

# Perancangan Ui/Ux Aplikasi Barbershop Fathan Dengan Menggunakan Metode User Centered Design

Muhammad Zidan Al-Faqih Hidayatulloh<sup>a</sup>, Dr.Shofa Shofia Hilabi,M.kom<sup>a</sup>, Bayu Priyatna,M.Kom<sup>a</sup>  
<sup>a</sup>Universitas Buana Perjuangan Karawang  
email: [Si21.muhammadhi@mhs.ubpkarawang.ac.id](mailto:Si21.muhammadhi@mhs.ubpkarawang.ac.id)

## ABSTRACT

This research aims to design a Fathan Barbershop mobile application using a User-Centered Design approach to improve user experience and service efficiency. This method emphasizes a deep understanding of user needs through empathy, clear problem formulation, creative solution ideation, prototyping, and iterative testing. The results of this research are expected to produce a user-friendly application that provides solutions to user problems, such as ordering difficulties and time management. The application of User-Centered Design in application development in the barbershop service industry. The need for fast, easy, and efficient service has driven many service businesses to shift to digital platforms, such as mobile-based applications, to meet the expectations of modern customers who desire easy access to services. Usability testing was conducted using the System Usability Scale (SUS) method on 10 respondents, with an average SUS score of 91.5, indicating that the application was very well received by users. These results demonstrate that the UCD approach is capable of producing an intuitive, user-friendly application that increases efficiency in barbershop service bookings.

**Keywords:** User Centered Design, UI/UX, mobile app, barbershop, User page

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi mobile Fathan Barbershop dengan pendekatan *User Centered Design* untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan efisiensi layanan. Metode ini menekankan pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna melalui fase empati, perumusan masalah yang jelas, ideasi solusi kreatif, pembuatan prototipe, dan pengujian iteratif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan aplikasi yang *user-friendly* dan memberikan solusi atas permasalahan pengguna, seperti kesulitan pemesanan dan manajemen waktu.penerapan *User Centered Design* dalam pengembangan aplikasi di industri jasa barbershop. Kebutuhan akan layanan yang cepat, mudah, dan efisien mendorong banyak bisnis jasa untuk beralih ke platform digital, seperti aplikasi berbasis mobile, guna memenuhi harapan pelanggan modern yang menginginkan kemudahan dalam mengakses layanan. Pengujian usability dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) terhadap 10 responden, dengan hasil rata-rata skor SUS sebesar 91,5, yang mengindikasikan bahwa aplikasi diterima dengan sangat baik oleh pengguna. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan UCD mampu menghasilkan aplikasi yang intuitif, ramah pengguna, serta meningkatkan efisiensi dalam pemesanan layanan barbershop.

**Kata Kunci:** User Centered Design, UI/UX, aplikasi mobile, barbershop, Halaman pengguna

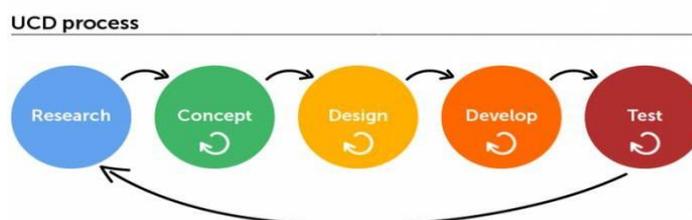
## 1. INTRODUCTION

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, industri jasa seperti barbershop menghadapi tantangan baru untuk tetap kompetitif di tengah perubahan preferensi konsumen yang semakin mengandalkan teknologi dalam aktivitas sehari-hari. Kebutuhan akan layanan yang cepat, mudah, dan efisien mendorong banyak bisnis, jasa untuk beralih ke platform digital, seperti aplikasi berbasis mobile, guna memenuhi harapan pelanggan modern yang menginginkan kemudahan dalam mengakses layanan. Barbershop, yang selama ini berbasis offline, mulai mengadopsi teknologi untuk memberikan kemudahan dalam proses pemesanan, pengelolaan antrian, hingga manajemen waktu.(Santika et al., 2023)

Fathan Barbershop, sebagai salah satu pemain di industri ini, menyadari pentingnya memiliki aplikasi mobile yang mampu memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan menyenangkan. Dengan semakin ketatnya persaingan di sektor ini, aplikasi yang menawarkan layanan tanpa hambatan dengan desain antarmuka yang mudah dipahami menjadi salah satu kunci untuk mempertahankan loyalitas pelanggan dan menarik pengguna baru. Dalam konteks ini, perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang baik menjadi faktor penting untuk meningkatkan kualitas interaksi antara pengguna dan layanan barbershop. antarmuka yang mudah dipahami menjadi salah satu kunci untuk mempertahankan loyalitas pelanggan dan menarik pengguna baru. Dalam konteks ini, perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang baik menjadi faktor penting untuk meningkatkan kualitas interaksi antara pengguna dan layanan barbershop. (Bahtiar & Gustalika, 2022)

## 2. METHODS

user centered design adalah sebuah proses desain interface (antarmuka) yang fokus terhadap tujuan kegunaan, karakteristik pengguna, lingkungan, tugas, dan alur kerja di dalam desainnya. *UCD* adalah sebuah proses iterative (berulang-ulang), dimana desain dan evaluasi dibangun dari langkah awal hingga implementasi secara terus menerus, *User Centered Design (UCD)* merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis web. (Saputri et al., 2017) (Hilabi, 2022)



Gambar 2. 1 User Centered Design

Gambar di atas menggambarkan proses *User-Centered Design (UCD)*, sebuah pendekatan desain yang menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian dalam pengembangan produk atau layanan. Proses *UCD* ini.

### 1 Research (Penelitian) – 2 Minggu:

Fokus: Memahami kebutuhan spesifik pelanggan barbershop

"Fathan". Metode:

- o Wawancara: Melakukan wawancara dengan 5 pelanggan tetap Fathan Barbershop yang berusia 20–35 tahun dari berbagai latar belakang pekerjaan (mahasiswa, karyawan

swasta, dan wirausahawan).mengetahui kebiasaan, preferensi layanan, dan masalah yang sering dihadapi.(Priyatna & Hananto, 2020)

- Observasi: terhadap proses pelayanan di barbershop untuk mengidentifikasi titik hambatan layanan, seperti antrean, pemilihan kapster, dan waktu tunggu. (Priyatna et al., 2022)
- Analisis Data: Menganalisis data transaksi dan umpan balik pelanggan untuk mendapatkan wawasan tentang tren dan preferensi.(Priyatna et al., 2024)

Tujuan: Mengidentifikasi fitur-fitur yang paling diinginkan pelanggan, seperti pemesanan online, pemilihan kapster, atau program loyalitas.

## 2. Concept (Konsep) – 1 Minggu:

Fokus: Merumuskan ide-ide solusi berdasarkan

hasil penelitian. Metode:

- Brainstorming: Mengadakan sesi brainstorming dengan tim "Fathan" untuk menghasilkan berbagai ide fitur dan fungsionalitas aplikasi.(Fatah & Ayu Mufarroha, 2022)
- Mind Mapping: Membuat peta pikiran untuk mengorganisasi ide-ide dan mengidentifikasi hubungan antar fitur.(Hartawan, 2022)

Tujuan: Menentukan fitur-fitur inti aplikasi, seperti pemesanan jadwal, katalog layanan, dan profil pelanggan.

## 3. Design (Perancangan UI/UX) – 2 Minggu:

Fokus: Mengembangkan desain antarmuka yang intuitif

menarik. Metode:

- Mockup: Membuat mockup dengan tampilan visual yang lebih detail, termasuk warna, tipografi, dan ikon.
- Prototyping: Membuat prototipe interaktif untuk mensimulasikan penggunaan aplikasi.

Tujuan: Menciptakan desain antarmuka yang mudah digunakan dan sesuai dengan identitas merek "Fathan".

## 4. Develop (Pengembangan) – 5 Minggu:

Fokus: Membangun aplikasi berdasarkan desain yang telah

disetujui. Metode:

- Coding: Melakukan coding untuk mengembangkan fungsionalitas aplikasi.
- Integrasi: Mengintegrasikan berbagai komponen, seperti sistem pemesanan, pembayaran online, dan notifikasi.(Priyatna & Hananto, 2020)

Tujuan: Menghasilkan aplikasi yang stabil, aman, dan responsif.

## 5. Test (Pengujian) – 2 Minggu:

Fokus: Mendapatkan umpan balik dari pengguna untuk perbaikan aplikasi. Metode:

- Usability Testing: Mengadakan sesi pengujian dengan pelanggan "Fathan" untuk mengamati cara mereka menggunakan aplikasi.
- A/B Testing: Melakukan A/B testing untuk membandingkan berbagai desain atau fitur.

### 3. RESULTS

Hasil penelitian yang dilakukan melalui pendekatan *User Centered Design (UCD)* menghasilkan beberapa temuan penting. Pada tahap analisis kebutuhan, wawancara dengan lima pelanggan tetap Fathan Barbershop menunjukkan bahwa pengguna menginginkan fitur utama berupa pemesanan layanan secara daring, pemilihan kapster, katalog model rambut, serta adanya notifikasi pengingat jadwal. Observasi lapangan juga memperlihatkan kendala yang sering dihadapi pelanggan, seperti antrean panjang, ketidakpastian waktu layanan, dan kesulitan memilih kapster sesuai preferensi.

Tahap perancangan prototipe dilakukan menggunakan aplikasi *Figma* dengan fokus pada tampilan yang sederhana, mudah dipahami, serta sesuai dengan identitas merek Fathan Barbershop. Prototipe yang dihasilkan menampilkan empat halaman utama, yaitu *Login Page* untuk autentikasi pengguna, *Homepage* yang berisi informasi layanan dan promo, *Service Page* untuk katalog model rambut, serta *Profile Page* yang memungkinkan pengguna mengelola akun, mengganti kata sandi, melihat riwayat layanan, hingga menghapus akun.

### 4. Reporting Research Results

- Analisis Kebutuhan

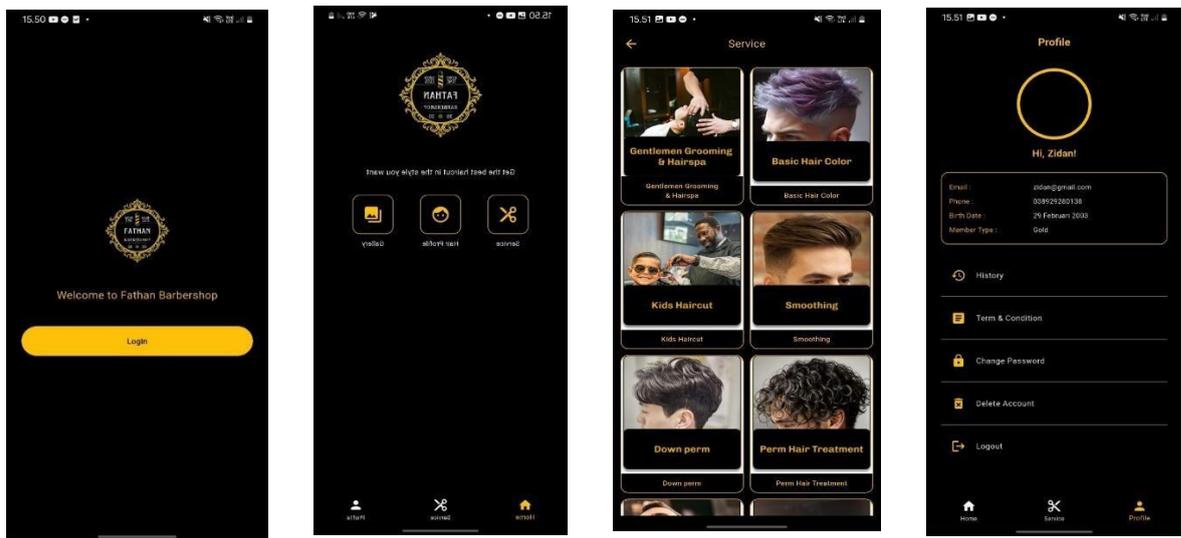
Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan proses observasi dan wawancara, Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan calon pengguna potensial mengenai *front end* aplikasi yang diusulkan. Aktivitas yang dihasilkan pada tahap ini adalah hasil observasi dan wawancara.

No.	Pertanyaan
1.	Seberapa sering Anda menggunakan jasa booking barbershop?
2.	Apa alasan utama Anda memilih menggunakan jasa booking barbershop?
3.	Apa kendala yang sering Anda alami saat menggunakan layanan booking barbershop?
4.	Apakah Anda pernah merasa tidak puas dengan layanan booking barbershop? Mengapa?
5.	Bagaimana biasanya Anda mengetahui atau memilih tempat booking barbershop?
6.	Fitur apa saja yang Anda harapkan ada dalam aplikasi booking barbershop?
7.	Apakah Anda bersedia menggunakan aplikasi digital untuk memesan booking barbershop? Mengapa?

Table 1 Pertanyaan Wawancara

○ Perancangan Prototipe

Pada tahap ini dilakukan perancangan antar muka atau biasa disebut UI design menggunakan aplikasi figma. Tahap ini dibuat agar desain yang sudah dibuat menjadi interaktif dan berfungsi,



Gambar 2 Prototype Aplikasi Fathan Barbershop

Prototype ini dibuat bertujuan untuk menyajikan visualisasi produk dari sebuah permasalahan yang sudah dijelaskan..(Shofia Hilabi et al., 2021)

○ Pengembangan *front end* aplikasi

Pada penelitian ini implementasi dari pengembangan *front end* aplikasi dilakukan menggunakan *framework* flutter pada visual code studio yang menghasilkan 4 tampilan utama yaitu:

a) Loginpage

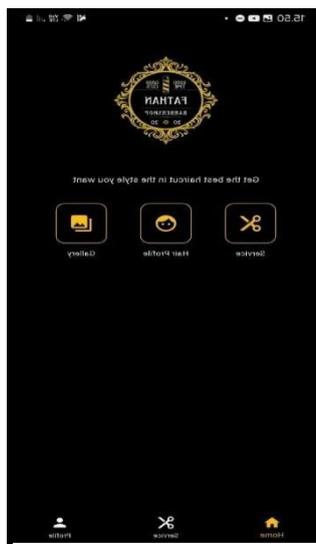
Halaman login ini adalah form login sederhana, pada halaman login ini pengguna bisa memasukkan *username* dan *password*.



Gambar 3 Tampilan login

b) Homepage

Pada tampilan halaman home ini layanan dari Aplikasi Fathan Barbershop sehingga pengguna bisa melihat layanan dan promo yang tersedia..(Tukino et al., 2024)



c) Servicepage

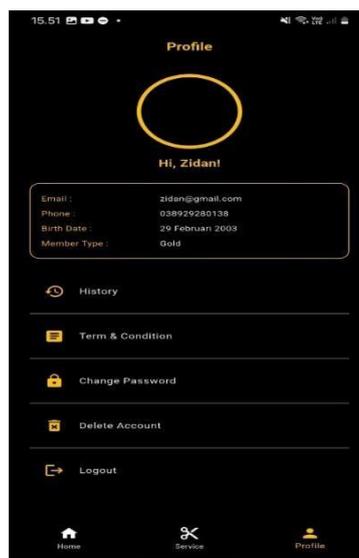
Di tampilan Service ini agar bisa melihat model rambut.



Gambar 5 Tampilan Service

d) Profilepage

Kemudian pada halama profile ini pengguna masuk ke pengaturan akun pengguna sehingga pengguna bisa mengganti password, melihat history pesanan layanan, bahkan menghapus akun.



Gambar 6 Tampilan Profile

o Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan pengujian *usability* dengan 10 responden kepada pengguna potensial menggunakan metode *system usability scale* (SUS) yang berbentuk kuisioner. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi pengguna terhadap kesesuaian *front end* aplikasi yang dibuat. (Bahtiar & Gustalika, 2022)

- 1 Saya pikir akan memakai sistem ini lagi.

---

- 2 Saya menganggap sistem ini rumit untuk dipakai.
- 3 Saya menganggap sistem ini mudah dikendalikan.
- 4 Saya membutuhkan pihak luar atau ahli untuk pakai sistem ini.
- 5 Saya menganggap fitur-fitur sistem ini berjalan seperti biasanya.
- 6 Saya menganggap ada banyak yang tidak konsisten (bukan semestinya di sistem ini).
- 7 Saya menganggap orang lain akan memahami cara memakai sistem ini dengan cepat.
- 8 Saya menganggap sistem ini mencampurkan.
- 9 Saya merasa tidak ada rintangan untuk memanfaatkan sistem ini.

---

- 10 Saya harus terbiasa dulu sebelum memanfaatkan sistem ini.

Table 2 Pertanyaan Kuisioner SUS

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-ragu (RG)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Table 3 Bobot poin Jawaban Kuisioner SUS

Responden	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Skor SUS
R1	2	3	4	4	5	3	4	5	3	37	80
R2	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49	122,5
R3	2	3	5	3	5	3	4	5	1	35	87,5
R4	3	5	2	3	4	5	2	5	5	38	95
R5	5	4	3	5	2	2	4	5	3	37	80
R6	4	4	4	4	3	3	4	4	3	37	80
R7	4	4	4	4	5	5	5	5	5	45	122,5
R8	4	5	4	4	3	4	4	4	3	39	97,5
R9	2	3	4	5	1	2	3	4	5	30	75
R10	5	4	3	3	4	4	3	4	4	38	95
Jumlah											915

Table 4 Rangkuman Hasil Kuisisioner SUS

Setelah skor SUS didapatkan dari seluruh responden selanjutnya skor dijumlahkan kemudian diambil rata-ratanya menggunakan persamaan berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} = \frac{915}{10} = 91,5$$

n 10

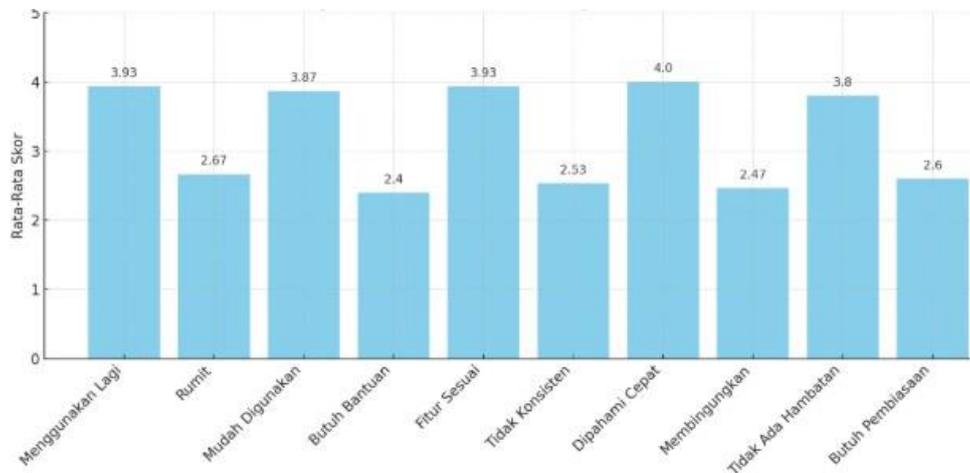
Keterangan:

$\bar{x}$  = skor rata-rata

$\sum x$  = Jumlah skor sus

n = jumlah responden

Berdasarkan pengujian pada aplikasi Fathan Barbershop Yang dilakukan pada 10 Responden didapatkan rata-rata skor SUS 91,5.



Gambar 7 Grafik Gambar Kueisoner SUS

## 5. DISCUSSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *User Centered Design (UCD)* pada pengembangan aplikasi Fathan Barbershop mampu menghasilkan antarmuka yang intuitif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini dibuktikan dengan skor *System Usability Scale (SUS)* sebesar 91,5 yang termasuk kategori “**Excellent**”, menandakan aplikasi mudah digunakan, konsisten, serta memberikan pengalaman positif bagi responden. Temuan ini sejalan dengan penelitian Alja, Daniati, dan Ristyawan (2024) yang menyatakan bahwa penerapan UCD secara signifikan meningkatkan kualitas desain UI/UX serta kepuasan pengguna pada aplikasi berbasis layanan digital.

Meskipun hasil pengujian menunjukkan penerimaan yang sangat baik, penelitian ini memiliki keterbatasan jumlah responden yang relatif kecil sehingga belum sepenuhnya mewakili beragam latar belakang pengguna. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak responden dan menambahkan fitur lanjutan, seperti *real-time booking* dan program loyalitas.

## 6. CONCLUSION

Front end aplikasi Fathan Barber shop berhasil dikembangkan dengan pendekatan *User Centered Design*. Hasil evaluasi menunjukkan skor *SUS* yang sangat tinggi, mengindikasikan bahwa front end aplikasi sangat dapat diterima oleh pengguna, penambahan fitur, pelacakan dan panduan pengguna dapat menjadi pengembangan selanjutnya. Saran untuk penelitian lanjut adalah memperluas uji coba usability dengan responden, dari latar belakang, usia dan profesi serta, mengimplementasikan fitur booking Fathan Barbershop secara real-time.

Pengembangan front end aplikasi Fathan barbershop dengan Pendekatan *User Centered Design* menghasilkan front end aplikasi yang intuitif dan ramah pengguna. Front end aplikasi ini meningkatkan kemudahan akses layanan Fathan Barbershop secara online dan dapat menjadi model bagi Pengembangan aplikasi

## 7. REFERENCES

- Bahtiar, A. R., & Gustalika, M. A. (2022). Penerapan Metode System Usability Scale dalam Pengujian Rancangan Mobile Apps Gamification Tari Rakyat di Indonesia. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 491. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3510>
- Fatah, D. A., & Ayu Mufarroha, F. (2022). Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Akademik Berbasis Wireframing. *Jurnal Simantec*, 11(1), 97–106. <https://doi.org/10.21107/simantec.v11i1.19739>
- Hartawan, M. S. (2022). Penerapan User Centered Design (Ucd) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film. *Jeis: Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma*, 2(1), 43–47. <https://doi.org/10.56486/jeis.vol2no1.161>
- Hilabi, S. S. (2022). Rancang Bangun Sistem Inventory Usaha (UMKM) “Karpets” Desa Kamurang Berbasis Web. *Prosiding Konferensi Nasional Penelitian Dan Pengabdian*, 2, 1147–1155.
- Priyatna, B., Fitria, N., & Aprilia, H. (2022). Workshop Inovasi Konten Pembelajaran Dimasa Pandemi Dengan Pemanfaatan Open Broadcaster Software (Obs) Pada Guru Smk Wirasaba Karawang. *Konferensi Nasional Penelitian Dan Pengabdian (KNPP) Ke-2*, 1299–1309.
- Priyatna, B., & Hananto, A. (2020). Implementation of Application Programming Interface (API) in Indonesian Dance and Song Applications. *Systematics*, 2(2), 47–57. <https://doi.org/10.35706/sys.v2i2.3481>
- Priyatna, B., Hananto, A., & Huda, B. (2024). *Implementation of Digital Invitation Applications in The Era Society 5 . 0 As a Business Opportunity Micro Small to Medium ( MSMEs )*. 5(2), 90–98.

- Santika, R., Diana, A., & Khoiri, A. (2023). *Inovasi Dalam Layanan Barbershop Melalui Implementasi Customer Relationship Management Dengan Pendekatan Rapid Application Development*.
- Saputri, I. S. Y., Fadli, M., & Surya, I. (2017). Implementasi E-Commerce Menggunakan Metode UCD (User Centered Design) Berbasis Web. *Jurnal Aksara Komputer Terapan*, 6(2), 269–278.
- Shofia Hilabi, S., Solehudin, A., & Susanto, S. (2021). Application for Submission of Research Recommendations and Practice Work Web Based. *Buana Information Technology and Computer Sciences (BIT and CS)*, 2(1), 22–25. <https://doi.org/10.36805/bit-cs.v2i1.1262>
- Tukino, Hananto, A., Nanda, R. A., Novalia, E., Sedyono, E., & Sanjaya, J. (2024). LSTM and Word Embedding: Classification and Prediction of Puskesmas Reviews Via Twitter. *E3S Web of Conferences*, 500. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202450001018>