



Aplikasi Kuis Skincare Web Dengan Python: Meningkatkan Pengetahuan Produk Skincare Melalui GUI Interaktif

Dandi Darmansyah¹, Jayyid Jiddan², Deni Fahrizal³, Muhammad Irfan Azhar Gurning⁴, Supiyandi^{5*}

^{1,2,3,4}Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia,

⁵Teknologi Informasi, Fakultas , Sains dan Teknologi Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

Email: ^{1*}dandidarmansyah8@gmail.com, ²jayyidjiddan87@gmail.com, ³denifahrizalpsb@gmail.com, ⁴irfanazhar100503@gmail.com, ⁵supiyandi.mkom@gmail.com

(* : coressponding author)

Abstrak – *Skincare* merupakan aspek penting dalam perawatan kecantikan dan kesehatan kulit. Namun, banyak individu yang masih awam dengan jenis-jenis produk *skincare* dan fungsinya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, proyek ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi kuis *skincare* berbasis GUI (*Graphical User Interface*) berbasis web dengan menggunakan Python. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan pengguna tentang berbagai jenis produk *skincare* melalui kuis interaktif. Dengan adanya batasan waktu dan fitur *hint*, aplikasi ini juga melatih kemampuan berpikir cepat serta pemahaman konsep *skincare* pengguna. Implementasi aplikasi kuis *skincare* ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi pengguna yang ingin meningkatkan pengetahuan mereka tentang *skincare*. Selain itu, aplikasi ini juga melatih pengguna dalam berfikir cepat dan memahami konsep dasar *skincare*. Implementasi aplikasi ini diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dan menarik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan *skincare* pengguna.

Kata Kunci: GUI ; Kuis Intreraktif ; Python; Skincare

Abstract – *Skincare* is an important aspect of beauty and skin health care. However, many individuals are still unfamiliar with the various types of *skincare* products and their functions. To address this issue, this project aims to develop a web-based *skincare* quiz application with a *Graphical User Interface* (GUI) using Python. The application is designed to enhance users' knowledge of different *skincare* products through interactive quizzes. With time limits and hint features, the application also trains users' quick thinking and understanding of *skincare* concepts. The implementation of this *skincare* quiz application is expected to serve as an engaging and effective learning medium for users looking to improve their *skincare* knowledge. Additionally, the application enhances users' ability to think quickly and understand basic *skincare* concepts. The implementation of this application is expected to be an effective and engaging learning tool to improve users' knowledge of *skincare*.

Keywords: GUI; Interactive Quiz; Python; Skincare

1. PENDAHULUAN

Perawatan kulit wajah dengan produk tertentu disebut *skincare*. Untuk menjaga kesehatan kulit dan memenuhi nutrisinya perawatan kulit sangat penting. Memperscantik diri tidak hanya menggunakan *makeup*, tetapi juga memerlukan memperbaiki dan mencegah banyak masalah kulit yang dialami wanita. Produk kecantikan *scincare* bertujuan untuk menangani berbagai masalah kulit, termasuk jerawat, noda bekas jerawat, flek wajah, memutihkan, memperbaiki kulit kusam, dan menunda penuaan dini (Windarti, 2022).

Khusus nya bagi remaja, masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Pada periode ini terjadi berbagai perubahan secara fisik, psikologi, hormonal, maupun perilaku sosial. Karena berbagai perubahan ini, remaja mulai memperhatikan bagaimana mereka terlihat pada orang-orang di sekitar mereka dan cenderung meniru apa yang mereka lihat. Mereka menginginkan kulit yang bebas jerawat, putih dan sehat (Cahya Purnomo dkk., 2021). Dalam upaya untuk mencapai penampilan yang diinginkan, remaja sering kali mencari produk *skincare* yang tepat untuk kebutuhan mereka.



Namun, karena banyaknya jenis *skincare* yang tersedia, konsumen kesulitan memilih jenis *skincare* yang tepat karena pengetahuan dan banyaknya jenis variasi produk *skincare* yang dijual di toko, apotek, maupun aplikasi ecommerce. Jenis produk *skincare* pada dasarnya meliputi pembersihan, perlindungan, dan pelembab kulit (Dewi dkk., 2023).

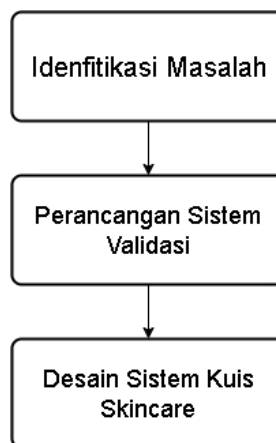
Untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan informasi yang jelas dan edukatif mengenai jenis *skincare*. Salah satu solusinya yaitu dengan pengembangan aplikasi kuis interaktif yang dirancang dengan berbasis web dengan menggunakan Python untuk membuat antarmuka grafis yang mudah digunakan.

Sementara teknologi web adalah alat yang digunakan untuk membuat aplikasi multi platform berbasis web yang dapat diakses dari berbagai web browser dan sistem operasi yang berbeda, aplikasi web merupakan aplikasi multi platform karena dapat diakses dari berbagai platform melalui web browser (Ramdan, 2020).

Penggunaan teknologi web dalam pengembangan aplikasi kuis *skincare* menawarkan keuntungan yang signifikan dalam menyebarkan informasi dan meningkatkan aksesibilitas. Dengan platform web, aplikasi ini dapat diakses dari berbagai perangkat seperti komputer, handphone, tablet, dan PC. Memungkinkan aplikasi untuk mencapai *audiens* yang lebih luas secara global.

2. METODE

Untuk penelitian ini, peneliti akan menggunakan tiga (3) tahapan proses penelitian yaitu: identifikasi masalah, perancangan sistem validasi, dan desain sistem kuis *skincare*.



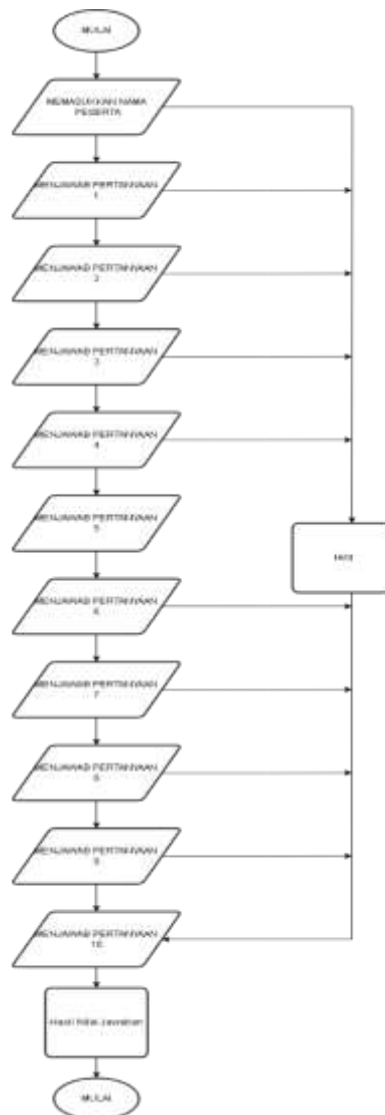
Gambar 1. Metode penelitian

1. Identifikasi Permasalahan: Pada tahap ini, masalah yang ada dideteksi.
2. Perancangan Sistem Validasi: Pada tahap ini, diagram flowchart digunakan untuk merancang sistem kuis *skincare*.
3. Desain sistem kuis *skincare*: Pada tahap ini, desain tampilan kuis *skincare* dibuat.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Diagram Flowchart

Flowchart merupakan teknik analisis visual yang digunakan untuk menjelaskan berbagai aspek dari sistem informasi dengan jelas, singkat, dan logis. Flowchart mencatat cara proses bisnis dilakukan serta aliran dokumen melalui organisasi. Ini adalah representasi grafis dari sistem, prosedur, dan pengendalian internal yang diterapkan oleh perusahaan (Tuasamu dkk., 2023).



Gambar 2. Diagram *Flowchart* Kuis Skincare

Pada gambar 2 menjelaskan diagram *flowchart*. Sebelum dimulainya kuis, peserta harus mengisi nama terlebih dahulu. Setelah mengisi nama, peserta harus menjawab 10 pertanyaan kuis yang berhubungan dengan *skincare*. Jika peserta kesulitan dalam menjawab pertanyaan, peserta diperbolehkan untuk menggunakan *hint* agar memudahkan dalam menjawab pertanyaan, jika sudah selesai menjawab 10 pertanyaan aplikasi akan menampilkan nilai hasil yang sudah didapatkan dari menjawab pertanyaan kuis.

3.2 Desain Kuis *Skincare*

Pada tahap berikutnya, mengaplikasikannya dalam bentuk program aplikasi maka diperlukan sebuah desain algoritma, Algoritma akan memudahkan pada proses pembuatan program aplikasi (Kusuma dkk., 2022). Pembuatan desain aplikasi sangat diperlukan agar dapat menghasilkan ide. Perancangan desain antarmuka (*User Interface*) dan desain pengalaman pengguna (*User Experience*) merupakan tahapan yang sangat penting dalam pengembangan sebuah perangkat lunak (Akbar dkk., 2023). Program yang dibuat berbasis web. Dengan tampilan yang sederhana, sehingga memudahkan peserta dalam menggunakannya. Pada tampilan awal aplikasi akan menampilkan form untuk mengisi nama sebelum memulai kuis.



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi

Volume 1, No. 11, Tahun 2024

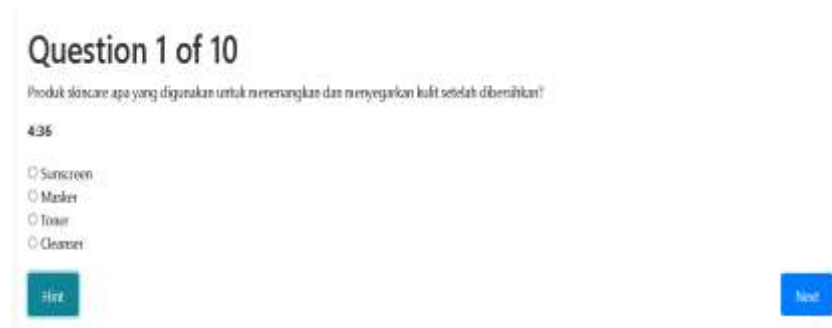
ISSN 3025-0919 (media online)

Hal 1144-1148



Gambar 3. Tampilan awal aplikasi

Setelah mengisi nama peserta harus menjawab pertanyaan kuis seputar skincare dalam waktu 5 menit untuk sepuluh soal.



Gambar 4. Soal pertanyaan kuis skincare

Jika peserta kesulitan dalam menjawab soal, aplikasi memberikan hint sebanyak 3 kali agar memudahkan peserta dalam menjawab pertanyaan.



Gambar 5. Hint

Setelah peserta selesai menjawab soal, aplikasi akan menampilkan hasil skor jawaban.



Gambar 6. Hasil skor kuis



4. KESIMPULAN

Studi ini menyoroti tantangan yang dihadapi konsumen dalam memilih produk skincare yang sesuai, disebabkan oleh banyaknya pilihan yang tersedia dan kurangnya pengetahuan tentang produk tersebut. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian mengembangkan sebuah aplikasi kuis *skincare* berbasis web menggunakan Python dengan GUI. Aplikasi ini bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan pengguna tentang *skincare* melalui kuis interaktif, tetapi juga untuk melatih kemampuan berfikir cepat dan pemahaman konsep *skincare* dengan memanfaatkan fitur batasan waktu dan *hint*.

REFERENCES

- Akbar, M. L., Usman, A., & Budiman, A. (2023). Rancang Bangun Desain Ui/Ux Pada Pembuatan Startup Aplikasi Selfcare Berbasis Website. *Jurnal Ilmu Komputer ...*, 2, 158–172.
- Cahya Purnomo, D., Yanti, M., & Widyassari, A. P. (2021). Pemilihan Produk Skincare Remaja Milenial Dengan Metode Simple Additive Weighting (Saw) Selection of Skincare Product for Milenial Adolescent Using Simple Additive Weighting Method. *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, 3(01), 32–41.
- Dewi, F. R., Azizah, N. L., & Hindarto, H. (2023). Implementasi Fuzzy Tsukamoto Dan Algoritma Genetika Pada Pemilihan Skincare. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(2), 95–102. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i2.785>
- Kusuma, M. R., Gata, W., Kurniawati, L., Friyadie, F., & Baihaqi, A. (2022). Penerapan Finite State Automata Pada Validasi Permohonan Pengajuan Layanan Akun Digital Menara Masjid. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 12(1), 73. <https://doi.org/10.35585/inspir.v12i1.2676>
- Ramdan, D. S. (2020). Aplikasi Desktop Multi Platform Untuk Redis Client Berbasis Teknologi Web Menggunakan Framework ElectronJS dan ReactJS. *Jurnal TEDC*, 14(3), 226–231.
- Tuasamu, Z., M. Lewaru, N. A. I., Idris, M. R., Syafaat, A. B. N., Faradilla, F., Fadlan, M., Nadiva, P., & Efendi, R. (2023). Analisis Sistem Informasi Akuntansi Siklus Pendapatan Menggunakan DFD Dan Flowchart Pada Bisnis Porobico. *Jurnal Bisnis Manajemen*, 1(2), 495–510.
- Windarti, S. (2022). Kebiasaan Pemakaian Skin Care Santri Putri Pesantren Kyai Syarifuddin Lumajang. *E-Jurnal*, 11(1), 123–130.