

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
Kata Pengantar	iii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR SIMBOL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.2 Latar Belakang.....	1
1.3 Identifikasi masalah.....	2
1.4 Maksud Dan Tujuan	2
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematis Penelitian.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.2 Landasan Teori	6
2.2.2 Prototype	6
2.2.3 User Interface	7
2.2.4 User Experience	7
2.2.5 Pengertian Darah.....	9
2.2.6 Design Thinking.....	10
2.3 Aplikasi Editing.....	11

2.3.2	Figma.....	11
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN	12
3.2	Analisis masalah.....	12
3.2.2	Analisis Usecase.....	13
3.2.3	Analisis UI/UX (Design Thinking)	16
3.3	Anlisis Penggunaan Antarmuka	22
3.3.1	Perancangan Struktur Menu	23
3.3.2	Anilisis UI/UX Design Thinking	23
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	39
4.1	Implementasi antar muka	39
4.1.2	Halaman Splash.....	39
4.1.3	Halaman Login.....	40
4.1.4	Halaman Register	40
4.1.5	Halaman verification code	41
4.1.6	Halaman Pilih Golongan Darah	42
4.1.7	Halaman Forget Password.....	44
4.1.8	Halaman Creat New Password.....	45
4.1.9	Halaman confirm New Password.....	46
4.1.10	Halaman Dashboard	46
4.1.11	Halaman Menentukan Lokasi Pengambilan Darah.....	47
4.1.12	Halaman Detail Pencarian Calon Pendoror Darah	48
4.1.13	Halaman Pemberitahuan Data Pencarian Berhasil Dibuat.....	49
4.1.14	Halaman Aktivitas Hasil Pencarian Calon Pendoror Darah.....	50
4.1.15	Halaman Chating Dengan Pendoror	51
4.1.16	Halaman My Akun	52

4.1.17	Halaman Edit Profile.....	53
4.2	Pengujian Prototype.....	54
4.2.2	Perencanaan Skenario Pengujian	54
4.2.3	Perekrutan Responden.....	55
4.2.4	Menguji Kegunaan Prototype	55
4.2.5	Analisis Pengujian User Experience Questionnaire (UEQ).....	56
4.2.6	Analisi Pengujian Menggunakan System Usability Scale (SUS) ..	57
BAB 5	Kesimpulan dan Saran	59
5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran	59