

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang semakin maju, teknologi berbasis pengenalan wajah dan analisis kulit menjadi semakin relevan, terutama di sektor kecantikan dan kesehatan. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk mendapatkan informasi mendalam tentang kondisi kulit mereka. Namun, tanpa antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang baik, teknologi canggih ini bisa menjadi sulit diakses dan dimanfaatkan oleh pengguna (Farianto et al., 2021). Banyak pengguna mengalami kesulitan dalam menavigasi dan menggunakan aplikasi atau website yang kompleks dan kurang intuitif.

Untuk menghadirkan solusi yang efektif dan efisien, perancangan desain UI/UX yang intuitif dan ramah pengguna menjadi sangat penting. Desain yang baik tidak hanya tentang estetika, tetapi juga tentang fungsionalitas dan kemudahan penggunaan (Kusuma Bhakti et al., 2022). Pengguna harus dapat menavigasi website dengan mudah dan mendapatkan informasi yang mereka butuhkan tanpa kesulitan. Masalah utama yang ingin diatasi adalah bagaimana membuat teknologi ini dapat diakses dengan mudah oleh semua pengguna.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan keberhasilan dalam perancangan UI/UX aplikasi menggunakan metode Design Thinking. Dalam studi mereka (Widiatmoko & Utami, 2022), "Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani)," bertujuan untuk mempermudah pekerja dalam memantau pembersihan benih, pengelolaan, dan pengawasan tugas harian secara digital. Penelitian ini dimulai dengan

observasi di lingkungan Selektani dan wawancara dengan berbagai pemangku kepentingan, diakhiri dengan pengujian menggunakan *Single Ease Question* (SEQ). Hasilnya menunjukkan bahwa desain UI/UX aplikasi tersebut mampu memenuhi kebutuhan pengguna dengan skor UX Usability sebesar 6.6 dari 7 poin. Penelitian lain oleh (Indriyana et al., 2023), berjudul "Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan User Experience Aplikasi Humaira Cakes," menunjukkan bagaimana metode Design Thinking dapat mempermudah proses transaksi online dan menjangkau pelanggan lebih luas untuk UMKM Humaira Cakes. Proses penelitian melibatkan observasi langsung, wawancara, penyusunan *user persona*, pembuatan *wireframe* dan *prototype* menggunakan Balsamiq, serta pengujian dengan System Usability Scale (SUS). Hasil pengujian dengan 10 pengguna menghasilkan skor 70, yang termasuk kategori marginal dengan predikat *Good* (baik). Kesimpulannya, *prototype* aplikasi sudah memenuhi kebutuhan pengguna dan bisa dijadikan dasar untuk pengembangan lebih lanjut. Selain itu, pada penelitian yang berjudul "Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung)" juga menggunakan metode *design thinking* dalam perancangan desain UI/UX. Hal ini dikarenakan metode ini merupakan metode yang fokus pada pemecahan masalah dengan pendekatan yang berpusat pada pengguna. Dengan menyediakan *user experience* yang baik akan menentukan kualitas produk (Kusuma Bhakti et al., 2022). Sedangkan metode testing yang digunakan yaitu SUS (*System Usability Scale*). Metode ini digunakan karena menyediakan alat ukur yang cepat dan dapat diandalkan untuk mengevaluasi berbagai jenis produk maupun layanan.

Berdasarkan masalah dan latar belakang, serta literature review yang telah dilakukan, menjadi dasar penelitian ini menggunakan metode Design Thinking. Metode Design Thinking dipilih untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan berpusat pada kebutuhan dan preferensi pengguna. Metode Design Thinking melibatkan lima tahap yaitu *empathize*, *define*, *ideate*,

prototype, dan *testing*. Tahap empati bertujuan untuk memahami kebutuhan dan masalah pengguna secara mendalam, sementara tahap definisi membantu merumuskan masalah yang harus diselesaikan. Tahap ideasi memungkinkan tim untuk menghasilkan berbagai solusi kreatif, yang kemudian dikembangkan menjadi prototipe dan diuji untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Dengan pendekatan *Design Thinking*, proses perancangan menjadi lebih terstruktur dan terarah. Setiap tahap dalam metode ini dirancang untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, metode ini juga memungkinkan iterasi yang cepat, sehingga desain dapat disempurnakan secara berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna. Hal ini sangat penting dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal, di mana setiap detail desain diperhatikan untuk meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna.

Tujuan dibuatnya proyek ini adalah untuk menghasilkan desain UI/UX yang tidak hanya fungsional tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan memuaskan. Dengan pendekatan yang berpusat pada pengguna, *Website Skin Analyzer & Face Recognition* diharapkan dapat memberikan rekomendasi desain untuk pengembangan aplikasi selanjutnya. Pada akhirnya, tujuan utama dari praktek kerja lapangan ini adalah untuk menciptakan solusi teknologi yang inovatif dan bermanfaat bagi pengguna, yang dapat diterapkan secara luas di industri kecantikan dan kesehatan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dalam praktek kerja lapangan ini, maka didapatkan suatu rumusan masalah yaitu “Bagaimana membuat desain UI/UX untuk website Acnelytic dengan menggunakan metode design thinking untuk mendapatkan pengalaman pengguna yang baik?”

1.3 Tujuan

Tujuan dari dibuatnya desain UI/UX *website* Acnelytic dengan menggunakan metode *design thinking* adalah untuk mendapatkan pengalaman pengguna yang baik.

1.4 Manfaat

Manfaat dari dibuatnya desain UI/UX *website* Acnelytic dengan menggunakan metode *design thinking* adalah sebagai berikut:

1. Memberikan rekomendasi desain untuk pengembangan aplikasi selanjutnya
2. Memberikan pengalaman pengguna yang baik
3. Memberikan estetika yang baik dan nyaman bagi pengguna.