

## DAFTAR ISI

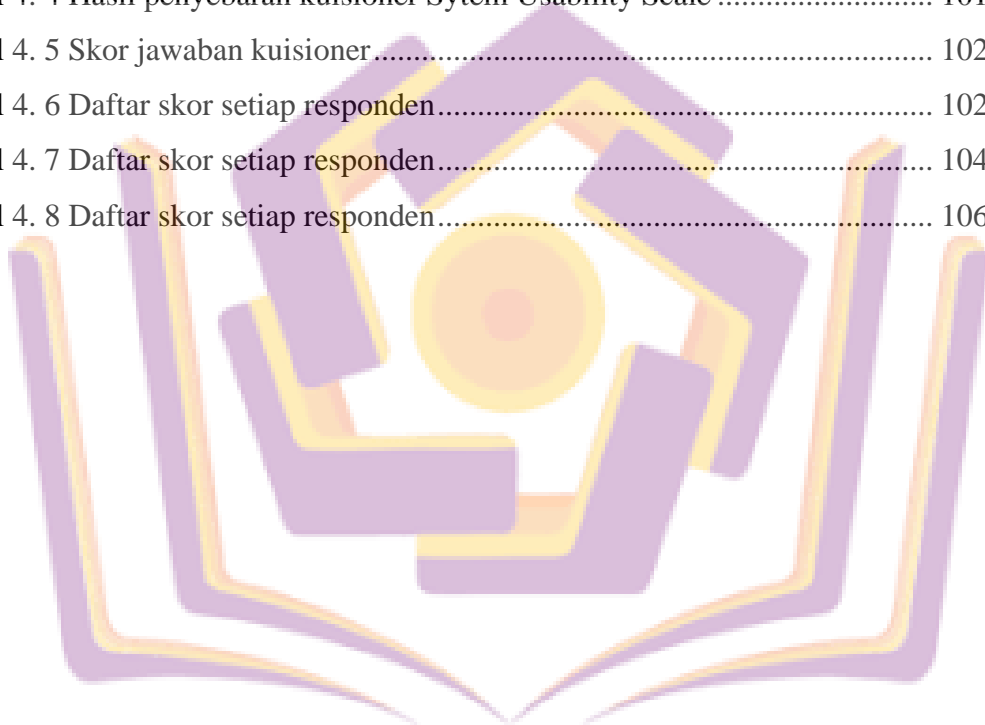
HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENSAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Batasan Masalah .....	9
D. Tujuan Penelitian .....	9
E. Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian Sebelumnya.....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	49
B. Metode Pengumpulan Data.....	49
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	50
D. Konsep Penelitian .....	53
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	

A. Identifikasi Masalah.....	63
B. Pengumpulan Data .....	64
C. Penerapan Metode User Centered Design .....	67
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	112
B. Saran .....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Elemen Gamifikasi.....	29
Tabel 2. 2 Penelitian sebelumnya.....	39
Tabel 4. 1 Spesifikasi calon pengguna.....	67
Tabel 4. 2 Akses umum.....	68
Tabel 4. 3 Tabel kebutuhan pengguna .....	68
Tabel 4. 4 Hasil penyebaran kuisisioner Sytem Usability Scale .....	101
Tabel 4. 5 Skor jawaban kuisisioner .....	102
Tabel 4. 6 Daftar skor setiap responden.....	102
Tabel 4. 7 Daftar skor setiap responden.....	104
Tabel 4. 8 Daftar skor setiap responden.....	106



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan metode User Centered Design .....	11
Gambar 2. 3 Gambar Struktur Navigasi Linier .....	22
Gambar 2. 4 Gambar Struktur Navigasi Hirarki .....	23
Gambar 2. 5 Gambar Struktur Navigasi Non-Linier.....	23
Gambar 2. 6 Gambar Struktur Navigasi Campuran.....	24
Gambar 2. 7 Color wheel .....	33
Gambar 2. 8 Contoh warna analogus .....	34
Gambar 2. 9 Contoh warna monocromatic .....	34
Gambar 3. 1 Konsep penelitian.....	54
Gambar 3. 2 Tahapan metode User Centered Design.....	56
Gambar 3. 3 Rumus perhitungan SUS .....	59
Gambar 3. 4 Kategori SUS score .....	60
Gambar 4. 1 Struktur navigasi aplikasi donor darah.....	69
Gambar 4. 2 Wireframe login dan register.....	70
Gambar 4. 3 Wireframe melengkapi data diri.....	71
Gambar 4. 4 Wireframe melihat papan pengumuman .....	72
Gambar 4. 5 Wireframe homepage .....	72
Gambar 4. 6 Wireframe melihat stok darah .....	73
Gambar 4. 7 Wireframe lokasi donor darah.....	73
Gambar 4. 8 Wireframe melihat riwayat donor darah .....	74
Gambar 4. 9 Wireframe mengatur pengingat jadwal donor.....	75
Gambar 4. 10 Wireframe mengikuti tantangan 1 .....	76
Gambar 4. 11 Wireframe mengikuti tantangan 2.....	77
Gambar 4. 12 Wireframe mengikuti tantangan 3.....	78
Gambar 4. 13 Wireframe mengikuti tantangan 4.....	79
Gambar 4. 14 Wireframe mengikuti tantangan 5.....	80
Gambar 4. 15 Wireframe ajak teman .....	81
Gambar 4. 16 Wireframe melihat papan peringatan.....	81
Gambar 4. 17 Wireframe melihat lencana (badge) .....	82

Gambar 4. 18 Styleguide aplikasi donor darah .....	83
Gambar 4. 19 Design System aplikasi donor darah .....	84
Gambar 4. 20 Logo aplikasi donor darah.....	85
Gambar 4. 21 Prototype halaman login dan register.....	86
Gambar 4. 22 Prototype halaman melengkapi data diri.....	87
Gambar 4. 23 Prototype halaman papan pengumuman .....	88
Gambar 4. 24 Prototype halaman homepage .....	88
Gambar 4. 25 Prototype halaman stok darah .....	89
Gambar 4. 26 Prototype halaman lokasi donor darah.....	90
Gambar 4. 27 Prototype halaman lokasi donor darah.....	91
Gambar 4. 28 Prototype mengatur pengingat donor.....	92
Gambar 4. 29 Prototype tantangan 1.....	93
Gambar 4. 30 Prototype tantangan 2.....	94
Gambar 4. 31 Prototype tantangan 3.....	95
Gambar 4. 32 Prototype tantangan 4.....	96
Gambar 4. 33 Prototype tantangan 5.....	97
Gambar 4. 34 Prototype Ajak teman.....	98
Gambar 4. 35 Prototype melihat Papan peringkat .....	99
Gambar 4. 36 Prototype melihat koleksi lencana.....	100

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Hasil Wawancara

Lampiran 3. Hasil Detail Kuesioner

Lampiran 4. Detail Hasil Wireframe

Lampiran 5. Detail Hasil Desain Aplikasi Donor Darah

Lampiran 6. Dokumentasi

