

**PERANCANGAN DESIGN UI/UX WEBSITE SKIN  
ANALYZER & FACE RECOGNITION MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING  
PRAKTEK KERJA LAPANGAN**



**Oleh :**

**DIVANI JANE FORINDA P      21082010095**

**SALMA NABILA                      21082010122**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
JAWA TIMUR  
S U R A B A Y A  
2024**

## HALAMAN PENGESAHAN

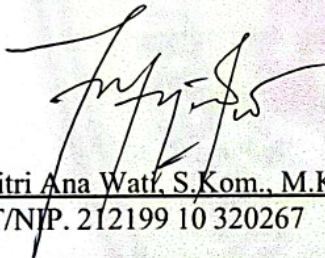
Judul : PERANCANGAN DESIGN UI/UX WEBSITE SKIN  
ANALYZER & FACE RECOGNITION MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING

Oleh : DIVANI JANE FORINDA P 21082010095  
SALMA NABILA 21082010122

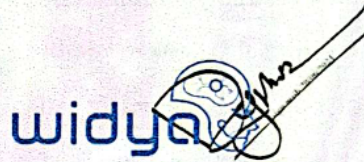
Menyetujui,

Pembimbing

Pembimbing Lapangan



Seftin Fitri Ana Watt, S.Kom., M.Kom.  
NPT/NIP. 212199 10 320267



Dadang Kristanto

Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Ilmu Komputer

Koordinator Program Studi  
Sistem Informasi



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.  
NIP/NPT. 19681126 199403 2 001



Agung Brasama Putra, S.Kom., M.Kom.  
NIP/NPT. 19851124 2021211 003

## ABSTRAK

Dalam era digital yang semakin maju, teknologi pengenalan wajah dan analisis kulit semakin relevan, khususnya dalam sektor kecantikan dan kesehatan. Namun, aksesibilitas dan pemanfaatan teknologi ini sering terhambat oleh antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang kurang intuitif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI/UX yang bertujuan untuk memberikan pengalaman pengguna yang baik untuk *Website Skin Analyzer* dan *Face Recognition* dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini melibatkan lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*, untuk memastikan solusi yang dihasilkan berfokus pada kebutuhan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototype yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna dengan skor usability sebesar 83.5 poin dalam pengujian System Usability Scale (SUS) sehingga tergolong dalam kategori Excellent. Dengan demikian, desain UI/UX yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan menjadi dasar bagi pengembangan aplikasi selanjutnya dalam industri kecantikan dan kesehatan.

Kata kunci: Skin Analyzer, Face Recognition, UI/UX, Design Thinking, SUS

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas segala rahmat dan Karunia-Nya yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Praktek Kerja Lapang dengan judul “Perancangan Design UI/UX Website Skin Analyzer & Face Recognition Menggunakan Metode Design Thinking” dapat dilaksanakan dengan baik. Pelaksanaan kerja praktek ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sistem Informasi di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.

Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom. selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi
2. Ibu Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek yang telah membimbing dan mengarahkan kami selama rangkaian kerja praktek.
3. Orang tua penulis yang telah memberikan semangat, doa, dan dukungan dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapang.
4. Teman-teman satu kelompok Kerja Praktek Lapang yang telah berjuang untuk menyelesaikan Kerja Praktek ini bersama-sama.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang terlibat dalam penyusunan Laporan Kerja Praktek ini sehingga dapat selesai dengan baik.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa pelaksanaan kerja praktek dan penyusunan laporan ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga penyusunan laporan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Surabaya, 30 Juni 2024

Penulis

# DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>3</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>4</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>5</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>7</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>9</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>10</b>
1.1 Latar Belakang.....	10
1.2 Rumusan Masalah.....	12
1.3 Tujuan.....	13
1.4 Manfaat.....	13
<b>BAB II GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL.....</b>	<b>14</b>
2.1 Gambaran Umum.....	14
2.2 Struktur Organisasi.....	14
<b>BAB III PELAKSANAAN PKL.....</b>	<b>16</b>
3.1 Tinjauan Pustaka.....	16
3.1.1 Skin Analyzer.....	16
3.1.2 Face Recognition.....	16
3.1.3 Website.....	16
3.1.4 UI/UX Design.....	16
3.1.4.1 User Interface (UI).....	17
3.1.4.2 User Experience (UX).....	17
3.1.5 Design Thinking.....	17
3.1.5.1 Empathize.....	18
3.1.5.2 Define.....	18
3.1.5.3 Ideate.....	18
3.1.5.4 Prototype.....	18
3.1.5.5 Test.....	19
3.1.6 Figma.....	19
3.1.7 System Usability Scale (SUS).....	20
3.2 Waktu dan tempat pelaksanaan PKL.....	20
3.3 Pembagian Tugas Antar Kelompok.....	21
3.4 Metode Pelaksanaan Praktek Kerja Lapang.....	22
3.4.1 Identifikasi Masalah.....	23
3.4.2 Studi Literatur.....	23
3.4.3 Empathize.....	23
3.4.4 Define.....	24

3.4.5 Ideate.....	24
3.4.6 Prototype.....	25
3.4.7 Test.....	25
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>27</b>
4.1 Empathy.....	27
4.2 Define.....	47
4.3 Ideate.....	49
4.4 Prototype.....	58
4.5 Test.....	71
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>75</b>
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	75

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur Organisasi.....	15
Gambar 3. Diagram alir pelaksanaan.....	23
Gambar 4. User Persona 1.....	28
Gambar 5. User Persona 2.....	29
Gambar 6. User Persona 3.....	30
Gambar 7. User Persona 4.....	31
Gambar 8. User Persona 5.....	32
Gambar 9. User Persona 6.....	33
Gambar 10. User Persona 7.....	34
Gambar 11. User Persona 8.....	35
Gambar 12. User Persona 9.....	36
Gambar 13. User Persona 10.....	37
Gambar 14. Empathy Map 1.....	38
Gambar 15. Empathy Map 2.....	39
Gambar 16. Empathy Map 3.....	40
Gambar 17. Empathy Map 4.....	41
Gambar 18. Empathy Map 5.....	42
Gambar 19. Empathy Map 6.....	43
Gambar 20. Empathy Map 7.....	44
Gambar 21. Empathy Map 8.....	45
Gambar 22. Empathy Map 9.....	46
Gambar 23. Empathy Map 10.....	47
Gambar 24. Pain Point.....	48
Gambar 25. How Might We.....	48
Gambar 26. Solution Idea 1.....	49
Gambar 27. Solution Idea 2.....	50
Gambar 28. Solution Idea 3.....	50
Gambar 29. Affinity Diagram 1.....	51
Gambar 30. Affinity Diagram 2.....	52
Gambar 31. Affinity Diagram 3.....	53
Gambar 32. Prioritization Idea.....	54
Gambar 33. User Flow.....	55
Gambar 34. User Flow Fitur History Patient.....	56
Gambar 35. User Flow.....	57
Gambar 36. Wireframe.....	57
Gambar 37. Login.....	58
Gambar 38. List Project.....	59

Gambar 39. List Patient.....	60
Gambar 40. Add Patient.....	61
Gambar 41. History Patient.....	62
Gambar 42. Add Patient History.....	62
Gambar 43. Auto Annotation Patient.....	63
Gambar 44. Edit Patient History.....	64
Gambar 45. Report Patient History.....	65
Gambar 46. Edit Patient.....	65
Gambar 47. Report Patient.....	66
Gambar 48. Delete Patient.....	67
Gambar 49. Report All Patient.....	67
Gambar 50. Report All Patient Detail.....	68
Gambar 51. User Management.....	68
Gambar 52. Add User Management.....	69
Gambar 53. Edit User Management.....	70
Gambar 54. Delete User Management.....	71
Gambar 55. Logout.....	71



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pembagian Tugas.....	22
Tabel 2. Daftar Pertanyaan SUS.....	72
Tabel 3. Skor SUS.....	73
Tabel 4. Hasil Perhitungan Kuesioner SUS.....	74