

Rancang Bangun Sistem Informasi Sewa Kios Pasar Tradisional Berbasis Web

Misda Sari Puspita¹, Ariansyah², Iwan Setiawan³

¹ Sistem Informasi– Universitas Prabumulih, rmisdasarimisdasaripuspita@gmail.com

² Sistem Informasi– Universitas Prabumulih, ayielubai@gmail.com

³ Sistem Informasi– Universitas Prabumulih, iwanhen2@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 29 2023

Received in form 2 September 2023

Accepted 12 September 2023

Available online 1 Juli 2024

ABSTRACT

Along with the rapid development of technology and knowledge at this time makes information a very important role in order to achieve goals the development of computer technology today has grown rapidly, this encourages the creation of the need for the application of increasingly sophisticated computer technology. Design and build a kiosk rental information system at the web-based traditional market of Sumaja Makmur Village aims to facilitate the process of kiosk rental payment transactions. The situation faced by the traditional market of Sumaja Makmur Village is that the process of stall rental transactions is still carried out manually, so it takes time because traders have to come to the market chairman's office to make stall rental transactions. The research method used is a qualitative descriptive method, while the system development method uses the waterfall method.

Keywords: Information Systems, Stall Rental, Traditional market, Web.

1. Pendahuluan

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat pesat pada saat ini menjadikan informasi sebagai hal yang sangat penting peranannya demi tercapainya tujuan, Perkembangan teknologi komputer saat ini telah berkembang sangat pesat, hal ini mendorong terciptanya kebutuhan terhadap penerapan teknologi komputer yang semakin canggih. [1] Rancang Bangun Sistem Informasi Sewa Kios Pada Pasar Tradisional Berbasis Web Desa Sumaja Makmur bertujuan untuk mempermudah proses transaksi pembayaran sewa kios. Transaksi penyewaan kios yang dilakukan dalam pembayaran dan untuk pengolahan datanya masih secara manual, padahal sistem pengolahan data yang dilakukan secara manual kurang efektif dan efisien. Mulai dari cukup lamanya waktu yang diperlukan untuk Seiring dengan berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat pesat pada saat ini menjadikan informasi sebagai hal yang sangat penting peranannya demi tercapainya tujuan, Perkembangan teknologi komputer saat ini telah berkembang sangat pesat, hal ini mendorong terciptanya kebutuhan terhadap penerapan teknologi komputer yang semakin canggih. [1] Rancang Bangun Sistem Informasi Sewa Kios Pada Pasar Tradisional Berbasis Web Desa Sumaja Makmur bertujuan untuk mempermudah proses transaksi pembayaran sewa kios. Transaksi penyewaan kios yang dilakukan dalam pembayaran dan untuk pengolahan datanya masih secara manual,

padahal sistem pengolahan data yang dilakukan secara manual kurang efektif dan efisien. Mulai dari cukup lamanya waktu yang diperlukan untuk

menulis data, memperbaiki kesalahan penyusunan sampai pada pembuatan laporan. Untuk meminimalkan kesalahan dalam proses transaksi yang masih secara manual perlu diganti dengan sistem yang sudah terkomputerisasi. Sistem yang sudah terkomputerisasi dapat berperan penting dalam media penyelesaian kinerja setiap pegawai. Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Sewa Kios Pada Pasar Tradisional Berbasis Web Desa Sumaja Makmur ini dapat mempermudah menyimpan dan mengelola data pedagang yang melakukan transaksi sewa kios pada pasar tradisional Desa Sumaja Makmur sehingga dapat menghasilkan data yang akurat.

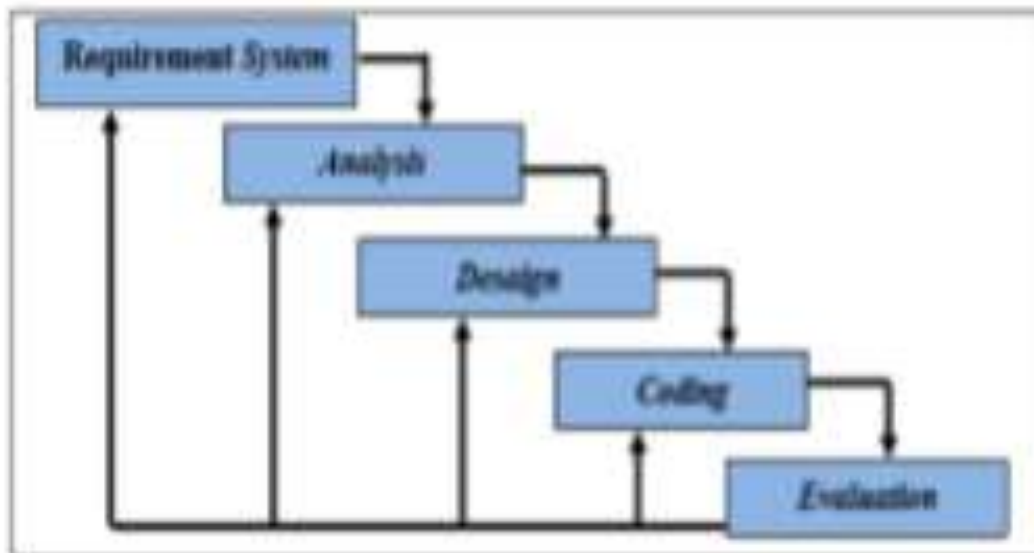
2. Metode Penelitian

Metode penelitian digunakan untuk membahas dan menjelaskan data yang diperoleh agar dapat disimpulkan jawaban yang tepat dari rumusan masalah. Pada metode penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif dengan metode pendekatan kualitatif. Metode Deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. [2] menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada.[3]

pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif memiliki tujuan untuk memberikan deskripsi, penjelasan, juga validasi mengenai fenomena yang tengah di teliti. dengan metode pendekatan kualitatif, yaitu penulis melakukan penggambaran secara menyeluruh, luas dan mendalam, serta data informasi yang berbentuk kalimat verbal.. Teknik pengumpulan datanya adalah Observasi, Studi Pustaka, Dokumen, Wawancara.

2.1. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan metode prosedur, konsep, dan aturan yang digunakan untuk pengembangan suatu sistem informasi berbasis komputer. Pada metode pengembangan sistem penulis menggunakan metode waterfall. menjelaskan bahwa, "Waterfall merupakan model klasik yang memiliki sifat berurut dalam merancang software".[4]



Gambar 1 Metode Waterfall

1. Requirement System Tahap dimana menentukan kebutuhan-kebutuhan bagi seluruh elemen-elemen sistem, kemudian meng- alokasikan beberapa himpunan dari kebutuhan kebutuhan tersebut bagi perangkat. Adapun tahapan yang dilakukan peneliti adalah

dengan membuat aplikasi sewa kios mengenai kebutuhan sistem yang akan dibuat sehingga mendapat gambaran bagaimana merancang sistem yang diinginkan pengguna.

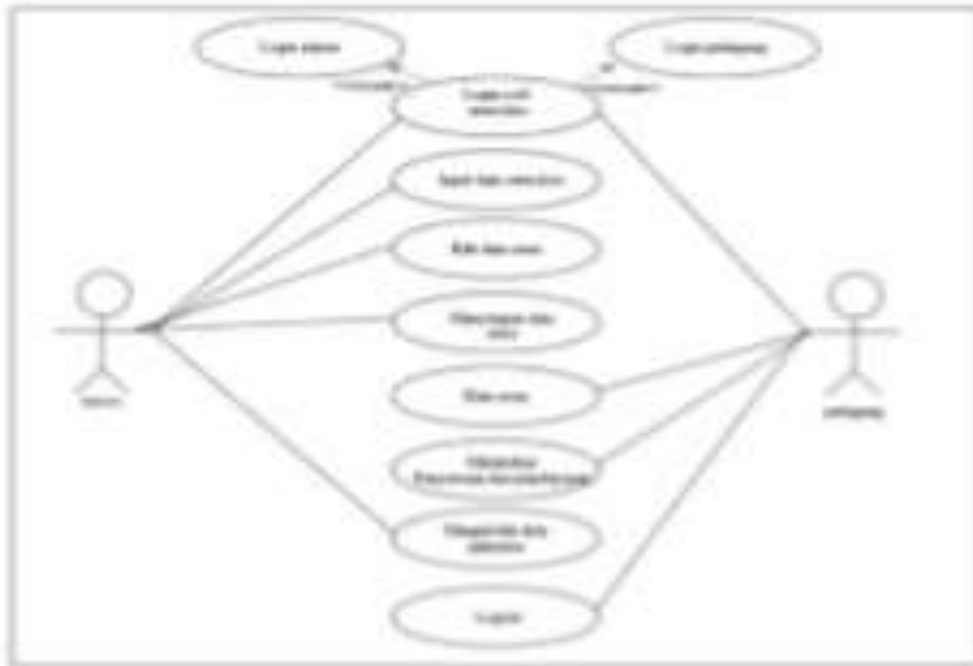
2. **Analysis** Tahap dimana kita menerjemahkan kebutuhan pengguna kedalam spesifikasi kebutuhan sistem. Spesifikasi kebutuhan sistem ini bersifat menangkap semua yang dibutuhkan sistem dan dapat terus diperbaharui secara iterative selama berjalannya proses pengembangan sistem. Tahapan yang dilakukan peneliti adalah mengamati proses pengembangan sistem agar dapat terus diperbaharui dan dipelajari secara detail.
3. **Design** Tahap dimana dimulai dengan pernyataan masalah dan diakhiri dengan rincian perancangan yang dapat ditransformasikan ke sistem operasional. Transformasi ini mencakup seluruh aktivitas pengembangan perancangan. Pada tahapan ini, peneliti membuat pemodelan sistem berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang didapatkan. Selain itu, dilakukan pemodelan database untuk menggambarkan hubungan antar data. Adapun pemodelan sistem yang digunakan yaitu Unified Modelling Language (UML) yang terdiri dari beberapa diagram antara lain use case diagram, class diagram, activity diagram.
4. **Coding** Melakukan penghalusan rincian perancangan ke penyebaran sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Transformasi ini juga mencakup perancangan peralatan yang digunakan, prosedur prosedur pengoperasian. Pada tahapan ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework codeigniter agar lebih mudah dalam proses membangun website, dan untuk implementasi basis data yang digunakan adalah MySQL.
5. **Evaluation** Evaluasi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi tersebut yaitu evaluasi sistem.

2.2. Alat Bantu Perancangan

Alat bantu analisa dan perancangan yang dipakai pada penelitian ini adalah Unified Modeling Language mendefinisikan bahwa “UML merupakan sebuah standar Bahasa yang digunakan untuk menganalisis dan merancang serta menggambar arsitektur dalam program”. [5]

2.3. Use Case Diagram

Menyatakan bahwa Use Case Diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem. [6]



Gambar 2 Use Case Diagram Sewa Kios

use case diagram diatas menjelaskan bahwa terdapat 2 aktor yaitu Admin dan pedagang. Admin bertugas mengelolah sistem yang terdapat dalam web tersebut, pedagang dapat login tetapi harus mendaftar terlebih dahulu setelah itu mendapatkan password dan username. Admin yang sudah terdaftar dapat login serta dapat melakukan input data, edit data sewa, menyimpan data serta dapat mengelolah data sewa kios dipasar tersebut setelah semuanya selesai dapat keluar dari web.

2.4. Class Diagram

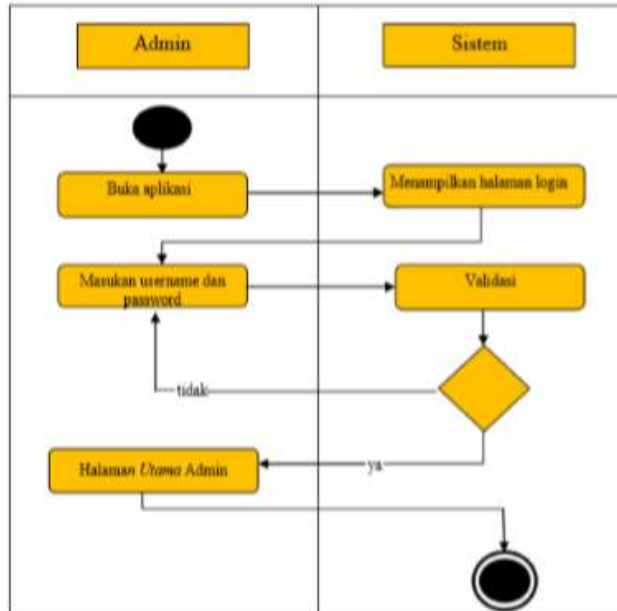
Menyatakan bahwa diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.[7]



Gambar 3 Class Diagram Sewa Kios

2.5. Activity Diagram

Menyatakan bahwa, diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis.[8]



Gambar 4 Activity Diagram Sewa Kios

3 Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah berupa sistem informasi sewa kios pada pasar tradisional berbasis web Desa Sumaja Makmur. Sistem informasi ini dapat melakukan proses sewa kios dan pembayaran sewa kios agar dapat lebih mudah digunakan. Adapun tampilan dari sistem informasi sewa kios pada pasar tradisional Desa Sumaja Makmur

3.1 Halaman Menu Utama

Setelah login ke aplikasi pedagang langsung masuk ke menu halaman utama yang berisikan seperti gambar di atas. Pedagang juga bisa memilih untuk menyewa kios sesuai kategori yaitu sewa kios dan lapak.



Gambar 5 Halaman Menu Utama

3.2 Halaman Menu Pembayaran

Pedagang harus melakukan transaksi pembayaran terlebih dahulu untuk sewa kios pada pasar tradisional Desa Sumaja Makmur, agar terhindar dari penipuan dalam sewa kios tersebut

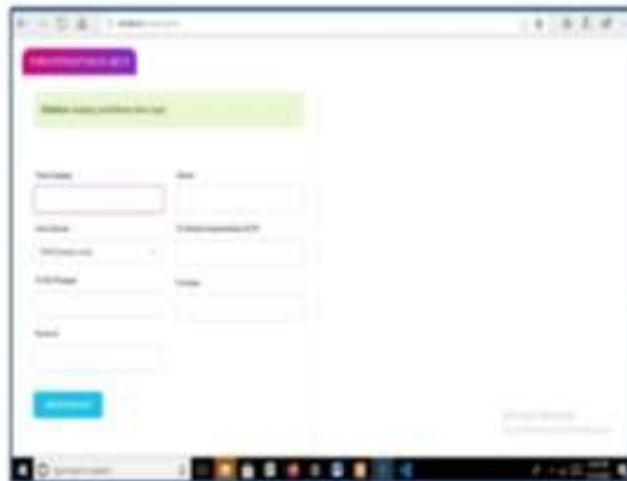


Gambar 6 Halaman Menu Pembayaran

Pedagang harus melakukan transaksi pembayaran terlebih dahulu untuk sewa kios pada pasar tradisional Desa Sumaja Makmur, agar terhindar dari penipuan dalam sewa kios tersebut.

3.3 Halaman Menu Daftar Akun Pedagang

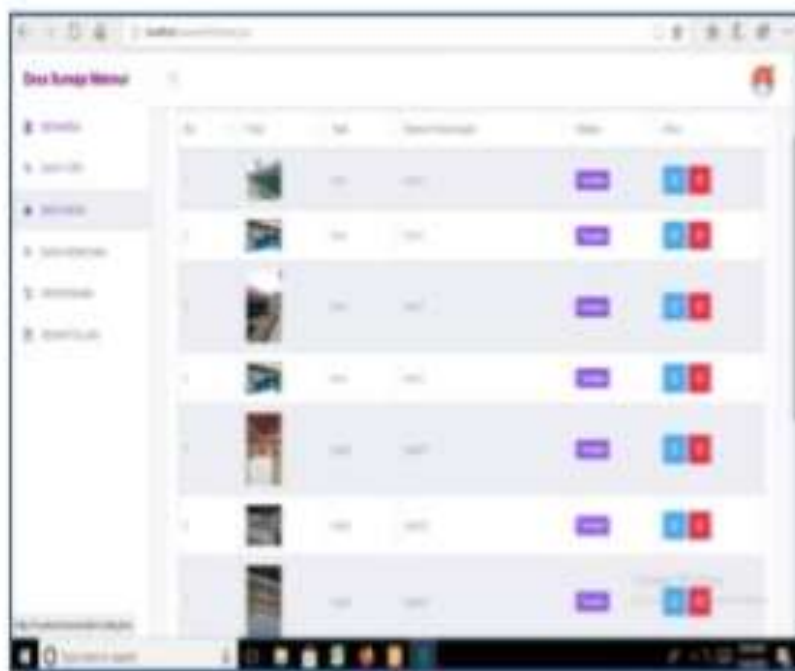
Halaman ini digunakan untuk pengguna baru atau pedagang yang hendak menyewa kios, sebelum menyewa kios para pedagang diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu agar mempunyai hak akses masuk ke dalam aplikasi, dengan cara pilih "Daftar" dan mengisi form yang terdiri dari nama lengkap, jenis kelamin, nomor handphone, alamat lengkap, password, no ktp, dan username, maka akun selesai dibuat dan pengguna dapat akses untuk masuk ke dalam aplikasi



Gambar 7 Halaman Menu Daftar Akun Pedagang

3.4 Halaman Menu Data Kios

halaman ini akan ditampilkan setelah admin mengklik menu data kios,lalu akan muncul seperti gambar diatas.



Gambar 8 Halaman Menu Data Kios

3.5 Pengujian Software

pengujian software adalah proses verifikasi dan validasi apakah sebuah aplikasi software atau program memenuhi persyaratan bisnis dan persyaratan teknis yang mengarah desain dan pengembangan dan cara kerjanya seperti yang diharapkan dan juga mengidentifikasi kesalahan yang penting yang digolongkan berdasarkan tingkat aplikasi yang harus diperbaiki. Dalam penelitian ini pengujian software akan menggunakan black-box.[8]

4. Kesimpulan

Terwujudnya sistem informasi sewa kios pada pasar tradisional berbasis web Desa Sumaja Makmur, Dengan adanya sistem informasi sewa kios yang dibuat diharapkan dapat mempermudah pedagang dalam melakukan penyewaan kios pada pasar tradisional berbasis web Desa Sumaja Makmur, Sistem informasi ini memperluas dan meningkatkan kemajuan pasar tradisional Desa Sumaja Makmur sehingga bisa dijangkau oleh masyarakat didalam maupun diluar Desa Sumaja Makmur, Dengan adanya sistem informasi yang dibuat pedagang tidak harus datang langsung ke kantor pasar untuk melakukan penyewaan kios, cukup dengan melakukan penyewaan kios melalui sisem informasi yang sudah dibuat.

5. Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya, Untuk sistem informasi sewa kios ini diharapkan dapat dibuat lebih menarik lagi dengan penambahan design yang lebih menarik dan juga menu-menu yang dapat dimanfaatkan guna mempermudah proses transaksi, Penulis berharap pembuatan sistem informasi sewa kios ini dapat digunakan sebagai referensi dan media alternatif untuk membuat sistem informasi serupa sehingga dapat mempermudah kegiatan yang biasanya dilakukan manual

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu selama penelitian, terkhusus buat orang tua, teman-teman dan dosen. Semoga penulis dapat mengembangkan penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

- [1] Destiana Rachmat, dkk. (2021). Diagram UML dalam membuat aplikasi android firebase”studi kasus aplikasi BANK sampah. CV DEEPUBLISH Publisher.
- [2] Elgamar. (2020). Buku Ajaran Konsep Dasar Pemograman Website Dengan PHP. CV. Multimedia Edukasi.
- [3] Indah, T., Khabali, A., & Subowo, E. (2020). Sistem Informasi Pembayaran Sewa Kios Dan Loos Di Pasar Karanganyar Berbasis Web Dan Android. Surya Informatika, 9.
- [4] Istijabatul, A. (2020). Pasar Tradisional: Kebertahanan Pasar Dalam Konstelasi Kota (I. Muhammad (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- [5] Krisbiantoro, D. (2021). Dasar pemograman web dengan bahasa HTML, PHP, dan Database MySQL. CV ZT CORPORA
- [6] Kesuma, C. & Melda,D.J. (2020). Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Desa (SIAKSA) Berbasis Web pada Desa Alangamba Kabupaten Cilacap. Jurnal Speed-Sentral Penelitian Engineering dan Edukasi. ISSN: 1979-9330 (print)- 2088-0154 (online).
- [7] Marlina, P., Ariansyah, & Wijaya, K. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Berbasis Web: studi kasus: SD Negeri18 Tanah Abang. Junal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika, 2.
- [8] Maydianto, & Ridho, M. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point Of Sale Dengan Fremework Codeigniter Pada CV Powershop. Comasie, 04.
- [9] Putri, W.P & Nanda jarti. (2022). Rancang bangun manajemen akutansi berbasis web mobile.. CV. Batam Publisher
- [10] Santoso. (2019). Pasar Tradisional Langgam Betawi Dengan Pendekatan Modern Dikota Tangerang Selatan Provinsi Banten. [Sumber:http://repository.poltekkesdenpasar.ac.id/2581/4/BA B%2011.pdf](http://repository.poltekkesdenpasar.ac.id/2581/4/BA B%2011.pdf).