

PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA APLIKASI MOBILE PERAWATAN KULIT MENGGUNAKAN *MATERIAL DESIGN GUIDELINES*

Karunia Dwi Putri Mentari¹, Nanda Nini Anggalih²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
karunia.18043@mhs.unesa.ac.id

²Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
nandaanggalih@unesa.ac.id

Abstrak

Mayoritas masyarakat menginginkan kondisi kulit sehat, dengan berkembangnya teknologi, saat ini telah ada beberapa developer yang mengembangkan aplikasi yang dapat membantu penggunanya untuk melakukan perawatan kulit secara mandiri. Dengan menggunakan teknologi A.I, hasil diagnosa yang didapatkan sudah cukup akurat, sehingga pengguna mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Namun, jumlah aplikasi perawatan kulit yang beredar di *play store* saat ini sangat terbatas, sehingga pengguna juga memiliki keterbatasan dalam pemilihan aplikasi. Baik pemilihan dari segi fitur maupun tampilan aplikasi, karena aplikasi perawatan kulit yang saat ini beredar, memiliki tampilan yang serupa. Mengatasi permasalahan ini, dibuatlah desain *user interface* yang dirancang dengan berpedoman pada *material design guidelines* sehingga dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna saat ini, selain tampilan berbeda, ditambahkan juga fitur terbaru yang belum ada pada aplikasi terdahulu. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *design thinking* menurut Hasso Plattner Institute of Design Stanford (*d.school*) karena metode ini berorientasi pada permasalahan yang dialami oleh pengguna, sehingga proses perancangan dapat dilakukan dengan efektif dan efisien. sudah mencakup semua kebutuhan, dimulai dari pokok permasalahan, pencarian ide, serta perancangan prototipe aplikasi. Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan perancangan *user interface* aplikasi perawatan kulit berbasis mobile menggunakan *material design guidelines*.

Keywords: *User interface, design thinking, aplikasi perawatan kulit, material design*

Abstract

The majority of people want healthy skin conditions, with the development of technology, now there are several developers who develop applications that can help users to do skin care independently. By using A.I technology, the diagnostic results obtained are quite accurate, so that users get information that suits their needs. However, the number of skin care applications currently circulating in the play store is very limited, so users also have limitations in application selection. Both the selection in terms of features and appearance of the application, because the skin care applications currently circulating, have a similar appearance. To overcome this problem, a user interface design was created that was designed based on material design guidelines so that it could produce a design that suits the needs of current users, in addition to a different appearance, also added the latest features that did not exist in previous applications. The research method used in this design is the design thinking method according to the Hasso Plattner Institute of Design Stanford (*d.school*) because this method is oriented to the problems experienced by users, so that the design process can be carried out effectively and efficiently. already covers all the needs, starting from the main problem, the search for ideas, and the design of

application prototypes. The purpose of this study is to design a mobile-based skin care application user interface using material design guidelines.

Keywords: User interface, design thinking, skin care app, material design

PENDAHULUAN

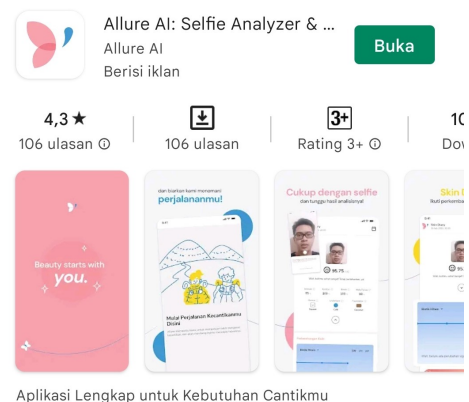
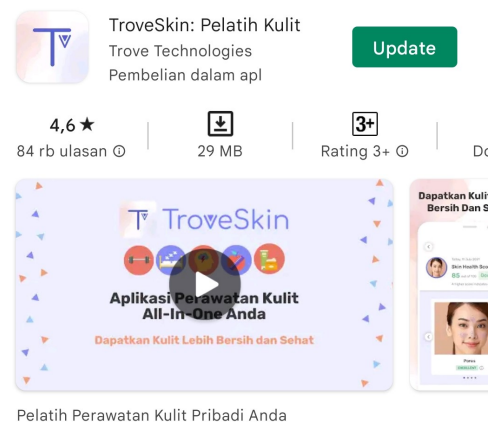
Kondisi kulit yang baik dan sehat adalah keinginan setiap orang. Banyak masyarakat yang ingin memiliki kondisi kulit yang ideal, sehingga mencoba berbagai cara untuk mencapai hal tersebut. Dalam proses pencapaian kulit sehat, banyak sekali hal-hal yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah jenis kulit. Setiap jenis kulit pada wajah manusia memiliki kebutuhan dan perawatan yang berbeda-beda. Karena kebutuhan yang berbeda-beda inilah, para produsen skincare dan kosmetik berlomba-lomba untuk meluncurkan produk perawatan wajah terbaik, berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) pada kuartal I 2020, pertumbuhan industri kosmetik tumbuh 5,59% dan pertumbuhan pasar kosmetik juga naik sebesar 7%.

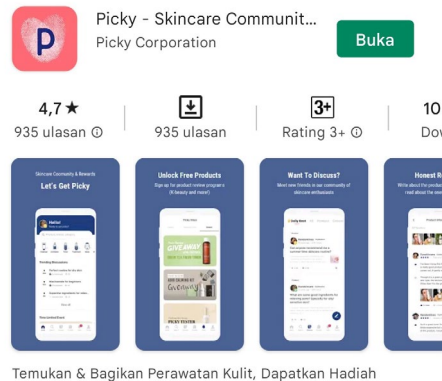
Sayangnya, jumlah kenaikan produk perawatan wajah yang beredar di pasaran tidak sebanding dengan pengetahuan masyarakat mengenai perawatan kulit yang masih minim. Hal ini membuat masyarakat kebingungan dan asal memilih produk perawatan wajah. Masyarakat masih belum begitu memahami risiko akan penggunaan produk perawatan wajah sehingga masih muncul kasus-kasus kelainan kulit karena penggunaan yang asal dan berlebihan (Waskito, 2018). Dengan kata lain, sebagian besar pengguna produk perawatan wajah tidak memiliki pengetahuan yang memadai mengenai risiko atas produk yang digunakan.

Untuk mengatasi permasalahan ini, beberapa developer telah mengembangkan aplikasi yang dapat membantu pengguna agar dapat merawat kulit secara mandiri. Beberapa fitur yang ditawarkan adalah menganalisis kondisi kulit, mengawasi perkembangan kulit, hingga merekomendasikan produk yang sesuai dengan kondisi kulit pengguna. Mengetahui biaya klinik kecantikan yang tergolong mahal, pengembangan aplikasi ini diharapkan dapat menjangkau user dari berbagai kalangan. Sampai saat ini telah diluncurkan beberapa aplikasi perawatan kulit, namun dari sekian aplikasi yang telah diluncurkan, hanya 4 aplikasi saja yang sampai

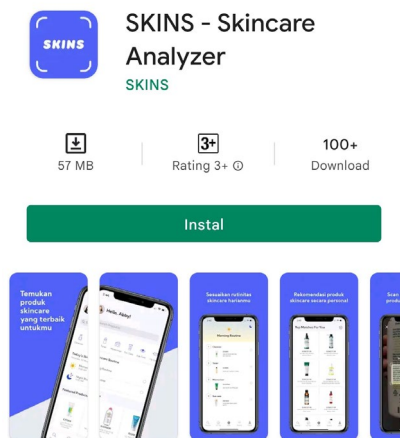
saat ini masih aktif memberikan update kepada penggunaannya dan memberikan rekomendasi atau mendukung produk *skincare* lokal. Keterbatasan jumlah aplikasi yang beredar, membuat pengguna tidak memiliki banyak pilihan dalam memilih aplikasi yang sesuai dengan preferensinya, salah satunya adalah preferensi dari segi tampilan aplikasi atau *user interface*. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Basiroh (2021) *User interface* berpengaruh positif terhadap kenyamanan pengguna, sehingga *user interface* perlu diperhatikan untuk menjaga atau meningkatkan kenyamanan pengguna.

Berikut adalah 4 aplikasi perawatan kulit yang dapat ditemukan di *play store*. (1)TroveSkin, (2)Allure AI, (3)Picky, (4)Skincare Dairy.





Temukan & Bagikan Perawatan Kulit, Dapatkan Hadiah



Tabel 1. Perbandingan fitur dan tampilan

Aplikasi	Tampilan	Fitur Utama
Trove Skin	<i>Clean, minimalis</i> Warna: Putih	Analisis tipe kulit <i>Skin dairy/track</i> Daftar produk yang sedang digunakan <i>Alarm/</i> pengingat Analisis problem kulit <i>Feed</i>
Allure AI	<i>Clean, minimalis</i> Warna: Putih	Analisis tipe kulit <i>Skin dairy/track</i> Daftar produk yang sedang digunakan <i>Alarm/</i> pengingat Analisis problem kulit

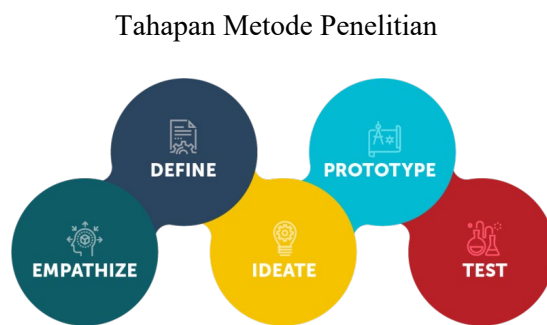
		Rekomendasi produk Artikel
Picky	<i>Clean, minimalis</i> Warna: Putih	Analisis tipe kulit Forum diskusi Rutinitas Rekomendasi produk
SKINS	<i>Clean, minimalis</i> Warna: Putih	Analisis tipe kulit <i>Skin dairy/track</i> Daftar produk yang sedang digunakan <i>Alarm/</i> pengingat Analisis problem kulit Rekomendasi produk Artikel

Dari aplikasi perawatan kulit yang dapat ditemukan di *play store*, 4 aplikasi tersebut memiliki tampilan yang serupa, yaitu *clean*, *minimalis*, dan dominasi warna putih. Untuk fitur utama yang disediakan, juga serupa. Namun tiap aplikasi memiliki 1-2 fitur tambahan yang membedakannya dari aplikasi lainnya.

Melihat aplikasi yang telah diluncurkan memiliki tampilan yang serupa, dirancanglah UI aplikasi perawatan kulit dengan karakteristik desain yang berbeda dari aplikasi terdahulu, serta menambah fitur baru yang belum pernah ada sebelumnya. Karakteristik desain akan dibuat berdasarkan target audiens yang akan dituju, yaitu wanita usia 15-25 tahun. Proses perancangan desain UI ini akan berpedoman pada *material design guidelines*. *Material design* adalah sebuah *guideline* atau panduan untuk mendesain yang dibuat oleh Google melalui sebuah riset yang mendalam agar dapat menghasilkan UI yang *user friendly*. Informasi yang disajikan *material design guidelines* juga selalu berkembang sesuai dengan kebutuhan pengguna pada saat itu, sehingga desain yang dihasilkan tidak akan tertinggal oleh jaman (*up to date*). Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan perancangan *user interface* aplikasi perawatan kulit berbasis mobile menggunakan *material design guidelines*. Dengan batasan perancangan hanya sampai pada desain *user interface* yang dirancang dengan aplikasi web *figma* dan *adobe illustrator*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan *user interface* pada aplikasi mobile perawatan kulit ini adalah metode *design thinking* menurut Hasso Plattner Institute of Design Stanford (*d.school*).



Gambar 5. Kerangka Design Thinking (Sumber: Medium.com)

Design thinking merupakan sebuah metode untuk memecahkan permasalahan dengan kreatif dan praktis, dengan fokus utama pada pengguna. Peneliti akan berusaha memahami kebutuhan pengguna dan membuat solusi efektif untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Metode *design thinking* menurut Hasso Plattner Institute of Design Stanford (*d.school*) memiliki 5 tahapan yang perlu dilakukan, yaitu tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap pertama adalah *empathize* atau empati, tahap ini dilakukan untuk memahami pengguna, seperti kebutuhan, keinginan, dan tujuan pengguna ketika menggunakan produk. Tahap selanjutnya adalah *Define* atau penetapan, dilakukan untuk mendefinisikan masalah yang ada agar menemukan tujuan utama penelitian. Tahap ketiga yaitu *Ideate* atau ide, setelah memahami masalah yang ada, dibuatlah ide-ide solutif yang akan digunakan sebagai dasar pembuatan prototipe. Keempat tahap *prototype*, yaitu desain awal produk yang akan dibuat. Digunakan sebagai simulasi atau sampel, dapat dibuat dalam bentuk sketsa, *mockup* digital, atau bentuk lainnya. Dengan pembuatan prototipe, desainer dapat menguji ide dan desain yang telah dirancang.

Terakhir adalah tahap test atau uji coba. Dalam tahapan ini, akan dilihat bagaimana user berinteraksi dengan rancangan prototype yang telah dibuat. Data akan dikumpulkan untuk melihat apakah aplikasi tersebut layak untuk dipakai atau tidak.

KERANGKA TEORETIK

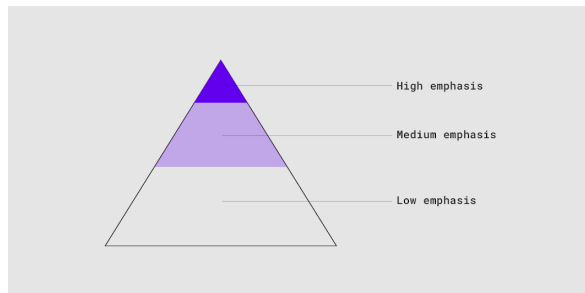
Material Design Guidelines

Saat ini, banyak desainer menggunakan *material design* sebagai pedoman atau patokan dalam perancangan atau pembuatan desain *user interface* sebuah aplikasi atau website. *Material design* adalah sistem yang berisi *guideline* (panduan), komponen, dan alat yang digunakan untuk mendukung praktik perancangan *user interface*. Menurut Priyadmada (2019) *Material design* adalah sebuah *guideline*/ panduan untuk mendesain yang dibuat oleh Google melalui riset yang dalam untuk menghasilkan UI dan UX yang baik. *Material Design* pertama kali diperkenalkan oleh Google pada tahun 2014. Sampai saat ini *material design* masih berkembang dan akan terus berkembang menyesuaikan dengan kebiasaan pengguna yang terus-menerus berubah. Karena perkembangan inilah, para desainer menggunakan *material design* sebagai referensi dalam membuat desain produknya agar tetap sesuai dengan kebutuhan user saat ini. Isi dari *material design* ini dapat diakses pada website yang telah disediakan oleh google, yaitu material.io.

Material design menyediakan sebuah *guideline* atau panduan untuk digunakan desainer dalam merancang sebuah *User Interface* yang baik. *Guideline* yang dibuat mengatur mengenai tipografi, grid, *space*, skala, dan warna berdasarkan hirarki yang telah ditentukan. Dengan mengikuti *guidelines* yang ada, diharapkan desainer dapat membuat rancangan desain *user interface* yang *user friendly*.

Komponen *material design* yang digunakan dalam perancangan ini adalah layout, warna, tipografi, dan tombol.

Hierarki dalam *material design*



Gambar 6. Hierarki material design (Sumber: material.io)

Sebelum membahas komponen *material design*, perlu diketahui bahwa penggunaan dan pemilihan jenis komponen dalam *material design* dipengaruhi oleh hirarki, atau urutan “kepentingan” fungsi dari fitur yang ada. Hierarki dalam *material design* dibagi menjadi tiga tingkatan, yaitu *low emphasis*, *medium emphasis*, dan *high emphasis*. *Low emphasis* berarti fitur tersebut tingkat kepentingannya paling rendah, *medium emphasis* berarti tingkat kepentingan fitur tersebut diantara *low* dan *high*, *high emphasis* berarti tingkat kepentingan fitur tersebut tinggi, biasa digunakan untuk fitur-fitur utama.

Warna dalam *material design*

Ada tiga prinsip warna dalam *material design*, yaitu hierarki, terbaca, dan ekspresif. Hierarki berarti, fitur dengan fungsi terpenting atau paling utama, menggunakan warna yang mencolok, dengan tujuan fitur tersebut “terlihat” menonjol oleh pengguna. Terbaca berarti, baik teks, ikon, ataupun elemen lainnya, harus dapat dengan mudah terlihat saat berada pada background yang berwarna. Ekspresif berarti, warna yang digunakan menunjukkan identitas brand, atau hal-hal yang berhubungan dengan brand tersebut. Dalam *material design* terdapat *primary color*, dan *secondary color*. *Primary color* adalah warna yang paling sering muncul dalam tampilan aplikasi dan komponen. *Secondary color* digunakan untuk memberikan aksen pada komponen tertentu pada produk, *secondary color* bersifat opsional, dan tidak digunakan terlalu sering pada UI.

Tipografi dalam *material design*

Dalam *material design*, ada yang disebut dengan *type system*, dimana mengatur *type scale* dan cara penggunaannya. Dalam *type scale*, ada yang disebut dengan *headline*, *subtitle*, *body*, *caption*, dan *overline*. *Headline* adalah tulisan dengan ukuran paling besar dalam layar, digunakan untuk tulisan pendek, dan penting. Dalam *headline* dapat digunakan *font* yang ekspresif, seperti *display*, *handwritten*, atau *script*. *Subtitle*, berukuran lebih kecil dari *headline*, bersifat *medium emphasis*, misalnya digunakan untuk memberi keterangan pada gambar, dll. Biasa digunakan font tipe serif, atau sans serif. *Body*, biasa digunakan untuk teks Panjang berukuran kecil, tipe *font* yang digunakan adalah serif dan sans serif. *Caption* dan *overline*, merupakan teks dengan ukuran paling kecil. Biasa digunakan untuk *caption* gambar.

Komponen *Button material design*

Prinsip dalam komponen *button material design* ada 3 yaitu, teridentifikasi, mudah ditemukan, dan jelas. Teridentifikasi berarti, dapat menggerakkan pengguna untuk menggunakan tombol tersebut. Mudah ditemukan berarti mudah terlihat oleh pengguna, pengguna tidak kebingungan saat mencari tombol. Jelas berarti tombol tersebut jelas kegunaannya untuk apa, tidak membingungkan pengguna. Ada 4 tipe tombol dalam *material design*, *text button*, *outlined button*, *contained button*, dan *toggle button*. *Text button* digunakan untuk fitur yang tujuannya kurang penting (*low emphasis*), *outlined button* untuk fitur dengan tujuan di atas *text button* (*medium emphasis*), *contained button* untuk fitur-fitur utama atau dengan tujuan paling penting (*high emphasis*), dan *toggle button* adalah kumpulan set tombol.

Layout dalam *material design*

Layout digunakan untuk mengatur jarak, dan peletakkan komponen agar tampak konsisten dengan ukuran layar. Prinsip yang digunakan dalam *layout* menurut *material design* adalah terprediksi, konsisten, dan responsif. Terprediksi berarti, menggunakan tata letak yang intuitif dan dapat diprediksi oleh pengguna. Konsisten berarti,

penempatan komponen dan jarak antar komponen sama dari halaman satu dengan halaman lainnya. Responsif berarti, tampilan layout dapat beradaptasi dengan *device* atau ukuran layar yang sedang digunakan oleh pengguna.

Tiap ukuran layar, memiliki *layout grid* yang berbeda, misalnya untuk ukuran layar kecil (telpon genggam) digunakan *margin* berukuran 16dp, dan dibagi menjadi 4 kolom. Untuk ukuran tombol, atau disebut dengan *touch target*, digunakan ukuran minimal 48 x 48 dp.

User Interface

User interface adalah tampilan produk yang menjadi jembatan untuk berkomunikasi dengan pengguna. Konsep dari UI adalah, komunikasi antara pengguna dengan produk untuk mencapai tujuan dari pengguna menggunakan produk tersebut. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan desain UI yang baik. Desain UI yang baik adalah yang dapat membentuk komunikasi dengan pengguna secara natural, profesional, bersahabat, mudah dipahami, dan efisien. Tampilan UI terdiri dari berbagai aspek, seperti layout, gambar, tipografi, warna. Semua aspek yang menyusun UI, disebut sebagai elemen UI. Desain UI diharuskan bersifat *user-centered*, dimana desainnya yang dibuat harus berorientasi pada pengguna. Ada 3 prinsip yang digunakan dalam perancangan user interface, yaitu familiar, konsisten, dan tidak membuat pengguna kaget. Familiar berarti mudah dikenali oleh pengguna, baik dari segi ikon maupun bahasa, konsisten berarti desain halaman satu dengan yang lainnya serupa, menggunakan ikon beraksen agar pengguna cepat memahami produk yang digunakan, dan tidak membuat pengguna kaget berarti kegiatan saat menjalankan produk dapat diprediksi oleh pengguna, *User interface* merupakan hal penting dalam proses perancangan website, maupun aplikasi mobile.

Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile atau sering juga disebut dengan istilah *Mobile Apps* adalah aplikasi dari sebuah perangkat lunak yang dioperasikan dengan perangkat mobile. Pada era ini, aplikasi mobile telah memungkinkan penggunanya untuk terhubung ke jaringan internet yang sebelumnya hanya dapat diakses melalui PC. Dengan demikian, aplikasi mobile dapat membantu

pengguna untuk lebih mudah mengakses layanan internet menggunakan perangkat mobile mereka (Wang, Liao, & Yang, 2013). Pada tahun 2019, pengguna perangkat mobile di Indonesia telah mencapai 355 juta pengguna, sehingga banyak perusahaan yang meluncurkan aplikasi mobile agar dapat menjangkau jumlah pasar yang besar ini. Developer mulai mengembangkan berbagai jenis aplikasi mobile untuk membantu pengguna dalam menjalankan aktifitasnya. Salah satu aplikasi yang telah dikembangkan adalah aplikasi perawatan kulit.

Permasalahan Kulit

Permasalahan kulit, adalah salah satu problem yang dialami oleh banyak orang. Tercatat ada dari 40% masyarakat yang mengalami masalah jerawat, dan hanya 10% saja yang memiliki akses dermatologis. Beberapa hasil penelitian menemukan bahwa permasalahan kulit sangat berpengaruh dalam kualitas hidup, karena menyangkut rasa kecemasan, rasa percaya diri, hingga depresi. Permasalahan kulit banyak terjadi karena kurangnya pengetahuan masyarakat dalam hal tersebut. Mulai dari tidak paham dengan kondisi kulit diri sendiri, tidak paham dengan produk yang beredar dan perlu digunakan, serta bagaimana cara merawat kulit yang baik. Mengatasi permasalahan ini, developer mulai mengembangkan sebuah aplikasi yang membantu penggunanya dalam merawat kulit. Beberapa fitur yang telah dikembangkan sampai saat ini adalah, fitur analisa kondisi kulit, fitur rekomendasi produk, serta fitur skin track untuk mencatat perkembangan kondisi kulit user selama penggunaan aplikasi. Kedepannya, diharapkan para developer dapat mengembangkan fitur-fitur baru yang semakin memudahkan penggunanya, mengetahui bahwa kebutuhan pengguna akan semakin bertambah. Pertambahan kebutuhan ini dapat ditemukan dengan menganalisis problem yang sedang dialami oleh pengguna. Dapat dianalisis dengan berbagai metode, salah satunya adalah metode *design thinking*.

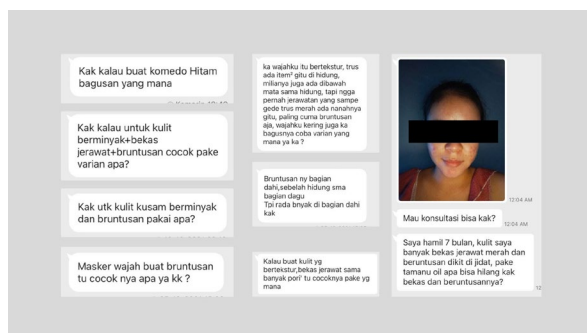
Persona

Persona adalah karakter fiksi yang dibuat sebagai representasi pengguna dari target audien

yang ingin dicapai. Persona menjadi penting dalam merancang sebuah aplikasi yang berorientasi pada user. Menurut Mulder dan Ziv Yaar (2006) dalam merancang aplikasi yang berorientasi pada user harus mempunyai pemikiran target user tidaklah sama dengan perancang aplikasi. Pembuatan persona ini dilakukan untuk menghindari tiga isu dalam desain interaksi, yaitu self-referential, elastic user, dan edge case. *Self-referential* dapat disebut sebagai desainer yang merancang desain untuk diri sendiri, sehingga melupakan poin terpenting, yaitu kebutuhan pengguna. *Elastic user* adalah, pengguna menjadi kebingungan terhadap fitur yang disediakan, dapat diakibatkan oleh desain yang tidak konsisten atau selalu berubah, dan tidak ada prioritas dalam fitur yang disediakan. Dan edge case adalah fitur yang dibuat jarang atau bahkan tidak pernah dipakai oleh pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perancangan dengan metode *design thinking* dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan sebelumnya. Pertama tahap empathize, pada tahap ini keinginan para pengguna akan dilihat berdasarkan observasi yang telah dilakukan sebelumnya. Observasi dilakukan secara online dengan menganalisis pertanyaan-pertanyaan yang diajukan para customer online shop skincare, data diambil pada tanggal 1-10 Mei 2022. Dengan data pembeli, berlokasi di Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Jawa Barat, usia 15-23 tahun, dan berjenis kelamin perempuan.



Gambar 7. Pertanyaan customer

Berikut daftar perilaku dari customer yang telah diobservasi.

Tabel 2. Daftar Perilaku customer

No	Perilaku
----	----------

1	Kebingungan memilih produk yang sesuai
2	Asal pilih produk karena “viral”
3	Tidak paham dengan jenis/ kondisi kulit
4	Salah mengartikan problem yang dialami

Setelah tahap *emphatize* dilakukan, dilanjutkan dengan tahap *define* untuk menentukan kebutuhan dari permasalahan, akan digunakan sebagai dasar pembuatan aplikasi.

Tabel 3. Daftar kebutuhan pengguna

No	Kebutuhan
1	Fitur bantu Analisa kulit
2	Fitur Analisa produk
3	Fitur pencocokan kulit dengan produk

Selanjutnya tahap *ideate*, untuk mengatasi permasalahan yang ada, dirancanglah sebuah aplikasi perawatan kulit dengan fitur Analisa kulit, Analisa produk, serta Analisa pencocokan kulit dengan produk. Dan mengadopsi beberapa fitur dari aplikasi terdahulu, yaitu fitur pencatat kondisi kulit, dan rutinitas. Desain aplikasi dilakukan menggunakan figma dan adobe illustrator. Tampilan aplikasi akan dibuat berbeda dari aplikasi yang telah ada, dan tampilan aplikasi akan dibuat menyesuaikan target pengguna.

Target pengguna:

Tabel 4. Segmentasi Demografis

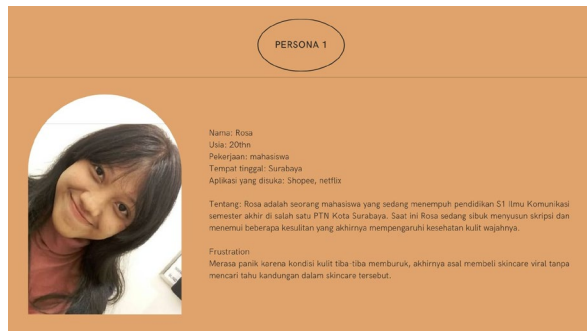
Aspek	Kriteria
Usia	15-23 Tahun
Pendapatan	>Rp 1.000.000
Jenis Kelamin	Perempuan
Tingkat pendidikan	Sekolah Menengah Pertama – S1
Kelas ekonomi	Menengah ke bawah

Segmentasi Geografis: Jawa Timur, Jawa Tengah, Bawa barat

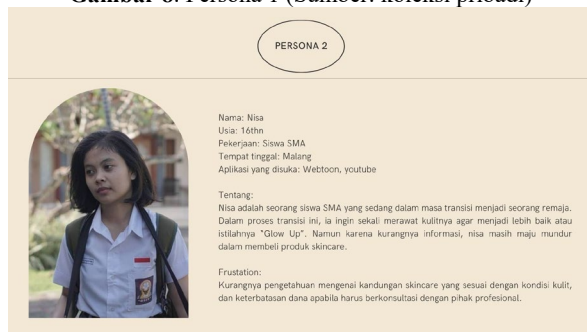
Tabel 5. Segmentasi Psikografis:

Aspek	Kriteria
Aktivitas	Belajar, bekerja
Interest	Kecantikan

Hasil dari segmentasi ini diubah menjadi persona agar lebih mudah untuk diidentifikasi. Dibuat 3 persona untuk merangkum permasalahan, kebutuhan, serta hasil segmentasi.



Gambar 8. Persona 1 (Sumber: koleksi pribadi)

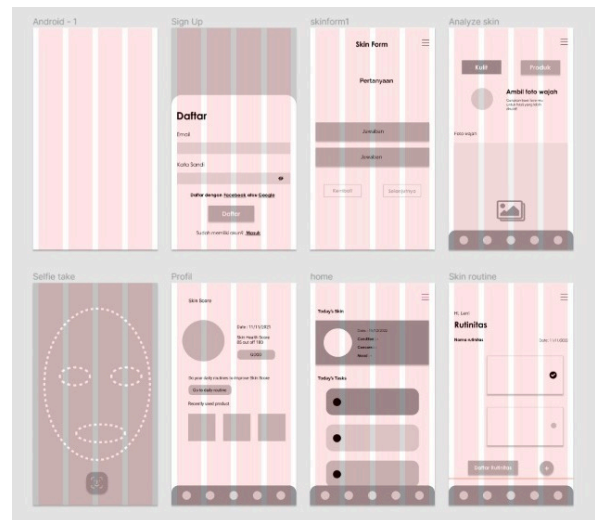


Gambar 9. Persona 2 (Sumber: koleksi pribadi)



Gambar 10. Persona 3 (Sumber: koleksi pribadi)

Persona yang telah dibuat digunakan sebagai gambaran calon pengguna aplikasi, dibuat agar proses perancangan tidak terlalu melebar dan keluar dari kebutuhan pengguna yang ditargetkan. Selanjutnya dibuatlah rancangan wireframe sebagai gambaran dasar dari layout tampilan aplikasi.



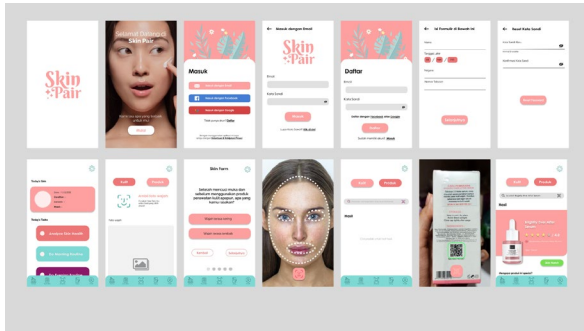
Gambar 11. Wireframe Rancangan Desain UI Aplikasi perawatan kulit (Sumber: koleksi pribadi)

Pada perancangan *wireframe*, digunakan material design guidelines untuk menentukan margin, grid layout, dan jenis navigasi. Untuk layer berukuran 360dp (mobile) digunakan margin berukuran 16dp (warna hijau). Karena fitur utama pada aplikasi ini ada 5, maka digunakan *bottom navigation*. Dilanjutkan dengan pembuatan *workflow* untuk memberi gambaran bagaimana aplikasi ini akan bergerak

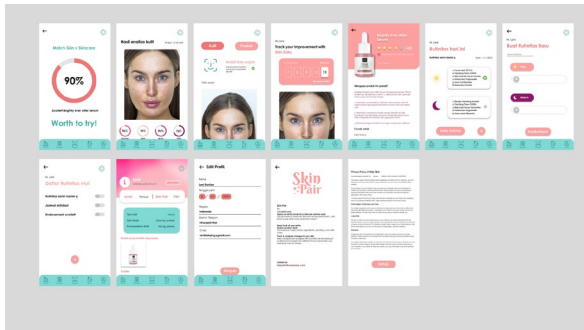
Setelah workflow telah dibuat, dibuatlah rancangan prototipe, dalam proses perancangan prototipe, workflow berfungsi agar tidak ada



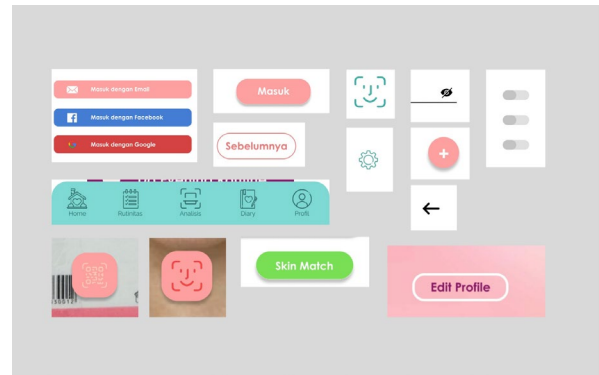
aplikasi. Pada tahap prototipe, rancangan UI dibuat menggunakan aplikasi web figma dan adobe illustrator.



Gambar 13. Hasil rancangan prototipe (Sumber: Koleksi pribadi)



Gambar 14. Hasil rancangan prototipe (Sumber: koleksi pribadi)



Gambar 15. Komponen yang digunakan

Terakhir adalah tahap uji coba, dilakukan untuk menguji kelayakan rancangan yang telah dibuat. Uji coba dilakukan dengan menggunakan fitur *present* pada aplikasi figma, untuk dilakukan simulasi interaksi pada proses kerja aplikasi dari awal hingga akhir. Dilakukan untuk menentukan kenyamanan pengguna dalam menggunakan produk, sehingga dapat dilakukan evaluasi terhadap kinerja rancangan yang telah dibuat. Uji coba dilakukan kepada 10 pengguna. Setelah mencoba rancangan aplikasi, 10 pengguna tersebut mengisi form untuk mendata pengalaman saat menjalankan aplikasi.

Tabel 6. Data hasil uji coba

Aspek	Kriteria	
	Baik	Kurang
Kemudahan penggunaan aplikasi	10	0
Tampilan aplikasi	10	0
Fitur aplikasi	10	0

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil perancangan user interface aplikasi perawatan kulit berbasis mobile menggunakan material design guidelines, dapat disimpulkan bahwa perancangan ini telah memenuhi kebutuhan pengguna, baik dari segi kemudahan penggunaan aplikasi, tampilan aplikasi, serta fitur yang disediakan. Penggunaan material design guidelines juga membantu peneliti untuk menentukan komponen dan tampilan layout

yang sesuai untuk pengguna sehingga menghasilkan rancangan yang user friendly.

REFERENSI

- Material. (2020). *Material Design Guidelines*. Diakses pada 26 Februari 2022, dari <https://material.io/design>
- Wahyuningsih, S. 2015. *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM PRESS.

- Mew, K. 2015. *Learning Material Design*. UK: Packt Publishing.
- McKay, E. 2013. *UI is Communication: How to Design Intuitive, User Centered Interfaces by Focusing on Effective Communication*. Amsterdam: Elsevier Science.
- Reynaldi, A. (2019). *Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Pencari Kost*. (Skripsi). Universitas Negeri Makassar.
- Setyani, A. (2021). *Perancangan UI/UX Aplikasi E-commerce Berbasis Website pada Toko Aema Kecamatan Surabaya Menggunakan Model Lean User Experience*. (Tugas Akhir). Universitas Dinamika.
- 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/>
- Kalyani, H. (2019). *Apa itu Persona?*. Diakses pada 26 Februari 2022, dari <https://medium.com/learnfazz/apa-itu-persona->
- 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/>
- Cameron. (2020). *Why Use Material Design? Weighing the Pros and Cons*. Diakses pada 21 Juni 2022, dari <https://www.toptal.com/designers/ui/why-use-material-design>
- Basiroh. (2021). *Pengaruh User Interface Toko Online Terhadap Kenyamanan Pengguna Studi Kasus Pada E-Commerce Wonosobo Mall*. (Tugas Akhir). Universitas Sains Al-Quran.