

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Badan Pendapatan Daerah Pesawaran memiliki banyak bidang salah satunya adalah bidang pajak daerah. Antara lain memiliki tugas atau wewenang untuk mengurus pajak yaitu pajak parkir, pajak restoran / rumah makan, pajak restoran/ belanja makan minum dana APBD dan APBN, pajak reklame, pajak air tanah, pajak hiburan, pajak penerangan jalan, pajak hotel dan pajak mineral bukan logam dan batuan. Pajak daerah sendiri diambil dari pendapatan usaha yang dihasilkan oleh wajib pajak. Wajib pajak adalah orang pribadi atau badan meliputi pembayaran pajak, pemotong pajak, dan pemungut pajak yang mempunyai hak dan kewajiban perpajakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan daerah (Priliandani, 2019).

Kegiatan pengolahan data penerimaan pajak jenis pajak daerah lain dilakukan apabila wajib pajak telah melakukan pembayaran pajaknya ke pihak Bank Lampung. Pembayaran pajak yang telah diproses oleh Bank Lampung akan dicetak berupa dokumen yaitu Surat Tanda Setoran (STS) Bank Lampung. STS setiap wajib pajak dilaporkan dengan cara mengirimkan foto STS ke petugas pajak melalui *Whatsapp* sebagai bukti sudah melakukan pembayaran pajak. STS yang sudah diterima oleh petugas pajak akan di masukan kedalam aplikasi pengolah angka sesuai dengan data yang ada didalam STS yang dikirim oleh petugas pajak. Data pajak yang dimasukan oleh petugas pajak akan direkap, kemudian menghasilkan laporan pajak sesuai jenis pajaknya.

Saat ini, inputan dan pengelompokan data pajak daerah di BAPENDA Kabupaten Pesawaran bidang pajak daerah lain masih menggunakan aplikasi pengolah angka dan penyimpanan datanya masih dalam satu komputer. Kondisi seperti ini akan memungkinkan adanya redudansi data dan kehilangan data jika sewaktu-waktu komputer mengalami masalah yang tidak diinginkan. Masalah lainnya juga bisa terjadi jika banyaknya data yang ada disetiap jenis pajak yang harus diproses akan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatan laporan pajak.

Dengan adanya permasalahan tersebut, BAPENDA Kabupaten Pesawaran khususnya dibidang pajak daerah lain memerlukan sebuah aplikasi yang dapat melakukan proses pengolahan data retribusi pajak daerah dengan menggunakan teknologi *Databases Management System*. Model aplikasi ini diharapkan membantu petugas pajak untuk mengolah data pajak daerah dengan baik, mudah dan bisa dikerjakan kapan dan dimana saja sehingga petugas pajak tidak hanya bisa mengerjakan pekerjaannya dari kantor BAPENDA Kabupaten Pesawaran melainkan bisa dikerjakan dari rumah. Hasil akhir berupa laporan akhir pendapatan pajak daerah yang dapat dicetak maupun diunduh.

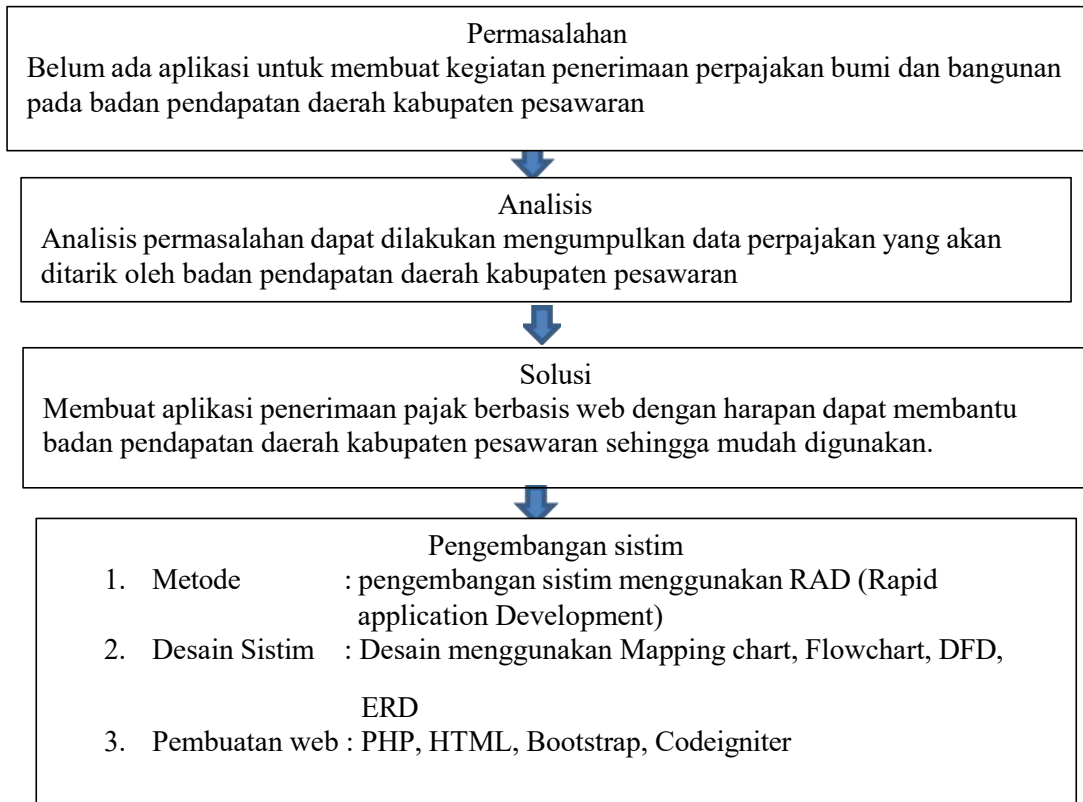
Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan penulis membangun sebuah aplikasi *web* yaitu “Aplikasi Pembayaran pajak Pada Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Pesawaran” yang merupakan kegiatan kontribusi dari pembangunan teknologi yang mempunyai fokus pengerjaan diproyek *web* yang berasal dari tempat praktek kerja lapangan (PKL) di Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Pesawaran pada bidang pajak daerah lain.

1.2 Tujuan

Tujuan tugas akhir ini adalah menghasilkan suatu Aplikasi Pembayaran pajak Pada Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Pesawaran.

1.3 Kerangka Pemikiran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka dibuatkanlah suatu kerangka pemikiran pada dapat disajikan pada gambar 1.



Gambar 1, Kerangka pemikiran

1.4 Kontribusi

Aplikasi penerimaan perpajakan ini berbasis web ini dapat memberi kontribusi pada pihak badan pendapatan daerah kabupaten pesawaran berikut beberapa kontribusi yang dapat diberikan:

1. Terbuatnya aplikasi penerimaan pajak pada badan pendapatan daerah kabupaten pesawaran berbasis web
2. Membantu pemerintah daerah pesawaran untuk membuat kegiatan penerimaan pajak.
3. Memberikan kemudahan untuk mengakses ke dengan sistem online.
4. Membantu badan pendapatan daerah untuk memberikan kualitas rencana kerja lebih baik

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Aplikasi

Aplikasi berasal dari bahasa Inggris yaitu "*Application*" yang berarti aplikasi, penerapan atau penggunaan. Sebaliknya, konsep aplikasi berdasarkan fungsi adalah pengguna layanan aplikasi dan penggunaan aplikasi lain yang mungkin digunakan oleh target. Menurut kamus komputer eksekutif, aplikasi memiliki arti yang biasanya mengacu pada pemrosesan data yang diinginkan atau pemrosesan data yang diharapkan.

Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Jika ingin mengembangkan program aplikasi sendiri, maka untuk menulis program aplikasi tersebut, dibutuhkan suatu bahasa pemrograman, yaitu language software, yang dapat berbentuk assembler, compiler maupun interpreter. Jadi language software merupakan bahasanya dan program yang ditulis merupakan program aplikasinya (Safaat dan Nazruddin, 2012).

Aplikasi adalah penggunaan atau penerapan konsep yang sedang dibahas. Aplikasi juga dapat diartikan sebagai program komputer yang dibuat untuk membantu manusia melakukan tugas tertentu (Gampu D.K, 2019).

1.2 Data dan Informasi

Data adalah nilai, status, atau properti itu sendiri. Data adalah komponen dasar dari informasi. Konsep informasi adalah data yang telah menjadi suatu bentuk yang berguna untuk pengambilan keputusan oleh pengguna.

Informasi adalah informasi yang telah diolah dalam bentuk yang berarti bagi penerimanya dan berguna untuk keputusan saat ini atau masa depan (Abdul Kadir, 2019).

1.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sistem internal organisasi yang menyeimbangkan kebutuhan pemrosesan transaksi harian yang mendukung kegiatan operasional manajemen dengan kegiatan strategis organisasi untuk menyediakan laporan yang diperlukan kepada pihak luar. Sistem informasi adalah suatu sistem yang mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dan menggunakan berbagai media untuk menampilkan informasi tersebut (Mc. Leod, 2017).

1.4 Pajak Daerah

Pajak daerah (Mardiasmo, 2016) adalah pajak yang dipungut oleh provinsi berdasarkan peraturan yang ditetapkan oleh daerah sesuai dengan kepentingan dan kebutuhan masyarakat.

Pajak daerah adalah pajak wajib dari orang pribadi atau masyarakat kepada daerah yang bersifat mengikat tanpa timbal balik langsung (Mafaza *et al.*, 2019)

1.5 Retribusi

Retribusi merupakan suatu bentuk pembayaran yang dapat dihindari apabila tidak mengkonsumsi layanan tanpa memperhatikan apakah layanan yang diberikan berkarakteristik barang publik (Rahayu, 2017). Retribusi daerah, yaitu pungutan daerah berupa retribusi atau iuran pengguna memperoleh pelayanan langsung dari perusahaan daerah karena alasan atau alasan kepentingan umum daerah menyediakan secara langsung atau tidak langsung.

Retribusi daerah adalah retribusi lokal untuk layanan atau penerbitan izin khusus diberikan dan dihibahkan oleh pemerintah daerah khusus untuk kepentingan pribadi perseorangan atau tubuh.

1.6 Basis Data

Database dapat diartikan sebagai tabel-tabel yang berhubungan dengan *database*, dimana tabel-tabel tersebut berisi data (Wahana, 2017).

Basis data adalah kumpulan file-file yang saling berhubungan yang biasa ditunjukkan dengan kunci dari tiap file yang ada. Satu basis data menunjukkan kumpulan data yang dipakai dalam satu lingkup informasi. Dalam satu file terdapat record-record yang sejenis, sama besar, sama bentuk, merupakan satu kumpulan entitas yang seragam. Satu record terdiri dari field-field yang saling berhubungan untuk menunjukan bahwa field tersebut dalam satu pengertian yang lengkap dan direkam dalam satu record. Suatu sistem manajemen basis data berisi satu koleksi data yang saling berhubungan dan satu set program untuk mengakses data tersebut. Jadi

sistem manajemen basis data dan set program pengelola yang berfungsi untuk membaca data, menambah data, menghapus data dan mengambil data (Fathansyah, 2009).

1.7 Pengolahan data

Sutarman (2012:4) berpendapat bahwa, "Pengolahan Data (data processing) adalah proses perhitungan atau transformasi data input menjadi informasi yang mudah dimengerti ataupun sesuai yang diinginkan".

Pengolahan data adalah pengolahan data yang diolah untuk menghasilkan data dimana penerima menerima data tersebut dan mengambil keputusan tertentu (Arman, 2015).

1.8 Website

Hidayat mendefinisikan website atau situs web sebagai kumpulan halaman-halaman yang menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara dan atau gabungan dari semuanya, baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaring-jaringan (Rahmat. (2010).

Website adalah sebuah alamat (URL) berfungsi untuk menyimpan informasi dan data tentang suatu topik tertentu. *Web* adalah sistem *hypertext* yang terdiri dari jutaan halaman teks yang dihubungkan oleh *hyperlink* (Ridwan, Hesinto, 2017).

Menurut Abdulloh (2018), *website* adalah kumpulan halaman yang tersusun dari elemen-elemen digital seperti teks, gambar, audio, video atau kombinasi dari semua itu, yang kemudian dapat diakses oleh siapa saja melalui *internet*.

1.9 PHPMYAdmin

Menurut Haqi, Heri (2019), *PHPMyAdmin* adalah perangkat lunak gratis yang membantu mengelola administrasi *MySQL* melalui *World Wide Web* (WWW) dan ditulis dalam bahasa pemrograman PHP.

PHPMyAdmin adalah *software web server* yang biasa digunakan untuk membuat *website* dinamis (Mandar 2017).

1.10 XAMPP

Menurut Yogi Wicaksono (2008:7) XAMPP adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis PHP dan menggunakan pengolah data *MySQL* di komputer lokal. XAMPP berperan sebagai server web pada komputer anda. XAMPP juga dapat disebut sebuah CPanel server virtual, yang dapat membantu anda melakukan preview sehingga dapat memodifikasi *website* tanpa harus online atau terakses dengan internet.

1.11 MySQL

MySQL (Ericko, 2018) merupakan sebuah perangkat lunak yang didesain khusus untuk digunakan dalam pengolahan *database* di lingkungan *web*. *MySQL* ini merupakan perangkat yang mendukung sistem manajemen basis data yang *multi-user* yang memungkinkan dapat diakses oleh banyak pengguna dalam waktu bersamaan.

MySQL adalah sebuah *software database* yang merupakan tipe data relasional yang artinya *MySQL* menyimpan datanya dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan (Chandra, 2021).

1.12 Web Browser

Menurut Suryana (2020) *Web browser* adalah sebuah *software* yang digunakan untuk mengolah informasi dari *world wide web*.

Web browser merupakan perangkat lunak yang menampilkan halaman *web* yang diperlukan untuk menguji hasil pembuatan dokumen (Rozi, Community, 2016).

1.13 *Uniform Resource Locator (URL)*

Menurut Sora N (2018), pengertian URL adalah rangkaian karakter yang disusun menurut standar format tertentu, yang dipakai untuk menggambarkan alamat suatu sumber daya dokumen seperti *file*, teks, dan gambar yang terdapat di jaringan *internet*.

URL adalah sebuah alamat unik yang berfungsi untuk mengidentifikasi sebuah *website* atau sebutan lain dari nama *domain* yang merupakan alamat untuk menemukan sebuah *website* pada *internet* (Saputra & Astuti, 2018).

1.14 *Codeigniter*

Menurut Afuan, (2020) *CodeIgniter* adalah *framework* yang dibangun dalam bahasa PHP yang dapat digunakan untuk pengembangan *website* secara cepat. *Framework* itu sendiri dapat diartikan sebagai struktur perpustakaan, kelas, dan infrastruktur *runtime* yang dapat digunakan pengembang untuk mengembangkan aplikasi *web* dengan cepat.

Tujuan penggunaan kerangka kerja ini adalah untuk memudahkan pengembang *web* membangun situs *web* yang kuat dengan cepat tanpa kehilangan fleksibilitas.

1.15 *Bootstrap*

Bootstrap adalah antarmuka yang bagus dan bagus yang menghadirkan tampilan perangkat seluler (ponsel, *smartphone*, dan lain-lain). Untuk mempercepat dan menyederhanakan pengembangan situs *web*. *Bootstrap* menawarkan HTML, CSS, dan *Javascript* diluar kotak dan mudah dikembangkan.

Bootstrap adalah kerangka kerja untuk membuat desain *web* yang responsif. Dengan kata lain, skin *website* yang dibuat oleh *bootstrap* menyesuaikan ukuran layar *browser* yang kita gunakan baik di *desktop*, tablet, maupun perangkat *mobile*. Fitur ini dapat diaktifkan atau dinonaktifkan sesuai preferensi. Kita hanya bisa membuat *website* menjadi layar *desktop* dan ketika disajikan dengan *mobile browser* maka

tampilan *web* yang kita buat tidak bisa menyesuaikan dengan layar. (Suprayogi and Rahmanesa, 2019).

1.16 Desain Sistem

Menurut Sidik, dkk (2018: 69) “perancangan sistem adalah penggambaran, perencanaan dan pembentukan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi”. Menurut Purwanto (2021: 28) “perancangan sistem adalah suatu kegiatan membuat desain teknis berdasarkan kegiatan pada waktu proses analisis”.

Sistem desain adalah kumpulan komponen desain yang dapat digunakan kembali, dan memiliki aturan yang jelas untuk mereka "dirakit" menjadi sebuah produk. Perencanaan sistem adalah proses merencanakan bagaimana sistem nantinya akan diimplementasikan. Dengan kata lain, perancangan sistem merupakan gambaran realisasi dari sistem yang akan dibangun. Menurut John Burch dan Gary Grudnitski yang telah diterjemahkan oleh Jogiyanto (2005:196) dalam bukunya yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi menyebutkan bahwa: “desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dari satu kesatuan yang utuh dan berfungsi”.

1.17 Mapping Chart

Mapping Chart adalah simbol yang disusun untuk menunjukkan aliran informasi suatu dokumen dalam program berupa formulir data dan laporan. (Rinadiharsa & Yamasari, 2016).

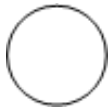
Mapping Chart adalah diagram alir yang menunjukkan aliran laporan dan formulir termasuk salinannya (Verawati & Liksha, 2018). *Mapping Chart* adalah campuran peta dan bagan alur yang menunjukkan pergerakan objek dari satu tempat ke tempat lain. Seperti jumlah perpindahan orang, jumlah barang yang ditukar atau jumlah paket *online*.

Data Flow Diagram (DFD) merupakan salah satu network yang menggambarkan sistem automat/komputerisasi, manualisasi, atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk

kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya Sutabri, Tata. 2012

Mapping Chart ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Simbol-simbol *Mapping Chart*

Nama	Simbol	Keterangan
<i>Keyboard</i>		Menyatakan <i>inputan</i> yang menggunakan <i>keyboard</i> yang terkomputerisasi.
<i>Manual Activity</i>		Menyatakan proses <i>input</i> atau <i>output</i> tanpa tergantung jenis peralatannya
<i>Database</i>		Menunjukkan penyimpanan data
<i>Connector</i>		Menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lain dalam halaman yang sama.
<i>Document</i>		Data yang berbentuk informasi, bisa berbentuk dalam <i>softcopy</i> .
<i>Process</i>		Menunjukkan proses yang dilakukan sebuah fungsi.

Sumber: Widjojo (2014).

1.18 Flowchart

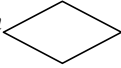
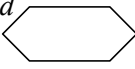
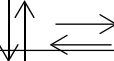
Flowchart merupakan penggambaran secara simbol dari langkah-langkah secara terstruktur pada suatu program yang menunjukkan didalam program atau prosedur *system* secara logika (Indrajani, 2011).

Flowchart biasanya disusun berdasarkan algoritma program yang dijalankan agar bahasa pemrograman lebih mudah dipahami. Pembuatan

flowchart harus sistematis dan berurutan, berdasarkan alur program itu sendiri

Flowchart merupakan suatu bagan atau alur dengan simbol-simbol yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses dengan proses lainnya dalam suatu program (Wibawanto,2017). Adapun simbol- simbol *flowchart* disajikan pada tabel 2 berikut

Tabel 2. Tabel Simbol *Flowchart*

Nama	Simbol	Keterangan
Proses		Menyatakan suatu proses sistem.
Decision		Menyatakan suatu kondisi yang menghasilkan dua kemungkinan.
Connector		Digunakan untuk menghubungkan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama.
Offline Connector		Digunakan untuk menghubungkan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda.
Predefined Process		Tempat penyimpanan awal/harga awal.
Document		Mencetak <i>output</i> dalam bentuk dokumen cetak.
Flow		Menyatakan aliran arus suatu proses.

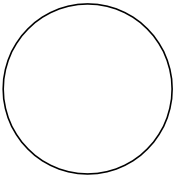
Sumber: (Rizky, 2019).

1.19 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggambarkan sebuah aliran data dalam entitas ke sistem atau sistem ke entitas. DFD bisa diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan aliran data *input* yang menuju *output* (Santoso & Nuralina, 2017).

DFD adalah diagram yang menggunakan notasi – notasi untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan. (Jogiyanto, 1999). Dalam bahasa Indonesia DFD sering disebut diagram aliran data. Diagram DFD akan disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Simbol-simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

Nama	Simbol	Keterangan
Entitas <i>Eksternal</i>		Dapat berupa orang atau unit terkait yang berinteraksi dengan sistem langsung akan tetapi diluar sistem.
Proses		Sebuah proses yang melakukan transformasi data atau komponen fisik.
Data Flow		Mengalirkan data yang mengarah khusus dari sumber ke tujuan.
Data Store		Tempat penyimpanan data atau tempat data di <i>refer</i> oleh proses.

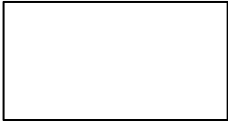
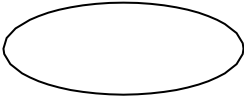
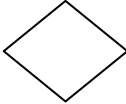
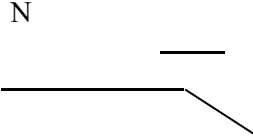
Sumber : (Santoso & Nurmalina, 2017).

1.20 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Menurut Sukanto, (2017) *Entity Relationship diagram* adalah permodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan alam bidang matematik Sukanto a untuk permodelan basis data relasional suatu diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis untuk memperlihatkan hubungan atau relasi antar entitas atau objek yang terlihat beserta atributnya.

ERD adalah suatu diagram untuk menggambarkan desain konseptual dari model konseptual suatu basis data relasional. ERD juga merupakan gambaran yang merealisasikan antara objek yang satu dengan objek yang lain dari objek di dunia nyata yang sering dikenal dengan hubungan antar entitas (Yanto, 2016). simbol- simbol *entitiy relationship diagram* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Nama	Simbol	Keterangan
Entitas		Entitas, adalah data inti yang akan disimpan, benda yang memilih data yang harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer, penamaan entitas biasanya lebih ke benda dan belum merupakan nama tabel.
Atribut		Atribut, adalah <i>field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
Relasi		Relasi yang menghubungkan antar entitas, biasanya diawali dengan kata kerja.
Assosiasi		Assosiasi/ <i>Association</i> , adalah penghubung antara relasi dan entitas dimana kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian, kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan yang lainnya disebut dengan kardinalitas.

Sumber : Verawati, Liksha (2018).

1.21 Microsoft Visio

Microsoft Visio adalah aplikasi komputer yang digunakan untuk membuat diagram, *flowchart*, model *brainstorming*, dan diagram lainnya yang dibuat oleh *Microsoft Corporation* (Khotimah & Patrie, 2018). Aplikasi *Visio* menggunakan grafik *vektor* untuk membuat diagram tersebut.