

USER MANUAL MOBILE

Version 2.0

SmartGov Mobile

Pendataan

Prepared By:

PT. Cartenz Technology Indonesia 2019

PERHATIAN

Segala informasi yang tersaji didalam dokumen ini adalah milik PT. Cartenz Technology Indonesia dan bersifat rahasia untuk kalangan perusahaan. Penggunaan dokumen yang tidak sesuai dengan non-disclosure agreement adalah tidak diperbolehkan.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Pengguna Aplikasi.....	1
1.2. Panduan Pengguna.....	1
1.3. Kebutuhan Sistem.....	2
2. GAMBARAN UMUM.....	3
2.1. Gambaran Aplikasi.....	3
2.2. Tujuan Aplikasi.....	3
2.3. Tombol pada Aplikasi.....	3
3. MEMULAI APLIKASI.....	7
3.1. Login.....	7
3.2. Pilih Kecamatan.....	8
3.3. Pilih Kelurahan.....	9
3.4. Pilih Blok.....	10
3.5. Home.....	11
3.5.1. Tombol Tambah Objek.....	12
3.5.2. Icon Search.....	13
3.5.3. Icon Layer filter.....	14
3.5.4. Icon Pin location.....	15
3.5.5. Icon I'm here.....	15

3.5.6. Bottom menu.....	16
3.6. Membuat Persil.....	16
3.6.1. Objek Pajak.....	17
3.6.2. Subjek Pajak.....	18
3.6.3. Bangunan.....	19
3.6.3.1. Sub Menu Detail.....	20
3.6.3.2. Sub Menu Bangunan.....	21
3.6.3.3. Sub Menu Indoor.....	22
3.6.3.4. Sub Menu Outdoor.....	23
3.7. Manajemen Objek.....	24
3.7.1. Unassign.....	25
3.7.2. Assign.....	26
3.7.3. Ubah Bentuk.....	27
3.7.3.1. Ubah Bentuk Persil.....	27
3.7.3.2. Gabung Persil.....	28
3.7.3.3. Pecah Persil.....	29
3.7.3.4. Geser Persil.....	30
3.8. Membuat Objek Lain.....	31
3.8.1. Buat Objek Baru.....	33
3.8.3. Edit Marker.....	37
3.8.4. Pindah Posisi Marker.....	38
3.9. Upload Data.....	40
3.10. Lainnya.....	41

3.10.1. Pilih Blok.....	42
3.10.2. Koreksi Data.....	42
3.10.3. Bantuan.....	43
3.10.4. Warna Persil.....	44
3.10.5. Simbol Marker.....	45
3.10.6. Statistik.....	46
3.10.7. Profil.....	46
3.11. Logout.....	47

DAFTAR TABEL

Tabel 1 . <i>System Requirement</i>	2
Tabel 2 . <i>Definisi Tombol/Icon</i>	3

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Halaman Login.....	8
Gambar 2 Pilih Kecamatan.....	9
Gambar 3 Pilih Kelurahan.....	10
Gambar 4 Pilih Blok.....	11
Gambar 5 Tampilan Home.....	12
Gambar 6 Tambah Objek.....	13
Gambar 7 Icon Search.....	14
Gambar 8 Icon Layer filter.....	14
Gambar 9 Icon I'm here.....	15
Gambar 10 Membuat Persil.....	16
Gambar 11 Halaman Objek Pajak.....	18
Gambar 12 Halaman Subjek Pajak.....	19
Gambar 13 Halaman Bangunan.....	20
Gambar 14 Sub Menu Detail.....	21
Gambar 15 Sub Menu Bangunan.....	22
Gambar 16 Sub Menu Indoor.....	23
Gambar 17 Sub Menu Outdoor.....	24
Gambar 18 Manajemen Objek.....	25
Gambar 19 Pop-up Konfirmasi Unassign.....	26
Gambar 20 Assign.....	26
Gambar 21 Pop-up Konfirmasi Assign.....	27
Gambar 22 Ubah Bentuk Persil.....	28

Gambar 23 Gabung Persil.....	29
Gambar 24 Pecah Persil.....	30
Gambar 25 Geser Persil.....	31
Gambar 26 Objek Pajak Lain Baru	33
Gambar 27 Detail Objek Pajak.....	34
Gambar 28 Wajib Pajak pada Objek Pajak.....	35
Gambar 29 Assign pada Objek Pajak Lain (Marker).....	36
Gambar 30 Edit Marker.....	37
Gambar 31 Form Edit Marker.....	38
Gambar 32 Pindah Posisi Marker.....	39
Gambar 33 Pop-up Pindah Posisi Marker.....	39
Gambar 34 Menu Lainnya.....	41
Gambar 35 Pilih Blok	42
Gambar 36 Koreksi Data	43
Gambar 37 Warna Persil	44
Gambar 38 Simbol Marker.....	45
Gambar 39 Statistik	46
Gambar 40 Profil.....	47
Gambar 41 Logout.....	48

1. PENDAHULUAN

Dokumen ini akan menjelaskan bagaimana cara menggunakan aplikasi *SmartGov Mobile - Pendataan*. Dengan adanya dokumen ini, pengguna aplikasi diharapkan dapat memahami dan menggunakan sistem dengan optimal.

1.1. Pengguna Aplikasi

User manual Pendataan ini ditujukan untuk pengguna dalam melakukan pendataan objek pajak yang memiliki hak akses pada aplikasi *Pendataan*.

1.2. Panduan Pengguna

User manual ini berisi informasi yang anda butuhkan untuk menggunakan dan memahami aplikasi. Dalam *user manual* ini mengandung beberapa bagian sebagai berikut:

1. PENDAHULUAN

Berisi penjelasan umum mengenai dokumen *user manual* yang dibuat.

2. GAMBARAN UMUM

Berisi penjelasan mengenai aplikasi yang dibahas pada *user manual* ini.

3. MEMULAI APLIKASI

Berisi panduan awal mula penggunaan aplikasi, seperti pada saat pertama kali membuka *link, common action*.

4. PENDATAAN

Berisi panduan cara menggunakan aplikasi secara detail dan menyeluruh.

1.3. Kebutuhan Sistem

Berikut ini beberapa syarat perangkat yang harus dipenuhi untuk dapat menggunakan aplikasi.

Tabel 1. System Requirement

KOMPONEN	SYARAT
Memori Internal	Minimal 1 GB (Gigabyte)
Koneksi Internet	Minimal 3G, rekomendasi 4G
Kamera	Minimal 8 MP (Megapixel)
RAM	Minimal 3 GB (Gigabyte), rekomendasi 4 GB (Gigabyte)
GPS	Memiliki fitur GPS (Global Positioning System)
Sistem Operasi	Android versi 5.0 (lollipop), rekomendasi 6.0 (marshmallow)

2. GAMBARAN UMUM

2.1. Gambaran Aplikasi

Pendataan adalah aplikasi dapat dijalankan pada platform android yang berfungsi untuk membantu pengguna dalam memantau perkembangan proses pendataan objek pajak dalam sebuah daerah. Dalam aplikasi ini, terdapat 1 (satu) pengguna yaitu pendata objek pajak. Aplikasi ini menyediakan informasi daftar peta wilayah, daftar objek pajak, serta daftar wajib pajak.



2.2. Tujuan Aplikasi

Aplikasi ini dibuat untuk memudahkan pendata dalam pembuatan objek pajak disuatu daerah dan mempermudah dalam memantau perkembangan pendataan objek pajak.













2.3. Tombol pada Aplikasi

Berikut ini adalah definisi dari tombol atau icon beserta fungsinya yang terdapat pada aplikasi Pendataan.




Tabel 2. Definisi Tombol/Icon

ICON/ BUTTON	FUNGSI
	Button untuk masuk ke aplikasi
	Icon untuk memperlihatkan atau tidak perlihatkan password

ICON/ BUTTON	FUNGSI
	Button kembali ke halaman sebelumnya
	Inputbox untuk pencarian
	Button untuk pencarian
	Button untuk mengetahui titik tengah objek pajak
	Button untuk layer filter
	Button untuk mengetahui lokasi suatu objek
	Button untuk mengetahui lokasi saat ini
	Button untuk menunjukkan rute ke arah objek pajak
	Button untuk menampilkan halaman peta
	Button untuk menuju ke menu upload
	Button untuk menuju ke menu lainnya
	Slide bar memilih menampilkan lulus verifikasi atau tidak lulus verifikasi

ICON/ BUTTON	FUNGSI
	<i>Button untuk menambah bangunan</i>
	<i>Button untuk menyimpan data bangunan</i>
	<i>Button untuk menyimpan nama objek / pembaharuan</i>
	<i>Button untuk membatalkan suatu aksi</i>
	<i>Button untuk menambahkan foto</i>
	<i>Button untuk ubah bentuk persil</i>
	<i>Button untuk menggabungkan persil</i>
	<i>Button untuk melakukan pecah persil</i>
	<i>Button pindah posisi marker</i>
	<i>Icon pemberitahuan mewajibkan untuk mengisi data pada form yang kosong</i>
	<i>Button untuk mencabut objek pajak dari persil yang sudah ada</i>
	<i>Button untuk menambahkan / menimpa objek</i>

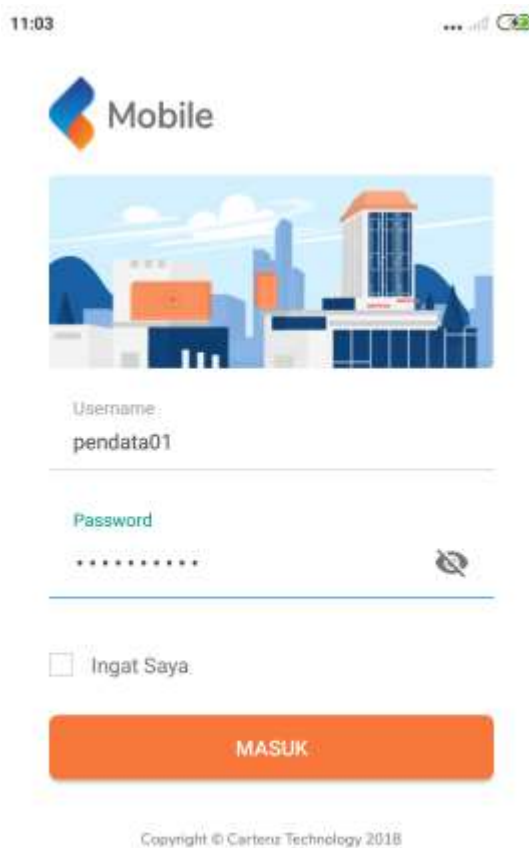
ICON/ BUTTON	FUNGSI
	pajak kedalam persil yang kosong
	Button untuk merubah data
	Button untuk assign objek pajak ke persil atau marker
	Button untuk mengunggah data
	Icon pajak walet
	Icon pajak restoran
	Icon pajak parkir
	Icon pajak mineral
	Icon pajak reklame
	Icon pajak penerangan jalan
	Icon pajak bumi dan bangunan
	Icon pajak hotel

ICON/ BUTTON	FUNGSI
	Icon pajak hiburan
	Icon BPHTB
	Icon pajak air tanah

3. MEMULAI APLIKASI

3.1. Login

Untuk melakukan *login* ke aplikasi SmartGov Mobile, pilih server terlebih dahulu. Kemudian masukkan *username* dan *password* pada kolom yang sudah disediakan kemudian klik tombol **Masuk**.



Gambar 1 Halaman Login

3.2. Pilih Kecamatan

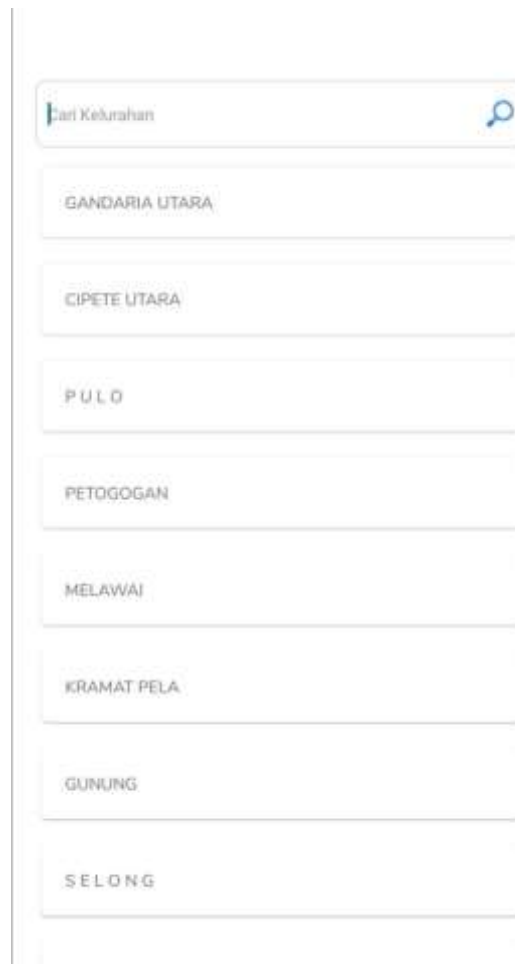
Setelah login, pengguna harus memilih kecamatan terlebih dahulu. Gunakan fitur *Cari* untuk memudahkan pencarian blok.



Gambar 2 Pilih Kecamatan

3.3. Pilih Kelurahan

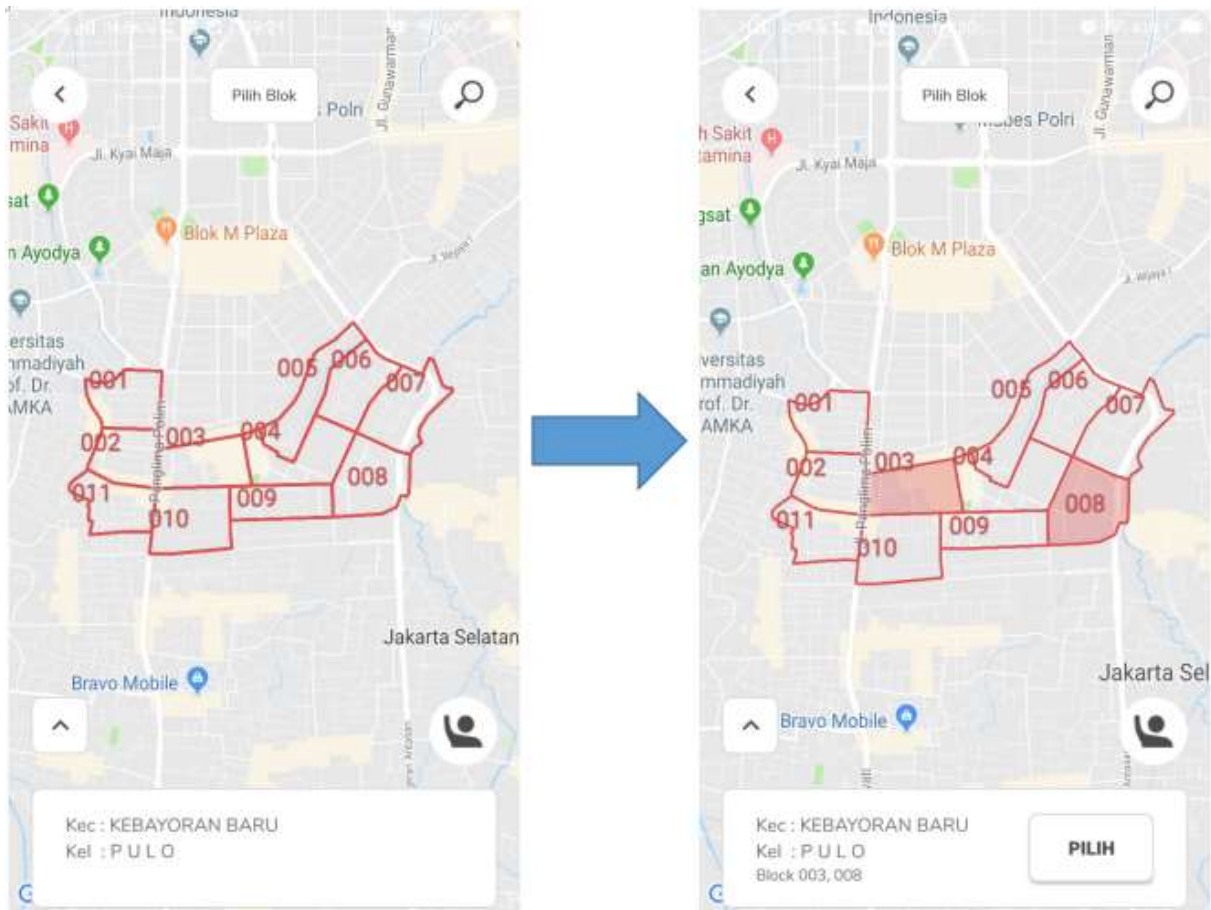
Setelah pilih kecamatan, pengguna harus memilih kelurahan. Gunakan fitur *Cari* untuk memudahkan pencarian blok.



Gambar 3 Pilih Kelurahan

3.4. Pilih Blok

Setelah Pilih Kelurahan, lalu Pilih blok yang ingin ditampilkan di aplikasi Pendataan. Pengguna dapat memilih lebih dari satu blok.



Gambar 4 Pilih Blok

3.5. Home

Pada tampilan awal aplikasi atau home dari Pendataan menampilkan beberapa menu/icon, yaitu tombol tambah objek, icon search, icon layer filter, icon pin location, icon I'm here dan bottom menu. Berikut merupakan tampilan home.



Gambar 5 Tampilan Home

Dari gambar diatas, terdapat beberapa fungsi tombol yaitu sebagai berikut:

3.5.1. Tombol Tambah Objek

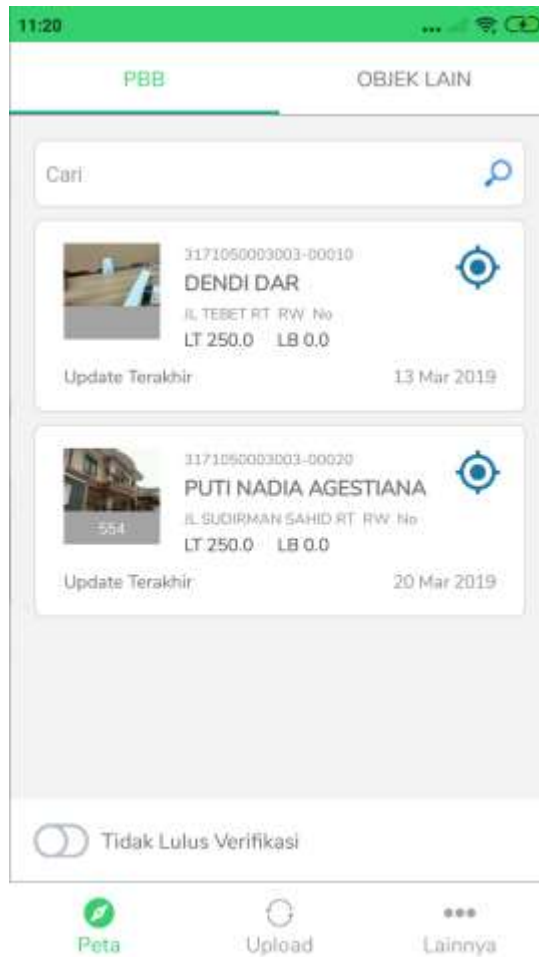
Pada bagian ini, pengguna dapat melakukan penambahan objek pajak pada persil atau objek lain. Menambahkan objek pajak dapat dilakukan dengan cara pada bagian atas layer *Home* pilih *Tambah Objek*. Pada menu tambah objek, pengguna dapat menambahkan objek pada persil atau objek lainnya.



Gambar 6 Tambah Objek

3.5.2. Icon Search

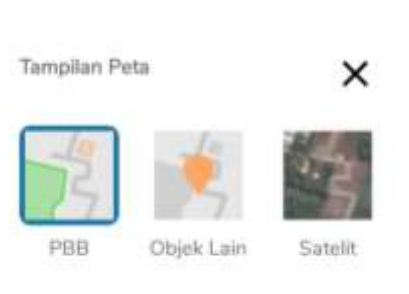
Pada tampilan ini, pengguna dapat melakukan pencarian objek pajak. Untuk dapat melakukan pencarian buka menu *Home*, pada bagian atas layar klik icon. Pada menu *search*, pengguna dapat melakukan pencarian objek pajak berdasarkan data PBB dan data objek pajak lainnya dengan cara memasukkan kata kunci pada kolom cari.



Gambar 7 Icon Search

3.5.3. Icon Layer filter

Layer filter digunakan untuk merubah dan mensortir tampilan pada peta. Untuk menggunakan menu layer filter klik icon pada Home.



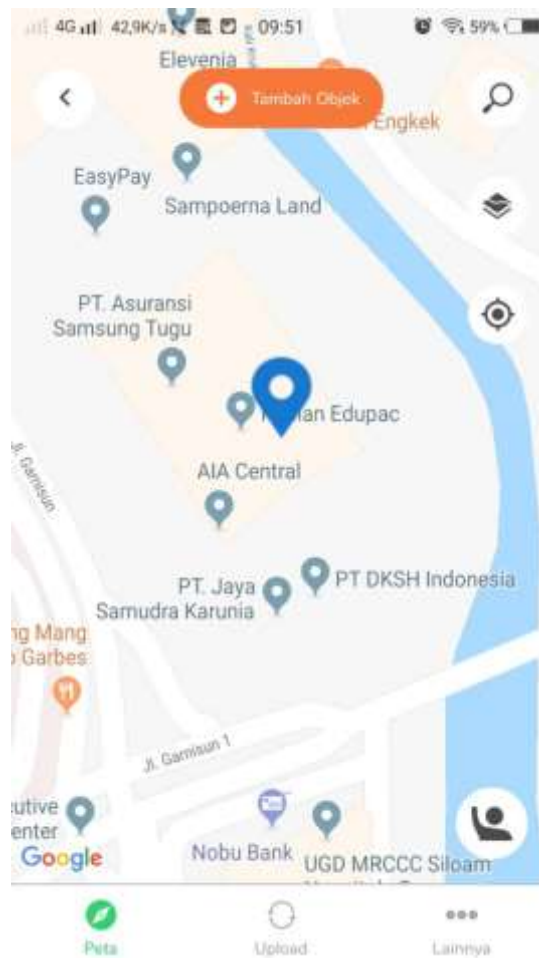
Gambar 8 Icon Layer filter

3.5.4. Icon Pin location

Pin Location berfungsi untuk mengetahui titik tengah objek. Untuk menggunakan menu pin location klik icon pada Home.

3.5.5. Icon I'm here

Tombol I'm here berfungsi untuk menunjukkan posisi saat ini. Untuk menggunakan menu pin location klik icon pada Home.



Gambar 9 Icon I'm here

3.5.6. Bottom menu

Bottom menu berisi pilihan menu Peta, Upload, dan Lainnya. Untuk menggunakan menu pin location klik icon pada Home.

3.6. Membuat Persil

Untuk dapat membuat data persil baru dapat dilakukan dengan cara, pada menu Tambah Objek klik Persil.



Gambar 10 Membuat Persil

Dari gambar diatas, pengguna diminta untuk menggambarkan persil dengan menggeserkan titik. Setelah membentuk sebuah persil, pengguna diminta untuk memilih jenis objek pajak. Terdapat 2 pilihan jenis objek pajak, yaitu **Objek Pajak Tunggal** dan **Objek Pajak Bersama**. Setelah itu pengguna dapat mengisi NOP dari objek pajak atau dapat mencentang **Generate Nomor** untuk penomoran objek pajak secara otomatis. Kemudian klik tombol **Simpan** untuk menyimpan persil baru.

3.6.1. Objek Pajak

Setelah berhasil menyimpan Persil, kemudian pengguna diminta untuk melengkapi data Objek Pajak. Pengguna diminta untuk mengisi Nama Objek Pajak, memilih Jenis Tanah, mengisi Luas Tanah, mengisi Alamat Lengkap dan melampirkan foto objek pajak. Setelah melengkapi data objek pajak, kemudian klik menu subjek pajak untuk mengisi data subjek pajak.

11:25

< Data Objek Pajak

OBJEK PAJAK SUBJEK PAJAK BANGUNAN

No Objek Pajak
3171050003003-00040

Nama Objek
rumah pak joko

Jenis Tanah
Tanah + Bangunan

Luas Tanah
250 m²

Alamat
jl bendungan hilir sudirman

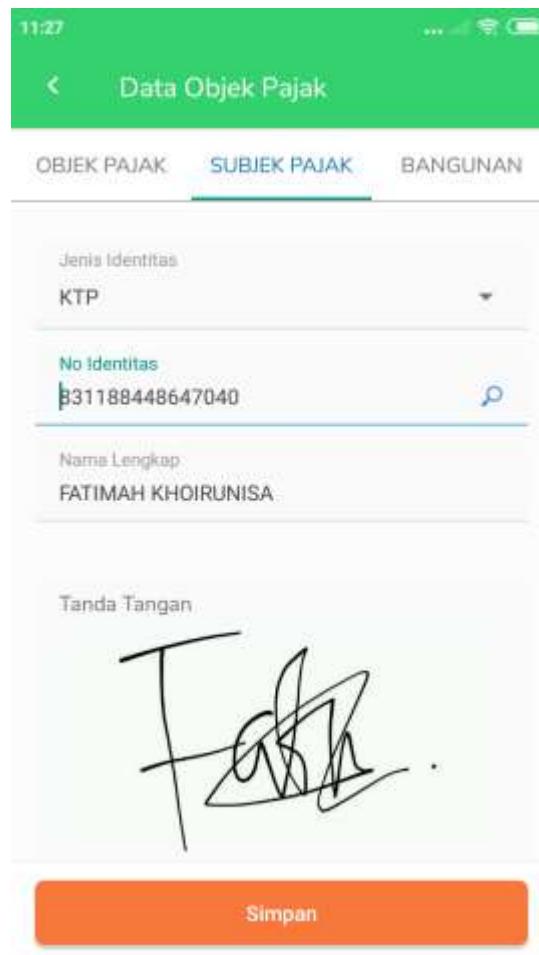
Foto

Simpan

Gambar 11 Halaman Objek Pajak

3.6.2. Subjek Pajak

Tahap selanjutnya adalah melengkapi data subjek pajak. Data subjek pajak yang harus dilengkapi meliputi memilih Jenis Identitas, mengisi Nomor Identitas, dan Nama Lengkap. Selain itu pengguna diminta untuk melampirkan Tanda Tangan, lalu klik tombol **Simpan** untuk menyimpan.



The screenshot shows a mobile application interface for entering tax data. At the top, there is a green header with a back arrow and the title "Data Objek Pajak". Below the header are three tabs: "OBJEK PAJAK", "SUBJEK PAJAK" (which is selected and highlighted), and "BANGUNAN". The main content area is a form with the following fields:

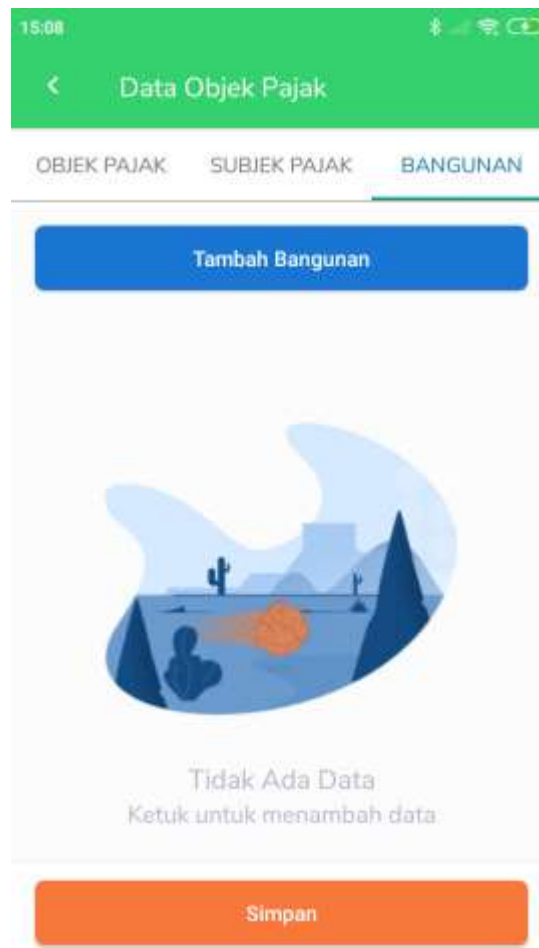
- Jenis Identitas:** A dropdown menu with "KTP" selected.
- No Identitas:** A text input field containing "31188448647040" and a magnifying glass icon on the right.
- Name Lengkap:** A text input field containing "FATIMAH KHOIRUNISA".
- Tanda Tangan:** A signature field containing a handwritten signature.

At the bottom of the form is an orange button labeled "Simpan".

Gambar 12 Halaman Subjek Pajak

3.6.3. Bangunan

Pada sub menu ini, pengguna dapat menambahkan bangunan dengan cara klik tombol **Tambah Bangunan** pada tab menu **Bangunan** setelah data objek pajak dan subjek pajak terisi lengkap. Apabila data objek pajak dan subjek pajak masih kosong maka tidak dapat menambahkan data bangunan.



Gambar 13 Halaman Bangunan

Pada menu tambah bangunan, terdapat 4 bagian data yang harus dilengkapi, yaitu Detail, Bangunan, Indoor, dan Outdoor.

3.6.3.1. Sub Menu Detail

Pada sub menu ini, pengguna diminta untuk memilih Jenis Bangunan, mengisi Luas Bangunan, Jumlah Lantai, Tahun Dibangun, Tahun Renovasi, Daya Listrik, kondisi dan peruntukan bangunan (jika memilih perumahan).

The screenshot displays the 'Data Bangunan' (Building Data) sub-menu. The interface includes a green header with a back arrow and the title 'Data Bangunan'. Below the header are four tabs: 'DETAIL', 'BANGUNAN', 'INDOOR', and 'OUTDOOR'. The 'DETAIL' tab is active. The form contains the following fields:

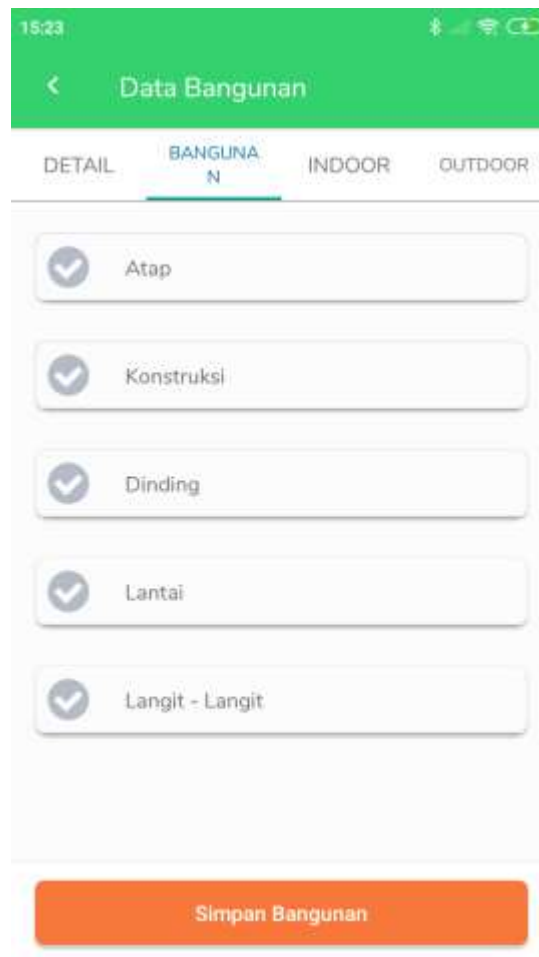
- Jenis Bangunan: Perumahan (JPB1)
- Luas Bangunan: 200 m²
- Jumlah Lantai: 2
- Tahun Dibangun: 2003
- Tahun Renovasi: 2017
- Daya Listrik: 2200
- Kondisi: BAIK
- Peruntukan Bangunan: Rumah Tinggal

At the bottom of the form is an orange button labeled 'Simpan Bangunan'.

Gambar 14 Sub Menu Detail

3.6.3.2. Sub Menu Bangunan

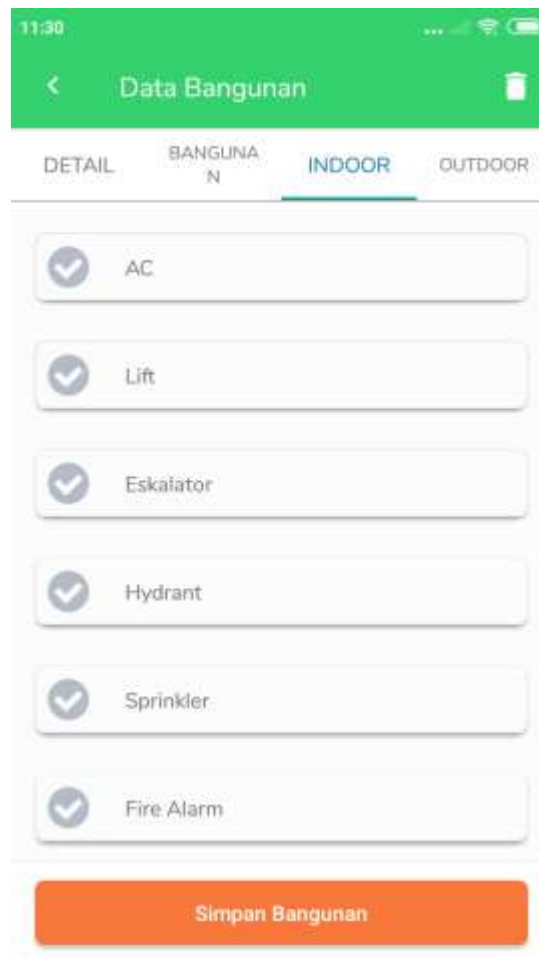
Pada sub menu ini, pengguna diminta untuk memilih jenis dan melampirkan foto Atap, Konstruksi, Dinding, Lantai dan Langit-langit yang berada di objek pajak.



Gambar 15 Sub Menu Bangunan

3.6.3.3. Sub Menu Indoor

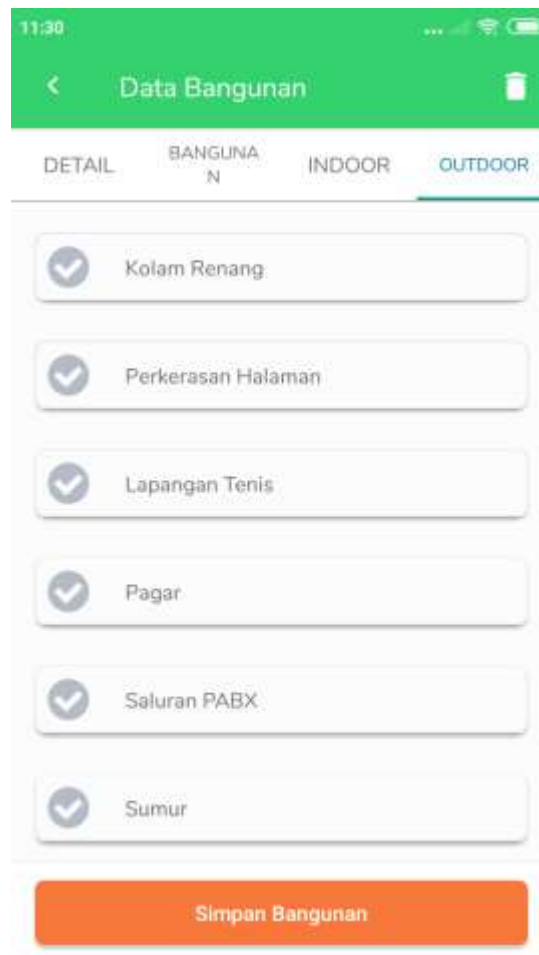
Pada sub menu ini, pengguna diminta untuk melengkapi data Pendingin Ruangan, Lift, Eskalator, Hydrant, Sprinkle dan Fire Alarm yang berada di objek pajak.



Gambar 16 Sub Menu Indoor

3.6.3.4. Sub Menu Outdoor

Pada sub menu ini, pengguna diminta untuk melengkapi data Kolam Renang, Perkerasan Halaman, Pagar, Saluran PABX, Sumur dan Lapangan Tenis yang berada di objek pajak.



Gambar 17 Sub Menu Outdoor

3.7. Manajemen Objek

Pada bagian ini, pengguna dapat melakukan manajemen objek pada persil, yaitu *unassign*, *assign*, dan ubah bentuk.

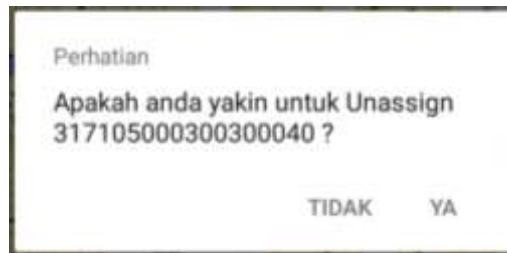


Gambar 18 Manajemen Objek

Dari gambar diatas, terdapat beberapa fungsi tombol yaitu sebagai berikut:

3.7.1. Unassign

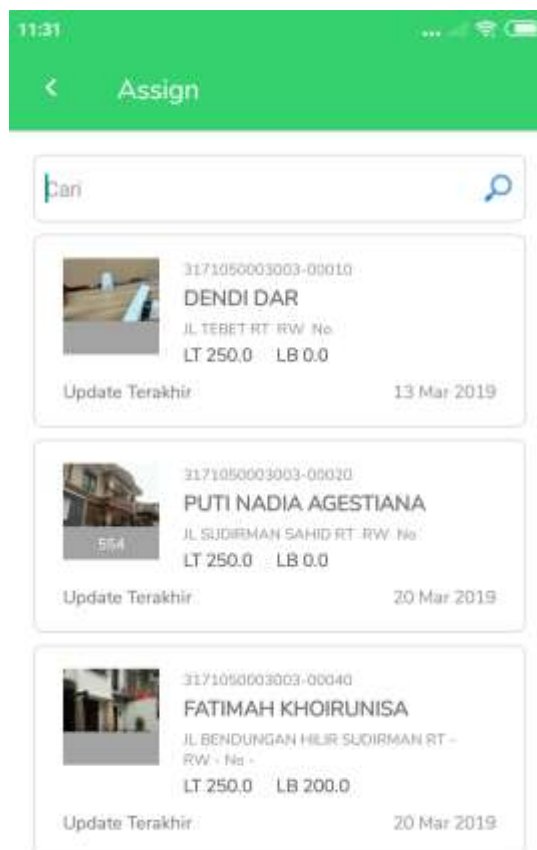
Unassign berfungsi untuk melepas objek pajak dari persil. Ketika pengguna ingin melepas objek, klik icon unassign kemudian pilih objek pajak yang akan di unassign. Maka akan ada pemberitahuan untuk melepas objek pajak. Klik tombol Ya untuk menyimpan.



Gambar 19 Pop-up Konfirmasi Unassign

3.7.2. Assign

Assign berfungsi untuk menempelkan objek pajak pada persil. Ketika pengguna ingin assign maka pengguna dapat klik icon assign kemudian pilih objek pajak yang ada dalam daftar.



Gambar 20 Assign

Setelah memilih objek pajak yang akan di Assign, akan muncul pop-up konfirmasi. Klik tombol Ya untuk menyimpan.



Gambar 21 Pop-up Konfirmasi Assign

3.7.3. Ubah Bentuk

Ubah bentuk berfungsi untuk membantu pengguna untuk memperbaiki bentuk persil. Terdapat 4 (tiga) cara antara lain Ubah Bentuk Persil, Gabung Persil, Pecah Persil, dan Geser Persil.

3.7.3.1. Ubah Bentuk Persil

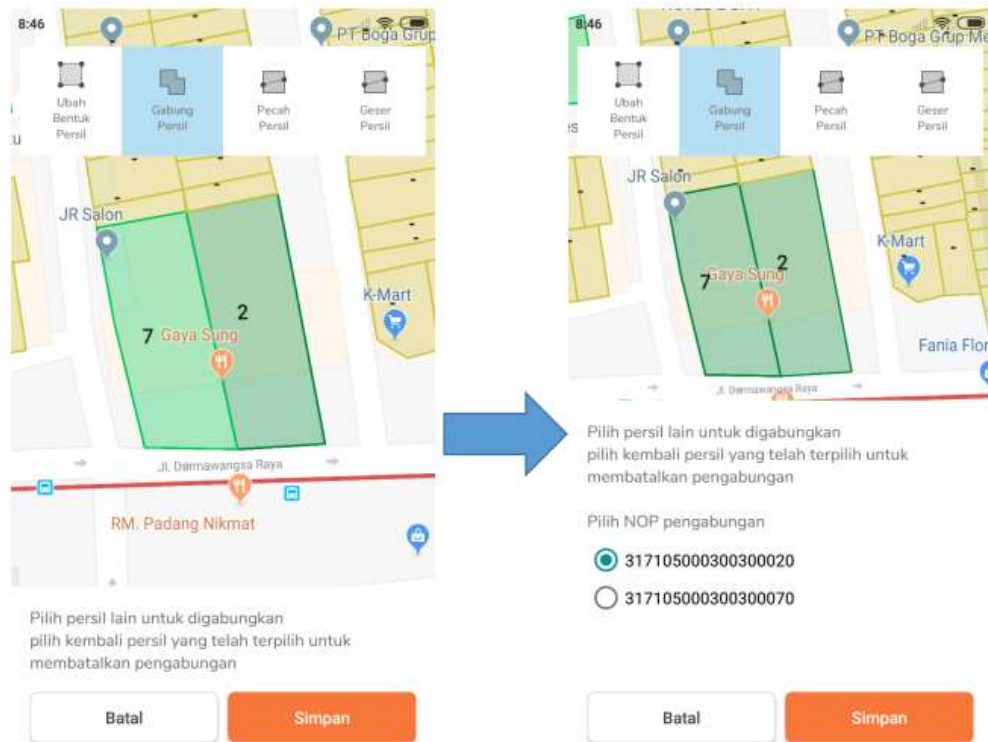
Ubah bentuk persil yaitu pilih persil yang bentuknya akan diubah. Kemudian pindahkan ujung-ujung persil dengan cara menggesernya. Jika bentuk sudah dirasa tepat klik tombol Simpan untuk menyimpan.



Gambar 22 Ubah Bentuk Persil

3.7.3.2. Gabung Persil

Gabung persil yaitu pilih salah satu persil yang ingin digabungkan kemudian pilih persil lainnya yang saling bersinggungan. Kemudian klik tombol **Simpan** untuk menyimpan.



Gambar 23 Gabung Persil

3.7.3.3. Pecah Persil

Pecah persil yaitu pilih persil yang akan dipecah. Lalu tarik garis dengan cara klik pada sisi salah satu persil ke sisi lainnya. Kemudian klik tombol Simpan untuk menyimpan.



Gambar 24 Pecah Persil

3.7.3.4. Geser Persil

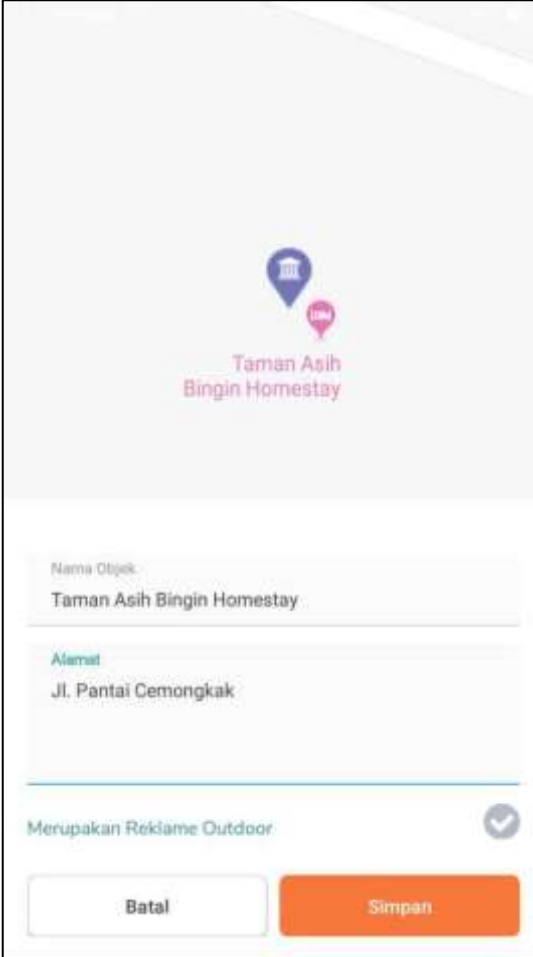
Geser Persil yaitu pilih persil yang akan digeser. Lalu tahan pada persil dan geser ke tempat yang sesuai. Disini pengguna dapat memilih untuk memindahkan atau menyalin persil. Kemudian klik *ya* untuk menyimpan.



Gambar 25 Geser Persil

3.8. Membuat Objek Lain

Menu ini dapat digunakan untuk membuat marker baru. Untuk membuat marker baru klik tombol **Objek Lain** pada menu **Tambah Objek**.

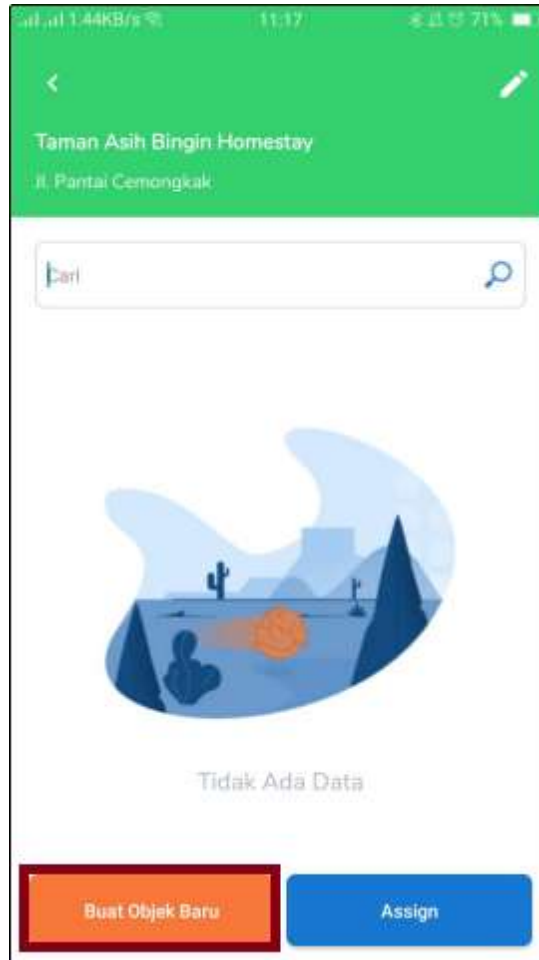


The screenshot displays a mobile application interface for data entry. At the top, there is a map view with a blue location pin and a red 'LIVE' indicator. Below the map, the text 'Taman Asih Bingin Homestay' is displayed. The form below contains the following elements:

- Nama Objek:** A text input field containing 'Taman Asih Bingin Homestay'.
- Alamat:** A text input field containing 'Jl. Pantai Cemongkak'.
- Merupakan Reklame Outdoor:** A checkbox that is checked, with a blue checkmark icon to its right.
- Buttons:** Two buttons at the bottom: a white 'Batal' button and an orange 'Simpan' button.

Setelah itu pengguna dapat menentukan lokasi marker pada blok yang telah dipilih. Lalu isikan Nama Objek dan Alamat dari objek. Centang pada checkbox *Merupakan Reklame Outdoor* jika marker adalah reklame *outdoor*. Kemudian klik tombol *Simpan* untuk menyimpan.

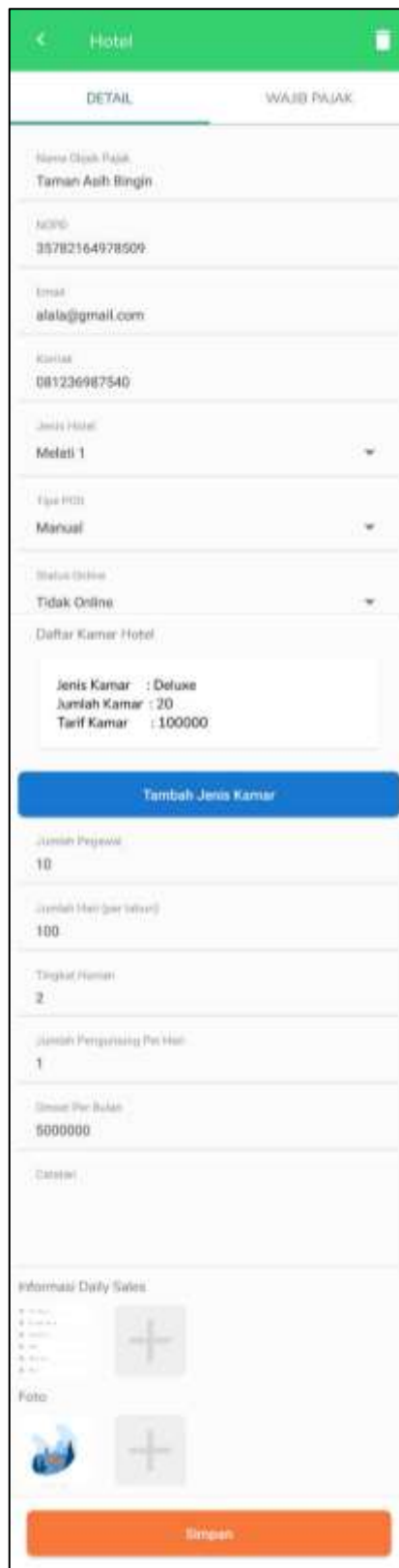
3.8.1. Buat Objek Baru



Gambar 26 Objek Pajak Lain Baru

Setelah berhasil menyimpan Nama Objek dan Alamat, selanjutnya pengguna dapat menambahkan Objek Pajak.

Dalam melakukan buat objek baru, pengguna diminta untuk melengkapi seluruh data objek pajak pada marker. Isikan data detail objek pajak sesuai dengan form yang tersedia. Setelah melengkapi seluruh data klik tombol **Simpan** untuk menyimpan.



Gambar 27 Detail Objek Pajak

The screenshot shows a mobile application interface for a 'Hotel' service. The top navigation bar is green with a back arrow and the word 'Hotel'. Below it, there are two tabs: 'DETAIL' and 'WAJIB PAJAK', with the latter being the active tab. The form contains the following fields:

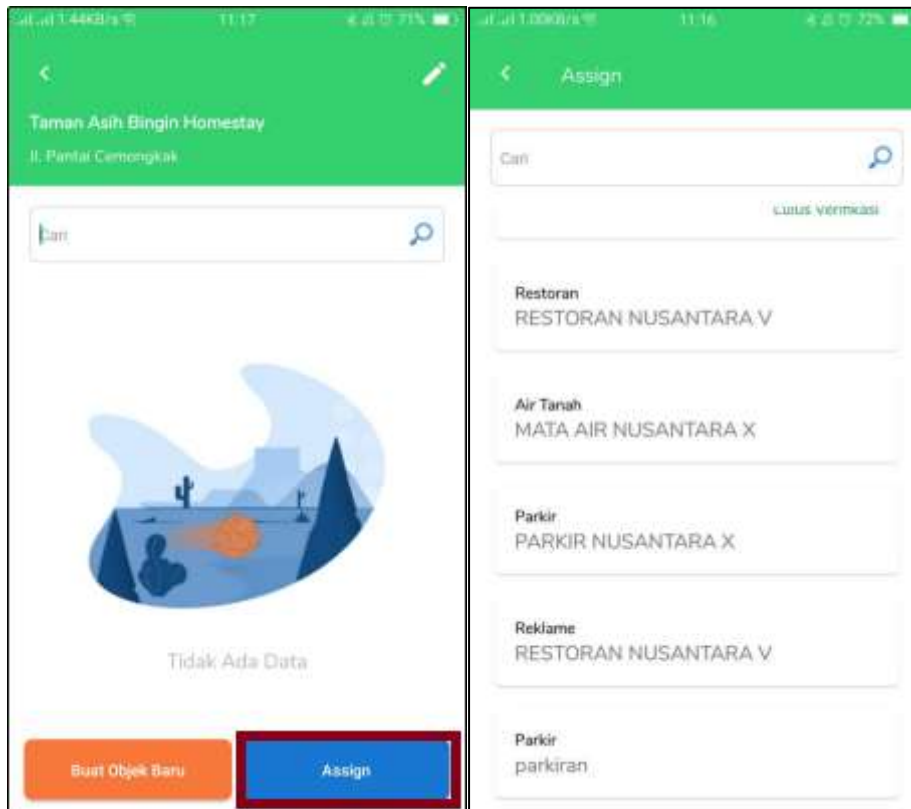
- Jenis Identitas: KTP
- Nu Identitas: 315550080908555
- Nama Lengkap: HAFIZ
- Email: hafiz@gmail.com
- Tempat Lahir: Jakarta
- Tanggal Lahir: 01 Jan 1970
- Jenis Wajib Pajak: Badan
- NPWP: 56685550808
- NPWP: 00.8800
- Alamat: JALAN PECATU RAYA
- No: 25, RT: 012, RW: 01
- Telepon: 08523655588
- Tanda Tangan Subjek Pajak: A handwritten signature.
- Foto Wajib Pajak: A small portrait photo of a man.

At the bottom of the form is an orange button labeled 'Simpan' (Save).

Gambar 28. Wajib Pajak pada Objek Pajak

Setelah data objek pajak tersimpan, pengguna diminta untuk dapat melengkapi data wajib pajak secara lengkap, mulai dari memilih identitas hingga melampirkan foto wajib pajak. Setelah data terisi semua klik tombol **Simpan** untuk menyimpan.

3.8.2. Assign



Gambar 29. Assign pada Objek Pajak Lain (Marker)


Assign berfungsi untuk menempelkan objek pajak pada marker. Ketika pengguna ingin assign maka pengguna dapat klik tombol assign kemudian pilih objek pajak yang ada dalam daftar.

3.8.3. Edit Marker

Edit marker dapat digunakan untuk merubah nama objek dan alamat objek pajak yang berada di marker.



Gambar 30. Edit Marker

Cari maker kemudian pilih marker yang akan diubah datanya, lalu klik icon  pada pojok kanan atas layar.



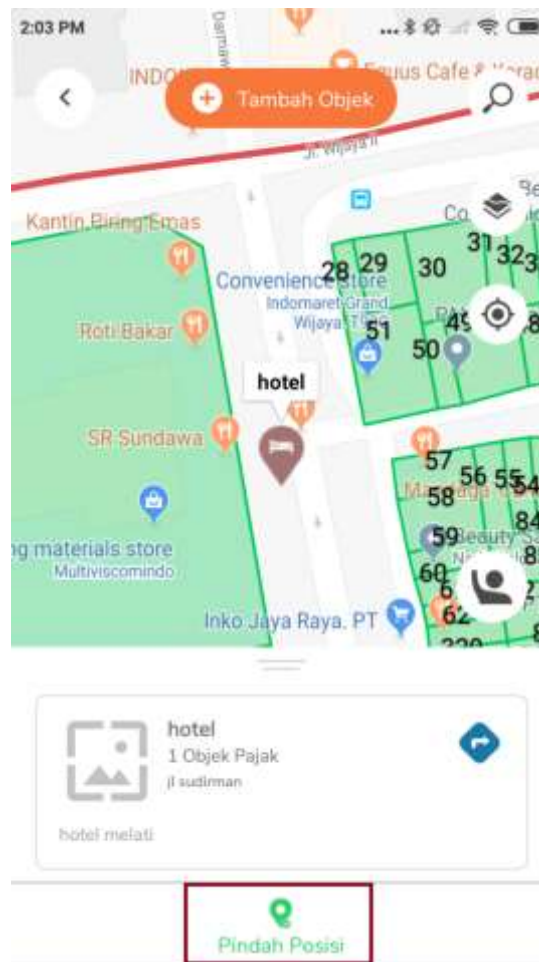
The image shows a mobile application form for editing a marker. It contains two text input fields. The first field is labeled 'Nama Objek' and contains the text 'Taman Asih Bingin Homestay'. The second field is labeled 'Alamat' and contains the text 'Jl. Pantai Cemongkak'. Below these fields is a prominent orange button labeled 'Simpan' (Save).

Gambar 31. Form Edit Marker

Setelah itu, masukkan nama objek dan alamat objek yang baru, kemudian klik tombol **Simpan**.

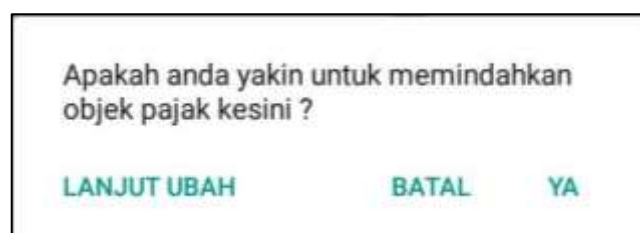
3.8.4. Pindah Posisi Marker

Pada bagian ini pengguna dapat memindahkan posisi marker ke tempat yang lebih sesuai.



Gambar 32. Pindah Posisi Marker

Untuk dapat merubah posisi marker, lakukan pencarian terhadap marker yang akan diubah posisinya, lalu klik pada marker tersebut. Kemudian klik pada **Pindah Posisi**.

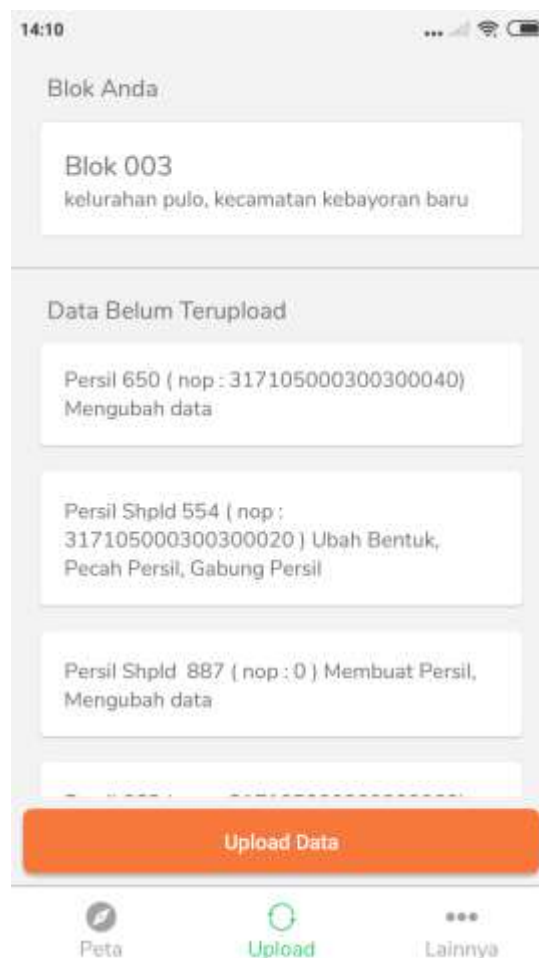


Gambar 33. Pop-up Pindah Posisi Marker

Setelah itu geser marker dengan cara tarik dan lepaskan pada tempat yang sesuai. Kemudian pada *pop-up* yang konfirmasi pindah posisi klik tombol **Ya** untuk menyimpan.

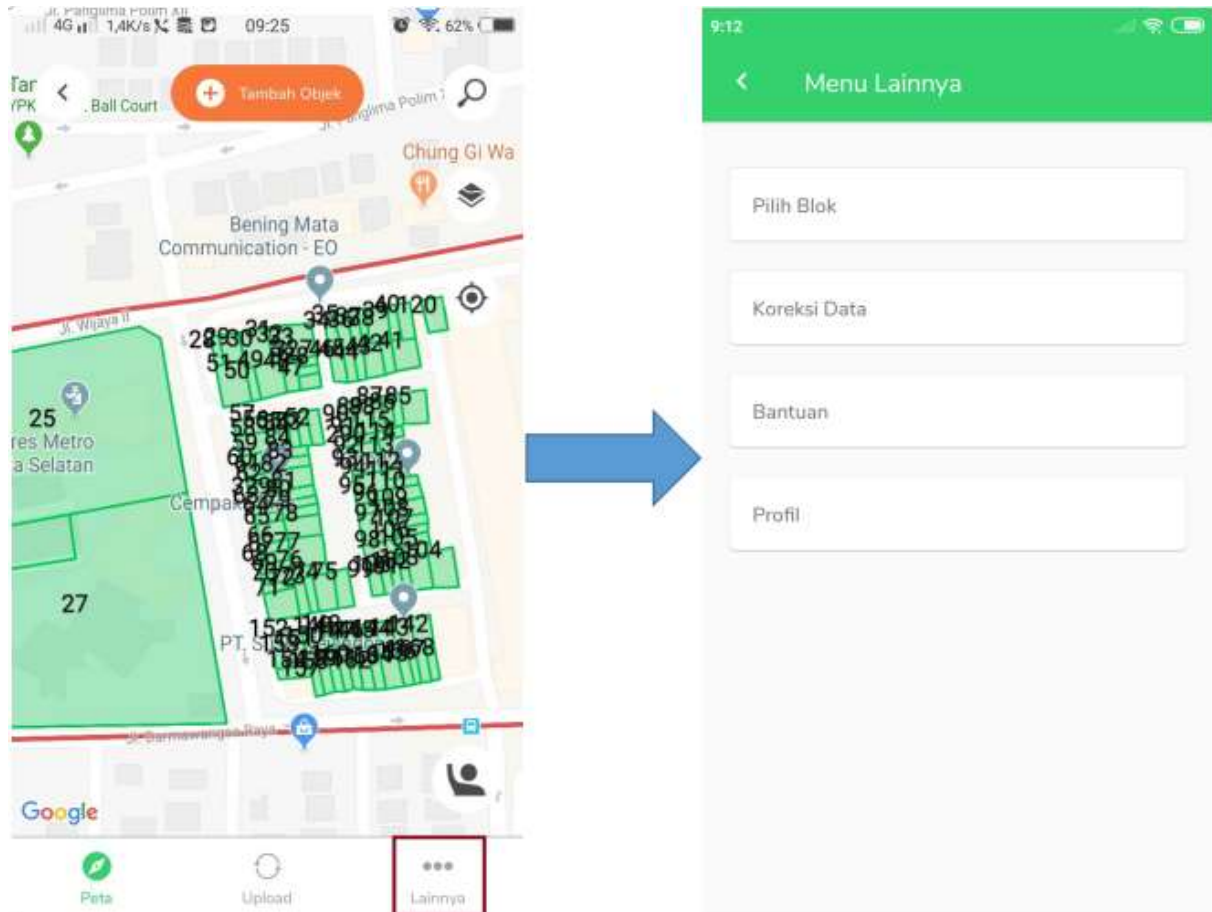
3.9. Upload Data

Pada bagian ini, pengguna dapat melakukan *upload* data objek pajak ketika melakukan penambahan atau perubahan data terhadap objek pajak PBB dan objek lainnya. *Upload* data dapat dilakukan dengan cara klik **Upload** pada *bottom* menu yang berada di *Home*.



3.10.Lainnya

Pada menu ini, pengguna dapat melakukan pemilihan blok/pindah blok, koreksi data, bantuan, dan melihat profil.



Gambar 34 Menu Lainnya

Dari gambar diatas, terdapat beberapa fungsi menu pada menu lainnya, yaitu sebagai berikut:

3.10.1. Pilih Blok

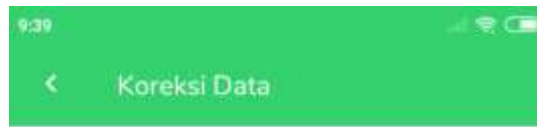
Menu pilih blok dapat digunakan pengguna untuk masuk ke dalam blok lain. Untuk dapat mengaksesnya, saat berada di *Home* pilih *Lainnya* pada bottom menu, lalu klik *Pilih Blok*. Pengguna dapat memilih lebih dari satu blok.



Gambar 35 Pilih Blok

3.10.2. Koreksi Data

Pada menu ini pengguna dapat melakukan perbaikan data terhadap data objek pajak yang dinyatakan tidak lulus verifikasi. Untuk dapat mengaksesnya, saat berada di *Home* pilih *Lainnya* pada bottom menu, lalu pilih *Koreksi Data*.



Tidak Ada Data

Gambar 36 Koreksi Data

3.10.3. Bantuan

Bagian ini memberikan keterangan yang dapat membantu pengguna agar dengan mudah menggunakan aplikasi Pendataan. Untuk dapat mengaksesnya, saat berada di *Home* pilih *Lainnya* pada bottom menu, lalu pilih *Bantuan*. Menu bantuan ini terdiri dari 3 (tiga) sub menu yaitu *Warna Persil*, *Simbol Marker*, dan *Statistik*.

3.10.4. Warna Persil

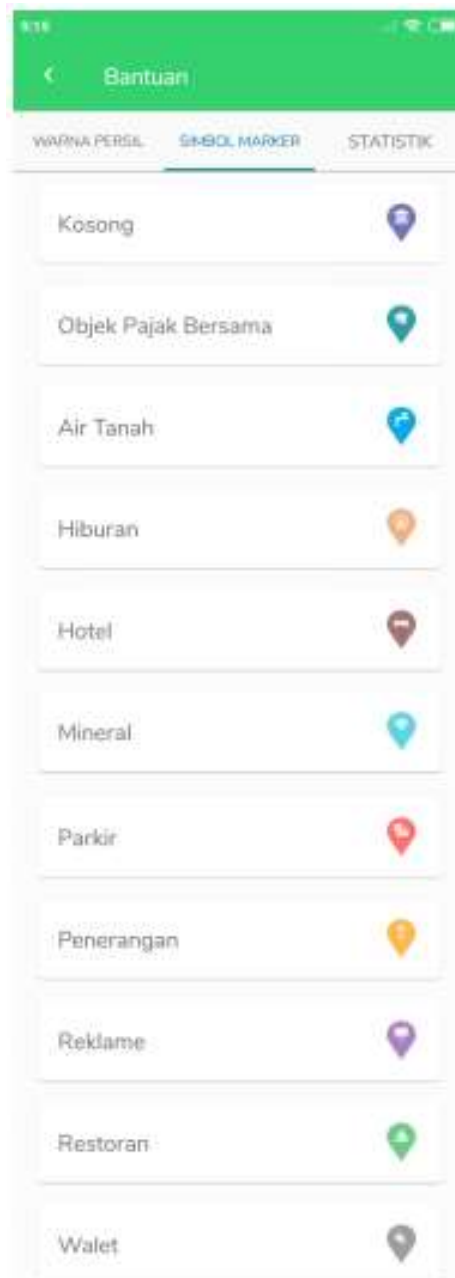
Warna persil digunakan untuk membedakan warna antara persil satu dengan lainnya. Warna persil terdiri dari 5 warna, diantaranya warna hijau untuk persil yang terpilih, warna ungu untuk persil baru, warna orange untuk persil tidak termodifikasi, warna biru untuk persil termodifikasi, dan warna merah jambu untuk persil kosong.














Gambar 37 Warna Persil

3.10.5. Simbol Marker

Simbol marker digunakan untuk menunjukkan setiap simbol yang berbeda pada setiap marker seperti simbol Sarang Walet, Restoran, Reklame, Penerangan, Hiburan, Hotel, Mineral, Parkir, Objek Pajak Bersama. Untuk lebih jelas dalam simbol marker dapat dilihat pada table definisi icon.



WARNA PERISIL	SIMBOL MARKER	STATISTIK
Kosong		
Objek Pajak Bersama		
Air Tanah		
Hiburan		
Hotel		
Mineral		
Parkir		
Penerangan		
Reklame		
Restoran		
Walet		

Gambar 38 Simbol Marker

3.10.6. Statistik

Statistik dapat digunakan untuk menunjukkan jumlah Data Persil, Data OP PBB, Data OP Bangunan, dan Data OP Lainnya yang sudah dibuat dan yang belum di upload.



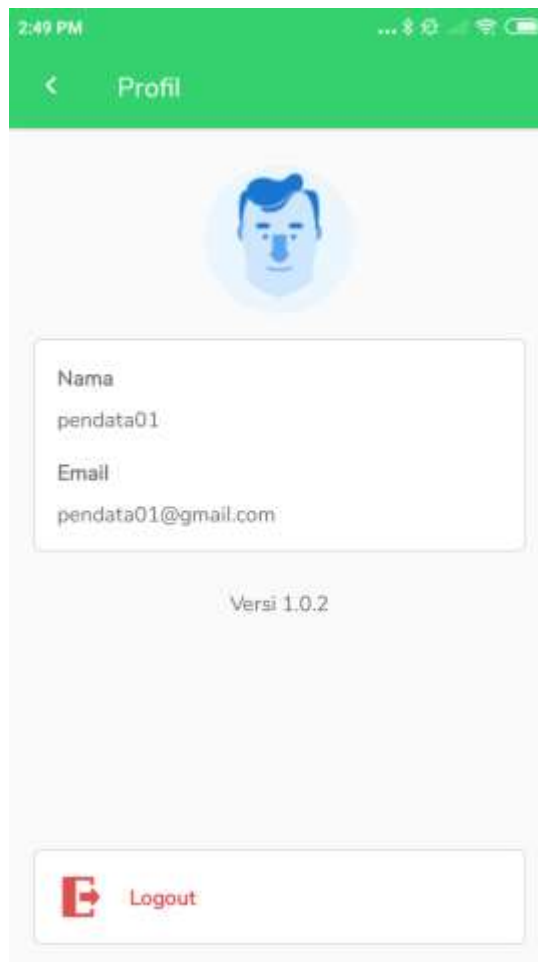
WARNA PERSIL	SIMBOL MARKER	STATISTIK
Data Persil	:	334 Item
Data Persil Belum Terunggah	:	0 Item
Data OP PBB	:	6 Item
Data OP PBB Belum Terunggah	:	0 Item
Data OP Bangunan	:	0 Item
Data OP Bangunan Belum Terunggah	:	0 Item
Data OP Lainnya	:	0 Item
Data OP Lainnya Belum Terunggah	:	0 Item

Upload Data

Gambar 39 Statistik

3.10.7. Profil

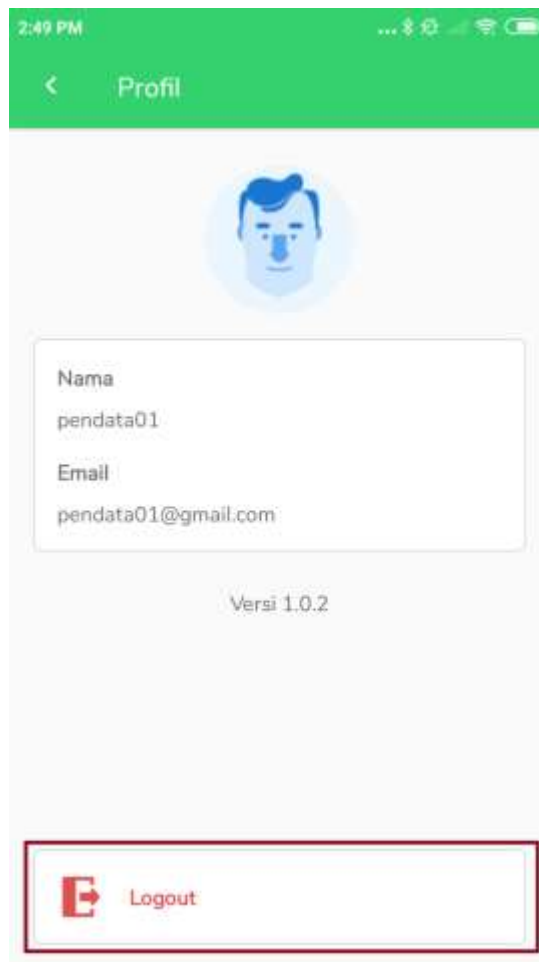
Pada menu ini pengguna dapat melihat nama pengguna, email, versi aplikasi, dan tombol **logout**.



Gambar 40 Profil

3.11. Logout

Untuk keluar dari aplikasi SmartGov Mobile, pada halaman utama klik menu lainnya kemudian klik pilih profil, lalu klik tombol *Logout*.



Gambar 41 Logout



PT Cartenz Technology Indonesia

SmartGov Mobile - Pendataan