



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengembangan Sistem

Menurut Panga (2013), Pengembangan sistem (*systems development*) dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada. Sistem yang lama perlu diperbaiki atau diganti disebabkan karena beberapa hal, yaitu sebagai berikut ini:

1. Adanya permasalahan-permasalahan (*problems*) yang timbul di sistem yang lama.
2. Ketidakterbacaan dalam sistem yang lama menyebabkan sistem yang lama tidak dapat beroperasi sesuai dengan yang diharapkan.
3. Kecurangan-kecurangan disengaja yang menyebabkan tidak amannya harta kekayaan perusahaan dan kebenaran dari data menjadi kurang terjamin.
4. Kesalahan-kesalahan yang tidak disengaja yang juga dapat menyebabkan kebenaran dari data kurang terjamin.
5. Tidak efisiennya operasi.
6. Tidak ditaatinya kebijaksanaan manajemen yang telah ditetapkan.
7. Pertumbuhan organisasi.

Sebuah sistem informasi adalah untuk mengatur manusia dan komponen-komponen mesin, dan prosedur-prosedur yang saling berkaitan untuk mendukung kebutuhan informasi atau bisnis pada sebuah organisasi dan para pengguna sistem. Sistem tersebut tidak seperti paket program perangkat lunak aplikasi tetapi harus terlebih dahulu dikostumisasi.

2.1.1 Prinsip Pengembangan Sistem

1. Sistem yang dikembangkan adalah untuk manajemen
2. Sistem yang dikembangkan adalah investasi modal yang besar
Investasi modal harus mempertimbangkan 2 hal :

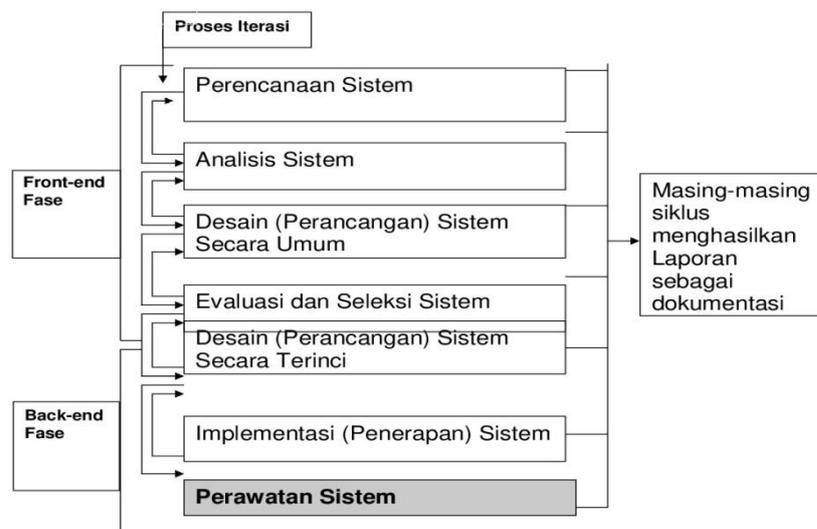
1. Semua alternatif yang ada harus diinvestigasi
2. Investasi yang terbaik harus bernilai
3. Sistem yang dikembangkan memerlukan orang yang terdidik
Tahapan kerja dan tugas yang harus dilakukan dalam proses pengembangan sistem
4. Proses pengembangan sistem tidak harus urut
5. Jangan takut membatalkan proyek
6. Dokumentasi harus ada untuk pedoman dalam pengembangan sistem

2.1.2 Tahapan Pengembangan Sistem

Tahapan utama siklus hidup Pengembangan Sistem terdiri dari :

1. Perencanaan Sistem (Systems Planning)
2. Analisis Sistem (System Analysis)
3. Perancangan Sistem (Systems Design) Secara Umum
4. Seleksi Sistem (System Selection)
5. Perancangan Sistem (Systems Design) Secara Umum
6. Implementasi dan Pemeliharaan Sistem (System Implementation & Maintenance)

Siklus hidup pengembangan sistem dengan langkah- langkah utamanya adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Siklus Hidup Pengembangan Sistem



2.1.3 Siklus Pengembangan Sistem

2.1.3.1 Pengertian Siklus Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem informasi yang berbasis komputer dapat merupakan tugas kompleks yang membutuhkan banyak sumber daya dan dapat memakan waktu berbulan-bulan bahkan bertahun-tahun untuk menyelesaikannya. Proses pengembangan sistem melewati beberapa tahapan dari mulai sistem itu direncanakan sampai dengan sistem tersebut diterapkan, dioperasikan dan dipelihara. Bila operasi sistem yang sudah dikembangkan masih timbul kembali permasalahan-permasalahan yang kritis serta tidak dapat diatasi dalam tahap pemeliharaan sistem, maka perlu dikembangkan kembali suatu sistem untuk mengatasinya dan proses ini kembali ke tahap yang pertama, yaitu tahap perencanaan sistem. Siklus ini disebut dengan siklus hidup suatu sistem (*systems life cycle*). Daur atau siklus hidup dari pengembangan sistem merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama dan langkah-langkah di dalam tahapan tersebut dalam proses pengembangannya.

Siklus pengembangan sistem (*system development*) adalah proses formal yang harus dilakukan oleh suatu organisasi yang akan membangun sistem informasi berbasis komputer, yang tergantung beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut termasuk ukuran organisasi, deskripsi tugasnya, relevansi pengalamannya, dan latar belakang pendidikan dalam konsep-konsep proses informasi, peralatan, dan teknik.

2.1.3.2 Keterlibatan Pengguna dalam Pengembangan Sistem

Berikut ini beberapa contoh bagaimana keterlibatan pengguna di dalam pengembangan suatu sistem, yaitu:

1. Pentingnya bagi pengguna untuk menjelaskan bagaimana sistem yang sedang berjalan pada bagian tempat pengguna bekerja.



2. Menemukan dan mendiskusikan permasalahan yang dihadapi dan bagaimana hal itu dapat diperbaiki pada sistem yang baru.
3. Kemungkinan perlu untuk memakai tenaga analis sistem dan desainer yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem untuk memenuhi kebutuhan bagian.
4. Kemungkinan anda sebagai pengguna selalu dilibatkan di dalam hal persetujuan proyek dan anggaran sebagai anggota *special steering committee*.
5. Pada saat pengembangan sistem akan selesai, pengguna akan dimintai bantuannya untuk mengevaluasi dan uji coba, untuk memastikan bahwa sistem bekerja dengan sempurna.
6. Anda sebagai pengguna turut membantu mempersiapkan sebagian dari dokumentasi yang dikumpulkan selama proses pengembangan sistem.
7. Anda seharusnya menghadiri pengarahan singkat dan sesi pelatihan untuk belajar bagaimana sistem baru akan mempengaruhi pekerjaan anda dan operasi prosedur baru nantinya.
8. Terakhir tetapi pasti, anda akan menggunakan sistem yang baru tersebut.

2.1.3.3 Enam tahapan siklus pengembangan sistem secara konseptual

a) Analisis sistem

Menganalisis dan mendefinisikan masalah dan kemungkinan solusinya untuk sistem informasi dan proses organisasi.

b) Mendefinisikan kebutuhan sistem baru (perancangan sistem)

Merancang output, input, struktur file, program, prosedur, perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk mendukung sistem informasi.



c) **Mendesain sistem baru**

Membangun perangkat lunak yang diperlukan untuk mendukung sistem dan melakukan *testing* secara akurat. Melakukan instalasi dan *testing* terhadap perangkat keras dan mengoperasikan perangkat lunak.

d) **Mengembangkan sistem baru dan uji coba oleh pengguna**

e) **Implementasi sistem baru**

Beralih dari sistem lama ke sistem baru, melakukan pelatihan dan panduan seperlunya.

f) **Evaluasi sistem baru dan pemeliharaan sistem.**

Mengevaluasi sejauh mana sistem telah dibangun dan seberapa bagus sistem telah dioperasikan.

Siklus tersebut berlangsung secara berulang-ulang. Siklus di atas merupakan model klasik dari pengembangan sistem informasi. Model-model baru, seperti *prototyping*, spiral, 4GT dan kombinasi dikembangkan dari model klasik di atas.

2.2. Pajak

2.2.1 Pengertian Pajak

Menurut Taniko (2017), Pajak adalah iuran yang wajib dibayarkan oleh rakyat atau wajib pajak kepada negara untuk kepentingan pemerintah dan kesejahteraan masyarakat umum. Manfaat dari pajak yang terkumpul tidak akan secara langsung dapat dinikmati oleh wajib pajak, karena pajak digunakan untuk kepentingan umum bukan individual.

Pajak merupakan salah satu sarana pemerataan pendapatan warga negara dan sumber dana pembangunan negara bagi pemerintah. Jadi di jangka panjang masyarakat umum dapat menikmati efeknya dari pembangunan tersebut. Seperti contohnya jika Anda membayar pajak jalan raya maka Anda akan menikmati manfaatnya dari perbaikan jalan raya di daerah Anda.

Berdasarkan dari Pasal 1 angka 1 UU No. 6 Tahun 1983 yang kemudian disempurnakan dengan UU No. 28 Tahun 2007 tentang Ketentuan umum dan tata



cara perpajakan. Pajak adalah “kontribusi wajib kepada negara yang terutang oleh orang pribadi atau badan yang bersifat memaksa berdasarkan Undang Undang, dengan tidak mendapat timbal balik secara langsung dan digunakan untuk keperluan negara bagi sebesar-besarnya kemakmuran rakyat”

Jadi selain jasa timbal balik bersifat tidak langsung, pemungutan pajak dilakukan berdasarkan norma-norma hukum dan bersifat memaksa sehingga penolakan untuk membayar pajak atau menghindarinya pada umumnya termasuk pelanggaran hukum. Oleh sebab itu, setiap rakyat wajib membayarkan pajak sesuai dengan aturannya.

2.2.2 Ciri-ciri pajak

Berdasarkan pengertian tersebut, maka pajak memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Pajak Merupakan Kontribusi Wajib Warga Negara

Artinya setiap orang memiliki kewajiban untuk membayar pajak. Namun hal tersebut hanya berlaku untuk warga negara yang sudah memenuhi syarat subjektif dan syarat objektif. Yaitu warga negara yang memiliki Penghasilan Tidak Kena Pajak (PTKP) lebih dari Rp2.050.000 per bulan. Jika Anda adalah karyawan/pegawai, baik karyawan swasta maupun pegawai pemerintah, dengan total penghasilan lebih dari Rp2 juta, maka wajib membayar pajak. Jika Anda adalah wirausaha, maka setiap penghasilan akan dikenakan pajak sebesar 1% dari total penghasilan kotor/bruto (berdasarkan PP 46 tahun 2013).

2. Pajak Bersifat Memaksa Untuk Setiap Warga Negara

Jika seseorang sudah memenuhi syarat subjektif dan syarat objektif, maka wajib untuk membayar pajak. Dalam undang-undang pajak sudah dijelaskan, jika seseorang dengan sengaja tidak membayar pajak yang seharusnya dibayarkan, maka ada ancaman sanksi administratif maupun hukuman secara pidana.



3. Warga Negara Tidak Mendapat Imbalan Langsung

Pajak berbeda dengan retribusi. Contoh retribusi: ketika mendapat manfaat parkir, maka harus membayar sejumlah uang, yaitu retribusi parkir, namun pajak tidak seperti itu. Pajak merupakan salah satu sarana pemerataan pendapatan warga negara. Jadi ketika membayar pajak dalam jumlah tertentu, Anda tidak langsung menerima manfaat pajak yang dibayar, yang akan Anda dapatkan berupa perbaikan jalan raya di daerah Anda, fasilitas kesehatan gratis bagi keluarga, beasiswa pendidikan bagi anak Anda, dan lain-lainnya.

4. Berdasarkan Undang-undang

Artinya pajak diatur dalam undang-undang negara. Ada beberapa undang-undang yang mengatur tentang mekanisme perhitungan, pembayaran, dan pelaporan pajak.

2.2.3 Fungsi Pajak bagi Negara dan Masyarakat

Pajak memiliki peranan yang signifikan dalam kehidupan bernegara, khususnya pembangunan. Pajak merupakan sumber pendapatan negara dalam membiayai seluruh pengeluaran yang dibutuhkan, termasuk pengeluaran untuk pembangunan. Sehingga pajak mempunyai beberapa fungsi, antara lain:

1. Fungsi Anggaran (Fungsi Budgeter)

Pajak merupakan sumber pemasukan keuangan negara dengan cara mengumpulkan dana atau uang dari wajib pajak ke kas negara untuk membiayai pembangunan nasional atau pengeluaran negara lainnya. Sehingga fungsi pajak merupakan sumber pendapatan negara yang memiliki tujuan menyeimbangkan pengeluaran negara dengan pendapatan negara.

2. Fungsi Mengatur (Fungsi Regulasi)

Pajak merupakan alat untuk melaksanakan atau mengatur kebijakan negara dalam lapangan sosial dan ekonomi. Fungsi mengatur tersebut antara lain:

- a) Pajak dapat digunakan untuk menghambat laju inflasi.



- b) Pajak dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong kegiatan ekspor, seperti: pajak ekspor barang.
- c) Pajak dapat memberikan proteksi atau perlindungan terhadap barang produksi dari dalam negeri, contohnya: Pajak Pertambahan Nilai (PPN).
- d) Pajak dapat mengatur dan menarik investasi modal yang membantu perekonomian agar semakin produktif.

3. Fungsi Pemerataan (Pajak Distribusi)

Pajak dapat digunakan untuk menyesuaikan dan menyeimbangkan antara pembagian pendapatan dengan kebahagiaan dan kesejahteraan masyarakat.

4. Fungsi Stabilisasi

Pajak dapat digunakan untuk menstabilkan kondisi dan keadaan perekonomian, seperti: untuk mengatasi inflasi, pemerintah menetapkan pajak yang tinggi, sehingga jumlah uang yang beredar dapat dikurangi. Sedangkan untuk mengatasi kelesuan ekonomi atau deflasi, pemerintah menurunkan pajak, sehingga jumlah uang yang beredar dapat ditambah dan deflasi dapat di atasi.

Keempat fungsi pajak di atas merupakan fungsi dari pajak yang umum dijumpai di berbagai negara. Untuk Indonesia saat ini pemerintah lebih menitik beratkan kepada 2 fungsi pajak yang pertama. Lembaga Pemerintah yang mengelola perpajakan negara di Indonesia adalah Direktorat Jenderal Pajak (DJP) yang berada di bawah Kementerian Keuangan Republik Indonesia.

Tanggung jawab atas kewajiban membayar pajak berada pada anggota masyarakat sendiri untuk memenuhi kewajiban tersebut, sesuai dengan sistem self assessment yang dianut dalam Sistem Perpajakan Indonesia. Direktorat Jenderal Pajak, sesuai fungsinya berkewajiban melakukan pembinaan, penyuluhan, pelayanan, serta pengawasan kepada masyarakat. Dalam melaksanakan fungsinya tersebut, Direktorat Jenderal Pajak berusaha sebaik mungkin memberikan pelayanan kepada Jenderal Pajak.



2.2.4 Jenis Pajak

Ada beberapa jenis pajak yang dipungut pemerintah dari masyarakat atau wajib pajak, yang dapat digolongkan berdasarkan sifat, instansi pemungut, objek pajak serta subjek pajak.

2.2.4.1 Jenis Pajak Berdasarkan Sifatnya

Berdasarkan sifatnya, pajak digolongkan menjadi 2 jenis, yaitu: pajak tidak langsung dan pajak langsung.

1. Pajak Tidak Langsung (Indirect Tax)

Pajak tidak langsung merupakan pajak yang hanya diberikan kepada wajib pajak bila melakukan peristiwa atau perbuatan tertentu. Sehingga pajak tidak langsung tidak dapat dipungut secara berkala, tetapi hanya dapat dipungut bila terjadi peristiwa atau perbuatan tertentu yang menyebabkan kewajiban membayar pajak. Contohnya: pajak penjualan atas barang mewah, di mana pajak ini hanya diberikan bila wajib pajak menjual barang mewah.

2. Pajak Langsung (Direct Tax)

Pajak langsung merupakan pajak yang diberikan secara berkala kepada wajib pajak berlandaskan surat ketetapan pajak yang dibuat kantor pajak. Di dalam surat ketetapan pajak terdapat jumlah pajak yang harus dibayar wajib pajak. Pajak langsung harus ditanggung seseorang yang terkena wajib pajak dan tidak dapat dialihkan kepada pihak yang lain. Contohnya: Pajak Bumi dan Penghasilan (PBB) dan pajak penghasilan.

2.2.4.2 Jenis Pajak Berdasarkan Instansi Pemungut

Berdasarkan instansi pemungutnya, pajak digolongkan menjadi 2 jenis, yaitu: pajak daerah dan pajak pusat.

1. Pajak Daerah (Lokal)



Pajak daerah merupakan pajak yang dipungut pemerintah daerah dan terbatas hanya pada rakyat daerah itu sendiri, baik yang dipungut Pemda Tingkat II maupun Pemda Tingkat I.

Contohnya: pajak hotel, pajak hiburan, pajak restoran, dan masih banyak lainnya.

2. Pajak Negara (Pusat)

Pajak negara merupakan pajak yang dipungut pemerintah pusat melalui instansi terkait, seperti: Dirjen Pajak, Dirjen Bea dan Cukai, maupun kantor inspeksi pajak yang tersebar di seluruh Indonesia.

Contohnya: pajak pertambahan nilai, pajak penghasilan, pajak bumi dan bangunan, dan masih banyak lainnya.

Jenis Pajak Berdasarkan Objek Pajak dan Subjek Pajak

2.2.4.3 Jenis Pajak Berdasarkan objek dan subjeknya

Berdasarkan objek dan subjeknya, pajak digolongkan menjadi 2 jenis, yaitu: pajak objektif dan pajak subjektif.

1. Pajak Objektif

Pajak objektif adalah pajak yang pengambilannya berdasarkan objeknya. Contohnya: pajak impor, pajak kendaraan bermotor, bea materai, bea masuk dan masih banyak lainnya.

2. Pajak Subjektif

Pajak subjektif adalah pajak yang pengambilannya berdasarkan subjeknya. Contohnya: pajak kekayaan dan pajak penghasilan.

Semua pengadministrasian yang berhubungan dengan pajak pusat, dilaksanakan di Kantor Pelayanan Pajak (KPP), Kantor Pelayanan Penyuluhan dan Konsultasi Perpajakan (KP2KP), Kantor Wilayah Direktorat Jenderal Pajak serta Kantor Pusat Direktorat Jenderal Pajak. Sedangkan pengadministrasian yang berhubungan dengan pajak daerah, dilaksanakan di Kantor Dinas Pendapatan Daerah atau Kantor Pajak Daerah di bawah Pemerintah Daerah setempat.



2.2.5 Pajak Daerah

Pajak Daerah, adalah kontribusi wajib kepada Daerah yang terutang oleh orang pribadi atau badan yang bersifat memaksa berdasarkan Undang-Undang, dengan tidak mendapatkan imbalan secara langsung dan digunakan untuk keperluan Daerah bagi sebesar-besarnya kemakmuran rakyat.

Salah satu jenis pajak daerah yang dikelola dan dipungut oleh setiap daerah yang bersangkutan adalah Pajak Hotel.

2.2.5.1 Pengertian Pajak Hotel

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2009 Pasal 1 angka 20 dan 21, Pajak Hotel adalah pajak atas pelayanan yang disediakan oleh hotel. Sedangkan yang dimaksud dengan hotel adalah fasilitas penyedia jasa penginapan/peristirahatan termasuk jasa terkait lainnya dengan dipungut bayaran, yang mencakup juga motel, losmen, gubuk pariwisata, wisma pariwisata, pesanggrahan, rumah penginapan dan sejenisnya, serta rumah kos dengan jumlah kamar lebih dari sepuluh.

Pengenaan Pajak Hotel tidak mutlak ada pada seluruh daerah kabupaten atau kota yang ada di Indonesia. Hal ini berkaitan dengan kewenangan yang diberikan kepada pemerintah kabupaten atau kota untuk mengenakan atau tidak mengenakan suatu jenis pajak kabupaten/kota. Oleh karena itu, untuk dapat dipungut pada suatu daerah kabupaten atau kota, pemerintah daerah harus terlebih dahulu menerbitkan peraturan daerah tentang Pajak Hotel.

Peraturan itu akan menjadi landasan hukum operasional dalam teknis pelaksanaan pengenaan dan pemungutan Pajak Hotel di daerah kabupaten atau kota yang bersangkutan.

2.2.5.2 Dasar Pemungutan Pajak Hotel

Pemungutan Pajak Hotel di Indonesia saat ini didasarkan pada dasar hukum yang jelas dan kuat, sehingga harus dipatuhi oleh masyarakat



dan pihak yang terkait. Dasar hukum pemungutan Pajak Hotel pada suatu kabupaten/kota adalah sebagai berikut :

1. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2009 tentang Pajak Daerah dan Retribusi Daerah.
2. Undang-Undang Nomor 34 Tahun 2000 yang merupakan perubahan atas Undang-Undang Nomor 18 Tahun 1997 tentang Pajak Daerah dan Retribusi Daerah.
3. Peraturan Daerah Nomor 65 Tahun 2001 tentang Pajak Daerah.
4. Peraturan daerah kabupaten/kota yang mengatur tentang Pajak Hotel.
5. Keputusan bupati/walikota yang mengatur tentang Pajak Hotel sebagai aturan pelaksanaan Peraturan Daerah tentang Pajak Hotel pada kabupaten/kota dimaksud.

2.2.5.3 Objek Pajak Hotel

Objek Pajak Hotel adalah pelayanan yang disediakan oleh hotel dengan pembayaran, termasuk jasa penunjang sebagai kelengkapan hotel yang sifatnya memberikan kemudahan dan kenyamanan, termasuk fasilitas olahraga dan hiburan. Jasa penunjang sebagai kelengkapan hotel adalah fasilitas telepon, facsimile, teleks, internet, fotokopi, pelayanan cuci, setrika, transportasi, dan fasilitas sejenis lainnya yang disediakan atau dikelola hotel. (Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 1 tahun 2011 Bab 3 Pasal 4 tentang Objek Pajak Hotel). Dalam pengenaan Pajak Hotel, yang menjadi objek pajak termasuk pelayanan sebagaimana Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 1 tahun 2011 Bab 3 Pasal 6 tentang Pajak Hotel.

1. Fasilitas penginapan atau fasilitas tinggal jangka pendek. Dalam pengertian rumah penginapan termasuk rumah kos dengan jumlah kamar sepuluh atau lebih yang menyediakan fasilitas seperti rumah penginapan. Fasilitas penginapan/fasilitas tinggal jangka pendek



antara lain: gubuk pariwisata (cottage), motel, wisma pariwisata, pesanggarahan (hostel), losmen, dan rumah penginapan.

2. Pelayanan penunjang sebagai kelengkapan fasilitas penginapan atau tempat tinggal jangka pendek yang sifatnya memberikan kemudahan dan kenyamanan. Pelayanan penunjang, antara lain, telepon, faksimile, teleks, fotokopi, pelayanan cuci, setrika, taksi dan pengangkutan lainnya yang disediakan atau dikelola hotel.
3. Fasilitas olah raga dan hiburan yang disediakan khusus untuk tamu hotel, bukan untuk umum. Fasilitas olah raga dan hiburan antara lain: pusat kebugaran (fitness corner), kolam renang, tenis, golf, karaoke, pub, diskotik, yang disediakan atau dikelola hotel.
4. Jasa persewaan ruangan untuk kegiatan atau pertemuan di hotel.

2.2.5.4 Bukan Objek Pajak Hotel

Menurut Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 2 Tahun 2006 Bab 2 Pasal 2 Ayat 3 tentang “Bukan Objek Pajak Hotel”,

1. Penyewaan rumah atau kamar, apartemen dan atau fasilitas tempat tinggal lainnya yang tidak menyatu dengan hotel.
2. Pelayanan tinggal di asrama dan pondok pesantren.
3. Fasilitas olah raga dan hiburan yang disediakan di hotel yang dipergunakan oleh bukan tamu hotel dengan pembayaran.
4. Pertokoan, perkantoran; perbankan, salon yang dipergunakan oleh umum di hotel.
5. Pelayanan perjalanan wisata yang diselenggarakan oleh hotel dan dapat dimanfaatkan oleh umum

Menurut Siahaan, Marihot P.(2010), pada Pajak Hotel tidak semua pelayanan yang diberikan oleh penginapan dikenakan pajak. Ada beberapa pengecualian yang tidak termasuk objek pajak, yaitu hal-hal di bawah ini.

1. Jasa tempat tinggal asrama yang diselenggarakan oleh pemerintah pusat atau pemerintah daerah.



2. Jasa sewa apartemen, kondominium, dan sejenisnya. Pengecualian apartemen, kondominium, dan sejenisnya didasarkan atas izin usahanya.
3. Jasa tempat tinggal di pusat pendidikan atau kegiatan keagamaan.
4. Jasa tempat tinggal di rumah sakit, asrama perawat, panti jompo, panti asuhan, dan panti social lainnya yang sejenis.
5. Jasa biro perjalanan atau perjalanan wisata yang diselenggarakan oleh hotel yang dapat dimanfaatkan oleh umum.

2.2.5.5 Subjek Pajak dan Wajib Pajak Hotel

Menurut Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 2 Tahun 2006 Bab 2 Pasal 3 Ayat 1 dan 2 tentang “Subjek Pajak dan Wajib Pajak Hotel”, subjek pajak adalah pribadi atau badan yang melakukan pembayaran atas pelayanan hotel. Wajib pajak adalah orang pribadi atau badan yang mengusahakan hotel, yaitu orang pribadi atau badan dalam bentuk apapun yang dalam lingkungan perusahaan atau pekerjaannya melakukan usaha di bidang jasa penginapan.

2.2.5.6 Dasar Pengenaan, Tarif, dan Cara Perhitungan Pajak Hotel

Menurut Siahaan, Marihot P.(2010), dasar pengenaan Pajak Hotel adalah jumlah pembayaran atau yang seharusnya dibayar kepada hotel. Tarif Pajak Hotel ditetapkan paling tinggi sebesar sepuluh persen dan ditetapkan dengan peraturan daerah kabupaten/kota yang bersangkutan. Besarnya pokok pajak hotel yang terutang dihitung dengan cara mengalikan tarif pajak dengan dasar pengenaan pajak. Secara umum perhitungan pajak hotel adalah dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Pajak terutang} &= \text{Tarif pajak} \times \text{Dasar pengenaan pajak} \\ &= \text{Tarif pajak} \times \text{Jumlah pembayaran yang dilakukan kepada hotel.} \end{aligned}$$



2.2.5.7 Sistem Pemungutan Pajak Hotel

Menurut Siahaan, Marihot P.(2010), dalam praktek pemungutan pajak hotel menggunakan dua sistem yaitu :

1. Sistem langsung.

Sistem langsung yaitu wajib pajak langsung membayar pajak ke Bendahara Khusus Pemerintah (BKP) dinas pendapatan daerah dan kemudian Bendahara Khusus Pemerintah menyerahkan ke Bank Pembangunan (BPD) Daerah sebagai pemegang kas daerah.

2. Sistem Tidak Langsung.

Yaitu tugas pungut dinas pendapatan daerah memungut pajak ke tempat wajib pajak berada kemudian menyertakan ke Bendahara Khusus Pemerintah (BKP) pendapatan daerah dan diteruskan ke Bank Pembangunan Daerah (BPD).

2.2.5.8 Potensi dan Hambatan Pajak Hotel

Potensi merupakan daya, kemampun atau kesanggupan untuk menghasilkan penerimaan daerah, atau kemampuan yang pantas diterima pada keadaan seratus persen (Kesit Bambang Prakosa, 2013). Potensi pajak lebih besar daripada target yang ingin dicapai, apabila penerimaan pajak dapat mendekati target, maka pajak tersebut sudah dapat dikatakan sebagai pajak yang efektif dan efisien, nberrti pajak tersebut sudah termasuk pajak dalam kategori pajak yang mempunyai potensi. Berarti target pajak tersebut masih dapat ditingkatkan.

Dalam peningkatan suatu target untuk mendekati potensi yang ada, maka perlu juga diadakan pembenahan baik sarana maupun prasarana obyek pajak tersebut, dalam hal ini adalah hotel atau dengan adanya pembangunan sarana yang baru sehingga obyek pajak semakin meningkat dan potensi juga semakin meningkat. Sedangkan yang dimaksud dengan hambatan adalah suatu kejadian atau keadaan yang menyebabkan kurang lancarnya kegiatan yang sedang dijalankan. Dalam hubungannya dengan



perpajakan maka hambatan yang terjadi adalah pada masalah pemungutan pajak terhadap wajib pajak, tenaga pemungut, peraturan-peraturan dan faktor-faktor lain yang ada.

2.2.5.9 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Pajak Hotel

a) Jumlah Wisatawan

Wisatawan adalah orang yang melakukan perjalanan untuk berlibur, berobat, berbisnis, berolahraga serta menuntut ilmu dan mengunjungi tempat-tempat yang indah atau sebuah negara tertentu. Organisasi Wisata Dunia (WTO), menyebut wisatawan sebagai pelancong yang melakukan perjalanan pendek. Menurut organisasi ini, wisatawan adalah orang yang melakukan perjalanan ke sebuah daerah atau negara asing dan menginap minimal 24 jam atau maksimal enam bulan di tempat tersebut.

Menurut pandangan psikologi, wisata adalah sebuah sarana memanfaatkan waktu luang untuk menghilangkan tekanan kejiwaan akibat pekerjaan yang melelahkan dan kejenuhan. Adapun ilmu sosiologi menilai pariwisata sebagai rangkaian hubungan yang dijalin oleh pelancong yang bermukim sementara di suatu tempat dengan penduduk lokal.

Krapf Hunziker, seorang pakar pariwisata meyakini bahwa wisata adalah munculnya serangkaian hubungan dari sebuah perjalanan temporal yang dijalin oleh seorang yang bukan penduduk asli. Berdasarkan seluruh definisinya, pariwisata adalah fenomena yang terus berkembang. Lebih dari itu, industri ini telah menyelamatkan sejumlah negara dari krisis, dan memarakan pertumbuhan ekonominya.

Berikut ini merupakan jenis-jenis dan karakteristik wisatawan (Karyono, 2010:21) :

- i. Wisatawan lokal (local tourist), yaitu wisatawan yang melakukan perjalanan wisata ke daerah tujuan wisata yang berasal dari dalam negeri.



- ii. Wisatawan mancanegara (international tourist), yaitu wisatawan yang mengadakan perjalanan ke daerah tujuan wisata yang bersal dari luar negeri.
- iii. Holiday tourist adalah wisatawan yang melakukan perjalanan ke daerah tujuan wisata dengan tujuan untuk bersenang-senang atau untuk berlibur.
- iv. Business tourist adalah wisatawan yang bepergian ke daerah tujuan wisata dengan tujuan untuk urusan dagang atau urusan profesi.
- v. Common interest tourist adalah wisatawan yang bepergian ke daerah tujuan wisata dengan tujuan Khusus seperti studi ilmu pengetahuan, mengunjungi sanak keluarga atau untuk berobat dan lain-lain.
- vi. Individual tourist adalah wisatawan yang bepergian ke daerah tujuan wisata secara sendiri-sendiri.
- vii. Group tourist adalah wisatawan yang bepergian ke daerah tujuan wisata secara bersama-sama atau berkelompok.

b) Jenis Hotel

Hotel dikelola secara komersil dengan memberikan fasilitas penginapan untuk masyarakat umum dengan fasilitas sebagai berikut :

- i. Jasa penginapan
- ii. Pelayanan makanan dan minuman
- iii. Pelayanan barang bawaan
- iv. Pencucian pakaian
- v. Penggunaan fasilitas perabot dan hiasan-hiasan yang ada didalamnya.

Penentuan jenis hotel tidak terlepas dari kebutuhan pelanggan dan ciri atau sifat khas yang dimiliki wisatawan (Tarmoezi, 2000). Berdasarkan hal tersebut, dapat dilihat dari lokasi dimana hotel tersebut dibangun, sehingga dikelompokkan menjadi:

i. City Hotel



Hotel yang berlokasi di perkotaan, biasanya diperuntukkan bagi masyarakat yang bermaksud untuk tinggal sementara (dalam jangka waktu pendek). City Hotel disebut juga sebagai transit hotel karena biasanya dihuni oleh para pelaku bisnis yang memanfaatkan fasilitas dan pelayanan bisnis yang disediakan oleh hotel tersebut.

ii. Residential Hotel

Hotel yang berlokasi di daerah pinggiran kota besar yang jauh dari keramaian kota, tetapi mudah mencapai tempat-tempat kegiatan usaha. Hotel ini berlokasi di daerah-daerah tenang, terutama karena diperuntukkan bagi masyarakat yang ingin tinggal dalam jangka waktu lama. Dengan sendirinya hotel ini dilengkapi dengan fasilitas tempat tinggal yang lengkap untuk seluruh anggota keluarga.

iii. Resort Hotel

Hotel yang berlokasi di daerah pegunungan (mountain hotel) atau di tepi pantai (beach hotel), di tepi danau atau di tepi aliran sungai. Hotel seperti ini terutama diperuntukkan bagi keluarga yang ingin beristirahat pada hari-hari libur atau bagi mereka yang ingin berekreasi.

iv. Motel (Motor Hotel)

Hotel yang berlokasi di pinggiran atau di sepanjang jalan raya yang menghubungkan satu kota dengan kota besar lainnya, atau di pinggiran jalan raya dekat dengan pintu gerbang atau batas kota besar. Hotel ini diperuntukkan sebagai tempat istirahat sementara bagi mereka yang melakukan perjalanan dengan menggunakan kendaraan umum atau mobil sendiri. Oleh karena itu hotel ini menyediakan fasilitas garasi untuk mobil

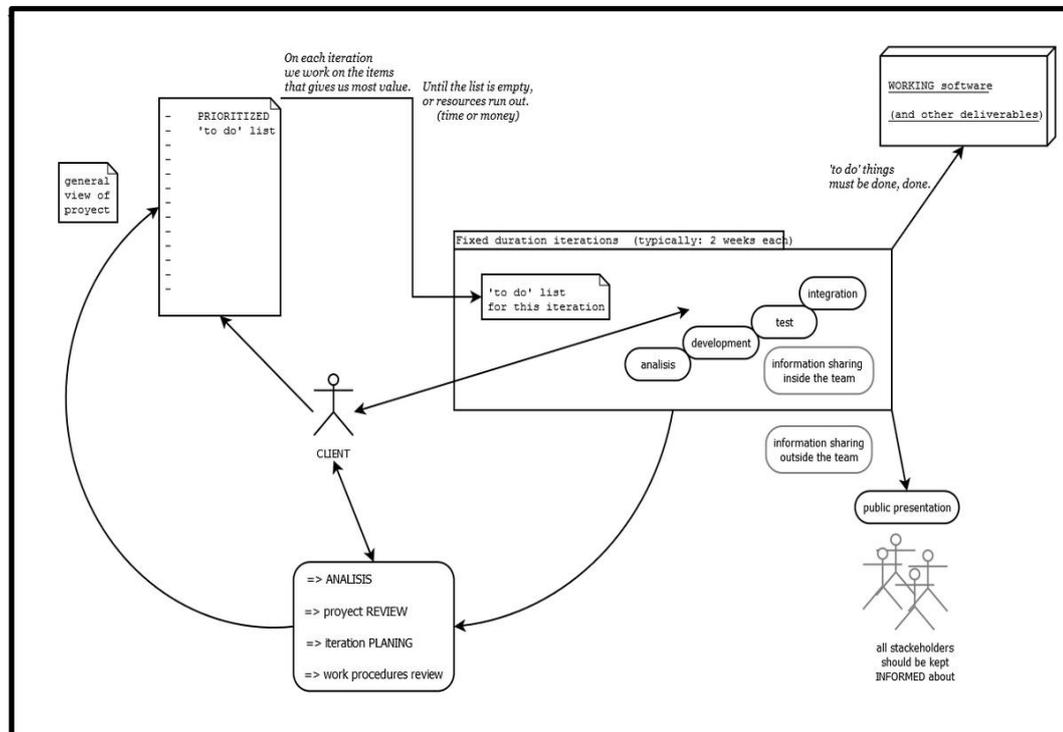
Jumlah Hotel



2.3. Agile Development Methods

Msyadid's (2015) *Agile Development Methods* adalah sekelompok metodologi pengembangan perangkat lunak yang didasarkan pada prinsip-prinsip yang sama atau pengembangan sistem jangka pendek yang memerlukan adaptasi cepat dari pengembang terhadap perubahan dalam bentuk apapun. *Agile development methods* merupakan salah satu dari Metodologi pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. *Agile* memiliki pengertian bersifat cepat, ringan, bebas bergerak, dan waspada. Sehingga saat membuat perangkat lunak dengan menggunakan *agile development methods* diperlukan inovasi dan pertanggungjawaban yang baik antara tim pengembang dan klien agar kualitas dari perangkat lunak yang dihasilkan bagus dan kelincahan dari tim seimbang. *Agile development methods* terdefinisi dalam empat nilai, biasa di sebut Agile Alliance's Manifesto, diantaranya :

1. Interaksi dan personel lebih penting dari pada proses dan alat, di dalam *agile* interaksi antar anggota tim sangatlah penting, karena tanpa adanya interaksi yang baik maka proses pembuatan perangkat lunak tidak akan berjalan sesuai rencana.
2. Perangkat lunak yang berfungsi lebih penting daripada dokumentasi yang lengkap. saat melakukan proses demonstrasi kepada klien, perangkat lunak yang berfungsi dengan baik akan lebih berguna daripada dokumentasi yang lengkap.
3. Kolaborasi dengan klien lebih penting dari pada negosiasi kontrak. salah satu ciri dari *agile* adalah klien menjadi bagian dari tim pengembangan perangkat lunak. Kolaborasi yang baik dengan klien saat proses pembuatan perangkat lunak sangatlah penting ketika menggunakan *agile*. Karena fungsi-fungsi dari perangkat lunak yang dikembangkan harus terus menerus dibicarakan dan diimprovisasi disesuaikan dengan keinginan klien.
4. Respon terhadap perubahan lebih penting daripada mengikuti rencana. *agile development methods* berfokus terhadap kecepatan respon tim ketika klien menginginkan perubahan saat proses pembuatan perangkat lunak.



Gambar 2.3 Diagram *Agile Development Methods*
 Sumber :<http://id.m.wikipedia.org>

2.3.1. Perinsip Agile Development Methods

Msyadid's (2015) Agar berhasil dalam menerapkan *agile development methods*, maka harus mengikuti dua belas prinsip yang ditetapkan oleh Agile Alliance, yaitu :

1. Prioritas utama proses agile adalah memuaskan klien dengan menghasilkan perangkat lunak yang bernilai dengan cepat dan rutin.
2. Menyambut perubahan kebutuhan, walaupun terlambat dalam pengembangan perangkat lunak. Proses Agile memanfaatkan perubahan untuk keuntungan kompetitif klien.
3. Menghasilkan perangkat lunak yang bekerja secara rutin, dari jangka waktu beberapa minggu sampai beberapa bulan, dengan preferensi kepada jangka waktu yang lebih pendek.
4. Rekan bisnis dan pengembang perangkat lunak harus bekerja sama tiap hari sepanjang proyek.



5. Kembangkan proyek di sekitar individual yang termotivasi. Berikan mereka lingkungan dan dukungan yang mereka butuhkan, dan percayai mereka untuk menyelesaikan pekerjaan dengan baik.
6. Metode yang paling efisien dan efektif untuk menyampaikan informasi dari dan dalam tim pengembang perangkat lunak adalah dengan komunikasi secara langsung.
7. Perangkat lunak yang bekerja adalah ukuran utama kemajuan.
8. Proses agile menggalakkan pengembangan berkelanjutan. Sponsor-sponsor, pengembang-pengembang, dan pengguna-pengguna dapat mempertahankan kecepatan tetap secara berkelanjutan.
9. Perhatian yang berkesinambungan terhadap keunggulan teknis dan rancangan yang baik meningkatkan *Agility*.
10. Kesederhanaan (memaksimalkan sumber daya yang tersedia) adalah hal yang amat penting.
11. Arsitektur, kebutuhan, dan rancangan perangkat lunak terbaik muncul dari tim yang dapat mengorganisir diri sendiri.
12. Secara berkala, tim pengembang berefleksi tentang bagaimana untuk menjadi lebih efektif, kemudian menyesuaikan dan menyelaraskan kebiasaan bekerja mereka.