

**RANCANG BANGUN APLIKASI EDUKASI PELAPORAN  
SPT TAHUNAN PPH ORANG PRIBADI**

**PROPOSAL TUGAS AKHIR**

Oleh:

**Rizky Indriati**

**3311801005**

Disusun untuk pengajuan proposal Tugas Akhir Program Diploma III



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**POLITEKNIK NEGERI BATAM**

**BATAM**

**2020**

**HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL**  
**RANCANG BANGUN APLIKASI EDUKASI PELAPORAN**  
**SPT TAHUNAN PPH ORANG PRIBADI**

**Rizky Indriati**

**3311801005**


Proposal ini telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing  
sebagai persyaratan untuk melaksanakan Sidang Proposal  
pada

**PROGRAM DIPLOMA III**  
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**POLITEKNIK NEGERI BATAM**

**Batam, 12 November 2020**


**Disetujui oleh:**

**Pembimbing I,**

  
Muhammad Nashrullah, SST., M.Sc

**NIP. 117174**

**Pembimbing II,**

  
Supardianto, S.ST., M.Eng.

**NIK. 113105**

## **Abstrak**

Mahasiswa relawan pajak di bawah naungan Tax Center Polibatam bertugas untuk membantu masyarakat Wajib Pajak (WP) dalam melaporkan pajak penghasilan setiap tahunnya. Kurangnya pengetahuan mahasiswa relawan pajak mengenai aplikasi pelaporan SPT Tahunan PPh Orang Pribadi menyebabkan mereka kesulitan dalam membantu masyarakat tersebut. Hal itu dikarenakan kurang efektifnya media untuk edukasi pelaporan SPT Tahunan PPh Orang Pribadi. Mereka tidak dapat mencoba secara langsung untuk menggunakan aplikasi yang sesungguhnya. Karena untuk menggunakan aplikasi sesungguhnya sebagai media edukasi dirasa tidak memungkinkan karena memerlukan data yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan bagi setiap pelapor SPT pajak. Dari permasalahan tersebut maka dibutuhkan aplikasi edukasi mengenai pelaporan SPT sebagai sarana edukasi bagi masyarakat umum melalui mahasiswa relawan pajak Politeknik Negeri Batam. Maka dari itu tujuan pembuatan Tugas Akhir ini adalah merancang dan membangun Aplikasi Edukasi Pelaporan SPT PPh Tahunan Orang Pribadi dengan menerapkan alur yang sama sesuai aplikasi pelaporan pajak resmi (DJP Online) dengan menggunakan metode *waterfall*. Aplikasi ini diharapkan mampu membantu memberikan edukasi mengenai Pelaporan SPT Tahunan PPh Orang Pribadi sebelum seseorang benar-benar terjun langsung ke aplikasi pelaporan SPT pajak sesungguhnya. Diharapkan pengguna dapat mengetahui alur dari Pelaporan SPT Tahunan PPh Orang Pribadi untuk meminimalisir kesalahan dalam penginputan data-data penting saat pelaporan pajak.

**Kata kunci:** Edukasi, Pelaporan SPT Tahunan, Wajib Pajak

## **1. Latar Belakang**

Sebagai Warga Negara Indonesia (WNI) yang baik dan taat pada peraturan perundang-undangan maka, setiap WNI wajib membayar pajak mereka sebagai kontribusi untuk ikut membangun Indonesia. Salah-satu sumber untuk pendapatan negara adalah dari sektor pajak. Seseorang yang melakukan kewajiban perpajakan disebut sebagai Wajib Pajak (WP). Dalam hal tersebut salah satu kewajiban bagi WP yaitu melaporkan pembayaran pajak sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Ketentuan tersebut telah diatur dalam UU Nomor 28 Tahun 2007 tentang Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan.

Kewajiban untuk melaporkan pajak penghasilan (PPh) pertahun disebut dengan Pelaporan SPT Tahunan PPh. Dalam Pelaporan SPT Tahunan ini dibagi menjadi dua yaitu SPT PPh Orang Pribadi dan Badan. Pada Tugas Akhir ini saya lebih memfokuskan kepada Pelaporan SPT Tahunan PPh Orang Pribadi. Ada tiga jenis formulir SPT Tahunan PPh Orang Pribadi yaitu formulir 1770, 1770 S dan 1770 SS. Formulir 1770 diperuntukkan untuk perseorangan yang memiliki usaha bebas, keahlian khusus dan tidak terikat oleh satu perusahaan. Sedangkan formulir 1770 S diperuntukkan untuk perseorangan yang memiliki penghasilan lebih dari 60 juta selama setahun. Dan formulir 1770 SS diperuntukkan untuk perseorangan yang memiliki penghasilan dibawah atau sama dengan 60 juta selama setahun. Untuk melakukan proses Pelaporan SPT Tahunan PPh Orang Pribadi dibutuhkan bukti potong yang dapat diterima dari pemotong pajak (perusahaan). Bukti potong tersebut yang akan dilaporkan oleh WP melalui aplikasi resmi pelaporan SPT Tahunan PPh.

Berdasarkan hasil wawancara dengan tim pajak Tax Center Polibatam yang diwakilkan oleh Ibu Wika Arsanti Putri, diketahui bahwa Tax Center Polibatam memiliki mahasiswa relawan pajak. Mahasiswa relawan pajak tersebut akan membantu masyarakat WP untuk melaporkan pajak setiap tahunnya. Kurangnya pengetahuan mahasiswa relawan pajak mengenai aplikasi pelaporan SPT Tahunan PPh Orang Pribadi menyebabkan mereka kesulitan dalam membantu masyarakat. Hal tersebut dikarenakan kurang efektifnya media untuk edukasi pelaporan SPT

Tahunan PPh Orang Pribadi. Mereka biasanya hanya menggunakan video tutorial untuk mengetahui alur pelaporan SPT Tahunan PPh Orang Pribadi. Hal tersebut dirasa masih kurang karena mereka tidak dapat mencoba secara langsung untuk menggunakan aplikasi yang sesungguhnya yaitu aplikasi DJP Online. Namun untuk menggunakan aplikasi tersebut sebagai media edukasi dirasa tidak memungkinkan karena memerlukan data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan bagi setiap pelapor SPT pajak.

Dari permasalahan di atas maka dibutuhkan aplikasi edukasi mengenai pelaporan SPT sebagai sarana edukasi bagi masyarakat umum melalui mahasiswa relawan pajak Polibatam. Aplikasi yang akan saya bangun adalah aplikasi Bantu Pajak yang di dalamnya terdapat Pelaporan SPT Tahunan PPh Orang Pribadi. Aplikasi ini diharapkan mampu membantu memberikan edukasi mengenai Pelaporan SPT Tahunan PPh Orang Pribadi sebelum seseorang benar-benar terjun langsung ke aplikasi pelaporan SPT pajak sesungguhnya. Diharapkan pengguna dapat mengetahui alur dari pelaporan SPT pajak tahunan untuk meminimalisir kesalahan dalam penginputan data-data penting saat pelaporan pajak.

## **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, permasalahan yang akan dibahas pada Tugas Akhir ini adalah bagaimana merancang dan membangun Aplikasi Edukasi Pelaporan SPT PPh Tahunan Orang Pribadi dengan menerapkan alur yang sama sesuai aplikasi pelaporan pajak resmi (DJP Online).

## **3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah:

- 1) Sistem hanya fokus kepada Pelaporan SPT Tahunan PPh Orang Pribadi
- 2) Perhitungan hanya dapat menggunakan data yang sudah terdapat pada sistem

#### **4. Tujuan**

Tujuan dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah merancang dan membangun Aplikasi Edukasi Pelaporan SPT Tahunan PPh Orang Pribadi dengan menerapkan alur yang sama sesuai aplikasi pelaporan pajak resmi (DJP Online).

#### **5. Manfaat**

Manfaat yang diharapkan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi mahasiswa relawan pajak, diharapkan hasil Tugas Akhir ini berguna dan dapat bermanfaat dalam membantu memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai Pelaporan SPT Tahunan PPh Orang Pribadi
- 2) Bagi masyarakat, diharapkan Tugas Akhir ini berguna dan dapat bermanfaat sebagai sarana edukasi agar lebih memahami bagaimana alur pelaporan SPT Tahunan PPh Orang Pribadi dan tidak mengalami kesulitan serta melakukan kesalahan dalam menginputkan data-data penting saat pelaporan SPT pajak sesungguhnya.
- 3) Bagi penulis, diharapkan pada Tugas Akhir ini dapat menerapkan ilmu-ilmu yang telah didapatkan di Politeknik Negeri Batam serta menambah wawasan dan pengetahuan.

#### **6. Landasan Teori**

##### **6.1 Tinjauan Pustaka**

Aplikasi edukasi sebelumnya telah dibuat oleh beberapa sumber dengan berbagai pengembangan yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhannya, adapun penelitian yang sudah pernah dilakukan seperti:

- a) Penelitian mengenai sistem aplikasi edukasi juga dilakukan oleh (Suria & Kurniawan, 2015). Aplikasi edukasi ini dikembangkan sebagai sarana edukasi terhadap aksara Jawa. Aplikasi edukasi aksara Jawa ini

dibangun karena hasil dari survey yang telah mereka lakukan dapat disimpulkan bahwa sangat banyak sekali orang yang kesulitan dalam memahami aksara Jawa dan membutuhkan aplikasi edukasi aksara Jawa. Menu utama yang terdapat dalam aplikasi ini diantaranya sejarah aksara Jawa, belajar aksara Jawa dan latihan aksara Jawa. Aplikasi ini berbasis web, dibangun menggunakan *framework* Codeigniter dan HTML 5.

- b) Penelitian mengenai aplikasi edukasi sudah pernah dilakukan oleh (Handayani & Lubis, 2019). Aplikasi edukasi yang ia bangun adalah sebagai media pembelajaran untuk melatih motorik pada anak berkebutuhan khusus berbasis android. Metode yang digunakan adalah metode pengembangan RAD (*Rapid Application Development*) dan metode pengumpulan data. Aplikasi ini dibangun menggunakan software Eclipse ADT, SDK dan Mozilla Firefox.
- c) Penelitian lain mengenai aplikasi edukasi (Rizal et al., 2016). Aplikasi yang dibangun adalah aplikasi *game* edukasi matematika yang dapat melatih anak ataupun siswa khususnya kelas 3 SD untuk belajar berhitung dengan mudah dan menyenangkan. Game ini didesain dengan menarik dan tokoh yang lucu untuk menciptakan suasana yang menyenangkan. Hasil survei mendapatkan tingkat kepuasan sebesar 81,3% yang berarti sangat puas. Survei ini ditujukan kepada 20 orang anak sekolah dasar. Game ini berbasis android dan dalam pembuatannya menggunakan metode *waterfall*.

Berikut di bawah ini merupakan aspek pembeda setiap aplikasi edukasi dari tinjauan pustaka diatas pada Tabel 1

**Tabel 1**  
**Tabel Perbandingan Aplikasi Edukasi**

<b>Aspek Pembeda</b>	<b>Suria &amp; Kurniawan, 2015</b>	<b>Handayani &amp; Lubis, 2019</b>	<b>Rizal et al., 2016</b>	<b>Rizky Indriati, 2020</b>
Bahasa Pemograman	HTML	-	-	HTML, Java Script, PHP
<i>Framework</i>	Codeigniter	-	-	Native
Target Edukasi	Masyarakat khususnya pelajar	Anak berkebutuhan khusus (autis)	Anak-anak khususnya murid kelas 3 SD	Masyarakat
<i>Fitur</i> Utama	Sejarah aksara Jawa, belajar aksara Jawa, latihan aksara Jawa	Permainan dan hiburan	Latihan (kali, bagi, jumlah, kurang)	Lapor dan Buat SPT
Objek Edukasi	Aksara Jawa	Melatih motorik anak berkebutuhan khusus (autis)	<i>Game</i> perhitungan matematika	Pelaporan SPT orang pribadi
Basis Aplikasi	Website	Android	Android	Website



Metodologi Penelitian atau perancangan Aplikasi	-	RAD	<i>Waterfall</i>	<i>Waterfall</i>
---	---	-----	------------------	------------------

## 6.2 Pajak

Berdasarkan UU KUP Nomor 28 Tahun 2007, pasal 1, ayat 1, pengertian Pajak adalah kontribusi wajib kepada 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 (Haryadi & Riani, 2018). Uang pajak akan digunakan untuk kepentingan bangsa dan Negara dalam pembangunan pusat dan daerah seperti fasilitas umum, anggaran kesehatan dan pendidikan. Selain itu pajak digunakan sebagai penghambat laju inflasi. Inflasi sangat berdampak pada berbagai aspek kehidupan seperti kenaikan bahan makanan, perumahan, dan bahan bakar.

## 6.3 Wajib Pajak (WP)

Menurut pasal 1 Undang-Undang No. 16 tahun 2000, pengertian Wajib Pajak adalah orang pribadi atau badan yang menurut ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan ditentukan untuk melakukan kewajiban perpajakan, termasuk pemungutan pajak atau pemotongan pajak (Alfiansyah, 2013). WP terdiri dari beberapa kelompok yaitu WP yang mempunyai penghasilan dari usaha, kemudian WP yang mempunyai penghasilan dari pekerjaan bebas dan WP yang memiliki penghasilan dari pekerjaan.

#### 6.4 SPT (Surat Pemberitahuan) Pajak

Menurut Undang-undang No.28 tahun 2007 tentang Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan pasal 1 angka 11 bahwa pengertian SPT adalah surat yang digunakan untuk melaporkan perhitungan dan/atau pembayaran pajak, objek pajak dan/atau bukan objek pajak dan/atau harta dan kewajiban, sesuai dengan ketentuan *perundang-undangan perpajakan* (Widiastuti et al., 2013). SPT berisi informasi mengenai jumlah pajak terutang serta pelunasan pajak dalam periode tertentu. Semua informasi yang tercantum dalam SPT harus benar, lengkap dan jelas. SPT dibagi menjadi dua jenis yaitu SPT Masa dan SPT Tahunan.

#### 6.5 Formulir 1770

Formulir SPT Tahunan jenis 1770 merupakan formulir yang digunakan oleh wajib pajak perseorangan dengan status pekerjaan sebagai pemilik bisnis atau pekerjaan yang memiliki keahlian tertentu dan tidak ada ikatan kerja (Nasution, 2020). Selain itu, penggunaan formulir ini juga ditujukan untuk wajib pajak yang bekerja lebih dari satu perusahaan atau instansi dengan PPh final, penghasilan dari dalam negeri dan luar negeri.

#### 6.6 Formulir 1770 S

Formulir yang digunakan bagi wajib pajak pribadi pengusaha dan wajib pajak pribadi karyawan dengan penghasilan diatas Rp 60 juta setahun (Nurhayati & Hidayat, 2019). Formulir ini terdiri dari dua lampiran yang harus diisi dengan data-data yang valid seperti bukti potong, data anggota keluarga, data harta, dan data penghasilan.

#### 6.7 Formulir 1770 SS

Formulir yang diperuntukkan bagi wajib pajak orang pribadi yang mempunyai penghasilan selain dari usaha dan atau pekerjaan bebas jumlah penghasilan bruto tidak lebih dari Rp 60.000.000,00 (enam puluh juta rupiah) setahun (Chandra & Rahmawati, 2016). Formulir ini diperuntukkan untuk wajib pajak yang bekerja sebagai karyawan atau

pegawai. Kemudian wajib pajak tersebut hanya bekerja pada satu perusahaan dan minimal telah bekerja selama satu tahun. Formulir ini merupakan formulir dengan struktur paling sederhana karena hanya memiliki satu lembar lampiran dengan pengisian yang sederhana.

#### 6.8 *Bukti Potong*

Bukti potong merupakan bukti bahwa perusahaan telah membayar pajak atas penghasilan yang didapat oleh pegawainya (Jayanti, 2012). Bukti potong ini dapat diminta secara langsung kepada perusahaan. Hal tersebut adalah sebagai bukti bahwa seorang karyawan telah dibayarkan pajaknya oleh pihak perusahaan. Bukti potong tersebut akan digunakan untuk mengecek kebenaran pajak yang telah dibayarkan. Hal tersebut dilakukan pada saat melaporkan pajak pada waktu yang telah ditentukan.

#### 6.9 Pajak Penghasilan (PPh)

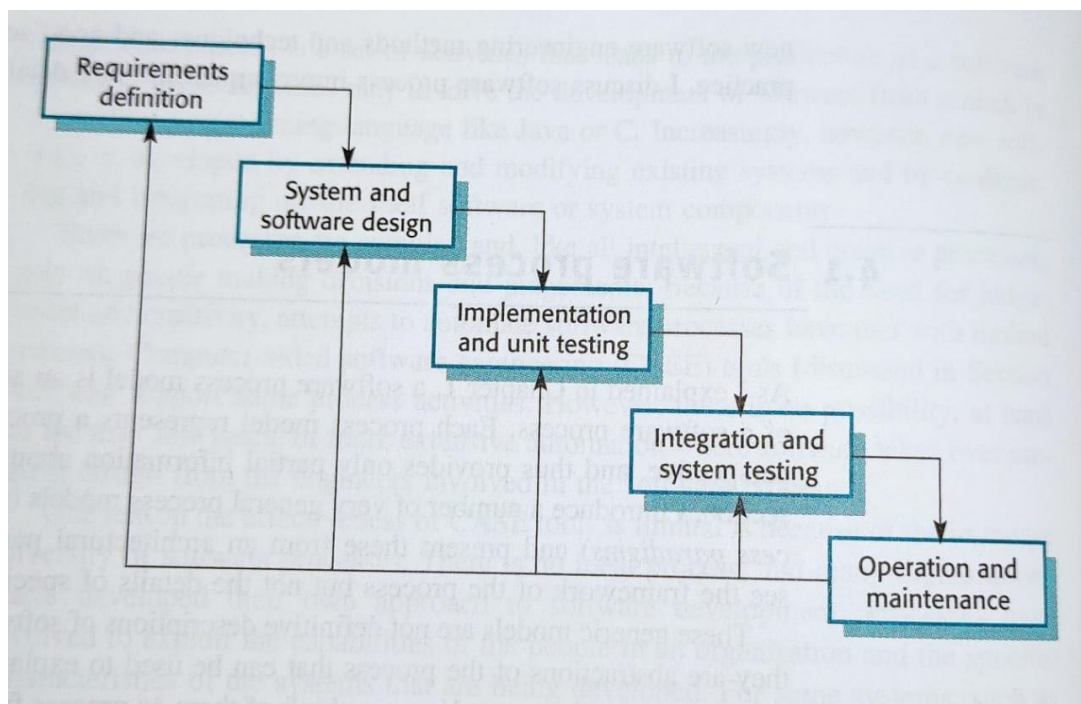
Menurut Undang-Undang Pajak Penghasilan Nomor 36 Tahun 2008 Perubahan Keempat atas Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1983, Pajak Penghasilan adalah pajak yang dikenakan terhadap orang pribadi atau perseorangan dan badan berkeenaan dengan penghasilan yang diterima atau diperolehnya selama satu tahun pajak.

#### 6.10 DJP Online

DJP online adalah aplikasi perpajakan yang dikembangkan dan disediakan secara resmi oleh Direktorat Jenderal Pajak (DJP). Aplikasi perpajakan ini diperuntukkan untuk kemudahan wajib pajak dalam melaporkan pajak mereka (Ramdani, 2019). Aplikasi ini dapat diakses melalui alamat <https://djponline.pajak.go.id>. Untuk melaporkan SPT melalui aplikasi ini maka wajib pajak harus melakukan registrasi terlebih dahulu. Untuk melakukan registrasi seorang wajib pajak harus memiliki kode efin. Kode efin ini dapat diperoleh dengan mendaftarkan diri ke Kantor Pelayanan Pajak (KPP) terdekat.

## 7. Metode Perancangan Aplikasi

Berikut dideskripsikan metode pembangunan produk yang digunakan dan akan dilakukan pada Tugas Akhir ini, metode ini akan dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan yang membentuk alur pengerjaan secara sistematis. Metode perancangan aplikasi ini digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan pengerjaan Tugas Akhir ini agar hasil yang nantinya akan dicapai tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan. Adapun metode penyelesaian masalah yang digunakan adalah metode *waterfall*. Berikut merupakan tahapan dari metode *waterfall*:



Gambar 1. Model *waterfall* menurut Ian Sommerville

### 1. *Requirements definitions* (definisi kebutuhan)

Tahapan ini merupakan proses untuk mengetahui seluruh informasi mengenai kebutuhan software yang akan dibangun. Pada tahap ini akan ditetapkan fitur, kendala dan tujuan perancangan aplikasi. Informasi tersebut dapat diperoleh melalui hasil wawancara, dan diskusi sehingga mendapatkan data yang lengkap mengenai kebutuhan pengguna terhadap software yang akan dibangun.

## 2. *System and software design* (desain sistem dan perangkat lunak)

Tahap ini dilakukan sebelum proses pengkodean dimulai untuk memberikan gambaran mengenai tampilan aplikasi yang akan dibangun. Hal ini termasuk perancangan desain antarmuka, *usecase* dan *database*. Perancangan sistem berguna untuk memberikan gambaran proses dan data yang diperlukan dalam pembangunan aplikasi.

## 3. *Implementation and unit testing* (implementasi dan pengujian unit)

Pada tahap ini proses pengkodean dimulai. Proses pengkodean akan dipecah menjadi modul-modul kecil yang pada akhirnya akan disatukan. Pada tahap ini hasil program harus sesuai dengan desain sistem dan *software* yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Pengujian unit berfungsi untuk memastikan implementasi fitur sesuai dengan kebutuhan dan desain yang telah ditentukan.

## 4. *Integration and system testing* (integrasi dan pengujian sistem)

Merupakan tahapan untuk menyatukan semua elemen dan aktivitas sistem. Hal-hal yang perlu disiapkan adalah pengguna untuk melakukan simulasi. Selain itu pada tahap ini akan dilakukan peninjauan ulang terhadap desain dan pengkodean. Hal ini untuk menemukan ada atau tidaknya ketidaknormalan yang terjadi pada *software* yang dibangun. Metode yang dapat digunakan adalah metode *black box*. Metode *black box* adalah metode pengujian secara fungsional tanpa melibatkan kode program.

## 5. *Operating and maintenance* (operasi dan pemeliharaan sistem)

Tahapan ini berguna untuk melakukan perbaikan atau terdapat kesalahan yang tidak terdeteksi pada saat pengujian. Jika ada perubahan atau ada permintaan baru dari user maka akan dilakukan pembaharuan. Selain sistem akan tetap diperbarui juga dapat meningkatkan performa dari sistem.

## 8. Rencana Pelaksanaan

**Tabel 2**

**Tabel Rencana Pelaksanaan**

No	Kegiatan	Tahun 2020				Tahun 2021		
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1	Tahap persiapan penelitian							
	a. Penyusunan dan penetapan judul							
	b. Pengajuan dan pengunggahan proposal Tugas Akhir							
2	Tahap pelaksanaan							
	a. Analisis kebutuhan dan sistem							
	b. Perancangan perangkat lunak							
3	Tahap penyusunan laporan Tugas Akhir 1							
4	Tahap implementasi sistem (Pemrograman <i>software</i> )							
5	Tahap pengujian dan evaluasi sistem							
6	Tahap penyusunan laporan Tugas Akhir 2							

## 9. Daftar Pustaka

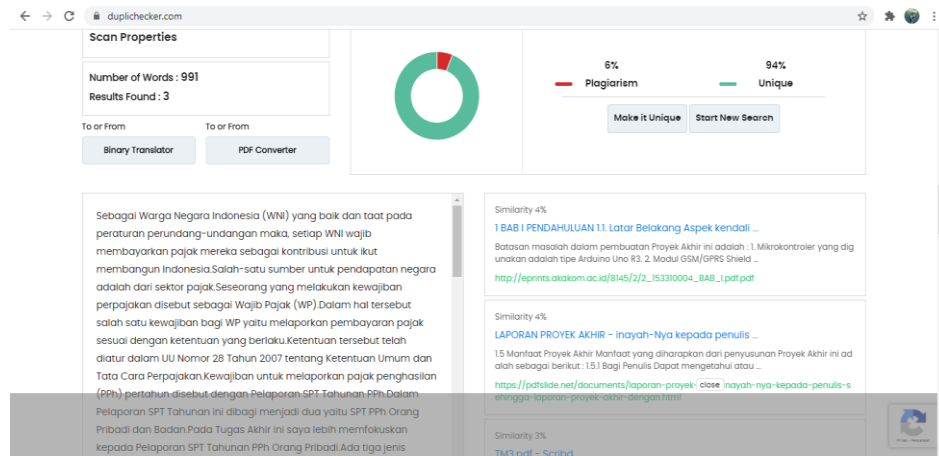
Alfiansyah, F. (2013). Pengaruh Account Representative (Ar) Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi (Kpp Pratama Sidoarjo Utara). *Jurnal Akuntansi Unesa*, 1(1).

Chandra, I. R., & Rahmawati, D. (2016). Computer Self Efficacy Terhadap Minat Penggunaan E- Spt Dalam Pelaporan Pajak. *Jurnal Nominal*, V(3), 72–87.

Handayani, D., & Lubis, H. (2019). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Melatih Motorik Anak Berkebutuhan Khusus (Autis) Berbasis

- Android. *Jurnal Rekayasa Informasi*, 8(2), 88–93.
- Haryadi, S., & Riani, W. (2018). *Metode Penetapan Tarif Pajak Penghasilan Yang Berkeadilan*. 1–8. <https://doi.org/10.31227/osf.io/ayg58>
- Jayanti, W. (2012). *APLIKASI MONITORING BUKTI POTONG PPH PASAL 15*.
- Nasution, A. R. (2020). *Pengawasan Pelaporan SPT Tahunan Wajib Pajak Orang Pribadi Menggunakan Sistem E-Filling*. 21(1), 1–9.
- Nurhayati, E., & Hidayat, N. (2019). Analisis Perbandingan Prediksi Keberterimaan E-Filing Dengan E-Form Dalam Penyampaian Surat Pemberitahuan (Spt) Tahunan 1770/1770S. *Jae (Jurnal Akuntansi Dan Ekonomi)*, 4(2), 1–13. <https://doi.org/10.29407/jae.v4i2.12720>
- Ramdani, D. (2019). *Pengaruh penerapan e-registration, e-filing dan e-billing terhadap kepatuhan wajib pajak*. III(2), 58–66.
- Rizal, F. A., Suyanto, B., & Yudiantoro, T. R. (2016). Aplikasi Game Edukasi Matematika Dengan Konsep Aritmatika Anak. *Jurnal Teknik Elektro Terapan*, 5(1), 45–50.
- Suria, O., & Kurniawan, C. W. (2015). Pengembangan Aplikasi Multimedia Untuk Sarana Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Framework Codeigniter Dan Html 5. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 2015(Sentika)*.
- Widiastuti, D., Astuti, E. S., & Susilo, H. (2013). Pengaruh Sosialisasi, Motivasi, dan Pemahaman Wajib Pajak Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak (Studi Pada Pengusaha Kena Pajak di Kantor Pelayanan Pajak Pratama Malang Utara). *Journal Perpajakan*, 1–9.
- Sudharmono. (1983). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1983*. Jakarta: Menteri Sekretaris Negara Republik Indonesia.
- Ian, Sommerville. (2007). *Software Engineering*. England: Addison Wesley.

## 10. Hasil Pengecekan Plagiarisme



Pada proposal Tugas Akhir ini telah dilakukan pengecekan untuk membuktikan bahwa dokumen ini bebas dari tindak plagiarisme atau duplikasi. Pengecekan ini dilakukan menggunakan aplikasi web yang dapat diakses pada <https://www.duplichecker.com/>

## 11. Lampiran Pustaka

Suria, O., & Kurniawan, C. W. (2015). Pengembangan Aplikasi Multimedia Untuk Sarana Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Framework Codeigniter Dan Html 5. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 2015*(Sentika).

Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2015 (SENTIKA 2015)  
Yogyakarta, 28 Maret 2015

ISSN: 2089-9815

### PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIMEDIA UNTUK SARANA EDUKASI AKSARA JAWA MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER DAN HTML 5

Ozzi Suria<sup>1</sup>, Christian Wibisono Kurniawan<sup>2</sup>

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta  
Jl. Babarsari 43 Yogyakarta 55281

Telp. (0274) 487711

E-mail: ozzisuria@gmail.com, christianwibisonokurniawan@gmail.com

#### ABSTRACT

About 90% of the 30 respondents stated that multimedia applications for aksara Jawa education is important. It becomes important because 43.33% of respondents still find it difficult to understand about aksara Jawa material in writing and pronunciation. The difficulty lies in the material such as Sandangan and Pasangan. To resolve these problems, we build a multimedia application that can be used as an educational tool for aksara Jawa. This multimedia application is made for an educational tool of aksara Jawa which is one of the culture in Indonesia. The content consist of aksara Jawa learning content and mini-games to figure aksara Jawa. Learning content contains the history and material used to write aksara Jawa, which was served with a combination of multimedia elements such as text, images, sound, and animation. Then, mini-games guessed aksara Jawa is a game to test the ability of understanding of aksara Jawa. This multimedia applications is built using the CodeIgniter framework and HTML 5.0. The web interfaces are designed with Responsive Web Design approach in order to be used optimally in all devices. This multimedia applications are expected to make it easy for users to learn aksara Jawa and preserve Javanese culture in modern times.

Keywords: multimedia education, aksara Jawa, codeigniter, html 5

#### ABSTRAK

Sebanyak 90% dari 30 responden menyatakan bahwa aplikasi multimedia untuk edukasi aksara Jawa merupakan hal yang penting. Hal ini menjadi penting karena 43,33% responden masih merasa kesulitan dalam memahami materi penulisan dan pelafalan aksara Jawa. Kesulitan tersebut terletak pada materi aksara Jawa seperti sandangan dan pasangan. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, maka dibangun sebuah aplikasi multimedia yang dapat digunakan sebagai sarana edukasi aksara Jawa. Aplikasi multimedia ini dibuat untuk sarana edukasi aksara Jawa yang merupakan salah satu budaya di Indonesia. Konten yang disajikan di dalam aplikasi adalah konten pembelajaran aksara Jawa dan mini-games tebak aksara Jawa. Konten pembelajaran



Handayani, D., & Lubis, H. (2019). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Melatih Motorik Anak Berkebutuhan Khusus (Autis) Berbasis Android. *Jurnal Rekayasa Informasi*, 8(2), 88–93.

## **APLIKASI GAME EDUKASI MATEMATIKA DENGAN KONSEP ARITMATIKA ANAK BERBASIS ANDROID**

Fandi Ahmad Rizal <sup>1)</sup>, Budi Suyanto <sup>2)</sup>, Tri Raharjo Yudiantoro<sup>3)</sup>

Jurusan Elektro, Politeknik Negeri Semarang  
Email: fandiahmadrizal@gmail.com<sup>1)</sup>, budi.synta@gmail.com<sup>2)</sup>, tryudan@yahoo.com<sup>3)</sup>

### **ABSTRAK**

Perkembangan game mobile android, memang meningkat secara pesat. Perkembangan teknologi semacam itu, semestinya dapat kita manfaatkan untuk tujuan tertentu dalam pengetahuan kalangan anak-anak sekolah dasar mengenai pengetahuan-pengetahuan yang bermanfaat. Namun, perkembangan game saat ini kebanyakan hanya digunakan untuk kesenangan dan hiburan semata, kurang menekankan pada sisi edukasi. Pendidikan berhitung pada kalangan anak-anak sekolah dasar dirasa masih sangat kurang, apalagi game yang ada saat ini hanya merujuk kepada kekerasan dan pornografi inilah yang menyebabkan anak-anak mejadi kecanduan dalam bermain game dan akhirnya berujung menjadi malas dalam belajar. Device berbasis Android pada era sekarang sangatlah berkembang pesat, baik dari sudut pandang pengembang maupun pengguna. Pembuatan game ini menggunakan metode waterfall. Aplikasi Game Edukasi Matematika Dengan Konsep Aritmatika Anak Berbasis Android ini bertujuan untuk Menghasilkan sebuah aplikasi game yang dapat melatih anak ataupun siswa untuk belajar berhitung dengan mudah dan menyenangkan sehingga anak tidak bosan dengan metode pembelajaran yang monoton. Diciptakannya dalam bentuk mobile bertujuan supaya mudah untuk dibawa kemana saja. Dengan diciptakannya game ini memungkinkan pengguna untuk belajar berhitung atau aritmatika lebih menyenangkan karena didukung dengan desain yang menarik dan tokoh yang lucu. Hasil survei yang ditujukan kepada 20 orang anak sekolah dasar, didapat tingkat kepuasan sebesar 81,3 % yang berarti sangat puas.

Rizal, F. A., Suyanto, B., & Yudiantoro, T. R. (2016). Aplikasi Game Edukasi Matematika Dengan Konsep Aritmatika Anak. *Jurnal Teknik Elektro Terapan*, 5(1), 45–50.

**Rancang Bangun Aplikasi *Mobile Game* Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam  
Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar**

Yogi Siswanto<sup>1</sup>, Bambang Eka Purnama<sup>2</sup>

yogixsiswanto@gmail.com

**ABSTRACT** : Growth of game in fast world progressively, do not aside from in Indonesia. Game in this time have become entertainment amusement alternative to is old, young, woman and also man. Target of making a game for example education. This Game will be more be majored to support study process with concept " Play at the same time learn". Student of class six MIM Bungur still a lot assume Natural Sciences subject difficult to understand, more than anything else by forwarding of still teacher of monotone. Method instruction of teacher also drag on student because teacher only raced at book and no pleasant method student. their Children age still like to play at game even they prefer to play at game than ordered to learn.

This research aim to create a application of mobile educations game which can be used for the media study natural sciences of class six mount SD/MI. Its benefit can make process learn interesting student and do not drag on. In data collecting, research method the used is observation, interview, systems analysis, questioner, documentation study and book study.

Result from this research is atmosphere learn student can more is pleasant compared to method learn old ones. The Game can give student motivations to be more the spirit of in learning.

**Keyword : *Educations Game***

**ABSTRAKSI** : Perkembangan *game* di dunia semakin pesat, tak terkecuali di Indonesia. *Game* saat ini sudah menjadi alternative hiburan bagi tua, muda, pria maupun wanita. Tujuan pembuatan sebuah game antara lain *education* (mendidik). Game ini akan lebih diutamakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan konsep "Bermain sambil belajar". Siswa kelas VI MIM Bungur masih banyak yang menganggap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sulit untuk dimengerti, apalagi dengan cara penyampaian guru masih monoton. Metode pengajaran guru juga membosankan siswa karena guru hanya terpacu pada buku dan tidak ada metode yang menyenangkan siswa. Diusia anak-anak

## 12. Lampiran Hasil Wawancara

### LAMPIRAN HASIL WAWANCARA DENGAN TIM PAJAK TAX CENTER

Narasumber : Ibu Wika Arsanti Putri, S.S.T., M.A.

Waktu wawancara : 11 November 2020

1. Tujuan dibuatnya aplikasi ini apa ya Bu? Apakah ada masalah yang melatar belakangi pembuatan aplikasi ini Bu ?

**Jawab:** Sebenarnya rencana awal pembuatan aplikasi ini adalah terkait aplikasi pelaporan pajak namun versinya adalah versi edukasi. Jadi selama ini itu ternyata tidak ada aplikasi yang dapat digunakan sebagai pembelajaran dan edukasi. Karena untuk melaporkan pajak secara online itu harus menggunakan data yang sesungguhnya dan loginnya itu adalah milik DJP, milik WP cuma sistemnya adalah sistem DJP. Sehingga waktu kita sosialisasi itu susah. Nah di text center sendiri kan ada anak-anak relawan pajak, jadi anak-anak relawan pajak itu sebenarnya adalah membantu wajib pajak dalam pelaporan SPT setiap tahunnya. Nah, waktu mereka belajar itu mereka susah gitu pengimplementasian nyoba-nyoba nya itu tidak bisa. Tahun-tahun sebelumnya itu menggunakan video jadi video tutorial memang menginput data sebenarnya tapi di blur-blur kan nah mereka untuk mencoba tidak bisa hanya dari video sehingga waktu implementasi di lapangan mereka menjadi asistensi pelaporan SPT orang pribadi itu mereka kagok. Karena mereka belum pernah mencoba secara sesungguhnya sebenarnya seperti apa. Makanya, karena tidak ada versi edukasinya kita buat yang mirip seperti pelaporan di DJP.

2. Jadi Bu untuk target pengguna untuk aplikasi ini siapa saja ya Bu?

**Jawab:** Jadi, untuk target pengguna itu yang pertama di internal kita dulu adalah mahasiswa yang menempuh mata kuliah perpajakan karena mereka juga calon-calon yang akan membayar pajak. Jadi, mereka harus bisa dulu nih karena mereka mempelajari mata kuliah perpajakan dan juga sebagai asistensi relawan pajak. Kemudian sebenarnya nantinya rencananya itu juga akan disebar ke universitas-universitas lainnya sebagai sarana mereka mengedukasi mahasiswanya juga karena pasti sama permasalahannya seperti di sini tidak ada aplikasi yang bisa untuk dicoba sementara hanya dari video-video saja.

3. Jadi hanya untuk mahasiswa saja ya Bu? Tidak untuk masyarakat?

**Jawab:** Sebenarnya untuk masyarakat bisa juga digunakan. Jadi, terkait sosialisasi itu biasanya Tax Center juga mengadakan sosialisasi-sosialisasi. Nah, itu nanti bisa digunakan juga untuk masyarakat yang ingin mempelajari atau mencoba terkait pelaporan

SPT orang pribadi ini. Misalnya masyarakat tidak mau memberikan datanya kepada orang lain saat melaporkan penghasilan dan aset nya sendiri. Mereka bisa kita edukasi atau mereka bisa datang ke Tax Center dengan mencoba aplikasi itu karena sudah mirip dengan dengan yang sebenarnya

4. Untuk nama aplikasinya sendiri ya apa ya Bu? Dan apakah aplikasi ini akan dinaungi oleh unit tertentu?

**Jawab:** Untuk nama aplikasinya ini nanti akan kita namai sesuai diskusi dengan teman-teman Tax Center namanya adalah Bantu Pajak. Bantu Pajak itu adalah aplikasi perpajakan semuanya, tidak hanya yang akan kita garap sekarang itu. Terkait orang pribadi nantinya bisa juga ke SPT masa yang punya badan dan lain-lain. Unit yang menaunginya sejauh ini masih Tax Center.

5. Apakah ibu bisa menjelaskan Bu secara singkat Apa itu Tax Center?

**Jawab:** Jadi Tax Center ini sebenarnya unit yang dibuat di internal kampus. Tujuan dari Tax Center ini adalah mensosialisasikan terkait perpajakan baik di internal maupun eksternal. Yang kita tahu pajak ini sebenarnya tidak hanya di suatu jurusan tapi semua civitas akademi di Politeknik Negeri Batam harus juga tahu terkait perpajakan. Karena apapun kegiatannya sering ya temen-temen juga dengar berkaitan dengan pajak. Maka, dibuatlah Tax Center untuk internal maupun eksternal dan juga tanggung jawab kita di perguruan tinggi karena ada Tridharma ketiga yaitu pengabdian kepada masyarakat. Jadi salah satu sumbangsih kita juga ke masyarakat. Tax center juga bisa menaungi dari pengabdian masyarakat tadi Seperti contohnya relawan pajak.

6. Untuk Tax Center ini apakah ada kerjasama Bu dengan DJP karena berkaitan dengan pajak?

**Jawab:** Kalau Tax Center ini sudah ada MOU dengan DJP Kepulauan Riau sejak tahun 2016 dan MOU yang terakhir kita pakai di tahun ini baru 2020 untuk MOU terbarunya 2020 tapi sudah ada MOU sebenarnya sejak tahun 2016.

7. Untuk sistem pemberian edukasi kepada masyarakat kalau boleh tahu bagaimana Bu sistemnya?

**Jawab:** Nah untuk sosialisasi Seperti apa mungkin kita bisa seperti membuat seminar ataupun sekarang ini Membuat Zoom-Zoom gitu ya membuat ruangan-ruangan online yang nantinya kita memaparkan aplikasi kita ini. Jadi kalau mereka mau coba kemungkinan mereka bisa, tapi nanti untuk mekanismenya apakah pelatihan ini berbayar atau tidak mungkin nanti diperbincangkan di kemudian hari itu seperti apa.

8. Apakah sebelumnya pernah Bu melakukan pelatihan tentang pajak ini kepada masyarakat?

**Jawab:** Nah kalau untuk pelatihan pelaporan ini sejauh ini belum ada karena belum ada media untuk pelatihannya sementara kan dari kemarin-kemarin itu hanya dari video tutorial aja Untuk pelatihan sebenarnya sudah ada di brevet. Nah kalau Tax Center itu ada brevet. Brevet itu adalah seperti pelatihan perpajakan nah sebenarnya kita membahas terkait e-SPT Tapi sementara ya dari video ataupun hanya dari aplikasi tapi tidak sama. Aplikasinya itu hanya aplikasi pengisian mirip cuma fungsinya berbeda dengan yang kita garap.

9. Sejauh ini apakah Tax Center juga melayani untuk melakukan lapor pajak secara real?

**Jawab:** Iya sejauh ini Tax Center membantu masyarakat juga dalam pelaporan secara real sebetulnya. Jadi, ada tuh setiap tahunnya di bulan Januari sampai Maret kita punya mahasiswa relawan pajak dimana mahasiswa relawan pajak itu ditempatkan di Pojok Pajak Pojok Pajak tertentu. Kadang di Batamindo terus di KPP Batam Selatan dan 2 tahun lalu kita juga membuka untuk umum di gedung kita di lantai 1 untuk masyarakat. Nah, bulan 1 sampai bulan 3 laporan wajibnya jatuh temponya di Maret untuk orang pribadi dan setelah itu kita juga terus melaporkan pajak real kepada WP-WP yang belum lapor. Jadi, yang telat melapor pun kami masih melayani sebenarnya Tapi biasanya yang datang itu adalah dari internal Politeknik Negeri Batam.

10. Pojok pajaknya itu berarti langsung dari DJP ya Bu?

**Jawab:** Pojok pajak iya dari DJP namun kerjasama dengan kitanya itu misalnya di Poltek sendiri gitu kemarin itu di lantai 1 kita buka jadi masyarakat juga boleh datang ke situ karena di DJP itu rame Biasanya jadi dibuat pojok pajak di tempat lain

11. Apakah Tax Center melayani pembetulan juga Bu?

**Jawab:** Kalau pembetulan SPT tahunan orang pribadi bisa. Tapi, untuk relawan pajak itu tidak untuk SPT badan hanya orang pribadi dan orang pribadinya pun dibatasi 1770 SS dan 1770 S. 1770 nggak, tapi padahal yang rumit itu sebenarnya 1770 makanya sebenarnya dari aplikasi itu nanti kita bisa untuk buat pelatihan karena yang 1770 itu terkait yang memiliki usaha. Memang bentuknya hanya upload tapi ada satu lagi tuh sebenarnya form yang PDF di-download Udah otomatis. Tapi itu next untuk berikutnya dikembangkan seperti itu.

12. Sejak kapan ibu dan rekan-rekan berencana membuat aplikasi ini?

**Jawab:** Kalau rencana itu sebenarnya digagas oleh Bu Arniati. Jadi, Bu Arniati itu sedang kuliah S3 dan beliau itu sudah menggagas ini sebenarnya jauh-jauh sebelum pengerjaan kita, 2 tahun 3 tahun yang lalu Beliau sudah mulai menggagas itu tapi baru terlaksana tahun ini.

Perbedaannya dari tarif persenan, biaya dan jenisnya berbeda.

18. Semisalnya aplikasi ini sudah selesai, kapan akan dipergunakan?

**Jawab:** Akan dipergunakan setelah semua *step-step* nya di uji coba. Kami menjadwalkan tahun depan dan relawan pajak tahun depan sudah bisa menggunakan versi aplikasi edukasi untuk mereka mencoba pengisian data.

19. Kira-kira berapa lama target yang ibu minta untuk penyelesaian aplikasi ini?

**Jawab:** Target penyelesaiannya 7 bulan dan akhir tahun ini seharusnya sudah bisa selesai. Dan tahun depan sudah bisa melakukan pelatihan relawan pajak melalui aplikasi edukasi ini sebelum mencoba menyebarkan aplikasi ini ke universitas-universitas lain. Karena di Tax Center ini ada unit pelatihan-pelatihan seperti brevet.



**LEMBAR BIMBINGAN**  
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**






**Nama** : Rizky Indriati

**NIM** : 3311801005

**Tahun Ajaran** : 2020/2021

**Judul** : Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Pelaporan  
SPT Tahunan PPH Orang Pribadi

**Pembimbing** : 1. Muhammad Nashrullah, S.ST., M.Sc  
2. Supardianto, S.ST., M.Eng.

No.	Tanggal	Rincian Kegiatan	Ttd Pembimbing
1.	05/08 20	Membahas secara keseluruhan mengenai alur proposal TA	
2.	21/10 20	Memeriksa bagian latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan metode	
3.	10/11 20	Membahas mengenai metode penelitian yang sebaiknya digunakan	
4.	10/11 20	Memaparkan keseluruhan proposal TA, membahas metode dan alur pengumpulan proposal TA	Online Bpk. Nasrullah
5.	11/11 20	Membahas mengenai judul dan revisi judul proposal TA	
6.	12/11 20	Memperjelas bagian latar belakang proposal TA yang masih rancu	
7.	12/11 20	Menanyakan bagian abstrak, aplikasi sejenis, <del>tingkat</del> tabel perbandingan dan Aca Proposal	Online Bpk. Nasrullah
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			