



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Umum

##### 2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Fachri dkk “Komputer adalah sebuah mesin hitung elektronik yang secara cepat menerima informasi masukan digital dan mengolah informasi tersebut menurut seperangkat instruksi yang tersimpan dalam komputer tersebut dan menghasilkan keluaran informasi yang dihasilkan setelah diolah”. (kawan-kawan, 2020)

Menurut Kadir “Komputer merupakan peralatan elektronik yang bermanfaat untuk melaksanakan berbagai kerjaan yang dilakukan oleh manusia”. (Kadir, 2017)

Berdasarkan beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa komputer adalah suatu mesin atau peralatan elektronik yang bekerja untuk menerima, menyimpan, memproses, dan menghasilkan suatu data.

##### 2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Kadir (2017:2) “Perangkat lunak adalah instruksi-instruksi yang ditujukan kepada komputer agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai”. (Kadir, 2017)

Menurut Pahul (dalam Sindu dan Paramartha, 2018:192) menjelaskan bahwa *software* atau perangkat lunak adalah kumpulan dari data-data elektronik yang diformat, disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca, dan ditulis oleh komputer. (Putri, 2021)

Berdasarkan beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak adalah instruksi-instruksi yang ditujukan kepada komputer dan kumpulan data yang disimpan secara digital yang ada di dalam komputer yang tidak dapat disentuh dan tidak dapat dilihat bentuk fisiknya.



### 2.1.3 Pengertian Internet

Menurut Agung “Adapun pengertian Internet adalah singkatan dari *Interconnected Networking* yang apabila diartikan dalam Bahasa Indonesia berarti rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian jaringan”. (Suprpto, 2020)

Menurut (Yusuf, 2019) “Internet merupakan jaringan komputer dalam jumlah besar dan terhubung secara global yang memungkinkan terjadinya pertukaran data antar komputer, baik pribadi, umum, bisnis, akademik, maupun pemerintah”.

Berdasarkan beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa internet adalah suatu jaringan yang menghubungkan berbagai komputer untuk berbagi data dan informasi dalam suatu jaringan yang luas.

### 2.1.4 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Fathansyah menjelaskan bahwa basis data (*database*) adalah himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah. (Fathansyah, 2018)

Menurut Abdullah “Basis Data (*database*) adalah sebuah tempat menyimpan yang memproses suatu informasi secara terstruktur dalam bentuk elektronik”. (Abdullah, 2020)

Berdasarkan beberapa definisi di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa basis data adalah suatu aplikasi yang berisi kumpulan data yang diolah menjadi informasi yang tersimpan secara sistematis di komputer dan dapat digunakan kembali jika dibutuhkan.



## 2.2 Teori Khusus

### 2.2.1 *Unified Modeling Language (UML)*

Menurut Sukamto dan Salahuddin “*Unified Modeling Language (UML)* adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem”. (Pengertian Unified Modeling Language Menurut Para Ahli, 2022)

Menurut Pressman menjelaskan bahwa UML adalah sebuah patokan bahasa untuk menulis kerangka kerja terperinci dari sebuah perangkat lunak. UML dapat digunakan untuk memvisualisasikan, menentukan, membangun, dan mendokumentasikan sebuah sistem perangkat lunak. (Sutiono S.Kom., 2021)

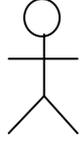
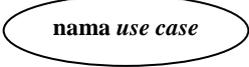
### 2.2.2 Jenis-Jenis Diagram UML

#### 2.2.2.1 *Pengertian Use Case Diagram*

Menurut Sukamto dan Shalahuddin “*Use case diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) Aplikasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan Aplikasi yang akan dibuat. Dapat dikatakan *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam Aplikasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu”. (Rosa A. S, 2018)

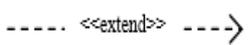
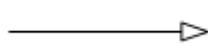
Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram *use case*:

Tabel 2.1 Simbol-simbol *Use Case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Aktor/ <i>Actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan Aplikasi yang akan dibuat di luar Aplikasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama actor.
2.		<i>Use Case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama <i>use case</i> .
3.		Asosiasi/ <i>Association</i>	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan actor.

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol-simbol *Use Case Diagram*



No	Gambar	Nama	Keterangan
4.		Ekstensi / <i>extend</i>	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu, mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek, biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.</p> <p>Arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang ditambahkan, biasanya <i>use case</i> yang menjadi <i>extend</i>-nya merupakan jenis yang sama dengan <i>use case</i> yang menjadi induknya.</p>
5.		Generalisasi / <i>generalization</i>	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya. Arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang menjadi generalisasinya (umum).</p>

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol-simbol *Use Case Diagram*



No	Gambar	Nama	Keterangan
6.		<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.

(Sumber: (Rosa A. S, 2018))

### 2.2.2.2 Pengertian *Class Diagram*

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (Rosa A. S, 2018) ”Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan *method* atau operasi”. Berikut penjelasan atribut dan operasi:

1. Atribut merupakan variable-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.
2. Operasi atau *method* adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

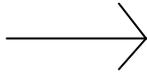
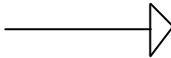
Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram kelas:

**Tabel 2.2** Simbol-simbol *Class Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Kelas	Kelas pada struktur sistem.
2.		Antarmuka/ <i>Interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
3.		Asosiasi/ <i>Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .

**Lanjutan Tabel 2.2** Simbol-simbol *Class Diagram*



4.		Asosiasi berarah/ <i>directed</i>	Asosiasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas lain, asosiasi biasanya juga disertain dengan <i>multiplicity</i> .
5.		Generalisasi	Asosiasi antar kelas dengan makna generalisasi spesialisasi (umum – khusus).
6.		Kebergantungan/ <i>dependency</i>	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antarkelas.
7.		Agregasi / <i>aggregation</i>	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian ( <i>whole-part</i> ).

(Sumber: (Rosa A. S, 2018))

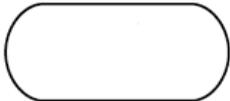
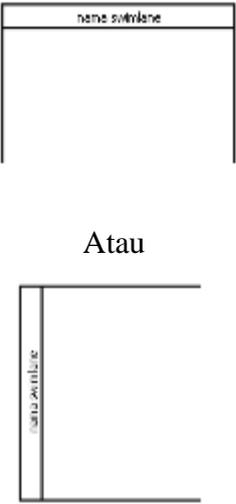
### 2.2.2.3 Pengertian *Activity Diagram*

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (Rosa A. S, 2018) “*Activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak”.

Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada diagram aktivitas:

**Tabel 2.3** Simbol-simbol *Activity Diagram*



No	Simbol	Nama	Deskripsi
1.		Status awal	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
2		Aktivitas	Memperlihatkan bagaimana kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
3		Percabangan / <i>decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4		Penggabungan / join	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5		Status akhir	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.
6	 Atau	Swimlane	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

(Sumber : (Rosa A. S, 2018))

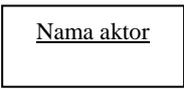
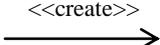


#### 2.2.2.4 Pengertian *Sequence Diagram*

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (Rosa A. S, 2018)“*Sequence diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek tersebut. Membuat diagram sekuen juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada *use case*”.

Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada diagram sekuen:

**Tabel 2.4** Simbol-simbol *Sequence Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Garis hidup <i>/ lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek.
2.	 Atau 	Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan Aplikasi yang akan dibuat di luar Aplikasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
3.		Waktu aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.
4.		Pesan tipe <i>create</i>	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.



5.	$1 : \text{nama\_metode()}$ $\longrightarrow$	Pesan tipe <i>call</i>	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri, arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/metode.
6.	$1 : \text{masukan}$ $\longrightarrow$	Pesan tipe <i>send</i>	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
7.	$1 : \text{keluaran}$ $\dashrightarrow$	Pesan tipe keluaran	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.

(Sumber: (Rosa A. S, 2018))

## 2.3 Teori Judul

### 2.3.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Chan (2018:4), “Aplikasi adalah koleksi window dan objek-objek yang menyediakan fungsi untuk aktivitas user seperti pemasukan data, proses, dan pelaporan”.

Menurut Pane, dkk (2020:35), “Aplikasi adalah perangkat lunak atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang dibuat dan dikembangkan untuk melakukan suatu perintah”.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu program yang digunakan untuk mengerjakan suatu tugas tertentu.



### 2.3.2 Pengertian Penyewaan (Sewa)

Richard Eddy (2010) mengungkapkan bahwa “Sewa menyewa adalah suatu persetujuan, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk memberikan kenikmatan suatu barang kepada pihak lain selama waktu tertentu, dengan pembayaran suatu harga yang disanggupi oleh pihak terakhir”. Kimmel

dalam penelitian Aang Viki Amanda (2011) mengungkapkan bahwa “Penyewaan adalah perjanjian dimana pemilik dari aset perusahaan memungkinkan pihak lain untuk menggunakan aset yang ada untuk jangka waktu tertentu pada harga yang telah disepakati”.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa penyewaan adalah perjanjian yang meliputi 2 pihak dengan jangka waktu dan harga yang telah disepakati bersama.

### 2.3.3 Pengertian Website

Menurut Habibi (2020:137) menjelaskan bahwa “*Website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet”.

Menurut Yuhefizar (dalam Sa`ad, 2020:3) menjelaskan bahwa *website* merupakan keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dalam sebuah *domain* yang mengandung informasi.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *website* adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi berupa teks, gambar maupun suara yang telah dipublikasikan di internet dan telah memiliki domain sehingga dapat diakses oleh pengguna internet dengan cara menyetikkan alamatnya.

### 2.3.4 Pengertian Dinas Perhubungan Kota Palembang

Merupakan kantor Dinas Perhubungan atau biasa disingkat Dishub daerah Kota Palembang, provinsi Sumatera Selatan. Dishub Kota Palembang memiliki



tugas untuk menyelenggarakan urusan kebijakan perhubungan atau transportasi untuk daerah Kota Palembang, Sumatera Selatan.

### **2.3.5 Pengertian Aplikasi Ketetapan Penyewaan Lahan dan Perairan Pada Dinas Perhubungan Kota Palembang Berbasis Web**

Aplikasi Ketetapan Penyewaan Lahan dan Perairan Pada Dinas Perhubungan Kota Palembang adalah aplikasi yang memfasilitasi kegiatan seperti sewa lahan dan sewa perairan pada Dinas Perhubungan Kota Palembang sehingga dengan mudah mendata *pelanggan* dan semua asset yang terkait.

## **2.4. Teori Program**

### **2.4.1 Pengertian *Sublime Text***

Menurut Faridl (dalam Habibi dkk, 2020:9) menjelaskan bahwa *sublime text* adalah teks editor berbasis *python*, sebuah teks editor yang elegan, kaya fitur, *cross platform*, mudah dan simpel yang cukup terkenal di kalangan *developer* (pengembang), penulis dan desainer.

Menurut Nugroho, Suprihadi, dan Jaenul (2021:39) “*Sublime Text* adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan di berbagai *platform operating system* dengan menggunakan teknologi *Phyton APP*”.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *sublime text* adalah aplikasi editor yang digunakan untuk membuat dan mengedit suatu aplikasi dengan adanya kode dan teks yang terdapat berbagai *platform operating system* dengan menggunakan teknologi *Phyton API*.

### **2.4.2 Pengertian HTML**

Menurut Setiawan (2017:16) “HTML atau *Hyper Text Markup Language* merupakan sebuah bahasa pemrograman terstruktur yang dikembangkan untuk membuat laman *website* yang dapat diakses atau ditampilkan menggunakan *web browser* (peramban *web*). HTML sendiri secara resmi lahir pada tahun 1989 oleh Bernes Lee dan dikembangkan oleh *World Wide Web Consortium (W3C)*, yang



kemudian pada tahun 2004 dibentuklah *Web Hypertext Application Technology Working Group* (WHATWG) yang hingga kini bertanggung jawab akan perkembangan bahasa HTML ini. Hingga kini telah mengembangkan HTML 5, sebuah versi terbaru dari HTML yang mendukung tidak hanya teks, namun juga menu interaktif, audio, video dan lain sebagainya.”

Menurut Purnama dan Watrianthos (2018:1) “HTML atau yang merupakan singkatan dari *Hypertext Mark Up Language* adalah bahasa standar pemrograman untuk membuat suatu *website* yang bisa diakses dengan internet. Dengan kata lain halaman *website* yang disusun dengan menggunakan bahasa ini dan kemudian diterjemahkan oleh komputer agar dapat dipahami oleh penggunanya. HTML merupakan standar pembuatan *website* secara luas agar laman *website* dapat ditampilkan pada layar komputer”.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa komputer yang digunakan untuk membuat dan menampilkan halaman *web* yang bisa diakses dengan internet menggunakan *web browser*.

### 2.4.3 Pengertian CSS

Menurut Sitepu (2019:49) “CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah sebuah dokumen yang terdiri dari kode program yang digunakan untuk membuat elegan tampilan dari tampilan halaman *website* yang dibuat”.

Menurut Salamah (2021:71) “CSS Merupakan singkatan dari *Cascading Style Sheets*, sesuai dengan namanya CSS memiliki sifat *style sheets language* yang berarti bahasa pemrograman yang digunakan untuk *web design*. Dengan menggunakan CSS maka kita dapat menghasilkan tampilan *web* yang indah dan menarik”.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa CSS merupakan skrip yang digunakan untuk mengatur gaya atau *layout* dan mengubah tampilan desain halaman suatu *website*.

#### 2.4.4 Pengertian Codeigniter

Menurut (Arrhioui et al., 2017), Codeigniter adalah kerangka kerja pengembangan aplikasi PHP berdasarkan arsitektur yang terstruktur. Codeigniter memiliki tujuan untuk memberikan alat bantu yang dibutuhkan seperti helpers and libraries untuk mengimplementasi tugas yang biasa dilakukan. Dengan demikian, pengembangan proyek menjadi lebih mudah dan cepat. Dan pengembang tidak perlu menulis lagi dari awal.

Menurut Betha Sidik (2018:2) Codeigniter (CI) adalah framework pengembangan aplikasi (application development framework) dengan menggunakan PHP, suatu kerangka pembuatan program dengan menggunakan PHP.

Berdasarkan pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Codeigniter adalah aplikasi open source yang merupakan merupakan framework PHP dengan eksekusi tercepat dan menggunakan model basic MVC (Model View Controller) untuk membangun sebuah website yang dinamis dan bertujuan untuk memudahkan para programmer web untuk membuat atau mengembangkan aplikasi berbasis web.

#### 2.5 Resume Jurnal

Judul Jurnal 1	:	Analisis Efektivitas Penerimaan Penyewaan Lahan dan Perairan Dan Kontribusinya Terhadap Peningkatan Pendapatan Asli Daerah (Pad) Di Provinsi Sulawesi Utara
Volume	:	<i>Vol 4, No 1 (2016)</i>
Tahun Terbit	:	2016
Penulis	:	<i>Mega Ersita, Inggriani Elim</i>



Latar Belakang	:	Otonomi daerah merupakan pemberdayaan daerah dalam pengambilan keputusan daerah yang lebih leluasa untuk mengelola sumber daya yang dimiliki dengan potensi dan kepentingan daerah itu sendiri. Kesalahan yang menjadikan sumber daya alam sebagai sandaran utama sumber pendapatan daerah harus segera diubah karena suatu saat kekayaan alam akan habis. Pemerintah daerah harus mulai mencari sumber lain yang ada diwilayahnya untuk diandalkan sebagai tulang punggung Pendapatan Asli daerah (PAD). Untuk dapat menyelenggarakan otonomi daerah yang optimal, maka diperlukan dana yang cukup
Tujuan	:	Menganalisis Penerimaan Penyewaan Lahan dan Perairan di Provinsi Sulawesi Utara. dan Mengetahui Kontribusi efektivitas Penyewaan Lahan dan Perairan terhadap peningkatan Pendapatan Asli Daerah (PAD) di Provinsi Sulawesi Utara.
Metode Penelitian	:	Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi lapangan yang dilakukan di Dinas Pendapatan Daerah yang merupakan objek penelitian, untuk mendapatkan data yang diperlukan serta peninjauan langsung ke lokasi penelitian. Dalam studi lapangan ini penelitian dapat dilakukan dengan cara wawancara langsung yaitu dengan percakapan langsung serta tanya jawab dengan pihak Dinas Pendapatan Daerah Kota Manado dan mendapatkan data berupa Daftar Rincian Penerimaan Pendapatan Daerah Kota Manado tahun 2011-2015.
Hasil Penelitian	:	PAD Provinsi Sulawesi Utara terdiri dari sumber-sumber penerimaan berikut: 1. Pajak Daerah 2. Penyewaan Lahan dan Perairan 3. Hasil Pengelolaan Kekayaan Daerah yang dipisahkan 4. Lain-lain Pendapatan Asli Daerah yang sah.
Kesimpulan	:	Kesimpulan dari penelitian ini adalah: Efektivitas Penyewaan Lahan dan Perairan Dengan melihat rata-rata efektivitas Penyewaan Lahan dan Perairan Provinsi Sulawesi Utara yang kurang dari 100% atau rata-rata sebesar 86,708 % hal ini menunjukkan bahwa kinerja dalam pemungutan Penyewaan Lahan dan Perairan Provinsi Sulawesi Utara kurang baik. Kontribusi penerimaan Penyewaan Lahan dan Perairan terhadap PAD Provinsi Sulawesi Utara pada tahun 2011 sampai



		2014 mengalami perkembangan sampai 8 %. Kemudian pada tahun 2013 sampai 2014 kontribusi penerimaan Penyewaan Lahan dan Perairan mengalami perkembangan lagi sebesar 8 % , tetapi pada tahun 2015 kontribusi penerimaan Penyewaan Lahan dan Perairan mengalami penurunan sebesar 9 % hal ini disebabkan menurunnya penerimaan retribusi jasa usaha dan perizinan tertentu. Jika dilihat dari hasil presentase maka rata-rata kontribusi penerimaan Penyewaan Lahan dan Perairan dikatakan Sedang karena hanya mencapai 26,104 %.
Kelebihan	:	Hasil perhitungan diatas kontribusi penerimaan Penyewaan Lahan dan Perairan terhadap PAD Provinsi Sulawesi Utara terlihat jelas.
Kekurangan	:	Dinas Pendapatan Daerah Provinsi Sulawesi Utara disarankan terus mengoptimalkan pemungutan Pendapatan Asli Daerah dengan intensifikasi maupun ekstensifikasi. Intensifikasi dapat dilakukan dengan meningkatkan aspek kelembagaan, meningkatkan sistem pemungutan, pengawasan dan pengendalian serta meningkatkan sumber daya manusia pengelola PAD sendiri. Serta terus melakukan edukasi dan sosialisasi kepada masyarakat akan Penyewaan Lahan dan Perairan.
Link Jurnal	:	<a href="https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/view/11818/11411">https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/view/11818/11411</a>

Judul Jurnal 2	:	Analisis Kontribusi Pajak Daerah Dan Penyewaan Lahan dan Perairan Pada Pendapatan Asli Daerah Di Kabupatyeen Halmahera Barat
Volume	:	<i>Vol 1, No 3 (2013)</i>
Tahun Terbit	:	2013
Penulis	:	Maxwel Taluke



Latar Belakang	:	Penyerahan kewenangan dari pemerintah pusat ke pemerintah daerah yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2004 Tentang Perimbangan Keuangan antara Pemerintah Pusat dan Pemerintah Daerah membawa angin segar dalam pelaksanaan desentralisasi pengelolaan daerah. Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2004 Tentang Pemerintahan Daerah yang merupakan revisi dari Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1999 menyatakan bahwa Otonomi Daerah adalah hak, wewenang, dan kewajiban Daerah untuk mengatur dan mengurus rumah tangganya sendiri sesuai dengan peraturan perundang undangan yang berlaku.
----------------	---	---

Judul Jurnal 3	:	Analisis Efektivitas Penerimaan Dan Kontribusi Penyewaan Lahan dan Perairan Terhadap Pendapatan Asli Daerah (Studi Pada Dinas Pengelola Keuangan Daerah Kota Blitar)
Volume	:	Vol. 10 No. 1 Mei 2014
Tahun Terbit	:	2014
Penulis	:	Boby Fandhi Putra Dwi Atmanto Nila Firdausi Nuzula
Latar Belakang	:	Pemerintah daerah Kota Blitar memberikan wewenang kepada DPKD (Dinas Pengelola Keuangan Daerah) untuk mengelola Penyewaan Lahan dan Perairan secara profesional dan transparan dalam rangka optimalisasi serta upaya peningkatan terhadap pendapatan asli daerah. Pengelolaan retribusi yang optimal diharapkan mampu mewujudkan otonomi daerah yang baik serta pembangunan daerah yang merata sehingga dapat digunakan untuk kepentingan masyarakat.
Tujuan	:	Otonomi daerah menurut pasal 1 angka 5 Undang-undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah disebutkan bahwa "Otonomi daerah adalah hak, wewenang, dan kewajiban daerah otonom untuk mengatur dan mengurus sendiri urusan pemerintahan dan kepentingan masyarakat sesuai dengan peraturan perundang-undangan."
Metode Penelitian	:	Jenis penelitian yang digunakan dalam proses penelitian skripsi ini adalah deskriptif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara wawancara, dan dokumentasi. Adapun lokasi yang



		dijadikan tempat penelitian adalah Dinas Pengelola Keuangan Daerah (DPKD) Kota Blitar yang berlokasi di Jalan Merdeka Nomor 105 Blitar.
Hasil Penelitian	:	Diperolehnya perancangan Ketetapan Penyewaan Lahan dan Perairan terhadap pendapatan Penyewaan Lahan dan Perairan
Kesimpulan	:	Efektivitas penerimaan retribusi daerah Kota Blitar selama periode 2008-2012 mengalami kenaikan dan penurunan dengan rata-rata persentase sebesar 97,77%. Pada tahun terakhir (2012) penerimaan retribusi daerah dari jenis retribusi jasa umum dan retribusi jasa usaha mengalami penurunan persentase efektifitas, sedangkan pada retribusi perizinan tertentu mengalami kenaikan persentase efektifitas. Berdasarkan hasil analisis, persentase efektivitas penerimaan retribusi daerah Kota Blitar selama periode 2008-2012 dapat dikatakan sudah efektif.
Kelebihan	:	Metode penelitian, pengumpulan data jelas dan lengkap
Kekurangan	:	Diharapkan Dapat Bekerja Sama Dengan Kantor-Kantor Dinas Terkait Untuk Meningkatkan Penerimaan Penyewaan Lahan dan Perairan Melalui Intensifikasi Yaitu Memperbaiki Sistem Pemungutan Melalui Inovasi Dan Langkah-Langkah Baru Misalnya Memberikan Pelayanan Yang Lebih Baik Kepada Wajib Retribusi.
Link Jurnal	:	<a href="https://www.neliti.com/publications/82158/analisis-efektivitas-penerimaan-dan-kontribusi-retribusi-daerah-terhadap-pendapa">https://www.neliti.com/publications/82158/analisis-efektivitas-penerimaan-dan-kontribusi-retribusi-daerah-terhadap-pendapa</a>

Judul Jurnal 4	:	Perancangan Dashboard Informasi Target Pajak Kendaraan Bermotor pada Badan Pengelolaan Pajak dan Penyewaan Lahan dan Perairan Provinsi Kepulauan Riau
Volume	:	Vol.3 No.1 E-ISSN : 2714-755X
Tahun Terbit	:	2021
Penulis	:	Okta Veza Sayuti



Latar Belakang	: lah satu pemanfaatan dari Teknologi Informasi adalah Dashboard. Dashboard adalah aplikasi perangkat lunak yang memberikan informasi paling penting untuk mencapai satu atau lebih tujuan dari suatu organisasi yang diatur dalam satu layar penuh sehingga informasi yang ditampilkan dapat dibaca dan dianalisis secara keseluruhan (Few, 2006). Dashboard dapat disebut juga sebagai AnExecutive Cockpit yang dapat memberikan ringkasan kegiatan yang terjadi secara terstruktur untuk membuat keputusan bisnis sehari-hari contohnya seperti mengetahui laba kotor, persediaan barang di gudang, daftar pelanggan aktif dan lain sebagainya yang menjadi informasi utama untuk pihak eksekutif yaitu Manager atau owner suatu perusahaan (Mahendrawathi, et al., 2010). Dashboard merupakan salah satu bentuk visualisasi data yang memberikan tampilan antarmuka dengan berbagai bentuk seperti diagram, laporan, dan indikator visual yang dipadukan dengan informasi yang dinamis dan relevan (Hariyanti, 2008).
Tujuan	: Penelitian ini bertujuan untuk menyusun suatu rancangan sistem informasi Dashboard sebagai alat bantu monitoring target PKB dilingkungan BP2RD Kepri. Rancangan tersebut memvisualisasikan hasil monitoring target PKB untuk memudahkan jajaran pimpinan dalam menganalisis maupun mengevaluasi kinerja di Instansi BP2RD Kepri. Penulis berharap Dashboard informasi Pencapaian Target ini dapat membantu BP2RD Kepri dan pemilik kendaraan dalam mengoptimalkan pelayanan dan meningkatkan infrastruktur informasi pajak kendaraan bermotor.
Metode Penelitian	: Pada penelitian ini adalah penelitian desain yang dapat disertakan dengan penelitian kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan Metode System Development Life Cycle (SDLC). Penulis melakukan penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Untuk mencapai sebuah tujuan yang sangat diperlukan, yaitu dibutuhkannya suatu metode yang relevan dalam mencapai tujuan yang diinginkan.



Hasil Penelitian	:	memberikan beberapa bentuk gambaran mengenai rancangan yang dibuat dalam bentuk rancangan use case diagram, rancangan activity diagram dan rancangan sequence diagram.
Kesimpulan	:	Dari latar belakang hingga ke pembahasan yang dilakukan pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa Sistem Informasi Badan Pengelolaan Pajak Dan Retribusi Daerah Provinsi Kepulauan Riau, ini sudah berjalan dengan baik, pada program tersebut sudah dapat digunakan oleh pada bagian masyarakat wajib pajak dan UPT PPD.
Kelebihan	:	menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut kepada tahapan-tahapan. Pada model waterfall peneliti menggunakan dua tahapan dikarenakan peneliti fokus perancangan Aplikasi manajemen informasi Penyewaan Lahan dan Perairan.
Kekurangan	:	penyimpanan data distribusi dan laporan secara terkomputerisa, masih berbentuk perancangan, perlu ditambahkan fitur pada tampilan sehingga terlihat lebih menarik
Link Jurnal	:	<a href="https://mand-ycmm.org/index.php/eatij/article/view/62/52">https://mand-ycmm.org/index.php/eatij/article/view/62/52</a>

Judul Jurnal 5	:	Pengaruh Pajak Daerah, Penyewaan Lahan dan Perairan, dan Lain-Lain PAD yang Sah Terhadap Kinerja Keuangan Daerah
Volume	:	Vol 28 No 1 (2019)
Tahun Terbit	:	2019
Penulis	:	Komang Aryagus Wiguna1 Ketut Jati



Latar Belakang	: Adanya Undang-Undang tersebut telah mengakibatkan pergeseran paradigma penyelenggaraan pemerintah kearah desentralisasi yang ditandai dengan pemberian otonomi yang luas dan nyata kepada daerah. Keberhasilan otonomi daerah tidak terlepas dari kinerja pemerintah daerah dalam mengelola keuangannya secara tertib, taat pada peraturan perundangundangan, efisien, ekonomis, efektif, transparan dan bertanggung jawab. Penilaian kinerja pengelolaan keuangan dilakukan terhadap APBD yang dilakukan pemerintah daerah yang wajib menyampaikan laporan pertanggungjawaban keuangan daerahnya untuk dinilai apakah pemerintah daerah berhasil menjalankan tugasnya dengan baik atau tidak. Diterapkannya otonomi daerah, baik pada tingkat provinsi maupun kabupaten/kota, memberikan keleluasaan kepada pemerintah daerah setempat untuk menggali potensi sumber keuangan di daerahnya sekaligus dapat menentukan alokasi sumber daya ke belanja daerah sesuai dengan kebutuhan dan aspirasi masyarakat di daerahnya. Semakin banyak sumber-sumber keuangan yang berhasil digali di suatu daerah, maka hal ini akan meningkatkan pendapatan daerah yang semestinya diikuti dengan meningkatnya pertumbuhan ekonomi di daerah tersebut.
Tujuan	: memperoleh sumber-sumber keuangan daerah dan bagaimana mengalokasikan untuk melaksanakan berbagai macam program dan kegiatan pemerintah daerah yang dapat dilihat dari pencapaian anggaran daerah dengan tingkat realisasinya.
Metode Penelitian	: Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Juli 2017 sampai dengan September 2017. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahap yang diawali dengan penelitian pendahuluan yang dilaksanakan pada bulan Juni 2017. Sedangkan penelitian lanjutan dilaksanakan pada saat penyusunan skripsi dengan jangka waktu kurang lebih 3 bulan dari bulan Juli -September 2017.



Hasil Penelitian	:	Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk melakukan uji persyaratan uji asumsi klasik atau uji analisis data sebelum data dan harus diuji kenormalan distribusi suatu data tersebut. Uji normalitas memiliki dua dasar dalam pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi berada lebih kecil dari 0,05 maka data tersebut bersifat distribusi tidak normal. Uji normalitas untuk penelitian ini, penulis memilih uji normalitas Kolmogorov-Smirnov Test.
Kesimpulan	:	Pajak Daerah berpengaruh tidak signifikan terhadap Kinerja Keuangan Daerah di Pemerintahan Kabupaten/Kota Provinsi Bali tahun 2012-2016. Penyewaan Lahan dan Perairan berpengaruh tidak signifikan terhadap Kinerja Keuangan Daerah di Pemerintahan Kabupaten/Kota Provinsi Bali tahun 2012-2016. Lain-lain pendapatan daerah yang sah tidak signifikan berpengaruh terhadap Kinerja Keuangan Daerah di Pemerintahan Kabupaten/Kota Provinsi Bali tahun 2012-2016. Berdasarkan hasil penelitian selanjutnya diharapkan mampu mendorong peneliti-peneliti selanjutnya untuk mengamati faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi pajak daerah, Penyewaan Lahan dan Perairan dan pendapatan lain-lain yang sah. Beberapa faktor dimaksud seperti jumlah penduduk, PDRB, pengeluaran pemerintah, dan inflasi. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa pemerintah, khususnya Pemerintah Provinsi Bali, perlu mengoptimalkan unsur-unsur Pendapatan Asli Daerah, baik melalui upaya intensifikasi maupun ekstensifikasi sumber-sumber pendapatan daerah.
Kelebihan	:	menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut kepada tahapan-tahapan. Pada model waterfall peneliti menggunakan dua tahapan dikarenakan peneliti fokus perancangan Aplikasi manajemen informasi Ketetapan Penyewaan Lahan dan Perairan
Kekurangan	:	Sistem yang dibuat tidak ada opsi untuk pencarian data.
Link Jurnal	:	<a href="https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1917661">https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1917661</a>

