

APLIKASI PERHITUNGAN PAJAK KENDARAAN BERMOTOR PADA KANTOR SAMSAT UPTD PAJAK DAERAH WILAYAH III PROPINSI LAMPUNG DI KOTABUMI LAMPUNG UTARA APPLICATION OF VEHICLE TAX CALCULATION ON SAMSAT OFFICE UPTD TAX REGION 3RD DISTRICT LAMPUNG PROVINCE IN KOTABUMI NOR

Novia Ariyana^{1, -2}

¹Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

Abstrak

Pada Proyek Akhir ini telah dibangun “ Aplikasi Perhitungan Pajak Kendaraan Bermotor Pada Kantor Samsat UPTD Pajak Daerah Wilayah III Propinsi Lampung Di Kotabumi Lampung Utara ” untuk membantu menangani permasalahan yang berkaitan dengan perhitungan pajak kendaraan bermotor berdasarkan tabel PERDA yang selama ini dilakukan secara manual. Aplikasi ini dapat melakukan pencatatan dan pengolahan data secara komputerisasi yang dapat mendukung masalah transaksi penetapan/perhitungan pajak kendaraan bermotor yang terjadi kantor Samsat Kotabumi Lampung Utara. Penanganan lebih menekankan pada perhitungan pajak kendaraan bermotor. Sistem juga dapat memberikan informasi berkas-berkas kendaraan yang sedang diproses serta mampu menyajikan informasi mengenai kendaraan-kendaraan yang jatuh tempo pada periode-periode tertentu. Aplikasi ini berbasis client server. Pihak admin dalam hal ini pegawai dapat melakukan proses pendaftaran, perhitungan, pencatatan pembayaran, pembuatan laporan jatuh tempo, mengelola data master, dan melakukan monitoring terhadap berkas-berkas kendaraan bermotor, sedangkan client pada aplikasi ini terdiri petugas pendaftaran yang hanya mampu melakukan pendaftaran, client penetapan yang hanya mampu melakukan penetapan / perhitungan pajak, dan client pembayaran yang hanya mampu melakukan pencatatan nilai pembayaran dan pencetakan nota pajak. Aplikasi ini dibangun menggunakan metode procedural dengan pemodelan waterfall. Basis data aplikasi ini dibangun dengan menggunakan Microsoft SQL Server 2000. Tool yang digunakan untuk membantu proses pembangunan aplikasi adalah : Microsoft Visio 2003 untuk pemodelan sistem dan bahasa pemrograman yang digunakan adalah Visual Basic 6.0.

Kata Kunci : Beban pajak, kendaraan bermotor, jatuh tempo, Visual Basic, SQL Server 2000.

Abstract

This final project there is an “Application of Vehicle Tax Calculation on Samsat Office UPTD Tax Region 3rd District Lampung Province in Kotabumi North Lampung” to help vehicle tax calculation that last time is doing manually using PERDA table. This application can computerized record and processing data for vehicle tax transaction on Samsat Office Kotabumi North Lampung. This emphasize on vehicle tax calculation. System can also give information about files of vehicle being in process as well as give information about vehicle due date time within certain periodes. This application is base on client-server. The administrator can register, calculate, payment record, make a due date report, data master processing and monitor the vehicle documents. While the client of this application can only register or vehicle tax calculation or payment record and print the tax note. This application using procedural method with waterfall modelling. Database of this application using Microsoft SQL Server 2000. Th tools that used to built this application is Microsoft Visio 2003 for system modelling and Visual Basic as programming language.

Keywords : Tax, Vehicle, Due Date, Visual Basic 6.0., Microsoft SQL Server 2000

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kantor Samsat UPTD Pajak Daerah Wilayah III Propinsi Lampung adalah salah satu instansi pemerintah yang beroperasi pada bidang pendapatan daerah khususnya pada pajak kendaraan bermotor.

Pengelolaan suatu instansi perpajakan, seperti Kantor Samsat UPTD Pajak Daerah Wilayah III Propinsi Lampung membutuhkan dukungan berbagai komponen. Salah satu komponen penting yang dibutuhkan untuk mendukung kelancaran proses pengelolaan pada kantor tersebut adalah sistem dan prosedur pengelolaan data pajak kendaraan bermotor.

Pajak kendaraan bermotor dihitung berdasarkan jenis kendaraan, merk, type kendaraan, tahun pembuatan, tingkat polusi berdasarkan jenis bahan bakar yang dipakai, CC / isi silinder, dan warna tanda nomor kendaraan bermotor (tnkb). Penggolongan kendaraan tersebut dituangkan dalam suatu tabel yang berasal dari Keputusan Menteri Dalam Negeri (pada saat ini yang digunakan masih KEPMENDAGRI No. 69 Tahun 2004) dan dituangkan dalam PERDA 1 & 2 mengenai PKB dan BBNKB (PERDA akan di update setiap 6 bulan). Selain perhitungan pajak, proses pembuatan laporan-laporan mengenai data-data pajak yang diperlukan harus dapat dilakukan dengan mudah dan dapat kapan saja dilakukan, sehingga memudahkan dan membantu proses pengontrolan. Proses perhitungan beban pajak kendaraan bermotor pada kantor ini masih dilakukan dengan cara yang manual. Untuk mengetahui berapa beban pajak yang harus dibayar oleh wajib pajak, pegawai harus menghitung secara manual dengan berpedoman pada tabel.

Sebagai salah satu instansi pemerintah, data yang akan dikelola pada Kantor Samsat UPTD Pajak Daerah Wilayah III Propinsi Lampung adalah data-data penting yang tidak sedikit jumlahnya sehingga harus dikelola dengan pajak yang dibebankan kepada wajib pajak. Contohnya saja untuk

data pembayaran pajak kendaraan bermotor di UPTD Wilayah III Propinsi Lampung pada tahun 2003 yaitu kurang lebih sekitar 40.000 data kendaraan roda 2 dan roda 4. Sedangkan pada bulan September 2004 untuk kantor Samsat Lampung Utara di Kotabumi sendiri data pembayaran kendaraan bermotor yang ada yaitu sekitar kurang lebihnya 1500 data. Pengelolaan data semacam itu saat ini sebaiknya sudah tidak lagi dilakukan secara manual. Untuk itu, diperlukan adanya suatu Sistem Pengelolaan Data Pajak Kendaraan Bermotor yang didukung dengan aplikasi berbasis komputer untuk proses pengelolaan datanya.

Pembangunan aplikasi perhitungan pajak kendaraan bermotor merupakan salah satu alternatif baru yang dapat digunakan dengan tujuan memaksimalkan efisiensi dan efektivitas.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Skenario pembayaran pajak kendaraan bermotor pada semua Kantor samsat pada umumnya sama yaitu :

- Wajib pajak menyerahkan surat-surat lengkap (asli dan foto copy) seperti : Nota Pajak, STNK, BPKB, dan KTP ke loket pendaftaran pada saat mendaftar.
- Setelah pendaftaran, dilakukan cek fisik (yaitu pengecekan kesesuaian fisik kendaraan seperti nomor mesin dengan data yang ada pada STNK) oleh pihak kepolisian. Setelah data yang dihasilkan sama, kemudian STNK dan surat-surat lainnya dapat diproses.
- Pemrosesan dan penetapan beban pajak : Setelah didaftarkan, maka STNK dan surat-surat lainnya akan diteruskan ke petugas bagian penetapan untuk dihitung / ditetapkan berapa beban pajak yang harus dibayar oleh wajib pajak. Penetapan beban pajak dihitung secara manual berdasarkan tabel yang berasal dari KEPMENDAGRI yang dituangkan dalam PERDA yang akan diupdate setiap 6 bulan).
- Setelah ditetapkan wajib pajak akan diberitahu berapa beban pajak yang harus dibayar di loket pembayaran.

- Setelah wajib pajak melakukan pembayaran, maka wajib pajak akan diberikan nota pajak yang akan digunakan untuk mengambil surat-surat STNK dan BPKB yang sudah disahkan serta nota pajak yang baru diloket terakhir yaitu loket penyerahan. (STNK dan BPKB akan disahkan setiap tahun, setiap pembayaran pajak).

Berdasarkan skenario diatas maka pada pembuatan Proyek Akhir ini merumuskan beberapa hal yaitu :

1. Bagaimana membangun sistem agar dapat melakukan perhitungan pajak kendaraan bermotor yang dibedakan berdasarkan jenis kendaraan, merk, type kendaraan, tahun pembuatan, tingkat polusi berdasarkan jenis bahan bakar yang dipakai, CC / isi silinder , dan warna tnkb
2. Bagaimana membangun sistem yang dapat menghasilkan informasi berupa laporan mengenai data-data pajak kendaraan bermotor terutama masalah jatuh tempo. Data laporan yang dibutuhkan yaitu laporan harian, mingguan, bulanan dan tahunan.
3. Bagaimana mengatasi data tabel pajak yang akan berubah jika ada perubahan PERDA setiap 6 bulan sekali.

1.3 TUJUAN PROYEK AKHIR

Tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan Proyek Akhir ini adalah menghasilkan perangkat lunak yang mampu untuk :

1. Melakukan perhitungan beban pajak yang akan ditanggung oleh wajib pajak berdasarkan data yang dimiliki oleh kendaraan tersebut.
2. Memberikan informasi berupa laporan tentang data-data kendaraan bermotor terutama masalah wajib pajak yang jatuh tempo. Baik itu data laporan harian, bulanan, mingguan maupun tahunan.
3. Menangani perubahan data berdasarkan PERDA yang berlaku mengenai beban pajak.

1.4 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam Proyek Akhir ini meliputi :

1. Sistem dibangun berdasarkan proses manual dari perhitungan / penetapan pajak yang ada di kantor Samsat
2. Asumsi data tabel PERDA periode yang berlaku saat ini sudah diinputkan.
3. Aplikasi yang dibuat hanya digunakan pada bagian yang berhubungan langsung dengan perhitungan pajak (petugas loket penetapan beban pajak) dan bagian lain yang membutuhkan informasi wajib pajak yang telah jatuh tempo.
4. Basis data yang dibuat hanyalah basis data yang digunakan di bagian perhitungan pajak dan pembuatan laporan jatuh tempo.
5. Tidak menangani kesalahan-kesalahan teknis seperti kesalahan pada percetakan, penginputan data, dll.
6. Tidak menangani details proses pembayaran.
7. Laporan yang dibuat hanya laporan jatuh tempo berdasarkan parameter inputan tanggal dari user.
8. Perhitungan pajak kendaraan bermotor secara otomatis hanya dilakukan pada kendaraan bermotor yang sudah terdaftar.

1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH

Pengerjaan Proyek Akhir ini menggunakan metodologi :

1. Studi literatur
Studi literature bertujuan untuk mempelajari dan memahami teori dasar tentang pembuatan aplikasi dengan menggunakan tools Visual Basic, SQL Server 2000, Crystal Reports dan materi lain yang berhubungan dengan pembangunan sistem, seperti teori tentang perhitungan pajak kendaraan bermotor.
2. Pengumpulan bahan dan studi lapangan
Mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dalam pembangunan perangkat lunak dengan cara observasi ke kantor

Samsat Kotabumi Lampung Utara sebagai lokasi studi kasus pada pembuatan proyek akhir ini.

3. Analisis dan perancangan
Meliputi Analisis sistem dan Analisis kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun serta membuat aliran informasi, struktur aliran data, spesifikasi proses, dan perancangan aplikasi.
4. Implementasi perangkat lunak dan evaluasi (uji coba)
Implementasi perangkat lunak bertujuan mengimplementasikan hasil perancangan yang telah dilakukan dan diadakan pengujian terhadap perangkat lunak yang telah dibuat.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan menjelaskan latar belakang, perumusan masalah, tujuan proyek akhir, batasan, metode penyelesaian masalah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan dalam Proyek Akhir ini. Selain itu, akan dijelaskan konsep tentang perhitungan pajak kendaraan bermotor serta teori-teori yang mendukung dalam pembuatan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Analisis berisi hasil analisis terhadap seluruh sistem untuk mengetahui kekurangan dan kebutuhan sistem yang akan dibangun, agar pengembangan sistem yang akan dibangun menjadi lebih baik.

Sedangkan dalam perancangan akan membahas rancangan sistem berdasarkan hasil analisis. Rancangan sistem ini mencakup rancangan basis data, pemodelan sistem yang dibuat, seperti : diagram konteks, diagram aliran data, diagram ER dan skema relasi dari tabel. Selain itu juga perancangan interface dari sistem

yang dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Implementasi membahas mengenai implementasi hasil dari analisis dan perancangan ke dalam bentuk bahasa pemrograman, mulai dari deskripsi file yang dibangun serta kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang diperlukan dalam membangun sistem. Selain itu akan dibahas tentang masalah uji coba program yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Penutup merupakan bab terakhir yang memuat kesimpulan dari keseluruhan sistem yang dibuat serta saran-saran yang diperlukan dalam pengembangan sistem lebih lanjut.



BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari proyek akhir ini adalah Aplikasi Perhitungan Pajak Kendaraan Bermotor pada Kantor Samsat UPTD Pajak Daerah Wilayah III Propinsi Lampung di Kotabumi Lampung Utara ini telah dapat :

1. Melakukan komputersisasi terhadap proses–proses seperti transaksi pendaftaran, perhitungan dan pembayaran pajak kendaraan bermotor.
2. Melakukan pengelolaan data master berupa data petugas (login) , tabel PERDA, type kendaraan, asuransi, denda, bobot, nilai jual, variabel bbn dan variabel pkb.
3. Menghasilkan informasi berupa laporan jatuh tempo berdasarkan periode yang diinputkan oleh user dengan cepat dan mudah.
4. Menampilkan informasi berkas yang sudah dan sedang diproses sehingga petugas dapat melakukan monitoring proses berkas lebih mudah daripada sistem sebelumnya.
5. Menyimpan data yang dibutuhkan ke dalam basis data, sehingga lebih rapi dan memudahkan pengaksesan data.
6. Menampilkan total pembayaran pajak tahun sebelumnya untuk kendaraan yang melakukan pembayaran PKB sebagai informasi bagi petugas untuk memastikan bahwa data pembayaran yang dihasilkan adalah valid.

5.2 SARAN

Saran bagi pengembangan Aplikasi Perhitungan Pajak Kendaraan Bermotor pada Kantor Samsat UPTD Pajak Daerah Wilayah III Propinsi Lampung di Kotabumi Lampung Utara adalah :

1. Aplikasi ini dibuat berbasis client server yang menggunakan LAN. Untuk pengembangannya dapat dibuat aplikasi yang berbasis Web dengan jaringannya diperluas menjadi internet.
2. Dengan data yang ada diperlukan aplikasi prediksi / SPK untuk menangani masalah lewat jatuh tempo.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fathansyah, Ir. 1999. *Buku Teks Ilmu Komputer Basis Data*, Informatika. Bandung.
- [2] Halvorson, Michael. 2000. *Microsoft Visual Basic 6.0 Profesional Step by Step*, PT.Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [3] Kurniadi, Adi. 2000. *Pemrograman Microsoft Visual Basic 6*, PT. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [4] Peraturan Daerah Propinsi Lampung Nomor 1 dan 2 Tahun 2002 Tentang PKB dan BBNKB.
- [5] Pressman.S.Roger.Ph.D. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi (BUKU SATU)*. PT. Andi.Yogyakarta.
- [6] Rusmawan, Uus. 2004. *Mengolah Database dengan SQL dan Crystal Report dalam Visul Basic 6.0*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.