

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis (Tahun)	Isi dan Tujuan	Persamaan	Perbedaan
1.	(Haris, 2017)	Penelitian yang dilakukan Hariza Haris tentang sistem informasi pelayanan retribusi pasar ini memiliki tujuan untuk merancang sistem informasi untuk menangani data pasar, data pedagang, data pegawai dan data retribusi pasar seperti biaya pajak pada pasar, biaya kebersihan, biaya listrik, biaya parkir, biaya masuk toilet, biaya pembayaran lost yang belum lunas yang	Persamaan penelitian Hariza Haris dengan penulis adalah sama- sama membahas tentang retribusi yaitu pajak yang harus dibayar oleh pengguna fasilitas milik pemerintah daerah guna meningkatkan pendapatan asli daerah.	Adapun perbedaannya adalah penelitian Hariza Haris merancang sistem informasi untuk pengelolaan data retribusi sedangkan penelitian yang akan dibuat oleh penulis adalah perancangan aplikasi retribusi menggunakan QR code.

		<p>biaya pembayarannya bisa dengan dicicil dalam jangka waktu beberapa tahun dan biaya penjualan lost yang masih belum terjual.</p>		
2.	(Haryanti & Riasti, 2015)	<p>Penelitian ini membahas tentang sistem informasi pengelolaan data retribusi perjanjian pada pasar gemolong dimana beberapa permasalahan ditemukan seperti pengelolaan data retribusi perjanjian yang sedang berjalan masih secara konvensional, pencarian data- data di pasargemolong masih mengalami kesulitan dan membutuhkan</p>	<p>Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah sama- sama membahas tentang upaya untuk memudahkan dalam pengelolaan data retribusi.</p>	<p>Perbedaannya adalah pada penelitian tersebut sistem informasi yang dibuat berbasis web, sedangkan pada penelitian yang akan dibuat oleh penulis sistem informasinya berbasis android.</p>

		waktu lama serta keterlambatan para pedagang untuk memperpanjang ijin.		
3.	(Ramadana, 2019)	<p>Penelitian ini mengenai perancangan aplikasi android untuk ticket acara berbasis QR Code. Penelitian ini dirancang dan diimplementasikan aplikasi QR Code berbasis android untuk mempermudah suatu kegiatan contohnya untuk tiket sebuah acara. Tujuannya agar mempermudah proses verifikasi tiket dan pendataan sehingga acara berjalan dengan baik, tidak menguras waktu dan juga tenaga.</p>	<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah perancangan aplikasi android menggunakan QR Code untuk memudahkan suatu pekerjaan.</p>	<p>Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah ditambahkannya bagian admin yang dapat melakukan rekapitulasi transaksi dalam beberapa waktu dan juga dapat mencetaknya sebagai laporan.</p>

2.2 Kajian Pustaka

a. Pendapatan Asli Daerah

Pendapatan suatu daerah yang diperoleh dari pajak daerah, retribusi daerah, hasil pengelolaan kekayaan daerah yang dipisahkan, dan lain- lain pendapatan daerah yang disahkan (A. Novita Eka, Muhammad Saifi, 2019).

b. Retribusi

Istilah retribusi oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia didefinisikan sebagai pungutan uang oleh pemerintah (Kabupatenpraja dsb) sebagai 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 pengertian retribusi daerah adalah : “Pungutan daerah sebagai pembayaran atas jasa atau pemberian izin tertentu yang khusus disediakan/ atau diberikan oleh Pemerintah Daerah untuk kepentingan orang pribadi atau badan” (Ratna Sari, 2019). Pada prinsipnya retribusi sama dengan pajak. Unsur- unsur pengertian pajak sama dengan retribusi. Yang membedakan adalah bahwa imbalan atau kontraprestrasi dalam retribusi langsung dapat dirasakan oleh pembayar. Unsur-unsur yang melekat dalam retribusi antara lain :

- a. Pungutan retribusi harus berdasarkan undang- undang;
- b. Pungutannya dapat dipaksakan;
- c. Pemungutannya dilakukan oleh negara;
- d. Digunakan sebagai pengeluaran masyarakat umum;

e. Imbalan atau prestasi dapat dirasakan secara langsung oleh pembayar retribusi.

c. Pedagang Kaki Lima

Pedagang kaki lima sebenarnya sama dengan pedagang lainnya yaitu pedagang informal yang bergerak dalam distribusi barang dan jasa. Selain itu pedagang kaki lima merupakan salah satu penggerak dalam perekonomian masyarakat pinggiran (Wafirotin & Marsiwi, 2016). Di Kabupaten Ponorogo sangat mudah ditemui pedagang kaki lima, mulai dari yang berjualan makanan, pakaian, aksesoris dan lain-lain. Di sepanjang jalan lebih dari 10 pedagang kaki lima makanan bisa dijumpai atau biasa dikenal dengan kringan.

d. Firebase

Project adalah container untuk aplikasi iOS, Android, dan web. Project mendukung penggunaan fitur secara bersama-sama antara aplikasi lintas platform, seperti Database, Config, dan Notifications. Sebaiknya menambahkan variasi aplikasi iOS, Android, dan web ke sebuah project. Selain itu juga dapat menggunakan beberapa project untuk mendukung beberapa lingkungan, seperti pengembangan, penahanan dan produksi (Chatterjee et al., 2018).

e. Android Studio

Android Studio merupakan suatu *Integrated Development Environment (IDE)* resmi dari perusahaan Google untuk pengembangan aplikasi Android. Dalam Android Studio tersedia editor kode tingkat lanjut dan serangkaian template aplikasi dan juga memiliki alat untuk

development, men-debug, menguji, dan meningkatkan kinerja yang dibuat untuk mengembangkan aplikasi lebih cepat dan mudah (Yapri et al., 2017).

Android Studio dibangun berdasarkan IntelliJ IDEA yang merupakan software integrated development environment untuk membangun aplikasi atau software dengan bahasa pemrograman Java. Seluruh fitur yang ada pada IntelliJ IDEA juga terdapat pada Android Studio yang kemudian ditambahkan lagi fitur – fitur lainnya agar dapat meningkatkan produktivitas para pengembang aplikasi Android yaitu seperti (“Mengetahui Android Studio”, May 2013. [online]) :

- Suatu sistem dengan versi berbasis Gradle yang lebih fleksibel
- Emulator yang sangat cepat dan kaya akan fitur
- Lingkungan yang akan menyatu untuk mengembangkan bagi semua perangkat Android
- Instant Run untuk melakukan perubahan ke aplikasi yang berjalan tanpa membuat aplikasi baru
- Template pada kode dan integrasi dari GitHub untuk pembuatan fitur aplikasi yang sama dan mengimpor kode contoh
- Alat Lint untuk meningkatkan kinerja, kegunaan, kompatibilitas versi, dan masalah- masalah lain
- Dukungan C++ dan NDK
- Dukungan bawaan untuk Google Cloud Platform, mempermudah pengintegrasian Google Cloud Messaging dan App Engine.

f. QR Code

Quick Response Code merupakan singkatan dari QR Code atau Kode QR, Kode QR untuk pertama kalinya digunakan di dunia industri otomotif guna untuk melakukan pekerjaan terhadap suatu komponen. Saat ini, barcode dua dimensi ini digunakan sudah sangat meluas, namun pada umumnya di gunakan untuk mengkodekan alamat suatu website, nomor contact, dan lain-lain

MO

g. Android OS

Pengertian dari Sistem Operasi Android atau biasa disebut OS Android. Arti OS atau sistem operasi sendiri adalah perangkat lunak dari komputer atau software yang berguna untuk mengontrol dan memajemen perangkat keras atau hardware yang dijadikan dasar sistem, yang termasuk proses menjalankan software dari aplikasi seperti program pengolah data yang biasa digunakan untuk membantu kegiatan manusia.

Android merupakan suatu sistem operasi untuk perangkat mobile yang meliputi sistem operasi, middlewere dan aplikasi. Dalam Android SDK tersedia fitur dan API yang digunakan untuk memulai pengembangan aplikasi pada platform Android dengan bahasa pemrograman Java yang digunakan.

Pengertian dari android sendiri adalah sistem operasi yang dikembangkan untuk perangkat mobile berbasis Linux yang pada awalnya sistem operasi ini dikembangkan oleh Android Inc, dan kemudian dibeli oleh Google pada tahun 2005 dan kemudian pada tahun 2007 terbentuklah

Open Handset Alliance (OHA) dan sebuah kerja sama dari beberapa perusahaan, yaitu Instrumen Teksas, perusahaan Broadcom, Google, LG, dan lain- lain dengan tujuan untuk dikembangkan standar terbuka untuk perangkat mobile (Ika Purwanti, 2013).

h. Flowchart




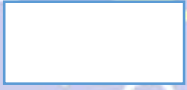
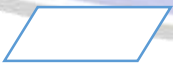

Flowchart adalah suatu proses dan logika yang dibuat secara sistematis dari proses kegiatan menangani informasi atau penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Flowchart menolong seorang analis dan programmer untuk memecahkan suatu masalah kedalam segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif lain (Ridlo, 2017).

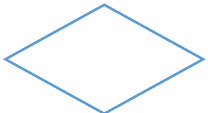


Jika seseorang analis dan programmer yang akan membuat flowchart, terdapat beberapa petunjuk yang harus diperhatikan, seperti berikut :

1. Flowchart dibuat mengikuti proses nya dari halaman atas ke bawah dan dari kiri ke kanan.
2. Aktivitas yang tergambarakan harus didefinisikan secara hati-hati dan didefinisikan harus dapat dipahami oleh pembacanya.
3. Setiap aktivitas yang dimulai dan diakhiri harus ditentukan secara jelas.
4. Setiap langkah-langkah dari aktivitas harus dijabarkan dengan menggunakan deskripsi kata kerja.
5. Langkah-langkah dari setiap aktivitas harus berada pada urutan yang benar.

6. Lingkup dan range dari aktifitas yang sedang digambarkan harus ditelusuri dengan hati-hati. Percabangan-percabangan yang memotong aktivitas yang sedang digambarkan tidak perlu digambarkan pada flowchart yang sama. Simbol konektor harus digunakan dan percabangannya diletakan pada halaman yang terpisah atau hilangkan seluruhnya bila percabangannya tidak berkaitan dengan sistem.
7. Menggunakan simbol-simbol flowchart yang standar.

Tabel 2.1 Simbol *Flowchart*

Simbol	Nama	Fungsi
	Terminator	Untu mengawali dan mengakhiri program
	Garis Alir (Flow Line)	Guna untuk menentukan arah dari aliran program
	Preparation	Guna untuk memroses pemberian harga diawal
	Process	Guna untuk memroses penghitungan/ proses pengolahan data
	Input/Output Data	Guna untuk memroses input/output data, parameter , informasi
	Predefined Process	Pembuatan sub program/ proses menjalankan dari sub program

	(Sub Program)	
	Decision	Guna untuk membandingkan suatu pernyataan, menyeleksi data yang memberikan pilihan untuk proses selanjutnya.
	On Page Connector	Guna untuk menghubungkan bagian-bagian flowchart yang berada pada satu halaman
	Off Page Connector	Guna untuk menghubungkan bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman yang berbeda

Sumber : (Murdock, 2018)