

Pengembangan *User Experience (Ux)* Dan *User Interface (Ui)* Aplikasi Ibeauty Berbasis Android

Anang Purnomo^{a,1}, Ardiansyah^{a,2}

^aProgram Studi Teknik Informatika, Universitas Ahmad Dahlan,
Prof. Dr. Soepomo, S.H., Janturan, Umbulharjo, Yogyakarta 55164
¹anangpurnomo22@gmail.com; ²ardiansyah@tif.uad.ac.id

Abstrak

Bisnis salon mulai berkembang di masyarakat. Hal ini disebabkan oleh tingginya animo masyarakat akan gaya hidup dan pentingnya penampilan. Semakin banyaknya salon kecantikan dan spa akan memacu pengusaha salon dan spa untuk meningkatkan mutu dan pelayanan. Pada umumnya salon kecantikan belum memiliki aplikasi pemesanan layanan paket perawatan kecantikan. Salah satu aplikasi salon berbasis mobile memiliki beberapa kelebihan yaitu untuk melakukan pemesanan user tidak terlalu kesulitan dikarenakan iSalon mempunyai tampilan yang sederhana. Dari hasil analisis aplikasi mobile yang ada untuk menu perawatan tidak dipisahkan antar kategori. Di dalam melakukan pemesanan kurang efektif, dikarenakan untuk melakukan pemesanan diperlukan beberapa langkah. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk membuat perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) aplikasi iBeauty yang bertujuan nantinya dapat menjadi acuan programmer dalam mengimplementasikan menjadi sebuah aplikasi yang real. Langkah awal yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan melakukan pengumpulan data menggunakan metode wawancara dan observasi yang kemudian dilakukan analisa data, deskripsi kebutuhan user dan kebutuhan sistem, dan pembuatan diagram aliran data. Tahap selanjutnya adalah perancangan desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) aplikasi iBeauty dan melakukan pengujian usability menggunakan metode Post Study (SUS) dan Post Task (SEQ) dengan efektivitas dan efisiensi. Berdasarkan hasil pengukuran desain User Experience dan User Interface aplikasi iBeauty yang dikembangkan sesuai dengan pengujian usability terbukti membantu dalam proses pengembangan dengan hasil pengukuran tingkat keberhasilan pengguna sebesar 100%, pengukuran kemudahan pengguna dengan nilai rata-rata skor SEQ 6,7 (mudah) dan pengukuran kepuasan pengguna dengan nilai rata - rata SUS responden anggota 86,67 (Acceptable).

Kata Kunci: Salon, Bisnis Salon Kecantikan, *User Experience*, *User Interface*

1. Pendahuluan

Salon Kecantikan adalah tempat untuk merawat kecantikan seperti merias wajah, menata rambut, dan sebagainya. Bisnis salon merupakan bisnis yang menjanjikan, karena setiap orang ingin selalu tampil menarik [1]. Melihat kondisi tersebut menyebabkan para pengusaha salon kecantikan semakin dituntut untuk mempunyai strategi yang tepat. Dalam meningkatkan persaingan masing-masing bisnis harus dapat memenangkan persaingan tersebut dengan menampilkan jasa yang terbaik dan dapat memenuhi selera konsumen yang selalu berkembang dan berubah-ubah [2]. Tujuan bersaing untuk suatu unit usaha dalam sebuah industri adalah menemukan posisi dalam industri tersebut dimana perusahaan dapat melindungi diri sendiri dengan sebaik-baiknya terhadap tekanan (gaya) persaingan atau dapat mempengaruhi tekanan tersebut secara positif. Pada umumnya salon kecantikan ada yang sudah memiliki aplikasi pemesanan layanan paket perawatan kecantikan, namun ada juga salon kecantikan yang tidak punya atau belum menggunakan aplikasi. Untuk menampung banyak salon kecantikan dapat menggunakan konsep *SaaS (Software as a Services)*, karena *Software as a Services* merupakan perangkat lunak yang berbentuk layanan *service* [3]. Beberapa cara yang digunakan untuk order layanan kecantikan, seperti pelanggan datang langsung ke salon, lalu pelanggan menunggu antrian untuk mendapatkan giliran melakukan perawatan. Dari aplikasi layanan salon, salah satunya adalah iSalon. Dimana aplikasi iSalon ini mempunyai fungsi untuk melakukan

pemesana perawatan kecantikan seperti halnya aplikasi pemesanan lainnya. iSalon mempunyai kelebihan dari sisi *User Experience*, untuk melakukan pemesanan user tidak terlalu kesulitan dikarenakan iSalon mempunyai tampilan yang sederhana. Untuk melakukan pemesanan pengguna tidak perlu melakukan banyak menekan menu. Didalam melakukan pemesanan kurang efektif, dikarenakan tidak adanya paket-paket perawatan, dan hanya bersifat terpisah, misalnya saat akan melakukan perawatan pada rambut, aplikasi menyediakan list lagi dimana itu adalah jenis-jenis dari perawatan rambut. Salah satu yang menjadi kendala pada aplikasi iSalon adalah ketika pengguna telah melakukan pemesanan, tidak ada nomor antrian yang didapatkan oleh pengguna. Perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) iBeauty yang akan dibuat nantinya dapat mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi dan dibuat sesuai kebutuhan pengguna dengan pengujian *usability* menggunakan metode SUS (Software Usability Scale) dan SEQ (Single Easy Question). Dari pengujian *usability* akan memberikan solusi yang sesuai dengan kebutuhan *User Experience* (UX) yang akan dibuat pada aplikasi iBeauty. Sehingga perancangan *User Experience* (UX) dan *User Interface* (UI) sesuai dengan kebutuhan pelanggan salon.

2. Kajian Pustaka

Kajian terdahulu mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh [4]. membahas tentang pembuatan aplikasi salon, aplikasi tersebut dapat digunakan untuk pencatatan transaksi yang terjadi di Salon Venus, membantu perhitungan gaji dan komisi untuk karyawan di Salon Venus, membantu untuk mengatur dan mengetahui jumlah penggunaan produk perawatan yang terpakai. Untuk fitur belum ada fitur khusus karena hanya berfokus pada system transaksi. Dalam hal tampilan, aplikasi ini hampir semua menu belum menggunakan pattern atau pola yang khusus digunakan pada aplikasi mobile berbasis android.

Penelitian lain juga dilakukan oleh [5] membahas tentang aplikasi manajemen salon dan spa dengan metode kerangka kerja SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities and Threats*). Penelitian ini menghasilkan aplikasi manajemen salon dan spa yang mempunyai fitur pemilihan treatment oleh pelanggan, laporan transaksi. Untuk fitur aplikasi yang dihasilkan kurang begitu lengkap. Dari hal tampilan karena berbasis web, aplikasi ini menggunakan tampilan bootstrap, dan belum menggunakan pattern mobile.

Penelitian yang dilakukan oleh [6] membahas tentang aplikasi untuk memilih salon kecantikan yang sesuai dengan kebutuhannya. Pengguna juga dapat melakukan review pada salon tertentu untuk berbagi pengalaman terhadap salon kecantikan yang ada pada aplikasi. Penelitian ini menghasilkan aplikasi pencarian lokasi salon kecantikan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam hal tampilan aplikasi masih belum menggunakan pattern yang sesuai untuk aplikasi mobile.

Penelitian ini akan dikembangkan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi iBeauty berbasis *android* untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam melakukan pemesanan layanan salon.

1. User Experience

User Experience yang baik untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan kesederhanaan dan keanggunan produk yang menyenangkan untuk dimiliki dan menyenangkan untuk digunakan. [7].

2. User Interface

User Interface merupakan suatu bahasan penting dalam HCI, yang dikendalikan oleh pengguna untuk mencapai dan melaksanakan fungsi dari suatu sistem [8].

3. Usability

Usability merupakan suatu atribut kualitas yang menilai betapa mudahnya suatu User Interface yang digunakan. Usability juga mengacu pada metode yang digunakan untuk meningkatkan kemudahan pengguna selama proses desain [9].

3. Metode Penelitian

3.1. Obyek Penelitian

Objek penelitian adalah salon kecantikan yang berada di Jalan Godean Km.12, Sidorejo, Godean,. Sedangkan pengguna aplikasi adalah salon kecantikan, yang berfungsi untuk *mobile* order pelanggan.

3.2. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah metode wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung ke tempat usaha salon kecantikan sehingga mendapatkan informasi yang valid mengenai objek penelitian. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data primer dengan cara pengamatan secara langsung pada aplikasi yang sudah ada, atau langsung melakukan pengamatan ke tempat usaha jasa salon kecantikan.

3.3. Analisis Kebutuhan

3.3.1. Kebutuhan User

Kegiatan dalam tahap ini adalah menganalisis kebutuhan user untuk membangun perancangan *user experience* dan *user interface* pada *front end* dari aplikasi iBeauty.

3.3.2. Kebutuhan Sistem

Kegiatan dalam tahap ini adalah menganalisis kebutuhan sistem untuk membangun perancangan *user experience* dan *user interface* aplikasi iBeauty berbasis *android*. Hasil analisis akan dijadikan dasar untuk menentukan kebutuhan sistem yang akan dikembangkan.

1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan layanan yang harus disediakan oleh sistem dan bagaimana sistem harus bereaksi terhadap *input* dan situasi tertentu [10].

2. Analisis Non-Fungsional

Kebutuhan *non* fungsional merupakan Kebutuhan yang tidak langsung berkaitan dengan fungsi-fungsi khusus yang disampaikan oleh sistem [10].

3.4. Perancangan Sistem

Perancangan *User Experience* dan *User Interface* iBeauty ini digunakan untuk menguji kemampuan pengguna, antara lain :

3.4.1. Use Case Diagram

Use Case Diagram menggambarkan interaksi antara aktor-aktor dengan sistem yang dibangun, serta menggambarkan fungsionalitas yang dapat diberikan sistem kepada *user*. Sistem yang akan dikembangkan hanya terdapat satu aktor yaitu pengguna sebagai pelanggan.

3.4.2. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan aliran aktivitas dalam sistem yang dirancang seperti *login*, pendaftaran, *order* layanan dan aktivitas lainnya.

3.5. Implementasi UI dan UX

Mendesain dan membuat rancangan aplikasi yang dapat diterima pengguna dan mudah digunakan serta disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

3.6. Pengujian Usabilitas

1. Pengukuran Efektivitas

Pengukuran efektifitas dilakukan dengan menghitung *task* yang berhasil dikerjakan oleh responden.

2. Pengukuran Kemudahan

Pengukuran kemudahan dilakukan dengan menggunakan post *task*/skenario setelah user menyelesaikan semua skenario/*task* yang diberikan dengan metode *SEQ* (*Single Ease Questions*) [11].

3. Pengukuran Efisiensi

Pengukuran efisiensi dilakukan dengan menghitung lamanya responden mengerjakan suatu *task*.

4. Pengukuran Kepuasan

Pengukuran kepuasan dilakukan dengan memberikan kuisioner yang terdiri dari 10 item pertanyaan setelah user menggunakan aplikasi secara menyeluruh menggunakan metode *SUS* [11].

4. Hasil Dan Pembahasan

4.1. Analisis Kebutuhan

Aplikasi yang dikembangkan dapat memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk melakukan pemesanan layanan di salon kecantikan.

4.1.1. Kebutuhan User

1. Pemilik salon melakukan registrasi pada aplikasi iBeauty.
2. Pemilik salon melakukan *login* pada aplikasi iBeauty.
3. Pemilik salon melakukan perubahan informasi salon.
4. Pemilik salon dapat melihat laporan harian, mingguan dan bulanan.
5. Pelanggan salon melakukan pemilihan menu perawatan pada aplikasi.
6. Pelanggan dapat melihat informasi atau detail dari menu perawatan.
7. Setelah planggan melakukan pemilihan menu perawatan, pelanggan melakukan order.
8. Pelanggan dapat mencetak struk pembayaran.
9. Pemilik salon melakukan *logout*.

4.2. Kebutuhan Sistem

3) Kebutuhan Fungsional

- j) Registrasi
- k) *Login* atau masuk ke sistem
- l) *Setting*
- m) Menu perawatan
- n) Struk Pembayaran
- o) Laporan Transaksi
- p) Pesan peminjaman buku
- q) *Logout* atau keluar sistem

4) Kebutuhan Non Fungsional

d) Operasional

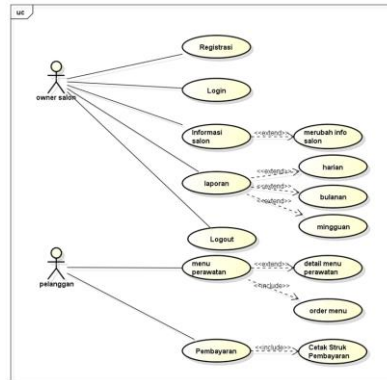
Aplikasi hanya dapat diakses dengan menggunakan internet.

e) Security

Semua *password user* terlindungi oleh enkripsi.

4.3. Perancangan Sistem

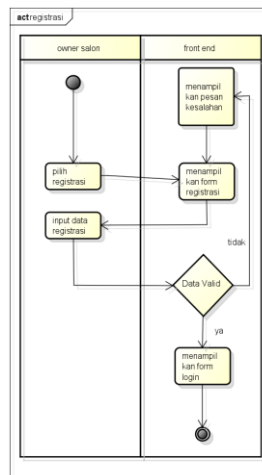
c. Use Case Diagram



Gambar 1 : Use Case Diagram aplikasi iBeauty

Gambar 1 menjelaskan bahwa pemilik salon sebagai aktor dapat melakukan registrasi, login, dapat merubah informasi salon, melihat laporan harian/mingguan/bulanan, serta dapat logout. Pelanggan dapat melakukan melihat detail menu perawatan dan order, setelah selesai melakukan perawatan pelanggan dapat melakukan pembayaran dengan mencetak struk pembayaran.

d. Activity Diagram



Gambar 2 : Activity Diagram Registrasi

Gambar 2 menjelaskan alur sebuah proses registrasi yang dilakukan oleh pengguna melalui aplikasi iBeauty.

4.4. Implementasi

c. Visual Mock Up



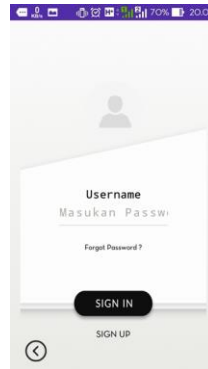
Gambar 3 : Visual Mock Up Login

Rancangan visual mock up pada gambar 3 merupakan rancangan menu login untuk masuk aplikasi atau registrasi apabila belum mempunyai akun aplikasi iBeauty.

4.5. Desain Interaksi Visual

9) Tampilan login

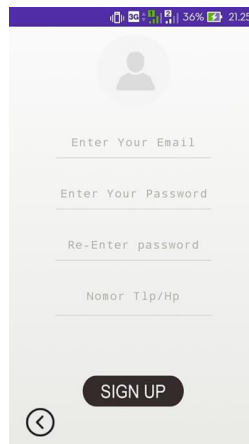
Interface untuk menampilkan menu *login* untuk masuk pada aplikasi iBeauty. Pada tampilan *login* terdapat inputan *username* dan *password* yang diisi oleh pemilik salon yang telah terdaftar dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4 : Tampilan *Login*

10) Tampilan registrasi

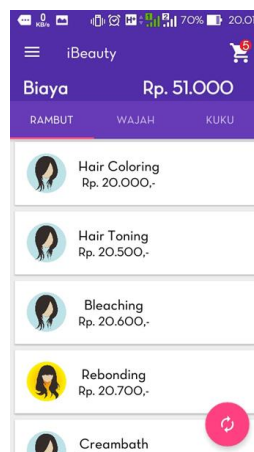
Interface untuk menampilkan *form* registrasi untuk mendaftar sebagai pemilik salon. Pada tampilan registrasi terdapat inputan email, *password* dan ulangi *password*, dan nomor dilihat pada gambar 5.



Gambar 5 : Tampilan Registrasi

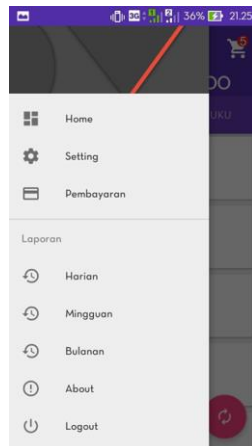
11) Tampilan menu utama

Interface untuk menampilkan menu utama dari aplikasi iBeauty. Pada menu utama ini terdapat kategori perawatan bagian rambut, wajah dan kuku, menu keranjang untuk menyimpan sementara pemesanan dan *navigation drawer*, yang dapat dilihat pada gambar 6.



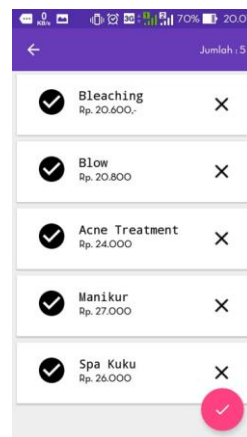
Gambar 6 : Tampilan Menu Utama

12) Tampilan Menu *Navigation Drawer*
Interface untuk menampilkan *navigation drawer* dilihat pada gambar 7.



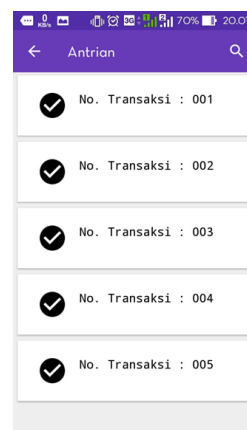
Gambar 7 : Tampilan Menu *Navigation Drawer*

13) Tampilan halaman keranjang
Interface untuk menampilkan keranjang dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8 : Tampilan Halaman Keranjang

14) Tampilan Pencarian Nomor Transaksi
Interface untuk menampilkan Pencarian Nomor Transaksi dapat dilihat pada gambar 9.



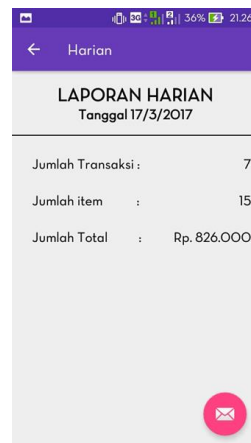
Gambar 9 : Tampilan Pencarian Nomor Transaksi

15) Tampilan transaksi pembayaran
Interface untuk menampilkan transaksi pembayaran dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10 : Tampilan Pesan Peminjaman Buku

16) Tampilan Laporan
Interface untuk menampilkan laporan dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 12 : Tampilan Laporan

4.6. Pengujian

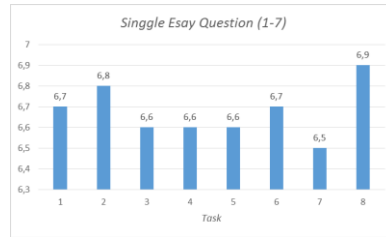
4.6.1. Pengukuran Efektifitas



Gambar 13 : Diagram *Task* Keberhasilan Responden

Gambar 13 menjelaskan tingkat keberhasilan rata-rata sebesar 100% jika dibandingkan dengan *benchmark* 78% [28] sudah **di atas standar** kebanyakan tingkat keberhasilan.

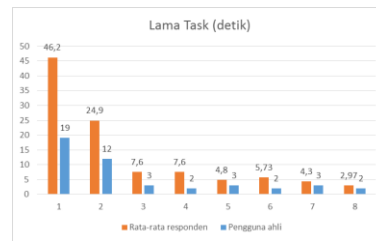
4.6.2. Pengukuran Kemudahan



Gambar 14 : Diagram SEQ Responden

Gambar 14 menjelaskan rata-rata skor SEQ 6,7 jika dibandingkan dengan 4,8 [12] sudah **di atas rata-rata** dan **mudah** digunakan.

4.6.3. Pengukuran Efisiensi



Gambar 15 : Lama Task Responden

Gambar 15 menjelaskan rata-rata responden dalam mengerjakan task tidak telampau jauh signifikan dibandingkan dengan pengguna ahli.

4.6.4. Pengukuran Kepuasan

Tabel 1. Hasil SUS Anggota

No.	Kategori	Rentang Skor	Jumlah	Presentase
1	Not Acceptable	0 – 50	0	0%
2	Marginal	51 –70	2	7%
3	Acceptable	71 - 100	28	93%

Tabel 1 menjelaskan hasil SUS Anggota. Nilai rata – rata responden anggota adalah **86,67** maka dinyatakan *Acceptable* [4].

5. Penutup

5.1. Kesimpulan

Pengembangan *User Experience* dan *User Interface* aplikasi iBeauty berbasis *android* yang dikembangkan terbukti membantu sesuai dengan pengujian usability yang telah dilakukan melalui pengujian *post task* dan *SUS* sehingga dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang *real*.

5.2. Saran

Kembangkan menjadi aplikasi yang *real* dengan menghubungkan pada *database* sehingga dapat digunakan oleh salon kecantikan.

Daftar Pustaka

- [1] Andi. 2006. *Aplikasi Mobile Commerce Menggunakan PHP Dan MYSQL*. Yogyakarta.Safaat H, Nazruddin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC*. Bandung : Informatika.

- [2] Kotler, Philip, 2002, *Manajemen Pemasaran*, Prenhalindo, Jakarta.
- [3] Sarna, David E.Y. 2010. *Implementing and Developing Cloud Computing Applications*. New York : CRC Press.
- [4] Firzanah, A., & Wirawan, S. 2008. *Pembuatan Aplikasi Salon Venus Dengan Menggunakan Visual Studio & Mysql*. Jurnal Eproc, 1(4), 103-115
- [5] Muntohar, T. Y., & Saputra, E. H. (2014). *Analisis Dan Perancangan Aplikasi Manajemen Salon Dan Spa Berbasis Web*. Jurnal Eproc, 1(5), 109–119.
- [6] Berahmana, S., Paulina, D., Times, A., & Roman, N. (2013). " *Nyalon Yukk* " *Aplikasi Informasi Salon Kecantikan berbasis Android*. Jurnal Eproc, 2(1), 87–94.
- [7] Garret, James. 2011. *The Elements Of User Experience : User-Centered Design For The Web And Beyond*. Ed-2 New Riders Publishing, United State Of America.
- [8] Ariyus, Dony. 2007. *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta : Andi Publiser.
- [9] Nielsen j. 2012. *Usability 101 : introduction to usability*. Available at : <http://www.ningroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/> [5 Desember 2016]
- [10] Sommerville, Ian , 2007, *Software Engineering – Eight Edition*, Addison Wesley, Massachussets.
- [11] Sauro, J., & Lewis, J. R. (2012). *Quantifying the user experience: Practical statistics for user research*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.