

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendapatan Asli Daerah merupakan penerimaan dari pungutan pajak daerah retribusi daerah, hasil dari perusahaan daerah, penerimaan dari dinas-dinas dan penerimaan lainya yang termasuk dalam Pendapatan Asli Daerah (PAD) yang bersangkutan, dan pajak daerah merupakan salah satu sumber pendapatan daerah untuk membiayai pelaksanaan Pemerintahan Daerah [1]. Pajak daerah adalah salah satu sumber pendanaan yang penting bagi daerah untuk penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan Daerah.

Salah satu jenis pajak yang dipungut oleh Daerah Kabupaten/Kota sesuai dengan Undang-undang no 28 tahun 2009 tentang Pajak Daerah dan Retribusi Daerah adalah Pajak Hotel, Pajak Reklame, Pajak Penerangan Jalan, Pajak Mineral Bukan Logam dan Batuan, Pajak Parkir dan Pajak Sarang Burung Walet [1]. Kota Padang sebagai Ibukota Provinsi, merupakan tempat yang sangat strategis dalam pemasangan reklame suatu produk ataupun jasa. Dengan pemungutan pajak reklame tersebut, Pemerintah Kota Padang telah memiliki salah satu sumber Pendapatan Asli Daerah (PAD) yang cukup menjanjikan yaitu realisasi sebesar 15% di tahun 2016 [1]. Akan tetapi yang menjadi permasalahan adalah belum optimalnya pajak dari pemungutan reklame tersebut, apabila penerimaan dari pajak reklame terus meningkat dan target dioptimalkan, akan memberi kontribusi yang lebih besar terhadap penerimaan daerah.

Setiap penyelenggara reklame harus memperoleh izin dari surat ketetapan pajak daerah (SKPD) yang membidangi reklame atas nama Walikota. Penyelenggara reklame adalah orang pribadi atau badan, dan pihak ketiga, perusahaan jasa periklanan, atau biro reklame. Penyelenggara reklame harus melakukan permohonan izin dengan datang ke kantor Dinas Pendapatan Daerah Kota Padang.

Pengelolaan pajak daerah ini masih dikelola dengan mengisi formulir yang disediakan, sehingga sering terjadinya kesalahan data wajib pajak atau kesalahan

perhitungan wajib pajak. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah aplikasi yang mengelola perizinan pajak reklame, mengelola tarif perhitungan dan pembayaran pajak reklame, laporan penerimaan setiap bulan dan laporan Surat Ketetapan Pajak Daerah (SKPD) yang berbasis web.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana cara perhitungan pajak reklame berdasarkan peraturan daerah kota Padang Nomor 8 Tahun 2011?
- b. Bagaimana penerapan data wajib pajak, melakukan perhitungan pajak reklame, membuat SKPD, membuat surat izin penyelenggaraan reklame dan membuat laporan pajak reklame setiap bulan?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Melakukan perhitungan pajak reklame berdasarkan Peraturan Daerah Kota Padang Nomor 8 Tahun 2011.
- b. Merancang dan membuat aplikasi yang dapat digunakan petugas dalam:
 - 1) Menginput data Wajib Pajak,
 - 2) Melakukan perhitungan Pajak Reklame,
 - 3) Mencetak dan menerbitkan Nota Hitung,
 - 4) Mencetak dan menerbitkan Surat Ketetapan Pajak Daerah (SKPD),
 - 5) Mencetak dan menerbitkan Surat Izin Penyelenggaraan Reklame, dan
 - 6) Menerbitkan Laporan Penerimaan Pajak Reklame setiap bulan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan proyek akhir ini sebagai berikut.

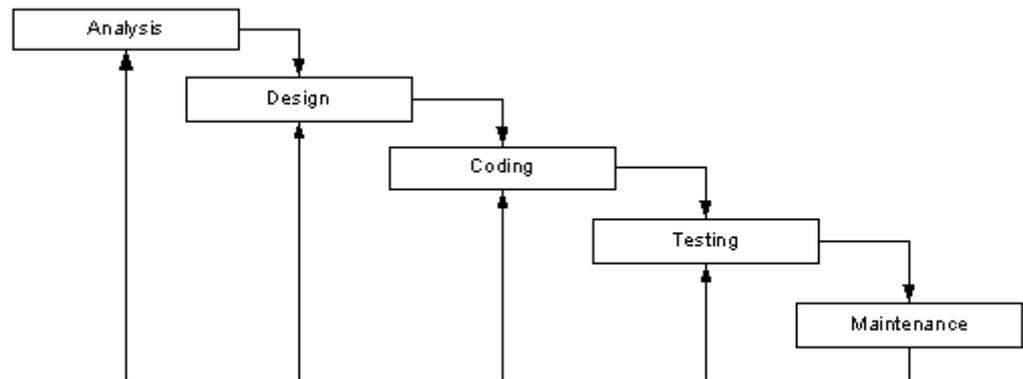
- a. Aplikasi ini hanya menangani wajib pajak yang memiliki Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP).
- b. Aplikasi ini hanya melayani pencatatan pembayaran secara langsung melalui kas daerah atau petugas bank.
- c. Tahapan aplikasi ini hanya sampai tahap pengujian.
- d. Pengujian pada aplikasi ini adalah *blackbox testing*.

1.5 Definisi Operasional

- a. Aplikasi berbasis web adalah aplikasi yang berjalan di atas *platform browser*, meskipun mungkin dioptimasi untuk jenis *browser* tertentu.
- b. Pajak adalah kontribusi wajib kepada Negara yang terutang oleh Negara yang terutang oleh orang pribadi atau badan yang bersifat memaksa berdasarkan Undang-undang, dengan tidak mendapatkan imbalan secara langsung dan digunakan untuk keperluan Negara bagi sebesar-besarnya kemakmuran rakyat.
- c. Reklame adalah benda, alat, perbuatan atau media yang menurut bentuk dan corak ragamnya untuk tujuan komersial, dipergunakan untuk memperkenalkan, menganjurkan atau memujikan suatu barang, jasa atau orang, ataupun untuk menarik perhatian umum kepada suatu barang, jasa, atau orang yang ditempatkan atau yang dapat dilihat, dibaca dan atau didengar dari suatu tempat oleh umum, kecuali yang dilakukan pemerintahan.

1.6 Metode Pengerjaan

Adapun metodologi yang akan digunakan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah metode *Software Development life cycle (SLDC)*.



Gambar 1- 1
Metode *System Development Life Cycle (SDLC)*

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan semua kebutuhan *user* yang berkaitan dengan perangkat lunak yang akan dibangun di sistem. Dalam tahap ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan wawancara langsung dengan pihak Dinas Pendapatan Daerah Kota Padang. Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi penyebab masalah dan kebutuhan informasi.

b. Desain Sistem

Pada tahap ini dilakukan desain perangkat lunak untuk menerjemahkan keinginan *user* menjadi desain teknis yang siap diimplementasikan oleh *programmer*. Desain sistem pada tahap ini dibuat rancangan aplikasi dari hasil analisa sistem. Sistem didesain dengan cara membuat *User Interface Design (UID)*, relasi antar tabel, dan arsitektur sistem yang dibutuhkan.

c. Pembuatan Kode

Pada tahap ini dilakukan penerjemahan ke dalam aplikasi yang siap digunakan oleh *user*. Aplikasi yang akan dibangun adalah aplikasi berbasis web dengan menggunakan kode program dengan bahasa PHP dengan menggunakan *Framework Codeigniter (CI)*.

d. Pengujian

Pada tahap ini dilakukan pengujian program untuk memastikan bahwa program telah selesai dan tidak ditemukan lagi adanya *error*. Pengujian program dilakukan dengan metode *black box*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1- 1
Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	2016								2017																							
		November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Usulan Analisis Kebutuhan	■	■	■	■	■	■	■	■																								
2	Desain									■	■	■	■																				
3	Pengkodean													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
4	Pengujian																													■	■	■	■
5	Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■