

SISTEM INFORMASI RETRIBUSI TIKET MASUK

WISATA PILAWEANTO DI SALODIK

Yanto Naim ¹⁾, Ishak ²⁾

email : yanto@amik-nurmal.ac.id ¹⁾, ishak@amik-nurmal.ac.id ²⁾

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk pembuatan Sistem Informasi Retribusi Tiket Masuk Wisata Pilawean di Salodik yang diharapkan dapat membantu pihak Desa Salodik dalam mengoptimalkan pelayanan pengunjung wisata saat proses transaksi tiket masuk. Proses pelayanan pendataan transaksi tiket masuk masih dilakukan manual oleh pihak Desa Salodik, hal inilah yang mendasari penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian waterfall dan dalam mengumpulkan data-data lapangan menggunakan metode observasi, wawancara dan kepustakaan. Hasil dari penelitian ini Sistem Informasi Retribusi Tiket Masuk Wisata Pilaweanto dapat dibuat dan diharapkan dapat mengoptimalkan pelayanan pembayaran transaksi tiket masuk di Wisata Pilaweanto Salodik.

Kata Kunci :

Sistem informasi, retribusi, salodik

Abstract

The purpose of this research is to create a Pilawean Tourism Entrance Ticket Retribution Information System in Salodik which is expected to help the Salodik Village in optimizing the service of tourist visitors during the entrance ticket transaction process. The process of data collection of entry ticket transactions is still done manually by the Salodik Village, this is what underlies this research. This study uses the waterfall research method and in collecting data in the field using the method of observation, interviews and literature. The results of this study, the Information System for Entrance Ticket Fees for Pilaweanto Tourism can be created and are expected to optimize the payment service for entry ticket transactions at Pilaweanto Salodik Tourism.

Keywords :

Information system, retribution, salodik

Pendahuluan

Sektor pariwisata merupakan sektor yang potensial untuk dikembangkan sebagai salah satu sumber pendapatan daerah. Usaha memperbesar pendapatan asli daerah, maka program pengembangan dan pendayagunaan sumber daya dan potensi pariwisata daerah diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pembangunan ekonomi. Pengelolaan tempat wisata oleh pemerintah Kabupaten Banggai disamping berfungsi sebagai pelayanan umum antara lain penyediaan tempat rekreasi bagi masyarakat, menunjang perluasan kesempatan berusaha bagi masyarakat dapat pula didayagunakan sebagai potensi peningkatan pendapatan asli daerah (PAD). Hasil dari penerimaan PAD tersebut akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan biaya pengelolaan dan pengembangan tempat wisata dalam rangka pemberian dan peningkatan jasa pelayanan pada pengunjung, antara lain biaya pemeliharaan prasarana dan sarana pelayanan ditempat wisata, pemeliharaan dan peningkatan kualitas daya tarik wisata serta personel pelayanan.

Pengolahan pembayaran retribusi tiket masuk wisata yang dilakukan oleh Pemerintah Desa Salodik masih belum efektif dikarenakan pengolahan data untuk pembayaran retribusi dan pembukuannya saat ini masih manual yaitu hanya menulis di buku album dan

mengetik kembali ke Ms. Excel untuk pelaporan ke Pemerintah Daerah. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian guna menyelesaikan sistem pembayaran retribusi yang belum terkomputerisasi, yang diberi judul “Sistem Informasi Retribusi Tiket Masuk Wisata Salodik di Desa Salodik” dengan menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0 . Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah Sistem Informasi Retribusi Tiket Masuk Wisata Pilaweanto Desa Salodik. Penelitian ini hanya mencakup proses transaksi pembayaran retribusi tiket masuk Wisata Pilaweanto Di Desa Salodik Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian waterfall, sedangkan metode pengumpulan data menggunakan Observasi, Wawancara, dan Studi Pustaka. Penelitian dilakukan agar dapat membantu Pihak Desa Salodik dalam pengelolaan pembayaran retribusi wisata Salodik.

Tinjauan Pustaka

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata [1],

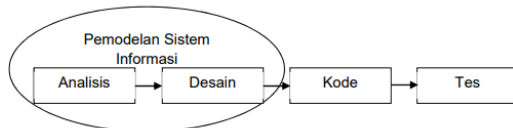
Sutabri menyatakan bahwa informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. [2]

Retribusi yaitu iuran kepada Pemerintah yang dapat dipaksakan dan jasa balik secara langsung dapat ditunjuk. Paksaan disini bersifat ekonomis karena siapa saja yang tidak merasakan jasa balik dari pemerintah, dia tidak dikenakan iuran itu. [3]

retribusi yang diserahkan kepada daerah cukup memadai, baik dalam jenis maupun jumlahnya. Namun hasil rill yang dapat disumbangkan sektor ini bagi keuangan daerah masih sangat terbatas karena tidak semua jenis retribusi yang dipungut kabupaten/kota memiliki prospek yang cerah. [4]

“Visual Basic adalah Program untuk membuat aplikasi berbasis Microsoft Windows secara cepat dan mudah. Visual Basic menyediakan tool untuk membuat aplikasi yang sederhana sampai aplikasi kompleks atau rumit baik untuk perusahaan/instansi dengan sistem yang lebih besar”. [5]

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan Metode Waterfall. Menurut Model Waterfall (model air terjun) merupakan suatu model pengembangan secara sekuensial. Model Waterfall bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun sebuah perangkat lunak. Proses pembuatannya mengikuti alur dari mulai analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan. Model pengembangan waterfall memiliki beberapa kelebihan, antara lain: dapat mudah dipahami dan dapat diterapkan dalam proses pengembangan perangkat lunak. [6]



Gambar 1. Model Pengembangan Waterfall (Pressman 2002)

Tahap-tahap dari model pengembangan Waterfall ini, yaitu:

1) Analisis kebutuhan perangkat lunak.

Analisis kebutuhan perangkat lunak merupakan tahap pengumpulan kebutuhan yang diintensifkan dan difokuskan. Untuk mengetahui kebutuhan perangkat lunak, seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan. Tujuan dari analisis kebutuhan yaitu merangkum hal-hal apa saja yang

diinginkan pengguna dan mencari kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam mengembangkan perangkat lunak. Kebutuhan untuk sistem maupun perangkat lunak didokumentasikan dan dilihat kembali oleh pengguna apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan (Pressman 2002, 219). [6]

2) Desain

Desain merupakan suatu tahapan yang berfokus pada desain untuk membuat perangkat lunak seperti: struktur data, arsitektur perangkat lunak, user interface (antarmuka), dan prosedur pengkodean. Tahap desain dilakukan dengan menerjemahkan kebutuhan perangkat lunak berdasarkan dari hasil analisis kebutuhan ke dalam bentuk desain, sehingga dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap implementasi. Desain didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi perangkat lunak [6].

3) Pembuatan Kode

Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan secara mekanis. Hasil akhir dari tahap ini adalah menghasilkan sistem informasi yang sesuai dengan desain yang sudah dibuat (Pressman 2002). [6]

4) Testing/Pengujian

Proses Testing berfokus untuk mengurangi kesalahan yang terjadi ketika sistem informasi dijalankan dan menguji kualitas dari sistem informasi. Pengujian sistem terdiri dari pengujian fungsi dan kualitas sistem informasi. Pengujian fungsi digunakan untuk mengecek apakah fungsi yang dilakukan berjalan dengan baik.


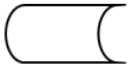

Bagan Alir sistem diperlukan untuk menggambar sistem yang dibuat. Berikut Flow Direction Symbols (Simbol Penghubung/alur):

No	Symbol	Nama	Keterangan
1		Arus / Flow	Untuk menyatakan jarkannya arus suatu proses
2		Communication link	Untuk menyatakan bahwa adanya transisi suatu data atau informasi dari suatu lokasi ke lokasi lainnya
3		Connector	Untuk menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman / lembaran sama
4		Offline Connector	Untuk menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman atau lembaran yang berbeda





Gambar 2. Flow Direction Symbols

No	Symbol	Nama	Keterangan
1		Entity / Entitas	Suatu kumpulan objek atau sesuatu yang dapat dibedakan atau dapat didefinisikan
2		Relationship	Hubungan yang dapat terjadi antara satu entitas atau lebih


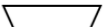
Gambar 3. Processing Symbols (Simbol Proses)

No	Symbol	Nama	Keterangan
1		Input / output	Untuk menyatakan proses <i>input</i> dan <i>output</i> tanpa tergantung dengan jenis peralatannya
2		Disk Storage	Untuk menyatakan <i>input</i> berasal dari <i>disk</i> atau <i>output</i> disimpan ke <i>disk</i>
3		Document	Untuk menyetak dokumen

Gambar 4. Input / Output Symbols (Simbol Input – output)

No	Symbol	Nama	Keterangan
1		Proses	Menunjukkan kegiatan/kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer.
2		Simbol Data Flow (arus data)	Menunjukkan arus dari proses.
3		Eksternal Entity	Menunjukkan entitas/entity
4		Data Store	Simpanan data

Gambar 5. Simbol-simbol DFD

No	Symbol	Nama	Keterangan
1		Proses	Sebuah fungsi pemrosesan yang dilaksanakan oleh komputer biasanya menghasilkan perubahan terhadap data atau informasi
2		Simbol manual	Untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang

Gambar 6. Entity Relationship Diagram Symbols

Metode Penelitian

Dengan mendasari metode penelitian Waterfall yang dijelaskan pada tinjauan pustaka diatas dan didukung metode pengambilan data Observasi, Wawancara dan kepustakaan, maka terbentuklah sebuah konsep metode penelitian sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Berdasarkan pengamatan penulis, di lokasi Wisata Pilaweanto belum ada perangkat lunak pendukung yang membantu proses pendataan transaksi pembayaran tiket masuk. Hal ini juga didukung wawancara dengan Kepala Desa Salodik mengatakan bahwa saat ini pengelolaan transaksi pembayaran retribusi tiket masuk Objek wisata Pilaweanto di desa Salodik Kecamatan Luwuk Utara, masih menggunakan cara manual yaitu menulis di buku album kunjungan?”. Di lokasi wisata, kondisi jaringan yang tidak stabil. Hal inilah penulis memutuskan memilih Sistem Informasinya berbasis desktop untuk ditempatkan di lokasi penelitian.

2) Desain

Setelah menganalisis kebutuhan yang ada, penulis melakukan tahap desain sistem. Desain sistem dimulai dari desain database. Berikut desain database Sistem Informasi Retribusi Tiket Masuk Wisata Salodik dibawah ini:

NAMA KOLOM	JENIS	UKURAN	KETERANGAN
kode_penggelolah	Text	13	Kode Retribusi
Nama	Text	30	Nama Retribusi
Jabatan	Text	53	Jabatan Retribusi
Username	Text	10	Username Retribusi
Password	Text	6	Password Retribusi

Gambar 7. Tabel Pengelolah Retribusi

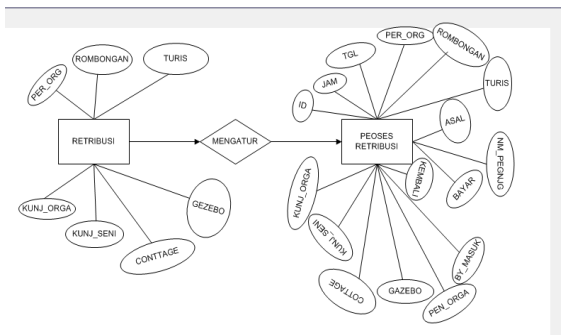
NAMA KOLOM	JENIS	UKURAN	KETERANGAN
Per_orang	Text	1	Kunjungan Per Orang
Rombongan	Text	3	Kunjungan Rombongan
Turis	Text	1	Kunjungan Turis
kun_organisasi	Text	3	Kegiatan Organisasi
kun_seni	Text	3	Kegiatan Kesenian
Cottage	Text	1	Penggunaan Fasilitas Cottage
Gazebo	Text	1	Penggunaan Fasilitas Gazebo
pen_organisasi	Text	1	Penggunaan Fasilitas Untuk Organisasi

Gambar 8. Tabel Retribusi

NAMA KOLOM	JENIS	UKURAN	KETERANGAN
Id	Text	5	Id Retribusi
Jam	Time		Jam Kunjungan
Tanggal	Date		Tanggal Kunjungan
Per_orang	Text	1	Jumlah orang berkunjung
Rombongan	Text	3	Jumlah Rombongan berkunjung
Turis	Text	1	Jumlah Turis berkunjung
kun_organisasi	Text	3	Jumlah Kegiatan Organisasi
kun_seni	Text	3	Jumlah Kunjungan Kesenian
Cottage	Text	1	Jumlah Penggunaan Fasilitas Cottage
Gazebo	Text	1	Jumlah Penggunaan Fasilitas Gazebo
pen_organisasi	Text	1	Jumlah Penggunaan Fasilitas untuk Organisasi
Biaya_masuk	Text	4	Biaya Masuk
Bayar	Text	4	Jumlah Bayar
Kembali	Text	4	Uang Kembali
nama_pengunjung	Text	30	Nama Pengunjung
Asal	Text	20	Alamat Pengunjung
Kode_pengelolah	Text	6	Kode Pengelolah

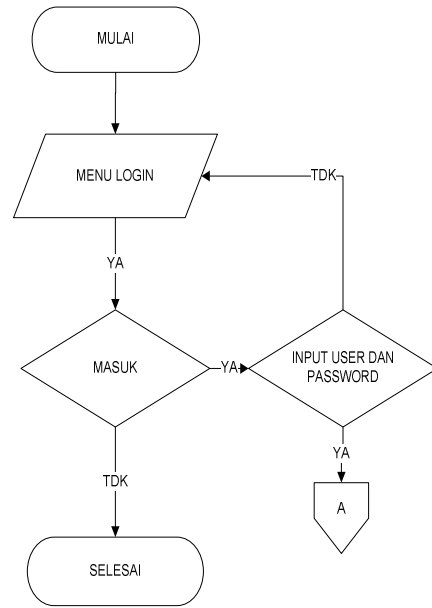
Gambar 9. Tabel Proses Retribusi

Selanjutnya agar Design Database dapat saling terintegrasi maka dibuatlah Relasi Database.

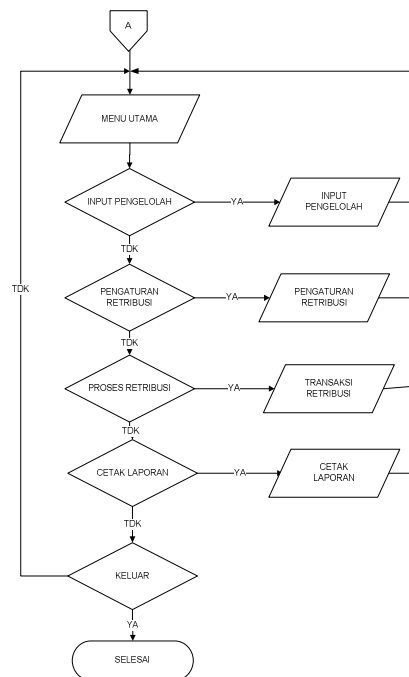


Gambar 10. ERD

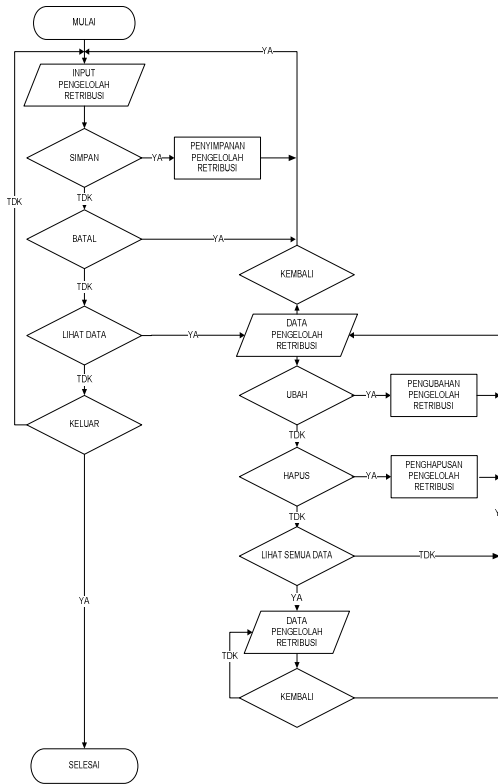
Alur program dibuat agar lebih memahami proses alur program.



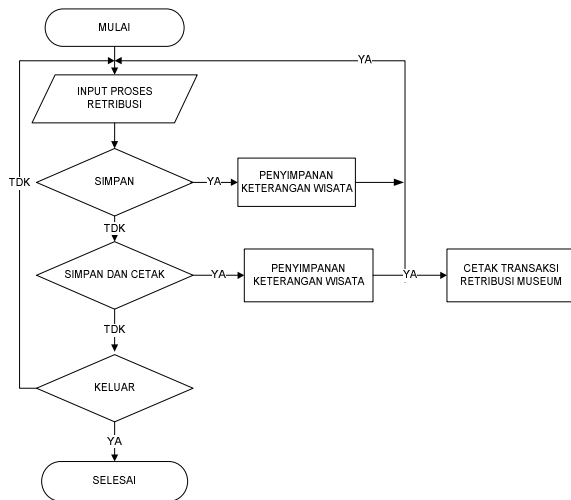
Gambar 11. Flowchart Form Login



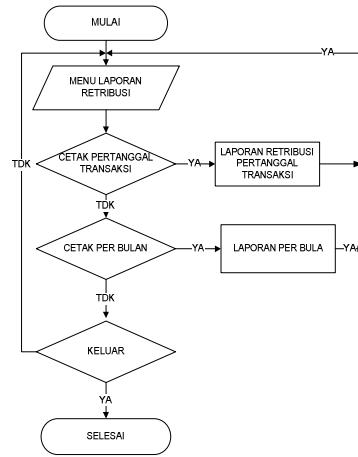
Gambar 12. Flowchart Menu Utama



Gambar 13. Flowchart Input Data Retribusi



Gambar 14. Flowchart Proses Retribusi



Gambar 15. Flowchart Proses Cetak Laporan

Selanjutnya adalah Design Program yang prosesnya menyesuaikan flowchart alur program.

HALAMAN LOGIN

USERNAME

PASSWORD

Gambar 16. Design Form Login

MASTER
PROSES
CETAK LAPORAN
SELESAI

→ PENGELOLAH RETRIBUSI
→ PROSES RETRIBUSI

→ SETTING BIAYA RETRIBUSI

GAMBAR BAGROUND

JAM TANGGAL

Gambar 17. Form Menu Utama

Setting Data Pengelolah

PENGATURAN PENGELOLAH SISTEM

Kode Pengelolah	<input type="text"/>	<input type="button" value="SIMPAN"/>	<input type="button" value="HAPUS"/>
Nama Lengkap	<input type="text"/>		
Jabatan	<input type="text"/>		
Username	<input type="text"/>	<input type="button" value="EDIT"/>	<input type="button" value="BATAL"/>
Password	<input type="password"/>		

DATA PENGELOLAH

Gambar 18. Design Form Input Pengelolah Retribusi

Gambar 19. Design Form Pengaturan Biaya Retribusi

Gambar 20. Design Form Proses Retribusi

Gambar 21. Design Cetak Retribusi

3). Pembuatan Kode

Tahap ini penulis menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic 6.0. Kode yang dibuat disesuaikan dengan hasil analisis dan desain yang sudah dibuat sebelumnya. Berikut penggalan kode Sistem Informasi Retribusi Tiket Masuk Wisata Pilaweanto:

Kode Proses Transaksi Retribusi:

```

Dim sHari As String
Dim aHari
Sub cetak1()
With proses_retribusi
Printer.FontBold = True
Printer.FontSize = 10
Printer.Print
Printer.Print
Printer.Print
Printer.Print Tab(15); "TERIMAH KASIH ATAS KUNJUNGAN ANDA"
Printer.Print Tab(15); "TEMPAT WISATA PILAWEANTO SALODIK "; Format(Time, "hh:mm:ss AM/PM");
Printer.FontBold = True
Printer.Print
Printer.Print
Printer.Print Tab(2);
"=====
Printer.FontBold = False
Printer.FontUnderline = True
Printer.Print Tab(3); "Struk Pembayaran Retribusi"
Printer.FontUnderline = False
Printer.Print Tab(3);
"=====
Printer.Print
Printer.FontBold = False
Printer.Print Tab(3); "Nama"; Tab(15); " "; Tab(17); .Text1
Printer.Print Tab(3); "Alamat"; Tab(15); " "; Tab(17); .Text2
Printer.Print Tab(3); "A. Kunjungan Perorang/Rombongan"
Printer.Print Tab(3); "Kunjungan Per Orang "; Tab(35); " ";
Tab(37); .Text3; Tab(47); "Orang";
Printer.Print Tab(3); "Kunjungan Rombongan"; Tab(35); " ";
Tab(37); .Text4; Tab(47); "Orang";
Printer.Print Tab(3); "Kunjungan Turis "; Tab(35); " "; Tab(37);
.Text5; Tab(47); "Orang";
Printer.Print Tab(3); "Kegiatan Organisasi "; Tab(35); " ";
Tab(37); .Text6; Tab(47); "Orang";
Printer.Print Tab(3); "Kegiatan Pertunjukan Seni"; Tab(35); " ";
Tab(37); .Text7; Tab(47); "Orang";
Printer.Print Tab(3); "B Penggunaan Fasilitas";
Printer.Print Tab(3); "Cottage"; Tab(35); " "; Tab(35); .Text8;
Tab(47); "Hari";
Printer.Print Tab(3); "Gazebo"; Tab(35); " "; Tab(35); .Text9;
Tab(47); "Hari";
Printer.FontUnderline = True
Printer.Print Tab(3); "Kegiatan Organisasi"; Tab(35); Tab(35); " ";
.Text10; Tab(47); "Hari";
Printer.FontUnderline = False
Printer.Print Tab(3); "Total Bayar"; Tab(35); " "; Tab(37); .Text11
Printer.Print Tab(3); "Bayar"; Tab(35); " "; Tab(37); .Text23
Printer.Print Tab(3); "Kembali"; Tab(35); " "; Tab(37); .Text13
Printer.Print Tab(2);
"=====
Printer.Print Tab(35); "Hormat Kami";
Printer.Print
Printer.Print
Printer.Print
Printer.Print
Printer.Print Tab(34); .Label1
Printer.FontBold = False
Printer.EndDoc
End With
proses_retribusi.Show
End Sub

```


4). Testing/Pengujian

Penulis menggunakan metode *Black Box Testing* dalam pengujian Sistem Informasi Retribusi Tiket Masuk Wisata Pilaweanto. Hasil pengujian tersebut sebagai berikut:

Modul	Prosedur	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Kesimpulan
Login	Buka Aplikasi	User dan Password	Tampil menu utama	Bisa tampil menu utama	Berhasil
Menu Utama	Membuka menu-menu utama	Mengklik menu utama	Menampilkan form sesuai menu	Bisa menampilkan form sesuai menu	Berhasil
Pengaturan Retribusi	Proses Pengaturan Retribusi	Data Retribusi	Tersimpan dengan baik	Bisa tersimpan dengan baik	Berhasil
Transaksi Retribusi	Proses Transaksi Retribusi	Data Transaksi	Menyimpan dan Cetak Tiket Masuk	Bisa menyimpan dan Cetak Tiket Masuk	Berhasil
Laporan Transaksi Retribusi	Cetak Laporan Transaksi Retribusi	Data periode Transaksi	Mencetak Transaksi	Bisa mencetak transaksi	Berhasil

Tabel 1. Hasil Pengujian

Hasil dan Pembahasan

Untuk mengetahui hasil dari pembuatan Sistem Informasi Retribusi Tiket Masuk Wisata Pilaweanto perlu tahapan Implementasi sistem. Berikut implementasi Sistem Informasi Retribusi Tiket Masuk Wisata Pilaweanto Desa Salodik



Gambar 22. Form Login

Form ini digunakan untuk login menuju menu utama.



Gambar 23. Form Menu Utama

Form ini menghubungkan ke form-form yang lain yang terkait dengan proses retribusi tiket masuk.



Gambar 24. Form Input Retribusi

Form ini digunakan untuk menginput retribusi tiket masuk.



Gambar 25. Pengaturan Retribusi

Form ini digunakan untuk pengaturan retribusi



Gambar 26. Proses Retribusi

Form ini untuk menginput transaksi retribusi tiket masuk.

Kesimpulan dan Saran

Dari pembahasan sebelumnya dapat diambil kesimpulan yaitu Sistem Informasi Retribusi Tiket Masuk Wisata Pilaweanto Di Desa Salodik dapat dibuat dan berdasarkan Implementasi yang dilakukan, sistem ini berjalan dengan baik.

Sebuah sistem perlu adanya pengembangan karena kebutuhan bisa kapan saja berubah. Begitu halnya dengan Sistem Informasi Retribusi Tiket Masuk Wisata Pilaweanto.

Saran dari penulis yaitu jika di Desa Salodik sudah optimal jaringan internet maka perlu dikembangkan sistem ini dengan sistem berbasis jaringan/online agar pengunjung dapat memesan/booking tiket masuk lebih awal sebelum sampai ke tempat wisata. Kemudian harus dilengkapi lagi sistem pelaporannya agar lebih menyesuaikan kebutuhan.

Daftar Pustaka

- [1] Jogiyanto. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta : Andi.
- [2] Tata Sutarbi. 2004. Analisa Sistem Informasi. Andi : Yogyakarta.
- [3] S. Munawir. 2014. Analisis Laporan Keuangan. Yogyakarta : Liberty.
- [4] Koho. 2001. "Prospek Otonomi Daerah di Negara RI". Cetakan ke 5 PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- [5] Andi Sunyoto. 2007. Pemrograman Database dengan Visual Basic dan Microsoft SQL 2000. Yogyakarta: Andi Offset.
- [6] Pressman, R. S. (2012). Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Edisi 7. Yogyakarta: ANDI.