BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Perancangan dan pembuatan sistem yang akan dibangun mengacu pada beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan. Beberapa acuan yang digunakan dijabarkan sebagai berikut :

Perancangan Sistem Pencatatan Pajak Reklame Pada Dinas Pendapatan Kota Pekanbaru Dengan Metode *Visual Basic* pernah dilakukan oleh Fery Wongso (2016). Penelitian ini menangani proses pencatatan pajak reklame di Kota Pekanbaru, Riau. Penelitian ini menghasilkan sistem berbasis *desktop* yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic 6.0* dan *database Microsoft SQL Server 2000.*

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Sri Riduati, dkk (2013), dalam penelitiannya, sistem informasi penghitungan pajak reklame di dinas pendapatan, pengelolaan keuangan dan aset daerah Kabupaten Karanganyar. Tujuan penelitian ini adalah aplikasi yang dirancang dapat mempercepat proses perhitungan pajak reklame pada Kabupaten Karanganyar. Penelitian ini menghasilkan sistem berbasis *desktop* yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic 6.0* dan *database Microsoft SQL Server 2000*.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Jepri Paulanda (2017), dalam penelitiannya, Sistem Informasi Pengelolaan Pajak Reklame dengan Metode *Official Assesment*. Sistem yang dibangun membahas tetang bagaimana cara pengelolaan pajak reklame dengan metode *official assesment* pada Dinas Pertamanan Medan. Penelitian ini menghasilkan sistem berbasis *desktop* yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic 6.0* dan *database Microsoft SQL Server 2000.*

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Nosha Nur Permana, dkk (2014), dalam penelitiannya, Perancangan Perangkat Lunak Pengelolaan Data Pajak Reklame Di Dinas Pengelolaan Pendapatan Keuangan dan Asset (Dppka) Kabupaten Garut Menggunakan Metodologi *System Depelopment Live Cycle* (SDLC). Penelitian ini bertujuan untuk merancang perangkat lunak yang mampu melakukan perhitungan pajak reklame, dengan metodelogi *system development life cycle* (SDLC). Penelitian ini menghasilkan sistem berbasis *desktop* yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman *Microsoft Visual Studio 2010.*

Penelitian lainnya dilakukan oleh Ridho Dinda Bakti, dkk (2016). Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi yang dapat mengelola pembuatan perizinan pajak, pembayaran pajak, dan pembuatan laporan pendapatan pajak reklame. Penelitian ini menghasilkan sistem berbasis *web* yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*.

Perbandingan penelitian dari beberapa peneliti di atas, rata-rata menghasilkan sistem yang dibangun berbasis *desktop*. Sistem yang berbasis *desktop* hanya mampu

berjalan pada satu komputer saja, dan apabila ingin memakai aplikasi tersebut pada komputer lain, maka sistem harus di-*install* lagi pada komputer yang lain. Dari kesimpulan ini, usulan penelitian akan dilakukan dengan merancang dan membangun sistem berbasis *web* yang dibangun dengan *framework codeigniter* dan *database MySQL*.

Perbandingan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka, sebagai berikut :

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

No	Penulis	Judul	Teknologi
1.	Fery Wongso (2016)	Perancangan Sistem Pencatatan Pajak Reklame Pada Dinas Pendapatan Kota Pekanbaru Dengan Metode *Visual Basic*	*Visual Basic 6.0* dan *Microsoft SQL Server 2000*
2.	Sri Rudiat, dkk (2013)	Sistem Informasi Penghitungan Pajak Reklame Di Dinas Pendapatan, Pengelolaan Keuangan Dan Aset Daerah Kabupaten Karanganyar Berbasis *Multiuser*	*Visual Basic 6.0* dan *Microsoft SQL Server 2000*
3.	Ridho Dinda Bakti, dkk (2016)	Aplikasi Pengelolaan Perizinan Dan Perhitungan Pajak Reklame Berbasis *Web* Pada Dinas Pelayanan Pajak Kota Bandung	*PHP* dan *database MySQL*
4.	Jepri Paulanda (2017)	Sistem Informasi Pengelolaan Pajak Reklame Dengan Metode *Official Assesment*	*Visual Basic 6.0* dan *Microsoft SQL Server 2000*

5.	Nosha Nur Permana, dkk (2014)	Perancangan Perangkat Lunak Pengelolaan Data Pajak Reklame Di Dinas Pengelolaan Pendapatan Keuangan Dan Asset (Dppka) Kabupaten Garut Menggunakan Metodologi *System Depelopment Live Cycle* (SDLC).	*Microsoft Visual Studio 2010*
6.	Usulan Penelitian (2019)	Sistem Informasi Perhitungan Pajak Reklame pada Badan Pendapatan Daerah Kota Madiun Berbasis *Web* menggunakan *Framework CodeIgniter*	*Framework Code igniter* dan *database MySQL*

2.2. Dasar Teori

2.2.1. Pajak

Pengertian pajak menurut Supramono dan Theresia (2015:2), pajak adalah iuran kepada kas negara berdasarkan Undang-Undang dengan tidak mendapat jasa timbal yang langsung dapat ditunjukkan dan digunakan untuk membayar pengeluaran-pengeluaran umum. Pengenaan pajak di Indonesia dapat dikelompokan menjadi 2 bagian, yaitu Pajak Negara (Pajak Pusat) dan Pajak Daerah. Pajak pusat adalah pajak yang diterima atau pajak yang pemungutan dan pengelolaannya mayoritas dilakukan oleh Direktorat Jendral Pajak-Kementrian Keuangan, sedangkan Pajak Daerah adalah pajak yang pemungutannya dilakukan oleh pemerintah daerah baik Provinsi maupun Kota atau Kabupaten.

2.2.2. Pajak Reklame

PERDA Kota Madiun No 23 Tahun 2011 pasal 1 ayat 15-20 tentang Pajak Daerah, menjelaskan bahwa pajak reklame adalah pajak atas penyelenggaraan reklame. Reklame adalah benda, alat, perbuatan, atau media yang bentuk dan corak ragamnya dirancang untuk tujuan komersial memperkenalkan, menganjurkan, mempromosikan, atau untuk menarik perhatian umum terhadap barang, jasa, orang, atau badan, yang dapat dilihat, dibaca, didengar, dirasakan, dan/atau dinikmati oleh umum.

Lokasi reklame adalah suatu sarana atau tempat pemasangan satu atau beberapa buah reklame. Kawasan/*Zone* adalah batasan-batasan wilayah tertentu sesuai dengan pemanfaatan wilayah tersebut yang dapat digunakan untuk pemasangan reklame. Nilai jual objek pajak reklame adalah keseluruhan pembayaran/pengeluaran biaya yang dikeluarkan oleh pemilik dan/atau penyelenggara reklame termasuk dalam hal ini adalah biaya/harga beli bahan reklame, konstruksi, instalasi listrik, pembayaran/ongkos perakitan, pemancaran, peragaan, penayangan, pengecatan, pemasangan, dan transportasi pengangkutan dan lain sebagainya sampai dengan bangunan reklame rampung, dipancarkan, diperagakan, ditayangkan, dan/ atau terpasang di tempat yang telah diizinkan. Nilai strategis lokasi reklame adalah ukuran nilai yang ditetapkan pada titik lokasi pemasangan reklame tersebut berdasarkan kriteria kepadatan pemanfaatan tata ruang kota untuk berbagai aspek kegiatan dibidang usaha.

A. Dasar Pengenaan, Tarif dan Cara Menghitung Pajak Reklame

PERDA Kota Madiun No 23 Tahun 2011 pasal 32 dasar pengenaan pajak reklame adalah :

a. Ayat 1, dasar pengenaan rajak reklame adalah nilai sewa reklame.
b. Ayat 2, dalam hal reklame diselenggarakan oleh pihak ketiga, nilai sewa reklame sebagaimana dimaksud pada ayat (1) ditetapkan berdasarkan nilai kontrak reklame.
c. Ayat 3, dalam hal reklame diselenggarakan sendiri, nilai sewa reklame sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dihitung dengan memperhatikan faktor jenis, bahan yang digunakan, lokasi penempatan, waktu, jangka waktu penyelenggaraan, jumlah, dan ukuran media reklame.
d. Ayat 4, dalam hal nilai sewa reklame sebagaimana dimaksud pada ayat (2) tidak diketahui dan/atau dianggap tidak wajar, nilai sewa reklame ditetapkan dengan menggunakan faktor-faktor sebagaimana dimaksud pada ayat (3).
e. Ayat 5, hasil perhitungan nilai sewa reklame sebagaimana dimaksud pada ayat (3) ditetapkan dengan Peraturan Walikota.

Pasal 33 ditetapkan tarif pajak reklame sebesar 25% (dua puluh lima persen) dan Pasal 34 besaran pokok pajak reklame yang terutang dihitung dengan cara mengalikan tarif pajak reklame sebagaimana dimaksud dalam Pasal 33 dengan dasar pengenaan pajak sebagaimana dimaksud dalam Pasal 32.

B. Dasar Perhitungan Pajak Reklame

Perhitungan Pajak Reklame dibedakan menjadi pajak reklame permanen dan pajak reklame insidentil. Pajak reklame permanen didasarkan pada pehitungan Nilai Sewa Pajak Reklame Permanen dan Tarif Pajak Reklame. Berikut penjelasan perhitungan tarif pajak reklame permanen di Badan Pendapatan Daerah (Bapenda) Kota Madiun :

25% X Nilai Sewa Pajak Reklame X Ukuran X Jumlah Pemasangan

Keterangan :

1. PERDA Kota Madiun No 23 Tahun 2011 pasal 37 tentang pajak reklame menyebutkan tarif pengenaan dasar reklame adalah 25%.
2. Nilai Sewa Pajak Reklame Permanen didasarkan pada jenis reklame, pengenaan harga bahan reklame dan lokasi pemasangan reklame. Tarif atas jenis reklame permanen, pengenaan harga bahan reklame permanen dan lokasi pemasangan reklame permanen ditetapkan oleh Badan Pendapatan Daerah Kota Madiun (Tabel 2.2 Daftar Nilai Sewa Pajak Reklame).
3. Ukuran adalah luas reklame permanen yang akan dipasang.
4. Jumlah didasarkan pada banyaknya jumlah reklame yang akan dipasang.

Tabel 2.2 Daftar Nilai Sewa Reklame Permanen

DAFTAR NILAI SEWA REKLAME PERMANEN							
Kelas Jalan	**Uraian**	**Lokasi**	**Pengenaan Perjenis Reklame**				
			Reklame Perusahaan			**Reklame Papan Nama Usaha**	
			Megatron/Videotron (per M2/Tahun)	**Billboard / Bando Jalan**		**Papan Seng / Tembok / Vinil**	
				Bersinar Disinari (Per M2/tahun)	**Tidak Bersinar Tidak Disinari (Per M2/tahun)**	**Bersinar Disinari (Per M2/tahun)**	**Tidak Bersinar Tidak Disinari (Per M2/tahun)**
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**
UTAMA	Dinilai Berdasarkan sudut Pandang yang luas / Banyak titik Strategis	1) Jl. Urip Sumoharjo 2) Jl. Ahmad Yani 3) Jl. Pahlawan 4) Jl. Yos Sudarso 5) Jl. Basuki Rahmat 6) Jl . S. Parman 7) Jl. Thamrin 8) Jl. MT Haryono 9) Jl. Panjaitan 10) Jl. Soekarno-Hatta 11) Jl. Trunojoyo 12) Jl. MJ. Sungkono 13) Jl. Mastrip	Rp 1.200.000	Rp 1.000.000	Rp 800.000	Rp 200.000	Rp 160.000

1	2	3	4	5	6	7	8
		14) Jl. Ring Road 15) Jl. Cokroaminoto 16) Jl. Musi 17) Jl. HA Salim 18) Jl. Kolonel Mahardi 19) Jl. P Sudirman 20) Jl. Setiabudi 21) Jl. Aloon-Aloon Barat 22) Jl. Aloon-Aloon Timur 23) Jl. Bogowonto 24) Jl. Kutai 25) Jl. Dr. Soetomo 26) Jl. Diponegoro					
GOL A	Dinilai berdasarkan aspek kegiatan dibidang usaha, pasar, pertokoan	1) Jl. Dr. Cipto 2) Jl. Kenari 3) Jl. Kemiri 4) Jl. Ciliwung 5) Jl. Salak 6) Jl. Kapuas 7) Jl. Sulawesi	Rp 1.000.000	Rp 700.000	Rp 600.000	Rp 200.000	Rp 140.000

1	2	3	4	5	6	7	8
		8) Jl. Kalimantan 9) Jl. P Kemerdekaan 10) Jl. Jawa 11) Jl. Sumatra 12) Jl. Kompol Sunaryo 13) Jl. Sumber Karya 14) Jl. Kelapa Manis 15) Jl. Slamet Riyadi 16) Jl. Cokrobasonto 17) Jl. Tanjung Raya 18) Jl. Imam Bonjol 19) Jl. Bali 20) Jl. Barito					
GOL B	Dinilai berdasarkan kelas utama dan Gol A	Di wilayah Kota Madiun	Rp 1.000.000	Rp 700.000	Rp 600.000	Rp 160.000	Rp 120.000

Sumber : Badan Pendapatan Daerah Kota Madiun, Tahun 2019.

Perhtiungan Pajak Insidentil didasarkan pada Nilai Sewa Pajak Reklame Insidentil dan Tarif Pajak reklame. Berikut penjelasan perhitungan tarif pajak reklame insidentil di Badan Pendapatan Daerah (Bapenda) Kota Madiun :

25% X Nilai Sewa Pajak Reklame X Jumlah Pemasangan

Keterangan :

1. PERDA Kota Madiun No 23 Tahun 2011 pasal 37 tentang pajak reklame menyebutkan tarif pengenaan dasar reklame adalah 25%.
2. Nilai Sewa Pajak Reklame Insidentil didasarkan pada jenis reklame dan pengenaan harga bahan reklame. Tarif atas jenis reklame insidentil dan pengenaan harga bahan reklame insidentil ditetapkan oleh Badan Pendapatan Daerah Kota Madiun (Tabel 2.3 Daftar Nilai Sewa Pajak Reklame Insidentil).
3. Jumlah didasarkan pada banyaknya jumlah reklame insidentil yang akan dipasang.

Tabel 2.3 Daftar Nilai Sewa Reklame Insidentil

DAFTAR NILAI SEWA REKLAME INSIDENTIL			
Jenis Reklame	Masa Pajak	Biaya	Keterangan
1	2	3	4
Reklame Kain A. Baliho / Tenda B. Spanduk, Umbul-Umbul, Layar Toko, Banner	 1 Bulan 1 Bulan	 Rp 160.000 Rp 40.000	
Reklame Papan (Tinplate)	1 Bulan	Rp 40.000	
Reklame Film / Slide	1 Bulan	Rp 400.000	
Reklame Udara / Ballon	1 Bulan	Rp 400.000	
Reklame Berjalan / Kendaraan	1 Bulan	Rp 400.000	
Reklame Suara	1 Bulan	Rp 100.000	
Reklame Peragaan	1 Bulan	Rp 100.000	

1	2	3	4
Reklame Melekat			
A. Ukuran Kwarto	1 Bulan	Rp 10.000	Perlembar
B. Ukuran Folio	1 Bulan	Rp 10.000	Perlembar
C. Ukuran Double Folio	1 Bulan	Rp 20.000	Perlembar
D. Ukuran Diatas A, B, C	1 Bulan	Rp 30.000	Perlembar

Sumber : Badan Pendapatan Daerah Kota Madiun, Tahun 2019

2.2.3. *Framework CodeIgniter*

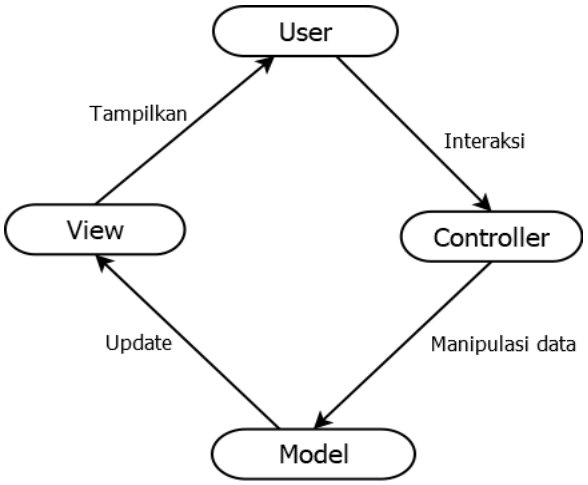
Prabowo (2015) menyatakan bahwa *Framework CodeIgniter* adalah salah satu *framework PHP* yang dibangun menggunakan konsep *Model View Controller* (MVC) untuk membangun *website* dinamis dengan menggunakan *PHP*. *Framework* ini dirancang untuk memudahkan *programmer* dalam membuat aplikasi *web*.

CodeIgniter juga merupakan sebuah *framework* untuk *web* yang dibuat dalam format *PHP*. Format yang dibuat ini selanjutnya dapat digunakan untuk membuat sistem aplikasi *web* yang kompleks. *CodeIgniter* dapat mempercepat proses pembuatan *web,* karena semua *class* dan modul yang dibutuhkan sudah ada dan *programmer* hanya tinggal menggunakannya kembali pada aplikasi *web* yang dibuat.

2.2.4. *Model View Controller* (MVC).

Pengertian Sebuah *Model View Controller* (MVC) menurut Naista (2017:7) adalah metode untuk membuat sebuah aplikasi dengan memisahkan antara data (*model*) dari tampilan (*view*) dan cara bagaimana memprosesnya (*Controller*). MVC memisahkan pengembangan aplikasi berdasarkan komponen utama yang membangun sebuah aplikasi seperti manipulasi data, *user interface* dan bagian yang menjadi pengontrol aplikasi.

Dalam hubungannya. *Framework CodeIgniter* dibangun menggunakan konsep *Model View Controller* (MVC). Konsep tersebut ditunjukkan pada gambar 2.1 Konsep MVC *Codeigniter*.



Gambar 2.1 Konsep MVC *CodeIgniter*

Model akan berhungan langsung dengan *database* untuk menangani manipulasi data (*insert, update, delete*), menangani validasi dari bagian *controller*, namun tidak berhubungan langsung dengan *view*. *View* adalah bagian yang menangani *presentation logic*. *View* berfungsi untuk menerima dan merepresentasikan data kepada *user*. *Controller* adalah bagian yang mengatur hubungan antara *model* dan *view*. *Controller* berfungsi menerima *request* dan data dari *user* kemudian menentukan apa yang akan diproses oleh aplikasi. Prinsip kerjanya, ketika *user* melakukan *request* melalu web browser, *route* akan mengarahkan ke *controller*. Dari *controller*, jika meminta data dari *database* maka *controller* akan berinteraksi dengan *model*, tetapi jika tidak maka *controller* akan langsung berinteraksi dengan *view*. Model akan berinteraksi dengan *database* dan

dikembalikan lagi ke *controller* dan disimpan dalam suatu variabel. Hasil dari *controller* yang berupa data, dikirim ke *view*. Dari *view* inilah yang akan ditampilkan kembali ke *user* dalam bentuk *Hyper Text Markup Language* (HTML) ke *web browser*.

2.2.5. *Xampp*

Pengertian *Xampp* menurut Komputer (2015:55), *Xampp* adalah tools yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket. *Xampp* merupakan singkatan dari X (Empat sistem operasi apapun), *Apache, MySQL, PHP, Perl*. Sehingga memudahkan pengguna dalam membangun dan merancang suatu sistem.

2.2.6. *MySQL*

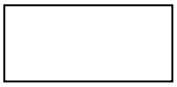
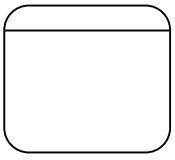
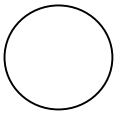
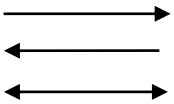
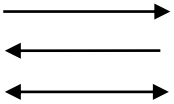
Pengertian *MySQL* menurut Raharjo (2011:21), *MySQL* adalah *software* RDMS (*Relationship Database Management System*) yang dapat mengelola database dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak user (*multi-user*). *MySQL* dapat mengelola *database* dengan cepat, menampung data dalam jumlah yang besar, dan dapat melakukan proses secara sinkron atau berbarengan (*multi-threaded*).

2.2.7. *Data Flow Diagram* (DFD)

Pengertian DFD (*Data flow diagram*) menurut Saputra (2013:46), DFD adalah suatu diagram yang menggambarkan alir data pada suatu entitas ke sistem

atau sistem ke entias. DFD adalah teknik grafis yang menggambarkan alir data dan transformasi data. DFD juga digunakan sebagai perjalanan data dari masukan atau *input* menuju keluaran atau *output* dari sebuah sistem. *Symbol-symbol* yang terdapat pada DFD menurut Gane/Sarson dan Yourdon/De Marco, ditunjukkan pada tabel 2.4 *Symbol* DFD.

Tabel 2.4 *Symbol* DFD

Gane/Sarson	Yordon/De Marco	Nama *Symbol*	Keterangan
		Entitas *Eksternal*	Entitas *Eksternal* dapat berupa unit / unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi di luar sistem.
		Proses	Orang, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasikan.
		Aliran Data	Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan.

		Data Store	Penyimpanan data atau tempat data direfer oleh proses.