

**APLIKASI PERHITUNGAN PAJAK PENGHASILAN
BERDASARKAN
PASAL 21
(Studi kasus Kantor Pelayanan Pajak Tasikmalaya)**

¹ Tomy Herdian, Supriady ²

^{1,2} Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Pos Indonesia

Jl. Sariosih No.54 Bandung 40151, Telp. +62 22 2009570, Fax. +62 22 200956

Email : Goku_sakti2005@yahoo.com

Abstract

Growth of information technology world which progressively mount pushed to the number of made applications with a purpose to so that more facilitate human being in doing his duty. Do not aside from religion area. Way of enumeration of tax obligatory which during the time not yet computerized and not yet exploited technology assumed inefficient and less facilitate to payer of tax or people who calculating income tax obligatory.

By made this application to calculate income tax obligatory of mal the way of calculation of income tax obligatory which do not computerized, we can replace so that the calculation income tax obligatory become quackery, efficient and easy. In this application available all kinds of menu income tax obligatory type of income tax, so that payer of tax only remaining to choose income tax obligatory which wish to be paid and put into the amount of incomes they have, in this application also have been explained the rule from each income tax obligatory type.

Thereby this application can assist process of calculation income tax obligatory become more better for both payer of income tax obligatory and people who calculating income tax obligatory.

Keyword : Application Income Tax, Income Tax , Pension Tax, , Unified Modeling Language. Microsoft VisualBasic.NET 2003 dan SQL Server 2000.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Di saat ini informasi dapat dikatakan sebagai salah satu kebutuhan primer bagi manusia. Informasi berperan penting dalam menentukan kelangsungan hidup manusia. Oleh karena itu, seiring dengan perkembangan teknologi, manusia berusaha untuk menciptakan peralatan dan teknik yang dapat mempermudah serta menyempurnakan pengolahan dan penyampaian informasi, sehingga menghasilkan informasi yang cepat dan akurat. Dari sekian banyaknya teknologi, komputer merupakan salah satu alat yang dapat membantu dalam menyempurnakan pengolahan dan penyampaian informasi. Teknologi komputer dapat mempermudah berbagai kegiatan, terutama pengolahan data untuk menghasilkan informasi sebagai penunjang dalam pengambilan keputusan.

Pembayaran pajak merupakan suatu perwujudan dan salah satu kewajiban kenegaraan dan pengabdian maupun peran serta warga negara dan anggota masyarakat atau wajib pajak untuk membiayai keperluan pemerintah dan pembangunan nasional. Pajak Penghasilan (PPh) adalah salah satunya, Pajak

Penhasilan (PPh) pasal 21 adalah pajak yang dikenakan atas penghasilan berupa gaji, upah, honorium, tunjangan dan pembayaran lainnya dengan nama apapun sehubungan dengan pekerjaan atau jabatan sebagai imbalan atas jasa.

Kantor pelayanan pajak di kota Tasikmalaya ini memiliki sistem informasi yang hanya menunjang satu proses perhitungan pajak saja sehingga memberikan waktu yang lebih lama dalam mengolah data – data yang ada dan juga untuk penyimpanan arsip data – data hasil perhitungan yang masih menggunakan penyimpanan arsip yang manual sehingga membuat kesulitan dalam mencari data – data hasil perhitungan, Oleh sebab itu diperlukan adanya suatu sistem informasi yang dapat menunjang dan memberikan informasi tentang cara pemotongan pajak penghasilan berdasarkan pasal 21 untuk pegawai tetap.

1.2 Tujuan

Tujuan dari pembuatan Aplikasi Perhitungan Pajak Penghasilan Berdasarkan Pasal 21 ini adalah :

1. Menyusun suatu rancangan aplikasi dalam mempermudah pelayanan pengelolaan administrasi dan untuk perhitungan pajak penghasilan.
2. Menciptakan hasil yang optimal dalam sistem pelayanan perhitungan pajak penghasilan yang akurat.
3. Memberikan kemudahan kepada pengguna dalam sistem pelayanan perhitungan pajak penghasilan agar tidak lagi kehilangan data laporan hasil perhitungan pajak.

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Agar pokok permasalahan pembuatan aplikasi ini dapat terarah dan tidak keluar dari ruang lingkungannya, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut :

1. Perhitungan pajak penghasilan untuk pegawai tetap berdasarkan PPh Pasal 21, tidak termasuk pegawai harian atau honoror.
2. Pembuatan laporan administrasi hasil perhitungan pajak penghasilan.
3. Pengelolaan informasi yang berkaitan dengan pelayanan perhitungan pajak penghasilan untuk pajak penghasilan pegawai tetap dan pensiunan perbulan.

2. Landasan Teori

2.1 Tinjauan Tentang Pajak

Pajak Penghasilan Pasal 21 (PPh 21) adalah pajak atas penghasilan berupa gaji, upah, honorarium, tunjangan, dan pembayaran lain yang diterima atau diperoleh Wajib Pajak orang pribadi dalam negeri sehubungan dengan pekerjaan atau jabatan, jasa, dan kegiatan.[1]

2.1.1 Dasar Hukum PPh Pasal 21

Sandaran hukum PPh Pasal 21 adalah Pasal 21 Undang-undang Nomor 7 Tahun 1983 sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-undang Nomor 17 Tahun 2000 (selanjutnya disebut UU PPh). Sebagai operasionalisasi Pasal 21 UU PPh ini adalah Keputusan Dirjen Pajak Nomor 545/PJ/2000 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Dirjen Pajak Nomor PER-15/PJ./2006 (selanjutnya disebut juklak PPh Pasal 21).[1]

2.1.2 Wajib Pajak PPh Pasal 21

Wajib Pajak adalah "orang pribadi atau badan yang menurut ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan ditentukan untuk melakukan kewajiban perpajakan, termasuk pemungut pajak atau pemotongan pajak tertentu." (undang-undang pajak 2000. 2000:3). Dikatakan wajib pajak orang pribadi apabila yang mempunyai kewajiban membayar pajak sesuai dengan ketentuan peraturan perundang -undangan adalah orang pribadi, misalnya seorang pegawai kantor atau seorang dosen.

Penerima penghasilan yang dipotong PPh pasal 21 yang berkaitan dengan tugas akhir ini adalah pegawai tetap. Pegawai tetap adalah " orang pribadi yang bekerja pada pemberi kerja, yang menerima atau memperoleh gaji dalam jumlah tertentu secara berkala.[1]

2.2 Pemodelan

Pemodelan (*modeling*) adalah proses merancang piranti lunak sebelum melakukan pengkodean (*coding*). Model piranti lunak dapat dianalogikan seperti pembuatan *blueprint* pada pembangunan gedung. Membuat model dari sebuah sistem yang kompleks sangatlah penting karena kita tidak dapat memahami sistem semacam itu secara menyeluruh. Semakin kompleks sebuah sistem, semakin penting bagi penggunaan teknik pemodelan yang baik. Dengan menggunakan model, diharapkan pengembangan piranti lunak dapat memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan lengkap dan tepat, termasuk faktor-faktor seperti *scalability*, *robustness*, *security*, dan sebagainya.

Kesuksesan suatu pemodelan piranti lunak ditentukan oleh tiga unsur, yang kemudian terkenal dengan sebuah segitiga sukses (*the triangle for success*). Ketiga unsur tersebut adalah metode pemodelan (*notation*), proses (*process*) dan tool yang digunakan. Memahami notasi pemodelan tanpa mengetahui cara pemakaian yang sebenarnya (proses) akan membuat proyek gagal. Dan pemahaman terhadap metode pemodelan dan proses disempurnakan dengan penggunaan *tool* yang tepat.[4]

2.3 UML

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah "bahasa" yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.

3. Analisis dan Perancangan

3.1 Analisis

Tahap analisis sistem merupakan salah satu tahap yang sangat penting, karena banyak kesalahan dalam suatu perangkat lunak yang terjadi sejak dari fase ini dan terlambat terdeteksi sehingga akan memerlukan waktu dan biaya yang tidak sedikit untuk memperbaikinya. Analisa kebutuhan bertujuan untuk menggali kebutuhan kebutuhan (*requirement*) yang harus dipenuhi oleh perangkat lunak yang akan dibuat untuk memperoleh fungsi dan kelakuan perangkat lunak. Analisa

kebutuhan ini adalah pekerjaan rekayasa perangkat lunak yang menjembatani antara level spesifikasi sistem dengan perancangan perangkat lunak.

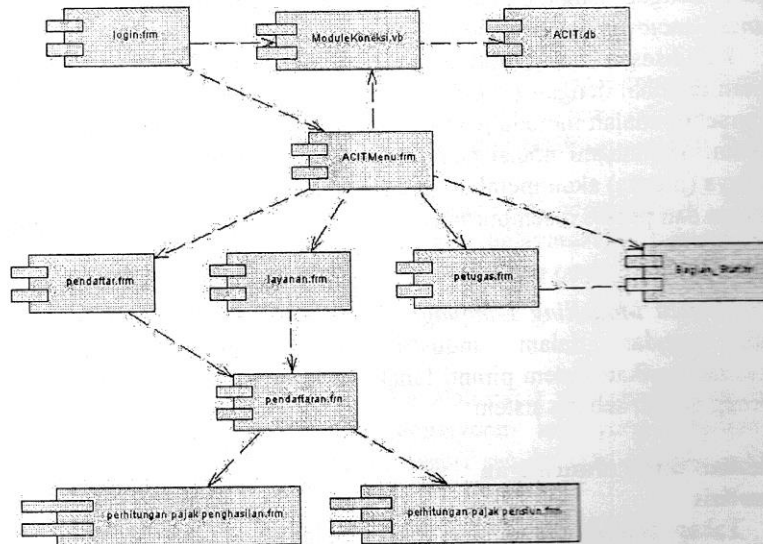
Pada tahap analisis ini digunakan metode pemodelan UML (*Unified Modeling Language*). UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa standar untuk melakukan spesifikasi, visualisasi, konstruksi, dan dokumentasi dari komponen-komponen perangkat lunak, dan digunakan untuk pemodelan bisnis. UML menggunakan notasi grafis untuk menyatakan suatu desain. Pemodelan dengan UML berarti menggambarkan yang ada dalam dunia nyata ke dalam bentuk yang dapat dipahami dengan menggunakan notasi standart UML.

Pemodelan dengan UML terdiri dari 8 tipe diagram yang berbeda untuk memodelkan sistem perangkat lunak. Masing-masing diagram UML didesain untuk menunjukkan satu sisi dari bermacam-macam sudut pandang (perspektif) dan terdiri dari tingkat abstraksi yang berbeda.

3.2 Perancangan

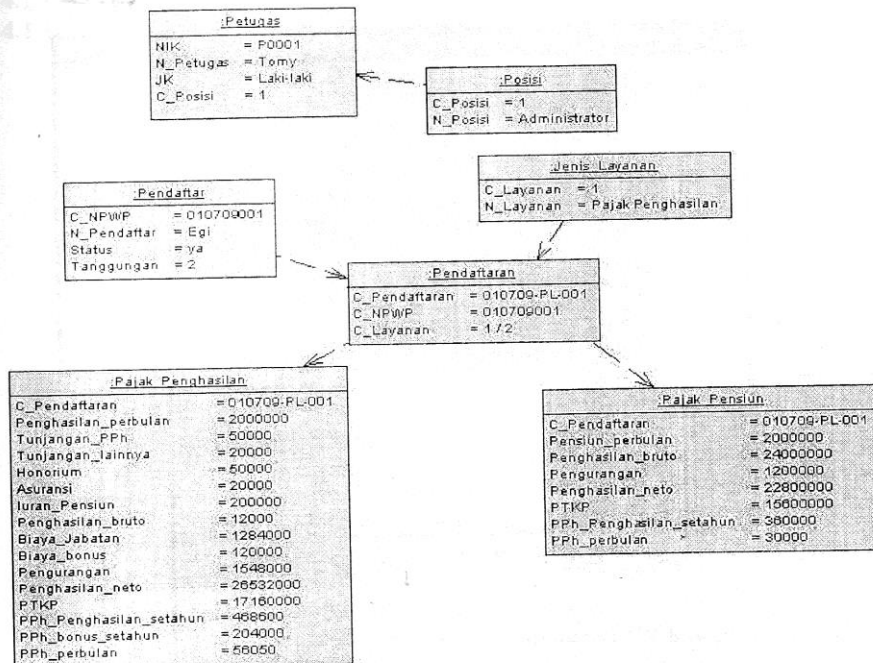
3.2.1 Component Diagram ACIT

Component diagram menggambarkan model secara fisik sebagai sebuah software komponen yang ada dalam sebuah sistem. Komponen-komponen tersebut nantinya diarahkan pada suatu bahasa pemrograman tertentu. Component diagram juga menunjukkan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. Component diagram Aplikasi ACIT adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Component diagram Aplikasi ACIT

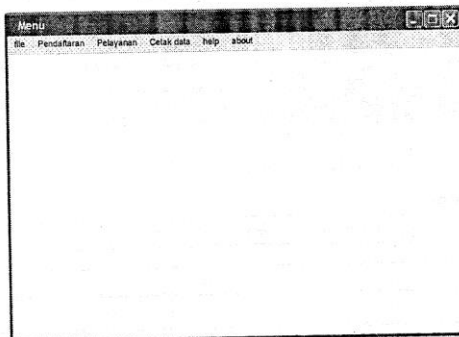
3.2.3 Objek Diagram ACIT



Gambar 3.2 Objek Diagram ACIT

3.3 Perancangan User Interface ACIT

1. Form Menu Utama



Gambar 3.3 Form Menu Utama

Form Input Pendaftaran Layanan

Input pendaftaran pelayanan

Input pendaftaran pelayanan Input jenis pelayanan

Input data pendaftaran

Kode Pendaftaran

NPWP

Nama Petugas

Jenis Layanan

Tanggal Pendaftaran 05 juli 2009

Tombol Validasi

save view print refresh

exit

Gambar 3.4 Form Input Pendaftaran Layanan

2. Form Input Jenis Layanan

Input pendaftaran pelayanan

Input pendaftaran pelayanan Input jenis pelayanan

Input data jenis layanan

Kode jenis layanan

Nama layanan

Tombol Validasi

save view print refresh

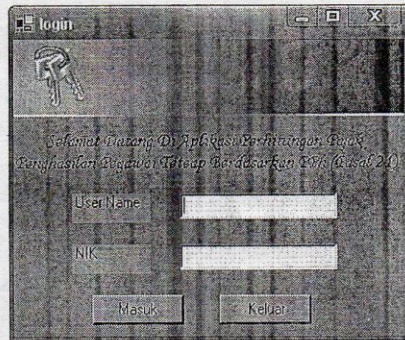
exit

Gambar 3.5 Form Input Jenis Layanan

4. Implementasi

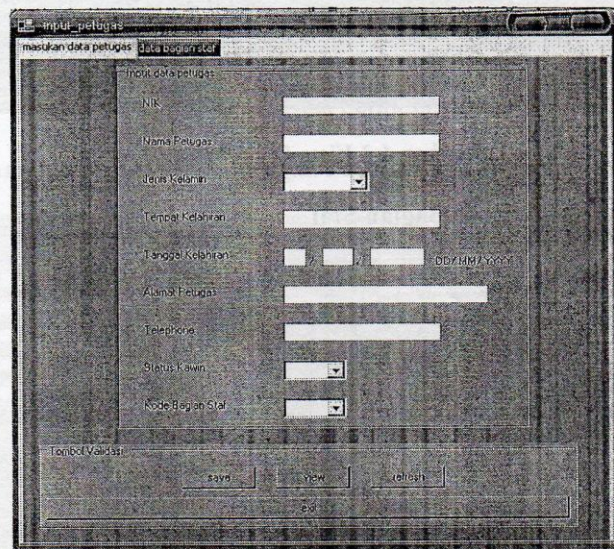
4.1 Lingkungan Implementasi

4.1.1 Tampilan Interface



Gambar 4.1 Tampilan Login

4.1.2 Halaman Kelola Petugas



Gambar 4.2 Kelola Pengadaan Alat Berat

4.1.3 Halaman View Data Petugas

The screenshot shows a software window titled "new_data_petugas". On the left side, there is a form labeled "Data Petugas" with the following fields: NIK (text input), Nama Petugas (text input), Jenis Kelamin (dropdown menu), Tempat Kelahiran (text input), Tanggal Kelahiran (date input in DD/MM/YYYY format), Alamat Petugas (text input), Telephone (text input), Status Kawin (dropdown menu), and Posisi (dropdown menu). On the right side, there is a section titled "Dari Data" containing a "Berdasarkan" dropdown menu, a "Masukan Data" text input field, and a "Tombol Validasi" section with buttons for "edit", "refresh", "delete", and "exit". At the bottom of the window, there is a table area, currently empty.

Gambar 4.3 View Data Petugas

4.1.4 Halaman Kelola Data Bagian Staf

The screenshot shows a software window titled "input_petugas". The main content area displays a dialog box titled "Input Data Posisi" with two text input fields: "kode bagian staf" and "nama bagian staf". Below the dialog box, there is a "Tombol Validasi" section containing buttons for "save", "new", and "refresh". At the bottom of the window, there is an "exit" button.

Gambar 4.4 Kelola Data Bagian Staf

4.1.5 Halaman Kelola Data Perhitungan Pajak Penghasilan

Gambar 4.5 Kelola Data Perhitungan Pajak Penghasilan

4.1.6 Halaman View Data Perhitungan Pajak Penghasilan

Gambar 4.6 View Data Perhitungan Pajak Penghasilan

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Pada bagian ini akan diberikan kesimpulan dari pembuatan aplikasi ini yaitu:

- 1) Dengan adanya aplikasi ini, pengelolaan data akan menjadi lebih mudah dan dapat terorganisir dengan rapi tanpa takut kehilangan data.
- 2) Aplikasi Perhitungan Pajak ini dibuat untuk memudahkan petugas pelayanan pajak dalam menghitung dan mengelola laporan hasil perhitungan, juga untuk mempermudah dalam pengelolaan para petugas / bagian staf.
- 3) Pembuatan laporan menjadi lebih mudah dengan menggunakan fasilitas *form* untuk mencetak berbagai jenis laporan yang berhubungan dengan perhitungan pajak

5.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan memperbaiki desain antarmuka agar lebih menarik bagi pengguna dan lebih *user friendly*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] [http : //dudiwahyudi.com/pajak/pajak-penghasilan/pajak-penghasilan-pph-pasal-21.html](http://dudiwahyudi.com/pajak/pajak-penghasilan/pajak-penghasilan-pph-pasal-21.html)
- [2] [http: //belajarpajak.com/2009/02/23/objek-pajak-penghasilan-objek-pph-final-bukan-objek-pajak/](http://belajarpajak.com/2009/02/23/objek-pajak-penghasilan-objek-pph-final-bukan-objek-pajak/)
- [3] <http://www.pajak.go.id/>
- [4] Mahyuzir. D, Tavri 1997 Analisis dan Perancangan Sistem Pengolahan Data. Jakarta : PT Gramedia
- [5] Amrulah, Afif. *Unified Modeling Language*.
- [6] Andi. 2007 Membangun Aplikasi Database dengan Visual Basic. Net Yogyakarta
CV Andi Offset
- [7] Yung, Kok. 2005. *Membangun Aplikasi Database dengan Visual Basic. Net*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo