

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM  
INFORMASIPENDATAAN PAJAK BUMI DAN BANGUNAN  
(PBB) DIBADAN PENGELOLAAN PAJAK DAN RETRIBUSI  
DAERAH(BPPRD ) UNTUK WILAYAH KECAMATAN RIAU  
SILIPTAHUN 2018BERBASIS WEBSITE**



**LAPORAN KULIAH PRAKTEK**

**DISUSUN OLEH :**

1. 1522500185           SULASTRI
2. 1522500070         ITER TRIHANA
3. 1422500155         DINA AULIA AYU FRANSISKA

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
STMIK ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2018/2019**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi  
Jenjang Studi : Strata 1  
Judul : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
PENDATAAN PAJAK BUMI DAN BANGUNAN(PBB) DI  
BADAN PENGELOLAAN PAJAK DAN RETRIBUSI  
DAERAH (BPPRD) UNTUK WILAYAH KECAMATAN RIAU  
SILIP TAHUN 2018 BERBASIS WEBSITE

NIM

NAMA

- |               |                          |
|---------------|--------------------------|
| 1. 1522500185 | SULASTRI                 |
| 2. 1522500070 | ITER TRIHANA             |
| 3. 1422500155 | DINA AULIA AYU FRANSISKA |
| 4.            |                          |

Menyetujui,  
Pembimbing

Pangkalpinang , 31 Januari 2018  
Pembimbing Lapangan,

Fitriyani, S.Kom, M.Kom  
NIDN 0220028501



Rozali, S.H, M.Si  
NIP 196504151986031006(IV/b)

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom  
NIDN 0211108306

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

- |                             |            |
|-----------------------------|------------|
| 1. SULASTRI                 | 1522500185 |
| 2. ITER TRIHANA             | 1522500070 |
| 3. DINA AULIA AYU FRANSISKA | 1422500155 |

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 24 Oktober 2018 sampai dengan 07 Januari 2018 dengan baik.

Nama Instansi : Badan Pengelolaan Pajak Dan Retribusi Daerah (BPPRD)

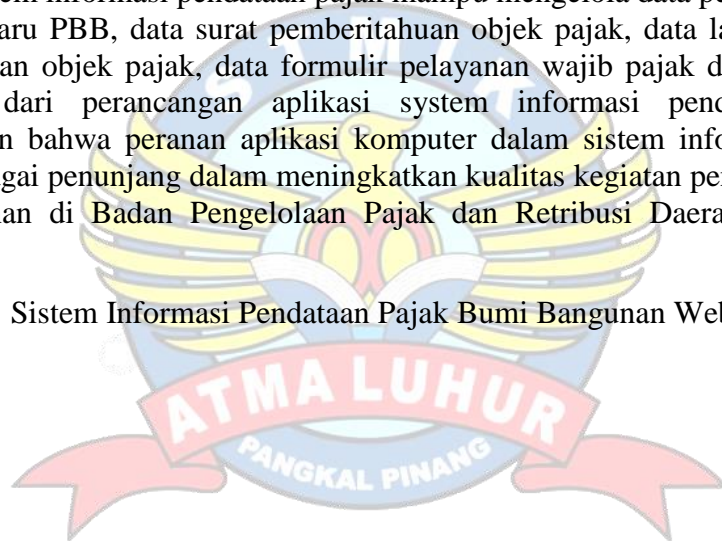
Alamat : Jl.Diponegoro No.04 Kab.Bangka Prov.Bangka Belitung



## ABSTRAK

Pentingnya pajak bagi penerimaan negara peningkatan keuangan daerah Untuk mencapai tujuan yang dimaksud, maka pemerintah melakukan berbagai macam usaha. Salah satu yang dilakukan pemerintah yaitu dengan melakukan pendataan pajak. Pendataan pajak dibuat agar masyarakat yang bangunan atau tanahnya belum didata atau apabila masyarakat yang sudah didata tanah dan bangunannya ingin didata baru. Sistem Informasi berbasis website pada Badan Pengelolaan Pajak dan Retribusi Daerah Kabupaten Bangka dengan menggunakan Aplikasi Sismiop akan mempermudah dalam penginputan data pendataan pajak.. Tujuannya untuk mengintegrasikan seluruh aspek pengelolaan administrasi Sistem Informasi berbasis website pada Badan Pengelolaan Pajak dan Retribusi Daerah Kabupaten Bangka dengan menggunakan Oracle Developer 6,iprotex. Aplikasi sistem informasi pendataan pajak mampu mengelola data permohonan, data pendataan baru PBB, data surat pemberitahuan objek pajak, data lampiran surat pemberitahuan objek pajak, data formulir pelayanan wajib pajak dan data bukti PBB.Hasil dari perancangan aplikasi system informasi pendataan Pajak menunjukkan bahwa peranan aplikasi komputer dalam sistem informasi sangat penting sebagai penunjang dalam meningkatkan kualitas kegiatan pendataan pajak dan pelayanan di Badan Pengelolaan Pajak dan Retribusi Daerah Kabupaten Bangka.

Kata Kunci : Sistem Informasi Pendataan Pajak Bumi Bangunan Website



## **ABSTRACT**

*The importance of taxes for state revenues to increase regional finance To achieve the intended purpose, the government carries out various types of business. One of the things that the government does is by collecting tax data. Tax data collection is made so that the people whose buildings or land have not been recorded or if the people who have been recorded in the land and buildings want to be recorded are new. Website-based Information System in the Regional Tax and Retribution Management Agency of Bangka Regency by using the Sismiop Application will simplify inputting tax data collection data. The aim is to integrate all aspects of administrative management. 6, iprotex. The tax data collection information system application is able to manage application data, new UN data collection data, tax object notification data, tax object notification attachment data, taxpayer service form data and UN evidence data. The results of the designation of Tax data collection information system application indicate that the role of application computers in information systems are very important as a support in improving the quality of tax collection and service activities at the Bangka Regency Tax and Retribution Management Agency.*

*Keywords: Website Building Tax Data Collection Information System*



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga Laporan Kerja Praktek yang berjudul **“ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN PAJAK BUMI DAN BANGUNAN(PBB)DIBADAN PENGELOLAAN PAJAK DAN RETREBUSI DAERAH (BPPRD)KECAMATAN RIAU SILIP TAHUN 2018”**dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Adapun tujuan penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Kerja Praktek Program Studi Sistem Informasi.

Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak, oleh karena itu penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan yang maha esa, atas kesehatan sehingga terselesaikan Laporan Kerja Praktek ini dengan tepat waktu.
2. Orang tua tercinta, yang telah memberikan doa, semangat, selama melakukan studi.
3. BapakDr. HusniTejaSukmana, S.T., M.Sc. selaku ketua STIMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs.Harry Sujikianto,MM,MBA selaku ketua yayasan STIMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Okkita Rizan,S.Kom, M.Kom selaku ketua Program Studi Sistem Informasi
6. Ibu Fitriyani, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek
7. Bapak Darius,s.sos selaku kepala BPPRD
8. Bapak Rozali SH,M.SI selaku sekertaris BPPRD
9. Seluruh kasi dan staff kantor BPPRD
10. Semuan pihak yang telat membantu penulisan laporan Kuliah Praktek ini serta teman-teman lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, kami menyadari bahwa pelaksanaan kerja praktek dan penyusunan laporan ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang

membangun sangat kami harapkan. Semoga penyusunan laporan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Pangkalpinang, 10 Januari 2019

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACTION .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Metodologi Penelitian .....	4
1.5.1 Model.....	4
1.5.2 Metode .....	4
1.5.3 Tools .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Konsep Dasar Sistem .....	7



2.1.1. Definisi Sistem.....	7
2.1.2. Karakteristik Sistem.....	7
2.1.3. Klasifikasi Sistem .....	8
2.2. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	9
2.2.1 Definisi Informasi .....	9
2.2.2 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	9
2.2.3 Fungsi Sistem Informasi .....	10
2.2.4 Komponen Sistem Informasi .....	10
2.2.5 Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek .....	11
2.2.6 UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ).....	11
2.3. Perancangan Berorientasi Objek.....	13
2.3.1 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	13
2.3.2 <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	14
2.3.3 Transformasi ERD ke LRS .....	14
2.3.4 Tabel/Relasi .....	14
2.3.5 Spesifikasi Basis Data.....	14
2.3.6 Rancangan Layar.....	15
2.3.7 Sequence Diagram .....	15
2.4. Penelitian Terdahulu .....	15
 <b>BAB III ORGANISASI</b>	
3.1. Gambaran Umum Perusahaan.....	18
3.1.1 Profil Perusahaan .....	18
3.1.2 Struktur Organisasi .....	19
3.1.3 Uraian Tugas dan Wewenang .....	19

3.2. Foto Perusahaan .....	22
----------------------------	----

## **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1Proses Bisnis .....	23
4.2Activity Diagram.....	25
4.3 Analisa Keluaran.....	27
4.4 Analisa Masukan.....	28
4.5 Identifikasi Kebutuhan.....	31
4.6 Use Case Diagram.....	33
4.7 Entity Relationship Diagram.....	34
4.8 Transformasi ERD ke LRS.....	35
4.9 Logical Record Structure (LRS).....	36
4.10Tabel .....	37
4.11Spesifikasi Basis Data.....	40
4.12Rancangan Layar.....	46
4.13Sequence .....	52
4.1.4 Class Diagram .....	58

## **BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	60
5.2 Saran .....	60

## **DAFTAR PUSTAKA .....**

<b>Lampiran A Analisa Keluaran Sistem Berjalan .....</b>	<b>63</b>
<b>Lampiran B Analisa Masukan Sistem Berjalan.....</b>	<b>65</b>
<b>Lampiran C Surat Keterangan Riset .....</b>	<b>74</b>

**Lampiran D Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi..... 76**



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model Waterfall .....	4
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	20
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Penerimaan Barang .....	27
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan barang inventaris ruangan....	27
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses mutasi barang .....	28
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Proses laporan mutasi barang .....	28
Gambar 4.6 <i>Package Diagram</i> .....	34
Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram Package</i> Master .....	35
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram Package</i> Transaksi.....	35
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram Package</i> Laporan .....	36
Gambar 4.10 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	41
Gambar 4.11 Transformasi ERD ke LRS .....	42
Gambar 4.12 <i>Logical Record Structure (LRS)</i> .....	43
Gambar 4.13 Struktur Tampilan .....	54
Gambar 4.14 Rancangan Layar Menu Utama.....	55
Gambar 4.15 Rancangan Layar Menu Utama Master.....	55
Gambar 4.16 Rancangan Layar Menu Utama Transaksi .....	56
Gambar 4.17 Rancangan Layar Menu Utama Laporan .....	56
Gambar 4.18 Rancangan Layar Entry Penyuplai.....	57
Gambar 4.19 Rancangan Layar Entry Barang .....	57
Gambar 4.20 Rancangan Layar Entry Ruangan.....	58
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Entry Berita Acara Serah Terima Barang ..	58
Gambar 4.22 Rancangan Layar Cetak Kartu Inventaris Ruangan .....	59
Gambar 4.23 Rancangan Layar Entry Mutasi Barang .....	59
Gambar 4.24 Rancangan Layar Laporan Kartu Inventaris Ruangan .....	60
Gambar 4.25 Rancangan Layar Laporan Mutasi Barang.....	60
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Entry Penyuplai .....	61
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Entry Barang .....	62

Gambar4.28 <i>Sequence Diagram</i> Entry Ruangan .....	63
Gambar4.29 <i>Sequence Diagram</i> EntryBerita Acara Serah Terima Barang.....	64
Gambar4.30 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Kartu Inventaris Ruangan.....	65
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Entry Mutasi Barang.....	66
Gambar4.32 <i>Sequence Diagram</i> Kartu Inventaris Ruangan .....	67
Gambar4.33 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Mutasi Barang.....	67
Gambar4.34 <i>Class Diagram</i> .....	68



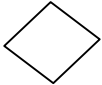





## DAFTAR TABEL





	Halaman
Tabel4.1 Penyuplai.....	43
Tabel4.2 BASTB.....	43
Tabel4.3 Isi .....	44
Tabel4.4 Ada .....	44
Tabel4.5 KIR .....	44
Tabel4.6 Ruangan .....	44
Tabel4.7 MutasiBarang .....	44
Tabel4.8 Muat .....	45
Tabel4.9 Barang .....	45
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Penyuplai.....	45
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data BASTB .....	46
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Isi .....	47
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Ada .....	47
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data KIR .....	48
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Ruangan.....	49
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data MutasiBarang .....	49
Tabel 4.17Spesifikasi Basis Data Muat .....	50
Tabel 4.18Spesifikasi Basis Data Barang .....	50

## DAFTAR SIMBOL

### Simbol-simbol Diagram Aktivitas





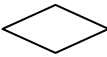
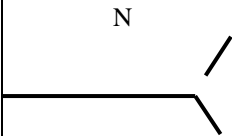
Simbol	Deskripsi
Status Awal 	Status awal aktivitas system, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
Percabangan / decision 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Penggabungan / join 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

### Simbol-simbol Diagram Use Case

Simbol	Deskripsi
Use Case 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling terkait perantara unit atau actor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frasa nama Use Case
Aktor / actor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat sendiri, jadi walaupun simbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frasa nama actor
Asosiasi / association 	Komunikasi antara actor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan actor
Ekstensi / extend 	Relasi use case tambah ke sebuah use case dinamakan use case

	yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun pause casetambahan itu; mirip dengan prinsip <i>therince</i> pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan
Generalisasi / generalization	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya








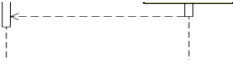
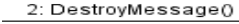
### Simbol-simbol ERD

Notasi	Komponen	Keterangan
	Entitas/entity	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, bakal table pada basis data, benda yang memiliki data harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi computer. Penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama table
	Atribut	<i>Field</i> data kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
	Atribut kunci primer	<i>Field</i> data kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan, biasanya berupa id. Kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda pada yang sama).
	Atribut multi nilai/multivalued	<i>Field</i> data kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dapat memiliki lebih dari satu
	Relasi	Relasi yang menghubungkan antar entitas, biasanya di awal dengan kata kerja.
	Asosiasi/association	Penghubung antar relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas tassat dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B


### Simbol-simbol Diagram Sequence



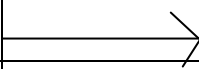
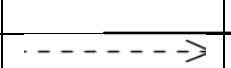
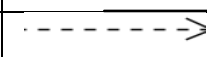
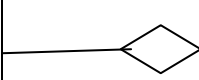
Simbol	Deskripsi
Aktor / actor	Orang, proses, atau system lain yang berinteraksi dengan system



	informasi yang akan dibuat diluar system informasi yang akan dibuat sendiri, jadi walaupun symbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang: biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frasa nama actor
Garis hidup / <i>Lifeline</i> 	Menyatakan kehidupan suatu objek
Objek 	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
Waktu aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.
Pesantipe create <<create>> 	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arahan mengarah pada objek yang dibuat.
Pesantipe call 	Menyatakan suatu objek memanggil operasi / metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri. Arahan mengarah pada objek yang memiliki operasi / metode, karena ini memanggil operasi / metode maka operasi / metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.
Pesantipe send 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arahan mengarah pada objek yang dikirim.
Pesantipe return 	Menyatakan suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arahan mengarah pada objek yang menerima kembalian.
Pesantipe destroy <<destroy>> 2: DestroyMessage0 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arahan mengarah pada objek yang di akhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy.

### Simbol-simbol Class Diagram

No	Gambar	Nama	Deskripsi
1		Class	Kelas pada struktur system

2		Interface	Samadengankonsep <i>interface</i> dalampemrogramanberorien tasiobjek
3		Association	Relasiantarkelasdenganmaknaumum, asosiasi biasanyajugadisertaidengan <i>multiplicity</i> .
4		Directed Association	Relasiantarkelasdenganmaknakelas yang satudigunakanolehkelas yang lain.
5		Generalization	Relasiantarkelasdenganmaknageneralisasi-spesialisasi (umum-khusus).
6		Dependency	Relasiantarkelasdenganmaknakebergantunganantarkelas.
7		Aggregation	Relasiantarkelasdenganmaknasemuabagian ( <i>whole-part</i> ).

