

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang dilakukan penulis, dapat ditarik kesimpulan analisi dan perancangan user interface dan user experience prototype aplikasi Share Blood adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan pada observasi, survey, dan wawancara pengguna jasa PMI Kabupaten Wonogiri ditemukan beberapa hambatan yang telah dijabarkan pada bagian 4.2.1. Hambatan Pengguna. Berdasar pada hambatan yang ditemukan dapat dianalisis apa saja yang dibutuhkan pengguna yang dapat diakomodasi oleh prototype aplikasi Share Blood. Kebutuhan pengguna antara lain fitur untuk mencatat riwayat donor, pendonor butuh untuk diingatkan apabila sudah memasuki waktu donor yang ideal, dan dibutuhkan media yang dapat menghubungkan secara langsung antara orang yang sedang membutuhkan darah dan calon pendonor, serta dibutuhkan media yang dapat memberikan info mengenai stok darah dan kontak PMI yang dapat dihubungi di keadaan darurat.
2. Perancangan user interface dan user experience prototype aplikasi Share Blood menggunakan metode Task-Centered System Design. Setelah melakukan identifikasi dan melakukan analisis kebutuhan pengguna maka berdasarkan hasil analisis tersebut dirancang sebuah user interface yang memiliki fitur Pencatatan Donor Darah, Riwayat Donor, Notifikasi Masuk Waktu Donor, dan Stok Darah, Kontak PMI, Notifikasi Urgensi Butuh Darah, serta Buat Permintaan Darah, Eksplorasi, dan terdapat pula Fitur Chat.
3. Berdasarkan skor evaluasi yang dilakukan menggunakan metode SUS dengan jumlah 35 responden didapatkan hasil skor akhir SUS 81 yang berarti sudah memasuki grade B dengan Adjective Rating Good.

5.2. Saran

Saran yang diperoleh dari analisis dan perancangan user interface dan user experience prototype aplikasi Share Blood untuk pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Ditambahkan informasi umum mengenai bagaimana cara atau alur untuk pengguna yang membutuhkan darah di PMI Kabupaten Wonogiri beserta apa saja persyaratannya.
2. Penelitian ini menghasilkan sebuah user interface yang dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya dengan membuat rancang bangun aplikasi mobile berdasarkan pada desain user interface yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

