

APLIKASI PEMBAYARAN PAJAK KENDARAAN BERMOTOR DI KABUPATEN TANGGAMUS MENGGUNAKAN VISUAL BASIC

Jamaludin¹, Nur Aminudin²

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 pringsewu Lampung

Telp. (0729) 22240 website: www.stmikpringsewu.ac.id

E-mail : jamaludin571@gmail.com

ABSTRAK

Pembayaran pajak merupakan kewajiban bagi setiap warga negara, baik itu pajak kendaraan maupun pajak bumi dan bangunan. Namun saat ini membayar pajak pada instansi pemerintahan terkadang mengalami kendala karena lamanya pelayanan dikarenakan mengantri. Semakin banyak pengguna kendaraan di Indonesia, semakin banyak wajib pajak yang harus membayarkan pajak kendaraan. Namun, seringkali pegawai pajak mengalami masalah ketika akan memberikan layanan pembayaran pajak dikarenakan sistem yang masih manual sehingga lama dalam pelayanan. Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu solusinya dengan membuat aplikasi pembayaran pajak. Aplikasi pembayaran pajak kendaraan bermotor yang akan dirancang menggunakan visual basic. Dengan adanya aplikasi tersebut, aplikasi pembayaran pajak kendaraan bermotor akan dapat membantu pegawai pajak dalam melakukan pelayanan kepada wajib pajak.

Keyword: Sistem, aplikasi, kantor samsat.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin banyak pengguna kendaraan bermotor di Indonesia dan semakin banyak pula wajib pajak yang harus membayar pajak atas kendaraan bermotor mereka. Dalam arti kata bila wajib pajak berada di luar kota, maka wajib pajak tidak dapat melakukan transaksi pembayaran kendaraan bermotornya. Belum lagi ketika wajib pajak melakukan jual beli kendaraan yang berhubungan dengan Bea Balik Nama Kendaraan Bermotor (BBN-KB), maka dia harus pulang ke daerahnya untuk melakukan pembayaran pajak dan atau untuk mendaftarkan/identifikasi keabsahan kendaraan bermotornya tersebut. Hal ini terjadi karena tidak terintegrasinya setiap database yang ada pada setiap daerah. Database yang ada selama ini masih bersifat partial atau masih berdiri sendiri.

Selain sebagai media arus data, sistem aplikasi pembayaran pajak kendaraan ini dapat menjadi pilihan utama karena sifatnya yang aman, traffic data yang baik karena lompatan paket data pendek serta efisien namun fleksibel dalam hal teknis dan efisiensi biaya.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yaitu bagaimana merancang dan membangun suatu aplikasi pembayaran pajak di Kabupaten Tanggamus?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penulisan e-jurnal ini mencakup beberapa aspek yaitu:

1. Pembahasan tidak sampai kepada masalah keamanan jaringan.
2. Pembayaran yang dapat dilakukan adalah pembayaran pajak kendaraan bermotor.

1.4 Tujuan Masalah

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi pembayaran pajak kendaraan bermotor roda dua pada kabupaten Tanggamus.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Membantu pegawai pajak dalam proses pelayanan pembayaran pajak kendaraan bermotor.
2. Memberikan pelayanan secara cepat kepada wajib pajak.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Sistem

Jogiyanto (2012: 813) berpendapat bahwa, sistem didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.

Jogiyanto (2005: 2) berpendapat bahwa, sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

2.2. Aplikasi

Indrajit dalam Zubair (2005:9) berpendapat bahwa, “informasi adalah hasil pengolahan data yang secara prinsip memiliki nilai atau value yang dibandingkan dengan data mentah.

Kristanto (2007: 66) berpendapat bahwa, aplikasi adalah proses dimana keperluan pengguna dirubah ke dalam bentuk paket perangkat lunak dan atau kedalam spesifikasi pada komputer yang berdasarkan pada sistem informasi,

2.3. Kantor Samsat Tanggamus

Kantor Bersama Samsat merupakan salah satu tempat pelayanan publik yang menangani pembayaran Pajak Kendaraan Bermotor (PKB), Bea Balik Nama Kendaraan Bermotor (BBNKB), dan Sumbangan Wajib Dana Kecelakaan Lalu Lintas Jalan (SWDKLLJ) yang akan selalu berubah harus menyesuaikan dengan kondisi perkembangan masyarakat yang selalu menuntut adanya peningkatan pelayanan publik. Untuk mewujudkan pelayanan prima dan memenuhi tuntutan publik terhadap peningkatan pelayanan, maka diperlukan adanya pemanfaatan terhadap teknologi informasi. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah dengan merancang sistem aplikasi yang sistematis dan terintegrasi dimana aplikasi tersebut ditujukan untuk kepentingan publik maupun untuk kepentingan intern Samsat dalam menunjang fungsi pelayanan. Dengan aplikasi ini, publik maupun pegawai dapat dengan mudah mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan setiap saat karena informasi yang ada disimpan dengan rapi dan aman dalam basis data.

Data primer pada Perancangan Sistem Informasi ini dilakukan di kantor Samsat. Dalam penelitian ini dilakukan dengan menganalisa sistem yang sudah ada untuk kemudian diterjemahkan dalam bentuk sistem aplikasi pembayaran pajak kendaraan. Data primer pada perancangan ini, yaitu data yang diperoleh langsung dari sumber utama berupa hasil dari wawancara. Sedangkan data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari dokumen yang ada di bagian PDE (Pusat Data Elektronik) dan studi kepustakaan yang dapat menunjang penelitian. Pada pengembangan perangkat lunak merupakan tahap perancangan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman visual basic.

Hasil dari penelitian ini berupa SIM (Sistem Informasi Manajemen) dalam menunjang proses kecepatan pelayanan terhadap publik, khususnya di Samsat. Selaian itu SIM yang baru ini diharapkan memberikan alternatif pelayanan kepada publik dalam melakukan registrasi kendaraan bermotor melalui aplikasi. Bagi pihak Samsat sendiri dengan adanya SIM ini dapat memberikan kemudahan bagi pihak intern Samsat dalam proses pencarian informasi mengenai pajak kendaraan bermotor, nilai jual yang sewaktu-waktu ditanyakan oleh wajib pajak.

2.4. Peraturan Pemerintah Tentang Samsat

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 50 Tahun 2010, tanggal 25 Mei 2010, Polri menarik dana dari masyarakat adalah atas perintah dari negara. Penarikan tersebut dinamakan PNBP (Penerimaan Negara Bukan Pajak).

Dalam fungsi lalu lintas, unit Registrasi dan identifikasi, ada pelayanan yang ditarik PNBP nya. Di Satpas (Satuan Administrasi Penerbitan SIM) ada penarikan dana baik SIM Baru, SIM Perpanjangan dan klinik mengemudi, di Samsat (Satuan Administrasi Manunggal Satu Atap) juga demikian. Untuk di Samsat, Polri hanya menarik dana PNBP untuk BPKB, STNK, TNKB (pelat nomor), dan Proses Mutasi.

Untuk masalah pajak, denda, dsb, BBN I, BBN II, dst, fiskal, ditarik oleh DISPENDA, dan dana asuransi Jasa Raharja, ditarik oleh Jasa Raharja. Jadi

apabila hendak menanyakan masalah pajak, mohon jangan tanyakan ke pak pulisi, karena tabel besaran pajak/denda itu adanya di komputer Dispenda.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Metode wawancara

Metode ini yaitu dengan Penulis melakukan wawancara dengan staf atau karyawan yang ada di Kantor Bersama Samsat Tanggamus.

2. Metode observasi

Penulis melakukan pengamatan pada obyek secara langsung di Kantor Bersama Samsat Tanggamus, mengenai pelayanan yang sedang berjalan saat ini.

3. Metode dokumentasi

Metode ini penulis gunakan untuk mengetahui proses-proses pelayanan administrasi yang dilakukan pegawai di Kantor Bersama Samsat Tanggamus juga tidak lupa penulis mengambil gambar-gambar yang sekiranya diperlukan pada pembuatan karya ini.

4. Metode kepustakaan

Penulis memanfaatkan teori-teori yang ada yang menyangkut ilmu-ilmu sistem informasi dan teknologi informasi khususnya dalam bidang web.

3.2. Metode Pengamatan

Dalam perancangan sistem ini menggunakan metode *waterfall* merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Inti dari metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah ke-1 belum dikerjakan, maka langkah 2 tidak dapat dikerjakan. Jika langkah ke-2 belum dikerjakan maka langkah ke-3 juga tidak dapat dikerjakan, begitu seterusnya. Secara otomatis langkah ke-3 akan bisa dilakukan jika langkah ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan. Dalam metode *waterfall* melalui tahapan-tahapan seperti:

a. Analisa Kebutuhan

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini dengan melakukan sebuah penelitian, wawancara dan studi literatur. Sistem analis dengan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang

bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user*. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menerjemahkan ke dalam bahasa pemrogram.

b. Desain Sistem

Tahapan dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti diagram alir data (*data flow diagram*), diagram hubungan entitas (*entity relationship diagram*) serta struktur dan bahasan data.

c. Penulisan Kode Program

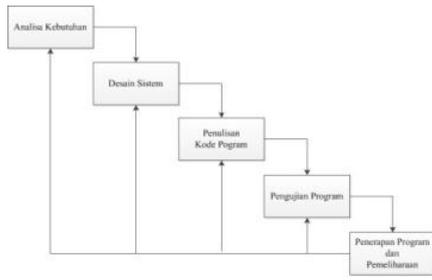
Penulisan kode program atau *coding* merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

d. Pengujian Program

Tahapan akhir dimana sistem yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.

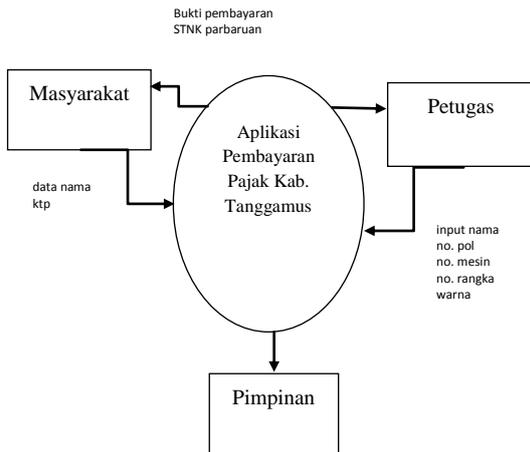
e. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada calon pendaftar siswa baru pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) baru, atau karena calon siswa baru membutuhkan perkembangan fungsional.



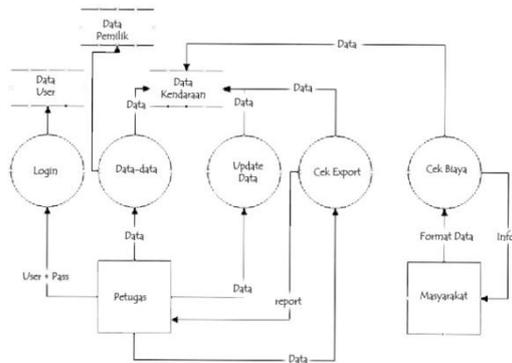
Gambar 3.1. Metode Waterfall

3.2.1. Diagram Konteks



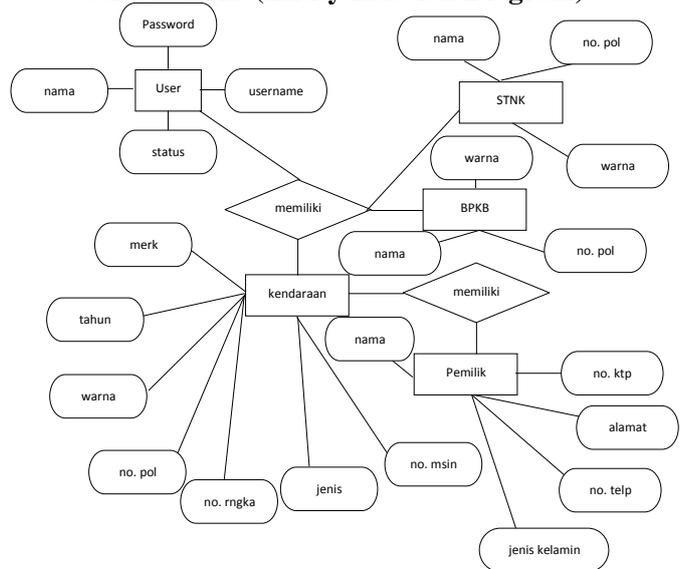
Gambar 3.2. Diagram Konteks

3.2.2. DFD (Diagram Flow Data)



Gambar 3.2. Diagram Flow Data

3.2.3. ERD (Entity Relation Diagram)



Gambar 3.3. ERD (Entity Relation Diagram)

4. PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem

4.1.1. Form Login

Login

Username

Password

Gambar 4.1. Menu Login

4.1.2. Form Menu Utama

Gambar 4.2. Form Menu Utama

4.1.3. Form Input Data Pembayar Pajak

Kode Pelanggan

Nama

Tipe

Biaya Beban

Jumlah Pemakaian

Total Tagihan

Pajak

Pembayaran

Harga

Gambar 4.3. Form Input Data Pembayar Pajak

4.2. Implementasi

4.2.2. Tampilan Form Login



Gambar 4.4. Tampilan Form Login

4.2.3. Tampilan Form Menu Utama



Gambar 4.5. Tampilan Form Menu Utama

4.2.4. Tampilan Form Input Pembayar Pajak



Gambar 4.6. Tampilan Form Menu Utama

5. Penutup

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu dengan adanya aplikasi pembayaran pajak memudahkan pegawai pajak dalam memberikan pelayanan kepada wajib pajak.

5.2. Saran

Berdasarkan uraian di atas penulis memberikan saran:

- Agar terus dapat meningkatkan pelayanan kepada masyarakat secara

cepat dan efisien dengan menggunakan fasilitas online.

- Terus meningkatkan kualitas sumber daya manusia terutama pegawai Kantor Bersama Samsat Tanggamus agar mampu menguasai teknologi website guna meningkatkan pelayanan kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Jogiyanto. 2005. *Pengenalan Komputer*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Jogiyanto. 2012. *Sistem Informasi Manajemen Komputer*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Kristanto. 2007. *Sistem Informasi Penjualan Buku*. Bandung
- Indarjit dalam Zubair. 2005. *Aplikasi Pengolahan Data Pendapatan pada Adira Finance*. Medan
- Peraturan Pemerintah No. 50 Tahun 2010, tanggal 25 Mei 2010.
- Marilyn Kristina, Sulantiwi. 2015. *Sistem Pendukung Keputusan menentukan Kualitas bibit Ikan Guramei Pekon Sukosari Menggunakan Aplikasi Visual Basic 6.0*. Jurnal TAM Vol.4 Desember 2015. STMIK Pringsewu.