

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENSAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR ISTILAH	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	11
B. Penelitian Sebelumnya.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
B. Metode Pengumpulan Data.....	37
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	40
D. Konsep Penelitian	42

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

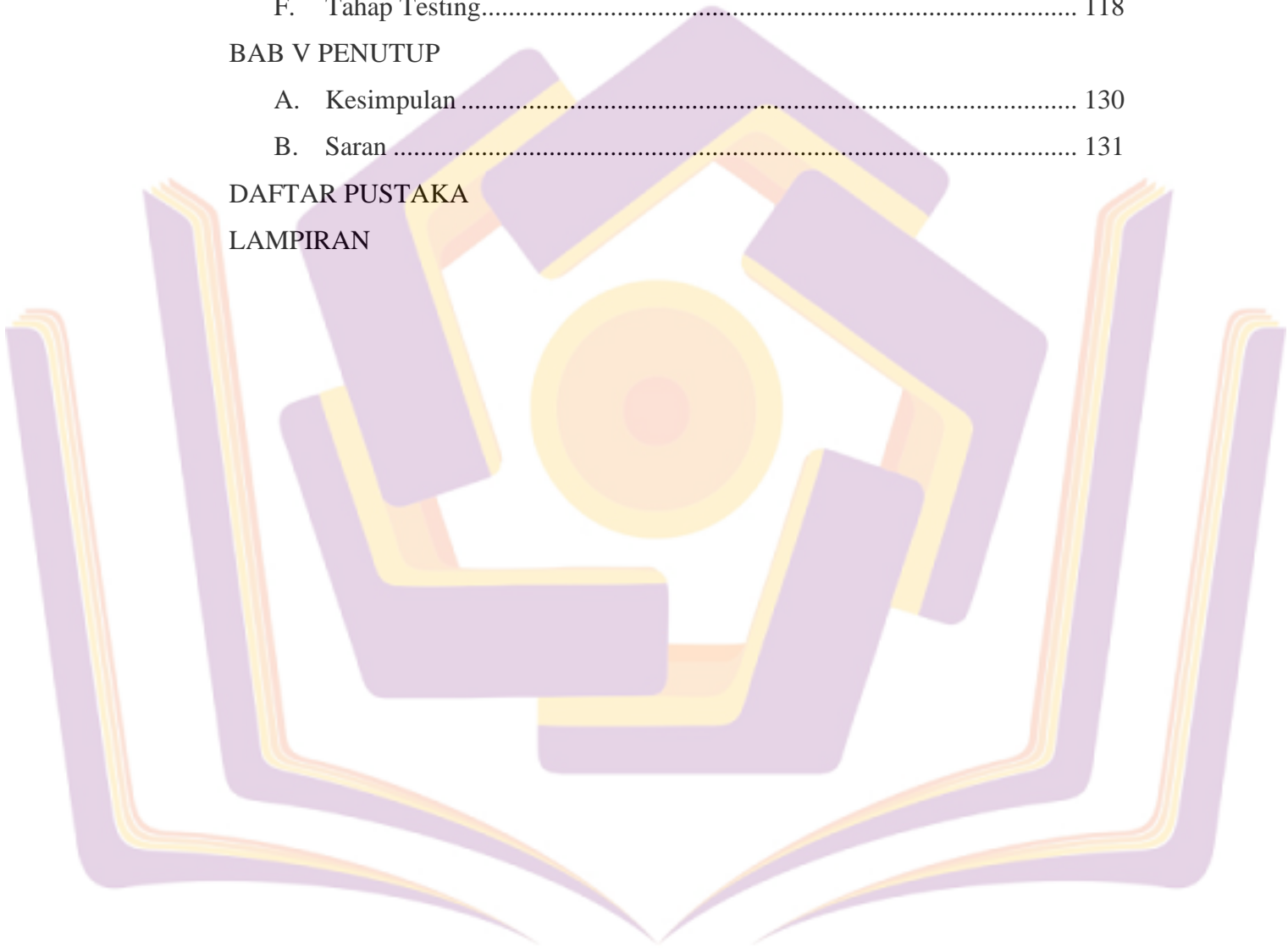
A. Tahap Identifikasi Masalah.....	57
B. Tahap <i>Empathize</i>	58
C. Tahap <i>Define</i>	62
D. Tahap <i>Ideate</i>	70
E. Tahap <i>Prototype</i>	83
F. Tahap <i>Testing</i>	118

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	130
B. Saran.....	131

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian sebelumnya.....	32
Tabel 3. 1 Tabel Pertanyaan Wawancara Prapenelitian.....	38
Tabel 3. 2 Tabel Pertanyaan Kuisisioner Prapenelitian.....	39
Tabel 3. 3 Bobot Skor Likert.....	53
Tabel 3. 4 Skor Maksimum.....	53
Tabel 3. 5 Menghitung Skor Perpertanyaan.....	54
Tabel 3. 6 Menghitung Interval.....	54
Tabel 3. 7 Menghitung Rata-Rata Indeks.....	55
Tabel 3. 8 Interval Skala Likert.....	55
Tabel 4. 1 Perbandingan Kompetitor Aplikasi G-Blood.....	61
Tabel 4. 2 Analisis Perbandingan Fitur Kompetitor.....	61
Tabel 4. 3 Daftar Skor Setiap Responden SUS.....	119
Tabel 4. 4 Skor Jawaban Kuisisioner.....	120
Tabel 4. 5 Daftar Skor Setiap Responden Skala Likert.....	122
Tabel 4. 6 Skor Maksimum.....	123
Tabel 4. 7 Pertanyaan 1.....	123
Tabel 4. 8 Pertanyaan 2.....	123
Tabel 4. 9 Pertanyaan 3.....	124
Tabel 4. 10 Pertanyaan 4.....	124
Tabel 4. 11 Pertanyaan 5.....	125
Tabel 4. 12 Pertanyaan 6.....	125
Tabel 4. 13 Pertanyaan 7.....	126
Tabel 4. 14 Pertanyaan 8.....	126
Tabel 4. 15 Pertanyaan 9.....	127
Tabel 4. 16 Pertanyaan 10.....	127
Tabel 4. 17 Rata-rata Indeks.....	128
Tabel 4. 18 Interval.....	128
Tabel 4. 19 Interval Kriteria.....	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data pendonor Program Studi Sistem Informasi 2020.....	2
Gambar 1. 2 Faktor Penolakan Donor Darah.....	3
Gambar 2.1 Metode Design Thinking.....	28
Gambar 3. 1 Konsep Penelitian.....	43
Gambar 3. 2 Kategori SUS Score	52
Gambar 4. 1 Point of View	63
Gambar 4. 2 Problem Statement	65
Gambar 4. 3 How Might We.....	66
Gambar 4. 4 User Persona Belum Pernah Melakukan Donor Darah.....	68
Gambar 4. 5 User Persona Pernah Melakukan Donor Darah.....	69
Gambar 4. 6 Ide dan Solusi	72
Gambar 4. 7 Ide dan Solusi	73
Gambar 4. 8 Userflow Login dan Registerasi	75
Gambar 4. 9 Userflow Profil.....	76
Gambar 4. 10 Userflow Logout	76
Gambar 4. 11 Userflow Notifikasi	76
Gambar 4. 12 Userflow Stok Darah.....	76
Gambar 4. 13 Userflow Artikel.....	77
Gambar 4. 14 Userflow Kolaborasi Teman	77
Gambar 4. 15 Userflow Jadwal Donor Darah.....	78
Gambar 4. 16 Userflow Riwayat Donor Darah dan Unduh Sertifikat Donor.....	78
Gambar 4. 17 Userflow Tantangan Olahraga	79
Gambar 4. 18 Userflow Tantangan Pola Makan.....	79
Gambar 4. 19 Userflow Tantangan Pola Tidur	80
Gambar 4. 20 Userflow Level.....	80
Gambar 4. 21 Userflow GPoin dan Tukar Hadiah.....	81
Gambar 4. 22 Information Architecture.....	82
Gambar 4. 23 Tipografi Montserrat	83
Gambar 4. 24 Pewarnaan	85

Gambar 4. 25 Logo G-Blood	86
Gambar 4. 26 Ikonografi	87
Gambar 4. 27 Button	88
Gambar 4. 28 Ilustrasi	89
Gambar 4. 29 Lofi Login dan Resgistrasi	90
Gambar 4. 30 Lofi Profil dan Edit Profil	91
Gambar 4. 31 Lofi Notifikasi	92
Gambar 4. 32 Lofi Homepage.....	92
Gambar 4. 33 Lofi Stok Darah.....	93
Gambar 4. 34 Lofi Artikel.....	94
Gambar 4. 35 Lofi Jadwa, Pendaftaran, dan Pengingatl Donor Darah	95
Gambar 4. 36 Lofi Riwayat Donor dan Unduh Sertifikat.....	96
Gambar 4. 37 Lofi Kolaborasi Teman	97
Gambar 4. 38 Lofi Tanrangan Olahraga	98
Gambar 4. 39 Lofi Tantangan Pola Makan	99
Gambar 4. 40 Lofi Tantangan Pola Tidur	100
Gambar 4. 41 Lofi Level.....	101
Gambar 4. 42 Lofi GPoin dan Tukar Hadiah.....	102
Gambar 4. 43 Hifi Login dan Resgistrasi.....	103
Gambar 4. 44 Hifi Profil dan Edit Profil.....	104
Gambar 4. 45 Hifi Notifikasi	105
Gambar 4. 46 Hifi Homepage	106
Gambar 4. 47 Hifi Stok Darah	107
Gambar 4. 48 Hifi Artikel	108
Gambar 4. 49 Hifi Jadwal, Pendaftaran, dan Notifikasi Donor	109
Gambar 4. 50 Hifi Riwayat Donor dan Unduh Sertifikat	110
Gambar 4. 51 Hifi Kolaborasi Teman.....	111
Gambar 4. 52 Hifi Tantangan Olahraga.....	112
Gambar 4. 53 Hifi Tantangan Pola Makan	113
Gambar 4. 54 Hifi Tantangan Pola Tidur.....	114
Gambar 4. 55 Hifi Level	115

Gambar 4. 56 Hifi GPoin dan Tukar Hadiah	116
Gambar 4. 57 Proses Pembuatan Prototipe	117
Gambar 4. 58 Preview Menjalankan Prototipe	118
Gambar 4. 59 Kategori Pengujian SUS	121



DAFTAR ISTILAH

UX	: User Interface
UI	: User Experience
Usability Testing	: Pengujian Kegunaan
SUS	: System Usability Scale
DDS	: Donor Darah Sukarelawan



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Link Figma

Lampiran 3. Hasil Kuisisioner Skor Responden

Lampiran 4. Hasil Kuisisioner Skor Responden yang Sudah Dihitung

Lampiran 5. Dokumentasi Wawancara Dengan Dokter dan Pihak PMIs

