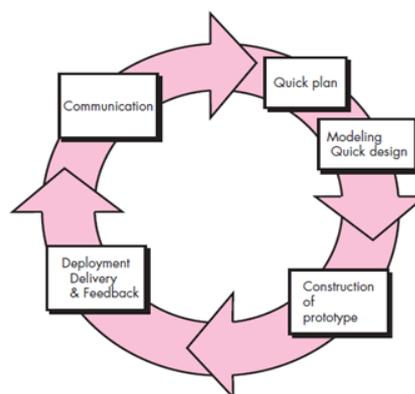


BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Metode *prototype*. *Prototype* adalah proses pembuatan model sederhana yang memungkinkan pengguna memiliki gambaran tentang program serta melakukan pengujian awal. *Prototype* memberikan fasilitas bagi pengembang dan pengguna untuk saling berinteraksi selama proses pembuatan, sehingga pengembang dapat lebih mudah memodelkan perangkat lunak yang akan di buat. Tahapan-tahapan dalam metode *Prototype* :

1. Komunikasi (*Communication*) : pengumpulan data awal, yaitu komunikasi dengan klien dan *user* untuk menentukan kebutuhan.
2. Perencanaan Cepat (*Quick Plan*) : pembuatan perencanaan analisis terhadap kebutuhan pengguna.
3. Pemodelan Perancangan Cepat (*Modeling Quick Design*) : membuat rancangan desain program.
4. Pembentukan *Prototype* (*Construction of prototype*) : pembuatan aplikasi berdasarkan dari pemodelan desain yang telah dibuat.
5. Penyerahan Sistem dan Umpan Balik (*Development Delivery and Feedback*) : memproduksi perangkat ssecara benar sehinga dapat digunakan oleh pengguna.



Gambar 3.1 Tahapan-tahapan Metode Prototype

3.2 Komunikasi

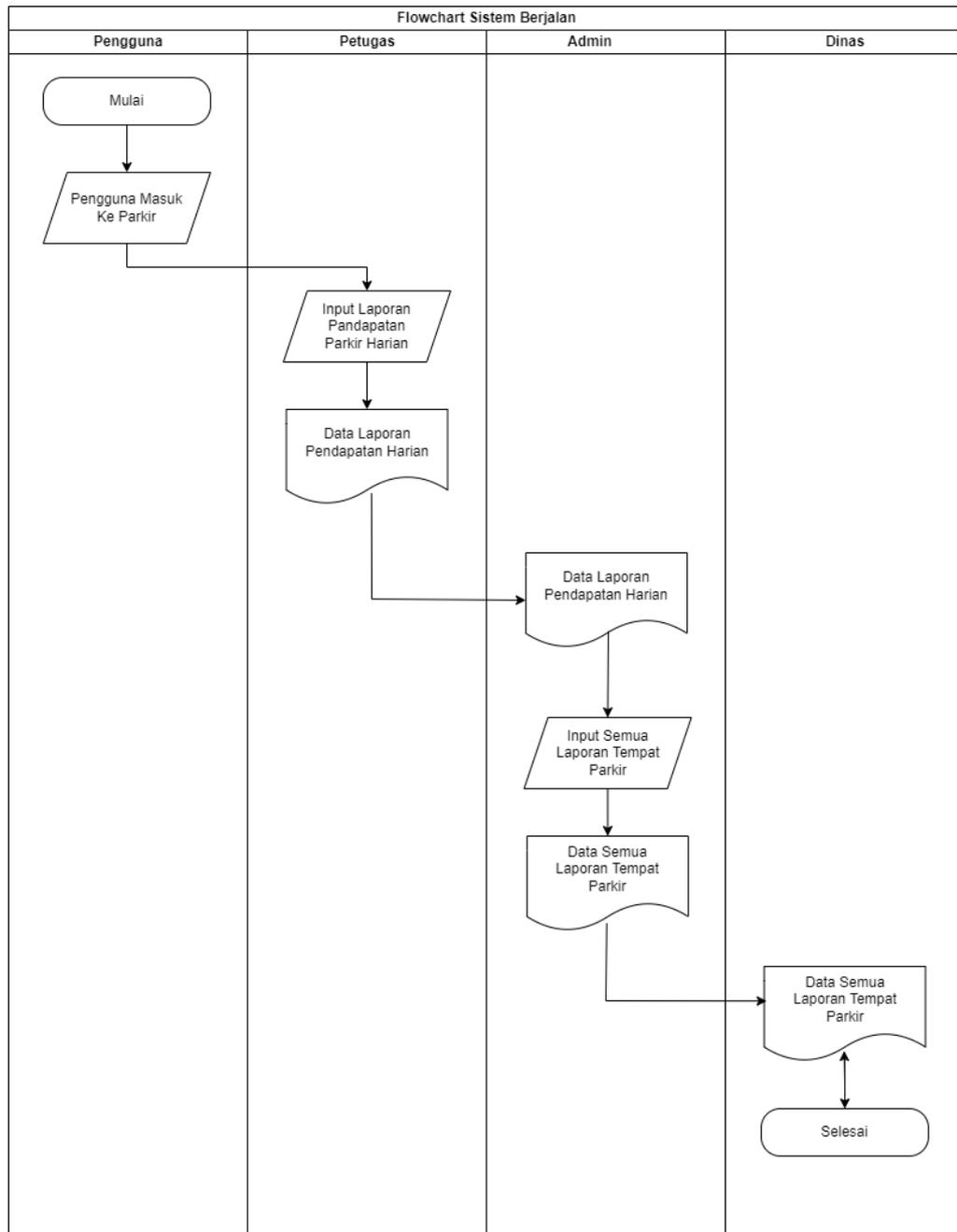
Dalam metode *prototype*, komunikasi harus dilakukan dengan tepat. Data relevan dengan pokok pembahasan menjadi indikator keberhasilan suatu penelitian. Komunikasi dilakukan dengan cara mengadakan interaksi dengan pengguna yang dijadikan sebagai objek penelitian ini, sehingga kebutuhan perangkat lunak dapat terpenuhi.

3.3 Perencanaan Cepat (*Quick Plan*)

Quick Plan atau perencanaan cepat merupakan tahapan dengan melakukan analisis dan perencanaan setelah mendapatkan data-data dan informasi dari tahapan komunikasi atau interaksi dengan pengguna sebagai objek penelitian ini.

3.4 Analisis Sistem Yang Berjalan

Dalam pengelolaan administrasi retribusi dan pajak parkir pada kantor pengelola retribusi parkir di Dinas Perhubungan Provinsi Lampung masih terdapat permasalahan: pertama, seringnya terjadi kesalahan perhitungan penetapan retribusi dan pajak parkir, hal ini terlihat pada tanda bukti penerimaan setoran retribusi dan pajak parkir yang diberi koreksi berupa catatan (salah perhitungan), demikian pula dalam pembuatan laporan rekapitulasi penerimaan parkir bulanan yang pada daftar tersebut diberi tanda koreksi berupa stabilo dan diberi catatan bahwa nomor nomor tertentu dalam daftar ini adalah salah ketik. Kedua, untuk menemukan kembali dokumen tanda bukti setoran penerimaan retribusi dan pajak parkir yang bermasalah harus dilakukan dengan cara memilah satu persatu dari tumpukan arsip dan buku-buku catatan penerimaan lainnya yang tersedia. Permasalahan ini dapat mengakibatkan terjadi kehilangan data dan sulitnya melakukan control terhadap penerimaan pendapatan daerah dari perpajakan sehingga dapat menjadi celah kecurangan dalam pengelolaan data perpajakan, kurang efisien dari segi waktu dalam penyusunan laporan karena data setoran retribusi tidak langsung direkap, kegiatan pengolahan transaksi dalam mengelola data retribusi dan pajak parkir yang ada di kantor pengelola retribusi parkir Dinas Perhubungan Provinsi Lampung belum berjalan dengan baik karena diolah secara manual.



Gambar 3.2 Flowchart Sistem yang Berjalan

3.5 Analisis Sistem Yang Usulkan

Berikut ini adalah diagram-diagram yang akan menjelaskan alur sistem informasi pengelolaan retribusi parkir kendaraan

3.5.1 Flowchart

Flowchart adalah memberi gambaran jalannya sebuah program dari satu proses ke proses lainnya. Sehingga, alur program menjadi mudah dipahami oleh semua

orang. Selain itu, fungsi lain dari flowchart adalah untuk menyederhanakan rangkaian prosedur agar memudahkan pemahaman terhadap informasi tersebut. Berikut merupakan flowchart dari sistem informasi pengelolaan retribusi parkir kendaraan.

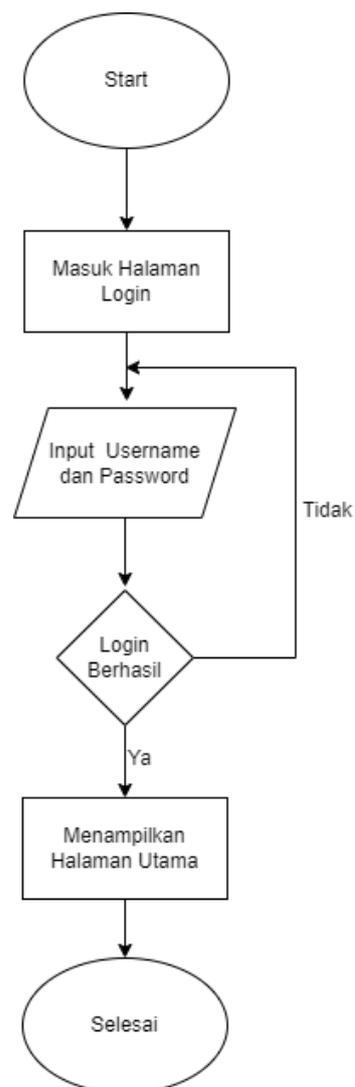
a) *Flowchart Login*

Perancangan *flowchart login* seperti pada Gambar 3.3. Petugas, admin dan dinas dapat mengakses website pada aktifitas ini.

Nama *Flowchart* : Login

Aktor : Petugas, admin dan dinas

Tujuan : Mengakses website



Gambar 3.3 *Flowchart Login*

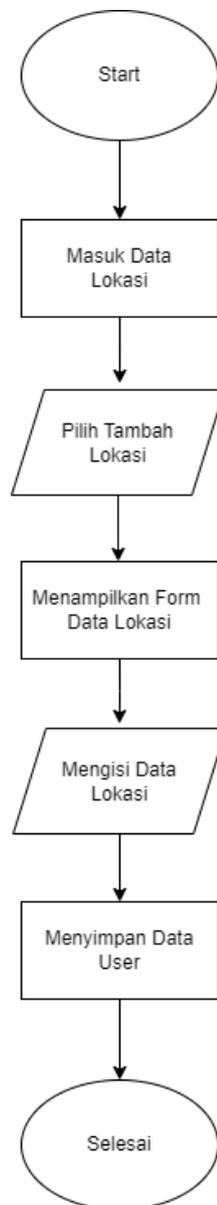
b) *Flowchart* Data Lokasi

Perancangan *flowchart* data lokasi seperti pada Gambar 3.4. Admin dapat menambah lokasi parkir pada aktifitas ini.

Nama *Flowchart* : Data lokasi

Aktor : Admin

Tujuan : Menambah data lokasi



Gambar 3.4 *Flowchart* Data Lokasi

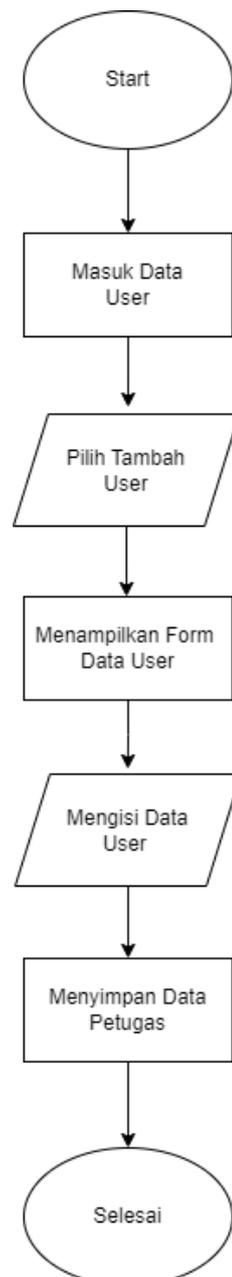
c) *Flowchart* Data User

Perancangan *flowchart* data user seperti pada Gambar 3.5. Admin dapat menambah data user pada aktifitas ini.

Nama *Flowchart* : Data user

Aktor : Admin

Tujuan : Menambah data user



Gambar 3.5 *Flowchart* Data User

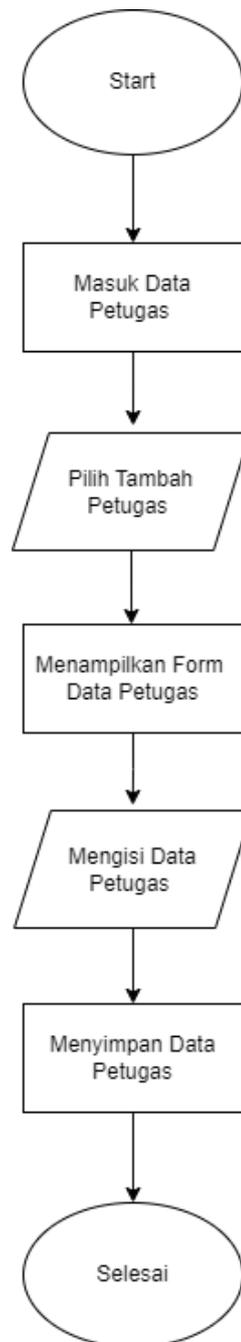
d) *Flowchart* Data Petugas

Perancangan *flowchart* data petugas seperti pada Gambar 3.6. Dinas dapat menambah data petugas pada aktifitas ini.

Nama *Flowchart* : Data petugas

Aktor : Dinas

Tujuan : Menambah data petugas



Gambar 3.6 *Flowchart* Data Petugas

e) *Flowchart* Cetak Laporan

Perancangan *flowchart* cetak laporan seperti pada Gambar 3.7. Petugas, admin dan dinas dapat mencetak laporan pada aktifitas ini.

Nama *Flowchart* : Cetak aporan

Aktor : Petugas, admin dan dinas

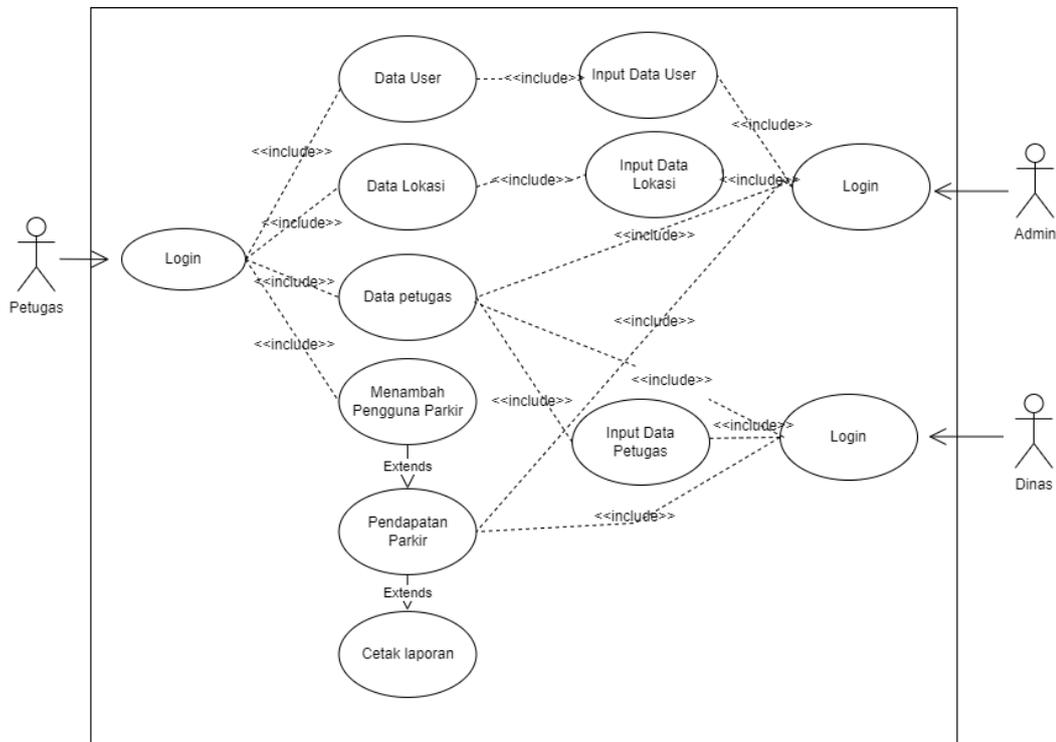
Tujuan : Mencetak laporan



Gambar 3.7 *Flowchart* Cetak Laporan

3.5.2 Use Case Diagram

Use Case Diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah use case mempresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Berikut adalah use case diagram yang dibangun pada tugas akhir ini. Use Case Diagram dapat dilihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 Perancangan Use Case Diagram

Penjelasan skenario dari *use case diagram* pada sistem informasi pengelolaan retribusi parkir kendaraan adalah :

- a) Skenario Diagram Login

Deskripsi dari skenario *use case login* adalah terlihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Skenario Diagram Login

<i>Use Case Login</i>	
Aktor	Petugas, admin dan dinas
Tujuan	Izin masuk sistem

<i>Pre Condition</i>	Akses menu <i>login</i> pada website
Skenario Utama	<ul style="list-style-type: none"> - Petugas, admin dan dinas masuk ke menu <i>login</i> - Sistem menampilkan menu <i>form login</i> - Petugas, admin dan dinas <i>input email</i> dan <i>password</i>
Skenario Alternatif	Petugas, admin dan dinas <i>login</i> dan sistem memproses data <i>login</i>
<i>Post Condition</i>	Sistem menampilkan menu utama

b) Data petugas

Deskripsi dari skenario *use case* data petugas adalah terlihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Skenario Diagram Data Petugas

<i>Use Case Data Petugas</i>	
Aktor	Dinas
Tujuan	Menambah data petugas
<i>Pre Condition</i>	Akses menu data petugas pada website
Skenario Utama	<ul style="list-style-type: none"> - Dinas masuk menu data petugas - Sistem menampilkan menu data petugas - Dinas masuk menu tambah data petugas - Sistem menampilkan form tambah data petugas - Dinas mengisi data petugas
Skenario Alternatif	Dinas mengisi data petugas dan sistem memproses penyimpanan data petugas
<i>Post Condition</i>	Sistem menyimpan data petugas

c) Data lokasi

Deskripsi dari skenario *use case* data lokasi adalah terlihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Skenario Diagram Data Lokasi

<i>Use Case Data Lokasi</i>	
Aktor	Admin
Tujuan	Menambah data lokasi
<i>Pre Condition</i>	Akses menu data lokasi pada website
Skenario Utama	<ul style="list-style-type: none"> - Admin masuk menu data lokasi - Sistem menampilkan menu data lokasi - Admin masuk menu tambah data lokasi - Sistem menampilkan form tambah data lokasi - Admin mengisi data lokasi
Skenario Alternatif	Admin mengisi data lokasi dan sistem memproses penyimpanan data lokasi
<i>Post Condition</i>	Sistem menyimpan data lokasi

d) Data user

Deskripsi dari skenario *use case* data user adalah terlihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Skenario Diagram Data User

<i>Use Case Data User</i>	
Aktor	Admin
Tujuan	Menambah data user
<i>Pre Condition</i>	Akses menu data user pada website
Skenario Utama	<ul style="list-style-type: none"> - Admin masuk menu data user - Sistem menampilkan menu data user - Admin masuk menu tambah data user - Sistem menampilkan form tambah data user - Admin mengisi data user
Skenario Alternatif	Admin mengisi data user dan sistem memproses penyimpanan data user
<i>Post Condition</i>	Sistem menyimpan data user

e) Pendapatan parkir

Deskripsi dari skenario *use case* pendapatan parkir adalah terlihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.5 Skenario Diagram Pendapatan Parkir

<i>Use Case</i> Pendapatan Parkir	
Aktor	Petugas, admin dan dinas
Tujuan	Menambah pendapatan parkir
Pre Condition	Akses menu pendapatan parkir pada website
Skenario Utama	<ul style="list-style-type: none"> - Petugas, admin dan dinas masuk menu pendapatan parkir - Sistem menampilkan menu data user
Skenario Alternatif	Petugas, admin dan dinas melihat pendapatan parkir
Post Condition	Sistem menampilkan pendapatan parkir

f) Skenario Diagram Cetak Laporan Parkir

Deskripsi dari skenario *use case* cetak laporan parkir adalah terlihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.6 Skenario Diagram Cetak Laporan Parkir

<i>Use Case</i> Cetak Laporan Parkir	
Aktor	Petugas, admin dan dinas
Tujuan	Mencetak laporan parkir
Pre Condition	Akses menu pendapatan parkir pada website
Skenario Utama	<ul style="list-style-type: none"> - Petugas, admin dan dinas masuk menu pendapatan parkir - Sistem menampilkan menu data user - Petugas, admin dan dinas memasukkan tanggal lalu pilih cetak laporan
Skenario Alternatif	Petugas, admin dan dinas mencetak laporan

Post Condition	Sistem hasil cetak laporan
-----------------------	----------------------------

3.5.3 Activity Diagram

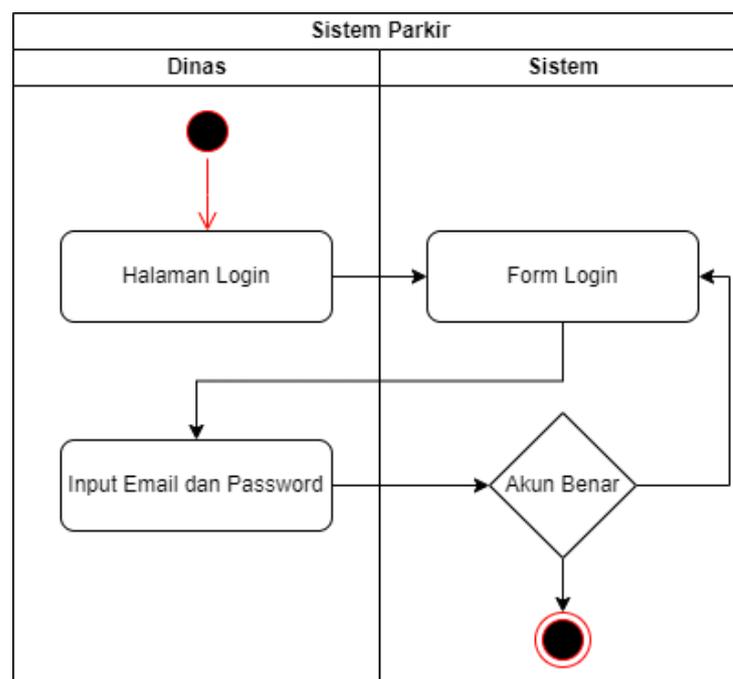
Activity Diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, yang mungkin terjadi, dan decision bagaimana mereka berakhir. Berikut adalah *activity diagram* yang terdapat pada tugas akhir yang dibangun:

3.5.2.1 Activity Diagram Admin

a. Activity Diagram Login

Perancangan *activity diagram* login pada sistem informasi pengelolaan retribusi parkir kendaraan Gambar 3.9. Ketika admin melakukan login dan sistem akan memvalidasi login. Jika akun login benar, maka sistem menampilkan menu utama, dan jika akun login salah, maka sistem tetap berada pada menu login.

Nama *Use Case* : Login
Aktor : Admin
Tujuan : Melakukan login



Gambar 3.9 Perancangan *Activity Diagram Login*

b. Activity Diagram Tambah Lokasi Parkir

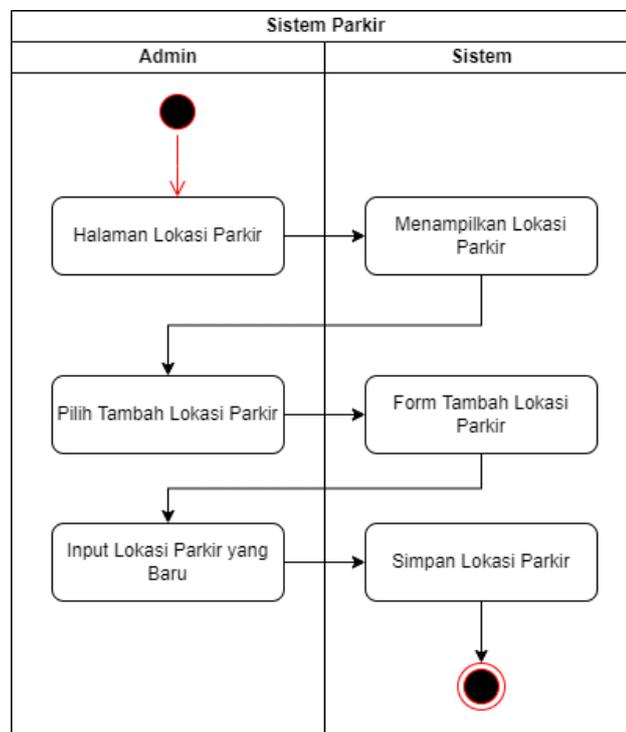
Perancangan *activity diagram* tambah lokasi parkir seperti pada Gambar 3.10.

Admin dapat menambah lokasi parkir pada aktifitas ini.

Nama *Use Case* : Tambah lokasi parkir

Aktor : Admin

Tujuan : Menambah lokasi parkir



Gambar 3.10 Perancangan *Activity Diagram* Tambah Lokasi Parkir

c. Activity Diagram Edit Lokasi Parkir

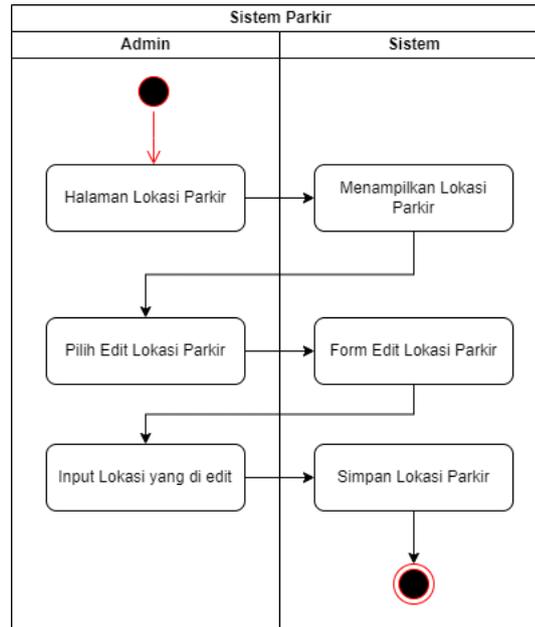
Perancangan *activity diagram* edit lokasi parkir seperti pada Gambar 3.11.

Admin dapat merubah lokasi parkir pada aktifitas ini.

Nama *Use Case* : Edit lokasi parkir

Aktor : Admin

Tujuan : Merubah lokasi parkir



Gambar 3.11 Perancangan Activity Diagram Edit Lokasi Parkir

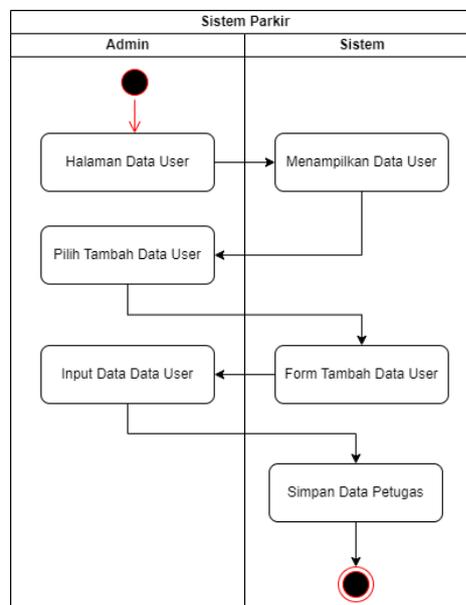
d. Activity Diagram Edit User

Perancangan *activity diagram* edit user seperti pada Gambar 3.12. Admin dapat merubah data user pada aktifitas ini.

Nama *Use Case* : Edit user

Aktor : Admin

Tujuan : Merubah data user



Gambar 3.12 Perancangan Activity Diagram Edit User

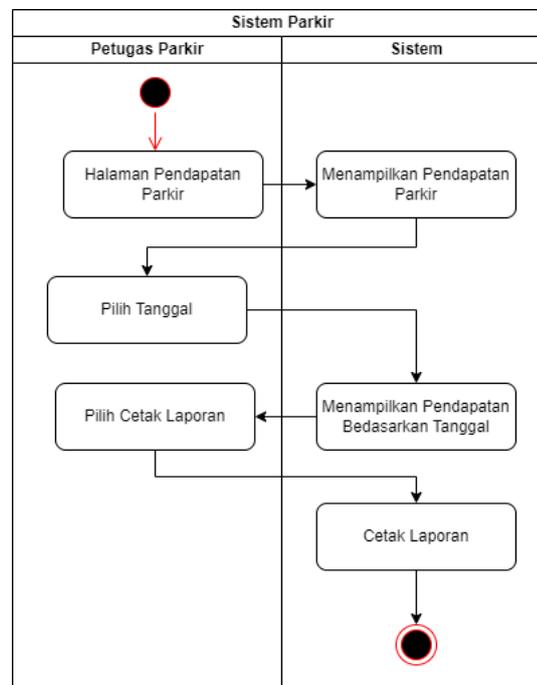
e. *Activity Diagram* Cetak Laporan

Perancangan *activity diagram* cetak laporan seperti pada Gambar 3.13. Admin dapat mencetak laporan pada aktifitas ini.

Nama *Use Case* : Cetak laporan

Aktor : Admin

Tujuan : nencetak laporan



Gambar 3.13 Perancangan *Activity Diagram* Cetak Laporan

3.5.2.2 *Activity Diagram* Petugas

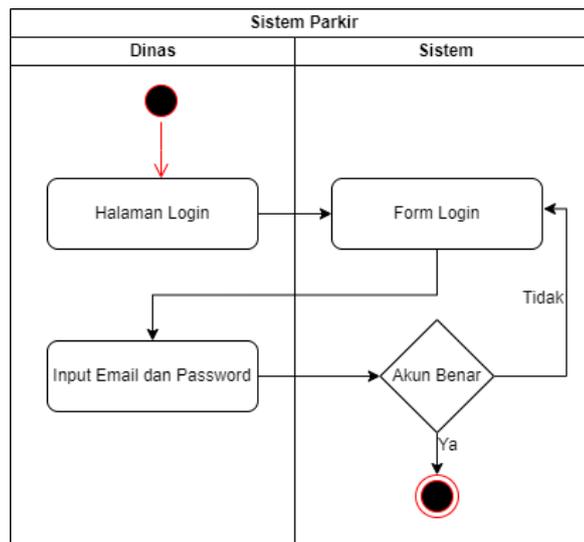
a. *Activity Diagram* Login

Perancangan *activity diagram* login pada sistem informasi pengelolaan retribusi parkir kendaraan Gambar 3.14. Ketika petugas melakukan login dan sistem akan memvalidasi login. Jika akun login benar, maka sistem menampilkan menu utama, dan jika akun login salah, maka sistem tetap berada pada menu login.

Nama *Use Case* : Login

Aktor : Petugas

Tujuan : Melakukan login



Gambar 3.14 Perancangan Activity Diagram Login

b. Activity Diagram Pengguna Parkir

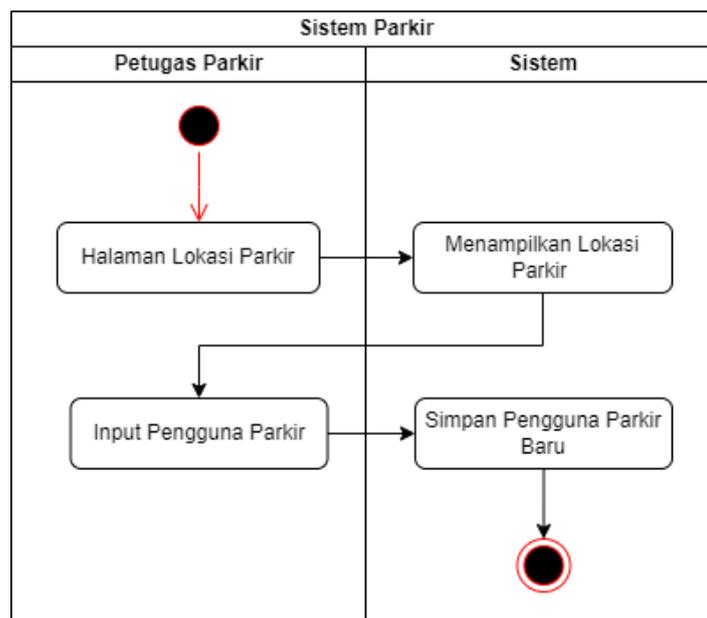
Perancangan *activity diagram* pengguna parkir seperti pada Gambar 3.15.

Petugas dapat menambah pengguna parkir pada aktifitas ini.

Nama *Use Case* : Pengguna parkir

Aktor : Petugas

Tujuan : Menambah pengguna parkir

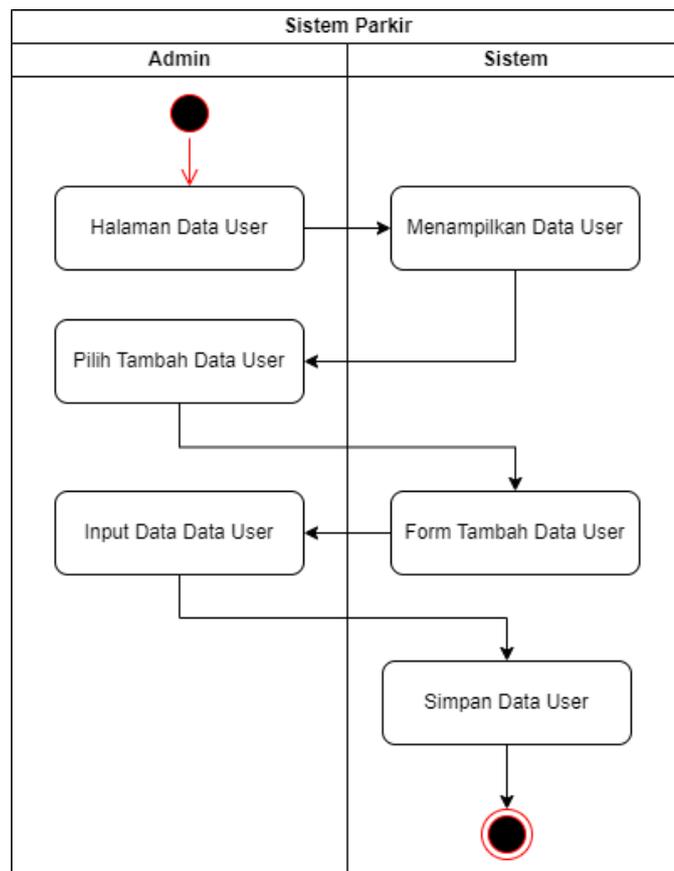


Gambar 3.15 Perancangan Activity Diagram Pengguna Parkir

c. *Activity Diagram* Edit User

Perancangan *activity diagram* edit user seperti pada Gambar 3.16. Petugas dapat merubah data user pada aktifitas ini.

Nama *Use Case* : Edit user
 Aktor : Petugas
 Tujuan : Merubah data user

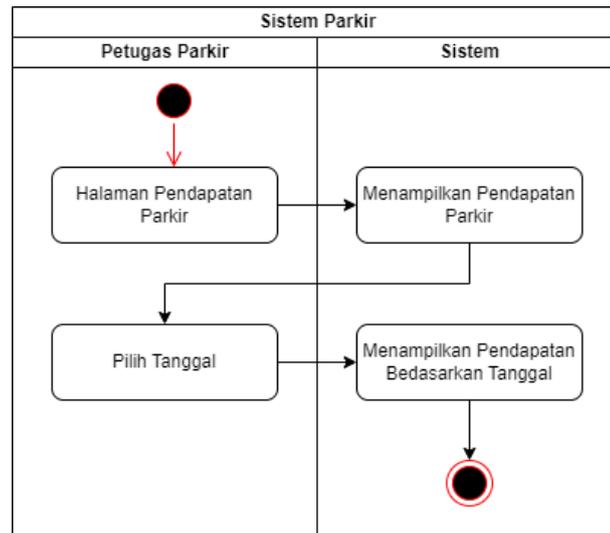


Gambar 3.16 Perancangan *Activity Diagram* Edit User

d. *Activity Diagram* Pendapatan Parkir

Perancangan *activity diagram* pendapatan parkir seperti pada Gambar 3.17. Petugas dapat melihat pendapatan parkir pada aktifitas ini.

Nama *Use Case* : Pendapatan parkir
 Aktor : Petugas
 Tujuan : Melihat pendapatan parkir



Gambar 3.17 Perancangan Activity Diagram Pendapatan Parkir

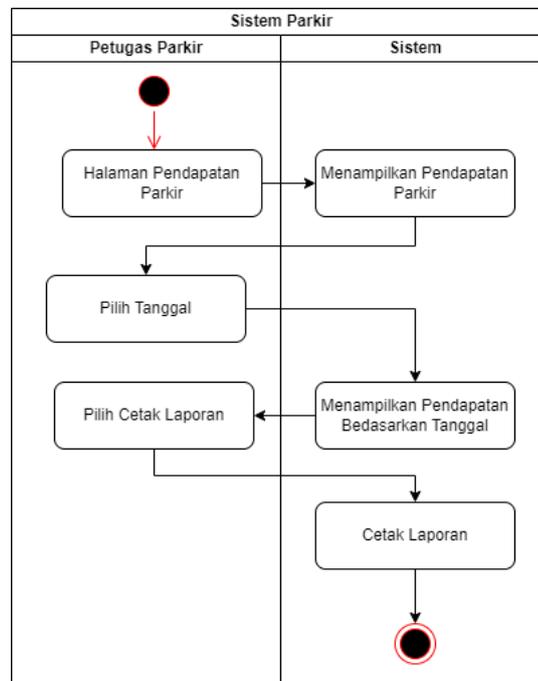
e. Activity Diagram Cetak Laporan

Perancangan *activity diagram* cetak laporan seperti pada Gambar 3.18. Petugas dapat mencetak laporan pada aktifitas ini.

Nama *Use Case* : Cetak laporan

Aktor : Petugas

Tujuan : nencetak laporan



Gambar 3.18 Perancangan Activity Diagram Cetak Laporan

3.5.2.3 Activity Diagram Dinas

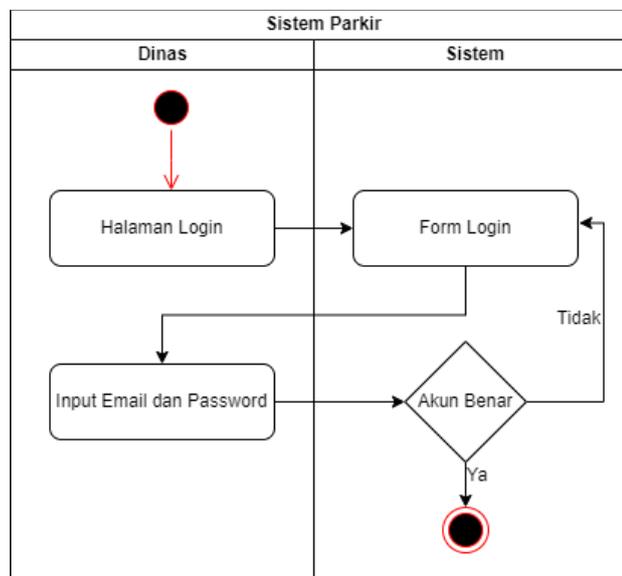
a. Activity Diagram Login

Perancangan *activity diagram* login pada sistem informasi pengelolaan retribusi parkir kendaraan Gambar 3.19. Ketika dinas melakukan login dan sistem akan memvalidasi login. Jika akun login benar, maka sistem menampilkan menu utama, dan jika akun login salah, maka sistem tetap berada pada menu login.

Nama *Use Case* : Login

Aktor : Dinas

Tujuan : Melakukan login



Gambar 3.19 Perancangan *Activity Diagram Login*

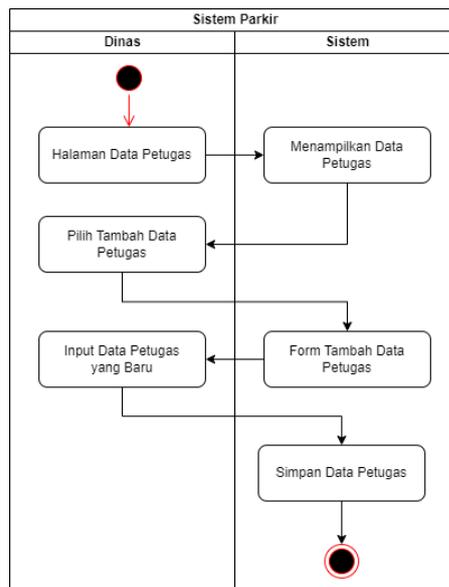
b. Activity Diagram Tambah Petugas

Perancangan *activity diagram* tambah petugas seperti pada Gambar 3.20. Dinas dapat menambah lokasi parkir pada aktifitas ini.

Nama *Use Case* : Tambah petugas

Aktor : Dinas

Tujuan : Menambah Petugas



Gambar 3.20 Perancangan Activity Diagram Tambah Petugas

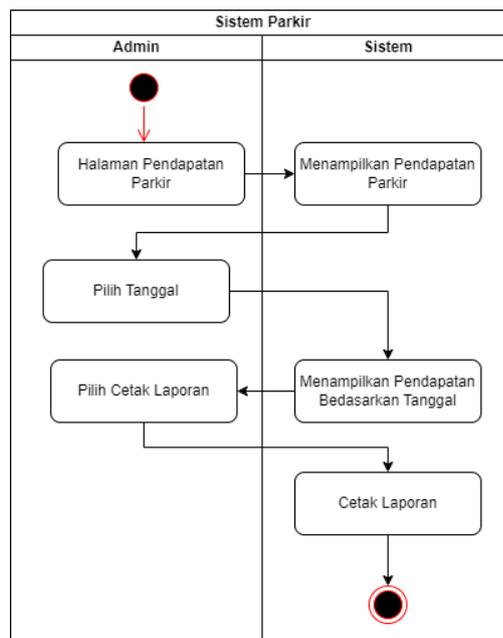
c. Activity Diagram Cetak Laporan

Perancangan *activity diagram* cetak laporan seperti pada Gambar 3.21. Dinas dapat mencetak laporan pada aktifitas ini.

Nama *Use Case* : Cetak laporan

Aktor : Dinas

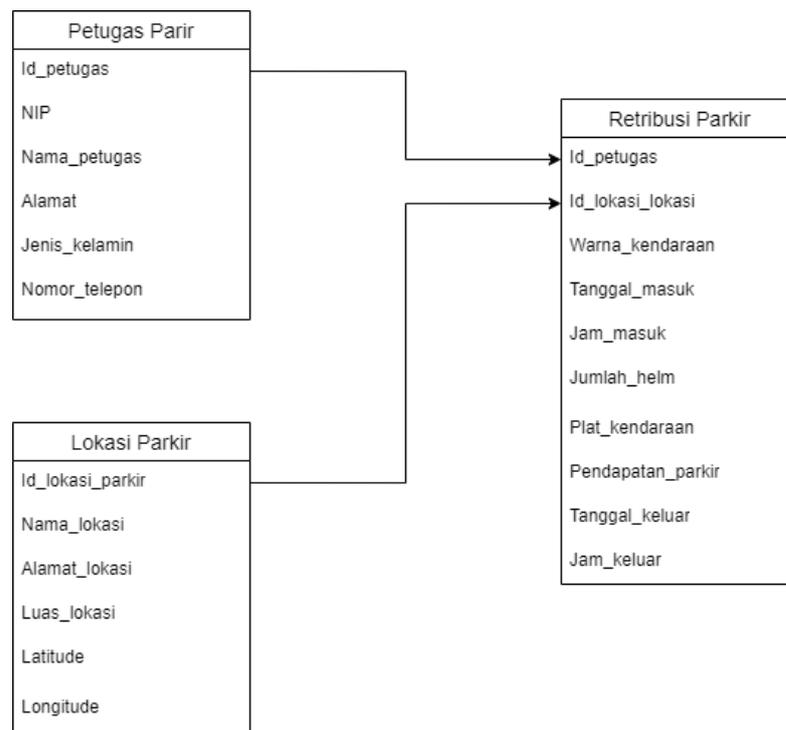
Tujuan : nencetak laporan



Gambar 3.21 Perancangan Activity Diagram Cetak Laporan

3.5.4 Relasi Antar Tabel

Relasi adalah hubungan antara tabel yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata. Relasi merupakan hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan lainnya yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata dan berfungsi untuk mengatur mengatur operasi suatu database yang ada di dalam perancangan sistem informasi pengelolaan retribusi parkir kendaraan berbasis web. Relasi antar tabel dapat pada gambar 3.22.



Gambar 3.22 Relasi Antar Tabel

3.5.5 Kamus Data

Database yang digunakan untuk membuat perancangan sistem informasi pengelolaan retribusi parkir kendaraan berbasis web berdasarkan kompetensi adalah *MySQL*. Maka kamus data untuk perangkat lunak ini sebagai berikut:

1. Tabel Petugas

Nama Tabel : Petugas

Kunci Utama (*Primary Key*) : id_petugas

Kunci Tamu (*Foreign Key*) : -

Table 3.7 Database Data Petugas

<i>Field Name</i>	<i>Type/Lebar</i>	<i>Keterangan</i>
Id_petugas	Int	Berisi id petugas
NIP	Varchar (10)	Berisi NIP petugas
Nama_petugas	Varchar (50)	Berisi nama petugas
Alamat	Varchar (50)	Berisi alamat petugas
Jenis_kelamin	Varchar (10)	Berisi jenis kelamin petugas
Nomor_telepon	Varchar (12)	Berisi nomor telepon petugas

2. Tabel Lokasi Parkir

Nama Tabel : Lokasi Parkir

Kunci Utama (*Primary Key*) : id_lokasi_parkir

Kunci Tamu (*Foreign Key*) : -

Table 3.8 Database Lokasi Parkir

<i>Field Name</i>	<i>Type/Lebar</i>	<i>Keterangan</i>
Id_lokasi_parkir	Int	Berisi id lokasi parkir
Nama_lokasi	Varchar (10)	Berisi nama lokasi
Alamat_lokasi	Varchar (50)	Berisi alamat lokasi
Luas_lokasi	Double (10)	Berisi luas lokasi
Latitude	Double (10)	Berisi latitudelokasi
Longitude	Double (10)	Berisi longitude lokasi

3. Tabel Pendapatan

Nama Tabel : pendapatan

Kunci Utama (*Primary Key*) : id_petugas

Kunci Tamu (*Foreign Key*) : -

Table 3.9 Database Pendapatan

<i>Field Name</i>	<i>Type/Lebar</i>	<i>Keterangan</i>
Id_petugas	Int	Berisi id petugas
Id_lokasi_parkir	Int	Berisi id lokasi parkir
Warna_kendaraan	Varchar (10)	Berisi warna kendaraan
Tanggal_masuk	Date	Berisi tanggal masuk kendaraan
Jam_masuk	Time	Berisi jam masuk kendaraan
Jumlah_helm	Varchar (10)	Berisi jumlah helm
Plat_kendaraan	Varchar (10)	Berisi plat kendaraan
Pendapatan_parkir	Desimal (8,2)	Berisi pendapatan parkir
Tanggal_keluar	Date	Berisi tanggal keluar kendaraan
Jam_keluar	Time	Berisi jam keluar kendaraan

3.5.6 Perancangan Tampilan

Perancangan tampilan dari sistem informasi pengelolaan retribusi parkir kendaraan berbasis web:

1. Halaman Login

Halaman ini dirancang agar memudahkan ketika mengakses izin masuk untuk pengelolaan data dalam website. Perancangan antarmuka *login* petugas pada Gambar 3.23.

The image shows a login form within a rectangular frame. At the top left of the frame, the word "Login" is written. In the center of the frame is a light gray rectangular box containing the login fields. Inside this box, there is a label "Username" above a text input field. Below that is a label "Password" above another text input field. At the bottom of the box is a button labeled "Sign In".

Gambar 3.23 Rancangan Halaman Login

2. Halaman Data Petugas

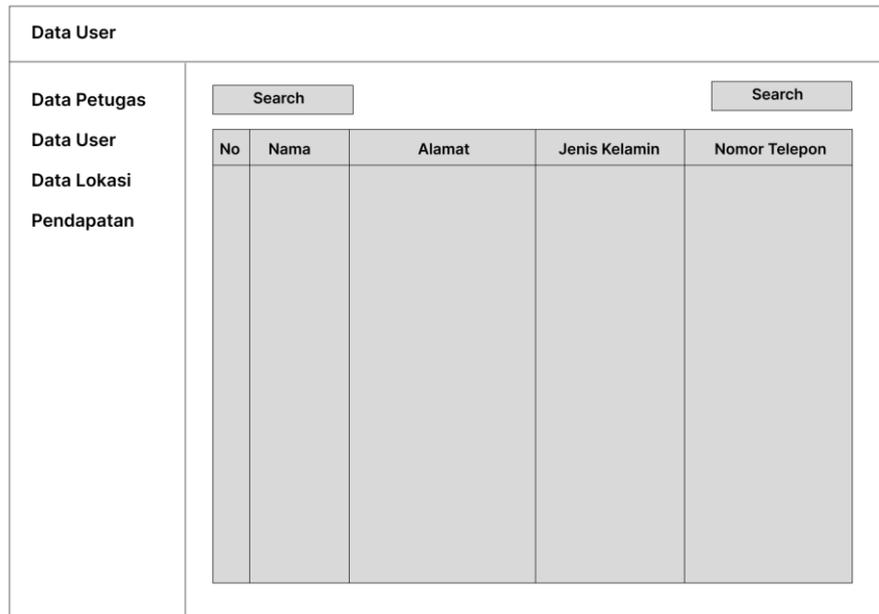
Halaman ini dirancang untuk digunakan untuk melihat data petugas. Terdapat tombol “tambah” yang digunakan untuk menambah data petugas dan tombol “search” yang digunakan untuk mencari data petugas. Perancangan halaman data petugas pada Gambar 3.24.

The image shows a web page layout for "Data Petugas". At the top, the title "Data Petugas" is displayed. Below the title, there is a sidebar on the left with a vertical list of menu items: "Data Petugas", "Data User", "Data Lokasi", and "Pendapatan". To the right of the sidebar, there is a main content area. At the top of this area, there are two "Search" buttons. Below the search buttons is a table with five columns: "No", "Nama", "Alamat", "Jenis Kelamin", and "Nomor Telepon". The table body is currently empty.

Gambar 3.24 Rancangan Halaman Data Petugas

3. Halaman Data User

Halaman ini dirancang untuk digunakan untuk melihat data user. Terdapat tombol “tambah” yang digunakan untuk menambah data user dan tombol “search” yang digunakan untuk mencari data user. Perancangan halaman data user pada Gambar 3.25.



No	Nama	Alamat	Jenis Kelamin	Nomor Telepon

Gambar 3.25 Rancangan Halaman Data User

4. Halaman Data Lokasi

Halaman ini dirancang untuk digunakan untuk melihat data lokasi. Terdapat tombol “tambah” yang digunakan untuk menambah data lokasi dan tombol “search” yang digunakan untuk mencari data lokasi. Perancangan halaman data petugas pada Gambar 3.26.

Data Lokasi											
Data Petugas Data User Data Lokasi Pendapatan	<div style="text-align: right;">Search</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> Area Parkir <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> 1 2 3 4 5 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> 6 7 8 9 10 </div> <div style="margin-top: 10px;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Informasi Lokasi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Nama Lokasi</td> <td>:</td> </tr> <tr> <td>2. Alamat Lokasi</td> <td>:</td> </tr> <tr> <td>3. Jumlah Kendaraan</td> <td>:</td> </tr> <tr> <td>4. Jumlah Pendapatan</td> <td>:</td> </tr> </tbody> </table> </div> </div>	Informasi Lokasi		1. Nama Lokasi	:	2. Alamat Lokasi	:	3. Jumlah Kendaraan	:	4. Jumlah Pendapatan	:
Informasi Lokasi											
1. Nama Lokasi	:										
2. Alamat Lokasi	:										
3. Jumlah Kendaraan	:										
4. Jumlah Pendapatan	:										

Gambar 3.26 Rancangan Halaman Data Lokasi

5. Halaman Pendapatan

Halaman ini dirancang untuk digunakan untuk melihat pendapatan parkir. Terdapat tombol “search” yang digunakan untuk mencari pendapatan parkir berdasarkan tanggal. Perancangan halaman pendapatan pada Gambar 3.27.

Pendapatan																					
Data Petugas Data User Data Lokasi Pendapatan	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;">Search</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;">Search</div> </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Lokasi</th> <th>Tanggal</th> <th>Jumlah Kendaraan</th> <th>Jumlah Pendapatan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Pasar</td> <td>29-04-2022</td> <td>10 Kendaraan</td> <td>Rp. 20.00,00</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Alfamart</td> <td>30-04-2022</td> <td>8 Kendaraan</td> <td>Rp. 16.00,00</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	No	Nama Lokasi	Tanggal	Jumlah Kendaraan	Jumlah Pendapatan	1	Pasar	29-04-2022	10 Kendaraan	Rp. 20.00,00	2	Alfamart	30-04-2022	8 Kendaraan	Rp. 16.00,00					
No	Nama Lokasi	Tanggal	Jumlah Kendaraan	Jumlah Pendapatan																	
1	Pasar	29-04-2022	10 Kendaraan	Rp. 20.00,00																	
2	Alfamart	30-04-2022	8 Kendaraan	Rp. 16.00,00																	

Gambar 3.27 Rancangan Halaman Pendapatan