

## ABSTRAK

Salsabila Intan Mustofa, 11120210

PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA  
APLIKASI PENJUALAN PRODUK KECANTIKAN BLOOMY BERBASIS  
*MOBILE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Skripsi, Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi  
Informasi. Universitas Gunadarma. 2024.

Kata Kunci : Aplikasi, Figma, *User Interface* (UI), *User Experience* (UX)

(xi + 154 + Lampiran)

Industri kecantikan, terutama skincare dan makeup, tumbuh pesat di Indonesia seiring meningkatnya kesadaran akan perawatan kulit dan penggunaan platform digital untuk pembelian produk. Aplikasi Bloomy hadir sebagai solusi digital, membantu pengguna memilih produk skincare dan makeup sesuai kebutuhan, melalui fitur-fitur yang mempermudah identifikasi jenis kulit dan preferensi pengguna. Tujuan penulisan ini yaitu merancang User Interface dan User Experience aplikasi Bloomy sehingga menghasilkan prototype aplikasi berbasis mobile yang dapat memudahkan pengguna Bloomy untuk memiliki pengalaman berbelanja yang nyaman, pencarian informasi mengenai produk skincare dan makeup yang sesuai, diikuti dengan kualitas tampilan menarik yang diharapkan oleh pengguna melalui pendekatan design thinking. Hasil uji yang dilakukan pada tahapan usability testing yang telah dilakukan menggunakan Maze Design yang menghasilkan hasil skor rata – rata sebesar 94 dengan yang tergolong pada tingkatan high dari usabilitasnya. Penilaian dengan System Usability Scale yang menghasilkan rata – rata skor sebesar 83 yang masuk ke dalam kategori "Acceptable" dari segi penerimaan (Acceptability Range), serta grade "A" dari segi perankingan (SUS score persentile rank), dan mendapatkan penilaian "Excellent" dari segi adjective ratings.

Daftar Pustaka (2017 – 2024)