

**ANALISIS DAN PERANCANGAN UI CHAT DAN KOMUNITAS
BERBASIS AI PADA APLIKASI DONOR.IN**

LAPORAN JALUR NON REGULER - LOMBA

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



Disusun oleh :
NANDA PRATAMA

22.11.4623

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN UI CHAT DAN KOMUNITAS
BERBASIS AI PADA APLIKASI DONOR.IN**

LAPORAN JALUR NON REGULER - LOMBA

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



Disusun oleh :

NANDA PRATAMA

22.11.4623

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON-REGULER

ANALISIS DAN PERANCANGAN UI CHAT DAN KOMUNITAS BERBASIS AI PADA APLIKASI DONOR.IN

yang disusun dan diajukan oleh

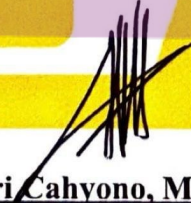
NANDA PRATAMA

22.11.4623

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

pada tanggal 21 Oktober 2025

Dosen Pembimbing,



Nuri Cahyono, M.Kom
NIK. 190302278

HALAMAN PENGESAHAN

JALUR NON-REGULER

ANALISIS DAN PERANCANGAN UI CHAT DAN KOMUNITAS BERBASIS AI PADA APLIKASI DONOR.IN

yang disusun dan diajukan oleh

NANDA PRATAMA
22.11.4623

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Oktober 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302281

Nur Aini, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302066

Nuri Cahyono, M.Kom
NIK. 19030227888



Laporan ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Oktober 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.

NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Nanda Pratama

NIM : 22.11.4623

Menyatakan bahwa Laporan dengan judul berikut:

ANALISIS DAN PERANCANGAN UI CHAT DAN KOMUNITAS BERBASIS AI PADA APLIKASI DONOR.IN

Dosen Pembimbing : Nuri Cahyono, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan kegiatan SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak-benaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 21 Oktober 2025

Yang Menyatakan,



Nanda Pratama

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya Laporan ini dapat dirampungkan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa , karena hanya atas izin dan karuniaNya maka laporan ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Orang tua tersayang Bapak Purwanto dan Ibu Jaryanti yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembahan bakti dan cinta ku untuk kalian bapak ibuku.
3. Nuri Cahyono, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan berharga selama proses perlombaan dan penyusunan laporan ini.
4. Adik saya Arista Zindi Purwita yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan doanya untuk keberhasilan ini.
5. Rekan satu tim Donor.in, yakni Devananda Fikri Muhammad Rafi dan Nanda Pratama atas kerja sama, dedikasi, serta semangat kolaboratif selama proses pengembangan karya dalam kompetisi *UI/UX ITO XIII & Fest 2025*.
6. Seluruh pihak yang telah memberikan dukungan moral maupun teknis selama penyusunan laporan ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya sampaikan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, kemudahan, dan kesempatan yang diberikan, sehingga penyusunan laporan non-reguler yang berjudul “Analisis dan Perancangan UI Fitur Chat AI dan Komunitas Berbasis AI pada Aplikasi Donor.in” ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai bagian dari pemenuhan tugas akhir dalam menyelesaikan studi Strata 1 di Program Studi Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta, sekaligus merupakan dokumentasi dari karya digital yang dikembangkan dan diikutsertakan dalam ajang kompetisi UI/UX ITO XIII & Fest 2025.

Dalam proses penyusunan laporan maupun pelaksanaan perlombaan, saya memperoleh dukungan, bantuan, dan motivasi dari berbagai pihak. Untuk itu, Saya ingin menyampaikan penghargaan dan rasa terima kasih kepada Bapak Nuri Cahyono, M.Kom selaku dosen pembimbing, atas arahan, nasihat, dan waktu yang diberikan selama penyusunan tugas ini berlangsung. Saya juga menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, serta kepada rekan-rekan seperjuangan yang senantiasa memberi semangat dari awal perkuliahan hingga penyelesaian laporan.

Saya menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan sebagai bahan perbaikan di masa mendatang.

Yogyakarta, 7 Oktober 2025

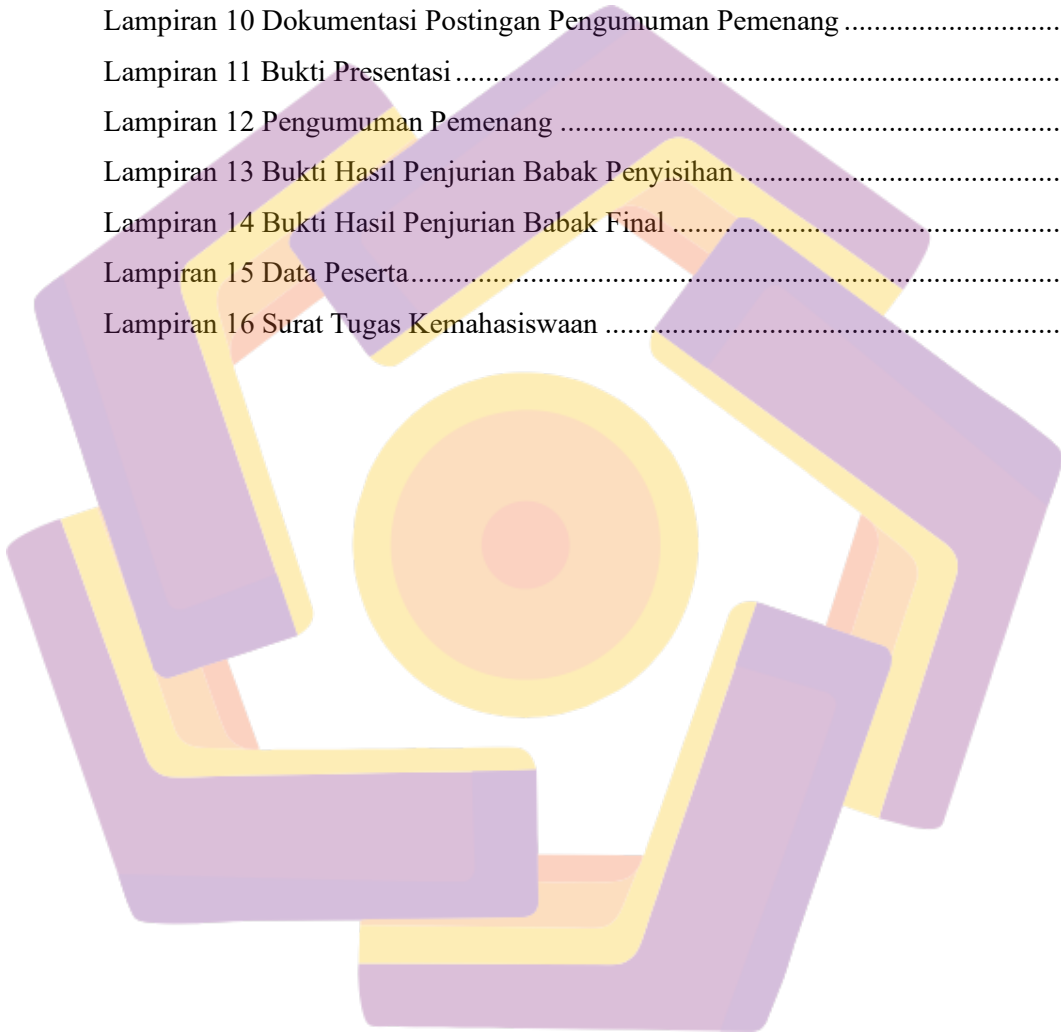
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Gambaran Umum	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	4
BAB II TEORI DAN METODE.....	5
2.1. Teori.....	5
2.1.1 User Interface (UI)	5
2.1.2 User Experience (UX)	6
2.1.3 Aplikasi Chat Digital.....	6
2.1.4 Komunitas Digital Berbasis AI	7
2.1.5 Artificial Intelligence dalam Interaksi Pengguna.....	8
2.1.6 Donor Darah.....	8
2.1.7 Metode Design Thinking.....	9
Gambar 2.1 Alur Design Thinking.....	9

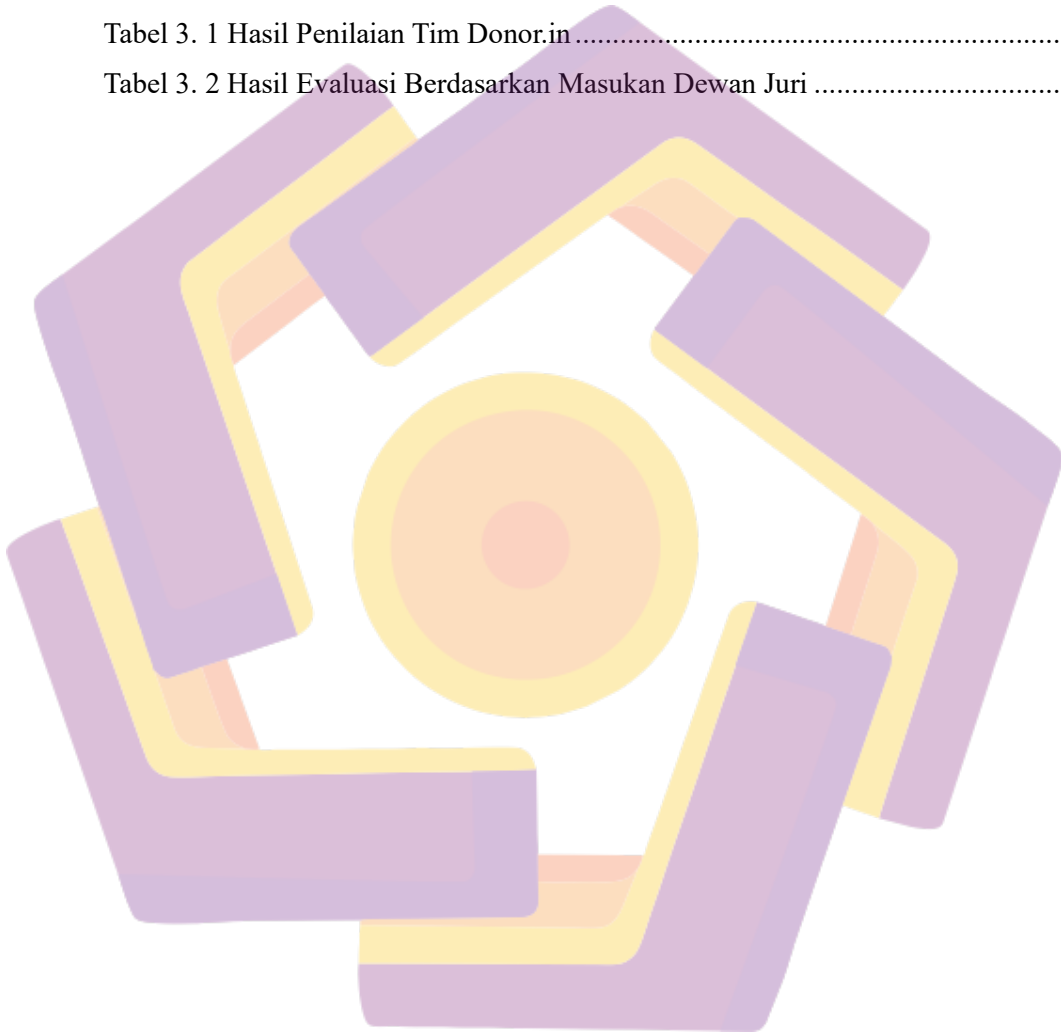
2.2. Analisis	10
2.2.1. Analisis Alur Lomba.....	11
Gambar 2. 1 Alur Lomba	11
Tabel 2. 1 Pembagian <i>Jobdesk</i> Tim Kapal Laut	12
Tabel 2. 2 Kriteria Penilaian Babak Penyisihan UI/UX ITO XIII & Fest 2025	14
Tabel 2. 3 Kriteria Penilaian Babak Final UI/UX ITO XIII & Fest 2025.....	16
2.2.2. Analisis <i>Jobdesk</i> dan Kontribusi dalam Pengembangan.....	18
Tabel 2. 4 Kontribusi dalam Pengembangan.....	19
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	22
3.1. Hasil	22
3.1.1. Hasil Perancangan <i>Jobdesk</i>	22
Gambar 3. 1 <i>User Persona</i> Pegawai PMI	23
Gambar 3. 2 <i>User Persona</i> Tenaga Medis RS.....	25
Gambar 3.3 Desain Poster	27
Gambar 3.4 <i>Wireframe</i> Chat Cora Ai.....	28
Gambar 3.5 <i>Wireframe</i> Rekomendasi Komunitas Berbasis Ai	29
Gambar 3.6 <i>Wireframe</i> Komunitas	30
Gambar 3.7 <i>Mockup</i> Chat Cora Ai.....	31
Gambar 3.8 <i>Mockup</i> Rekomendasi Komunitas Berbasis AI	32
Gambar 3.9 <i>Mockup</i> Komunitas	33
3.1.2. Hasil Lomba dan Penjurian	34
Tabel 3. 1 Hasil Penilaian Tim Donor.in	34
3.2 Evaluasi	35
Tabel 3. 2 Hasil Evaluasi Berdasarkan Masukan Dewan Juri	36
BAB IV KESIMPULAN	38
4.1. Kesimpulan.....	38
4.2. Saran.....	40
REFERENSI	41
CURRICULUM VITAE	43
LAMPIRAN DAN BUKTI PENDUKUNG	45
Lampiran 1 Tampilan Halaman Donor Darah	45
Lampiran 2 Tampilan Alur Donor Darah	45
Lampiran 3 Tampilan Ui Chat dan Komunitas Berbasis AI	46

Lampiran 4 Link Figma	46
Lampiran 5 Poster Donor.in.....	47
Lampiran 6 Bukti Sertifikat Juara dan Peserta	48
Lampiran 7 Poster ITO XIII & Fest.....	49
Lampiran 8 Link Instagram ITO XIII	50
Lampiran 9 Dokumentasi Pengumuman Babak Penyisihan.....	50
Lampiran 10 Dokumentasi Postingan Pengumuman Pemenang	51
Lampiran 11 Bukti Presentasi	51
Lampiran 12 Pengumuman Pemenang	52
Lampiran 13 Bukti Hasil Penjurian Babak Penyisihan	52
Lampiran 14 Bukti Hasil Penjurian Babak Final	53
Lampiran 15 Data Peserta.....	53
Lampiran 16 Surat Tugas Kemahasiswaan	54



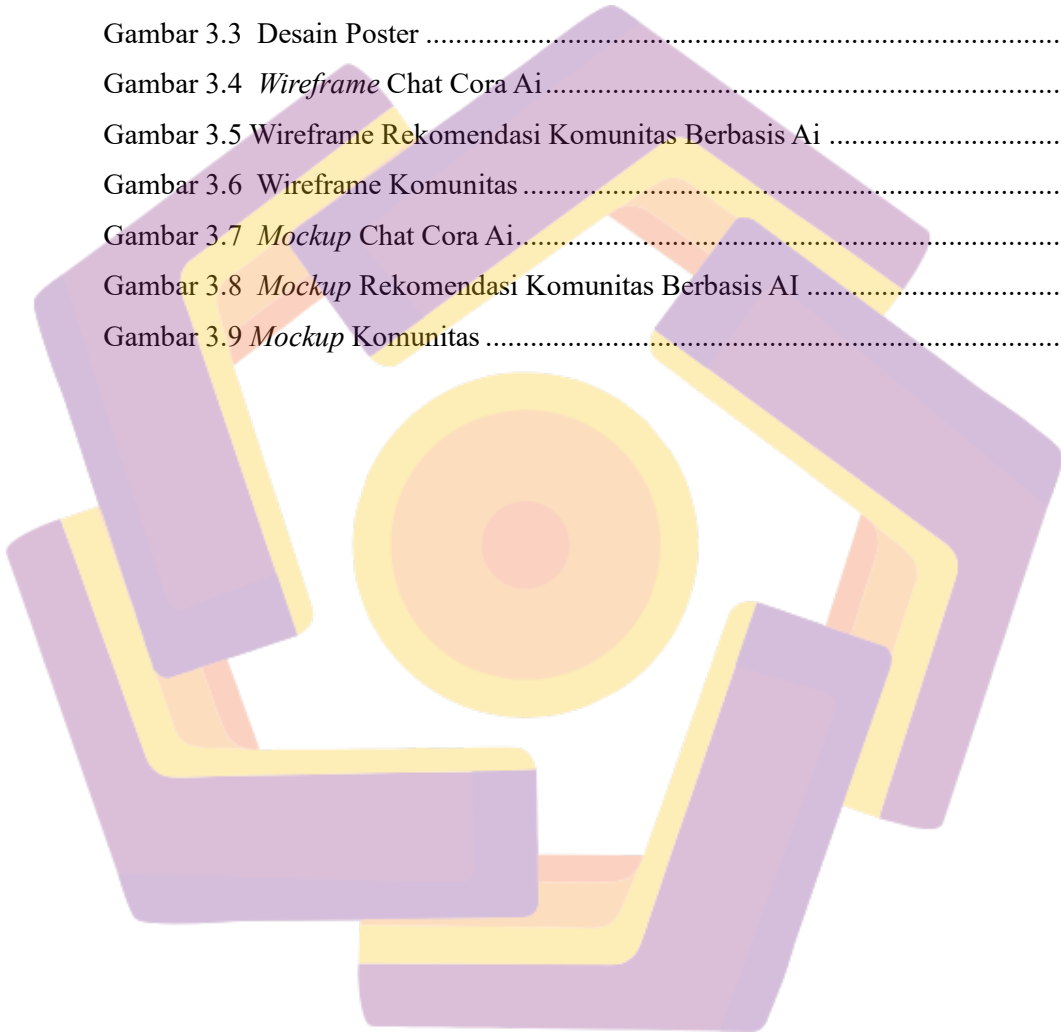
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pembagian <i>Jobdesk</i> Tim Kapal Laut	12
Tabel 2. 2 Kriteria Penilaian Babak Penyisihan UI/UX ITO XIII & Fest 2025	14
Tabel 2. 3 Kriteria Penilaian Babak Final UI/UX ITO XIII & Fest 2025	16
Tabel 2. 4 Kontribusi dalam Pengembangan	19
Tabel 3. 1 Hasil Penilaian Tim Donor.in	34
Tabel 3. 2 Hasil Evaluasi Berdasarkan Masukan Dewan Juri	36



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Design Thinking.....	9
Gambar 2. 1 Alur Lomba	11
Gambar 3. 1 <i>User Persona</i> Pegawai PMI	23
Gambar 3. 2 <i>User Persona</i> Tenaga Medis RS.....	25
Gambar 3.3 Desain Poster	27
Gambar 3.4 <i>Wireframe</i> Chat Cora Ai.....	28
Gambar 3.5 Wireframe Rekomendasi Komunitas Berbasis Ai	29
Gambar 3.6 Wireframe Komunitas	30
Gambar 3.7 <i>Mockup</i> Chat Cora Ai.....	31
Gambar 3.8 <i>Mockup</i> Rekomendasi Komunitas Berbasis AI	32
Gambar 3.9 <i>Mockup</i> Komunitas	33



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tampilan Halaman Donor Darah	45
Lampiran 2 Tampilan Alur Donor Darah	45
Lampiran 3 Tampilan Ui Chat dan Komunitas Berbasis AI	46
Lampiran 4 Link Figma	46
Lampiran 5 Poster Donor.in.....	47
Lampiran 6 Bukti Sertifikat Juara dan Peserta	48
Lampiran 7 Poster ITO XIII & Fest.....	49
Lampiran 8 Link Instagram ITO XIII	50
Lampiran 9 Dokumentasi Pengumuman Babak Penyisihan.....	50
Lampiran 10 Dokumentasi Postingan Pengumuman Pemenang	51
Lampiran 11 Bukti Presentasi	51
Lampiran 12 Pengumuman Pemenang	52
Lampiran 13 Bukti Hasil Penjurian Babak Penyisihan	52
Lampiran 14 Bukti Hasil Penjurian Babak Final	53
Lampiran 15 Data Peserta.....	53
Lampiran 16 Surat Tugas Kemahasiswaan	54

INTISARI

Permasalahan komunikasi dalam proses donor darah masih menjadi kendala di Indonesia, terutama ketika pasien atau keluarga pasien harus mencari pendonor melalui grup media sosial, pesan berantai, atau jaringan pribadi. Ketidakterpusatan informasi dan lambatnya proses koordinasi menyebabkan keterlambatan penanganan, terutama pada kondisi darurat. Berdasarkan situasi tersebut, dikembangkanlah aplikasi Donor.in sebagai platform digital yang tidak hanya mempercepat pencarian pendonor, tetapi juga menghadirkan ruang komunikasi dan komunitas yang lebih terstruktur melalui fitur Chat AI dan Komunitas berbasis AI. Pengembangan aplikasi ini dilakukan dalam konteks kompetisi UI/UX ITO XIII & Fest 2025 yang diikuti oleh mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia.

Proses perancangannya mengadaptasi metode Design Thinking yang terdiri dari tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Saya berperan pada tahap Define, Ideate, dan Prototype dengan fokus utama pada perancangan antarmuka Chat AI dan fitur Komunitas.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa fitur Chat AI dan Komunitas berbasis AI memberikan nilai fungsional yang signifikan dalam mendukung konektivitas antar pengguna. Chat AI memungkinkan komunikasi cepat tanpa harus membagikan nomor pribadi, sedangkan Komunitas AI menyediakan ruang diskusi, edukasi, serta rekomendasi otomatis terhadap grup dan topik yang relevan. Berdasarkan penilaian kompetisi UI/UX ITO XIII & Fest 2025, konsep ini dinilai inovatif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan digitalisasi donor darah. Karya ini berhasil meraih Juara II Tingkat Nasional, yang mencerminkan pengakuan atas kekuatan ide, kesesuaian desain, dan penerapan metode perancangan yang tepat.

Melalui hasil ini, fitur Chat AI dan Komunitas berbasis AI pada Donor.in berpotensi menjadi rujukan dalam pengembangan solusi digital di bidang kesehatan sosial. Konsep serupa dapat diterapkan oleh lembaga PMI, instansi medis, maupun pengembang aplikasi untuk mendukung ekosistem donor darah yang lebih cepat, aman, dan partisipatif.

Kata kunci: donor darah, Chat AI, komunitas digital, UI/UX, design thinking,

ABSTRACT

Communication barriers in the blood donation process remain a challenge in Indonesia, especially when patients or their families must search for donors through social media groups, message chains, or personal networks. The lack of centralized information and the slow coordination process often lead to delays in handling urgent cases. Based on this issue, the Donor.in application was developed as a digital platform that not only accelerates donor search but also provides a more structured communication and community space through AI-based Chat and Community features. The development of this application took place within the context of the UI/UX ITO XIII & Fest 2025 competition, which involved students from various universities in Indonesia.

The design process adapted the Design Thinking method consisting of the Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test stages. The author contributed to the Define, Ideate, and Prototype stages, with a primary focus on designing the interfaces for the AI Chat and Community features.

The design results show that these AI-based features provide significant functional value in enhancing user connectivity. The AI Chat enables fast communication without the need to share personal contact information, while the AI Community offers a space for discussion, education, and automated recommendations for relevant groups and topics. Based on the evaluation of the UI/UX ITO XIII & Fest 2025 competition, this concept was deemed innovative, adaptive, and aligned with the digitalization needs of blood donation services. The project was awarded Second Place at the National Level, reflecting recognition of its strong concept, appropriate design approach, and effective application of the design method.

This achievement demonstrates that the AI Chat and AI Community features in Donor.in have the potential to serve as a reference for the development of digital solutions in the social health sector. Similar concepts may be adopted by PMI institutions, medical organizations, or application developers to support a faster, safer, and more participatory blood donation ecosystem.

Keywords: blood donation, AI chat, digital community, UI/UX, design thinking.