

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN PAJAK ASET TETAP PADA STIKOM DINAMIKA BANGSA JAMBI

Maria Rosario Borroek
Jurusan Sistem Informasi, STIKOM Dinamika Bangsa Jambi
Jl. Jendral Sudirman Thehok - Jambi
email: diamar_ros@yahoo.com

ABSTRAK

Pajak merupakan kontribusi wajib bagi pihak perorangan maupun perusahaan. Beberapa aset yang ada pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi akan dikenakan pajak yang pembayarannya dilakukan setiap tahun. Dengan semakin meningkatnya aset yang ada pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi, maka kewajiban STIKOM Dinamika Bangsa Jambi akan pajak juga meningkat. Saat ini beberapa aset terkadang dikenakan pajak karena terlambatnya pembayaran pajak. Hal tersebut tentu saja sangat merugikan STIKOM Dinamika Bangsa. Untuk itu, penulis melakukan penelitian yang merancang sistem informasi pembayaran pajak aset tetap. Metode yang digunakan adalah pendekatan berorientasi objek menggunakan UML (unified modelling language). Penelitian ini menghasilkan sebuah prototype sistem informasi pembayaran pajak aset tetap yang dapat diimplementasikan lebih lanjut sehingga menghasilkan sistem informasi pembayaran pajak aset tetap yang dapat diimplementasikan pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.

Kata Kunci: Sistem informasi manajemen aset, UML.

ABSTRACT

Tax is a compulsory contribution for the individuals and companies. Some of the existing assets at STIKOM Dinamika Bangsa Jambi will be taxed yearly. By the increasing of existing assets at STIKOM Dinamika Bangsa Jambi, then the liability of STIKOM Dinamika Bangsa Jambi on tax will also increase. Currently, some assets are sometimes taxed because of the late payment of taxes. It is of course very detrimental to STIKOM Dinamika Bangsa Jambi. For this reason, the writer conducted a study that designed the fixed asset tax payment information system. The method used in this study is an object-oriented approach using UML (unified modeling language). This study resulted in a prototype of fixed asset tax payment information system that can be implemented further resulting in a fixed asset tax payment information system that can be implemented on STIKOM Dinamika Bangsa Jambi

Keywords: Aset management information system, UML

1. PENDAHULUAN

Setiap warga negara memiliki kewajiban untuk melakukan pembayaran pajak dimana pembayaran pajak tersebut akan digunakan dalam pembiayaan dan pembangunan nasional. Pembangunan nasional tersebutlah yang nantinya akan digunakan untuk kemakmuran rakyat.

Sistem informasi dapat didefinisikan secara teknis sebagai satuan komponen yang saling berhubungan yang mengumpulkan (atau mendapatkan kembali), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan kendali dalam suatu organisasi.

Pengelolaan pembayaran pajak di STIKOM Dinamika Bangsa Jambi belumlah didukung oleh sistem informasi. Hal tersebut sangatlah tidak efektif dikarenakan aset tetap yang dimiliki oleh STIKOM Dinamika cukup banyak dan tersebar di beberapa wilayah. Akibatnya Bagian Keuangan Yayasan yang bertanggung jawab dalam pembayaran aset sering lalai dalam melakukan pembayaran pajak tersebut.

Berdasarkan hal tersebut diatas, penulis mengusulkan perancangan sistem informasi pembayaran pajak aset tetap pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi. Dalam perancangan sistem informasi tersebut menggunakan model UML (*Unified Modelling Language*), dimana permodelan ini merupakan alat bantu

dalam pengembangan sistem yang berorientasi objek yang menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembangan sistem informasi.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan kombinasi dari perangkat keras, perangkat lunak dan jaringan telekomunikasi yang dibangun dan digunakan dengan mengumpulkan, menciptakan dan mendistribusikan informasi di suatu organisasi. Perangkat keras mengacu pada peralatan fisik komputer seperti monitor komputer, cpu atau keyboard. Perangkat lunak mengacu pada program atau seperangkat program-program yang menunjukkan tugas-tugas tertentu dari komputer. Jaringan telekomunikasi mengacu pada kumpulan dari dua komputer atau bahkan lebih yang saling berhubungan satu sama lainnya dengan peralatan komunikasi (Valacich dan Schneider, 2012).

2.2. Konsep Pajak

Pajak adalah kontribusi wajib kepada Negara yang terhutang oleh orang pribadi atau badan yang bersifat memaksa berdasarkan undang-undang, dengan mendapatkan imbalan secara langsung dan digunakan untuk keperluan Negara sebesar-besarnya untuk kemakmuran rakyat. Pembayaran pajak merupakan perwujudan dari kewajiban kenegaraan dan peran serta wajib pajak untuk secara langsung dan bersama-sama melaksanakan kewajiban perpajakan untuk pembiayaan dan pembangunan nasional.

Pajak terdiri dari pajak penghasilan (PPh), Pajak Pertambahan Nilai (PPN) dan Pajak Penjualan Barang Mewah (PPNBM), Pajak Bumi dan Bangunan (PBB), Bea Materai (BM) dan Bea Perolehan Hak Tanah dan Bangunan (BPHTB).

Yang menjadi objek pajak dalam Bumi dan b

2.2. Konsep Aset Tetap

Menurut Ikatan Akutansi Indonesia (2007; No. 16) aktiva tetap dapat juga diartikan sebagai aset berwujud yang:

1. Dimiliki untuk digunakan dalam produksi atau penyediaan barang atau jasa, untuk direntalkan kepada pihak lain, atau untuk tujuan administrative; dan
2. Diharapkan untuk digunakan selama lebih dari satu periode.

2.3. Konsep Manajemen Aset

Manajemen aset adalah serangkaian kegiatan yang terdiri dari indentifikasi aset apa yang dibutuhkan, memperoleh aset, menyediakan logistic dan sistem pendukung pemeliharaan dari aset dan penghapusan atau pembaharuan aset sehingga lebih efektif dan efisien (Hastings, 2010).

Manajemen aset adalah suatu proses yang sistematis mempertahankan, upgrade, dan mengoperasikan aset fisik sehingga tercapai biaya yang efektif. Pelaksanaan dari manajemen aset memiliki tujuan antara lain:

1. Menyediakan informasi yang lebih baik dan objektif yang digunakan dalam pengambilan keputusan
2. Menyediakan informasi yang berhubungan dengan alternatif investasi
3. Meningkatkan pengambilan keputusan dan produktivitas
4. Memudahkan perusahaan untuk mendapatkan manfaat yang maksimal.

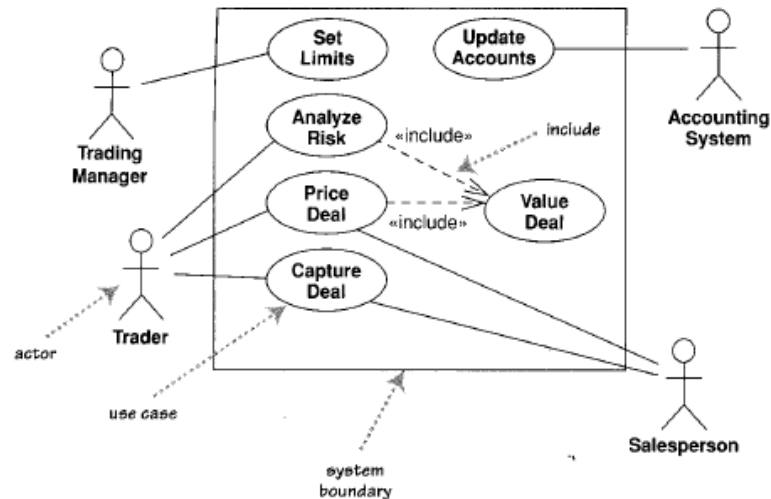
Manajemen aset dapat membantu para pengambil keputusan melakukan pengelolaan aset secara efektif. Komputerisasi dan teknologi lainnya (yaitu, sensor elektronik, robotika, GPS, satelit, dll) digunakan untuk menghasilkan dan menyediakan akses untuk data kuantitatif dan kualitatif atas aset organisasi. Tujuan umum adalah alokasi sumber daya tertentu dan alat optimasi yang tersedia dan dapat digunakan untuk melakukan analisis kinerja fasilitas saat ini dan masa depan. Analisis ini dapat didasarkan pada persediaan, kondisi, dan data kinerja; lembaga kebijakan dan rencana jangka panjang; hukum; praktek aturan yang tersedia, dan prinsip yang diambil dari teknik, ekonomi, akuntansi, manajemen risiko, layanan pelanggan, dan praktik bisnis lainnya (The American Association of State Highway and Transportation Official, 1997).

2.4. UML (*Unified Modelling Language*)

UML dinotasikan sebagai diagram untuk menggambarkan atau memvisualisasikan, menentukan, membangun dan mendokumentasikan aplikasi perangkat lunak. (Barclay & Savage, 2004:3)

2.4.1 Diagram Use Case (Use Case Diagram)

Use case adalah teknik untuk merekam persyaratan fungsional sebuah sistem. *Use case* mendeskripsikan interaksi tipikal antara pada pengguna sistem dengan sistem. Setiap use case memiliki aktor utama yang meminta sistem untuk memberi sebuah layanan. Aktor utama adalah aktor dengan tujuan yang akan dipenuhi oleh *use case* dan biasanya adalah inisiator *use case*. Selain itu terdapat banyak aktor lain yang berkomunikasi dengan sistem pada saat menjalankan *use case* (aktor sekunder).



Gambar 1 Use Case Model (Fowler, 2005:147)

2.4.2 Diagram Class (Class Diagram)

Diagram *class* merupakan suatu model statis yang menunjukkan *class – class* dan hubungan diantaranya dan senantiasa konstant di dalam sistem sepanjang waktu. Diagram *class* menggambarkan *class* berikut perilaku dan keadaan dengan menghubungkannya antar *class – class* (Dennis et al, 2010 ; 213).

2.4.3 Diagram Activity (Activity Diagram)



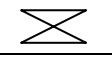



Diagram *activity* merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan perilaku objek independen dalam suatu proses bisnis. Diagram *activity* dapat memodelkan sesuatu, mulai dari *workflow* dalam bisnis tingkat tinggi yang menggunakan banyak use case yang berbeda, sampai kepada *use case* perindividu secara rinci. (Dennis et. al, 2005 ; 165).

Diagram *Activity* adalah teknik untuk mendeskripsikan logika *procedural*, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. *Activity diagram* memiliki peran seperti halnya *flowchart*, akan tetapi perbedaannya dengan *flowchart* adalah *activity diagram* bisa mendukung perilaku paralel sedangkan *flowchart* tidak bisa (Munawar, 2005 ; 109).

Tabel 2.2 menjelaskan tentang simbol-simbol yang sering digunakan pada saat pembuatan diagram *activity*.

Tabel 1
Simbol-simbol pada Diagram Activity [Munawar, 2005 ; 108]

Simbol	Keterangan
●	Titik Awal
⦿	Titik Akhir
▭	Activity
◇	Pilihan untuk pengambilan keputusan

	<i>Fork</i> ; digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu
	<i>Rake</i> ; Menunjukkan adanya dekomposisi
	Tanda Waktu
	Tanda Pengiriman
	Tanda Penerimaan
	Aliran akhir (<i>Flow Final</i>)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Sistem Pendataan Pembayaran Pajak Aset pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi

Pengelolaan aset pada STIKOM Dinamika Bangsa Apabila Bagian Keuangan Yayasan ingin melihat apakah suatu aset sudah dibayar pajaknya, Bagian Keuangan Yayasan harus melihat data keuangan berdasarkan keyword tertentu. Hal tersebut mengakibatkan terkadang pembayaran pajak terlambat dan tentu saja akan merugikan perusahaan. Selain itu tidak ada pendjawalan mengenai pembayaran pajak. Apabila ingin membayar Bagian Keuangan Yayasan akan membayar pajak berdasarkan ingatan saja.

Kelemahan dari sistem diatas adalah jika ingin mengecek pembayaran pajak, maka Bagian Keuangan harus membuka arsip terlebih dahulu dan hal tersebut tentu saja tidak efektif.

3.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem adalah proses pemecahan sistem menjadi beberapa sub sistem yang lingkupnya lebih kecil, dengan maksud agar lebih mudah dalam mengidentifikasi permasalahan-permasalahan, hambatan-hambatan, dan kesempatan-kesempatan yang ada dalam sistem, serta untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan sistem. Sehingga pada akhirnya nanti akan bisa diusulkan metode-metode perbaikan pada sistem. Tahap ini merupakan salah satu tahap yang penting, karena kesalahan dalam mengidentifikasi permasalahan dalam sistem akan menimbulkan salah persepsi ketika ingin memodelkan sistem. Hal ini akan berakibat pada kurang efektifnya perancangan yang dibuat.

Pada bagian ini akan diperlihatkan bagaimana proses sistem yang terjadi sebenarnya, mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan sistem, baik kebutuhan fungsional maupun kebutuhan non fungsional. Kebutuhan fungsional berhubungan langsung dengan proses yang harus dilakukan oleh sistem atau informasi yang diperoleh dari sistem, sedangkan kebutuhan nonfungsional berupa sifat dari perilaku yang harus dimiliki oleh sistem sebagai pendukung agar sistem dapat berfungsi sebagaimana yang diharapkan.

3.2.1 Kebutuhan Fungsional Sistem

Permodelan fungsional sistem menggambarkan proses atau fungsi yang harus dikerjakan oleh sistem untuk melayani kebutuhan pengguna (*user*).

Fungsi pendataan pembayaran pajak aset melibatkan beberapa pengguna antara lain BAU, Bagian Keuangan Yayasan, Manajemen (Ketua STIKOM dan Puket II) dan Pengurus Yayasan. Fungsionalitas sistem yang dibutuhkan dapat dideskripsikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2
Fungsionalitas Subsistem Pendataan Pembayaran Pajak Aset

Fungsi	Pengguna	Deskripsi
Mencatat Pendataan Pembayaran Pajak Aset	Bagian Keuangan Yayasan	Fungsi yang digunakan untuk mencatat pembayaran pajak aset
Melihat Informasi Pendataan Aset	BAU Manajemen Pengurus Yayasan	Fungsi yang digunakan untuk melihat informasi aset apa saja yang dimiliki oleh STIKOM Dinamika Bangsa Jambi

3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional

Berdasarkan kebutuhan fungsional sistem yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diharapkan sistem yang dirancang mampu memiliki hal-hal tersebut berikut :

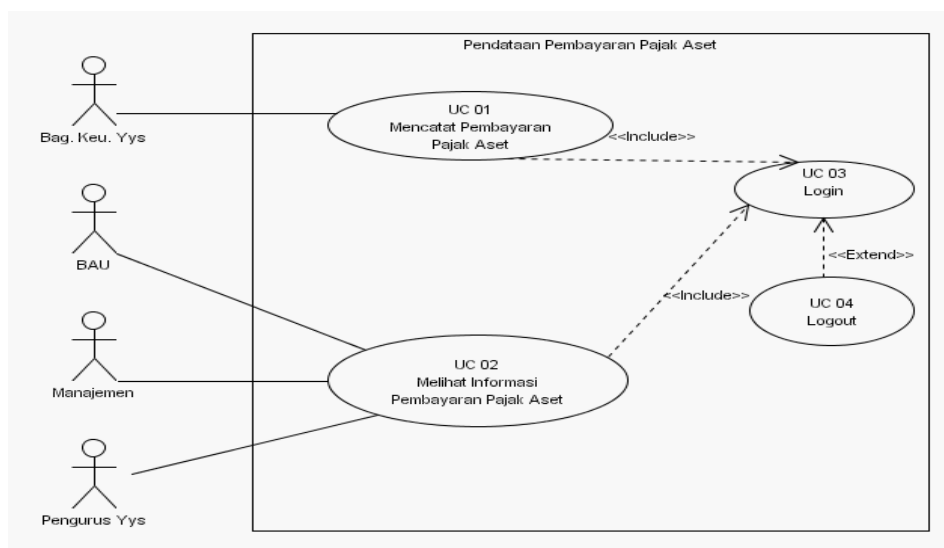
1. *Usability*
 - a. Mudah digunakan oleh *user* dalam mengakses informasi aset pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.
 - b. Informasi yang ditampilkan selalu *update* oleh BAU dan Bagian Keuangan Yayasan, sehingga mampu menampilkan informasi yang *uptodate*.
2. *Functionality*
 - a. Mempermudah akses informasi berdasarkan *keyword*.
 - b. Sistem mudah diakses oleh *user*.
 - c. Sistem dapat diakses dalam 24 jam sehari
3. *Security*
 - a. Informasi aset bersifat privasi dan tidak ditampilkan ke *public*.
 - b. Setiap user dapat mengakses dan mengelola informasi berdasarkan tingkat kepentingan masing-masing dengan *username* dan *password* yang berbeda.

3.3 Permodelan Sistem

Permodelan sistem dibuat dengan menggunakan Diagram *Use Case*, Diagram *Class*, dan Diagram *Activity*.

3.3.1 Diagram *Use Case*

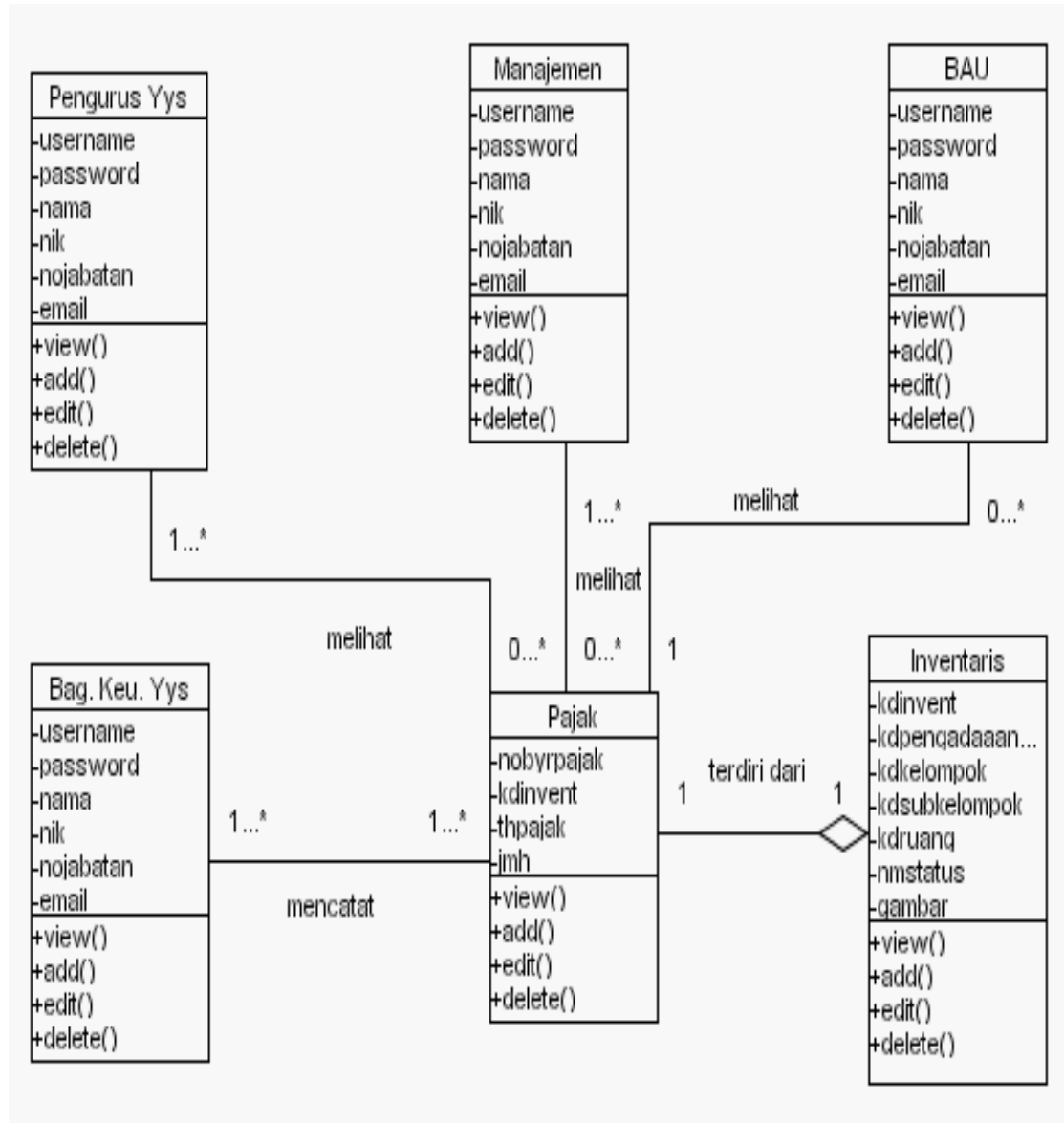
Diagram *use case* berikut ini menggambarkan bagaimana pengguna sistem dapat berinteraksi dengan sistem dalam proses pendataan pembayaran aset.



Gambar 2. Diagram *Use Case* Pendataan Pembayaran Aset

3.3.2 Diagram Class

Diagram *class* menggambarkan *class* berikut perilaku dan keadaan dengan menghubungkannya antar *class* – *class*.

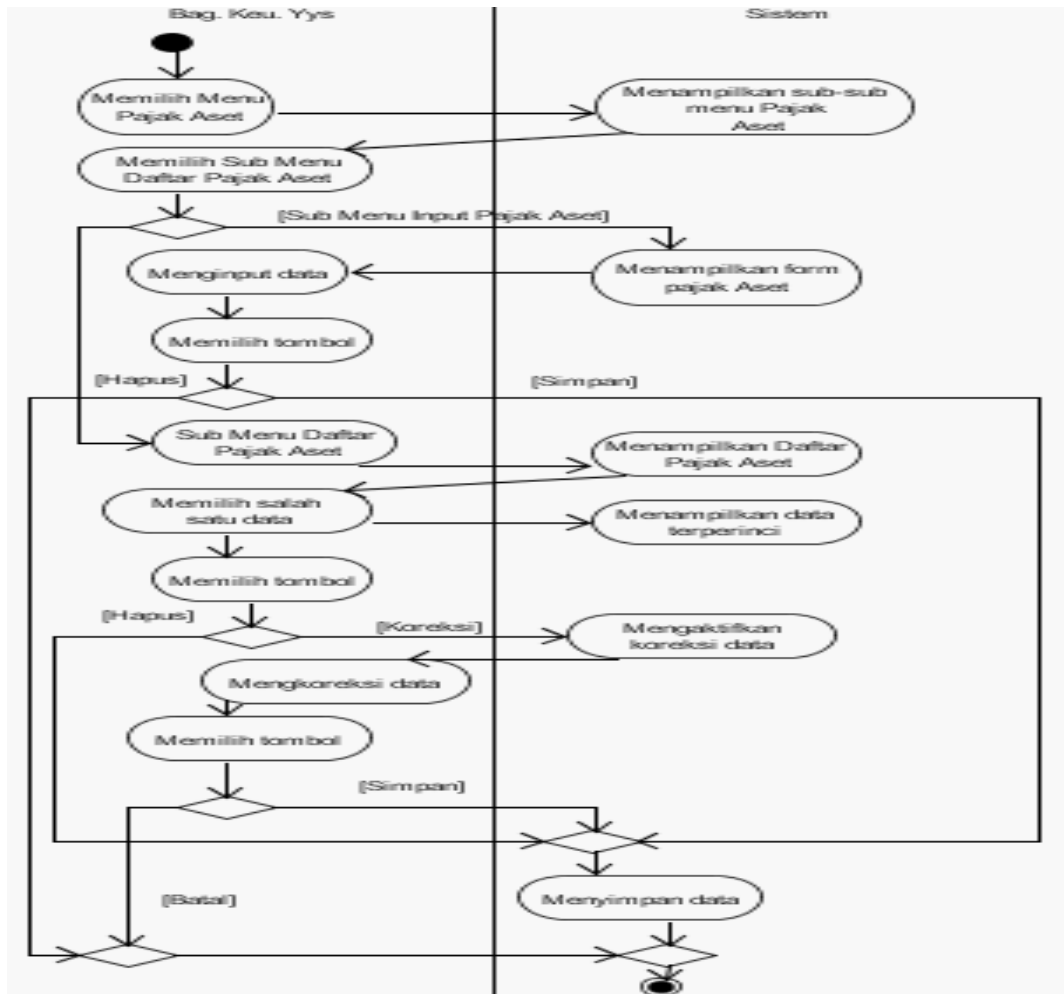


Gambar 3. Diagram *Class* Pendataan Pembayaran Pajak Aset

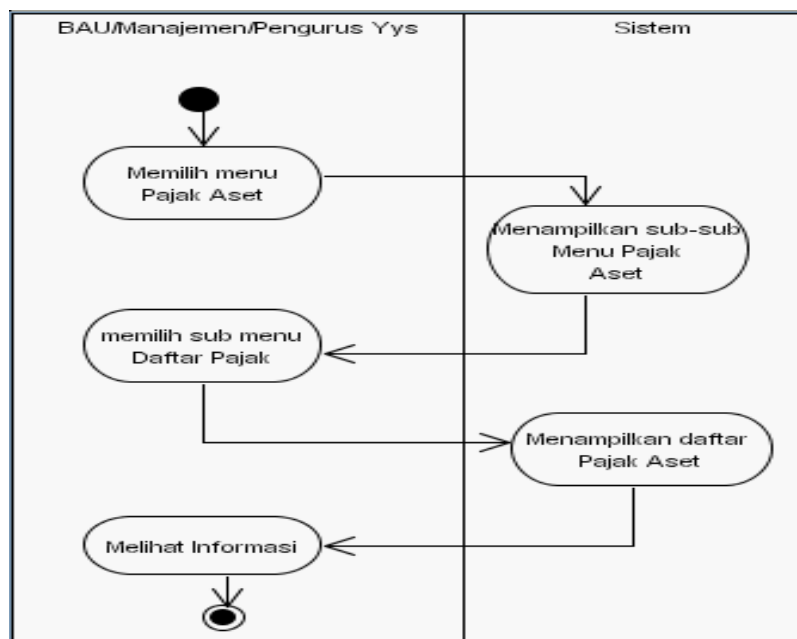
3.3.3 Diagram Activity

Diagram *activity* akan menggambarkan aliran kerja dari setiap aktifitas pada sistem ini. Diagram *Activity* dalam Sistem Informasi Manajemen Aset pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi adalah digambarkan berdasarkan algoritma dalam subsistem.

Aktivitas dalam sistem ini berawal dari mencatat pembayaran pajak aset dan diakhiri dengan melihat informasi pembayaran pajak aset. Deskripsi lengkapnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



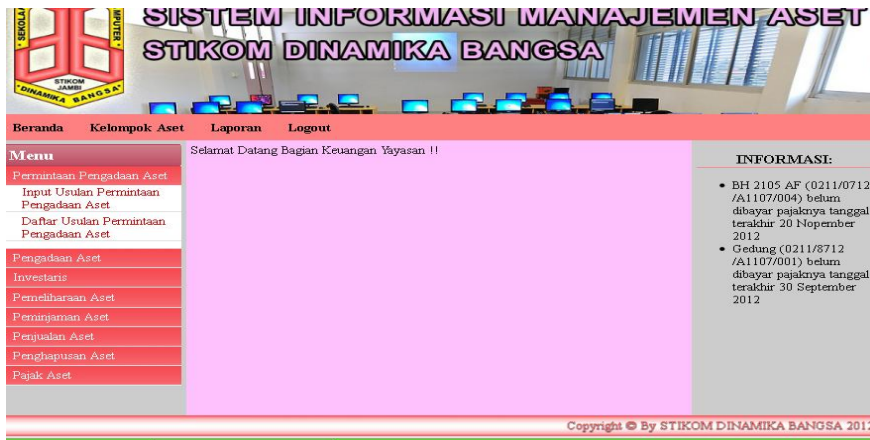
Gambar 4 Diagram Activity Mencatat Pembayaran Pajak Aset



Gambar 5 Diagram Activity Melihat Informasi Pembayaran Pajak Aset

3.4 Prototype Sistem

Prototype adalah suatu versi sistem potensial yang disediakan bagi pengembang dan calon pengguna yang dapat memberikan gambaran bagaimana kira-kira sistem tersebut akan berfungsi bila telah disusun dalam bentuk yang lengkap



Gambar 6 Prototype Beranda pada Sistem Informasi Manajemen Aset dengan Pengguna Bagian Keuangan Yayasan

Input pajak aset dilakukan oleh Bagian Keuangan aset dengan mengisi data nama pembeli, no telepon pembeli, kode inventaris dan harga pajak. Daftar pajak aset hanya dapat dilihat oleh BAU, Manajemen (Puket II dan Ketua) dan Pengurus Yayasan. Prototype dari fungsi pajak aset adalah sebagai berikut:



Gambar 7 Prototype Formulir Input Pembayaran Pajak Aset

Selanjutnya semua pembayaran pajak aset akan data dilihat pada daftar pembayaran pajak aset dengan prototype sebagai berikut:

Pajak Aset >> Daftar Pembayaran Pajak Aset				
DAFTAR PEMBAYARAN PAJAK ASET				
Cari : <input type="text"/> <input type="button" value="Cari"/>				
No	No Bayar Pajak Aset	Tanggal Pembayaran Paj	Kode Invebtaris	Nama l
1	001/PB/07/12	3 Juli 2012	023/0510/A1107/002	BH 216
2	002/PB/07/12	8 Juli 2012	004/0520/B2307/001	Tanah

Gambar 8 *Prototype Daftar Pembayaran Pajak Aset*

3.5 Kebutuhan Implementasi

Prototype sistem merupakan gambaran lengkap (*blue print*) dari sebuah sistem informasi yang perlu diimplementasikan lebih lanjut agar menghasilkan sebuah sistem informasi yang dapat dioperasikan. Kebutuhan akan implementasi sistem meliputi kebutuhan terhadap bahasa pemrograman dan Data Base Manajemen Sistem (DBMS) yang sesuai dengan kebutuhan dan standar organisasi, dalam hal ini STIKOM Dinamika Bangsa Jambi, agar sistem ini nantinya dapat diintegrasikan dengan sistem informasi yang telah ada sebelumnya. Maka dari itu untuk implementasi sistem ini nantinya menggunakan bahasa pemrograman berbasis web yaitu PHP dan DMBS yang digunakan adalah MySQL.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan sistem informasi pembayaran pajak aset pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini memberikan solusi mengenai permasalahan yang terjadi STIKOM Dinamika Bangsa Jambi. Pajak yang melekat pada aset akan dapat diketahui kapan harus dilakukannya dan aset apa saja yang sudah dibayar pajaknya secara cepat dan tanpa dibatasi jarak. Hal tersebut dapat dilakukan dengan adanya sistem informasi pembayaran pajak aset.
2. Penelitian ini menghasilkan sebuah *prototype* sistem informasi manajemen aset pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi berbasis *web* yang dapat diimplementasikan lebih lanjut sehingga menghasilkan sistem informasi manajemen aset pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Barclay, K & Savage, J. 2004. *Object-Oriented Design with UML and Java*. United States of America : Elseiver.
- [2] Dennis, Alan; Wixom, Haley Barbara: & Tegarden, David. 2005. *Sistems Analysis and Design with UML Version 2.0 : An Object-Oriented Approach*. Second Edition. United States of America : John Wiley & Sons, Inc, 2005
- [3] Fowler, Martin., 2005, *UML Distilled Edisi 3*. Yogyakarta :Andi
- [4] Hastings, Nicholas A. J. *Physical Aset Management*. Edisi pertama. London: Springer, 2010.
- [5] Ikatan Akuntansi Indonesia. 2007. *Standar Akuntansi Keuangan Per 1 September* Jakarta : Penerbit Salemba Empat, 2007
- [6] Maria Rosario B, 2013. Analisis dan Pemodelan Sistem Informasi Manajemen Aset (Studi Kasus: Permintaan Pengadaan Aset pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi)
- [7] Laudon, Kenneth C & Laudon, Jane. P. *Management Information Sistems : Managing The Digital Firm*. Eleventh Edition. New Jersey, United States of America : Pearson Prentice Hall, 2010
- [8] The American Association of State Highway and Transportation Official. 2007. *21st Century Asset Management*. http://www.ttap.mtu.edu/publications/2007/21st_Century_Asset_Management.pdf. Diakses pada tanggal 4 Nopember 2011.
- [9] Valacich, Joe; Schneider, Christoph. *Information Sistems Today: Managing in The Digital Word*. Fifth Edition. England: Pearson Prentice Hall, 2012