

# ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI APLIKASI KECANTIKAN SYANTIKYU

Idelia Larisa<sup>1</sup>, Choirunnisa Balqis Wahida Zahra<sup>2</sup>, Saskia Dwi Putriyanti<sup>3</sup>, Tri Rahayu<sup>4</sup>, Mohamad Bayu Wibisono<sup>5</sup>, I  
Wayan Widi Pradnyana<sup>5</sup>

Program Studi D-III Sistem Informasi / Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Jl. RS. Fatmawati No. 1, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12450

[2310501087@mahasiswa.upnvj.ac.id](mailto:2310501087@mahasiswa.upnvj.ac.id)<sup>1</sup>, [2310501101@mahasiswa.upnvj.ac.id](mailto:2310501101@mahasiswa.upnvj.ac.id)<sup>2</sup>,  
[2310501111@mahasiswa.upnvj.ac.id](mailto:2310501111@mahasiswa.upnvj.ac.id)<sup>3</sup>, [trirahayu@upnvj.ac.id](mailto:trirahayu@upnvj.ac.id)<sup>4</sup>, [bayu.wibisino@upnvj.ac.id](mailto:bayu.wibisino@upnvj.ac.id)<sup>5</sup>,  
[wayan.widi@upnvj.ac.id](mailto:wayan.widi@upnvj.ac.id)<sup>6</sup>

**Abstrak.** Teknologi informasi mempunyai peranan penting dalam dunia kecantikan, khususnya melalui aplikasi mobile, dalam menghadapi tantangan dan kebutuhan yang semakin kompleks dari konsumen. Dengan perkembangan teknologi internet dan smartphone, penggunaan aplikasi kecantikan telah menjadi semakin umum, memungkinkan individu untuk mengakses informasi dan solusi perawatan kecantikan secara instan dan personal. Perancangan sistem informasi ini menganalisis bagaimana aplikasi kecantikan memanfaatkan teknologi informasi untuk memenuhi kebutuhan konsumen yang terus bertambah, termasuk akses ke tips perawatan, tutorial, dan rekomendasi produk. Analisa dan perancangan sistem aplikasi kecantikan ini menggunakan metode kualitatif dengan alat bantu perancangan diagram alir sistem (Flowchart), diagram tulang ikan (Fishbone Diagram), matriks SWOT, diagram alir data (DFD), diagram hubungan entitas (ERD), kamus data, dan user interface (UI). Dengan demikian, perancangan sistem informasi ini berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana teknologi informasi dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan konsumen dalam dunia kecantikan.

**Kata Kunci :** Sistem Informasi, Kecantikan, Aplikasi.

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan pesat teknologi informasi, terutama internet, telah mengubah cara kita hidup. Internet telah menyederhanakan berbagai aspek kehidupan, memungkinkan kita untuk mengakses informasi, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang lain di seluruh dunia secara instan. Batasan ruang dan waktu seolah hilang berkat kehadiran internet. Berkat internet, kita dapat melakukan beragam aktivitas, mulai dari berkomunikasi, bekerja, hingga bertransaksi secara efisien tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.

Seiring waktu berlalu, industri kecantikan telah mengalami perkembangan yang signifikan. Kesadaran akan penampilan menjadi semakin penting bagi pria maupun wanita. Definisi kecantikan sendiri sangat beragam, mencakup perawatan kulit, tubuh, dan wajah. Saat ini, pasar diisi dengan berbagai produk kecantikan, sementara perusahaan-perusahaan kecantikan, tempat kebugaran, spa, salon, dan klinik kecantikan juga semakin banyak bermunculan untuk memenuhi kebutuhan ini.

Semakin banyak orang yang mahir menggunakan smartphone dan aplikasi mobile. Pengguna yang terbiasa dengan teknologi juga cenderung mencari solusi digital untuk kebutuhan sehari-hari mereka, termasuk perawatan kecantikan. Permintaan konsumen akan informasi dan solusi perawatan kecantikan yang mudah diakses dan dipersonalisasi terus meningkat. Aplikasi kecantikan memberikan akses instan ke berbagai tips, tutorial, dan produk perawatan kulit, memungkinkan pengguna untuk merawat diri mereka sendiri tanpa harus mengunjungi salon atau klinik kecantikan.

Aplikasi kecantikan menyediakan akses ke berbagai informasi dan produk kecantikan dengan hanya beberapa kali sentuhan, dari mana saja dan kapan saja. Ini memungkinkan pengguna untuk mendapatkan inspirasi, belajar teknik baru, dan membeli produk dengan lebih mudah dan nyaman.

## 2. MASALAH DAN TUJUAN

### 2.1 Masalah

Dari uraian di atas, kita dapat mengetahui beberapa permasalahan yang dihadapi

- a. Kebutuhan akan informasi dan solusi perawatan kecantikan yang mudah diakses dan dipersonalisasi.
- b. Kesadaran terhadap penampilan mempengaruhi permintaan konsumen terhadap informasi dan solusi perawatan kecantikan.
- c. Kurangnya edukasi dan pengetahuan tentang permasalahan kulit dan cara perawatan yang tepat

### 2.2 Tujuan

Dengan melihat permasalahan-permasalahan yang ada, tujuan dari pemanfaatan sistem informasi dalam aplikasi kecantikan adalah sebagai berikut.

- a. Memudahkan dalam mengakses informasi dan solusi perawatan kecantikan
- b. Meningkatkan kebutuhan perawatan kecantikan dalam bidang teknologi
- c. Meningkatkan kualitas dan efektivitas perawatan kecantikan yang dilakukan konsumen

## 3. LANDASAN TEORI

### 3.1 Sistem Informasi Kecantikan

#### a. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu kesatuan yang terdiri dari manusia, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan, dan data yang saling terhubung dan bekerja sama untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyebarkan informasi guna mendukung kegiatan organisasi. Sistem informasi sangat penting untuk mengelola kebutuhan informasi transaksi dan operasi manajerial lainnya. Dengan memiliki sistem informasi, suatu perusahaan diharapkan dapat lebih mudah mengatur kegiatan bisnisnya [1].

#### b. Perawatan kulit

Wajah adalah cerminan kesehatan tubuh, terutama kulit wajah. Paparan sinar matahari dan polusi udara sehari-hari menjadi penyebab utama berbagai masalah kulit seperti kusam, kasar, dan kehilangan kilau alami. Seiring bertambahnya usia, produksi kolagen dan elastin yang berperan dalam menjaga elastisitas kulit semakin menurun. Akibatnya, muncul garis-garis halus dan kerutan. Radikal bebas juga mempercepat proses penuaan kulit. Oleh karena itu, perawatan kulit wajah sangat penting untuk menjaga kesehatan dan kecantikan kulit, terutama bagi wanita yang lebih rentan mengalami perubahan pada kulit [2].

#### c. Aplikasi

Aplikasi adalah perangkat lunak yang dirancang untuk membantu pengguna menyelesaikan tugas-tugas tertentu secara efisien. Dengan menggunakan algoritma dan teknik pemrosesan data yang tepat, aplikasi dapat memberikan hasil yang akurat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Baik di komputer maupun perangkat seluler, aplikasi hadir untuk mempermudah berbagai aktivitas sehari-hari [3].

#### d. Website

Website adalah sebuah kumpulan halaman yang saling terkait melalui hyperlink, dan dapat diakses melalui alamat unik yang disebut domain. Setiap halaman website dapat berisi berbagai jenis konten multimedia. Untuk dapat diakses oleh publik, website membutuhkan layanan hosting yang menyediakan ruang penyimpanan bagi semua file-file website. Dalam pengembangan website, stack teknologi yang umum digunakan meliputi database relational seperti MySQL atau Oracle untuk mengelola data, web server Apache untuk menangani permintaan HTTP, bahasa pemrograman PHP untuk sisi server, dan berbagai jenis text editor seperti Macromedia Dreamweaver atau Notepad++ untuk menulis kode PHP. Browser seperti Chrome, Firefox, atau Edge kemudian digunakan untuk menampilkan hasil akhir website [4].

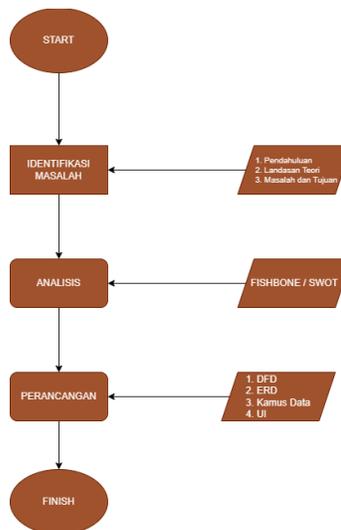
#### e. Aplikasi berbasis Web

Aplikasi berbasis web merupakan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, JavaScript, dan sering kali PHP. Aplikasi ini dirancang untuk diakses melalui browser web seperti Chrome atau Firefox. Berkat internet, aplikasi web dapat diakses dari mana saja, baik melalui jaringan lokal maupun global. Dengan struktur data yang terpusat, aplikasi web memungkinkan pengelolaan dan akses data yang lebih efisien [5].

## 4. PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Flowchart

Flowchart adalah grafik yang menggambarkan prosedur program dalam urutan langkah-langkah. Flowchart merupakan alat visual yang sangat berguna dalam memecahkan masalah kompleks. Dengan menguraikan masalah menjadi langkah-langkah yang lebih kecil dan menyajikannya dalam bentuk diagram, flowchart membantu kita memahami proses secara lebih jelas. Dalam dunia teknologi, bagan alir sering digunakan dalam tahap analisis, perancangan, dan pembuatan program untuk memvisualisasikan logika dari suatu program [6].



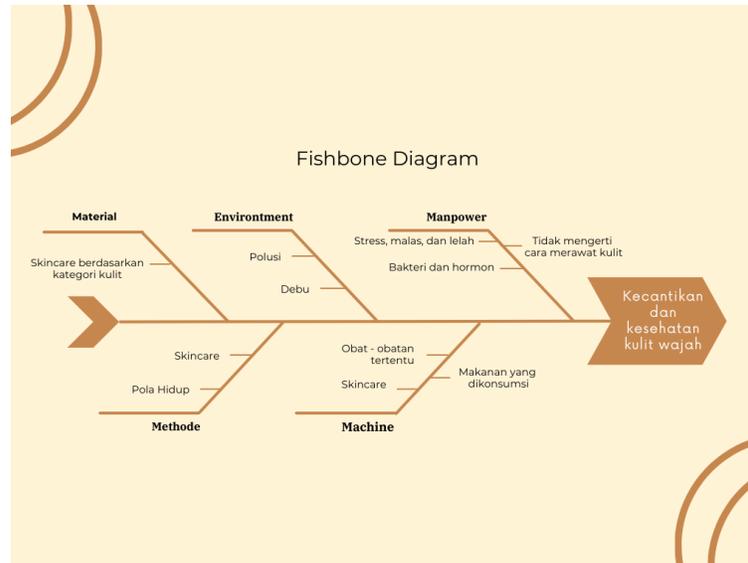
**Gambar 1.** Flowchart

Flowchart yang dimulai dari start dan mengikuti langkah-langkah berikut:

- Start: Proses dimulai dengan definisi tujuan dan latar belakang masalah yang akan dipecahkan.
- Identifikasi Masalah: Latar belakang dan teori dasar digunakan untuk memahami masalah yang dihadapi dan tujuan penelitian yang ingin dicapai.
- Analisis Masalah: Metode Fishbone dan SWOT digunakan untuk menganalisis masalah dan mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang terkait dengan masalah tersebut. Perancangan: Hasil analisis digunakan untuk merancang sistem yang efektif dan efisien menggunakan diagram alir data (DFD), entitas-relasi diagram (ERD), kamus data, dan user interface (UI).
- Finish: Kesimpulan yang diambil dari penelitian. Dengan demikian, flowchart ini menunjukkan bagaimana proses penelitian mulai dari definisi tujuan dan latar belakang, kemudian melalui analisis masalah menggunakan metode Fishbone dan SWOT, dengan perancangan sistem yang efektif menggunakan berbagai diagram dan kamus data, dan berakhir dengan kesimpulan dari penelitian.

## 4.2 Fishbone

Diagram tulang ikan, yang juga dikenal sebagai diagram sebab-akibat, adalah alat analisis yang sangat berguna untuk mengidentifikasi akar penyebab suatu masalah. Dengan menggunakan diagram ini, kita dapat secara visual memetakan berbagai faktor yang berkontribusi terhadap masalah tersebut, mulai dari faktor utama hingga faktor-faktor penunjang lainnya [7].



**Gambar 2.** Fishbone Diagram

### Susunan Fishbone :

1. Kepala ikan (Masalah utama) = Merawat kecantikan dan kesehatan kulit wajah.
2. Sirip ikan (kategori/kelompok masalah) = Manpower, Machine, Method, Environment, Materials
3. Duri (sub penyebab masalah) = Terdapat susunan duri (sub penyebab masalah) berdasarkan sirip ikan (kategori masalah)
  - **Manpower** : mengacu pada sumber daya manusia yang terlibat dalam proses atau sistem yang sedang dianalisis. Dalam konteks perawatan kulit dan kecantikan, manpower meliputi faktor-faktor yang terkait dengan orang-orang yang terlibat, seperti:
    - Stres: Beban emosional atau psikologis yang dapat mempengaruhi kesehatan kulit.
    - Malas: Kekurangan motivasi atau antusiasme yang dapat mempengaruhi efektivitas rutinitas perawatan kulit.
    - Lemah: Kelelahan yang dapat mengarahkan perhatian pada perawatan kulit.
    - Hormon: Perubahan hormonal yang dapat mempengaruhi kesehatan kulit.
    - Bakteri: Infeksi bakteri yang dapat mempengaruhi kesehatan kulit.
    - Tidak mengerti cara merawat kulit: Kekurangan pengetahuan tentang bagaimana merawat kulit dengan baik.
  - **Machine** : mengacu pada alat, peralatan, atau teknologi yang digunakan dalam proses atau sistem yang sedang dianalisis. Dalam konteks perawatan kulit dan kecantikan, machine meliputi faktor-faktor yang terkait dengan produk atau perangkat yang digunakan, seperti:
    - Perawatan kulit: Produk yang digunakan untuk merawat kulit, seperti pembersih, pelembab, dan serum.
    - Obat2an tertentu: Obat-obatan tertentu yang dapat mempengaruhi kesehatan kulit.

- Makanan yang dikonsumsi: Makanan yang dikonsumsi yang dapat mempengaruhi kesehatan kulit melalui faktor-faktor diet.
- **Method** : mengacu pada prosedur atau teknik yang digunakan dalam proses atau sistem yang sedang dianalisis. Dalam konteks perawatan kulit dan kecantikan, method meliputi faktor-faktor yang terkait dengan rutinitas dan praktik yang digunakan, seperti:
  - Perawatan kulit: Teknik-teknik yang digunakan untuk merawat kulit, seperti pembersihan, eksfoliasi, atau pijatan.
  - Pola hidup: Pola hidup yang dapat mempengaruhi kesehatan kulit, seperti pola makan, olahraga, atau pola tidur.
- **Environment** : mengacu pada faktor-faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi proses atau sistem yang sedang dianalisis. Dalam konteks perawatan kulit dan kecantikan, environment meliputi faktor-faktor yang terkait dengan lingkungan, seperti:
  - Polusi: Polusi lingkungan yang dapat mempengaruhi kesehatan kulit.
  - Debu: Debu atau partikel udara lain yang dapat mengganggu kulit.
  - Cuaca: Kondisi cuaca yang dapat mempengaruhi kesehatan kulit, seperti suhu ekstrem atau kelembaban.
- **Materials**: mengacu pada komponen fisik atau sumber daya yang digunakan dalam proses atau sistem yang sedang dianalisis. Dalam konteks perawatan kulit dan kecantikan, materials meliputi faktor-faktor yang terkait dengan produk yang digunakan, seperti:
  - Perawatan kulit berdasarkan kategori kulit: Produk perawatan kulit yang disesuaikan dengan jenis kulit atau kondisi kulit tertentu.

#### 4.3 S.W.O.T Analysis

Analisis SWOT adalah alat yang sangat berguna dalam perencanaan bisnis atau proyek. Dengan menggunakan analisis SWOT, kita dapat mengidentifikasi aspek-aspek internal (kekuatan dan kelemahan) dan eksternal (peluang dan ancaman) yang mempengaruhi keberhasilan suatu usaha atau produk. Dengan demikian, kita dapat menyusun strategi yang lebih baik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan [8].

<p style="text-align: center;"><b>STRENGTH</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyediakan informasi dan tips kecantikan yang akurat dan relevan.</li> <li>- Mudah diakses dan dapat digunakan secara offline.</li> <li>- Interaktif dan memiliki fitur interaktif yang menarik.</li> <li>- Terintegrasi dengan platform populer seperti Google Play Store dan website.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>WEAKNESS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Potensial keragaman konten dengan berbagai sumber yang tidak resmi.</li> <li>- Dependen pada internet untuk fitur yang memerlukan koneksi online.</li> <li>- Risiko keseimbangan antara informasi profesional dan informasi yang disebarluaskan secara luas.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>OPPORTUNITY</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Permintaan pasar yang tinggi dari wanita yang mencari solusi kecantikan secara digital.</li> <li>- Kerjasama dengan influencer atau blogger yang populer dalam bidang kecantikan.</li> <li>- Integrasi dengan teknologi canggih seperti AR (Augmented Reality) atau AI (Artificial Intelligence) untuk memperbaiki pengalaman pengguna.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>THREAT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kompetisi yang kuat dari aplikasi kecantikan lainnya yang memiliki fitur dan konten yang lebih maju.</li> <li>- Evolusi tren kecantikan yang cepat, yang memerlukan perluasan konten secara cepat.</li> <li>- Regulasi atau syarat ketentuan yang berubah-ubah dari platform app store.</li> </ul>

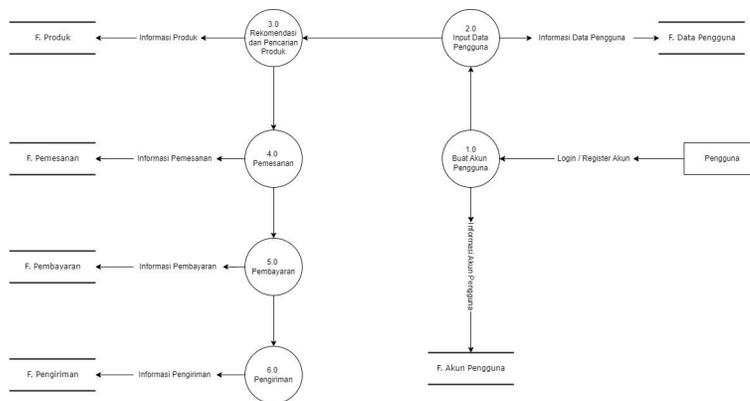
**Gambar 3.** Analisis SWOT

Dalam menghadapi kelemahan dan ancaman, aplikasi kecantikan dapat mengembangkan strategi yang spesifik untuk memanfaatkan kekuatan, mengatasi kelemahan, memanfaatkan peluang, dan menghadapi ancaman. Beberapa strategi yang dapat diterapkan meliputi:

- Meningkatkan kualitas konten: Aplikasi kecantikan dapat meningkatkan kualitas konten dengan memastikan bahwa konten yang diberikan adalah akurat dan relevan.
- Meningkatkan integrasi dengan teknologi canggih: Aplikasi kecantikan dapat meningkatkan integrasi dengan teknologi canggih seperti AR atau AI untuk memperbaiki pengalaman pengguna.
- Meningkatkan kerjasama dengan influencer atau blogger: Aplikasi kecantikan dapat meningkatkan kerjasama dengan influencer atau blogger yang populer untuk meningkatkan visibilitas aplikasi.
- Meningkatkan adaptasi dengan perubahan trend kecantikan: Aplikasi kecantikan dapat meningkatkan adaptasi dengan perubahan trend kecantikan dengan memastikan bahwa konten yang diberikan tetap relevan dan up-to-date.

#### 4.4 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah alat visual yang digunakan untuk menggambarkan aliran data dalam suatu sistem. DFD menunjukkan bagaimana data masuk ke dalam sistem, diproses, disimpan, dan kemudian dikeluarkan dari sistem. Dengan kata lain, DFD memberikan gambaran yang jelas tentang siklus hidup data dalam suatu sistem [9].



**Gambar 4.** Data Flow Diagram Level 0

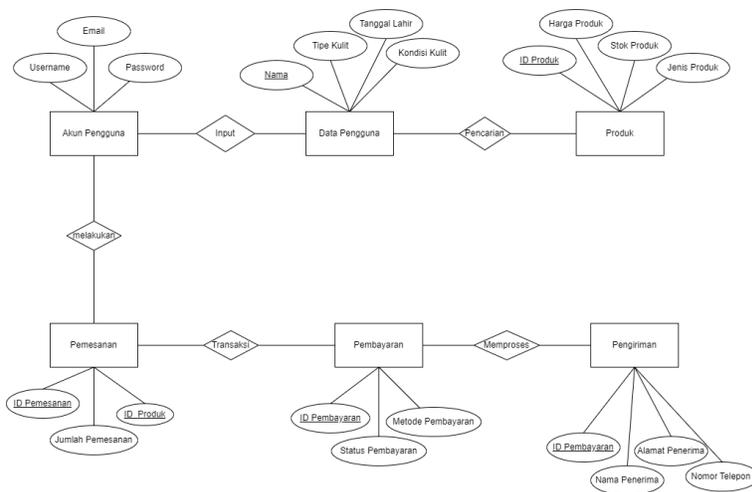
1. Pengguna melakukan pembuatan akun pengguna berupa memasukkan email, nama pengguna dan sandi akun.
2. Pengguna menginput data diri seperti nama, tanggal lahir, tipe kulit (Normal, Kering, Berminyak, Kombinasi), kondisi kulit wajah (berjerawat, komedo, pori-pori besar, flek hitam, kerutan, kusam, sensitif).
3. Lalu pengguna dapat mencari dan menemukan rekomendasi skincare sesuai kondisi wajah.
4. Jika pengguna menemukan produk yang cocok pengguna dapat memasukkan ke dalam list belanja produk atau bisa memesan produk secara langsung tanpa memasukkan ke dalam list produk.
5. Pengguna melakukan pemesanan berupa jumlah produk dan jenis produk yang dibeli.
6. Pengguna menginput data pembayaran yang berupa metode pembayaran meliputi transfer bank atau *COD (Cash on Delivery)* dan melakukan proses pembayaran.
7. Pengguna menginput data pengiriman berupa nama pemesan, alamat tujuan, dan nomor telepon. Pemesanan baru akan dikirim setelah proses pembayaran selesai.



**Gambar 5.** Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan sebuah gambaran sederhana yang menunjukkan batas-batas dan interaksi antara sebuah sistem dengan lingkungan sekitarnya. Diagram ini berfungsi sebagai peta jalan tingkat tinggi yang memberikan gambaran umum tentang bagaimana sistem tersebut berinteraksi dengan entitas eksternal, seperti pengguna, sistem lain, atau perangkat keras [10].

**4.5 Entity Relationship Diagram**



**Gambar 5.** Entity Relationship Diagram

ERD ini menunjukkan hubungan antara entitas dalam sistem, memperlihatkan primary key, foreign key, dan kardinalitas hubungan.

**Entitas**

**1. Akun Pengguna (User Account)**

- Username (Primary Key, Varchar, 50)
- Email (Varchar, 50)
- Password (Varchar, 10)

**2. Data Pengguna (User Data)**

- Nama (Primary Key, Varchar, 50)
- Tanggal\_Lahir (Date)
- Tipe\_Kulit (Varchar, 50)
- Kondisi\_kulit (Varchar, 50)

### 3. Produk (Product)

- ID\_Produk (Primary Key, Integer)
- Harga\_Produk (Integer)
- Stok\_Produk (Integer)
- Jenis\_Produk (Varchar, 50)

### 4. Pemesanan (Order)

- ID\_Pemesanan (Primary Key, Integer)
- ID\_Produk (Foreign Key, Integer)
- Jumlah\_Pemesanan (Integer)

### 5. Pembayaran (Payment)

- ID\_Pembayaran (Primary Key, Integer)
- ID\_Pemesanan (Foreign Key, Integer)
- Metode\_Pembayaran (Varchar, 50)
- Status\_Pembayaran (Enum: Belum, Selesai, Batal)

### 6. Pengiriman (Shipment)

- ID\_Pengiriman (Primary Key, Integer)
- ID\_Pemesanan (Foreign Key, Integer)
- Nama Penerima (Varchar, 50)
- Alamat Penerima (Text)
- Nomor Telepon (Integer)

### Hubungan

1. **One-to-One:** Akun Pengguna (User Account) - Data Pengguna (User Data) (username adalah Primary Key dalam kedua entitas)
2. **One-to-Many:** Pemesanan (Order) - Pembayaran (Payment) (satu pesanan dapat memiliki beberapa pembayaran)
3. **One-to-Many:** Pemesanan (Order) - Pengiriman (Shipment) (satu pesanan dapat memiliki beberapa pengiriman)
4. **Many-to-One:** Pembayaran (Payment) - Pemesanan (Order) (setiap pembayaran terkait dengan satu pesanan)
5. **Many-to-One:** Pengiriman (Shipment) - Pemesanan (Order) (setiap pengiriman terkait dengan satu pesanan)
6. **Many-to-One:** Pemesanan (Order) - Produk (Product) (setiap pesanan terkait dengan satu produk)

### 4.6 Kamus Data

Kamus data merupakan katalog yang berisi definisi lengkap dan konsisten dari setiap elemen data yang ada dalam suatu sistem. Dokumen ini berfungsi sebagai referensi tunggal yang memastikan keseragaman pemahaman antara pengguna dan analis sistem mengenai input, output, dan penyimpanan data [11].

1. Akun Pengguna

**Tabel 1.** Akun Pengguna

Nama Arus Data : File Akun Pengguna			
Nama Struktur Data	Nama Field	Tipe Data	Ukuran
Akun Pengguna	Username	Varchar	50
	Email	Varchar	50
	Password	Varchar	10

## 2. Data Pengguna

**Tabel 2.** Data Pengguna

Nama Arus Data : File Data Pengguna			
Nama Struktur Data	Nama Field	Tipe Data	Ukuran
Data Pengguna	Nama	Varchar	50
	Tanggal_Lahir	Date	
	Tipe_Kulit	Varchar	50
	Kondisi_kulit	Varchar	50

## 3. Produk

**Tabel 3.** Produk

Nama Arus Data : File Produk			
Nama Struktur Data	Nama Field	Tipe Data	Ukuran
Produk	ID_Produk	Integer	
	Harga_Produk	Integer	
	Stok_Produk	Integer	
	Jenis_Produk	Varchar	50

## 4. Pemesanan

**Tabel 4.** Pemesanan

Nama Arus Data : File Pemesanan			
Nama Struktur Data	Nama Field	Tipe Data	Ukuran
Pemesanan	ID_Pemesanan	Integer	
	ID_Produk	Integer	
	Jumlah_Pemesanan	Integer	

## 5. Pembayaran

**Tabel 5.** Pembayaran

Nama Arus Data : File Pembayaran			
Nama Struktur Data	Nama Field	Tipe Data	Ukuran
Pembayaran	ID_Pembayaran	Integer	

	Metode_Pembayaran	Varchar	50
	Status_Pembayaran	Enum	(Belum, Selesai, Batal)

## 6. Pengiriman

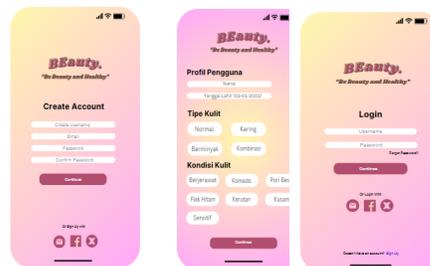
**Tabel 6.** Pengiriman

Nama Arus Data : File Pengiriman			
Nama Struktur Data	Nama Field	Tipe Data	Ukuran
Pengiriman	ID_Pengiriman	Integer	
	Nama Penerima	Varchar	50
	Alamat Penerima	Text	
	Nomor Telepon	Integer	

## 4.7 HASIL

### a. User Interface

User interface (UI) adalah cara program dan pengguna berinteraksi [12]. Semua komponen antarmuka berinteraksi satu sama lain, sehingga sering disebut hubungan manusia-komputer atau Human Computer Interaction (HCI). Antarmuka pengguna (UI) terdiri dari elemen-elemen visual seperti tombol, ikon, teks, dan gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. Selain itu, UI juga melibatkan elemen non-visual seperti suara dan sentuhan pada perangkat tertentu. Dengan demikian, UI berfungsi menerjemahkan perintah pengguna dengan sistem komputer secara efektif [13].



**Gambar 6.** User Interface

Pada gambar 6, di layar kiri menampilkan halaman registrasi untuk pendaftaran akun pengguna, layar tengah menampilkan pengisian profil pengguna untuk data pengguna, dan layar kanan menampilkan halaman untuk login dengan memasukkan username dan password pengguna.



**Gambar 7.** User Interface

Pada gambar 7 Menampilkan 3 layar aplikasi yaitu, layar kiri menampilkan kondisi kulit dan rekomendasi produk, layar tengah menampilkan fitur pencarian produk, dan layar kanan menampilkan proses pemesanan yang terdiri dari alamat pengiriman yang berisi data pengiriman, produk yang berisi info pemesanan, dan rincian pembayaran yang berisi info pembayaran.

## 6. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi kecantikan memiliki potensi besar untuk mengubah cara konsumen mengakses dan menggunakan produk kecantikan. Dengan menyediakan akses yang mudah dan informasi yang relevan, aplikasi ini tidak hanya memudahkan transaksi, tetapi juga memperkuat hubungan antara konsumen dan perusahaan kecantikan. Perancangan sistem informasi ini juga menyoroti tantangan dan peluang yang dihadapi oleh aplikasi kecantikan dalam menghadapi perkembangan teknologi dan kebutuhan konsumen yang semakin kompleks. Dengan demikian, perancangan sistem informasi ini berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana teknologi informasi dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan konsumen dalam dunia kecantikan.

## REFERENSI

- [1] Saputra, A. D., Kharisma, A. P., & Fanani, Lutfi. (2021). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer: 5(8), hlm. 3591-3599. Universitas Brawijaya.
- [2] Andriana, Riska. (2014). Minat konsumen terhadap perawatan kulit wajah dengan metode mikrodermabrasi di viota skincare kota malang. e-Journal: 3(1), 200-208. Universitas Negeri Surabaya.
- [3] Habibi, Roni & Karnovi, Riki. 2020. Tutorial membuat aplikasi sistem monitoring terhadap job desk operational human capital. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- [4] Elgamar. 2020. Buku Ajar Konsep Dasar Pemrograman Website Dengan PHP. Malang: Ahlimedia Book.
- [5] Janner, Simamarta dkk. 2021. Pengantar Teknologi Informasi. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- [6] Malabay, 2016. Pemanfaatan Flowchart untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis. Jurnal Ilmu Komputer, Vol 12, no. 1. Universitas Esa Unggul.
- [7] Kho, Budi. 2016. Pengertian Cause and Effect Diagram (Fishbone Diagram):<https://ilmumanajemenindustri.com/pengertian-cause-effect-diagram-fishbone-diagram-cara-membuat-ce/>
- [8] Rangkuti, F. (2001). Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis, 19. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [9] Kristanto, A., 2003. Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya. Yogyakarta: Gava Media.
- [10] H. A. Ummah, "Perancangan Sistem Informasi Rental & Inventaris Alat Multimedia Berbasis Web Menggunakan Metode Customer Relationship Management," Jurnal REKAVASI, vol. 7, no. 2, pp. 15-24, 2019.
- [11] Khairul., Basmin, Darna. 2012. Perancangan Aplikasi Pengisian Kartu Rencana Study Pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Cokroaminoto Palopo Berbasis Web. Jurnal Ilmiah d'ComPutarE Volume 2 Juni.
- [12] Lastiansah, Sena. (2012). Pengertian User Interface. Jakarta: PT. Elex Media. Komputindo.
- [13] Wiwesa, N. R. (2021) : User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. Jurnal Sosial Humaniora Terapan, Vol. 3, No 2. Universitas Indonesia