

BAB IV KESIMPULAN

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh proses kegiatan yang telah dilakukan, mulai dari tahap analisis, perancangan, hingga evaluasi hasil lomba, dapat disimpulkan bahwa pengembangan rancangan aplikasi *Donor.in* dinilai mampu memberikan solusi inovatif terhadap permasalahan kesenjangan antara kebutuhan dan ketersediaan donor darah di Indonesia. Proses perancangan dilakukan menggunakan pendekatan *Design Thinking*, dengan fokus keterlibatan pada tiga tahap utama, yaitu *Define*, *Ideate*, dan *Prototype*.

Pada tahap *Define* diperoleh dua *user persona* utama, yaitu Pegawai PMI sebagai fasilitator donor darah dan Tenaga Medis Rumah Sakit sebagai pelaksana transfusi. Kedua persona tersebut berperan penting dalam menggambarkan kebutuhan, hambatan, serta motivasi pengguna terhadap sistem digital donor darah. Tahap *Ideate* menghasilkan pemetaan prioritas fitur menggunakan metode *MoSCoW*, di mana fitur Donor Darah, Profil, dan Gamifikasi ditempatkan sebagai komponen penting untuk mendukung interaksi aktif antar pengguna dan meningkatkan motivasi donor.

Tahap *Prototype* menghasilkan rancangan wireframe dan mockup yang menggambarkan alur penggunaan dan tampilan antarmuka aplikasi. Fitur Donor Darah berfungsi memfasilitasi pengajuan diri secara langsung sebagai pendonor, sedangkan fitur Gamifikasi dan Profil berperan dalam memberikan penghargaan dan meningkatkan partisipasi pengguna secara berkelanjutan.

Hasil penilaian lomba menunjukkan bahwa aplikasi *Donor.in* memperoleh rata-rata nilai 84,5 pada babak penyisihan dan 87,5 pada babak final, menempatkan tim sebagai Juara II Nasional pada kompetisi UI/UX ITO XIII & Fest 2025. Dewan juri menilai bahwa rancangan aplikasi ini memiliki orisinalitas ide yang tinggi, tampilan antarmuka yang konsisten, serta relevansi sosial yang kuat. Akan tetapi, evaluasi juga menyoroti pentingnya peningkatan sistem verifikasi pengguna untuk

mencegah pendonor fiktif serta perlunya strategi pengembangan produk yang lebih matang pasca-lomba.

Proyek ini pada akhirnya tidak hanya memberikan pengalaman praktis dalam penerapan metode perancangan berbasis pengguna, tetapi juga menghasilkan karya yang berpotensi memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan efisiensi dan kesadaran masyarakat terhadap kegiatan donor darah di Indonesia.

4.2.Saran

Berdasarkan hasil dan evaluasi yang telah diperoleh, beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan sistem keamanan dan validasi pengguna :
Diperlukan sistem verifikasi berbasis identitas resmi, seperti unggahan kartu identitas (KTP) atau integrasi dengan sistem rumah sakit, guna meminimalisir risiko pendonor fiktif dan penyalahgunaan data pengguna.
2. Penyempurnaan desain antarmuka dan pengalaman pengguna :
Perlu dilakukan uji coba lanjutan kepada lebih banyak responden dengan latar belakang dan rentang usia yang beragam untuk mengidentifikasi masalah kegunaan (*usability issues*) dan memastikan aksesibilitas desain yang lebih inklusif.
3. Optimalisasi elemen gamifikasi :
Perlu adanya peninjauan kembali terhadap sistem poin, badge, dan reward agar lebih seimbang dan memberikan motivasi jangka panjang bagi pengguna untuk tetap aktif berdonor.
4. Pengembangan fitur edukasi dan komunitas digital :
Disarankan menambahkan fitur berbasis komunitas dan edukasi agar pengguna dapat saling berbagi pengalaman, memperoleh informasi kesehatan, serta memperluas kesadaran publik mengenai pentingnya donor darah secara rutin.
5. Penambahan jumlah *user persona* untuk representasi pengguna yang lebih beragam :

Dalam pengembangan selanjutnya, disarankan untuk menambah jumlah *user persona* agar hasil perancangan dapat mewakili lebih banyak variasi perilaku dan kebutuhan pengguna. Jumlah ideal *user persona* umumnya berkisar antara tiga hingga tujuh persona, tergantung pada kompleksitas sistem dan keberagaman target pengguna. Penambahan tersebut akan membantu proses perancangan menjadi lebih akurat dan berorientasi pada kebutuhan pengguna yang lebih luas.

Dengan penerapan saran-saran tersebut, diharapkan aplikasi *Donor.in* dapat berkembang menjadi solusi digital yang tidak hanya berfungsi sebagai media penghubung antara pendonor dan penerima darah, tetapi juga menjadi ekosistem yang berkelanjutan dalam mendukung ketersediaan darah nasional di Indonesia.

