

Pengembangan Aplikasi Pembayaran Pajak Hotel pada Badan Pengelolaan Pajak Daerah (BPPD) Kota Palembang Menggunakan Metode Agile Development Process/Methods

Lilik Handayani¹, Nita Novita, S.E., M.M.², M. Aris Garniardi, S.Si.,MT³

^{1,2,3} Program Studi D4 Manajemen Informatika
Jurusan Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sriwijaya
Jl. Srijaya Negara Bukit Besar, Bukit Lama, Ilir Barat I, Palembang 30139

e-mail: lilikh280@gmail.com¹, nitanovita_polsri@yahoo.com², marisg2010@gmail.com³

Abstrak. Salah satu sumber penerimaan terbesar bagi negara adalah pendapatan dari sektor pajak. Pajak merupakan salah satu pungutan oleh negara yang pembayarannya bersifat wajib untuk objek-objek tertentu. Salah satu pajak yang diperoleh negara adalah pajak hotel, yang merupakan pajak yang dikenakan pada hotel, montel, losmen, gubuk pariwisata, wiswa pariwisata, persinggahan, rumah penginapan, dan sejenisnya. Bagi siapa saja yang hotel, wajib menyerahkan sebagian nilai ekonomi yang diperolehnya kepada negara melalui pembayaran pajak, Pajak hotel dipungut oleh Badan Pengelolaan pajak daerah yang merupakan sebuah instansi pemerintahan yang mengelola segala hal di bidang pendapatan, namun dalam pelaksanaan pemungutan pajak sering ditemukan beberapa kendala, seperti pembayaran pajak hotel yang tidak bisa diakses secara online. Dari permasalahan tersebut penulis bertujuan untuk mengembangkan sistem pembayaran pajak hotel dengan menggunakan metode Agile Development Process untuk dapat membantu BPPD Kota Palembang adar dapat mempermudah Wajib Pajak (WP). Sehingga pembayaran pajak hotel dapat terlaksana secara efektif dan efisien.

Kata Kunci: *Pajak hotel, Pengembangan Sistem, Agile Development Process dan UML*

Abstract. *One of the biggest sources of revenue for the state is income from the tax sector. Tax is one of the levies by countries whose payment is mandatory for certain objects. One of the taxes the state receives is hotel taxes, which are taxes imposed on hotels, montel, guesthouses, tourism huts, tourist tourism, stopovers, lodging houses, and the like. For anyone who is a hotel, is obliged to give up some of the economic value gained to the state through tax payments, hotel tax is collected by the local tax management agency which is a government agency that manages all things in the field of income, but in the implementation of tax collection there are often some obstacles, such as hotel tax payments that cannot be accessed online. From these problems the author aims to develop a hotel tax payment system by using the Agile Development Process method to be able to help BPPD Palembang City can facilitate Taxpayers (WP). So that hotel tax payments can be done effectively and efficiently.*

Keywords: *Hotel tax, System Development, Agile Development Process and UML*

I. PENDAHULUAN

Salah satu sumber penerimaan terbesar bagi negara adalah pendapatan dari sektor pajak. Pajak merupakan salah satu pungutan oleh negara yang pembayarannya bersifat wajib untuk objek-objek tertentu. Dasar hukum penerapan pungutan pajak di Indonesia adalah berdasarkan ketentuan hasil amandemen ketiga Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 23 huruf a yang menyebutkan bahwa “Pajak dan pungutan lain yang bersifat memaksa untuk keperluan negara diatur dalam undang-undang”. Penarikan pajak bersifat memaksa di antaranya karena pajak merupakan faktor yang penting bagi upaya pemerataan pembangunan oleh negara. Mengingat Pentingnya Pajak daerah sebagai sumber Pendapatan asli daerah (PAD) maka Pemerintah Kota Palembang berusaha memungut pajak daerah secara profesional dan transparan berdasarkan peraturan Perundang undangan yang telah ditetapkan serta dapat mencapai target

Realisasi penerimaan pajak daerah yang telah ditetapkan dalam rangka optimalisasi dan usaha meningkatkan kontribusinya terhadap Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD). Salah satu pajak yang diperoleh negara adalah Pajak Hotel.

Pajak Hotel adalah pajak atas pelayanan yang disediakan oleh hotel. Hotel adalah fasilitas penyedia jasa penginapan/peristirahatan termasuk jasa terkait lainnya dengan dipungut bayaran, yang mencakup juga motel, losmen, gubuk pariwisata, wisma pariwisata, persinggahan, rumah penginapan dan sejenisnya, serta rumah kos dengan jumlah kamar lebih dari 10 (sepuluh). Badan Pengelolaan Pajak Daerah Kota Palembang merupakan sebuah instansi pemerintahan yang mengelola segala hal di bidang pendapatan, penetapan, penagihan pajak dan retribusi daerah serta pendapatan daerah lainnya yang menjadi hak dan kewenangan Pemerintah Kota Palembang sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Proses pengelolaan data pajak Hotel pada BPPD Kota Palembang telah terkomputerisasi. Namun hanya bagian tertentu saja yang menggunakan komputer sebagai alat bantu pengelolaan data, seperti pada loket pendaftaran. Wajib Pajak (WP) kesulitan dalam pembayaran pajak khususnya pajak Hotel dikarenakan Wajib Pajak (WP) harus mendatangi langsung kantor Badan Pengelolaan Pajak Daerah (BPPD) Kota Palembang dan Proses pendaftaran pajak Hotel memakan waktu yang cukup lama dikarenakan pelayanan pembayaran masih memakai sistem manual dengan cara mengisi formulir dan pelayanan akan mengimput data yang telah diisi oleh Wajib Pajak (WP) menggunakan aplikasi Microsoft Excel.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan sebuah sistem aplikasi Pembayaran Pajak Hotel secara *online* untuk kepentingan bagian administrasi pembayaran maupun bagi kemudahan Wajib Pajak (WP). Maka penulis tertarik untuk membahas tentang “Pengembangan Aplikasi Pembayaran Pajak Hotel pada Badan Pengelolaan Pajak Daerah (BPPD) Kota Palembang Menggunakan Metode *Agile Development Process/Methods*”.

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. Ketidakberesan 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 dikustomisasi.

2.2. 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.

2.2.1. 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.

2.2.2. 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 :

Hotel x mendapat omset dalam satu bulan sebesar Rp. 80.000.000,-

Jadi pendapatan Hotel x sebesar Rp. 80.000.000,-

Dan tarif pajak Hotel yang ditetapkan pemerintah daerah sebesar 10% maka besaran pajak terutang yang harus dibayar oleh pengusaha Hotel ke kas daerah adalah sebagai berikut:

Masa pajak tanggal 1 s/d 30 januari

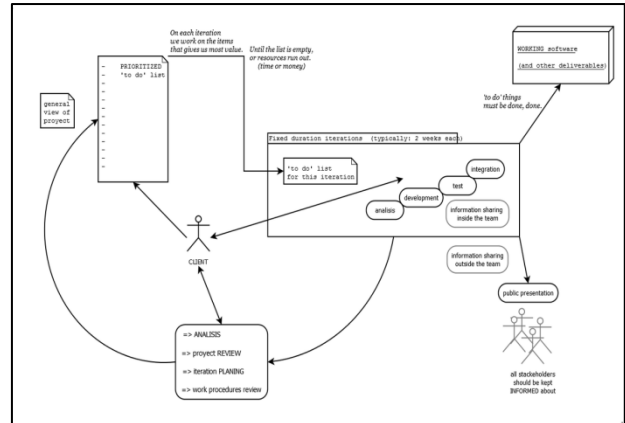
Dasar pengenaan pajak (jumlah pembayaran Rp. 80.000.000,- yang diterima)
 Tarif pajak (perda No 1 tahun 2013) 10%
 Rp. 80.000.000,- x 10% = Rp. 8.000.000,-
 Besarnya pajak yang harus dibayar oleh Hotel x adalah sebesar Rp. 8.000.000,-

2.3. Metode Agile Development Process/Methods

2.3.1. Pengertian Metode Agile Development Process/Methods

Msyadid's (2015) Agile Development Process/Methods adalah sekelompok metodologi pengembangan perangkat lunak yang didasarkan pada prinsip-prinsip yang sama atau pengembangan sistem jangka pendek yang memerlukan adaptasi cepat dari pengembangan 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 2.1 Diagram Agile Development Methods

Sumber : <http://id.m.wikipedia.org>

2.3.2. Prinsip 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.

III. METODE PENELITIAN

Ada beberapa tahapan yang ditempuh dalam penelitian ini. Secara detail, beberapa tahapan yang dimaksud meliputi:

3.1.1. Tahapan Perumusan Masalah

Tahap ini merupakan proses perumusan masalah dan membatasi masalah yang akan diteliti. Perumusan dan pembatasan masalah dibutuhkan agar dapat lebih mengarahkan peneliti dalam membuat sistem sehingga proyek yang dikerjakan tidak keluar dari batasan yang telah ditetapkan sebelumnya.

3.1.2. Tahapan Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data yang dipakai merupakan tahapan pengumpulan data yang dibagi menjadi dua macam, yaitu:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang pertama kali dicatat dan dikumpulkan dalam penelitian. Data primer (data utama) memerlukan interaksi langsung dengan pegawai pelayanan Badan Pengelollah Pajak Daetah (BPPD) kota Palembang. Adapun langkah-langkah yang digunakan yaitu sebagai berikut:

a. Teknik Wawancara

Dalam Anjara (2017) Wawancara adalah suatu teknik yang paling singkat untuk mendapatkan data, namun sangat tergantung pada kemampuan pribadi sistem analisis untuk mendapatkannya.

Dalam praktek lapangan, penulis melakukan wawancara dengan pegawai di unit Jianbang pada Badan Pengelollah Pajak Daetah (BPPD) kota Palembang. Wawancara tersebut menghasilkan sebuah kendala yang di hadapi unit pelayanan pembayaran dimana wajib pajak (WP) harus mendatagi kantor Badan Pengelolah Pajak Daetah (BPPD) kota Palembang untuk membayar pajak, dan pelayanan pembayaran melanyi dengan manual. Sehingga proses pembayaran cukup memakan waktu.

b. Teknik Observasi

Pengamatan langsung atau observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan langsung melihat kegiatan yang dilakukan oleh user. Teknik observasi ini merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Pada waktu melakukan observasi, sistem analisis dapat ikut berpartisipasi atau hanya mengamati orang-orang yang sedang melakukan kegiatan yang tertentu yang sedang diobservasi.

Dalam praktek dilapangan, penulis melakukan observasi dilapangan lokasi unit pembayaran pajak

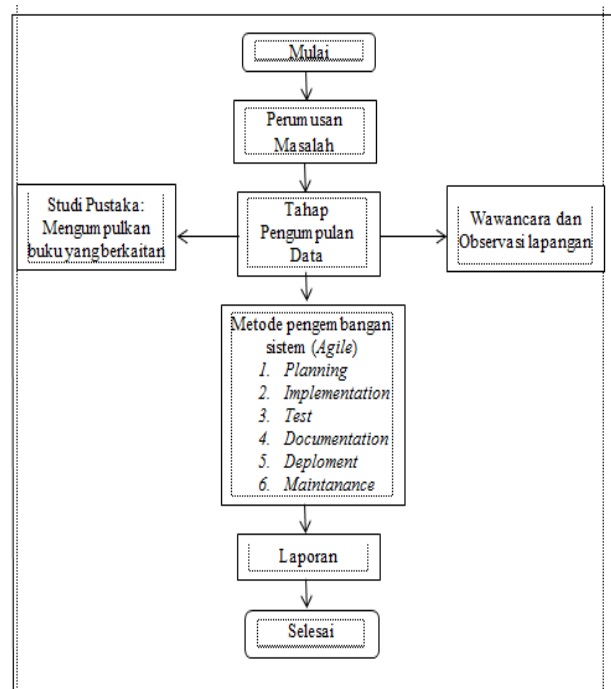
Hotel pada Badan Pengelolaan Pajak Daerah (BPPD) Kota Palembang, melakukan observasi yang yang dilakukan penulis, kendala yang dihadapi adalah pembayaran pajak masih menggunakan sistem anrtian dan ini memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga membuat Wajib Pajak (WP) malas untuk melakukan pembayaran pajak, dengan memanfaatkan teknologi yang ada seperti media informasi pembayaran pajak online sehingga Wajib Pajak (WP) lebih mudah untuk melakukan pembayaran pajak.

2. Data Sekunder

Data Sekunder yaitu data yang dikumpulkan dari sumber-sumber yang ada. Pengumpulan data sekunder dapat dilakukan dengan cara mencari dan mempelajari referensi jurnal, buku-buku, artikel, teori yang mendukung, serta referensi lainnya yang berkaitan dengan tugas akhir. Data skunder yang penulis dapatkan juga bersumber dari buku-buku penunjang baik milik pribadi maupun perpustakaan yang ada di Politeknik Negeri Sriwijaya.

3.1.3. Tahapan Perancangan Penelitian

Dalam perancangan sistem didalam pengerjaan tugas akhir ini menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yang terdiri dari *Use Case*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*.



Gambar 3.1. Tahapan Rancangan Penelitian

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Pengembangan Metode Agile

4.1.1. Planning (Perencanaan)

Pada tahap ini pengembang dan klien membuat rencana tentang kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dibuat. Klien meminta kepada pengembang atau

programmer untuk membuat sistem pendaftaran dan pembayaran pajak hotel secara online, agar mempermudah wajib pajak untuk pembayaran pajak hotel, menyingkat waktu dalam pendaftaran dan pembayaran dan mempermudah mengakses data. Untuk memenuhi Kebutuhan pada Badan Pengelolaan Pajak Daerah (BPPD) Kota Palembang untuk Pajak Perhotelan, maka di perlukan pengembangan sistem.

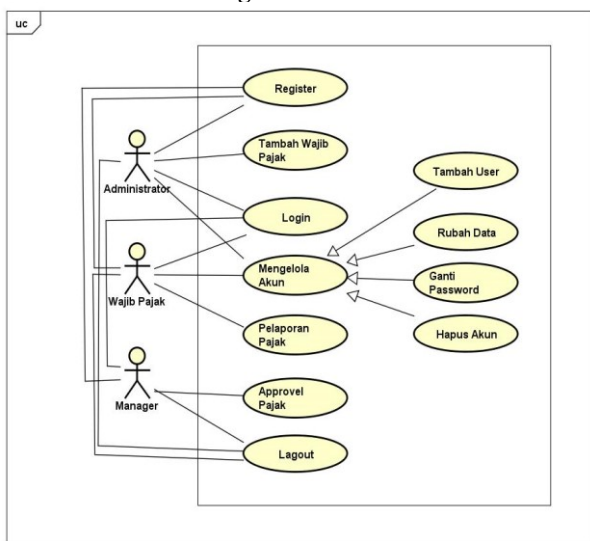
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem akan menjelaskan tentang identifikasi dan pernyataan kebutuhan sistem yang akan dibangun terdiri dari 2 (dua) macam kebutuhan yaitu kebutuhan fungsional (Functional Requirement) dan kebutuhan non-fungsional (non- Functional Requirement).

4.2. Implementasion (Pengkodean Perangkat Lunak)

Pada tahap ini programmer melakukan pengkodean atau melakukan pengcodingan pada tahapan aplikasi tersebut, dimulai dari style yaitu untuk hurup, color, background. Selanjutnya header yaitu untuk bagian atas atau kepala, logo. Footer untuk di bagian tampilan bawah program. Image untuk dibagian pengaturan besar kecil gambar. Selanjutnya page berfungsi mengatur tampilan di komputer atau handphone. Index bagian ini hampir sama dengan page pengaturan desktop di sisi sebelah mana. Function berfungsi untuk mengatur restart, pasword, pembayaran pajak hotel. Sidebar berfungsi untuk pengaturan sebelah kanan, kiri, menu pada akun. Slide berfungsi untuk mengatur tampilan foto bergerak. Member berfungsi untuk pengaturan user, admin, manajer. dan yang terakhir calculated berfungsi untuk menghitung secara otomatis pajak. Sebagaimana terangkum dalam Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram. yang terbentuk dalam rancangan tampilan dan hasil tampilan sistem.

4.2.1. Use Case Diagram

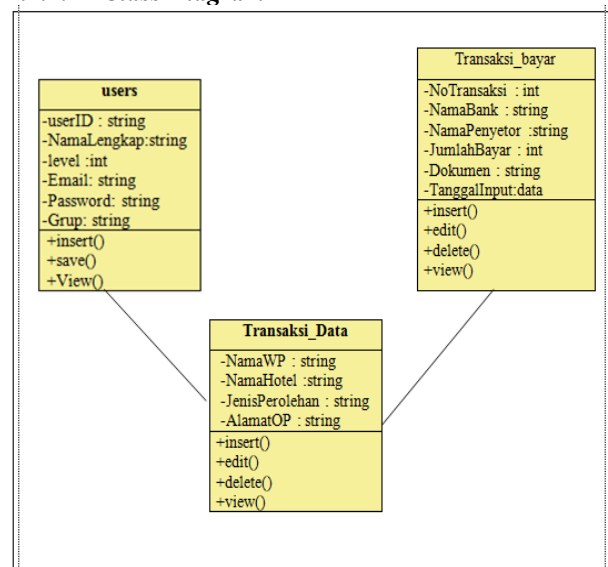


Gambar 4.1 Use Case

Even List :

1. Aktor yang terdapat pada sistem ada 3 (tiga), yaitu Administrator, Wajib Pajak, dan Manager.
2. Seluruh aktor dapat melakukan login dan logout.
3. Administrator dapat mengelola user, yaitu tambah user, melihat daftar user, edit user, dan hapus user. Administrator juga dapat menambah Wajib Pajak, melihat daftar Wajib Pajak, dan melihat detail data Wajib Pajak.
4. Wajib Pajak dapat mengedit akun, membayar pajak, dan menghapus akun
5. Manager dapat melihat daftar data wajib pajak, data pembayaran wajib pajak, dan menverifikasi pembayaran wajib pajak.

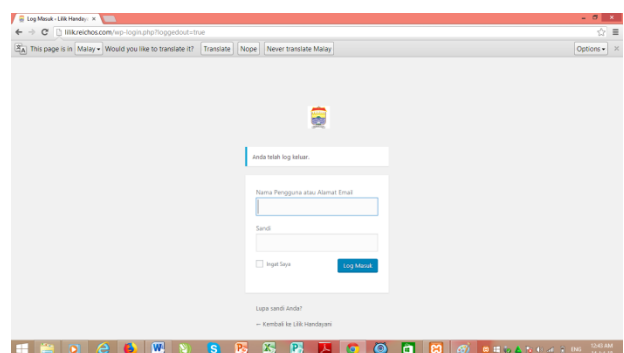
4.2.2. Class Diagram



Gambar 4.2. Class Diagram

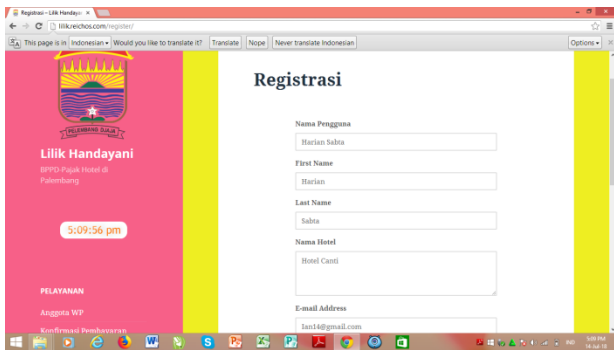
4.3. Implementasi Sistem

Berikut beberapa tampilan antarmuka dari Aplikasi pengembangan Pembayaran Pajak Hotel Pada Badan Pengelolaan Pajak Daerah (BPPD) Kota Palembang:



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Login

Pada halaman login terdapat field email dan password yang harus diisi. Ini merupakan halaman awal saat mengakses address utama.



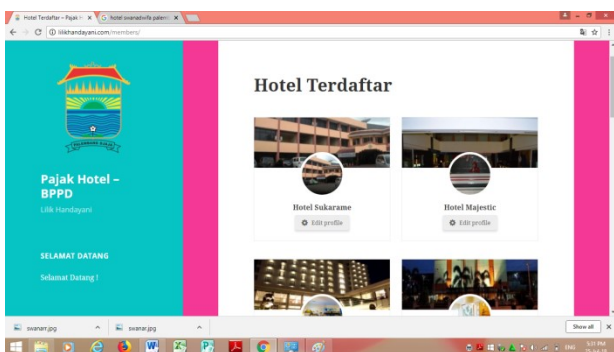
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Daftar *Registrasi*

Pada halaman registrasi terdapat field nama pengguna, nama awa pengguna, nama akhir pengguna, email dan password yang harus diisi. Ini merupakan halaman awal jika wajib pajak belum teregistrasi. Jika user/Wajib Pajak berhasil registrasi, maka sistem akan menampilkan halaman utama setelah login sesuai otoritas. Jika wajib pajak tidak berhasil login, maka sistem akan mengulang menampilkan halaman registrasi.



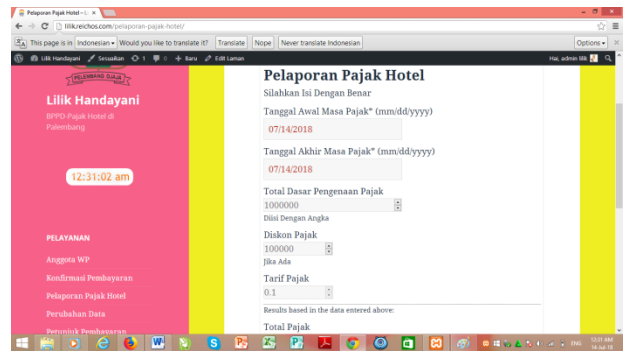
Gambar 4.5. Tampilan Halaman Utama

Pada halaman utama terdapat header yang menampilkan menu utama yaitu : *Anggota WP, Pelaporan Pajak Hotel, Perubahan Data, Tentang Pengguna, INFO BPPD, Info Pajak Hotel, Perda Nomor 11 Tahun 2010, Login, Logout, Password Reset, Registrasi, Menu Cari.*



Gambar 4.6. Tampilan Halaman Hotel Terdaftar

Pada Halaman ini wajib pajak/user dapat melihat user/wajib pajak yang terdaftar di Badan Pengelolaan Pajak Daerah (BPPD) kota Palembang.



Gambar 4.7. Tampilan Halaman Pelaporan Pajak Hotel

Pada halaman ini yaitu pelapor pajak atau pembayaran pajak, wajib pajak mengisi formulir pembayaran pajak, dimulai dari tanggal awal masa pajak tanggal akhir masa pajak, besaran terkena pajak dan akan secara otomatis di kalikan 10%.



Gambar 4.8. Tampilan Halaman Pelaporan Konfirmasi Pembayaran

Pada halaman ini wajib pajak melakukan konfirmasi pembayaran yaitu menyertakan foto bukti pembayaran.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan Pengembangan Aplikasi Pembayaran Pajak Hotel Pada Badan Pengelolaan Pajak Daerah (BPPD) Kota Palembang Berbasis *Web*, dapat disimpulkan bahwa sistem dapat digunakan untuk meningkatkan efektifitas dalam Pendaftaran dan Pembayaran Pajak Hotel secara *Online* sehingga memudahkan wajib pajak.

5.2. Saran

Untuk menjaga keamanan data-data pada sistem ini, disarankan kepada pihak Badan Pengelolaan Pajak Daerah (BPPD) Kota Palembang untuk selalu melakukan backup data agar apabila terjadi kesalahan, data tersebut maka masih bisa diperbaiki.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anjara Febria. 2017. Pengembangan Aplikasi Web Bank Daerah pada Unit Transfusi Darah (UTD) PMI Kota Palembang Menggunakan Metode Feature Driven Development (FDD). *Jurnal. Politeknik Negri Sriwijaya. Palembang.*
- [2] BPPD Kota Palembang. 2016. Realisasi Penerimaan Daerah Kota Palembang. Sumatera Selatan.
- [3] Ependi Usman. 2012. Pengembangan E-trace Alumni Dengan Menggunakan Pendekatan Metode Agile. *Jurnal. Universitas Binadarma. Palembang*
- [4] Firdaus Afriyan, dkk. 2017. Penerapan Scrum Agile Development Dalam Pengembangan Sistem Informasi Monitoring Mahasiswa Bidikmisi Berbasis Web (Studi Kasus Di Universitas Sriwijaya). *Jurnal. Universitas Sriwijaya. Palembang.*
- [5] Listiyoko Langgeng, dkk. 2017. Perencanaan Aplikasi Cafe Untuk Efisiensi Order Menggunakan Metode Agile. *Jurnal. STMIK Muhammadiyah. Banten.*
- [6] Mardiasmo. 2006. Perpajakan, Edisi Revisi, Andi. Yogyakarta.
- [7] Pangga. 2013. Pengembangan sistem systems development. *jurnal. Jakarta.*
- [8] Perda. 2006. *Nomer 2 Bab 2 Pasal 2 Ayat 3 tentang Bukan Objek Pajak Hotel.* Yogyakarta.
- [9] Republik Indonesia. *Undang-undang 1945 pasal 3 tentang Pajak dan pungutan lain yang bersifat memaksa.* Jakarta.
- [10] Saragih Hoga, Teddy Susanto. 2013. Informasi dengan metode *Agile Development* yang searah dengan rancangan Strategis It/Is pada perusahaan. *Jurnal. Bakrie University. Jakarta.*
- [11] Wulan Rayu. 2016. Pengembangan Konfigurasi Model Analisis Arsitektur Agile Pada Perusahaan Bisnis IT Online. *Jurnal. Universitas Indraprasta PGRI. Jakarta.*