

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi merupakan istilah umum untuk teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi.

Era teknologi informasi ini, kita dapat mengetahui kemajuan teknologi yang dipadu dengan telekomunikasi yang telah membawa komputer memasuki masa-masa “revolusi-nya” Kegunaan komputer pada dunia kerja juga tidak hanya untuk meningkatkan efisiensi, tetapi juga untuk mendukung terjadinya proses kerja yang lebih efektif. Dunia kerja mungkin merupakan kelompok yang menggunakan mendapat manfaat paling besar dari teknologi informasi. Apalagi saat ini kantor-kantor besar, termasuk Indonesia, mulai dari kantor pemerintah sampai industri dan swasta pada umumnya telah memanfaatkan komputer-komputer untuk membantu pekerjaan mereka. Aplikasi teknologi informasi untuk setiap jenis dunia kerja tentu berbeda-beda misalnya, kantor pemerintah membutuhkan *office application* untuk menjalankan fungsi kantor mereka. Pada era inilah komputer memasuki babak barunya, yaitu sebagai sesuatu fasilitas yang dapat memberikan keuntungan kompetisi bagi dunia kerja, terutama yang bergerak di bidang pelayanan.

Salah satunya pada kantor Dinas Pendapatan Provinsi Jawa Barat yang memiliki fungsi, yaitu salah satunya penyelenggaraan pelayanan di bidang pendapatan daerah yang saat ini proses penghitungan pajak kendaraan bermotor wajib pajak kepemilikan kendaraan bermotor lebih dari satu dilakukan dengan menggunakan aplikasi Informic 4GL. Berikut adalah fungsionalitas ada atau tidak adanya pada aplikasi berjalan dan aplikasi usulan.

Tabel 1-1
Fungsionalitas Aplikasi Berjalan dan Aplikasi Usulan

Aplikasi berjalan	Aplikasi usulan
Informic 4GL (berbasis desktop)	Aplikasi berbasis Web
Tidak dapat menampilkan data WP yang memiliki KB lebih dari 1	Dapat menampilkan data WP yang memiliki KB lebih dari 1
Dapat melakukan perhitungan pajak kendaraan bermotor tarif progresif	Dapat melakukan perhitungan pajak kendaraan bermotor tarif progresif
Dapat melakukan perhitungan bea balik nama kendaraan bermotor	Dapat melakukan perhitungan bea balik nama kendaraan bermotor
Menghasilkan laporan penyetoran pajak	Menghasilkan laporan penyetoran pajak
Tidak dapat menghasilkan laporan histori	Dapat menghasilkan laporan histori
Dapat menghasilkan akumulasi laporan pajak berdasarkan jenis roda 2, roda 3, dan roda 4	Dapat menghasilkan akumulasi laporan pajak berdasarkan jenis roda 2, roda 3, dan roda 4
Tidak dapat menghasilkan akumulasi laporan penyetoran pajak berdasarkan kendaraan bermotor milik ke-1, milik ke-2, milik ke-3, milik ke-4, dan milik ke-5	Dapat menghasilkan akumulasi laporan penyetoran pajak berdasarkan kendaraan bermotor milik ke-1, milik ke-2, milik ke-3, milik ke-4, dan milik ke-5

Dinas Pendapatan Provinsi Jawa Barat berkedudukan di bawah dan bertanggung jawab kepada Gubernur melalui Sekretaris Daerah yang memiliki tugas pokok, yaitu melaksanakan urusan pemerintah daerah di bidang pendapatan daerah berdasarkan atas azas otonomi dan sebagai tugas pembantuan. Fungsi dari Dinas Pendapatan, salah satunya yaitu sebagai penyelenggaraan fasilitas pelaksanaan tugas pendapatan daerah dan pelayanan umum.

Peraturan Gubernur Jawa Barat No. 68 Tahun 2011 tentang Penghitungan Dasar Pengenaan Pajak Kendaraan Bermotor dan Bea Balik Nama Kendaraan Bermotor Tahun 2011 dan tata cara penghitungan Pajak Kendaraan Bermotor dan Bea Balik kendaraan Bermotor telah ditetapkan dengan Peraturan Gubernur Jawa Barat No.75 Tahun 2010 tentang Penghitungan Dasar Pengenaan Pajak Kendaraan Bermotor dan Bea Balik Nama Kendaraan Bermotor tahun 2010.

Penghitungan Dasar Pengenaan Pajak Kendaraan Bermotor tarif progresif merupakan tarif pajak untuk kepemilikan kendaraan bermotor roda 4, roda 2 atau roda 3 kedua dan seterusnya didasarkan atas nama dan alamat yang sama sesuai tanda pengenal diri yang akan ditetapkan secara progresif. Alur proses pembayaran Pajak Kendaraan Bermotor, yaitu wajib pajak memberikan Surat Tanda Nomor Kendaraan Bermotor (STNK) dan KTP/SIM sebagai tanda pengenal diri kepada seksi

PKB, kemudian seksi PKB dan BBNKB akan menginputkan data tersebut menggunakan suatu aplikasi yang sudah ada yaitu aplikasi Informic 4GL. Seksi PKB dan BBNKB akan memproses data tersebut dan menghitung besaran pokok pajak kendaraan bermotor yang harus dibayar oleh wajib pajak. Setelah memproses data tersebut, maka Nota Perhitungan Pokok Kendaraan Bermotor (NPPKB) diberikan kepada wajib pajak untuk dibayar melalui Bank BJB sebagai kasir dengan nominal yang sudah tertera dalam Nota Perhitungan Pajak Kendaraan Bermotor.

Besaran pokok Pajak Kendaraan Bermotor di kantor Dinas Pendapatan Cabang Pelayanan Provinsi Wilayah Kabupaten Indramayu 1 dihitung dengan menggunakan Program Aplikasi Komputer Informic 4GL yang tidak dapat menampilkan data wajib pajak yang memiliki kendaraan bermotor lebih dari satu. Namun melalui proyek akhir ini, aplikasi yang akan dirancang, yaitu dapat menghitung Dasar Pengenaan Perhitungan Pajak Kendaraan Bermotor tarif progresif bagi wajib pajak yang memiliki kendaraan bermotor lebih dari satu, menghasilkan sebuah laporan penyetoran Pajak Kendaraan Bermotor yang berisi data mengenai kendaraan bermotor berikut dengan besaran pengenaan Pajak Kendaraan Bermotor, dan menampilkan data wajib pajak yang memiliki kendaraan bermotor lebih dari satu dengan menggunakan Aplikasi Berbasis WEB.

Melalui proyek akhir ini maka akan dilakukan penelitian mengenai Pajak Kendaraan Bermotor tarif progresif untuk wajib pajak kepemilikan kendaraan bermotor lebih dari satu. Dengan mempelajari hasil penelitian, maka akan dibuat aplikasi yang berjudul **Aplikasi Penghitungan Pajak Kendaraan Bermotor dan Bea Balik Nama Kendaraan Bermotor Wajib Pajak Kepemilikan Kendaraan Bermotor Satu dan Lebih Dari Satu Berbasis WEB (Studi Kasus: Dinas Pendapatan Cabang Pelayanan Dinas Pendapatan Daerah Provinsi Wilayah Kabupaten Indramayu 1)**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan proyek akhir ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana menghasilkan perhitungan pajak kendaraan bermotor wajib pajak kepemilikan kendaraan bermotor satu dan lebih dari satu?

2. Bagaimana menghasilkan perhitungan bea balik nama kendaraan bermotor?
3. Bagaimana menghasilkan laporan penyetoran pajak kendaraan bermotor?
4. Bagaimana menghasilkan akumulasi laporan penyetoran pajak berdasarkan jenis roda 2, roda 3, dan roda 4?
5. Bagaimana menghasilkan akumulasi laporan penyetoran pajak kendaraan berdasarkan kendaraan bermotor milik ke-1, milik ke-2, milik ke-3, milik ke-4, dan milik ke-5?
6. Bagaimana menampilkan data wajib pajak yang memiliki kendaraan bermotor lebih dari satu?
7. Bagaimana memblokir data wajib pajak kendaraan bermotor?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan aplikasi yang dapat menghitung pajak kendaraan bermotor wajib pajak kepemilikan kendaraan bermotor satu dan lebih dari satu.
2. Menghasilkan aplikasi yang dapat menghitung bea balik nama kendaraan bermotor.
3. Menghasilkan aplikasi yang dapat menampilkan laporan penyetoran pajak kendaraan.
4. Menghasilkan aplikasi yang dapat menampilkan akumulasi laporan penyetoran pajak berdasarkan jenis roda 2, roda 3, dan roda 4?
5. Menghasilkan aplikasi yang dapat menampilkan akumulasi laporan penyetoran pajak kendaraan berdasarkan kendaraan bermotor milik ke-1, milik ke-2, milik ke-3, milik ke-4, dan milik ke-5?
6. Menghasilkan aplikasi yang dapat menampilkan data wajib pajak yang memiliki kendaraan bermotor lebih dari satu.
7. Menghasilkan aplikasi yang dapat mendapat memblokir data pajak kendaraan bermotor.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada proyek akhir adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini menampilkan daftar penyetoran pajak kendaraan bermotor.
2. Aplikasi ini menampilkan data wajib pajak kepemilikan kendaraan bermotor lebih dari satu.
3. Aplikasi ini hanya menangani penghitungan pajak kendaraan bermotor wajib pajak kepemilikan kendaraan bermotor lebih dari satu atau disebut dengan tarif progresif.
4. Aplikasi ini hanya menangani wajib pajak yang memiliki kendaraan bermotor milik orang pribadi.
5. Aplikasi ini hanya menangani wajib pajak kepemilikan kendaraan bermotor melalui BBN1 (hanya kendaraan bermotor baru BBN1, tidak termasuk kendaraan bermotor bekas BBN2).
6. Aplikasi ini tidak menangani mutasi kendaraan bermotor.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi penghitungan pajak kendaraan bermotor wajib pajak kepemilikan kendaraan bermotor lebih dari satu ini merupakan aplikasi berbasis web yang dapat membantu menghitung dalam penghitungan pajak kendaraan bermotor wajib pajak yang memiliki kendaraan bermotor lebih dari satu dan menghasilkan laporan penyetoran pajak kendaraan bermotor di kantor Dinas Pendapatan Daerah Cabang Pelayanan Dinas Pendapatan Daerah Provinsi Wilayah Kabupaten Indramayu 1.

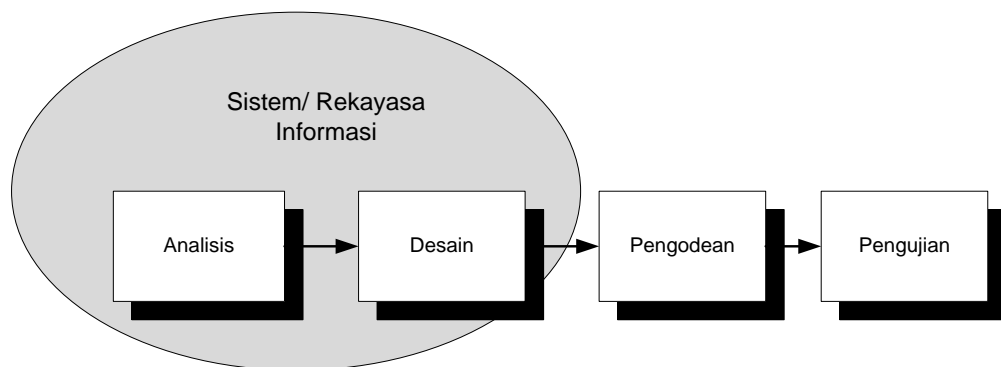
Pajak Kendaraan Bermotor Wajib Pajak Kepemilikan Kendaraan Bermotor Lebih Dari Satu atau disebut juga tarif pajak progresif merupakan tarif pajak untuk kepemilikan kendaraan bermotor roda 4, roda 2 atau roda 3 kedua dan seterusnya didasarkan atas nama dan alamat yang sama sesuai tanda pengenal diri akan ditetapkan secara progresif, yaitu:

1. Pajak kendaraan bermotor (PKB) kepemilikan kesatu sebesar 1,75%,
2. Pajak kendaraan bermotor (PKB) kepemilikan kedua sebesar 2,25%,
3. Pajak kendaraan bermotor (PKB) kepemilikan ketiga sebesar 2,75%,
4. Pajak kendaraan bermotor (PKB) kepemilikan keempat sebesar 3,25%, dan
5. Pajak kendaraan bermotor (PKB) kepemilikan kelima sampai seterusnya sebesar 3,75%.

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam hal ini, metode pengerjaan proyek akhir ini menggunakan metode *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik).

Dalam proyek akhir ini metode pengerjaan yang digunakan adalah metode SDLC model *Waterfall*. Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, dan tahap pengujian [1]. Berikut adalah gambar model air terjun yang bersumber dari [2].



Gambar 1-1
SDLC Model *Waterfall*

Dalam proyek akhir kali ini, pengerjaan proyek hanya sampai pada pengujian, dengan tahap-tahap sebagai berikut.

1. Analisis Kebutuhan

Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan untuk pengumpulan data bagi pengguna sebagai landasan pembangunan kebutuhan perangkat lunak. Dengan cara identifikasi masalah dan menentukan permintaan pengguna sesuai dengan proses bisnis yang berjalan dan kendala yang dihadapi. Tahap

ini dilakukan dengan metode wawancara dan observasi langsung ke Kepala Bagian Pajak Kendaraan Bermotor.

2. Desain

Tahap ini merupakan tahap perancangan, dimana pengilustrasian aplikasi yang akan dibangun dengan gambar menggunakan *flowmap* berjalan dan usulan sebagai pengilustrasian proses, gambar *Data Flow Diagram* (DFD) sebagai pengilustrasian aplikasi, dan gambar *Entity Relationship Diagram* (ERD) sebagai pengilustrasian *database* yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3. Pembuatan kode program

Tahap ini merupakan hasil perancangan sistem dan diterjemahkan dalam kode-kode bahasa pemrograman dimana pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP) dan dalam implementasi desain basis data menggunakan *database* MySQL.

4. Pengujian

Tahap ini merupakan tahap uji coba terhadap aplikasi yang sudah dibangun dan bertujuan untuk mengetahui kesalahan yang terdapat pada aplikasi. Pengujian yang dilakukan dalam proyek akhir ini terbagi menjadi tiga, yaitu: pengujian fungsionalitas (metode *blackbox testing*), pengujian manual, dan pengujian aplikasi.

1.6.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada proyek akhir ini adalah studi kasus. Studi kasus ini berkaitan dengan Aplikasi Penghitungan Pajak Kendaraan Bermotor.

1. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kantor Dinas Pendapatan Cabang Pelayanan Dinas Pendapatan Daerah Provinsi Wilayah Kabupaten Indramayu 1 Jawa Barat.

2. Objek Penelitian

Penelitian ini fokus hanya pada penghitungan pajak kendaraan bermotor tarif progresif dan perancangan dalam membuat aplikasi penghitungan pajak kendaraan bermotor wajib pajak kepemilikan kendaraan bermotor lebih dari satu berbasis WEB.

1.6.2 Sumber Data Penelitian

Sumber data yang digunakan dalam penelitian proyek akhir ini, yaitu sebagai berikut.

1. Data Primer

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh langsung dari bagian yang terkait dengan penghitungan pajak kendaraan bermotor tarif progresif yaitu dari Kepala Bagian Seksi Pajak Kendaraan Bermotor dan Bea Balik Nama Kendaraan Bermotor.

2. Data Sekunder

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh tidak langsung dari objek penelitian, melainkan dengan mempelajari dari sumber-sumber lain yang berkaitan dengan penghitungan pajak kendaraan bermotor tarif progresif yang berasal dari Kantor Dinas Pendapatan Cabang Pelayanan Dinas Pendapatan Daerah Provinsi Wilayah Kabupaten Indramayu 1 Jawa Barat.

1.7 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	2013											2014				
		Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Analisis Kebutuhan																
2	Desain																
3	Pengkodean Program																
4	Pengujian																
5	Dokumentasi																

Gambar 1-2
Jadwal Pengerjaan