

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Pengumpulan Data**

Hasil pengumpulan data pada penelitian ini adalah untuk menyelesaikan masalah dalam pembayaran pajak di kantor desa gunung malang suboh dan kantor desa tersebut memberikan pelayanan dalam pengajuan pajak atau pembayaran pajak yang dilakukan oleh penduduk. Pada kantor desa gunung malang suboh membutuhkan suatu sistem baru yang dapat memudahkan bagi petugas untuk mengelola data-data pembayaran dan perekapan pajak, sebelumnya untuk merekap pembayaran pajak masih menggunakan sistem manual sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mendata pembayaran pajak di kantor desa gunung malang suboh.

##### **4.1.1 Hasil Observasi**

Hasil dari observasi di kantor desa gunung malang suboh terdiri dari 5 dusun yaitu: dusun takir, dusun tanggul angin, dusun kesambi rampak, dusun gunung malang timur, dusun gunung malang utara dimana pada penelitian ini telah menemukan suatu permasalahan dalam perekapan atau pembayaran pajak yang membuat petugas kesulitan untuk mendata pembayaran pajak, dan untuk mengelola data pembayaran masih menggunakan sistem manual sehingga masih memerlukan waktu yang lama dalam pembayaran pajak tersebut. Dan untuk merekap pembayaran pajak bumi dan bangunan petugas kesulitan dan membutuhkan waktu yang lama dengan menggunakan sistem manual yang pada saat ini masih berjalan.

##### **4.1.2 Hasil Wawancara**

Hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, dan pada penelitian ini telah langsung suatu wawancara secara langsung kepada petugas kantor desa gunung malang suboh mengenai permasalahan pembayaran pajak bumi dan bangunan. Dengan dilakukan wawancara peneliti telah mendapatkan data-data dalam pembayaran pajak yang membuat

kesulitan bagi petugas untuk mendata atau merekap pembayaran pajak bumi dan bangunan.

## **4.2 Hasil Analisis Dan Desain**

Dari hasil analisis pada penelitian yang telah dilakukan dimana peneliti mendapatkan informasi data-data mengenai pembayaran pajak bangunan dan bumi di kantor desa gunung malang sumboh, dengan adanya data tersebut peneliti akan mengembangkan sistem aplikasi yang akan menggunakan metode sistem waterfall, dengan menggunakan metode sistem waterfall dalam penelitian dapat memudahkan untuk menyusun atau menyelesaikan analisis sistem pada penelitian, dan dapat menggambarkan implementasi sistem aplikasi yang akan dibangun.

### **4.2.1 Analisis Sistem Lama**

Analisis sistem lama pada penelitian akan menggambarkan sistem kerja dari sistem lama mengenai pembayaran pajak bumi dan bangunan dikantor desa gunung malang suboh. Dalam analisis sistem ini lama ini dimana salah satu penduduk akan melakukan pengajuan wajib pajak dikantor desa gunung malang suboh, dan penduduk wajib pajak akan melakukan pembayaran pajak, dengan adanya pengajuan tersebut petugas akan memproses pengajuan pajak dan memproses pembayaran pajak didalam sistem lama sehingga petugas akan memberikan arsip pembayaran pajak kepada penduduk wajib pajak bumi dan bangunan.

### **4.2.2 Analisis Sistem Baru**

Didalam sistem baru ini menjelaskan suatu alur kerja sistem baru dalam melakukan pengajuan pajak dan pembayaran pajak dikantor desa gunung malang suboh. Dimana pada sistem baru memudahkan bagi petugas dalam sistem pengajuan pajak yang dilakukan oleh penduduk yakni penduduk akan mengisi formulir pengajuan pajak dan diberikan kepada petugas kantor desa sehingga oleh petugas akan dicek data tersebut jika berkas masih kurang lengkap maka penduduk harus melengkapi berkas pengajuan pajak, jika berkas sudah lengkap maka petugas akan memproses

pengajuan dan dilakukan suatu sistem pembayaran wajib pajak, dan wajib pajak akan menerima arsip pembayaran pajak bangunan dan bumi dikantor desa gunung malang suboh.

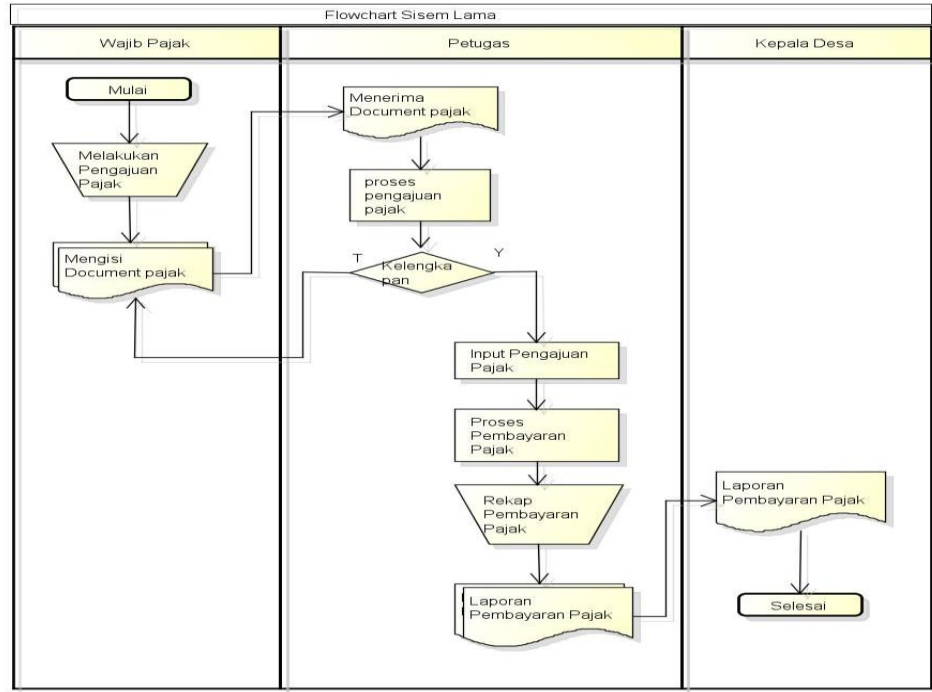
#### **4.2.3 Desain Sistem**

Desain sistem pada penelitian ini akan menggambarkan sistem aplikasi pembayaran pajak bangunan dan bumi dengan menggunakan sistem komponen yang secara detail dan ricin sehingga akan muncul suatu desain sistem dengan tahapan-tahapan dalam membangun suatu sistem perancangan pembayaran pajak, untuk membuat perancangan tersebut menggunakan seperti *Flowchart*, *DFD (Data Flow Diagram)* dan *ERD (Entity Relationship Diagram)*, dengan menggunakan sistem ini dapat memudahkan untuk merancang sistem aplikasi pembayaran pajak sehingga alur data dapat dipahami dengan secara terperinci dan detail.

##### **1. Flowchart**

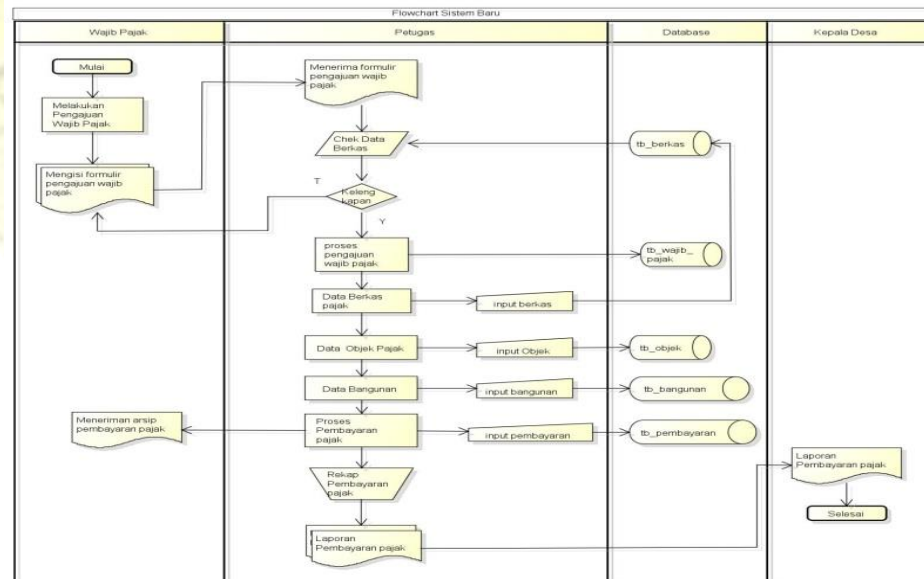
*Alir Flowchart* menggambarkan dan menjelaskan bagaimana alur sistem berjalan dalam pembayaran pajak dikantor desa gunung malang suboh yang secara keseluruhan . Pada perancangan ini dijelaskan bagaimana untuk mengelola suatu komponen data yang sangat detail sehingga tidak terjadi suatu sistem yang salah terhadap perancangan *Flowchart*. Gambaran *Flowchart* sebagai berikut.

**a. Flowchart Sistem lama**



**Gambar 1- 4.1 Flowchart Sistem lama**

**b. Flowchart Sistem Baru**



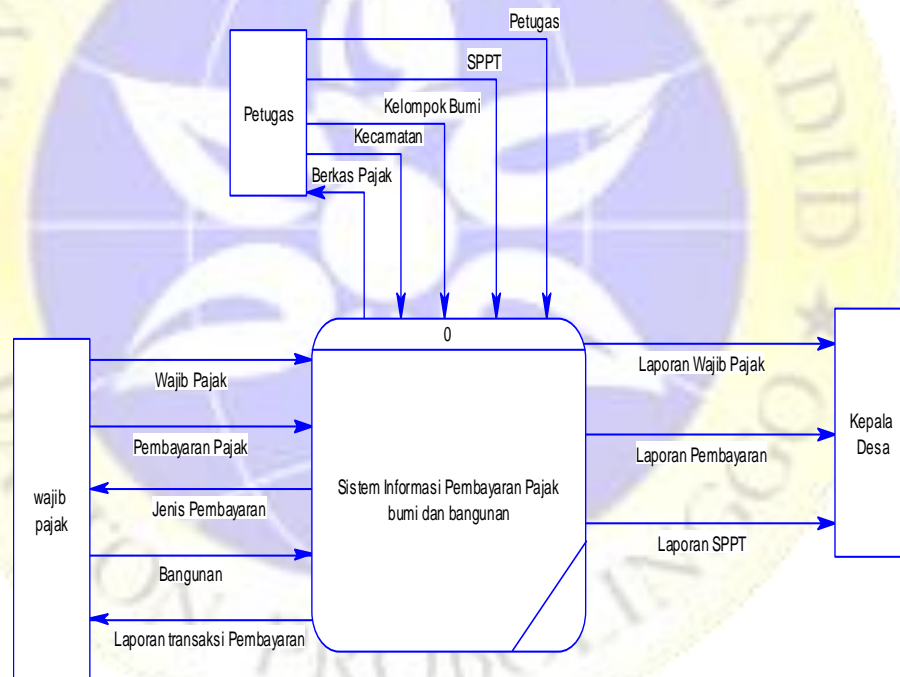
**Gambar 2- 4.2 Flowchart Sistem Baru**

## 2. Diagram Alur Data (Data Flow Diagram)

*Data Flow Diagram (DFD)* adalah suatu bagan alur data dari sistem yang dapat menunjukkan bagaimana proses dalam mengelola data-data pada sistem, dan *Data Flow Diagram* merupakan data yang saling berhubungan dengan suatu entitas-entitas yang lain sehingga data tersebut sangat jelas pada suatu entitas yang berkaitan.

### a. Diagram Context

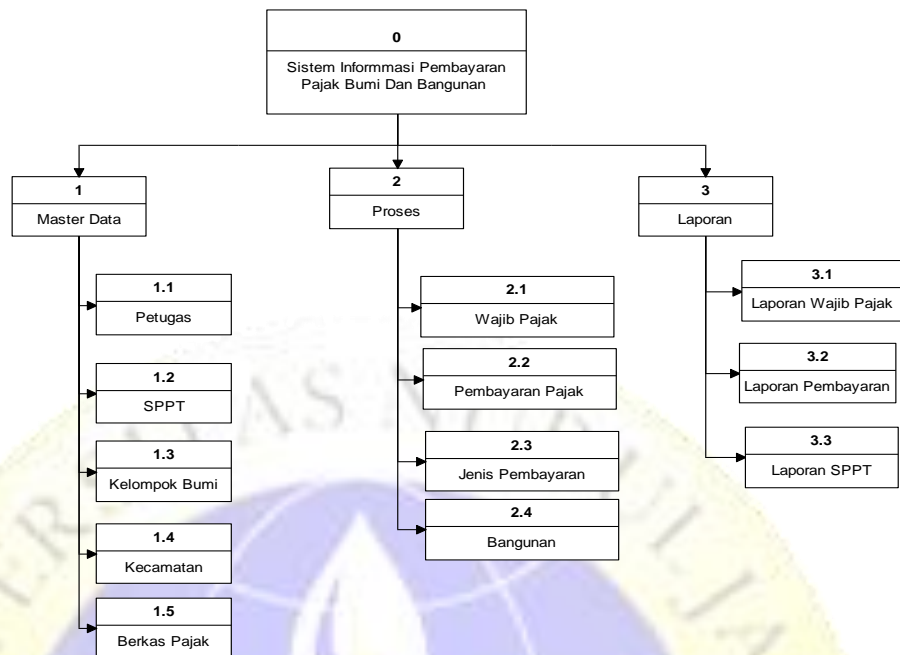
Diagram context akan menjelaskan bagaimana data yang saling berhubungan atau terikat dengan suatu entitas yang lain didalam pembayaran pajak yang sudah dirancang dengan alur sistem. Gambaran dari context pembayaran pajak bangunan dan bumi sebagai berikut:



**Gambar 3- 4.3** Diagram Context

### b. Bagan Berjenjang

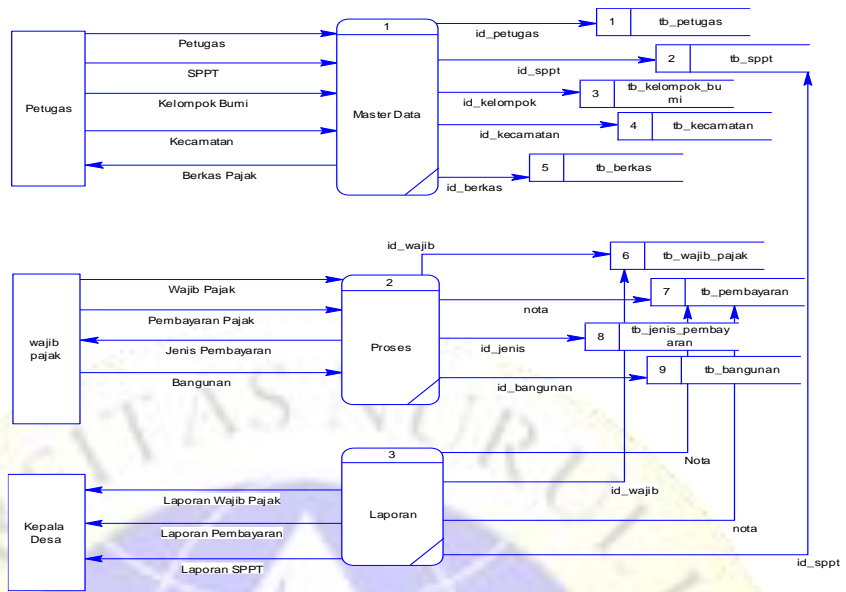
Bagan berjenjang akan menggambarkan bagaimana alur sistem pada diagram context yang telah dibangun untuk memudahkan dalam proses pembuatan DFD pada setiap level. Dan perancangan bagan berjenjang sebagai berikut:



**Gambar 4- 4.4** Bagan Berjenjang

**c. Diagram Alir Data (Data Flow Diagram)**

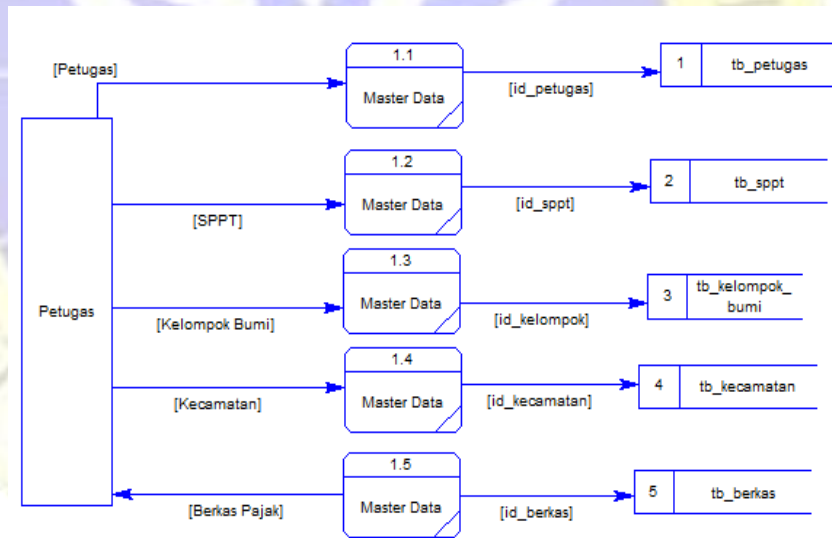
*Data flow diagram* menjelaskan yang lebih terperinci dalam perancangan DFD sehingga terdapat entitas yang saling terhubung dan jelas dalam alur kerja sistem pada pembayaran pajak bangunan dan bumi di kantor desa gunung malang suboh. Diagram ini akan menggambarkan suatu alur *entity* aliran data (*flow diagram*) dan proses atau penyimpanan data (*store*). Gambarannya sebagai berikut.



**Gambar 5- 4.5** Diagram Alir Data (Data Flow Diagram)

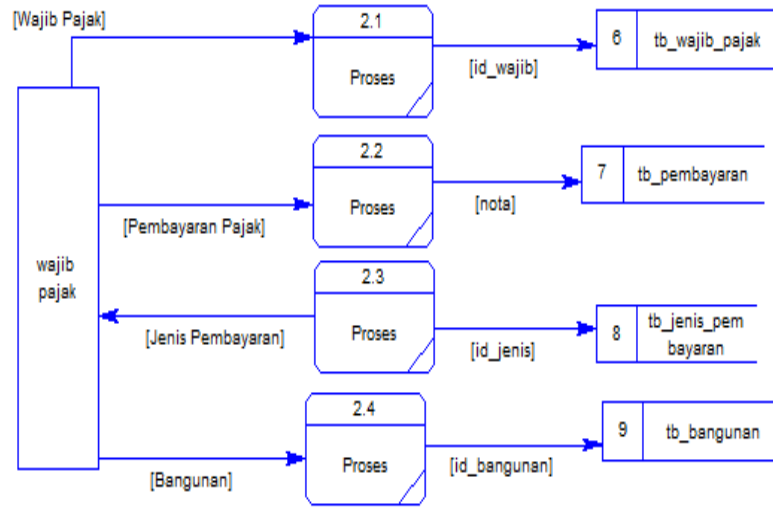
**d. Data Flow Diagram (DFD)**

**1. Data Flow Diagram Level 1 Proses 1**



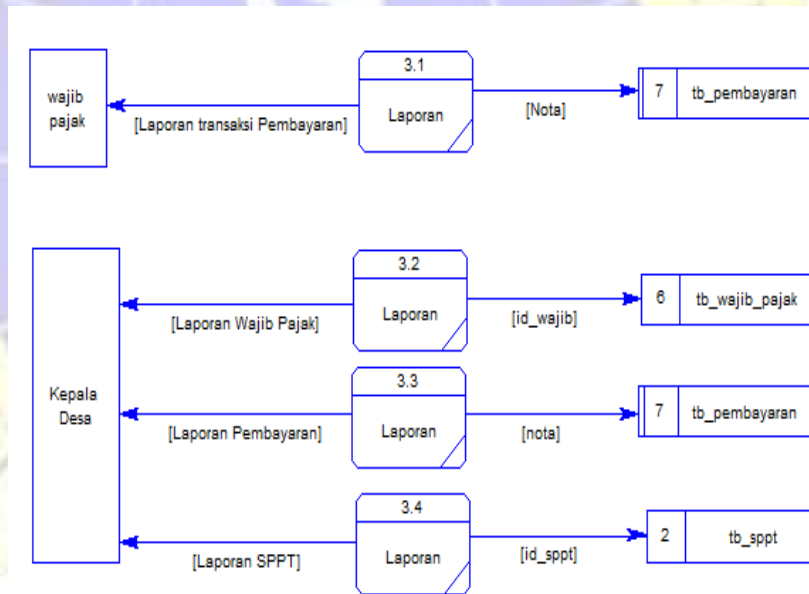
**Gambar 6- 4.6** Data Flow Diagram Level 1 Proses 1

**2. Data Flow Diagram Level 1 Proses 2**



**Gambar 4.7** Data Flow Diagram Level 1 Proses 2

### 3. Data Flow Diagram Level 1 Proses 3



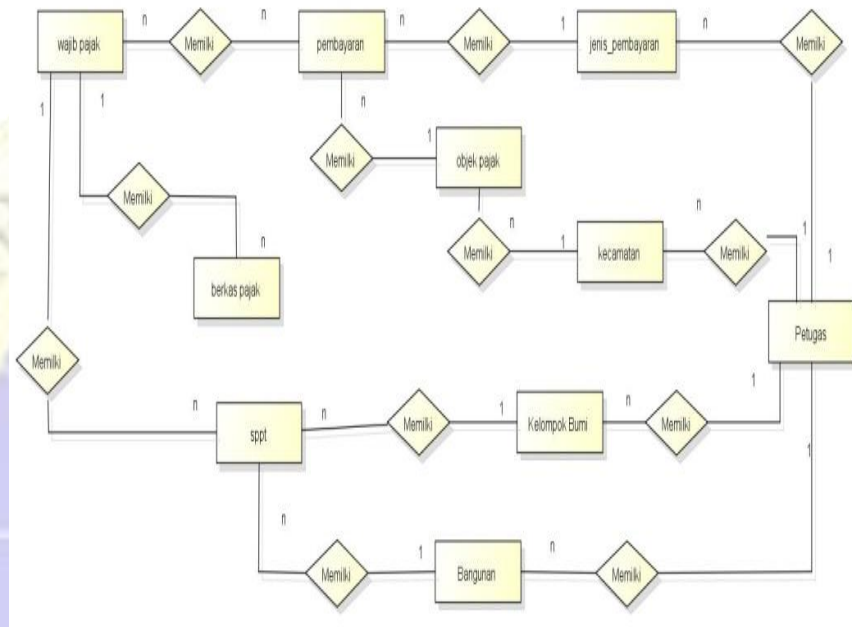
**Gambar 7- 4.8** Data Flow Diagram Level 1 Proses 3

## 2. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD atau *Entity Relationship* merupakan suatu perancangan sitem aplikasi pembayaran pajak sehingga dalam perancangan ini dijelaskan bagaimana suatu sistem memiliki suatu data-data yang selama ini dibutuhkan untuk membangun sistem aplikasi pembayaran pajak dikantor desa gunung



malang suboh. Dengan adanya sistem ERD dapat menentukan suatu data yang saling mendukung yaitu dengan menggunakan *Many To Many*, *One To Many*, dan *One To One* yang lebih jelas, dengan menggunakan sistem ERD akan tercapai suatu perancangan pembayaran pajak. Gambaran ERD sebagai berikut.



**Gambar 8- 4.9 ERD Pembayaran Pajak**

**Kamus Data :**

**Data wajib pajak** : id\_wajib, nama\_lengkap, alamat, jenis\_kelamin, pekerjaan, nohp.

**Data berkas pajak** : id, id\_wajib, nama\_lengkap, nomor\_pajak, nama\_pajak, upload.

**Data pembayaran** : nota, id\_wajib, nomor\_pajak, nama\_pajak, luas\_bumi, luas\_bangunan, tahun\_pajak, jatuh\_tempo, denda, total.

**Data jenis pembayaran:** id, nama\_jenis, pembayaran\_pajak, keterangan.

**Data SPPT** : id, id\_wajib, nomor\_pajak, nama\_pajak, luas\_bumi, luas\_bangunan, nama\_bangunan, nilai\_jual.

**Data bangunan** : id, nama\_bangunan, nilai\_jual, keterangan.

**Data kelompok bumi:** id, nama\_kelompok, luas\_bumi, nilai\_jual, keteranga.

**Data objek pajak** : id, nomor\_pajak, nama\_pajak, lokasi, kecamatan, kelurahan, tanggal.

**Data kecamatan** : id, nama\_kecamatan, nama\_kelurahan, tanggal.

**Data petugas** : username, password.

### 3. Desain Database

Desain database adalah merupakan suatu sistem yang menampung suatu data yang dikelola oleh pengguna database yakni dalam mengelola data pembayaran pajak tanah bangunan dan bumi dikantor desa gunung malang suboh. Dan database pembayaran pajak sebagai berikut.

#### a. Tabel Petugas

Table petugas adalah untuk mengelola data pada sistem yang memerlukan username dan password untuk masuk kesistem. Table petugas sebagai berikut.

**Tabel 1- 4.1 Data Petugas**

<b>Tabel Petugas</b>		
<b>No</b>	<b>Nama Field</b>	<b>Type</b>
<b>1</b>	<b>Username</b>	<b>Charfield(200)</b>
<b>2</b>	<b>Password</b>	<b>Charfield(200)</b>

#### b. Tabel Wajib Pajak

Pada tabel ini dapat mengelola data wajib pajak sehingga data tersebut tersimpan kedalam database ini. Table petugas sebagai berikut.

**Tabel 2- 4.2 Data Wajib Pajak**

<b>Tabel Wajib Pajak</b>		
<b>No</b>	<b>Nama Field</b>	<b>Type</b>
<b>1</b>	<b>Id</b>	<b>Charfield(200)</b>
<b>2</b>	<b>Nama_lengkap</b>	<b>Charfield(200)</b>
<b>3</b>	<b>Alamat</b>	<b>Charfield(200)</b>
<b>4</b>	<b>Jenis_kelamin</b>	<b>Charfield(200)</b>
<b>5</b>	<b>Pekerjaan</b>	<b>Charfield(200)</b>
<b>6</b>	<b>Nohp</b>	<b>Charfield(200)</b>

**c. Tabel Berkas Pajak**

Pada tabel ini dapat mengelola data berkas pajak sehingga data tersebut tersimpan kedalam database ini. Table petugas sebagai berikut.

**Tabel 3- 4.3 Data Berkas Pajak**

<b>Tabel Wajib Pajak</b>		
<b>No</b>	<b>Nama Field</b>	<b>Type</b>
<b>1</b>	<b>Id</b>	<b>Charfield(12)</b>
<b>2</b>	<b>Id_wajib</b>	<b>Charfield(12)</b>
<b>3</b>	<b>Nama_lengkap</b>	<b>Charfield(200)</b>
<b>4</b>	<b>Nomor_pajak</b>	<b>Charfield(20)</b>
<b>5</b>	<b>Nama_pajak</b>	<b>Charfield(200)</b>
<b>6</b>	<b>Upload</b>	<b>Charfield(1200)</b>

#### d. Tabel Pembayaran

Pada tabel ini dapat mengelola data pembayaran pajak sehingga data tersebut tersimpan ke dalam database ini. Tabel petugas sebagai berikut.

**Tabel 4-** 4.4 Data Pembayaran Pajak

<b>Tabel Pembayaran Pajak</b>		
<b>No</b>	<b>Nama Field</b>	<b>Type</b>
1	Nota	Charfield(12)
2	Id_wajib	Charfield(12)
3	Nomor_pajak	Charfield(20)
4	Nama_pajak	Charfield(200)
5	Luas_bumi	Charfield(20)
6	Luas_bangunan	Charfield(20)
7	Tahun_pajak	Charfield(12)
8	Jatuh_tempo	Charfield(12)
9	Denda	Charfield(12)
10	Total	Charfield(12)

#### e. Tabel Jenis Pembayaran

Pada tabel ini dapat mengelola data jenis pembayaran pajak sehingga data tersebut tersimpan ke dalam database ini. Tabel petugas sebagai berikut.

**Tabel 5-** 4.5 Data Jenis Pembayaran Pajak

<b>Tabel Pembayaran Jenis Pajak</b>		
<b>No</b>	<b>Nama Field</b>	<b>Type</b>
1	Id	Charfield(12)
2	Nama_jenis	Charfield(12)
3	Pembayaran_pajak	Charfield(20)
4	Keterangan	Charfield(200)

#### f. Tabel SPPT

Pada tabel ini dapat mengelola data SPPT sehingga data tersebut tersimpan ke dalam database ini. Table petugas sebagai berikut.

**Tabel 6-** Tabel 4.6 Data SPPT

<b>Tabel SPPT</b>		
<b>No</b>	<b>Nama Field</b>	<b>Type</b>
<b>1</b>	<b>Id</b>	<b>Charfield(12)</b>
<b>2</b>	<b>Id_wajib</b>	<b>Charfield(12)</b>
<b>3</b>	<b>Nomor_pajak</b>	<b>Charfield(20)</b>
<b>4</b>	<b>Nama_pajak</b>	<b>Charfield(200)</b>
<b>5</b>	<b>Luas_bumi</b>	<b>Charfield(12)</b>
<b>6</b>	<b>Luas_bangunan</b>	<b>Charfield(12)</b>
<b>7</b>	<b>Nama_bangunan</b>	<b>Charfield(200)</b>
<b>8</b>	<b>Nilai_jual</b>	<b>Charfield(12)</b>

#### g. Tabel Bangunan

Pada tabel ini dapat mengelola data bangunan sehingga data tersebut tersimpan ke dalam database ini. Table petugas sebagai berikut.

**Tabel 7-** 4.7 Data Bangunan

<b>Tabel Bangunan</b>		
<b>No</b>	<b>Nama Field</b>	<b>Type</b>
<b>1</b>	<b>Id</b>	<b>Charfield(12)</b>
<b>2</b>	<b>Nama_bangunan</b>	<b>Charfield(12)</b>
<b>3</b>	<b>Nilai_jual</b>	<b>Charfield(20)</b>
<b>4</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Charfield(200)</b>

#### **h. Tabel Kelompok Bumi**

Pada tabel ini dapat mengelola data kelompok bumi sehingga data tersebut tersimpan ke dalam database ini. Tabel petugas sebagai berikut.

**Tabel 8- 4.7 Data Bangunan**

<b>Tabel Kelompok Bumi</b>		
<b>No</b>	<b>Nama Field</b>	<b>Type</b>
<b>1</b>	<b>Id</b>	<b>Charfield(12)</b>
<b>2</b>	<b>Nama_kelompok</b>	<b>Charfield(12)</b>
<b>3</b>	<b>Luas_bumi</b>	<b>Charfield(20)</b>
<b>4</b>	<b>Nilai_jual</b>	<b>Charfield(200)</b>
<b>5</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Charfield(12)</b>

#### **i. Tabel Objek Pajak**

Pada tabel ini dapat mengelola data objek pajak sehingga data tersebut tersimpan ke dalam database ini. Tabel petugas sebagai berikut.

**Tabel 9- 4.9 Data Objek Pajak**

<b>Tabel Objek Pajak</b>		
<b>No</b>	<b>Nama Field</b>	<b>Type</b>
<b>1</b>	<b>Id</b>	<b>Charfield(12)</b>
<b>2</b>	<b>Nomor_pajak</b>	<b>Charfield(12)</b>
<b>3</b>	<b>Nama_pajak</b>	<b>Charfield(20)</b>
<b>4</b>	<b>Lokasi</b>	<b>Charfield(200)</b>
<b>5</b>	<b>Kecamatan</b>	<b>Charfield(12)</b>
<b>6</b>	<b>Kelurahan</b>	<b>Charfield(12)</b>
<b>7</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Charfield(200)</b>

#### j. Tabel kecamatan

Pada tabel ini dapat mengelola data kecamatan sehingga data tersebut tersimpan ke dalam database ini. Table petugas sebagai berikut.

**Tabel 10- 4.10** Data Kecamatan

Tabel Kecamatan		
No	Nama Field	Type
1	Id	Charfield(12)
2	Nama_kecamatan	Charfield(12)
3	Nama_kelurahan	Charfield(20)
4	Tanggal	Charfield(200)

#### 4. Desain Input Dan Output

Desain input adalah suatu desain interface yang akan memasukkan data ke dalam database, dan desain ini menggambarkan bagaimana sistem aplikasi akan dibangun dalam pembayaran pajak di kantor desa gunung malang suboh. Dan sistem aplikasi terdapat beberapa subsistem yang terdiri dari login untuk masuk ke dalam suatu menu sehingga dapat mengelola suatu data pada desain output. Adapun output pada sistem pembayaran pajak.

##### 1) Input login

Inputan login memberikan hak akses kepada petugas dalam melakukan pengolahan data pembayaran pajak.

A login form diagram enclosed in a rounded rectangle. It contains two input fields: one for 'Username' and one for 'Password', each preceded by a colon. Below these fields is an oval button labeled 'Login'.

**Gambar 9-** 4.11 Login

## 2) Input Wajib Pajak

Dalam inputan ini memproses atau mendata wajib pajak dikantor desa gunung malang suboh.

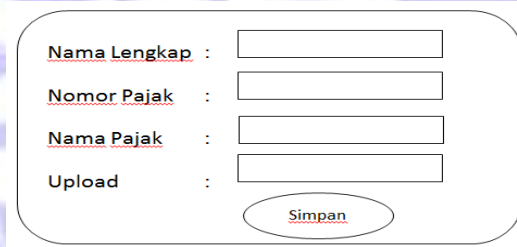


Nama lengkap :   
Alamat :   
Jenis Kelamin :   
Pekerjaan :   
Nohp :   
Simpa

**Gambar 10-** 4.12 Wajib Pajak

## 3) Input Berkas Pajak

Dalam inputan ini memproses atau mendata berkas pajak dikantor desa gunung malang suboh.



Nama Lengkap :   
Nomor Pajak :   
Nama Pajak :   
Upload :   
Simpan

**Gambar 11-** 4.13 Berkas Pajak

## 4) Input Pembayaran Pajak

Dalam inputan ini memproses atau mendata pembayaran pajak dikantor desa gunung malang suboh.



Nama Lengkap :   
 Jumlah Pembayaran :   
 Nomor Pajak :   
 Nama Pajak :   
 Luas Bumi :   
 Luas Bangunan :   
 Tahun Pajak :   
 Jatuh Tempo :   
 Denda :   
 Total :   
 Tanggal :   
 Status :

**Gambar 12- 4.13** Pembayaran Pajak

**5) Input SPPT**

Dalam inputan ini memproses atau mendata SPPT dikantor desa gunung malang suboh.

Nama Lengkap :   
 Nomor Pajak :   
 Nama Pajak :   
 Luas Bumi :   
 Luas Bangunan :   
 Nama Bangunan :   
 Nilai Jual :

**Gambar 13- 4.14** SPPT

**6) Input Bangunan**

Dalam inputan ini memproses atau mendata bangunan dikantor desa gunung malang suboh.

A screenshot of a web form with a rounded rectangular border. It contains three input fields, each preceded by a label: 'Nama Bangunan', 'Nilai Jual', and 'Keterangan'. Each label is underlined and followed by a colon. To the right of each label is a rectangular input box. Below the input fields is an oval button labeled 'Simpan'.

**Gambar 14-** 4.15 Bangunan

**7) Input Kelompok Bumi**

Dalam inputan ini memproses atau mendata kelompok bumi dikantor desa gunung malang suboh.

A screenshot of a web form with a rounded rectangular border. It contains four input fields, each preceded by a label: 'Nama Kelompok', 'Luas Bumi', 'Nilai Jual', and 'Keterangan'. Each label is underlined and followed by a colon. To the right of each label is a rectangular input box. Below the input fields is an oval button labeled 'Simpan'.

**Gambar 15-** 4.16 Kelompok Bumi

**8) Input Jenis Pembayaran**

Dalam inputan ini memproses atau mendata jenis pembayaran dikantor desa gunung malang suboh.

A screenshot of a web form with a rounded rectangular border. It contains three input fields, each preceded by a label: 'Nama Jenis', 'Pembayaran Pajak', and 'Keterangan'. Each label is underlined and followed by a colon. To the right of each label is a rectangular input box. Below the input fields is an oval button labeled 'Simpan'.

**Gambar 16-** 4.17 Jenis Pembayaran

### 9) Input Objek Pajak

Dalam inputan ini memproses atau mendata objek pajak dikantor desa gunung malang suboh.



Nomor Pajak :

Nama Pajak :

Lokasi :

Kecamatan :

Kelurahan :

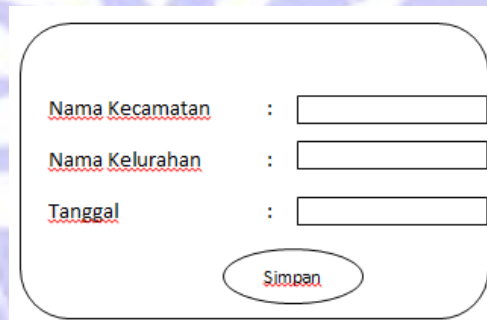
Tanggal :

Simpan

Gambar 17- 4.18 Objek Pajak

### 10) Input Kecamatan

Dalam inputan ini memproses atau mendata kecamatan dikantor desa gunung malang suboh.



Nama Kecamatan :

Nama Kelurahan :

Tanggal :

Simpan

Gambar 18- 4.19 Kecamatan

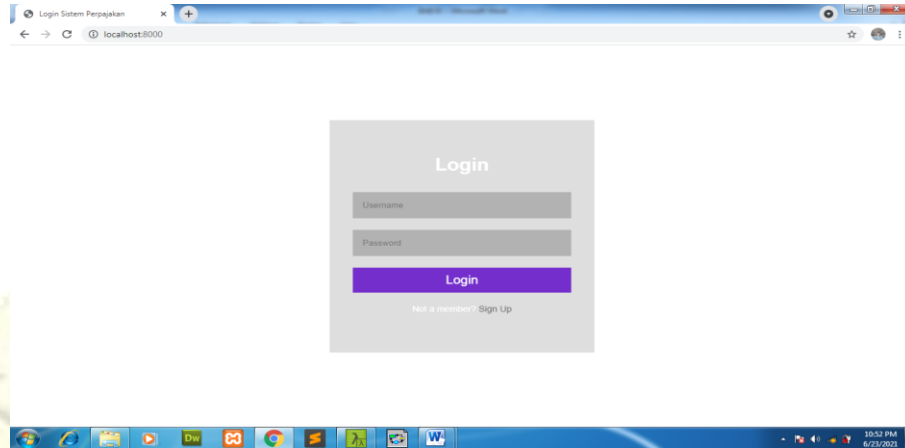
## 4.3 Implementasi

Dalam implementasi dari sistem yang sudah dibangun dalam pembayaran pajak bangunan dikantor desa dungung malang suboh yang telah menjadi suatu sistem aplikasi perangkat lunak. Berikut tampilan interface.

### 1. Tampilan Form Login Petugas

Pada sistem pembayaran pajak dikantor desa gunung malang suboh telah memberikan sistem login bagi petugas untuk mengelola data pembayaran pajak. Untuk mengelola data petugas memerlukan username dan

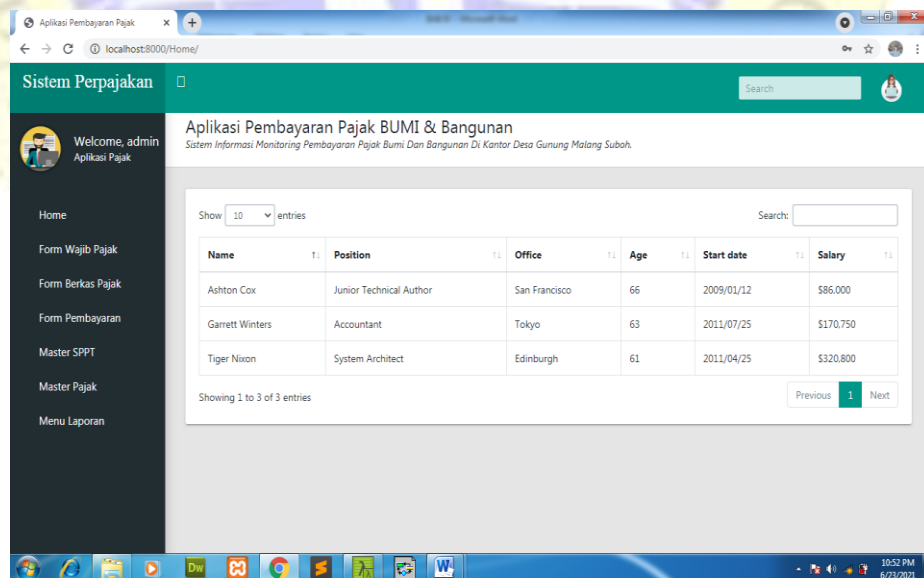
password untuk masuk kesistem, jika petugas berhasil masuk maka petugas dapat mengelola data pembayaran pajak pada sistem aplikasi pembayaran pajak bangunan dan bumi. Gambaran dari form login sebagai berikut:



**Gambar 19-** 4.21 Form Login

## 2. Tampilan Form Halaman Menu Utama

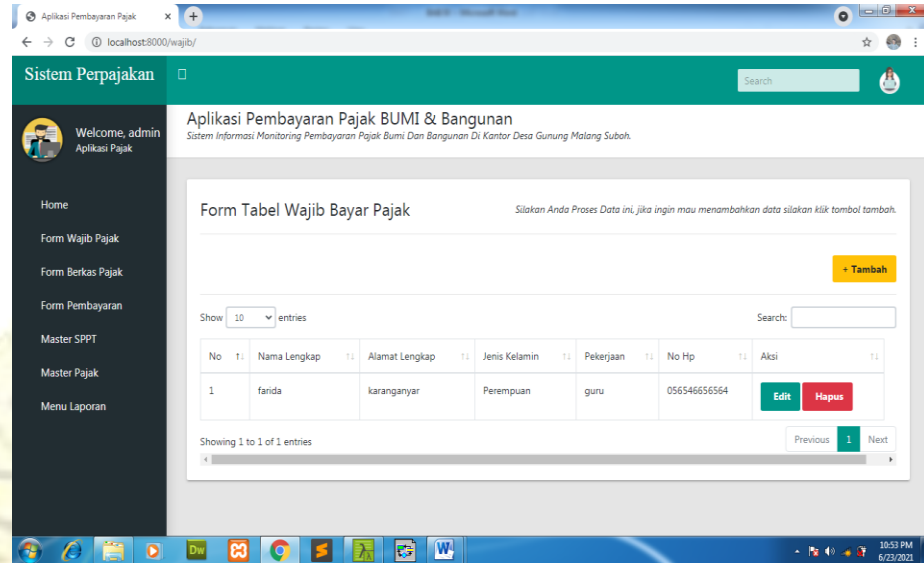
Form menu utama adalah ketika petugas sudah benar melakukan hak akses dengan memasukkan username dan password dan petugas akan masuk kehalaman menu utama ini sehingga petugas dapat mengelola data pembayaran pajak disistem aplikasi.



**Gambar 20-** 4.22 Form Halaman Menu Utama

### 3. Tampilan Form Halaman Wajib Pajak

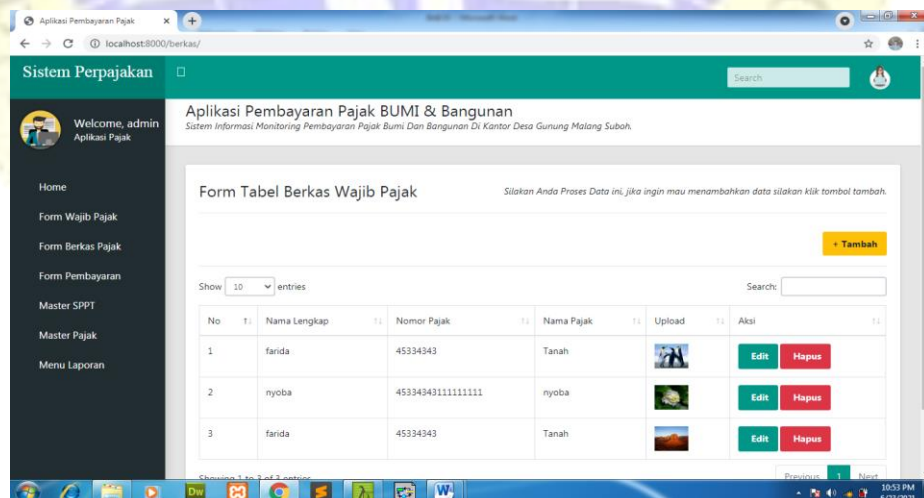
Form wajib pajak ini menampilkan hasil pengolahan data informasi yang telah diproses oleh petugas. Gambarannya sebagai berikut:



Gambar 21- 4.23 Form Halaman Wajib Pajak

### 4. Tampilan Form Halaman Berkas Pajak

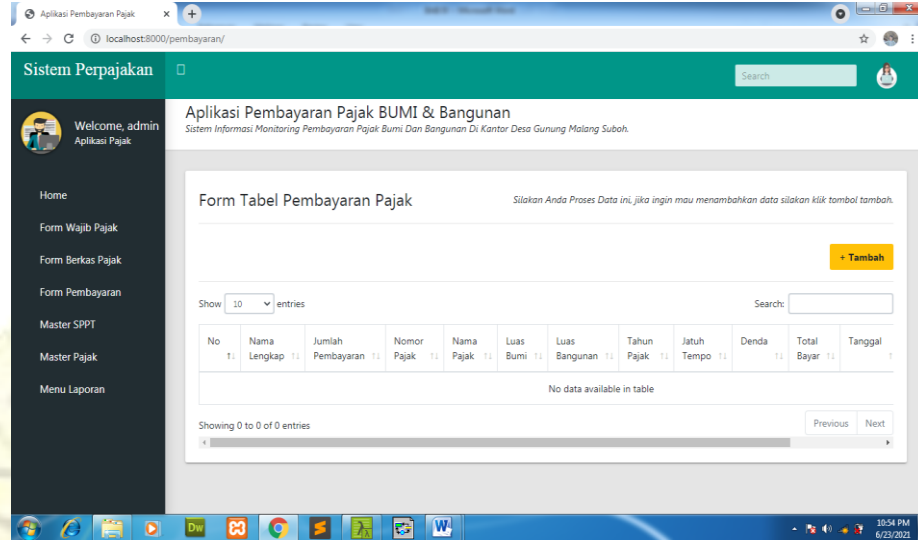
Form berkas pajak ini menampilkan hasil pengolahan data informasi yang telah diproses oleh petugas. Gambarannya sebagai berikut:



Gambar 22- 4.23 Form Halaman Berkas Pajak

## 5. Tampilan Form Halaman Pembayaran

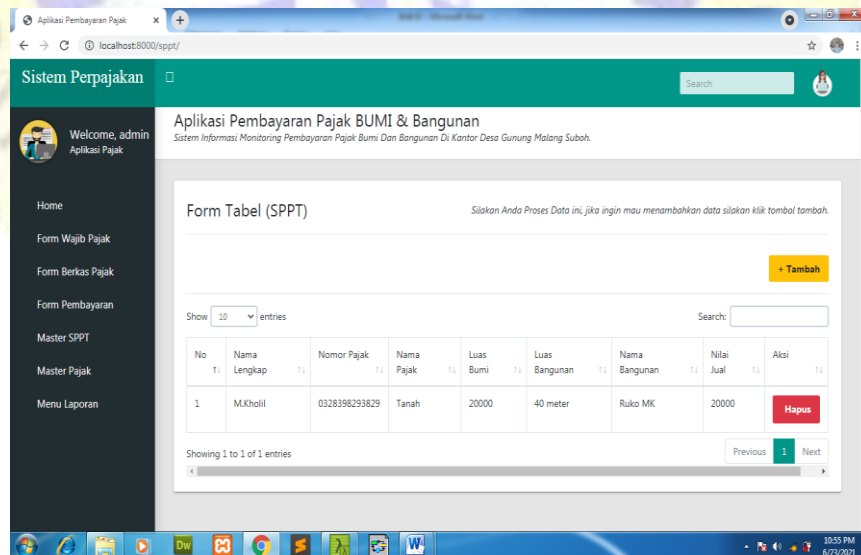
Form pembayaran pajak ini menampilkan hasil pengolahan data informasi yang telah diproses oleh petugas. Gambarannya sebagai berikut:



Gambar 23- 4.24 Form Halaman Pembayaran

## 6. Tampilan Form Halaman SPPT

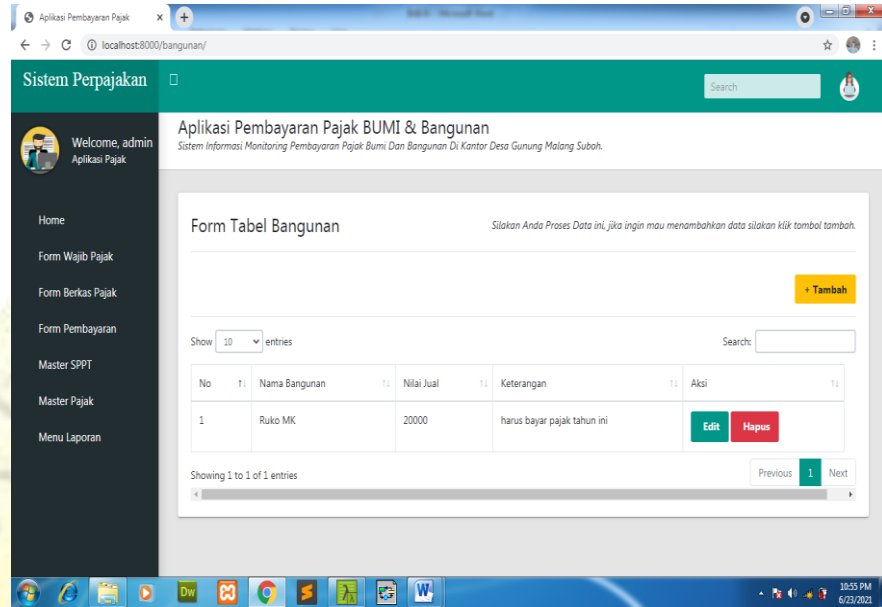
Form SPPT ini menampilkan hasil pengolahan data informasi yang telah diproses oleh petugas. Gambarannya sebagai berikut:



Gambar 24- 4.25 Form Halaman SPPT

## 7. Tampilan Form Halaman Bangunan

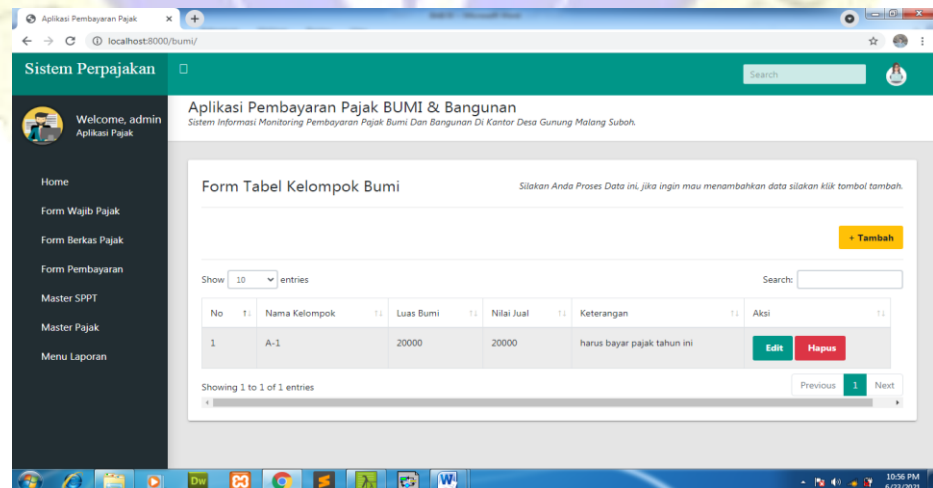
Form Bangunan ini menampilkan hasil pengolahan data informasi yang telah diproses oleh petugas. Gambarannya sebagai berikut:



Gambar 25- 4.26 Form Halaman Bangunan

## 8. Tampilan Form Halaman Kelompok Bumi

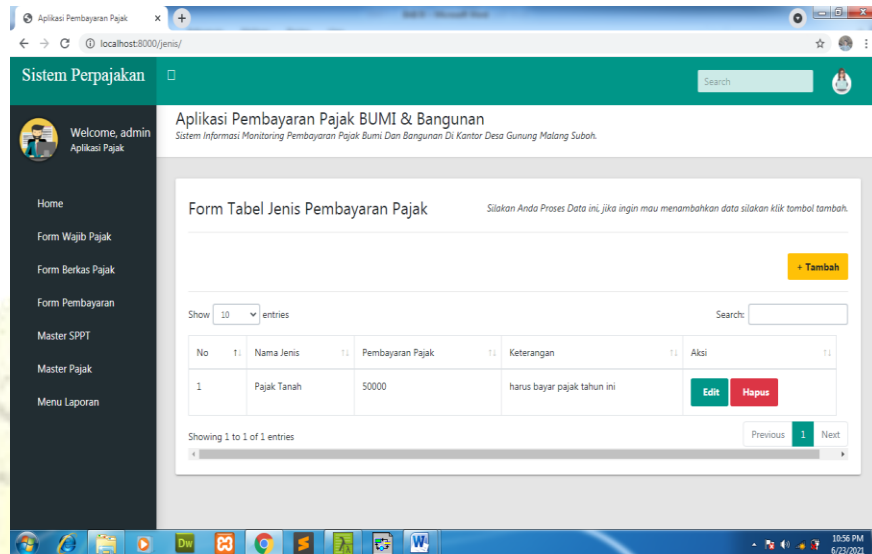
Form kelompok bumi ini menampilkan hasil pengolahan data informasi yang telah diproses oleh petugas. Gambarannya sebagai berikut:



Gambar 26- 4.27 Form Halaman Kelompok Bumi

## 9. Tampilan Form Halaman Jenis Pembayaran

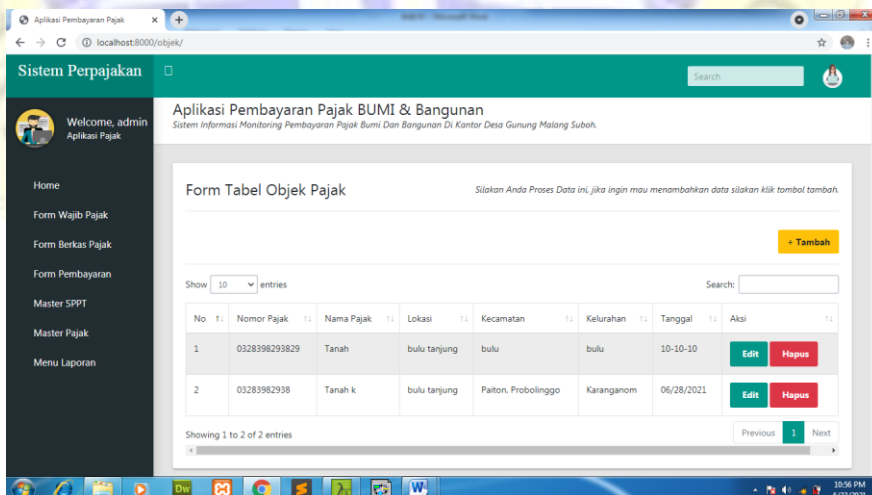
Form jenis pembayaran ini menampilkan hasil pengolahan data informasi yang telah diproses oleh petugas. Gambarannya sebagai berikut:



Gambar 27- 4.28 Form Halaman Jenis Pembayaran

## 10. Tampilan Form Halaman Objek Pajak

Form objek pajak ini menampilkan hasil pengolahan data informasi yang telah diproses oleh petugas. Gambarannya sebagai berikut:

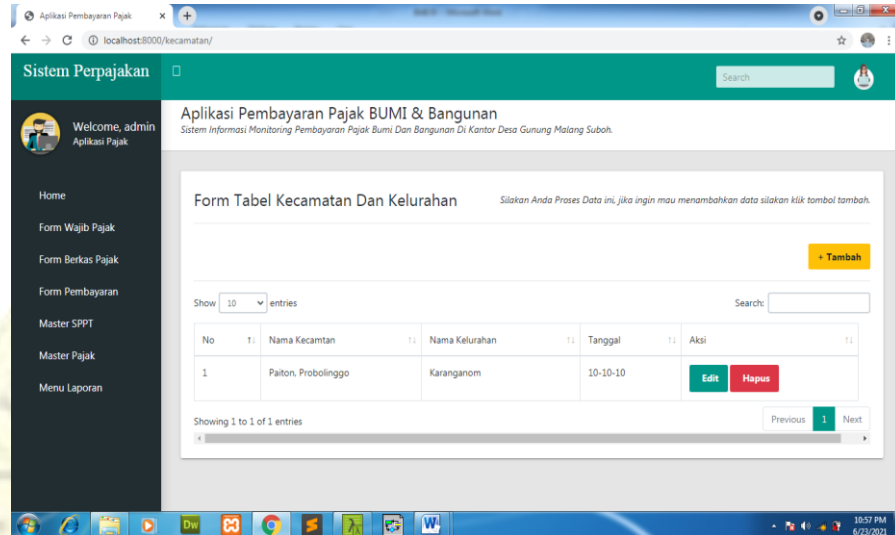


Gambar 28- 4.29 Form Halaman Objek Pajak



## 11. Tampilan Form Halaman Kecamatan

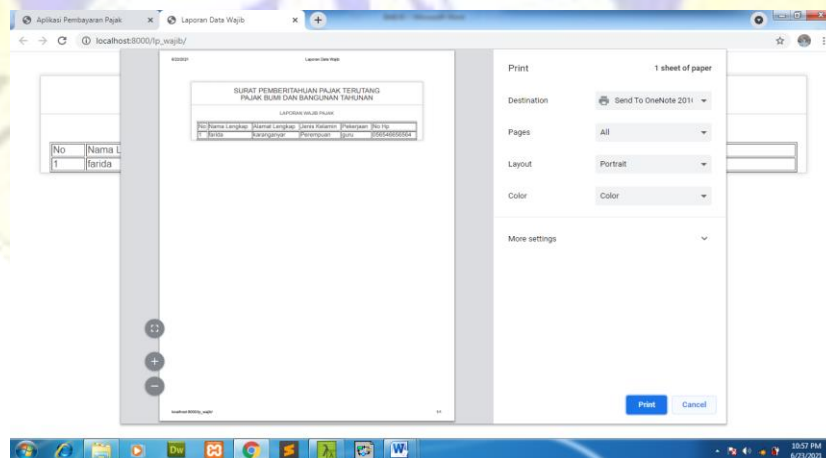
Form kecamatan ini menampilkan hasil pengolahan data informasi yang telah diproses oleh petugas. Gambarannya sebagai berikut:



Gambar 29- 4.30 Form Halaman Kecamatan

## 12. Tampilan Laporan Wajib Pajak

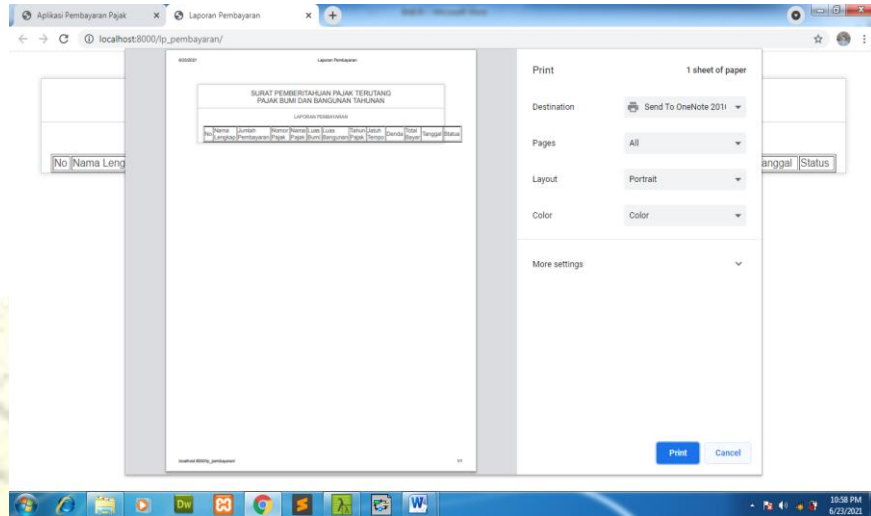
Pada laporan ini menampilkan laporan data wajib pajak yang sudah dikelola oleh petugas. Hasilnya sebagai berikut:



Gambar 30- 4.31 Tampilan Laporan Wajib Pajak

### 13. Tampilan Laporan Pembayaran

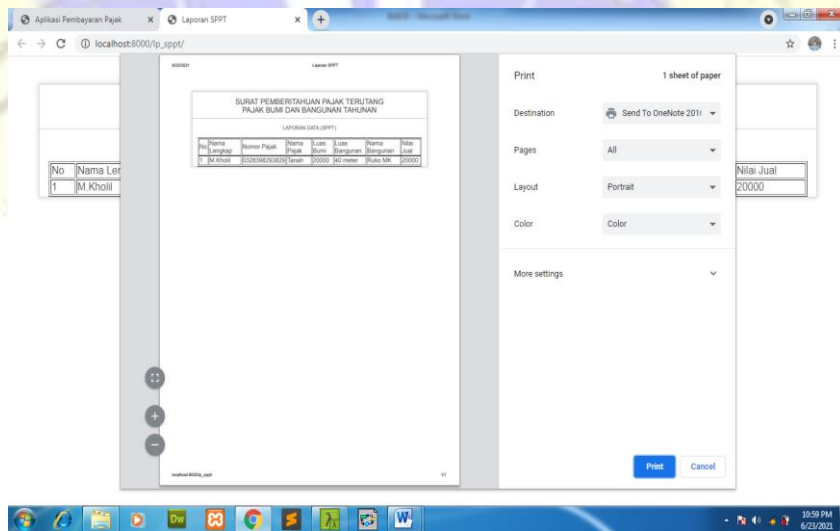
Pada laporan ini menampilkan laporan data pembayaran pajak yang sudah dikelola oleh petugas. Hasilnya sebagai berikut:



Gambar 31- 4.32 Tampilan Laporan Pembayaran

### 14. Tampilan Laporan SPPT

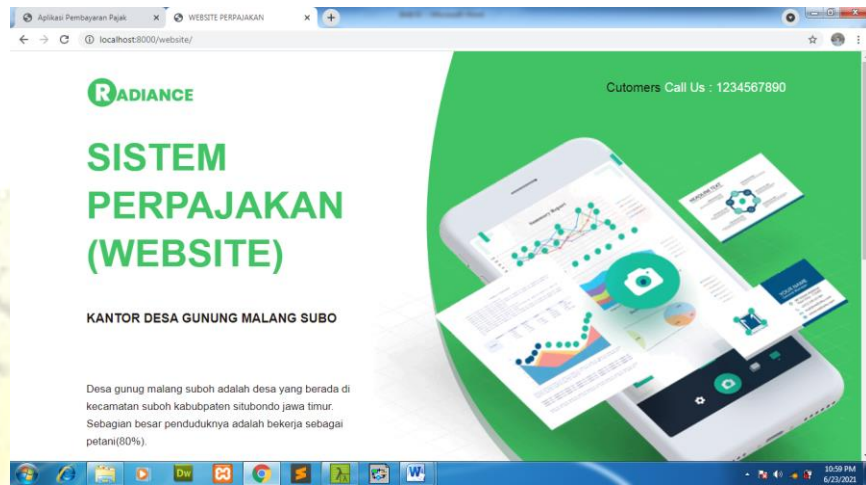
Pada laporan ini menampilkan laporan data SPPT yang sudah dikelola oleh petugas. Hasilnya sebagai berikut:



Gambar 32- 4.33 Tampilan Laporan SPPT

## 15. Tampilan Website Perpajakan

Pada halaman website perpajakan yang sudah dibuat pada penelitian untuk memberikan suatu informasi kepada penduduk wajib pajak, sehingga dengan adanya sistem ini penduduk dapat mengetahui informasi mengenai pembayaran pajak di kantor desa gunung malang suboh.



**Gambar 33-** 4.31 Tampilan Website

### 4.4 Uji Coba

Dari hasil pengujian sistem yang sudah dilakukan oleh peneliti untuk kepentingan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di Kantor Desa Gunung Malang Suboh dan pengujian sistem dilakukan pada table dibawah sebagai berikut :

#### 4.4.1 Pengujian Internal (BlackBox testing)

Pengujian sistem dilakukan untuk memeriksa kinerja komponen komputer sistem yang akan diimplementasikan. Metode yang digunakan adalah metode pengujian Black Box. Pengujian secara black box adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi mulai data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar.

**Tabel 11-** 4.4.1 Tabel Pengujian Internal (Black Box Testing)

No	Form yang di Uji	Event	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	
				Sesuai	tidak
1	Form Login	Username dan Password Benar Kemudian Klik Tombol Login khusus untuk kasir	Menampilkan Halaman Utama	✓	
	Form Login	Username dan Password salah Kemudian Klik Tombol Login	Menampilkan pesan Username dan password salah	✓	
2	Form Login admin	Username dan Password Benar Kemudian Klik Tombol Login Khusus untuk admin	Menampilkan halaman utama	✓	
	Form Login admin	Username dan Password salah kemudian klick tombol login khusus untuk admin	Menampilkan pesan username dan password salah	✓	
3	Login	Username dan Password salah Kemudian Klik Tombol Login	Menampilkan pesan	✓	

4	Halaman Utama kasir	Menu Utama Kasir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan hasil pembayaran PBB yang diinputkan oleh kasir</li> <li>Menampilkan menu form yang sudah bayar atau yang belum bayar</li> </ul>	✓	
	Halaman Utama Admin	Menu utama Admin	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan proses pembayaran yang sudah lunas maupun yang belum lunas</li> </ul>		

#### 4.4.1 Hasil Uji Eksternal

Berdasarkan pengujian eksternal dilakukan kepada user perangkat desa. Uji eksternal dilakukan agar dapat diketahui respon dari user mengenai aplikasi ini, berikut merupakan Tabel hasil uji eksternal.

**Tabel 12-** 4.4.2 Hasil Pengujian eksternal

No	Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup	Setuju	Sangat Setuju
1	Apakah sistem yang dibuat sudah membantu kasir dalam proses pembayaran PBB?	0	0	0	1	0
2	Apakah sistem yang dibuat sudah membantu admin dalam proses pembayaran PBB?	0	0	0	1	1
3	Apakah desain yang dibuat mudah digunakan?	0	0	0	0	1

4	Apakah fitur dalam sistem bekerja dengan baik?	0	0	0	1	1
5	Apakah sistem yang dibuat sudah membantu admin dalam proses pembayaran?	0	0	0	1	0

Berdasarkan hasil questionnaire Testing diatas, maka dapat ditentukan skor sebagai berikut :

- a) Jumlah responden pada setiap titik respond an total skor
  - Responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (0) =  $0 \times 1 = 0$
  - Responden yang menjawab Tidak Setuju (0) =  $0 \times 2 = 0$
  - Responden yang menjawab Cukup (0) =  $0 \times 3 = 0$
  - Responden yang menjawab Setuju (4) =  $4 \times 4 = 16$
  - Responden yang menjawab sangat setuju (5) =  $5 \times 1 = 5$

Total Skor =  $0 + 0 + 0 + 16 + 5 = 21$
- b) Jumlah skor tertinggi (Y)  
 $Y = 5 \times 5 \times 1 = 25$
- c) Total skor responden diperoleh angka 31, maka penilaian interpretasi responden adalah index % =  $\text{total skor} / Y \times 100$   
 $= \left( \frac{21}{25} \right) \times 100 = 84,0 \%$

Jadi, dari hasil perhitungan menggunakan metode skala likert ini dapat disimpulkan bahwa Monitoring PBB di Kantor Desa Gunung Malang Suboh Berbasis Web ini sangat layak untuk digunakan.