

Rancang Bangun Desain UI/UX Pada Pembuatan Startup Aplikasi Selfcare Berbasis Website

Design and Build a UI/UX Design in Creating a Website-Based Selfcare Application Startup

M Lutfi Akbar^{*1}, Ari Usman², Arief Budiman³

^{1,2,3} Prodi Teknik Informatika Universitas Harapan Medan, JL. HM. Joni No. 70 C, Teladan Barat Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia.

E-mail: ^{1*} lurhfiakbar810@gmail.com, ²ariusman09@gmail.com,

³ariefdiman13@gmail.com

Abstrak

Di masa pandemi ini, masyarakat disarankan untuk tidak melakukan kontak fisik dan bertemu dengan orang yang tidak penting. Dan banyak berbagai penjual produk beralih ke e-commerce atau transaksi online berbasis website, dalam pembuatan website tersebut sangat dibutuhkan yang namanya tampilan desain UI/UX yang menarik. Dalam pembuatan tampilan desain UI/UX tersebut dibutuhkan aplikasi yang bernama Figma. Oleh karena itu peneliti akan merancang dan membangun sebuah desain UI/UX pada pembuatan aplikasi selfcare berbasis website agar memudahkan para pelanggan dan penjual dalam bertransaksi jual beli produk tersebut.

Kata kunci: Website, Figma, UI/UX, Online Shop

Abstract

During this pandemic, people are advised not to make physical contact and meet people who are not important. And many various product sellers switch to e-commerce or website-based online transactions, in making the website it is very necessary to have an attractive UI/UX design. In making the UI/UX design display, an application called figma is needed. Therefore, the researcher will design and build a UI/UX design in making a website-based selfcare application to make it easier for customers and sellers to transact buying and selling these products.

Keywords: Website, Figma, UI/UX, Online Shop

1. Pendahuluan

Pada saat ini, perkembangan teknologi dan informasi sudah sangatlah pesat. Keberadaan internet telah menyediakan akses secara mudah untuk menemukan informasi. Kemajuan teknologi sangat erat kaitannya dengan aktivitas sehari-hari sehingga saat ini hampir semua orang, baik anak-anak, remaja maupun dewasa menggunakan teknologi. Penyusunan desain aplikasi sering dilakukan tanpa

pengamatan dengan pengguna, yang menyebabkan kesalahan. Seringkali, hasil desain setelah selesai tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna. Membuat desain yang tidak sesuai dapat menyebabkan masalah penggunaan aplikasi setelah selesai. Pembuatan desain aplikasi sangat diperlukan agar dapat menghasilkan ide. Perancangan desain antarmuka (*User Interface*) dan desain pengalaman pengguna (*User Experience*) merupakan tahapan yang sangat penting dalam pengembangan sebuah perangkat lunak. *User Interface* (UI) adalah desain antarmuka yang fokus pada keindahan dari sebuah tampilan, dan pemilihan warna yang baik. Sedangkan, *User Experience* (UX) adalah proses meningkatkan kepuasan pengguna situs atau aplikasi tertentu melalui kegunaan dan kesenangan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna dan produk.

Salah satu kegiatan yang terkena dampak kemajuan tersebut adalah kegiatan jual beli yang sekarang sudah berbasis *e-commerce*. *E-commerce* adalah proses aktivitas jual beli secara elektronik yang memungkinkan masyarakat untuk melakukan aktivitas jual beli tanpa menghabiskan banyak waktu untuk melakukan aktivitas jual beli secara tatap muka. Dalam menemukan informasi spesifik menggunakan mesin pencari *google* dari sumber – sumber yang ada tidaklah selalu dianjurkan. Oleh karena itu, aturan untuk menyortir dan memilih informasi menjadi sangat penting. Informasi *real-time* dan data yang akurat akan membantu dalam pemantauan, terutama bagi pengguna *e-commerce*. Dalam kemajuan era global dalam pasar nasional maupun internasional, yang dimana disaat zaman yang maju dan semakin modern pada saat ini mendorong berbagai macam perubahan terhadap dunia perbelanjaan *online*. Di masa pandemi ini, masyarakat disarankan untuk tidak melakukan kontak fisik dan bertemu dengan orang yang tidak penting, karena *e-commerce* merupakan aktivitas jual beli yang paling direkomendasikan. *E-commerce* dapat berinteraksi melalui situs *web*, aplikasi, dan media sosial lainnya, serta menggunakan *internet* sebagai penghubungnya [1].

Perkembangan pesat di era globalisasi inilah merangsang masyarakat untuk dapat bersaing dan memiliki kesempatan didalam merintis bisnis baru atau *startup*. *Startup* ialah suatu organisasi yang dirancang untuk menemukan model bisnis yang tepat sehingga dapat menghasilkan keuntungan yang maksimal. *Startup* identik dengan bisnis baru yang belum lama beroperasi [2]. Forever19.id merupakan sebuah bisnis yang bergerak dibidang kecantikan seperti *skincare*. Forever19.id dapat memberikan kualitas produk yang terbaik seperti, *ngereview* produk *skincare*. Peneliti ini akan merancang membuat desain *website* Forever19.id agar lebih banyak yang mengetahui tentang produk dan mudah diakses. Figma adalah aplikasi desain berbasis *cloud* dan alat *prototyping* untuk proyek *digital*. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja. Meskipun alat ini sangat mirip dengan opsi *prototyping* lainnya seperti Sketsa, Adobe XD, dan lainnya, yang menjadi pembeda utamanya adalah kemampuan untuk bekerja dalam bentuk tim proyek. Dengan alat berbasis *vektor* yang hidup di *cloud*, Figma memungkinkan para penggunanya untuk bekerja di mana saja dari *browser*. Cara ini termasuk alat *zippy*

yang dibuat untuk desain, pembuatan prototipe, kolaborasi, dan sistem desain organisasi [3].

Berdasarkan penelitian sebelumnya desain UI/UX dapat dilakukan dengan berbagai macam teknik dan metode seperti yang dibuat oleh [4] dengan judul Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan *Design Thinking* menyatakan bahwa, pengujian menggunakan *Usability Testing* dengan memberikan 4 *User Scenario* pada setiap *responden* untuk dijalankan dan diselesaikan pada *prototype*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *responden* dapat menyelesaikan seluruh *User Scenario* pada iterasi pertama sebesar 100%. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa desain sudah baik, selaras dengan kebutuhan bisnis, serta dapat diterima oleh para calon pengguna. Pada penelitian yang dibuat oleh [1] dengan judul Desain UI/UX Aplikasi *HealMed* Menggunakan Metode *Design Thinking* menyatakan bahwa, metode ini merupakan metode pendekatan yang berpusat pada manusia atau *human centris* untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan ide atau inovasi baru. Untuk mendapatkan *feedback* dan menggali permasalahan dilakukan proses *research* dan pengujian. Penggunaan metode *Design Thinking* diharapkan mampu memenuhi kebutuhan dan dapat menyelesaikan permasalahan pengguna saat menggunakan aplikasi *HealMed*. Setelah berhasil menemukan dan memahami permasalahan didapatkan hasil desain aplikasi mencakup UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) yang mampu menjadi solusi dari permasalahan yang ada. Pada penelitian selanjutnya yang dibuat oleh [5] dengan judul Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Bapakkost Dengan Metode *Design Thinking* menyatakan bahwa, penerapan metode *Design Thinking* dalam pengembangan *User Interface/User Experience* (UI/UX) pada aplikasi Bapak Kost bertujuan untuk menghubungkan pemilik kost dengan calon penghuni kost menjadi satu tempat yaitu menggunakan *website* Bapak Kost *online* sehingga pemilik kost dapat mengiklankan kost secara *online* dan Bapak Kost juga menyediakan *booking* untuk calon penghuni agar calon penghuni dapat memesan kost secara *online* sehingga calon penghuni tidak mengalami keterlambatan pesan kamar kost. Setelah melalui tahapan-tahapan dari metode *Design Thinking*, berhasil dikembangkannya aplikasi Bapak Kost yang telah memudahkan dan memenuhi kebutuhan pengguna. Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, maka peneliti ingin merancang membuat sebuah desain UI/UX pada sebuah *website* pada aplikasi *startup selfcare*. Dimana dengan perancangan desain ini dapat memikat pelanggan Forever19.id, serta dapat meyakinkan pelanggan untuk bertransaksi di *website*

2. Metodologi Penelitian

Metodologi adalah sebuah tahapan tahapan yang dilakukan dalam penelitian yang telah dilakukan. Berikut adalah metodologi dalam penelitian ini.

2.1. Analisa Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi sudah sangat pesat. Keberadaan internet telah menyediakan akses secara mudah untuk menemukan informasi. Kemajuan teknologi sangat erat kaitannya dengan aktivitas sehari-hari sehingga saat ini hampir semua orang, baik anak-anak, remaja, dewasa maupun orang tua menggunakan teknologi tersebut. Perkembangan teknologi dalam bidang usaha dapat memanfaatkan sarana digital maupun internet untuk meningkatkan sebuah *brand* atau merek didalam usaha. Dimana salah satu contoh perkembangan teknologi adalah desain UI/UX (*User Interface* dan *User Experience*), dimana dapat dimanfaatkan bagi seluruh masyarakat untuk melakukan perancangan terhadap sebuah jenis produk atau perancangan sebuah *website* lainnya. Sebelumnya masyarakat mau belanja harus berkunjung sebuah lokasi seperti *skincare* dan lain sebagainya, namun saat ini masyarakat dapat berbelanja secara *online*. Dengan berkembangnya zaman teknologi sekarang dalam tentang desain UI/UX (*User Interface* dan *User Experience*) ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kenyamanan dan mudah bagi pengguna pada saat berkunjung dan bertransaksi ke *website* sebuah *online shop* (*olshop*). Pada masa pandemi saat ini masyarakat lebih banyak memilih berbelanja *online* dibandingkan dengan belanja *offline*, hal ini membuat para penjual mengenalkan sebuah produk mereka melalui *website*. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini peneliti akan merancang sebuah desain *website* Forever19.id, agar lebih mudah memasarkan produk kepada para pelanggan tersebut. Peneliti ini akan menggunakan salah satu aplikasi desain yaitu Figma. Dalam perancangan desain UI/UX peneliti memilih menggunakan aplikasi figma karena aplikasi tersebut *user friendly*, mudah dipahami, mudah dipakai, dan aplikasi ini tidak berbayar (*free*). Sehingga para usaha *online* dapat mencoba merancang desain *website* mereka secara gratis dan mudah serta dapat menghasilkan sebuah desain *website* UI/UX untuk meningkatkan *brand* atau merek produk mereka.

UI dan UX adalah singkatan dari *User Interface* dan *User Experience* yakni merupakan sebuah tampilan visual dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran *digital* dalam bentuk *website* yang dapat meningkatkan *brand* yang dimiliki oleh bisnis atau perusahaan [6]. *User Interface* (UI) merupakan desain antarmuka yang fokus pada keindahan dari sebuah tampilan, dan pemilihan warna yang baik. Sementara itu, *User Experience* (UX) merupakan proses meningkatkan kepuasan pengguna situs atau aplikasi tertentu melalui kegunaan dan kesenangan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna dan produk. *User Interface* (UI) adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu *web* atau aplikasi. Cakupan *User Interface* adalah tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, *text entry fields*, dan semua *item* yang berinteraksi dengan pengguna. Termasuk *layout*, animasi, transisi, dan semua interaksi kecil. *User Interface* mendesain semua elemen visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman *web* dan apa yang ditampilkan di halaman *web*. Elemen visual yang ditangani oleh seorang desainer *User Interface* adalah skema warna, menentukan bentuk tombol, serta menentukan jenis *font* yang digunakan untuk teks. Desainer *User Interface* harus bisa membuat tampilan bagus

yang akan meningkatkan kesetiaan pengguna [6]. Menurut [7] *User Interface* adalah *input* dan *output* yang langsung melibatkan sistem pengguna akhir. Antarmuka pengguna dapat digunakan langsung oleh pengguna *internal* atau *eksternal* sistem. Desain dari *User Interface* sendiri bisa bervariasi banyak tergantung pada faktor-faktor seperti tujuan antarmuka, karakteristik pengguna, dan karakteristik perangkat *interface* tertentu. Sebagai contoh, meskipun semua antarmuka pengguna harus dirancang untuk kemudahan maksimal penggunaan, ada beberapa pertimbangan lainnya, seperti efisiensi operasional, yang mungkin penting bagi pengguna internal yang dapat dilatih untuk menggunakan *interface* tertentu, dikombinasikan dan dioptimalkan untuk perangkat keras tertentu (misalnya, *keyboard*, *mouse*, dan layar resolusi tinggi besar). Tujuan sebuah *User Interface* adalah mengkomunikasikan fitur-fitur sistem yang tersedia agar *user* mengerti dan dapat menggunakan sistem tersebut. Dalam hal ini penggunaan bahasa amat efektif untuk membantu pengertian, karena bahasa merupakan alat komunikasi tertua kedua gestur, yang dipakai orang untuk berkomunikasi sehari-harinya. *User Experience* atau yang biasa disingkat menjadi UX merupakan pengalaman pengguna terhadap suatu produk atau teknologi saat mereka menggunakannya. *User Experience* dari suatu produk dapat dikatakan baik jika mempunyai aspek psikologis dan perilaku pengguna saat menggunakan produk. Agar produk yang dihasilkan mempunyai *user experience* yang baik, maka produk tersebut harus mempunyai kesesuaian antara kebutuhan pengguna dengan fitur yang ada di produk [8].

2.2. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini sehingga diperoleh data yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu, sebuah kegiatan penganalisaan serta mengevaluasi hasil penelitian dan mengumpulkan buku buku serta jurnal-jurnal dan sumber yang dianggap penting dan ada hubungannya dengan penulisan penelitian untuk menguatkan ide dan pemikiran peneliti.

b. Observasi

Observasi yaitu, suatu langkah yang akan dilakukan untuk mencari tahu terkait sumber data dalam penelitian. Pada penelitian ini dilakukan data untuk digunakan sebagai bahan dalam rancang bangun desain ui/ux pada pembuatan startup aplikasi selfcare berbasis website.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti terhadap narasumber untuk mendapatkan data-data valid yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

d. Analisis Dan Perancangan

Analisis dan perancangan sistem yaitu, menganalisis permasalahan-permasalahan yang akan diteliti dan perancangan secara rinci tentang apa saja yang akan

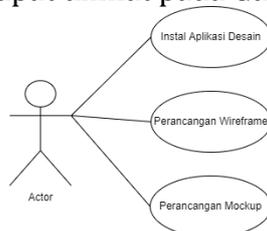
dilakukan serta bagaimana cara penyajiannya. Pada tahap ini dilakukan pembuatan storyboard, pembuatan panorama 360, dan pembuatan *virtual tour*. serta beberapa Langkah lainnya sehingga terbentuk iklan *marketing interior* rumah menggunakan sketchup 3D berbasis panorama 360.

2.3. Perancangan Sistem

Perancangan atau desain adalah sebuah proses dari pengembangan sistem berupa bentuk, rencana atau model untuk menciptakan sebuah produk yang terstruktur [9]. Perancangan merupakan tempat dimana aturan-aturan kreativitas dimana kebutuhan-kebutuhan *stakeholder*, kebutuhan-kebutuhan bisnis, dan pertimbangan-pertimbangan teknis semuanya secara bersamaan disatukan untuk membentuk sebuah produk atau sistem/perangkat lunak yang berkualitas [10]. Jadi perancangan itu adalah sebuah tahapan setelah analisis sistem yang tujuannya untuk menghasilkan rancangan tersebut untuk memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan analisis. Pada penelitian ini, peneliti akan merancang bangun sebuah desain UI/UX aplikasi *startup selfcare* berbasis website. Dengan tujuan ini untuk membantu meningkatkan sebuah *brand* atau merek produk mereka, serta dapat memudahkan dan meyakinkan sebuah pelanggan untuk bertransaksi di *website* tersebut. Dikehidupan zaman sekarang teknologi sudah banyak lebih berkembang daripada sebelumnya, karena pada saat ini sekarang semua kegiatan jual beli tersebut telah menggunakan sistem berbasis *online* atau lebih dikenal dengan *online shop (olshop)*. Jadi peneliti disini akan merancang membuat aplikasi *selfcare* berbasis *website*. Dalam pembuatan rancang bangun desain ui/ux pada pembuatan startup aplikasi *selfcare* berbasis website, peneliti menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yaitu, *use case diagram* dan *activity diagram*.

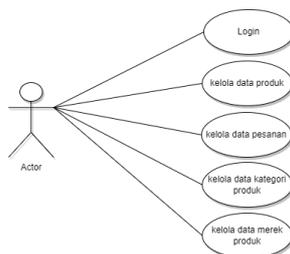
A. Use Case Diagram

Sebelum melakukan perancangan desain UI/UX *website* menggunakan aplikasi figma, peneliti terlebih dahulu sebuah rancangan *use case diagram*. Berfungsi untuk menjelaskan tahapan-tahapan proses perancangan desain UI/UX tersebut. Rancangan *Use Case Diagram* dapat dilihat pada Gambar 1:

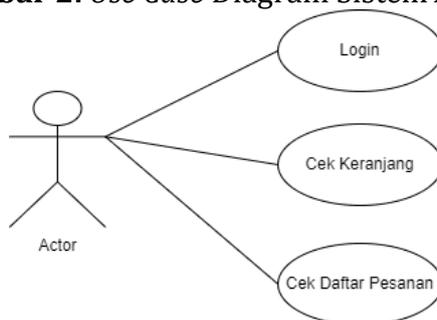


Gambar 1. Use Case Diagram

Adapun *use case diagram* sistem *admin* dan *user website* Forever19.id secara keseluruhan dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Use Case Diagram Sistem Admin



Gambar 3. Use Case Diagram Sistem Pelanggan

Berdasarkan pada Gambar 2 dan Gambar 3 *use case* diagram aliran sistem *admin* dan *user* dimulai dengan menampilkan halaman beranda untuk melihat produk terbaru yang dapat diakses oleh *admin* dan *user*, selanjutnya *user* akan melakukan *login* agar *admin* dan *user* dapat melakukan transaksi jual beli yang seperti *admin* dapat melakukan penambahan/mengubah produk, *admin* juga dapat melakukan konfirmasi pembayaran dan pengiriman. *User* hanya bisa dapat mengecek keranjang dan mengecek daftar pesanan. Masing-masing produk memiliki kategori dan merek yang dapat dirubah dan ditambah oleh *admin*.

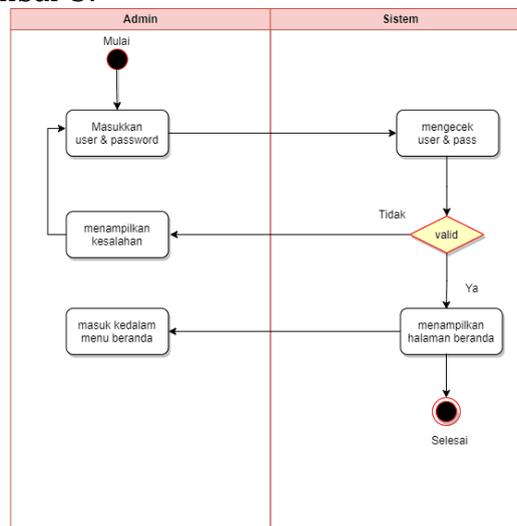
B. Activity Diagram

Pada saat melakukan perancangan desain UI/UX *website* Forever19.id menggunakan aplikasi figma proses rancangan *activity diagram* sangat penting dilakukan untuk menjelaskan tahapan proses dalam perancangan desain UI/UX *website* tersebut. Adapun rancangan *activity diagram* proses desain UI/UX pada Gambar 4:



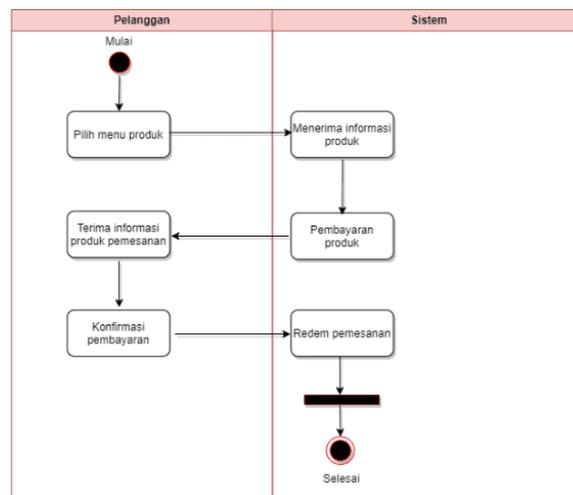
Gambar 4. Activity Diagram

Adapun *activity* diagram sistem admin *website* Forever19.id secara keseluruhan dapat dilihat pada Gambar 5:



Gambar 5. Activity Diagram Sistem Admin

Berdasarkan pada Gambar 5 dapat disimpulkan bahwa sistem *login* memasukkan *username* dan *password* dan akan dicek oleh sistem jika berhasil akan menampilkan halaman beranda, jika gagal akan menampilkan halaman login dengan kesalahan. Adapun *activity* diagram sistem pelanggan *website* Forever19.id secara keseluruhan dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Activity Diagram Sistem Pelanggan

Berdasarkan pada Gambar 6 dapat disimpulkan bahwa pelanggan dapat buka menu produk dan sistem akan mengembalikan informasi produk, dan pelanggan dapat melakukan pembayaran yang akan diverifikasi oleh sistem.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Implementasi Sistem

Implementasi *website* Forever19.id terdiri dari beberapa halaman yang setiap halaman yang memiliki fungsi tersendiri tersebut. Halaman tersebut akan menampilkan halaman sesuai dengan aktifitas yang dilakukan oleh pengguna dan urutan yang telah dibuat tersebut. Adapun saat *website* Forever19.id pertama kali dibuka akan menampilkan halaman beranda, hasil implementasi dari halaman beranda. Pada *website* Forever19.id halaman beranda yang berisi logo Forever19.id, *background* yang bergambar Forever19 Olshop, ada berisi tentang *Body Care*, *Face Care*, *Hair Care*, *navbar* berisi Beranda, Produk, Kontak, Keranjang, dan *Login*. Berikut ini tampilan halaman beranda pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Halaman Beranda

Pada halaman selanjutnya adalah halaman *login website* Forever19.id untuk *login admin* dan *user* harus memasukkan *username* dan *password* yang sesuai. Jika tidak

sesuai maka tidak bisa masuk ke halaman selanjutnya. Berikut ini tampilan halaman login pada Gambar 8.

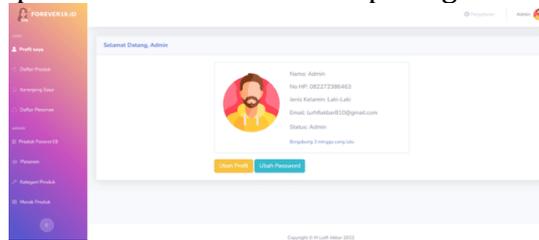
Gambar 8. Tampilan Halaman Login

Pada halaman daftar akun *website* Forever19.id, halaman ini berfungsi untuk mendaftarkan akun bagi yang belum daftar akun di *website* Forever19.id tersebut. Berikut ini tampilan halaman daftar akun pada Gambar 9:

Gambar 9. Tampilan Halaman Daftar Akun

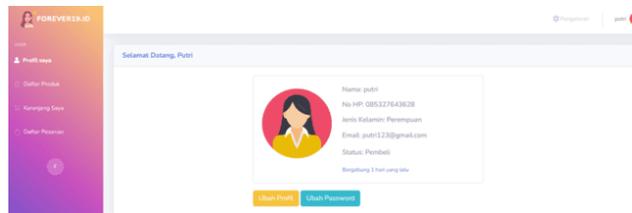
Setelah halaman login dan daftar untuk *admin* atau *user* akan masuk kedalam halaman *dashboard* setelah login pada *website* Forever19.id, halaman *dashboard* menampilkan semua data *profil user* ataupun *admin* yang sudah login memiliki 2 tombol yaitu tombol ubah *profil* dan ubah *password* yang memiliki fungsi untuk mengubah *profil* data *user* atau *admin*. Pada halaman *dashboard* ada 2 tipe berbeda yaitu *admin* dan *user* yang memiliki akses yang berbeda pada *website* Forever19.id. Dan selanjutnya halaman ini memperlihatkan pertama bagian *user* ada profil saya, daftar produk, keranjang saya, daftar pesanan dan serta *profil user*. Bagian *admin*

ada produk forever19, pesanan, kategori produk, merek produk dan serta *profil admin*. Berikut ini tampilan halaman *dashboard* pada gambar 10.



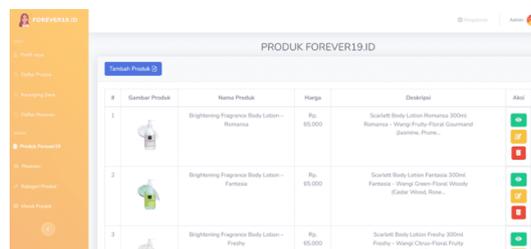
Gambar 10. Halaman Dashboard Admin

Dan berikut merupakan tampilan halaman *dashboard user* yang dapat dilihat pada gambar 11.



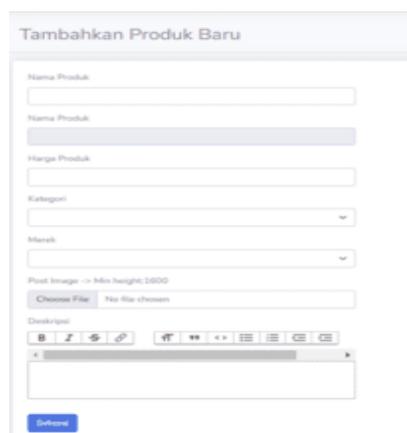
Gambar 11. Halaman Dashboard User

Selanjutnya *website* Forever19.id memiliki halaman produk Forever19.id yang berfungsi untuk menampilkan seluruh data produk yang sudah dituliskan oleh *admin* yang sudah *login* tersebut. Halaman produk Forever19.id memiliki banyak tombol yaitu tombol tambah produk yang berfungsi untuk menambah produk baru, tombol dengan gambar mata satu berwarna hijau berfungsi untuk melihat produk secara detail, tombol berwarna kuning berfungsi untuk mengubah data produk seperti nama produk, harga produk, kategori produk, merek produk, gambar produk, dan deskripsi produk, dan yang terakhir tombol berwarna merah berfungsi untuk menghapus produk. Berikut ini tampilan halaman produk Forever19.id pada Gambar 12.



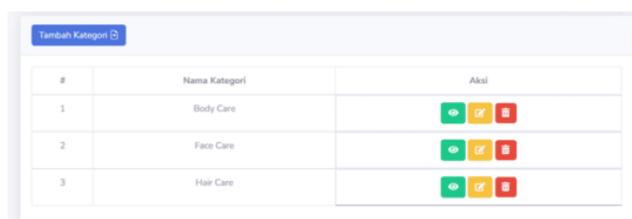
Gambar 12. Tampilan Halaman Dashboard Produk Forever19.id

Dan berikut merupakan tampilan halaman *dashboard* Tambah Produk yang dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. Halaman Tambahkan Produk Baru

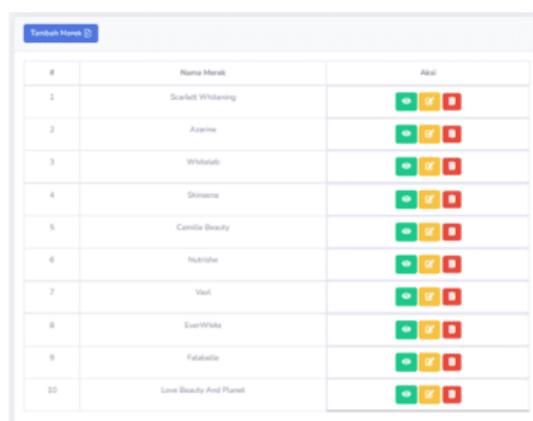
Selanjutnya halaman kategori produk yang berfungsi untuk menambah dan mengubah kategori produk tersebut. Berikut ini tampilan halaman kategori produk pada Gambar 14.



#	Nama Kategori	Aksi
1	Body Care	  
2	Face Care	  
3	Hair Care	  

Gambar 14. Halaman Dashboard Kategori Produk

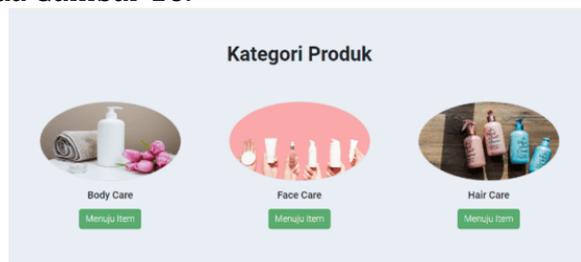
Selanjutnya halaman merek produk yang berfungsi untuk menambah dan mengubah merek produk tersebut. Berikut ini tampilan halaman merek produk pada Gambar 15.



#	Nama Merek	Aksi
1	Scarlett Whitening	  
2	Aname	  
3	Whitulis	  
4	Dinema	  
5	Cantik Beauty	  
6	Nahhu	  
7	Vuel	  
8	EunWhite	  
9	Fakelle	  
10	Love Beauty And Planet	  

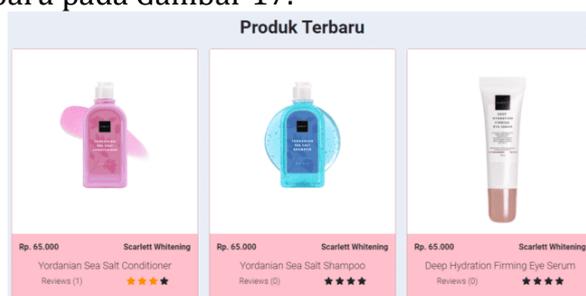
Gambar 15. Halaman Dashboard Merek Produk

Selanjutnya halaman *website* kategori produk, halaman ini berisi 3 jenis pilihan dengan kategori produk yaitu *Body Care*, *Face Care*, dan *Hair Care*, masing-masing punya ciri kategori produk berbeda-beda. Berikut ini tampilan halaman *website* kategori produk pada Gambar 16.



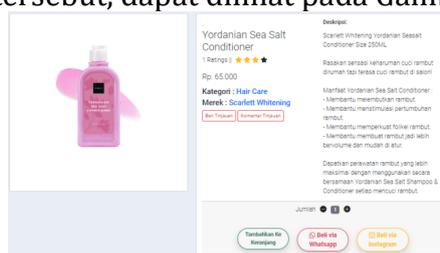
Gambar 16. Halaman Website Kategori Produk

Selanjutnya halaman *website* produk terbaru, halaman ini berfungsi untuk membeli atau pesan produk untuk para pelanggan tersebut. Berikut ini tampilan halaman *website* produk terbaru pada Gambar 17.



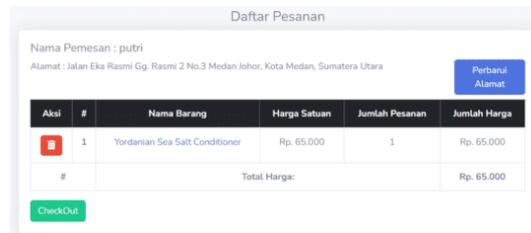
Gambar 17. Halaman Website Produk Terbaru

Dan berikut merupakan tampilan halaman *website* produk *single* yang berisi gambar produk, nama produk, harga, kategori produk, merek produk, deskripsi produk dan jumlah pesanan produk tersebut, dapat dilihat pada Gambar 18.



Gambar 18. Halaman Website Produk Single

Setelah di pesan produk, muncul ke halaman berikutnya yaitu halaman daftar pesanan produk seperti Gambar 19.



Gambar 19. Halaman Data Daftar Pesanan

Setelah *checkout* lanjut ke halaman berikutnya yaitu metode pembayaran seperti Gambar 20.



Gambar 20. Halaman Pembayaran

Setelah klik selesai, muncul halaman daftar pesanan pelanggan seperti Gambar 21.



Gambar 21. Halaman Daftar Pesanan Pelanggan

Setelah itu admin mengecek data pesanan untuk pelanggan untuk konfirmasi pembayaran dan pengiriman seperti Gambar 22.



Gambar 22. Halaman Data Pesanan Pelanggan

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai rancang bangun desain UI/UX pada pembuatan *startup* aplikasi *selfcare* berbasis *website*, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan desain UI/UX peneliti menggunakan aplikasi Figma, pada saat perancangan desain UI/UX harus melewati beberapa tahapan-tahapan yaitu, pertama sketsa dasar (*wireframe*), dan kedua *mockup*. Dalam hal ini pada perancangan desain ini peneliti ingin membuat *website* Forever19.id terlebih dahulu.
2. Dari serangkaian proses yang telah dilakukan dari penelitian ini menghasilkan sebuah *website* Forever19.id yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. D. Wahyudi, L. A. Putra, M. R. Saputra, N. Akbar, and M. R. Pribadi, "Desain UI / UX Aplikasi HealMed Menggunakan Metode Design Thinking," pp. 267–272, 2022.
- [2] J. M. Bisnis, "Implementasi Lean Canvas Pada Startup Dalam Menghadapi Persaingan Bisnis Barbershop Tuti Wediawati (1) Ella Fitria Rahmayani (2)," vol. 18, no. 1, pp. 108–118, 2021.
- [3] "Technology - 2020 - Mengenal Apa itu Figma Fitur, Fungsi, Cara Kerja Menggunakannya."
- [4] I. Teknologi, K. Angelina, E. Sutomo, and V. Nurcahyawati, "Jurnal Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking using Design Thinking Approach," vol. 5, pp. 70–78, 2023.
- [5] M. Hamdandi, R. Chandra, F. Bachtiar, N. Lais, D. Apriyanti, and M. R. Pribadi, "Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Bapakkost Dengan Metode Design Thinking," no. 2021, pp. 392–397, 2022.
- [6] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, A. Sevtiana, U. Catur, I. Cendekia, and K. Cirebon, "PERANCANGAN UI / UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA," vol. 10, no. 2, pp. 208–219, 2020.
- [7] F. Fernando, "PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) & USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI PENCARI INDEKOST DI KOTA PADANGPANJANG," vol. 7, pp. 101–111, 2020.
- [8] S. Prasetyaningsih and W. P. Ramadhani, "Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire," vol. 13, no. 2, pp. 147–157, 2021.
- [9] S. Rezeki *et al.*, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE," vol. 8, 2017.
- [10] A. B. Santoso and S. Informasi, "Perancangan sistem informasi penggajian pada pt top finance," vol. 2, no. 9, pp. 1–13, 2022.