fasilitas pasar dan data pajak, resiko kehilangan dan ketidakakuratan pada pengelola data pasar bauntung sangatlah besar dikarenakan sistem yang sedang berjalan masih menggunakan cara manual atau tulis tangan. Salah satu cara agar memudahkan pengelola data di pasar bauntung untuk meningkatkan kinerja adalah dengan sistem informasi yang dapat mengelola data pedagang, toko, pegawai, kegiatan, fasilitas pasar dan data pajak.

Dengan adanya Aplikasi Pembayaran Pajak dan Pengelolaan Data Pedagang Pada Kantor UPTD Pasar Bauntung Banjarbaru diharapkan dapat memperbaiki dan membuat pekerjaan menjadi lebih cepat sehingga tidak terjadi hambatan dan kendala dalam mengelola data pedagang, data toko, data pegawai, data kegiatan, data fasilitas dan data pajak. Maka dilakukan penerapan dan penggunaan teknologi informasi melalui pembuatan Aplikasi Pembayaran Pajak dan Pengelolaan Data Pedagang Pada Kantor UPTD Pasar Bauntung Banjarbaru agar memberi kemudahan baik kepada para pegawai ataupun pengelola Pasar Bauntung.



## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sistem pengelolaan data, pengumpulan data, penyimpanan data dan pembuatan laporan masih di operasikan dalam bentuk *spreadsheet* yang tentunya memiliki kelemahan saat penyajian laporan sehingga kurang efektif
2. Pembayaran pajak pedagang masih melakukan cara manual yaitu membayar ke kantor UPT Pasar Bauntung Banjarbaru.

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam membangun sistem informasi ini, adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun mengambil studi kasus di Pembayaran Pajak dan Pengelolaan Data pada Kantor UPT Pasar Bauntung Banjarbaru yang berlokasi di Jl. RO Ulin Kelurahan Loktabat Selatan Kecamatan Banjarbaru Selatan Kota Banjarbaru Provinsi Kalimantan Selatan.
2. Sistem yang dibangun mengambil pada Pengelolaan Data Kantor UPT untuk pengelolaan data yang ada diantaranya yaitu seperti pengolahan data pedagang, pegawai, toko, fasilitas, kegiatan, pajak, pembayaran pajak dan pelaporannya
3. Sistem yang akan dibangun adalah berbasis web dengan bahasa pemrograman HTML, PHP dan manajemen basis data MySQLi.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembangunan aplikasi data dan pembayaran ini adalah :

1. Merancang dan membuat Aplikasi Pembayaran Pajak dan Pengelolaan Data Pedagang Pada UPT Pasar Bauntung Banjarbaru.
2. Memberikan kemudahan dalam pengelolaan data pedagang pasar bauntung.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini, antara lain :

1. Memberikan kemudahan dalam menginput informasi tentang Pasar Bauntung Banjarbaru
2. Memudahkan penginputan data pembayaran pajak secara online

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

Dalam penyusunan penelitian ini, ada beberapa landasan teori atau konsep dasar yang digunakan untuk mendukung pemahaman lebih lanjut mengenai hasil dari analisis yang akan dibahas pada bab berikutnya.

##### **2.1.1 Aplikasi**

Menurut Hakim (2010:105) menyatakan program aplikasi adalah “perangkat lunak (software) yang digunakan untuk tujuan tertentu seperti mengolah dokumen, mengatur Windows 7, permainan (game), dan sebagainya.”

Menurut IBISA (2010:93), paket sistem aplikasi adalah “alat bantu untuk mempermudah dan mempercepat proses pekerjaan dan bukan merupakan beban bagi pegawainya.”

Berdasarkan kedua uraian pengertian aplikasi menurut para ahli di atas maka penulis menyimpulkan aplikasi adalah perangkat lunak pembantu yang berguna untuk mempermudah suatu pekerjaan dan mempermudah atau meringkas pekerjaan pembuatan perangkat lunak lainnya.

##### **2.1.2 Pembayaran**

Pembayaran adalah proses pertukaran mata uang atau nilai moneter untuk barang, jasa, atau informasi (Chan Kah Sing, 2004)

Dapat disimpulkan bahwa pembayaran adalah perpindahan hak atas nilai antara pihak pembeli dan pihak penjual yang secara bersamaan terjadi pula perpindahan hak atas barang atau jasa secara berlawanan.

### **2.1.3 Pengertian Pajak**

Pajak adalah iuran kepada negara (yang dapat dipaksakan) yang terhutang oleh yang wajib membayarnya menurut peraturan-peraturan, dengan tidak mendapat prestasi kembali yang langsung dapat ditunjuk, dan yang gunanya adalah untuk membiayai pengeluaran-pengeluaran umum berhubungan dengan tugas negara yang menyelenggarakan pemerintahan (Adriani 1987:2 dalam Verawati, 2007). Menurut Prof. DR. Rachmat Sumitro, SH tahun 1990, pajak adalah iuran rakyat kepada kas negara (peralihan kekayaan dari kas rakyat ke sektor pemerintah) berdasarkan Undang-Undang untuk membiayai pengeluaran rutin dan surplusnya digunakan untuk *public saving* yang merupakan sumber utama untuk membiayai *public investment*.

Penghasilan negara adalah berasal dari rakyatnya melalui pungutan pajak, dan atau dari hasil kekayaan alam yang ada di dalam negara itu (natural resource). Dua sumber itu merupakan sumber terpenting yang memberikan penghasilan kepada negara. Penghasilan tersebut untuk membiayai kepentingan umum yang akhirnya juga mencakup kepentingan pribadi individu seperti kesehatan rakyat, pendidikan, kesejahteraan, dan sebagainya. Pungutan pajak merupakan penghasilan masyarakat yang kemudian dikembalikan lagi kepada masyarakat melalui pengeluaran-pengeluaran rutin dan pengeluaran-pengeluaran pembangunan, yang

akhirnya digunakan untuk kepentingan seluruh masyarakat ybaik yang membayar pajak maupun tidak.

#### **2.1.4 Pengertian Pengelolaan Data**

Menurut Mulyanto (2009:15) Data didefinisikan sebagai representasi dunia nyata mewakili suatu objek seperti manusia, hewan, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya. Dengan kata lain, data merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian dan kesatuan yang nyata. Data merupakan material atau bahan baku yang belum mempunyai makna atau belum berpengaruh langsung kepada pengguna sehingga perlu diolah untuk dihasilkan sesuatu yang lebih bermakna.

Dari beberapa pengertian diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa “Data merupakan fakta yang belum mempunyai makna tertentu dan tidak dapat digunakan untuk pengambilan keputusan”, fakta dapat dinyatakan dengan gambar(grafik), angka, huruf, kata-kata dan lain sebagainya.

Menurut Jogyanto Hartono (2006:9) pengolahan adalah proses data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan dtangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus ini disebut juga dengan siklus pengolahan data (data processing cycles).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “pengolahan data adalah susunan atau kumpulan dari hasil kegiatan pikiran dengan bantuan tenaga atau suatu peralatan, sehingga dapat menghasilkan informasi untuk mencapai tujuan tertentu”.

#### **2.1.5 Pengertian Pasar**

Pasar adalah sebuah mekanisme pertukaran barang dan jasa yang alamiah dan telah berlangsung sejak peradaban awal manusia. Menurut Philip (1968) kotler pasar terdiri dari konsumen/pelanggan potensial yang mempunyai kebutuhan dan keinginan tertentu yang ingin dan mampu dipenuhi, sehingga dapat memuaskan kebutuhan dan keinginan tersebut. Dahl dan Hammond, memberikan pengertian pasar adalah sebagai suatu lingkungan atau ruang tempat kekuatan permintaan dan penawaran bekerja untuk menentukan atau memodifikasi harga sehingga terjadi pertukaran kepemilikan barang dan jasa serta adanya fakta kegiatan fisik.

Pasar dapat diartikan sebagai tempat bertemunya penjual dan pembeli untuk mempertukarkan barang-barang mereka. Para ahli ekonomi menggunakan istilah pasar untuk menyatakan sekumpulan pembeli dan penjual yang melakukan transaksi atas suatu produk atau kelas produk tertentu, misalnya pasar perumahan, pasar besar, dan lain-lain. Sedangkan dalam manajemen pemasaran konsep pasar terdiri atas semua pelanggan potensial yang mempunyai kebutuhan atau keinginan tertentu yang mungkin bersedia dan mampu melibatkan diri dalam suatu pertukaran guna memuaskan kebutuhan dan keinginan tersebut.

### 2.1.6 Mysql

Menurut (Solichin A., 2016) *Mysql* adalah DBMS yang *open source* dengan dua bentuk lisensi, yaitu *Free Software* (perangkat lunak bebas) dan *Shareware* (perangkat lunak kepemilikan yang penggunaannya terbatas). Jadi *MYSQL* adalah *database server* yang gratis dengan lisensi *GNU General Public License (GPL)* sehingga dapat Anda pakai untuk keperluan pribadi atau komersial tanpa harus membayar lisensi yang ada. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, *MySQL* masuk ke dalam jenis *RDBMS (Relational database Management System)*. Maka dari itu, istilah semacam baris, kolom, tabel, dipakai pada *MySQL*. Contohnya di dalam *MySQL* sebuah database terdapat satu atau beberapa tabel. *MySQL* merupakan *database engine* atau *server database* yang mendukung bahasa *database SQL* sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data. *MySQL* adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL* atau *DBMS* yang *multithread, multi-user*.

### 2.1.7 PHP

Menurut (Solichin A., 2016) *PHP* merupakan bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. *PHP* merupakan *script* yang *terintegrasi* dengan *HTML* dan berada pada *server (server side HTML embedded scripting)*. Dengan kata lain, *PHP* merupakan bahasa pemrograman *web* yang bersifat sebagai *server*, memudahkan dalam pengelolaan *database*, serta dapat digunakan dalam *file HTML*.

### 2.1.8 Framework Laravel

Laravel adalah sebuah framework PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT, dibangun dengan konsep MVC (model view controller). Laravel adalah pengembangan website berbasis MVP yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, dan untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas dan menghemat waktu.

MVC adalah sebuah pendekatan perangkat lunak yang memisahkan aplikasi logika dari presentasi. MVC memisahkan aplikasi berdasarkan komponen-komponen aplikasi, seperti : manipulasi data, controller, dan user interface.

1. Model mewakili struktur data. Biasanya model berisi fungsifungsi yang membantu seseorang dalam pengelolaan basis data seperti memasukkan data ke basis data, pembaruan data dan lain-lain.
2. View adalah bagian yang mengatur tampilan ke pengguna. Bisa dikatakan berupa halaman web.
3. Controller merupakan bagian yang menjembatani model dan view.



## 2.2 Penelitian Terkait

Berikut adalah tabel hasil-hasil penelitian sebelumnya yang terkait dengan layanan terpadu sebagai acuan dalam melakukan penelitian

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait

NO	JUDUL	NAMA PENELITI dan TAHUN	MASALAH	APLIKASI	KETIDAKSESUAIAN
1	Sistem Informasi Pengelolaan Pasar Cemara Banjarmasin Berbasis Web	Dian Agustini, Muthia Farida Januari (2021)	Sistem yang berjalan saat ini masih menggunakan sistem yang manual yaitu data yang dikumpulkan hanya direkap dalam Microsoft excel. Belum ada sebuah sistem informasi berupa denah pasar yang menampilkan informasi blok-blok pasar serta data pedagang dan jenis barang jualan yang dijual sehingga pembeli terkadang harus bolak-balik mengelilingi pasar untuk mencari barang yang di perlukannya.	PHP dan MySQL	Sistem ini memberikan kemudahan terhadap pengelola pasar dalam mengelola dan melakukan pendataan pada pasar. Dan dengan adanya sistem informasi, lebih mudah dalam mengelola data pedagang yang ada di pasar, mengelola retribusi pasar dan pembayaran sewa toko sehingga dapat memonitor pendapatan pasar melalui bagian tersebut.
Link : <a href="https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/JIT/article/view/4174/2710">https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/JIT/article/view/4174/2710</a>					

2	Sistem Informasi Retribusi Pedagang Pasar Kabupaten Semarang	Sofia Murtiani, Imam Much Ibnu Subroto, Dedy Kurniadi, Vol 1, No 1 2016	Paper ini menjelaskan perancangan dan pembangunan Sistem Informasi Pengelolaan data pasar baik data pedagang dan pemasukan dana retribusi dari pedagang. Paper ini juga menjelaskan cara mengevaluasi sistem dana retribusi yang bersifat real time antara dinas pasar kabupaten terkait dengan pengelola pasar sehingga lebih transparan dalam pengelolaan dana retribusi.	PHP dan MySQL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemasukan dana retribusi pasar dapat dilakukan langsung oleh pedagang dengan cara memberikan kartu pasar berisi saldo yang nanti perharinya akan dipotong sesuai retribusi per harinya</li> <li>2. Dalam pemotongan saldo pada kartu pedagang langsung teekoneksikan dengan Bank yang bersangkutan sehingga petugas pasar tidak perlu lagi melakukan penyetoran dana retribusi secara manual.</li> <li>3. Dalam penyetoran langsung ke Bank dari pemotongan saldo pedagang report langsung masuk ke dalam catatan Dinas terkait untuk pengevaluasian target pasar per tahun dengan realisasi dana yang didapat.</li> </ol>
<b>Link :</b> <a href="http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/EI/article/view/831/682">http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/EI/article/view/831/682</a>					

3	Sistem Informasi Sewa Kios Pedagang Pasar Bauntung Pada Dinas Perdagangan Kota Banjarbaru Kalimantan Selatan	Mujib Rahman, Lilis Anggrain, Budi Ramdhani. 2021	Pencatatan kegiatan sewa menyewa kios di pasar secara manual ini sangat tidak efisien mengingat Indonesia sudah masuk ke era digital. Selain itu pencatatan secara manual juga memakan banyak waktu dalam melakukan kroscek penyewa ataupun tunggakan penyewa kios karena banyaknya buku arsip sewa kios di pasar pada Dinas Perdagangan Kota Banjarbaru Sistem informasi sewa kios pedagang di Pasar Bauntung yang telah terkomputerisasi dapat membantu Dinas Perdagangan Kota Banjarbaru dalam penginputan data dengan cepat dan akurat. Aplikasi didukung oleh fasilitas pencarian data pada tiap sub menu sehingga semua informasi yang dibutuhkan admin atau pegawai mudah didapat dan dikelola dengan baik.	PHP dan MySQL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lebih mempermudah penggunaan aplikasi sehingga mudah untuk dipahami pegawai baru</li> <li>2. Diharapkan aplikasi bisa di operasikan pada Smartphone agar lebih mempermudah penggunaanya.</li> <li>3. Aplikasi ini belum sempurna oleh karena itu sangat diharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun, agar dapat menyempurnakan aplikasi ini.</li> </ol>
Link : <a href="http://eprints.uniska-bjm.ac.id/9417/">http://eprints.uniska-bjm.ac.id/9417/</a>					

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Teknik Pengumpulan data**

Dalam penelitian ini ada beberapa metode dalam memperoleh data. Adapun metode yang dilakukan dalam mengumpulkan data, yaitu sebagai berikut:.

1. Metode Pengamatan (*Observasi*)

Observasi dilakukan untuk menentukan analisis kebutuhan dari aplikasi yang dibuat dan menentukan data apa saja terkait pembayaran pajak pedagang dan pengelolaan data yang membangun aplikasi. Observasi dilakukan dengan mengunjungi Kantor UPT Pasar Bauntung Banjarbaru.

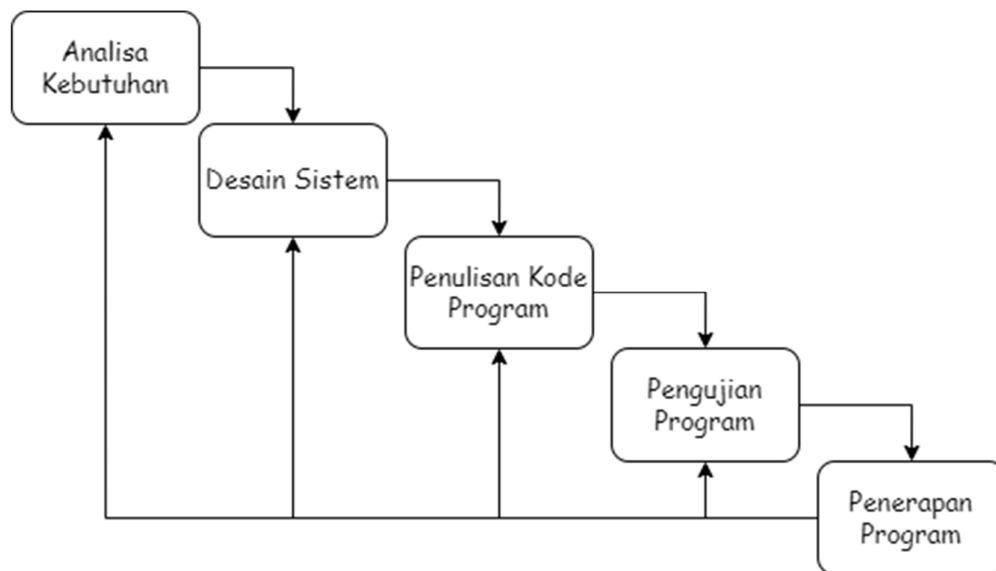
2. Metode Wawancara (*Interview*).

Dengan metode ini bisa berdialog secara langsung kepada kepala UPT Pasar Bauntung dan juga para staff/pegawai yang bertugas dalam menangani pembayaran pajak dan pengelolaan data sesuai dengan topik penelitian.

3. Studi Pustaka dan Studi Dokumentasi.

Metode menelaah berbagai literatur-literatur perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

Kemudian untuk metode pengembangan sistem perangkat lunak mengacu pada model waterfall, merupakan paradigma model pengembangan perangkat lunak paling tua, dan paling banyak dipakai. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh tahapan analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan.



Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan Model Sekuensial

#### a) Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada tahap ini berlangsung proses pengumpulan kebutuhan secara lengkap untuk dianalisis dan didefinisikan kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibuat, seperti memahami domain permasalahan, tingkah laku, unjuk kerja dan interface (antar muka). Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user requirement atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan

keinginan user dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menerjemahkan ke dalam bahasa pemrogram.

#### **b) Desain**

Pada tahap ini dilakukan penerjemahan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuatnya proses pengkodean (coding). Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail algoritma procedural

#### **c) Pengkodean**

Pengkodean merupakan proses menterjemahkan perancangan desain ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, dengan menggunakan bahasa pemrograman.

#### **d) Pengujian**

Setelah Proses Pengkodean selesai, dilanjutkan dengan proses pengujian pada program perangkat lunak, baik Pengujian logika internal, maupun Pengujian eksternal fungsional untuk memeriksa segala kemungkinan terjadinya kesalahan dan memeriksa apakah hasil dari pengembangan tersebut sesuai dengan hasil yang diinginkan.

#### **e) Penerapan Program dan Pemeliharaan**

Tahap ini meliputi penyesuaian atau perubahan yang berkembang seiring dengan adaptasi perangkat lunak dengan kondisi atau situasi sebenarnya setelah disampaikan kepada konsumen atau pelanggan. Perangkat lunak yang sudah

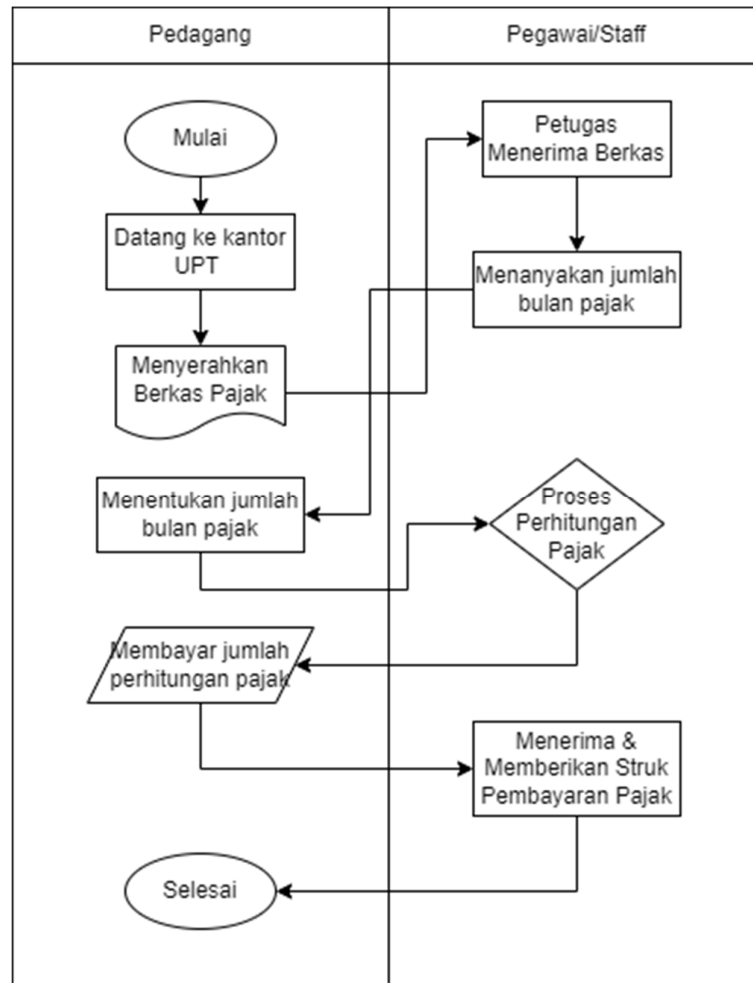
disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

### **3.2 Analisis Sistem yang Berjalan**

Merupakan gambaran tentang bagaimana sistem yang sedang berjalan bagaimana proses pembayaran pajak pedagang terkait kantor UPT pasar bauntung di Banjarbaru. Analisis sistem ini bertujuan untuk membuat sistem yang baru agar dapat lebih efektif dan efisien dalam pembayaran pajak maupun pengolahan datanya. Dengan adanya aplikasi ini mempermudah dan mempercepat proses pengelolaan data pedagang pasar bauntung banjarbaru.

#### **3.2.1 Analisis Terhadap Sistem Lama**

Berdasarkan hasil observasi dan interview yang dilakukan peneliti dengan Kantor UPT Pasar Bauntung Banjarbaru, diketahui sistem yang berjalan saat ini masih belum terintegrasi dengan sistem aplikasi. Adapun proses alur kerja sistem yang sedang berjalan saat ini digambarkan dalam flowmap berikut:.



Gambar 3. 2 Flowmap sistem yang berjalan

Adapun penjelasan dari flowchart diatas yaitu sebagai berikut.

1. Pedagang mendatangi ke kantor UPT Pasar Bauntung
2. Pedagang menyerahkan berkas pembayaran pajak
3. Pegawai menerima berkas kemudian menanyakan jumlah bulan pembayaran pajak yang ingin di bayarkan
4. Pedagang menentukan jumlah bulan pembayaran pajak
5. Pegawai menghitung jumlah pajak yang harus dibayarkan

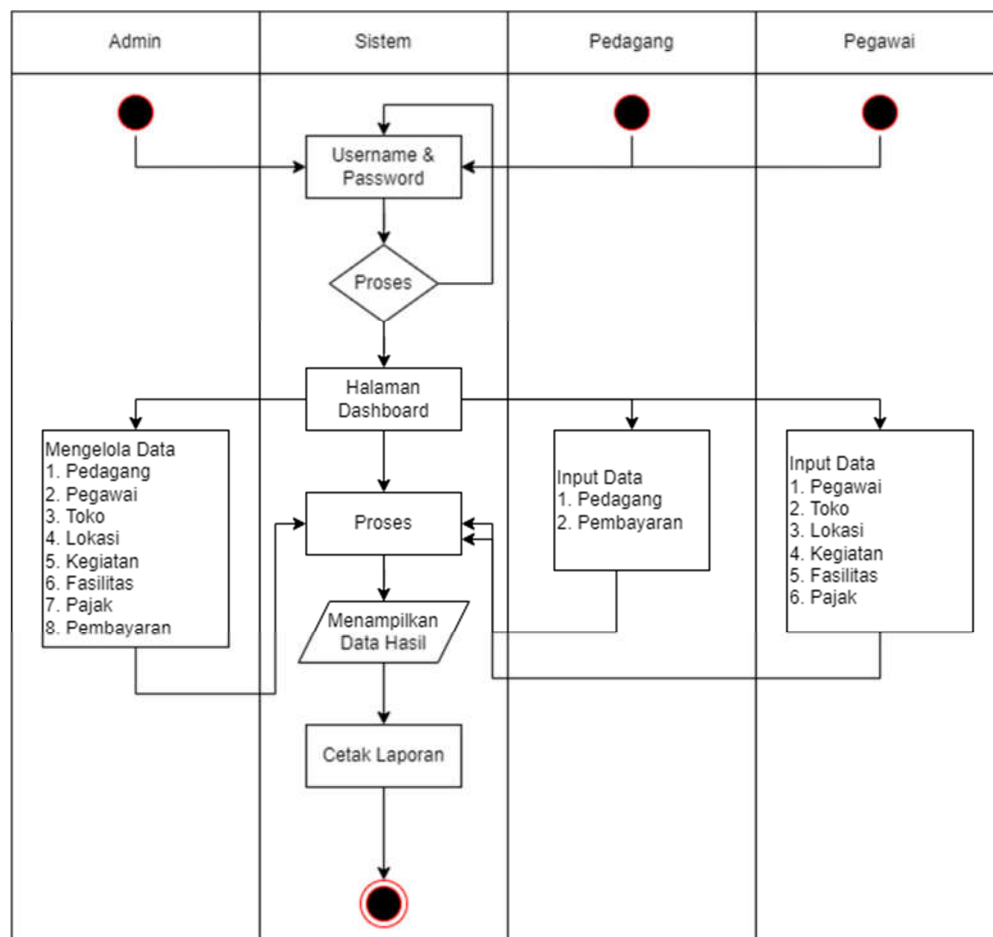


6. Pedagang membayar pajak hasil perhitungan pegawai
7. Pegawai menerima uang pembayaran pajak dan memberikan struk pembayaran pajak

### 3.2.2 Usulan Sistem Baru

Berdasarkan hasil analisis terhadap sistem lama untuk pengelolaan data pedagang maka dapat diusulkan sistem baru untuk membantu dan mempermudah dalam melakukan pengelolaan serta pengolahan data agar lebih efektif dan efisien.

Usulan sistem baru dapat dilihat pada flowmap dibawah ini:



Gambar 3. 3 Flowmap Sistem Usulan

### **3.3 Analisis Kebutuhan Sistem**

Untuk menunjang pembuatan sistem ini maka diperlukan beberapa kebutuhan meliputi kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak dan kebutuhan pengguna

#### **3.3.1 Kebutuhan *Hardware***

Hardware (perangkat keras) merupakan komponen fisik dalam rangkaian computer untuk mendukung kinerja komputer. Adapun perangkat keras yang digunakan untuk membangun media ini adalah sebagai berikut:

1. Monitor
2. CPU Dual Core Processor 2,5 Ghz
3. Memory RAM 4GB
4. Memory Penyimpanan 500GB
5. Mouse
6. Keyboard
7. Printer

#### **3.3.2 Kebutuhan *Software***

Software (perangkat lunak) merupakan komponen yang ada dalam sebuah komputer yang disimpan secara digital. Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk membangun media ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem Opererasi
2. Web Browser

3. Web Server
4. MySQL
5. Text Editor

### **3.3.3 Kebutuhan Brainware (Sumber Daya Manusia)**

Kebutuhan Brainware (Sumber Daya Manusia) merupakan kebutuhan yang sangat penting. Manusia sebagai pencipta dan pengguna media, sehingga media ini dapat digunakan sesuai dengan fungsi dan kegunaannya. Tanpa adanya sumber daya manusia maka media ini tidak dapat berjalan.

## **3.4 Rancangan Model Sistem**

Rancangan model sistem adalah tahapan berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan dengan menyatukan beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh untuk memperjelas bentuk sebuah sistem. Pemodelan rancangan model sistem pada aplikasi ini menggunakan pemodelan terstruktur. Maka dari itu pemodelan menggunakan UML (Unified Modelling Language) yang memiliki beberapa tahap yaitu:

### **3.4.1 Use Case Diagram**

Use Case adalah sebuah kegiatan atau juga interaksi yang saling berkesinambungan antara aktor dan juga sistem. Atau dengan kata lain teknik secara umum digunakan untuk mengembangkan software / sistem informasi sehingga memperoleh kebutuhan fungsional dari sistem yang ada” (Salamadian, 2018). Komponen tersebut kemudian menjelaskan komunikasi antara actor, dengan

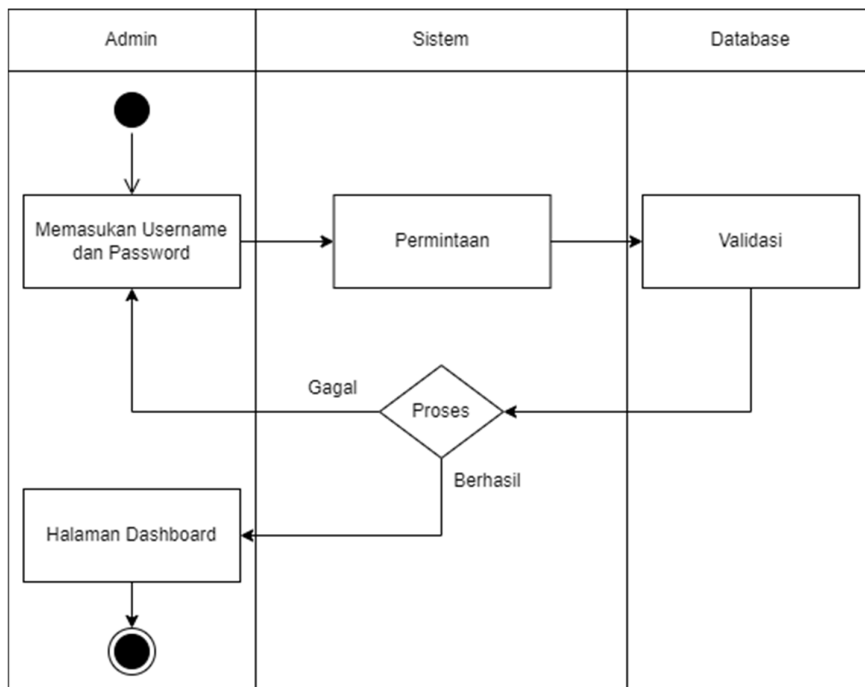
sistem yang ada. Dengan demikian, use case dapat dipresentasikan dengan urutan yang sederhana, dan akan mudah dipahami.



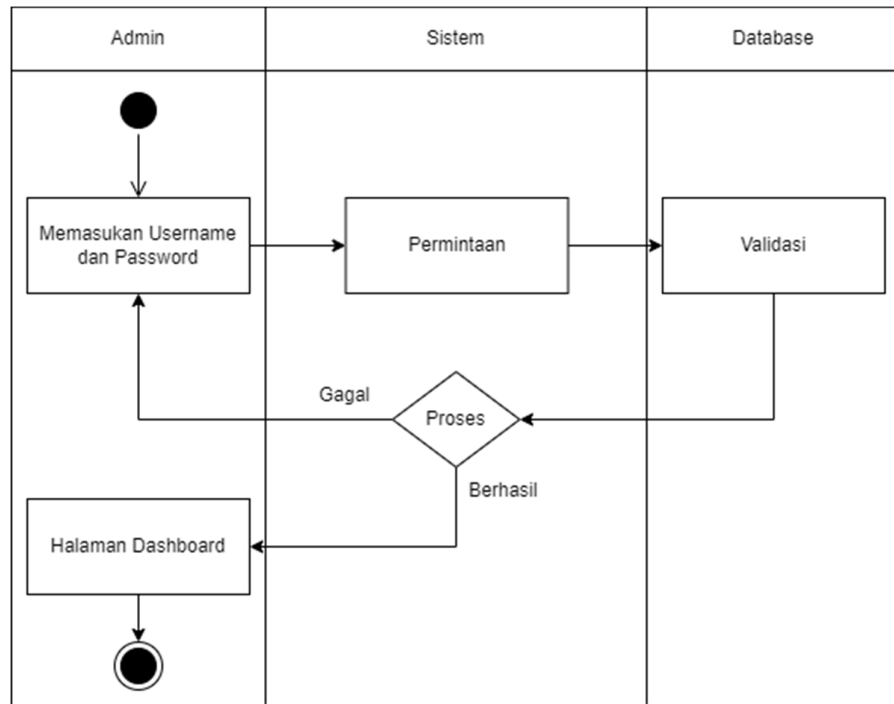
Gambar 3. 4 Use Case Diagram

### 3.4.2 Activity Diagram

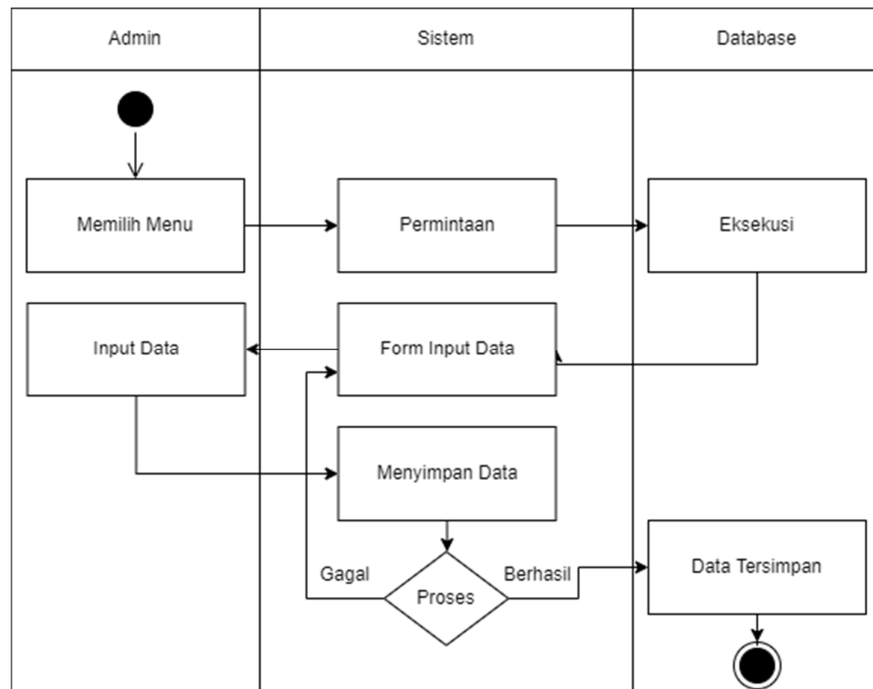
“Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sebuah sistem yang sedang dirancang dan bagaimana masing-masing aliran berawal, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana aktivitas tersebut berakhir” (Vinashaw, 2018).



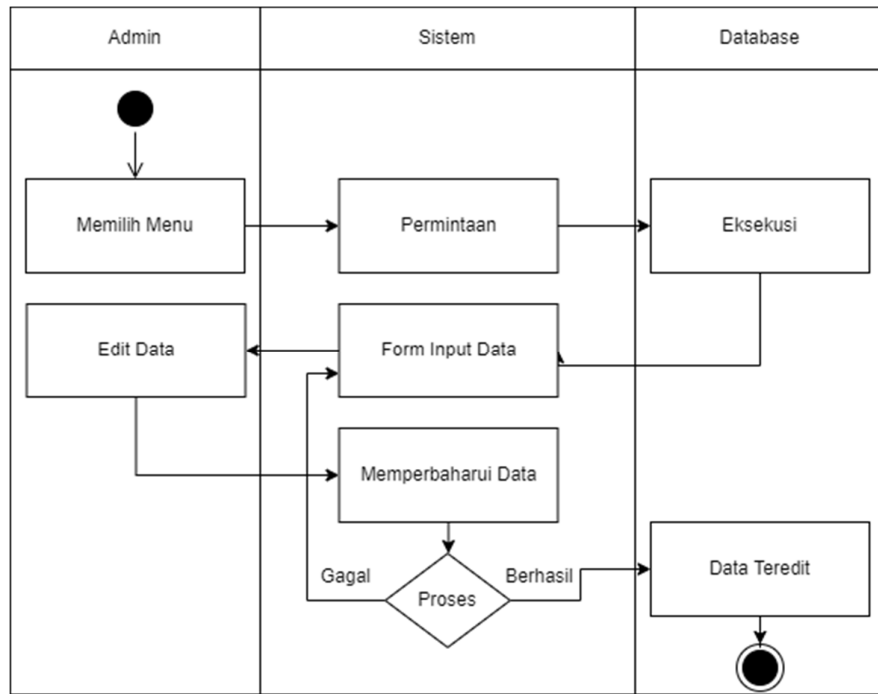
Gambar 3. 5 Activity Diagram Login



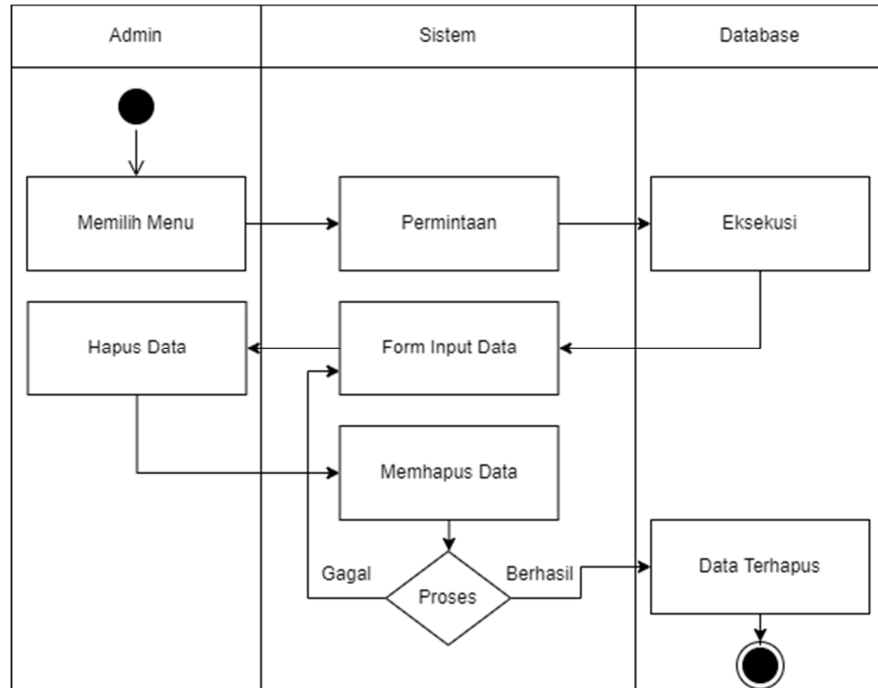
Gambar 3. 6 Activity Diagram Register



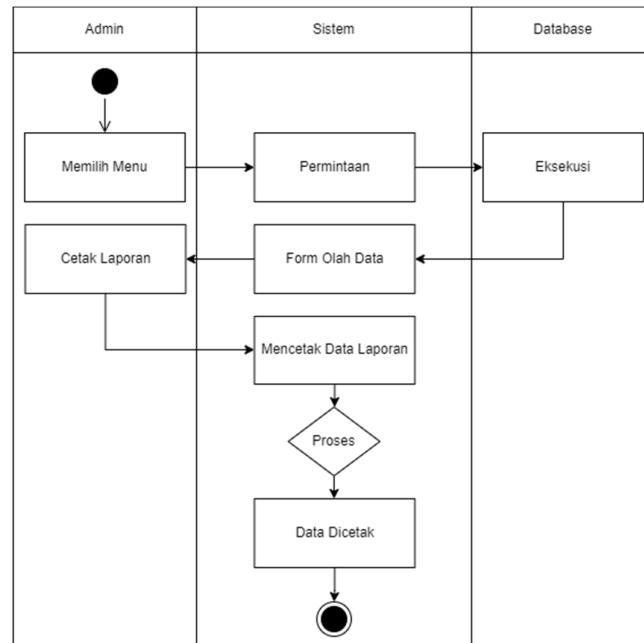
Gambar 3. 7 Activity Diagram Input Data



Gambar 3. 8 Activity Diagram Edit Data



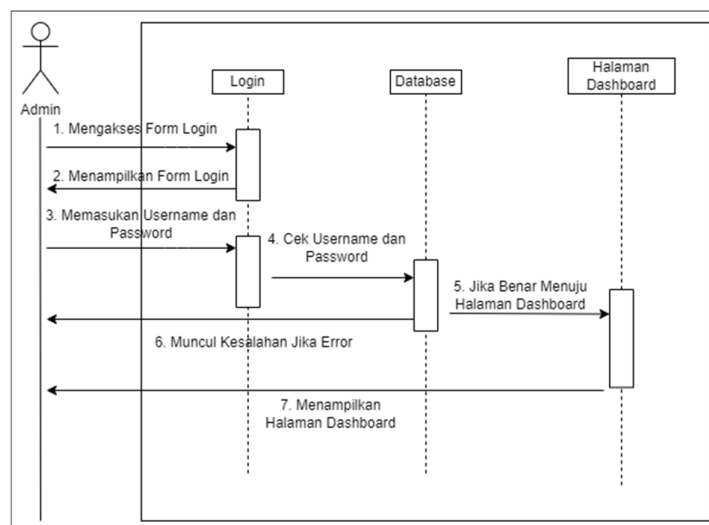
Gambar 3. 9 Activity Diagram Hapus Data



Gambar 3. 10 Activity Diagram Cetak Data

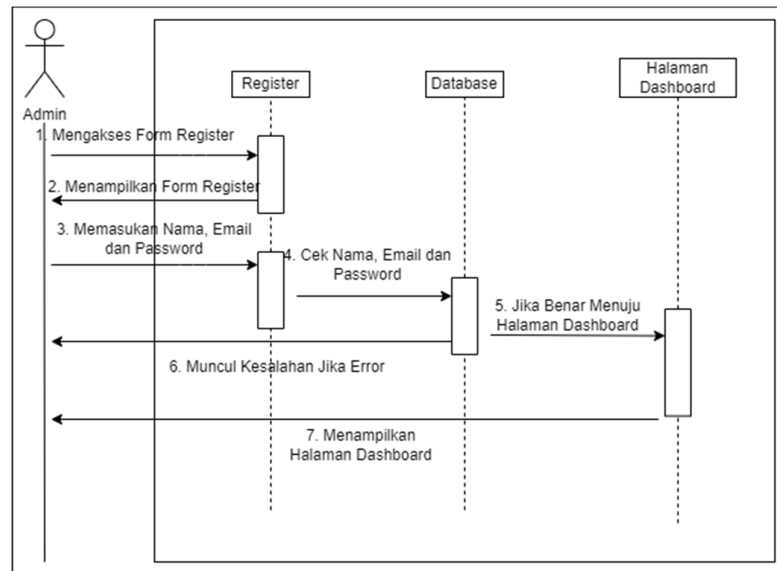
### 3.4.3 Sequence Diagram

Sequence diagram atau diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirim dan diterima antar objek”, Sukamto dan Shalahuddin (2013:165).

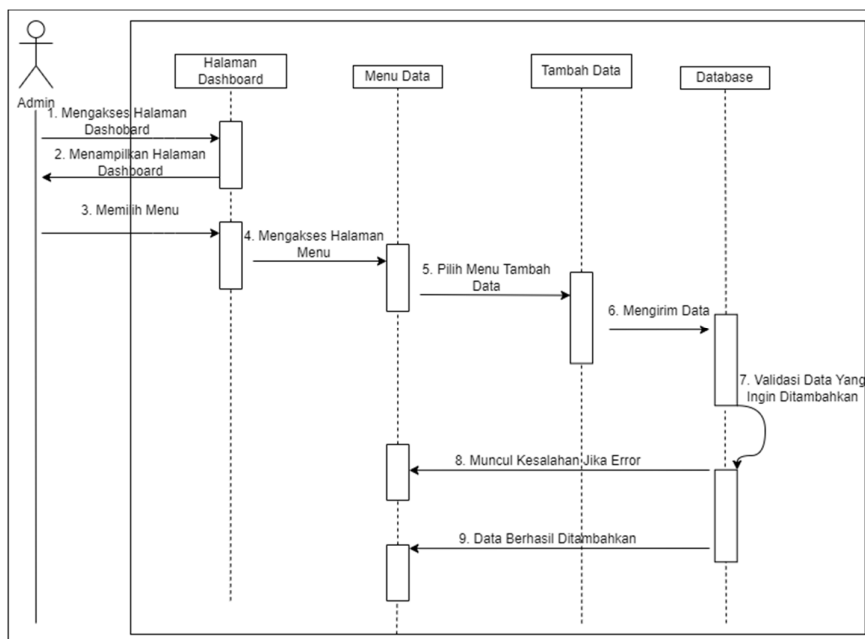


Gambar 3. 11 Sequence Diagram Login

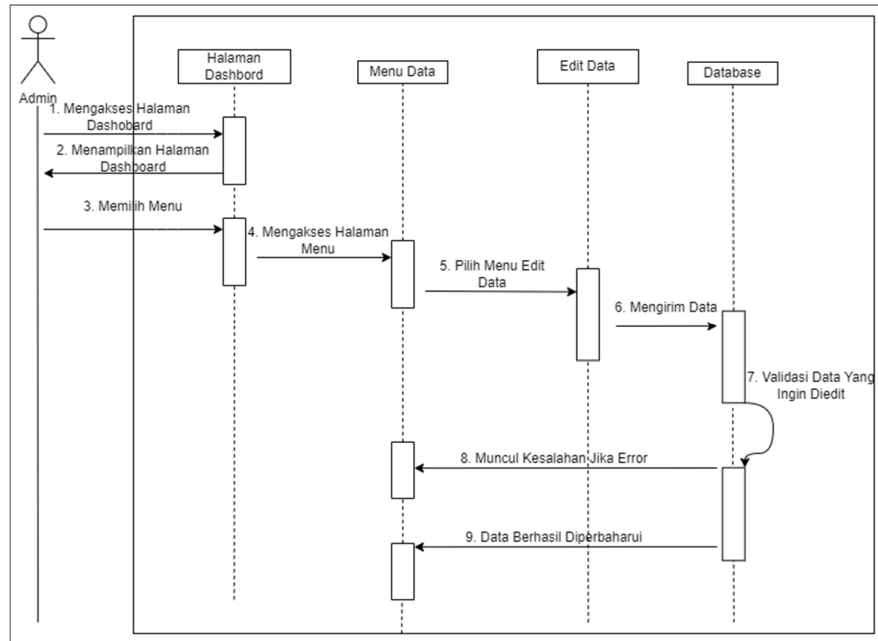




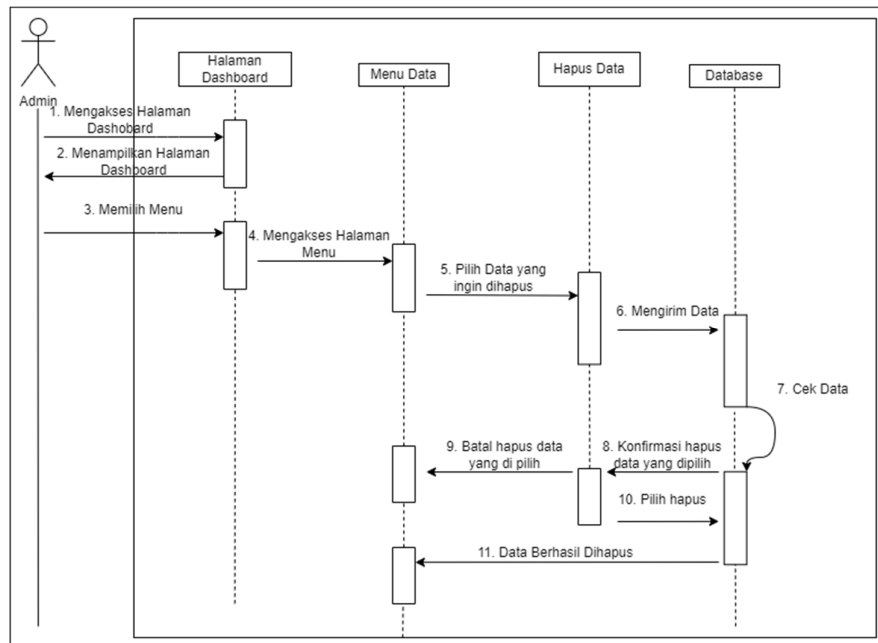
Gambar 3. 12 Sequence Diagram Register



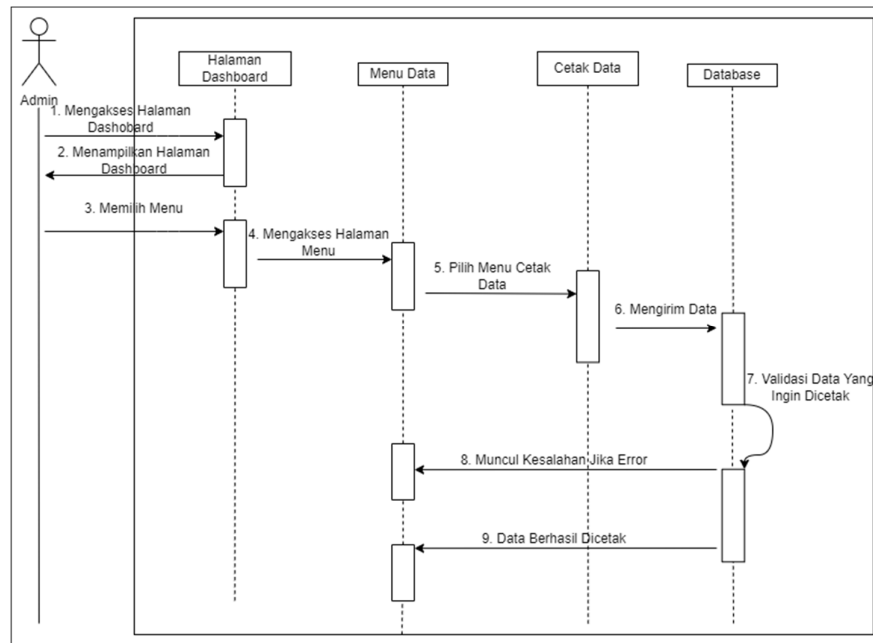
Gambar 3. 13 Sequence Diagram Tambah Data



Gambar 3. 14 Sequence Diagram Edit Data



Gambar 3. 15 Sequence Diagram Hapus Data



Gambar 3. 16 Sequence Diagram Cetak Data

### 3.5 Rancangan Basis Data

Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berelasi satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Relasi tersebut biasanya ditunjukkan dengan kunci dari tiap file yang ada. Satu basis data menunjukkan satu kumpulan data yang dipakai dalam suatu lingkup instalasi atau perusahaan.

#### 3.5.1 Rancangan Tabel

Rancangan tabel database menggambarkan file yang terdapat di dalam struktur tabel pada database. Struktur tabel yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

## 1. Tabel User

Tabel 3. 1 Tabel User

Field	Type	Size	Keterangan
Id	Bigint	20	Primary
name	Varchar	255	
email	Varchar	255	
password	Varchar	255	
status	Enum	'Admin','Pedagang','Pegawai'	

## 2. Tabel Pedagang

Tabel 3. 2 Tabel Pedagang

Field	Type	Size	Keterangan
Id	Bigint	20	Primary
nik	Varchar	20	
nama	Varchar	50	
jenis_dagang	Varchar	35	
toko_id	Bigint	20	foreign
lokasi_id	Bigint	20	foreign
alamat	Varchar	100	
notelpon	Varchar	15	
tgl_berjualan	Date		
sk_pedagang	Varchar	255	

## 3. Tabel Pegawai

Tabel 3. 3 Tabel Pegawai

Field	Type	Size	Keterangan
Id	bigint	20	Primary
nik_pegawai	varchar	255	
nama_pegawai	varchar	255	
jabatan	varchar	255	
jeniskelamin	enum	'Laki-laki','Perempuan'	
notelpon	varchar	20	
status	varchar	255	
tmt	date		
sk_pegawai	varchar	255	

## 4. Tabel Toko

Tabel 3. 4 Tabel Toko

Field	Type	Size	Keterangan
Id	bigint	20	Primary
jenis_toko	varchar	255	
deskripsi	varchar	255	
foto	varchar	255	

## 5. Tabel Lokasi

Tabel 3. 5 Tabel Lokasi

Field	Type	Size	Keterangan
Id	bigint	20	Primary
no_toko	varchar	255	
area	varchar	255	
status	enum	'Terisi', 'Kosong'	

## 6. Tabel Kegiatan

Tabel 3. 6 Tabel Kegiatan

Field	Type	Size	Keterangan
Id	bigint	20	Primary
kode_kegiatan	varchar	255	
judul_kegiatan	varchar	255	
tanggal	date		
tempat	varchar	255	
perihal	varchar	255	
Foto	varchar	255	
lokasi_id	bigint	20	foreign

## 7. Tabel Fasilitas

Tabel 3. 7 Tabel Fasilitas

Field	Type	Size	Keterangan
Id	bigint	20	Primary
kode barang	varchar	255	
nama barang	varchar	255	
jumlah	varchar	255	
kualitas	enum	'Baru','Oke','Rusak'	
keterangan	varchar	255	
lokasi id	bigint	20	foreign

## 8. Tabel Pajak

Tabel 3. 8 Tabel Pajak

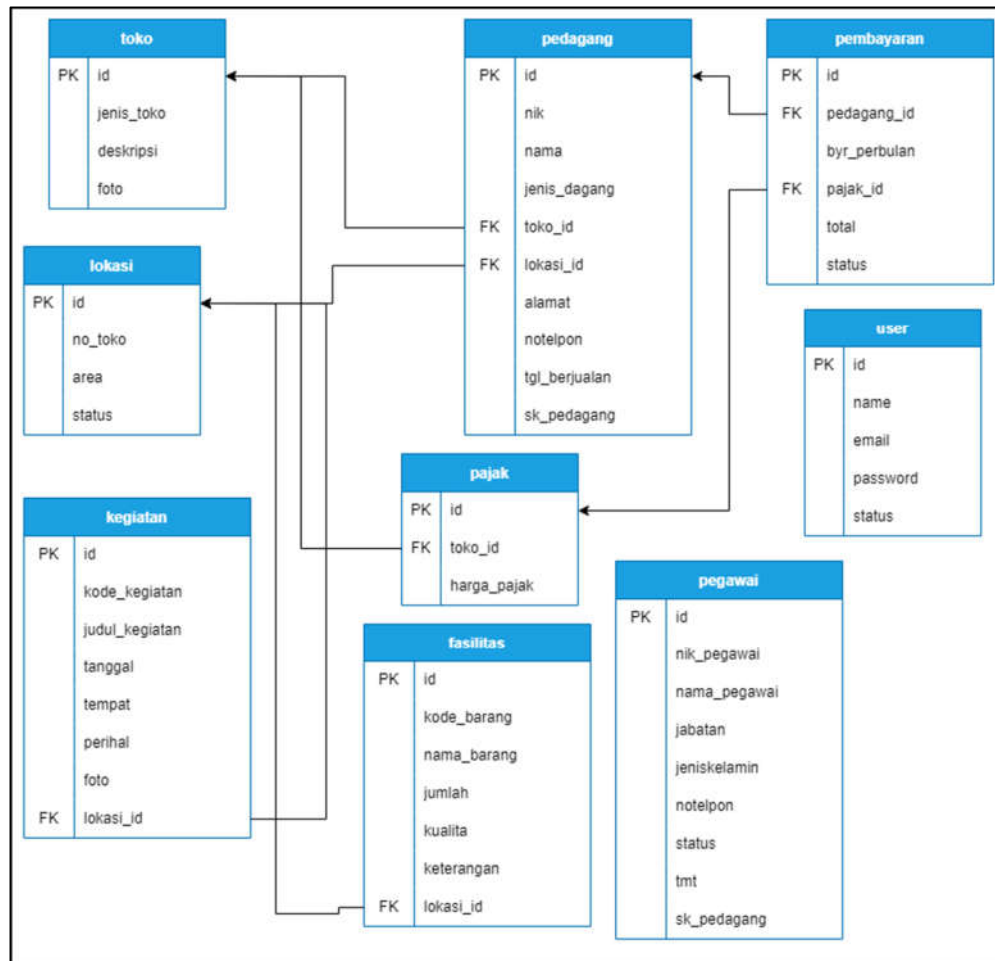
Field	Type	Size	Keterangan
Id	Bigint	20	Primary
toko id	Varchar	255	foreign
harga pajak	Varchar	255	

## 9. Tabel Pembayaran

Tabel 3. 9 Tabel Pembayaran

Field	Type	Size	Keterangan
Id	bigint	20	Primary
pedagang id	varchar	255	foreign
byr perbulan	varchar	255	
pajak id	varchar	255	foreign
total	varchar	255	
status	varchar	255	

### 3.5.2 Relasi Tabel



Gambar 3. 17 Relasi Tabel

### 3.6 Rancangan Antarmuka Masukan Sistem

Rancangan antarmuka masukan sistem berfungsi untuk menjelaskan tentang perancangan aplikasi yang akan dibangun. Hal ini dilakukan untuk mempermudah pengguna dalam mengetahui proses yang terdapat pada aplikasi yang akan dibangun. Untuk lebih jelasnya rancangan antarmuka masukan sistem dapat dilihat dibawah ini.

### 1. Rancangan Form Login

Form Login sebagai sebagai tampilan program awal untuk masuk ke aplikasi pembayaran pajak dan pengelolaan data pedagang pada kantor upt pasar bauntung, pada halaman login terdapat username dan password yang dimiliki oleh user admin, pedagang, dan pegawai

A Web Page

https://

LOGIN  
Aplikasi Pengelolaan Data  
UPT Pasar Bauntung

B

Username

Password

Login

Belum Punya Akun ? [Daftar](#)

Gambar 3. 18 Rancangan Form Login



## 2. Rancangan Form Register

Form Register sebagai sebagai tampilan pendaftaran akun untuk masuk ke aplikasi pembayaran pajak dan pengelolaan data pedagang pada kantor upt pasar bauntung, pada halaman register terdapat username, email, status dan password yang bisa diisi oleh admin, pedagang, pegawai

A Web Page

https://

REGISTER  
Aplikasi Pengelolaan Data  
UPT Pasar Bauntung

B

Username

Email

Pilih Status

Password

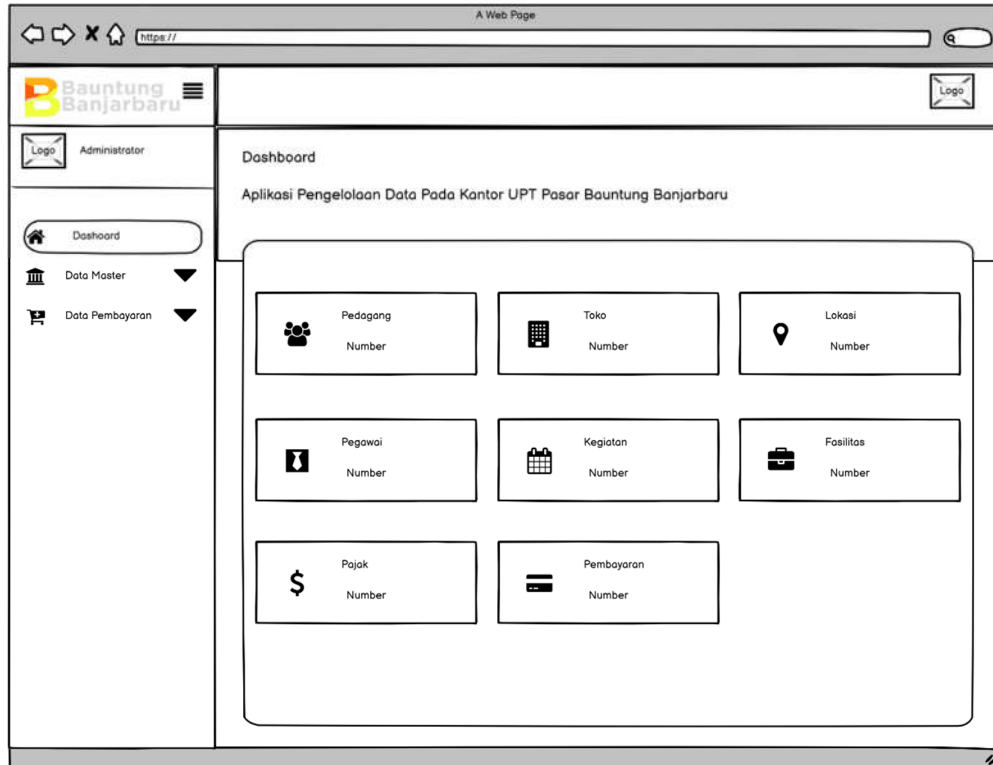
Cofirm Pass

Daftar

Gambar 3. 19 Rancangan Form Register

### 3. Rancangan Form Dashboard

Form Dashboard berfungsi sebagai tampilan awal sebelum masuk ke menu data.





Gambar 3. 20 Rancangan Form Dashboard

#### 4. Rancangan Form Data Pedagang

Form Data Pedagang berfungsi untuk menampilkan data-data Pedagang dan dapat menambahkan data Pedagang.

The screenshot shows a web application interface for 'Bauntung Banjarbaru'. The interface is divided into a sidebar menu on the left and a main content area on the right. The sidebar menu includes options like Dashboard, Data Master, Data Pedagang, Data Pegawai, Data Toko, Data Fasilitas, Data Kegiatan, Data Lokasi, and Data Pembayaran. The main content area displays a 'Daftar Pedagang' table with columns for No, NIK, Nama, Jenis Dagang, Nomor Toko, Alamat, No Telepon, Mulai Berjualan, SK Pedagang, and Aksi. The table is currently empty, and there are buttons for 'Tambah' (Add) and 'Cetak' (Print) next to the table header.

No	NIK	Nama	Jenis Dagang	Nomor Toko	Alamat	No Telepon	Mulai Berjualan	SK Pedagang	Aksi
1									 
2									
3									
4									
5									

Gambar 3. 21 Rancangan Form Data Pedagang

## 5. Rancangan Form Data Pegawai

Form Data Pegawai berfungsi untuk menampilkan data-data Pegawai dan dapat menambahkan data Pegawai.

The screenshot shows a web application for 'Bauntung Banjarbaru'. The sidebar on the left contains a 'Data Master' dropdown menu with options: Data Pedagang, Data Pegawai (selected), Data Toko, Data Fasilitas, Data Kegiatan, Data Lokasi, and Data Pembayaran. The main content area is titled 'Daftar Pegawai' and features a table with the following columns: No, NIK, Nama Pegawai, Jabatan, Jenis Kelamin, No Telepon, Status, TMT, SK Pegawai, and Aksi. The table is currently empty, and there are buttons for 'Tambah' (Add) and 'Cetak' (Print) above it.

No	NIK	Nama Pegawai	Jabatan	Jenis Kelamin	No Telepon	Status	TMT	SK Pegawai	Aksi
1									
2									
3									
4									
5									

Gambar 3. 22 Rancangan Form Data Pegawai

## 6. Rancangan Form Data Toko

Form Data Toko berfungsi untuk menampilkan data-data Toko dan dapat menambahkan data Toko.

The screenshot displays a web application for 'Bauntung Banjarbaru'. The interface includes a sidebar menu on the left with the following items: Dashboard, Data Master (expanded), Data Pedagang, Data Pegawai, Data Toko (highlighted), Data Fasilitas, Data Kegiatan, Data Lokasi, and Data Pembayaran. The main content area is titled 'Daftar Toko' and features a table with 5 rows and 5 columns. The columns are labeled 'No', 'Jenis Toko', 'Deskripsi', 'Foto', and 'Aksi'. The 'Aksi' column contains edit and delete icons. Above the table are buttons for '+ Tambah' (Add) and 'Cetak' (Print). The breadcrumb navigation shows 'Bauntung > Toko > Daftar Toko'.

No	Jenis Toko	Deskripsi	Foto	Aksi
1				
2				
3				
4				
5				

Gambar 3. 23 Rancangan Form Data Toko

## 7. Rancangan Form Data Lokasi

Form Data Lokasi berfungsi untuk menampilkan data-data Lokasi dan dapat menambahkan data Lokasi.

The screenshot shows a web application for 'Bauntung Banjarbaru'. The sidebar menu on the left includes options like Dashboard, Data Master, Data Pedagang, Data Pegawai, Data Toko, Data Fasilitas, Data Kegiatan, Data Lokasi (selected), and Data Pembayaran. The main content area displays a table titled 'Daftar Lokasi' with columns: No, No Toko, Area, Status, and Aksi. The table contains 5 rows of data. There are buttons for '+ Tambah' (Add) and 'Cetak' (Print) at the top right of the table.



No	No Toko	Area	Status	Aksi
1				
2				
3				
4				
5				

Gambar 3. 24 Rancangan Form Data Lokasi

## 8. Rancangan Form Data Fasilitas

Form Data Fasilitas berfungsi untuk menampilkan data-data Fasilitas dan dapat menambahkan data Fasilitas.

The screenshot shows a web application interface for 'Bauntung Banjarbaru'. The interface is divided into a sidebar menu on the left and a main content area on the right. The sidebar menu includes options like 'Dashboard', 'Data Master', 'Data Pedagang', 'Data Pegawai', 'Data Toko', 'Data Fasilitas' (which is highlighted), 'Data Kegiatan', 'Data Lokasi', and 'Data Pembayaran'. The main content area displays a form titled 'Daftar Fasilitas'. At the top right of this form are two buttons: '+ Tambah' (Add) and 'Cetak' (Print). Below these buttons is a table with the following columns: 'No', 'Kode Barang', 'Nama Barang', 'Jumlah', 'Kualitas', 'Keterangan', 'Lokasi', and 'Aksi'. The table has 5 rows. The 'Aksi' column contains icons for editing and deleting. The browser address bar at the top shows 'https://'. The page title is 'Bauntung Banjarbaru'.



No	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Kualitas	Keterangan	Lokasi	Aksi
1							 
2							
3							
4							
5							

Gambar 3. 25 Rancangan Form Data Fasilitas

## 9. Rancangan Form Data Kegiatan

Form Data Kegiatan berfungsi untuk menampilkan data-data Kegiatan dan dapat menambahkan data Kegiatan.

The screenshot shows a web application interface for 'Bauntung Banjarbaru'. The interface is divided into a sidebar menu and a main content area. The sidebar menu includes options like Dashboard, Data Master, Data Pedagang, Data Pegawai, Data Toko, Data Fasilitas, Data Kegiatan, Data Lokasi, and Data Pembayaran. The main content area displays a 'Daftar Fasilitas' table with columns: No, Kode Barang, Nama Barang, Jumlah, Kualitas, Keterangan, Lokasi, and Aksi. The table has 5 rows. There are 'Tambah' (Add) and 'Cetak' (Print) buttons above the table.

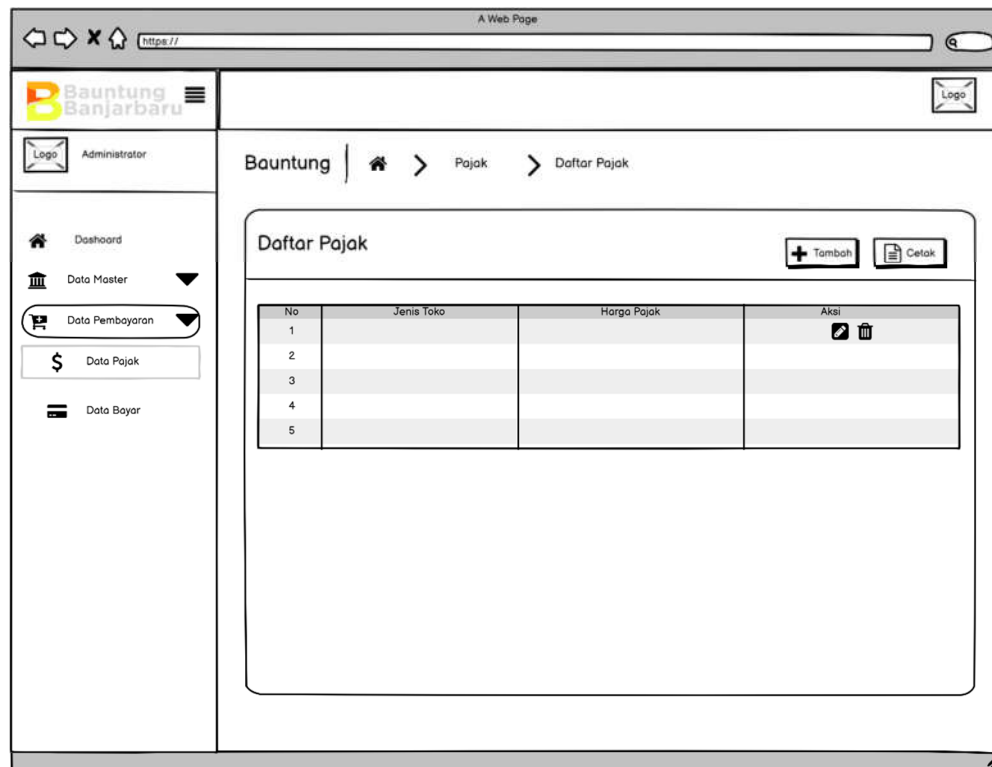
No	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Kualitas	Keterangan	Lokasi	Aksi
1							 
2							
3							
4							
5							

Gambar 3. 26 Rancangan Form Data Kegiatan



## 10. Rancangan Form Data Pajak

Form Data Pajak berfungsi untuk menampilkan data-data Pajak dan dapat menambahkan data Pajak.



The screenshot shows a web application interface for 'Bauntung Banjarbaru'. The interface is divided into a sidebar menu on the left and a main content area on the right. The sidebar menu includes options like 'Dashboard', 'Data Master', 'Data Pembayaran', 'Data Pajak', and 'Data Bayar'. The main content area displays a 'Daftar Pajak' (Tax List) table. The table has four columns: 'No' (Number), 'Jenis Toko' (Store Type), 'Harga Pajak' (Tax Price), and 'Aksi' (Action). The table is currently empty, and there are buttons for 'Tambah' (Add) and 'Cetak' (Print) above it.

No	Jenis Toko	Harga Pajak	Aksi
1			
2			
3			
4			
5			

Gambar 3. 27 Rancangan Form Data Pajak

## 11. Rancangan Form Data Pembayaran

Form Data Pembayaran berfungsi untuk menampilkan data-data Pembayaran dan dapat menambahkan data Pembayaran.

The screenshot shows a web application interface for 'Bauntung Banjarbaru'. The interface is divided into a sidebar menu on the left and a main content area on the right. The sidebar menu includes options like 'Dashboard', 'Data Master', 'Data Pembayaran', 'Data Pajak', and 'Data Bayar'. The main content area displays a 'Daftar Pembayaran' table with columns for 'No', 'Nama Pedagang', 'Nomor Toko', 'Mulai Berjualan', 'Jenis Toko', 'Harga Pajak', 'Jumlah', 'Total', 'Status', and 'Aksi'. The table is currently empty, and there are 'Tambah' (Add) and 'Cetak' (Print) buttons above it.

No	Nama Pedagang	Nomor Toko	Mulai Berjualan	Jenis Toko	Harga Pajak	Jumlah	Total	Status	Aksi
1									
2									
3									
4									
5									

Gambar 3. 28 Rancangan Form Data Pembayaran Pajak

## 12. Rancangan Form Tambah Data Pedagang

Form Tambah data Pedagang berfungsi untuk menginput data-data pedagang yang baru.

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying "https://". The page title is "A Web Page". The main content area is titled "Bauntung" and contains a navigation menu with "Pedagang" and "Tambah Pedagang". The "Tambah Pedagang" form includes the following fields:

- NIK:
- Nama:
- Jenis Dagang:
- Jenis Dagang:
- Alamat:
- No Telepon:
- Mulai Berjualan:
- Masukan SK Pedagang:

At the bottom right of the form are three buttons: "Batal", "Reset", and "Simpan".

Gambar 3. 29 Rancangan Form Tambah Pedagang

### 13. Rancangan Form Tambah Data Pegawai

Form Tambah data Pegawai berfungsi untuk menginput data-data pegawai yang baru.

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying "https://". The page title is "A Web Page". The application is "Bauntung Banjarbaru". The user is logged in as "Administrator". The sidebar contains the following menu items:

- Dashboard
- Data Master
- Data Pembayaran

The main content area has a breadcrumb trail: Bauntung > Pegawai > Tambah Pegawai. The form titled "Tambah Pegawai" contains the following fields:

- NIK:
- Nama:
- Jabatan:
- Jenis Kelamin:
- No Telepon:
- Status:
- TMT:
- Masukan SK Pegawai:  Tidak ada file yang dipilih

At the bottom of the form are three buttons: **Batal**, **Reset**, and **Simpan**.

Gambar 3. 30 Rancangan Form Tambah Pegawai

#### 14. Rancangan Form Tambah Data Toko

Form Tambah data Toko berfungsi untuk menginput data-data toko yang baru.

The image shows a web browser window displaying a web application. The browser's address bar shows "https://". The application has a sidebar on the left with a logo and the text "Bauntung Banjarbaru". Below the logo, there is a "Logo" button and the text "Administrator". The sidebar contains three main sections: "Dashboard" with a home icon, "Data Master" with a list icon and a dropdown arrow, and "Data Pembayaran" with a receipt icon and a dropdown arrow. The main content area has a breadcrumb trail: "Bauntung" > "Toko" > "Tambah Toko". The "Tambah Toko" form contains three input fields: "Jenis Toko", "Deskripsi", and "Masukan Foto". The "Masukan Foto" field has a "Pilih File" button and the text "Tidak ada file yang dipilih". At the bottom right of the form are three buttons: "Batal", "Reset", and "Simpan".

Gambar 3. 31 Rancangan Form Tambah Toko

## 15. Rancangan Form Tambah Data Lokasi

Form Tambah data Lokasi berfungsi untuk menginput data-data lokasi yang baru.

The image shows a web browser window displaying a web application. The browser's address bar shows "https://". The application has a header with the logo "Bauntung Banjarbaru" and a "Logo" button. Below the header is a navigation bar with the text "Bauntung" and a breadcrumb trail: "Lokasi > Tambah Lokasi". On the left side, there is a sidebar menu with the following items: "Dashboard", "Data Master", and "Data Pembayaran". The main content area is titled "Tambah Lokasi" and contains three input fields labeled "Nomor Toko", "Area", and "Status". At the bottom right of the form, there are three buttons: "Batal", "Reset", and "Simpan".

Gambar 3. 32 Rancangan Form Tambah Lokasi

## 16. Rancangan Form Tambah Data Fasilitas

Form Tambah data Fasilitas berfungsi untuk menginput data-data fasilitas yang baru.

The image shows a web browser window displaying a web application. The browser's address bar shows a URL starting with "https://". The application has a sidebar on the left with a logo and the text "Bauntung Banjarbaru". Below the logo, there is a "Logo" button and a "Administrator" label. The sidebar menu includes "Dashboard", "Data Master", and "Data Pembayaran". The main content area has a breadcrumb trail: "Bauntung > Fasilitas > Tambah Fasilitas". The main form is titled "Tambah Fasilitas" and contains the following fields: "Kode Barang" (text input), "Nama Barang" (text input), "Jumlah" (text input with a numeric keypad icon), "Kualitas" (dropdown menu with "- Pilih Kualitas -"), "Keterangan" (text input), and "Lokasi" (dropdown menu with "- Pilih Lokasi -"). At the bottom right of the form are three buttons: "Batal", "Reset", and "Simpan".

Gambar 3. 33 Rancangan Form Tambah Fasilitas

## 17. Rancangan Form Tambah Data Kegiatan

Form Tambah data Kegiatan berfungsi untuk menginput data-data kegiatan yang baru.

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying "https://". The page title is "A Web Page". The application is "Bauntung Banjarbaru". The user is logged in as "Administrator". The sidebar contains the following menu items:

- Dashboard
- Data Master
- Data Pembayaran

The main content area has a breadcrumb trail: Bauntung > Kegiatan > Tambah Kegiatan. The form titled "Tambah Kegiatan" contains the following fields:

- Kode Kegiatan:
- Judul Kegiatan:
- Tanggal:
- Tempat:
- Perihal:
- Lokasi:
- Masukan Foto:  Tidak ada file yang dipilih

At the bottom right of the form are three buttons: **Batal**, **Reset**, and **Simpan**.

Gambar 3. 34 Rancangan Form Tambah Kegiatan



## 18. Rancangan Form Tambah Data Pajak

Form Tambah data Pajak berfungsi untuk menginput data-data pajak yang baru.

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying "http://". The page title is "A Web Page". The main content area is titled "Bauntung" and contains a navigation menu with "Pajak" and "Tambah Pajak". The "Tambah Pajak" form is displayed, featuring two input fields: "Jenis Toko" and "Harga Pajak". Below the input fields are three buttons: "Batal", "Reset", and "Simpan". The sidebar menu on the left includes a "Logo" and "Administrator" section, and a "Data Master" section with a dropdown arrow. The "Data Master" section is expanded, showing "Dashboard", "Data Master", and "Data Pembayaran".

Gambar 3. 35 Rancangan Form Tambah Pajak

### 19. Rancangan Form Tambah Data Pembayaran

Form Tambah data Pembayaran berfungsi untuk menginput data-data pembayaran pajak yang baru.

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'https://'. The page title is 'Bauntung Banjarbaru'. The sidebar menu on the left includes 'Logo', 'Administrator', 'Dashboard', 'Data Master', and 'Data Pembayaran'. The main content area has a breadcrumb trail: 'Bauntung > Pembayaran > Tambah Pembayaran'. The form titled 'Tambah Pembayaran' contains the following fields:

- Nama Pedagang:** A dropdown menu with the placeholder text '- Pilih Nama Pedagang -'.
- Jumlah Bulan:** A text input field.
- Jenis Pajak:** A dropdown menu with the placeholder text '- Pilih Jenis Pajak -'.
- Total:** A text input field.
- Status:** A dropdown menu with the placeholder text '- Pilih Status -'.

At the bottom right of the form are three buttons: 'Batal', 'Reset', and 'Simpan'.


Gambar 3. 36 Rancangan Form Tambah Pembayaran Pajak

### 3.7 Rancangan Antarmuka Keluaran Sistem

Rancangan antarmuka Keluaran sistem merupakan output hasil informasi dari inputan pada aplikasi, Rancangan output ini akan menampilkan data Keluaran dari hasil inputan data yang diinput berupa laporan- laporan (report). Adapun rancangan antarmuka keluaran sistem tersebut sebagai berikut :

## 1. Laporan Data Pedagang

Rancangan Laporan Data Pedagang memiliki fungsi menampilkan laporan data pedagang yang telah di input.



Logo

**PERINTAH KOTA BANJARBARU**  
**DINAS PERDAGANGAN KOTA BANJARBARU**  
**UPT.PASAR BAUNTUNG BANJARBARU**

Alamat: Jl. R. O. Ulin Banjarbaru Telp (0511) 4772154, email : uptpasarbauntungbanjarbaru@gmail.com

---

Nomor : .../UPT.Pasar Bauntung/2022

Lampiran : 1 (satu) Lembar

Perihal : Laporan Data Pedagang

No	NIK	Nama	Jenis Dagang	Nomor Toko	Alamat	No Telepon	Mulai Berjualan	SK Pedagang
1								
2								
3								
4								
5								


An. Kepala UPT. Pasar Bauntung Banjarbaru  
Kasubbag TU,

**LISA INDRANYLA,S.KOM**  
NIP. 19780823 200604 2 024

Gambar 3. 37 Rancangan Laporan Cetak Pedagang

## 2. Laporan Data Pegawai

Rancangan Laporan Data Pegawai memiliki fungsi menampilkan laporan data pegawai yang telah di input.



**PERINTAH KOTA BANJARBARU**  
**DINAS PERDAGANGAN KOTA BANJARBARU**  
**UPT.PASAR BAUNTUNG BANJARBARU**

Alamat: Jl. R. O. Ulin Banjarbaru Telp: (0511) 4772154, email: uptpasarbauntungbanjarbaru@gmail.com

---

Nomor : .../.../UPT.PasarBauntung/2022

Lampiran : 1 (satu) Lembar

Perihal : Laporan Data Pegawai

No	NIK	Nama Pegawai	Jabatan	Jenis Kelamin	No Telepon	Status	TMT	SK Pegawai
1								
2								
3								
4								
5								


An. Kepala UPT. Pasar Bauntung Banjarbaru  
Kasubbag TU,

**LISA INDRANYLA S.KOM**  
NIP. 19780823 200604 2 024

Gambar 3. 38 Rancangan Laporan Cetak Pegawai

### 3. Laporan Data Toko

Rancangan Laporan Data Toko memiliki fungsi menampilkan laporan data toko yang telah di input.



**PERINTAH KOTA BANJARBARU**  
**DINAS PERDAGANGAN KOTA BANJARBARU**  
**UPT.PASAR BAUNTUNG BANJARBARU**

Alamat: Jl. R. O. Ulin Banjarbaru Telp: (0511) 4772154, email: uptpasarbauntungbanjarbaru@gmail.com

---

Nomor : .../.../UPT.PasarBauntung/2022

Lampiran : 1 (satu) Lembar

Perihal : Laporan Data Toko

No	Jenis Toko	Deskripsi	Foto
1			
2			
3			
4			
5			


An. Kepala UPT. Pasar Bauntung Banjarbaru  
Kasubbag TU,

**LISA INDRANYLA S.KOM**  
NIP. 19780823 200604 2 024

Gambar 3. 39 Rancangan Laporan Data Toko

#### 4. Laporan Data Lokasi

Rancangan Laporan Data Lokasi memiliki fungsi menampilkan laporan data lokasi yang telah di input.



**PERINTAH KOTA BANJARBARU**  
**DINAS PERDAGANGAN KOTA BANJARBARU**  
**UPT.PASAR BAUNTUNG BANJARBARU**

Alamat: Jl. R. O. Ulin Banjarbaru Telp. (0511) 4772154, email : uptpasarbauntungbanjarbaru@gmail.com

---

Nomor : .../.../UPT.PasarBauntung/2022

Lampiran : 1 (satu) Lembar

Perihal : Laporan Data Lokasi

No	No Toko	Area	Status
1			
2			
3			
4			
5			


An. Kepala UPT. Pasar Bauntung Banjarbaru  
Kasubbag TU,

**LISA INDRANYLA S.KOM**  
NIP. 19780823 200604 2 024

Gambar 3. 40 Rancangan Laporan Data Lokasi

## 5. Laporan Data Fasilitas

Rancangan Laporan Data Fasilitas memiliki fungsi menampilkan laporan data fasilitas yang telah di input.



**PERINTAH KOTA BANJARBARU**  
**DINAS PERDAGANGAN KOTA BANJARBARU**  
**UPT.PASAR BAUNTUNG BANJARBARU**

Alamat: Jl. R. O. Ulin Banjarbaru Telp. (0511) 4772154, email : uptpasarbauntungbanjarbaru@gmail.com

---

Nomor : .../.../UPT.PasarBauntung/2022.

Lampiran : 1 (satu) Lembar

Perihal : Laporan Data Fasilitas

No	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Kualitas	Keterangan	Lokasi
1						
2						
3						
4						
5						


An. Kepala UPT. Pasar Bauntung Banjarbaru  
Kasubbag TU,

**LISA INDRANYLA S.KOM**  
NIP. 19780823 200604 2 024

Gambar 3. 41 Rancangan Laporan Cetak Fasilitas

## 6. Laporan Data Kegiatan

Rancangan Laporan Data Kegiatan memiliki fungsi menampilkan laporan data kegiatan yang telah di input.



**PERINTAH KOTA BANJARBARU**  
**DINAS PERDAGANGAN KOTA BANJARBARU**  
**UPT.PASAR BAUNTUNG BANJARBARU**

Alamat: Jl. R. O. Ulin Banjarbaru Telp: (0511) 4772154, email: uptpasarbauntungbanjarbaru@gmail.com

---

Nomor : .../.../UPT.PasarBauntung/2022

Lampiran : 1 (satu) Lembar

Perihal : Laporan Data Kegiatan

No	Kode Kegiatan	Judul Kegiatan	Tanggal	Tempat	Perihal	Lokasi	Foto
1							
2							
3							
4							
5							

An. Kepala UPT. Pasar Bauntung Banjarbaru  
Kasubbag TU,


**LISA INDRANYLA S.KOM**  
NIP. 19780823 200604 2 024

Gambar 3. 42 Rancangan Laporan Cetak Kegiatan



## 7. Laporan Data Pajak

Rancangan Laporan Data Pajak memiliki fungsi menampilkan laporan data pajak yang telah di input.



**PERINTAH KOTA BANJARBARU**  
**DINAS PERDAGANGAN KOTA BANJARBARU**  
**UPT.PASAR BAUNTUNG BANJARBARU**

Alamat: Jl. R. O. Ulin Banjarbaru Telp (0511) 4772154, email : uptpasarbauntungbanjarbaru@gmail.com

---

Nomor : .../.../.../UPT.Pasar.Bauntung/2022

Lampiran : 1 (satu) Lembar

Perihal : Laporan Data Pajak

No	Jenis Toko	Harga Pajak
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		


An. Kepala UPT. Pasar Bauntung Banjarbaru  
Kasubbag TU,

**LISA INDRANYLA,S.KOM**  
NIP. 19780823 200604 2 024

Gambar 3. 43 Rancangan Laporan Cetak Pajak

## 8. Laporan Data Pembayaran

Rancangan Laporan Data Pembayaran memiliki fungsi menampilkan laporan data pembayaran pajak yang telah di input.



**PERINTAH KOTA BANJARBARU**  
**DINAS PERDAGANGAN KOTA BANJARBARU**  
**UPT.PASAR BAUNTUNG BANJARBARU**

Alamat: Jl. R. O. Ulin Banjarbaru Telp (0511) 4772154, email : uptpasarbauntungbanjarbaru@gmail.com

---

Nomor : .../.../UPT.Pasar.Bauntung/2022

Lampiran : 1 (satu) Lembar

Perihal : Laporan Data Pembayaran Pajak

No	Nama Pedagang	No Toko	Tanggal Berjualan	Jenis Toko	Harga Pajak	Perbulan	Total	Status
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								

An. Kepala UPT. Pasar Bauntung Banjarbaru  
Kasubbag TU,

**LISA INDRANYLA,S.KOM**  
NIP. 19780823 200604 2 024

Gambar 3. 44 Rancangan Laporan Cetak Pembayaran Pajak

### 3.8 Tempat dan Jadwal Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kantor UPT Pasar Bauntung Banjarbaru terletak di Jl. R. O. Ulin Banjarbaru, Loktabat Selatan, Kecamatan Banjarbaru Selatan, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan 70712, Telepon : (0511) 4772154, Email : [uptpasarbauntungbanjarbaru@gmail.com](mailto:uptpasarbauntungbanjarbaru@gmail.com).

Tabel 3. 10 Tempat dan Jadwal Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan Penelitian																								
2	Analisis Permasalahan																								
3	Perancangan Sistem																								
4	Pembuatan Aplikasi																								
5	Testing dan Implementasi																								
6	Dokumentasi dan Penulisan Laporan																								

Keterangan :



: Pelaksanaan Penelitian

## DAFTAR PUSTAKA

- EP, F. J. (2005). *Panduan Lengkap Pemrograman HTML*. Yogyakarta: PD.Anindaya.
- FTI. (2020). *Pedoman Praktek Kerja Lapangan Program Sarjana*. Banjarmasin : Fakultas Teknologi Informasi Universitas Islam Kalimantan MAB
- Hariawan, Akto. (2015). Sistem Informasi Sewa Kios dan Los Pada Pasar Sentra . *Jurnal Probisnis*, Vol.7 : 1-9
- Kasiman Peranginangin. (2006). Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta : Penerbit Andi
- N.S. (2015,September 24). Rancangan Bangun Aplikasi *Helpdesk* (A-DESK) Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Online "Unesa"*, 76
- Sari, Debrina, S, & D. A. (2020). Aplikasi Sistem Pengelolaan Data Pegawai Pada Kantor Kelurahan Sukamulya Kabupaten Tangerang .*ojs Semnasteknomedia Online "Amikom"*, 16-18
- Sahuri, Delvia Weny. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Ruko/Kios Pasar Rakyat Pada Kantor Badan Pelayanan Pasar Rakyat Kab. Kuantan Singingi . *Jurnal Online media neliti* , 21-29.
- Supardin, D, & B. (2015). Aplikasi Pengelolaan Data Penduduk Di Kantor Kelurahan Margawati . *Jurnal Online Institut Teknologi Garut* , 412-415.
- Wijaya,Obi Ardo. (2015). Aplikasi pengolahan data pedagang hamparan Pasar Cendrawasih pada Dinas Perdagangan dan Pasar Kota Metro. *UPT Perpustakaan "UM Metro"*, 30-45