

APLIKASI KETERBUKAAN INFORMASI PUBLIK DI KANTOR PELAYANAN PAJAK PRATAMA
KEDATON BANDAR LAMPUNG

APPLICATION OF PUBLIC INFORMATION TRANSPARENCY AT KEDATON TAX SERVICE OFFICE,
BANDAR LAMPUNG

Aditya Apriyanti¹, Hanung Nindito Prasetyo², Wahyu Hidayat³

¹²³Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom

¹adityaapriyanti@student.telkomuniversity.ac.id, ²hanungnp@tass.telkomuniversity.ac.id,
³wahyuhidayat@tass.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Keterbukaan informasi publik **informasi** yang dihasilkan, disimpan, dikelola, dikirim, dan atau diterima oleh suatu badan **publik** yang berkaitan penyelenggaraan negara dan penyelenggaraan badan **publik** lainnya yang sesuai dengan UndangUndang. Kantor Pelayanan Pajak (KPP) Pratama Kedaton Bandara Lampung, belum memiliki suatu *website* untuk mendukung keterbukaan informasi publik demi memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, dengan *framework* CodeIgniter, dan *database* yang digunakan menggunakan MySQL. Metode yang digunakan untuk membangun aplikasi ini ialah menggunakan metodologi *Waterfall*. Aplikasi ini dapat digunakan untuk semua masyarakat.

Kata Kunci: Keterbukaan informasi publik; kantor pajak; PHP; masyarakat

Abstract

Information openness is information that is produced, stored, managed, sent, and or received by a public body relating to the organizers and the administration of the state or the administration of other public bodies in accordance with the Act as well as other information relating to the public interest Kata. the role of tax revenue for a country becomes very dominant in supporting the wheels of government, the public must know how the developments are in the tax service office how they get facilities in order to carry out their obligations as good taxpayers. Then the application of public information openness is needed so that people understand and understand about taxation.

Keywords: *Openness of Public Information; Tax; PHP; Public.*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keterbukaan informasi publik adalah transparansi mengenai informasi yang berkaitan dengan publik dan telah diatur oleh Undang-Undang No.14 tahun 2008. Keterbukaan informasi publik mendorong adanya komunikasi, bagaimana penyampaian informasi tersebut bisa disampaikan dan diterima oleh publik. Setiap informasi bersifat terbuka dan dapat diakses oleh setiap pengguna informasi publik. Dalam keterbukaan informasi publik. Undang-Undang menyebutkan bahwa informasi publik adalah informasi yang dihasilkan, disimpan, dikelola, dikirim, dan atau diterima oleh suatu badan publik yang berkaitan dengan penyelenggara dan penyelenggaraan negara atau penyelenggaraan badan publik lainnya yang sesuai dengan Undang-Undang serta informasi lainnya yang berkaitan dengan kepentingan publik [1]. Pajak bertujuan meningkatkan kesejahteraan rakyat melalui perbaikan dan peningkatan sarana publik. Alokasi pajak tidak hanya diberikan kepada rakyat yang membayar pajak tetapi juga untuk kepentingan rakyat yang tidak membayar pajak. Dengan demikian, peranan penerimaan pajak bagi suatu Negara menjadi sangat dominan dalam menunjang jalannya roda pemerintahan, masyarakat harus tahu bagaimana perkembangan yang ada di kantor pelayanan pajak bagaimana mereka mendapatkan fasilitas agar dapat menjalankan kewajibannya sebagai para wajib pajak yang baik [2].

Kantor Pelayanan pajak Pratama kedaton Bandar Lampung pada awalnya merupakan kantor dinas luar pajak tingkat satu Teluk Betung yang berada dibawah wewenang kantor inspeksi keuangan Palembang. Pada tanggal 13 januari 1964 secara resmi status nya dinaikan menjadi kantor inspeksi keuangan Palembang yang membawahi kantor dines luar tinggat teluk betung. Seiring dengan perubahan status keresidenan Lampung menjadi provinsi Lampung, dan pada tahun 1966 dilakukan perubahan menjadi kantor inspeksi pajak Teluk Betung [5]. Berdasarkan hasil wawancara Kantor Pelayanan Pajak (KPP) Pratama kedaton Bandar Lampung salah satu kantor pelayanan pajak yang belum menggunakan *website* untuk melakukan penyebaran informasi yang terdapat pada kantor tersebut, untuk mendapatkan sebuah informasi mengenai tagihan pajak, pelaporan pajak dan sebagainya. masyarakat harus datang ke kantornya langsung, karena belum adanya situs atau *website* resmi mengenai informasi yang terdapat pada Kantor Pelayanan Pajak Pratama Kedaton Bandar Lampung tersebut sehingga masyarakat harus datang

langsung. Kemudian dalam penyebaran informasi KPP Pratama Kedaton masih menggunkan media cetak seperti brosur, sehingga menyebabkan pemborosan kertas[3].

Berdasarkan permasalahan yang terdapat diatas, maka diperlukan sebuah aplikasi keterbukaan informasi publik berbasis *website* yang di harapkan dapat membantu masyarakat dalam mendapatkan informasi secara lebih akurat dari *website*, dan membantu admin *helpdesk* dalam penyebaran informasi mengenai KPP Pratama Kedaton Bandar Lampung dalam penghematan waktu dan tenaga.

1.2 Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang dapat di simpulkan tiga rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana memudahkan masyarakat mendapatkan informasi tanpa harus datang ke KPP Pratama Kedaton?
2. Bagaimana membantu admin *helpdesk* untuk mempermudah dalam menyebarkan informasi?
3. Bagaimana monitoring data pemohon setiap bulannya?

1.3 Tujuan

Dilihat dari rumusan masalah terdapat tiga tujuan, yaitu:

1. Memfasilitasi masyarakat yaitu dengan cara membuat aplikasi keterbukaan informasi publik KPP Pratama kedaton berbasis web.
2. Memfasilitasi admin *helpdesk* yaitu dengan cara membuat fitur *upload* data informasi aplikasi keterbukaan informasi publik KPP Pratama kedaton berbasis web.
3. Menampilkan grafik data pemohon setiap bulannya.

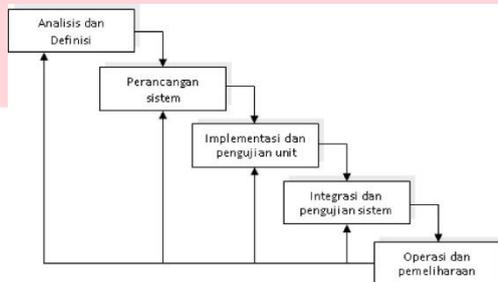
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari aplikasi yang dibuat, diantaranya:

1. Aplikasi ini memiliki 3 user yaitu admin *helpdesk*, kepala bagian dan masyarakat.
2. Aplikasi ini tidak terkait dengan pembayaran apapun.
3. Aplikasi ini tidak terkait sampai pembuatan NPWP.
4. Data pemohon informasi dikirim secara manual melalui email yang telah diisi melalui form.

1.5 Metode Pengerjaan

Metodologi yang digunakan dalam pengerjaan aplikasi ini adalah model *waterfall* versi *sommerville*. Mengapa menggunakan *sommerville* karena metode ini mengusulkan sebuah pendekatan yang sistematis yang mulai dari tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, perancangan sistem, implementasi, pengujian dan pemeliharaan [4].



Gambar 1. 1 Waterfall Sommerville

A. Analisis Dan Defenisi

Dalam pembangunan perangkat lunak, perlu adanya kebutuhan dalam dibangunnya perangkat lunak tersebut. Dalam fase ini, harus bisa didapatkan kegunaan dari perangkat lunak yang diharapkan user dan batasan perangkat lunak. Beberapa hal yang harus dilakukan dalam pengumpulan data perangkat lunak pada proyek akhir ini, yaitu :

1. Melakukan diskusi dengan bagian yang bersangkutan di KPP Pratama Kedaton Bandar Lampung.
2. Melakukan wawancara dengan bagian yang bersangkutan di KPP Pratama Kedaton Bandar Lampung dan masyarakat sekitar.
3. Tinjauan pustaka yaitu dengan mencari referens dari buku, jurnal, dan *website* yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibangun.

B. Perancangan Sistem

Dalam perancangan perangkat lunak, akan dilakukan pembuatan pemetaan proses bisnis dengan menggunakan BPMN, menentukan entitas-entitas dan atribut yang ada pada basis data menggunakan ERD dan database yang digunakan yaitu MySQL untuk menyimpan semua data, membuat design mockup dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan menentukan fitur-fitur yang akan dibangun dalam aplikasi.

C. Implementasi dan Pengujian Unit

Dalam tahap pengkodean, dilakukannya pengkodean berdasarkan hasil perancangan dari perangkat lunak mengenai fungsionalitas yang akan diajukan untuk user dalam membantu aktivitas yang berhubungan dengan fungsionalitas yang telah dirancang sebelumnya. Tools yang digunakan dalam pengkodean program yaitu Bahasa Pemrograman PHP.

D. Pengujian Sistem

Setelah selesai pada tahap pengkodean program, aplikasi yang telah dibuat akan diuji melalui pengujian *Black Box Testing*. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan aplikasi yang sudah dibuat terdapat error atau tidak, dan juga dapat mengetahui terdapat logika yang tidak sejalan dengan alur proses bisnis yang seharusnya.

E. Operasi dan Pemeliharaan

Pada tahap ini, aplikasi akan diimplementasikan di tempat studi kasus yaitu Kantor Pelayanan Pajak Pratama Kedaton Bandar Lampung yang akan dioperasikan oleh admin. Selanjutnya pada tahap pemeliharaan, tidak akan terlibat dalam pengembangan aplikasi yang telah dibuat pada proyek akhir ini.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Keterbukaan Informasi Publik

Kelompok Informasi Publik yang diatur dalam UU KIP mencakup Informasi Publik yang wajib disediakan dan diumumkan secara berkala, Informasi Publik yang wajib diumumkan secara serta merta, Informasi Publik yang wajib tersedia setiap saat dan informasi publik yang dikecualikan. Berdasarkan pada prinsip keterbukaan informasi dan pengecualian yang terbatas, ruang lingkup informasi yang dapat diakses oleh publik sangat luas sehingga memungkinkan untuk memperoleh informasi sebanyak-banyaknya.

2.2 KPP Pratama Kedaton Bandar Lampung

Kantor Pelayanan pajak Pratama kedaton Bandar Lampung pada awalnya merupakan kantor dinas luar pajak tingkat satu Teluk Betung yang berada dibawah wewenang kantor inspeksi keuangan Palembang. Pada tanggal 13 januari 1964 secara resmi status nya dinaikan menjadi kantor inspeksi keuangan Palembang yang membawahi kantor dines luar tinggat teluk betung. Seiring dengan perubahan status keresidenan Lampung menjadi provinsi Lampung, dan pada tahun 1966 dilakukan perubahan menjadi kantor inspeksi pajak Teluk Betung.

Pada awalnya Kantor pelayanan Pajak Pratama Kedaton dibentuk berdasarkan keputusan Direktur Jenderal Pajak Nomor : KEP- 159/PJ/2008 tanggal 4 September 2008 tentang Penerapan Organisasi, Tata Kerja dan Saat Mulai Beroperasinya Kantor Wilayah Direktorat Jenderal Pajak yang diantaranya adalah Kantor Wilayah Direktorat Jendral Pajak Bengkulu dan Lampung. Keputusan Direktur Jenderal Pajak tersebut maka ditetapkan bahwa Kantor Pelayanan Pajak Pratama Kedaton mulai beroperasi sejak tanggal 9 September 2008, menempati gedung ex. KPPBB Bandar Lampung. Kantor wilayah kerja Kantor Pelayanan Pajak Pratama Kedaton berlokasi di Jl. Dr. Susilo No. 41, Teluk Betung Utara, Kota Bandar Lampung. Wilayah kerja Kantor Pelayanan Pajak Pratama Kedaton meliputi 5 (lima) Kecamatan yang ada di Kota Bandar Lampung, yaitu Kecamatan Sukarame, Kecamatan Kedaton, Kecamatan Sukabumi, Kecamatan Tanjung Senang, dan Kecamatan Rajabasa.

Sejalan dengan perubahan sistem perpajakan nasional di tahun 1984 dimana prinsip pemungutan pajak dalam undang-undang perpajakan yang semula *official assessment* yang dirubah menjadi *self assessment*, maka pada 1 april 1989 kantor inspeksi pajak Teluk Betung dirubah menjadi kantor pelayanan pajak Bandar Lampung [5].

a. VISI

Menjadikan kantor pelayanan pajak penghimpunan penerimaan negara ber-martabat untuk kesejahteraan dan kemandirian negara [3].

b. MISI

Mengumpulkan penerimaan negara berdasarkan pajak sukarela dan penegakan hukum yang adil berbasis teknologi informasi yang modern dan manajemen kinerja kompetitif [3].

2.3 Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pertanyaan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output*.

2.4 Teori Tentang Informasi Publik

Berlandaskan Undang-Undang Dasar 1945 pasal 28 f yang menyatakan bahwa setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya, serta berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah dan menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis saluran yang tersedia. Hak informasi merupakan hak asasi setiap orang yang diakui negara dan dunia, maka hak untuk memperoleh informasi itu merupakan hak setiap orang atau setiap warga Negara untuk memperoleh, mencari dan menyimpan serta memanfaatkannya untuk baik kepentingan pribadi maupun publikasi, semata matahak untuk mengembangkan pribadi dan kehidupan sosial setiap orang.

Kita juga tau kalau setiap orang mempunyai hak asasinya, maka oleh karenanya setiap orang juga berkewajiban menjaga hak asasinya agar tidak bersinggungan dengan hak asasi orang lain, kita hidup ditengah-tengah masyarakat bergaul atau selalu berkomunikasi,hal ini tidak dapat dipungkiri baik secara perorangan, berkelompok atau berorganisasi. Informasi Publik adalah informasi yang dihasilkan, disimpan, dikelola, dikirim, dan/atau diterima oleh suatu badan publik yang berkaitan dengan penyelenggara dan penyelenggaraan negara dan/atau penyelenggara dan penyelenggaraan badan publik lainnya yang sesuai dengan UndangUndang [6].

2.5 Tools Pembuatan Aplikasi

Tools Pembuatan Aplikasi merupakan perangkat-perangkat yang digunakan untuk membuat sebuah aplikasi. Tools yang digunakan yaitu:

2.5.1 Website

Web adalah ruang informasi di dalam ruang internet yang

menggunakan teknologi *hypertext*. Informasi dapat berupa teks, gambar, suara, animasi, dan data multimedia lainnya. Situs atau *web* dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu *web* statis dan *web* dinamis [7].

2.5.2 PHP Hypertext Preprocessor

PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman *web*. Karena PHP merupakan *server-side scripting* maka dieksekusi di *server* kemudian hasilnya dikirimkan ke *browser* dalam format HTML, sehingga keamanan halaman *web* lebih terjamin [8].

2.5.3 CodeIgniter

CodeIgniter adalah sebuah *framework* PHP yang dapat membantu mempercepat *developer* dalam pengembangan aplikasi berbasis PHP dibandingkan jika menulis semua kode program dari awal. *Framework* merupakan kumpulan potongan-potongan program yang disusun atau diorganisasikan sedemikian rupa, sehingga dapat digunakan untuk membantu membuat aplikasi utuh tanpa harus membuat kodenya dari awal [8].

2.5.4 MySQL

Pengaksesan data dalam *database* dapat dilakukan dengan mudah melalui SQL. Data dalam *database* bisa diakses melalui aplikasi non-*web* (misalnya *Visual Basic*) maupun aplikasi *web* (misalnya dengan PHP). MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau yang dikenal dengan DBMS (*database management system*), *database* ini *multithread*, *multi-user*. MySQL adalah *relational database management system* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis di bawah lisensi *general public license* (GPL) yang berarti aplikasi ini bebas untuk menggunakannya [9].

2.5.5 XAMPP

Xampp merupakan software yang terdiri dari Apache HTTP Server, MySQL, PHP dan lain-lain. Dengan menggunakan xampp, instalasi package yang dibutuhkan untuk proses pengembangan web dapat dilakukan dengan sangat mudah [10].

2.5.6 Hypertext Markup Language (HTML)

HTML merupakan Bahasa pemrograman untuk membuat tampilan pada halaman *website*. Bahasa pemrograman ini menggunakan tanda (*markup*) bernama tag untuk menjalankan perintah [11].

2.5.7 Cascading Style Sheet (CSS)

CSS adalah sebuah pemrograman atau script yang

mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah website sehingga tampilan menjadi terstruktur dan seragam. CSS juga dapat menentukan tata letak web dan mempercantik halaman dengan desain seperti warna, gradien dan animasi [11].

2.5.8 JavaScript

JavaScript adalah Bahasa pemrograman yang berbentuk kumpulan skrip yang berfungsi memberikan kemampuan tambahan terhadap HTML dengan mengijinkan pengeksekusian perintah-perintah pada sisi pengguna, yang artinya di sisi *browser* bukan sisi web server [11].

2.6 Tools Pemodelan Aplikasi

Tools Pemodelan Aplikasi merupakan suatu perangkat yang digunakan untuk membuat sebuah aplikasi. Tools yang digunakan yaitu:

2.6.1 Use Case Diagram

Use case adalah diagram yang bersifat statis dan menunjukkan himpunan *use case* dan aktor. *Use case* menggambarkan kebutuhan sistem dari sudut pandang *user*. Diagram *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut [12]. Berikut tabel 2-3 adalah simbol-simbol yang ada pada diagram *use case*:

Tabel 2. 1 Use Case

No	Nama	Simbol	Keterangan
1	Use Case		Deskripsi dari urutan aksi yang di tampilkan sistem sehingga menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi <i>actor</i>
2	Aktor		Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
3	Asosiasi		Komunikasi antara aktor dengan <i>usecase</i>

No	Nama	Simbol	Keterangan
			yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>usecase</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4	Extend		Menspesifikasikan bahwa use case target meluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
5	Generalisasi		Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum – khusus) antara dua buah <i>usecase</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
6	Include		Relasi <i>usecase</i> tambahan ke sebuah <i>usecase</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>usecase</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>usecase</i> ini.

2.6.2 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antara objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram *sequence* maka harus diketahui objek – objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode – metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Banyaknya diagram

sequence yang harus digambar adalah sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada diagram *sequence* sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan maka diagram *sequence* yang harus dibuat juga semakin banyak [9].

Berikut adalah simbol – simbol yang ada pada *sequence diagram*:

Tabel 2. 2 Sequence Diagram

No	Nama	Simbol	Deskripsi
1	Aktor		Digunakan untuk menggambarkan pengguna
2	Lifeline		Objek yang saling berinteraksi.
3	Message		Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
4	Reply Message		Metoda atau objek yang menghasilkan kembalian ke objek tertentu.

2.6.3 Business Process Modeling Notation (BPMN)

BPMN adalah suatu metodologi baru yang dikembangkan oleh *Business Process Modeling Initiative* sebagai suatu standard baru pada pemodelan proses bisnis, dan juga

sebagai alat desain pada sistem yang kompleks seperti sistem eBusiness yang berbasis pesan. Tujuan utama dari BPMN adalah menyediakan notasi yang mudah digunakan dan bisa dimengerti oleh semua orang yang terlibat dalam bisnis, yang meliputi bisnis analis yang memodelkan proses bisnis [13]. Berikut adalah simbol-simbol BPMN:

Tabel 2. 3 BPMN

No	Nama	Simbol	Keterangan
1	Start Event		Simbol yang mempresentasikan mulainya suatu proses
2	Intermediate event		Simbol ini terletak diantara start event dengan end event
3	End Event		Simbol ini mempresentasikan jika suatu proses telah berakhir
4	Activities		Simbol ini mempresentasikan suatu aktivitas-aktivitas yang dilakukan dalam proses bisnis
5	Sequence Flow		Simbol ini mempresentasikan urutan aktivitas yang berjalan
6	Message Flow		Simbol ini mempresentasikan alur pesan yang terjadi
7	Swimlane		Simbol ini digunakan untuk menggambarkan kemampuan fungsional
8	Database		Symbol ini melambangkan tempat menyimpan data
9	Request Message		Simbol ini digunakan untuk mengirim pesan atau notifikasi yang akan ditindak lanjuti pada aktivitas selanjutnya
10	Reply Message		Symbol ini digunakan untuk membalas pesan yang masuk
11	Exclusive Gateway		Simbol ini berguna untuk pengambilan keputusan yang pilihannya hanya ya atau tidak
12	Event Based XOR Gateway		Simbol ini berguna untuk pengambilan keputusan yang kedua pilihannya memiliki proses yang masih berlanjut
13	OR Gateway		Simbol ini berguna untuk pengambilan keputusan yang dimana semua keputusan dapat dipilih. Namun semua pilihan yang dipilih harus diselesaikan terlebih dahulu
14	End Event		Simbol ini mempresentasikan jika proses telah berakhir

2.6.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek. ERD digunakan untuk menjelaskan hubungan antara data yang satu dengan yang lainnya dalam basis data kepada pengguna secara logis. ERD digambarkan dalam bentuk diagram dan untuk menggambarkan menggunakan simbol-simbol grafis tertentu [7]. Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan ERD:

Tabel 2. 4 ERD

No	Nama	Simbol	Keterangan
1	Atribut		Atribut adalah data-data yang dimiliki oleh sebuah entitas
2	Entitas		Entitas menampilkan objek yang memiliki nilai atribut pada sebuah sistem
3	Relasi		Relasi yaitu menggambarkan suatu aksi dalam entitas terhadap entitas lainnya.
4	Garis Penghubung		Sebagai penghubung entitas dengan komponen ERD lainnya.

2.6.5 Class Diagram

Class Diagram adalah rancangan untuk menggambarkan struktur sistem dengan mendefinisikan kelas-kelas yang dibuat untuk membangun sebuah sistem. *Class Diagram* memiliki atribut dan operasi, atribut adalah variable yang dimiliki suatu kelas dan operasi adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas [12]. Berikut adalah simbol-simbol *class diagram*:

Tabel 2. 5 Class Diagram

No	Nama	Simbol	Keterangan
1	Class		Simbol ini digunakan sebagai penggambaran kelas pada struktur system
2	Association		Simbol ini adalah relasi antar kelas, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
3	Directed Association		Relasi antar kelas, yang dimana kelas yang satu digunakan oleh kelas lain.
4	Generalisasi		Relasi antar kelas generalisasi

2.6.6 Mockup

Mockup merupakan pemodelan desain yang digunakan untuk mengajar, mendemostrasikan, evaluasi desain, promosi atau keperluan lain yang berkaitan dengan pengembangan *web* [9].

2.7 Tools Pengujian Aplikasi

Tools pengujian aplikasi merupakan suatu perangkat yang digunakan untuk membangun sebuah aplikasi yang dirancang. Tools yang digunakan yaitu:

2.7.1 Black Box Testing

Blackbox Testing adalah pengujian yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak, pengujian ini berfokus pada masukan dan pengeluaran dari perangkat lunak yg dilakukan Ketika aplikasi dijalankan [15].

Black Box Testing merupakan teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada pengujian kondisi yang dimasukkan pada sistem dan pengujian spesifikasi fungsi dari sebuah sistem. *Black Box Testing* biasanya digunakan untuk menemukan fungsi yang tidak sesuai dan serangkaian kondisi masukan pengguna yang tidak sesuai dengan persyaratan fungsional suatu aplikasi[16].

2.7.2 User Acceptance Testing

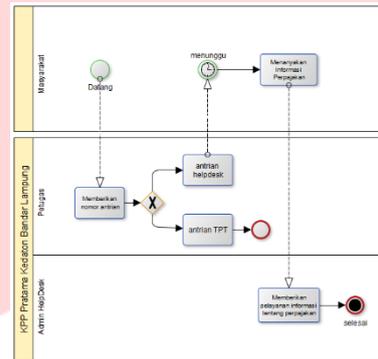
User Acceptance Testing adalah pengujian yang dilakukan menyerahkan perangkat lunak kepada pengguna untuk mengetahui apakah perangkat lunak memenuhi kebutuhan pengguna [14].

3. ANALISIS DAN PERNCANGAN

3.1 Proses Bisnis yang Berjalan

Proses bisnis pada sistem yang berjalan saat ini adalah gambaran aktivitas bisnis yang sedang terjadi sebelum aplikasi

dibangun, berikut ini adalah *Bussiness Process Modelling Nation* (BPMN) pada Aplikasi keterbukaan informasi publik kantor pelayanan pajak pratama Kedaton Bandar Lampung.



Gambar 3. 1 Proses As is Pelayanan Informasi Perpajakan

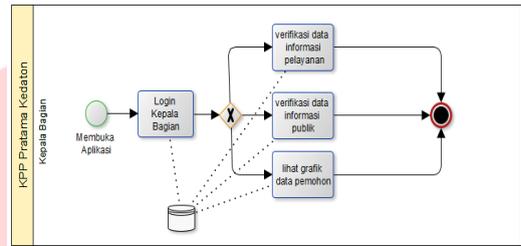
Saat ini di kantor pelayanan pajak pratama Kedaton Bandar Lampung, dalam memberikan informasi seputar perpajakan kepada masyarakat masih menggunakan sistem manual yaitu :

1. masyarakat datang ke kantor kemudian petugas memberikan nomor antrian, nomor antrian terdapat menjadi dua yaitu antrian *helpdesk* dan antrian TPT (tempat Pelayanan Terpadu). Antrian *helpdesk* digunakan bagi masyarakat yang ingin menanyakan informasi seputar informasi perpajakan, informasi SPT, informasi NPWP dan konsultasi lainnya.
2. masyarakat yang ingin mendapatkan informasi maka masyarakat akan diberikan antrian *helpdesk* untuk mendapatkan informasi seputar perpajakan,.
3. Admin *helpdesk* akan memberikan informasi sesuai permintaan masyarakat, setelah masyarakat mendapatkan informasi proses selesai.

3.2 Proses Bisnis Usulan

Pada proses ini, terdapat tiga aktor yaitu masyarakat, Kepala Bagian dan Admin *helpdesk*. Usulan dari aplikasi keterbukaan informasi publik yang diinginkan adalah masyarakat nantinya tidak perlu datang langsung ke kantor pajak, masyarakat dapat langsung mencari informasi yang diinginkan melalui aplikasi berbasis web yang dibuat. Masyarakat juga dapat langsung *download* data informasi yang dibutuhkan melalui web tersebut, masyarakat juga dapat meminta data informasi yang tidak terdapat di aplikasi tersebut dengan cara mengisi form permohonan data dan data informasi akan dikirim melalui email yang telah diisi pada form tersebut. Kemudian pada kepala bagian, kepala bagian hanya dapat mem-*verifikasi* data yang akan di-*share* untuk masyarakat di *web* tersebut, data informasi tidak akan tampil

pada halaman *web* masyarakat jika kepala bagian belum mem-*verifikasi* data tersebut. Dan pada bagian admin *helpdesk* bertugas mengelola data seperti meng-*update*, *delete*, lihat data perpajakan, kelola data informasi pelayanan, kelola data informasi publik, monitoring data permohonan. Data informasi dapat langsung disimpan di database, admin *helpdesk* tidak perlu lagi memberikan informasi yang sama berulang-ulang tiap hari nya, juga dapat menghemat waktu dan tenaga. Adapun gambaran dari setiap aktor :

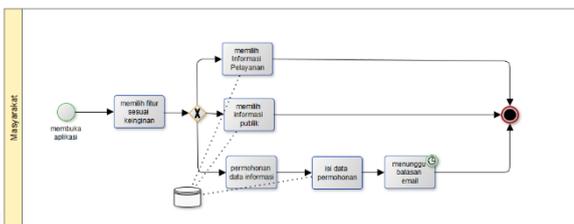


Gambar 3. 4 Usulan Proses pengelolaan Kepala Bagian

Kepala bagian bertugas mem-*verifikasi* data informasi yang diupload oleh admin *helpdesk*, kepala bagian juga harus melakukan login untuk dapat masuk ke halaman dashboard kepala bagian. Data yang di *upload* oleh admin *helpdesk* akan tampil di halaman masyarakat atau web jika kepala bagian sudah mem-*verifikasi* data tersebut, kepala bagian juga dapat melihat grafik data pemohon.

3.2.1 Usulan Pelayanan Informasi Masyarakat

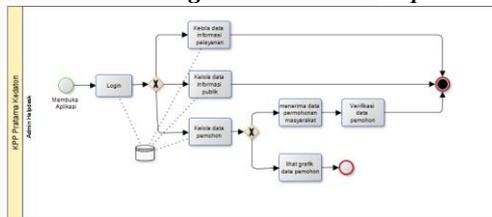
Berikut ini adalah proses yang diusulkan Pelayanan Informasi Masyarakat:



Gambar 3. 2 Usulan Proses Pelayanan Informasi

Untuk mendapatkan informasi masyarakat dapat langsung membuka aplikasi, dan memilih fitur sesuai kebutuhan. Masyarakat juga dapat melakukan permohonan data informasi jika data informasi yang dibutuhkan tidak terdapat pada aplikasi tersebut, dengan mengisi form yang telah disediakan kemudian data informasi akan di kirim melalui email yang telah diisi oleh masyarakat.

3.2.2 Usulan Sistem Pengelolaan Admin Helpdesk



Gambar 3. 3 Usulan Proses Pengelolaan Admin Helpdesk

Pada bagian admin *helpdesk* bertugas memberikan informasi, sebelum admin *helpdesk* mengelola data admin *helpdesk* harus melakukan login terlebih dahulu. Admin *helpdesk* dapat mengelola data informasi pelayanan, informasi publik dan data pemohon informasi.

3.2.3 Usulan Proses pengelolaan Kepala Bagian

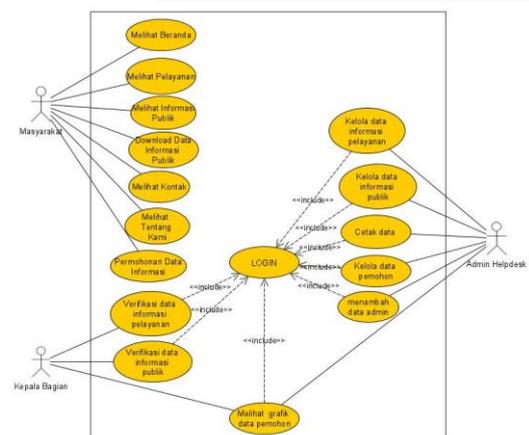
Berikut ini usulan proses pengelolaan Kepala Bagian:

3.3 Perancangan

Pada bagian ini berisi tentang perancangan aplikasi dengan model aplikasi berbasis objek, class diagram, perancangan basis data dan perancangan antar muka.

3.3.1 Use Case Diagram

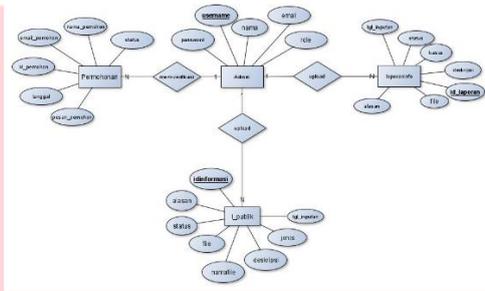
Use Case Diagram dari aplikasi yang akan dibangun akan dipaparkan dalam bentuk gambaran berikut.



Gambar 3. 5 Use Case

3.3.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

Berikut ini merupakan *entity relationship diagram* (ERD) Fungsionalitas pengguna dari aplikasi keterbukaan informasi publik Kantor Pelayanan Pajak Pratama Kedaton Bandar Lampung.

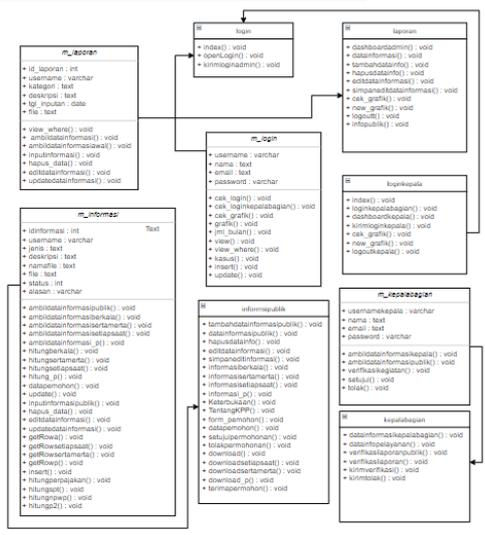


Gambar 3. 6 ERD

1. Pada tabel Admin memiliki hubungan dengan tabel laporaninfo dimana Admin dapat memasukan banyak laporaninfo dan banyak laporaninfo dapat dimasukan oleh satu Admin.
2. Pada tabel Admin memiliki hubungan dengan tabel i_publik dimana Admin dapat memasukan banyak i_publik dan banyak i_publik dapat dimasukan oleh satu Admin.
3. Pada tabel Admin memiliki hubungan dengan tabel pemohon dimana Admin dapat mem-*verifikasi* banyak pemohon, dan banyak pemohon dapat di *verifikasi* satu admin.

3.3.3 Class Diagram

Berikut ini adalah Class Diagram Aplikasi Keterbukaan Informasi Publik di Kantor Pelayanan Pajak Pratama Kedaton Bandar Lampung :



Gambar 3. 7 Class Diagram

4. Implementasi dan Pengujian

4.1 Implementasi

Pada bagian ini berisi gambar-gambar screenshot dari aplikasi:

4.1.1 Halaman Beranda

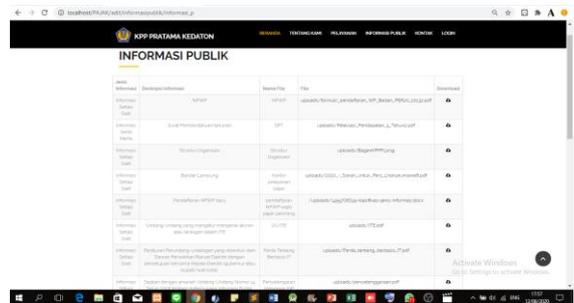
Berikut merupakan tampilan beranda, yang digunakan oleh Masyarakat



Gambar 4. 1 Halaman Beranda

4.1.2 Halaman Informasi Publik

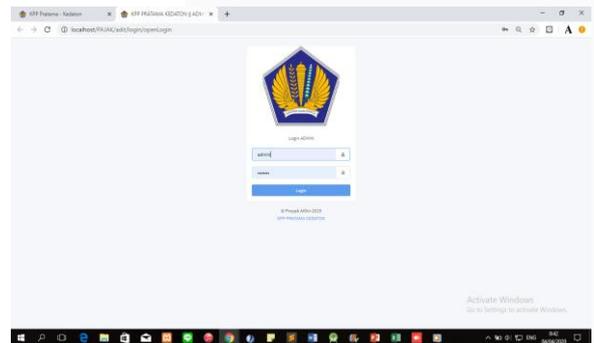
Berikut merupakan halaman informasi publik, yang digunakan oleh Masyarakat.



Gambar 4. 2 Halaman Informasi Publik

4.1.3 Halaman Login

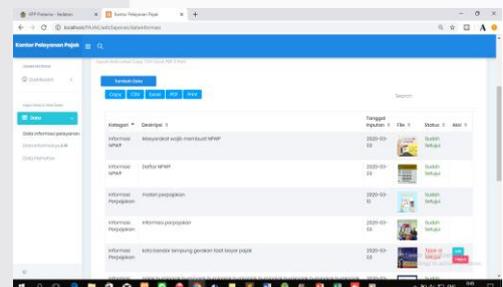
Berikut merupakan halaman Login, yang digunakan oleh Admin hieldesk dan kepala bagian



Gambar 4. 3 Halaman Login

4.1.4 Halaman Data Informasi Pelayanan

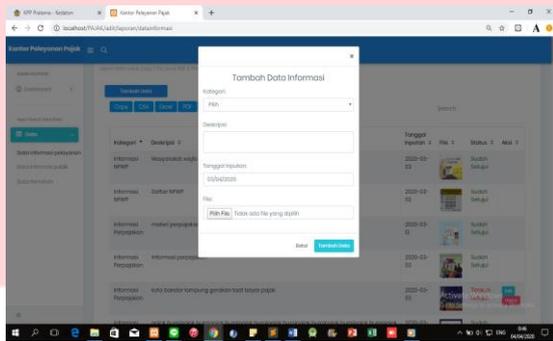
Berikut merupakan halaman data informasi Pelayanan, yang digunakan oleh Admin Helpdesk.



Gambar 4. 4 Halaman Data Informasi Pelayanan

4.1.5 Halaman Tambah Data informasi Pelayanan

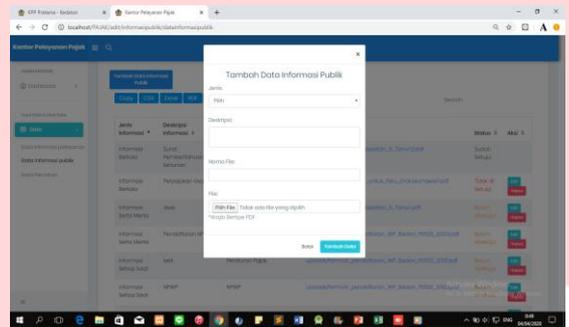
Berikut merupakan halaman tambah data Informasi, yang digunakan oleh Admin *Helpdesk*



Gambar 4. 5 Halaman Tambah Data Informasi

4.1.9 Halaman Tambah Data Informasi Publik

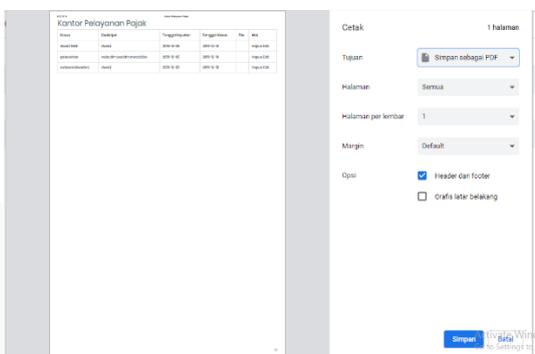
Berikut merupakan halaman Tambah Data Informasi Publik, yang digunakan oleh Admin *Helpdesk*.



Gambar 4. 9 Halaman Tambah Data Informasi Publik

4.1.6 Halaman cetak data

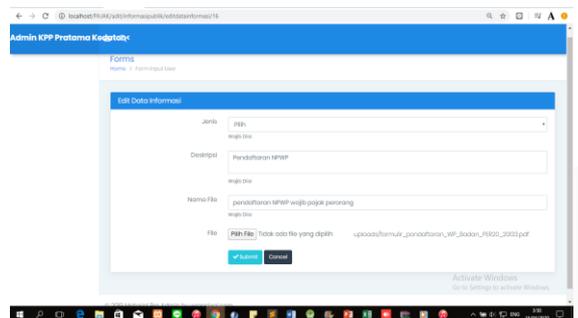
Berikut merupakan halaman cetak data



Gambar 4. 6 Halaman Cetak Data

4.1.10 Halaman Edit Data Informasi Publik

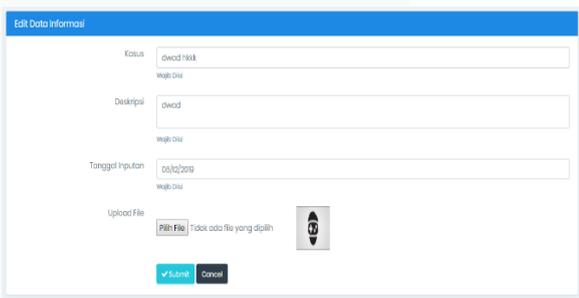
Berikut merupakan halaman edit data informasi publik, yang digunakan oleh Admin *Helpdesk*.



Gambar 4. 10 Halaman Edit Data Informasi Publik

4.1.7 Halaman edit data informasi Pelayanan

Berikut merupakan halaman edit data informasi pelayanan, yang digunakan oleh Admin *Helpdesk*.



Gambar 4. 7 Halaman Edit Data Informasi Pelayanan

4.1.11 Halaman Grafik Data Pemohon

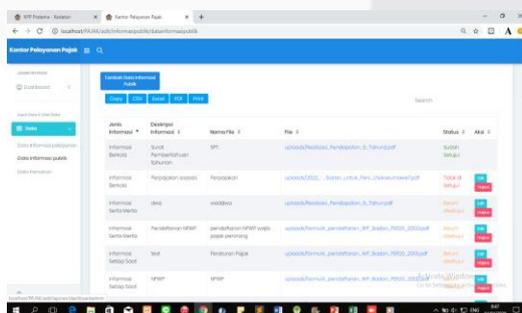
Berikut merupakan halaman grafik data informasi publik, yang digunakan oleh Admin *Helpdesk* dan kepala bagian.



Gambar 4. 11. Halaman Grafik Data Pemohon

4.1.8 Halaman Data Informasi Publik

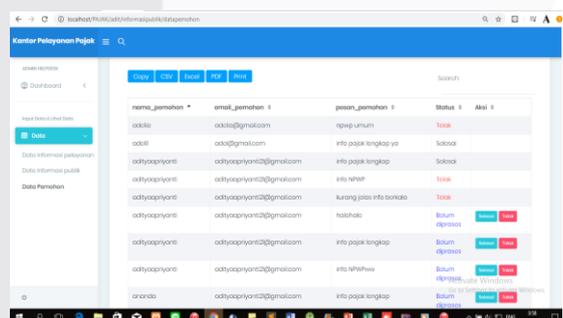
Berikut merupakan halaman Data informasi publik, yang digunakan oleh Admin *Helpdesk*.



Gambar 4. 8 Halaman Data Informasi Publik

4.1.12 Halaman Lihat Data Pemohon

Berikut merupakan halaman lihat data informasi publik, yang digunakan oleh Admin *Helpdesk*.



Gambar 4. 12. Halaman Data Pemohon

- [4] Ian Sommerville, *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)* Jakarta: Erlangga, 2003.
- [5] *Sejarah berdirinya KPP Pratama Kedaton (2016)*
- [6] (n.d.). Retrieved from komisiinformasi: <https://komisiinformasi.go.id/>
- [7] Kadir, Abdul, "Dasar Pemrograman Web Dengan Menggunakan *PHP* dan *MySQL*". Yogyakarta: Andi, 2008.
- [8] Rudyanto A.M, *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL*. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2011.
- [9] Rosa A.S, "Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak". Bandung: Modula, 2011.
- [10] Faisal, "Aplikasi Berbasis *Web* dengan *PHP* dan *MySQL*", Yogyakarta: Ram Media, 2011.
- [11] Raharjo B, "Belajar Otodidak Framework CodeIgniter", in *Teknik Pemrograman Web dengan PHP dan Framework CodeIgniter(Definisi XAMPP)*, Bandung: Informatika, 2014.
- [12] Basuki A, *Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework Condeigniter*, Yogyakarta: Lokomedia, 2010.
- [13] Rosmala, Dewi, Falahah. "Pemodelan Proses Bisnis B2B Dengan BPMN. p. 63, 2007.
- [14] Yunarso Eka Widhi, *Student Work Book Jaminan Mutu System Informasi*, Yogyakarta: Deepublish, 2013.
- [15] Kurniawan, R. V. Imbar and Y,"*Jurnal Sistem Informasi (Journal of Information System)*,"*Peranc. Sist. Inf. Pelayanan Medis Rawat Jalan*, vol. 7,2016
- [16] R. Patton, *Software Testing*, USA: Sams Indianapolis, 2005.

