

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONTEND APLIKASI ONE  
COLLECTING AGENT (OCA) MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**ANDI SUTRA KUSUMANINGRUM**

**22.22.2504**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONTEND APLIKASI ONE  
COLLECTING AGENT (OCA) MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**ANDI SUTRA KUSUMANINGRUM**

**22.22.2504**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONTEND APLIKASI ONE  
COLLECTING AGENT (OCA) MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING**


yang disusun dan diajukan oleh

**Andi Sutra Kusumaningrum**

**22.22.2504**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 Februari 2024

**Dosen Pembimbing,**

  
**Eri Pujastuti, M.Kom.**  
**NIK. 190302227**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX DAN FRONTEND APLIKASI ONE  
COLLECTING AGENT (OCA) MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

**Andi Sutra Kusumaningrum**

22.22.2504

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Februari 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Norhikmah, M.Kom  
NIK. 190302245

Nur Widjiyati, M.Kom  
NIK. 190302425

Eli Pujastuti, M.Kom  
NIK. 190302227

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Februari 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Andi Sutra Kusumaningrum  
NIM : 22.22.2504

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan UI/UX dan Frontend Aplikasi One Collecting Agent (OCA)  
Menggunakan Metode Design Thinking**

Dosen Pembimbing : Eli Pujastuti, M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 20 Februari 2024

Yang Menyatakan,



BEALX02681973

Andi Sutra Kusumaningrum

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Sujud syukur kepada Allah S.W.T yang telah memberikan kekuatan dan membekali dengan ilmu, sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Atas karunia dan ridho Allah S.W.T kupersembahkan karyaku ini kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta atas doa yang tak pernah putus, dukungan, dan semangat yang selalu diberikan. Kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, waktu, dan ilmunya. Kepada teman-teman terdekat yang selalu memberikan motivasi, inspirasi, dan semangat.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyusun serta menyelesaikan skripsi berjudul “Perancangan UI/UX dan Frontend Aplikasi One Collecting Agent (OCA) Menggunakan Metode Design Thinking”. Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan laporan skripsi ini telah mendapat banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Dengan segala hormat, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

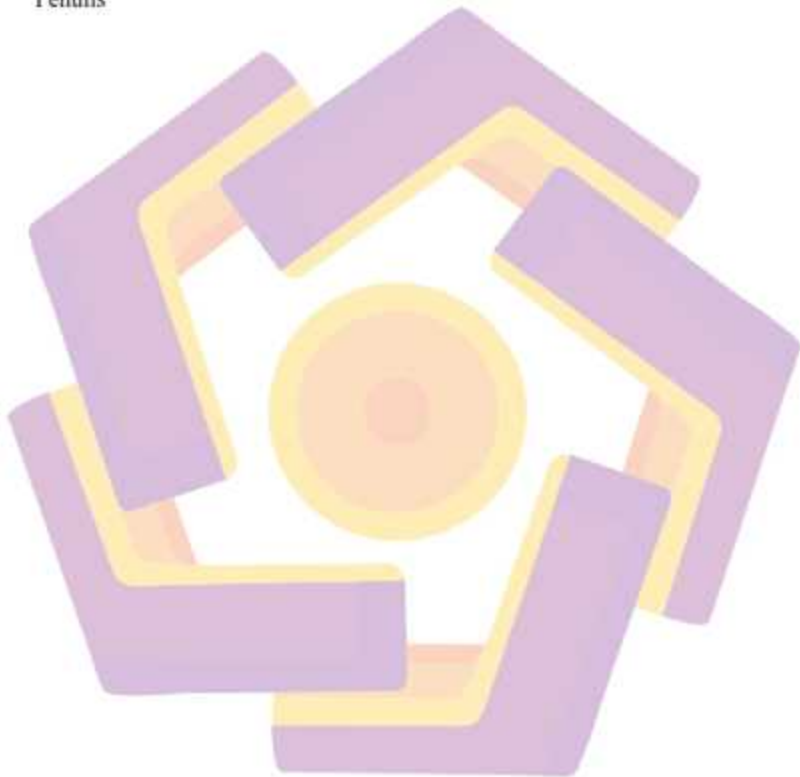
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak waktu, ilmu, arahan, bimbingan, dan berbagai pengalaman kepada penulis selama penyusunan laporan skripsi ini.
5. Kedua orang tua (Drs. Andi Agussalim, S.H., M.Hum. dan Dra. Nining Iswuryanti) serta kakak (Andi Bujawati Asnindasari, S.H.) yang telah memberikan do'a restu, dukungan, dan semangat tiada henti kepada penulis.
6. Direktorat Perencanaan dan Keuangan (DPK) Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dalam proses penyusunan laporan skripsi.
7. Teman-teman terdekat yang telah memberikan motivasi, inspirasi, dukungan, dan bantuan selama pengerjaan laporan skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dalam isi maupun bentuk penyusunan dan materinya. Oleh

sebab itu, penulis menerima kritik dan saran dari pembaca untuk menyempurnakan laporan skripsi ini agar penulis dapat berkembang lebih baik di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 8 Februari 2024

Penulis



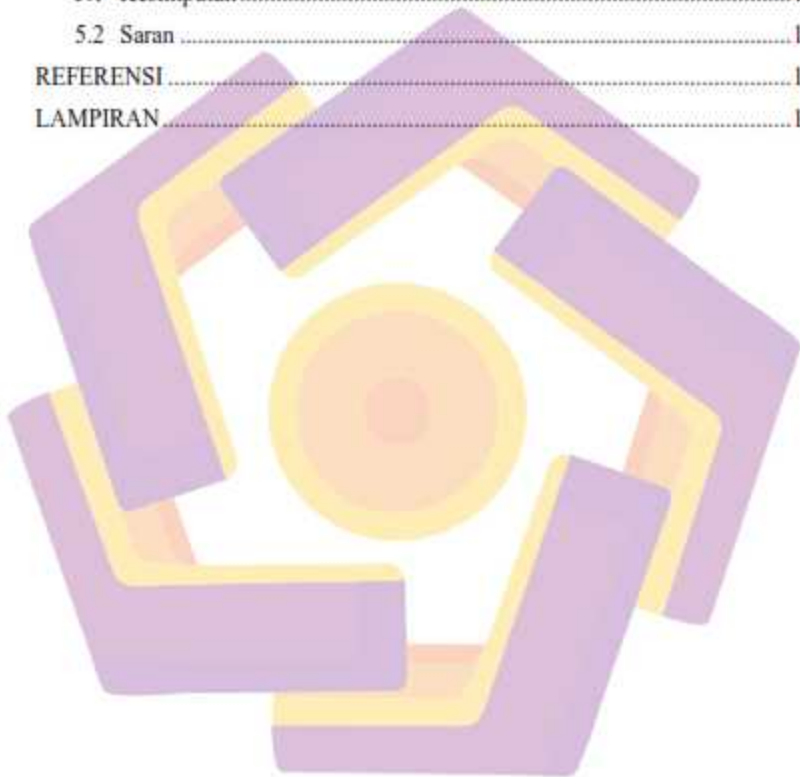


## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
2.1 Studi Literatur.....	6
2.2 Dasar Teori.....	16
2.2.1 Pajak Penghasilan.....	16
2.2.1.1 Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21.....	16
2.2.1.2 Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 23.....	16
2.2.1.3 Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 4 Ayat 2.....	17
2.2.2 Perancangan.....	17
2.2.3 <i>User Interface</i> (UI).....	17

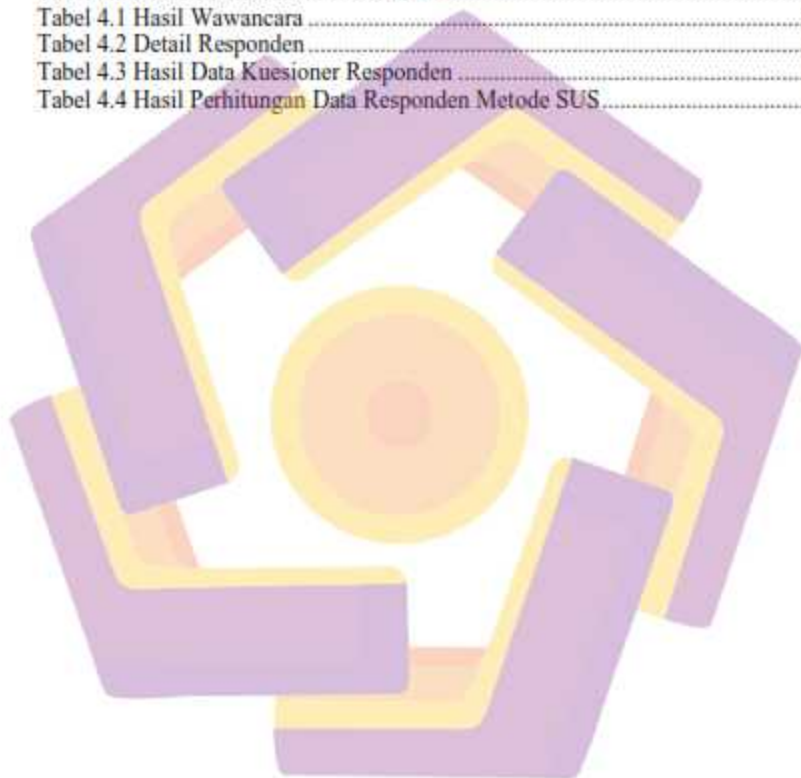
2.2.4 <i>User Experience (UX)</i> .....	18
2.2.5 <i>Frontend</i> .....	18
2.2.6 <i>Metode Design Thinking</i> .....	19
2.2.7 <i>Figma</i> .....	21
2.2.8 <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>25</b>
3.1 <i>Objek Penelitian</i> .....	25
3.1.1 <i>Struktur Organisasi</i> .....	25
3.1.2 <i>Alur Pemotongan dan Pelaporan Pajak Penghasilan (PPh)</i> .....	26
3.2 <i>Alur Penelitian</i> .....	27
3.2.1 <i>Empathize</i> .....	27
3.2.2 <i>Define</i> .....	28
3.2.3 <i>Ideate</i> .....	29
3.2.4 <i>Prototype</i> .....	30
3.2.5 <i>Test</i> .....	30
3.3 <i>Alat dan Bahan</i> .....	31
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>32</b>
4.1 <i>Empathize</i> .....	32
4.1.1 <i>Observasi</i> .....	32
4.1.2 <i>Wawancara (User Interview)</i> .....	33
4.1.3 <i>Empathy Map</i> .....	35
4.2 <i>Define</i> .....	36
4.2.1 <i>User Persona</i> .....	37
4.2.2 <i>Affinity Diagram</i> .....	38
4.3 <i>Ideate</i> .....	39
4.3.1 <i>Brainstorming</i> .....	39
4.3.2 <i>Sitemap</i> .....	41
4.3.3 <i>User Flow</i> .....	42

4.4 <i>Prototype</i> .....	62
4.4.1 <i>Wireframe Low Fidelity</i> .....	62
4.4.2 <i>Wireframe High Fidelity</i> .....	78
4.5 <i>Test</i> .....	95
4.6 <i>Implementasi Frontend</i> .....	97
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	116
5.1 <i>Kesimpulan</i> .....	116
5.2 <i>Saran</i> .....	116
<b>REFERENSI</b> .....	117
<b>LAMPIRAN</b> .....	121



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	10
Tabel 2.2 Instrumen Pertanyaan Metode SUS .....	22
Tabel 2.3 Rincian Skor Skala Likert.....	23
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara Narasumber .....	28
Tabel 3.2 Alat atau Instrumen Penelitian.....	31
Tabel 4.1 Hasil Wawancara .....	34
Tabel 4.2 Detail Responden .....	95
Tabel 4.3 Hasil Data Kuesioner Responden .....	95
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Data Responden Metode SUS.....	96



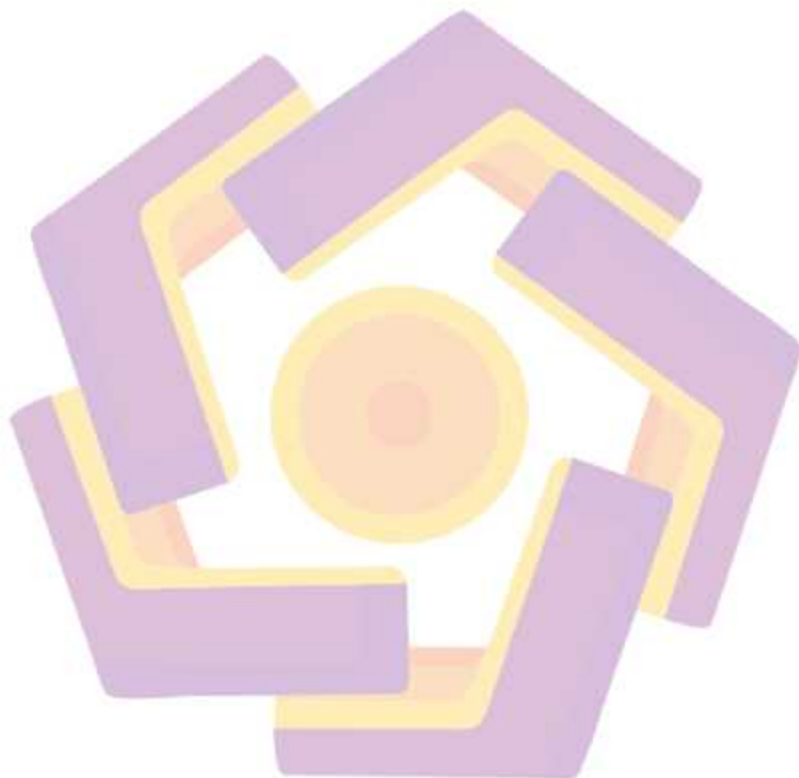
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Metode <i>Design Thinking</i> .....	19
Gambar 2.2 <i>Empathy Map</i> .....	20
Gambar 2.3 <i>Range Score</i> Metode SUS .....	24
Gambar 3.1 Struktur Organisasi DPK Universitas Amikom Yogyakarta .....	25
Gambar 3.2 Alur Pemotongan dan Pelaporan PPh .....	26
Gambar 3.3 Tahapan Alur Penelitian .....	27
Gambar 4.1 <i>Empathy Map</i> Responden 1 .....	35
Gambar 4.2 <i>Empathy Map</i> Responden 2 .....	36
Gambar 4.3 <i>Empathy Map</i> Responden 3 .....	36
Gambar 4.4 <i>User Persona</i> Responden 1 .....	37
Gambar 4.5 <i>User Persona</i> Responden 2 .....	38
Gambar 4.6 <i>User Persona</i> Responden 3 .....	38
Gambar 4.7 <i>Affinity Diagram</i> .....	39
Gambar 4.8 Hasil <i>Brainstorming</i> .....	40
Gambar 4.9 Hasil Prioritas Ide <i>Brainstorming</i> .....	41
Gambar 4.10 Hasil <i>Sitemap</i> Aplikasi <i>One Collecting Agent (OCA)</i> .....	42
Gambar 4.11 <i>User Flow</i> Login .....	43
Gambar 4.12 <i>User Flow</i> Verifikasi Login .....	43
Gambar 4.13 <i>User Flow</i> Melihat Data Total PPh .....	44
Gambar 4.14 <i>User Flow</i> Melihat Panduan PPh .....	44
Gambar 4.15 <i>User Flow</i> Tambah Data Kegiatan PPh 21 .....	45
Gambar 4.16 <i>User Flow</i> Detail Data Kegiatan PPh 21 .....	46
Gambar 4.17 <i>User Flow</i> Edit Data Kegiatan PPh 21 .....	47
Gambar 4.18 <i>User Flow</i> Hapus Data Kegiatan PPh 21 .....	47
Gambar 4.19 <i>User Flow</i> Tambah Data Penerima Kegiatan PPh 21 .....	48
Gambar 4.20 <i>User Flow</i> Edit Data Penerima Kegiatan PPh 21 .....	49
Gambar 4.21 <i>User Flow</i> Hapus Data Penerima Kegiatan PPh 21 .....	49
Gambar 4.22 <i>User Flow</i> Tambah Data Kegiatan PPh 23 .....	50
Gambar 4.23 <i>User Flow</i> Edit Data Kegiatan PPh 23 .....	51
Gambar 4.24 <i>User Flow</i> Hapus Data PPh 23 .....	52
Gambar 4.25 <i>User Flow</i> Tambah Data PPh 4 Ayat 2 .....	52
Gambar 4.26 <i>User Flow</i> Edit Data Kegiatan PPh 4 Ayat 2 .....	53
Gambar 4.27 <i>User Flow</i> Hapus Data PPh 4 Ayat 2 .....	54
Gambar 4.28 <i>User Flow</i> Tambah Data Inventarisasi Pajak .....	55
Gambar 4.29 <i>User Flow</i> Edit Data Inventarisasi Pajak .....	55
Gambar 4.30 <i>User Flow</i> Hapus Data Inventarisasi Pajak .....	56
Gambar 4.31 <i>User Flow</i> Tambah Data Registrasi WPOP .....	57
Gambar 4.32 <i>User Flow</i> Edit Data Registrasi WPOP .....	57
Gambar 4.33 <i>User Flow</i> Hapus Data Registrasi WPOP .....	58
Gambar 4.34 <i>User Flow</i> Tambah Data Registrasi WPBU .....	59
Gambar 4.35 <i>User Flow</i> Edit Data Registrasi WPBU .....	59
Gambar 4.36 <i>User Flow</i> Hapus Data Registrasi WPBU .....	60
Gambar 4.37 <i>User Flow</i> Melihat Detail Data Verifikasi WPOP .....	60

Gambar 4.38 <i>User Flow Approve</i> Data Verifikasi WPOP.....	61
Gambar 4.39 <i>User Flow Reject</i> Data Verifikasi WPOP.....	61
Gambar 4.40 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Halaman Login.....	62
Gambar 4.41 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Halaman Verifikasi Login.....	63
Gambar 4.42 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Dashboard.....	64
Gambar 4.43 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Data Total PPh.....	64
Gambar 4.44 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Panduan PPh.....	65
Gambar 4.45 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Detail Panduan PPh.....	66
Gambar 4.46 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Data Kegiatan PPh 21.....	66
Gambar 4.47 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Tambah Data Kegiatan PPh 21.....	67
Gambar 4.48 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Edit Data Kegiatan PPh 21 Tidak Menghendaki Billing Terpisah.....	68
Gambar 4.49 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Edit Data Kegiatan PPh 21 Tidak Menghendaki Billing Terpisah.....	68
Gambar 4.50 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Hapus Data Kegiatan PPh 21.....	69
Gambar 4.51 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Notifikasi Hapus Data Kegiatan PPh 21.....	69
Gambar 4.52 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Data Penerima Kegiatan PPh 21.....	70
Gambar 4.53 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Tambah Data Penerima Kegiatan PPh 21.....	71
Gambar 4.54 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Edit Data Penerima Kegiatan PPh 21.....	72
Gambar 4.55 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Hapus Data Penerima Kegiatan PPh 21.....	72
Gambar 4.56 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Notifikasi Hapus Data Penerima Kegiatan PPh 21.....	73
Gambar 4.57 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Data Verifikasi WPOP.....	74
Gambar 4.58 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Detail Data Verifikasi WPOP.....	75
Gambar 4.59 <i>Wireframe Low Fidelity Approve</i> Data Verifikasi WPOP.....	76
Gambar 4.60 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Notifikasi Approve Data Verifikasi WPOP.....	76
Gambar 4.61 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Reject Data Verifikasi WPOP.....	77
Gambar 4.62 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Notifikasi Reject Data Verifikasi WPOP.....	77
Gambar 4.63 <i>Wireframe High Fidelity</i> Login.....	78
Gambar 4.64 <i>Wireframe High Fidelity</i> Verifikasi Login.....	79
Gambar 4.65 <i>Wireframe High Fidelity</i> Dashboard.....	80
Gambar 4.66 <i>Wireframe High Fidelity</i> Data Total PPh.....	81
Gambar 4.67 <i>Wireframe High Fidelity</i> Panduan PPh.....	81
Gambar 4.68 <i>Wireframe High Fidelity</i> Detail Panduan PPh.....	82
Gambar 4.69 <i>Wireframe High Fidelity</i> Data Kegiatan PPh 21.....	83
Gambar 4.70 <i>Wireframe High Fidelity</i> Tambah Data Kegiatan PPh 21.....	84
Gambar 4.71 <i>Wireframe High Fidelity</i> Edit Data Kegiatan PPh 21 Tidak Menghendaki Billing Terpisah.....	85
Gambar 4.72 <i>Wireframe High Fidelity</i> Edit Data Kegiatan PPh 21 Menghendaki Billing Terpisah.....	85
Gambar 4.73 <i>Wireframe High Fidelity</i> Hapus Data Kegiatan PPh 21.....	86
Gambar 4.74 <i>Wireframe High Fidelity</i> Notifikasi Hapus Data Kegiatan PPh 21.....	86
Gambar 4.75 <i>Wireframe High Fidelity</i> Data Penerima Kegiatan PPh 21.....	87
Gambar 4.76 <i>Wireframe High Fidelity</i> Tambah Data Penerima Kegiatan PPh 21.....	88

Gambar 4.77 <i>Wireframe High Fidelity</i> Edit Data Penerima Kegiatan.....	89
Gambar 4.78 <i>Wireframe High Fidelity</i> Hapus Data Penerima Kegiatan PPh 21. 90	
Gambar 4.79 <i>Wireframe High Fidelity</i> Notifikasi Hapus Data Penerima Kegiatan PPh 21 .....	90
Gambar 4.80 <i>Wireframe High Fidelity</i> Data Verifikasi WPOP.....	91
Gambar 4.81 <i>Wireframe High Fidelity</i> Detail Data Verifikasi WPOP.....	92
Gambar 4.82 <i>Wireframe High Fidelity Approve</i> Data Verifikasi WPOP.....	93
Gambar 4.83 <i>Wireframe High Fidelity</i> Notifikasi <i>Approve</i> Data Verifikasi WPOP.....	93
Gambar 4.84 <i>Wireframe High Fidelity Reject</i> Data Verifikasi WPOP.....	94
Gambar 4.85 <i>Wireframe High Fidelity</i> Notifikasi <i>Reject</i> Data Verifikasi WPOP.....	94
Gambar 4.86 Struktur <i>Coding</i> Tampilan Login.....	98
Gambar 4.87 Implementasi Tampilan Login.....	98
Gambar 4.88 Struktur <i>Coding</i> Tampilan Verifikasi Login.....	99
Gambar 4.89 Implementasi Tampilan Verifikasi Login.....	99
Gambar 4.90 Struktur <i>Coding</i> Tampilan Dashboard.....	100
Gambar 4.91 Implementasi Tampilan Dashboard.....	100
Gambar 4.92 Struktur <i>Coding</i> Tampilan Data Total PPh.....	101
Gambar 4.93 Implementasi Tampilan Data Total PPh.....	101
Gambar 4.94 Struktur <i>Coding</i> Tampilan Panduan PPh.....	102
Gambar 4.95 Implementasi Tampilan Panduan PPh.....	102
Gambar 4.96 Struktur <i>Coding</i> Tampilan Detail Panduan PPh.....	103
Gambar 4.97 Implementasi Tampilan Detail Panduan PPh.....	103
Gambar 4.98 Struktur <i>Coding</i> Tampilan Data Kegiatan PPh 21.....	104
Gambar 4.99 Implementasi Tampilan Data Kegiatan PPh 21.....	104
Gambar 4.100 Struktur <i>Coding</i> Tampilan Tambah Data Kegiatan PPh 21.....	105
Gambar 4.101 Implementasi Tampilan Tambah Data Kegiatan PPh 21.....	105
Gambar 4.102 Struktur <i>Coding</i> Tampilan Edit Data Kegiatan PPh 21.....	106
Gambar 4.103 Implementasi Tampilan Edit Data Kegiatan PPh 21.....	106
Gambar 4.104 Struktur <i>Coding</i> Tampilan Hapus Data Kegiatan PPh 21.....	107
Gambar 4.105 Implementasi Tampilan Hapus Data Kegiatan PPh 21.....	107
Gambar 4.106 Struktur <i>Coding</i> Tampilan Data Penerima Kegiatan PPh 21.....	108
Gambar 4.107 Implementasi Tampilan Data Penerima Kegiatan PPh 21.....	108
Gambar 4.108 Struktur <i>Coding</i> Tampilan Tambah Data Penerima Kegiatan PPh 21.....	109
Gambar 4.109 Implementasi Tampilan Tambah Data Penerima Kegiatan PPh 21.....	109
Gambar 4.110 Struktur <i>Coding</i> Tampilan Edit Data Penerima Kegiatan PPh 21.....	110
Gambar 4.111 Implementasi Tampilan Edit Data Penerima Kegiatan PPh 21.....	110
Gambar 4.112 Struktur <i>Coding</i> Tampilan Hapus Data Penerima Kegiatan PPh 21.....	111
Gambar 4.113 Implementasi Tampilan Hapus Data Penerima Kegiatan PPh 21.....	111
Gambar 4.114 Struktur <i>Coding</i> Tampilan Data Verifikasi WPOP.....	112

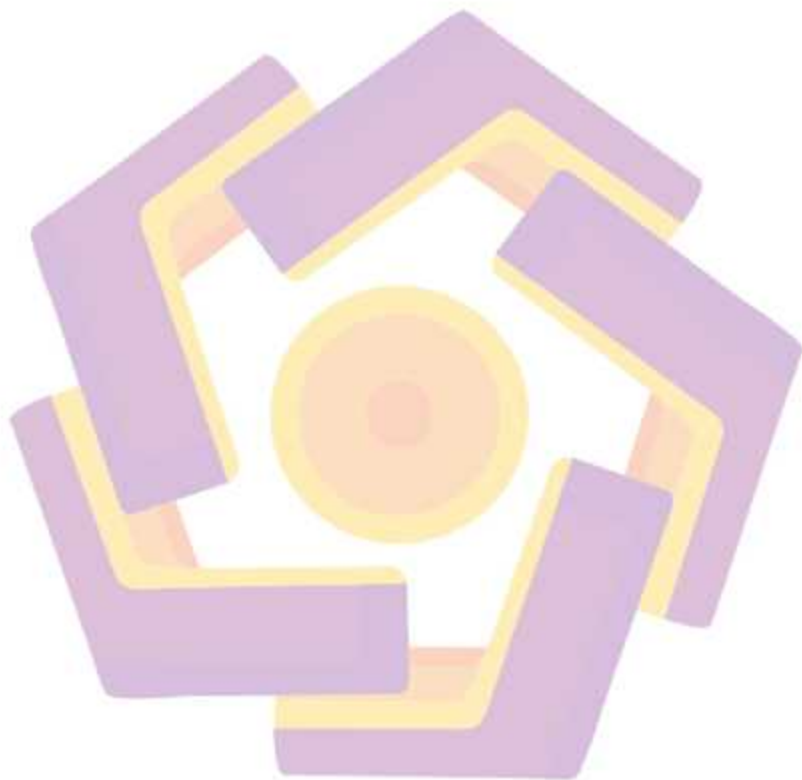
Gambar 4.115 Implementasi Tampilan Data Verifikasi WPOP.....	112
Gambar 4.116 Struktur <i>Coding</i> Tampilan Detail Data Verifikasi WPOP .....	113
Gambar 4.117 Implementasi Tampilan Detail Data Verifikasi WPOP .....	113
Gambar 4.118 Struktur <i>Coding</i> Tampilan <i>Approve</i> Data Verifikasi WPOP. ....	114
Gambar 4.119 Implementasi Tampilan <i>Approve</i> Data Verifikasi WPOP .....	114
Gambar 4.120 Struktur <i>Coding</i> Tampilan <i>Reject</i> Data Verifikasi WPOP .....	115
Gambar 4.121 Implementasi Tampilan <i>Reject</i> Data Verifikasi WPOP .....	115





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Peneleitian (SIP) Fakultas .....	121
Lampiran 2 Surat Izin Peneleitian (SIP) Mitra Magang .....	122



## INTISARI

Aplikasi *One Collecting Agent* (OCA) adalah sebuah aplikasi yang dibangun untuk mempermudah pengumpulan data pengelolaan Pajak Penghasilan (PPh) kegiatan Perguruan Tinggi khususnya di Universitas Amikom Yogyakarta. Aplikasi ini memuat pengelolaan pajak penghasilan untuk PPh 21, PPh 23, dan PPh 4 Ayat 2. Dimana, pengelolaan PPh tersebut masih dilakukan dengan bantuan google *spreadsheet* yang menimbulkan adanya permasalahan seperti, ketidakefektifan pengoperasian dan kinerja pengguna dikarenakan terdapat beberapa folder dan file *spreadsheet* yang berbeda-beda. Tampilan lembar kerja di dalam *spreadsheet* yang berbentuk tabel menyamping membuat pengguna mengalami kesulitan dalam pengisian data. Validasi data yang kurang terjamin, karena sering terjadi *human error* ketika pengguna menginputkan data. Integrasi data yang kurang terkoneksi antara satu *sheet* dengan *sheet* yang lain. Oleh karena itu, diperlukan adanya sebuah perancangan UI/UX dan *frontend* berbasis website untuk memberikan tampilan yang lebih baik dan menjadi solusi bagi permasalahan tersebut.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* merupakan metode yang digunakan untuk melakukan pendekatan yang berpusat pada manusia agar mendapatkan solusi dalam menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru pada perancangan desain tampilan. Terdapat beberapa tahap dalam metode ini, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *empathize* merupakan tahap dimana penulis mencari permasalahan secara langsung dari pengguna. Tahap *define* dan *ideate* merupakan tahap menentukan masalah dan merancang ide solusi yang dapat diterapkan. Tahap *prototype* adalah tahap dimana penulis dapat mengimplementasikan ide solusi tersebut ke dalam sebuah tampilan desain. Pada tahap *test* akan diketahui apakah hasil perancangan tampilan desain tersebut dapat menjadi solusi dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Hasil dari penelitian ini adalah perancangan UI/UX dan *frontend* berbasis website yang telah disesuaikan dengan permasalahan dan kebutuhan pengguna. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menghadirkan solusi untuk mempermudah pengguna melalui tampilan desain yang lebih baik dan menarik mengikuti perkembangan desain saat ini. Penggunaan metode *Design Thinking* menghadirkan perancangan UI/UX dan *frontend* aplikasi *One Collecting Agent* (OCA) yang terkini dan *user friendly* sehingga dapat diterima oleh pengguna.

**Kata kunci:** Aplikasi *One Collecting Agent* (OCA), *User Interface*, *User Experience*, Metode *Design Thinking*, Pengelolaan PPh.

## ABSTRACT

*The One Collecting Agent (OCA) application is an application built to facilitate the collection of Income Tax (PPh) management data for higher education activities, especially at Amikom University Yogyakarta. This application contains income tax management for PPh 21, PPh 23, and PPh 4 Paragraph 2. Where, the management of PPh is still carried out with the help of Google Spreadsheet which causes problems such as ineffective operation and user performance because there are several different folders and spreadsheet files different. The display of the worksheet in a spreadsheet in the form of a sideways table makes it difficult for users to enter data. Data validation is not guaranteed, because human errors often occur when users input data. Data integration that is less connected between one sheet and another sheet. Therefore, it is necessary to have a website-based UI/UX and frontend design to provide a better appearance and be a solution to these problems.*

*In this research the author used the Design Thinking method. The Design Thinking method is a method used to take a human-centered approach to obtain solutions to solve problems and present new innovations in display design. There are several stages in this method, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. The empathize stage is the stage where the author looks for problems directly from the user. The define and ideate stages are the stages of determining the problem and designing solution ideas that can be implemented. The prototype stage is the stage where the author can implement the solution idea into a design display. At the test stage, it will be known whether the results of the design display can be a solution and meet user needs.*

*The results of this research are website-based UI/UX and frontend designs that have been adapted to user problems and needs. It is hoped that this research can present a solution to make things easier for users through a better and more attractive design display following current design developments. The use of the Design Thinking method provides the latest and user friendly UI/UX and frontend design for the One Collecting Agent (OCA) application so that it can be accepted by users.*

**Keyword:** *One Collecting Agent (OCA) Application, User Interface, User Experience, Design Thinking Method, Income Tax Management.*