



## **LAPORAN TUGAS AKHIR**

### **REKAYASA PERANGKAT LUNAK SISTEM RETRIBUSI TIKET OBYEK WISATA PADA KANTOR PARIWISATA KOTA CIREBON**

Laporan ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Sistem Informasi S-1 pada Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Dian Nuswantoro

Disusun oleh :

Nama : Yan Nurdiantana  
Nim : A12.2007.02871  
Program Studi : Sistem Informasi (S-1)  
Fakultas : Ilmu Komputer

---

---

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO  
SEMARANG**

**2009**

## **PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Yan nurdiantana  
NIM : A12.2007.02871  
Program Studi : Sistem Informasi (S-1)  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Judul Tugas Akhir : Rekayasa Perangkat Lunak Sistem Retribusi Tiket Obyek  
Wisata Pada Kantor Pariwisata Cirebon

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui,  
Semarang, Agustus 2009

Menyetujui :  
Pembimbing

Mengetahui :  
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Wellia Shinta Sari, M.Kom

Dr. Eng. Yuliman Purwanto, M. Eng.

## **PENGESAHAN DEWAN PENGUJI**

Nama : Yan nurdiantana  
NIM : A12.2007.02871  
Program Studi : Sistem Informasi (S-1)  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Judul Tugas Akhir : Rekayasa Perangkat Lunak Sistem Retribusi Tiket Obyek  
Wisata Pada Kantor Pariwisata Cirebon

Tugas akhir ini telah diujikan dan dipertahankan dihadapan Dewan Penguji pada Sidang tugas akhir tanggal 28 Juli 2009. Menurut pandangan kami, tugas akhir ini memadai dari segi kualitas maupun kuantitas untuk tujuan penganugrahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Semarang, 28Juli 2009

Dewan Penguji :

**Okky Dwi Nurhayati, S.T,M.T.**

Anggota 1

**Wijanarto, M.Kom**

Anggota 2

**Erna Zuni Astuti, Dra, M.Kom**

Ketua Penguji

**PERNYATAAN  
KEASLIAN TUGAS AKHIR**

Sebagai mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro, yang bertanda tangan di bawah ini,  
saya :

Nama : Yan Nurdiantana

NIM : A12.2007.02871

Menyatakan bahwa karya ilmiah saya yang berjudul :

**REKAYASA PERANGKAT LUNAK SISTEM RETRIBUSI TIKET  
OBYEK WISATA PADA KANTOR PARIWISATA KOTA  
CIREBON**

merupakan karya asli saya (kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya dan perangkat pendukung seperti web cam dll). Apabila di kemudian hari, karya saya disinyalir bukan merupakan karya asli saya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar saya beserta hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada tanggal : 12 Agustus 2009

Yang menyatakan

**(Yan Nurdiantana)**

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro, yang bertanda tangan di bawah ini,  
saya :

Nama : Yan Nurdiantana

NIM : A12.2007.02871

demi mengembangkan Ilmu Pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dian Nuswantoro Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**REKAYASA PERANGKAT LUNAK SISTEM RETRIBUSI TIKET  
OBYEK WISATA PADA KANTOR PARIWISATA KOTA  
CIREBON**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Dian Nuswantoro berhak untuk menyimpan, mengcopy ulang (memperbanyak), menggunakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Dian Nuswantoro, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada tanggal : 12 Agustus 2009

Yang menyatakan

**(Yan Nurdiantana)**

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, tuhan yang maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala berkat kepada penulis sehingga laporan tugas akhir dengan judul **“REKAYASA PERANGKAT LUNAK SISTEM RETRIBUSI TIKET OBYEK WISATA PADA KANTOR PARIWISATA CIREBON”** dapat penulis selesaikan sesuai dengan rencana karena dukungan dari berbagai pihak yang tidak ternilai besarnya. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dr. Ir. Edi Noersasongko, M.Kom, selaku Rektor Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
2. Dr. Eng. Yuliman Purwanto, M. Eng, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Muljono, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Sitem Informasi.
4. Wellia Shinta Sari, M.Kom selaku pembimbing tugas akhir yang memberikan ide-ide penulisan, memberikan informasi referensi yang penulis butuhkan serta kesabaran yang sangat dalam membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Dosen-dosen pengampu di Fakultas Ilmu Komputer khususnya Sistem Informasi Universitas Dian Nuswantoro Semarang yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya masing-masing, sehingga penulis dapat mengimplementasikan ilmu yang telah disampaikan.
6. Dr. H. Wahyu, M.pd, selaku kepala kantor pariwisata kota cirebon yang telah memperbolehkan penulis untuk melakukan survey dan memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Orang Tuaku yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil hingga sampai sekarang ini.
8. Leni, Hani, Vety atas suport dan bantunaya, *“you’re my best sister and I will never”*;

9. Teman-Teman Sistem informasi Transfer 2007 *“keep on fighting guys and I’m sure I will be missing you”*;
10. Penghuni kos satria selatan IV G.75
11. Pihak-pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu *“thanks for everything”*.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang lebih besar kepada beliau-beliau, dan pada akhirnya penulis berharap bahwa penulisan laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan berguna sebagaimana fungsinya.

Semarang, Juli 2009

Penulis

## **ABSTRAK**

Dalam tugas akhir ini penulis merancang sebuah sistem retribusi yang berhubungan dengan sistem berbasis komputer untuk membantu memberikan alternatif solusi masalah perhitungan setoran retribusi dan masalah perhitungan jumlah persediaan tiket sehingga proses yang dilakukan dapat berlangsung dengan lebih cepat dan dapat mencapai hasil yang diinginkan serta dapat meminimalkan kesalahan yang terjadi. Metode penelitian yang dilakukan adalah dengan pengumpulan data meliputi studi kepustakaan, wawancara (interview), pengamatan secara langsung (observasi), metode pengolahan data meliputi data sekunder dan data primer, metode analisis data serta metodologi penyusunan sistem.

Perancangan sistem ini dibuat berdasarkan proses komputer melalui tahap-tahap Data Flow of Diagram, Sistem Flowchart, Teknik Normalisasi, Perancangan Database, Kamus Data, dan Desain Input-Output sehingga menghasilkan suatu sistem retribusi tiket yang terpadu. Model Sistem retribusi ini meliputi proses Distribusi Tiket, Bon Tiket, Retribusi Tiket serta Laporan yang terdiri dari Laporan data Obyek Wisata, Laporan Penerimaan dan Pengeluaran Tiket, Laporan Setoran Retribusi, Laporan Data Pengunjung, dan Laporan data Realisasi Pendapatan.

Kata kunci=rekayasa perangkat lunak sistem retribusi tiket obyek wisata



## DAFTAR ISI

|   | <b>HALAMAN</b> |
|---|----------------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....                            | <b>i</b>       |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....                      | <b>ii</b>      |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....                       | <b>iii</b>     |
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR</b> .....          | <b>iv</b>      |
| <b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....         | <b>v</b>       |
| <b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....                      | <b>vi</b>      |
| <b>ABSTRAK</b> .....                                  | <b>viii</b>    |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                               | <b>ix</b>      |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                             | <b>xiv</b>     |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                            | <b>xv</b>      |
| <br>  |                |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                        | <b>1</b>       |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....                      | 1              |
| 1.2 Perumusan Masalah .....                           | 2              |
| 1.3 Pembatasan Masalah .....                          | 3              |
| 1.4 Tujuan Tugas Akhir .....                          | 3              |
| 1.5 Manfaat Tugas Akhir .....                         | 3              |
| <br>  |                |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....                    | <b>5</b>       |
| 2.1 Rekayasa Perangkat Lunak .....                    | 5              |
| 2.1.1 Pengertian Dasar Rekayasa Perangkat Lunak ..... | 5              |
| 2.1.2 Atribut Perangkat Lunak Yang Baik .....         | 5              |
| 2.2 Sistem .....                                      | 6              |
| 2.2.1 Pengertian Sistem .....                         | 6              |

|  |   |           |
|--|---|-----------|
| 2.2.2                                      | Elemen Sistem .....                       | 6         |
| 2.2.3                                      | Subsistem .....                           | 8         |
| 2.2.4                                      | Klasifikasi Sistem .....                  | 8         |
| 2.3  | Pengembang Sistem .....                   | 9         |
| 2.3.1                                      | Pengertian Pengembangan Sistem .....      | 9         |
| 2.3.2                                      | Daur Hidup Pengembang Sistem.....         | 10        |
| 2.3.3                                      | Perancangan sistem .....                  | 12        |
| 2.3.3.1                                    | Pengertian Perancangan Sistem .....       | 12        |
| 2.3.3.2                                    | Alat bantu dalam perancangan sistem ..... | 13        |
| 2.3.4                                      | Arsitektur Sistem .....                   | 20        |
| 2.3.5                                      | Arsitektur Database .....                 | 21        |
| 2.3.6                                      | Abstraksi Data .....                      | 22        |
| 2.4  | Microsoft Visual Basic 6.0.....           | 23        |
| 2.5  | Retribusi .....                           | 25        |
| 2.5.1                                      | Pengertian Retribusi .....                | 25        |
| 2.5.2                                      | Objek Dan Jenis Retribusi.....            | 26        |
| 2.6  | Pariwisata .....                          | 27        |
| 2.6.1                                      | Pengertian pariwisata dan Wisatawan ..... | 27        |
| 2.6.2                                      | Bentuk Pariwisata .....                   | 27        |
| 2.6.3                                      | Jenis Pariwisata .....                    | 27        |
| 2.6.4                                      | Obyek Wisata .....                        | 30        |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b> |   | <b>31</b> |
| 3.1  | Objek Penelitian .....                    | 31        |
| 3.2  | Jenis dan Sumber Data .....               | 31        |
| 3.3  | Metode Pengumpulan Data .....             | 32        |
| 3.4  | Tahap Pengembangan Sistem .....           | 33        |



|         |   |     |
|---------|---|-----|
| 4.2.6   | Identifikasi Sumber Data dan Tujuan Informasi ..... | 57  |
| 4.3     | Desain Sistem .....                                 | 54  |
| 4.3.1   | Model-model Perancangan system .....                | 58  |
| 4.3.1.1 | Contex Diagram .....                                | 58  |
| 4.3.1.2 | Decomposition Diagram .....                         | 59  |
| 4.3.1.3 | DFD Levelled 0 .....                                | 60  |
| 4.3.1.4 | DFD Levelled 1 Proses Laporan .....                 | 61  |
| 4.3.2   | Perancangan Database .....                          | 62  |
| 4.3.2.1 | Kamus Data .....                                    | 62  |
| 4.3.2.2 | Entity Relathiaonship Diagram .....                 | 68  |
| 4.3.2.3 | Implementasi Tabel dari ERD ke Bentuk Tabel ....    | 69  |
| 4.3.2.4 | Bentuk Tabel Sebelum Normalisasi .....              | 73  |
| 4.3.2.5 | Perancangan dengan Teknik Normalisasi .....         | 74  |
| 4.3.2.6 | Bentuk Tabel Relasi Setelah Normalisasi .....       | 89  |
| 4.3.2.7 | Desain File Database .....                          | 90  |
| 4.4     | Desain Input dan Output .....                       | 95  |
| 4.4.1   | Desain Input .....                                  | 95  |
| 4.4.1.1 | Desain Input Login .....                            | 95  |
| 4.4.1.2 | Desain Form Menu Utama .....                        | 96  |
| 4.4.1.3 | Desain Input Objek Wisata .....                     | 97  |
| 4.4.1.4 | Desain Input Tiket .....                            | 98  |
| 4.4.1.5 | Desain Input Penerimaan Tiket .....                 | 100 |
| 4.4.1.6 | Desain Input Pengeluaran .....                      | 101 |
| 4.4.1.7 | Desain Input Setoran Retribusi .....                | 103 |
| 4.4.1.8 | Desain Input Hak Akses .....                        | 104 |
| 4.4.1.9 | Desain Input Change Password User .....             | 106 |
| 4.4.2   | Desain Output .....                                 | 107 |
| 4.4.2.1 | Desain Output Laporan Data Objek Wisata .....       | 107 |
| 4.4.2.2 | Desain Output Laporan Penerimaan Tiket .....        | 108 |

|         |   |     |
|---------|---|-----|
| 4.4.2.3 | Desain Output Laporan Pengeluaran Tiket .....     | 109 |
| 4.4.2.4 | Desain Output Laporan Setoran Retribusi Tiket ... | 110 |
| 4.4.2.5 | Desain Output Laporan Pengunjung .....            | 111 |
| 4.4.2.6 | Desain Output Laporan Realisasi Pendapatan .....  | 112 |

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| <b>BAB V PENUTUP .....</b> | <b>113</b> |
| 5.1 Kesimpulan .....       | 113        |
| 5.2 Saran .....            | 114        |

## **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 2.1 : Contoh berbagai sistem dan subsistem .....                       | 8  |
| Tabel 2.2 : Tahapan dalam SDLC .....   | 11 |
| Tabel 2.3 : Simbol Contex Diagram .....                                      | 13 |
| Tabel 2.4 : Simbol Data Flow Diagram (DFD) .....                             | 14 |
| Tabel 2.5 : Simbol Bagan Alir (Flowchart) .....                              | 15 |
| Tabel 2.6 : Simbol Kamus Data .....  | 18 |
| Tabel 4.1 : Identifikasi Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) ..... | 52 |
| Tabel 4.2 : Identifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) ..... | 53 |
| Tabel 4.3 : Identifikasi Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....                 | 55 |
| Tabel 4.4 : Identifikasi Analisis Kebutuhan Biaya .....                      | 55 |
| Tabel 4.5 : File Obyek Wisata .....  | 90 |
| Tabel 4.6 : File Tiket .....   | 90 |
| Tabel 4.7 : File Penerimaan1 .....   | 91 |
| Tabel 4.8 : File Penerimaan2 .....   | 91 |
| Tabel 4.9 : File Pengeluaran1 .....  | 92 |
| Tabel 4.10 : File Pengeluaran2 .....   | 92 |
| Tabel 4.11 : File Retribusi1 .....   | 93 |
| Tabel 4.12 : File Retribusi2 .....   | 93 |
| Tabel 4.13 : File User .....   | 94 |
| Tabel 4.14 : File Temporary .....  | 94 |

## DAFTAR GAMBAR

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 2.1 : Elemen-elemen sistem .....  | 7   |
| Gambar 2.2 : Sistem Perusahaan dan elemen-elemennya .....                      | 7   |
| Gambar 2.3 : Tahapan dalam SDLC .....  | 12  |
| Gambar 4.1 : FOD Pemesanan Tiket Obyek Wisata .....                            | 50  |
| Gambar 4.2 : FOD Retribusi Tiket Obyek Wisata .....                            | 51  |
| Gambar 4.3 : Context Diagram .....   | 58  |
| Gambar 4.4 : Decomposition Diagram .....                                       | 59  |
| Gambar 4.5 : DFD Levelled 0 .....  | 60  |
| Gambar 4.6 : DFD Levelled 1 Proses Laporan .....                               | 61  |
| Gambar 4.7 : Entity Relationship Diagram (ERD) .....                           | 68  |
| Gambar 4.8 : Implementasi Tabel dari Skema Tiket memiliki Obyek Wisata .....   | 69  |
| Gambar 4.9 : Implementasi Tabel dari Skema Tiket terima dari Penerimaan .....  | 70  |
| Gambar 4.10 : Implementasi Tabel dari Skema Tiket Minta dari Pengeluaran ..... | 71  |
| Gambar 4.11 : Implementasi Tabel dari Skema Tiket setor ke Retribusi.....      | 72  |
| Gambar 4.12 : Skema Bentuk Tabel Relasi Sebelum Normalisasi .....              | 73  |
| Gambar 4.13 : Skema Bentuk Tabel Relasi Setelah Normalisasi .....              | 89  |
| Gambar 4.14: Desain Form Login User .....                                      | 95  |
| Gambar 4.15 : Desain Form Menu Utama .....                                     | 96  |
| Gambar 4.16 : Desain Input Data Obyek Wisata .....                             | 97  |
| Gambar 4.17 : Desain Input Data Tiket .....                                    | 98  |
| Gambar 4.18 : Desain Input Penerimaan Tiket .....                              | 100 |
| Gambar 4.19 : Desain Input Data Pengeluaran Tiket .....                        | 101 |
| Gambar 4.20 : Desain Input Setoran Retribusi Tiket .....                       | 103 |
| Gambar 4.21: Desain Form Input Hak Akses .....                                 | 104 |
| Gambar 4.22 : Desain Form Change Password .....                                | 106 |
| Gambar 4.23 : Desain Output Laporan Data Obyek Wisata .....                    | 107 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4.24 : Desain Output Laporan Penerimaan Tiket .....        | 108 |
| Gambar 4.25: Desain Output Laporan Pengeluaran Tiket .....        | 109 |
| Gambar 4.26 : Desain Output Laporan Setoran Retribusi Tiket ..... | 110 |
| Gambar 4.27 : Desain Output Laporan Pengunjung .....              | 111 |
| Gambar 4.28 : Desain Output Laporan Realisasi Pendapatan .....    | 112 |



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Dalam rangka otonomi daerah, pemerintah pusat telah memberikan kewenangan dan tanggung jawab kepada pemerintah daerah untuk mengelola pembangunan daerahnya sendiri. Oleh karena itu, pemerintah daerah harus mengupayakan bagaimana daerahnya dapat berkembang dan bersaing dengan daerah lain demi meningkatkan kesejahteraan masyarakatnya. Dalam pelaksanaan pembangunan sejalan dengan otonomi daerah khususnya di Kotamadya Cirebon, maka setiap sektor yang dapat memberikan kontribusi kepada daerah dalam rangka meningkatkan pendapatan asli daerah (PAD).

Berkaitan dengan hal tersebut, sektor pariwisata merupakan salah satu sektor yang strategis dalam mengembangkan aktivitasnya sesuai potensi yang ada di daerah tersebut. Kantor Pariwisata Kotamadya Cirebon merupakan instansi daerah dalam bidang kepariwisataan yang bertugas untuk mengelola dan mempromosikan keunggulan potensi pariwisatanya agar dapat meningkatkan pendapatan daerah.

Dalam melaksanakan otonomi daerah khususnya di Kotamadya Cirebon, Pendapatan Asli Daerah salah satunya dapat diperoleh dari sektor pariwisata. Melalui pengelolaan sektor pariwisata secara maksimal diharapkan dapat memberikan kontribusi yang maksimal pula, yang pada akhirnya dapat meningkatkan Pendapatan Asli Daerah.

Dalam proses penentuan biaya retribusi yang ditujukan pada objek wisata di Kotamadya Cirebon, informasi yang dihasilkan haruslah valid dan terjamin keamanannya, karena menyangkut soal dana pemerintah daerah. Selama ini Kantor Pariwisata Kotamadya Cirebon dalam pengalokasikan penggunaan hasil pemungutan retribusi objek wisata memang telah menggunakan komputer,

akan tetapi hanya memanfaatkan program aplikasinya saja, seperti Microsoft Word dan Microsoft Excel. Hal tersebut memerlukan waktu dan tenaga ekstra untuk pengelolaannya.

Pengelolaan data dengan aplikasi tersebut akan menghasilkan data yang langsung diwujudkan dalam dokumen dengan media kertas (arsip), maka apabila terjadi koreksi atau penghapusan data perlu memeriksa ulang dokumen yang tersimpan. Selain itu dalam penggunaan aplikasi tersebut masih terdapat beberapa kesulitan, antara lain :

1. Kesulitan dalam proses perhitungan (nominal).
2. Kesulitan dalam pengelompokan per kriteria tertentu, antara lain :
  - Kriteria per obyek wisata, yakni meliputi 7 obyek wisata yang dikelola oleh Kantor Pariwisata maupun bekerja sama dengan pihak swasta.
  - Kriteria per alokasi dana hasil penerimaan retribusi.
  - Kriteria per jenis obyek retribusi, meliputi :
    1. Tempat rekreasi
    2. Tempat olah raga.

Mengingat banyaknya tugas-tugas lain yang mesti dikerjakan oleh Kantor Pariwisata Kotamadya Cirebon, maka perlu dirancang sistem yang lebih *competible* dalam proses pelaksanaannya. Hal ini dimaksudkan agar kinerja Kantor Pariwisata pada umumnya dan seksi Objek wisata pada khususnya dapat meminimalkan adanya kesalahan-kesalahan (*human error*) dalam perhitungan jumlah nominal yang dimungkinkan terjadi.

Atas dasar pertimbangan diatas, maka penulis mengambil judul “REKAYASA PERANGKAT LUNAK SISTEM RETRIBUSI TIKET OBYEK WISATA PADA KANTOR PARIWISATA KOTAMADYA CIREBON” sistem yang diharapkan adalah dengan membuat suatu analisis serta perancangan sistem basis data yang rapi, agar nantinya data-data yang tersimpan dapat diolah dan dipakai setiap saat.

## 1.2 PERUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu : “Bagaimana merancang sistem untuk menyajikan informasi pengelolaan biaya retribusi dari hasil penjualan tiket Objek Wisata Kotamadya Cirebon”

## 1.3 PEMBATASAN MASALAH

Agar mengena pada sasaran, maka hal-hal yang akan dibahas dalam tugas akhir ini adalah :

1. Perancangan sistem pada biaya retribusi dari hasil penjualan tiket objek wisata pada Kantor Pariwisata Kotamadya Cirebon.
2. Pembutan laporan pengalokasian biaya retribusi dari hasil penjualan tiket obyek wisata pada Kantor Kotamadya Cirebon.
3. Program aplikasi yang digunakan dalam merancang sistem tersebut. penulis menggunakan software Microsoft Visual Basic 6.0

## 1.4 TUJUAN TUGAS AKHIR

Adapun penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem biaya retribusi dari hasil penjualan tiket objek wisata berbasis komputer pada Kantor Pariwisata Kotamadya Cirebon.

## 1.5 MANFAAT TUGAS AKHIR

Penulisan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis, akademik, instansi dan masyarakat.

1. Bagi Penulis

- a) Untuk memenuhi syarat kelulusan strata satu (S-1) dan untuk membandingkan ilmu yang telah diperoleh selama belajar di Universitas Dian Nuswantoro dengan kenyataan yang ada
- b) Dapat mengetahui secara nyata kesulitan yang dihadapi dalam merancang suatu sistem biaya retribusi dari hasil penjualan tiket objek wisata berbasis komputer.

## 2. Bagi Akademik

- a) Sebagai kerangka acuan dan bahan pembanding dalam memecahkan persoalan yang sama
- b) Sebagai sarana untuk mengukur sejauh mana pemahaman mahasiswa tentang teori-teori yang telah diberikan
- c) Sebagai bahan evaluasi akademik

## 3. Bagi Instansi

- a) Dapat membantu memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi.
- b) Dapat memberikan gambaran mengenai sistem yang digunakan, sehingga dapat diketahui berapa beban yang harus diterima dan dikeluarkan/dialokasikan.

## 4. Bagi Masyarakat

- a) Menambah wawasan dan pengetahuan tentang sistem berbasis komputer.
- b) Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai bahasa pemrograman yang dapat digunakan dalam pembuatan aplikasi sistem.