

INTISARI

Donor darah sangat penting untuk memastikan pasokan darah berkualitas tinggi di bank darah, terutama saat situasi darurat medis. Generasi Z, yang memiliki tantangan kesehatan dan psikologis, belum sepenuhnya terlibat dalam kegiatan donor darah. Penelitian ini mengusulkan pengembangan aplikasi mobile berbasis Android dengan konsep gamifikasi dan pendekatan Design Thinking untuk memotivasi Generasi Z menjadi pendonor darah sukarela secara rutin. Aplikasi ini dirancang dengan elemen-elemen gamifikasi seperti prestasi, poin, dan tantangan, menyesuaikan pengalaman pengguna sesuai dengan preferensi dan kebutuhan Generasi Z. Tujuannya adalah membentuk sikap sosial positif, meningkatkan partisipasi donor darah, dan mendukung pasokan darah yang memadai. Dengan kombinasi gamifikasi, Design Thinking, dan tata letak desain yang efektif, aplikasi ini diharapkan menjadi solusi inovatif untuk mengatasi kendala partisipasi donor darah Generasi Z, menciptakan dampak positif dalam kesehatan masyarakat. Berdasarkan hasil pengujian SUS menunjukkan bahwa penelitian ini memperoleh 72,3, masuk kedalam grade scale C+, Abjective rating Good, kategori Accaptable pada Accaptable, dan Passsive pada NPS (Net Promoter Score), dengan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi. Pada perhitungan dari pengujian Skala Likert menghasilkan rata-rata indeks sebesar 81,20% yang masuk kedalam kategori Sangat Baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan elemen gamifikasi dalam aplikasi donor darah dapat memberikan kepuasan terhadap pengalaman pengguna dan memotivasi generasi muda untuk secara rutin menjadi pendonor darah sukarela.

Kata kunci: Aplikasi, Design Thinking, User Interface/User Experience, Donor Darah, Gamifikasi

ABSTRACT

Blood donation is crucial to ensure a high-quality blood supply in blood banks, especially during medical emergencies. Generation Z, facing health and psychological challenges, has not fully engaged in blood donation activities. This research proposes the development of an Android-based mobile application with gamification concepts and a Design Thinking approach to motivate Generation Z to become regular voluntary blood donors. The application incorporates gamification elements such as achievements, points, and challenges, tailoring the user experience to the preferences and needs of Generation Z. The goal is to cultivate a positive social attitude, increase blood donation participation, and support an adequate blood supply. With a combination of gamification, Design Thinking, and effective design layout, this application is expected to be an innovative solution to overcome the challenges of Generation Z's blood donation participation, creating a positive impact on public health. The results of the System Usability Scale (SUS) testing indicate a score of 72.3, falling into the grade scale C+, an Adjective rating of Good, an Acceptable category in Acceptable, and Passive in the Net Promoter Score (NPS), with a high level of user satisfaction. The Likert Scale testing yields an average index of 81.20%, categorized as "Very Good." Therefore, it can be concluded that the implementation of gamification elements in the blood donation application provides user satisfaction and motivates the younger generation to regularly engage in voluntary blood donation.

Keywords: Application, Design Thinking, User Interface/User Experience, Blood Donation, Gamification