

APLIKASI RETRIBUSI PADA DINAS BUDPARPORA KOTA MADIUN BERBASIS WEBSITE

Lissa Yuliyanti

Program Studi Teknik Informatika, Universitas PGRI Madiun
email: lissa_2205101095P@mhs.unipma.ac.id

Abstract: *Currently Disbudparpora in the field of retribution for Hajj guesthouses, Wilis stadiums and sports halls is still done manually where people to make loans and pay for buildings have to go to the office first. The research objective in this study is to design, build and implement a website-based application for Hajj homestead and sports building levies at the Madiun City Budparpora Service. The research method used in this research is Rapid Application Development. Rapid Application Development is a software development method that focuses on short cycle times but does not reduce system quality. The stages based on the RAD system development model with details of the RAD model activities are requirements planning, system design, system development, and system implementation. The result of this research is a website-based application for the distribution of Wisma Haji and Sports Halls at the Madiun City Budparpora Service. The conclusion in this research is that with this website, people can borrow and pay for buildings online. Apart from that, this website also makes it easier for employees to process loan and building payment data at Disbudparpora. Based on the results of system testing using the black box testing method with 62 test processes, it can run as expected. So that the website-based Wisma Haji and Sports Hall levy application is accepted for use at the Madiun City Culture, Tourism, Youth and Sports Department.*

Keywords: *levy application, website, rapid application development*

Abstrak: Saat ini Disbudparpora dalam bidang retribusi wisma haji, stadion wilis, dan gedung olahraga masih dilakukan secara manual dimana masyarakat untuk melakukan peminjaman dan pembayaran gedung harus data ke kantor terlebih dahulu. Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah merancang, membangun, dan mengimplementasikan aplikasi retribusi wisma haji dan gedung olahraga pada Dinas Budparpora Kota Madiun berbasis *website*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Rapid Application Development*. *Rapid Application Development* yaitu metode pengembangan perangkat lunak memusatkan pada siklus waktu yang singkat namun tidak mengurangi kualitas sistem. Tahapan berdasarkan model pengembangan sistem RAD dengan rincian kegiatan model RAD adalah perencanaan kebutuhan, desain sistem, pengembangan sistem, dan impelementasi sistem. Hasil penelitian ini adalah Aplikasi Restribusi Wisma Haji Dan Gedung Olahraga Pada Dinas Budparpora Kota Madiun Berbasis Website. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah dengan adanya *website* ini maka masyarakat dapat melakukan peminjaman dan pembayaran gedung secara *online*. Selain itu *website* ini juga mempermudah pegawai dalam pengolahan data peminjaman dan pembayaran gedung di Disbudparpora. Berdasarkan hasil pengujian sistem menggunakan metode *blackbox testing* dengan 62 proses pengujian dapat berjalan sesuai yang diharapkan. Sehingga aplikasi retribusi Wisma Haji dan Gedung Olahraga berbasis *website* diterima untuk digunakan di Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Kepemudaan dan Olah Raga Kota Madiun.

Kata kunci: *aplikasi retribusi, website, rapid application development*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini berkembang dengan pesat yaitu salah satunya adalah internet. Dengan adanya internet memberi kemudahan pengguna untuk mencari informasi dengan mudah dan cepat. Hampir segala informasi pada saat ini dapat diakses melalui situs *website* secara *online*. Selain itu pemanfaatan layanan internet ini dapat digunakan dalam berbagai bidang salah satunya dalam hal retribusi pada Dinas Kebudayaan Pariwisata Kepemudaan dan Olahraga Kota Madiun (Disbudparpora).

Saat ini Disbudparpora Kota Madiun dalam bidang retribusi wisma haji, stadion wilis, dan gedung olahraga masih dilakukan secara manual dimana masyarakat untuk melakukan peminjaman dan pembayaran gedung harus datang ke kantor terlebih dahulu. Selain itu dalam pencatatannya masih dilakukan manual dengan Excel. Hal ini kurang efektif karena saat ini segala sesuatu sudah bisa

dilakukan secara *online*. Sehingga Disbudparpora harus mengikuti perkembangan teknologi dengan menyediakan *website* untuk dapat melayani masyarakat dalam peminjaman dan pembayaran gedung secara *online*.

Berdasarkan permasalahan diatas maka dibutuhkan aplikasi retribusi wisma haji dan gedung olahraga pada Dinas Budparpora Kota Madiun berbasis *website*. Dengan adanya *website* ini maka masyarakat dapat melakukan peminjaman dan pembayaran gedung secara *online* tanpa datang ke kantor Disbudparpora Kota Madiun. Selain itu *website* ini juga mempermudah pegawai dalam pengolahan data peminjaman dan pembayaran gedung di Disbudparpora Kota Madiun. Keunikan penelitian ini adalah aplikasi retribusi ini digunakan untuk wisma haji dan gedung olahraga Dinas Budparpora Kota Madiun.

Rancang bangun adalah bentuk produk yang dihasilkan dari penelitian untuk memecahkan masalah yang sedang dilakukan penelitian. Kata "rancang" yang berarti sifat dan kata "perancangan" yang merupakan serangkaian langkah untuk menerjemahkan hasil analisis sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk menjelaskan secara rinci bagaimana komponen sistem diimplementasikan (Rahayu dkk., 2020, hal. 21). Pembangunan atau bangun sistem adalah kegiatan menciptakan atau memperbaiki sistem yang ada, sedangkan rancang bangun adalah proses penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa yang menyatukan elemen-elemen terpisah menjadi satu kesatuan yang berfungsi, serta menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk perangkat lunak untuk menciptakan atau memperbaiki sistem tersebut (Rahmat Gunawan dkk., 2021, hal. 48).

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kini menjadi faktor kunci yang sangat penting untuk meraih keberhasilan dalam mencapai tujuan dan tugas di setiap organisasi, serta dalam pencapaian pribadi. (Masegenya & Mwila, 2023, hal. 1). Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah penerapan komputer, internet, dan teknologi telekomunikasi lainnya di berbagai aspek kegiatan manusia. TIK melibatkan penanganan dan pengolahan informasi (dalam bentuk teks, gambar, grafik, instruksi, dll.) untuk digunakan melalui perangkat elektronik dan komunikasi seperti komputer, kamera, dan telepon. (Effiom dkk., 2023, hal. 44). Informasi sangat penting bagi manajemen dalam proses pengambilan keputusan. Informasi adalah hasil dari pengolahan berbagai data yang telah disusun sedemikian rupa agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Data terdiri dari angka dan karakter yang memiliki makna tertentu dan berasal dari realitas atau kejadian yang terjadi di suatu tempat (Putra & Kartini, 2019, hal. 123). Sistem informasi adalah kumpulan individu dan sumber daya modal dalam sebuah organisasi yang bertugas untuk mengumpulkan dan mengelola data guna menghasilkan informasi yang bermanfaat bagi semua tingkatan manajemen dalam perencanaan dan pengendalian aktivitas organisasi. (Alamsyah dkk., 2018, hal. 33).

Istilah retribusi pada Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai pungutan uang oleh pemerintah sebagai bentuk balas jasa. Sementara itu dalam Undang-undang No.34 tahun 2000 tentang perubahan Undang-undang Republik Indonesia No. 18 tahun 1997 tentang pajak Daerah dan Retribusi Daerah disebutkan bahwa retribusi daerah adalah pungutan daerah sebagai pembayaran atas jasa atau pemberian izin tertentu yang khusus diberikan oleh Pemerintah Daerah untuk kepentingan orang pribadi atau badan. Retribusi diartikan sebagai pembayaran yang dilakukan oleh pengguna fasilitas kepada pemilik atau pengelola sebagai syarat untuk menggunakan fasilitas tersebut. Orang yang membayar retribusi bertujuan untuk menggunakan fasilitas umum yang disediakan oleh pemerintah pusat atau pemerintah daerah (Rohmah & Sa'adah, 2021, hal. 5).

Website atau *web* adalah tampilan halaman di internet yang biasanya memuat informasi tertentu sesuai dengan kebutuhan-nya masing-masing. *Web* disusun oleh suatu badan standar teknologi *World Wide Web Consortium* (W3C), standar ini dimaksudkan dengan tujuan supaya *web* sendiri lebih kompatibel dalam penggunaannya yang semakin bervariasi. Umumnya teknologi desain web terbagi menjadi beberapa layer atau lapisan, seperti *structural layer*, *presentation layer* dan *behavioral layer* (Solahudin, 2021, hal. 108). *Website* adalah sekumpulan halaman dalam sebuah domain atau subdomain yang dapat diakses melalui protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*). Fungsinya sangat beragam, mulai dari publikasi informasi, pembentukan toko online, hingga keperluan bisnis dan organisasi (Maulana dkk., 2023, hal. 33). HTML singkatan dari *HyperText Markup Language* digunakan untuk membuat dan mengatur berbagai elemen dalam halaman dan aplikasi online seperti paragraf, header, tautan dan kutipan blok. Meskipun HTML adalah sebuah bahasa markah, bukan bahasa pemrograman, sehingga tidak mampu membangun fungsi dinamis. Seperti Microsoft Word, HTML memungkinkan pengguna untuk mengatur dan memformat teks. (Kirsan dkk., 2022, hal. 66).

PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* merupakan program *server – side scripting*, yang artinya suatu program dapat dikompilasi atau disusun diserver untuk menghasilkan aplikasi *web* yang dinamis (Ferdiansyah, 2023, hal. 100). PHP yang singkatan dari *Hypertext Preprocessor* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengembangkan *website* dinamis dan aplikasi web (Prasetyo & Chernovita, 2023, hal. 350). Pendapat lain PHP adalah sebuah program sumber terbuka yang digunakan dalam merancang dan mengimplementasikan situs *web*. PHP merupakan bahasa *scripting* yang kuat dan digunakan dalam berbagai teknologi perangkat lunak seperti aplikasi manajemen konten, bisnis *online*, alat pengembangan situs *web* dinamis, dan aplikasi kustom perangkat lunak obrolan (Bello dkk., 2017, hal. 25).

Laravel mengusung konsep utama arsitektur MVC (*Model-View-Controller*). Model merupakan kumpulan perintah yang mengatur data dalam sebuah tabel di database. *View* terdiri dari *file-file* yang digunakan untuk menampilkan informasi kepada pengguna melalui browser. Dalam kerangka kerja ini, format penampilan harus menggunakan istilah *Blade PHP*, seperti contoh file *ruangan.blade.php*. *Controller* adalah kumpulan perintah untuk mengelola proses pengolahan data yang dibutuhkan (Wijaya & Somya, 2022, hal. 3097). Pendapat lain Laravel, sebuah *framework* yang populer di kalangan pengembang, merupakan *framework* berbasis PHP yang *open source* dan menerapkan konsep *model-view-controller*. Laravel dilisensikan di bawah MIT *License* dan menggunakan GitHub sebagai *platform* untuk berbagi kode (Nurhayati dkk., 2023, hal. 198).

MySQL merupakan salah satu dari *database* sebagai *server* untuk memproses data. Dengan menggunakan MySQL dapat menyimpan data dan mengakses data tersebut dengan mudah dan cepat sehingga lebih efisien (Pertiwi, 2023, hal. 336). MySQL adalah aplikasi RDBMS (*Relational Database Management System*), yang tersedia secara gratis dan sebagai *open source*. MySQL memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan sistem basis data relasional lainnya: Kecepatan, keandalan, skalabilitas, kemudahan penggunaan, portabilitas dan kepatuhan standar, dukungan untuk pengguna multi, internasionalisasi, dukungan aplikasi luas serta kode sumber yang terbuka (Hidayat dkk., 2023, hal. 109). Selanjutnya MySQL adalah salah satu sistem manajemen basis data *open source* yang paling terkenal, dikembangkan, didistribusikan dan didukung oleh *Oracle Corporation* seperti yang disebutkan dalam situs resmi MySQL. Sistem manajemen basis data adalah kumpulan data terstruktur yang penting untuk menyimpan, mengakses dan memproses informasi besar dikomputer seperti yang ditawarkan oleh MySQL (Siagian & Angkat, 2023, hal. 87). Basis data adalah sekumpulan dari data-data yang saling berhubungan antar satu dengan yang lainnya, tersimpan di luar komputer dan dipakai oleh perangkat lunak untuk memanipulasinya (Dianata, 2023, hal. 120).

Bagan Alir (*Flowchart*) adalah diagram yang mengilustrasikan alur logika dari program atau prosedur dalam sistem. Flowchart digunakan secara utama sebagai alat komunikasi dan untuk dokumentasi (Nurhayati dkk., 2023, hal. 199). DFD atau *Data Flow Diagram* (DFD) adalah model yang digunakan untuk menunjukkan asal-usul dan tujuan aliran data dari dan ke dalam sebuah sistem, serta menggambarkan di mana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut, dan bagaimana *interaksi* antara data dan proses terjadi (Nurhayati dkk., 2023, hal. 199). *Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah suatu model konseptual yang menggambarkan hubungan antara entitas. ERD digunakan untuk memodelkan struktur data serta relasi antara *entitas* tersebut. Dengan menggunakan ERD, model dapat diuji tanpa memperhatikan proses yang terlibat. (Nurhayati dkk., 2023, hal. 200). *Entity relationship diagram* atau diagram hubungan entitas adalah suatu diagram yang menunjukkan hubungan antara objek dan entitas secara detail dan jelas (Okmayura dkk., 2023, hal. 34).

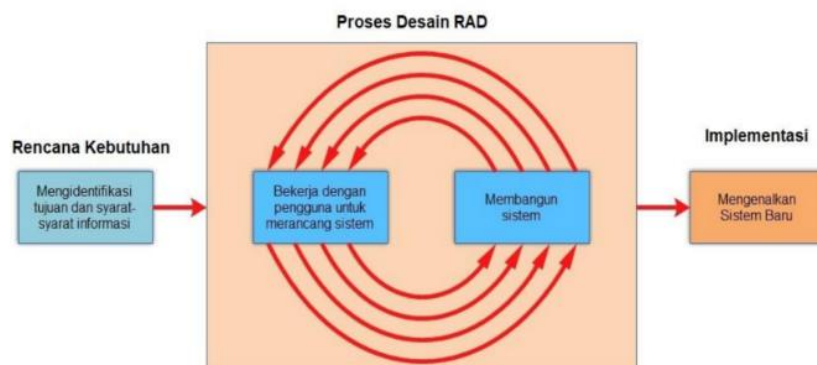
Penelitian ini dilatar belakangi oleh *research gap* pada penelitian Menurut (Mahasin & Pratama, 2023, hal. 217) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa aplikasi tersebut berisi layanan peminjaman *online* sewa gedung dengan fasilitasnya yang memadai dan harga yang ditawarkan juga masih terjangkau oleh masyarakat atau perorangan. Selain itu aplikasi tersebut membantu pegawai dalam mengelola *gedung* dan pengelolaan customer. Menurut (Wijaya & Somya, 2022, hal. 3106) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa aplikasi peminjaman ruangan kedinasan berbasis *web* menggunakan *framework* laravel, dapat membantu setiap permasalahan dalam peminjaman ruangan, arsip data dan informasi seputar peminjaman ruangan. Selain itu dapat membantu mengurangi waktu yang terbuang, dengan kegiatan lainnya. Menurut (Fatman dkk., 2023, hal. 953) dalam penelitiannya, dapat disimpulkan bahwa web application Rancang Bangun Room Booking System memiliki kemampuan untuk mendaftarkan data mahasiswa, memeriksa ketersediaan ruangan, melihat detail ruangan, dan

melakukan pemesanan ruangan. Selain itu, melalui pengujian Blackbox testing, semua fitur dikonfirmasi dapat digunakan sesuai kebutuhan. Menurut (Suryadi dkk., 2022, hal. 364) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa dengan adanya aplikasi peminjaman ruangan dapat membantu peminjam dan unit BAU agar lebih cepat dan akurat dalam proses peminjaman ruangan. Selain itu proses peminjaman ruangan akan lebih efektif dan efisien, tidak membuang waktu karena bisa diakses dimana saja dan kapan saja dengan mudah. Menurut (Maimunah dkk., 2017, hal. 11) dalam penelitiannya, dapat disimpulkan aplikasi penyewaan lapangan futsal berbasis web mempermudah pihak penyewaan lapangan futsal dalam mengolah data penyewaan dan menghindari kesalahan - kesalahan yang terjadi dalam pengolahan datanya. Penyewa dapat melihat data – data *customer* yang memesan lapangan secara otomatis dan juga melihat semua data – data pemesanan dari keseluruhan jumlah perhari.

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi retribusi wisma haji dan gedung olahraga pada Dinas Budparpora Kota Madiun berbasis *website*. Mengimplementasikan aplikasi retribusi wisma haji dan gedung olahraga pada Dinas Budparpora Kota Madiun berbasis *website*. Untuk mengetahui hasil pengujian sistem menggunakan metode *black box testing*.

Metode

Rapid *Application Development* (RAD) adalah model proses pembangunan perangkat lunak yang termasuk dalam teknik incremental. Dalam pengembangan sistem, RAD menggunakan pendekatan *berorientasi* objek yang mencakup metode pengembangan serta perangkat lunak. RAD adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang bertujuan menghasilkan produk berkualitas tinggi dengan menggunakan strategi seperti pembuatan *prototyping* (Kaunang dkk., 2021, hal. 68). Gambar bagan Model *Rapid Application Development* (RAD) Dalam dilihat pada gambar 1. sebagai berikut:



Gambar 1 Model *Rapid Application Development* (Kaunang dkk., 2021, hal. 69)

Penelitian ini dilaksanakan di Dinas Kebudayaan Pariwisata Kepemudaan dan Olahraga Kota Madiun yang beralamat di Jalan Udowo no. 7 Kota Madiun. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan mulai 29 April 2024 sampai dengan 30 Juli 2024. Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah peneliti melakukan wawancara dengan pegawai Dinas Kebudayaan Pariwisata Kepemudaan dan Olahraga Kota Madiun untuk mengetahui proses peminjaman gedung olahraga, stadion wilis, dan wisma haji. Peneliti mengumpulkan berkas-berkas yang terkait dengan peminjaman gedung olahraga, stadion wilis, dan wisma haji. Peneliti mengumpulkan ebook yang didapat peneliti dari Google Books dan jurnal dari internet.

Hasil dan Pembahasan

Analisa Sistem Lama

Saat ini Disbudparpora Kota Madiun dalam bidang retribusi wisma haji, stadion wilis, dan gedung olahraga masih dilakukan secara manual dimana masyarakat untuk melakukan peminjaman dan pembayaran gedung harus datang ke kantor terlebih dahulu. Selain itu dalam pencatatannya masih dilakukan manual dengan Excel. Hal ini kurang efektif karena saat ini segala sesuatu sudah bisa dilakukan secara *online*. Sehingga Disbudparpora Kota Madiun harus mengikuti perkembangan

teknologi dengan menyediakan *website* untuk dapat melayani masyarakat dalam peminjaman dan pembayaran gedung secara *online*.

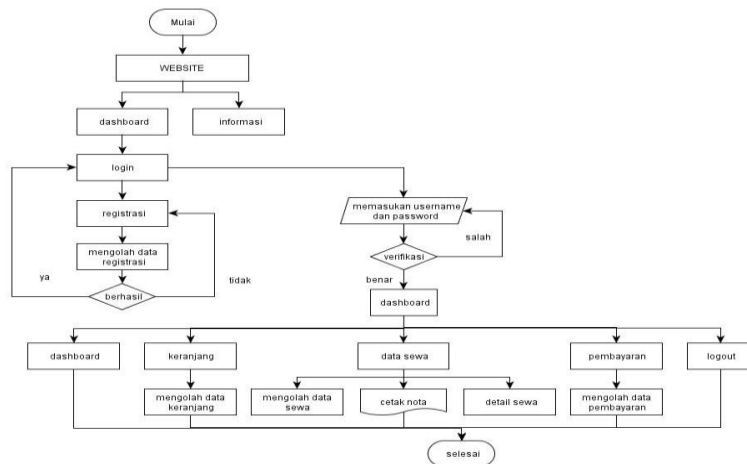
Analisa Sistem Baru

Berdasarkan permasalahan diatas maka dibutuhkan aplikasi restribusi wisma haji dan gedung olahraga pada Dinas Budparpora Kota Madiun berbasis *website*. Dengan adanya *website* ini maka masyarakat dapat melakukan sewa dan pembayaran gedung secara *online*. Selain itu *website* ini juga mempermudah pegawai dalam pengolahan data sewa dan pembayaran gedung di Disbudparpora Kota Madiun. Sistem dapat diakses oleh pengguna dan pegawai. Menu yang diakses pegawai adalah menu pegawai, pengguna, pelayanan, sewa gedung, dan pembayaran. Menu yang diakses pengguna adalah dashboard, keranjang, sewa, dan pembayaran.

Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah proses pengembangan sistem baru berdasarkan hasil analisis sistem yang telah dilakukan. Tahap ini bertujuan untuk mengatasi kekurangan, mempermudah pekerjaan, dan menghemat waktu. Aplikasi yang akan dirancang adalah aplikasi berbasis web yang berfungsi untuk peminjaman dan pembayaran gedung wisma haji serta gedung olahraga.

1. *Flowchart*. *Flowchart* digunakan untuk menggambarkan urutan dari prosedur – prosedur yang ada didalam sistem serta menunjukkan apa yang dikerjakan dalam sistem. Berikut ini adalah *flowchart* dari sistem yang baru.



Gambar 2. *Flowchart* Pengguna

Pada gambar 2, pengguna dapat mengakses menu dashboard, sewa, informasi, registrasi, dan login. Pengguna melakukan login untuk masuk pada dashboard utama. Menu yang diakses pengguna adalah dashboard, keranjang, sewa, dan pembayaran.

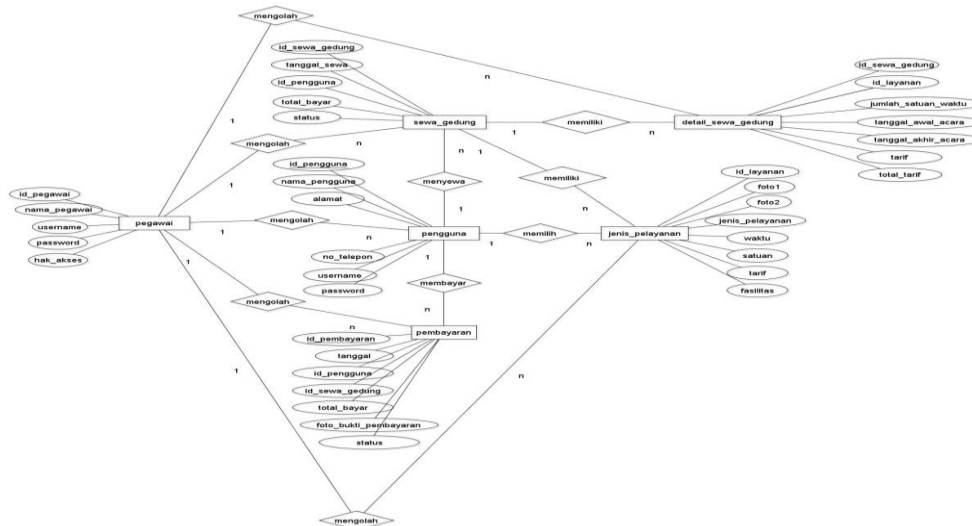
2. DFD Diagram. Berikut ini adalah DFD level 0 dari sistem yang baru.



Gambar 3. DFD Level 0

Perancangan diagram ERD pada gambar 3, dimana Pegawai dapat melakukan login untuk masuk pada dashboard. Menu yang diakses pegawai adalah menu pegawai, pengguna, pelayanan, sewa gedung, dan pembayaran. Pengguna melakukan login untuk masuk pada dashboard utama. Menu yang diakses pengguna adalah dashboard, keranjang, sewa, dan pembayaran.

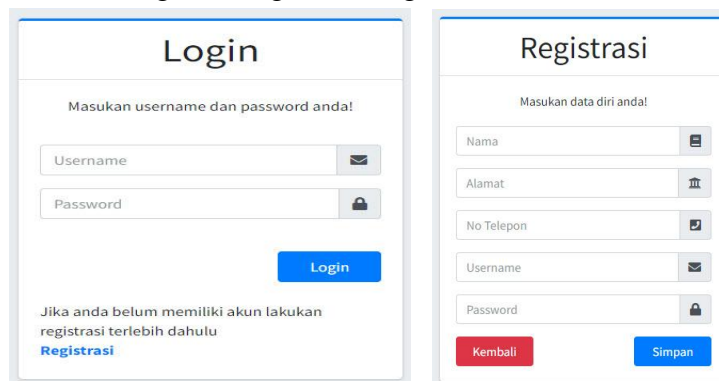
3. ERD. Berikut ini adalah ERD dari sistem yang baru:



Gambar 4. ERD Diagram

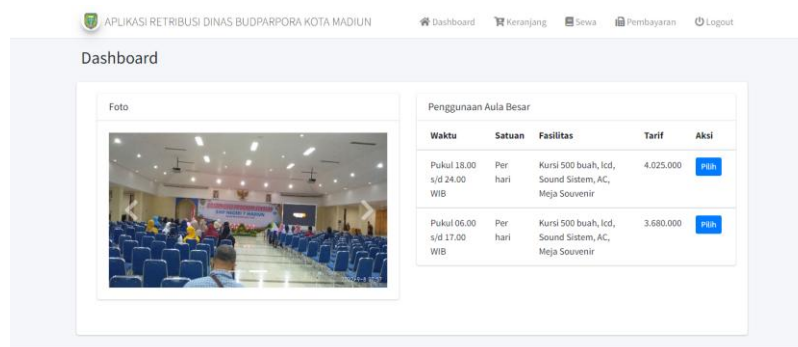
Hasil Pengembangan Sistem

Halaman ini digunakan untuk *login* pengguna masuk kesistem. Halaman ini digunakan pengguna untuk melakukan registrasi agar bisa login ke sistem.



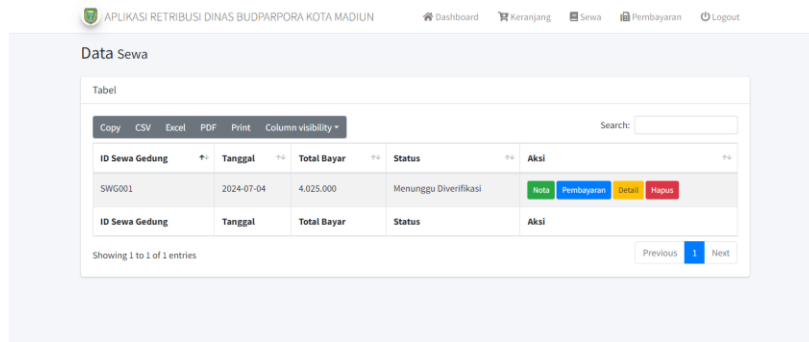
Gambar 5. Halaman Implementasi *Login* Pengguna

Halaman ini adalah tampilan awal ketika masuk ke sistem. Didalam halaman ini terdapat pilih layanan yang disediakan beserta tombol pilih untuk melakukan sewa gedung. Halaman ini menampilkan data gedung yang sudah kita pilih untuk disewa



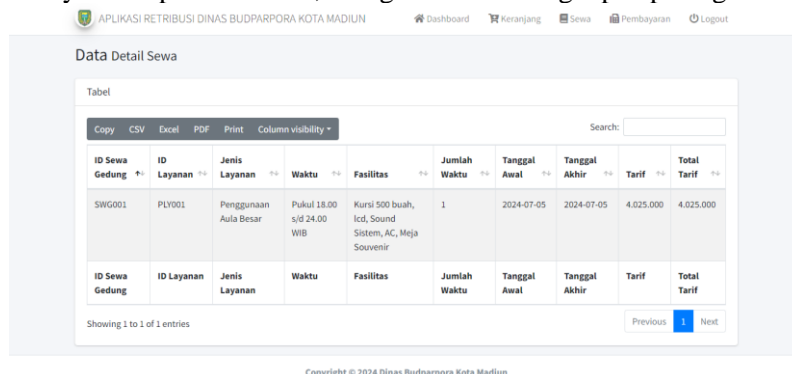
Gambar 7. Halaman Implementasi *Dashboard* Pengguna

Halaman ini digunakan untuk mengolah data sewa seperti mencari data, mencetak nota, melakukan pembayaran, melihat detail, dan melakukan hapus.

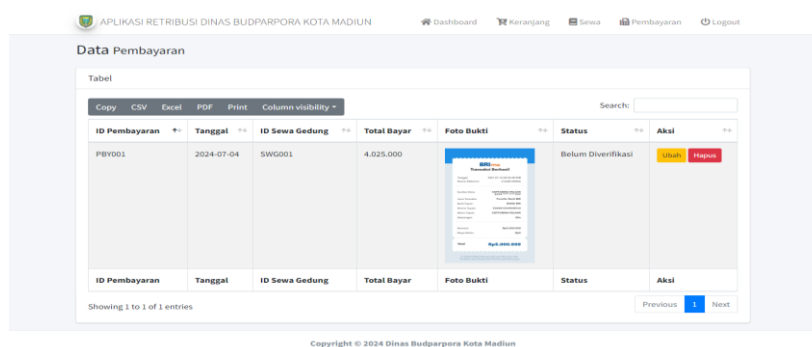


Gambar 9. Halaman Implementasi Sewa

Halaman ini menampilkan data detail sewa pada gambar 10 dan Halaman ini digunakan untuk mengolah data pembayaran seperti mencari, mengubah dan menghapus pada gambar 11 berikut:



Gambar 10. Halaman Implementasi Detail Sewa



Gambar 11. Halaman Implementasi Pembayaran

Hasil Pengujian Sistem

Dalam proses pengujian ini peneliti menggunakan metode *black box testing*. *Black box testing* atau dapat disebut juga *Behavioral Testing* adalah pengujian yang dilakukan untuk mengamati hasil *input* dan *output* dari perangkat lunak tanpa mengetahui struktur kode dari perangkat lunak. Pengujian ini dilakukan di akhir pembuatan perangkat lunak untuk mengetahui apakah perangkat lunak dapat berfungsi dengan baik. Berikut adalah hasil pengujian sistem yang sudah dilakukan.

Tabel 9. Pengujian Dashboard Pengguna

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Menu Dashboard	Masuk pada menu dashboard	Masuk pada menu	[√] diterima [] ditolak

Klik Menu Keranjang	Masuk pada menu Keranjang	<i>dahsboard</i> Masuk pada menu Keranjang	[√] diterima [] ditolak
Klik Menu Data Sewa	Masuk pada menu Data Sewa	Masuk pada menu Data Sewa	[√] diterima [] ditolak
Klik Menu Pembayaran	Masuk pada menu Pembayaran	Masuk pada menu Pembayaran	[√] diterima [] ditolak
Klik Menu Logout	Keluar dari sistem	Keluar dari sistem	[√] diterima [] ditolak

Tabel 10. Pengujian Dashboard Pegawai

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Menu <i>Dashboard</i>	Masuk pada menu <i>dahsboard</i>	Masuk pada menu <i>dahsboard</i>	[√] diterima [] ditolak
Klik Menu Pegawai	Masuk pada menu Pegawai	Masuk pada menu Pegawai	[√] diterima [] ditolak
Klik Menu pengguna	Masuk pada menu pengguna	Masuk pada menu pengguna	[√] diterima [] ditolak
Klik Menu pelayanan	Masuk pada menu pelayanan	Masuk pada menu pelayanan	[√] diterima [] ditolak
Klik Menu Data Sewa	Masuk pada menu Data Sewa	Masuk pada menu Data Sewa	[√] diterima [] ditolak
Klik Menu Pembayaran	Masuk pada menu Pembayaran	Masuk pada menu Pembayaran	[√] diterima [] ditolak
Klik Menu Logout	Keluar dari sistem	Keluar dari sistem	[√] diterima [] ditolak

Hasil penelitian ini adalah aplikasi retribusi wisma haji dan gedung olahraga pada Dinas Budparpora Kota Madiun berbasis *website*. Interpretasi temuan dalam penelitian ini adalah aplikasi retribusi wisma haji dan gedung olahraga pada Dinas Budparpora Kota Madiun berbasis *website* ini memiliki fitur menu pengguna, menu pegawai, menu layanan, menu sewa, menu detail sewa, dan menu pembayaran. Hak akses sistem ada 2 yaitu pengguna dan pegawai. Keterbatasan penelitian ini adalah aplikasi retribusi ini disesuaikan dengan kebutuhan yang digunakan untuk wisma haji dan gedung olahraga di Dinas Budparpora Kota Madiun. Implikasi dari aplikasi retribusi wisma haji dan gedung olahraga pada Dinas Budparpora Kota Madiun berbasis *website* ini adalah masyarakat dapat melakukan peminjaman dan pembayaran gedung secara *online* tanpa datang ke kantor Disbudparpora Kota Madiun. Selain itu *website* ini juga mempermudah pegawai dalam pengolahan data peminjaman dan pembayaran gedung di Disbudparpora Kota Madiun.

Simpulan

Simpulan dalam penelitian ini adalah dengan adanya *website* ini maka masyarakat dapat melakukan peminjaman dan pembayaran gedung secara *online* tanpa datang ke kantor Disbudparpora Kota Madiun. Selain itu *website* ini juga mempermudah pegawai dalam pengolahan data peminjaman dan pembayaran gedung di Disbudparpora Kota Madiun. Berdasarkan hasil pembuatan rancang bangun aplikasi retribusi Wisma Haji dan Gedung Olahraga pada Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Kepemudaan dan Olah Raga Kota Madiun berbasis *website* dengan metode RAD dapat memperbaiki sistem manual yang telah ada menjadi terkomputerisasi, sehingga bisa diakses melalui *desktop* dan hasil pengujian sistem menggunakan metode *blackbox testing* dengan 62 proses pengujian dapat

berjalan sesuai yang diharapkan. Sehingga aplikasi retribusi Wisma Haji dan Gedung Olahraga berbasis *website* diterima untuk digunakan di Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Kepemudaan dan Olah Raga Kota Madiun.

Daftar Pustaka

- Alamsyah, S., Darsawati, E., & Suwiryono, D. H. (2018). The Influence of Web Based Cooperative Information System to Improve the Quality of Member Service in Universitas Muhammadiyah Sukabumi. *International Journal of Social Science Studies*, 6(12), 32–37. <https://doi.org/10.11114/ijsss.v6i12.3713>
- Bello, R. O., Olugbebi, M., Babatunde, A. O., Bello, B. O., & Bello, S. I. (2017). A University Examination Web Application Based on Linear-Sequential Life Cycle Model. *Daffodil International University Journal of Science and Technology*, 12(1), 23–29.
- Dianata, W. U. (2023). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Menggunakan Metode Single Step Berbasis Website Pada Wiracell Pagotan. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 6(1), 120. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/4295>
- Effiom, B. E., Amuchi, G. O., Ojedor, F., Ebuka, G. C., & Ubi, G. M. (2023). Impact Of Information and Communication Technology (ICT), Usage on Students' Academic Performance in University of Nigeria Nsukka Enugu State. *International Journal of Information Systems and Informatics*, 4(1), 43–53. <https://doi.org/10.47747/ijisi.v4i1.1109>
- Fatman, Y., Erlianti, R., & Ramadinawati, G. (2023). Rancang Bangun Room Booking System Menggunakan Framework Laravel di Universitas Islam Nusantara. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informas*, 12(3), 943–954.
- Ferdiansyah. (2023). Perancangan Aplikasi Monitoring Siswa Praktik Kerja Lapangan Berbasis Web. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi-2023*, 100.
- Hidayat, A., Alwi, M., Nanik, A. A., & Astuti, D. U. P. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web (Studi Kasus: SMK Negeri 6 Takalar). *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 6(3), 108–118.
- Kaunang, F. J., Karim, A., Iskandar, J. S. A., Ardiana, D. P. Y., Septarini, R. S., Negara, E. S., Hazriani, & Widyastuti, R. D. (2021). *Konsep Teknologi Informasi* (hal. 68–69). Yayasan Kita Menulis.
- Kirsan, A. S., Arisa, N. N., & Putra, A. H. D. (2022). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Badan Amal Menggunakan Metode Waterfall. *ANTIVIRUS: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 16(1), 65.
- Mahasin, A. F., & Pratama, F. I. (2023). Sistem Informasi Peminjaman Gedung Berbasis Website Pada Taman Budaya Raden Saleh (TBRS). *Prosiding Sains Nasional dan Teknologi*, 13(1), 205–217.
- Maimunah, M., Hariyansyah, H., & Jihadi, G. (2017). Rancang Bangun Sistem Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web. *Semnasteknomedia Online*, 5(1), 4–7–7.
- Masegenya, S., & Mwila, P. (2023). Information and Communication Technology Usage in Record Keeping in Public Secondary Schools in Ilemela Municipality, Tanzania. *International Journal of Information Systems and Informatics*, 4(1), 1–17. <https://doi.org/10.47747/ijisi.v4i1.1058>
- Maulana, H., Munawaroh, R., Nuha, N. A., Ilmi, D. F., Rachmansyah, M. F., Masyuri, A. S. A., & Haramain, A. M. (2023). Perancangan Sistem Informasi Desa Berbasis Website di Desa Pandean Kecamatan Gondang Kabupaten Nganjuk. *Jpsi : Jurnal Penelitian Sistem Informasi*, 1(2), 28–48.
- Nurhayati, W., Yanti, G., & Sari, K. (2023). Implementasi Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Perpustakaan Online Smk Negeri 1 Seputih Agung. *JIKI (Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika)*, 4(2), 196–207.
- Okmayura, F., Fadilah, A., Marisa, C. T., Nadjal, Z., Ryan, M., Yudha, P., Tika, R., Putra, A., & Riau, U. M. (2023). Pemodelan UML Untuk Perancangan Sistem Pakar Diagnosa Dini Cedera Awal Pada Peserta Olahraga Beladiri Menggunakan Pendekatan Teorema Bayes. *Doubleclick: Journal of computer and information Technology*, 7(1), 34. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclickPemodelanUMLUntukPerancanganSistemPakarDiagnosaDini...>

