

IMPELEMENTASI METODE PROTOTYPE DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI EDUKASI PAJAK BERBAIS CORETAX 2024

Rio Permana Putra ¹, Agus Hermanto ²

¹ Program Studi Teknik Informatika, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

² Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Jalan Semolowaru No.45, Sukolilo Surabaya, Jawa Timur,

hermanto_if@untag-sby.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam edukasi perpajakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi edukasi pajak untuk membantu memahami sistem administrasi perpajakan yang baru atau *coretax*. Permasalahan utama yang diangkat adalah rendahnya kepatuhan pajak akibat kurangnya pemahaman dan informasi terhadap sistem administrasi perpajakan yang baru. Penelitian ini menggunakan metode prototype, yang memungkinkan pengembangan sistem secara iteratif berdasarkan umpan balik pengguna. Tahapan penelitian meliputi studi literatur, identifikasi kebutuhan pengguna, perancangan sistem, implementasi, serta pengujian dan evaluasi. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan telah berhasil mengembangkan sistem informasi edukasi pajak berbasis *Coretax* 2024 dengan menggunakan metode prototype untuk membantu masyarakat umum memahami sistem administrasi perpajakan baru atau *Coretax* dimana pengguna dapat belajar secara mandiri dan mengerjakan kuis atau tugas yang tersedia pada sistem informasi edukasi pajak berbasis *Coretax* 2024.

Kata kunci : Sistem Informasi, Edukasi Pajak, *Coretax*, Learning Management Sistem, Prototype

1. PENDAHULUAN

Di Indonesia, pajak memiliki peran penting dalam pengelolaan keuangan negara, terutama dalam mendanai berbagai pengeluaran seperti proyek pembangunan [1]. Pajak menyumbang lebih dari 50% dari pendapatan nasional. Pajak memiliki peran yang penting dalam kehidupan suatu negara, terutama dalam proses pembangunan negara [2]. Pajak adalah pembayaran wajib yang dilakukan oleh seseorang atau organisasi kepada negara. Pajak bersifat memaksa dan diatur dalam undang-undang, tanpa memperoleh imbalan langsung. Dana yang diperoleh dari pajak di manfaatkan untuk kepentingan negara, dengan tujuan meningkatkan kemakmuran dan kesejahteraan rakyat [3].

Rendahnya tingkat kepatuhan pajak adalah masalah yang umum dihadapi oleh setiap negara, terutama di negara-negara berkembang seperti Indonesia [4]. Masalah ini disebabkan oleh rendahnya kesadaran masyarakat terhadap perpajakan, yang dipicu oleh beberapa faktor, termasuk kurangnya pemahaman tentang pajak. Selain itu, banyak individu yang masih menganggap pajak sebagai beban, bukan sebagai kewajiban yang harus dipenuhi [5].

Saat ini, banyak orang masih kurang memahami sistem administrasi perpajakan baru, yang mengakibatkan rasa enggan dan ketidaknyamanan dalam membayar pajak. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan edukasi tentang pajak, khususnya mengenai sistem perpajakan yang baru yaitu sistem *Coretax* [6].

Coretax adalah sebuah sistem administrasi perpajakan baru yang digunakan untuk mengelola dan mengawasi pemungutan pajak yang mencakup proses surat pemberitahuan tahunan (SPT), dokumen perpajakan, pembayaran pajak, pemeriksaan dan

penagihan, pendaftaran wajib pajak, serta pencatatan akuntansi [7] [8].

Perkembangan era digital telah memberikan dampak besar pada berbagai bidang kehidupan [9]. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, pemanfaatan teknologi saat ini dapat diterapkan di berbagai sektor, termasuk dalam bidang Pendidikan [10]. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan pada dasarnya memberikan dampak positif terhadap metode pembelajaran [11]. Dalam penelitian ini, pemanfaatan perkembangan teknologi informasi, terutama melalui pengembangan sistem informasi edukasi pajak, dapat menjadi solusi efektif untuk mengedukasi masyarakat yang masih kurang memahami tentang sistem administrasi perpajakan.

Dengan demikian berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan, Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi edukasi pajak untuk membantu memahami sistem administrasi perpajakan yang baru atau *coretax*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengembangan Sistem Informasi Learning Management System Untuk Peningkatan Pengalaman Belajar Mahasiswa

Penelitian Kartiko dan Zulkarnain pada tahun 2024 [12] berfokus pada pengembangan system informasi manajemen pembelajaran untuk mengatasi masalah pendidikan tradisional seperti kesulitan mendapatkan akses ke materi pembelajaran, keterbatasan sumber belajar, dan kesulitan untuk melacak kemajuan siswa di era revolusi industri 4.0. sistem yang dikembangkan berhasil meningkatkan

aksesibilitas materi, fleksibilitas waktu dan tempat belajar, dan kemampuan melacak kemajuan belajar.

2.2 Pentingnya Pajak Bagi Negara

Pajak adalah bagian penting dari ekonomi suatu negara. Pungutan pajak memengaruhi banyak aspek kehidupan masyarakat, seperti pengaturan ekonomi, distribusi kekayaan, dan pendanaan layanan publik. Pajak memiliki fungsi utama sebagai sumber dana untuk layanan publik seperti pendidikan, kesehatan, infrastruktur, dan layanan sosial. Layanan ini sangat penting untuk meningkatkan kesehatan masyarakat.[13].

2.3 Sistem Administrasi Perpajakan Coretax 2024

Coretax adalah sebuah sistem administrasi perpajakan baru yang digunakan untuk mengelola dan mengawasi pemungutan pajak yang mencakup proses surat pemberitahuan tahunan (SPT), dokumen perpajakan, pembayaran pajak, pemeriksaan dan penagihan, pendaftaran wajib pajak, serta pencatatan akuntansi. Selain itu, *Coretax* dibuat dengan tujuan untuk menemukan wajib pajak yang terlambat membayar pajak. Dengan demikian, Direktorat Jendral Pajak (DJP) dapat memberikan sanksi atau sosialisasi untuk meningkatkan kepatuhan pajak dengan mengidentifikasi individu yang terlambat membayar pajak. [7] [8].

2.4 Learning Management Sistem

Menurut Wulandari dan Tohir [9] *Learning Management Sistem* atau (LMS) adalah aplikasi perangkat lunak yang di untuk gunakan, mencatat, melaporkan, dan menyediakan kursus atau program pelatihan secara daring. Salah satu keunggulan LMS dalam meningkatkan kualitas pembelajaran daring adalah memberi siswa fleksibilitas untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, yang membantu mereka yang memiliki keterbatasan waktu atau tempat untuk mengakses materi pembelajaran.

2.5 Metode Prototype

Menurut Adi Pamungkas dan Ananda Raharja [14] Metode prototipe adalah versi awal dari perangkat lunak yang digunakan untuk menggambarkan konsep, menguji desain, dan menemukan berbagai masalah dan solusi. Metode ini digunakan untuk membuat prototype yang dapat menggambarkan informasi tentang sistem sehingga pengguna atau pemilik dapat memiliki pemahaman yang jelas tentang sistem.

3. METODE PENELITIAN

Metode prototipe adalah rancangan awal perangkat lunak yang digunakan untuk menggambarkan konsep, menguji desain, dan menemukan masalah dan solusi, metode ini memiliki tahapan yaitu, Analisis kebutuhan, perancangan sistem, pengembangan prototype, pengujian sistem, implementasi, dan evaluasi

adalah bagian dari proses ini. [14][15]. Adapun beberapa tahapan penelitian sebagai berikut



Gambar 1. Tahapan Penelitian

3.1. Tahapan Penelitian

Tahapan yang pertama dimulai dengan Studi Literatur yang dimana pada tahapan ini peneliti Melakukan kajian terhadap literatur yang ada untuk memahami teori, konsep, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan sistem informasi edukasi pajak atau learning management sistem

3.2. Identifikasi Kebutuhan

Tahapan yang berikutnya adalah tahapan Identifikasi Kebutuhan yang dimana, peneliti mengidentifikasi kebutuhan dari sistem informasi edukasi pajak yang akan dikembangkan secara mendalam guna memastikan pengembangan sistem sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

3.3. Perancangan Sistem

Tahapan yang berikutnya adalah tahapan perancangan yang dimana peneliti merancang sistem berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi yang mencakup desain arsitektur, prototype dan desain antarmuka sistem informasi edukasi pajak yang akan dikembangkan.

3.4. Implementasi Sistem

Tahap selanjutnya adalah implementasi sistem, yang di mana rancangan yang telah disusun sebelumnya akan dikembangkan sesuai dengan spesifikasi kebutuhan yang telah ditentukan dalam studi kasus ini yaitu pengembangan sistem informasi edukas pajak.

3.5. Pengujian Sistem

Tahapan selanjutnya adalah tahapan Pengujian dan Evaluasi Sistem, yang dimana sistem yang telah dikembangkan akan diuji menggunakan blackbox testing ke pengguna sebanyak 50 orang dan di evaluasi fungsionalitas nya guna memastikan sistem berfungsi sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem informasi edukasi pajak berbasis web menggunakan Bahasa PHP dengan Framework Laravel dan database MYSQL. Berikut beberapa hasil rancangan :

4.1. Kebutuhan Pengguna

Tabel 1. Kebutuhan Pengguna Sistem Informasi Edukasi Pajak

No	Pengguna	Deskripsi
1	Admin	- Dapat mengelola data user seperti (menambahkan, menghapus, mengedit data user). - Dapat mengelola data pelatihan seperti (menambahkan menghapus, mengedit dan data pelatihan). - Dapat mengelola data materi edukasi pajak seperti (menambahkan menghapus,dan mengedit data materi edukasi pajak). - Dapat mengelola data kuis beserta soal kuis (menambahkan, menghapus dan mengedit data kuis). - Dapat mengelola data tugas beserta soal tugas (menambahkan menghapus, dan mengedit data tugas).
2	Mentor	- Dapat mengelola data pelatihan seperti (menambahkan menghapus, mengedit dan data pelatihan). - Dapat mengelola data materi edukasi pajak seperti (menambahkan menghapus,dan mengedit data materi edukasi pajak). - Dapat mengelola data kuis beserta soal kuis (menambahkan, menghapus dan mengedit data kuis). - Dapat mengelola data tugas beserta soal tugas (menambahkan menghapus, dan mengedit data tugas).
3	Siswa	- Dapat mengikuti atau menambahkan pelatihan dan membatalkan mengikuti pelatihan atau menghapus pelatihan. - Dapat melihat dan mendownload materi edukasi pajak yang sudah ditambahkan oleh mentor. - Dapat mempelajari materi secara mandiri yang sudah ditambahkan oleh mentor - Dapat mengambil dan membatalkan pengambilan kuis yang sudah disediakan oleh mentor. - Dapat mengerjakan kuis yang sudah di ambil - Dapat mengambil dan membatalkan pengambilan tugas yang sudah disediakan oleh mentor. - Dapat mengerjakan kuis yang sudah di ambil - Dapat melihat riwayat pengerjaan kuis maupun tugas

Pada tabel 1 dijelaskan tentang beberapa pengguna dari sistem informasi edukas pajak yang dikembangkan contohnya Admin, Mentor dan siswa.

Pada tabel tersebut juga menjelaskan mengenai deskripsi atau fungsi dari setiap peran tersebut secara detail.

4.2. Kebutuhan Fungsional

Tabel 2. Kebutuhan Fungsional Sistem Informasi Edukasi Pajak

No	Kebutuha Fungsional	Deskripsi	Aktor
1	Login	Sistem dapat login sesuai role yang terdapat dalam database	Admin, siswa dan mentor
2	Register	Sistem dapat melakukan register akun jika tidak memiliki akun	Mentor dan siswa
3	Edit Profile	Sistem dapat melakukan edit profile setiap role yang tersedia	Admin, mentor dan siswa
4	Pengelolaan Data User	Pengguna dapat menambah, menghapus, mengedit data user	Admin
5	Pengelolaan Data Mentor	Pengguna dapat menambah, menghapus, mengedit data mentor	Admin
6	Pengelolaan Data Siswa	Pengguna dapat menambah, menghapus, mengedit data mentor	Admin
7	Pengelolaan Data Pelatihan	Pengguna dapat menambah, menghapus dan mengedit data pelatihan	Admin dan mentor
8	Pengelolaan Data Materi	Pengguna dapat menambah, menghapus dan mengedit data materi	Admin dan mentor
9	Pengelolaan Data Kuis & Soal Kuis	Pengguna dapat menambah, menghapus dan mengedit data (kuis dan soal kuis)	Admin dan mentor
10	Pengelolaan Data Tugas & Soal Tugas	Pengguna dapat menambah, menghapus dan mengedit data (tugas dan soal tugas)	Admin dan mentor

No	Kebutuhan Fungsional	Deskripsi	Aktor
11	Pengerjaan Kuis & Riwayat Pengerjaan Kuis	Pengguna dapat mengerjakan kuis yang sudah tersedia pada pelatihan serta dapat melihat riwayat pengerjaan kuis	Siswa
12	Pengerjaan Tugas & Riwayat Pengerjaan Tugas	Pengguna dapat mengerjakan tugas yang sudah tersedia pada pelatihan serta dapat melihat riwayat pengerjaan tugas	Siswa
13	Logout	Sistem dapat melakukan logout sesuai role yang tersedia dalam database	Admin, mentor dan siswa

Pada tabel 2 dijelaskan mengenai kebutuhan fungsional dari sistem informasi edukasi pajak yang akan dikembangkan secara detail.

4.3. Use Case Diagram

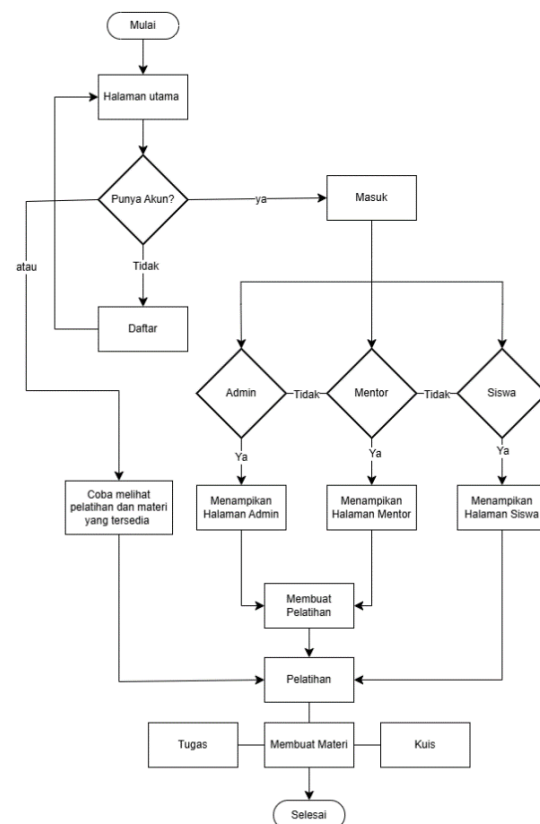


Gambar 2. Use Case Diagram Sistem Informasi Edukasi Pajak

Use case diagram merupakan sebuah gambaran visual yang menampilkan interaksi antara aktor dengan sistem [16]. Pada gambar 2 dijelaskan mengenai aktor aktor beserta perilaku atau aktivitas yang dapat dilakukan di setiap aktor yang terdapat pada sistem informasi edukasi pajak. Contohnya admin dapat mengakses halaman home, melakukan login atau register, dapat mengelola data user dapat mengelola data pelatihan, dapat mengelola data materi pada setiap pelatihan, dapat mengelola data kuis serta soal kuis, dan dapat mengelola data tugas serta soal tugas. Kemudian mentor juga dapat mengakses halaman home, melakukan login atau register, dapat mengelola data pelatihan, dapat mengelola data materi pada setiap pelatihan, dapat mengelola data kuis serta soal kuis, dan dapat mengelola data tugas serta soal tugas. Kemudian siswa juga dapat mengakses halaman home, melakukan login atau register, dapat mengikuti pelatihan atau membatalkan mengikuti pelatihan,

siswa dapat melihat materi atau mendownload materi yang sudah disediakan oleh mentor dan mempelajari materi secara mandiri, kemudian siswa dapat mengerjakan kuis dan tugas yang sudah disediakan oleh mentor pada tiap pelatihan serta siswa dapat melihat riwayat pengerjaan kuis atau tugas.

4.4. Flowchart Diagram



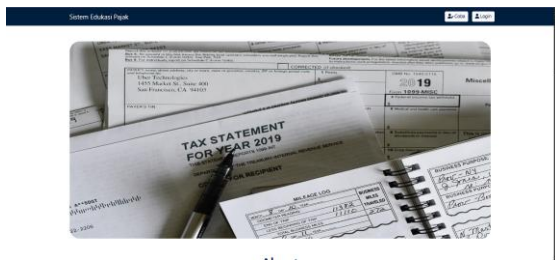
Gambar 3. Flowchart Diagram Sistem Informasi Edukasi Pajak

Flowchart diagram merupakan sebuah diagram yang menggambarkan alur atau proses dalam sebuah sistem [17]. Pada gambar 3 dijelaskan pada proses awal pengguna akan menuju ke halaman utama terlebih dahulu kemudian ada sebuah kondisi apakah pengguna sudah memiliki akun atau belum jika belum punya akun maka pengguna dapat daftar lebih dahulu atau pengguna dapat mencoba melihat lihat pelatihan dan materi yang tersedia dalam sistem. Kemudian jika pengguna sudah punya akun maka pengguna akan diarahkan ke halaman login untuk memasukkan username dan password kemudian akan ada kondisi lagi yang dimana pengguna yang masuk apakah sebagai admin mentor atau siswa jika yang masuk

admin akan diarahkan ke halaman admin begitupun sebaliknya. Kemudian jika pengguna yang masuk sebagai admin atau mentor maka akan dapat mengelola pelatihan dan mengelola materi serta kuis dan tugas sedangkan siswa dapat mengikuti pelatihan yang sudah dibuatkan oleh mentor atau admin dan siswa juga dapat mengerjakan kuis dan tugas yang tersedia dalam pelatihan

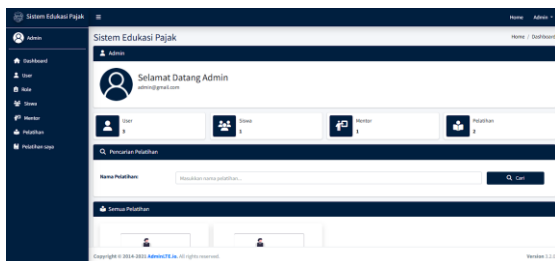
4.5. Antarmuka Sistem

Berikutnya adalah tampilan beberapa antarmuka dari website sistem informasi edukasi pajak berbasis Coretax 2024 :



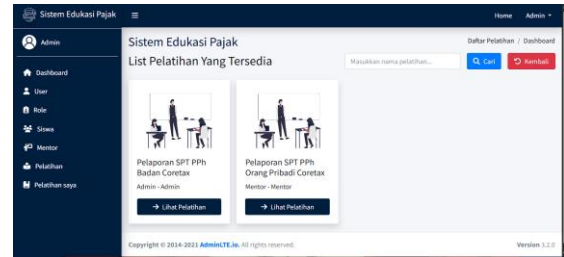
Gambar 4. Antarmuka Bernada Sistem Informasi Edukasi Pajak

Gambar 10 diatas adalah antarmuka Beranda atau Home merupakan halaman pertama kali yang ditampilkan ketika pengguna mengakses sistem informasi edukasi pajak. Terdapat 2 tombol navigasi yaitu tombol coba yang berfungsi untuk mencoba melihat lihat pelatihan dan materi pelatihan yang tersedia dalam sistem informasi edukasi pajak.



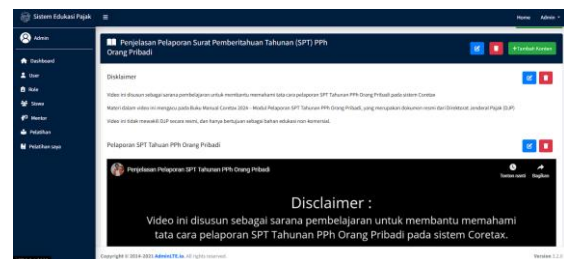
Gambar 5. Antarmuka Dashboard Sistem Informasi Edukasi Pajak

Gambar 11 diatas adalah antarmuka Dashboard merupakan halaman selanjutnya yang akan di tampilkan. Pada halaman ini terdapat 2 tombol navigasi atas yaitu home yang nanti mengarahkan ke halaman dashboard dan nama pengguna sebagai contoh disini peneliti menggunakan akun admin yang nantinya pada tombol tersebut terdapat sub menu lagi yaitu edit profile dan logout. Kemudian terdapat navigasi samping yang memiliki beberapa menu role, user, siswa, mentor, pelatihan dan pelatihan saya. Selanjutnya terdapat informasi pelatihan yang tersedia juga. Untuk tampilan antarmuka dashboard sistem informasi edukasi pajak sebagai berikut.



Gambar 6. Antarmuka Pelatihan Tersedia Sistem Informasi Edukasi Pajak

Gambar 12 atas ini adalah antarmuka Pelatihan Tersedia yang dimana pengguna dapat melihat pelatihan apa saja yang tersedia pada sistem informasi edukasi pajak serta dapat mengikuti pelatihan tersebut.



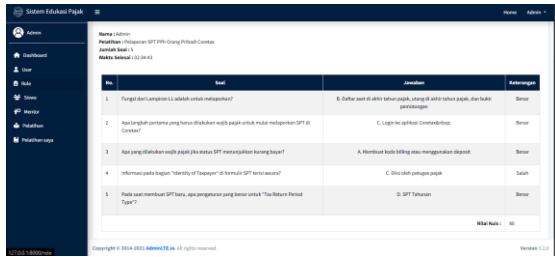
Gambar 7. Antarmuka Materi Pelatihan Sistem Informasi Edukasi Pajak

Gambar 13 diatas ini adalah Antarmuka Materi Pelatihan merupakan halaman yang menyediakan atau menampilkan informasi mengenai materi tentang coretax serta terdapat kuis dan tugas dalam pelatihan tersebut untuk tampilan antarmuka materi pelatihan sistem informasi edukasi pajak sebagai berikut.



Gambar 8. Antarmuka Detail Kuis Sistem Informasi Edukasi Pajak

Gambar 14 dibawah adalah antarmuka Detail Kuis merupakan halaman yang menyediakan atau menampilkan informasi kuis yang akan dikerjakan seperti deskripsi kuis kemudian kuis ini akan tersedia sampai tanggal berapa dan durasi kuis serta terdapat riwayat pengerjaan kuis.



Gambar 9. Antarmuka Nilai Kuis Sistem Informasi Edukasi Pajak

Gambar 15 dibawah adalah antarmuka Nilai Kuis merupakan halaman yang menampilkan informasi

tentang nama pengguna yang sudah mengerjakan kuis, pelatihan yang memiliki kuis ini, jumlah soal dan waktu selesai mengerjakan kuis tersebut. Kemudian akan tampil tabel yang memuat informasi semua soal yang sudah dijawab dan terdapat keterangan apakah jawaban tersebut benar atau salah dan yang terakhir akan tampil nilai kuis yang sudah dikerjakan.

4.6. Pengujian Sistem

Dalam penelitian ini, digunakan metode pengujian blackbox testing. Rincian pengujian tersebut disajikan dalam Tabel 3 mengenai blackbox testing.

Tabel 3. Pengujian Blackbox Testing

No	Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Login	Setelah pengguna berhasil masuk, sistem akan mengarahkan dan menampilkan halaman dashboard.	Sesuai
2	Mengakses halaman dashboard	Sistem dapat menampilkan halaman dashboard	Sesuai
3	Akses halaman data siswa	Sistem dapat menampilkan halaman data siswa	Sesuai
4	Melakukan tambah, edit, hapus, dan simpan pada halaman data siswa	Sistem dapat menampilkan form tambah, form edit, menghapus siswa dan menyimpan siswa pada halaman data siswa	Sesuai
5	Akses halaman data mentor	Sistem dapat menampilkan halaman data mentor	Sesuai
6	Melakukan tambah, edit, hapus, dan simpan pada halaman data mentor	Sistem dapat menampilkan form tambah, form edit, menghapus mentor dan menyimpan mentor pada halaman data mentor	Sesuai
7	Akses halaman data pelatihan	Sistem dapat menampilkan halaman data pelatihan	Sesuai
8	Melakukan tambah, edit, hapus, dan simpan pada halaman data pelatihan	Sistem dapat menampilkan form tambah, form edit, menghapus pelatihan dan menyimpan mentor pada halaman data pelatihan	Sesuai
9	Akses halaman pelatihan pengguna	Sistem dapat menampilkan halaman pelatihan pengguna	Sesuai
10	Melakukan ikuti, batal ikuti dan simpan pada halaman pelatihan pengguna	Sistem dapat menampilkan list pelatihan dan menyimpan pelatihan pada halaman pelatihan pengguna	Sesuai
11	Akses halaman materi pelatihan	Sistem dapat menampilkan halaman materi pelatihan	Sesuai
12	Melakukan tambah, edit, hapus, dan simpan pada halaman data topik pelatihan	Sistem dapat menampilkan form tambah, form edit, menghapus pelatihan dan menyimpan topik pelatihan pada halaman materi pelatihan	Sesuai
13	Melakukan tambah, edit, hapus, dan simpan pada halaman data konten topik pelatihan	Sistem dapat menampilkan form tambah, form edit, menghapus pelatihan dan menyimpan konten topik pelatihan pada halaman materi pelatihan	Sesuai
14	Akses halaman bank soal kuis	Sistem dapat menampilkan halaman bank soal kuis	Sesuai
15	Melakukan tambah, edit, hapus, dan simpan pada halaman data bank soal kuis	Sistem dapat menampilkan form tambah, form edit, menghapus bank soal kuis dan menyimpan bank soal kuis pada halaman bank soal kuis	Sesuai
16	Akses halaman kuis	Sistem dapat menampilkan halaman kuis	Sesuai
17	Melakukan tambah, edit, hapus, dan simpan pada halaman data kuis	Sistem dapat menampilkan form tambah, form edit, menghapus kuis dan menyimpan kuis pada halaman kuis	Sesuai
18	Akses halaman soal kuis	Sistem dapat menampilkan halaman soal kuis	Sesuai
19	Melakukan generate soal kuis random dan hapus pada halaman soal kuis	Sistem dapat generate soal kuis random yang tidak digunakan di kuis manapun serta menghapus soal kuis pada halaman soal kuis	Sesuai
20	Akses halaman kuis pengguna	Sistem dapat menampilkan halaman kuis pengguna	Sesuai
21	Melakukan ambil, batal ambil dan simpan pada halaman kuis pengguna	Sistem dapat menampilkan list kuis dan menyimpan kuis pada halaman kuis pengguna	Sesuai
22	Akses halaman detail kuis	Sistem dapat menampilkan detail kuis serta menampilkan riwayat pengerjaan kuis setelah kuis diambil	Sesuai
23	Mengerjakan kuis pada halaman pengerjaan kuis	Sistem dapat menampilkan halaman pengerjaan kuis serta menyimpan jawaban jawaban kuis pada halaman nilai kuis	Sesuai
24	Akses halaman bank soal tugas	Sistem dapat menampilkan halaman bank soal tugas	Sesuai
25	Melakukan tambah, edit, hapus, dan simpan pada halaman data bank soal tugas	Sistem dapat menampilkan form tambah, form edit, menghapus bank soal tugas dan menyimpan bank soal tugas pada halaman bank soal tugas	Sesuai
26	Akses halaman tugas	Sistem dapat menampilkan halaman tugas	Sesuai
27	Melakukan tambah, edit, hapus, dan simpan pada halaman data tugas	Sistem akan menampilkan form tambah, form edit, menghapus tugas dan menyimpan tugas pada halaman tugas	Sesuai
28	Akses halaman soal tugas	Sistem dapat menampilkan halaman soal tugas	Sesuai

No	Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
29	Melakukan generate soal tugas random dan hapus pada halaman soal tugas	Sistem dapat generate soal tugas random yang tidak digunakan di tugas manapun serta menghapus soal tugas pada halaman soal tugas	Sesuai
30	Akses halaman tugas pengguna	Sistem dapat menampilkan halaman tugas pengguna	Sesuai
31	Melakukan ambil, batal ambil dan simpan pada halaman tugas pengguna	Sistem dapat menampilkan list tugas dan menyimpan tugas pada halaman tugas pengguna	Sesuai
32	Akses halaman detail tugas	Sistem dapat menampilkan detail tugas serta menampilkan riwayat pengerjaan tugas setelah tugas diambil	Sesuai
33	Mengerjakan tugas pada halaman pengerjaan kuis	Sistem dapat menampilkan halaman pengerjaan tugas serta menyimpan jawaban jawaban tugas pada halaman nilai tugas	Sesuai
34	Logout	Sistem dapat melakukan logout	Sesuai

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan penelitian yang dilakukan berhasil mengembangkan sistem informasi edukasi pajak berbasis *coretax* 2024 menggunakan metode prototype untuk membantu masyarakat umum memahami sistem administrasi perpajakan yang baru atau *coretax* yang dimana pengguna dapat belajar secara mandiri dan mengerjakan kuis kuis atau tugas yang tersedia pada sistem informasi edukasi pajak berbasis *coretax* 2024. Untuk meningkatkan fungsionalitas Sistem Informasi Edukasi Pajak Berbasis *Coretax* 2024 di masa mendatang, salah satu saran yang dapat diterapkan adalah mengembangkan fitur chatbot interaktif guna membantu pengguna dalam memahami penggunaan website dengan lebih mudah dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Wijaya, D. Nurdiniah, and I. Meita, "Edukasi Perpajakan Bagi Generasi Z Melalui Sistem Pajak Digital," *JMM (Jurnal Masy. Mandiri)*, vol. 8, no. 3, pp. 2572–2582, 2024, [Online]. Available: <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm>
- [2] K. Halomoan and T. Herning Sitabuana, "Pajak, Pandemi, Dan MasyarakatPAJAK, PANDEMI, DAN MASYARAKAT," *SIBATIK J. J. Ilm. Bid. Sos. Ekon. Budaya, Teknol. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 7, pp. 1243–1254, 2022, doi: 10.54443/sibatik.v1i7.147.
- [3] H. Ufairatus Syarifa and R. Yendrawati, "Mengenalkan Pajak Sejak Dini: Upaya Edukasi Pajak Berbasis Media Visual yang Menarik," *Rahmatan Lil 'Alamin J. Community Serv.*, vol. 2, no. 1, pp. 44–51, 2022, doi: 10.20885/rla.vol2.iss1.art6.
- [4] E. Anggra Yunita, J. Riyanto Tri Wijaya, D. Noviany Rahmatika, and S. Fadila Masitho, "PENGARUH POSTUR MOTIVASI PADA LITERASI KEPATUHAN WAJIB PAJAK ORANG PRIBADI DI KOTA TEGAL: DITINJAU DARI COMMITMENT, CAPITULATION, RESISTANCE, DISENGAGEMENT DAN GAME PLAYING," vol. 8, no. 1, pp. 244–255, 2025.
- [5] Supriyanto *et al.*, "Edukasi Perpajakan Pada Pelajar Sma Negeri 15 Batam Demi Menciptakan Generasi Muda Sadar Pajak Sejak Dini Supriyanto1," vol. 4, pp. 457–463, 2022, [Online]. Available: <http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>
- [6] Y. Yusuf, L. Anthoni, S. Budi, N. L. Puspitasari, and E. D. Z. Jernih, "MENGENALKAN PAJAK SEJAK DINI: UPAYA EDUKASI PAJAK PADA REMAJA DI YAYASAN AL-IKHWANIYAH, LIMO DEPOK," *J. Abdi Masy. Multidisiplin*, vol. 2, no. 3, pp. 16–21, 2023, doi: 10.56127/jammu.v2i3.1077.
- [7] M. A. Al Maliki, "Studi Literatur : Analisis Penerapan Aplikasi CoreTax dalam Sistem Perpajakan," *J. Ekon. Manajemen, Akunt.*, vol. 4, no. 3, pp. 5132–5140, 2025.
- [8] G. Dimetheo, A. Salsabila, and N. Ceysha Amabel Izaak, "Implementasi Core Tax Administration System sebagai Upaya Mendorong Kepatuhan Pajak di Indonesia," *Pros. Semin. Nas. Ekon. dan Perpajak.*, vol. 3, no. 1, p. 2023, 2023.
- [9] O. Wulandari and A. Tohir, "Penggunaan Learning Management System (Lms) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi," *Rev. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 7, no. 3, pp. 10490–10496, 2024.
- [10] K. Gloria Maki, F. I. Sangkop, and M. Krisnanda, "Pengembangan E-Learning Berbasis Web Di Sma Yadika Langowan," *JOINTER J. Informatics Eng.*, vol. 4, no. 02, pp. 16–23, 2023, doi: 10.53682/jointer.v4i02.87.
- [11] D. Rizka Almadhea, S. Af Idah, and A. Lailatur Rohmah, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi E-Learning pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Materi Perpajakan," *Pekobis J. Pendidikan, Ekon. dan Bisnis*, vol. 7, no. 1, p. 48, 2022, doi: 10.32493/pekobis.v7i1.p48-55.20948.
- [12] A. R. Kartiko and A. Zulkarnain, "Pengembangan Sistem Informasi Learning Management System Untuk Peningkatan Pengalaman Belajar Mahasiswa," *Unipma*, pp. 723–732, 2024.
- [13] R. Maleakhi Tampubolon, "Pentingnya Pajak dalam Membangun Masa Depan yang Berkelanjutan," *Direktorat Jendral Pajak*, 2023. <https://www.pajak.go.id/index.php/id/artikel/pentingnya-pajak-dalam-membangun-masa-depan-yang-berkelanjutan> (accessed Jan. 17, 2025).

- [14] C. Adi Pamungkas and P. Ananda Raharja, "Rancang Bangun Learning Management System Berbasis Code Igniter Menggunakan Metode Prototype," *JSiI (Jurnal Sist. Informasi)*, vol. 9, no. 2, pp. 215–220, 2022, doi: 10.30656/jsii.v9i2.5276.
- [15] Y. Agustin and N. Siti Fatonah, "Perancangan Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web Pada SMKS Tanjung Jakarta," *J. Multidisiplin Saintek*, vol. 4, no. 3, 2024.
- [16] C. R. Tria and Lionie, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RINCIAN DATA REKANAN DAN INVOICE PADA PERUSAHAAN LOGISTIK EKSPOR DAN IMPOR BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL (STUDI KASUS: PT MENARA PERDANA ANUGERAH)," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 9, no. 1, pp. 669–676, 2025.
- [17] N. R. Maharani and Sumarno, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengajuan Kredit Berbasis Web dengan Metode Waterfall untuk Meningkatkan Efektivitas dan Efisiensi," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 6, no. 3, pp. 1635–1644, 2025, doi: 10.47065/josh.v6i3.7085.