

PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI *TRACKING* PERMASALAHAN DAN PERAWATAN KULIT “MY SKIN”

Ayunda Rahmawati¹, Rosa Helvida Errendyar², Lulu Zaujaton Sholekhah³, Tri Rahayu⁴
Program Studi D-III Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN Veteran Jakarta
Jl. RS. Fatmawati Raya, Pd. Labu, Kec. Cilandak, Kota Depok, Jawa Barat
ayundar@upnvj.ac.id¹, rosahe@upnvj.ac.id², luluzs@upnvj.ac.id³, trirahayu@upnvj.ac.id⁴

ABSTRAK

Majunya teknologi sangat berpengaruh penting bagi kehidupan. Kemajuan tersebut membuat teknologi menjangar ke berbagai sektor, yaitu salah satunya sektor kesehatan. Pada sektor tersebut masih ada tantangan yang harus dihadapi, yaitu dengan melibatkannya teknologi di dalamnya. Masih ada beberapa bagian pada sektor 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 penulis terkait sebuah masalah atau situasi, terutama pada proses mengungkap kondisi masalah secara sistematis.

Kata Kunci : Teknologi, Kesehatan, Kulit.

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.

Kesehatan merupakan kondisi sempurnanya fisik, mental, dan sosial. Sektor ini harus menjadi perhatian penting dengan dilibatkan oleh teknologi sesuai kebutuhan agar mampu menghasilkan value untuk pelayanan kesehatan bagi masyarakat. Contoh dari sempurnanya 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:

- Memberikan arahan tentang cara memperbaiki kulit pengguna melalui aplikasi ini. Aplikasi ini menyediakan perawatan kulit secara personal, berteknologi canggih, dan nyaman serta dapat dipercaya.
- Membantu pengguna dalam memutuskan jenis perawatan yang cocok dengan jenis kulitnya, sehingga bisa mengurangi kesalahan perawatan pada kulit yang salah.
- Menopang dalam segi ekonomi seperti mengurangi pengeluaran dana perawatan medis atau konsultasi perawatan yang umumnya dilakukan dengan pergi ke dokter atau klinik kecantikan tertentu.
- Menjadi alat perawatan wajah di mana semua orang bisa memahami dan merawat kulit wajah mereka agar menjadi lebih baik lagi.

1.3 Batasan Masalah

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 Analisis *Stakeholder*

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

- *Primary Stakeholder*, merupakan pengguna utama yang berinteraksi dengan sistem secara langsung .
Wanita & Pria (Berumur 15 - 40 tahun).
- *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.
- *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.
- *Facilitating Stakeholder*, adalah para tim yang mengembangkan sistem.
Researcher, analisis sistem, desainer, dan *programmer*.

2.2 *User Persona*

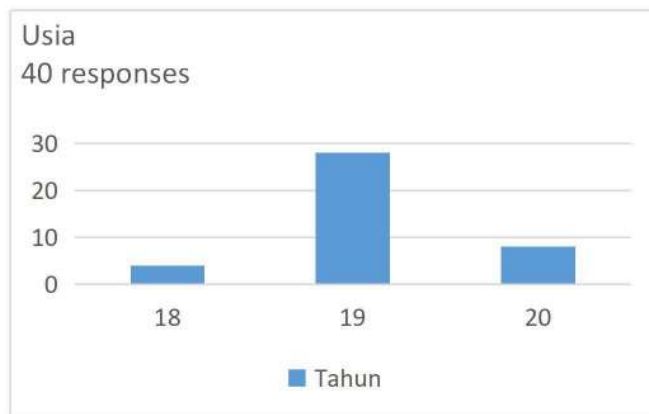
Persona merupakan gambaran dari pengguna dalam bentuk individu yang memuat rangkuman secara singkat yang membahas tentang karakteristik, tujuan, tasks, pengalaman, kebutuhan, ketertarikan, juga kondisi yang sebenarnya dari lingkungan pengguna. (Harry B. Santoso, n.d.) Persona berisikan sebuah dokumentasi 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).



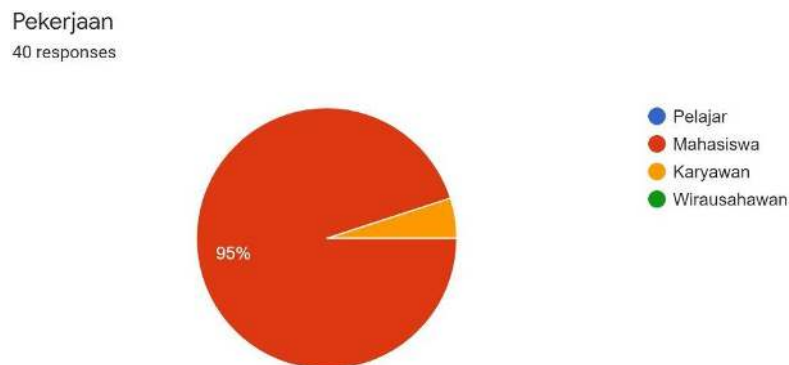
Gambar 1. Persona

2.3 Quantitative Survey

Quantitative Survey merupakan sebuah penelitian yang menggunakan sampel dari suatu populasi tertentu dengan menggunakan alat berupa kuesioner untuk pengumpulan data inti atau pokok. Penelitian ini merupakan suatu riset kuantitatif yang digunakan oleh peneliti pada perilaku dari setiap individu atau kelompok untuk meneliti suatu fenomena yang terjadi. Gambar di bawah ini memaparkan lebih rinci mengenai data yang digunakan sebagai objek penelitian.

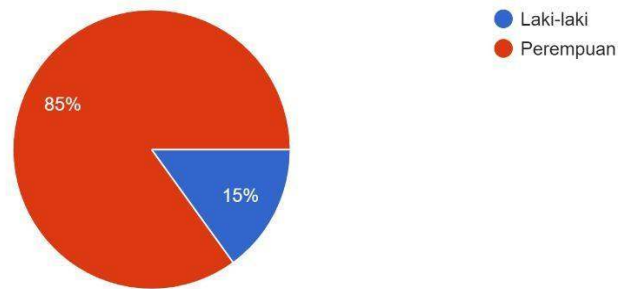


Gambar 2. Quantitative Survey Usia



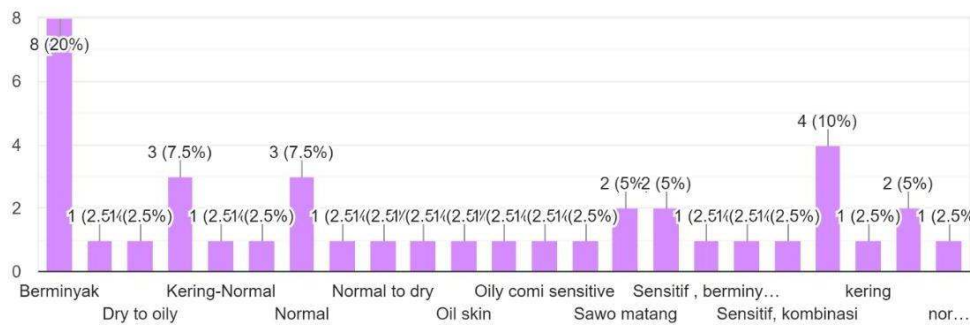
Gambar 3. Quantitative Survey Pekerjaan

Jenis Kelamin
40 responses



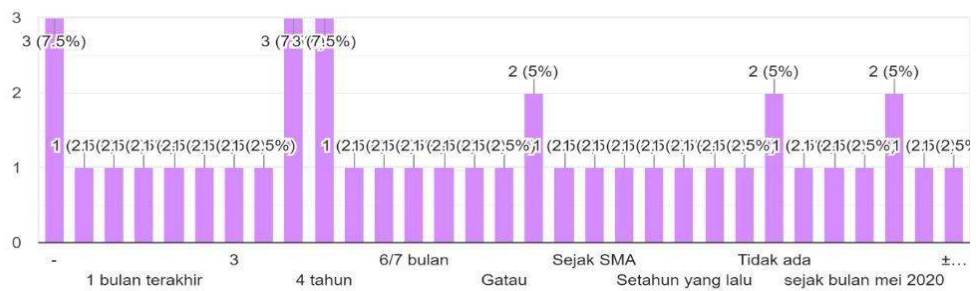
Gambar 4. Quantitative Survey Jenis Kelamin

Apa jenis kulit anda?
40 responses



Gambar 5. Quantitative Survey Jenis Kulit

Sudah berapa lama anda memiliki permasalahan tersebut?
40 responses



Gambar 6. Quantitative Survey Lama Permasalahan Kulit

Pentingkah merawat kulit wajah menurut anda?
40 responses



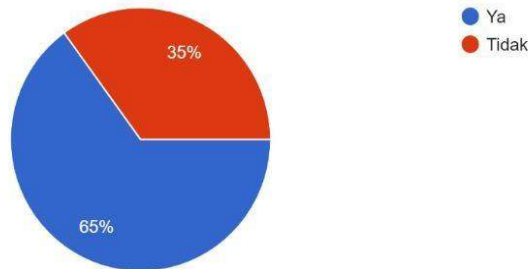
Gambar 7. Quantitative Survey “Apakah Penting Merawat Kulit Wajah?”

Apakah cara anda dalam mengatasi permasalahan tersebut berhasil?
40 responses



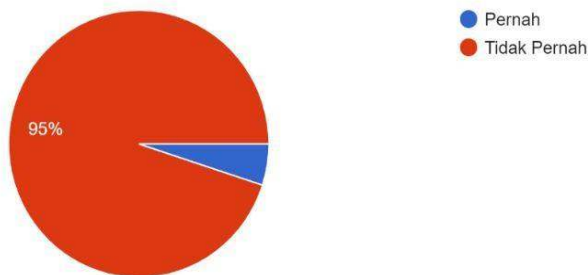
Gambar 8. *Quantitative* Survey Cara Mengatasi Permasalahan

Apakah anda membutuhkan aplikasi untuk membantu anda merawat kulit dan mengatasi permasalahan pada kulit wajah anda?
40 responses

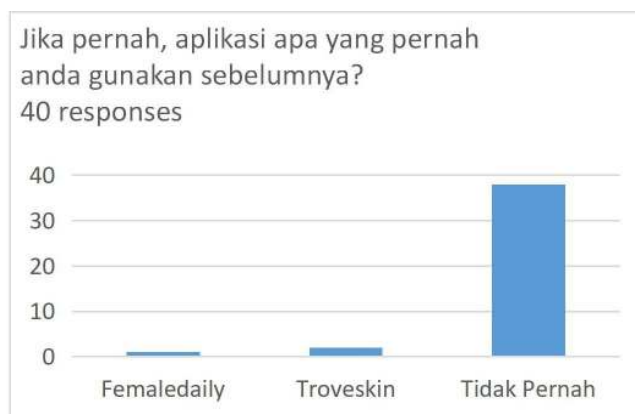


Gambar 9. *Quantitative* Survey “Butuhkan aplikasi yang membantu merawat dan mengatasi permasalahan kulit wajah?”

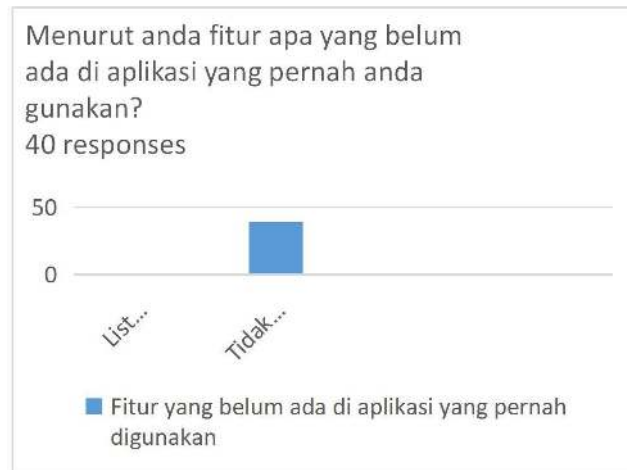
Apakah anda sebelumnya pernah menggunakan aplikasi yang serupa?
40 responses



Gambar 10. *Quantitative* Survey “Apakah pernah menggunakan aplikasi yang serupa?”



Gambar 11. *Quantitative Survey* “Aplikasi serupa yang pernah digunakan?”



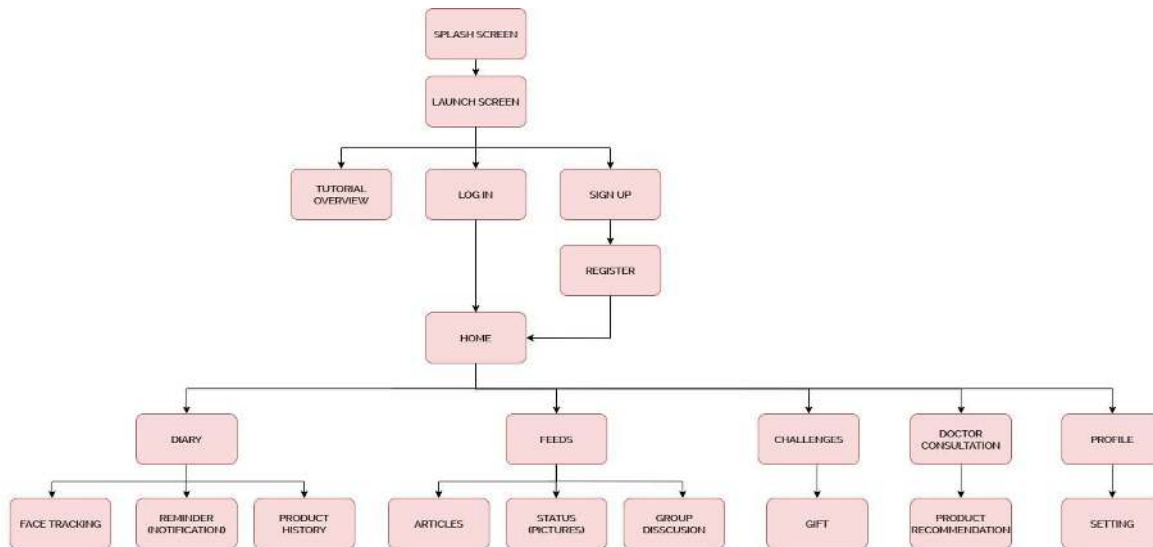
Gambar 12. *Quantitative Survey* Fitur yang Belum Ada di Aplikasi Serupa

2.4 Design Mendates

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.

2.5 Information Architecture

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 13. Information Architecture

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

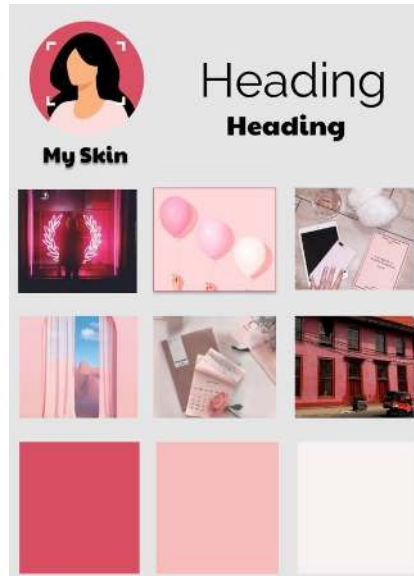
3.1 CATWOE

CATWOE adalah mnemonik yang membantu mengidentifikasi dan mengelompokkan seluruh informasi (manusia, proses, lingkungan, entitas) dari sebuah sistem yang sedang dianalisis untuk merumuskan *root definition*. (Nurlaili, 2020). Dengan mengidentifikasi analisis CATWOE (Customers, Actor Transforming, World view, Owner, Environmental constraint) dapat menjaga perspektif yang sangat luas dengan melihat masalah dari berbagai sudut. Analisis CATWOE merupakan salah satu penerapan pendekatan Soft System Methodology (SSM) yang merupakan bagian dari system thinking dengan metodologi sistemik dan fokusnya adalah keseluruhan, bukan bagian (Wiyanto,, 2020).

- ❖ *Client* : Owner, Admin, Developer, Programmer, Wanita & Pria (Berumur 15 - 40 tahun).
- ❖ *Actors* : Wanita & Pria (Berumur 15 - 40 tahun).
- ❖ *Transformation* : User yang memiliki masalah kulit wajah > user dapat mengatasi permasalahan kulit wajah tersebut.
- ❖ *Worldview* : Kulit wajah menjadi terawat dan lebih baik.
- ❖ *Owner* : Wanita & Pria (Berumur 15 - 40 tahun).
- ❖ *Environment* : Kemahiran dan Pengalaman Dokter Kulit & Kecantikan.

3.2 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.). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, moodboard sebagai media yang menghasilkan karya desain yang tidak hanya dapat diciptakan secara langsung atau manual tetapi moodboard juga dapat diciptakan melalui bantuan sebuah aplikasi pengolah gambar yang terdapat pada ponsel (Janah et al., 2021, #)

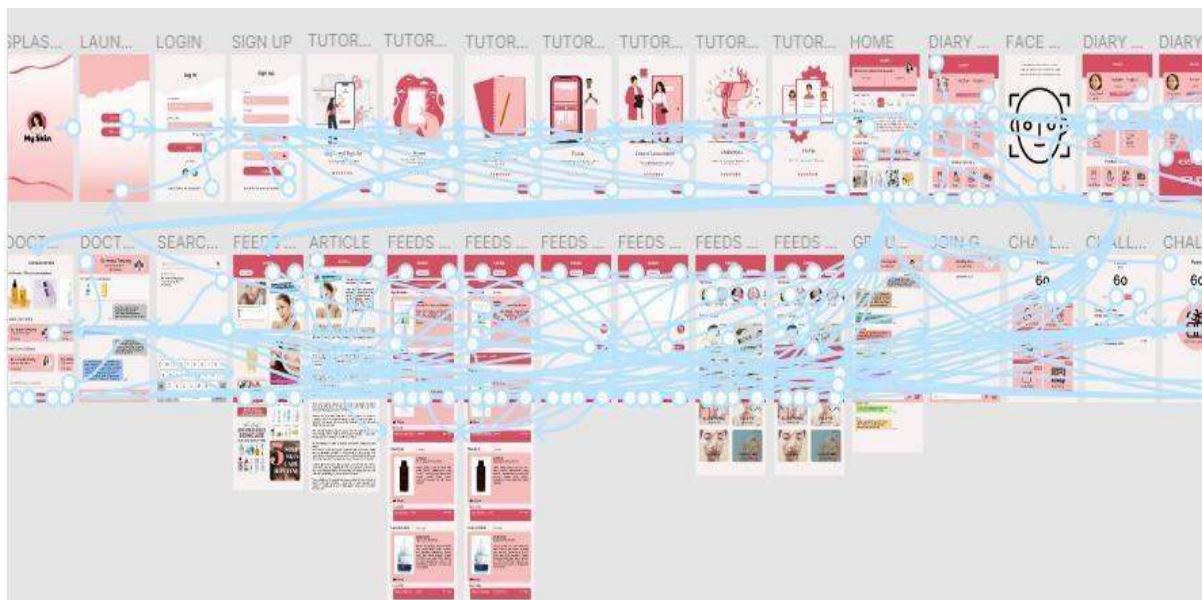


Gambar 14. Moodboard

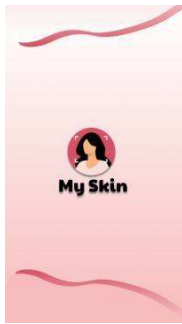
3.3 Prototype

Prototype adalah suatu metode perluasan perangkat lunak yang menggunakan metode *prototyping* sehingga pengembangan dan pelanggan memperoleh rasa saling berinteraksi selama pembuatan sistem berlangsung. Pelanggan terkadang hanya mendefinisikan secara umum apa yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem. Dengan kemampuan *interface* dapat menghubungkan manusia dengan komputer. (Kwack et al., 2018)

Link Prototype : <https://www.figma.com/file/yxhKtQULscPfdwS6RJ1zuD/UAS-IMK?node-id=0%3A1>



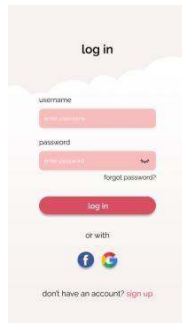
Gambar 15. Prototype "My Skin"



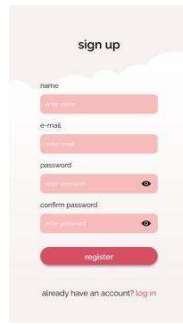
Gambar 16.1
Splash Screen



Gambar 16.2
Launch Screen



Gambar 16.3
Log In



Gambar 16.4
Sign Up



Gambar 16.5
Tutorial Overview
Log In and Sign Up



Gambar 16.6
Tutorial
Overview
Home



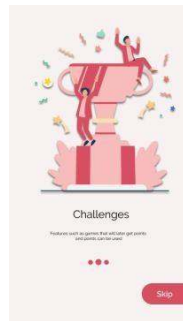
Gambar 16.7
Tutorial Overview
Diary



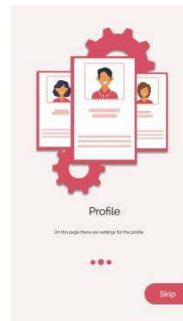
Gambar 16.8
Tutorial Overview
Feeds



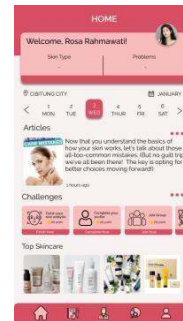
Gambar 16.9
Tutorial Overview
Doctor Consultation



Gambar 16.10
Tutorial Overview
Challenges



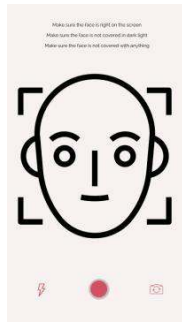
Gambar 16.11
Tutorial Overview
Profile



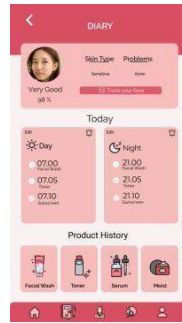
Gambar 16.12
HOME



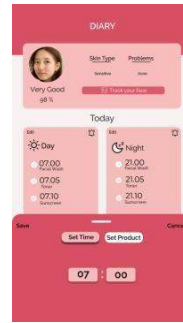
Gambar 16.13
DIARY before set



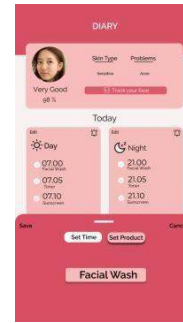
Gambar 16.14
Face Tracking



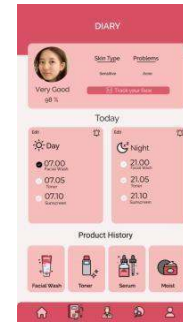
Gambar 16.15
DIARY after set



Gambar 16.16
DIARY alarm1



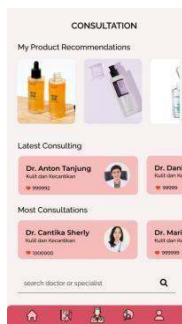
Gambar 16.17
DIARY alarm2



Gambar 16.18
DIARY after set2



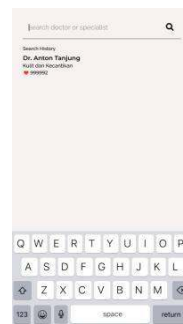
Gambar 16.19
NOTIFICATION



Gambar 16.20
DOCTOR
CONSULTANT



Gambar 16.21
DOCTOR
CONSULTANT 1



Gambar 16.22
Search DOCTOR



Gambar 16.23
FEEDS ARTICLES



Gambar 16.24
ARTICLE



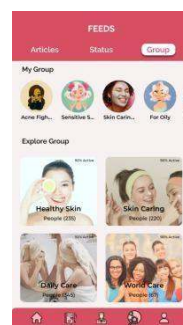
Gambar 16.25
FEEDS STATUS



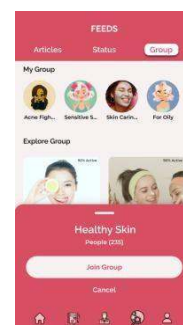
Gambar 16.26
FEEDS STATUS
LIKED



Gambar 16.27
FEEDS CREATE
NEW STATUS



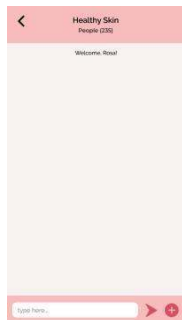
Gambar 16.28
FEEDS GROUP



Gambar 16.29
FEEDS JOIN
GROUP



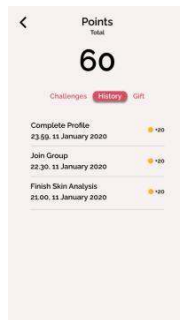
Gambar 16.30
GROUP DETAIL



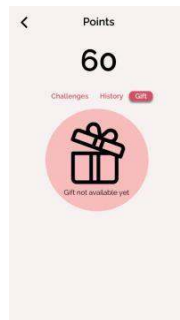
Gambar 16.31
 JOIN GROUP
 DETAIL



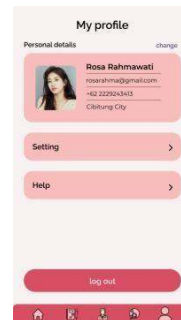
Gambar 16.32
 CHALLENGE



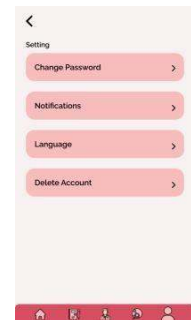
Gambar 16.33
 CHALLENGE
 history



Gambar 16.34
 CHALLENGE gift



Gambar 16.35
 PROFILE



Gambar 16.36
 PROFILE
 ACCOU
 NT

4 Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian yang sudah dijalankan menggunakan kuesioner, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi ini dibutuhkan untuk para pengguna dan bisa diterima oleh 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*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nurlaili, I. (2020). Interaksi manusia & komputer (imk). In 2020 (Ed.), *Modul IMK D3 SI* (Issue 1).
- [2] Harry B. Santoso, P. (n.d.). Persona, skenario, dan storyboard. *Persona, Skenario, Dan Storyboard*, 60.
- [3] Sucianti. (n.d.). Moodboard. *Moodboard, Sucianti. (n.d.). Moodboard. Moodboard*, 634., 10.
- [4] Kwack, S. Y., Salvatore, D., Demirors, U., & Walker, D. O. (2018). The prototype model. *African Development Prospects: A Policy Modelling Approach*, 137–162.
- [5] Wiyanto, H. (2020). Penerapan Soft System Methodology Pada Metode Penilaian Kerusakan Beton Secara Visual. *Jurnal Media Komunikasi Teknik Sipil*, 26(1), 56.
- [6] Janah, S. H. L., Budhyani, I. D. A. M., & Sudirtha, I. G. (2021). Pengembangan Media Moodboard Berbantuan Aplikasi Pengolah Gambar pada Pembelajaran Desain Busana. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 12(1), 9.