

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI  
KECANTIKAN WAJAH SKINTEREST**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN**

**Birgitta Laura Yosephine**

**0000053589**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI**

**KECANTIKAN WAJAH SKINTEREST**



**LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Birgitta Laura Yosephine**

**0000053589**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Birgitta Laura Yosephine

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053589

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

### **PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI KECANTIKAN WAJAH SKINTEREST**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Laporan Cluster MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 12 Juni 2024



(Birgitta Laura Yosephine)

U N M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul  
**PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI  
KECANTIKAN WAJAH SKINTEREST**

Oleh

Nama : Birgitta Laura Yosephine  
NIM : 00000053589  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024  
Pukul 09.30 s.d 10.00 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Maria Elena Puspasari, M.Ds  
0301058902/L00445



Christina Flora, S.Ds., M.M  
0305049703/074901

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Birgitta Laura Yosephine

NIM : 00000053589

Program Studi : DKV

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Laporan Cluster MBKM

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

### **PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI KECANTIKAN WAJAH SKINTEREST**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan Laporan Cluster MBKM selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 29 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Birgitta Laura Yosephine)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kelapangan yang telah diberikan selama menulis laporan karena berjalan dengan lancar. Mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Maria Elena Puspasari, M.Ds, sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
5. Christina Flora, S.Ds., M.M, sebagai Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
6. Skystar Ventures, sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM ini.
8. Kelompok Skinterest yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses perancangan ide bisnis tersebut.

Semoga karya ilmiah ini dapat membawa harapan dan motivasi yang berguna bagi para pembaca dan penulis.

Tangerang, 29 Mei 2024



(Birgitta Laura Yosephine)

# PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI

## KECANTIKAN WAJAH SKINTEREST

(Birgitta Laura Yosephine)

### ABSTRAK

Tingginya tingkat polusi udara di Indonesia terutama di perkotaan urban, sangat mempengaruhi kondisi kulit wajah para remaja. Pemahaman para remaja terhadap cara menjaga kesehatan dan mengatasi permasalahan kulit wajah masih belum kuat. Penulis melihat adanya peluang membuka bisnis dalam topik perawatan kesehatan kulit wajah pada kalangan remaja. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan, penulis menggunakan metode kuantitatif dan metode kualitatif yang dilakukan pada remaja berusia 15-24 tahun di Jabodetabek. Dalam mengembangkan proses perancangan, penulis menggunakan teori *Design Thinking* dan Robin Landa. Dari hasil penelitian, terbentuk perancangan *user interface* aplikasi kesehatan kulit wajah bagi remaja yaitu “Skinterest”

**Kata kunci:** kesehatan kulit wajah, remaja, aplikasi



# ***DESIGN OF USER INTERFACE FOR FACIAL BEAUTY***

## ***APPLICATION SKINTEREST***

(Birgitta Laura Yosephine)

### ***ABSTRACT***

*The high level of air pollution in Indonesia, especially in urban areas, greatly affects the condition of teenagers' facial skin. Teenagers' understanding of how to maintain health and overcome facial skin problems is still not strong. The author sees an opportunity to open a business in the topic of facial skin health care among teenagers. To collect the necessary data, the author used quantitative methods and qualitative methods carried out on teenagers aged 15-24 years in Jabodetabek. In the planning process, the author uses Design Thinking and Robin Landa. From the results of the research, a user interface design for a facial skin health application for teenagers was formed, namely "Skinterest"*

***Keywords:*** *facial skin health, teenager, application*

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan .....	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan .....	3
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan .....	4
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan .....	4
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan.....	5
<b>BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....</b>	<b>6</b>
2.1 Validasi Ide Bisnis .....	6
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis .....	6
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis .....	10
2.2 Business Model Canvas.....	12
2.3 Deskripsi Perusahaan.....	15
2.4 Struktur Perusahaan.....	17
2.5 Alur Kerja Perusahaan.....	18
2.6 Analisis Kelayakan Usaha .....	19
<b>BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION .....</b>	<b>23</b>
3.1. <i>Market Research Validation</i> .....	23
3.1.1 <i>Segmentation, Targetting, Positioning</i> .....	23

3.1.2	<i>Market Persona</i> .....	26
3.2	Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis .....	27
3.2.1	Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	27
3.2.2	Pengumpulan Data Kuantitatif .....	30
3.3	Analisa Produk Merek dan Kompetitor.....	31
3.4	Studi Eksisting dan Studi Referensi .....	36
3.4.1	Studi Eksisting UNNIS .....	36
3.4.2	Studi Referensi DIRI .....	37
3.5	Penetapan Harga Produk/Jasa.....	39
3.6	Metode Perancangan Produk/Jasa .....	39
<b>BAB IV</b>	<b>PERANCANGAN PROTOTYPE SKINTEREST</b> .....	44
4.1	<i>Timeline</i> dan Tahapan Perancangan Prototype Skinterest.....	44
4.2	Uraian Perancangan Prototype Skinterest .....	47
4.3	Peran Penulis Dalam Perancangan Skinterest .....	58
4.3.1	Proyek <i>User Interface</i> .....	58
4.3.2	Proyek Video Iklan.....	79
4.3.3	Proyek Video Teaser .....	86
4.4	Penentuan Vendor Prototype Skinterest.....	93
4.5	Hasil Ujicoba Prototype Skinterest.....	96
4.6	Kendala yang Ditemukan .....	99
4.7	Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	99
<b>BAB V</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	101
5.1	Simpulan.....	101
5.2	Saran.....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	xiii
<b>LAMPIRAN</b>	.....	xv

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel deskripsi waktu dan prosedur MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan ...	5
Tabel 2.1 Tabel Perhitungan Break even point.....	20
Tabel 3.1 Segementasi, Targetting, dan Positoning.....	23
Tabel 3.2 Tabel Targetting Demografis, Geografis, Psikografis, dan Behavioral	24
Tabel 3.3 Tabel Jawaban Responden FGD .....	28
Tabel 3.4 Tabel Competitor Matrix .....	32
Tabel 3.5 Tabel Perbandingan Kompetitor .....	34
Tabel 3.6 Tabel Analisa SWOT .....	36
Tabel 4.1 Tabel <i>Timeline</i> Produksi <i>Prototype</i> Skinterest.....	44
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Skinterest.....	45
Tabel 4.3 Metode Riset ABC <i>Copywriting</i> .....	70
Tabel 4.4 Pertanyaan <i>Feedback Prototype</i> .....	98
Tabel 4.5 Pertanyaan <i>Feedback Prototype</i> .....	98



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Metode Design Thinking .....	7
Gambar 2.2 Business Model Canvas .....	12
Gambar 2.3 Logo Perusahaan .....	16
Gambar 2.4 Struktur Perusahaan Skinterest Corp.....	17
Gambar 2.5 Alur Koordinasi tim MBKM Cluster Kewirausahaan.....	18
Gambar 3.1 <i>Brand Positioning Statement</i> .....	25
Gambar 3.2 Contoh Target Market Persona .....	26
Gambar 3.3 Contoh Target Market Persona .....	26
Gambar 3.4 Dokumentasai <i>FGD</i> Skinterest.....	28
Gambar 3.5 Hasil Grafik Keseluruhan Data Kuesioner.....	30
Gambar 3.6 <i>Competitor Matrix</i> .....	31
Gambar 3.7 <i>Brand Positioning Map</i> .....	33
Gambar 3.8 Metode Perancangan <i>Human Centered Design</i> .....	40
Gambar 3.9 Metode Perancangan Robin Landa .....	42
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> Skinterest.....	47
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> Skinterest.....	50
Gambar 4.3 Referensi Aplikasi Skinterest .....	51
Gambar 4.4 <i>Color Palette</i> Skinterest .....	51
Gambar 4.5 Logo Skinterest .....	52
Gambar 4.6 Bagan User Flow.....	53
Gambar 4.7 Bagan <i>Brand Partner Flow</i> .....	54
Gambar 4.8 <i>Information Architectur</i> Skinterest.....	55
Gambar 4.9 User Journey Map .....	56
Gambar 4.10 <i>Grid &amp; Read Content</i> .....	57
Gambar 4.11 Aplikasi Unnis.....	59
Gambar 4.12 Aplikasi Unnis.....	59
Gambar 4.13 Aplikasi Diri.....	60
Gambar 4.14 Aplikasi Diri.....	60
Gambar 4.15 Aplikasi Diri.....	61
Gambar 4.16 Sketsa tampilan aplikasi Skinterest .....	62
Gambar 4.17 Sketsa tampilan aplikasi Skinterest .....	63
Gambar 4.18 Sketsa tampilan aplikasi Skinterest .....	64
Gambar 4.19 Sketsa tampilan aplikasi Skinterest .....	65
Gambar 4.20 Sketsa tampilan aplikasi Skinterest .....	66
Gambar 4.21 Sketsa tampilan aplikasi Skinterest .....	67
Gambar 4.22 Sketsa tampilan aplikasi Skinterest .....	68
Gambar 4.23 Sketsa tampilan aplikasi Skinterest .....	69
Gambar 4.24 Instagram Hanasui.....	71

Gambar 4.25 <i>Typeface</i> dari Louis George Cafe.....	72
Gambar 4.26 Aset visual Skinterest .....	72
Gambar 4.27 <i>Button</i> Skinterest .....	73
Gambar 4.28 Tampilan aplikasi Skinterest .....	73
Gambar 4.29 Tampilan Aplikasi Skinterest .....	74
Gambar 4.30 Tampilan Aplikasi Skinterest .....	74
Gambar 4.31 Tampilan Aplikasi Skinterest .....	75
Gambar 4.32 Proses Pembuatan Aplikasi Skinterest .....	75
Gambar 4.33 <i>User Testing</i> Skinterest .....	76
Gambar 4.34 Tampilan Aplikasi Skinterest .....	77
Gambar 4.35 Tampilan Aplikasi Skinterest .....	78
Gambar 4.36 Tampilan Aplikasi Skinterest .....	78
Gambar 4.37 <i>Moodboard</i> iklan Skinterest .....	81
Gambar 4.38 Sketsa Iklan Instagram Skinterest .....	82
Gambar 4.39 Gambar Video Iklan Skinterest .....	83
Gambar 4.40 Gambar Video Iklan Skinterest .....	83
Gambar 4.41 Video Iklan Skinterest Aplikasi .....	84
Gambar 4.42 Gambar Video Iklan Skinterest .....	85
Gambar 4.43 Gambar Video Iklan Skinterest .....	85
Gambar 4.44 Gambar proses <i>editing</i> iklan Skinterest.....	86
Gambar 4.45 <i>Moodboard</i> Iklan <i>Teaser</i> Skinterest .....	88
Gambar 4.46 <i>Storyboard</i> Video <i>Teaser</i> Skinterest .....	89
Gambar 4.47 <i>Opening scene</i> video <i>teaser</i> Skinterest.....	90
Gambar 4.48 Fitur <i>homepage</i> pada Skinterest .....	90
Gambar 4.49 <i>font animation</i> pada video teaser.....	91
Gambar 4.50 Fitur <i>review</i> pada aplikasi Skinterest .....	91
Gambar 4.51 Fitur kalender pada aplikasi Skinterest .....	92
Gambar 4.52 <i>Final scene</i> pada video <i>teaser</i> Skinterest .....	92
Gambar 4.53 proses <i>editing</i> video <i>teaser</i> Skinterest.....	93
Gambar 4.54 Logo Revo.....	93
Gambar 4.55 <i>X Banner</i> Skinterest.....	94
Gambar 4.56 Logo Craftworks .....	95
Gambar 4.57 Stand Tablet.....	95
Gambar 4.58 Toko JPM .....	96
Gambar 4.59 Uji coba <i>prototype</i> Skinterest.....	97
Gambar 4.60 Uji coba <i>prototype</i> Skinterest.....	97

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form MBKM 01 .....	xv
Lampiran B Form MBKM 02 .....	xvi
Lampiran C Form MBKM 03 .....	xvii
Lampiran D Form MBKM 04 .....	xxvi
Lampiran E Letter of Acceptance .....	xxvii
Lampiran F Letter of Completion .....	xxviii
Lampiran G Hasil Karya Perancangan .....	xxix
Lampiran H Data Hasil Kuesioner .....	xxxv
Lampiran I Hasil Turnitin .....	xlix

