

Implementasi Design UI/UX Aplikasi Toko Ekshan Store Skincare untuk Optimasi Penjualan Produk

Rahmad Ardhani¹⁾, Muhammad Misbahul Munir²⁾, Bekti Setiyaningrum³⁾

¹⁾ Sistem dan Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas 'Aisyiyah Surakarta

Email: rahmad05@aiska-university.ac.id

²⁾ Teknologi Informasi, Universitas 'Amikom Yogyakarta

Email: muhammad.munir@amikom.ac.id

³⁾ Sistem dan Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas 'Aisyiyah Surakarta

Abstrak

Pertumbuhan industri perawatan kulit di Indonesia mengalami perkembangan pesat seiring dengan meningkatnya kesadaran masyarakat akan perawatan kulit. Tingginya tingkat persaingan pasar memotivasi para pelaku usaha untuk mengoptimalkan aktivitas penjualannya, termasuk melalui pemanfaatan teknologi digital. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan User Interface dan User Experience pada aplikasi Ekshan Store Skincare untuk mengoptimalkan efektivitas kegiatan penjualan. Metode penelitian yang diimplementasikan meliputi pendekatan User-Centered Design (UCD) dengan proses analisis kebutuhan pengguna, perancangan prototipe, pengujian kegunaan (usability test), dan evaluasi hasil implementasi. Pengumpulan data dilakukan menggunakan wawancara, kuesioner, dan observasi atas penggunaan potensi aplikasi. Penelitian ini melibatkan 5 potensi pengguna aplikasi Ekshan Store Skincare, dengan rentang umur 20–35 tahun. Respons responden sebagian besar berprofesi sebagai pelajar, pegawai swasta, pekerja lepas, istri rumah tangga, serta pembuat konten. Rata-rata frekuensi belanja skincare mereka sekitar satu hingga empat kali dalam satu bulan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan desain UI/UX yang responsif, konsisten, dan ramah pengguna memberikan efek positif pada kenyamanan pengguna, memperbaiki keterlibatan, dan mendorong konversi penjualan. Kemajuan ini memberikan indikasi bahwa perancangan UI/UX yang tepat bisa menjadi pilihan efektif untuk Pelaku bisnis skincare dalam persaingan di ranah digital.

Kata kunci : UI/UX, aplikasi mobile, skincare, optimasi penjualan, user-centered design.

Abstract

The growth of the skincare industry in Indonesia has experienced rapid development along with increasing public awareness of skincare. The high level of market competition motivates business actors to optimize their sales activities, including through the use of digital technology. This study aims to apply User Interface and User Experience to the Ekshan Store Skincare application to optimize the effectiveness of sales activities. The research method implemented includes a User-Centered Design (UCD) approach with a process of analyzing user needs, designing prototypes, testing usability (usability test), and evaluating implementation results. Data collection was carried out using interviews, questionnaires, and observations of potential application usage. This study involved 4 potential users of the Ekshan Store Skincare with an age range of 20–35 years. Respondents' responses mostly work as students, private employees, freelancers, housewives, and content creators. Their average frequency of skincare shopping is around one to four times a month. The research findings show that the implementation of responsive, consistent, and user-friendly UI/UX design has a positive effect on user comfort, improves engagement, and encourages sales conversions. This progress indicates that appropriate UI/UX design can be an effective option for skincare businesses competing in the digital realm.

Keywords: UI/UX, mobile apps, skincare, sales optimization, user-centered design.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan pada pola perilaku konsumen, khususnya dalam sektor perdagangan daring (e-commerce). Saat ini, konsumen cenderung mencari kemudahan, kecepatan, dan kenyamanan dalam melakukan transaksi pembelian produk, termasuk produk perawatan kulit (skincare). Industri skincare di Indonesia sendiri mengalami pertumbuhan pesat dalam beberapa tahun terakhir, seiring dengan meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya perawatan kulit dan gaya hidup sehat. Hal ini mendorong pelaku usaha untuk terus berinovasi dalam memasarkan produk mereka secara efektif di ranah digital. Namun, tingginya persaingan di pasar skincare membuat keberhasilan penjualan tidak hanya ditentukan oleh kualitas produk semata, melainkan juga oleh kualitas pengalaman pengguna (User Experience) dan tampilan antarmuka (User Interface) yang ditawarkan dalam platform penjualan. Aplikasi atau situs yang memiliki desain UI/UX yang baik dapat memberikan navigasi yang mudah, informasi produk yang jelas, serta proses transaksi yang cepat, sehingga meningkatkan tingkat kepuasan pengguna dan peluang terjadinya konversi penjualan. Toko Ekshan Store Skincare sebagai salah satu pelaku usaha di bidang ini menghadapi tantangan serupa. Berdasarkan pengamatan awal, tampilan dan alur penggunaan aplikasi toko masih belum optimal, sehingga beberapa pengguna merasa kesulitan dalam mencari produk, memahami informasi, maupun menyelesaikan proses pembelian. Hal ini berpotensi menurunkan minat belanja dan mempengaruhi tingkat penjualan secara keseluruhan. Oleh karena itu, diperlukan implementasi desain UI/UX yang lebih baik, berbasis pada prinsip User-Centered Design (UCD) yang mengutamakan kebutuhan, preferensi, dan perilaku pengguna. Melalui penelitian ini, dilakukan perancangan dan penerapan UI/UX baru pada aplikasi Ekshan Store Skincare dengan tujuan mengoptimalkan pengalaman pengguna serta meningkatkan efektivitas penjualan produk.

beberapa yang menjadi referensi dalam penelitian ini adalah Penelitian yang berjudul : penerapan desain ui/ux dalam pengembangan sistem scm portal dengan pendekatan design thinking yang ditulis oleh Ariyanthi Rismawati Putri Hasil uji coba menggunakan metode UEQ terhadap 19 responden yang merupakan karyawan yang berinteraksi langsung dengan SCM Portal menunjukkan respons positif. Hasil ini mengindikasikan adanya peningkatan efisiensi kerja serta pengalaman penggunaan sistem yang lebih baik. Dengan demikian, implementasi UI/UX yang dirancang secara strategis tidak hanya meningkatkan kepuasan pengguna, tetapi juga berkontribusi langsung terhadap kelancaran operasional dan pengambilan keputusan yang lebih cepat dan akurat di dalam perusahaan. Jurnal yang kedua adalah jurnal yang berjudul : Penerapan Design Thinking Pada Perancangan Desain UI/UX Sistem Tracking Kesehatan. Prototipe yang dihasilkan dari desain tersebut dinilai melalui uji kegunaan menggunakan System Usability Scale (SUS). Hasil dari evaluasi tersebut menunjukkan skor SUS sebesar 85 dari 100, yang mengindikasikan tingkat kebergunaan dan kepuasan pengguna yang tinggi. Penerapan Desain Ui/Ux Dalam Pengembangan Sistem Scm Portal Dengan Pendekatan Design Thinking. Penelitian selanjutnya adalah Penerapan Desain Ui/Ux Dalam Pengembangan Sistem Scm Portal Dengan Pendekatan Design Thinking . dalam penelitian ini Hasil uji coba menggunakan metode UEQ terhadap 19 responden yang merupakan karyawan yang berinteraksi langsung dengan SCM Portal menunjukkan respons positif. Hasil ini mengindikasikan adanya peningkatan efisiensi kerja serta pengalaman penggunaan sistem yang lebih baik. Dengan demikian, implementasi UI/UX yang dirancang secara strategis tidak hanya meningkatkan kepuasan pengguna, tetapi juga berkontribusi langsung terhadap kelancaran operasional dan pengambilan keputusan yang lebih cepat dan akurat di dalam perusahaan. Penelitian yang berjudul : Perancangan Ui/Ux Untuk Sistem Pemantauan Data Bridging Bpjs Berbasis Web Di Rsu Queen Latifa. Dalam penelitian ini Hasil penelitian ini menghasilkan desain sistem yang responsif terhadap kebutuhan pengguna. Pengujian terhadap fitur-fitur menunjukkan hasil yang memuaskan, Dimana fitur-fitur yang dirancang telah sesuai

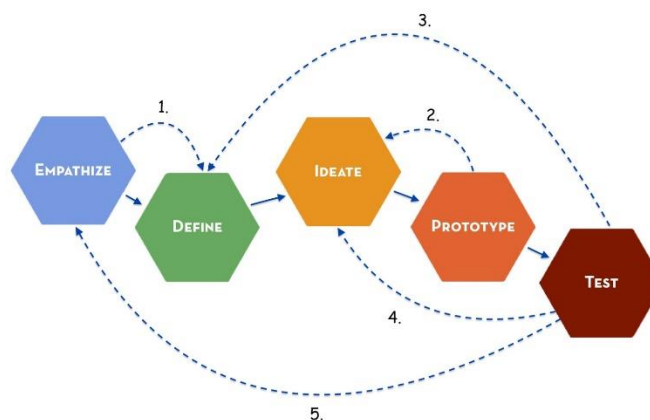
dengan kebutuhan pengguna. Berdasarkan pengukuran menggunakan System Usability Scale (SUS), pengujian ini memperoleh skor rata-rata 60,75 dari 67,5, yang mengindikasikan tingkat kegunaan yang baik. Selain itu, hasil pengukuran menggunakan Single Ease Question (SEQ) untuk menilai tingkat kemudahan pengguna dalam menyelesaikan tugas menghasilkan skor 6,91, yang menunjukkan tingkat kemudahan yang baik. Dengan demikian, desain yang dihasilkan diharapkan mampu mendukung peningkatan kualitas pelayanan kesehatan serta mempercepat proses pengambilan keputusan berbasis data di rumah sakit. Penelitian berikut ini adalah penelitian yang berjudul : Perancangan UI/UX pada Website Inventaris Barang Menggunakan Metode Design Thinking. Dalam penelitian ini menghasilkan Prototipe website yang telah dikembangkan diuji menggunakan metode Usability Testing dengan Single Ease Question (SEQ) untuk mengukur kemudahan penggunaan sistem. Hasil pengujian menunjukkan bahwa skor usability berada dalam rentang 5-7, yang mengindikasikan bahwa desain UI/UX yang dibuat mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna. Implementasi sistem ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam pencatatan dan pelacakan barang inventaris, meminimalkan kehilangan aset, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dengan fitur tambahan seperti integrasi sistem QR Code, otomatisasi laporan inventaris, serta analisis data berbasis kecerdasan buatan untuk meningkatkan akurasi manajemen aset. (Khairy 2022)

Dalam penelitian sebelumnya menguji keeffektifan dalam UI/UX untuk meningkatkan kepuasan dalam segi tampilan akan tetapi belum menguji untuk optimalisasi untuk meningkatkan penjualan. Tujuan penelitian ini untuk menganalisa dan menguji keeffektifan dalam Design UI/UX untuk meningkatkan penjualan skincare.

METODE PENELITIAN

Tata kerja penelitian ditulis secara jelas, sehingga percobaan atau penelitian tersebut dapat diulang dengan hasil yang sama. Berisi rancangan desain/prosedur penelitian, populasi dan sampel/sumber data, teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen, teknik analisis data. Pemaparan dilakukan secara naratif dalam bentuk alinea yang terpadu. (Anggraini et al. 2025)

Pada penelitian ini, metode perancangan yang digunakan adalah metode "Design Thinking". Design Thinking adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis. Design Thinking digunakan dalam membuat desain UI yang berfokus untuk mencari strategi alternatif dan mendapatkan solusi yang terbaik (Cindy Fikriliyani et al. 2024). Design Thinking adalah pendekatan yang bersifat iteratif, di mana kita berupaya untuk memahami lebih dalam tentang pengguna, menguji asumsi-asumsi yang ada, dan merumuskan ulang masalah untuk menciptakan solusi yang lebih efektif. Proses ini memungkinkan kita untuk menemukan berbagai strategi dan alternatif yang mungkin tidak terlihat pada awalnya. Oleh karena itu, setiap tahapan dalam Design Thinking perlu dilakukan dengan seksama agar solusi yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal. (Wijayanto and Sodik Habibulloh 2025)



Gambar 1. Design Thinking

3.1. Empathize

Pada tahap awal, fokus utama adalah memahami perspektif pengguna secara mendalam. Tahap ini melibatkan pengumpulan data, observasi, wawancara, serta interaksi langsung dengan pengguna untuk mengidentifikasi kebutuhan, keinginan, dan masalah yang mereka alami, sehingga solusi yang tepat dapat ditemukan (Nurjanah, Nurjannah, and Kristiani 2022).

3.2. Define

Selanjutnya mendefinisikan masalah secara spesifik berdasarkan pemahaman kebutuhan pengguna. Membuat daftar kebutuhan pengguna untuk fokus pada tujuan penelitian. Tujuannya adalah untuk merumuskan pertanyaan yang relevan dan menentukan tujuan yang ingin dicapai untuk memahami dengan jelas masalah yang ingin dicapai (Titania, Kurniawati, and Haryanti 2024).

3.3. Ideate

Tahap ini bertujuan merumuskan solusi berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap Empathize dan Define. Solusi yang dirancang akan menjadi dasar untuk pengembangan antarmuka, dengan menyusun ide-ide serta usulan menarik yang akan diterapkan pada tahap pembuatan prototype. (Hartina, Nurmallasari, and Hidayat 2022)

3.4. Prototyping

Setelah menghasilkan berbagai ide, langkah berikutnya adalah membuat prototipe atau model sederhana dari ide-ide tersebut. Tahap ini melibatkan pembuatan tampilan awal aplikasi dengan mengimplementasikan ide-ide yang telah dirumuskan, sehingga prototype tersebut siap untuk diuji coba (Santoso and Sumantiawan 2025).

3.5. Test

Tahap ini melibatkan pengujian prototipe langsung kepada pengguna. Proses ini bertujuan untuk mengamati interaksi pengguna dengan prototype dan mengumpulkan umpan balik berdasarkan pengalaman mereka. Pengujian dilakukan untuk mengevaluasi apakah prototype yang telah dibuat sudah memenuhi kebutuhan pengguna atau masih memerlukan perbaikan. Pada tahap ini dilakukan evaluasi menggunakan Usability testing untuk menguji kemudahan dan kepuasan pengguna menggunakan system usability scale (SUS) dan single ease question (Wijayanto and Sodik Habibulloh 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Empathize

Tahapan awal metode Design Thinking yaitu tahap Emphatize. Di tahap ini peneliti mengumpulkan data mendalam tentang pengguna dengan melakukan beberapa aktifitas yaitu, melakukan survey dan wawancara, memvalidasi kebutuhan sistem, memvalidasi masalah, dan terakhir memetakan temuan dalam roadmap pemecahan masalah. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti menentukan pemecahan masalah dan merancang solusi dari permasalahan Ekhsan Skincare.

Define

Tahap Define dalam proses perancangan UI/UX adalah langkah di mana permasalahan yang ditemukan pada tahap sebelumnya (Empathize) dirumuskan menjadi fokus perancangan. Tujuannya adalah mendefinisikan kebutuhan dan tujuan yang akan dicapai melalui sistem yang dirancang, dengan mengutamakan kebutuhan pengguna. Figma sebagai alat desain yang dipilih digunakan untuk prototyping. Figma dipilih sebagai alat untuk desain dan prototype karena Figma dikhususkan untuk pembuatan desain dan prototyping, sehingga fitur-fitur didalamnya sudah mendukung kebutuhan desainer UI/UX dan sepenuhnya gratis. (Yuningsih, Prasetyo, and Luhur 2024)

Table 1. kebutuhan sistem

No	Kebutuhan
1.	Tampilan Home Sistem
2.	Tampilan Informasi Produk Untuk penjual
3.	Tampilan Menu User Penjual
4.	Tampilan Menu User Pembeli

Ideate

ada tahap Ideate, dilakukan penggalian ide untuk merancang desain UI/UX Aplikasi Ekshsan Skincare berdasarkan permasalahan yang telah didefinisikan pada tahap Define. Tidak ada batasan jumlah ide yang dihasilkan, namun fokus tetap diarahkan pada penyelesaian inti permasalahan. Kumpulan ide yang dihasilkan kemudian disaring menggunakan metode brainstorming. Hasil dari proses brainstorming ini selanjutnya diproses dan dipilih berdasarkan kebutuhan pengguna dan perancangan desain UI/UX Aplikasi Ekshsan Skincare. Berikut adalah hasil pengumpulan ide dari proses brainstorming.

Table 2. Ide Solusi dari permasalahan

No	Ide
1.	Membuat desain UI/UX untuk home Sistem
2.	Membuatkan desain UI/UX untuk Update informasi sistem
3.	Membuat Desain UI/UX untuk Produk di Sistem

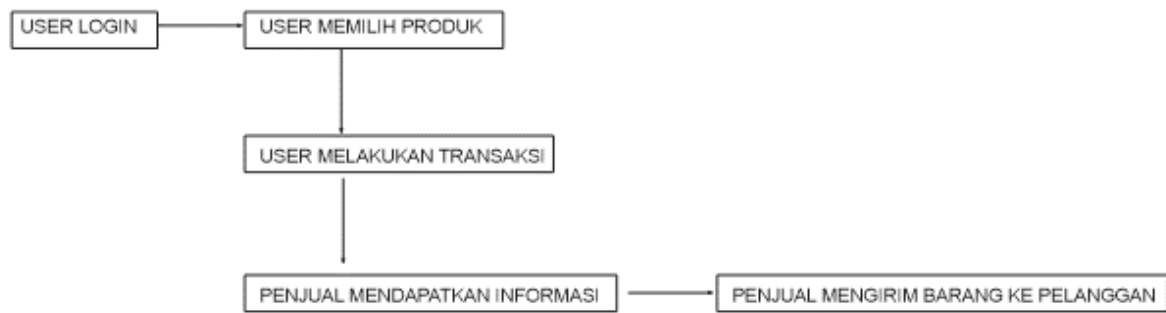
Prototype

Dalam tahapan ini, ide-ide dan solusi yang sudah dihasilkan kemudian dibuat menjadi prototipe. Berikut tahapan dalam pembuatan prototipe :

Dalam tahapan ini, ide-ide dan solusi yang sudah dihasilkan kemudian dibuat menjadi prototipe. Berikut tahapan dalam pembuatan prototipe :

a. Userflow

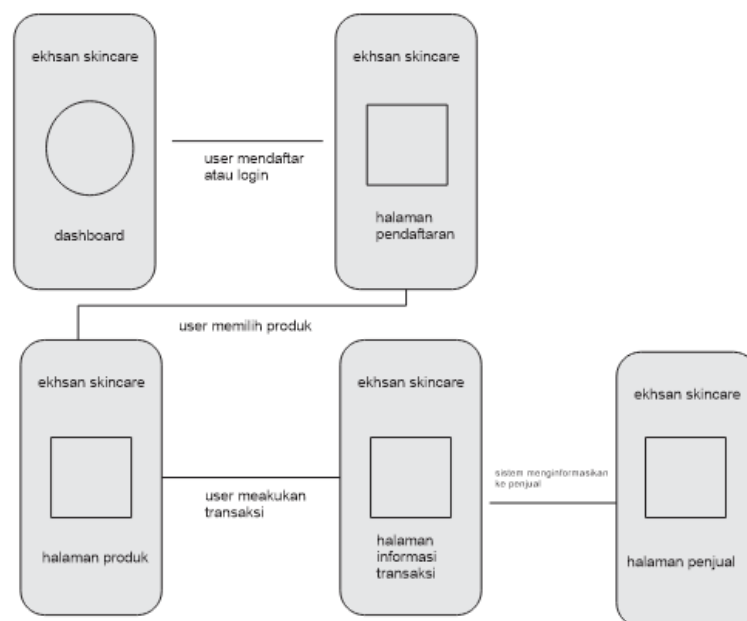
Pada fase ini, peneliti menyusun diagram alur untuk pengguna yang bertujuan menunjukkan langkah-langkah dalam memanfaatkan sistem ini. Dengan keberadaan alur pengguna ini, diharapkan agar pengguna dapat dengan nyaman mengikuti proses dalam sistem ini..



Gambar 2. Mockup Sistem Ekhsan Skincare

b. Wireframe

Wireframe merupakan rancangan dasar dari antarmuka sebuah website atau aplikasi yang bertujuan memberikan rancangan awal mengenai tampilan desain yang akan dikembangkan (budi santoso). Dalam membuat low fidelity/wireframe tampilan setiap komponen desain dibuat dengan jelas seperti tombol, teks, gambar, menu, dan lainnya.



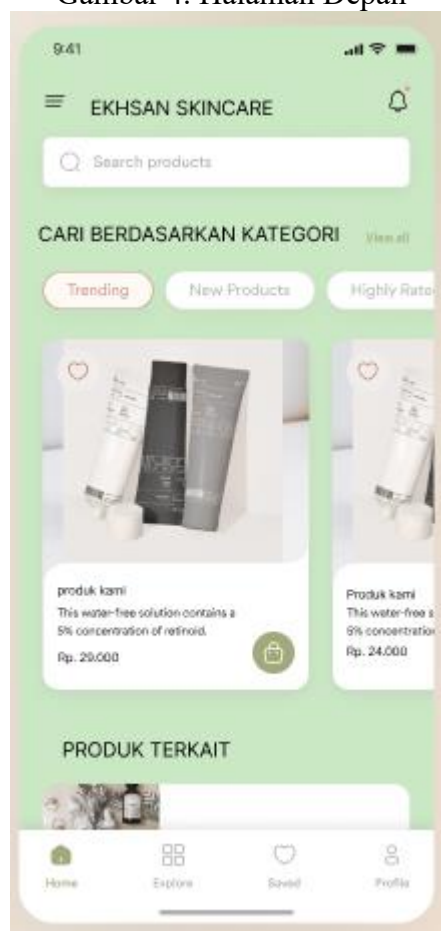
Gambar 3. Gambar Wireframe

c. Mockup

Mockup merupakan rancangan desain yang sudah menunjukkan hasil akhir dari sebuah sistem/produk



Gambar 4. Halaman Depan



Gambar 5. Halaman Produk

Testing

Dalam tahapan ini, peneliti menggunakan pengujian dengan metode SUS (System Usability Scale). SUS terdiri dari 10 pertanyaan dengan jawaban berupa skala linear dari 1 sampai 5. Angka 1 artinya sangat tidak setuju dan angka 5 artinya sangat setuju. Kuisisioner diberikan kepada pelanggan Ekhsan Skincare dan Penjaga Toko Ekhsan Skincare.

Tabel 3. Pertanyaan Wawancara.

No.	Pertanyaan
1.	Apakah desain UI/UX aplikasi Ekhsan Skincare Mudah untuk di pahami ?
2.	Apakah Desain UI/UX aplikasi Ekhsan Skincare memberikan pengalaman yang berbeda dari aplikasi skincare lainnya ?
3.	Apakah Desain UI/UX fitur Aplikasi Ekhsan Skincare mudah dipahami ?
4.	Apakah warna desain UI/UX menarik minat pelanggan
5.	Apakah Kejelasan font desain UI/UX Ekhsan Skincare Jelas tulisannya ?
6.	Apakah Desain UI/UX Ekhsan Skincare fitur tombolnya menarik pelanggan ?
7.	Apakah Desain UI/UX Ekhsan Skincare fitur pencarian mudah menemukan data ?
8.	Apakah Desain UI/UX Ekhsan Skincare memiliki nilai seni yang menarik pelanggan ?
9.	Apakah Desain UI/UX Ekhsan Skincare iconnya menarik pelanggan ?
10.	Apakah Desain UI/UX Ekhsan Skincare tata letaknya mudah dimengerti ?

Berikut merupakan hasil yang diperoleh dari form kuesioner SUS setelah diberikan kepada pelanggan.

Tabel 4. Data Pengujian Desain UI/UX

	User 1	User 2	User 3	User 4	Jumlah	Skor
Q1	5	4	5	4	18	45
Q2	3	3	4	4	14	35
Q3	4	4	3	3	13	32,5
Q4	3	2	4	4	13	32,5
Q5	3	3	3	3	12	30
Q6	5	4	5	4	18	45
Q7	5	4	5	4	18	45
Q8	5	4	5	4	5	45
Q9	4	4	4	4	16	40
Q10	2	4	3	5	14	35
Skor Akhir SUS					80	

Pada tabel 6 telah diketahui hasil dari skor SUS. Cara menghitung Skor SUS dilakukan dengan mengalikan jumlah skor yang diperoleh dengan angka 2,5 untuk mendapatkan nilai Skor SUS, berikut rumusnya :

$$x = \frac{x}{n}$$

$$x = \frac{342,5}{4}$$

$$x = 85,265$$

Keterangan :

x : Rata-rata Nilai

x : Total Skor

n : Jumlah Responden

Berdasarkan pengujian pada prototipe antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna sistem *tracking* kesehatan, diketahui bahwa nilai untuk System Usability Scale (SUS) mencapai 80 dari 100.

Kor ini menunjukkan user memiliki perspektif yang baik terhadap kegunaan sistem ini. Dengan skor 80 menunjukkan bahwa sistem ini masuk kedalam kategori sangat baik yang artinya sistem ini sangat memuaskan dan dapat menarik pelanggan untuk meningkat penjualan skincare.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan melalui pengujian prototipe pada pembuatan aplikasi skincare dengan metode design thinking, sistem ini menerima tanggapan yang baik dari empat responden yang terlibat dalam uji kegunaan. Angka tinggi pada skor SUS (System Usability Testing) yaitu 80 dari 100 menunjukkan sistem dapat digunakan untuk meningkatkan penjualan skincare. Dalam skala penilaian, kategori B diberikan untuk skor tersebut, yang menunjukkan bahwa sistem ini layak digunakan meningkatkan penjualan skincare.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Anggraini, Faradyla et al. 2025. “Penerapan Desain Ui / Ux Dalam Pengembangan Sistem Scm Portal Dengan Pendekatan Design.” 20(01): 122–38.
- [2]. Cindy Fikriliyani, Febriyanti Panjaitan, Leon Andretti Abdillah, and M. Soekarno Putra. 2024. “UI/UX Design of Goods Inventory Website Using theDesign Thinking Method.” *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science* 5(1): 1–9.
- [3]. Hartina, Ilmalia, Nurmallasari Nurmallasari, and Taopik Hidayat. 2022. “Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Pada Fitur Report Helpdesk Ticketing Sistem.” *INTI Nusa Mandiri* 17(1): 24–31. doi:10.33480/inti.v17i1.3451.
- [4]. Khairy, Muhammad Shulhan. 2022. “Penerapan Design Thinking Pada Perancangan Ui/Ux Marketplace Sistem Rantai Pasok ‘Panen- Panen.’” *Jurnal Informatika Polinema* 8(3): 39–44. doi:10.33795/jip.v8i3.818.
- [5]. Nurjanah, Siti, Noviyanti Nurjannah, and Sepia Putri Kristiani. 2022. “Perancangan UI/UX Menggunakan Design Thinking Untuk Organisasi Kampus Daerah Purwakarta.” *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)* 14(1): 2442–49. doi:10.18495/jsi.v14i1.16533.
- [6]. Santoso, Budi, and Dody Indra Sumantiawan. 2025. “Penerapan Design Thinking Pada Perancangan Desain UI/UX Sistem Tracking Kesehatan.” *Metik Jurnal (Akreditasi Sinta 3)* 9(1): 47–52. doi:10.47002/metik.v9i1.1017.
- [7]. Titania, Dea Arius, Laela Kurniawati, and Tuti Haryanti. 2024. “Perancangan Desain UI/UX Sistem Informasi Pengarsipan Surat Menggunakan Metode User Centered Design.” *Metik Jurnal* 8(1): 1–9. doi:10.47002/metik.v8i1.686.
- [8]. Wijayanto, Danur, and Akmal Sodik Habibullo. 2025. “Perancangan Ui/Ux Untuk Sistem Pemantauan Data Bridging Bpjs Berbasis Web Di Rsu Queen Latifa.” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 9(2): 1987–94. doi:10.36040/jati.v9i2.12824.
- [9]. Yuningsih, Irma, Baihaqi Yogie Prasetyo, and Universitas Budi Luhur. 2024. “DESIGN AND IMPLEMENTATION OF TANGERANG REGENCY KORPRI AND COOPERATIVE E-COMMERCE.” : 963–73.