

**OPTIMALISASI UI/UX APLIKASI DONOR DARAH BERBASIS  
GAMIFIKASI MELALUI PENDEKATAN *DESIGN THINKING*  
UNTUK MENINGKATAN PENGALAMAN  
PENGGUNA (GEN X)**

**Skripsi**



Disusun oleh

**Deva Risma Saputri**

**20SA1176**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO**

**2024**

**OPTIMALISASI UI/UX APLIKASI DONOR DARAH BERBASIS  
GAMIFIKASI MELALUI PENDEKATAN *DESIGN THINKING*  
UNTUK MENINGKATAN PENGALAMAN  
PENGGUNA (GEN X)**

**Skripsi**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1  
pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

**Deva Risma Saputri**

**20SA1176**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO  
2024**

## PERSETUJUAN

### Skripsi

# OPTIMALISASI UI/UX APLIKASI DONOR DARAH BERBASIS GAMIFIKASI MELALUI PENDEKATAN *DESIGN THINKING* UNTUK MENINGKATAN PENGALAMAN PENGGUNA (GEN X)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Deva Risma Saputri**

**20SA1176**

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 10 Januari 2024

**Dosen Pembimbing,**

**Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.**

**NIDN. 0611118204**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 15 Januari 2024

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer**  
**Dekan,**

**Kaprodi Informatika**

**Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.**  
**NIK. 2012.09.1.009**

**Dr. Fandy Setvo Utomo, S.Kom., M.Cs.**  
**NIK. 2013.09.1.017**

**PENGESAHAN**

**Skripsi**

**OPTIMALISASI UI/UX APLIKASI DONOR DARAH BERBASIS  
GAMIFIKASI MELALUI PENDEKATAN *DESIGN THINKING*  
UNTUK MENINGKATAN PENGALAMAN  
PENGGUNA (GEN X)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Deva Risma Saputri**

**20SA1176**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 15 Januari 2024

**Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si.**  
**NIDN. 0602127301**

**Kuat Indartono, S.T., M.Eng.**  
**NIDN. 0629068105**

**Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.**  
**NIDN. 0611118204**

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 15 Januari 2024

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer**  
**Dekan**

**Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.**  
**NIK. 2012.09.1.009**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Deva Risma Saputri  
NIM : 20SA1176  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Optimalisasi UI/UX Aplikasi Donor Darah Berbasis Gamifikasi Melalui Pendekatan *Design Thinking* Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna (Gen X)

Dosen Pembimbing 1 : Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : -

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 10 Januari 2024

Yang menyatakan,

Bermaterai 6000
--------------------

**Deva Risma Saputri**

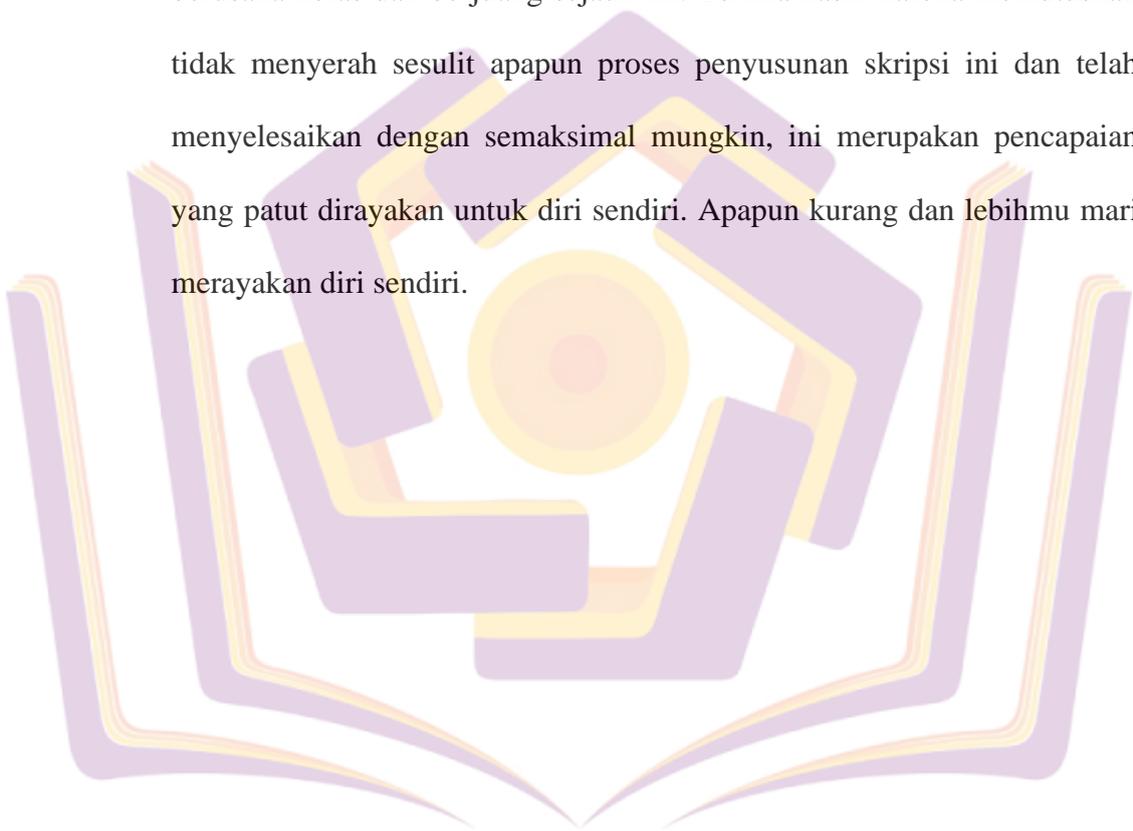
NIM. 20SA1176

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini disusun dengan penuh dedikasi dan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian penelitian ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah memerikan rahmat, petunjuk, dan kekuatan selama perjalanan penelitian ini. Segala puji hanya bagi-Nya atas nikmat dan hidayah-Nya.
2. Keempat orang tua, yang selalu memberikan doa, cinta, dukungan, dan menjadi sumber motivasi dalam menjalani perkuliahan ini hingga mendapatkan gelar S1 Fakultas Ilmu Komputer.
3. Dosen Pembimbing Akademik Bapak Bagus Adhi Kusuma S.T., M.Eng yang telah memberikan arahan dan mendampingi saya selama menjadi mahasiswa di Universitas Amikom Purwokerto
4. Dosen Pembimbing Skripsi Bapak Dr. Rujianto Eko Saputro M.Kom yang telah memberikan kesempatan untuk berdiskusi, memperbaiki setiap aspek skripsi ini.
5. Kak Femmy Liana selaku mentor saya saat menjalani Studi Independen di Eduwork dalam bidang *UI/UX Design* dan sekarang masih memberikan bimbingan saya ketika terdapat kendala terkait *UI/UX Design*, meskipun sudah tidak mengikuti kelasnya.
6. Para Responden yang telah meluangkan waktunya untuk berpartisipasi sebagai obyek responden pada laporan skripsi ini.

7. Teman dan kerabat dekat atas cinta, nasehat, dukungan moral yang selalu kalian berikan dan selalu ada disetiap langkah perjalanan ini.
8. Seseorang yang telah kebersamai dan memberikan semangat serta mengingatkan segala progres selama saya menyelesaikan skripsi ini.
9. Terakhir, kepada diri saya sendiri, Deva Risma Saputri yang telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan dengan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.



## **HALAMAN MOTTO**

*“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”*

(Q.S Al-Baqarah, 2: 286)

*“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”*

(Q.S Al-Insyirah, 30: 5-6)



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur pada Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Optimalisasi UI/UX Aplikasi Donor Darah Berbasis Gamifikasi Melalui Pendekatan *Design Thinking* Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna (Gen X)”. Tidak lupa shalawat serta salam tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW.

Untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komputer di Universitas Amikom Purwokerto, penulis harus menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan orang lain, penyusunan tugas akhir ini akan sangat sulit. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Berlilana M.Kom., M.Si. selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs. selaku Kaprodi Informatika Universitas Amikom Purwokerto.
4. Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi.
5. Bagus Adhi Kusuma, S.T., M.eng selaku dosen pembimbing akademik.
6. Femmy Liana S.Kom. selaku mentor saya selama mengikuti kegiatan studi independen di Eduwork bidang UI/UX *Design* pada semester 6.
7. Semua pihak yang turut membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dengan mempertimbangkan segala hal, penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini masih belum mencapai tingkat kesempurnaan yang diinginkan. Oleh karena itu, diharapkan segala saran dan kritik untuk membangun kesempurnaan tulisan ini.

Penulis,

