**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Perkembangan dibidang teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasisis *web* dapat mempermudah dan membantu berbagai bidang pekerjaan yang terkait dengan kemudahan akses, jarak dan waktu. Sehingga turut mendorong berbagai industri memanfaatkan teknologi informasi untuk *memonitoring* perkembangan kegiatannya, salah satunya dalam hal pemotongan pajak. Pajak merupakan salah satu sumber pendapatan pemerintah daerah di seluruh Indonesia, pajak dipergunakan untuk membiayai kegiatan pemerintahan maupun untuk meningkatkan pembangunan prasana bagi masyarakat.

Badan Pendapatan Daerah (Bapenda) khususnya Unit pelaksana Teknis (UPT) Pajak Daerah Wilayah 2 Margahayu adalah sebuah instansi yang bertugas untuk memungut pajak daerah di Kabupaten Bandung, salah satunya adalah pajak Reklame. Dalam pelaksanaan perhitungan pajak Reklame ternyata UPT ini belum menggunakan sebuah aplikasi sehingga masih memungkinkan terjadinya sebuah kesalahan atau ketidakakuratan dalam proses perhitungan jumlah pemotongan pajak reklame yang terjadi dalam setiap transaksi.

Dalam perhitungan pajak reklame masih semi komputerarisasi dan dalam laporannya masih menggunakan *Microsoft Excel*, hal menyebabkan penyusunan laporan mengalami keterlambatan sehingga menyebabkan informasi yang diterima oleh Bapenda tidak *real time* dan laporan tidak dapat digunakan sebagai bahan evaluasi program kerja.

Pemasangan reklame masih menjadi salah satu media untuk berikalan, meskipun di era industri 4.0 sebagian orang sudah beralih untuk berikalan dimedia online karena lebih praktis dan lebih murah, Ada 11 jenis pendapatan asli daerah yang dikelola oleh Badan Pendapatan Daerah (Bapenda) Kabupaten Bandung yang terdiri dari PBB, BPHTB pada bidang pajak II dan pajak daetah non PBB BPHTB pada bidang pajak I dan salah satunya adalah pajak reklame, saat ini proses pemotongan pajak reklame masih menggunakan *Microsoft Excel* sehingga sudah tidak sesuai dengan sistem pengolahan data saat ini yang diharuskan sudah dengan sistem yang lebih terintegrasi, keadaan ini membuat proses pemotongan pajak reklame banyak terdapat kelemahan.

Untuk meminimalisir kelemahan-kelemahan yang terjadi maka dibutuhkan sebuah sistem yang lebih baik dengan harapan pemanfaatan sistem bisa lebih optimal dan efektif terutama dalam proses pemotongan pajak reklame sehingga informasi yang dihasilkan bisa lebih cepat digunakan untuk bahan evaluasi program kerja, sesuai dengan latar belakang yang sudah diuraikan, maka penulis membuat judul **“ Aplikasi Pemotongan Pajak Rekalame (Studi Kasus UPT Pajak Daerah Wilayah 2 Margahayu) “**.

1. **Identifikasi Masalah**

Berikut akan diuraikan beberapa hal yang menjadi penyebab timbulnya masalah :

1. Sistem yang masih menggunakan *Mictrosof Excel* menyebabkan keterlambatan dalam proses pemotongan pajak reklame
2. Masih kemungkina terjadi kesalahan atau ketidaktepatan dalam proses perhitungan jumlah pemotongan pajak reklame
3. Keterlambatan pembuatan laporan mengenai data wajib pajak reklame yang diterima oleh Bapenda karena memrlukan banyak waktu
4. **Batasan Masalah**

Batasan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang masih menggunakank *Mictrosof Excel* menyebabkan keterlambatan dalam proses pemotongan pajak reklame
2. Masih kemungkina terjadi kesalahan atau ketidaktepatan dalam proses perhitungan jumlah pemotongan pajak reklame
3. Keterlambatan pembuatan laporan mengenai data wajib pajak reklame yang diterima oleh Bapenda karena memrlukan banyak waktu
   1. **Tujuan dan Kegunaan penelitian**
4. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat sebuah sistem berbasis *web*
2. Mempermudah dalam perhitungan pajak reklame
3. Mempercepat pembuatan laporan pajak reklame kepada Bapenda
4. **Kegunaan Penelitian**

Dengan dilakukannya penelitian ini di harapkan dapat mempunyai manfaat dan kegunaan sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Penelitian ini adalah salah satu cara untuk mempraktekan materi yang sudah dipelajari dari awal perkuliahan hingga sekarang sehingga penulis lebih mengerti materi yang dipelajari dan untuk menambah wawasan, menambah pengalaman bagi penulis terutama dalam bidang pemograman dan pajak daerah.

1. Bagi Badan

Dengan pembuatan aplikasi perhitungan pajak reklame ini semoga bisa mendapatkan kinerja yang lebih efektif dan efisien.

1. Bagi Pembaca

Dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis semoga pembaca bisa menjadi inspirasi dan menambah wawasan tentang pajak daerah dan bidang teknologi khusunya pemograman web.

* 1. **Landasan Teori**

1. **Pajak**

Pajak adalah iuran wajib dari rakyat kepada Negara dengan tidak menerima imbalan jasa secara langsung berdasarkan undang-undang , untuk membiayai pengeluaran-pengeluaran umum. Oleh karena itu, pajak merupakan salah satu sumber penerimaan Negara sehingga pemungutannya dapat di paksakan, baik secara perseorangan maupun dalam bentuk badan usaha.

1. **HTML (*Hyper Text Markup Language*)**

HTML adalah *file text* yang yang di buat dengan editor *text* biasa di gunakan untuk membuat sebuah halaman *website* atau halaman pemograman berbasis web, file HTML berisi intruksi yang kemudian di terjemahkan oleh *browser* di computer. HTML bukan merupakan bahasa pemograman tetapi biasa di kolaborasikan dengan bahasa lain seperti *PHP, Java Script* dan yang lainnya.

1. **CSS (*Cascading Style Sheets*)**

CSS di gunakan untuk mempercantik sebuah halaman web, dengan menggunakan CSS, maka program yang kita buat akan lebih enak di lihat sehingga ketika *user* menggunakan aplikasi yang kita buat akan terasa nyaman.

1. **XAMPP**

XAMPP adalah salah satu *web* *server* yang bisa kita pilih untuk di gunakan di *local* komputer kita yang di gunakan untuk membuat Data base dan sebagai *server web apache* kita.

1. ***Java* *Script***

*JavaScript* adalah bahasa pemograman yang bisa di sisipkan ke HTML akan tetapi *JavaScript* berjalan di sisi *client* contohnya jam di tampilkan dalam halaman yang *update* sendiri untuk menunjukan waktu saat ini pada computer pengguna. Penggunaan *javaScript* dalam pemograman hanya sebagai *sequence* saja atau bisa di pakai maupun tidak.

1. **PHP *(Hypertext PreProcessor)***

PHP pertama kali di buat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu PHP masih bernama FI (*Form Interpreted*), yang wujudnya berupa sekumpulan *script* yang di gunakan untuk mengolah data *form* dari web. Dan sekarang PHP khususu di buat untuk pemograman web.

1. ***Bootstrap***

Bootstrap adalah salah satu *framework* atau kerangka kerja dari CSS (*Cascading Style Sheets)* yang bisa kita gunakan dari sekian banyak *framework* CSS, untuk menggunakan *Bootstrap* kita tinggal menyisipkan *class* yang ada di *bootstrap* dan menempelkannya di *tag* HTML, dan apabila tidak tahu class-class dari *bootstrap* kita bisa mengakses web dari *bootstrap* dengan mengunjungi *www.getbootstrap.com.*

1. ***Codeigniter***

Sama hal nya seperti *bootstrap*, Codeigniter juga salah satu *framework* PHP yang sudah banyak orang yang menggunakannya, salah satu tujuan di buatnya *framework* yaitu untuk memudahkan seseorang dalam membuat sebuah web aplikasi. Di dalam *website* resmi *codeigniter* di jelaskan mengapa harus menggunakan *codeigniter* yaitu, ukuran yang sangat kecil, menyederhanakan kesulitan, dokumentasi yang lengkap dan keamanan yang kuat.

* 1. **Objek dan Waktu Penelitian**

Penlitian ini dilakukan di Badan keuangan Daerah Kabupaten Bandung yang beralamat di Jl. Raya Soreang Km 17, dan waktu penelitian dilakukan pada bulan februari 2020 sampai dengan maret 2020.

* 1. **Metodologi Penelitian**

1. **Metode penelitian**

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, metodologi penlitian yang digunakan adalah metode analisis deskrptif, yaitu metode analisis yang dapat memberikan gambaran maupun uraian jelas mengenai suatu keadaan atau fenomena.

Dalam melakukan penelitian ini, untuk mendapatkan data dan informasi, maka metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Dengan melakukan penelitian secara langsung pada objek yang diteliti dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan terhadap data data dan informasi yang diperlukan yang berhubungan dengan penelitian.

1. Wawancara

Yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara/ *interview* secara langsung dengan pihak-pihak yang berwenang yaitu khususnya pada bagian yang melakukan pemotongan pajak reklame untuk memberikan informasi dan data yang dibutuhkan dalam penelitian.

1. Studi Pustaka

Teknik ini digunakan untuk mengkaji permasalahan melalui analisa literatur seperti dari buku-buku, majalah, dan media internet

1. Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah cara pengumpulan data melalui peninggalan arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teorii dalil-dalil atu hokum-hukum dan yang berhubungan dengan penelitian.

1. **Metode Pengembangan Sistem**

Metode OOSE merupakan metode pengembangan kegiatan yang lebih memberi penekanan pada *usecase*. Keunggulan metode ini adalah mudah dipelajari karena memiliki notasi yang sederhana namun mencakup seluruh tahapan dalam rekayasa perangkat lunak.

Adapun tahapan sistemnya adalah sebagai berikut :

1. *Requirement sistem*, yaitu mencari tahu kebutuhan sistem dengan langkah-langkah sebagai berikut :
2. Studi observasi, yaitu peninjauan secara langsung tentang proses berjalannya pemotongan pajak reklame di UPT Pajak Daerah Wilayah 2 Margahayu
3. Studi pustaka, yaitu mempelajari buku-buku serta referensi-referensi yang berkaitan dengan pembuatan sistem yang dipakai
4. *Analisys*, data-data yang telah diperoleh kemudian dianalisa untuk mengetahui kebutuhan sistem kemudian menentukan objek-objek yang diperlukan
5. *Design,* tahapan ini dimulai dari perancangan arsitektur sistem, proses antarmuka, dan interaksi sistem dengan pengguna
6. *Implementation,* hasil rancangan yang telah dibuat kemudian direalisasikan kedalam kode program yang siap digunakan
7. *Test,* setelah selesai maka dilakukan serangkaian tes untuk menjamin bahwa sistem dapat berjalan dengan baik
   1. **Sistematika Penulisan**

Agar dapat terlihat jelas kaitanya antara bab yang satu dengan bab yang lainnya, maka penulsan laporan disusun secara sistematis, yang terdiri atas :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan dan keguanaan penelitian, metodologi penelitian, tempat dan waktu penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai teori-teori yang mendukung dalam penulisan penelitian ini.

BAB III ANALSIS SISTEM

Bab ini membahas mengenai hal-hal yang berhubungan dengan analisis yang diteliti meliputi sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, wewenang dan tanggung jawab. Serta menjelaskan tentang gambaran sistem yang sedang berjalan serta deskripsi dari hasil analisis sistem yang akan dijadikan sebagai petunjuk untuk perancangan pada tahapana berikutnya.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang perancangan perangkat keras, perancangan basis data, perancangan interface (antarmuka), dan perancangan program.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menguraikan langkah-langkah dalam implementasi sistem, yaitu komponen-komponen kebutuhan sistem, serta pengujian pada sistem yang dobuat.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian dan saran untuk kelancaran pengoperasian aplikasi yang telah dibuat.

* 1. **Daftar Pustaka**

Anhar. (2016). *Php dan Mysql Secara Otodidak*. Jakarta: penerbit Mediakita

Bustamar Ayza. (2016). *Hukum Pajak Indonesia*. Jakarta: Penerbit Kencana

Maniah, Dan Dini Hamidin. (2017). *Analsis Dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV. Budi Utama

Rian Ariono. (2018). *Belajar HTML Dan CSS, Tutorial Fundamental Dalam Memperajari HTML Dan CSS*. Yogyakarta: Penerbit Khasanah Buku Jogya

Rintho Rante Rerung. (2018). *Pemograman Web Dasar*. Yogyakarta: Penerbit CV. Budi Utama