

Perancangan Aplikasi SS (Soft & Smooth) Skincare Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking

Tri Wahyuni*¹, Anik Ismiwati², Amanda Safna Aulia³, Wulan Cahyaningrum⁴, Ina Sholihah Widiati⁵

¹²³⁴⁵STMIK AMIKOM Surakarta

¹²³⁴⁵Surakarta, Indonesia

Email: ¹ triwahyuni9806@gmail.com, ² anikismiwati@gmail.com,
³ amandasafna58@gmail.com, ⁴ cahyar07@gmail.com, ⁵ inasholihahw@gmail.com

Abstract

Ideal healthy skin condition is the dream of every teenager today, therefore they try various ways to have ideal skin. To achieve healthy skin, there are things you must pay attention to, including knowing your skin type. To overcome this problem, an effective information medium is needed for teenagers to get solutions and increase their understanding of the impact of using dangerous substances in skincare products. The SS (Soft and Smooth) Skincare application is an application that can guide you in caring for your skin independently. The features offered are able to analyze skin conditions, monitor skin development, schedule skincare use, and recommend products based on each user's skin condition. This research aims to design a user interface using the design thinking method. With the design limit up to the user interface design stage which is designed with Figma software.

Keywords: *design thinking, mobile app, skin problems*

Abstraksi

Kondisi kulit yang sehat ideal adalah dambaan setiap remaja masa kini, maka dari itu mereka mencoba aneka macam cara agar memiliki kulit ideal. Untuk mencapai kulit yang sehat, ada yang harus diperhatikan, diantaranya ialah mengetahui jenis kulit. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukannya sebuah media informasi yang efektif bagi remaja agar mendapatkan solusi serta pemahaman mereka tentang dampak dari penggunaan zat berbahaya pada produk skincare meningkat. Aplikasi SS (Soft and Smooth) Skincare ini ialah sebuah aplikasi yang dapat memandu dalam perawatan kulit secara mandiri. Fitur-fitur yang ditawarkan ialah dapat menganalisa kondisi kulit, memantau perkembangan kulit, mengatur penjadwalan penggunaan skincare, sampai merekomendasikan produk berdasarkan kondisi kulit setiap pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah user interface menggunakan metode design thinking. Dengan batas perancangan sampai pada tahap desain user interface yang dirancang dengan software figma.

Kata Kunci: *design thinking, aplikasi mobile, permasalahan kulit*

1. PENDAHULUAN

Teknologi yang berkembang dengan pesat mengakibatkan meningkatnya jumlah pengguna *smartphone* setiap tahunnya. Kebutuhan akan teknologi yang semakin tinggi berdampak pada setiap kegiatan manusia harus dapat mengikuti perkembangan teknologi. Pengguna *smartphone* yang berkembang pesat ini, dipengaruhi antara lain oleh semakin bertambahnya fitur dan aplikasi pada *smartphone* [1]. Seiring dengan perkembangan pengguna *smartphone* yang semakin pesat, hal ini dimanfaatkan oleh banyak pihak dengan memakai aneka macam fitur yang terdapat di *smartphone*, untuk mempermudah akses tentang apa saja dan dimana saja.

Saat ini industri kecantikan di Indonesia sedang berkembang pesat hingga semakin banyaknya penjualan produk kecantikan dengan bervariasi. Produk-produk dipasaran juga seringkali memberi penawaran hasil kulit yang lembut, sehat, bersih hanya dalam sekali pakai, karena itulah kemudian produk tersebut mempunyai banyak konsumen [2]. Walaupun sudah bermacam produk untuk kecantikan yang aman serta berkualitas, tetapi banyak juga bermacam produk yang tidak terkenal tetapi memberi penawaran hasil instan tetapi murah harganya.

Setip orang menginginkan kulit yang sehat dan bagus. Dikalangan remaja saat ini tentu ingin memiliki kulit dengan kondisi ideal, sehingga untuk mencapai hal tersebut mencoba berbagai macam cara [3]. Untuk mendapatkan kulit sehat, banyak hal yang harus diperhatikan, diantaranya ialah mengetahui tentang jenis kulit. Setiap manusia mempunyai perbedaan jenis kulit wajah, sehingga membutuhkan perawatan yang berbeda juga. Penelitian terdahulu berhasil menemukan bahwa permasalahan pada kulit dipengaruhi oleh kualitas hidup, sebab berhubungan dengan rasa cemas, rasa percaya diri, serta depresi. Masalah tersebut terjadi dikarenakan pengetahuan remaja pada hal-hal tersebut masih kurang. Mulai dari tidak pahamnya mereka terhadap kondisi kulit sendiri, kurang paham dalam penggunaan produk dan kandungan yang dibutuhkan untuk kulit, serta perawatan kulit yang benar. Karena perbedaan kebutuhan setiap kulit, maka produsen kosmetik dan *skincare* bersaing untuk menawarkan produk perawatan kulit wajah yang paling baik.

Yang sangat disayangkan, ternyata meningkatnya produk *skincare* di pasaran tak berbanding lurus dengan tingkat pengetahuan remaja tentang perawatan kulit. Hal ini mengakibatkan mereka menjadi bingung dalam menentukan produk perawatan wajah. Pengetahuan mereka masih minim tentang risiko menggunakan produk perawatan wajah yang keliru. Seiring dengan perkembangan zaman, pola pikir serta gaya hidup masyarakat mulai berubah, hal ini dipengaruhi oleh teknologi berkembang dengan pesat [4]. Bila sebelumnya melakukan treatment wajah wajib pergi ke salon atau klinik kecantikan, tetapi dengan kehadiran teknologi sekarang ini dapat dilakukan secara online seperti menggunakan aplikasi mobile yang ada di *smartphone* [5].

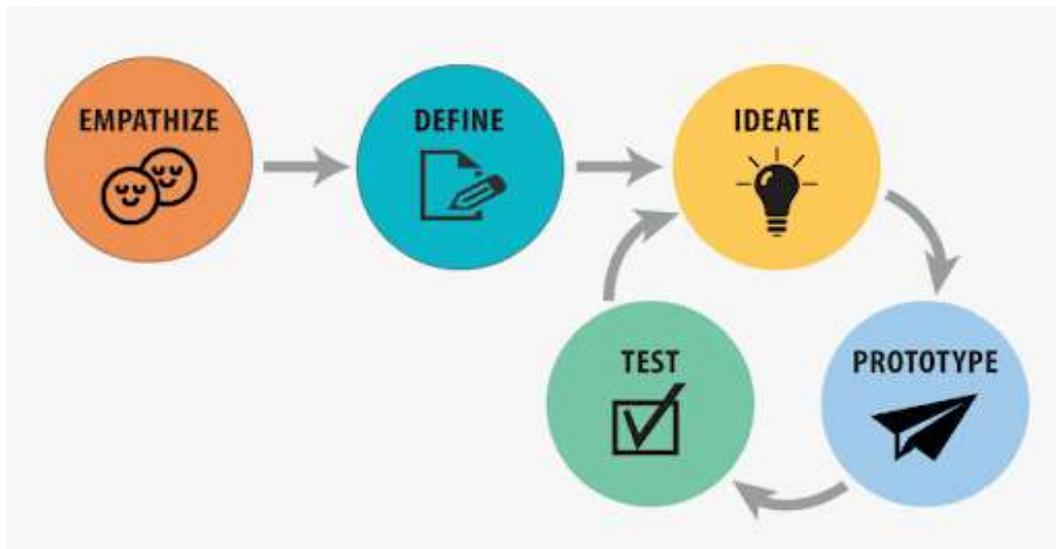
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukannya sebuah media informasi yang efektif bagi remaja agar bisa menjadi salah satu cara agar dapat meningkatkan pemahaman remaja terhadap akibat dari penggunaan zat berbahaya

dalam produk *skincare*. [6]. Serta dapat menyadarkan para remaja tentang pentingnya pemilih produk yang tepat untuk perawatan kulit yang sesuai dengan jenis kulit yang dimiliki. Sehingga terciptalah sebuah aplikasi berbasis mobile dengan nama SS (Soft and Smooth) Skincare.

Aplikasi SS (Soft and Smooth) Skincare ini ialah sebuah aplikasi yang bisa membantu melakukan perawatan kulit dengan benar bagi penggunanya. Fitur yang ada pada aplikasi ini diantaranya dapat menganalisis jenis kulit dan kondisinya, memantau perkembangan kulit, menjadwalkan penggunaan skincare, sampai merekomendasikan produk yang cocok untuk kondisi kulit pengguna. Perancangan aplikasi ini diharapkan bisa menjangkau pengguna dari berbagai kalangan karena biaya klinik kecantikan yang masih mahal. Tujuan dari penelitian ini ialah melakukan perancangan user interface [7] menggunakan metode design thinking. Dengan batas perancangan sampai pada tahap desain user interface yang dirancang dengan software figma.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode *Design Thinking*. *Design thinking* merupakan suatu pendekatan yang berbasis solusi kreatif antar disiplin yang dapat menggabungkan keterampilan praktis, pemikiran analitis, serta kreatif dalam pemikiran. Dalam pengembangannya dari tiga tahap kemudian berkembang menjadi lima tahap, pada dasarnya tidak banyak berbeda, tetapi pada beberapa bagian prosedur lebih terperinci.[8].



Gambar 1. Kerangka Design Thinking

Tahapan pada metode *Design Thinking* yaitu, *Empathize* (empati) bertujuan untuk memahami *user* dalam hal kebutuhan, harapan, serta tujuan *user* saat penggunaan produk. Berikutnya adalah tahap *Define* (penetapan), bertujuan untuk menentukan rumusan permasalahan sebagai tujuan pokok dari penelitian. Tahap selanjutnya adalah

Ideate (ide), bertujuan untuk menghasilkan gagasan atau ide sebagai acuan dalam pembuatan model. Tahap yang keempat adalah *prototype*, yang merupakan desain dari suatu produk yang nantinya digunakan sebagai simulasi atau sampel, bisa dirancang berbentuk sketsa, *mockup* digital maupun yang lainnya. Terakhir adalah *Test* (uji coba), digunakan dalam pengumpulan data dari berbagai responden atau menguji apakah aplikasi yang dirancang layak untuk digunakan atau tidak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. *Emphatize*

Peneliti melakukan wawancara terhadap 3 orang yang sedang atau pernah mengalami permasalahan kulit (wajah). Wawancara ini dilakukan kepada calon pengguna untuk mencari informasi awal keluhan atau kebutuhan pengguna. Setelah dilakukan wawancara kemudian peneliti akan menyusun user persona dan perancangan lebih lanjut.

3.2. *Define*

Tahapan selanjutnya adalah tahap *define* sebagai penentuan kebutuhan untuk setiap permasalahan, yang dipergunakan menjadi dasar dalam perancangan aplikasi. Tahap ini sangat membantu dalam menemukan ide-ide untuk menetapkan fitur ataupun fungsi guna memecahkan masalah yang ada. Pada tahap ini terdiri dari User Persona, Insight, dan Analisis Kebutuhan.

3.2.1. *User Persona*

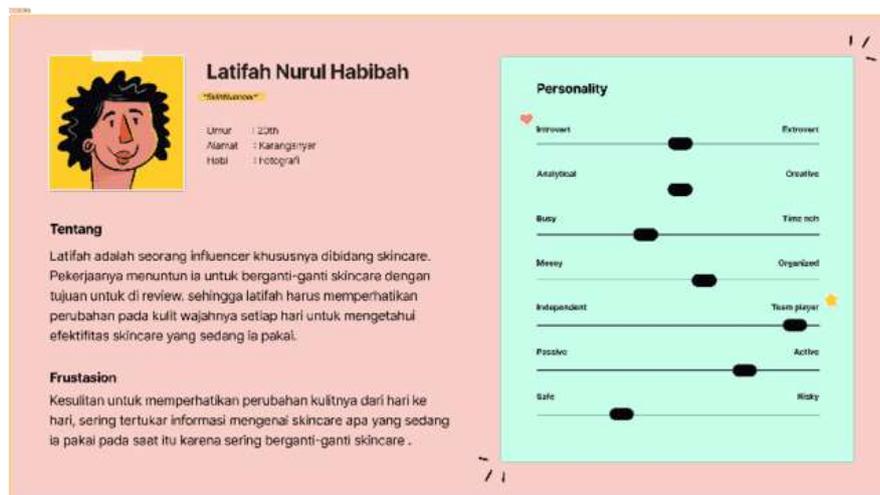
Terdapat 3 user persona untuk merangkum permasalahan serta kebutuhan. User persona ini dipergunakan sebagai gambaran bagi *user* aplikasi, sehingga dalam proses perancangan sesuai kebutuhan *user* yang telah ditargetkan. Tampilan user persona dapat digambarkan pada gambar 2, gambar 3, dan gambar 4 di bawah ini.



Gambar 2. User Persona 1



Gambar 3. User Persona 2



Gambar 4. User Persona 3

3.2.2. Insight

Insight merupakan hasil dari analisis data sehingga dihasilkan suatu pemahaman maupun interpretasi yang memberikan gambaran detail tentang calon pengguna. Berdasarkan user persona diperoleh poin sebagai berikut:

- User ingin mendapatkan kulit yang sehat
- User ingin mengetahui perkembangan kulit dari hari ke hari dengan mudah
- User ingin mendapatkan informasi yang mudah tentang bahan kandungan produk yang dipakai

3.2.3. Analisis Kebutuhan Pengguna

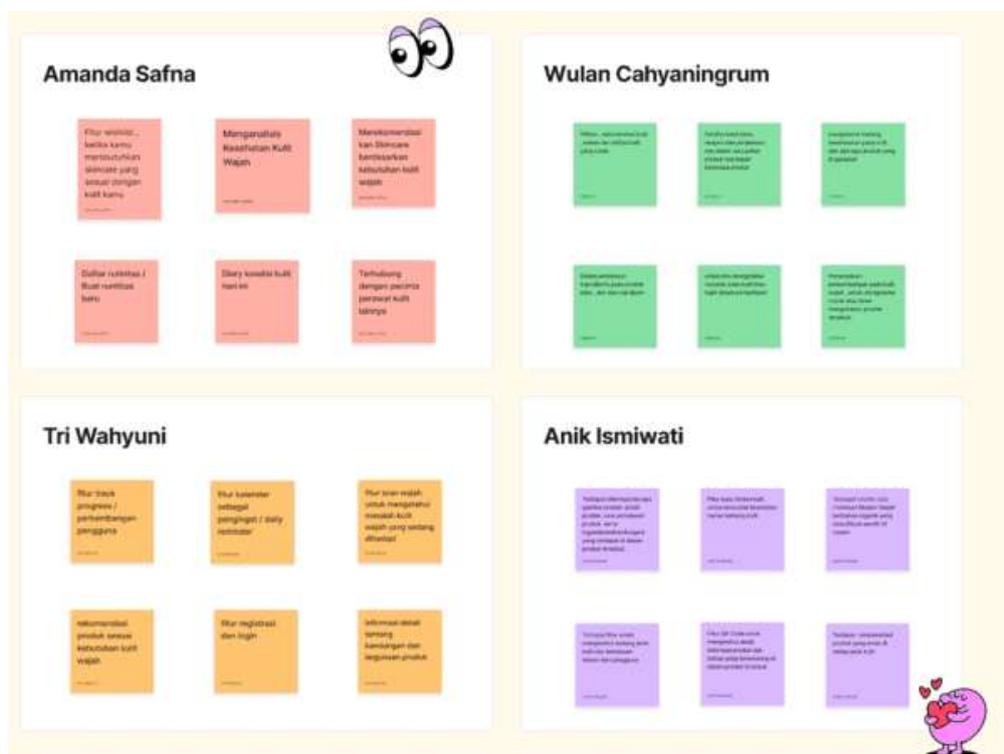
Affinity diagram merupakan ide konten yang telah dikelompokkan menjadi beberapa kategori yang nantinya akan diperlukan untuk proses berikutnya. *Affinity* diagram pada gambar di bawah ini dikelompokkan menjadi 3 bagian, yaitu fitur, information dan *safety* atau keamanan.



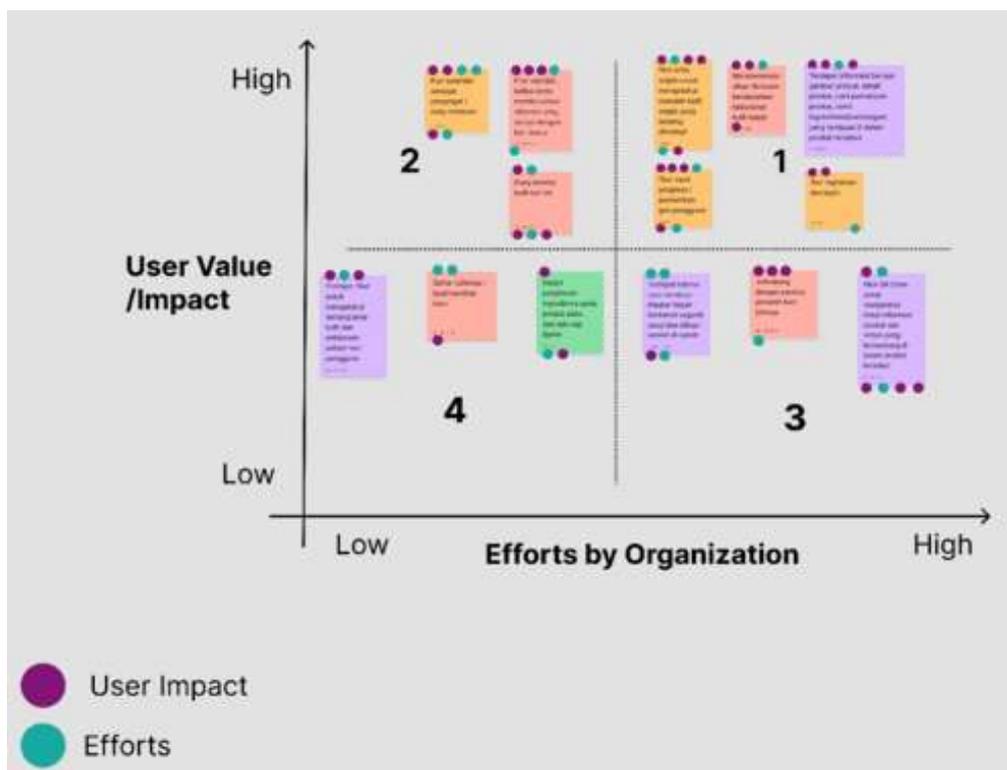
Gambar 5. Affinity Diagram

3.3. Ideate

Pada tahap ini, harus memfokuskan pada penciptaan ide untuk menyelesaikan masalah menjadi sebuah solusi. Tahap ini terdiri dari ide konten yang kemudian dijadikan kuadran prioritas. Tampilan ide konten dapat dilihat pada gambar 6 dan gambar 7 berikut.



Gambar 6. Ide Konten



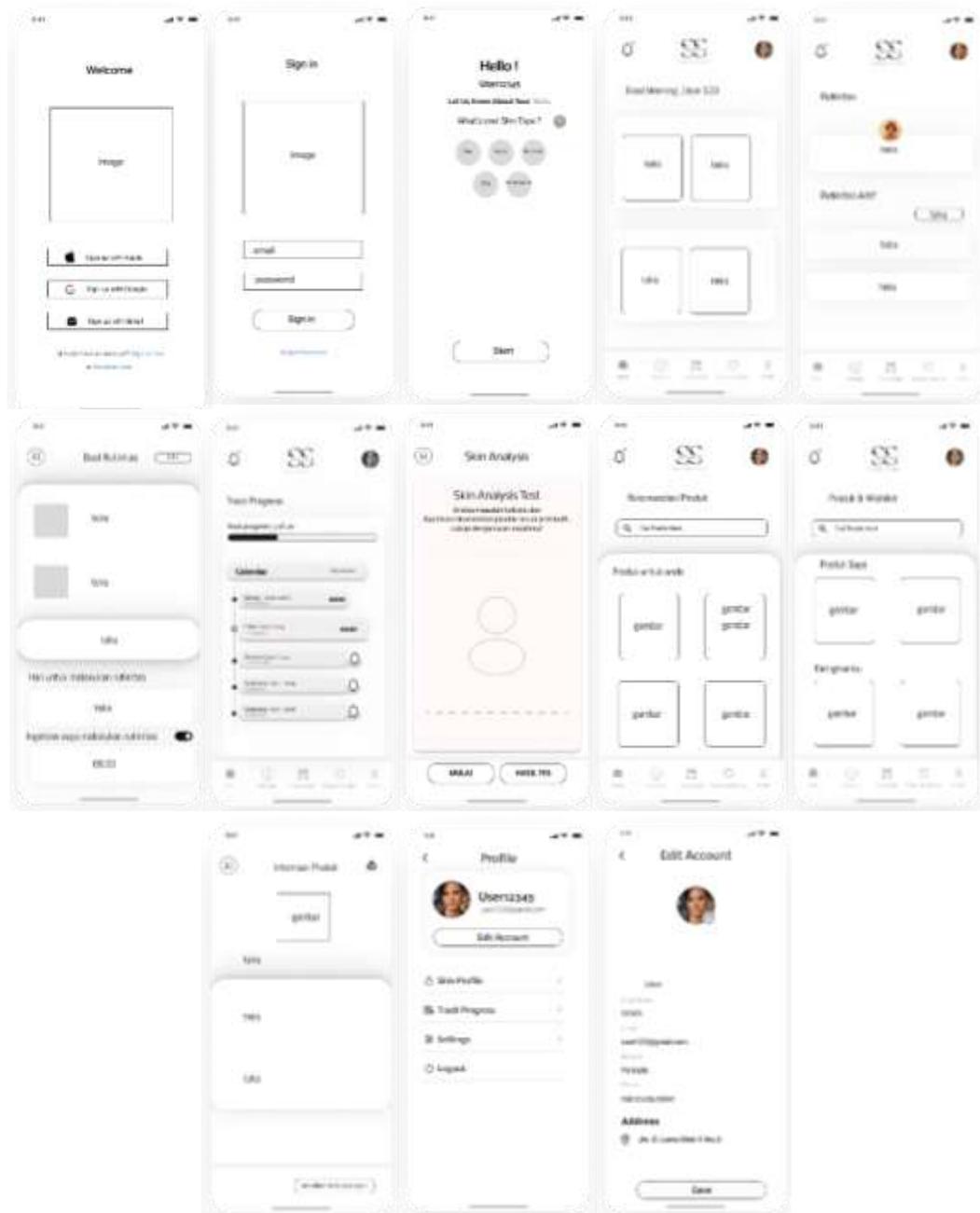
Gambar 7. Kuadran Prioritas

Kuadran prioritas digunakan untuk menentukan prioritas kebutuhan produk dengan tetap memperhatikan sisi user. Pada gambar kuadran prioritas diatas terdapat 4 kuadran, 2 kategori yaitu high dan low, dan juga memperhatikan 2 kebutuhan yaitu user impact dan efforts.

3.4. Prototype

3.4.1. Wireframe

Wireframe merupakan cetak biru untuk para UI/UX *designer*, *wireframe* adalah kerangka atau skema untuk memberikan gambaran kasar (*low-fidelity*) untuk setiap laman dalam sebuah *website* ataupun sebuah aplikasi sebelum nantinya memasuki tahapan *visual mockup* [9]. Untuk ukuran layer aplikasi ini berukuran kurang lebih 360dp seperti aplikasi *mobile* pada umumnya . Karena terdapat beberapa fitur, maka digunakan *bottom navigation* [10]. Tampilan *wireframe* seperti terlihat pada gambar 8 berikut ini.



Gambar 8. Wireframe

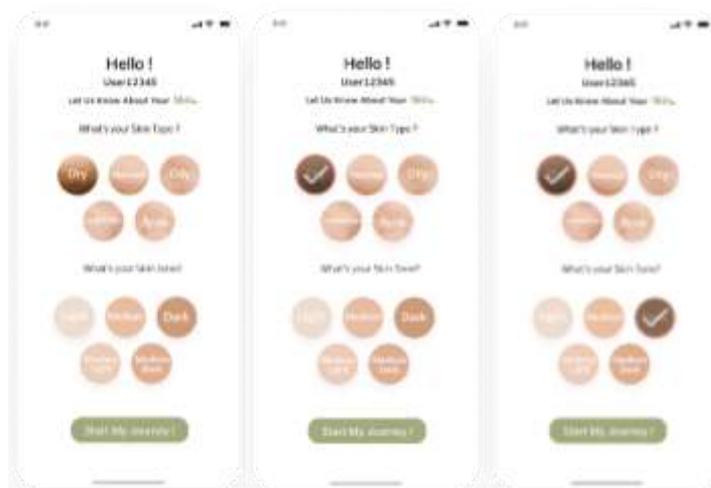
3.4.2. Mockup

Desain dari tampilan *mockup* dapat digambarkan pada gambar 9 di bawah ini.



Gambar 9. Tampilan Halaman Login

Gambar 9 diatas merupakan tampilan untuk halaman login dari aplikasi SS (Soft and Smooth) Skincare. Pada haman ini disediakan tiga opsi pilihan untuk login yaitu Sign up with Apple, Sign up with Google, dan Sign up with Email. Khusus utuk pengguna IOS dapat masuk menggunakan account Apple. Pada gambar diatas terdapat contoh jika user masuk menggunakan email, kemudian user diminta untuk memasukkan alamat email beserta password.



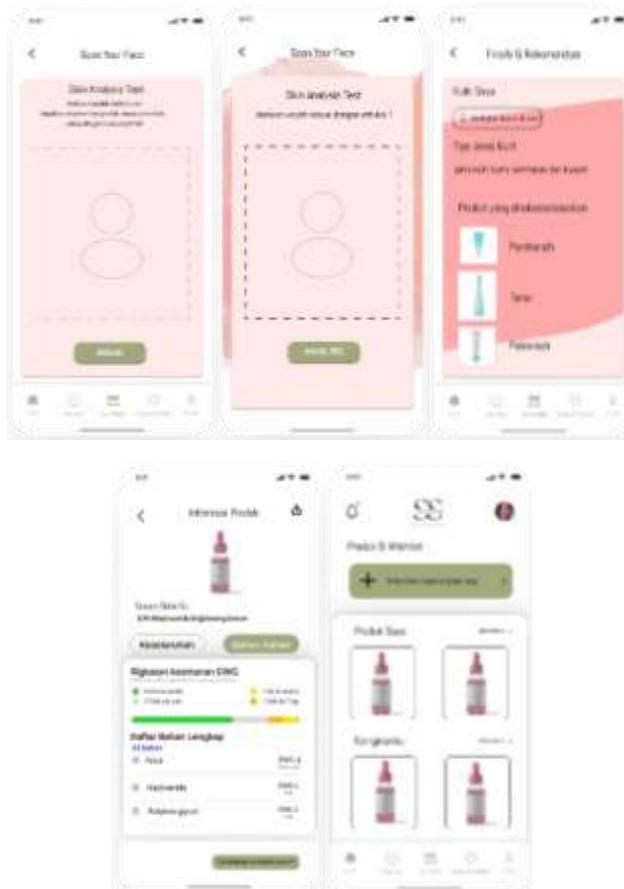
Gambar 10. Tampilan Halaman Pilih Jenis Kulit

Setelah melakukan login, selanjutnya akan diarahkan ke halaman pemilihan jenis kulit ini. Pada halaman ini, user diminta untuk memilih jenis kulit yang dimiliki yang nantinya bertujuan untuk atau mengidentifikasi permasalahan yang sedang dialami user dan juga untuk mempermudah dalam menentukan produk yang cocok untuk direkomendasikan kepada user.



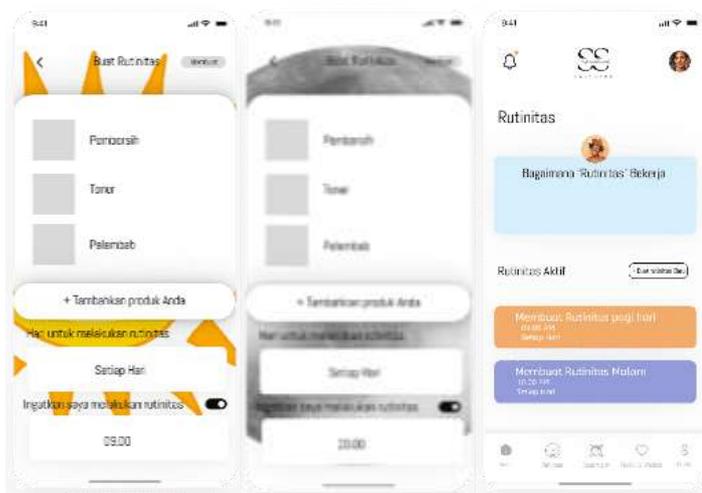
Gambar 11. Tampilan Halaman Home

Pada gambar 11 diatas merupakan tampilan halaman home atau halaman utama, hanya terdapat icon notifikasi, profile, logo dari aplikasi SS (Soft and Smooth) Skincare dan juga beberapa activity yang telah dilakukan sebelumnya.



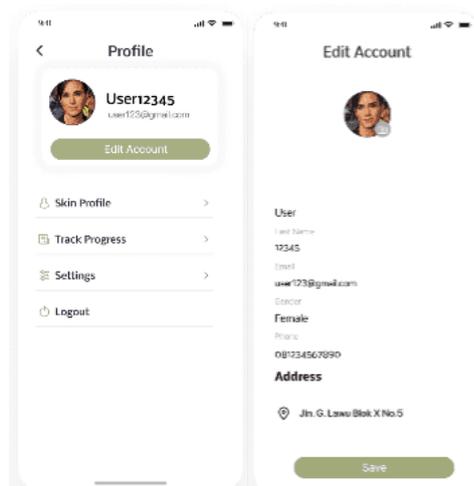
Gambar 12. Tampilan Halaman Scan Wajah dan Informasi Produk

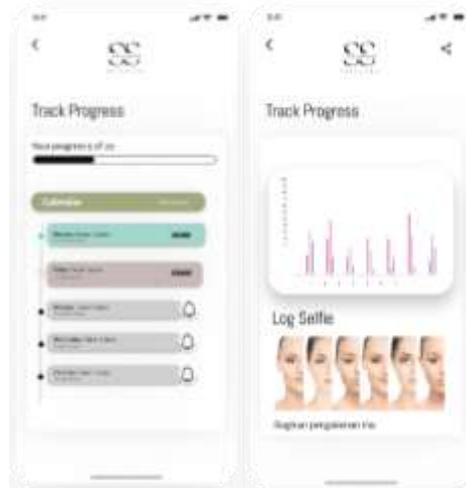
Pada gambar 12 diatas ada tampilan dari menu scan wajah untuk mengetahui permasalahan yang sedang dialami user, maka user diminta untuk melakukan scan wajah. Setelah itu tekan button "hasil tes" untuk mengetahui hasilnya dan juga produk apa yang telah direkomendasikan berdasarkan permasalahan kulit yang sedang dialami oleh user. User juga bisa melihat isi kandungan pada produk yang telah direkomendasikan, mulai dari bahan-bahan, kandungan hingga tingkat keamanan untuk kulit wajah, pengguna juga dapat membuat wishlist produk yang diinginkan untuk nantinya dibeli di e-commerce atau tempat belanja lainnya.



Gambar 13. Tampilan Halaman Rutinitas

Pada gambar 13 diatas merupakan tampilan rutinitas, untuk membuat rutinitas baru user cukup tekan button buat rutinitas baru. Pada halaman buat rutinitas juga terdapat sebuah alarm sebagai pengingat untuk melakukan rutinitas yang telah dibuat.





Gambar 14. Tampilan Halaman Profile dan Track Progress

Pada gambar 14 diatas merupakan tampilan halaman profile, pada halaman ini terdapat beberapa fitur pilihan yaitu skin profile, track progress, settings, dan logout. Pada fitur tampilan ini user dapat mengedit account yang berupa nama, email, jenis kelamin, nomor telephone dan alamat. Kemudian pada fitur track progress berfungsi untuk mengetahui progress yang telah dijalankan oleh pengguna dalam mencapai tujuan yang ditentukan, dan pada bagian ini juga terdapat fitur share. Fitur share ini berfungsi untuk membagikan pengalaman dan juga untuk mempromosikan aplikasi ini untuk orang yang memiliki masalah yang sama untuk berbagi pengalaman selama menggunakan aplikasi ini.

3.5. Test (Uji Coba)

Tahap uji coba aplikasi SS (Soft and Smooth) Skincare ini dilakukan untuk menguji apakah produk yang di rancang layak atau tidak . Pengujian dilakukan dengan software figma, yang menampilkan simulasi proses kerja aplikasi dari awal sampai dengan proses berakhir. Pengujian dilakukan untuk dapat menentukan tingkat kenyamanan pengguna dalam memakai rancangan aplikasi yang terdapat di dalam figma, untuk memastikan kinerja dari aplikasi, sehingga kinerja produk yang telah dirancang bisa dievaluasi. Sehingga aplikasi ini bisa dipastikan mudah digunakan oleh calon pengguna nantinya. Pengujian dilakukan kepada 3 sampel pengguna. Setelah mereka mencoba menjalankan rancangan aplikasi, aplikasi tersebut sesuai dengan kebutuhan pengguna karena user friendly.

4. KESIMPULAN

Pada perancangan aplikasi SS (Soft and Smooth) Skincare ini, terdapat beberapa kesimpulan yang diperoleh antara lain :

- Aplikasi ini dapat memberikan referensi atau alternatif dalam pemilihan produk kecantikan yang cocok, sehingga dapat menjadi acuan dalam memilih produk kecantikan untuk perawatan kulit wajah yang tepat sebelum membeli produk.
- Hasil analisis kulit wajah yang dapat memperlihatkan gambaran perkembangan kondisi kulit wajah pengguna, sehingga berpengaruh pada kepuasan pengguna selama menggunakan aplikasi SS (Soft and Smooth) Skincare.
- Media informasi yang terdapat di dalam aplikasi SS (Soft and Smooth) Skincare dapat membantu para pengguna untuk mengetahui isi kandungan pada produk, mulai dari bahan-bahan, hingga tingkat keamanan untuk kulit wajah.
- Aplikasi SS (Soft and Smooth) Skincare sangat mudah digunakan dan juga aplikasi ini tidak berbayar.

5. SARAN

Adapun saran yang perlu dipertimbangkan sebagai bentuk pengembangan perancangan aplikasi SS (Soft and Smooth) Skincare, antara lain :

- Diharapkan bisa mengembangkan fitur-fitur baru yang semakin memudahkan penggunaannya serta yang diperlukan pengguna dimasa mendatang.
- Diharapkan dapat mengembangkan perancangan Aplikasi SS (Soft and Smooth) Skincare ini menjadi sebuah aplikasi berbasis web, yang nantinya akan lebih memudahkan pengguna. Karena aplikasi ini bisa diakses menggunakan perangkat apapun dan tidak perlu takut jika ruang penyimpanan ponsel penuh.
- Diharapkan jika Aplikasi SS (Soft and Smooth) Skincare ini dapat menjalin kerjasama dengan beberapa brand produk kecantikan untuk mempromosikan produknya ke dalam aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Silfiana *et al.*, "Jurnal Informatika dan Komputer (INFOKOM) MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS : KLINIK KATIA DERMA)", [Online]. Available: <http://journal.piksi.ac.id/index.php/INFOKOM>
- [2] N. Nur, A. P. Fazriyah, S. Soedewi, and D. I. Resmadi, "PERANCANGAN PURWARUPA APLIKASI TENTANG PENGGUNAAN PRODUK SUSTAINABLE AND CLEAN BEAUTY PADA REMAJA PEREMPUAN DI KOTA BANDUNG."
- [3] K. Dwi, P. Mentari, and N. N. Anggalih, "PERANCANGAN USER INTERFACE PADA APLIKASI MOBILE PERAWATAN KULIT MENGGUNAKAN MATERIAL DESIGN GUIDELINES," *Jurnal Barik*, vol. 3, no. 3, pp. 150–159, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- [4] N. Aulia, S. Andryana, and A. Gunaryati, "User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method," *SISFOTENIKA*, vol. 11, no. 1, p. 26, Dec. 2020, doi: 10.30700/jst.v11i1.1066.

- [5] A. Purnomo, "Pengembangan User Experience (Ux) Dan User Interface (Ui) Aplikasi Ibeauty Berbasis Android," 2018. [Online]. Available: <http://journal.uad.ac.id/index.php/JSTIF>
- [6] H. Azizah, S. D. Putra, "PENERAPAN E-HEALTH PADA SISTEM RESERVASI PERAWATAN KULIT WAJAH."
- [7] E. Susilo, F. Danang Wijaya, and R. Hartanto, "Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application," 2018.
- [8] Feradhita. (2021). Pengertian Design Thinking dan 5 Tahapan di Dalamnya. Diakses pada 21 Juni 2022, dari <https://www.logique.co.id/blog/2021/01/07/pengertian-design-thinking/>
- [9] A. R. Setiawan, M. Asfi, A. Sevtiana, S. Pranata, W. E. Septian, "DESIGN SYSTEM PADA PERANCANGAN ANTAR MUKA PERANGKAT LUNAK SISTEM AKSES DIGITAL."
- [10] Benefita. (2021). Memakai Teori Warna untuk Memilih Kombinasi Warna Web Terbaik. Diakses pada 26 Februari 2022, dari <https://www.niagahoster.co.id/blog/warna-efektif-desain-website/>