

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Perbandingan Terhadap Penelitian Sebelumnya**

Penelitian ini pernah dilakukan oleh penelitian-penelitian sebelumnya yaitu Sherly Metto (2013) membahas tentang “Perancangan Media Informasi Pembayaran Pajak Kendaraan Berbasis Multimedia” (Studi Kasus pada Kantor DISPENDA Waingapu Sumba Timur) hasil yang diperoleh adalah dapat mempermudah penyampaian informasi kepada masyarakat karena data yang tersaji dirancang secara tertata serta terdapat animasi dan suara sehingga terlihat menarik dan mudah dipahami.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Wahyu Milantoko (2013) tentang “Perancangan simulasi pembuatan SIM (Surat Izin Mengemudi) berbasis multimedia”. Hasil dari penelitian ini adalah multimedia yang dapat membantu masyarakat dalam memahami prosedur pembuatan SIM (Surat Izin Mengemudi) dengan menyampaikan informasi yang akurat tentang tata cara pembuatan SIM.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Deby Langgar (2014) dengan judul penelitian “Pengembangan Animasi Pembelajaran Rambu-Rambu Lalu Lintas Untuk Anak Usia Dini yang dapat membantu memperkenalkan kepada anak usia dini akan pentingnya mengetahui rambu-rambu lalu lintas dan tertib berlalu lintas selain itu ada juga *games puzzle* yang dapat menambah minat anak untuk memperlajarnya.

Penelitian ini merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Sherly Metto (2013). Penelitian kali ini membahas bagaimana merancang “Aplikasi Multimedia Panduan Pembayaran Pajak dan Mutasi Kendaraan Bermotor Berbasis Multimedia” yang dapat membantu masyarakat dalam membayar pajak dan mutasi kendaraan bermotor tanpa menggunakan jasa calo. Perbandingan antara penelitian Sherly Metto dan penelitian ini adalah penelitian Sherly lebih khusus kepada pembayaran pajak kendaraan berbanding penelitian ini yang bukan saja membantu pembayaran pajak tetapi juga mutasi kendaraan bermotor.

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu

No	Penelitian	Judul Penelitian	Metode	Hasil
1	Sherly Metto (2013)	Perancangan Media Informasi Pembayaran Pajak Kendaraan Berbasis Multimedia	Pengembangan Multimedia	Hasil dari penelitian adalah aplikasi mempermudah penyampaian informasi kepada masyarakat karena data yang tersaji dirancang secara tertata serta terdapat animasi dan suara sehingga terlihat menarik dan mudah dipahami.
2	Wahyu Milantoko (2013)	Perancangan simulasi pembuatan SIM(Surat Izin Mengemudi) berbasis multimedia	PIECES ( <i>Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service</i> )	Hasil dari penelitian ini adalah multimedia yang dapat membantu masyarakat dalam memahami prosedur pembuatan SIM

				(Surat Izin Mengemudi).
3	Deby Langgar (2014)	Pengembangan Animasi Pembelajaran Rambu-Rambu Lalu Lintas Untuk Anak Usia Dini	Konsep, Desain, Pengumpulan Bahan, Pembuatan, Pengujian, Distribusi.	Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi multimedia interaktif yang dapat memperkenalkan kepada anak usia dini akan pentingnya mengetahui rambu-rambu lalu lintas dan tertib berlalu lintas selain itu ada juga <i>games puzzle</i> yang dapat menambah minat anak untuk mempelajarinya.

## 2.2 Gambaran Umum Pajak dan Mutasi Kendaraan Bermotor

### a. Pengertian Pajak

Menurut Ilmu Hukum Pajak” (1991:2) ”Pajak adalah iuran kepada Negara (yang dapat dipaksakan) yang terutang oleh yang wajib membayarnya menurut peraturan-peraturan, dengan tidak mendapat

prestasi-kembali, yang langsung dapat ditunjuk, dan yang gunanya adalah untuk membiayai pengeluaran-pengeluaran umum berhubung dengan tugas negara untuk menyelenggarakan pemerintahan”.

Pajak sendiri menurut Prof.Dr.Rachmat Soemitro,S.H., dalam bukunya “Dasar-dasar Hukum Pajak dan Pajak Pendapatan” (2011:1)” yakni pajak adalah iuran rakyat kepada kas negara berdasarkan undang-undang (yang dapat dipaksakan) dengan tidak mendapat jasa timbal, yang langsung dapat ditunjukkan dan yang digunakan untuk membayar pengeluaran umum”

**b. Pengertian Pajak Kendaraan Bermotor**

Pajak kendaraan bermotor merupakan salah satu sumber penerimaan Pendapatan Asli Daerah yang sangat potensial. Pajak kendaraan bermotor sebagaimana yang didefinisikan dalam pasal 1 angka 12 dan 13 UU No. 28 Tahun 2009 adalah pajak atas kepemilikan dan atau penguasaan kendaraan bermotor sekaligus menjadi objek pajak, dan subjek pajaknya yakni orang pribadi atau badan selaku pemilik kendaraan bermotor.

**c. Pengertian Mutasi Kendaraan Bermotor**

Mutasi kendaraan bermotor adalah suatu usaha untuk mengurus administrasi mengenai perpindahan identifikasi kendaraan bermotor dari daerah asal ke daerah tujuan yang disesuaikan dengan kepindahan dari alamat pemilik kendaraan yang baru (Mardiasmo, 2011).

#### **d. SAMSAT**

Sistem Administrasi Manunggal Satu Atap (SAMSAT) merupakan suatu sistem kerjasama secara terpadu antara Polri, Dinas Pendapatan Provinsi, dan PT Jasa Raharja (Persero) dalam pelayanan untuk menerbitkan STNK dan Tanda Nomor Kendaraan Bermotor yang dikaitkan dengan pemasukan uang ke kas negara baik melalui Pajak Kendaraan Bermotor (PKB), Bea Balik Nama Kendaraan Bermotor, dan Sumbangan Wajib Dana Kecelakaan Lalu Lintas Jalan (SWDKLJJ), dan dilaksanakan pada satu kantor yang dinamakan "Kantor Bersama Samsat". Dalam hal ini, Polri memiliki fungsi penerbitan STNK; Dinas Pendapatan Provinsi menetapkan besarnya Pajak Kendaraan Bermotor (PKB) dan Bea Balik Nama Kendaraan Bermotor (BBN-KB); sedangkan PT Jasa Raharja mengelola Sumbangan Wajib Dana Kecelakaan Lalu Lintas Jalan (SWDKLLJ).

### **2.3 Multimedia**

#### **a. Pengertian Multimedia**

Multi berarti banyak dan media biasa diartikan sebagai alat untuk menyampaikan atau membuat sesuatu bentuk komunikasi. Sistem multimedia adalah suatu teknologi yang menggabungkan berbagai sumber media seperti teks, grafik, suara, animasi, dan video yang disampaikan dan dikontrol oleh sistem komputer secara interaktif (Munir, 2012).

## **b. Komponen Multimedia**

Dalam membuat sebuah aplikasi multimedia diperlukan penggabungan dari beberapa komponen multimedia menurut Sutopo dalam Irwandi (2015), terdapat beberapa obyek multimedia yaitu :

### 1. Teks

Teks merupakan elemen multimedia yang paling banyak dilihat. Teks dapat membentuk kata, surat, atau narasi yang menyajikan bahasa kita. Kebutuhan teks tergantung pada kegunaan aplikasi multimedia.

### 2. Grafik (Gambar)

Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara baru lebih sempurna. Gambar merupakan elemen multimedia yang di presentasikan dalam dua dimensi maupun tiga dimensi sebagai media ilustrasi yang memperjelas penyampaian informasi.

### 3. Bunyi

Bunyi dapat ditambahkan dalam multimedia dalam bentuk suara, musik, dan efek-efek suara. Salah satu obyek bunyi yang bisa digunakan dalam multimedia adalah *waveform audio* (Wav) yang merupakan format file audio yang berbentuk digital. Kualitas produknya bergantung pada banyaknya sampel perdetik (*sampling rate*).

### 4. Animasi

Animasi adalah susunan obyek yang diatur sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu gerakan yang mampu menarik setiap orang yang melihatnya. Gambar statis penyusun sebuah animasi disebut *frame*. Animasi memiliki kecepatan untuk setiap pergantian framenya sehingga membentuk suatu gerakan. Susunan frame-frame membentuk suatu lintasan yang berupa urutan yang biasa disebut dengan *timeline*. Kecepatan pada animasi disebut *frame per second* (FPS).

## 5. Video

*Video* merupakan salah satu hal penting dalam pembuatan aplikasi berbasis multimedia yang menggunakan video adalah format *file* dari *video* tersebut. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan format *flash video* (FLV) yaitu format *file* yang digunakan dalam mengirim data video melalui internet, didalam *flash video* berisi *file* SWF (*ShockWaveFile*) yang terdapat dalam aplikasi MacromediaFlash 8.

### **2.4 Adobe Flash CS6**

#### **a. Adobe Flash CS6**

*Adobe Flash* CS6 merupakan sebuah *software* yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs *web* yang interaktif dan dinamis. *Adobe Flash* CS6 menyediakan berbagai macam fitur



yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. *Adobe Flash CS6* telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik.

*Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi atau 3 dimensi yang handal dan ringan sehingga *Flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, *compact disk* (CD) Interaktif dan yang lainnya, selain itu *software* ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie* dan *game* ( Budi, 2012).

#### **b. Area Kerja *Adobe Flash CS6***

1. ***Bar***, adalah baris yang terdiri 11 elemen yang utama dan masing-masing memiliki sub perintah lagi.
2. ***Timeline***, adalah panel untuk mengatur dan mengontrol jalannya animasi *Flash* yang meliputi kecepatan animasi dan penempatan objek.
3. ***Color Panel***, digunakan untuk memberi warna pada objek dan mengatur komposisi warna pada objek yang akan dibuat.
4. ***Stage***, adalah area untuk menempatkan materi animasi, seperti objek gambar, *video*, teks, maupun tombol.
5. ***Property Inspector***, berguna untuk mengatur *setting stage*, atribut objek, penggunaan *filter*, hingga mempublikasikan *movie flash*.

Selain itu *properties panel* juga akan menampilkan informasi ukuran dan posisi objek yang sedang dipilih.

**6. *Toolbox***, adalah beragam piranti untuk menyeleksi, menggambar, memberi warna, memodifikasi objek hingga mengatur ukuran tampilan *stage*.

### **c. Action Script**

*Action Script* adalah bahasa pemrograman yang dibuat berdasarkan ECMAScript yang digunakan dalam pengembangan situs *web* dan perangkat lunak menggunakan *platform Adobe Flash Player*. Bahasa ini awalnya dikembangkan oleh *Macromedia*, tapi kini sudah dimiliki dan dilanjutkan perkembangannya oleh *Adobe*, yang membeli *Macromedia* pada tahun 2005.

*Action Script* diketikkan pada panel *actions* yang tersedia pada software *Adobe Flash CS6*. *Action Script* hanya dapat dituliskan pada objek yang bertipe *movie clip*, *keyframe*, *button*, dan objek *components*. *Action Script* tidak dapat digunakan pada objek tulisan atau gambar lain yang bukan bertipe *movie clip*. Jadi bila ingin menggunakan *Action Script* pada suatu objek, objek tersebut harus diubah menjadi *movie clip* terlebih dahulu, (Maulana, 2014).