

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pajak kendaraan bermotor merupakan salah satu sumber penerimaan Pendapatan Asli Daerah yang sangat potensial. Pajak kendaraan bermotor dipungut atas kepemilikan dan atau penguasaan kendaraan bermotor sekaligus menjadi objek pajak, dan subjek pajaknya yakni orang pribadi atau badan selaku pemilik kendaraan bermotor. Mutasi kendaraan bermotor adalah suatu usaha untuk mengurus administrasi mengenai perpindahan identifikasi kendaraan bermotor dari daerah asal ke daerah tujuan yang disesuaikan dengan perpindahan dari alamat pemilik kendaraan yang baru.

Sistem Administrasi Manunggal Satu Atap (SAMSAT) Kota Kupang adalah salah satu instansi yang mempunyai tugas memberikan pelayanan bagi masyarakat seperti pembayaran pajak kendaraan, perpanjangan STNK (Surat Tanda Nomor Kendaraan), penggantian plat nomor kendaraan dan mutasi kendaraan. Mengingat peningkatan kendaraan bermotor di kota Kupang yang cukup tinggi sehingga semakin banyak pula pemilik kendaraan yang harus melakukan kewajibannya dalam membayar pajak.

Aturan-aturan dalam pembayaran pajak tergantung dari merek kendaraan, tahun perakitan atau pembuatan dan besar cc. Adapun perbedaan biaya mutasi masuk dan keluar kendaraan, wajib pajak pertama, perpanjangan

STNK perlima tahun, perpanjangan plat nomor kendaraan perlima tahun, serta pajak dari plat luar biayanya tergantung dari pemasukan daerah (PAD).

Namun seringkali para wajib pajak mengalami masalah ketika harus membayarkan pajak kendaraan, seperti syarat yang tidak lengkap, proses pembayaran yang tidak dimengerti, dan juga masih terlihat pemandangan yang kurang tertib yaitu terkait dengan pengurusan pajak oleh wajib pajak yang memakai jasa calo atau perantara sehingga pengeluaran yang akan dikeluarkan akan lebih banyak. Berdasarkan latar belakang di atas maka perlu adanya sebuah sistem yaitu **“MULTIMEDIA PANDUAN PEMBAYARAN PAJAK DAN MUTASI KENDARAAN BERMOTOR PADA SAMSAT KOTA KUPANG”** yang menarik untuk dilihat dan memudahkan masyarakat dalam memahami cara pembayaran pajak dan mutasi kendaraan bermotor sehingga tidak menggunakan jasa calo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu “Bagaimana mengembangkan aplikasi multimedia panduan pembayaran pajak dan mutasi kendaraan bermotor pada SAMSAT Kota Kupang yang baik dan benar tanpa menggunakan jasa calo?”.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mengurangi luasnya area pembahasan, penelitian ini dibatasi oleh masalah-masalah yaitu:

1. Aplikasi ini dikembangkan untuk membantu masyarakat mengetahui persyaratan dan panduan pembayaran pajak dan mutasi kendaraan bermotor pada SAMSAT Kota Kupang.
2. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash CS6*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu aplikasi multimedia panduan pembayaran pajak dan mutasi kendaraan bermotor pada SAMSAT Kota Kupang yang baik dan benar tanpa menggunakan jasa calo.

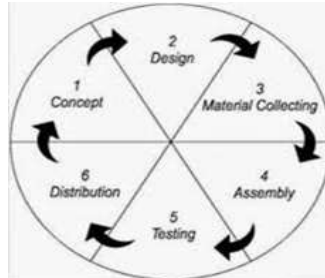
1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah dapat mempermudah proses pembayaran pajak, STNK dan mutasi kendaraan bermotor bagi masyarakat di Kota Kupang.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode tahapan pengembangan multimedia (Sutopo,2012).

Tahapan metode ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 1.1 Tahapan Pengembangan Multimedia

1. *Concept* (Pengonsepan)

Tahap *concept* adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Dalam penelitian ini pengguna aplikasi ini adalah pihak SAMSAT Kota Kupang dan masyarakat. Tujuan dibuatnya sistem ini adalah untuk dijadikan pedoman tentang cara pembayaran pajak dan mutasi kendaraan bermotor yang baik dan benar.

2. *Design* (Perancangan)

Setelah semua data yang dibutuhkan dan pendukung lainnya diperoleh, maka proses selanjutnya adalah pembuatan aplikasi. Untuk mempermudah pembuatan aplikasi ini maka proses awalnya adalah pembuatan *storyboard*.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Material)\

Tahap *Material Collecting* adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, video, audio dan lain-lain,

misalnya gambar- gambar yang disesuaikan dengan konsep aplikasi dan *sound effect*.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *Assembly* adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*. Pada tahapan ini menggunakan perangkat lunak seperti *Adobe Flash CS6*.

5. *Testing* (Pengujian)

Tahap *testing* dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Di sini pengujian yang dipakai adalah pengujian *black box* yaitu hanya mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan yang sudah diharapkan atau tidak. Tujuan metode pengujian ini adalah mencari kesalahan pada fungsi yang salah atau hilang sehingga menemukan cacat yang mungkin terjadi pada saat peng-*coding*-an.

6. *Distribution* (Distribusi)

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun Tugas Akhir ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori penunjang yang akan digunakan sebagai dasar pada perencanaan dan penulisan tugas akhir ini.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis permasalahan dan perancangan sistem serta mengimplementasikannya ke dalam program aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini membahas mengenai implementasi sistem berdasarkan analisis dan perancangan sistem yang terdapat pada Bab III.

BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

Bab ini membahas mengenai pengujian untuk mengevaluasi aplikasi yang dibangun sebelum di-*publish* ke pemakai.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari sistem yang telah dibangun serta saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.