

SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN SEWA KIOS DAN LOOS DI PASAR KARANGANYAR BERBASIS WEB DAN ANDROID

Indah Triwinarni¹, Ahmad Khambali², Edy Subowo³

Manajemen Informatika
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan
Jl. Raya Pahlawan No. 10 Gejlig – Kajen Kab. Pekalongan
Telp.:(0285) 385313, e-mail: ^[1]fastikom@umpp.ac.id

ABSTRAKSI

Sistem informasi pembayaran sewa kios dan loos di Pasar Karangnyar saat ini masih manual yaitu dengan menggunakan kwitansi dan buku dalam pengarsipan data perusahaan. Tentu saja hal yang demikian akan mempersulit dalam mengontrol data transaksi dan laporan. Pedagang juga harus datang ke kantor untuk memperpanjang sewa kios atau loos setiap bulannya. Keharusan datang ke kantor untuk melakukan pembayaran tagihan sewa itu menjadi kendala pada para pedagang yang tidak bisa datang ke kantor karena alasan tertentu, sehingga terjadinya keterlambatan dalam memproses pembayaran tagihan sewa kios atau loos.

Oleh karena itu, maka perlu dibangun sebuah aplikasi yang mampu memberikan suatu sistem pembayaran tagihan sewa kios dan loos. Dalam pembangunan aplikasi ini penulis menggunakan *framework* React Native sebagai aplikasi Android dan Laravel sebagai aplikasi *website*, bahasa pemrograman PHP sebagai *back-end*, MySQL sebagai *database*, serta Expo untuk *mem-build* aplikasi menjadi bentuk apk.

Hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi Sistem Informasi Pembayaran Sewa Kios dan Loos di Pasar Karanganyar Berbasis Web dan Android, aplikasi ini dapat membantu melihat tagihan sewa kios dan loos dan melakukan pembayaran tagihan sewa dengan hanya membuka *smartphone* tanpa harus datang langsung ke kantor

Kata Kunci : Sistem Informasi , Kios, Loos, Android, React Native dan Laravel

ABSTRACT

Stalls and loos rental payment information systems at Karanganyar Market are still manual, using receipts and books in company data archiving. Of course this will make it difficult to control transaction data and reports. Traders must also come to the office to extend the rental of Stalls or loos every year. The necessity to come to the office to pay the rental bill becomes an obstacle for the traders who cannot come to the office for some reason, so there is a delay in processing the payment of the stalls or loos rental bill.

Therefore, it is necessary to build an application that is able to provide a bill payment system for rental of stalls and loos. In the development of this application the author uses the React Native framework as an Android and Laravel application as a website application, the PHP programming language as a back-end, MySQL as a database, and Expo to build applications into an apk form.

The results of this study are stalls and Loos Rental Information System applications in the Karanganyar Market Based on Web and Android, this application can help see rental stalls and loos bills and make rental bill payments by simply opening a smartphone without having to come directly to the office

Keywords: Information System, Stalls , Loos, Android, React Native and Laravel.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Pasar Karanganyar merupakan salah satu pasar tradisional yang ada di Kabupaten Pekalongan. Pasar Karanganyar memiliki sekitar 543 pedagang dengan rincian 109 pedagang yang menempati kios, 422 pedagang yang menempati loos dan 12 pedagang beceran. Jumlah pedagang yang aktif sekitar 385 pedagang. Sistem informasi sewa kios dan loos di Pasar Karangnyar saat ini masih manual yaitu dengan menggunakan kwitansi dan buku dalam pengarsipan data perusahaan. Tentu saja hal yang demikian akan mempersulit dalam mengontrol data transaksi dan laporan. Pedagang juga harus datang ke kantor untuk membayar tagihan sewa kios atau loos setiap bulannya. Keharusan datang ke kantor untuk membayar tagihan sewa

itu menjadi kendala pada para pedagang yang tidak bisa datang ke kantor karena alasan tertentu, sehingga terjadinya keterlambatan dalam memproses pembayaran tagihan sewa kios atau loos.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibutuhkan sebuah sistem berbasis *web* dan android yang membantu pengolahan data transaksi beserta laporannya dan memberikan informasi sewa kios dan loos di Pasar Karanganyar. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan pedagang untuk mengakses pembayaran tagihan sewa dengan hanya membuka *smartphone* tanpa harus datang ke kantor.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kurang praktisnya bagi petugas untuk perekapan data penyewa dan data tagihan sewa kios dan loos, dikarenakan masih menggunakan buku.
2. Belum adanya aplikasi Sistem Informasi tagihan pembayaran dikarenakan kurangnya informasi dan kemudahan pembayaran..

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi pembayaran sewa kios dan loos di pasar Karanganyar berbasis web dan android yang sesuai dengan kebutuhan pedagang atau penyewa.”

1.4 Batasan Masalah

Perancangan aplikasi ini dibangun dengan beberapa batasan masalah agar penyusunan jurnal ini tidak keluar dari lingkup pembahasan, batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi hanya menampilkan data-data penyewa kios dan loos pasar Karanganyar.
2. Sistem ini menampilkan informasi standar pelayanan penertiban kartu tanda pemakai.
3. Sistem ini hanya menampilkan sistem pembayaran tagihan sewa kios dan loos.
4. Biaya tagihan sewa kios dan loos dapat dilihat di sistem.
5. Dapat melakukan pembayaran via aplikasi melalui bukti transfer rekening

1.5 Tujuan

Tujuan penelitian adalah sebuah pernyataan tentang apa yang ingin dicari atau dicapai (Siswanto, 2012). Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun Sistem Informasi Sewa Kios dan Loos di Pasar Karanganyar Berbasis Web dan Android.

1.6 Manfaat

Manfaat penelitian adalah sebuah pernyataan tentang apa yang dirasakan setelah tujuan tercapai (Siswanto, 2012). Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Sebagai sarana untuk mengembangkan ilmu pengetahuan penulis yang di dapat di bangku kuliah dengan mata kuliah Aplikasi Pemrograman dan Sistem Basis Data yang di implementasikan kedalam lingkungan masyarakat.

2. Bagi pengguna aplikasi

Sebagai media yang memudahkan penyewa membayar tagihan sewa kios dan loos di Pasar Karanganyar.

3. Bagi Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan

Sebagai bahan tambahan referensi di perpustakaan Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan dapat dijadikan referensi jurnal untuk mahasiswa angkatan selanjutnya..

2. Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

2.1 Tinjauan Pustaka

Bab ini akan membahas tinjauan penelitian terdahulu yang sejenis dengan penelitian ini, beberapa penelitian tentang Sistem Informasi Pembayaran Sewa Kios dan Loos sudah pernah dilakukan sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Akto Hariawan dengan judul Sistem Informasi Sewa Kios dan Loos pada Pasar Sentra Agrobisnis Sadartani di Desa Ajibarang Kulon. Dalam Penelitian ini penulis menggunakan metode XP (*Extreme Programming*). Bahasa pemrograman yang digunakan dalam membuat sistem informasi sewa kios dan los ini adalah Visual Basic 2008 dan pemrograman basis data menggunakan SQL Server 2005. Aplikasi sewa kios dan loos ini memberikan informasi laporan keuangan berupa laporan sewa, laporan transaksi, laporan kios dan los, dan laporan tunggakan. Aplikasi ini dapat membantu kinerja pengelola dan karyawan dalam pengolahan data perusahaan, menambah kualitas perusahaan dalam transaksi sewa kios dan loos, menghasilkan suatu informasi yang cepat dan akurat. (Hariawan, 2014)

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Christina Juliane dengan judul Pengukuran Kinerja Sistem Informasi di PT. Rancek Sukses Bandung dengan menggunakan *Framework* Cobit 5.0 (Studi Kasus Sios-Sistem Informasi Kios). Dalam Penelitian ini penulis membuat sistem menggunakan *framework* COBIT 5.0 dengan pertimbangan bahwa *framework* ini memiliki kelebihan dibanding dengan versi sebelumnya. Domain penelitian dibatasi hanya untuk domain APO (*align, plan, & organize*) Hasil dari pengukuran ini adalah berupa rekomendasi yang dapat diterapkan pada sistem baru sebagai perbaikan sistem yang ada sekarang. Sistem Informasi Kios (SIOS) adalah Sistem Informasi yang digunakan oleh PT. Rancek Sukses Bandung untuk mengelola proses penjualan dan penyewaan kios di Rancek Trade Center (RTC). Sistem ini memiliki beberapa permasalahan, diantaranya adalah permasalahan akurasi nilai yang dihasilkan oleh sistem dan nilai efektifitas serta efisiensi proses yang masih kurang sebagai akibat dari sistem yang tidak terintegrasi. Pengukuran kinerja sistem perlu untuk dilakukan sebagai proses perbaikan terhadap sistem yang akan datang. (Juliane, 2014)

Persamaan dari penelitian-penelitian di atas dengan penelitian ini adalah tujuan dari pembuatan sistem itu sendiri yaitu untuk memberikan kemudahan bagi penyewa kios, membantu kinerja pengelola dan karyawan.

Perbedaan dari penelitian-penelitian di atas dengan penelitian ini adalah aplikasi ini berbasis Web dan Android, sehingga diharapkan memiliki beberapa kelebihan baik dari segi kemudahan operasional maupun kecepatan akses. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur *local storage* dan *local update*, artinya penyewa tidak perlu mengisi *form login* lagi jika sudah pernah *login* sebelumnya pada ponsel yang sama, penyewa juga akan otomatis mendapat tagihan sewa yang akan dibayar.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Sistem

Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran, jika dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem (Kadir, 2003).

2.2.2 Informasi

Informasi adalah hasil pemrosesan data yang diperoleh dari setiap elemen sistem tersebut menjadi bentuk yang mudah dipahami dan merupakan pengetahuan yang relevan yang dibutuhkan oleh orang untuk menambah pemahamannya terhadap fakta-fakta yang ada. Informasi bagi setiap elemen akan berbeda satu sama lain sesuai dengan kebutuhannya masing-masing (Oetomo, 2002).

2.2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu (Sutabri, 2012).

2.2.4 Sistem Pembayaran

Menurut Undang-undang Nomor 23 Tahun 1999 Pasal 1 ayat 6, Sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme, yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi.

2.2.5 Sewa

Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Sewa adalah pemakaian sesuatu dalam jangka waktu tertentu dan harus membayar uang jasa, uang yang telah dibayarkan pada orang lain dan boleh dipakai setelah dibayar terlebih dahulu".

2.2.6 Kios

Menurut Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 2 Tahun 2009, Kios adalah lahan dasar berbentuk bangunan tetap, beratap dan dipisahkan dengan dinding pemisah mulai dari lantai sampai dengan langit-langit serta dilengkapi dengan pintu.

2.2.7 Loos

Menurut Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 2 Tahun 2009, Los adalah lahan dasar berbentuk bangunan tetap, beratap tanpa dinding yang penggunaannya terbagi dalam petak-petak.

2.2.8 Pedagang

Pedagang merupakan orang yang berusaha dibidang produksi dan berjualan barang-barang untuk memenuhi kebutuhan kelompok konsumen tertentu di dalam masyarakat dalam suasana lingkungan informal. Mereka adalah orang yang menjalankan kegiatan dalam usaha memindahkan hak atas orang lain secara terus menerus sebagai sumber penghidupannya (Hastanto, 2007).

Menurut Pasal 2 (lama) KUHD (Kitab Undang-Undang Hukum Dagang) yang berbunyi "Pedagang adalah mereka yang melakukan perbuatan perniagaan (daden van koophandel) sebagai pekerjaannya sehari-hari.

2.2.9 Pasar

Secara umum, pasar merupakan tempat bertemunya penjual dengan pembeli. Menurut Peraturan Presiden RI No. 112 Tahun 2007, pasar adalah area tempat jual beli barang dengan jumlah penjual lebih dari satu, baik yang disebut sebagai pusat perbelanjaan, pasar tradisional, pertokoan, mall, plaza, pusat perdagangan maupun sebutan lainnya (Ayuningsasi dan Paramita, 2013).

2.2.10 Android

Android merupakan OS (*Operating System*) *Mobile* yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. OS lainnya seperti Windows Mobile, i-Phone OS, Symbian, dan masih banyak lagi. Akan tetapi, OS yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga. Oleh karena itu, adanya keterbatasan dari aplikasi pihak ketiga untuk mendapatkan data asli ponsel, berkomunikasi antar proses serta keterbatasan distribusi aplikasi pihak ketiga untuk platform mereka (Susanto, 2011).

2.2.11 Laravel

Laravel adalah salah satu *framework PHP* terbaik yang dikembangkan oleh Taylor Otwell. Sebagai sebuah *framework PHP*, Laravel hadir sebagai *platform web development* yang bersifat *open source*. Yang menarik dari Laravel adalah sintaksnya yang ekspresif dan elegan yang dirancang khusus untuk memudahkan dan mempercepat proses *web development*. Meskipun Laravel bukan satu-satunya *framework PHP* yang banyak digunakan, akan tetapi bisa menjadi opsi yang dapat dipertimbangkan. Berikut beberapa alasan mengapa kamu harus menggunakan *framework* Laravel :

- Laravel adalah *framework open source* yang dapat digunakan secara gratis yang memungkinkan kamu untuk membuat *web* aplikasi yang besar dan kompleks dengan mudah. Hanya dengan bermodalkan *editor* dan *web server* yang telah terinstall PHP untuk memulai.
- *Platform* yang menarik dan mudah digunakan. Jika kamu bukan seorang yang *expert* dalam bidang *web development*, akan tetapi kamu memiliki *basic* pemahaman PHP yang baik, maka kamu akan dengan mudah memahami strukturnya, sebab dokumentasi yang disediakan tergolong kedalam dokumentasi yang sangat baik, rapi, mudah dan jelas (Sandi, 2017).

2.2.12 Framework

Framework atau kerangka kerja adalah sekumpulan perintah atau fungsi dasar yang dapat membantu menyelesaikan proses-proses yang lebih kompleks. *Framework* juga memudahkan para programmer membuat aplikasi atau *web* yang isinya adalah berbagai fungsi, *plugin*, dan konsep sehingga membentuk suatu sistem tertentu.

Dengan menggunakan *framework*, sebuah aplikasi akan tersusun dan terstruktur dengan rapi (Sedoya, 2015).

2.2.13 Basis Data

Basis data adalah kumpulan data berelasi yang disusun, diorganisasikan, dan disimpan secara sistematis dalam media simpan komputer mengacu kepada metode-metode tertentu sedemikian rupa sehingga dapat diakses secara cepat dan mudah menggunakan program atau aplikasi komputer untuk memperoleh data dari basis data tersebut (Ichwan, 2011).

2.2.14 DBMS

DBMS (*Database Management System*) adalah sistem yang secara khusus dibuat untuk memudahkan pemakai dalam mengelola basis data. Sistem ini dibuat untuk mengatasi kelemahan sistem pemrosesan yang berbasis berkas (Kadir dan Triwahyuni, 2003).

2.2.15 Flowchart

Bagan alir (*flowchart*) adalah suatu bentuk grafik atau diagram dari algoritma dimana simbol-simbol standart mewakili tampilan operasi yang perlu dan memperlihatkan urutan pelaksanaannya (Amsyah, 2001).

2.2.16 DFD

Data flow diagram konteks merupakan *data flow diagram* yang menggambarkan garis besar operasional sistem. *Data flow diagram* menginterpretasikan *Logical Model* dari suatu sistem. Arus dari data tersebut nantinya dapat dijelaskan dengan menggunakan kamus data (*data dictionary*) (Pakereng dan Wahyono, 2004).

2.2.17 ERD

ERD merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek (Sutanta, 2011).

2.2.18 React Native

React Native adalah *framework open source* untuk membuat aplikasi *multi-platform* (Android dan iOS) dengan bahasa *JavaScript*, sesuai dengan deskripsi di situs resminya "*Learn once, write anywhere*". *React Native* merupakan *framework open source* besutan Facebook yang dibuat setelah Facebook sebelumnya membuat *ReactJS*, *ReactJS* sendiri merupakan sebuah *library* dari Facebook yang dapat digunakan untuk membangun antarmuka pengguna atau *user interface* (Hasyim, 2016).

2.2.19 PHP

PHP adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Maksud dari *server-side scripting* adalah sintaks dan perintah-perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di *server* tetapi disertakan pada dokumen HTML. Pembuatan *web* ini merupakan kombinasi antara PHP sendiri sebagai bahasa pemrograman dan HTML sebagai pembangun halaman *web*. Ketika seorang pengguna internet akan membuka suatu situs yang menggunakan fasilitas *server-side scripting* PHP, maka terlebih dahulu *server* yang bersangkutan akan memproses format HTML ke *webbrowser* pengguna internet tadi (Sunarfrihantono, 2003).

2.2.20 MySQL

MySQL adalah sebuah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, *multi user* serta menggunakan perintah standar SQL (*Structured Query Language*). MySQL memiliki dua bentuk lisensi, yaitu *FreeSoftware* dan *Shareware*. MySQL yang biasa kita gunakan adalah *MySQL FreeSoftware* yang berada di bawah Lisensi *GNU/GPL (General Public License)*. Selain itu anda juga dapat memiliki produk *MySQL* yang sifatnya komersial, biasa disebut dengan *MySQL AB* (Nugroho, 2005).

3. Perancangan dan Implementasi

3.1 Perancangan Sistem

a. Diagram Konteks



Gambar 1. Diagram Konteks

Dari sistem yang diusulkan terdapat dua entitas yang saling berkaitan, yaitu entitas *Penyewa* dan *Petugas*. *Penyewa* akan memasukkan data *penyewa* dan data *pembayaran* ke sistem yang kemudian diproses menjadi data *pembayaran* yang ditujukan untuk *petugas*. Sedangkan *petugas* memasukkan data *tagihan* ke sistem yang kemudian data itu ditujukan untuk *penyewa*.

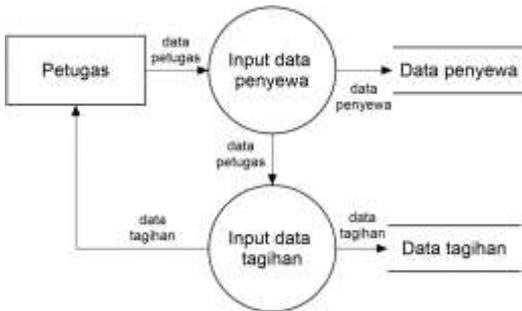
b. DFD Level 0



Gambar 2. DFD Level 0

Dari DFD *Level 0* diatasterdapat 2 entitas (*Petugas* dan *Penyewa*), 7 proses, dan 4 data store (*Data penyewa*, *Data kios dan loos*, *Data tagihan*, dan *Data pembayaran*).

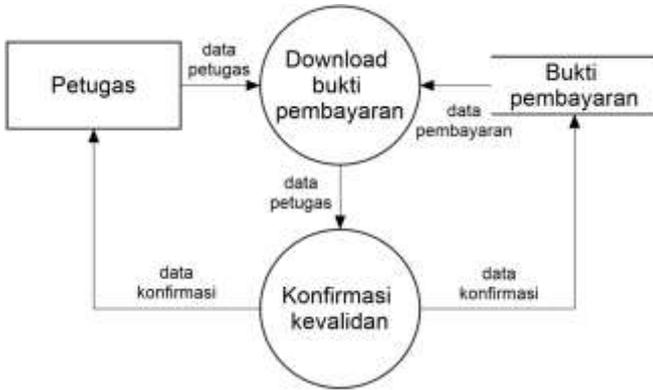
c. DFD Level 1 Proses 2



Gambar 3. DFD Level 1 Proses 2

Dari DFD Level 1 Proses 2 diasterdapat 1 entitas (Petugas), 2 proses (Input data penyewa dan Input data tagihan), dan 2 data store (Data penyewa dan Data tagihan).

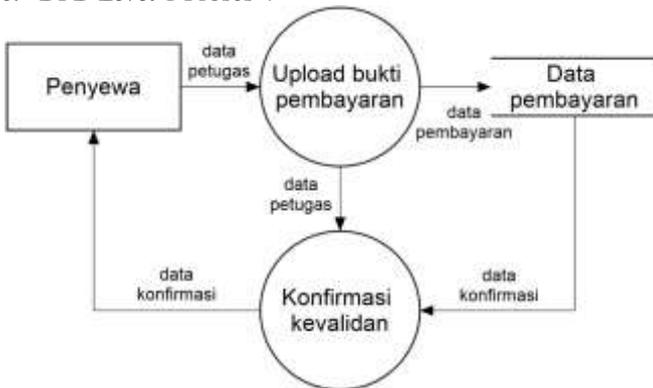
d. DFD Level 1 Proses 3



Gambar 4. DFD Level 1 Proses 3

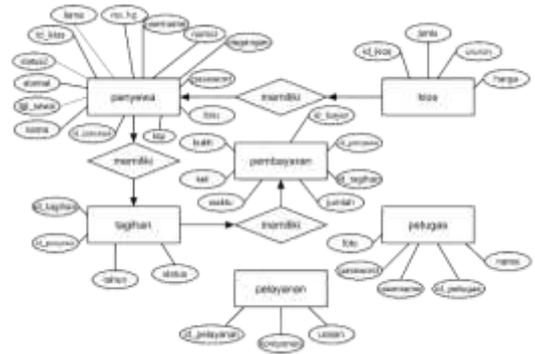
Dari DFD Level 1 Proses 3 diasterdapat 1 entitas (Petugas), 2 proses (Download bukti pembayaran dan Konfirmasi kevalidan), dan 1 data store (Bukti pembayaran).

e. DFD Level 1 Proses 4



Gambar 5. DFD Level 1 Proses 4

Dari DFD Level 1 Proses 4 diasterdapat 1 entitas (Penyewa), 2 proses (Upload bukti pembayaran dan Konfirmasi kevalidan), dan 1 data store (Data pembayaran).



Gambar 6. Entity Relationship Diagram

Dari ERD diatas terdapat 6 tabel, yaitu table penyewa, tagihan, pembayaran, kios, pelayanan, dan petugas., Setiap tabel memiliki beberapa atribut.

3.3 Perancangan Desain Sistem

a. Rancangan Halaman Login

Halaman ini dirancang menggunakan 2 komponen *Text* (tulisan Penyewaan Kios dan Loos Pasar Karanganyar), 2 komponen *TextInput* (kolom Username dan Password), 1 komponen *Button* (tombol Login), serta 1 komponen *Text* (Tulisan Copyright@2019 Indah Triwinarni).



Gambar 7. Rancangan Halaman Login

b. Rancangan Halaman Tagihan Sewa

Halaman ini dirancang menggunakan 1 komponen *Title* (tulisan Tagihan Sewa), komponen *Text* (tulisan Jumlah Bayar, Periode Bayar, dan Status Tagihan), serta 3 komponen *Tab* (tab Tagihan, Riwayat, dan Profil).

3.2 Entity Relationship Diagram

Tagihan Sewa		
Jumlah Bayar Periode Tagihan Status Tagihan		
Tagihan	Riwayat	Profil

Gambar 8. Rancangan Halaman Tagihan Sewa

c. Rancangan Halaman Detail Tagihan

Halaman ini dirancang menggunakan 1 komponen *title* (tulisan Detail Tagihan), 5 komponen *Text* (tulisan ID Tagihan, Jumlah, Periode, Status, dan Bukti Transfer), 1 komponen *Button* (tombol Upload Bukti Transfer), 2 komponen *Text* (Tulisa Nomor Rekening : 2109156356 Bank Jateng), serta 3 komponen *Tab* (*tab* Tagihan, Riwayat, dan Pofil).

← Detail Tagihan		
ID Tagihan		
Jumlah		
Periode		
Status		
Bukti Transfer		
<input type="button" value="Upload Bukti Transfer"/>		
Nomor Rekening : 2109156356 Bank Jateng		
Tagihan	Riwayat	Profil

Gambar 9. Rancangan Halaman Detail Tagihan

d. Rancangan Halaman Riwayat Pembayaran

Halaman ini dirancang menggunakan 1 komponen *title* (tulisan Riwayat Pembayaran), komponen *Text* (tulisan

Jumlah Bayar, Periode Tagihan, dan Status Pembayaran), serta 3 komponen *Tab* (*tab* Tagihan, Riwayat, dan Pofil)

Riwayat Pembayaran		
Jumlah Bayar Periode Tagihan Status Pembayaran		
Tagihan	Riwayat	Profil

Gambar 10. Rancangan Halaman Riwayat Pembayaran

e. Rancangan Halaman Detail Pembayaran

Halaman ini dirancang menggunakan 1 komponen *title* (tulisan Detail Pembayaran), 7 komponen *Text* (tulisan ID Pembayaran, Waktu, Periode, Jumlah, Status, keterangan, dan Bukti Transfer), 1 komponen *Image* (Foto Bukti Transfer), serta 3 komponen *Tab* (*tab* Tagihan, Riwayat, dan Pofil).

← Detail Pembayaran		
ID Pembayaran		
Waktu		
Periode		
Jumlah		
Status		
Keterangan		
Bukti Transfer		
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; text-align: center; padding: 20px;"> Foto Bukti Transfer </div>		
Tagihan	Riwayat	Profil

Gambar 11. Rancangan Halaman Detail Pembayaran

f. Rancangan Halaman *Login Admin*

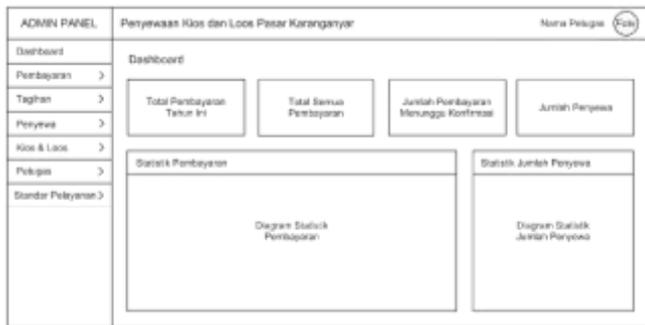
Dirancang dengan 2 *taginput* (form) serta 1 *tag button* (tombol Login).



Gambar 12. Tampilan Halaman *Login Admin*

g. Rancangan Halaman *Dashboard*

Dirancang dengan *tag p* (membuat teks), 1 *tag img* (foto), *tag li* (menu), 6 *class card* (membuat total bayar, jumlah data, dan diagram).



Gambar 13. Rancangan Halaman *Dashboard*

h. Rancangan Halaman *Data Pembayaran*

Dirancang dengan *tag p* (membuat teks), 1 *tag img* (foto), *tag li* (menu), serta 1 *tag table* (Isi Data Pembayaran).



Gambar 14. Rancangan Halaman *Data Pembayaran*

i. Rancangan Halaman *Data Tagihan*

Dirancang dengan *tag p* (membuat teks), 1 *tag img* (foto), *tag li* (menu), serta 1 *tag table* (Isi Data Tagihan).



Gambar 15. Rancangan Halaman *Data Tagihan*

3.4 Hasil Tampilan Sistem

a. Tampilan Halaman *Tagihan Sewa*

Halaman ini digunakan untuk menampilkan data tagihan penyewaan kios dan loos, data yang ditampilkan terdiri dari jumlah bayar, periode tagihan, dan status tagihan.



Gambar 16. Tampilan Halaman *Tagihan Sewa*

b. Tampilan Halaman *Detail Tagihan*

Halaman ini muncul setelah penyewamengetuk salah satu tagihan pada halaman *Tagihan Sewa*. Halaman ini digunakan untuk menampilkan detail tagihan yang terdiri dari id tagihan, jumlah, periode, dan status. Terdapat tombol *Upload Bukti Transfer* untuk mengunggah foto bukti transfer pembayaran.



Gambar 17. Tampilan Detail Tagihan

c. Tampilan Halaman Riwayat Pembayaran

Halaman ini digunakan untuk menampilkan data riwayat pembayaran penyewaan kios dan loos, data yang ditampilkan terdiri dari jumlah bayar, periode tagihan, dan status pembayaran.



Gambar 18. Tampilan Halaman Riwayat Pembayaran

d. Tampilan Halaman Detail Pembayaran

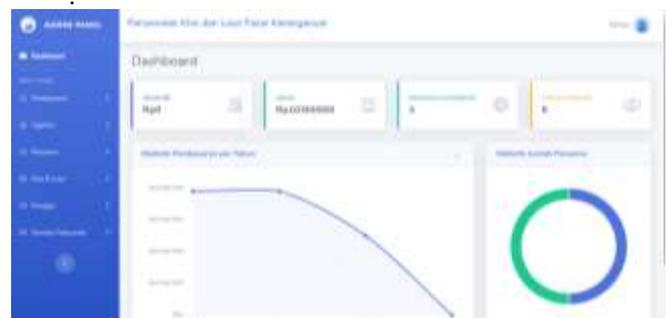
Halaman ini muncul setelah penyewamengetuk salah satu riwayat pembayaran pada halaman Riwayat Pembayaran. Halaman ini digunakan untuk menampilkan detail pembayaran yang terdiri dari id pembayaran, waktu, periode, jumlah, status, dan foto bukti transfer.



Gambar 19. Tampilan Halaman Detail Pembayaran

e. Tampilan Halaman Dashboard Admin

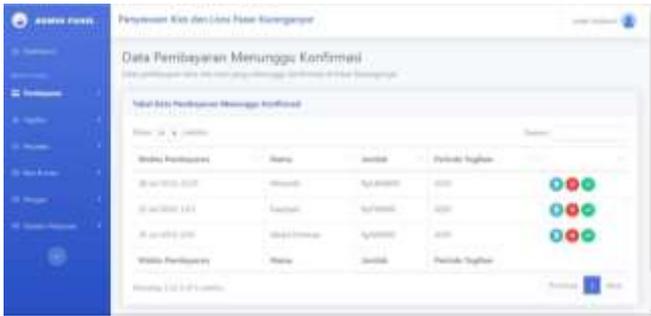
Digunakan untuk menampilkan data total bayar tahun ini dan tahun semua pembayaran, jumlah pembayaran, jumlah penyewa, dan diagram statistik.



Gambar 20. Tampilan Halaman Dashboard Admin

f. Tampilan Halaman Data Pembayaran

Digunakan untuk menampilkan data pembayaran. Terdapat tombol biru untuk melihat bukti transfer, merah untuk menolak, dan hijau untuk menerima



Gambar 21. Tampilan Halaman Data Pembayaran

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi Penyewaan Kios dan Loos di Pasar Karanganyar ini telah berhasil dibuat menggunakan *framework* React Native untuk membangun aplikasi Android, sedangkan untuk membangun aplikasi *website* penulis menggunakan *framework* Laravel.
2. Aplikasi yang telah dibuat terdiri dari aplikasi *website* untuk admin dan aplikasi Android untuk penyewa. Untuk aplikasi *website* berisi menu untuk mengelola data penyewa, data petugas, data kios dan loos, data tagihan, dan data pembayaran. Sedangkan aplikasi Android berisi menu untuk melihat tagihan, melihat riwayat pembayaran, serta melakukan pembayaran.
3. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan pedagang atau penyewa untuk melihat tagihan sewa kios atau loos dan melakukan pembayaran tagihan sewa dengan hanya membuka *smartphone* tanpa harus datang langsung ke kantor.

4.2 Saran

Berkaitan dengan selesainya penulisan jurnal ini, ada beberapa saran yang dapat penulis sampaikan yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi ini menggunakan *website* untuk adminnya sedangkan untuk penyewa hanya sebatas Android saja, sehingga diharapkan pada pengembangan aplikasi berikutnya agar penyewa juga bisa mengaksesnya lewat *website*.
2. Penulis juga mengharapkan pada pengembangan aplikasi berikutnya agar ditambah fitur bayar denda, sehingga penyewa dapat membayar denda lewat aplikasi jika telat membayar tagihan sesuai aturan.
3. Kedepannya diharapkan adanya fitur peta *online* secara *realtime* memberitahukan kepada penyewa atau calon penyewa untuk mengetahui loos atau kios yang masih kosong beserta harganya.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S., 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hariawan, A., 2014. Jurnal Probisnis. *Sistem Informasi Sewa Kios dan Los pada Pasar Sentra Agrobisnis Sadartani di Desa Ajibarang Kulon* , pp. 1-11.
- Hastanto, 2007. *Pengertian Pedagang Sektor Informal*. [Online]
Available at:
<https://www.hestanto.web.id/pengertian-pedagang-sektor-informal/>
[Accessed 25 Mei 2019].
- Ichwan, M., 2011. *Pemrograman Basis Data Delphi 7 dan Mysql*. Bandung: Informatika.
- Indrajani, 2015. *Database Design (Case Study All in One)*. Jakarta: PT Elex Media.
- Jogiyanto, H., 2008. *Metodologi Penelitian Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Juliane, C., 2014. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan. *PENGUKURAN KINERJA SISTEM INFORMASI DI PT. RANCEK SUKSES BANDUNG DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK COBIT 5.0 (STUDI KASUS SIOS-SISTEM INFORMASI KIOS)* , pp. 1-5.
- Kadir, A., 2014. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi.
- Kadir, A. d. T. C. T., 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Mall, R., 2009. *Fundamental of Software Engineering*. New Delhi: Asoka K. Ghost.
- Nugroho, B., 2005. database relasional dengan mySql. In: yogyakarta: Andi.
- Oetomo, B. S. D., 2002. *Perencanaan & Pembangunan Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Raharjo, B., Imam Heryanto, E. & R. K., 2015. *Modul Pemrograman Web HTML, PHP & MySQL. 2 penyunt*. Bandung: Modula.
- Rosa, S. A. & Shalahuddin, M., 2014. *Rekaya Perangkat Lunak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sandi, A., 2017. [Online]
Available at: <https://www.codepolitan.com/alasan-mengapa-kamu-harus-menggunakan-framework-laravel-5a08d435ddcfb>
[Accessed 14 Mei 2019].
- Sedoya, R., 2015. *Pengertian Framework dan fungsinya*. [Online]
Available at:
<http://kursuswebprogramming.com/pengertian-framework-dan-fungsinya/>
[Accessed 12 Mei 2019].
- Siswanto, V., 2012. *Strategi dan langkah-langkah penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Soehartono, I., 2008. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sukanto, R. A. & Salahuddin, M., 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Sunarfrihantono, B., 2003. PHP dan MySQL untuk web. In: Yogyakarta: Andi.
- Susanto, S. H., 2011. *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: ANDI.
- Sutabri, T., 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Tarmizi, H., 2017. *Pengertian Sublime Text*. [Online] Available at: <https://hasantarmizi.blogspot.com/2017/04/pengertian-sublime-text.html> [Accessed 15 Mei 2019].