



Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile “Fransiska’s Skin Essentials” dan Terapis dengan User-Centered

¹Indah Fransiska Panjaitan, ²Apriade Voutama
^{1, 2}Universitas Singaperbangsa Karawang

Alamat Surat

Email: 2210631250016@student.unsika.ac.id*, apriade.voutama@staff.unsika.ac.id

Article History:

Diajukan: 6 Februari 2025; Direvisi: 7 Maret 2025; Accepted: 17 April 2025

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat dalam mengakses layanan kecantikan, termasuk melalui aplikasi *mobile*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi Fransiska’s Skin Essentials dengan pendekatan *User-Centered Design* (UCD). Pendekatan ini menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam setiap tahap perancangan, mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian *usability*. Pengumpulan data dilakukan melalui survei dan wawancara terhadap 40 responden guna mengidentifikasi fitur yang diinginkan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain UI/UX yang diterapkan meningkatkan kenyamanan serta kemudahan pengguna aplikasi. Evaluasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor rata-rata 80, yang menegaskan pentingnya pendekatan UCD dalam meningkatkan pengalaman pengguna pada aplikasi kecantikan berbasis *mobile*.

Kata kunci: UI/UX, *User-Centered Design*, Aplikasi Kecantikan, *Usability Testing*

ABSTRACT

The advancement of digital technology has changed the way people access beauty services, including through mobile applications. This study aims to design and evaluate the user interface (UI) and user experience (UX) on the Fransiska’s Skin Essentials application using the User-Centered Design (UCD) approach. This approach places users as the main focus in every stage of design, from needs analysis to usability testing. Data collection was conducted through surveys and interviews with 40 respondents to identify features desired by users. The results of the study showed that the UI/UX design applied increased the comfort and ease of use of the application. Evaluation using the System Usability Scale (SUS) method produced an average score of 80, which confirms the importance of the UCD approach in improving the user experience on mobile-based beauty application.

Keywords: UI/UX, *User-Centered Design*, Beauty Application, *Usability Testing*

1. PENDAHULUAN

Perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk industri perawatan kulit dan kecantikan, telah disebabkan oleh kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi. Masyarakat semakin menyadari pentingnya perawatan kulit, yang didorong oleh kemudahan akses terhadap informasi serta berkembangnya teknologi digital. Digitalisasi telah memungkinkan layanan kecantikan dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui berbagai platform teknologi, salah satunya adalah aplikasi *mobile* yang memberikan informasi produk, konsultasi dengan ahli kecantikan, serta pemesanan layanan terapi kulit secara daring (Ramadani & Mahdiana, 2023).

Aplikasi *mobile* dalam industri kecantikan memiliki potensi besar dalam meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan pengguna dalam mendapatkan layanan kulit. Namun, efektivitas aplikasi ini sangat bergantung pada kualitas *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). UI yang dirancang dengan baik memastikan tampilan antarmuka yang menarik, responsif, dan intuitif, sedangkan UX yang optimal menjamin pengalaman pengguna yang nyaman, mudah, dan sesuai dengan harapan pengguna (Fakhmi et al., 2023).

Pendekatan *User-Centered Design* (UCD) menjadi metode yang banyak digunakan dalam pengembangan UI/UX aplikasi *mobile* karena menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam setiap tahap pengembangan sistem. Dengan menerapkan UCD, pengembangan dapat memahami kebutuhan pengguna, mengidentifikasi kendala dalam penggunaan aplikasi, serta menciptakan solusi yang lebih personal dan efektif dalam meningkatkan pengalaman pengguna (Nurhasanah & Voutama, 2024).

Meskipun adopsi teknologi dalam industri kecantikan terus meningkat, masih terdapat berbagai tantangan dalam pengembangan aplikasi kecantikan berbasis digital. Beberapa kendala utama yang sering ditemui adalah desain UI/UX yang telah optimal, kurangnya navigasi yang intuitif, serta minimnya fitur personalisasi yang dapat menyesuaikan layanan dengan preferensi pengguna. Aplikasi dengan navigasi yang kompleks dan desain yang tidak ramah pengguna dapat mengakibatkan tingkat kepuasan yang rendah dan berkurangnya keterlibatan pengguna (Kurniawan et al., 2024). Selain itu, tidak semua aplikasi kecantikan mempertimbangkan keberagaman tingkat literasi digital penggunanya. Beberapa pengguna, terutama yang belum terbiasa dengan teknologi digital, sering mengalami kesulitan dalam memahami alur navigasi aplikasi atau menemukan fitur yang mereka butuhkan. Kurangnya perhatian terhadap aspek *usability* ini dapat menyebabkan penurunan minat pengguna untuk terus menggunakan aplikasi, bahkan beralih ke metode konvensional dalam mendapatkan layanan kecantikan (Fakhmi et al., 2023).

Aplikasi Fransiska's Skin Essentials dikembangkan sebagai platform digital yang menyediakan layanan konsultasi dan terapi kecantikan melalui aplikasi *mobile*. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dan menjamin bahwa fitur-fitur yang tersedia benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode UCD. Selain itu, diharapkan dapat menghubungkan kebutuhan pelanggan dengan layanan kecantikan berbasis digital. Dengan merancang dan mengembangkan UI/UX yang intuitif dan ramah pengguna, aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses layanan kecantikan berbasis *mobile* (Mubarok et al., 2022).

Untuk memastikan efektivitas desain UI/UX aplikasi, penelitian ini akan mengevaluasi pengalaman pengguna melalui uji *usability*. Evaluasi ini akan membantu dalam menentukan elemen desain yang dapat meningkatkan kepuasan pengguna serta mengidentifikasi faktor-faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan aplikasi dalam menarik dan mempertahankan pengguna (Wulandari & Voutama, 2023). Metode ini akan memungkinkan aplikasi Fransiska's Skin Essentials berkembang menjadi solusi kreatif yang tidak hanya akan meningkatkan hasil kecantikan, tetapi juga akan meningkatkan pengalaman pengguna saat menggunakannya secara online (Ramadani & Mahdiana, 2023).

Selain itu, tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi pada bidang pengembangannya aplikasi *mobile*, khususnya yang berkaitan dengan industri kecantikan dan terapi kulit. Hasilnya diharapkan membantu pengembang aplikasi membuat platform digital kecantikan yang lebih interaktif, personal, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Neo et al., 2024). Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan masyarakat dapat memperoleh layanan kecantikan yang lebih modern, mudah diakses, serta memberikan pengalaman yang lebih nyaman dan menyenangkan (Alfredo et al., 2024).

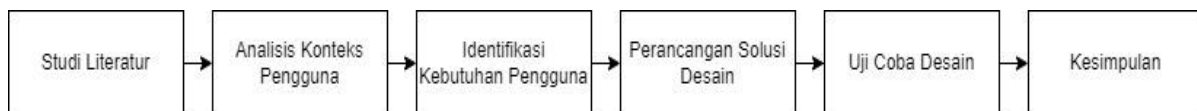
Selain itu, penelitian lain juga melihat pendekatan UI/UX dalam berbagai konteks aplikasi digital. Penelitian yang dilakukan oleh (Gampur et al., 2024), yang menggunakan pendekatan Human-Centered Design untuk meningkatkan *usability* dalam aplikasi jasa. Selain itu, penelitian oleh (Mubarok et al., 2022), yang membahas implementasi UCD pada aplikasi reservasi terapi *baby spa*,

menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan kepuasan pengguna. Studi lainnya oleh (Wulandari & Voutama, 2023), mengenai konsultasi kesehatan mental berbasis mobile, menegaskan pentingnya usability dalam desain UI/UX. Penelitian yang dilakukan oleh (Silfiana et al., 2023), serta (Alfredo et al., 2024), juga menyoroti relevansi pendekatan UCD dalam mengoptimalkan desain aplikasi berbasis digital untuk berbagai layanan *professional*.

2. METODE

Dalam penelitian ini, metode berpusat pengguna (UCD) diterapkan. UCD adalah proses perancangan antarmuka yang berfokus pada kegunaan, karakteristik pengguna, lingkungan, tugas, dan alur kerja desain. Ini adalah proses iteratif (berulang) yang melibatkan perancangan dan evaluasi dari tahap implementasi yang berkelanjutan. Oleh karena itu, prinsip utama metode desain berbasis pengguna sebagai pusat sistem pengembangan sistem. Ini berarti bahwa tujuan, fitur, konteks, dan lingkungan sistem harus dirancang dengan mempertimbangkan pengalaman pengguna saat digunakan.

Gambar berikut menunjukkan diagram metode penelitian yang telah disesuaikan dengan tahapan dalam UCD. Tahapan *User Centered Design* mencakup tahap perancangan (penelitian literatur), mengidentifikasi konteks pengguna, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, membuat solusi desain, dan menilai hasil desain.



Gambar 1. Tampilan Tahapan Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah desain antarmuka pengguna untuk aplikasi skincare berbasis *mobile* yang dirancang dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD) guna mengoptimalkan pengalaman pengguna. Perancangan ini berfokus pada pembuatan antarmuka aplikasi *skincare* yang intuitif dan mudah digunakan.

3.1 Analisis Kegunaan Aplikasi

Aplikasi ini hadir sebagai solusi bagi pengguna yang ingin merawat kulit secara tepat dengan rekomendasi yang sesuai. Setelah mendaftar, untuk mendukung rutinitas perawatan kulit mereka, pengguna dapat langsung menikmati berbagai fitur. Persamaan matematika harus diberi nomor urut dalam kurung biasa dan direferensikan dalam tulisan.

3.2 Analisis Kebutuhan Pengguna

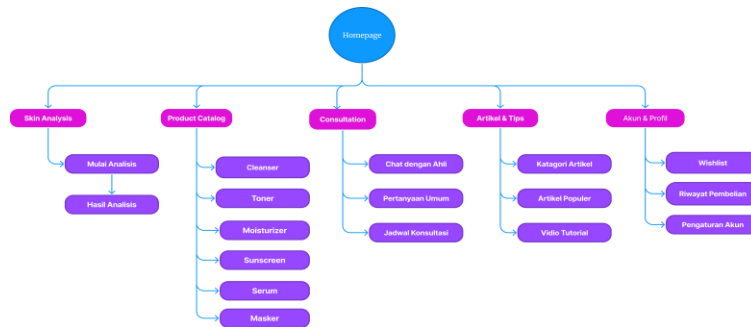
Untuk memahami kebutuhan pengguna, dilakukan survei dan wawancara dengan berusia 17 hingga 30 tahun yang peduli terhadap perawatan kulit. Survei berbasis kuesioner disebarakan secara digital selama 14 hari, mengumpulkan 40 responden, serta dilengkapi dengan wawancara mendalam 6 narasumber.

Berdasarkan hasil survei dan wawancara, berikut adalah fitur utama yang diinginkan pengguna dalam aplikasi *skincare*:

- a. Rekomendasi produk *skincare* yang dipersonalisasi sesuai jenis kulit.
- b. Fitur konsultasi *online* dengan ahli perawatan kulit.

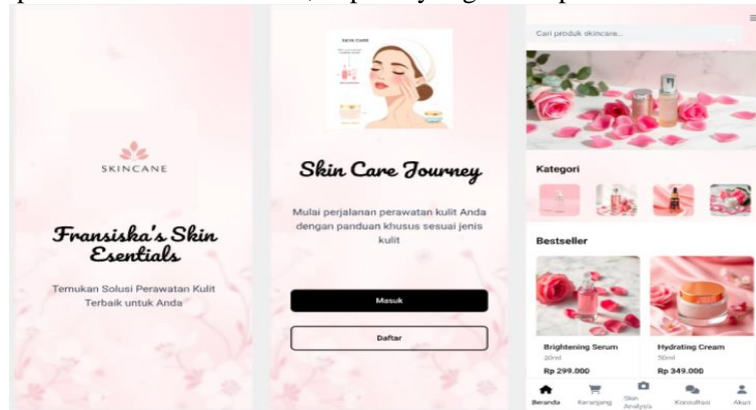
3.3 Membuat Solusi Desain

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan desain aplikasi perawatan kulit (*skincare*) *online*, yang mencakup *Information Architecture* dan *High Fidelity* menggunakan Figma. Untuk memastikan aplikasi *skincare online* ini memenuhi kriteria yang sesuai dengan hasil perancangan berdasarkan kuesioner dan wawancara yang telah dilakukan, maka akan dibuat *Information Architecture* (IA) guna mengatur konten informasi dalam aplikasi agar lebih mudah digunakan oleh pengguna. Berikut adalah *Information Architecture* yang telah dirancang.

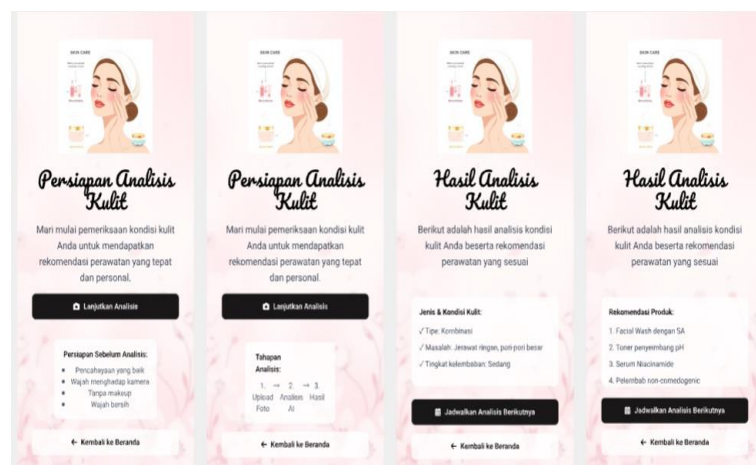


Gambar 2. Gambar Information Architecture (IA)

Setelah *Information Architecture* (IA) selesai dibuat. Langkah berikutnya adalah merancang *wireframe* untuk aplikasi perawatan kulit (*skincare*) online. Gambaran awal atau sketsa sederhana yang digunakan untuk menyusun komponen halaman *web* atau aplikasi sebelum melanjutkan ketahap desain yang lebih mendalam dikenal sebagai *wireframe*. *Wireframe* ini berfungsi sebagai *mockup* awal dari aplikasi *skincare* online. Rancangan akhir berkualitas tinggi dibuat berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat kemudian dikembangkan untuk menghasilkan tampilan yang lebih realistis dan mendekati versi akhir dari aplikasi *skincare* online, seperti yang ditampilkan berikut ini.



Gambar 3. Tampilan *Splash Screen*, *Login dan Register*, dan *Beranda*



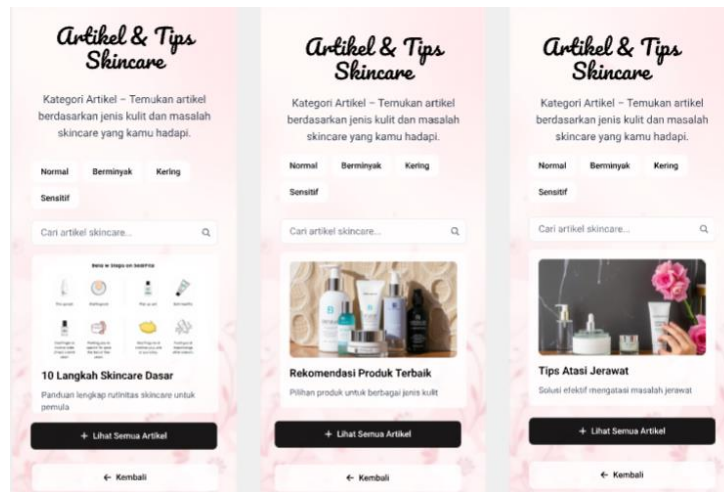
Gambar 4. Tampilan *Skin Analysis*



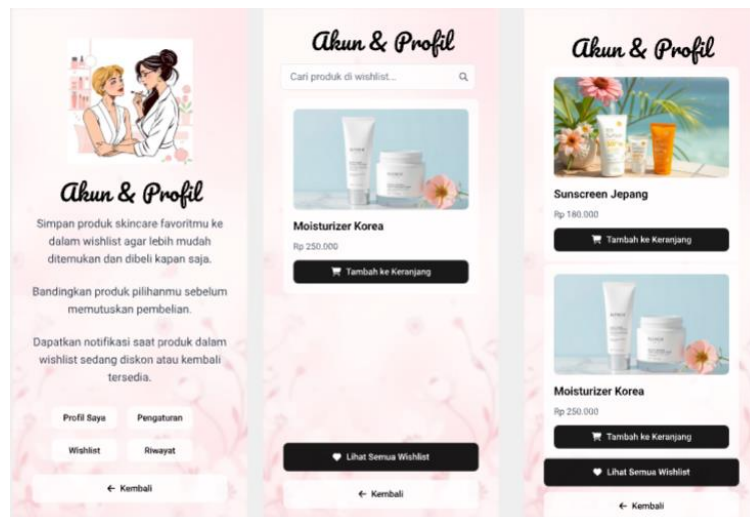
Gambar 5. Tampilan Product Catalog



Gambar 6. Tampilan Consultation



Gambar 7. Tampilan Artikel & Tips



Gambar 8. Tampilan Akun & Profil

3.4 Evaluasi

Setelah pengujian dimulai setelah pembuatan *prototype* produk perawatan kulit. Untuk menunjukkan kepada pengguna, *prototype* yang telah dikembangkan akan diuji melalui berbagai proses. Untuk mengetahui bagaimana pengguna berpikir tentang produk yang dibuat, tahap pengujian ini sangat penting. Selain itu, proses ini juga membantu memahami pengalaman dan preferensi pengguna secara lebih mendalam. Pengujian *usability* dilakukan dengan meminta pengguna menjawab sepuluh pertanyaan dalam kuesioner dengan skala likert dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 kriteria dan rentang persentase harus dijelaskan terlebih dahulu sebelum menentukan presentase akhir. Pengujian ini melibatkan 6 responden yang berpartisipasi dalam *usability testing*.

Selanjutnya, hasil survei di analisis menggunakan rumus yang dibuat untuk menghitung skor SUS, dan hasilnya adalah sebagai berikut.

User	Responden	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Siska	5	4	5	4	4	4	5	3	4	3
2	Indah	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3
3	Angelina	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	Christ	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	Tian	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3
6	Inka	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4

Gamabr 9. Skor Asli Usability Testing

User	Skor Asli										Jumlah	Nilai
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		Jumlah x 2,5
1	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	37	92,5
2	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	35	87,5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
5	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	35	87,5
6	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	36	90
Skor rata - rata (Hasil Akhir)												80

Gambar 10. Skor Hasil Hitung

Berdasarkan hasil evaluasi, skor rata-rata dari pengujian *skincare* adalah 80. Nilai ini menunjukkan bahwa produk *skincare* tersebut berada di atas standar rata-rata dan masuk dalam kategori SANGAT BAIK dengan *grade scale* B. Dengan kata lain, dari segi efektifitas dan kenyamanan penggunaan, *skincare* ini dinilai layak dan dapat diterima oleh pengguna.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Studi tersebut menunjukkan bahwa antarmuka aplikasi *skincare* berbasis ponsel menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD) untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil evaluasi metode tes kesesuaian, yang dinilai dengan skor SUS, menunjukkan bahwa kategori yang dapat dilaksanakan memiliki nilai yang sangat tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa desain yang diusulkan telah memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna dengan baik.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan jurnal ini, termasuk keluarga, rekan-rekan, serta pihak universitas yang telah menyediakan fasilitas dan bimbingan selama proses penelitian.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Alfredo, B., Inan, D. I., Juita, R., Sanglise, M., & Baisa, L. Y. (2024). *Ui/ux design of bpmp infrastructure rental using goal directed design method*. 8.
- Fakhmi, M. I., Nurul Huda, & Firamom Syakti. (2023). Penerapan Ui/Ux Dengan User Centered Design Pada Aplikasi Android Penjualan Pada Toko Nataz Collection. *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, 6(3), 342–350.
<https://doi.org/10.36085/jsai.v6i3.5792>
- Gampur, G. M., Pramaditya, H., & Kunci, K. (2024). Perancangan UI / UX untuk Aplikasi Rayzel Haircut Menggunakan Pendekatan Human-Centered Design. 4598–4608.
- Kurniawan, R. A., Firliana, R., & Wardani, A. S. (2024). Desain UI Dan UX Aplikasi Penjualan Kosmetik Menggunakan Metode Design Thinking. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(7), 355–364.
- Mubarok, A. Z., Carudin, C., & Voutama, A. (2022). Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 6368–6380.
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7708>
- Neo, H., Nugraha, D., Widiono, S., Sains, F., Informatika, P. S., & Yogyakarta, U. T. (2024). APLIKASI GAMIFY PELATIHAN SUMBER DAYA MANUSIA (SDM) KARYAWAN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD). 8(2), 323–332.

- Nurhasanah, A., & Voutama, A. (2024). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI E-LEARNING MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS : FAKULTAS ILMU KOMPUTER). 12(3).
- Ramadani, R., & Mahdiana, D. (2023). Systematic Literature Review on the Application of Ui/Ux Design Methods in System Development. 5(4), 103–111. <https://doi.org/10.52436/1.jutif.2024.5.4.2073>
- Silfiana, S., Maruf Nugroho, I., & Raymond Ramadhan, Y. (2023). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Berbasis Mobile Klinik Kecantikan Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Klinik Katia Derma). INFOKOM (Informatika & Komputer), 11(1), 96–107. <https://doi.org/10.56689/infokom.v11i1.1052>
- Wulandari, K., & Voutama, A. (2023). Perancangan UI Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). J-SISKO TECH (Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD), 6(2), 445. <https://doi.org/10.53513/jsk.v6i2.8253>