

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi dan informasi yang berkembang begitu pesat menuntut kita untuk memperoleh informasi secara cepat dan mudah, mulai dari penyebaran informasi melalui mulut ke mulut yang memiliki area penyebaran yang tidak luas dan melambat sampai ke media digital yang memiliki waktu yang singkat dan area yang luas seperti tv, media sosial, dan youtube. Pemanfaatan multimedia dalam penyampaian informasi terkadang memberikan daya tarik tersendiri dalam menyampaikan informasi karena memiliki nilai tambah seperti audio, video, teks, gambar dan animasi [19].

Salah satu teknologi canggih dan banyak digunakan saat ini adalah komputer. Penggunaan komputer di perusahaan masih kurang merata di kota-kota tertentu, sehingga belum maksimalnya pemanfaatan teknologi yang sudah ada. Komputer dapat menjadi media yang sangat bermanfaat untuk sebuah perusahaan ketika teknologi dapat dimaksimalkan sebagai penyampaian informasi yang mudah di akses oleh masyarakat [19].

Sebagaimana juga dibutuhkan oleh Kantor Pelayanan Pajak Pratama Wonosari sebagai salah satu perusahaan yang bergerak dibidang Perpajakan. Salah satu masalah yang terjadi di KPP Pratama Wonosari adalah menginformasikan cara membayar pajak menggunakan sistem E-Billing. Media yang digunakan KPP Pratama Wonosari untuk menyampaikan informasi kepada

masyarakat masih berupa media cetak yaitu brosur, menurut pihak dari KPP Pratama Wonosari dengan menggunakan brosur masih ada yang belum mengerti tentang Sistem E-billing. Adapun kurangnya minat membaca yang membuat masyarakat malas membaca brosur sehingga banyak masyarakat yang masih menggunakan cara lama dalam membayar pajak yang mengharuskan datang ke kantor pajak di banding dengan menggunakan E-Billing yang bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja.

Dari masalah yang telah terurai di atas maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul "Analisis dan Pembuatan Motion Graphic Tata Cara Pembayaran Pajak dengan E-Billing pada KPP Pratama Wonosari". Motion Graphic dapat menghasilkan suatu gambar dengan keadaan yang sulit dilakukan dengan teknik *live shoot* juga dapat mensimulasikan objek secara lebih detail dan jelas, dengan menggerakkan semua objek pada video *Motion Graphic* agar terlihat menarik diharapkan dapat menambah minat masyarakat untuk menggunakan sistem *E-Billing*.

1.2 Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: "bagaimana mensimulasikan cara pembayaran pajak menggunakan *E-Billing* pada Kantor Pelayanan Pajak (KPP) Pratama Wonosari?"

1.3 Batasan Masalah

Dilakukan beberapa batasan sebagai berikut:

1. Objek pada penelitian ini adalah Kantor Pelayanan Pajak (KPP) Pratama Wonosari.
2. Animasi ini mensimulasikan tentang cara pembuatan *E-Billing*.
3. Berupa animasi dua dimensi (2D) menggunakan teknik *Motion Graphic*.
4. Video ini hanya membahas *Motion Graphic* tentang cara pembuatan *E-Billing*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

a. Maksud penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu penginformasian tentang tata cara menggunakan *E-Billing* kepada masyarakat Gunungkidul.
2. Sebagai salah satu syarat untuk penulis menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Teknik Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta.

b. Tujuan yang hendak dicapai penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu memecahkan permasalahan KPP Pratama Wonosari dalam penginformasian cara menggunakan *E-Billing*.
2. Dengan adanya animasi *Motion Graphic* tata cara menggunakan *E-Billing* ini diharap dapat menarik masyarakat Wonosari agar menggunakan *E-Billing*.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari Motion Graphic cara penggunaan E-Billing yang penulis buat:

- a. Bagi masyarakat
 1. Dapat belajar cara mendaftar dan menggunakan sistem E-Billing dengan benar tanpa perlu bertanya dengan petugas di KPP.
 2. Dapat menambah pengetahuan tentang cara membuat kode billing dan membayar pajak .
- b. Bagi KPP Pratama
 1. Menambah fasilitas layanan informasi yang ada di Kantor Pelayanan Pajak Pratama Wonosari.
 2. Menarik minat masyarakat untuk menggunakan *E-Billing*.
- c. Bagi rekan mahasiswa
 1. Dapat memperkenalkan teknik *Motion Graphic* kepada mahasiswa lain agar teknik ini berkembang.
 2. Dapat menambah referensi atau ide-ide baru dalam pembuatan *Motion Graphic*.
- d. Bagi Penyusun
 1. Merupakan suatu hasil karya dari ilmu yang didapat selama masa perkuliahan dimana karya tersebut dapat bermanfaat untuk orang lain.
 2. Mengembangkan ilmu penelitian, terutama yang terkait dengan animasi *Motion Graphic*.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pengumpulan data

Penulis menggunakan langkah-langkah berikut:

1. Wawancara

Dimana penulis melakukan tanya jawab kepada kepala KPP Pratama Wonosari guna memperoleh data yang dibutuhkan dalam proses pembuatan video *Motion Graphic* tata cara pembayaran pajak menggunakan E-Billing. Dalam wawancara tersebut memperhatikan objek yang menjadi pembahasan berkenaan dengan pengumpulan data.

2. Metode Studi Pustaka

Metode ini merupakan metode pengumpulan teori-teori untuk memperoleh informasi yang lebih, sehingga dapat membantu menyelesaikan masalah pada saat pembuatan video *Motion Graphic* tata cara pembayaran pajak menggunakan E-Biling.

3. Metode Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data, dimana untuk mendapatkan data yang diperlukan harus melakukan penelitian secara langsung dengan mendatangi KPP Pratama Wonosari untuk mendapatkan data yang diperlukan.

1.6.2 Analisis Kebutuhan

Metode analisis yang digunakan adalah analisis kebutuhan untuk memahami dengan sebenar-benarnya kebutuhan dari KPP Pratama Wonosari, dan mengembangkan sebuah media yang mawadahi kebutuhan tersebut atau memutuskan bahwa sebenarnya pengembangan media tidak dibutuhkan. Analisis membagi kebutuhan sistem dalam dua jenis yaitu kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan video yaitu tahap pra produksi. Pada tahap ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat simulasi meliputi penentuan ide cerita, pengumpulan data hingga pembuatan storyboard dan naskah sesuai kebutuhan KPP Pratama Wonosari.

1.6.4 Metode Produksi

Dimana proses produksi dimulai setelah melalui beberapa tahapan dalam pengumpulan data, yang dimana akan menghasilkan sebuah *output* atau hasil dari data yang sudah didapat.

1.6.5 Metode Testing dan Implementasi

Dokumentasi saat video simulasi cara pembayaran pajak ditayangkan di KPP Pratama Wonosari dan meminta pendapat tentang video simulasi apakah sudah sesuai seperti yang di butuhkan KPP Pratama Wonosari.

1.6.6 Metode Evaluasi

Berupa pernyataan penilaian dari Pihak KPP Pratama Wonosari tentang proyek yang telah dibuat, apabila video masih perlu perbaikkan maka video akan di rubah sesuai kebutuhan KPP Pratama Wonosari.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini adalah untuk mempermudah mengetahui isi skripsi secara garis besar. Adapun penulisannya sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini akan dibahas tinjauan pustaka, pengertian dan teori-teori yang berkaitan dengan objek yang diteliti.

BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini akan menguraikan analisis mengenai perancangan pembuatan video berdasarkan rumusan masalah.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini akan menguraikan tentang pembahasan proyek yang dibuat.

BAB V Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan-kesimpulan dan saran dari keseluruhan skripsi ini.