



Perancangan *User Interface* Aplikasi *Tracking* Permasalahan dan Perawatan Kulit “My Skin”

¹Ayunda Rahmawati, ²Lulu Zaujaton Sholekhah, ³Raden Roro Astria Aurellia Cahyarini, ⁴Rosa Helvida Errendydar, ⁵Shofia Namira
^{1,2,3,4,5}UPN “Veteran” Jakarta

Alamat Surat

Email: ayundar@upnvj.ac.id, luluzs@upnvj.ac.id, astria.aurellia@upnvj.ac.id, rosahe@upnvj.ac.id, shofnam@upnvj.ac.id

Article History:

Diajukan: 27 September 2021; **Direvisi:** 15 Oktober 2022; **Diterima:** 25 Oktober 2022

ABSTRAK

Majunya teknologi sangat berpengaruh penting bagi kehidupan. Kemajuan tersebut membuat teknologi menjalar ke berbagai sektor, yaitu salah satunya sektor kesehatan. Pada sektor tersebut masih ada tantangan yang harus dihadapi, yaitu dengan melibatkan teknologi di dalamnya. Masih ada beberapa bagian pada sektori ini yang belum melibatkan teknologi, seperti contohnya kesehatan dan perawatan kulit. Maka disusunlah sebuah penelitian yaitu rancangan *user interface* aplikasi bernama “My Skin” untuk memberikan solusi terhadap masalah dan tantangan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *quantitative* dimana penulis menyebarkan kuesioner agar penulis bisa mengetahui bagaimana standar pencatatan fakta, komentar, dan sikap dari penggunaannya. Metode analisis dan pengembangan sistem ini juga menggunakan metode CATWOE dimana metode ini bisa mengeksplor pemikiran terkait sebut masalah atau situasi, terutama pada proses mengungkap kondisi masalah secara sistematis.

Kata kunci: Teknologi, Kesehatan, Kulit

ABSTRACT

Advances in technology are very important for life. These advances make technology run to various sectors, namely the health sector. In this sector there are still challenges that must be faced, namely by involving technology in it. There are still some parts of this sector that do not involve technology, such as health and skin care. So a research was compiled, namely the design of an application interface called "My Skin" to provide solutions to these problems and challenges. This study uses quantitative research methods where the authors spread the distribution so that the authors can find out how the standards of recording, comments, and attitudes from users are. This system analysis and development method also uses the CATWOE method where this method can explore thoughts related to problems or situations, especially in the process of systematically uncovering problem conditions.

Keywords: *Technology, Health, Skin*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi adalah sebuah alat hasil dari implementasi ilmiah terhadap suatu aktivitas. Hasil dari implementasi tersebut tentunya telah mempengaruhi berbagai sektor, salah satunya sektor kesehatan. Oleh karena itu tantangan yang dihadapi dari sektor ini adalah beralihnya

perubahan yang serba menerapkan teknologi di dalamnya. Sudah seharusnya penggunaan teknologi diimplementasikan pada sektor ini guna membantu dalam aktivitas di sektor ini serta memberikan solusi dari sebuah permasalahan pada sektor ini. Sektor ini harus menjadi perhatian penting dengan dilibatkan oleh teknologi sesuai kebutuhan agar mampu menghasilkan value untuk pelayanan kesehatan bagi masyarakat.

Menurut Robert.H.Brook (2017) kesehatan adalah sebuah sumber daya yang dimiliki manusia dan bukan merupakan suatu tujuan hidup yang perlu dicapai. Kesehatan merupakan kondisi fisik sepenuhnya fisik, mental dan sosial. Contoh dari sepenuhnya fisik adalah bagaimana seseorang dalam merawat kulit wajahnya agar tetap sehat, karena pasti setiap orang mendambakan kulit wajah yang indah dan sehat. Namun, sebagian orang masih menganggap kesehatan kulitnya belum sepenuhnya bisa dikatakan sehat, karena melihat dari bagaimana keseharian mereka dalam melakukan perawatan kulit wajah yang masih kurang maksimal seperti kesalahan dalam mencuci wajah, tidak mengetahui permasalahan kulit yang sedang dialaminya, dan kesalahan dalam penggunaan produk yang tidak sesuai dengan kebutuhan kulit. Hal tersebut menjadi penyebab dimana setiap orang masih menganggap kesehatan kulitnya belum sepenuhnya sehat dan bahkan memang membutuhkan sebuah solusi untuk menyelesaikannya.

Maka disusunlah penelitian ini untuk menjadi solusi dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memudahkan setiap orang dalam merawat dan mengetahui permasalahan kulit yang sedang dialaminya.

1.2 Tujuan

Tujuan pada penulisan publikasi ini adalah:

1. Memberikan cara memperbaiki kulit pengguna melalui aplikasi ini. Aplikasi ini menyediakan perawatan kulit secara personal, berteknologi canggih, dan nyaman serta dapat dipercaya.
2. Membantu pengguna dalam memutuskan jenis perawatan yang cocok dengan jenis kulitnya, sehingga bisa mengurangi kesalahan perawatan pada kulit yang salah.
3. Menopang dalam segi ekonomi seperti mengurangi pengeluaran dana perawatan medis atau konsultasi perawatan yang umumnya dilakukan dengan pergi ke dokter atau klinik kecantikan tertentu.

1.3 Sasaran

Sasaran dari aplikasi “My Skin” yaitu seluruh kalangan masyarakat, terutama untuk masyarakat remaja, dan pekerja kantoran yang sering mengabaikan perawatan kulitnya.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Design Thinking

Design thinking memiliki lima tahap yaitu menurut (Gestwicki & McNely, 2012) & (Geissdierfer, Bocken, & Hultink, 2016), yaitu:

2.1.1. *Empathize*

Mengumpulkan data-data *user* dengan cara melakukan observasi yang dilakukan *user* seperti bagaimana cara berinteraksi dengan lingkungannya guna memahami apa yang diperlukan. Berhubungan langsung dengan cara membantu memahami apa saja hal-hal yang dipegang oleh *user*. Setelah itu, penting memahami pengalaman yang dirasakan oleh *user* (Rosyda & Sukoco, 2020).

2.1.2. *Define*

Menganalisis data dengan cara menentukan masalah dimana *user* menjadi fokus utamanya dan menganalisis hal spesifik berdasarkan kebutuhan *user* (Rosyda & Sukoco, 2020).

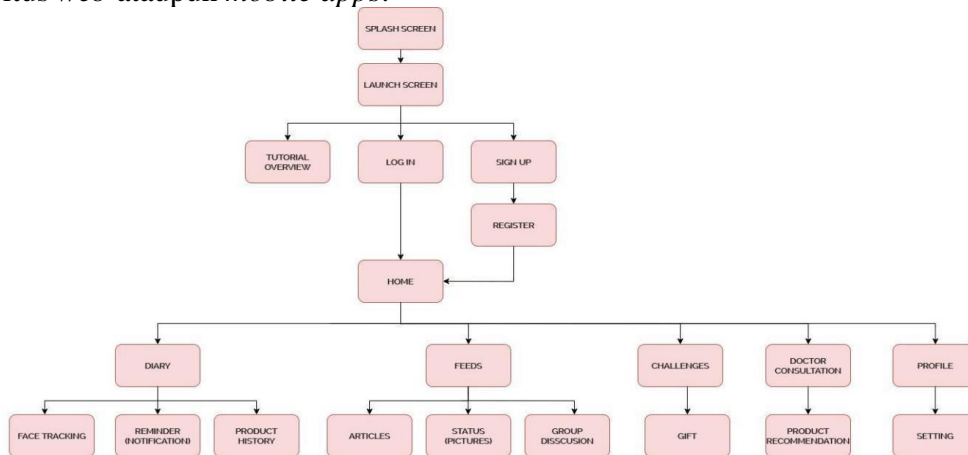
Pada tahap *define*, penulis menggunakan persona. Persona merupakan gambaran dari pengguna dalam bentuk individu yang memuat rangkuman secara singkat yang membahas tentang karakteristik, tujuan, tasks, pengalaman, kebutuhan, ketertarikan, juga kondisi yang sebenarnya dari lingkungan pengguna. (Harry B. Santoso, n.d.) Persona berisikan sebuah dokumentasi berdasarkan fakta dan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Sebuah user persona harus mampu menjelaskan hasil observasi dari *user research* dan fokus pada kondisi saat ini (bukan menjelaskan kondisi yang akan terjadi di masa mendatang). Persona dapat membantu tim desain untuk menetapkan dasar penyusunan *User Experience*. (Nurlaili, 2020).



Gambar 1. *User Persona*

2.1.3. Ideate

Membuahkan sebuah ide yang menjadi solusi dari permasalahan (Rosyda & Sukoco, 2020). Pada tahap ideate, penulis membuat *information architecture* sebagai bentuk ide. *Information architecture* merupakan suatu informasi yang mudah dimengerti oleh orang lain yang dibuat dalam bentuk bagan atau desain yang terstruktur yang saling berhubungan. *Information architecture* juga merupakan kumpulan dari berbagai desain berupa pencarian, pelabelan, dan pengaturan serta sistem navigasi dalam suatu situs *web* ataupun *mobile apps*.



Gambar 2. *Information Architecture*

2.1.4. Prototype

Menerapkan ide-ide yang sudah dirancang ke dalam bentuk fisik yaitu berupa perancangan awal aplikasi (Rosyda & Sukoco, 2020). Pada tahap ini, penulis membuat *moodboard*. *Moodboard* merupakan suatu media melalui lambang visual yang berupa

gambar yang memberikan pemahaman tentang desain yang akan dibuat nantinya. Prosedur desain terdiri dari beberapa langkah seperti pembuatan *moodboard* itu sendiri (Sucianti, n.d.).



Gambar 3. *Moodboard*

2.1.5. Test

Pada tahapan ini tidak hanya sebagai uji coba, melainkan sebagai bentuk evaluasi terhadap aplikasi yang akan dirancang apakah sudah sesuai dengan kebutuhan *user* (Rosyda & Sukoco, 2020).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Stakeholder

Analisis yang dilakukan terhadap pengguna *stakeholder* melibatkan empat tingkatan (Nurlaili, 2020).

1. *Primary Stakeholder*, merupakan pengguna utama yang berinteraksi dengan sistem secara langsung. Wanita & Pria (Berumur 15 - 40 tahun).
2. *Secondary Stakeholder*, adalah mereka yang hanya sedikit berinteraksi atau memiliki interaksi secara tidak langsung yaitu sebagai penyedia dan penerima data yang digunakan dalam sistem. Admin dan Dokter.
3. *Tertiary Stakeholder*, merupakan pihak yang memiliki faktor kesuksesan yang dipengaruhi oleh ada atau tidaknya sistem. Pihak ini secara tidak langsung terlibat atau bahkan tidak turut menggunakan sistem. *Owner*.
4. *Facilitating Stakeholder*, adalah para tim yang mengembangkan sistem. *Researcher*, analisis sistem, desainer, dan *programmer*.

3.2 CATWOE

Menurut Nurlaili (2020) CATWOE adalah mnemonik yang membantu mengidentifikasi dan mengelompokkan seluruh informasi (manusia, proses, lingkungan, entitas), dari sebuah sistem yang sedang dianalisis untuk merumuskan *root definition*. Dengan mengidentifikasi analisis CATWOE (*Customer, Actor Transforming, World view, Owner, Environmental constraint*) dapat menjaga perspektif yang sangat luas dengan melihat masalah dari berbagai sudut.

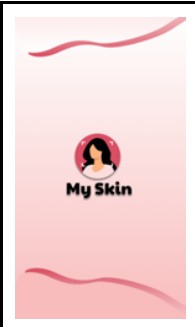
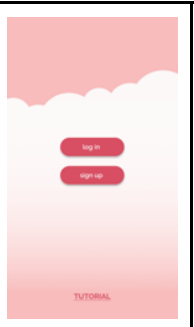
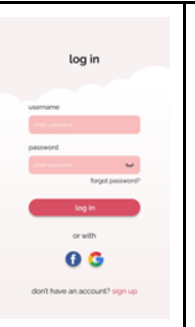
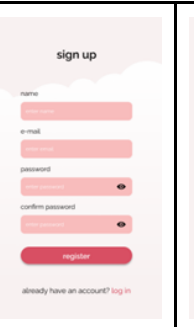

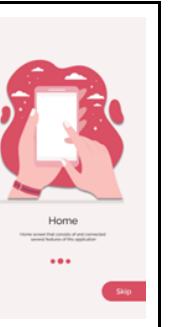

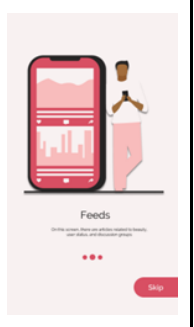
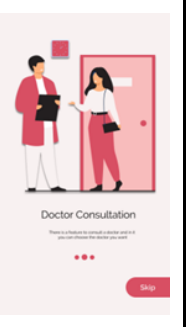
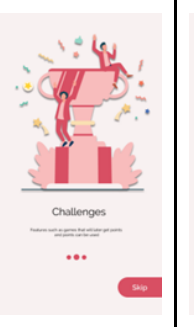
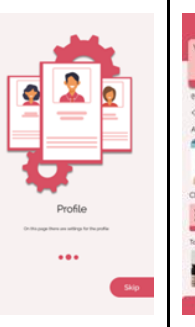
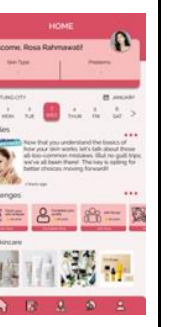
1. *Client* : *Owner, Admin, Developer, Programmer, Wanita & Pria* (Berumur 15-40 tahun).
2. *Actors* : Wanita & Pria (Berumur 15 - 40 tahun).
3. *Transformation* : *User* yang memiliki masalah kulit wajah > user dapat mengatasi permasalahan kulit wajah tersebut.

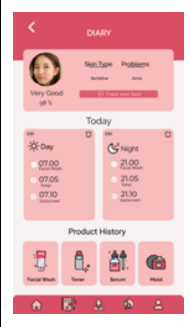

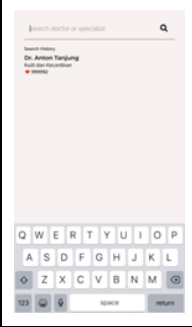



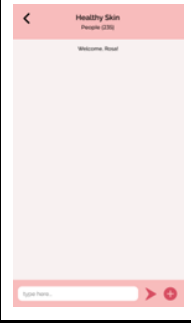
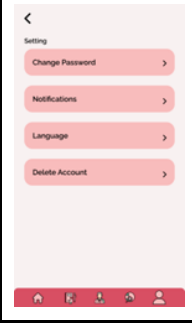
4. *Worldview* : Kulit wajah menjadi terawat dan lebih baik.
5. *Owner* : Wanita & Pria (Berumur 15 - 40 tahun).
6. *Environment* : Kemahiran dan Pengalaman Dokter Kulit & Kecantikan.

3.3 Design Mandates

1. *User* dapat menganalisa permasalahan pada kulit wajah yang sedang dialami.
2. *User* dapat mencari produk yang cocok untuk masalah pada kulit wajah.
3. Mengingatkan *user* untuk pemakaian skincare secara teratur atau terjadwal.
4. *User* dapat berkonsultasi mengenai masalah kulit yang dialami pada dokter spesialis kulit dan kecantikan.
5. *User* dapat saling berinteraksi dengan user lain perihal permasalahan yang sedang dialami.
6. *User* dapat melakukan tantangan/challenge yang nantinya akan menghasilkan hadiah berupa point yang dapat ditukarkan untuk mengakses fitur tertentu.
7. *User* dapat memasukkan dan melihat riwayat produk yang dipakai.

3.4 User Interface

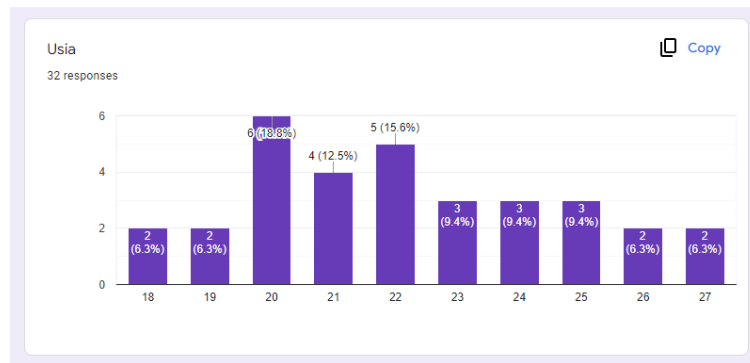
					
Gambar 4.	Gambar 5.	Gambar 6.	Gambar 7.	Gambar 8.	Gambar 9.
Splash Screen	Launch Screen	Log In	Sign Up	Tutorial Overview Log In and Sign Up	Tutorial Overview Home
					
Gambar 10.	Gambar 11.	Gambar 12.	Gambar 13.	Gambar 14.	Gambar 15.
Tutorial Overview Diary	Tutorial Overview Feeds	Tutorial Overview Doctor Consultation	Tutorial Overview Challenges	Tutorial Overview Profile	HOME

					
Gambar 16.	Gambar 17.	Gambar 18.	Gambar 19.	Gambar 20.	Gambar 21.
DIARY before set	Face Tracking	DIARY after set1	DIARY alarm1	DIARY alarm2	DIARY after set2
					
Gambar 22.	Gambar 23.	Gambar 24.	Gambar 25.	Gambar 26.	Gambar 27.
NOTIFICATION	DOCTOR CONSULTANT 1	DOCTOR CONSULTANT 2	SEARCH DOCTOR	FEEDS ARTICLES	ARTICLE
					
Gambar 28.	Gambar 29.	Gambar 30.	Gambar 31.	Gambar 32.	Gambar 33.
FEEDS STATUS	FEEDS STATUS LIKED	FEEDS CREATE NEW STATUS	FEEDS GROUP	FEEDS JOIN GROUP	GROUP DETAIL
					

Gambar 34.	Gambar 35.	Gambar 36.	Gambar 37.	Gambar 38.	Gambar 39.
JOIN GROUP DETAIL	CHALLENGE	CHALLENGE History	CHALLENGE Gift	PROFILE	PROFILE ACCOUNT

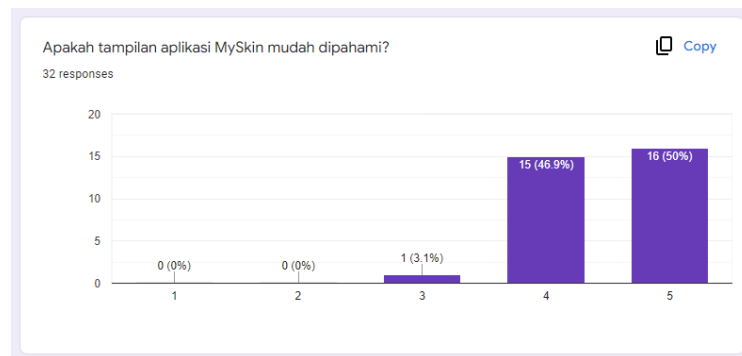
3.5 Testing

Pada tahapan ini, digunakan platform Google Form sebagai pengujian aplikasi terhadap pengguna, yang disebarakan kepada responden.



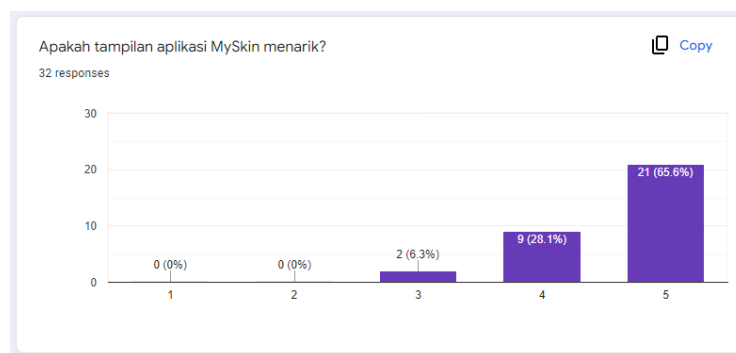
Gambar 40. Hasil survei usia dari responden

Pertanyaan pertama dari survei adalah usia dari responden. Dari survei diatas dihasilkan rentang usia dari responden adalah 18-27 tahun.



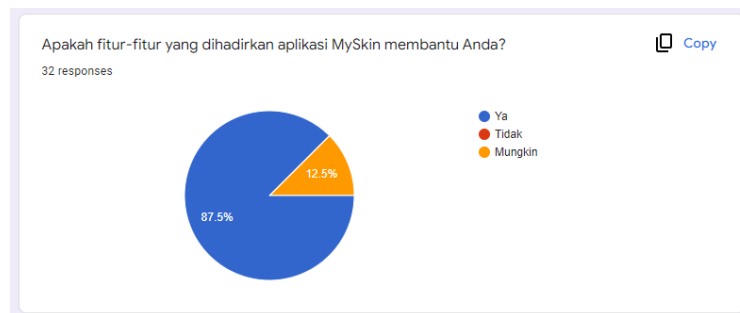
Gambar 41. Hasil survei *testing prototype* berdasarkan kemudahan aplikasi

Pertanyaan kedua dari survei adalah tampilan aplikasi MySkin mudah dipahami atau tidak. Hasil survei didapatkan 50% dari responden memberikan rating 5, 46,9% dari responden memberikan rating 4, dan 3,1% dari responden memberikan rating 3.



Gambar 42. Hasil survei *testing prototype* berdasarkan tampilan aplikasi

Pertanyaan ketiga dari survei adalah tampilan aplikasi MySkin menarik atau tidak. Hasil survei didapatkan 65,6% dari responden memberikan rating 5, 28,1% dari responden memberikan rating 4, dan 6,3% dari responden memberikan rating 3.



Gambar 43. Hasil survei *testing prototype* berdasarkan fitur-fitur yang dihadirkan

Pertanyaan keempat dari survei adalah fitur-fitur yang dihadirkan di aplikasi MySkin membantu atau tidak. Hasil survei didapatkan 87,5% dari responden menjawab “Ya”, dan 12,5% dari responden menjawab “Mungkin”.



Gambar 44. Hasil survei *testing prototype* berdasarkan

Pertanyaan kelima dari survei adalah responden akan merekomendasikan aplikasi MySkin kepada rekannya atau tidak. Hasil survei didapatkan 84,4% menjawab “Ya”, dan 15,6% menjawab “Mungkin”.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari penelitian yang sudah dijalankan menggunakan kuesioner, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan ini dibutuhkan untuk para pengguna dalam membantu dan memberikan solusi untuk permasalahan dan perawatan kulitnya. Terdapat beberapa fitur yang dihadirkan “My Skin” seperti fitur Konsultasi Dokter, *Chat Group* untuk saling berkomunikasi langsung dan tanya jawab di *group*, *Articles* yang berguna untuk berbagi informasi tentang produk rekomendasi sesama pengguna lain, *Notification*, serta *Alarm* sebagai pengingat dari jadwal pemakaian *skincare*.

Saran yang dapat diberikan adalah tetap memperbarui fitur secara berkala agar tetap *up to date* baik aplikasi dan penggunanya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Hamdandi, M., Chandra, R., Bachtiar, F., Lais, N., Sastika, D. A., & Pribadi, M. R. (2022). *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Bapakkost Dengan Metode Design Thinking. 2021*, 392–397.
- Harry B. Santoso, P. (n.d.). *Persona, skenario, dan storyboard. Persona, Skenario, Dan Storyboard*, 60.
- Nurlaili, I. [2020]. *Interaksi manusia & komputer (imk)*. In 2020 (Ed.), *Modul IMK D3 SI* (Issue

1).

Rosyda, S. S., & Sukoco, I. (2020). Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Matengin Aja. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.35138/organum.v3i1.69>

Sucianti. (n.d.). Moodboard. *Moodboard, Sucianti. (n.d.). Moodboard. Moodboard*, 634., 10.

Wijaya, J., Saputra, C., Imletta, S. F., Hakim, M. A. A., & ... (2022). Perancangan Aplikasi FindJob untuk Freelancer dalam Mencari Pekerjaan Menggunakan Metode Design Thinking. *MDP Student ...*, 430–435. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1797>