

SISTEM INFORMASI PAJAK BUMI DAN BANGUNAN PADA KANTOR CAMAT TANJUNG KEMUNING KABUPATEN KAUR PROVINSI BENGKULU

Liza Yulianti¹, Adji Sudarsono²

Dosen Tetap Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu

ABSTRACT

The research aims to create a system of property tax information at the sub-district office Tanjung Kemuning Kaur Regency in Bengkulu Province using Visual Basic 6.0. This program is expected to assist in providing property tax information to employees of the District and the villages in the District of Tanjung Kemuning Kaur Regency in Bengkulu Province. The method used in this study: data collection methods proposed are methods of Library Studies and Observation. From the discussion of the results obtained from this process is the set list assessment report due, recapitulation tax payments and tax returns owed. The program was created by using Microsoft Access and Microsoft Visual Basic 6.0 as a tool.

Keywords: Information Systems, Visual Basic 6.0, Land and Building Tax

INTISARI

Penelitian bertujuan membuat sistem informasi pajak bumi dan bangunan pada kantor Camat Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu menggunakan Visual Basic 6.0. Dengan program ini diharapkan dapat membantu dalam memberikan informasi pajak bumi dan bangunan kepada pegawai Kecamatan dan desa-desa yang ada di Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini : Metode Pengumpulan Data yang diajukan adalah Metode Studi Pustaka dan Observasi. Dari Pembahasan didapat hasil dari proses ini berupa laporan daftar himpunan ketetapan pajak terhutang, rekapitulasi pembayaran pajak dan surat pemberitahuan pajak terhutang. Program ini dibuat dengan menggunakan Microsoft Acces dan Microsoft Visual Basic 6.0 sebagai *tool*.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Visual Basic 6.0, Pajak Bumi dan Bangunan

1. PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dengan adanya perkembangan teknologi yang maju kita dapat mengolah data dengan aplikasi-aplikasi yang ada sekarang ini, karena data yang ada di Kantor Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu sangat banyak macam dan jenisnya. Ada yang bersifat tetap dan ada yang selalu berubah. Untuk merancang sebuah program aplikasi pada komputer sebagai alat pengolahan data maka diperlukan sebuah aplikasi pemrograman beserta bahasa pemrogramannya. Visual Basic adalah bahasa pemrograman dari pengembangan bahasa basic yang dikembangkan oleh *Microsoft Corp.*

Visual Basic yang dikenal dengan OOP (*Object Oriented Program*) atau bahasa pemrograman yang berorientasi objek, visual basic salah satu menjadi bahasa pemrograman yang dikenal dan diminati perancang program (*Programer*).

Penggunaan Sistem Informasi Pajak Bumi dan Bangunan Pada Kantor Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu Menggunakan Visual Basic, dapat memberi kemudahan dalam menyelesaikan kerja di bagian Pemerdayaan Masyarakat Desa (PMD) di Kantor Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu. Hal ini dikarenakan data-data

Pajak Bumi dan Bangunan (PBB) sangatlah banyak, untuk mempermudah mengolahnya diperlukan sebuah program yang dapat membantu mempercepat penyelesaiannya. Dengan adanya Sistem Informasi Pajak Bumi dan Bangunan Pada Kantor Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu Menggunakan Visual Basic dapat memberikan informasi kepada masyarakat agar dapat mengetahui besaran pajak yang ada di Kecamatan Tanjung Kemuning.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis mengangkat judul: **“Sistem Informasi Pajak Bumi dan Bangunan (PBB) Pada Kantor Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu Menggunakan Visual Basic 6.0”**.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penulis merumuskan masalah yaitu “Bagaimana Sistem Informasi Pajak Bumi dan Bangunan (PBB) Pada Kantor Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu Menggunakan Visual Basic 6.0”.

C. BATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini penulis hanya membatasi permasalahannya pada pembuatan Sistem Informasi Pajak Bumi dan Bangunan (PBB) pada Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu Menggunakan Visual Basic 6.

D. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat untuk membuat Sistem Informasi Pajak Bumi dan Bangunan Pada Kantor Kecamatan Tanjung Kemuning.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. KOMPUTER

Menurut Sanders dalam Sutarman (2009 : 2) komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan agar secara otomatis menerima dan menyimpan data *input*, memprosesnya, dan menghasilkan *output* di bawah pengawasan suatu langkah-langkah instruksi program yang tersimpan pada memori (*strored program*).

Menurut Hamacher, dkk dalam Sutarman (2009 ; 2) Komputer adalah mesin penghitung elektronik yang dengan cepat dapat menerima informasi *input* digital, memprosesnya sesuai dengan suatu program yang tersimpan di memorinya (*strored program*) dan menghasilkan *input* informasi.

Jadi dari dua pengertian komputer di atas dapat di simpulkan bahwa komputer merupakan perangkat alat elektronik yang bekerja secara terpadu untuk menerima masukan (*input*), menyimpan (*store*), dan mengolah (*process*), serta menghasilkan keluaran (*output*) berupa informasi.

B. Sistem Informasi

Menurut O'brian dalam Yakub (2005:17) sistem informasi (*information system*) merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi.

Sistem informasi juga dapat didefinisikan sebagai suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk menyajikan informasi. Sistem informasi merupakan sistem pembangkit informasi, kemudian dengan integrasi

yang dimiliki antar subsistem, maka sistem informasi akan mampu menyediakan informasi yang berkualitas, tepat, cepat dan akurat sesuai dengan manajemen yang membutuhkannya.

C. Pajak Bumi dan Bangunan

Dalam pengertian umum, pajak adalah iuran wajib yang dipungut oleh pemerintah dari masyarakat (wajib pajak) untuk menutupi pengeluaran rutin negara dan biaya pembangunan tanpa balas jasa yang dapat ditunjukkan secara langsung.

Sedangkan menurut Andriani, dalam Prasetyono (2012:12) pajak adalah iuran masyarakat kepada negara (yang dapat dipaksakan) yang terutang oleh wajib membayar menurut peraturan-peraturan umum (undang-undang) dengan tidak mendapat prestasi kembali yang langsung bisa ditujuk dan yang gunanya adalah untuk membiayai pengeluaran-pengeluaran umum berhubungan dengan tugas negara untuk menyelenggarakan pemerintahan.

Menurut Prasetyono (2012:95) syarat agar penggunaan Pajak dan Bumi dan Bangunan (PBB) dapat dilakukan adalah adanya objek pajak dan subjek pajak. Bea Perolehan Hak atas Tanah dan Bangunan (BPHTB) adalah pajak yang dikenakan atas perolehan hak atas tanah dan atau bangunan.

D. Visual Basic 6.0

Menurut Sumarti dalam Janiansah (2005:9) kata Visual menunjukan cara yang digunakan membuat *Graphical User Interface* (GUI). Cara ini tidak perlu lagi menuliskan instruksi pemrograman dalam kode baris, tapi cara mudah cukup dengan drag dan drop objek yang akan digunakan.

Sedangkan BASIC (*Beginner All Purpose Symbolic Instruction Code*), sebuah bahasa pemrograman yang

banyak digunakan oleh programmer untuk menyusun sebuah aplikasi.

1. Teknik Pemrograman Visual Basic 6.0.

Menurut Andi (2003 : 24), semua fasilitas Visual Basic ditampilkan dalam bentuk *Integrated Development Environment* (IDE).

Beberapa kelebihanannya adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengembangkan beberapa project sekaligus.
2. Mampu mememanajemenkan pproject dalam bentuk form, modul dan class.
3. Fasilitas informasi yang lengkap, antara lain : daftar properties, informasi dan tip singkat.
4. Editor kode dengan fasilitas klik kanan untuk melengkapi kode program yang ditulis sehingga memperkecil kemungkinan terjadinya kesalahan dalam menuliskan kode program.

2. Tipe Project Visual Basic 6.0

Menurut andi (2003 : 24), pertama kali user menjalankan Visual Basic, user akan diminta untuk memilih New Project.

Ada 3 (tiga) tab New Project, Yaitu

1. New.
 - User dapat memilih tipe project yang akan dibangun. Tipe project yang dapat dipilih, yaitu:
 - a. Standar EXE.
 - Standar EXE adalah tipe project yang paling umum dipakai dalam membangun aplikasi Visual Basic.
 - b. Active EXE.
 - c. Tipe project ini lebih dikenal dengan *OLE Automation server*, yang dapat digunakan beberapa aplikasi dalam satu jaringan.
 - d. ActiveX DLL.
 - ActiveX DLL adalah aplikasi yang di bangun untuk mendukung

AxiveX EXE. Biasanya tipe project ini dikenal dengan ekstensi OCX dan dapat dikenal oleh sebagian besar program yang berjalan dibawah sistem operasi windows.

- e. ActiveX Control.
Biasanya digunakan untuk membangun kontrol baru sebagai tambahan dalam visual basic. Keuntungannya adalah dapat dipanggil dan digunakan bersama-sama oleh aplikasi yang akan dibangun.
- f. VB Aplikasi Wizard.
Project ini merupakan template yang menuntun langkah demi langkah untuk membangun program siap pakai.
- g. VB Wizard Manager.
Project tipe ini adalah perluasan dari VB Aplikasi Wizard, dimana user dapat membuat wizard dan template sendiri untuk mengembangkan program.
- h. IIS Aplication.
Digunakan untuk mengembangkan program berbasis jaringan berskala luas.
- i. AddIn.
Digunakan untuk mengembangkan program tambahan pada VB dengan fungsi-fungsi khusus, seperti : Visual Data Manager, yang digunakan untuk membuat database dengan format Access.
- j. ActiveX Document DLL, ActiveX Dokument EXE, DHTML. Aplication. Digunakan untuk membangun program berbasis internet.
- k. Existing.
User dapat memilih project yang sudah dikerjakan sebelumnya dan sudah disimpan dalam komputer.
- l. Recent.

Visual Basic dapat menampilkan project yang sering digunakan.

E. Elemen-elemen Visual Basic 6.0

1. Menu Bar

Menampilkan perintah-perintah yang dapt digunakan pada saat bekerja pada visual basic. Secara default, menu bar ini memiliki pilihan : File, Edit, View, Windows dan help. Disamping itu sehubungan dengan pemrograman, terdapat menu yang bisa diakses, misalnya : Project, Format atau debug. Berikut ini tampilan pada menu bar



Gambar menu bar

2. ToolBar

Tool Bar adalah tombol-tombol yang mewakili suatu perintah tertentu dari Visual Basic. Tool Bar ini diginakan dengan cara menunjuk panah atau pointer pada salah satu tombol pada menu tersebut yang diwakili oleh gambar (icon) yang telah tersedia. Fasilitas ini mempercepat pengaksesan perintah-perintah yang ada didalam pemrograman. User dapat mengklik tombol-tombol dalam Tool Bar ini untuk melakukan aksi tertentu secara langsung. Berikut ini tampilan pada Tool Bar :



Gambar Toolbar

3. Toolbox

Menurut Wahana (2000 : 3), Tool Box adalah sebuah windows yang berisitombol-tombol control yang digunakan untuk atau membangun sebuah form atau report. Berikut ini tampilan pada Tool Box :



Gambar Toolbox

4. Project Explorer

Project Explorer adalah jendela yang menampilkan semua form, data, report yang digunakan untuk membuat suatu aplikasi. Berikut ini tampilan pada project Windows :

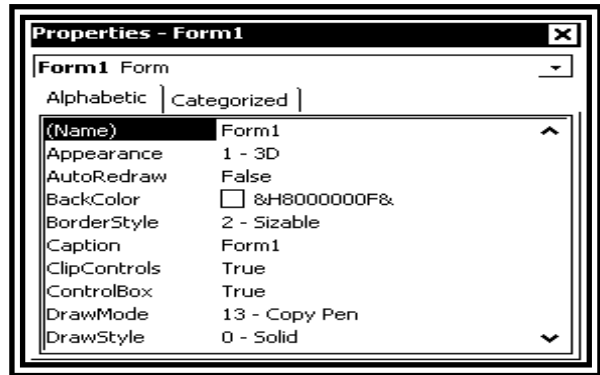


Gambar Project Explore

5. Properties Windows

Properties Windows adalah jendela properties yang berbasis item-item dari suatu object yang sedang diedit atau dibuat. Tampilan form dan control dapat diatur melalui properties windows. Pengaturan tersebut bisa berupa pengaturan

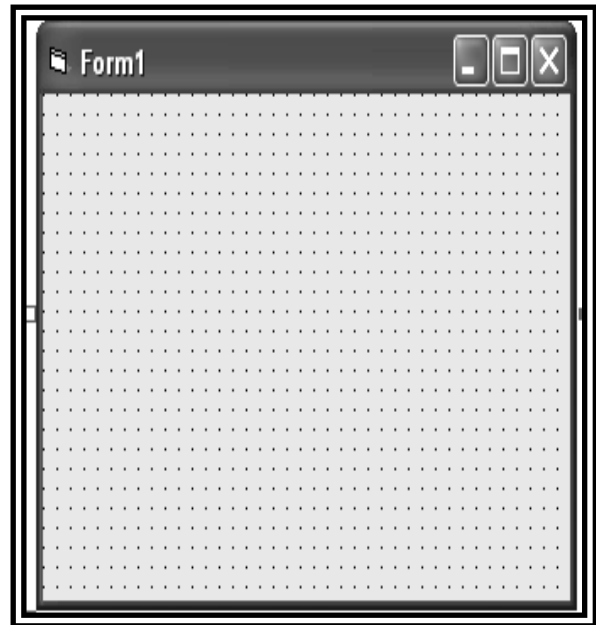
huruf, warna dan gambar. Berikut tampilan pada properties windows



Gambar properties windows

6. Form Designer

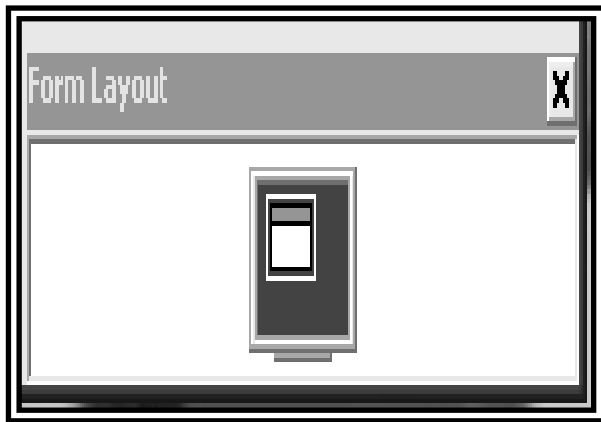
Form designer adalah form yang digunakan untuk merancang tampilan program yang akan dibangun. Ada banyak form yang dapat ditambahkan pada project serta membuka dan mengatur semua dalam satu waktu. Berikut ini tampilan pada form designer :



Gambar form designer

7. Form Layout

Form layout adalah form yang mengatur posisi suatu form pada layar monitor pada saat aplikasi dijalankan. Form layout ini sangat berguna apabila user bekerja dengan banyak form. Berikut ini tampilan pada form layout :



Gambar form layout

F. Konsep Perancangan Database

1. Data Flow Diagram

DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut. DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau dimana data tersebut akan disimpan

Tabel Simbol DFD

No	Nama Simbol	Simbol	Keterangan
1	External Entity		Merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang memberikan <i>input</i> atau menerima <i>output</i> dari sistem.
2	Data Flow		Menunjukkan arus data dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.
3	Process		Kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh entitas dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses
4	Data Store		Merupakan simpanan dari data yang dapat berupa suatu file, arsip, tabel dan agenda.

2. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan (dalam DFD).

Tabel Simbol ERD

No	Notasi	Deskripsi
		<i>Entity</i> (entitas) adalah sesuatu apa saja yang ada di dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau di mana terdapat data.
		<i>Relationship</i> adalah hubungan alamiah yang terjadi antara entitas. Contohnya: Entitas Mahasiswa dengan NIM = "14534" dan NamaMhs = "Dodo" yang mempunyai relasi dengan Entitas Kuliah dengan KodeKul = "SI-140" dan NamaMK = "Basis Data", sehingga struktur data dari Relasi ini bahwa mahasiswa tersebut mengambil mata kuliah pada suatu perguruan tinggi.
		Penghubung atribut dengan entitas dan relasi dengan entitas
		Atribut adalah gambaran kelompok data yang mempunyai karakteristik yang sama (data yang mendeskripsikan entity dan relationship), merupakan field yang akan disimpan.

III. Analisa dan Perancangan

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi Pajak Bumi dan Bangunan pada Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu menggunakan Visual Basic 6.0 yang menggunakan metode Pengembangan Sistem.

B. Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan penelitian ini, penulisan mendapatkan data dan informasi yang lengkap dan jelas. Penulisan mengumpulkan data menggunakan metode :

a. Observasi

Penulisan melakukan pengamatan secara langsung di semua bidang di Kecamatan Tanjung Kemuning terutama pada Seksi Perencanaan dan Pembangunan di Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur Perovinsi Bengkulu.

b. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data yang bersumber dari buku-buku, situs internet yang berhubungan dengan penyusunan Poriposal dan perpustakaan Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu.

C. Metode Perancangan Sistem

1. Analisa Sistem Aktual

Dalam melakukan pengembangan suatu sistem yang akan dilakukan terlebih dahulu penulis menganalisis sistem yang selama ini dipakai oleh objek tersebut, hal ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan terhadap sistem yang sedang digunakan. Saat ini Kecamatan Tanjung Kemuning masih menggunakan pendataan secara manual, hal ini dikarenakan

belum adanya program yang akurat untuk digunakan dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat Sekecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu.

Adapun beberapa kesalahan dan permasalahan yang ada pada sistem tersebut adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi pada Kecamatan Tanjung Kemuning masih diolah dengan cara manual dengan menggunakan *Microsoft Word* sehingga dalam memberikan informasi masih belum begitu baik, itu dikarenakan terjadinya penumpukan berkas.
2. Tidak seragamnya data yang diminta sehingga menyulitkan dalam pengarsipannya dan pengecekannya.
3. Bila terjadi kesalahan terhadap data perlu waktu yang cukup lama untuk memperbaikinya, karena harus melakukan pengetikan dan pencetakan ulang terhadap data tersebut.
4. Faktor keamanan data sangat minim hal ini disebabkan karena menggunakan kertas sebagai media penyimpanan dan informasi, dimana media tersebut sangat mudah rusak yang disebabkan faktor cuaca dan lainnya.

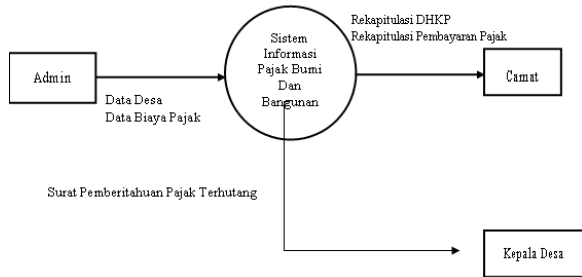
2. Analisa Sistem Baru

Dengan melihat berbagai permasalahan yang dihadapi oleh pihak kecamatan pada sistem yang berjalan, maka sangat diperlukan untuk merancang suatu Sistem Informasi Pajak Bumi dan Bangunan pada Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu. Dengan merancang sistem baru ini, penulis ingin menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic 6.0,

dengan adanya bahasa pemrograman ini dapat mempermudah dalam memberikan Sistem Informasi Pajak Bumi dan Bangunan.

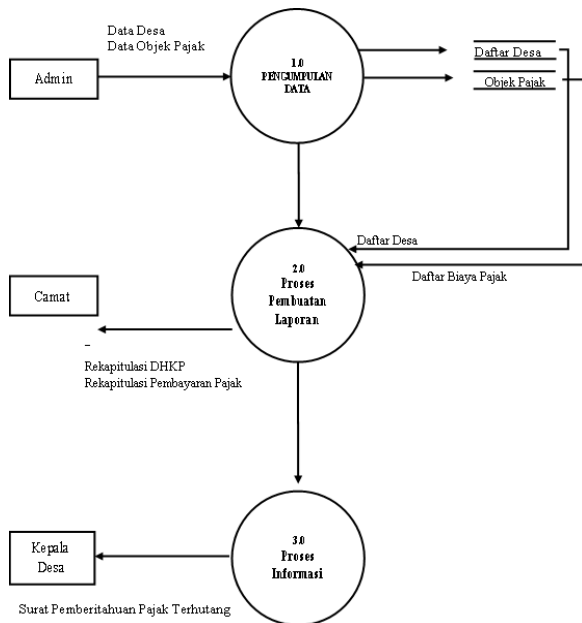
Untuk membuat perancangan sistem informasi ini diperlukan pembuatan diagram-diagram, diantaranya sebagai berikut.

a. Diagram Kontek



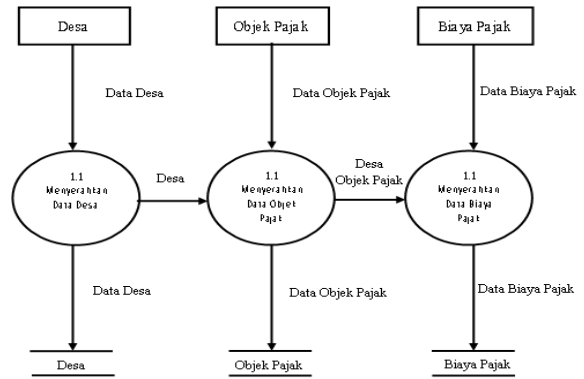
Gambar diagram kontek

b. Diagram Level 0



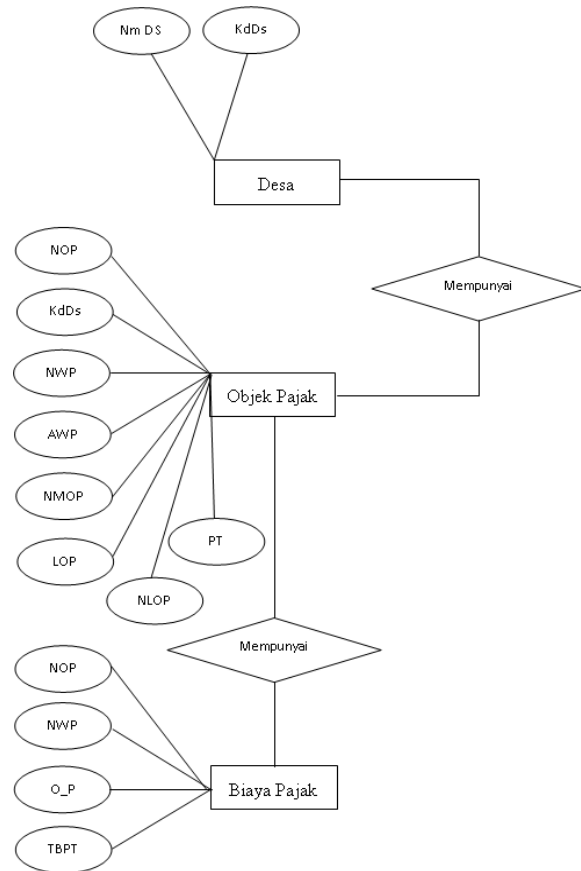
Gambar diagram level 0

c. Diagram Level 1



Gambar diagram level 1

d. Entity Relationship Diagram



Gambar ERD

D. Perancangan File

1. File Desa

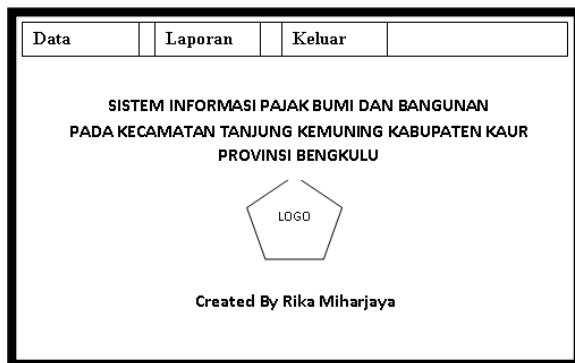
No	Field_Name	Type	Size	Keterangan
1	KD	Number	15	Kode Desa
2	ND	Varchar	25	Nama Desa

2. File Objek Pajak

No	Field_Name	Type	Size	Keterangan
1	NOP	Number	15	Nomor Objek Pajak
2	KD	Number	8	Kode Desa
3	NWP	Text	25	Nama Wajib Pajak
4	AWP	Varchar	35	Alamat Wajib Pajak
5	NMOP	Text	35	Nama Objek Pajak
6	LOP	Number	10	Luas Objek Pajak
7	NLOP	Number	15	Nilai Objek Pajak
8	PT	Number	25	Pajak Terhutang

E. Perancangan Input

1. Menu Utama



Gambar menu utama

2. Input Data Desa

Gambar input data desa

3. Input Objek Pajak

Gambar input objek pajak

F. Rancangan Output

1. Output Surat Pemberitahuan Pajak Terutang

Kop Kecamatan

Surat Pemberitahuan Pajak Terutang

Nomor Objek Pajak : 99999999

Nama Desa : xxxxxxxxxxxxxxxx

Nama Wajib Pajak : xxxxxxxxxxxxxxxx

Alamat Wajib Pajak : xxxxxxxxxxxxxxxx

Nama Objek Pajak : xxxxxxxxxxxxxxxx

Luas Objek Pajak : 9999999_xx

Nilai Objek Pajak : 9999999

Pajak Terhutang : 9999999

Tanjung Kemuning, Ed-mm-yyyyy
Camat

(xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx)

Gambar output pajak terutang

2. Rekapitulasi Daftar Himpunan Ketetapan Pajak

Kop Kecamatan

Rekapitulasi Daftar Himpunan Ketetapan Pajak

No	Nomor Objek Pajak	Nama Wajib Pajak	Alamat	Pajak Terhutang
99	9999999999999999	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	9999999999999999
99	9999999999999999	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	9999999999999999

Tanjung Kemuning, Ed-mm-yyyyy
Camat

(xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx)

Gambar Rekapitulasi Daftar Himpunan Ketetapan Pajak

3. Rancangan Output Rekapitulasi Pembayaran Pajak

Kop Kecamatan

Rekapitulasi Pembayaran Pajak

No	Nomor Objek Pajak	Nama Desa	Nilai Objek Pajak	Pajak Terhutang
99	9999999999999999	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	9999999999999999	9999999999999999
99	9999999999999999	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	9999999999999999	9999999999999999

Tanjung Kemuning, Ed-mm-yyyyy
Camat

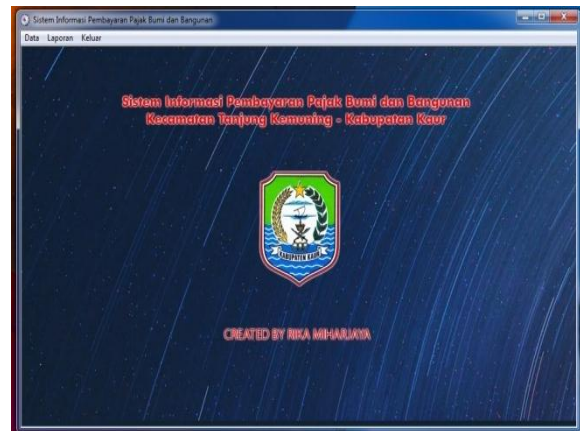
(xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx)

Gambar 3.13. Rancangan Output Rekapitulasi Pembayaran Pajak

IV. Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil Rancangan Input Program

1. Halaman Menu Utama



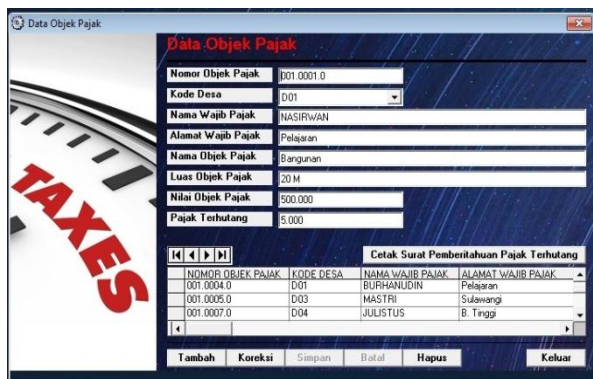
Gambar halaman menu utama

2. Tampilan Menu Input Desa



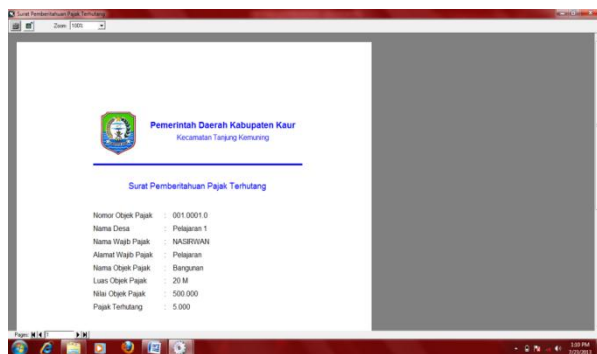
Gambar menu input data desa

3. Tampilan Menu Input Objek Pajak



Gambar menu input objek pajak

B. Hasil Rancangan Output Program
1. Output Data Wajib Pajak



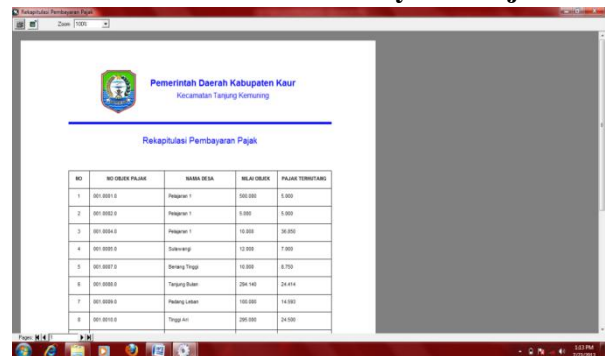
Gambar output wajib pajak

2. Rekapitulasi Daftar Himpunan Ketetapan Pajak



Gambar Rekapitulasi Daftar Himpunan Ketetapan Pajak

3. Rekapitulasi Pembayaran Pajak



Gambar Laporan Rekapitulasi Pembayaran Pajak

C. Pengujian Program

Sebelum program sistem informasi pajak bumi dan bangunan pada kantor Camat Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu dinyatakan sempurna atau berjalan dengan baik, maka tahap berikutnya adalah melakukan pengujian sistem. Pengujian dilakukan dengan mencoba memasukkan aturan-aturan ke dalam sistem. Bila sistem tersebut belum dapat mengakomodasikan semua aturan yang

diberikan maka akan dilakukan modifikasi ulang. Selain itu pada tahap pengujian sistem, akan ditentukan pada sistem yang dapat berjalan dengan baik (*kompatibilitas*), dan sejauh mana perilaku yang menyimpang terhadap sistem atau sering disebut dengan *bug*.

V. Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa untuk sistem informasi pajak Bumi dan bangunan pada kantor Camat Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu yang sudah menggunakan Visual Basic 6.0 adalah

- a. Dengan menggunakan Visual Basic 6.0 dapat mempermudah dalam pemberian sistem informasi pajak bumi dan bangunan pada setiap Desa dan kantor Kecamatan Tanjung Kemuning.
- b. Dengan adanya sistem informasi pajak Bumi dan bangunan pada kantor Camat Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu dapat mempermudah kinerja pegawai dalam mengelola data agar lebih tepat, cepat dan akurat dalam pemberitahuan objek pajak, luas objek pajak, nilai objek pajak dan pajak terhutang

B. Saran

Perancangan pembangunan aplikasi sistem informasi pajak Bumi dan bangunan pada kantor Camat Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu menggunakan Visual Basic 6.0 bertujuan membantu agar dalam pengolahan data dan penyajian informasi mendapatkan hasil yang maksimal. Maka dari itu penulis menyarankan kepada pihak kantor Camat Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur untuk :

- a. Sebaiknya menggunakan pemrograman Visual Basic 6.0

karena lebih mudah dalam databasenya.

- b. Komputer merupakan suatu perangkat yang amat penting pada proses penginputan data sistem informasi ini terutama untuk penyajian informasi yang dibutuhkan. Maka sebaiknya disiapkan tenaga yang memang betul-betul menguasai pemrograman visual basic 6.0 secara khusus agar sistem yang dibuat dapat berfungsi secara optimal serta dapat mengevaluasi sistem secara kontinu dan memperhatikan dari sistem keamanan agar dapat dikembangkan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi. 2003. *Pengembangan Sistem Pakar Menggunakan Visual Basic*, Andi Offset, Yogyakarta, 208 Halaman
- Angrianti, Yeri Nova. *Sistem Informasi Pembayaran Pajak Kendaraan Bermotor Pada Kantor SAMSAT Bengkulu Berbasis Web*, Bengkulu
- Janiansah. 2009. *Sistem Informasi Mendirikan Bangunan (IMB) Pada Kantor Dinas Tata Kota Dan Pengawasan Bangunan Kota Bengkulu Menggunakan Visual Basic 6.0*, Bengkulu
- Prasetyono, Dwi Sunar. 2012. *Buku Pintar Pajak*, Laksana, Yogyakarta, 294 Halaman
- Purwanto, dan Murtono. 2003. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Yudhistira Surakarta, 210 halaman.