

PERANCANGAN UI MENGGUNAKAN METODE *DESIGN*

THINKING PADA SENSUS UPT PAJAK WILAYAH

CIOMAS BERBASIS *MOBILE*



Program Studi Informatika

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2023

PERSEMBAHAN

Ketika aku tahu, aku semakin tahu kalau aku tidak tahu apa-apa (Imam Safe'i)

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah S.W.T, Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Bapak Sukri Sunarto,Spd dan Ibu Lilis Sumiati tercinta yang telah membesarkan aku dan selalu membimbing,mendukung,memotivasi,memberi apa yang terbaik bagiku serta selalu mendoakan aku untuk meraih kesuksesanku.
2. Ibu Dosen Pembimbing, Nur Lutfiyana, M.Kom yang selama ini tulus dan ikhlas meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan arahan untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
3. Ismail yang telah menjadi curahan hatiku, yang telah memberiku semangat, aku selalu sayangkan.
4. Lies Rahmawati, sahabat saya yang selalu setia dan memberikan semangat.

Tanpa mereka,
aku dan karya ini tak akan pernah ada

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Komariah

NIM : 11220594

Program Studi : Informatika

Fakultas : Teknologi Informasi

Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul: **“Perancangan UI Menggunakan Metode Design Thinking Pada Sensus UPT Pajak Wilayah Ciomas Berbasis Mobile”**, adalah asli (orsinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Bogor

Pada tanggal : 29 Februari 2023

Yang menyatakan,



Nurul Komariah

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nurul Komariah

NIM : 11220594

Program Studi : Informatika

Fakultas : Teknologi Informasi

Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan izin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: **“Perancangan UI Menggunakan Metode Design Thinking Pada Sensus UPT Pajak Wilayah Ciomas Berbasis Mobile”**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Nusa Mandiri, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bogor

Pada tanggal : 08 Februari 2023

Yang menyatakan,



Nurul Komariah

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Nurul Komariah
NIM : 11220594
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Perancangan UI Menggunakan Metode Design Thinking Pada Sensus UPT Pajak Wilayah Ciomas Berbasis Mobile

Telah dipertahankan pada periode I-2023 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 10 Agustus 2023

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Nur Lutfiyana, M.Kom

UNIVERSITAS
DEWAN PENGUJI
NUSA MANDIRI

Penguji I :

Penguji II :

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul **“Perancangan UI Menggunakan Metode Design Thinking Pada Sensus UPT Pajak Wilayah Ciomas Berbasis Mobile”** adalah hasil karya tulis asli NURUL KOMARIAH dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama	: NURUL KOMARIAH
Alamat	: Jln. Atang Sandjaya Desa Bantarjaya Kec Rancabungur Kab Bogor
No.Telp	: 085718184060
E-mail	: Komariahnurul03@gmail.com

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi, yang penulis ambil sebagai berikut, **“Perancangan UI Menggunakan Metode Design Thinking Pada Sensus UPT Pajak Wilayah Ciomas Berbasis Mobile”** Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri
4. Ketua Program Studi Informatika Universitas Nusa Mandiri.
5. Ibu Nur Lutfiyana, M. Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Bapak/ibu dosen Program Studi Informatika Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.
7. Staff / karyawan / dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
8. Bapak Ir. Rahman Santoso, M.Eng selaku Kepala Divisi *Maintenance* Lindo Software, Inc.

9. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spritual.
10. Rekan-rekan mahasiswa kelas 11.8B.10
11. Kekasih saya Ismail yang selalu mendengarrkan keluh kesah saya selama saya mengerjakan skripsi ini
12. Teman saya Hilda Nur Hidayah yang selalu membantu saya untuk mensupport saya dan selalu memberi saran.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Bogor, 8 Februari 2023

Penulis



Nurul Komariah

UNIVERSITA
NUSA MANDIRI

ABSTRAK

Nurul Komariah (11220594), Perancangan *UI* Menggunakan Metode *Design Thinking* pada Sensus UPT Pajak Wilayah Ciomas Berbasis *Mobile*.

Dalam era digitalisasi, banyak lembaga pemerintah, termasuk UPT Pajak, tengah melakukan pembaruan teknologi untuk meningkatkan kualitas layanan. Dengan menerapkan perancangan *UI* menggunakan metode *Design Thinking*, UPT Pajak Wilayah Ciomas dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi terkini dan memberikan solusi yang lebih baik dalam proses sensus pajak. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (*UI*) berbasis *mobile* untuk proses sensus UPT Pajak Wilayah Ciomas dengan menerapkan metode *Design Thinking*. Penelitian ini menyoroti pentingnya meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengumpulan data pajak dengan pemanfaatan teknologi berbasis *mobile*. Tahapan penelitian melibatkan identifikasi masalah, pengumpulan ide, definisi kebutuhan pengguna, serta perancangan *UI* dengan berfokus pada kebutuhan dan preferensi pengguna. *Usability testing* menggunakan aplikasi *Maze* digunakan untuk mengukur keefektifan *UI* yang dirancang. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan efisiensi sensus pajak dan pengumpulan data di wilayah Ciomas serta menggambarkan potensi metode *Design Thinking*.

Kata Kunci: Perancangan *UI*, Sensus Pajak, *Design Thinking*

ABSTRACT

Nurul Komariah (11220594), UI Design Using the Design Thinking Method in the Mobile-Based Ciomas Regional Tax UPT Census.

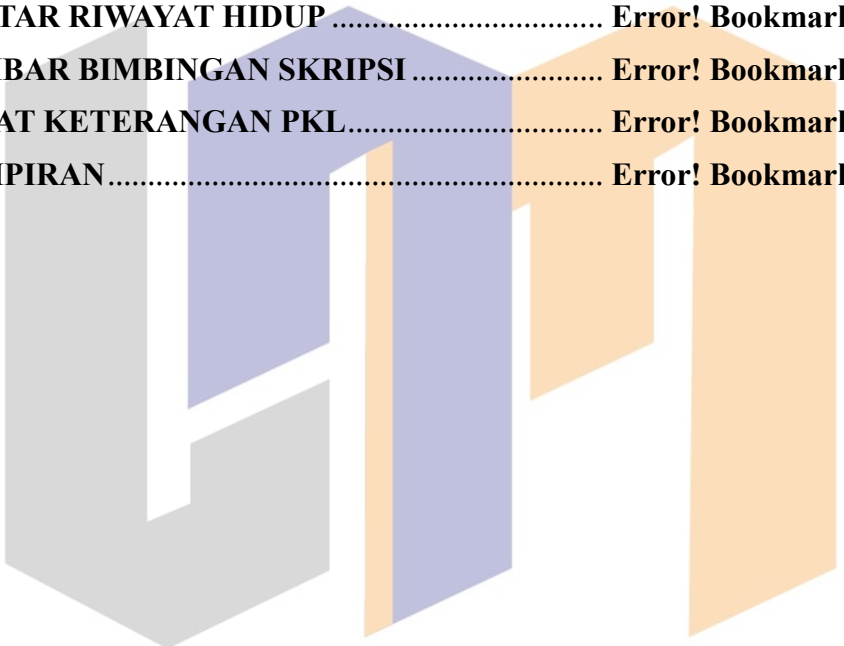
In the digitalization era, many government institutions, including the Tax UPT, are carrying out technological updates to improve service quality. By implementing UI design using the Design Thinking method, the Ciomas Regional Tax UPT can adapt to the latest technological developments and provide better solutions in the tax census process. This study aims to design a mobile-based user interface (UI) for the Ciomas Regional Tax UPT census process by applying the Design Thinking method. This research highlights the importance of increasing efficiency and accuracy in collecting tax data by utilizing mobile-based technology. The stages of the research involve identifying problems, gathering ideas, defining user needs, and designing UI by focusing on user needs and preferences. Usability testing using the Maze application is used to measure the effectiveness of the designed UI. The results of this study contribute to increasing the efficiency of the tax census and data collection in the Ciomas area and illustrate the potential of the Design Thinking method.

Keywords: UI Design, Tax Census, Design Thinking

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSEMBAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.2 Identifikasi Permasalahan.....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Tujuan penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5 Ruang lingkup.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II LANDASAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
2.1 Tinjauan Pustaka	Error! Bookmark not defined.
2.2 Penelitian Terkait	Error! Bookmark not defined.
2.3 Tinjauan Organisasi/Objek Penelitian/Mitra Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Tahapan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.1.1 Tahapan Design Thinking	Error! Bookmark not defined.
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1. Empathize	Error! Bookmark not defined.

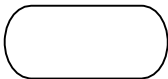
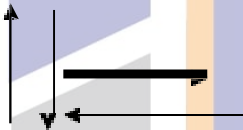
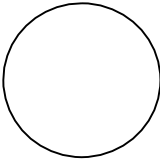
2. Define	Error! Bookmark not defined.
3. Ideate.....	Error! Bookmark not defined.
4. <i>Prototype</i>	Error! Bookmark not defined.
5. Testing/ Pengujian.....	Error! Bookmark not defined.
4.2 Hasil Pengujian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
5.1 Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2 Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
SURAT KETERANGAN PKL	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

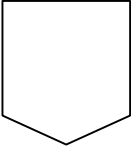


UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

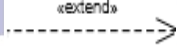
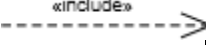
DAFTAR SIMBOL

a. Simbol *Flowchart*

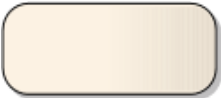
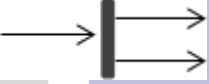
	TERMINAL Digunakan untuk menggambarkan awal dan akhir dari suatu kegiatan
	DECISION Digunakan untuk menggambarkan proses pengujian suatu kondisi yang ada.
	PREPARATION Digunakan untuk menggambarkan persiapan harga awal, dari proses yang akan dilakukan.
	FLOW LINE Digunakan untuk menggambarkan hubungan proses dari satu proses ke proses lainnya.
	INPUT/OUTPUT Digunakan untuk menggambarkan proses memasukan data yang berupa pembacaan data dan sekaligus proses keluaran yang berupa pencetakan data.
	SUBROUTINE Digunakan untuk menggambarkan proses pemanggilan sub program dari main program (<i>recursivitas</i>).
	PAGE CONNECTOR Digunakan untuk menghubungkan alur proses ke dalam satu halaman atau halaman yang sama.

	CONNECTOR Digunakan untuk menghubungkan alur proses dalam halaman yang berbeda atau ke halaman berikutnya.
---	--

b. Simbol *Use Case Diagram*

	ACTOR Orang proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari actor adalah gambar orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i>.
	USE CASE Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i>.
	ASSOCIATION Komunikasi antara <i>actor</i> dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan <i>actor</i>.
	EXTEND Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.
	GENERALIZATION Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
	INCLUDE Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsional atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.

c. Simbol Activity Diagram

	<i>INITIAL NODE</i> Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	<i>ACTIVITY</i> Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	<i>DECISION</i> Asosiasi percabangan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
	<i>JOIN</i> Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas lebih dari satu.
	<i>FINAL NODE</i> Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status satu.
	<i>SWIMLINE</i> Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Struktur Organisasi UPT Pajak Ciomas Kelas A .	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2 Proses Tahapan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3 Tahapan <i>Design Thinking</i> [16].....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 <i>User Flow</i> - Alur Proses Sensus	Error! Bookmark not defined.
Gambar 5 <i>Use Case</i> – Kebutuhan Pengguna.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 6 Diagram <i>Activity</i> Halaman <i>Login</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 7 Diagram <i>Activity</i> Halaman Objek Pajak.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 8 Diagram <i>Activity</i> Halaman Profil	Error! Bookmark not defined.
Gambar 9 Diagram <i>Activity</i> Halaman Riwayat	Error! Bookmark not defined.
Gambar 10 Diagram <i>Activity</i> Halaman Surat Tugas	Error! Bookmark not defined.
Gambar 11 Diagram <i>Activity</i> Halaman Input Profil.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 12 Diagram <i>Activity</i> Halaman Navigasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 13 Diagram <i>Activity</i> Halaman Pemutakhiran Data (Surveyor)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 14 Diagram <i>Activity</i> Halaman Pemutakhiran Data (Wajib Pajak/WP).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 15 <i>Mockup</i> – <i>Splash Screen</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 16 <i>Mockup</i> – <i>Welcome, Login, Register Screen</i> ...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 17 <i>Mockup</i> – <i>Input Profile Screen</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 18 <i>Mockup</i> – <i>Menu Utama Screen</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 19 <i>Mockup</i> – <i>Riwayat Screen</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 20 <i>Mockup</i> – <i>Surat Tugas Screen</i>	Error! Bookmark not defined.

Gambar 21 *Mockup* – Profil *Screen* Halaman Objek Pajak **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 22 *Mockup* – Pencarian NOP *Screen* **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 23 *Mockup* – Detail NOP *Screen* **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 24 *Mockup* – Navigasi *Screen* **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 25 *Mockup* – Pemutakhiran Data *Screen* **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 26 *Mockup* – Pemutakhiran Data Pengisi Surveyor *Screen*.. **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 27 *Mockup* – Pembuatan Akun Pendataan Mandiri *Screen*. **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 28 *Mockup* – Pengisian Form Pajak..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 29 *Mockup* – Lokasi Objek Pajak *Screen* **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 30 *Figma* - Tampilan *Design Prototype*..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 31 *Maze*- Hasil Efektivitas **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 32 *Maze* - Hasil Efisiensi..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 33 *Maze* - Hasil Skala Opini **Error! Bookmark not defined.**

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

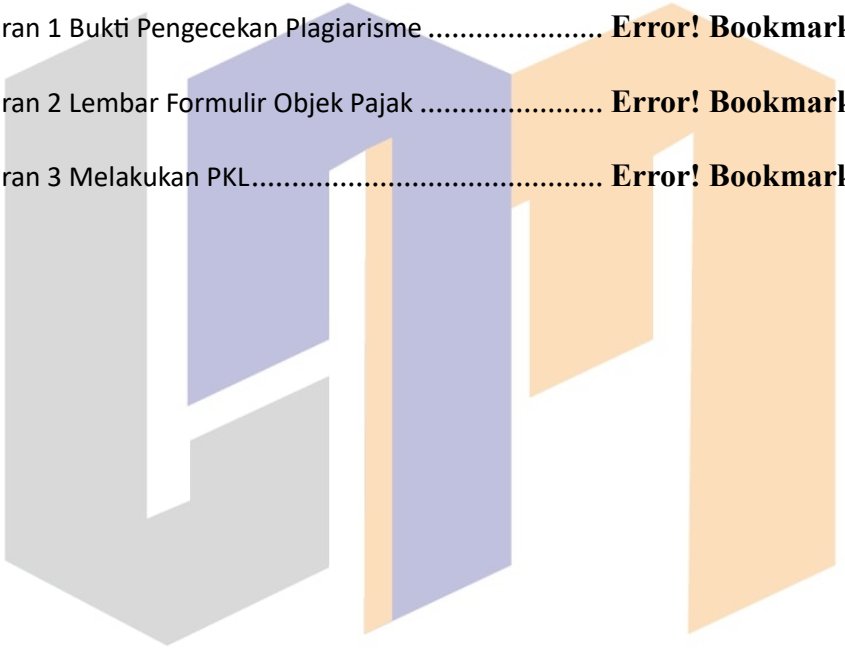
DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Pertanyaan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2 Identifikasi Aktor	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3 Daftar Kebutuhan Pengguna.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4 Skenario Aktivitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5 Hasil Aktivitas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 6 Hasil Efisiensi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 7 Hasil Kepuasan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 8 Indikator Keberhasilan <i>Usability Testing</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 9 Hasil Penyelesaian Responden Keseluruhan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 10 Perhitungan Nilai Rata-Rata <i>Completion Rate</i>	Error! Bookmark not defined.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Pengecekan Plagiarisme	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Lembar Formulir Objek Pajak	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Melakukan PKL.....	Error! Bookmark not defined.



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI



ABSTRAK

Nurul Komariah (11220594), Perancangan *UI* Menggunakan Metode *Design Thinking* pada Sensus UPT Pajak Wilayah Ciomas Berbasis *Mobile*.

Dalam era digitalisasi, banyak lembaga pemerintah, termasuk UPT Pajak, tengah melakukan pembaruan teknologi untuk meningkatkan kualitas layanan. Dengan menerapkan perancangan *UI* menggunakan metode *Design Thinking*, UPT Pajak Wilayah Ciomas dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi terkini dan memberikan solusi yang lebih baik dalam proses sensus pajak. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (*UI*) berbasis *mobile* untuk proses sensus UPT Pajak Wilayah Ciomas dengan menerapkan metode *Design Thinking*. Penelitian ini menyoroti pentingnya meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengumpulan data pajak dengan pemanfaatan teknologi berbasis *mobile*. Tahapan penelitian melibatkan identifikasi masalah, pengumpulan ide, definisi kebutuhan pengguna, serta perancangan *UI* dengan berfokus pada kebutuhan dan preferensi pengguna. *Usability testing* menggunakan aplikasi *Maze* digunakan untuk mengukur keefektifan *UI* yang dirancang. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan efisiensi sensus pajak dan pengumpulan data di wilayah Ciomas serta menggambarkan potensi metode *Design Thinking*.

Kata Kunci: Perancangan *UI*, Sensus Pajak, *Design Thinking*

ABSTRACT

Nurul Komariah (11220594), UI Design Using the Design Thinking Method in the Mobile-Based Ciomas Regional Tax UPT Census.

In the digitalization era, many government institutions, including the Tax UPT, are carrying out technological updates to improve service quality. By implementing UI design using the Design Thinking method, the Ciomas Regional Tax UPT can adapt to the latest technological developments and provide better solutions in the tax census process. This study aims to design a mobile-based user interface (UI) for the Ciomas Regional Tax UPT census process by applying the Design Thinking method. This research highlights the importance of increasing efficiency and accuracy in collecting tax data by utilizing mobile-based technology. The stages of the research involve identifying problems, gathering ideas, defining user needs, and designing UI by focusing on user needs and preferences. Usability testing using the Maze application is used to measure the effectiveness of the designed UI. The results of this study contribute to increasing the efficiency of the tax census and data collection in the Ciomas area and illustrate the potential of the Design Thinking method.

Keywords: UI Design, Tax Census, Design Thinking

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. M. Leo Willyanto Santoso, Romindo, Muhammad Amrin Lubis, Achmad Noe'man, Andi Ibrahim Yunus, Adib Pakarbudi, Jamaludin, Herlina Latipa Sari, Alfrian C Talakua, Amna, Rahmadi Asri, Fredy Ah Sihombing, *Perancangan Sistem Informasi*, 1st ed. Padang Sumatera Barat: PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI, 2023.
- [2] M. Metode, D. Thinking, P. Cv, and M. Ban, "Analisa Dan Perancangan Ui / Ux Aplikasi Penjualan," vol. 9, no. 1, pp. 46–53, 2023.
- [3] F. Sulianta, *Strategi Merancang Arsitektur Sistem Informasi Masa Kini*, 1st ed. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019.
- [4] R. F. A. Aziza, "Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation," *J. Tekno Kompak*, vol. 13, no. 1, p. 7, 2019, doi: 10.33365/jtk.v13i1.265.
- [5] M. K. Nofri Yudi Arifin, S.Kom, *Analisa Perancangan Sistem Informasi*, 1st ed. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri, 2022.
- [6] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [7] W. Darmalaksana, *Metode Design Thinking Hadis Pembelajaran, Riset & Partisipasi Masyarakat*, 1st ed. Bandung: Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2020.
- [8] R. I. Syabana, P. Y. Saputra, and N. Anugrah, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface," *e-conversion - Propos. a Clust. Excell.*, pp. 40–60, 2020, [Online]. Available: <http://jurnalti.polinema.ac.id/index.php/SIAP/article/view/719>
- [9] V. N. Rudiana and A. Fadjar, "Analisis efektivitas dan kontribusi pajak bumi dan bangunan terhadap Pendapatan Asli Daerah Kota Bandung," vol. 5, no. 8, 2023.
- [10] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [11] KHOIRUNNISA, "Pemodelan Ui/Ux Aplikasi Melatih Menggunakan Metode Design Thinking," 2023.
- [12] I. H. Santi, *Analisa Perancangan Sistem*, 1st ed. Jawa Tengah: NEM-Anggota IKAPI, 2020.
- [13] M. Agustina, "Pemanfaatan E-Learning sebagai Media Pembelajaran," *Semin.*

Nas. Apl. Teknol. Inf., no. 12, pp. 8–12, 2013.

- [14] A. S. Hussein, *Metode Design Thinking untuk Inovasi Bisnis*, 1st ed. Malang: Universitas Brawijaya Press, 2018.
- [15] F. S. F. Kusumah, H. Fajri, and ..., “Perancangan UI/UX aplikasi Sensus Pajak Daerah DKI Jakarta berbasis Mobile dengan metode User Centered Design,” *Naut. J. Ilm.* ..., vol. 1, no. 11, pp. 1286–1304, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/nautical/article/view/618%0Ahttps://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/nautical/article/download/618/506>
- [16] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, “Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru,” *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [17] F. Effendi, K. Andreas, C. B. Valentino, and ..., “Perancangan Antarmuka Aplikasi Monteer dengan Metode Design Thinking,” *MDP Student* ..., pp. 384–391, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1785>
- [18] A. R. Pradana, M. Idris, S. Kom, and M. Kom, “Implentasi User Experince Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center),” *Automata*, vol. 2, no. 2, 2021.



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI