

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PEMBAYARAN PAJAK  
KENDARAAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA DISPENDA  
WAINGAPU SUMBA TIMUR NTT**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Sherly Ellen Metto**

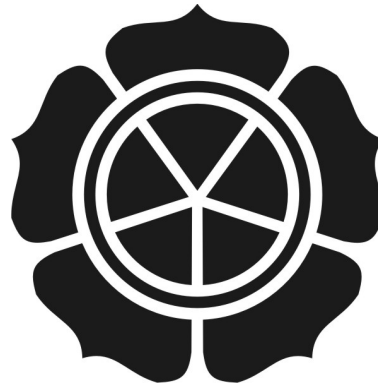
**09.12.3911**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PEMBAYARAN PAJAK  
KENDARAAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA DISPENDA  
WAINGAPU SUMBA TIMUR NTT**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Sherly Ellen Metto**

**09.12.3911**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PEMBAYARAN PAJAK  
KENDARAAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA DISPENDA  
WAINGAPU SUMBA TIMUR NTT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sherly Ellen Metto**

**09.12.3911**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 04 April 2013

**Dosen Pembimbing,**



**M. Rudyanto Arief, MT**

**NIK.190302098**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PEMBAYARAN PAJAK  
KENDARAAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA DISPENDA**

**WAINGAPU SUMBA TIMUR NTT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sherly Ellen Metto**

**09.12.3911**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 April 2013

**Susunan Dewan Penguji**

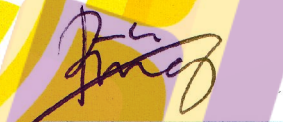
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK.190302187**



**M.Rudyanto Arief, MT**  
**NIK.190302098**



**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK.190302182**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 April 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof.Dr.M.Suyanto,M.M.**  
**NIK.190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 22 April 2013

**Sherly Ellen Metto**

**09.12.3911**

## MOTTO

*“ORA ET LABORA”*

*Filipi 4:13*

*“Segala Perkara dapat Kutanggung di dalam Dia yang Memberi Kekuatan kepadaku”*

*Matius 21:22*

*“Dan apa saja yang kamu minta dalam Doa dengan penuh kepercayaan, kamu akan menerimanya”*

*Amsal 16:3*

*“Serahkanlah perbuatanmu kepada Tuhan, maka terlaksanalah segala rencanamu”*

*“Doakan apa Yang Engkau kerjakan dan kerjakan apa Yang Engkau Doakan”*

*“Hargailah hari ini apapun keadaannya dan lakukanlah yang terbaik selagi kamu mampu”*

*“Kenikmatan hari esok adalah kerja keras hari ini”*

*“Nyatakan segala hal dalam Doa dan Ucapan Syukur”*

*“Berkat yang besar akan datang ketika kita menghargai berkat yang kecil yang ada di sekeliling kita”*

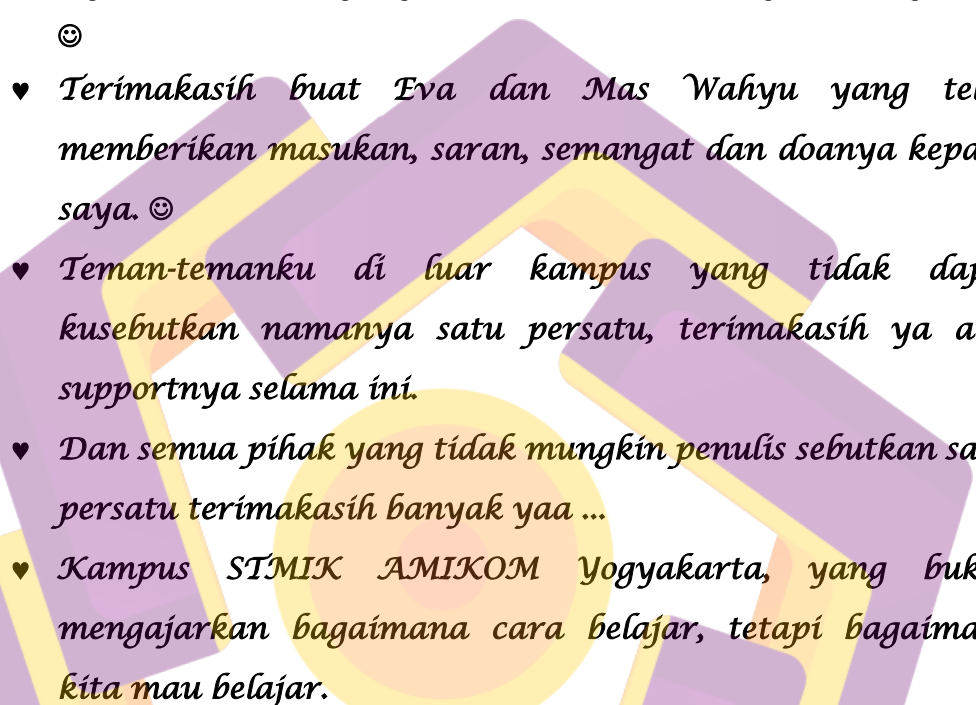
## PERSEMBAHAN

*Tiada kata lebih bijak dari kata Terima Kasih.....*

*Skripsi ini saya persembahkan kepada :*

- ♥ *Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberikan rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat selesai.*
- ♥ *Kedua orang tuaku tercinta yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materiil dan selalu membimbingku dengan doa dan limpahan kasih sayang. ☺*
- ♥ *Kakakku Yopie Richard Metto. S.kom, dan kedua adikku Pipit Aryanto Metto dan Jeckie Metto, saudara-saudara ku, keluarga ku semua yang ada di Kupang, soe dan Sumba dan yang lainnya yang selalu mendoakan dan mendukung saya dan banyak memberikan masukan, saran, dukungannya.*
- ♥ *Dosen pembimbing Bapak M. Rudyanto Arief, MT yang selalu membimbing saya selama dua semester ini dan memberikan masukan, saran dan ilmu yang sangat bermanfaat.*
- ♥ *Pihak Dispenda Waingapu Sumba Timur yang telah memberi dukungan sehingga dapat memudahkan dalam penyusunan skripsi ini.*
- ♥ *Semua teman-teman kelas 09-S1-SI-06 yang selalu memberi semangat, doa dan dukungannya. Trimakasih untuk kebersamaan selama 3 tahun ini. Sukses buat kita semua. ☺*
- ♥ *My best friend Selvi, Mela, Nova, Chery, Aldy, Firman, nila makasih buat dukungan doa dan semangatnya. Semoga kita bisa sukses n berhasil semua. ☺*



- 
- ♥ *Terimakasih juga buat kalian yang jauh Elshy, Yeri, Alyn, Ulen, Mario, Hendrik, K'evlin yang selalu mendukung dalam doanya. Miss you all ☺*
  - ♥ *Terimakasih buat Christin, Oncu, Ka non, Mama Mia dan Ayu serta suster yang selalu mendoakan saya. Miss you all ☺*
  - ♥ *Terimakasih buat Eva dan Mas Wahyu yang telah memberikan masukan, saran, semangat dan doanya kepada saya. ☺*
  - ♥ *Teman-temanku di luar kampus yang tidak dapat kusebutkan namanya satu persatu, terimakasih ya atas supportnya selama ini.*
  - ♥ *Dan semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu terimakasih banyak yaa ...*
  - ♥ *Kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta, yang bukan mengajarkan bagaimana cara belajar, tetapi bagaimana kita mau belajar.*



## KATA PENGANTAR

### *Damai Sejahtera dalam Yesus Kristus,*

Puji syukur dan doa kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa menyertai, melimpahkan berkat, karunia dan hikmat-NYA kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan seluruh tahapan penulisan skripsi, sebagai salah satu persyaratan kelulusan Program Studi Strata Satu pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta Jurusan Sistem Informasi yang berjudul “PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PEMBAYARAN PAJAK KENDARAAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA DISPENDA WAINGAPU SUMBA TIMUR NTT”

Penulis menyadari bahwa seluruh proses penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, M.T, selaku Dosen pembimbing yang telah membimbing dan membantu hingga terselesaikannya penyusunan kripsi ini.
4. Seluruh staff pengajar / dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta, yang telah memberikan ilmunya yang sangat bermanfaat bagi penulis.

5. Seluruh pihak instansi DISPENDA WAINGAPU SUMBA TIMUR NTT yang telah bersedia membantu dan memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
6. Keluarga tercinta, Papa, Mama untuk segala kasih sayang, perhatian dukungan dan doa yang tida henti-hentiya diberikan kepada penulis. Kakak dan kedua adik serta seluruh keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan doanya.
7. Semua teman-teman yang telah memberikan motivasi, semangat, dan doa, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang membantu dengan baik secara langsung maupun tidak langsung. Terimakasih.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya serta dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan. Dalam kesempatan ini juga penulis mohon maaf atas keterbatasan dan kekurangan dalam penyusunan laporan ini, baik dari segi penulisan maupun isinya, untuk kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan baik demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang membaca.

Yogyakarta, 22 April 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xviii
DAFTAR GAMBAR .....	xix
INTISARI .....	xxvi
ABSTRACT .....	xxvii
<b>BAB I . PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.7 Sistem Penulisan .....	8

<b>BAB II. LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM .....</b>	<b>10</b>
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi .....	10
2.1.1. Sistem .....	10
2.1.2. Informasi .....	10
2.1.3. Sistem Informasi .....	11
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	11
2.2.1. Sejarah Multimedia .....	11
2.2.2. Pengertian Multimedia .....	12
2.3 Elemen-elemen Multimedia .....	13
2.3.1. Teks .....	14
2.3.2. Gambar .....	15
2.3.3. Suara (Audio) .....	17
2.3.4. Video .....	18
2.3.5. Animasi .....	18
2.4 Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	19
2.4.1. Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	19
2.4.2. Pendefiniasian Masalah Multimedia .....	20
2.4.3. Studi Kelayakan .....	21
2.4.4. Analisis Kebutuhan Sistem .....	21
2.4.5. Merancang Konsep .....	22

2.4.6.	Merancang Isi .....	22
2.4.7.	Merancang Naskah .....	23
2.4.8.	Merancang Grafik .....	23
2.4.9.	Memproduksi Sistem Multimedia .....	24
2.4.10.	Pengetesan Sistem Multimedia .....	24
2.4.11.	Penggunaan Sistem Multimedia .....	26
2.4.12.	Pemeliharaan Sistem Multimedia .....	26
2.5	Struktur Aplikasi Multimedia .....	27
2.5.1.	Struktur Linear .....	28
2.5.2.	Struktur Hierarki .....	28
2.5.3.	Struktur Piramid .....	29
2.5.4.	Struktur Polar .....	30
2.6	Pengertian Pajak .....	30
2.7	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	33
2.7.1.	Adobe Flash CS4 .....	33
2.7.2.	Adobe Photosop CS3 .....	34
2.8	Tinjauan Umum .....	36
2.8.1.	Gambaran Umum .....	36
2.8.2.	Visi dan Misi .....	37
2.8.3.	Tujuan Dispenda Waingapu Sumba Timur .....	38

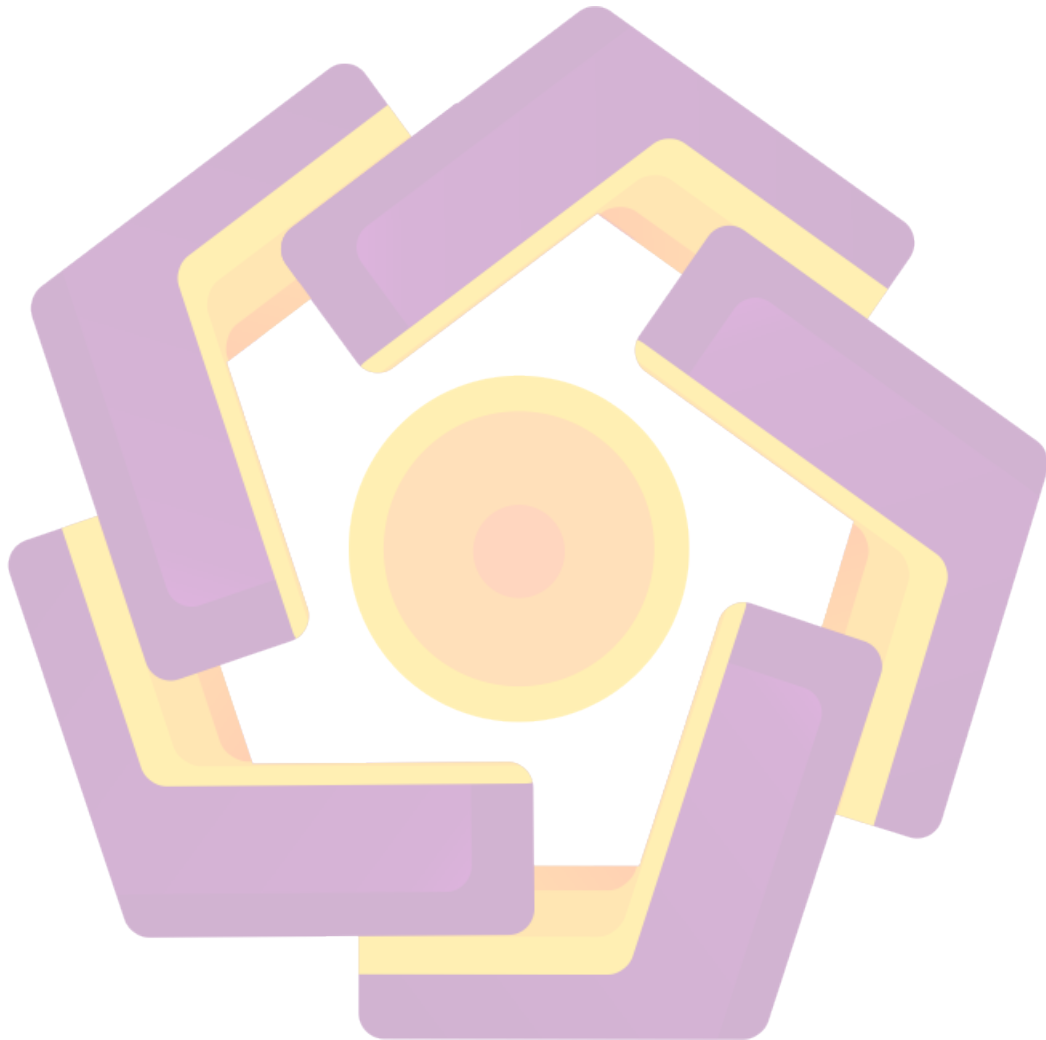
2.8.4.	Sruktur Organisasi .....	38
2.8.5.	Flowchart Program .....	40
<b>BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>41</b>
3.1	Analisis Sistem .....	41
3.1.1.	Definisi Analisis Sistem .....	41
3.2	Identifikasi Masalah .....	42
3.3	Analisis SWOT .....	42
3.3.1.	Faktor Kekuatan (Strenght) .....	43
3.3.2.	Faktor Kelemahan (Weakness) .....	43
3.3.3.	Faktor Peluang (Oppoutunities) .....	43
3.3.4.	Faktor Ancaman (Treatness) .....	44
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem .....	44
3.4.1.	Kebutuhan Fungsional .....	44
3.4.2.	Kebutuhan Nonfungsional.....	45
3.5	Analisis Studi Kelayakan .....	47
3.5.1.	Kelayakan Teknis .....	48
3.5.2.	Kelayakan Operasional.....	48
3.5.3.	Kelayakan Hukum.....	49
3.5.4.	Kelayakan Ekonomi.....	49
3.5.5.	Analisis Biaya dan Manfaat.....	50

3.6 Deskripsi Multimedia.....	57
3.7 Perancangan Sistem.....	57
3.7.1. Merancang Konsep.....	57
3.7.2. Merancang isi.....	58
3.7.3. Merancang Naskah.....	59
3.7.4. Merancang Grafik.....	64
3.7.4.1 Halaman Utama.....	65
3.7.4.2 Halaman Pemberitahuan Pembayaran Pajak.....	65
3.7.4.3 Halaman Pengenalan Loker 1.....	66
3.7.4.4 Halaman Pengenalan Loker 2.....	66
3.7.4.5 Halaman Pengenalan Loker 3.....	67
3.7.4.6 Halaman Pembayaran STNK.....	67
3.7.4.7 Halaman Syarat Pembayaran STNK.....	67
3.7.4.8 Halaman Langkah-langkah Pembayaran STNK.....	69
3.7.4.9 Halaman untuk Ganti Plat Nomor Kendaraan.....	71
3.7.4.10 Halaman syarat Penggantian Plat No Kendaraan.....	71
3.7.4.11 Halaman Langkah-langkah Plat No Kendaraan.....	73
3.7.4.12 Halaman Pembayaran Pajak Wajib.....	75
3.7.4.13 Halaman Syarat Pajak Wajib.....	76
3.7.4.14 Halaman Langkah Pembayaran Pajak Wajib.....	76



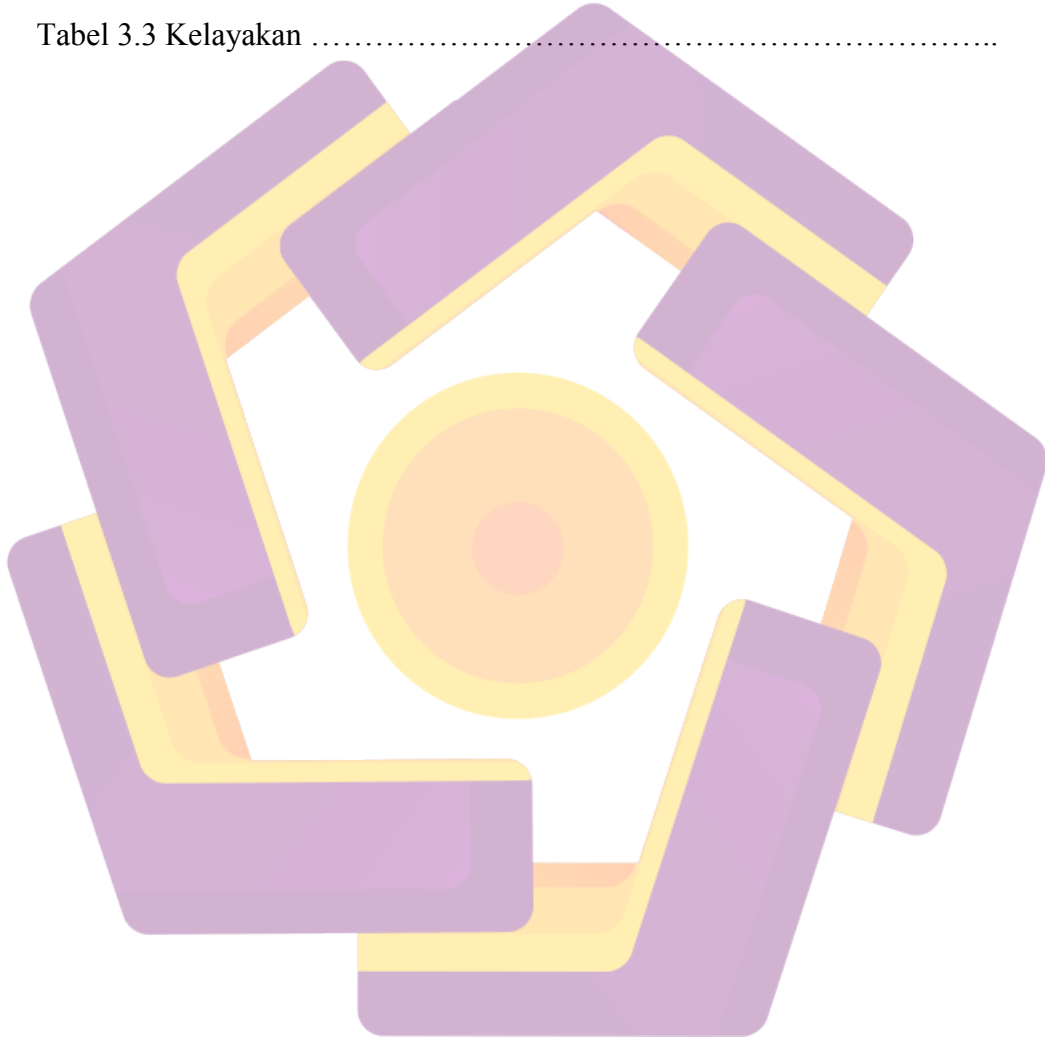
<b>BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>79</b>
4.1 Memproduksi Sistem .....	79
4.4.1.    Pembuatan Aplikasi (Adobe Flash CS4).....	80
4.1.1.1    Pembuatan Background (Adobe Flash CS4).....	81
4.1.1.2    Pembuatan Animasi (AdobeFlash CS4).....	83
4.1.1.3    Pengeditan Foto (Adobe Photoshop CS3).....	88
4.1.1.4    Pembuatan Suara.....	94
4.1.1.5    Penggabungan Menggunakan Adobe Flash CS4...	96
4.1.1.6    Dabling Menggunakan Sony Vegas Pro 8.0.....	97
4.1.1.7    Rendering.....	98
4.2 Manual program.....	99
4.2.1.    Halaman Pembuka (Intro).....	99
4.2.2.    Halaman Pengenalan Pembayaran Pajak.....	99
4.2.3.    Halaman Pengenalan Loker.....	100
4.2.4.    Halaman untuk Pembayaran STNK.....	101
4.2.5.    Halaman Penggantian Plat Nomor Kendaraan.....	107
4.2.6.    Halaman Pembayaran Pajak Wajib.....	112
4.3 Pemeliharaan Sistem.....	118

<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>120</b>
5.1 Kesimpulan .....	120
5.2 Saran .....	121
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>122</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Hardware .....	45
Tabel 3.2 Rincian Biaya dan Manfaat .....	50
Tabel 3.3 Kelayakan .....	56



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	20
Gambar 2.2	Icon Struktur Aplikasi Multimedia.....	27
Gambar 2.3	Desain Struktur Linear.....	28
Gambar 2.4	Desain Struktur Hierarki.....	29
Gambar 2.5	Desain Struktur Piramid.....	29
Gambar 2.6	Desai Struktur Polar.....	30
Gambar 2.7	Tampilan Adobe Flash CS4.....	34
Gambar 2.8	Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	35
Gambar 2.9	Struktur Organisasi.....	39
Gambar 2.10	Flowchart Program.....	40
Gambar 3.1	Struktur Linear.....	59
Gambar 3.2	Halaman awal.....	65
Gambar 3.3	Pemberitahuan Pembayaran Pajak.....	65
Gambar 3.4	Pengenalan Loker 1.....	66
Gambar 3.5	Pengenalan Loker 2.....	66
Gambar 3.6	Pengenalan Loker 3.....	67
Gambar 3.7	Pembayaran STNK.....	67
Gambar 3.8	KTP untuk Pembayaran STNK.....	67
Gambar 3.9	BPKB untuk Pembayaran STNK.....	68

Gambar 3.10	STNK asli dan Fotocopian untuk Pembayaran STNK.....	68
Gambar 3.11	Motor untuk Cek Fisik.....	68
Gambar 3.12	Cek Fisik Motor.....	69
Gambar 3.13	Loket 1 Pembayaran STNK, Pengambilan Formulir dan Nomor Antrian.....	69
Gambar 3.14	Ruang Tunggu.....	69
Gambar 3.15	Loket 2 Pembayaran STNK, Pengembailan Formulir.....	70
Gambar 3.16	Petugas Penetapan.....	70
Gambar 3.17	Kasir atau Pembayaran.....	70
Gambar 3.18	Loket 3 Pengembalian STNK.....	71
Gambar 3.19	Penggantian Plat Nomor Kendaraan.....	71
Gambar 3.20	KTP untuk Plat Nomor Kendaraan.....	71
Gambar 3.21	BPKB untuk Plat Nomor Kendaraan.....	72
Gambar 3.22	STNK asli dan Fotocopian Plat Nomor Kendaraan.....	72
Gambar 3.23	Motor untuk Penggantian Plat Nomor Kendaraan.....	72
Gambar 3.24	Cek Fisik Motor untuk Plat Nomor Kendaraan.....	73
Gambar 3.25	Loket 1 untuk Plat Nomor Kendaraan, Pengambilan Formulir dan Nomor Antrian.....	73
Gambar 3.26	Ruang Tunggu dan Pengisian Formulir.....	73

Gambar 3.27	Loket 2 Pengembalian Formulir dan Penyerahan	
	Berkas-berkas.....	74
Gambar 3.28	Petugas Penetapan.....	74
Gambar 3.29	Kasir atau Pembayaran.....	74
Gambar 3.30	Loket 3 Pengambilan STNK.....	75
Gambar 3.31	Pengambilan Plat Nomor Kendaraan.....	75
Gambar 3.32	Pajak Wajib.....	75
Gambar 3.33	KTP untuk Pembayaran Pajak Wajib.....	76
Gambar 3.34	STNK asli dan Fotocopian untuk Pajak Wajib.....	76
Gambar 3.35	Loket 1 untuk Pajak Wajib.....	76
Gambar 3.36	Ruang Tunggu dan Pengisian Formulir.....	77
Gambar 3.37	Loket 2 Penyerahan Berkas Pajak Wajib.....	77
Gambar 3.38	Petugas Penetapan Pajak Wajib.....	77
Gambar 3.39	Kasir.....	78
Gambar 3.40	Loket 3 Pengambilan STNK asli.....	78
Gambar 3.41	Penutup.....	78
Gambar 4.1	Skema/diagram Tahap Memproduksi Sistem.....	79
Gambar 4.2	Tampilan Awal Adobe Flash CS4.....	80
Gambar 4.3	Lembar Kerja Adobe Flash CS4.....	80
Gambar 4.4	Document Properties.....	81

Gambar 4.5	Background.....	82
Gambar 4.6	Fill Color.....	83
Gambar 4.7	Create New Symbol.....	83
Gambar 4.8	Animasi Tulisan.....	84
Gambar 4.9	Lembar Kerja Adobe Flash CS4.....	85
Gambar 4.10	Document Properties Adobe Flash CS4.....	85
Gambar 4.11	Mengganti Nama Layer Cewek.....	86
Gambar 4.12	Langkah Membuat Wanita.....	87
Gambar 4.13	Mengganti Nama Layer Cowok.....	87
Gambar 4.14	Langkah Membuat Cowok.....	88
Gambar 4.15	Tampilan New Folder Adobe Photoshop CS3.....	89
Gambar 4.16	Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	90
Gambar 4.17	Menu Open Adobe Photoshop CS3.....	90
Gambar 4.18	File Open.....	91
Gambar 4.19	Foto yang Telah diimport.....	91
Gambar 4.20	Menu Save File.....	92
Gambar 4.21	Lokasi Save File.....	92
Gambar 4.22	Import File.....	93
Gambar 4.23	Free Transform.....	93
Gambar 4.24	Tampilan Import to Stage.....	94



Gambar 4.25	Tampilan Library.....	95
Gambar 4.26	Tampilan Properties.....	95
Gambar 4.27	Document Properties Adobe Flash.....	96
Gambar 4.28	Tampilan Record Sony Vegas pro 8.0.....	97
Gambar 4.29	Tampilan Publish Settings/Rendering.....	98
Gambar 4.30	Halaman Pembuka.....	99
Gambar 4.31	Pembayaran Pajak.....	99
Gambar 4.32	Loket 1.....	100
Gambar 4.33	Loket 2.....	100
Gambar 4.34	Loket 3.....	101
Gambar 4.35	Untuk Pembayaran STNK.....	101
Gambar 4.36	Fotocopi KTP untuk Pembayaran STNK.....	101
Gambar 4.37	Fotocopi BPKB untuk pembayaran STNK.....	102
Gambar 4.38	Foto cek Fisik dengan Membawa Motor.....	102
Gambar 4.39	STNK Asli dan Fotocopian STNK.....	103
Gambar 4.40	Cek Fisik/pengambilan Nomor Kendaraan Motor.....	103
Gambar 4.41	Hasil Cek Fisik untuk Rangka Kendaraan.....	103
Gambar 4.42	Pengambilan Nomor Antrian dan Formulir Pendaftaran.....	104
Gambar 4.43	Mengisi Formulir Pendaftaran/ruang tunggu.....	104

Gambar 4.44	Formulir Pendaftaran.....	104
Gambar 4.45	Loket 2 Pengembalian Formulir.....	105
Gambar 4.46	Petugas Penetapan.....	105
Gambar 4.47	Petugas Penetapan dan Kasir.....	106
Gambar 4.48	Pembayaran atau Kasir.....	106
Gambar 4.49	Loket 3 Pengembalian STNK.....	106
Gambar 4.50	Plat Nomor Kendaraan.....	107
Gambar 4.51	KTP untuk Penggantian Plat Nomor Kendaraan.....	107
Gambar 4.52	BPKB untuk Penggantian Plat Nomor Kendaraan.....	107
Gambar 4.53	STNK Asli dan Fotocopian Plat Nomor Kendaraan.....	108
Gambar 4.54	Cek Fisik Motor dan Petugas Mengambil Nomor Rangka Motor.....	108
Gambar 4.55	Hasil Cek Fisik.....	109
Gambar 4.56	Loket 1 untuk Pengembalian Formulir.....	109
Gambar 4.57	Ruang Tunggu dan Pengisian Formulir.....	109
Gambar 4.58	Formulir Pendaftaran.....	110
Gambar 4.59	Loket 2 Penyerahan Berkas.....	110
Gambar 4.60	Petugas Penetapan.....	110
Gambar 4.61	Petugas Penetapan dan Petugas Kasir.....	111
Gambar 4.62	Pemohon dan Petugas Kasir.....	111

Gambar 4.63	Loket 3 Pemohon Mengambil STNK.....	112
Gambar 4.64	Pengambilan Plat Nomor Kendaraan.....	112
Gambar 4.65	Pajak Wajib.....	112
Gambar 4.66	Fotocopi KTP untuk Pembayaran Pajak Wajib.....	113
Gambar 4.67	STNK Asli dan Fotocopi Pajak Wajib.....	113
Gambar 4.68	Loket 1 Pengambilan Formulir dan Nomor Antrian.....	114
Gambar 4.69	Ruangan Tunggu dan Pengisian Formulir.....	114
Gambar 4.70	Formulir Pendaftaran Pajak Wajib.....	115
Gambar 4.71	Loket 2 Pengembalian Formulir dan Penyerahan Berkas-berkas.....	115
Gambar 4.72	Petugas Penetapan Berkas-berkas.....	116
Gambar 4.73	Petugas Penetapan dan Petugas Kasir.....	116
Gambar 4.74	Pemohon dan Petugas Kasir.....	117
Gambar 4.75	Loket 3 Penyerahan STNK oleh Kepolisian.....	117
Gambar 4.76	Penutup.....	118

## INTISARI

Kemajuan teknologi dan informasi saat ini berkembang dengan pesat yang mendukung segala kebutuhan dan permintaan akan informasi bagi setiap individu dengan berbagai tampilan yang mudah dimengerti oleh masyarakat. Namun dengan adanya perkembangan teknologi yang cepat ini perlu diimbangi dengan tuntutan kemampuan manusia dalam penggunaan agar mampu memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada.

Multimedia merupakan salah satu perkembangan teknologi informasi yang dapat menghasilkan informasi dan mengkomunikasikan informasi kepada masyarakat sebagai dinamis dan menarik. Dengan multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan menarik. Dispenda Waingapu Sumba Timur Nusa Tenggara Timur adalah salah satu instansi yang mempunyai tugas memberikan pelayanan bagi masyarakat dalam pembayaran pajak kendaraan.

Dengan adanya pembuatan aplikasi ini pada UPTD aset daerah wilayah Sumba Timur diharapkan mempunyai peran yang penting untuk memberikan informasi yang berguna bagi masyarakat dan dapat mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan pembayaran pajak kendaraan. Aplikasi media informasi pembayaran pajak kendaraan ini dibuat sepenuhnya menggunakan software Adobe Flash CS4.

**Kata kunci :** Multimedia, Pajak Kendaraan, Informasi, Adobe Flash CS4

## **ABSTRACT**

*Advances in technology and information is growing rapidly to support all the needs and requests for information for individuals with a variety of display that is easily understood by the public. But with the rapid development of this technology needs to be balanced with the demands of the human ability to be able to take advantage of the sophistication of the use of existing technology.*

*Multimedia is one of the developments of information technology which can produce information and communicating information to the public as a dynamic and exciting. With multimedia humans can interact with computers through media images, text, audio, video and animation so that the information presented will be more clear and attractive. Revenue Waingapu East Nusa Tenggara East Sumba is one agency that has the task of providing services to the community in the payment of vehicle tax.*

*With the creation of this application on regional asset UPTD East Sumba region is expected to have an important role to provide useful information to the community and may know the things pertaining to the payment of vehicle tax. Application information media vehicle tax payment was made entirely using Adobe Flash CS4 software.*

**Keywords:** *Multimedia, Vehicle Tax, Information, Adobe Flash CS4*

