



DESAIN UI/UX WEBSITE SALON TREATMENT ANYA SKINCARE

Yuniar Adi Widya Astuti

e-mail: yuniaradewidya@gmail.com

Evelyne Henny Lukitasari

Ahmad Khoirul Anwar

*Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta*

Ringkasan

Kaum Wanita dapat mempercantik penampilannya dengan menjadikan salon kecantikan sebagai pilihan solusi untuk memperoleh penampilan yang lebih menarik. Salah satunya yaitu Salon Treatment Anya Skincare, Salon Treatment Anya Skincrae merupakan salah satu bisnis di dunia kecantikan yang berada di daerah Sukabumi. Jenis treatment yang ditawarkan pada salon anya skincare hanya facial treatment. Pada saat ini Salon Treatment Anya Skincare mengalami kendala dalam mengatur jadwal jam kunjung untuk melakukan treatment. Dikarenakan pada saat ini, dengan adanya tenaga kerja yang terbatas, salon anya skincare hanya menerima 2-4 pelanggan perharinya. Sedangkan pelanggan yang datang ke salon anya skincare ini lebih dari 4 orang. Solusi yang ditawarkan yaitu dibuatkanlah suatu media berupa User Interface (UI) User Experience (UX) website untuk melakukan pemesanan melalui website seperti reservasi. Pada website tersebut akan dapat juga untuk membeli produk skincare yang tersedia.

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah kualitatif dengan melakukan pengumpulan data ke lokasi penelitian dan mewawancarai pihak salon anya skincare. Hasil dari perancangan ini yaitu UI/UX website sebagai media utama yang berguna untuk membantu salon anya skincare dalam mengatur jadwal jam kunjung dan pembelian produk skincare secara online. Serta media pendukung lainnya seperti Poster, X banner, Kartu nama, Nootebook, Kalender, Baju, Handuk, dan Tumbler.

Kata Kunci : *Desain, User Interface (UI), User Experience (UX), Salon Treatmen Anya Skincare*

Abstract

Women can beautify their appearance by making a beauty salon a solution to get a more attractive appearance. One of them is Salon Treatment Anya Skincare. It is one of the beauty businesses in Sukabumi. The type of treatment is only facial treatment. Currently, Salon Treatment Anya Skincare is experiencing problems in arranging treatment schedules. This is due to the limited of workers and only accepting 2-4 customers per day. However, the customers are more than 4 people. The solution is to create media of a User Interface (UI) User Experience (UX) website to

make orders through the website such as reservations. On the website, it can also buy available skincare products.

The design method is qualitative by collecting data at the location and interviewing informants from the Anya Skincare salon. The results of this design are the UI/UX website as the main media to support the Anya Skincare salon in arranging visiting hours and purchasing skincare products online. Besides, other supporting media such as Posters, X banners, Business cards, Notebooks, Calendars, Clothes, Towels, and Tumblers.

Keywords: *Design, User Interface (UI), User Experience (UX), Salon Treatment, Anya Skincare*

A. PENDAHULUAN

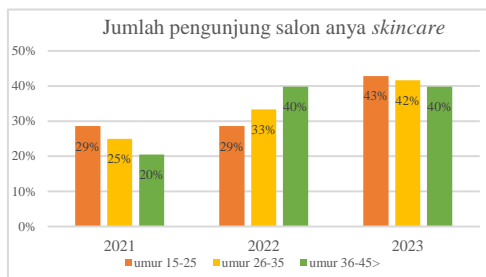
Latar Belakang

Kaum Wanita dapat mempercantik penampilannya dengan menjadikan salon kecantikan sebagai pilihan solusi untuk memperoleh penampilan yang lebih menarik. Dengan datang dan perawatan di salon *treatment* dapat membantu meningkatkan kesehatan serta kecantikan mulai dari wajah, rambut, kuku, dan tubuh. Selain itu, dengan perawatan di salon *treatment* dapat merilekskan tubuh, pikiran, dan dapat meningkatkan kepercayaan diri.

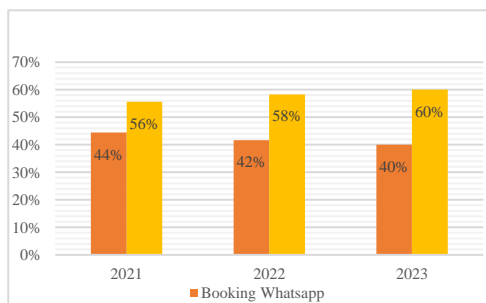
Salon *Treatment* adalah layanan perawatan kecantikan yang ditawarkan oleh salon kecantikan. *Treatment* merupakan istilah yang digunakan dalam berbagai bidang, termasuk kesehatan dan kecantikan. Dalam bidang kecantikan, *treatment* adalah perawatan terhadap seseorang yang digunakan untuk menjadi lebih baik. Layanan ini dapat mencakup berbagai jenis perawatan, seperti perawatan wajah, perawatan rambut, perawatan kuku, dan perawatan tubuh. Bisnis salon saat ini mulai berkembang di masyarakat. Hal ini disebabkan karena tingginya animo

masyarakat akan gaya hidup dan pentingnya penampilan. Semakin banyaknya salon kecantikan akan mendorong pengusaha salon untuk meningkatkan kualitas dan pelayanan. Manfaat melakukan *treatment* yaitu membuat kulit lebih ternutrisi, dapat mencegah penuaan, mencerahkan kulit, melancarkan sirkulasi darah, dan membuat tubuh menjadi rileks.

Salon *skincare* merupakan salah satu bisnis di dunia kecantikan yang berada di daerah Sukabumi. Salon *skincare* hanya khusus untuk melayani wanita saja, *treatment* yang ditawarkan pada salon *skincare* hanya *facial treatment*. *Facial treatment* adalah perawatan kulit wajah seperti membersihkan wajah dari berbagai macam kotoran yang menempel pada wajah. *Proses facial treatment* dimulai dari pembersihan wajah, penguapan, eksfoliasi kulit mati, ekstraksi komedo dan memakaikan masker wajah. Selain jasa *treatment*, salon *skincare* juga menjual beberapa produk *skincare* mulai dari *day cream*, *night cream*, sabun cuci muka, toner, dan water spray.



Dari grafik diatas menjelaskan bahwa salon any *skincare* bertambahnya tahun semakin banyak peminatnya.



Permasalahan pada salon any *skincare* ini ada pada proses bisnis yang terjadi sebelumnya masih menggunakan sistem yang manual yaitu pelanggan datang ke salon atau melakukan *booking* waktu untuk perawatan melalui whatsapp serta pelanggan bertanya terlebih dahulu mengenai waktu perawatan dan harga dari setiap perawatan.

Terjadinya masalah atau kendala di salon any *skincare*, sebagai solusinya maka dibuatlah suatu media berupa website untuk melakukan pemesanan melalui website seperti reservasi dan dapat membeli produk *skincare* yang tersedia. Sistem website yang

menggunakan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) dapat membantu komunikasi konsumen dengan perusahaan mengenai informasi salon any *skincare* dan dapat menjadikan pemesanan menjadi lebih efektif.

Rumusan Masalah dari perancangan atau penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) website salon any *skincare*?
2. Bagaimana perancangan desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) salon any *skincare*?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka perancangan atau penelitian ini memiliki tujuan

1. Membuat konsep desain website *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) sesuai dengan ciri khas salon any *skincare*.
2. Merancang desain website UI/UX supaya dapat mempermudah mengatur jam kunjung, mencari informasi mengenai salon any *skincare*, dan pembelian produk secara online.

B. PEMBAHASAN

1. Tinjauan Pustaka

Berisi Pustaka-pustaka utama yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan atau penelitian (dijelaskan isinya, uraikan manfaat untuk perancangan atau penelitian dan uraikan perbedaan dengan perancangan dan penelitian sebelumnya.

Contoh:

1. Tinjauan Pustaka

Tugas akhir tahun 2023 yang berjudul “Desain UI/UX Furniture sebagai Media Promosi” yang disusun oleh Ahnaf Hafiz Sa'id Billah dari Universitas Sahid Surakarta yang membahas desain UI/UX sebagai media promosi. Desain UI/UX ini dibuat karena adanya potensi bisnis yang besar untuk serta membantu mengembangkan perusahaan lebih baik sehingga menuju pasar international, terlebih dalam segi ekspor produk asli Indonesia ke luar negeri.

Adapun perbedaan perancangan tugas akhir diatas dengan perancangan yang akan dibuat yaitu perancangan desain UI/UX furniture yang akan dijadikan sebuah media promosi sedangkan perancangan yang akan dibuat yaitu

dijadikan menjadi sebuah web yang bertujuan untuk mengoptimalkan jam kunjung yang belum kondusif.

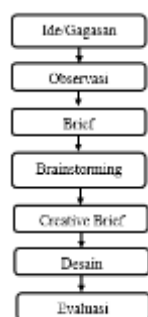
Jurnal yang berjudul “Perancangan UI/UX Aplikasi Forum Diskusi Informatika Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking” oleh Adhe Ronny Julians, Eko Sedyono, Hendry mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana tahun 2023 membahas tentang perancangan aplikasi forum diskusi informatika berbasis web menggunakan Design Thinking untuk memfasilitasi diskusi online pada masa pandemi Covid-19 (Ronny Julians et al, 2023).

Jurnal diatas dapat bermanfaat yaitu sebagai acuan dalam perancangan desain *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) agar mudah diakses oleh pengguna. Jurnal diatas juga bermanfaat untuk mengetahui komponen dalam pembuatan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) berbasis web.

Perbedaan perancangan diatas dengan perancangan *user interface* dan *user experience* yaitu perancangan diatas merancang UI/UX sebagai media

dalam memberikan kemudahan dalam berbagi ilmu dan pengetahuan terkhusus informatika. Sedangkan perancangan desain UI/UX Salon Treatment Anya Skincare yang akan dibuat akan dapat membantu memudahkan pengguna dalam mengakses informasi, membeli produk secara online melalui website, dan dapat menentukan jadwal treatment dengan mudah.

2. Metode



1. Ide/Gagasan

Ide atau gagasan perancangan ini muncul karena adanya permasalahan yang ada pada objek penelitian.

2. Observasi

Observasi yaitu pengamatan secara langsung atau berkunjung ke lokasi untuk mengamati dan mengetahui situasi dan keadaan saat ini dengan data yang akurat dan faktual.

3. Brief

Brief yaitu gabungan sebuah data yang telah didapat dari tahap observasi.

4. Brainstorming

Brainstorming yaitu proses diskusi atau bertukar ide dengan pihak salon treatment anya skincare.

5. Creative Brief

Creative brief merupakan sebuah konsep kreatif yaitu struktur rancangan melalui strategi visual sebagai panduan.

6. Desain

Pada tahap desain ini merupakan tahap pembuatan desain yang sesuai dengan konsep.

7. Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini merupakan suatu penilaian mengenai karya yang telah dirancang pada tugas akhir.

3. Hasil Perancangan Atau Penelitian

Analisa data

1. Segmentasi

a. Demografi

Jenis kelamin perempuan, usia 16 - 35 Tahun, tingkat ekonomi atau pendapatan menengah ke atas, dan agama semua Agama

b. Psikografi

Konsumen berjenis kelamin perempuan yang berusia mulai

25 hingga 35 tahun yang suka menjaga kesehatan wajah dengan cara melakukan treatment dan suka menggunakan skincare.

c. Geografis

Target pemasaran Salon Anya Skincare yaitu masyarakat yang berada di kabupaten Sukabumi dan sekitarnya.

d. Behavior

e. Konsumen yang suka melakukan perawatan wajah supaya terlihat lebih sehat, cantik dan menarik.

2. *Unique Selling Point (USP)*

Keunikan dari Salon treatment Anya Skincare yaitu menyediakan berbagai macam pelayanan treatment wajah dan menjual produk skincare yang di buat sendiri, yang bekerjasama dengan salah satu perusahaan.

3. *Emotional Selling Proposition (ESP)*

ESP yang dimiliki salon Anya Skincare adalah pelayanan para karyawan yang ramah terhadap konsumen. Konsumen akan merasa dihargai jika pelayanan menggunakan tutur kata dan perilaku yang sopan dan santun..

4. Positioning

Positioning merupakan strategi pemasaran suatu perusahaan agar menciptakan kesan tertentu diingatan konsumen, selain itu supaya jasa atau produk yang ditawarkan membuat konsumen merasa puas. Gaya visual yang digunakan pada website Salon Anya Skincare adalah *flat design*. *Flat design* merupakan gaya visual yang minimalis yang mengedepankan fungsionalitas.

Strategi Kreatif

a. Konsep Visual

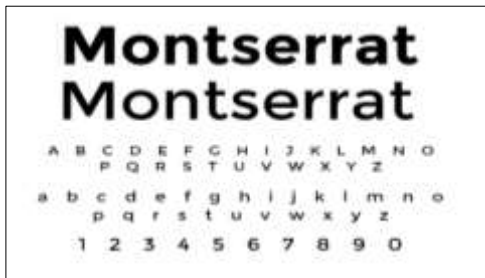
1. Warna

Berdasarkan gaya desain yang telah disesuaikan dengan ciri khas atau identitas perusahaan yaitu dengan gaya visual flat design. Maka pemilihan warna pada website ini dipilih dari identitas atau ciri khas perusahaan, warna merah muda merupakan warna ciri khas dari salon anya skincare.



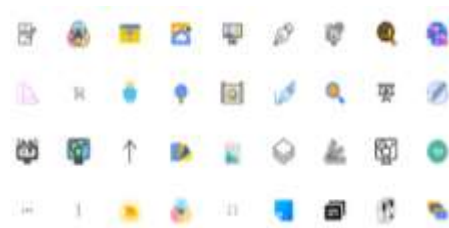
2. Tipografi

Tipografi yang akan digunakan dalam perancangan *user interface* website Salon Anya Skincare yaitu menggunakan jenis font sans serif..



3. Ilustrasi

Berdasarkan analisa maka ilustrasi ilustrasi yang digunakan dalam desain *user interface* website salon anya skincare ini merupakan ilustrasi dalam bentuk logo, foto, dan beberapa ikon untuk mewakili beberapa istilah dari desain website ini.



b. Konsep Verbal

Konsep verbal meliputi tittle atau judul dari dari sebuah halaman website yang terletak di title bar atau tab browser pada bagian atas website. Judul pada website yang digunakan salon anya skincare yaitu “Manjakan diri Anda di ruang tamu kami”.

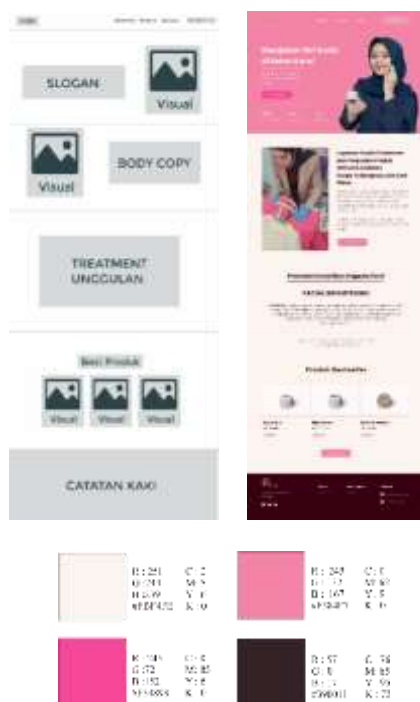
Strategi verbal pada website juga meliputi headline (judul utama), subheadline berisi penjelasan lebih lanjut mengenai judul utama, bodycopy yang menjelaskan informasi suatu produk, dan baseline berisi informasi tambahan seperti alamat, contact person, dan sebagainya.

Perancangan Karya

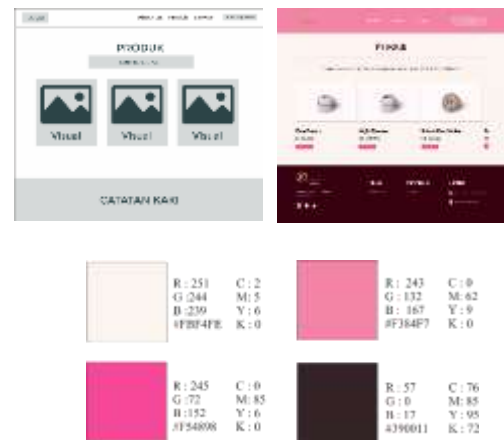
a. Website Salon Treatment Anya Skincare

Website salon treatment anya skincare merupakan media utama dalam perancangan Tugas Akhir ini.

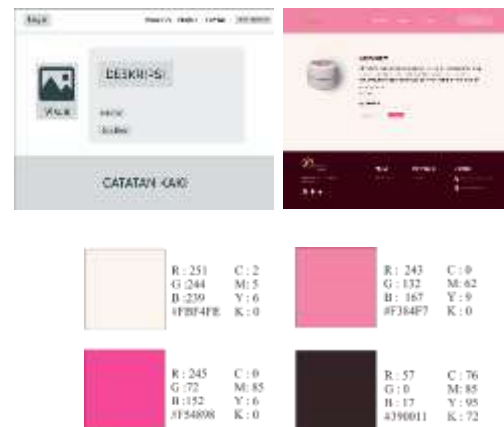
1. Halaman Utama



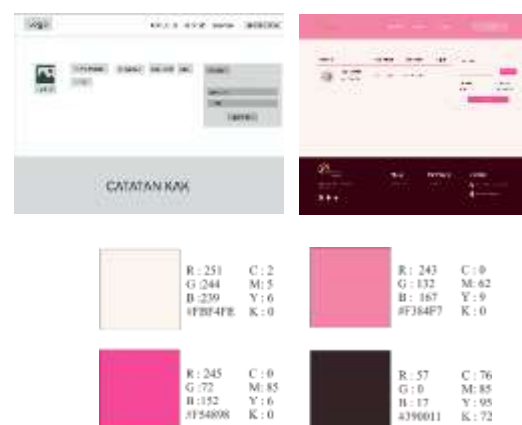
2. Halaman Produk



3. Halaman Detail Produk



4. Halaman Detail Pesanan



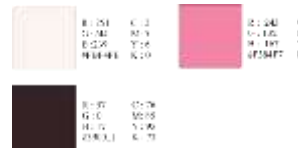
5. Halaman Alamat Pengiriman



8. Halaman Layanan



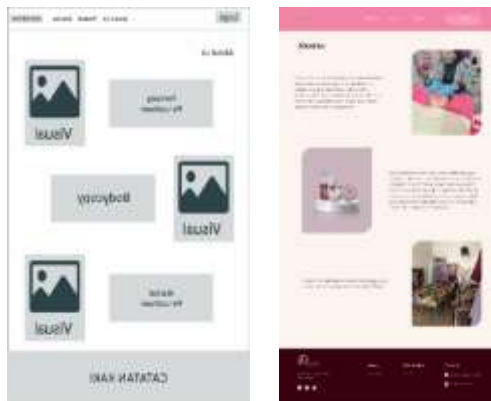
6. Halaman Berhasil Pesan



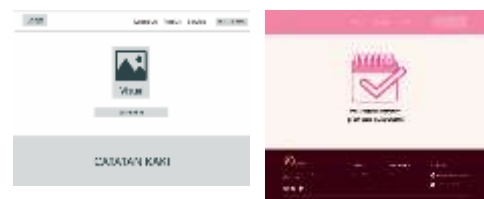
9. Halaman Buat Janji Temu



7. Halaman About Us



10. Halaman Berhasil Buat Janji Temu



4. PENUTUP

Salon anya *skincare* merupakan salah satu bisnis di dunia kecantikan yang berada di daerah Sukabumi. Salon

anya *skincare* hanya khusus untuk melayani wanita saja, *treatment* yang ditawarkan pada salon *skincare* hanya *facial treatment*. Selain jasa *treatment*, salon *skincare* juga menjual beberapa produk *skincare*.

Disamping itu Anya Skincare memiliki kendala dalam mengatur jadwal jam kunjung untuk melakukan *treatment*. Sebelumnya Anya Skincare masih menggunakan sistem yang manual yaitu pelanggan datang ke salon atau melakukan *booking* waktu untuk perawatan melalui whatsapp serta pelanggan bertanya terlebih dahulu mengenai waktu perawatan dan harga dari setiap perawatan.

Dari masalah yang timbul pada Salon Anya Skincare maka penulis akan memberi solusi yaitu dibuatkanlah suatu media berupa website untuk melakukan pemesanan melalui website seperti reservasi. Pada website tersebut akan dapat juga untuk membeli produk *skincare* yang tersedia.

Hasil perancangan yang telah diterapkan pada Desain UI/UX Website Salon Anya Skincare berupa UI/UX Website Salon Anya Skincare,

website salon *skincare* dapat diakses melalui scan barcode dan dari link URL.

Daftar Pustaka

Andriani, Ria, Fania Ellysabeth, and Jeki Kuswanto. 2021. "PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE BRINGHARJO QR SHOP." *Information System Journal* 4 (2).

<https://doi.org/10.24076/infosjournal.2021v4i2.688>.

Buana, Wira, and Betha Nurina Sari. 2022. "Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing Pada Aplikasi Android Course." *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology* 5 (2). <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v5i2.11669>.

Fatkurozzi, Muhammad. 2021. "ANALISA KEAMANAN WEBSITE MENGGUNAKAN METODE FOOTPRINTING DAN VULNERABILITY SCANNING PADA WEBSITE KAMPUS." *Prosiding Seminar Nasional Informatika Bela Negara* 2. <https://doi.org/10.33005/santika.v2i0.74>.

Hardita, Novi. 2020. "Pengertian Desain Grafis, Jenis Dan Unsur Menurut Para Ahli." <https://Www.Diadona.Id/Home-Decor>. 2020.

Heri Surya Ramadhani, Faradisa. 2023. "ANALISA WEBSITE

SISTEM AKADEMIK INSTITUT BISNIS DAN TEKNOLOGI MENGGUNAKAN METODE UEQ (USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE).” JURNAL SATYA INFORMATIKA 8 (01). <https://doi.org/10.59134/jsk.v8i01.243>.

’Iqbal, Muhamad’. 2022. “Website Adalah: Pengertian Menurut Para Ahli, Fungsi, Jenis Dan Manfaatnya.” LindungiHutan. 2022.

Lein, Vinsensius Sugito, and Bhustomy Hakim. 2023. “PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN JASA PERAWATANKECANTIKAN SECARA HOME SERVICE BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS: UMKM SALON KECANTIKAN KOTA TANGERANG SELATAN).” JBASE - Journal of Business and Audit Information Systems 6 (1). <https://doi.org/10.30813/jbase.v6i1.4320>.

maxmanroe. 2019. “Pengertian Desain: Fungsi, Tujuan, Prinsip, Dan Jenis Desain.” Maxmanroe.

Nanda Prayoga, Nur Afni, Panji Andicha Putra, and Yoyon Efendi. 2022. “Pengembangan UX Aplikasi Panji Wedding Organizer Kota Pekanbaru Menggunakan Metode Lean UX.” SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi 8 (2). <https://doi.org/10.33372/stn.v8i2.905>.

Ramadhan, Rizky. 2017. “Pengertian User Interface (UI).” Ilmuti Indonesia.

Ronny Julians, Adhe, Eko Sedyono, and Hendry Hendry. 2023. “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI FORUM DISKUSI INFORMATIKA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING.” Jurnal Mnemonic 6 (1). <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v6i1.5826>.

Setiyaningsih, Yunita. 2022. “Pengertian Layout Desain, Prinsip, Elemen, Tujuan, Dan Manfaat.” <https://Dianisa.Com/>. 2022.

Wibowo, Ibnu Teguh. 2015. Belajar Desain Grafis. Graphic Design.

Wawancara

Ratna, 38 tahun, Pemilik Salon Treatment Anya Skincare, Sukabumi, Jawa Barat, 12 Februari 2024