

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era *digital* saat ini, teknologi informasi memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk administrasi perpajakan. Perkembangan teknologi perpajakan seperti E-SPT, E-Filing, dan E-Nofa belum sepenuhnya dimanfaatkan oleh masyarakat, khususnya pengajar. Pemahaman terhadap teknologi pajak sering kali terhambat oleh kurangnya pembelajaran berbasis praktik. Untuk itu, terdapat kebutuhan alat bantu edukasi berupa simulasi teknologi pajak yang realistis namun aman. Alat ini dapat membantu pengajar dalam mengajar para muridnya untuk memahami mekanisme perpajakan tanpa risiko kesalahan yang sebenarnya. Dengan pendekatan edukasi ini, diharapkan kompetensi murid meningkat, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin mengandalkan teknologi *digital* dalam administrasi perpajakan[1].

Mengembangkan sistem *website* perpajakan dalam bentuk *cloning* atau simulasi dari sistem perpajakan asli di Indonesia sangat relevan untuk memberikan pengalaman belajar yang praktis dan mendalam. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar kognitif melalui simulasi lingkungan belajar yang aman dan terkontrol. Dalam konteks perpajakan, sistem simulasi ini dapat menyediakan replika fitur utama, memungkinkan pengguna untuk memahami proses operasional tanpa risiko kesalahan atau dampak hukum. Selain itu, pendekatan seperti ini mempermudah penyampaian materi yang aplikatif dan relevan dengan dunia kerja, sebagaimana disarankan dalam kajian lain terkait pembelajaran berbasis teknologi. Dengan simulasi realistis, pengguna dapat mempraktikkan berbagai prosedur perpajakan, seperti e-Billing dan e-Bupot, sehingga lebih siap menghadapi tantangan administrasi perpajakan di kehidupan nyata[2].

Penerapan sistem perpajakan berbasis teknologi seperti DJP Online oleh Direktorat Jenderal Pajak (DJP) merupakan langkah strategis dalam mendukung transparansi dan efisiensi pelaporan serta pembayaran pajak. Sistem ini memungkinkan Wajib Pajak untuk melakukan pelaporan dan pembayaran secara mandiri melalui *platform* berbasis *web* yang terhubung langsung dengan data DJP. Namun, keunggulan ini juga menghadirkan tantangan tersendiri, terutama dalam hal akurasi penginputan data. Kesalahan pengisian dapat berujung pada pemberian sanksi sesuai dengan regulasi perpajakan yang berlaku. Kondisi ini membuat para pengajar di bidang perpajakan menghadapi kesulitan dalam memberikan pengalaman praktik langsung kepada murid-muridnya. Mereka dihadapkan pada dilema antara pentingnya pembelajaran praktik dengan risiko yang mungkin ditimbulkan oleh kesalahan *input* data pada sistem yang terintegrasi secara langsung dengan *database* DJP.

Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan sebuah sistem simulasi yang menyerupai DJP Online namun beroperasi secara independen tanpa koneksi ke data asli Direktorat Jenderal Pajak. Sistem simulasi ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi institusi pendidikan dan para pengajar dalam menyediakan fasilitas pembelajaran yang aman dan realistis. Melalui simulasi ini, siswa dapat mempraktikkan proses pelaporan dan pembayaran pajak tanpa khawatir terhadap konsekuensi nyata akibat kesalahan penginputan. Sistem ini juga berpotensi menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman teknis siswa dalam mengoperasikan *platform* perpajakan *modern*, sehingga menciptakan sumber daya manusia yang lebih siap menghadapi kebutuhan industri dan mendukung kepatuhan pajak secara nasional.

Dengan mempertimbangkan berbagai tantangan dan peluang yang telah diuraikan, pengembangan sistem simulasi perpajakan berbasis *website* menjadi sebuah kebutuhan mendesak dalam dunia pendidikan perpajakan.

Sistem ini tidak hanya menawarkan lingkungan pembelajaran yang aman dan terkendali, tetapi juga memungkinkan murid untuk memahami dan menguasai teknologi perpajakan *modern* secara mendalam. Dengan mereplikasi fitur-fitur utama dari *platform* seperti DJP Online tanpa risiko yang melekat pada sistem asli, simulasi ini dapat membantu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Selain itu, simulasi ini mampu mendukung metode pembelajaran yang interaktif dan aplikatif, sehingga menghasilkan lulusan yang lebih kompeten dalam menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin mengandalkan teknologi dalam administrasi perpajakan. Dengan demikian, sistem simulasi perpajakan berbasis *website* tidak hanya menjadi inovasi dalam dunia pendidikan, tetapi juga langkah strategis dalam mencetak generasi baru profesional perpajakan yang mampu mendukung modernisasi sistem perpajakan nasional.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan penulis mengenai konteks masalah penelitian, penulis telah mengidentifikasi suatu masalah yang terkait dengan topik yang dibahas, yaitu:

1. Bagaimana cara membuat sistem website perpajakan yang menyerupai (*cloning/simulasi*) sistem perpajakan asli di Indonesia dengan tujuan untuk edukasi?
2. Fitur-fitur minimum apa saja yang diperlukan dalam sistem *website* perpajakan simulasi ini untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat digunakan secara efektif dalam pendidikan dan pelatihan perpajakan?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian yang membahas topik ini, yaitu:

1. Pengembangan sistem *website* perpajakan simulasi hanya akan berfokus pada replikasi fitur-fitur utama dari sistem perpajakan *online* di Indonesia tanpa melibatkan data atau transaksi asli.

2. Penggunaan teknologi akan dibatasi pada teknologi *open-source* dan *framework* yang umum digunakan dalam pengembangan *website*, seperti Node.js, MySQL, dan React.js.
3. Sistem yang dikembangkan akan difokuskan pada tujuan edukasi dan pelatihan, sehingga tidak akan mencakup integrasi dengan sistem perpajakan pemerintah yang sesungguhnya.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai adalah menyelesaikan secara spesifik masalah yang telah diangkat sebelumnya, yaitu:

1. Mengembangkan sistem *website* perpajakan simulasi yang menyerupai sistem perpajakan asli di Indonesia untuk keperluan edukasi, dengan fokus pada replikasi proses dan fitur perpajakan yang relevan.
2. Menentukan teknologi yang tepat untuk digunakan dalam pengembangan sistem *website* perpajakan simulasi agar mudah diakses, *modern*, dan mencerminkan proses perpajakan yang sebenarnya.
3. Mengidentifikasi dan mengimplementasikan fitur minimum yang dibutuhkan untuk memastikan sistem *website* perpajakan simulasi dapat digunakan secara efektif dalam pendidikan dan pelatihan perpajakan.

1.5. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan sistem *website* perpajakan *cloning*/simulasi untuk keperluan edukasi. Langkah-langkah dalam penelitian ini akan dijelaskan secara rinci dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah melakukan analisis kebutuhan. Peneliti akan mengidentifikasi kebutuhan pengguna yang meliputi mahasiswa, dosen, dan instansi pendidikan lainnya yang akan menggunakan sistem ini sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar perpajakan. Dalam tahap ini, dilakukan wawancara dan survei untuk

mengumpulkan data tentang fitur-fitur yang diperlukan, tingkat kesulitan yang sesuai untuk pengguna, serta modul-modul yang perlu disimulasikan dalam sistem perpajakan. Data yang dikumpulkan akan digunakan sebagai dasar untuk mendesain sistem yang sesuai dengan kebutuhan edukasi.

2. Perancangan Sistem

Setelah kebutuhan pengguna teridentifikasi, langkah selanjutnya adalah perancangan sistem. Pada tahap ini, peneliti akan membuat desain arsitektur sistem yang mencakup struktur *database*, alur kerja, dan antarmuka pengguna. Desain ini akan memastikan bahwa sistem yang dibangun dapat meniru secara akurat proses perpajakan yang sebenarnya namun tetap sederhana dan mudah digunakan oleh pengguna dalam konteks edukasi. Selain itu, model data dan struktur navigasi akan dikembangkan untuk memastikan bahwa sistem dapat mengelola informasi secara efektif dan intuitif.

3. Pengembangan Sistem

Tahap pengembangan dimulai setelah desain sistem disetujui. Peneliti akan menggunakan teknologi berbasis web seperti HTML, CSS, JavaScript untuk *frontend*, dan Node.js untuk *backend* serta MySQL untuk *database*. Pengembangan ini akan dilakukan secara iteratif dengan mengikuti metode pengembangan perangkat lunak *Agile*, di mana sistem akan dibangun secara bertahap dan diujicobakan secara berulang. Setiap modul perpajakan akan dikembangkan dan diuji secara terpisah untuk memastikan bahwa masing-masing berfungsi dengan baik sebelum integrasi ke dalam sistem keseluruhan.

4. Pengujian Sistem

Setelah sistem dikembangkan, tahap pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa sistem berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan yang telah diidentifikasi. Pengujian meliputi uji coba fungsionalitas untuk memastikan setiap fitur berjalan sesuai harapan, serta pengujian kegunaan untuk menilai sejauh mana sistem mudah digunakan oleh pengguna. *Feedback* dari pengujian ini akan digunakan untuk

melakukan perbaikan dan penyempurnaan sistem.

1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini disusun secara sistematis dalam enam bab yang saling berkaitan. Penjelasan mengenai isi setiap bab adalah sebagai berikut:

1. BAB I: Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Bagian ini memberikan gambaran awal mengenai konteks penelitian yang dilakukan.

2. BAB II: Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi kajian literatur dan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian. Selain itu, dijelaskan dasar teori yang menjadi acuan dalam pengembangan sistem *website* perpajakan untuk edukasi.

3. BAB III: Landasan Teori

Bab ini menjelaskan teori-teori pendukung yang menjadi dasar dalam pengembangan sistem, termasuk konsep perpajakan, teknologi *web development*, dan prinsip desain antarmuka yang digunakan.

4. BAB IV: Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini memuat analisis kebutuhan sistem, lingkup pengembangan, serta perancangan sistem. Bagian ini meliputi *use case diagram*, perancangan arsitektur sistem, perancangan desain antarmuka, dan perancangan *database*.

5. BAB V: Implementasi dan Pengujian Sistem

Bab ini berisi proses implementasi sistem, mulai dari pengembangan *frontend*, *backend*, hingga integrasi dengan *database*. Selain itu, dilakukan pengujian sistem untuk memastikan fitur berfungsi sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan.

6. BAB VI: Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran untuk pengembangan lebih lanjut, khususnya terkait penggunaan sistem simulasi dalam edukasi perpajakan.

Daftar Pustaka

Daftar pustaka mencantumkan semua referensi yang digunakan dalam penelitian ini, baik dari buku, jurnal, maupun sumber *online* lainnya.

Lampiran

Bagian lampiran memuat dokumen-dokumen pendukung seperti kode program, hasil pengujian, atau diagram sistem yang relevan.

Struktur ini memastikan bahwa penelitian Anda disampaikan secara runtut dan informatif kepada pembaca.