
Perancangan UI/UX Aplikasi Pangkas Rambut Online Dengan Pendekatan *Design Thinking*

Mochamad Reza Agustian^{1*}, Cuhenda²

Politeknik LP3I, Jl. Pahlawan No.59, Sukaluyu, Kota Bandung 40123

^{*1}email: mochamadrezaagustian@gmail.com

²email: cuhenda@plb.ac.id

(Naskah diterima: 19 Mei 2024; Naskah direvisi: 8 Juni 2024; Naskah diterbitkan: 1 Desember 2024)

ABSTRAK – Penelitian ini mengeksplorasi pengembangan aplikasi pangkas rambut online sebagai solusi praktis dalam industri kecantikan yang mengalami transformasi melalui teknologi informasi. Dengan menggunakan metode *design thinking*, penelitian ini merancang aplikasi yang memfasilitasi pemesanan layanan pangkas rambut secara efisien dan personal. Melalui langkah-langkah seperti empati, definisi masalah, ideasi, prototyping, dan pengujian, aplikasi ini dirancang dengan memperhatikan kebutuhan dan harapan pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini berhasil memenuhi ekspektasi pengguna dengan memudahkan proses pemesanan dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menyoroti manfaat sistem pemesanan online dalam meningkatkan efisiensi layanan dan interaksi antara pelanggan dan penyedia layanan. Dengan demikian, aplikasi pangkas rambut online bukan hanya memberikan kemudahan akses layanan tetapi juga menghadirkan pengalaman yang lebih personal dan memuaskan bagi pelanggan. Penelitian ini memberikan kontribusi positif bagi perkembangan industri kecantikan dengan memperkenalkan solusi modern yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan pengguna. Dengan pendekatan yang holistik dan pemahaman yang mendalam terhadap pengguna, aplikasi ini diharapkan membawa perubahan positif dalam industri barbershop dan memberikan pengalaman tata rambut yang lebih memuaskan bagi semua pihak yang terlibat.

Kata Kunci – Barbershop, Design Thinking, Pangkas Rambut, UI/UX.

UI/UX Design Of Online Barber Application With Design Thinking Approach

ABSTRACT – This research explores the development of an online barbershop application as a practical solution in a beauty industry undergoing transformation through information technology. Using the *design thinking* method, this research designed an application that facilitates the booking of barber services in an efficient and personalized manner. Through steps such as empathy, problem definition, ideation, prototyping, and testing, the app was designed with the users' needs and expectations in mind. The test results show that the app successfully meets users' expectations by easing the booking process and increasing customer satisfaction. These findings are consistent with previous research highlighting the benefits of online booking systems in improving service efficiency and interaction between customers and service providers. Thus, online barbershop applications not only provide easy access to services but also provide a more personalized and satisfying experience for customers. This research makes a positive contribution to the development of the beauty industry by introducing modern solutions that fit with the times and user needs. With a holistic approach and a deep understanding of users, this application is expected to bring positive changes in the barbershop industry and provide a more satisfying hairdressing experience for all parties involved.

Keywords – Barbershop, Design Thinking, Haircut, UI/UX

1. PENDAHULUAN

Perkembangan pesat dalam teknologi informasi telah mengubah cara kita berinteraksi dengan

berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia kecantikan dan salon. Salah satu sektor yang mengalami transformasi signifikan adalah

layanan pangkas rambut. Tradisionalnya, pelanggan harus datang langsung ke salon untuk membuat janji pangkas rambut, namun, dengan kemajuan teknologi, konsep pangkas rambut online mulai muncul sebagai alternatif yang inovatif dan praktis[1].

Barbershop online atau jasa pangkas rambut merupakan solusi kontemporer bagi pelanggan yang mencari kenyamanan dalam penjadwalan layanan penampilan kecantikan dan ketampanan [2]. Dengan memanfaatkan aplikasi pangkas rambut online, pelanggan dapat mengakses layanan pangkas rambut tanpa harus meninggalkan kenyamanan rumah mereka. Hal ini menciptakan peluang baru bagi industri salon untuk meningkatkan efisiensi layanan dan memberikan pengalaman yang lebih personal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi pangkas rambut online yang tidak hanya memfasilitasi proses pemesanan, tetapi juga meningkatkan interaksi antara pelanggan dan penyedia layanan [3]. Dengan menganalisis kebutuhan pengguna, merancang tampilan antarmuka (desain *interface*) yang responsif dan mengimplementasikan fitur-fitur inovatif, aplikasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi pelanggan dan salon yang menggunakan layanannya.

Dengan memahami kebutuhan pelanggan dan mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam industri salon, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi positif bagi perkembangan industri kecantikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pendekatan ini diharapkan dapat membuka jalan bagi pengalaman tata rambut yang lebih modern, efisien, dan memuaskan bagi semua pihak [4].

"*The Impact of Online Booking Systems on Customer Satisfaction in the Hair Salon Industry: A Case Study in the UK*" (Tahun: 2017), pada penelitian ini mengeksplorasi dampak sistem pemesanan online terhadap kepuasan pelanggan dalam industri salon rambut di Inggris. Melalui studi kasus, penelitian ini menyoroti manfaat dan tantangan yang terkait dengan penggunaan sistem pemesanan online dalam meningkatkan efisiensi layanan dan memperbaiki interaksi antara pelanggan dan penyedia layanan. Dengan mempertimbangkan perspektif pelanggan dan penyedia layanan, penelitian ini memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana aplikasi pangkas rambut online dapat memengaruhi pengalaman pelanggan dan kinerja salon.

"*Designing User Experience for Mobile Hair Salon Applications: A Case Study of Young Urban Women in Indonesia*" (Tahun: 2019), pada penelitian ini fokus pada merancang pengalaman pengguna untuk aplikasi pangkas rambut mobile, khususnya di kalangan wanita perkotaan muda di Indonesia. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini

mengidentifikasi kebutuhan, preferensi, dan harapan pengguna terhadap aplikasi pangkas rambut mobile. Hasil dari penelitian ini memberikan panduan desain yang berharga bagi pengembangan aplikasi yang lebih sesuai dengan konteks budaya dan preferensi pengguna di Indonesia

Prinsip-prinsip design thinking telah diterapkan dalam pengembangan aplikasi ini. Design thinking adalah pendekatan atau metode yang digunakan dalam proses desain atau inovasi. Pendekatan ini menekankan pada pemahaman yang mendalam terhadap pengguna akhir, menciptakan solusi yang relevan dengan kebutuhan dan permasalahan mereka. Metode pendekatan design thinking melibatkan serangkaian langkah atau tahapan yang dilakukan secara berurutan atau berulang, dan seringkali melibatkan kolaborasi tim lintas disiplin ilmu[5].

2. TINJAUAN PUSTAKA

Merancang UI/UX aplikasi penata atau pangkas rambut online dengan pendekatan pemikiran desain menggabungkan dua bidang yang berkembang pesat di dunia teknologi dan desain [6] [7] [8].

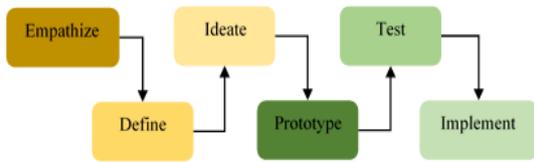
Design Thinking adalah pendekatan inovatif dalam pemecahan masalah yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan pengalaman pengguna akhir [9]. Metode ini melibatkan serangkaian langkah yang sistematis namun fleksibel, yang mencakup tahapan empati untuk memahami pengguna, mendefinisikan masalah dengan jelas, mengembangkan ide-ide kreatif, membuat prototipe, dan menguji solusi dengan pengguna nyata [10] [11].

Desain UI/UX adalah pendekatan yang holistik dalam menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan efisien ketika berinteraksi dengan produk digital [12]. Model UI atau *User Interface*, berkaitan dengan aspek visual dan interaktif dari suatu produk, seperti tata letak, warna, tombol, dan elemen visual lainnya yang mempengaruhi bagaimana pengguna berinteraksi secara langsung dengan antarmuka [13] [14].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi atau teknik *Design Thinking* [15]. *Design Thinking* adalah pendekatan pemecahan masalah yang cocok untuk merancang produk, layanan atau pengalaman pengguna[16]. Terdapat beberapa langkah atau tahapan dalam proses pemecahan masalah menggunakan metode *Design Thinking* seperti pada Gambar 1 [17].

Tahapan-tahapan tersebut memiliki fungsi dan peranan yang berbeda sehingga saling menguatkan antar satu tahapan dengan tahapan yang lainnya. Mulai dari *Emphasize* sampai pada *Implement*.



Gambar 1. Tahapan Design Thinking

Berdasarkan Gambar 1, pada tahapan awal terdapat *empathize* yang memiliki fungsi untuk memahami secara mendalam pengalaman dan kebutuhan pengguna. Selanjutnya terdapat tahapan *define* yakni mendefinisikan masalah atau tantangan yang dihadapi oleh pengguna berdasarkan pemahaman yang diperoleh pada tahap *emphatise*. Kemudian tahapan *ideate* yang menghasilkan ide kreatif sebanyak mungkin untuk memecahkan masalah yang telah diidentifikasi. Tahapan ke 4 adalah *prototype* yang didalamnya terdapat proses pembuatan prototipe atau model sederhana dari solusi yang diusulkan[18]. Tahap ke 5 adalah *test* yakni menguji prototipe dengan pengguna akhir untuk mendapatkan umpan balik. Sedangkan tahapan terakhir adalah pengujian atau *implement*. Pada tahapan ini peneliti menggunakan teknik *Maze Design* [19].

Langkah-langkah ini sering kali berulang dan pengguna metode ini sering kali kembali ke langkah sebelumnya dalam menyesuaikan solusi[20].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi pangkas rambut online memberikan kemudahan akses layanan dari mana saja tanpa harus datang ke salon, memungkinkan pelanggan untuk memesan dengan cepat. Ini membantu menghemat waktu pelanggan dan tukang cukur, dengan pilihan tukang cukur dan gaya rambut yang dapat dipilih serta pembayaran yang mudah dan aman secara online.

4.1 Empati (*Empathize*)

Melalui wawancara, observasi, dan riset, penulis dapat memahami kebutuhan dan tantangan pelanggan serta tukang cukur. Memahami bahwa pelanggan menginginkan kemudahan dalam memesan pangkas rambut tanpa harus mengunjungi salon.

Tabel 1. Pertanyaan untuk masalah yang dihadapi

No	Pertanyaan
1	Apakah anda tertarik dengan aplikasi cukur rambut online?
2	Kendala yang anda alami saat cukur rambut offline?
3	Kelebihan dana kekurangan cukur rambut offline?
4	Menurut anda apa keuntungan adanya aplikasi cukur rambut online?

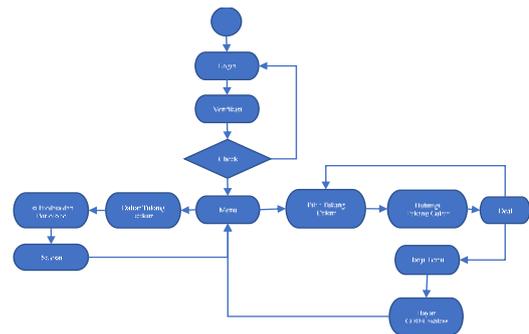
No	Pertanyaan
5	Saran anda untuk aplikasi cukur rambut online?

4.2 Tentukan (*Define*)

Menetapkan bahwa ada masalah dalam aksesibilitas dan efisiensi dalam layanan pangkas rambut tradisional. Menyadari bahwa waktu pelanggan dan tukang cukur memiliki nilai yang sangat penting.

4.3 Ideasikan (*Ideate*)

Melakukan sesi brainstorming untuk menciptakan solusi kreatif yang dapat mengatasi masalah-masalah yang diidentifikasi. Menciptakan konsep aplikasi yang memungkinkan pelanggan memesan pangkas rambut dengan mudah dan tukang cukur untuk mengelola jadwal mereka.



Gambar 2. Flowchart Aplikasi

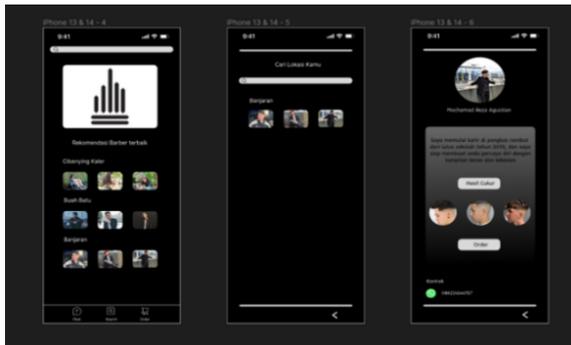
Berdasarkan Gambar 2 disajikan bentuk flowchart Aplikasi. Pertama, pengguna memulai dengan melakukan login ke dalam sistem. Setelah berhasil login, sistem melakukan verifikasi terhadap data pengguna. Jika verifikasi berhasil, pengguna diarahkan ke menu utama. Di menu utama, pengguna memiliki opsi untuk memilih tukang cukur yang tersedia. Setelah memilih tukang cukur yang diinginkan, pengguna dapat menghubungi tukang cukur tersebut untuk mendiskusikan detail lebih lanjut dan mencapai kesepakatan.

Setelah kesepakatan tercapai, pengguna dan tukang cukur membuat janji temu. Selanjutnya, pengguna melakukan pembayaran, baik secara tunai pada saat layanan (COD) atau menggunakan metode pembayaran cashless. Setelah semua langkah ini selesai, layanan pemesanan tukang cukur dianggap selesai. Alur ini mencakup semua langkah penting dalam proses pemesanan layanan tukang cukur secara online, mulai dari login hingga penyelesaian transaksi dan layanan. Seluruh tahapan pada gambar 2 mengacu pada konsep *Design Thinking* sehingga tahapannya harus sesuai sehingga menghasilkan tujuan yang dapat mempermudah pengguna.

4.4 Prototip (*Prototype*)

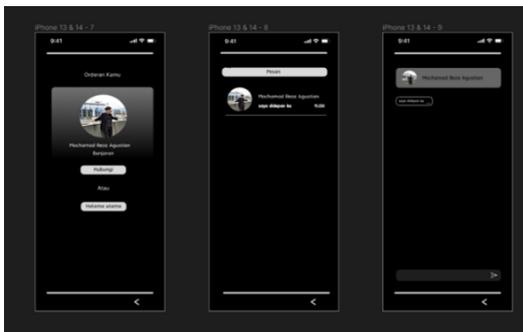
Dalam Prototip ini peneliti menggunakan figma

untuk perancangan aplikasi cukur rambut online ini. Membuat prototipe sederhana dan berkualitas pada aplikasi yang memperlihatkan fitur-fitur kunci, seperti pemilihan tukang cukur, pilihan gaya rambut, sistem pembayaran, dan fitur umpan balik. Mengumpulkan umpan balik dari pengguna potensial dan melakukan iterasi berdasarkan tanggapan mereka.



Gambar 3. Tampilan Dashboard, Search, Profile Pemangkas

Berdasarkan Gambar 3 terdapat salah tampilan Dashboard yakni tampilan utama dari aplikasi yang berisikan logo dan foto profile para pemangkas rambut. Terdapat tampilan Search (pencarian) merupakan tampilan untuk mencari para caster atau pemangkas rambut terdekat. Terdapat juga tampilan Profile Pemangkas yakni tampilan biodata singkat pata capster atau pemangkas terdapat nama, hasil cukur dan nomor pemangkas serta button order untuk tahap selanjutnya.

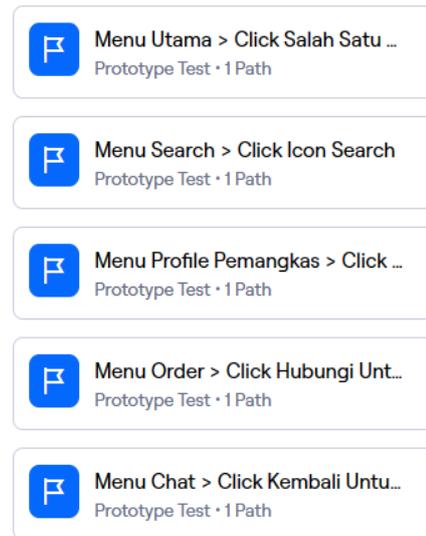


Gambar 4. Tampilan Order, Chat

Berdasarkan Gambar 4 terdapat tampilan Order merupakan tampilan jika pengguna sudah melakukan pilihan capster atau pemangkas di halaman profile pemangkas. Pada halaman ini berisikan button hubungi dan button halaman utama untuk kembali ke menu awal. Tampilan Chat Adalah tampilan untuk melakukan chat lebih lanjut dengan capster atau pemangkas.

4.5 Uji (Test)

Menguji aplikasi dengan sekelompok kecil pengguna untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan. Tahapan test atau sering dikenal testing merupakan tahapan akhir pada uji aplikasi.



Gambar 5. Tahapan Prototip Test

Adapun hasil dari responden saat melakukan test pada aplikasi cukur rambut online antara lain seperti Menu Utama dilakukan aksi Click pada Salah Satu Foto Profile Pemangkas Rambut. Hasilnya sesuai pada Gambar 6.



Gambar 6. Hasil Test Tahap Ke 1

Pada Gambar 7 merupakan hasil test pada tahap kedua. Teknisnya dengan pada Menu Search dilakukan aksi Click Icon Search yang fungsinya utamanya untuk melakukan pencarian sesuai keinginan pengguna.



Gambar 7. Hasil Test Tahap Ke 2

Pada Gambar 8 terdapat hasil uji aplikasi tahap ketiga. Pada tahapan ini dilakukan pada menu profile Pemangkas kemudian pengguna melakukan aksi order untuk memesan.



Gambar 8. Hasil Test Tahap Ke 3

Pada Gambar 9 merupakan tahapan uji keempat Pengguna memilih fitur menu order kemudian memilih fitur hubungi yang memiliki fungsi untuk menghubungi pihak pemangkas rambut.



Gambar 9. Hasil Test Tahap Ke 4

Pada Gambar 10 dilakukan uji aplikasi tahap kelima. Pengguna melakukan pemilihan fitur menu chat kemudian melakukan aksi kembali untuk pindah pada halaman utama.



Gambar 10. Hasil Test Tahap Ke 5

5. SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa integrasi teknologi informasi dalam industri barbershop (pangkas rambut), khususnya layanan pangkas rambut, telah membawa perubahan signifikan terhadap cara layanan ini diberikan dan diterima. Penggunaan aplikasi pangkas rambut online menawarkan solusi yang lebih praktis dan efisien bagi pelanggan, memungkinkan mereka untuk membuat janji dan menerima layanan tanpa harus mengunjungi secara langsung (berbasis online). Melalui penerapan dari prinsip-prinsip pemikiran desain, penelitian ini berhasil merancang aplikasi yang tidak hanya memfasilitasi pemesanan, tetapi juga memperkuat interaksi antara pelanggan dan penyedia layanan. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa aplikasi pangkas rambut online dapat meningkatkan efisiensi layanan dan memberikan pengalaman yang lebih personal dan memuaskan. Dengan memahami berbagai kebutuhan pengguna sehingga dapat merancang tampilan antarmuka yang responsif serta fitur inovatif, aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan industri barbershop. Hasil pengujian prototipe menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu memenuhi harapan pengguna, memudahkan proses pemesanan, dan meningkatkan kepuasan pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Candra Wardana and I. Gusti Lanang Putra Eka Prisma, 'Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile', *JEISBI*, vol. 03, p. 2022.
- [2] Muhammad Divo Yursal and Dwi Mutia Sari, 'User Interface Design Aplikasi Mobile Hola-Hola', *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan*

- [3] *Media*, vol. 2, no. 2, pp. 136-147, Oct. 2023, doi: 10.55606/jurrsendem.v2i2.1600.
P. E. Hidayanti, R. I. Handayani, and B. Rifai, 'UI/UX Design of Online Tickets for Situ Pasir Maung Tourism in Dago Village Using the Figma Application', *sinkron*, vol. 8, no. 4, Oct 2023, doi: 10.33395/sinkron.v8i2.12098.
- [4] M. A. D. Pratama, Y. R. Ramadhan, and T. I. Hermanto, 'Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking', *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 9, no. 4, p. 980, Aug. 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i4.4442.
- [5] L. Setiyani and E. Tjandra, 'UI / UX Design Model for Student Complaint Handling Application Using Design Thinking Method (Case Study: STMIK Rosma Karawang)'. [Online]. Available: <http://ijstm.inarah.co.id>
- [6] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. Aufan, 'Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan Figma', *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 1, pp. 43-52, Aug. 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [7] S. Amalina, F. Wahid, V. Satriadi, F. S. Farhani, and N. Setiani, 'Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking', 2017.
- [8] A. Flores, B. Hall, L. Carter, M. Lanum, R. Narahari, and G. Goodman, 'Verum fitness: An AI powered mobile fitness safety and improvement application', in *2021 IEEE 33rd international conference on tools with Artificial Intelligence (ICTAI)*, IEEE, 2021, pp. 980-984.
- [9] K. A. Cabauatan and G. A. Lopez, 'Mobile Fitness Applications And Gym Exercises Of First-Year College Students', *Globus Journal of Progressive Education*, vol. 11, no. 2, 2021.
- [10] I. Ramadhani Mukhlis *et al.*, 'Pelatihan UI/UX Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Kompetensi Di Bidang Desain Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur', 2023.
- [11] S. Kaewunruen and C. Lei, 'Smartphone sensing and identification of shock noise and vibration induced by gym activities', *Acoust Aust*, vol. 48, no. 3, pp. 349-361, 2020.
- [12] U. A. Khan *et al.*, 'Towards a complete set of gym exercises detection using smartphone sensors', *Sci Program*, vol. 2020, no. 1, p. 6471438, 2020.
- [13] F. Kesuma Bhakti, I. Ahmad, and Q. J. Adrian, 'Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung)', *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 3, no. 2, pp. 45-54, 2022,

- [Online]. Available:
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [14] K. Koloay, S. R. U. A. Sompie, and S. D. E. Paturusi, 'Rancang Bangun Aplikasi Fitness Berbasis Android (Studi Kasus: Popeye Gym Suwaan)', 2020.
- [15] A. K. Nadhif, D. Taufiq W, M. F. Hussein, and I. S. Widiati, 'Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking', *Jurnal IT CIDA*, vol. 7, no. 1, 2021.
- [16] I. Angelica and C. Nas, 'Design UI / UX Prototype Aplikasi Pemesanan Produk Dimskuy Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Figma'.
- [17] C. S. Surachman, M. Riyan Andriyanto, C. Rahmawati, and P. Sukmasetya, 'Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in'.
- [18] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. Nurul Alfian, and N. Safitri, 'Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya', *Shilka Dina Anwariya*, vol. 3, no. 1, 2021, [Online]. Available: www.youtube.com,
- [19] Z. A. Pratama, A. P. Sari, and S. Mitro, 'Maze Design Usability Testing Pada Prototipe Aplikasi Iot Urban Farming Hips', *Jurnal POLEKTRO: Jurnal Power Elektronik*, vol. 12, no. 3, p. 2023.
- [20] M. Hamdandi, R. Chandra, F. Bachtiar, N. Lais, D. A. Sastika, and M. R. Pribadi, *MDP Student Conference (MSC) 2022 Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Bapakkost Dengan Metode Design Thinking*.