

**RANCANG BANGUN APLIKASI EDUKASI
E-REGISTRATION DAN PELAPORAN SPT TAHUNAN PPH BADAN**

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Oleh:

Nur Fhitriani Megadyanty

3311801002

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
E-REGISTRATION DAN PELAPORAN SPT TAHUNAN PPH
BADAN**

Oleh :

Nur Fhitriani Megadyanty

3311801002

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

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

Batam, 12 November 2020

Disetujui oleh :

Pembimbing I,



Yeni Rokhayati, S.Si., M.Sc.

NIK. 112093

Pembimbing II,



Supardianto, S.ST., M.Eng.

NIK. 113105

1. Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang menggunakan pajak sebagai sumber pendapatan utama untuk membiayai berbagai kebutuhan negara. Pajak memiliki peran besar dalam menjamin kestabilan sumber penerimaan Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) setiap tahunnya. Untuk mencapai target peningkatan penerimaan pajak setiap tahunnya, pemerintah tidak hanya melakukan penyuluhan mengenai pajak. Tetapi pemerintah juga memiliki program untuk mempermudah Wajib Pajak (WP) dalam melaksanakan kewajiban perpajakannya. Program yang dimaksud, dilaksanakan pemerintah melalui Direktorat Jenderal Pajak (DJP) dengan melakukan perubahan modern pada pelaporan pajak maupun pendaftaran pajak yaitu menggunakan teknologi informasi berbasis sistem elektronik (*e-system*).

Perubahan modern perpajakan berbasis *e-system* yang ada saat ini yaitu *e-Registration*, *e-billing*, *e-SPT*, dan *e-filling* yang diharapkan dapat mengontrol secara lebih efektif. Dalam proposal ini, saya akan memfokuskan pada pembahasan *e-Registration* dan pelaporan SPT Tahunan PPh Badan. Menurut (Pratami et al., 2017), *e-Registration* atau sistem pendaftaran WP secara *online* adalah sistem aplikasi bagian dari Sistem Informasi Perpajakan di lingkungan Direktorat Jenderal Pajak Kementerian Keuangan yang digunakan untuk mengelola proses pendaftaran WP. SPT Tahunan PPh Badan adalah surat yang digunakan oleh WP badan untuk melaporkan, objek pajak tarif umum, *final* dan bukan objek pajak, penghitungan penghasilan kena pajak, penghitungan pajak terutang, pengkreditan pajak, penghitungan pajak yang masih harus dibayar, pembayaran pajak, serta laporan, daftar, dan pengungkapan dalam lampiran serta lampiran khusus.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Bu Wika Arsanti sebagai perwakilan dari tim *Tax Center* Politeknik Negeri Batam yang mengajukan pembuatan aplikasi pelaporan pajak. Selama ini tidak adanya aplikasi yang bisa digunakan untuk pembelajaran dan edukasi pelaporan pajak itu sendiri secara *online* sehingga harus menggunakan data sesungguhnya. Data yang digunakan untuk *login* inipun milik WP dengan sistem DJP, sehingga saat sosialisasi itu mengalami kesulitan. Di Politeknik Negeri Batam, terdapat suatu unit *Tax Center* di mana di unit ini menaungi komunitas mahasiswa Relawan Pajak Politeknik Negeri Batam. Relawan Pajak sendiri bertugas

untuk membantu WP dalam pelaporan SPT setiap tahunnya. Mereka mengalami kesulitan ketika akan mencoba mengimplementasikan pelaporan SPT tersebut sebelum terjun ke lapangan, dikarenakan hanya belajar menggunakan video tutorial dan *input* data sebenarnya itu disamarkan. Saat mengimplementasikan di lapangan, Relawan Pajak sebagai asisten dari pelaporan SPT itu sendiri kebingungan, karena belum pernah mencoba secara sesungguhnya. Dari hal tersebut, Ibu Wika dan rekan-rekan mengusulkan untuk membuat aplikasi yang mirip dengan aplikasi DJP *Online*.

Berdasarkan penjelasan tentang *e-Registration* dan pelaporan SPT Tahunan PPh Badan di atas, saya bermaksud untuk membangun aplikasi perpajakan bernama Bantu Pajak, di mana aplikasi ini terdapat *e-Registration* dan pelaporan SPT Tahunan PPh Badan sebagai sarana edukasi bagi masyarakat tentang bagaimana melakukan pendaftaran dan pelaporan SPT Tahunan PPh Badan yang biasanya ada pada aplikasi perpajakan resmi. Diharapkan aplikasi ini dapat digunakan masyarakat sebagai tahap awal sebelum menggunakan aplikasi perpajakan resmi dan dapat meminimalisir kesalahan saat melakukan pendaftaran dan pelaporan SPT Tahunan PPh Badan melalui aplikasi Bantu Pajak yang akan dibangun ini.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dibahas pada Tugas Akhir ini tentang bagaimana merancang dan membangun serta menerapkan alur sistem yang sama dengan aplikasi DJP *Online* pada aplikasi edukasi *e-Registration* dan pelaporan SPT Tahunan PPh Badan.

3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah:

- 1) Sistem hanya fokus kepada *e-Registration* dan pelaporan SPT Tahunan PPh Badan bagian formulir SPT 1771 tahunan.
- 2) Pendaftaran dan pelaporan SPT Tahunan PPh Badan hanya dapat menggunakan data yang sudah terdapat pada sistem.

4. Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah merancang dan membangun, serta menerapkan sistem yang sudah ada sebelumnya yaitu DJP *Online* pada sebuah aplikasi edukasi *e-Registration* dan pelaporan SPT Tahunan PPh Badan sebagai sarana

edukasi bagi masyarakat umum dalam proses pendaftaran dan pelaporan SPT Tahunan PPh Badan.

5. Manfaat

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

- 1) Bagi lokasi penelitian, diharapkan hasil Tugas Akhir ini berguna dan dapat bermanfaat sebagai sarana pengembangan mutu perusahaan untuk selanjutnya.
- 2) Bagi masyarakat, diharapkan hasil Tugas Akhir ini berguna dan dapat bermanfaat sebagai sarana edukasi agar lebih memahami bagaimana alur pendaftaran dan tidak lagi mengalami kesulitan serta kesalahan dalam memasukkan data-data penting saat pendaftaran 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. 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:

- 1) Penelitian mengenai sistem aplikasi edukasi juga dilakukan oleh (Juansyah & Abroida, 2019). Aplikasi edukasi yang dibangun adalah aplikasi yang dapat memberikan materi, tata cara, pengingat tanggal-tanggal penting perpajakan, dan pengingat kegiatan perpajakan yang dilakukan masyarakat. Aplikasi ini berbasis *android* dapat dijadikan pilihan untuk menutupi permasalahan dalam melakukan edukasi ini. Metode pemodelan perancangan program yang digambarkan dengan *Unified Modelling Language (UML)* dan pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *Java* dan *database SQLite*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, wawancara, studi pustaka dan pengembangannya menggunakan *Iterative Model*.
- 2) Penelitian mengenai aplikasi edukasi sudah pernah dilakukan oleh (Sukowidianti et al., 2019). Aplikasi edukasi yang ia bangun adalah aplikasi *games* edukasi perpajakan 3 Dimensi yang digunakan untuk memberikan tambahan pengetahuan

dan pemahaman kepada anak tingkat Sekolah Dasar akan pentingnya pajak sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kesadaran untuk membayar pajak di masa yang akan datang. Metode yang digunakan adalah melakukan diskusi dengan mitra, mengembangkan aplikasi *games* edukasi 3D, melaksanakan pelatihan *games* edukasi perpajakan, dan evaluasi hasil pelaksanaan pelatihan.

- 3) Penelitian lain mengenai aplikasi edukasi (Efendi, 2018). Aplikasi yang dibangun adalah aplikasi *game* mobile berisi suara, gambar dan kuis interaktif yang dapat memperkenalkan materi ajar agar lebih menarik untuk diterima dan dipahami terutama untuk anak yang masih dalam usia dini. *Game* edukasi ini dirancang dengan tampilan yang menarik dan interaktif mengenal buah, hewan, warna, angka, huruf dan kuis interaktif. Kuis dilakukan untuk mengevaluasi daya ingat anak setelah materi tersebut disampaikan. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan aplikasi *android App Inventor 2*. *Game* edukasi ini berguna sebagai media pembelajaran bagi anak TK dan PAUD.

Berikut di bawah ini merupakan aspek pembeda setiap sistem *e-Registration* dan pelaporan SPT Tahunan PPh Badan dari tinjauan pustaka diatas pada Tabel 1.

Tabel I
Tabel Perbandingan Aplikasi

Aspek pembeda	Juansyah Abroida, 2019	Sukowidyanti et al, 2019	Efendi, 2018	Tugas Akhir ini
Dasar Pemograman	<i>Java</i>	-	<i>Java</i>	<i>Javascript, HTML, PHP</i>
<i>Framework</i>	-	-	<i>Native</i>	<i>Native</i>
Objek Edukasi	Panduan pajak	Pajak Penghasilan (PPh) dan Pajak Pertambahan Nilai (PPN).	Kuis pembelajaran	<i>e-Registration</i> dan <i>e-SPT</i> Orang Pribadi

Fitur utama	Belajar Pajak, Menu Tata Cara, Menu Kalender Pajak, Menu, dan Menu Info	Halaman Menu Utama TAX GO 2, Panduan, Nota		Belum Registrasi? Belum Punya NPWP? Terdapat pada halaman <i>login</i>
Target Edukasi	Masyarakat	Anak tingkat Sekolah Dasar	Anak-anak TK dan PAUD	Masyarakat
Basis Aplikasi	<i>Android</i>	<i>Android</i>	<i>Mobile</i>	<i>Website</i>
Metodologi Penelitian	Teknik Pengumpulan Data Observasi, Wawancara, dan Studi Pustaka	Diskusi, Pengembangan aplikas, Pelatihan aplikasi, Evaluasi pelaksanaan pelatihan aplikasi	Model R&D	Metode <i>waterfall</i>

6.1 Pajak

Berdasarkan UU KUP Nomor 28 Tahun 2007, pasal 1, angka 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)

6.2 Wajib Pajak

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)

6.3 Badan

Menurut UU KUP Nomor 28 Tahun 2007, pasal 1, angka 3, Badan adalah sekumpulan orang dan/atau modal yang merupakan kesatuan baik yang melakukan usaha maupun yang tidak melakukan usaha yang meliputi perseroan terbatas, perseroan komanditer, perseroan lainnya, badan usaha milik negara atau badan usaha milik daerah dengan nama dan dalam bentuk apapun, firma, kongsi, koperasi, dan dana pensiun, persekutuan, perkumpulan, yayasan, organisasi masa, organisasi sosial politik, atau organisasi lainnya, lembaga dan bentuk badan lainnya termasuk kontrak investasi kolektif dan bentuk usaha tetap.

6.4 Surat Pemberitahuan

Peraturan DJP Nomor Per-06/PJ/2020, pasal 1, angka 3, 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. Berdasarkan UU KUP No. 28 tahun 2007, pasal 1, angka 13, Surat Pemberitahuan Tahunan adalah surat pemberitahuan untuk suatu tahun pajak atau bagian tahun pajak.

6.5 Pajak Penghasilan

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 berkenaan dengan penghasilan yang diterima atau diperolehnya selama satu tahun pajak.

6.6 NPWP

Menurut UU KUP Nomor 28 Tahun 2007, pasal 1, angka 6, Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) adalah nomor yang diberikan kepada Wajib Pajak (WP) sebagai sarana dalam administrasi perpajakan yang dipergunakan sebagai tanda pengenal diri atau identitas Wajib Pajak (WP) dalam melaksanakan hak dan kewajiban perpajakannya.

6.7 *e-Registration*

e-Registration atau Sistem Pendaftaran Wajib Pajak (WP) secara *online* adalah sistem aplikasi bagian dari Sistem Informasi Perpajakan di lingkungan

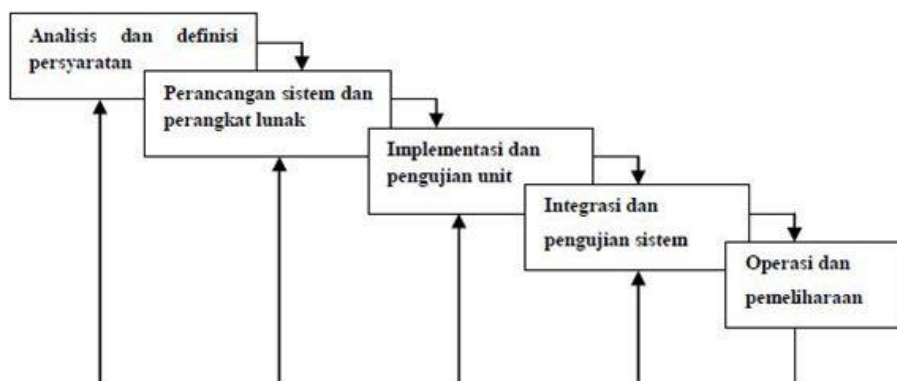
Direktorat Jenderal Pajak Kementerian Keuangan dengan berbasis perangkat keras dan perangkat lunak yang dihubungkan oleh perangkat komunikasi data yang digunakan untuk mengelola proses pendaftaran WP. Sistem ini terbagi dua bagian, yaitu sistem yang dipergunakan oleh WP yang berfungsi sebagai sarana pendaftaran WP secara *online* dan sistem yang dipergunakan oleh Petugas Pajak yang berfungsi untuk memproses pendaftaran WP (Pratami et al., 2017).

6.8 Aplikasi Sejenis

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. Di samping *e-Filing* pajak, DJP *Online* juga dapat digunakan untuk pembuatan *ID Billing* dan pendaftaran Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP). Wajib pajak perlu melakukan registrasi dahulu untuk pembuatan akun pada website DJP *Online* sebelum bisa menggunakan fitur administrasi perpajakan yang disediakan, seperti *e-Filing*, *e-Billing*, dan *e-Form*. (Ramdani, 2019)

7. Metode Perancangan Aplikasi

Berikut dideskripsikan metode perancangan aplikasi 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 perancangan aplikasi yang digunakan adalah metode *waterfall*. Berikut adalah tahapan dari metode *waterfall* sebagai berikut :



Gambar 1. Metode *Waterfall* Menurut Sommerville

1) Analisis dan Definisi

Pada tahap ini akan dilakukan proses penguraian sistem yang bertujuan untuk menyusun rencana, mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menganalisis kebutuhan yang diharapkan. Analisis sistem bisa dilakukan jika sudah mengumpulkan informasi. Informasi bisa didapatkan melalui wawancara ataupun melalui diskusi.

2) Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan sistem berdasarkan susunan rencana yang telah ditentukan, perancangan sistem ini meliputi desain antarmuka dan desain *database*. Tahapan ini berguna untuk memberikan gambaran proses dan data yang diperlukan dalam pembangunan aplikasi. Tahapan ini dilakukan sebelum proses pengkodean.

3) Implementasi Program dan Pengujian Unit

Pada tahap ini akan dilakukan penerapan dari rancangan sistem yang sudah dibuat untuk memastikan seluruh bagian pada sistem dapat bekerja dengan baik sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Menerjemahkan rancangan sistem yang sudah dibuat menjadi program yang bisa dimengerti oleh mesin komputer yang sering disebut pengkodean. Pengkodean dapat dilakukan menggunakan beberapa aplikasi seperti *Sublime Text*, *Visual Studio Code*, *Notepad++*, dan lainnya.

4) Integrasi dan Pengujian Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan penggabungan semua elemen dan aktivitas sistem untuk memastikan seluruh bagian pada sistem dapat bekerja dengan baik sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat. Selanjutnya akan dilakukan pengujian sistem dan mempresentasikan seluruh spesifikasi, desain, dan pengkodean yang telah dirancang sebelumnya. Metode pengujian sistem yang digunakan adalah metode *black box*. Metode ini adalah metode yang digunakan sebagai pengujian dari aplikasi tanpa membuka struktur dari kode internal atau *sourcecode*.

5) Operasi dan Pemeliharaan Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan pemeliharaan sistem untuk mengidentifikasi kesalahan dan kelemahan sistem yang tidak terdeteksi pada saat pengujian.

Tahapan ini juga membuat sistem terbaru (*up to date*) dan untuk meningkatkan kemampuan sistem. Pemeliharaan sistem dilakukan sebagai bentuk peningkatan performa dari sistem.

8. Rencana Pelaksanaan

Tabel 2
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							
2	Tahap pelaksanaan							
	a. Analisis kebutuhan dan sistem							
	b. Perancangan perangkat lunak							
3	Tahap penyusunan laporan Tugas Akhir II							
4	Tahap implementasi sistem							
	a. Pemrograman <i>software</i>							
5	Tahap pengujian dan evaluasi sistem							
6	Tahap penyusunan laporan Tugas Akhir III							

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).
- Efendi, Y. (2018). *Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor*. Jurnal Intra-Tech, 2(1), 41.
- Haryadi, S., & Riani, W. (2018). *Metode Penetapan Tarif Pajak Penghasilan Yang Berkeadilan*. 1–8. <https://doi.org/10.31227/osf.io/ayg58>
- Juansyah, & Abroida. (2019). *Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Pajak Sebagai Media*

Edukasi Perpajakan Kepada Masyarakat. 9(2), 27–38.

- Pratami, L. P. K. A. W., Sulindawati, N. L. G. E., & Wahyuni, M. A. (2017). *Pengaruh Penerapan E-System Perpajakan Terhadap Tingkat Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi Dalam Membayar Pajak Pada Kantor Pelayanan Pajak (Kpp) Pratama Singaraja. JIMAT (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi S1), 7(1).* <https://doi.org/10.23887/jimat.v7i1.9462>
- Ramdani, D. (2019). *Pengaruh Penerapan e-Registration, e-Filing dan e-Billing Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak. ISEI Accounting Review, III(2), 58–66.*
- Sukowidianti, A. P., Nurlaily, F., & Aini, E. K. (2019). *Pengembangan dan pelatihan perpajakan games edukasi perpajakan untuk meningkatkan kesadaran pajak early tax payer. 2(1), 18–30.*
- Sommerville, I. (2003). *Software Engineering. In Rekayasa Perangkat Lunak (p. 43).* Jakarta: Erlangga.

10. Lampiran Pustaka

Juansyah, & Abroida. (2019). *Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Pajak Sebagai Media Edukasi Perpajakan Kepada Masyarakat. 9(2), 27–38.*

Jurnal TIPS : Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Sekayu

E-ISSN 2654-5071

Volume 9, No. 2, Juli-Desember 2019, h.27-38

RANCANG BANGUN APLIKASI EDUKASI PAJAK SEBAGAI MEDIA EDUKASI PERPAJAKAN KEPADA MASYARAKAT

Juansyah, S.Kom, M.Kom¹, Abroida²

Program Studi Teknik Informatika, Politeknik Sekayu

Email: juansyah@juansyah.web.id¹, abroida.abro@gmail.com²

ABSTRAK

Pajak merupakan iuran wajib yang harus dilakukan oleh masyarakat yang sudah memiliki batas penghasilan yang ditentukan oleh negara kepada negaranya yang bersifat memaksa. Dalam penerapannya diperlukan edukasi yang dilakukan seperti sosialisasi dengan mendatangi masyarakat secara langsung. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, maka organisasi perpajakan dapat memanfaatkannya untuk mengedukasi perpajakan kepada masyarakat. Salah satu caranya dengan menggunakan aplikasi yang dapat memberikan materi, tata cara, pengingat tanggal-tanggal penting perpajakan, dan pengingat kegiatan perpajakan yang dilakukan masyarakat. Aplikasi berbasis *android* dapat dijadikan pilihan untuk menutupi permasalahan dalam melakukan edukasi ini. Judul yang penulis ambil adalah "Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Pajak sebagai Media Edukasi Perpajakan kepada Masyarakat". Penelitian ini dilakukan dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, studi pustaka dan pengembangannya menggunakan *Iterative Model*, hingga metode pemodelan perancangan program yang digambarkan dengan *Unified Modelling Language (UML)* dan pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *Java* dan *database SQLite*. Aplikasi yang dibangun ini menjadi salah satu instrumen edukasi perpajakan sehingga edukasi dapat dilakukan secara luas dan mudah.

Kata Kunci : Edukasi, Pajak, *Android*.

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

masyarakat mengalami kesulitan terhadap perpajakan yang diberikan oleh negara. Kesulitan

Sukowidyanti, A. P., Nurlaily, F., & Aini, E. K. (2019). *Pengembangan dan pelatihan perpajakan games edukasi perpajakan untuk meningkatkan kesadaran pajak early tax payer*. 2(1), 18–30.



<http://riset.unisma.ac.id/index.php/jipemas/article/view/1637>

eISSN 2621-783X | pISSN 2654-282X
DOI: <http://dx.doi.org/10.33474/jipemas.v2i1.1637>
Vol. 2, No. 1, Maret 2019, Hal. 18 - 30

PENGEMBANGAN DAN PELATIHAN PERPAJAKAN GAMES EDUKASI PERPAJAKAN UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN PAJAK EARLY TAX PAYER

Asmoro Priandhita Sukowidyanti¹, Ferina Nurlaily², Edlyn Khurotul Aini³

¹Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya
email: priandhita.asmoro@gmail.com

²Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya
email: ferina.nurlaily@gmail.com

³Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya
email: edlynaini@gmail.com

ABSTRACT

The education and socialization of taxation provided early on is a government investment that benefits can be felt in the future. Based on this background, we developed a 3-dimensional tax education game that is used to provide additional knowledge and understanding to elementary school-level children on the importance of taxes so that they can ultimately raise awareness to pay taxes in the future. The method used is to hold discussions with partners, develop 3D educational games applications, carry out training on tax education games, and evaluate the results of training implementation. The training activities were carried out in 3 (three) Elementary Schools namely SD Negeri Experiment 1 Malang SD Negeri Rampal 1 Celaket Malang, and SD Negeri Model Malang. The results of the training showed that tax education games are effective in increasing tax knowledge and awareness. This can be seen from the increase in the quality of understanding related to taxation based on the PreTest of 79.05% and increased after Post Test to be 86, 62%.

Keywords: 3D games, education, taxation, early age

ABSTRAK

Efendi, Y. (2018). Rancangan Aplikasi *Game* Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor. *Jurnal Intra-Tech*, 2(1), 41.

Volume 2, No.1 April 2018
Jurnal Intra-Tech

ISSN. 2549-0222

Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor

Yoyon Efendi¹

¹Teknik Informatika, STMIK Amik Riau, Jl. Purwodadi Indah Km 10 Pekanbaru
email: yoyonefendi@stmik-amik-riau.ac.id

Abstrak

Teknologi mobile sudah merambah ke media pembelajaran dalam bentuk game, salah satunya adanya game edukasi. Game edukasi dirancang untuk merubah pola belajar anak-anak yang biasanya dengan cara melihat guru menulis dipapan tulis dan mendengarkan guru berbicara. Masalah yang dihadapi seperti lemahnya kemauan belajar anak karena masih berbasis text book. Diperlukan sebuah aplikasi yang memacu sensor motorik anak menggunakan aplikasi game edukasi berbasis mobile. aplikasi game mobile berisi suara, gambar dan kuis interaktif yang dapat memperkenalkan materi ajar agar lebih menarik untuk diterima dan dipahami terutama untuk anak yang masih dalam usia dini. Cara ini dapat memacu otak anak untuk dapat berpikir lebih aktif dan kreatif dimasa usia pertumbuhan. Game edukasi ini dirancang dengan tampilan yang menarik dan interaktif mengenal buah, hewan, warna, angka, huruf dan kuis interaktif. Kuis dilakukan untuk mengevaluasi daya ingat anak setelah materi tersebut disampaikan. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan aplikasi android App Inventor 2. Game edukasi ini berguna sebagai media pembelajaran bagi anak TK dan PAUD. Dengan tampilan yang menarik dan sederhana juga bisa dibawa kemana saja.

Kata kunci— game, edukasi, mobile, app inventor 2

Abstract

Mobile technology has penetrated into the learning media in the form of games, one

11. 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 penggunanya untuk aplikasi ini siapa saja ya Bu?
Jawab: Jadi, untuk target penggunanya 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 disebarkan 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 teman-teman 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 tempohnya 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 keriasama 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.

13. Terkait alur pelaporan pajak itu bagaimana ya Bu?

Jawab: Mungkin di spesifikkan ke orang pribadi ya alur pelaporannya. Jadi sebenarnya karyawan itu mendapat kan bukti potong 1721 A1 atau A2 bukti potong. Karyawan mendapatkan bukti potong dari keuangan dan mereka punya kewajiban untuk melaporkan berapa penghasilan mereka total 1 tahun dan berapa pajak yang sudah dipotong. Nah kewajiban itu jatuhnya ke wajib pajak itu sendiri bukan ke instansi mereka bekerja. Karena instansi mereka bekerja hanya berkewajiban memotong pajak. Sementara yang melapor adalah wajib pajak itu sendiri. Nah, dari bukti potong itu maka si wajib pajak ini bisa melaporkan pajaknya berdasarkan berapa penghasilan dari instansi tempat dia bekerja dan penghasilan penghasilan lainnya yang dia miliki gitu. Digabungin itu semua hasilnya lalu dihitung ulang pajaknya lalu berapa yg sudah dipotong dari bukti potong. Barulah dia laporkan setahunnya berapa baru nanti terakhir muncullah kurang bayar atau lebih bayar atau nihil.

14. Apakah ibu bisa menjelaskan mengenai wajib pajak, seperti kriteria yang dapat dikatakan sebagai wajib pajak?

Jawab: Sekarang ini, NPWP untuk penghasilan adalah 4.5 juta karena penghasilan tidak kena pajak adalah 54 juta. Jadi, bagi wajib pajak yang memiliki penghasilan sebulan 4.5 juta sudah berkewajiban untuk melaporkan pajaknya. Jenis dari wajib pajak itu ada bermacam-macam seperti 1770 SS, 1770 S dan 1770. Nah, 1770 SS ini adalah yang paling sederhana karena penghasilan nya dibawah 60 juta. Naik satu tingkat itu 1770 S yang memiliki penghasilan diatas 60 juta tetapi tidak memiliki usaha. Wajib pajak yang memiliki usaha maka formnya akan berubah menjadi 1770. Misalnya karyawan tetapi dia memiliki usaha berarti formnya akan langsung mengarah ke 1770. Dulu orang ingin membuat NPWP penghasilan nya harus diatas PTKP. Sekarang orang yang memiliki usaha atau tidak pun bisa membuat NPWP tetapi hanya sebatas membuat NPWP saja. Jadi yang wajib lapor adalah yang penghasilannya diatas PTKP, dengan batas penghasilan perbulan 4.5 juta.

15. NPWP ada masa berlakunya atau tidak Bu?

Jawab: NPWP berlaku seumur hidup dan akan dicabut jika wajib pajaknya meninggal atau tidak memiliki penghasilan lagi.

16. Terkait SPT badan itu bagaimana ya Bu?

Jawab: Nah, SPT badan hanya untuk upload sementara ini, jadi sekedar upload e-Filing csv saja. Tapi jika di break down akan jadi banyak, mungkin itu untuk di next project.

17. Apakah perbedaan antar SPT Badan dengan SPT 1770?

Jawab: Sebenarnya sama karena sama-sama elektronik surat pemberitahuan (e-SPT).

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 : Nur Fhitriani Megadyanty
NIM : 3311801002
Tahun Ajaran : 2020/2021
Judul : Rancang Bangun Aplikasi E-Registration dan Pelaporan SPT Tahunan PPh Badan
Pembimbing : 1. Yeni Rokhayati, S.Si., M.Sc.
2. Supardianto, S.ST., M.Eng.

No.	Tanggal	Rincian Kegiatan	Ttd Pembimbing
1.	05/08/2020	Bimbingan dengan Pak Supardianto mengenai alur pembuatan proposal TA secara keseluruhan.	
2.	21/10/2020	Bimbingan dengan Pak Supardianto terkait latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, landasan teori, dll	
3.	14/10/2020	Bimbingan dengan Bu Yeni terkait judul dan bab pendahuluan bagian latar belakang.	
4.	09/11/2020	Bimbingan dengan Bu Yeni terkait persiapan sidang dan diskusi tentang proposal TA, bagian-bagian apa saja yang dimasukkan ke proposal.	
5.	11/11/2020	Bimbingan dengan Pak Supardianto mengenai judul Proposal TA karena ada perubahan sedikit.	
6.	12/11/2020	Bimbingan dengan Pak Supardianto mengenai latar belakang yang masih rancu.	
7.	12/11/2020	Bimbingan dengan Bu Yeni mengenai Proposal TA untuk memfiksanya.	