

## **I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pajak merupakan salah satu sumber dana yang berasal dari dalam negeri yang digunakan untuk membiayai pembangunan nasional. Kewajiban setiap warga Negara adalah membayar pajak. Orang pribadi / badan yang kepadanya dikenakan kewajiban membayar pajak disebut wajib pajak. Terdapat beberapa pajak yang harus di bayar oleh warga negara, salah satunya adalah pajak bumi dan bangunan.

Pajak Bumi dan Bangunan menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2009 tentang Pajak Daerah dan Retribusi Daerah menyatakan Pajak Bumi dan Bangunan Perdesaan dan Perkotaan adalah pajak atas bumi dan/atau bangunan yang dimiliki, dikuasai, dan/atau dimanfaatkan oleh orang pribadi atau Badan, kecuali kawasan yang digunakan untuk kegiatan usaha perkebunan, perhutanan, dan pertambangan.

KPP Pratama Cilegon merupakan salah satu instansi pemerintah yang bergerak di bidang pajak bumi dan bangunan. KPP Pratama Cilegon ini menangani pembayaran pajak bumi dan bangunan dari warga. Warga yang hendak melakukan pembayaran akan datang ke kantor KPP Pratama Cilegon dan akan ditangani oleh bagian taller pajak setelah itu Wajib Pajak menunggu hingga proses selesai.

Proses tersebut sering terjadi permasalahan yang menghambat kinerja serta kesalahan informasi. Permasalahan yang terjadi warga sering kali menunggu lama karena proses pembayaran mengantri panjang, dan kurangnya informasi pembayaran seperti jumlah tagihan yang harus dibayar oleh Wajib Pajak, persyaratan yang akan dibutuhkan seperti dokumen dokumen, sehingga menghambat proses pembayaran pajak bumi dan bangunan pada KPP pratama Cilegon.

Perkembangan teknologi semakin besar membuat seseorang ingin ikut serta dalam pemanfaatan dan pengembangan teknologi. Pengembangan teknologi bertujuan untuk membantu kegiatan manusia agar lebih efektif dan efisien.

Berangkat dari permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembayaran pajak bumi dan bangunan di KPP Pratama Cilegon. Penulis ingin memberikan solusi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yaitu, membuat aplikasi yang dapat menangani proses pembayaran pajak bumi dan bangunan pada KPP Pratama Cilegon.

Aplikasi yang akan membantu para wajib pajak terkait pembayaran pajak bumi dan bangunan. Wajib Pajak bisa melihat informasi terkait pembayaran pajak bumi dan bangunan serta untuk melakukan pembayaran Wajib Pajak tidak perlu datang lagi ke kantor KPP Pratama dan mengantri karena pembayaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Wajib Pajak melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi, setelah memiliki akun Wajib Pajak melakukan *login* pada aplikasi selanjutnya Wajib Pajak memasukan NOP dan akan muncul daftar tagihan pajak yang perlu di bayar tahun ini. Informasi pembayaran akan muncul apabila pembayaran belum dilakukan. Wajib Pajak selanjutnya melakukan pembayaran dan upload bukti pembayaran yang akan divalidasi oleh petugas KPP Pratama Cilegon. Aplikasi akan dibangun berbasis *web* sehingga dapat diakses oleh para wajib pajak yang ingin membayar pajak bumi dan bangunan. Aplikasi ini juga dapat membantu petugas KPP Pratama Cilegon dalam mengelola data transaksi pembayaran pajak bumi dan bangunan menjadi lebih mudah dan cepat sehingga dapat meningkatkan kinerja Kantor KPP Pratama Cilegon.

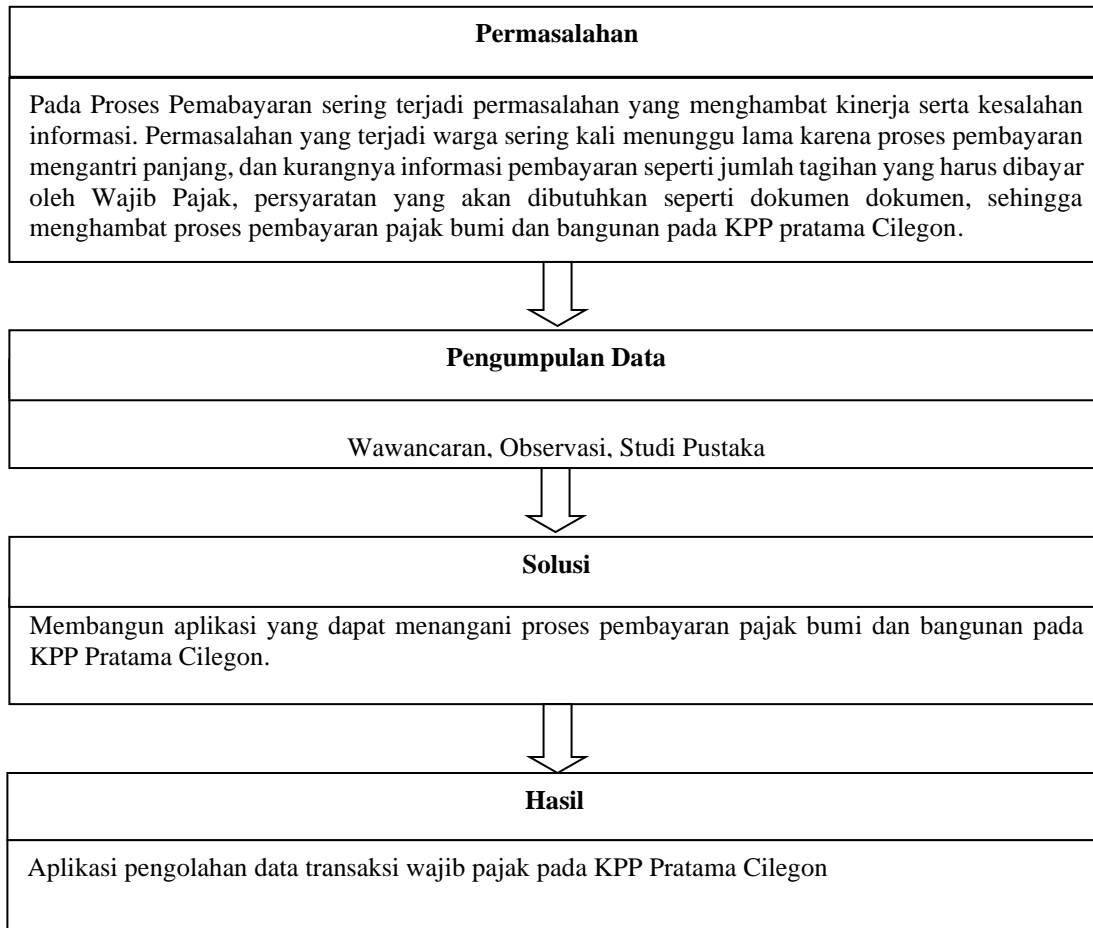
## **1.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah membangun sebuah sistem informasi berbasis web tentang pajak bumi dan bangunan pada kantor KPP Pratama Cilegon yang

memberikan berbagai macam informasi tentang pajak bumi dan bangunan serta memberikan fasilitas untuk penghitungan pajak yang dimiliki.

### 1.3 Kerangka Pemikiran

Berikut kerangka pemikiran aplikasi pengolahan data transaksi wajib pajak pada KPP Pratama Cilegon dapat dilihat pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

## **1.4 Kontribusi**

Aplikasi pengolahan data transaksi wajib pajak pada KPP Pratama Cilegon diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada pihak yang menggunakan antara lain:

1. Admin
  - a. Dapat mengelola data pengguna atau data masyarakat yang registrasi kedalam sistem.
  - b. Melihat data permohonan pajak dari pengguna atau masyarakat yang sudah mengajukan permohonan pajak ke sistem.
  - c. Melakukan proses pelayanan terhadap data permohonan pajak yang sudah diajukan melalui sistem.
  - d. Mengelola data SPPT pajak yang nanti dapat dilihat dan didownload oleh pengguna/masyarakat.
2. User/Masyarakat
  - a. Melakukan registrasi kesistem untuk mendapatkan username dan password yang dapat digunakan untuk masuk kedalam sistem dan mengajukan permohonan pajak.
  - b. Melihat dan mendownload persyaratan pajak dan blangko pajak.
  - c. Mengelola data permohonan pajak.
  - d. Melihat status data permohonan pajak.
  - e. Melihat dan mendownload data SPPT pajak PBB.

## **1.5 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Tugas Akhir**

Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan : Maret – Mei 2020

Tempat Praktik Kerja Lapangan : Kantor Pelayanan Pajak Pratama Cilegon

Alamat Praktik Kerja Lapangan : Jl. Ahmad Yani No.126,

Sukmajaya, Kec. Jombang,

Kota Cilegon, Banten

## **1.6 Metode Pelaksanaan**

Metode pelaksanaan tugas akhir yang digunakan adalah bekerja sendiri, mulai dari mengamati sistem yang berjalan, menganalisis permasalahan pada sistem yang berjalan, mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk mengatasi masalah pada sistem yang berjalan agar nantinya permasalahan yang ada dapat diatasi dengan baik.

## II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Jogiyanto HM aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru (Siregar & Melani,2019) .

Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi *user*.

### 2.2 Pengertian Perancangan

Perancangan adalah suatu proses pemilihan dan pemikiran yang menghubungkan fakta-fakta berdasarkan asumsi-asumsi yang berkaitan dengan masa datang dengan menggambarkan dan merumuskan kegiatankegiatan tertentu yang diyakini diperlukan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu dan menguraikan bagaimana pencapaiannya. (Cahyaningtyas and Iriyani, 2014).

### 2.3 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Nurlaela, Sistem informasi adalah sistem yang menyediakan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerima. Secara lebih detil, sistem informasi dapat didefinisikan sebagai seperangkat entitas yang terdiri dari hardware, software dan brainware yang saling bekerjasama untuk menyediakan data yang diolah sehingga berguna dan bermanfaat bagi penerima data tersebut (Herliana & Rasyid, 2016)

### 2.4 Pengertian Pajak Bumi dan Bangunan

Pajak bumi dan bangunan adalah pajak yang bersifat kebendaan dan besarnya pajak terutang ditentukan oleh keadaan objek yaitu bumi/tanah dan/bangunan. Keadaan subjek (siapa yang membayar) tidak ikut menentukan besar pajak. Objek dan Subjek Pajak Bumi dan Bangunan menurut Siti Rahayu & Devano menyatakan bahwa objek PBB adalah bumi dan bangunan. (Kamaroellah, 2017)

### 2.5 *Rappid Application Development*

Rapid Application Development (RAD) yaitu suatu metodologi pengembangan sistem dengan pendekatan berorientasi objek yang tergolong dalam teknik incremental atau bertingkat

(Sanjaya, 2017). Apabila kebutuhan sistem dipahami dengan baik, proses RAD memungkinkan tim pengembangan menciptakan sistem fungsional yang utuh dalam periode waktu yang singkat (kira-kira 30 sampai 90 hari). Tahapan dalam pengembangan ini melingkupi aktivitas sebagai berikut :

### **2.5.1 Requirement planning phase**

Analisis requirement dimulai dengan mengidentifikasi, kemudian melakukan pengumpulan data penelitian.

### **2.5.2 User design phase**

Desain sistem adalah tahap setelah analisis yang menentukan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Tujuan desain ini adalah memenuhi kebutuhan para pemakai sistem mengenai gambaran tentang rancang bangun yang akan dibuat untuk diimplementasikan.

### **2.5.3 Construction phase**

Hasil dari tahapan desain user, selanjutnya dituangkan ke dalam bahasa pemrograman untuk dibuat aplikasi.

### **2.5.4 Cutover phase**

Implementasi atau penerapan adalah desain sistem yang dibentuk menjadi suatu kode atau program untuk dioperasikan. Tahap ini bertujuan untuk melakukan uji coba terhadap aplikasi yang dibuat sebagai sarana pengolahan data dan penyajian informasi.

## **2.6 Sistem Aplikasi Berbasis WEB Framework**

Menurut Arief (Ibrahim dan Ambarita, 2018) Pengertian Website adalah kumpulan dari halaman web yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki *domain* atau *URL* (*Uniform Resource Locator*) yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara mengetikkan alamatnya. Hal ini dimungkinkan dengan adanya teknologi *World Wide Web* (WWW) Halaman website biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format Hyper Text Markup Language (HTML), yang bisa diakses melalui HTTP, HTTPS adalah suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para user atau pemakai melalui web browser.

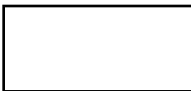
*CodeIgniter* merupakan *framework* PHP yang dibuat berdasarkan model view *Controlleer* (MVC). CI memiliki library yang lengkap untuk mengerjakan operasi-operasi yang umum dibutuhkan oleh aplikasi berbasis web misalnya mengakses database, memvalidasi form sehingga sistem yang dikembangkan mudah. CI juga menjadi satu-satunya Framework dengan dokumentasi yang lengkap dan jelas. Source code CI yang dilengkapi dengan comment didalamnya sehingga lebih memperjelas fungsi sebuah kode program dan CI yang dihasilkan sangat Bersih (clean) dan search Engine Friendly (SEF). Codeigniter juga dapat memudahkan developer dalam membuat aplikasi web berbasis PHP, karena framework sudah memiliki kerangka kerja sehingga tidak perlu menulis semua kode program dari awal. Selain itu, struktur dan susunan logis dari codeigniter membuat aplikasi menjadi semakin teratur dan dapat fokus pada fitur-fitur apa yang akan dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi tersebut.

Pengertian framework menurut Naista dalam (Mediana, 2018) adalah suatu struktur konseptual dasar yang digunakan untuk memecahkan atau menangani suatu masalah yang kompleks. Singkatnya, framework adalah wadah atau kerangka kerja dari sebuah website yang akan dibangun. Dengan menggunakan kerangka tersebut waktu yang digunakan dalam membuat website lebih singkat dan memudahkan dalam melakukan perbaikan.


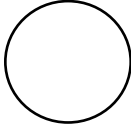
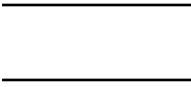
## 2.7 DFD

Data Flow Diagram (DFD) merupakan suatu diagram yang menggambarkan alir data dalam suatu entitas ke sistem atau sistem ke entitas. DFD juga dapat diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan alir data dari input atau masukan menuju atau output.(Nurmalina, 2017)

**Tabel 1. Simbol-simbol DFD**

Simbol	Nama	Keterangan
(1)	(2)	(3)
	Entitas	Entitas adalah object (jabatan, organisasi) yang melakukan komunikasi dalam sistem. Setiap entitas diberi nama dengan kata benda.

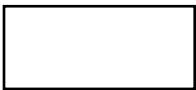
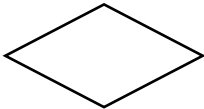


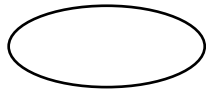
	Arus Data	Aliran data yang ditandai dengan tanda panah yang menunjukkan pada seseorang, tempat, atau sesuatu yang dapat digambarkan dengan kata benda.
	Proses	Suatu proses yang menandakan adanya pergerakan sistem yang digambarkan dengan kata kerja.
	Penyimpanan Data	Penyimpanan data yang terkomputerisasi, seperti basis data maupun file, digambarkan dengan kata benda.

## 2.8 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Entity Relationship Diagram adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis. (Nurmalina, 2017)

Tabel 2. Simbol-simbol ERD

Simbol	Nama	Keterangan
(1)	(2)	(3)
	Entitas	Suatu objek nyata dalam bentuk orang, dan benda yang dapat dibedakan dengan objek lain serta dapat digambarkan
	Relasi / Penghubung	Relasi atau penghubung adalah lambang untuk menghubungkan entitas dan entitas lainnya.



Atribut



Atribut adalah Informasi yang dimiliki sebuah entitas

Sumber: Nurmalina, 2017

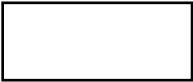
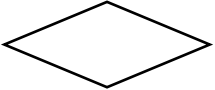


### 2.9 Flowchart



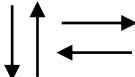
Flowchart adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan menggunakan flowchart akan memudahkan pengguna melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah, disamping itu flowchart juga berguna sebagai fasilitas untuk berkomunikasi antara pemrogram yang bekerja dalam tim suatu proyek. Flowchart membantu memahami urutan-urutan logika yang rumit dan panjang. Flowchart membantu mengkomunikasikan jalannya program ke orang lain (bukan pemrogram) akan lebih mudah. (Nurmalina, 2017)

Tabel 3. Simbol-simbol *Flowchart*

Simbol	Nama	Keterangan
(1)	(2)	(3)
	Terminal	Untuk menggambarkan awal dan akhir dari proses program.
	Input / output	Untuk menggambarkan proses <i>input</i> dan <i>output</i> data.

Tabel 3. (Lanjutan)

(1)	(2)	(3)
	Proses	Untuk menggambarkan proses yang dilakukan.
	Decision	Untuk menggambarkan suatu pilihan yang menghasilkan kondisi serta meminta jawaban ya/tidak.
	Connector	Untuk menghubungkan proses di halaman yang sama.
	Card	Menyatakan <i>input</i> yang berasal dari kartu atau <i>output</i> ditulis ke kartu.


	Punch Tape	Menyatakan <i>input</i> dan <i>output</i> yang menggunakan pita kertas berlubang.
	Document	Digunakan untuk mencetak <i>output</i> dalam bentuk dokumen (melalui printer)
	Flow Process	Untuk menggambarkan aliran arus suatu proses.

Sumber: Sitorus, 2015.

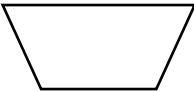
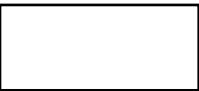


## 2.10 Mapping Chart

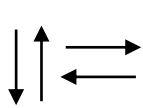
*Mapping Chart* merupakan Sebuah aliran data dokumen dalam suatu program atau prosedur yang menunjukkan alur dokumen berupa informasi (laporan dan formulir) (Rinadiharsa & Yamasari, 2016). Adapun simbol-simbol *Mapping Chart* dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Simbol-simbol *Mapping Chart*

Simbol	Nama	Keterangan
(1)	(2)	(3)
	Dokumen	Dokumen <i>input</i> dan <i>output</i> .

Tabel 4. (Lanjutan)

(1)	(2)	(3)
	Kegiatan Manual	Untuk menggambarkan kegiatan yang dilakukan secara manual.
	Proses	Untuk menggambarkan proses yang dilakukan.
	Keyboard	<i>Input</i> yang menggunakan <i>keyboard</i> khusus yang terkomputerisasi
	Hard disk	Untuk menggambarkan penyimpanan data yang terkomputerisasi.



Garis Alir

Menunjukkan arahan dari setiap proses



Penghubung

Penghubung di halaman yang sama dan halaman yang lain.

---

Sumber: Kadir, 2009.

## 2.11 *Black Box Testing*

Metode pengujian yang sering digunakan adalah *Black Box Testing*. *Black Box Testing* bertujuan untuk menemukan kesalahan sekaligus untuk memperbaiki sistem atau aplikasi yang dibuat agar aplikasi yang dibangun sesuai dengan kebutuhan dan desain sistem yang di buat (Widyawati, Sitanggang and Buowo, 2018).

## 2.12 *Jurnal Terkait*

Jurnal terkait ini diambil dari beberapa karya ilmiah yang berkaitan dengan penyusunan tugas akhir. Kaitan antara karya ilmiah dengan penyusunan tugas akhir ini adalah penggunaan metode pengembangan atau study kasus yang dibahas oleh penulis karya ilmiah. Adapun referensi karya ilmiah terkait dengan penyusunan tugas akhir ini, yaitu sebagai berikut:

Jurnal yang disusun oleh (Gani, Wowor and Kambey, 2016) yang berjudul “Sistem Informasi Manajemen Pemantauan Pembayaran Pajak Bumi dan Bangunan di Kota Tidore Berbasis Web”. Menghasilkan sebuah sistem informasi berbasis web yang dapat menampilkan data pembayaran, data tunggakan, dan penerimaan yang diperoleh tiap-tiap kelurahan secara real time.

Jurnal yang disusun oleh (Hidayat and Ramdanis, 2016) yang berjudul “Sistem Informasi Pengolahan Data Pemungutan Pajak Bumi dan Bangunan”. Sistem informasi pemungutan pajak bumi dan bangunan ini, dapat memudahkan petugas kelurahan dalam mengelola pajak bumi dan bangunan secara cepat, tepat dan akurat.

Jurnal yang disusun oleh (Pratama, Nurdiawan and Pramudita, 2019) yang berjudul “Sistem Informasi Monitoring Pajak Bumi Bangunan menggunakan Metode Rapid Application Development”. Sistem Informasi Monitoring Pajak Bumi dan Bangunan yang telah dikembangkan diharapkan mampu menyelesaikan kendala dan permasalahan dalam penyelenggaraan pemungutan pajak di desa Klenganan. Memperbaiki sistem sebelumnya yang masih terdapat banyak kelemahan dan kekurangan dalam mengelola wajib pajak dengan sistem yang sudah terintegrasi. Dengan diterapkannya sistem baru ini diharapkan dapat mempercepat progress pemungutan pajak bumi dan bangunan, data wajib pajak sudah tidak tertukar lagi antar

kolektor dan kepala desa dapat mengetahui progress pencapaian pemungutan dengan data yang akurat dan terukur, sehingga dapat ditekan kesalahan yang sedikit mungkin yang berasal dari kekurangan sistem sebelumnya.

Jurnal yang disusun oleh (Husnia, Hidayat and Dewantara, 2016) yang berjudul “Analisis Penerapan Elektronik Pajak Bumi Dan Bangunan (E-Pbb) (Studi Pada Dinas Pendapatan Daerah Kabupaten Lamongan)”. Penerapan Elektronik Pajak Bumi dan Bangunan (E-PBB) Dinas Pendapatan Kabupaten Lamongan telah menerapkan E-PBB secara optimal mulai dari pendataan, penilaian, penetapan, penagihan, pembayaran dan pelayanan PBB-P2. Namun 2 dari 6 komponen tersebut masih belum berjalan dengan maksimal dikarenakan rendahnya partisipasi wajib pajak, yaitu komponen pendataan dan pembayaran.