

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pajak Bumi di Indonesia merupakan Pajak Bumi dan Bangunan (PBB) yang saat ini dikenal oleh masyarakat luas sebagai pajak atas kepemilikan dan pemanfaatan bumi dan bangunan di Indonesia merupakan perubahan atas berbagai jenis pajak atas bumi dan juga bangunan yang sebelum tahun 1986 diberlakukan di Indonesia. Dalam sejarah panjang bangsa Indonesia, pajak atas bumi dapat dikatakan sebagai jenis pungutan (pajak) yang paling tua. Pungutan yang dikenakan atas bumi dan hasil bumi telah dikenakan oleh penguasa kepada rakyat sejak masa penjajahan. Hanya saja nama pungutan tersebut mungkin belum dibakukan, tetapi pada dasarnya sama dengan pajak atas bumi dan bangunan. Setelah abad ke – 17, pada saat Indonesia berada dalam penjajahan Belanda dan Inggris, pajak atas bumi diberlakukan secara resmi dengan nama yang baku.

Berbagai jenis pajak atas bumi dan bangunan kemudian diterapkan di Indonesia dengan berbagai nama dan aturan, dimana ketentuan tentang pajak tersebut disesuaikan oleh pemerintah yang berkuasa pada masa tertentu di Indonesia. Pembahasan ini dilakukan dengan tujuan memberikan tinjauan secara utuh tentang pajak atas bumi dan bangunan yang pernah ada di Indonesia dan menjadi pengantar dalam pemahaman akan PBB. Pajak yang dipungut oleh pemerintah, antara lain Pajak Pendapatan, Pajak Perseroan, Aturan Bea Materai, Pajak Bumi. Sejak tanggal 1 Januari 1951 aturan yang bersangkutan tentang Pajak Bumi dihapuskan serta diganti dengan Undang – Undang Pajak pendapatan tahun 1944 dapat disebut juga sebagai Pajak Peralihan. Penghapusan ini didasarkan oleh Undang – Undang No. 14 tahun 1951 (L.N. 1951 No. 84) tentang Pergantian Pajak Bumi dengan pajak Peralihan.

Penghapusan Pajak Bumi ini bukan adanya tekanan ekonomi rakyat, tetapi karena adanya politik. Kesulitan yang dihadapi dalam penerapan pajak

Peralihan sebagai pengganti Pajak Bumi memberikan alasan bagi pemerintah dan pada akhirnya diadakan pajak atas tanah dengan sederhana sehingga dimengerti oleh rakyat. Dengan diberlakukannya Pajak Hasil Bumi sebagai pajak atas tanah dapat dicegah dan diperkecil sehingga tidak merugikan dalam proses pemungutan pajak. Pajak Hasil Bumi yang wajib dibayar oleh mereka yang memiliki hak kebendaan atas tanah tersebut. Apabila masa pajak sepuluh tahun tersebut dapat diperpanjang atau diperpendek maka ada persetujuan dari Direktorat pajak hasil bumi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Badan Pengelolaan Pajak dan Retribusi Daerah yang ada di Kabupaten Bangka merupakan suatu Instansi yang bergerak dalam bidang Perpajakan didalam pemerintahan. Dengan adanya Pajak Bumi dan Bangunan maka sangat diharapkan masyarakat agar taat membayar pajak. Badan Pengelolaan Pajak dan Retribusi Daerah mampu bekerja dengan cepat tepat dan teliti agar tidak terjadi kesalahan dalam Pandataan Pajak. Kantor Badan Pengelolaan Pajak dan Retribusi Daerah ini masih menggunakan sistem manual sering kali terjadi kesalahan dan sangat menyulitkan bagi pihak pendataan pajak misalnya banyak memakan waktu yang sangat lama, data yang digunakan masih menggunakan kertas dan arsip – arsip, sering terjadi kehilangan berkas, terlalu banyak menggunakan kertas, dan tidak menjamin keamanan penyimpanan data. Sehingga membutuhkan suatu media penyimpanan yang besar untuk semua data dan dokumen. Dengan menerapkan sistem komputerisasi mampu menyelesaikan masalah yang ada di kantor Badan Pengelolaan Pajak dan Retribusi Daerah mampu mengolah data PBB dengan baik.

Berdasarkan permasalahan yang diatas akan menjadi acuan melakukan penelitian maka judul yang akan ambil adalah **“ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN PAJAK BUMI DAN BANGUNAN (PBB) DI BADAN PENGELOLAAN PAJAK DAN RETRIBUSI DAERAH (BP2RD) UNTUK WILAYAH KECAMATAN RIAU SILIP TAHUN 2017 BERBASIS WEBSITE”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses Pendataan PBB yang ada di BPPRD dalam meningkatkan Pajak yang ada di Kabupaten Bangka khususnya untuk wilayah Kecamatan Riau Silip ?
2. Bagaimana proses penyimpanan data yang masih berupa dokumen atau arsip – arsip, sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam pencarian data ?
3. Bagaimana pembuatan laporan akan membutuhkan waktu lama karena proses yang digunakan masih manual ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ada diatas, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Studi kasus yang ada pada penelitian ini ada di Kantor BPPRD Kabupaten Bangka khususnya untuk wilayah Kecamatan Riau Silip.
2. Sistem yang diambil menggunakan WEB sehingga dapat memudahkan staff dalam penyimpanan data.
3. Sistem yang dibahas tentang surat tanah, surat keterangan lurah, pendataan PBB baru, surat pemuktahiran data PBB, formulir pelayanan wajib pajak dan bukti PBB.

1.4 Tujuan dan manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah supaya pendataan PBB ini tidak lagi membutuhkan waktu yang lama dalam proses pendataan, serta tersusun rapi data PBB tersebut karena sudah terkomputerisasi.

1.4.2 Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah mempermudah pendataan PBB dan dapat mempercepat proses pendataan PBB.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan metodologi penelitian sebagai berikut :

1.5.1 Model

Pada penelitian ini penulis menggunakan model *Waterfall* dimana didalam model ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu :

1.5.1 Analisa Kebutuhan

Merupakan tahapan pengembangan sistem yang diperlukan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna.

1.5.2 Desain Sistem

Merupakan spesifikasi keutuhan dari tahapan ini untuk mempelajari desain sistem yang membantu dalam mendefinisikan arsitektur.

1.5.3 Implementasi

Merupakan tahapan yang dikembangkan pada program dan setiap unit sebagai testing.

1.5.2 Metode

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode berorientasi objek. Analisa berorientasi objek adalah suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisi data dan operasi yang diperlakukan terhadapnya.

1.5.3 Tools

Pada penelitian ini penulis menggunakan tools dan perancangan sebagai berikut :

1. UML (*Unified Modeling Language*)

Terdapat penjelasan diagram – diagram secara grafis mengenai elemen – elemen yang ada didalam sistem yang akan dibuat.

2. Proses Bisnis

Terdapat penjelasan mengenai proses yang dilakukan sistem yang sedang berjalan dan bagaimana sistem tersebut berjalan.

3. Activity Diagram

Terdapat penjelasan mengenai cara untuk menunjukkan proses kerja sistem tersebut dan dapat menunjukan bagaimana aktivitas interaksi antara perangkat lunak dan manusia yang menggunakannya.

4. Analisa Masukan

Terdapat penjelasan mengenai analisa yang berhubungan dengan data – data yang akan dimasukan ke dalam sistem dan kemudian akan di proses didalam sistem tersebut.

5. Analisa Keluaran

Terdapat hasil dari analisa sistem yang telah di proses sebelumnya dan yang nantinya akan dicetak.

6. Identifikasi Kebutuhan

Terdapat penjelasan mengenai kebutuhan apa saja yang akan digunakan didalam sistem.

7. *Use Case Diagram*

Terdapat cara bagaimana orang – orang berinteraksi dengan sistem tersebut.

8. *Deskripsi Use Case*

Terdapat rincian penjelasan mengenai interaksi antara pengguna dengan sistem.

9. *Diagram Sequence*

Terdapat cara untuk mengetahui apa yang terjadi didalam perangkat lunak.

10. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Terdapat model basis data yang menghubungkan antar entitas yang saling berkaitan.

11. Transformasi ERD ke LRS

Terdapat penjelasan mengenai kegiatan yang membentuk data dari diagram hubungan entitas ke suatu LRS.

12. LRS (*Logical Record Structure*)

Terdapat struktur yang terbentuk dari hasil antara himpunan entitas.

13. Tabel

Didalam tabel berisi penjelasan tentang isi dari hasil LRS yang telah dibuat spesifikasinya secara lebih detail.

14. Spesifikasi Basis data

Didalam spesifikasi basis data terdapat penjelasan mengenai detail tentang masing – masing basis data yang digunakan dalam sistem.

