

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi nirkabel khususnya perangkat komunikasi telah mampu menjadikan dirinya (perangkat komunikasi) sebagai sesuatu yang vital untuk kehidupan manusia. Memang tidak bisa dipungkiri bahwa besar peranan perangkat komunikasi dalam tahapan perkembangan kehidupan manusia.

Teknologi Java merupakan sebuah teknologi yang berkembang sangat pesat akhir-akhir ini. Bahkan belakangan ini dikabarkan berusaha mengalahkan Microsoft yang terkenal sebagai kempion dari produsen *operating sistem* dimuka bumi ini. Teknologi Java yang pada awalnya dikenal untuk aplikasi pada *desktop* (J2SE) ataupun pada *application server* (J2EE), kini hadir dengan teknologi terbarunya, J2ME™ *Platform*, untuk pembangunan aplikasi pada *mobile device* seperti *mobile phone* dan PDA.

J2ME (*Java 2 Micro Edition*) merupakan salah satu teknologi Java yang dikembangkan untuk memungkinkan aplikasi-aplikasi Java bisa berjalan di perangkat-perangkat *mobile*, dimana perangkat-perangkat tersebut mempunyai karakteristik yang berbeda dengan komputer biasa, misalnya kecilnya jumlah memori, dan juga merupakan salah satu kekuatan yang dimiliki Java, yang memungkinkan Java dijalankan pada sistem operasi apapun tanpa perlu melakukan kompilasi ulang program Java yang dibuat. Karakteristik tersebut sangat tepat untuk lingkungan *mobile device*, karena *platform* yang digunakan

berbeda-beda, sehingga aplikasi yang telah dirancang dapat dijalankan dimana saja.

Pajak adalah iuran wajib yang dipungut oleh pemerintah dari masyarakat (wajib pajak) untuk menutupi pengeluaran rutin negara dan biaya pembangunan tanpa balas jasa yang dapat ditunjuk secara langsung. Undang-undang memberikan wewenang kepada fiskus untuk memaksa wajib pajak untuk mematuhi dan melaksanakan kewajiban pajaknya. Sebab undang-undang menurut sanksi-sanksi pidana fiskal (pajak) sanksi administratif yang khususnya diatur oleh undang-undang no 19 tahun 2000 termasuk wewenang dari perpajakan untuk mengesahkan penyitaan terhadap harta bergerak atau tetap wajib pajak. Dalam hukum pajak Indonesia dikenal lembaga sandera atau *girling* yaitu wajib pajak yang pada dasarnya mampu membayar pajak namun selalu menghindari pembayaran pajak dengan berbagai dalih, maka fiskus dapat menyandera wp dengan memasukkannya kedalam penjara.

Pajak Penghasilan atau PPh 21 merupakan salah satu dari struktur pajak di Indonesia sebagai sumber pendapatan negara yang digunakan untuk menutupi pengeluaran rutin negara dan pembangunan. Salah satu kewajiban wajib pajak adalah menghitung dan membayarkan sendiri pajak dengan benar. Namun demikian tidak semua masyarakat Indonesia mengerti cara menghitung PPh. Hal tersebut menjadi pertimbangan penulis untuk memberikan solusi dengan memanfaatkan perangkat *mobile* dan teknologi *J2ME* yang memiliki kelebihan dibidang *mobile* seperti yang telah di uraikan diatas, untuk membuat aplikasi *mobile* untuk membantu dalam penghitungan PPh. Dengan adanya aplikasi

penghitung PPh mobile ini diharapkan pengitugan PPh bagi wajib pajak menjadi lebih mudah dan menambahkan kesadaran untuk membayar pajak.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, perumusan masalahnya adalah bagaimana membuat aplikasi mobile untuk membantu penghitungan PPh 21 dengan J2ME.

## 1.3 Batasan Masalah

Karena luasnya cakupan yang dikemukakan maka perlu untuk memberikan batasan masalah yang tetap mengacu pada pokok permasalahan yang telah dirumuskan, yaitu sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini dirancang untuk melakukan penghitungan pajak penghasilan pasal 21 (PPh 21) yang bersifat offline.
- b. Pengguna aplikasi ini adalah pegawai tetap dengan gaji tetap.
- c. Mekanisme penghitungan mengikuti peraturan pajak untuk pribadi yang berlaku saat ini (PER-57/PJ/2009).
- d. Aplikasi ini menggunakan teknologi J2ME.
- e. Tidak ada out put beberapa print, atau *link* yang merujuk ke aplikasi lain yang berhubungan dengan fungsi *print*, *output* berupa tampilan layar di *handphone*
- f. Aplikasi ini berfungsi sebagai kontrol dalam perhitungan PPh pasal 21.
- g. Aplikasi ini berjalan pada *telephone* selular yang support java.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari skripsi ini adalah membangun aplikasi mobile untuk membantu penghitungan PPh 21 dengan J2ME.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat penelitian sebagai berikut :

a. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian diharapkan bisa membantu dalam perhitungan PPh 21 bagi wiraswasta, dan membantu dalam koreksi potongan PPh 21 dari perusahaan bagi karyawan.

b. Bagi Mahasiswa STMIK AMIKOM

Hasil penelitian dapat di gunakan oleh mahasiswa STMIK AMIKOM untuk menambah penguasaan tentang aplikasi mobil, dan sebagai bahan yang kemudian hari bisa dikembangkan.

c. Bagi Penulis

Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata Satu (SI) di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.6 Metodologi Penelitian

Adapun metodologi penulisannya adalah:

1. Pengumpulan data yang akan dibutuhkan untuk memperoleh gambaran sistem yang sudah ada dan data yang dibutuhkan untuk pengembangannya.

2. Studi literatur untuk mendukung analisis dan perancangan yang digunakan.
3. Pembuatan aplikasi berupa *prototype* dengan menggunakan analisa terstruktur meliputi tahapan :
  - a. Analisis
  - b. Desain
  - c. Coding
  - d. Testing
4. Pembuatan dokumentasi dari aplikasi yang dibuat.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan penelitian ini di bagi dalam beberapa bagian sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini dibahas mengenai gambaran umum dari karya tulis ini, yang berisi latar belakang masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini dibahas mengenai teori-teori yang digunakan sebagai acuan di dalam pembahasan masalah dan mengimplementasikan system, berupa teori Pajak, teori PPh 21, teori UML, dan teori J2ME.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan dibahas mengenai proses perencanaan, pendesainan,

perancangan sistem dan kebutuhan sistem yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi mobile penghitungan PPh 21.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menyajikan tahap-tahap implementasi program serta contoh tampilan dari setiap program.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari permasalahan serta beberapa saran pengembangan yang dapat dilakukan dari apa yang telah dihasilkan.

