

SISTEM INFORMASI RETRIBUSI PASAR CITRA NIAGA SAMARINDA BERBASIS *MOBILE*

Syafei Karim¹⁾, Yulianto²⁾, dan Muhammad Ari Pratama³⁾

^{1, 2, 3)}Program Studi D4 Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Politeknik Pertanian Negeri Samarinda
e-mail: syfei.karim@gmail.com¹⁾, yulianto.title@yahoo.com²⁾, arim53689@gmail.com³⁾

Abstrak : Pasar Citra Niaga Samarinda adalah tempat yang sangat strategis untuk para pedagang yang berjualan di Citra Niaga Samarinda. Setiap pasar memiliki retribusi pasar yang di kelola oleh UPT Citra Niaga Samarinda dibawah naungan Dinas Perdagangan Kota Samarinda.. Tujuan dari penulis untuk melakukan penelitian ini untuk membantu petugas penagihan atau petugas lapangan retribusi pasar yang berada diarea citra niaga samarinda. Petugas penagihan retribusi pasar tidak menggunakan catatan dalam melakukan penagihan setiap hari. Hasil dari penelitian ini untuk tidak membuat kesulitan dalam melakukan penagihan retribusi pasar dan pembuatan laporan pasar dengan tidak menggunakan secara manual. Dengan ada nya Sistem Informasi Retribusi Pasar Citra Niaga Samarinda Berbasis Mobile sangat bisa membantu dalam penagihan retribusi pasar dan tidak melakukan kecurangan. Berdasarkan hasil pengujian menghasilkan sebanyak 20.34% responden memilih dengan jawaban Sangat Setuju (SS), 70.97% dengan jawaban Setuju (S), nilai 8.73% dengan jawaban Netral (N), dan 0% untuk jawaban Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Kata Kunci—*laravel php, android studio, sistem informasi, retribusi pasar*

Abstract : Citra Niaga Samarinda Market is a very strategic place for traders selling in Citra Niaga Samarinda. Each market has a market levy which is managed by UPT Citra Niaga Samarinda under the auspices of the Samarinda City Trade Office. The purpose of the authors to conduct this research is to help the collection officers or market retribution officers who are in the image area of the Samarinda trade. Market levy collection clerk does not use records in doing billing every day. The results of this study are not to create difficulties in collecting market levies and making market reports by not using them manually. With the Mobile-based Information System for Pasar Citra Niaga Samarinda Market Retribution, it is very helpful in collecting market levies and does not commit fraud. Based on the results of testing produces about 20.34% of respondents chose the answer Strongly Agree (SS), 70.97% with answers Agree (S), the value of 8.73% with answers Neutral (N), and 0% for an answer Disagree (TS) and Strongly Disagree (STS).

Keywords—*laravel php, android studio, information systems, market levies*

I. PENDAHULUAN

Pemerintah daerah dituntut untuk bisa mengelola keuangannya sendiri dan mencari sumber-sumber pendanaan untuk membiayai pemerintahannya agar tetap bisa terus berjalan. Sumber-sumber pembiayaan yang bisa diterima dan dikelola oleh Pemerintah Daerah berasal dari pajak daerah dan retribusi daerah. Kemampuan pemerintah daerah untuk menyerap retribusi daerah merupakan salah satu upaya daerah guna melaksanakan otonomi daerah [1]. Salah satu pemasukan untuk retribusi daerah adalah tempat penjualan seperti pasar.

Pasar memiliki tempat dimana kunjungan masyarakat untuk transaksi jual beli maupun jasa baik dilakukan secara tradisional maupun secara *online*. Pasar bisa digunakan sebagai sarana bagi pengusaha dan pedagang yang ingin membuka peluang usaha dan membuka lapangan kerja. Pasar adalah salah satu sarana untuk meningkatkan perekonomian masyarakat dan pendapatan daerah. Pendapatan daerah yang didapat dari pasar salah satunya adalah dengan retribusi pasar.

Retribusi pasar salah satu meningkatkan pendapatan asli daerah dimana para pengelola dan petugas pasar bisa mengelola data pasar dengan baik. Retribusi hanya bisa mengacu pada pungutan dari daerah yang bisa dikenakan hanya kepada pihak yang diberikan jasa tertentu untuk bisa mengelola kekayaan daerah tersebut. Retribusi memiliki metode perhitungan tarif retribusi daerah.

Masalah dari pengelolaan retribusi pasar yang tidak optimalkan dapat menyebabkan kurangnya

keamanan untuk pengelolaan retribusi pasar. Penelitian yang dilakukan oleh [2] yang berjudul Sistem Informasi Retribusi Pedagang Pasar Kabupaten Semarang. Sebagaimana pengelolaan dana retribusi yang penting, pengelolaan data pedagang juga dapat mempengaruhi pendapatan. Selain pengolahan pemasukan dana dan pedagang pasar, pengolahan data profil pasar serta total pemasukan pasar juga perlu guna untuk perbandingan target pendapatan tahun sebelumnya, sehingga dari pihak dinas terkait lebih mudah dalam mengevaluasi permasalahan yang mungkin timbul. Mengingat pentingnya Retribusi Pasar sebagai salah satu sumber Pendapatan Asli Daerah (PAD). Sedangkan penelitian yang dilakukan [3], peneliti membuat sistem informasi untuk manajemen pasar tradisional secara *online*. Sistem yang dibuat memberikan informasi tentang lokasi kios, kios yang kosong, dan juga retribusi yang tersimpan secara online sehingga mempermudah petugas dalam mengelola sistem informasi manajemen retribusi dan lokasi kios dengan menggunakan website. Penelitian [4] dengan judul Sistem Informasi Pengelolaan Data Retribusi Perijinan Pasar Gemolong memiliki tujuan yang ingin dicapai terkait retribusi pasar yaitu menghasilkan sistem informasi pengelolaan data retribusi perijinan pada Pasar Gemolong. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan [5], peneliti membuat sebuah inovasi tentang kemajuan teknologi yaitu Tape Pasar (Teknologi Aplikasi E-Retribusi Pasar). Peneliti membuat kartu e-Retribusi untuk pembayaran retribusi pasar yang kartu ini dimiliki seluruh penyewa kios. Hal ini dilakukan peredaran uang kartal dan uang palsu di pasar tradisional. Sistem ini juga memiliki manfaat bagi Pemerintah Kota Surakarta dalam membuat pelaporan yang akuntabel untuk mempermudah pengelolaan retribusi pasar, meminimalisasi penyimpangan dalam pungutan retribusi pasar efektivitas dalam penagihan retribusi pasar.

Di Kota Samarinda memiliki 12 unit pasar yang dikelola oleh tiga Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Dinas Perdagangan Kota Samarinda, yaitu UPTD Pasar Segiri, UPTD Pasar Pagi, dan UPTD Citra Niaga. Kedua belas unit pasar itu salah satunya adalah pasar citra niaga. Pasar Citra Niaga adalah salah satu pasar yang menjual souvenir dan juga kuliner yang ada di Samarinda. Pasar Citra Niaga sendiri masih menggunakan penagihan retribusi pasar secara manual dan pengelolaan pasar masih kesulitan pembuatan laporan yang di terima dari penagih retribusi pasar. Dari permasalahan ini, penulis membuat sistem informasi retribusi pasar untuk menjadikan suatu aplikasi berbasis *mobile* dengan menggunakan arsitektur *model-view-controller* (MVP) untuk para pengelola dan petugas pasar agar bisa mengakses suatu sistem snformasi retribusi pasar. Penelitian ini untuk memberikan kemudahan untuk para pengelola agar mudah melakukan pekerjaan, menghemat waktu, tenaga, kertas, dan tidak melakukan kecurangan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Retribusi Pasar

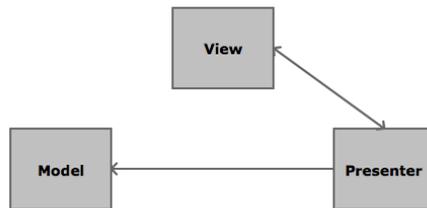
Retribusi pasar adalah uang pungutan yang dikenakan bagi mereka yang menggunakan tempat dasaran baik tetap maupun tidak tetap di pasar. Sedangkan menurut Daerah Perda Kabupaten tingkat II Gresik Nomor 34 tahun 1997 bahwa, “Retribusi pasar atau retribusi pelayanan pasar adalah retribusi yang dipungut atas fasilitas pasar tradisional atau sederhana berupa kios, los, pelataran dan fasilitas perpasaran yang dikelola pemerintah daerah dan khusus disediakan untuk transaksi antara penjual dan pembeli [6]. Menurut [7], retribusi pasar adalah retribusi atas fasilitas pasar tradiosonal atau sederhana yang berupa pelataran atau los yang dikelola pemerintah daerah dan khusus disediakan untuk pedagang, tidak termasuk yang dikelola perusahaan daerah pasar. Retribusi pasar atau retribusi pelayanan pasar merupakan salah satu jenis retribusi jasa umum yang keberadaannya yang cukup dimanfaatkan oleh masyarakat. Menurut penjelasan pemerintah No. 66 tahun 2001 yang dimaksud pelayanan pasar adalah fasilitas pasar tradiosonal atau sederhana berupa pelataran, los yang dikelola pemerintah daerah, yang khusu disediakan untuk pedagang, tidak termasuk yang dikelola oleh Badan Usaha Milik Daerah dan Pihak Swasta. Fasilitas-fasilitas lain yang dikelola oleh pemerintah daerah untuk pedagang yaitu keamanan, penerangan umum, penyediaan air, telepon, kebersihan dan penyediaan alat-alat pemadam kebakaran [7].

B. Sistem Informasi

Sistem informasi (SI) dapat berupa kombinasi orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber daya data, dan kebijakan dan prosedur yang terorganisir yang menyimpan, mengambil, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam suatu organisasi. Orang mengandalkan sistem informasi modern untuk berkomunikasi satu sama lain menggunakan berbagai perangkat fisik (perangkat keras), instruksi dan prosedur pemrosesan informasi (perangkat lunak), saluran komunikasi (jaringan), dan data yang tersimpan (sumber daya data). Meskipun sistem informasi saat ini biasanya dianggap berkaitan dengan komputer, kami telah menggunakan sistem informasi sejak awal peradaban [8].

C. Arsitektur *Model-View-Presenter* (MVP)

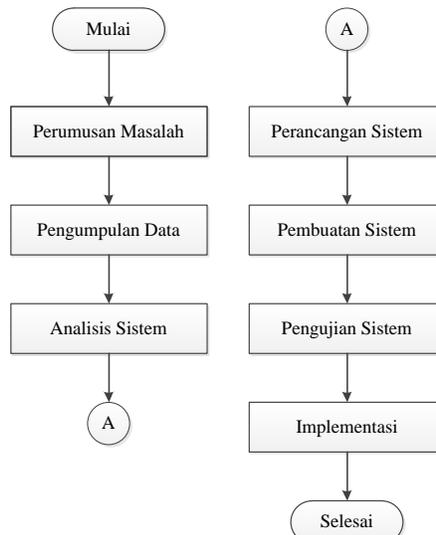
Arsitektur MVP merupakan turunan dari arsitektur *model-view-controller* (MVC) yang sering digunakan pada framework PHP. Arsitektur ini adalah salah satu pola arsitektur paling populer dalam mengatur lapisan presentasi pada aplikasi android [9]. Pola arsitektur MVP memisahkannya ke dalam tiga bagian atau lapisan dasar, yaitu model, view, dan presenter. Di mana masing-masing memiliki tanggung jawab yang berbeda-beda, yaitu lapisan model bertanggung jawab untuk menangani semua mekanisme data yang dibutuhkan oleh aplikasi, lapisan view bertanggung jawab menampilkan susunan tampilan data ke layar perangkat dan meneruskan interaksi ke lapisan presenter, dan lapisan presenter berisikan seluruh algoritme dalam aplikasi sekaligus bertanggung jawab sebagai jembatan yang menghubungkan lapisan view dengan lapisan model [10]. Perbedaan yang signifikan dari MVP dan MVC adalah pada MVP, dimana *View* tidak disarankan untuk berkomunikasi langsung dengan *Model* melainkan harus melalui perantara atau yang disebut juga dengan *Presenter*. Representasi diagram dari pola MVP yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Pola MVP [11]

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Prosedur Penelitian



Gambar 2. Prosedur Penelitian

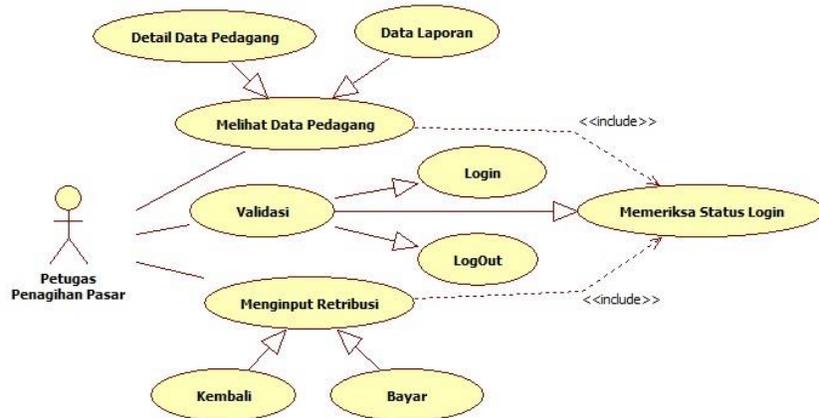
Untuk melakukan penelitian ini, penulis pertama kali merumuskan masalah pada penelitian yang akan diangkat. Kemudian mengumpulkan data berupa data kios dan juga pemilik kios. Setelah data terkumpul, data tersebut di analisis sesuai sistem yang akan dibuat. Kemudian sistem dirancang dan dibuat sesuai kebutuhan pengguna. Setelah sistem dibuat, sistem di uji dengan menggunakan metode *black box* dan uji responden. Setelah mendapatkan hasil pengujian, sistem tersebut di implementasikan untuk lebih lanjut.

B. Perancangan Sistem

Perancangan sistem digunakan untuk merancang atau mendesain suatu sistem yang baik yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data. Pada perancangan sistem ini terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*.

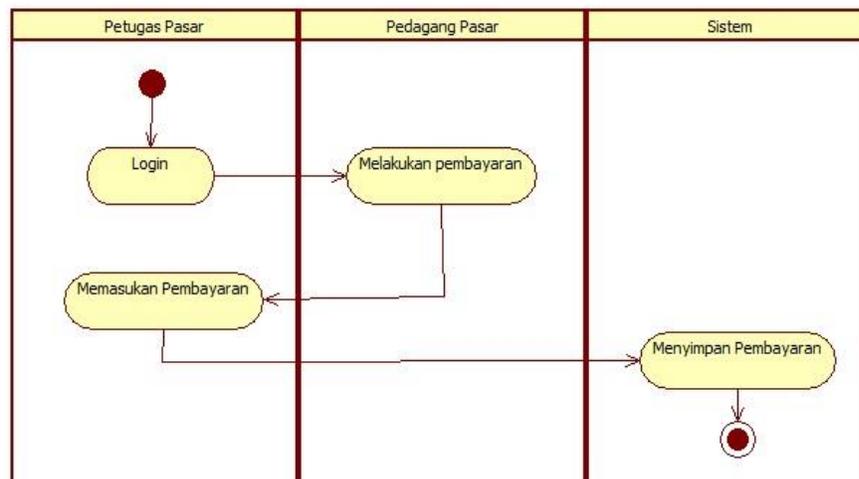
1. Use Case Diagram

Pada *use case diagram* petugas penagihan pasar dalam melakukan penagihan pembayaran retribusi pasar citra niaga samarinda. Petugas penagihan pasar untuk memasukkan data pembayaran retribusi terhadap pedagang pasar dan petugas bisa melihat data laporan dari setiap pedagang pasar yang berada di pasar citra niaga samarinda. Pada *use case diagram* petugas penagihan pasar dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Use Case Diagram Petugas Penagihan Pasar

2. Activity Diagram

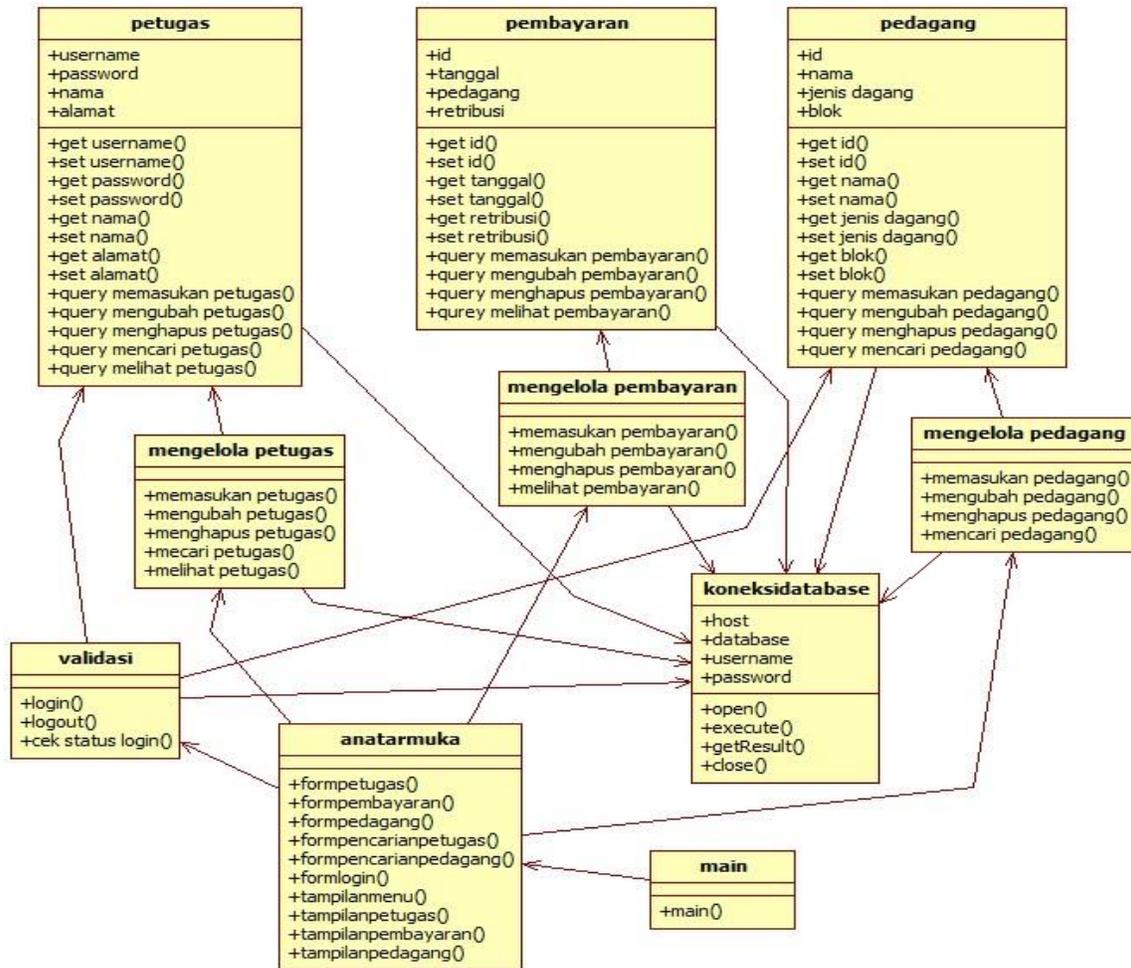


Gambar 4. Activity Diagram Petugas Pasar

Activity diagram petugas pasar merupakan aktifitas yang dilakukan penagihan retribusi setiap hari. Petugas pasar memasukkan login dan pedagang pasar melakukan suatu transaksi atau memasukkan pembayaran terhadap petugas penagihan pasar dan pembayaran tersebut masuk kedalam sistem. Pada gambar *activity diagram* petugas pasar bisa dilihat pada gambar 4.

3. Class Diagram

Class diagram merupakan kelas yang digunakan untuk membangun aplikasi retribusi. Ada 10 kelas yang digunakan dalam sistem ini dan setiap kelas memiliki beberapa method yang digunakan. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 5. Untuk penjelasannya bisa dilihat pada tabel 1.



Gambar 5. Class Diagram

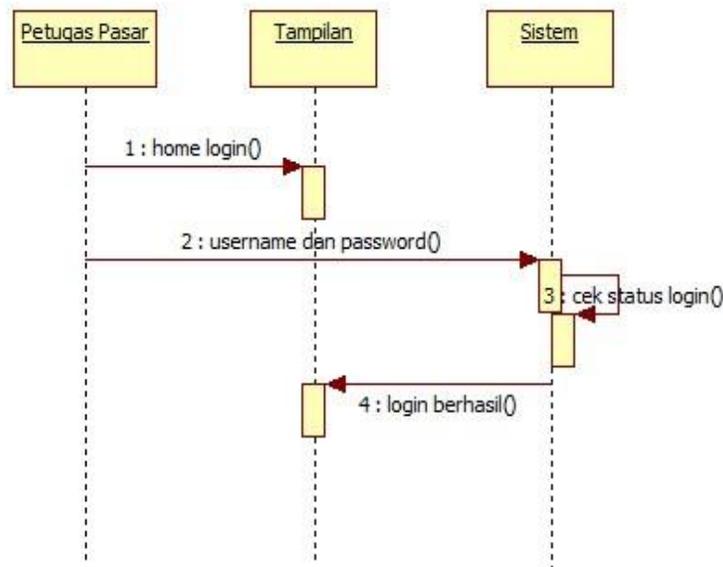
Tabel 1. Penjelasan Class Diagram

Nama Kelas	Keterangan
Antar muka	Merupakan kelas yang menangani tampilan.
Main	Merupakan kelas main.
Validasi	Merupakan kelas proses.

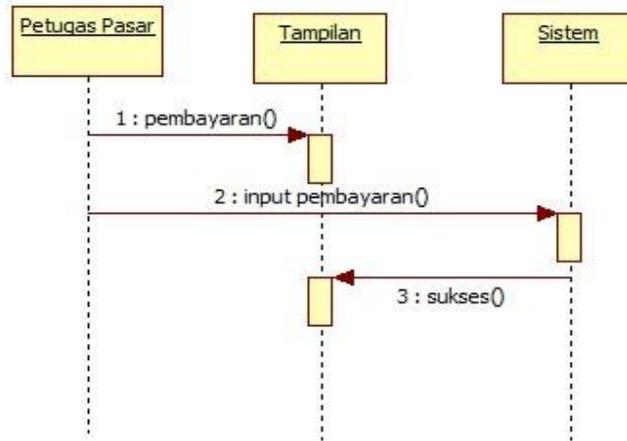
Nama Kelas	Keterangan
Mengelola pedagang	Merupakan kelas proses yang diambil dari pendefinisian use case mengelola pedagang yang didalamnya harus juga menangani proses memasukan pedagang, mengubah pedaggang, memasukan pedagng, menghapus pedagang, mencari pedagang.
Mengelola pembayaran	Merupakan kelas proses yang diambil dari pendefinisian use case mengelola pembayaran yang didalamnya harus menangani proses memasukan pembayaran, mengubah pembayaran, menghapus pembayaran, dan melihat pembayaran.
Petugas	Merupakan kelas data yang digunakan untuk memproses segala pengaksesan terhadap table petugas.
Pedagang	Merupakan kelas data yang digunakan untuk memproses segala pengaksesan terhadap tabel pedagang.
Pembayaran	Merupakan kelas data yang digunakan untuk memproses segala pengaksesan terhadap tabel pembayaran dan tabel pedagang.

4. Sequence Diagram

Pada gambar 6 menjelaskan tentang bagaimana cara petugas untuk melakukan login biar bisa masuk ketampilan berikutnya. Gambar 7 menjelaskan petugas melakukan pembayaran pedagang pasar.



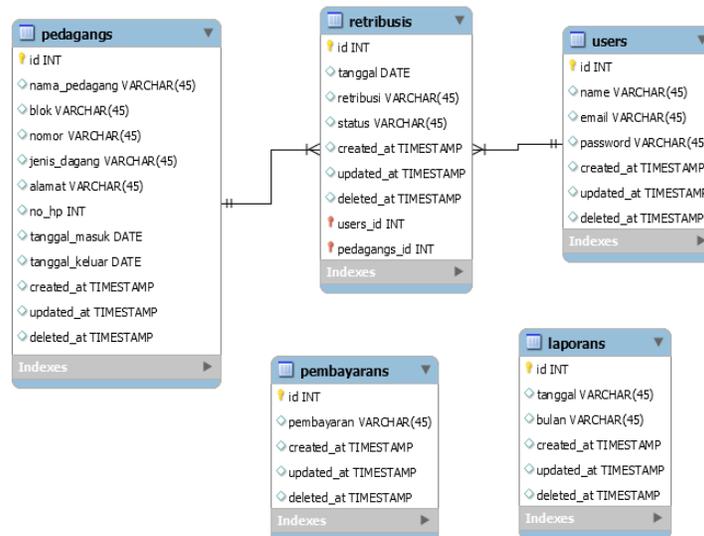
Gambar 6. Sequence Diagram Login



Gambar 7. *Sequence Diagram* Pembayaran

C. Database

Berdasarkan sistem informasi yang memiliki suatu database dan terdiri dari 5 (Lima) tabel yaitu tabel pedagang, tabel retribusi, tabel pembayaran, tabel laporan, dan tabel user. Database saling berelasi yang terhubung dari tabel pedagang ke tabel retribusi dan tabel *user* terhubung ke tabel retribusi dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Database Sistem Informasi

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tampilan Aplikasi

Beberapa hasil tampilan aplikasi untuk pengguna penagihan retribusi pasar yang dibangun menggunakan *Android Studio* dengan arsitektur MVP. Berikut ini tampilan aplikasi penagihan retribusi pasar yang ada di Citra Niaga Samarinda:

1. Tampilan Splash Screen

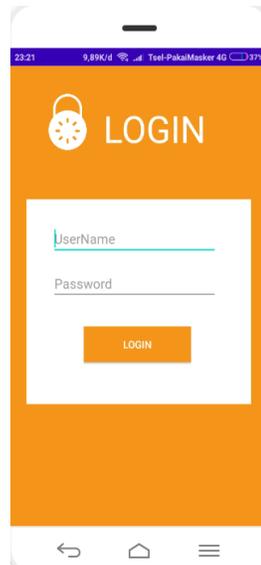
Splash Screen adalah tahapan awal yang muncul dalam menjalankan aplikasi Retribusi Pasar Citra Niaga Samarinda. Dimana splash screen akan menampilkan logo Citra Niaga Samarinda. Tampilan *splash screen* dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. *Splash Screen*

2. Tampilan Login

Tampilan ini untuk menampilkan logo dan text view *Username* dan *Password*. Setiap petugas penagihan retribusi pasar citra niaga samarinda memiliki *username* dan *password* masing-masing agar bisa melakukan transaksi pembayaran dengan pedagang. Pada tampilan *login* dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Tampilan *Login*

3. Tampilan Setiap Blok

Tampilan untuk menampilkan setiap blok yang ada di pasar citra niaga samarinda bisa dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Setiap Blok

4. Tampilan Pedagang

Menampilkan data-data pedagang disetiap masing-masing blok yang mempunyai nomor blok dan menyediakan tombol retribusi. Tampilan pedagang bisa dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Tampilan Pedagang

5. Tampilan Data Detail Pedagang

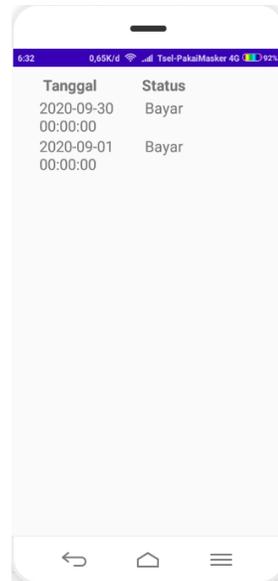
Data detail pedagang ini menampilkan data-data lengkap dari setiap pedagang yang terdiri dari nama, blok, nomor, jenis dagang, alamat dan nomor hp. Tampilan detail pedagang bisa dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. Tampilan Detail Pedagang

6. Tampilan Riwayat Pembayaran

Tampilan ini menampilkan data-data riwayat pembayaran atau laporan pembayaran retribusi dari pedagang pasar setiap hari. Tampilan riwayat pembayaran dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. Tampilan Riwayat Pembayaran

7. Tampilan Retribusi

Tampilan retribusi untuk menampilkan data retribusi yang bisa memasukkan data retribusi setiap hari. Akan melakukan transaksi pembayaran dengan pedagang pasar citra niaga samarinda. Tampilan retribusi dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15. Tampilan Retribusi

B. Pengujian Sistem

Pada pengujian sistem, ada dua pengujian yang digunakan yaitu uji coba dengan metode *black box testing* dan uji responden dengan cara memberikan 10 pertanyaan kepada pengguna yaitu petugas retribusi citra niaga dan juga beberapa masyarakat.

1. Black Box Testing

Metode ini dilakukan pengujian dengan cara menjalankan semua fungsi aplikasi dengan melakukan pengecekan satu persatu yang sudah dibuat. Hasil pengujian bisa di lihat pada tabel 2.

Tabel 2. Pengujian *Black Box*

No	Skenario Pengujian	Prosedur yang dijalankan	Hasil yang diharapkan	Keterangan
1	Splash Screen	User menjalankan aplikasi	Menampilkan logo retribusi citra niaga samarinda	Berhasil
2	Menu login	User menekan tombol login	Menampilkan halaman blok	Berhasil
3	Menu Blok	User bisa memilih/menekan blok	Menampilkan semua blok yang ada di pasar citra niaga samarinda yang benbentuk huruf	Berhasil
4	Menu pedagang	User bisa memilih atau menekan nama-nama pedagang	Menampilkan data-data nama pedagang yang berada di pasar citra niaga samarinda	Berhasil

No	Skenario Pengujian	Prosedur yang dijalankan	Hasil yang diharapkan	Keterangan
5	Menu detail pedagang	User bisa melihat data lengkap dari pedagang	Menampilkan data-data lengkap dari pedagang tersebut	Berhasil
		User bisa menekan tombol bayar untuk memasukkan data pembayaran	Menampilkan untuk memasukkan data retribusi atau pembayaran	
6	Menu retribusi			Berhasil

Pengujian *black box* ini ada enam skenario pengujian. Berdasarkan hasil pengujian yang ditampilkan pada tabel 2 menunjukkan aplikasi berjalan dengan baik tanpa adanya *error*.

2. Uji Responden

Hasil pengujian *responden* ini dilakukan untuk mengetahui aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk hasil uji responden terhadap penggunaan aplikasi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pengujian Responden

No	Pertanyaan	Nilai					Jumlah responden
		SS	S	N	TS	STS	
1	Apakah aplikasi <i>mobile</i> yang disediakan mudah dimengerti ?	(7) 22,6 %	(22) 71 %	(2) 6,5 %	(0) 0 %	(0) 0 %	31
2	Apakah desain atau tampilan sistem aplikasi <i>mobile</i> ini menarik ?	(7) 22,6 %	(20) 64,5 %	(4) 12,9 %	(0) 0 %	(0) 0 %	31
3	Apakah aplikasi ini bisa membantu dalam melakukan penagihan retribusi pasar?	(11) 35,5 %	(18) 58,1 %	(2) 6,5 %	(0) 0 %	(0) 0 %	31
4	Apakah fitur-fitur yang di sediakan aplikasi <i>mobile</i> mudah di pahami ?	(3) 9,7 %	(26) 83,9 %	(2) 6,5 %	(0) 0 %	(0) 0 %	31
5	Apakah aplikasi <i>mobile</i> ini beroperasi dengan baik ?	(7) 22,6 %	(21) 67,7 %	(3) 9,7 %	(0) 0 %	(0) 0 %	31
6	apakah desain logo untuk aplikasi <i>mobile</i> ini sudah bagus atau menarik ?	(6) 19,4 %	(22) 71 %	(3) 9,7 %	(0) 0 %	(0) 0 %	31
7	Apakah warna tulisan dan latar belakang aplikasi	(7) 22,6 %	(17) 54,8 %	(7) 22,6 %	(0) 0 %	(0) 0 %	31

No	Pertanyaan	Nilai					Jumlah responden
		SS	S	N	TS	STS	
8	<i>mobile</i> ini telah sesuai? Apakah aplikasi <i>mobile</i> ini bermanfaat untuk para pengguna ?	(5) 16,1 %	(24) 77,4 %	(2) 6,5 %	(0) 0 %	(0) 0 %	31
9	Apakah aplikasi <i>mobile</i> ini telah sesuai	(6) 19,4 %	(24) 77,4 %	(1) 3,2 %	(0) 0 %	(0) 0 %	31
10	Apakah secara keseluruhan aplikasi <i>mobile</i> ini memuaskan ?	(4) 12,9 %	(26) 83,9 %	(1) 3,2 %	(0) 0 %	(0) 0 %	31
Rata-rata		20.34%	70.97%	8.73%	0 %	0%	100 %

Berdasarkan hasil pengujian, ada 31 responden yang digunakan untuk memberikan penilaian pada aplikasi dengan 10 pertanyaan. Sebanyak 20.34% responden memilih dengan jawaban Sangat Setuju (SS), 70.97% dengan jawaban Setuju (S), nilai 8.73% dengan jawaban Netral (N), dan 0% untuk jawaban Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa sistem informasi retribusi pasar citra niaga berjalan dengan baik dan membantu dalam pengecekan data laporan dan data pedagang. Dari hasil tanggapan responden mengenai uji coba memiliki nilai tertinggi 70,97% dengan jawaban Setuju (S), nilai 20,34% dengan jawaban Sangat Setuju (SS), nilai 8,73% dengan jawaban Netral (N), serta nilai terendah pada halaman *mobile* dari aplikasi ini adalah nilai 0% dengan jawaban Tidak Setuju (TS) dan 0% dengan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS). Dengan demikian aplikasi yang diuji sesuai dan layak digunakan untuk membantu petugas dalam melakukan penagihan berupa retribusi pasar yang berada pada Citra Niaga Kota Samarinda Kalimantan Timur.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. A. Nugroho dan P. W. Budiman, "Identifikasi Potensi Retribusi Pasar dalam Upaya Peningkatan Pendapatan Asli Daerah Kota Samarinda," *INOVASI*, vol. 14, no. 3, pp. 63-73, 2018.
- [2] S. Murtiani, D. Kurniadi dan I. M. I. Subroto, "Sistem Informasi Retribusi Pedagang Pasar Kabupaten Semarang," *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika*, pp. 47-59, 2016.
- [3] D. Puspitasari dan U. Fadillah, "Sistem Informasi Manajemen Pasar Tradisional Online (Studi Kasus: Pasar Kuwu, Grobogan)," Surakarta, 2017.
- [4] S. Haryanti dan B. K. Riasti, "Sistem Informasi Pengelolaan Data Retribusi Perijinan Pasar Gemolong," *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, pp. 20-24, 2015.
- [5] Y. R. Sari, "Manajemen Retribusi Pasar melalui Inovasi Tape Pasar di Kota Surakarta," *Jurnal Inovasi Kebijakan*, pp. 13-23, 2019.
- [6] S. Musyarofah dan T. Agustin, "Analisis Efisiensi dan Efektifitas Pengelolaan Retribusi Pasar di Pemerintahan Daerah Kabupaten Gresik," *Infestasi*, pp. 128-138, 2007.
- [7] B. Prakosa, Pajak dan Retribusi Daerah, Yogyakarta: UII Press, 2005.

- [8] J. A. O'Brien dan G. M. Marakas, *Introduction to Information System, Americas*: Paul Ducham, 2010.
- [9] A. Leiva, "MVP for Android: How to Organize the Presentation Layer," 2018. [Online]. Available: <https://antonioleiva.com/mvp-android>. [Accessed 20 Oktober 2020].
- [10] A. Luthfiansyah, D. S. Rusdianto dan A. P. Kharisma, "Pengembangan Aplikasi Pemantauan Alat Berat Pertambangan menggunakan Teknologi Geofencing dengan Arsitektur MVP," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 8, pp. 7616-7625, 8 Agustus 2019.
- [11] I. Y. M. Fiqhan, A. H. Brata dan A. P. Kharisma, "Pengembangan Aplikasi Peningat Salat Dengan Konsep Context-Aware Menggunakan MVP Pada Platform Android," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 10, pp. 3802-3809, Oktober 2018.