

PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI VITAGLOW MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

I Gusti Ngurah Agung Yogananta Pramana¹, I Nyoman Tri Anindia Putra²

¹Sistem Informasi, Universitas Pendidikan Ganesha, Jl Udayana No. 11, (0362) 22570

Received: 3 Maret 2025
Accepted: 27 Maret 2025
Published: 14 April 2025

Keywords:

UI;
UX;
Design Thinking;
System Usability Scale (SUS);

Correspondent Email:

agung.yogananta@student.un
diksha.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) aplikasi VitaGlow menggunakan metode *Design Thinking*. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan solusi dalam perawatan kulit dengan mengintegrasikan teknologi AI untuk analisis kondisi kulit dan fitur *e-commerce* untuk pembelian produk. Metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* digunakan untuk memastikan desain aplikasi dapat memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna. Pada tahap *empathize*, dilakukan riset untuk memahami masalah yang dihadapi pengguna dalam memilih produk perawatan kulit. Tahap *define* berfokus pada pemahaman mendalam tentang masalah pengguna, sementara *ideate* menghasilkan berbagai solusi kreatif. Hasil dari tahap *prototyping* adalah desain UI aplikasi VitaGlow yang intuitif dan mudah digunakan. Pengujian dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*, yang menunjukkan skor rata-rata 83,083, mengindikasikan penerimaan yang sangat baik dan pengalaman pengguna yang memuaskan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi VitaGlow berhasil merancang UI yang dapat meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam memilih dan membeli produk perawatan kulit.

Abstract. This research aims to design the user interface (UI) of the VitaGlow application using the *Design Thinking* method. This application is designed to provide a solution in skin care by integrating AI technology for skin condition analysis and *e-commerce* features for product purchases. The *Design Thinking* method, which consists of five stages: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test*, is used to ensure that the application design can meet the needs and preferences of users. In the *empathize* stage, research was conducted to understand the problems faced by users in choosing skin care products. The *define* stage focuses on an in-depth understanding of user problems, while *ideate* generates various creative solutions. The result of the *prototyping* stage is an intuitive and easy-to-use UI design for the VitaGlow application. Testing was conducted using the *System Usability Scale (SUS)* method, which showed an average score of 83.083, indicating excellent acceptance and a satisfying user experience. The results of this study show that the VitaGlow application successfully designs a UI that can increase user comfort and satisfaction in choosing and buying skin care products.

1. PENDAHULUAN

Perawatan kulit atau skincare telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama di era digital saat ini. Kebutuhan akan produk *skincare* yang tepat semakin meningkat, seiring dengan kesadaran masyarakat tentang pentingnya merawat kulit. Masyarakat kini semakin sadar akan pentingnya perawatan kulit dan cenderung mencari solusi yang tepat untuk kondisi kulit mereka. Proses ini didorong oleh kampanye pemasaran yang masif, terutama melalui media sosial, yang telah mempengaruhi cara konsumen memilih produk dan perawatan kulit mereka [1]. Banyaknya produk skincare yang tersedia di pasaran membuat banyak orang merasa bingung dalam memilih produk yang sesuai dengan kondisi kulit mereka. Meskipun beberapa pelanggan mungkin ingin mendapatkan saran atau rekomendasi dari ahli kecantikan, tidak semua orang memiliki kesempatan atau anggaran untuk berkonsultasi langsung dengan profesional di bidang tersebut [2]. Aplikasi VitaGlow hadir untuk memberikan solusi melalui fitur analisis kondisi kulit yang menggunakan teknologi AI untuk mendeteksi permasalahan kulit seperti jerawat, bintik hitam, dan keriput. Metode pendeteksi wajah yang memiliki akurasi tinggi saat ini sudah banyak digunakan [3]. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan fitur pengingat penggunaan skincare dan memungkinkan pengguna untuk membeli produk langsung melalui aplikasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang user interface aplikasi VitaGlow menggunakan metode Design Thinking. Design Thinking memiliki 5 tahapan yaitu empathize, define, ideate, prototype, serta test [4], sehingga aplikasi ini dapat memberikan pengalaman yang optimal bagi penggunanya. Melalui adanya aplikasi ini, diharapkan mempermudah penggunanya [5]. Setelah desain UI/UX selesai, aplikasi ini akan diuji menggunakan metode SUS (System Usability Scale) yang digunakan mengukur usability sebuah aplikasi [6] untuk mengevaluasi tingkat kegunaan dan kenyamanan aplikasi bagi penggunanya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 User Interface (UI)

Desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) adalah aspek penting dalam pengembangan aplikasi untuk

memastikan bahwa pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi dengan cara yang efisien, menyenangkan, dan intuitif [7]. UI mencakup seluruh elemen visual yang dilihat dan digunakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi, termasuk tombol, ikon, gambar, teks, dan desain tata letaknya, baik pada aplikasi mobile maupun desktop [8].

2.2 User Experience (UX)

User Experience merupakan pengalaman yang dialami user dalam menggunakan suatu produk atau layanan [9]. UX mencakup seluruh perjalanan pengguna, mulai dari pertama kali berinteraksi dengan aplikasi hingga penggunaan berkelanjutan [10]. User Experience (UX) merujuk pada keseluruhan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk atau layanan [11]. Ini mencakup segala hal mulai dari kemudahan penggunaan, kepuasan, hingga seberapa baik produk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. UX juga melibatkan faktor-faktor emosional yang muncul selama proses interaksi tersebut.

2.3 Figma

Figma adalah alat desain berbasis web dan desktop yang digunakan untuk membuat elemen User Interface (UI) dan merancang pengalaman pengguna (UX) [8].

2.4 Design Thinking

Design Thinking adalah sebuah pendekatan yang digunakan untuk merancang solusi inovatif dengan memfokuskan pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna. Proses ini melibatkan lima tahap utama: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test [12]. Design Thinking tidak hanya membantu dalam menciptakan solusi yang relevan dan efektif, tetapi juga memastikan bahwa solusi yang dihasilkan dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Design Thinking digunakan untuk menganalisis masalah dari perspektif individu yang mengalami masalah tersebut [13]. Pada penelitian ini, metode Design Thinking digunakan untuk merancang user interface aplikasi VitaGlow dengan fokus pada kebutuhan pengguna terkait perawatan kulit dan pembelian produk.

2.5 Kecerdasan Buatan (AI) Dalam Skincare

Artificial intelligence (AI) merupakan teknologi terkini yang bisa membantu tugas-tugas manusia dalam berbagai aspek kehidupan

[14]. Salah satu penerapan kecerdasan buatan (AI) adalah industri perawatan kulit. AI memungkinkan analisis data yang lebih mendalam, seperti analisis gambar untuk mendeteksi kondisi kulit dan memberikan rekomendasi yang lebih personal. Artificial Intelligence (AI) dapat digunakan untuk menganalisis citra kulit wajah, mengidentifikasi masalah, dan memberikan rekomendasi perawatan yang sesuai dengan kondisi spesifik setiap individu [15]. Teknologi ini digunakan dalam aplikasi VitaGlow untuk memberikan rekomendasi produk skincare berdasarkan analisis gambar kulit wajah pengguna.

2.6 E-Commerce dalam Aplikasi Mobile

Penerapan e-commerce dalam aplikasi mobile semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan pengguna untuk membeli produk secara praktis melalui perangkat mereka. E-Commerce dalam aplikasi mobile memberikan kemudahan bagi pengguna untuk berbelanja dengan cepat dan mudah, yang meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan [16]. Dalam hal ini, konsumen dapat berbelanja kapan pun dan di mana pun tanpa harus datang ke toko [17]. Aplikasi VitaGlow juga mengintegrasikan fitur e-commerce yang memungkinkan pengguna membeli produk skincare langsung dari aplikasi, memberikan solusi yang lebih praktis bagi penggunanya.

2.7 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan dan kenyamanan sebuah aplikasi atau sistem. SUS mengandalkan 10 pertanyaan yang dirancang untuk menilai seberapa mudah, intuitif, dan memuaskan aplikasi bagi penggunanya [18]. Skor yang diperoleh kemudian dihitung untuk menentukan nilai rata-rata, yang menunjukkan sejauh mana aplikasi ini dapat diterima dan digunakan oleh penggunanya [19]. Dalam penelitian ini, metode SUS digunakan untuk menguji aplikasi VitaGlow setelah desain UI/UX selesai, guna mengevaluasi pengalaman pengguna dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.

2.8 User Persona

User persona sendiri yaitu keadaan dari pengguna sebenarnya yang didasarkan pada data aktual [20], yang membantu mendalami kebutuhan, perilaku, dan tujuan pengguna

untuk menciptakan solusi yang lebih tepat dan relevan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking dalam merancang user interface (UI) aplikasi VitaGlow, sebuah platform edukasi dan marketplace yang berfokus pada produk perawatan kulit. Metode Design Thinking dipilih karena pendekatannya yang berpusat pada pengguna, memungkinkan perancangan solusi yang lebih relevan dengan kebutuhan serta preferensi mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif [21]. Proses penelitian dilakukan melalui beberapa tahap yang saling berkaitan guna memahami permasalahan, mengembangkan ide, dan menguji efektivitas desain UI yang dihasilkan.

3.1 Emphatize

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah memahami kebutuhan, preferensi, dan tantangan yang dihadapi pengguna dalam memilih produk skincare. Pada tahap ini, penelitian pengguna dilakukan untuk menganalisis dan memahami masalah yang ada pada pengguna serta kebutuhan pengguna yang terkait [22]. Pada tahap ini juga, identifikasi masalah dan pencarian solusi dilakukan dengan cara wawancara, pengamatan, dan diskusi [23]. Eksplorasi dilakukan melalui memberikan daftar pertanyaan kepada 10 Partisipan yang memiliki berbagai jenis kulit dan kemudian dievaluasi berdasarkan empathy map sebagai berikut :

1. What they say?
2. What they think?
3. What they do?
4. What they feel?

Data yang diperoleh dari tahap ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai kesulitan yang dialami pengguna dalam mengidentifikasi masalah kulit serta memilih produk yang sesuai dengan kondisi mereka.

3.2 Define

Define adalah tahap lanjutan ketika pengembang produk memahami masalah dan kebutuhan pengguna serta menggambarkan apa yang mereka dapatkan sebagai dasar untuk membuat produk tersebut [24]. Pada tahap ini, permasalahan akan disusun dengan menganalisis jawaban dan hambatan yang ditemukan berdasarkan data dari kuesioner yang telah diisi oleh responden [25]. Tujuan

dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi ruang lingkup pengembangan system [26]. Pada tahap define peneliti menggunakan User Persona. Data yang telah dikumpulkan dianalisis untuk mengidentifikasi hambatan yang paling signifikan. Masalah-masalah ini kemudian dirumuskan menjadi fokus utama dalam perancangan UI aplikasi VitaGlow, sehingga solusi yang dihasilkan lebih tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.3 Ideate

Pada tahap ini, Peneliti mulai merancang berbagai konsep dan fitur yang dapat mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi dan direpresentasikan dalam user persona [27]. Ide dan konsep dihasilkan sebagai solusi potensial untuk masalah yang telah diidentifikasi pada langkah-langkah sebelumnya [28]. Proses ini melibatkan eksplorasi ide kreatif dengan mempertimbangkan aspek fungsionalitas dan kemudahan penggunaan. Tahap ini meliputi How Might We (HMW), How Might We adalah sebuah pertanyaan yang digunakan untuk merumuskan tantangan atau masalah yang perlu diselesaikan dalam bentuk yang lebih terbuka dan kreatif.

3.4 Prototype

Hasil dari tahap ideate kemudian dituangkan dalam bentuk prototipe, yaitu rancangan High Fidelity UI aplikasi yang mencerminkan fitur dan interaksi di dalamnya. Prototipe dibuat menggunakan aplikasi Figma untuk desain UI/UX dan mencakup elemen-elemen utama yang telah dirancang sebelumnya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan model interaktif yang dapat diuji oleh pengguna.

3.5 Testing

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah pengujian prototipe dengan melibatkan pengguna akhir. Pengujian dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana rancangan UI memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Dalam penelitian ini, evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) mengetahui kualitas dan efektivitas desain. SUS diciptakan untuk designer agar memudahkan dalam mengukur kegunaan suatu system [29]. Pengujian dilakukan dengan meminta 30 responden mengisi kuesioner yang telah disiapkan, guna menilai sejauh mana rancangan UI aplikasi VitaGlow memenuhi kebutuhan pengguna. Test yang dilakukan

dengan SUS terdiri dari 10 pertanyaan kuisisioner [30]. Berikut adalah 10 pertanyaan yang digunakan untuk mengukur skor SUS dari aplikasi VitaGlow :

1. Saya berpikir akan menggunakan aplikasi VitaGlow lagi di masa depan.
2. Saya merasa aplikasi VitaGlow rumit untuk digunakan.
3. Saya merasa aplikasi VitaGlow mudah digunakan.
4. Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi dalam menggunakan aplikasi VitaGlow.
5. Saya merasa fitur-fitur aplikasi VitaGlow berjalan dengan baik dan efektif.
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten atau tidak sesuai dalam aplikasi VitaGlow.
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi VitaGlow dengan cepat.
8. Saya merasa aplikasi VitaGlow membingungkan.
9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi VitaGlow.
10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi VitaGlow secara lancar.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Emphatize

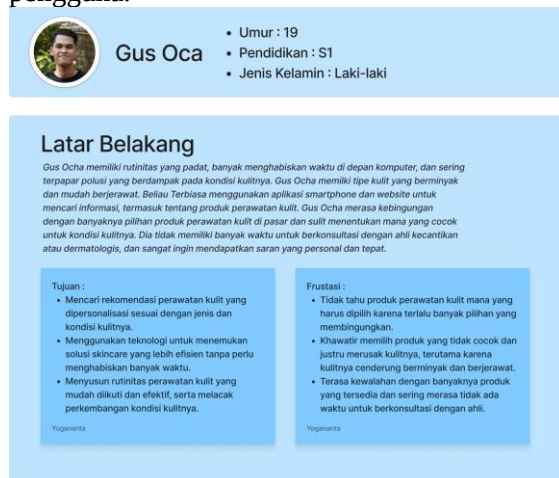
Pada tahap empati, penelitian dilakukan dengan mengumpulkan masalah dari 12 orang responden. Pada tahap ini, peneliti akan menyajikan 2 user persona yang akan mewakili 12 orang responden sebelumnya.



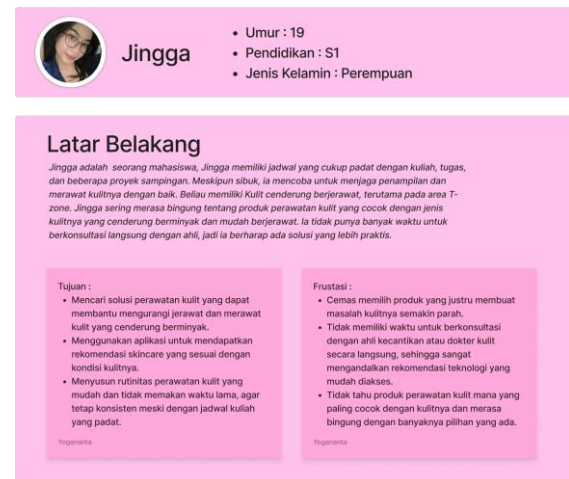
Gambar 1 Empathy Map

4.2 Define

Pada tahapan Define, peneliti menggunakan user persona, Dimana user persona ini akan menggambarkan latar belakang, tujuan, dan frustrasi yang dialami pengguna.



Gambar 2 User Persona Gus Ocha



Gambar 3 User Persona Jingga

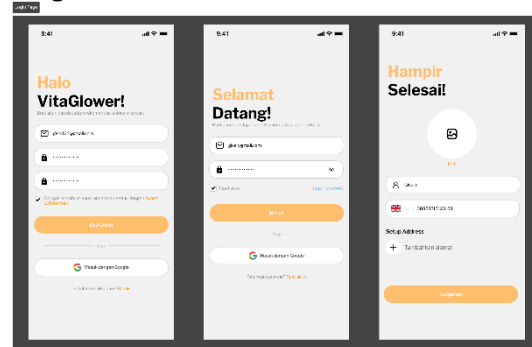
4.3 Ideate

Pada tahap ideate, peneliti akan merumuskan ide untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi pengguna yang telah diidentifikasi pada tahap define. Peneliti mulai merancang berbagai konsep dan fitur yang dapat mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi.

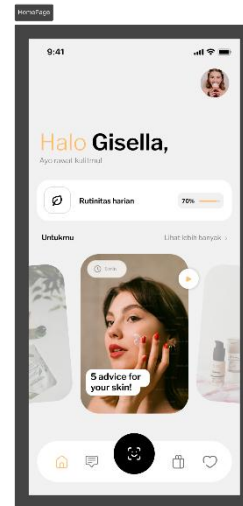
How Might We?	Solusi
Bagaimana membantu pengguna memilih produk perawatan kulit yang tepat tanpa merasa bingung?	Mengembangkan fitur AI dalam aplikasi yang dapat menganalisis kondisi kulit pengguna dengan akurat dan memberikan rekomendasi produk yang sesuai dengan jenis dan masalah kulit mereka. Fitur ini akan memberikan penjelasan yang jelas tentang cara kerja rekomendasi, sehingga pengguna merasa lebih percaya diri dalam memilih produk.
Bagaimana memberikan pengalaman yang mudah dalam melacak rutinitas perawatan kulit?	Menyediakan fitur pengingat penggunaan produk skincare yang dapat disesuaikan dengan rutinitas harian pengguna untuk memastikan bahwa

	rutinitas yang dilakukan efektif.
Bagaimana membuat pengguna merasa yakin bahwa produk yang mereka pilih tidak akan merusak kulit mereka?	Dalam Setiap Deskripsi Rekomendasi Produk yang diberikan, akan diberi informasi tentang kemungkinan efek samping berdasarkan jenis kulit pengguna dan bahan aktif dalam produk. Ini akan memberikan rasa aman bagi pengguna dalam memilih produk yang tepat.
Bagaimana membantu pengguna menemukan solusi perawatan kulit tanpa perlu berkonsultasi langsung dengan ahli kecantikan atau dermatologis?	Menyediakan fitur konsultasi virtual berbasis AI yang dapat menjawab pertanyaan umum tentang perawatan kulit dan memberikan saran yang dipersonalisasi berdasarkan data dan preferensi pengguna.
Bagaimana membuat pengguna merasa nyaman menggunakan aplikasi dan menemukan produk yang mereka butuhkan tanpa merasa cemas?	Merancang antarmuka pengguna (UI) yang intuitif dan ramah pengguna, sehingga mereka dapat dengan mudah menavigasi aplikasi dan merasa tidak terbebani saat mencari informasi atau membeli produk. Fitur ini akan diperkaya dengan desain yang bersih dan navigasi yang sederhana, mengurangi kebingungannya.

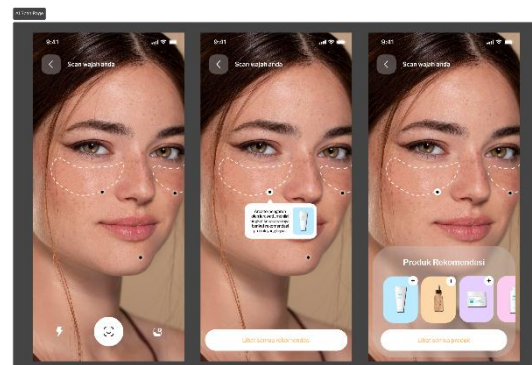
pada tahap Ideate. Hasil dari tahapan ini adalah design High Fidelity dari UI aplikasi Vitaglow sebagai berikut:



Gambar 4 Login Page



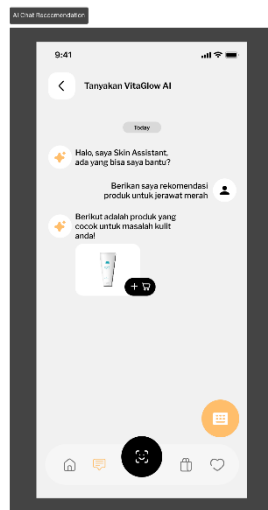
Gambar 5 HomePage



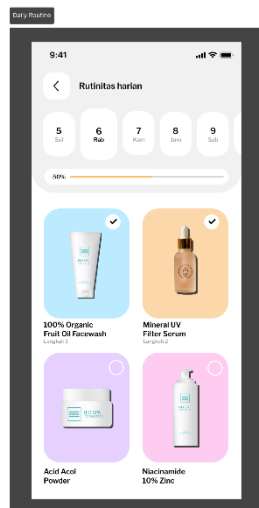
Gambar 6 Face Scan With AI

4.4 Prototype

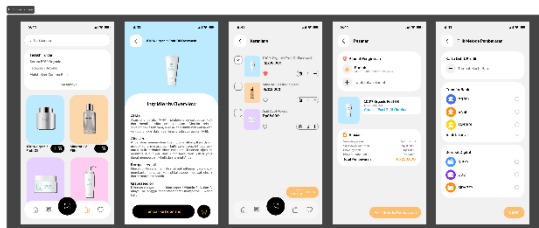
Pada tahap ini dilakukan dengan menerapkan ide fitur yang telah dirumuskan



Gambar 7 AI Consultation Chat



Gambar 8 Daily Skincare Routine Page



Gambar 9 E-Commerce Page

4.5 Testing Menggunakan System Usability Scale (SUS)

Pada Tahapan Testing, Kuisioner SUS diberikan kepada responden yang telah berinteraksi dengan Prototype aplikasi Vitaglow dengan harapan aplikasi berfungsi dengan baik dan efisien, Berikut adalah hasil data yang diperoleh dari jawaban kuisioner yang diberikan kepada responden :

Reponden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	4	2	4	2	5	1	4	2	5	1
2	4	2	4	2	5	3	5	2	5	3
3	4	2	4	2	5	4	4	2	5	3
4	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
5	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
6	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
7	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
8	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4
9	5	1	4	1	5	1	4	2	4	2
10	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2
11	4	2	4	3	4	1	4	2	5	2
12	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
13	5	2	4	2	4	2	4	2	4	2
14	4	1	5	2	5	1	4	2	4	3
15	5	4	4	2	3	2	4	4	4	2
16	4	2	4	2	4	3	3	2	2	2
17	4	2	4	3	4	2	3	3	3	5
18	4	2	4	3	4	2	5	2	5	3
19	4	3	4	3	3	3	4	2	3	4
20	3	4	5	4	4	3	4	3	4	4
21	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
22	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
23	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
24	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
25	5	1	4	1	5	1	4	1	5	1
26	4	2	4	2	4	2	5	1	5	1
27	5	2	5	2	5	1	5	2	4	2
28	4	3	4	2	4	3	3	3	4	4
29	5	2	4	2	4	2	4	2	5	1
30	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1

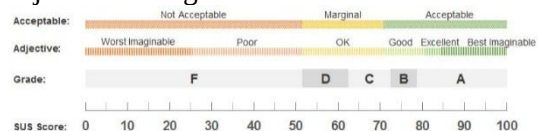
Gambar 10 Data Mentah SUS Score Responden

Setelah mendapatkan data kuisioner SUS dari responden, peneliti melakukan pengujian pengolahan data untuk mendapatkan hasil Skor SUS. Berikut adalah hasil data SUS Score yang telah diolah :

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	SUS Score
1	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	34	85
2	3	3	3	3	4	2	4	3	4	2	31	77,5
3	3	3	3	3	4	1	3	3	4	2	29	72,5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	28	70	70
9	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	35	87,5
10	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	77,5
11	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	31	77,5
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
13	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	77,5
14	3	4	4	3	4	4	3	3	3	2	33	82,5
15	4	1	3	3	2	3	3	1	3	2	26	65
16	3	3	3	3	3	2	2	1	3	2	26	65
17	3	3	3	2	3	3	2	2	2	0	23	57,5
18	3	3	3	2	2	3	4	3	4	2	30	75
19	3	2	3	2	2	2	3	3	2	1	23	57,5
20	2	1	4	1	3	2	3	2	3	1	22	55
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
25	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38	95
26	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	34	85
27	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	35	87,5
28	3	2	3	3	3	2	2	3	3	1	24	60
29	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	33	82,5
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Average SUS Score												83,08333333

Gambar 11 Hasil Olah Data SUS Score Responden

Berdasarkan hasil dari 30 responden, diperoleh rata-rata nilai SUS sebesar 83,083. Langkah selanjutnya adalah menentukan nilai akhir dari penelitian ini. Peneliti melakukan penilaian dengan melihat tingkat penerimaan melalui metode Acceptability, Grade Scale, dan Adjective Rating.



Gambar 12 Rentang SUS Score

Berdasarkan interpretasi skor SUS yang diperoleh, tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi Vitaglow dapat dikategorikan sebagai Acceptable, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat diterima dengan baik oleh

sebagian besar pengguna. Dalam hal Adjective Rating, pengguna memberikan penilaian yang sangat positif, mengkategorikan aplikasi Vitaglow sebagai Excellent, yang berarti aplikasi ini memiliki kualitas yang sangat memuaskan menurut pengguna. Selanjutnya, pada Grade Scale, aplikasi Vitaglow mendapatkan nilai A, yang mengindikasikan bahwa aplikasi ini memenuhi standar tinggi dan telah berfungsi dengan sangat baik. Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi Vitaglow telah berhasil memberikan pengalaman pengguna yang luar biasa dan berjalan dengan sangat baik.

5. KESIMPULAN

1. Penelitian ini berhasil merancang antarmuka pengguna (UI) aplikasi VitaGlow dengan mengikuti metode Design Thinking, yang terdiri dari lima tahap: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Setiap tahap dilakukan untuk memahami secara mendalam kebutuhan pengguna terkait perawatan kulit dan produk yang tepat, serta merancang solusi yang relevan dan efektif untuk masalah yang dihadapi.

2. Hasil pengujian menggunakan System Usability Scale (SUS) menunjukkan bahwa aplikasi VitaGlow mendapatkan skor rata-rata sebesar 83,083, yang mengindikasikan tingkat penerimaan yang sangat baik dan pengalaman pengguna yang memuaskan. Berdasarkan skor SUS, aplikasi ini dikategorikan sebagai "Acceptable" dengan penilaian "Excellent" dalam aspek kualitas dan fungsionalitas.

3. Desain UI aplikasi VitaGlow telah terbukti efektif dalam memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan mudah digunakan. Pengguna merasa nyaman dalam menavigasi aplikasi dan menemukan produk yang mereka butuhkan. Namun, untuk pengembangan selanjutnya, fitur-fitur tambahan seperti integrasi dengan platform media sosial atau pembaruan lebih lanjut pada teknologi AI dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan personalisasi dan memperluas jangkauan aplikasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penelitian ini, termasuk para responden yang telah berpartisipasi dalam pengujian aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. V. Wang, N. Saedi, and R. G. Geronemus, "Differentiation in a market of imitation: The evolving world of aesthetic dermatology," *J Cosmet Dermatol*, vol. 19, no. 11, pp. 2987–2989, Nov. 2020, doi: 10.1111/jocd.13645.
- [2] N. Fadhilah, A. A. Riadi, and A. Susanto, "Aplikasi Konsultasi Rekomendasi Skincare Untuk Kulit Wajah (Studi Kasus : Mariane Aesthetic Clinic)," *Jurnal Dialektika Informatika (Detika)*, vol. 3, no. 2, pp. 60–66, Jun. 2023, doi: 10.24176/detika.v3i2.10350.
- [3] I. Nyoman Tri Anindia Putra and K. Sepdyana Kartini, "PERBANDINGAN METODE PENGENALAN WAJAH MELALUI PENERAPAN PADA SISTEM SURVEILLANCE," *SINTECH JOURNAL*, 2021, [Online]. Available: <https://doi.org/10.31598>
- [4] K. W. Cahyadi, I. Gusti, A. Agung, D. Indradewi, and Y. Pratiwi, "SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Pencarian Instruktur Olahraga 'BeFind' berbasis Mobile menggunakan Design Thinking UI/UX Design for Mobile-based Sports Instructor Search Application 'Befind' using Design Thinking," [Online]. Available: <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>
- [5] N. K. R. Juniantari, I. Nyoman, and T. A. Putra, "ANALISIS SISTEM INFORMASI DPMPSTP MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE," *Jurnal Informatika dan Komputer) Akreditasi KEMENRISTEKDIKTI*, vol. 4, no. 1, 2021, doi: 10.33387/jiko.
- [6] N. Tri, A. Putra, I. Gede, A. Chandra Wijaya, I. Kadek, and D. Saputra, "USABILITY TESTING GAME PUBG MOBILE DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," *JTINFO*, vol. 2, no. 2, 2023.
- [7] D. A. . Norman, *The Design of Everyday Things : Revised and Expanded Edition*. Basic Books, 2013.
- [8] C. F. Aini, S. No, and J. A. Prasetyo, "PENGEMBANGAN FRONT-END MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA APLIKASI RESERVASI PESONA JAVA IJEN HOMESTAY," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, Aug. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4916.
- [9] N. Tri, A. Putra, I. Putu, S. Dwipayana, and M. F. Somantri, "Analisis User Experience Pada Game Mobile Legends dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation Serta Pengaruh Skin dalam Kepercayaan Diri untuk Meningkatkan

- Probalitas Kemenangan,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, vol. 9, no. 2, 2023, [Online]. Available: <http://ejournal.fikom-unasman.ac.id>
- [10] J. James. Garrett, *The elements of user experience : user-centered design for the Web and beyond*. New Riders, 2011.
- [11] M. N. Ashiddiq, “PERANCANGAN UI/UX LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) APLIKASI MOBILE EDU-LEARN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 1, Jan. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i1.3693.
- [12] E. Gonen, “Tim Brown, Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation (2009),” *Markets, Globalization & Development Review*, vol. 04, no. 02, 2019, doi: 10.23860/mgdr-2019-04-02-08.
- [13] S.-W. Kim, H. Go, S.-J. Hong, and Y. Lee, “An Approach to the Utilization of Design Thinking in Artificial Intelligence Education,” vol. 13, no. 6, 2023.
- [14] N. N. Parwati, P. B. Prameswara, I. G. W. Sudatha, and I. G. P. Suharta, “10_Artikel_DosSI_PENYUSUNAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBANTUAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE BAGI PARA GURU DI SINGARAJA,” in *Proceeding Senadimas Undiksha 2024*, 2024.
- [15] M. R. Febrianto, “PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK MENGIDENTIFIKASI DAN MENGATASI MASALAH KESEHATAN KULIT WAJAH,” in *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi*, 2025.
- [16] D. Chaffey, *E-BusinEss and E-CommErCE managEmEnt*. 2002. [Online]. Available: www.pearson-books.com
- [17] A. Putu Candra *et al.*, “Sistem Informasi Penjualan Online Thrift Shop Berbasis Web,” *Journal of Technology and Informatics (JoTI)*, vol. 5, no. 2, pp. 116–124, Apr. 2024, doi: 10.37802/joti.v5i2.586.
- [18] J. Brooke, “SUS - A quick and dirty usability scale.”
- [19] G. S. Mahendra and I. K. A. Asmarajaya, “Evaluation Using Black Box Testing and System Usability Scale in the Kidung Sekar Madya Application,” *Sinkron*, vol. 7, no. 4, pp. 2292–2302, Oct. 2022, doi: 10.33395/sinkron.v7i4.11755.
- [20] A. Aldi, A. H. Mufidah, and C. B. Sanjaya, “PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN PAKET WISATA DI DESA WONOKITRI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3S1, Oct. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3S1.5250.
- [21] K. S. Kartini, N. Tri, and A. Putra, “RESPON SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID,” *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, vol. 4, pp. 12–19, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/index>
- [22] I. Darmawan, M. Saiful Anwar, A. Rahmatulloh, and H. Sulastri, “INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION journal homepage : www.joiv.org/index.php/joiv INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems,” 2022. [Online]. Available: www.joiv.org/index.php/joiv
- [23] P. Yudia Pratiwi, N. Putu, and E. Suchahyani, “IMPLEMENTATION OF DESIGN THINKING METHOD AND USABILITY TESTING IN THE DESIGN OF A SCHOLARSHIP INFORMATION SYSTEM,” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 21, no. 2, 2024.
- [24] F. Zamakhsyari and A. Fatwanto, “INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION journal homepage : www.joiv.org/index.php/joiv INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION A Systematic Literature Review of the Design Thinking Approach for User Interface Design,” 2023. [Online]. Available: www.joiv.org/index.php/joiv
- [25] N. Tri, A. Putra, A. A. Dewi, P. Sari, N. Trinity, and L. Maharani, “TeknoIS: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Sains [221] Perancangan User Interface Pura Teluk Terima Dengan Metode Design Thinking,” *TEKNOIS*, vol. 13, pp. 221–233, 2023, doi: 10.36350/jbs.v13i2.
- [26] P. I. DAN PENGEMBANGAN SISTEM ABSENSI REALTIME MELALUI METODE PENGENALAN WAJAH Nyoman Tri Anindia Putra, I. Bagus Gede Dwidasmaru, and I. Gede Santi Astawa, “Jurnal Sains dan Teknologi [450,” 2014.
- [27] I. G. W. Rudiartha, I. M. A. Pradnyana, and P. Y. Pratiwi, “Evaluasi Usability Sistem Taring Dukcapil Menggunakan Metode Usability Testing dan Pendekatan UCD,” *Techno.Com*, vol. 23, no. 2, pp. 433–445, May 2024, doi: 10.62411/tc.v23i2.10079.

- [28] S. Fuada, E. Setyowati, N. Restyasari, Y. Mei Heong, and L. Paris Hasugian, "INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION journal homepage : www.joiv.org/index.php/joiv INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION UI/UX Redesign of SH-UPI App Using Design Thinking Framework," 2024. [Online]. Available: www.joiv.org/index.php/joiv
- [29] S. C. Peres, T. Pham, and R. Phillips, "Validation of the system usability scale (sus): Sus in the wild," in *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society*, 2013, pp. 192–196. doi: 10.1177/1541931213571043.
- [30] P. Y. Pratiwi, I. M. Ardwi Pradnyana, and N. K. Winda Damayanti, "Usability Analysis on Digital Library Information System using System Usability Scale (SUS)," in *Proceedings - IEIT 2023: 2023 International Conference on Electrical and Information Technology*, Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., 2023, pp. 293–298. doi: 10.1109/IEIT59852.2023.10335582.