



Perancangan *User Interface* Aplikasi Donor Darah Apheresis Berbasis Android Untuk Pelayanan UPTD RSUP Dr. Sardjito Yogyakarta

Muhammad Taufik Hidayat¹, Dian Prajarini²

¹ Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

² Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

hellomistertop@gmail.com¹, dianpraja@stsrdivisi.ac.id²

ARTICLE INFO	ABSTRAK
<p>Article history: Received: 9 Maret 2022 Revised: 15 April 2022 Accepted: 20 Mei 2022</p> <p>Keywords: user interface blood donation apheresis</p>	<p><i>Blood donation is an activity that can save the lives of others. Donor apheresis is relatively new in Indonesia, this is used for platelet donor needs. At the UPTD, Sardjito Hospital, the activity to inform requests for apheresis blood donation and the process was carried out through the WhatsApp group. The weakness of this group is that information is only limited to registered group members, information is covered by other WhatsApp messages. The opportunity for developing applications installed on mobile phones for apheresis blood donation is very large, therefore, the user interface of this application is designed with an attractive appearance, is easy to understand, efficient, and includes important factors needed in the apheresis blood donation process. Using Roboto as a typeface makes it easy to read and reflects that the application is formal. The color changes are used to provide information, warnings, and calls to action. Placement of important navigation is in an area that is easily accessible by the thumb, such as the navigation bar at the bottom, the donor button, register, save, return to the homepage is still included in the reachable-comfort zone.</i></p>

1. PENDAHULUAN

Mendonorkan darah mendapatkan begitu banyak manfaat bagi kesehatan dan menyelamatkan nyawa orang lain. Pada saat berbagi darah, kita sedang turut berperan membuat perbedaan besar dalam kehidupan. Ketika keberadaan kita berguna dan mampu memberikan secercah harapan bagi orang lain, hal itu memberikan perasaan bahagia dan sejahtera secara emosional. Perasaan 'berguna bagi sesama' ini merupakan elemen penting dalam menemukan makna dan tujuan hidup (Verauli, 2012).

Donor darah umumnya dilakukan dalam rentan waktu 3 sampai 4 bulan sekali. tetapi ada jenis donor khusus yang bisa dilakukan dalam jangka waktu yang lebih singkat yaitu donor apheresis. Donor ini bisa dilakukan 2 minggu - 3 minggu setelah terakhir donor apheresis dilakukan. Donor apheresis biasanya dibutuhkan oleh pasien pengidap kanker. Donor apheresis memang tergolong baru di Indonesia, awalnya donor apheresis hanya dipopulerkan oleh rumah sakit kanker. Karena kebanyakan pasien yang membutuhkan donor ini adalah pasien kanker yang lebih membutuhkan donor trombosit ketimbang donor darah biasa. Meski terlihat serupa, terdapat beberapa hal yang membuat kedua donor ini berbeda, antara lain dari segi alat, waktu donor, rentang waktu donor, kualitas donor, dan komponen darah (Redaksi Halodoc, 2018). Dan pada apheresis, yang dibutuhkan hanya beberapa komponen darah tertentu seperti plasma darah, sel darah putih, atau sel darah merah.

Fasilitas donor apheresis ini biasanya terdapat di PMI atau rumah sakit besar tiap daerah, seperti di RSUP Dr. Sardjito Yogyakarta. Di RSUP Dr. Sardjito Yogyakarta yang berwenang melakukan kegiatan ini adalah bagian Unit Pelayanan Tranfusi Darah (UPTD) Dr. Sardjito. Karena tidak banyak orang yang bisa dan mau melakukan donor apheresis, pihak UPTD RSUP Dr. Sardjito mengumpulkan pendonor tersebut dalam sebuah komunitas yang terhubung di *WhatsApp grup*. *WhatsApp grup* tersebut dibedakan sesuai dengan golongan darah masing masing. Kemudian pihak UPTD RSUP Dr. Sardjito akan memberikan informasi terkait pasien yang membutuhkan apheresis ke dalam grup tersebut. Keberadaan *WhatsApp grup* ini sangat membantu dalam pengelolaan informasi kebutuhan apheresis, akan tetapi sering terjadi *miss* komunikasi dan keterlambatan *update* informasi. Seperti ketika hasil cek laboratorium dari tahap sampling terlambat disampaikan oleh admin sehingga mengakibatkan pendonor lain bingung apakah permintaan donor sudah terpenuhi atau belum, informasi jumlah pendonor yang akan melakukan sampling darah kurang jelas, hingga kebutuhan donor yang belum terpenuhi sebelumnya tertutup dengan informasi permintaan donor baru oleh admin. Selain itu jumlah grup *WhatsApp* yang dimiliki oleh tiap orang pasti berbeda, setidaknya mereka mempunyai minimal 3 grup *WhatsApp* seperti grup keluarga, lingkungan rumah, hingga tempat kerja. Keluar masuknya pesan informasi/*chat* yang ada pada grup tersebut pasti sangat cepat. Sehingga informasi yang diberikan oleh *WhatsApp grup* UPTD RSUP Dr. Sardjito kemungkinan akan tertutupi oleh informasi dari *WhatsApp grup* dan *chat* pribadi yang lainnya.

Penyebaran informasi kebutuhan donor apheresis ini menurut perancang kurang terbuka karena hanya disampaikan melalui media *WhatsApp grup* pada kontak pendonor aktif,
E-mail: jurnalaksa@stsrdivisi.ac.id Website: jurnalaksa.stsrdivisi.ac.id

sedangkan orang lain yang kemungkinan bisa mendonor apheresis namun belum masuk grup tidak terjangkau. RSUP Dr. Sardjito Yogyakarta sudah mempunyai sebuah *website* dengan alamat www.sardjito.co.id, tetapi pada *website* tersebut tidak ada bagian khusus yang menginformasikan tentang donor darah, yang ada hanyalah berita tentang kegiatan donor darah yang diadakan oleh RSUP Dr. Sardjito Yogyakarta.

Menurut perancang, adanya sebuah *website* yang menginformasikan kebutuhan donor ini akan sangat membantu. *Website* sebenarnya bisa digunakan untuk layanan informasi darah (Mutrofin dkk, 2020). Akan tetapi tidak semua orang setiap harinya secara sadar dan kemauan diri sendiri akan mengakses *website* tersebut. Lain dengan sebuah aplikasi di *handphone*, terdapat sistem notifikasi atau pemberitahuan ketika ada informasi terbaru yang berhubungan dengan aplikasi walaupun mereka tidak sedang mengakses aplikasi tersebut. Ditambah dengan pengguna *handphone* berbasis android di Indonesia lebih banyak dibandingkan dengan pengguna *handphone* berbasis iOS, Java, Symbian, Windows Phone, Blackberry dan sudah sangat melekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat kalangan bawah, menengah, sampai kalangan atas (Zakiah, 2019). Sehingga perancangan media informasi donor darah dengan media aplikasi *handphone* akan memberikan dampak informasi yang signifikan, akurat, dan efisien untuk calon pendonor. Perlunya peningkatan layanan berbasis android sendiri agar mengurangi biaya hosting saat menggunakan versi *website* (Syahputra dkk, 2020).

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peluang pengembangan aplikasi yang terpasang di *handphone* untuk donor darah apheresis ini sangat besar, dimana akan sangat membantu proses kegiatan donor darah apheresis, mulai dari penyebaran informasi permintaan donor, pendaftaran donor, *alert* proses sampling, *alert* proses pengambilan darah dan lain-lain. Kesuksesan sebuah aplikasi tidak lepas dari faktor *user interface* (UI) aplikasi tersebut. *User interface* (UI) adalah tampilan sebuah produk yang menjembatani sistem dengan *user* (Aprilia, 2020). Komponen dari *user interface* dapat berupa bentuk, warna, hingga tulisan yang didesain semenarik mungkin. Peranan *user interface* sangat penting untuk sebuah aplikasi diantaranya mempercantik tampilan, memudahkan interaksi, dan membuat nyaman *user*. Apabila *user* sudah merasa nyaman sejak awal aplikasi digunakan, maka *user* akan betah dan tertarik untuk mengeksplorasi aplikasi tersebut lebih jauh. Akan tetapi apabila sejak tampilan awal aplikasi sudah tampak rumit, besar kemungkinan aplikasi atau produk tersebut akan ditinggalkan oleh *user*. Secara umum jika *user* merasa puas dan nyaman, penjualan akan naik dan bisnis berkembang, sehingga citra perusahaan akan meningkat. *User interface* (UI) dapat didefinisikan

E-mail: jurnalaksa@stsrdivisi.ac.id Website: jurnalaksa.stsrdivisi.ac.id

sebagai tampilan visual dari sebuah produk yang memiliki keseragaman baik dari segi warna, tulisan, gambar, ikon, tata letak, dan elemen visual lainnya (Habibullah, 2017). *User interface* yang baik akan membantu dan membuat *user* nyaman menggunakannya (Hariwijaya, 2016).

Oleh sebab itu *user interface* pada aplikasi donor darah apherisis sangat perlu dirancang secara khusus sehingga para *user* merasa nyaman dengan tampilan yang menarik, mudah dipahami, efisien, dapat merepresentasikan UPTD Dr Sardjito, serta mencakup faktor-faktor penting yang dibutuhkan dalam proses donor darah itu sendiri. Hal ini yang mendasari penulis untuk merancang *user interface* aplikasi donor darah apherisis berbasis android yang informatif, menarik ,dan sesuai dengan brand RSUP Dr. Sardjito. Hasil rancangan ini nantinya bisa dijadikan acuan desain *interface* bagi pengembangan aplikasi berbasis android nantinya.

2. METODE PENELITIAN ATAU PERANCANGAN

Metode perancangan pada penelitian ini dimulai dengan pengumpulan data melalui proses wawancara dengan calon pengguna aplikasi yaitu pendonor darah aktif khususnya pendonor darah apherisis UPDT RS Sardjito yang tergabung dalam komunitas-komunitas grup *whatsapp*. Tahapan perancangan dimulai dari penetapan *user persona*, arsitektur informasi, alur interaktivitas lalu memvisualisasikannya dalam rancangan *user interface*.

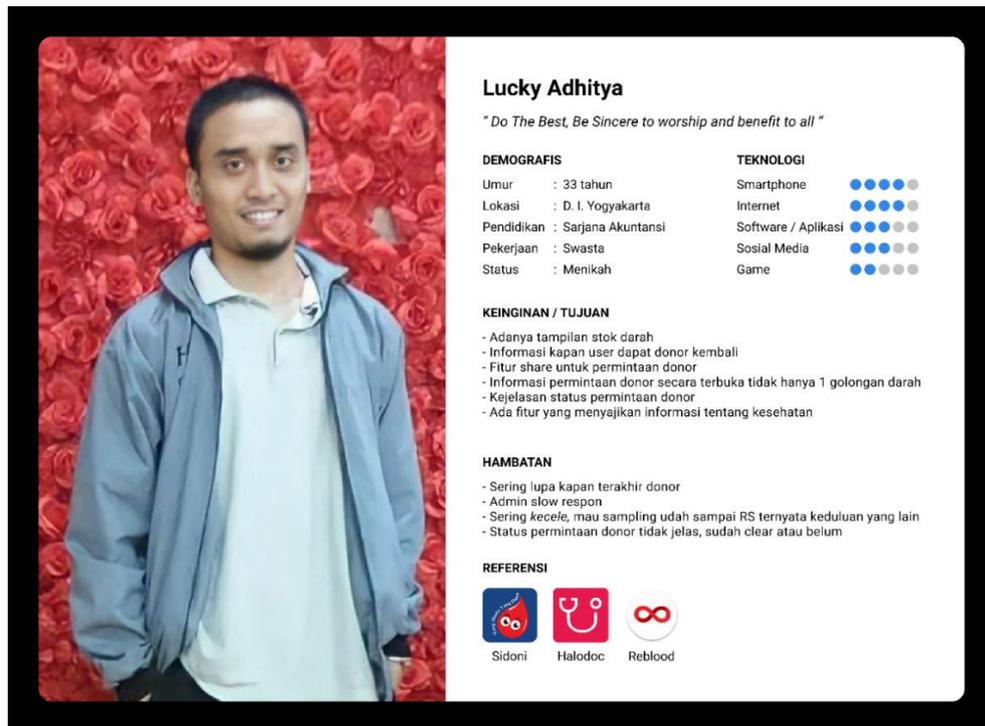
3. PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Data

Dalam perancangan aplikasi donor darah apherisis ini, perancang akan membuat sebuah aplikasi dengan menerapkan teori *visual hierarchy* dan metode *minimum viable product* (MVP), yaitu produk dengan serangkaian fitur dasar yang dianggap cukup unik untuk menarik perhatian *user* (Arviana, 2021).

1. *User Persona*

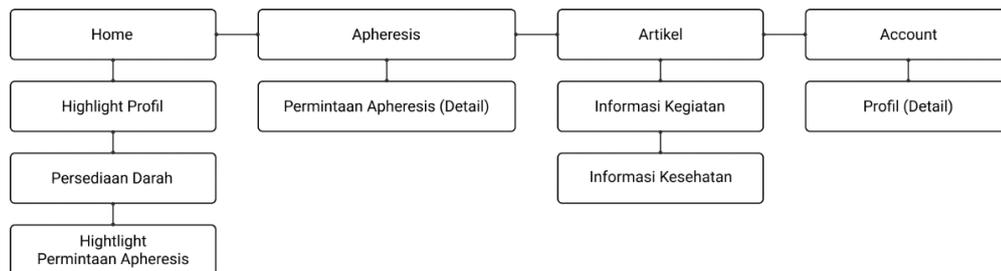
Dalam menentukan *user persona*, dilakukan proses wawancara pada pendonor apherisis yang aktif. *User persona* ini dibuat untuk menggambarkan kebutuhan pengguna.



Gambar 1. User Persona
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Arsitektur Informasi

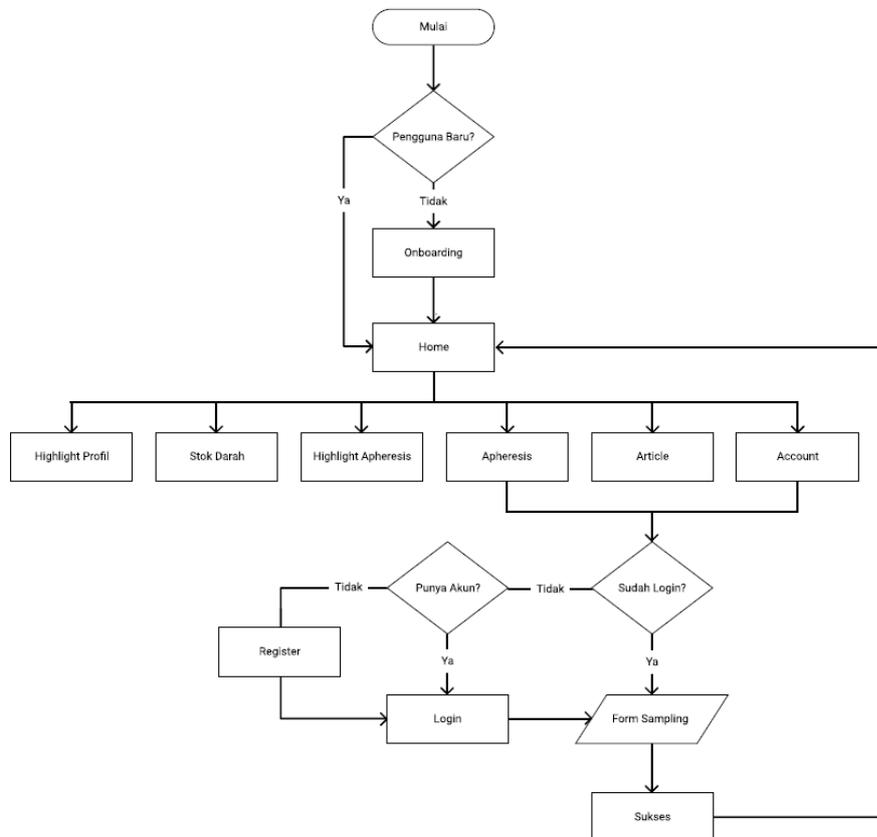
Arsitektur informasi berdasarkan olah data terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Arsitektur Informasi
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

3. Alur Interaktivitas

Berdasarkan fitur-fitur yang sudah ditetapkan pada pembahasan sebelumnya, Gambar 3 memperlihatkan alur interaktivitas.



Gambar 3. Alur Interaktivitas
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. Elemen Warna

Berikut warna-warna yang dipakai dalam pembuatan aplikasi ini:

a. Hitam

Dalam aplikasi ini penggunaan warna hitam menggunakan warna hitam Jet #333333, dikarenakan warna hitam #000000 berwarna terlalu pekat, dan jika dipadukan dengan warna putih #ffffff terlalu mencolok mata, mengakibatkan efek membayang dan kurang nyaman jika digunakan untuk penyajian teks.



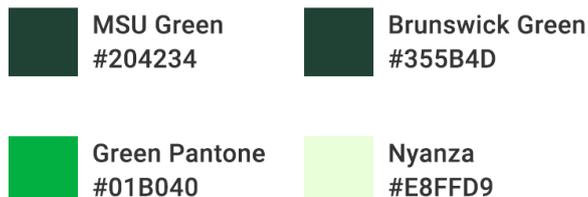
b. Putih

Peranan warna putih dalam aplikasi ini cukup dominan, dipilihnya warna putih dalam perancangan ini karena warna putih menimbulkan kesan bersih. Kemudian warna putih menjadikan aplikasi ini tampak minimalis dan mudah dipahami. Warna putih juga digunakan sebagai label dari golongan darah AB.



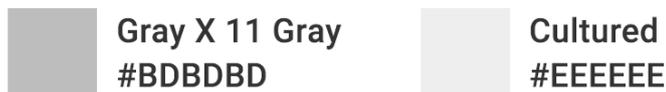
c. Hijau

Warna hijau karena warna ini merepresentasikan kesehatan, pada logo RSUP Dr. Sardjito terdapat warna hijau, adapun perawat dan dokter pada kasus tertentu menggunakan warna hijau sebagai seragam pekerjaan mereka. Oleh sebab itu warna hijau dipilih sebagai warna kedua dalam aplikasi ini. Warna hijau MSU Green #204234 dan Brunswick Green #355B4D ini digunakan dalam pewarnaan ilustrasi, dimana warna hijau tua ini merepresentasikan seragam perawat dan dokter saat melakukan operasi. Warna Green Pantone #01B040 digunakan sebagai warna hijau primer, dimana penggunaannya untuk tombol navigasi, perpaduan warna putih dan hijau Green Pantone ini cukup mencolok mata sehingga perancang merasa perpaduan ini sangat pas untuk warna tombol navigasi. Warna hijau Nyanza #E8FFD9 ini sebagai warna hijau sekunder, digunakan pada background ilustrasi dan beberapa elemen dalam interface.



d. Abu-abu

Warna abu-abu Gray X 11 Gray #BDBDBD ini digunakan sebagai warna tombol yang tidak aktif atau dalam status disable/tidak bisa digunakan. Kemudian warna abu Cultured #EEEEEE digunakan sebagai warna latar dari interface aplikasi ini.



e. Kuning

Berdasarkan panduan yang ditulis oleh Food and Drugs Administration (FDA) pada tahun 1985 di Amerika Serikat, bahwa warna kuning sudah disetujui secara internasional untuk melambangkan golongan darah A. Sedangkan untuk perancangan ini, warna kuning yang digunakan sebagai penanda untuk golongan darah A adalah Icterine #FFFA78.



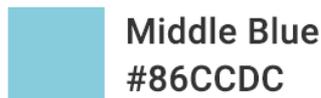
f. *Pink*

Berdasarkan panduan yang ditulis oleh Food and Drugs Administration (FDA) pada tahun 1985 di Amerika Serikat, bahwa warna pink sudah disetujui secara internasional untuk melambangkan golongan darah B. Sedangkan untuk perancangan ini, warna kuning yang digunakan sebagai penanda untuk golongan darah B adalah Plum #FCA2F3.



g. *Biru Muda*

Berdasarkan panduan yang ditulis oleh Food and Drugs Administration (FDA) pada tahun 1985 di Amerika Serikat, bahwa warna biru sudah disetujui secara internasional untuk melambangkan golongan darah O. Sedangkan untuk perancangan ini, warna biru yang digunakan sebagai penanda untuk golongan darah O adalah Middle Blue #86CCDC.



h. *Merah*

Warna merah Red Salsa #EB5757 digunakan dalam pewarnaan sesuatu yang membutuhkan atensi yang tinggi, sehingga penggunaan warna merah ini sangat sedikit. Hanya dimunculkan pada kasus tertentu seperti munculnya notifikasi baru yang berisi permintaan donor dan status gagal dari riwayat ketika melakukan donor.



5. *Ilustrasi*

Pada aplikasi ini, ilustrasi mempunyai fungsi sebagai elemen tambahan untuk mempercantik tampilan dan memberikan kesan bahwa *user* tidak sendirian, *user* akan selalu didampingi oleh petugas. Adapun tema ilustrasi yang digunakan adalah lingkungan kesehatan, dan menggunakan gaya flat design. Flat design dipilih karena gaya tersebut sudah sering digunakan pada aplikasi yang sudah beredar di masyarakat. Flat design juga menampilkan kesan resmi tetapi tidak kaku. Ilustrasi yang dibuat merepresentasikan seorang perawat wanita di rumah sakit. Dipilihnya seorang perawat wanita karena wanita mencerminkan tingkah laku lebih lembut dalam berucap, dan terlihat lebih memberikan rasanya nyaman.



Gambar 4. Ilustrasi Perawat
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.2 Pembahasan

Desain layout dari *user interface* aplikasi donor darah apheresis ini dibuat menggunakan software Figma. Dimensi yang digunakan dalam mendesain adalah 360 x 640 pixel, dimana dimensi tersebut adalah dimensi standar dari *interface* android. Desain tombol navigasi untuk aplikasi ini antara lain:

1. Kolom Navigasi Atas

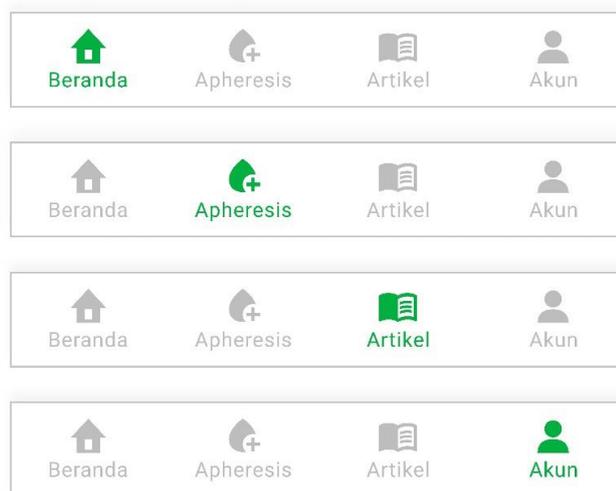
Kolom navigasi atas ini berfungsi sebagai pengingat laman atau *breadcrumb* terlihat pada Gambar 5. Ikon *chevron left* berfungsi sebagai tombol navigasi untuk kembali ke laman sebelumnya. Teks "Title" akan digantikan sesuai nama laman yang dikehendaki.



Gambar 5. Kolom Navigasi Atas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Kolom Navigasi Bawah

Kolom navigasi bawah terdiri atas gabungan beberapa tombol navigasi. Berfungsi sebagai menu utama dalam aplikasi Apheresis ini. Terdapat 4 menu utama yaitu: Beranda, Apheresis, Artikel, dan Akun. Tiap menu utama dapat diakses dengan menyentuh tombol navigasi tersebut. Penambahan teks keterangan berfungsi untuk memperjelas sehingga meminimalisir kondisi kebingungan akan makna ikon tersebut. Pada saat sebuah laman aktif, maka tombol navigasi tersebut juga akan aktif, ditandai dengan warna hijau. Selain tombol berwarna hijau, yaitu warna abu-abu diartikan halaman tersebut sedang tidak aktif terlihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Kolom Navigasi Bawah
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3. Tombol Navigasi / *Call to Action (CTA) button*

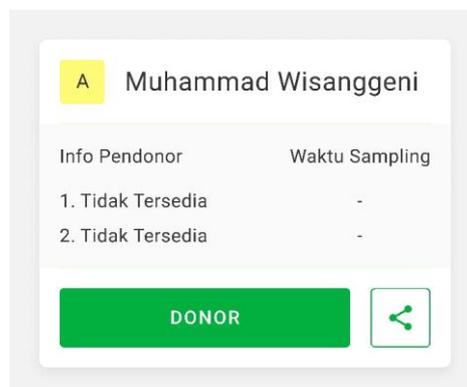
Call to action button mengartikan bahwa tombol tersebut dapat digunakan untuk sesuatu hal sesuai dengan teks atau ikon yang tertera pada tombol tersebut. Adapun tombol navigasi tersebut dibagi menjadi 3 kategori:

a. *Primary Active Button*

Tombol navigasi berwarna hijau dengan teks atau icon berwarna putih. Skema ini digunakan untuk tombol yang menghasilkan dampak positif.

b. *Secondary Active Button*

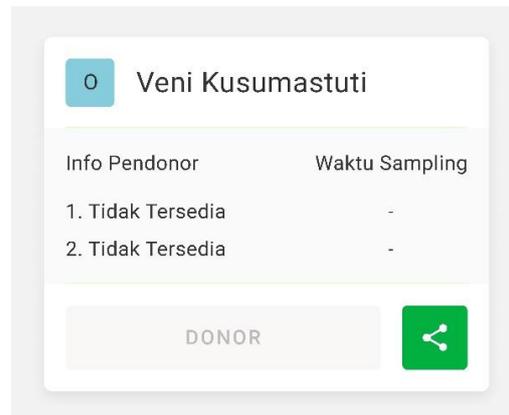
Tombol navigasi berwarna putih dengan garis luar berwarna hijau dengan teks atau ikon berwarna hijau. Skema ini digunakan saat sebuah tombol navigasi berdampingan dengan tombol lainnya tetapi dalam tingkatan yang lebih penting. Seperti pada Gambar 7, terdapat sebuah *card* permintaan apheresis. Pada kondisi tersebut, *user* dapat melakukan donor dengan menyentuh tombol navigasi donor dan juga dapat melakukan aktifitas *share* dengan menyentuh tombol navigasi *share*. Karena kebutuhan utama adalah menjadi pendonor, maka aktifitas *share* menjadi kebutuhan kedua. Oleh sebab itu tombol navigasi *share* menggunakan skema *secondary active button*, sedangkan tombol “DONOR” menggunakan *primary active button*.



Gambar 7. *Primary and Secondary Button*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

c. *Disable Button*

Disable button adalah kondisi dimana tombol navigasi tersebut ada, tetapi tidak dapat digunakan. Contohnya pada Gambar 8, tampak sebuah *card* apheresis dengan kebutuhan golongan darah O. Pada kondisi ini, *user* memiliki golongan darah B, jadi tombol navigasi donor tidak dapat digunakan karena *user* dan pasien mempunyai perbedaan golongan darah.

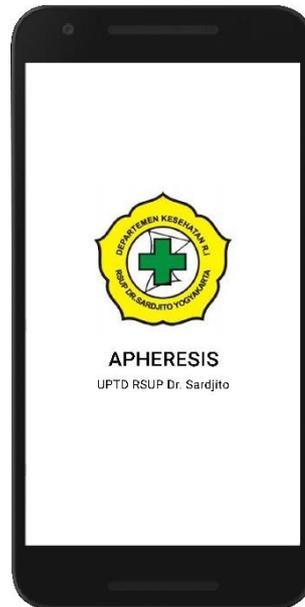


Gambar 8. *Disable Button*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

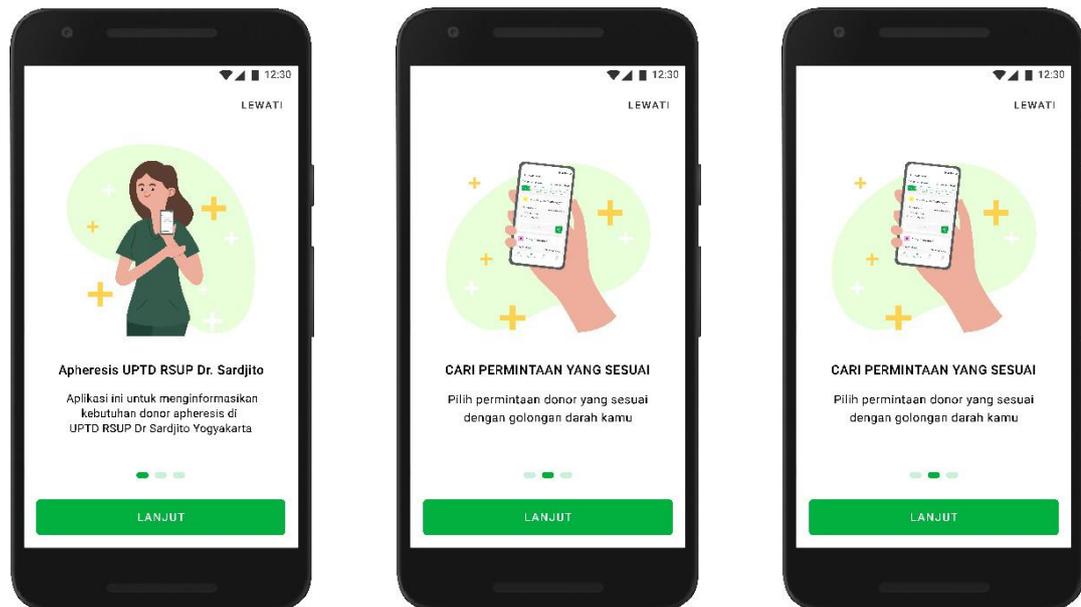
Hasil desain *interface* aplikasi donor darah apheresis ini antara lain:

1. Halaman *Splash* dan *Onboarding*

Halaman *splash* digunakan sebagai media *branding* pemilik aplikasi, dalam hal ini seperti terlihat pada Gambar 9 terdapat logo pemilik dan nama aplikasi. Halaman *onboarding* didesain sebagai halaman pengenalan aplikasi serta penjelasan poin-poin penting dalam aplikasi. Pada Gambar 10, halaman *onboarding* memberikan 2 pilihan yaitu “Lanjut” dan “Lewati”. Tombol “Lanjut” digunakan untuk melanjutkan pembacaan penjelasan pada halaman selanjutnya. Tombol “Lanjut” juga diletakkan dibawah informasi dengan *fill color* berwarna merah dan ukuran tombol yang hampir memenuhi layar dengan tujuan sebagai fokus pandangan pengguna sehingga diharapkan pengguna mau membaca penjelasan poin-poin penting dalam aplikasi. Sedang tombol “Lewati” diletakkan pada sisi kanan atas layar. Apabila menggunakan prinsip *scanning visual* mata “F”, sebenarnya tombol ini akan segera ditemukan, namun tombol ini dibuat tidak memiliki *outline* maupun *fill color* hanya berupa tulisan saja, karena bukan *call to action* utama yang diharapkan.



Gambar 9. Halaman *Splash*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

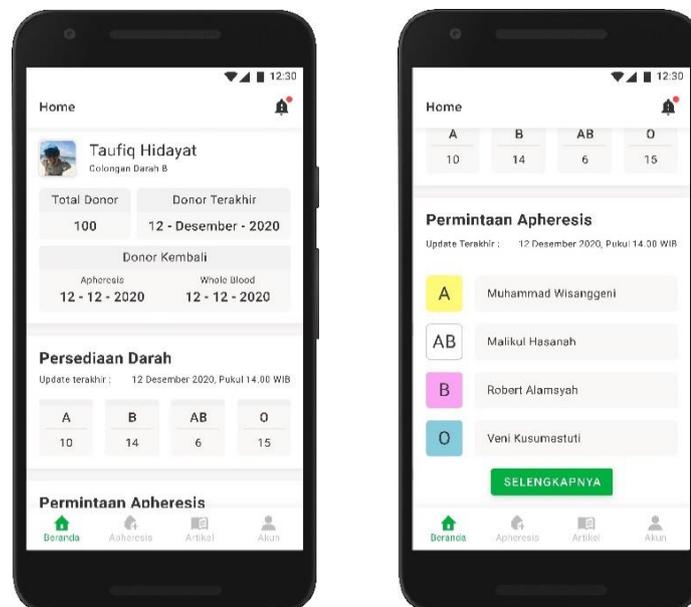


Gambar 10. Halaman *Onboarding*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Halaman *Home*

Halaman *home* ini merupakan halaman awal pada aplikasi ini setelah melalui halaman *onboarding*. Terlihat dari Gambar 11, pada halaman *home* di bagian atas *navigation bar* yang berisikan menu *Home* dan tombol navigasi notifikasi. Konten pada halaman *home* ini dibagi menjadi tiga, (1) bagian atas berisi informasi data pribadi pemilik akun,

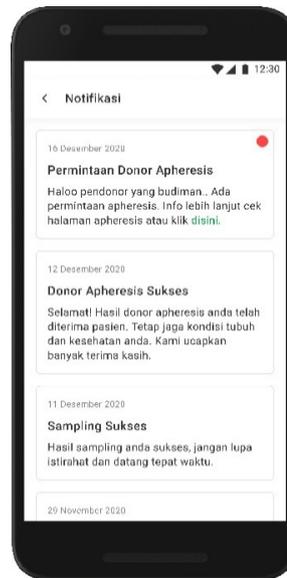
terdapat foto profil, jumlah total donor yang pernah dilakukan, waktu terakhir donor, dan waktu untuk dapat melakukan donor Kembali; (2) Data persediaan darah, di dalamnya terdapat angka-angka merupakan jumlah persediaan darah yang dimiliki oleh UPTD. Harapannya dengan adanya persediaan darah, pengguna dapat memberikan informasi kepada teman-teman lainnya untuk mengajak melakukan donor darah; (3) Informasi singkat tentang permintaan apheresis, dimana untuk daftar yang terlihat hanya menampilkan nama pasien dan golongan darah., juga terdapat tombol navigasi bertuliskan teks “SELENGKAPNYA” yang berfungsi untuk mengakses langsung ke laman apheresis.



Gambar 11. Halaman *Home*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3. Halaman Notifikasi

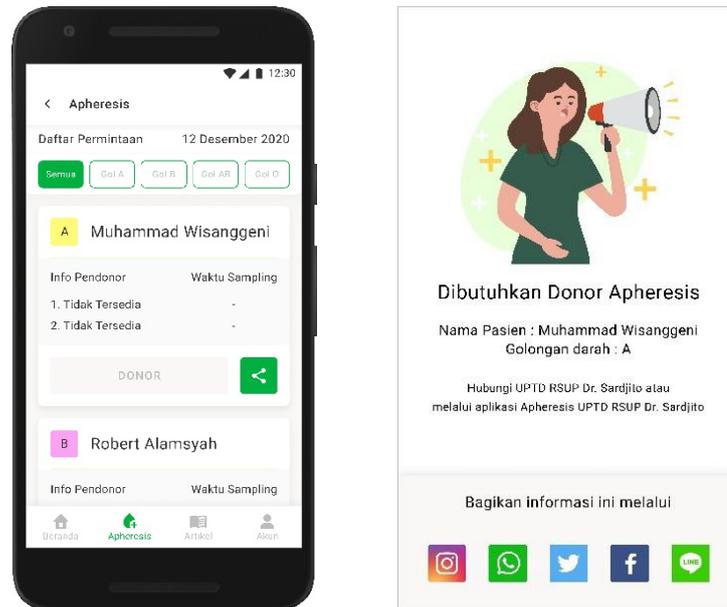
Halaman notifikasi ini merupakan halaman yang memiliki tampilan *card* berisikan tanggal keluarnya notifikasi, judul informasi, dan keterangan informasi. Sistem navigasi yang terdapat pada laman notifikasi yaitu geser ke atas dan ke bawah. Informasi yang masuk berupa rangkaian pemberitahuan permintaan, informasi pengambilan sampling, hasil penyeleksian sampling serta pelaksanaan donor apheresis seperti terlihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Halaman Notifikasi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

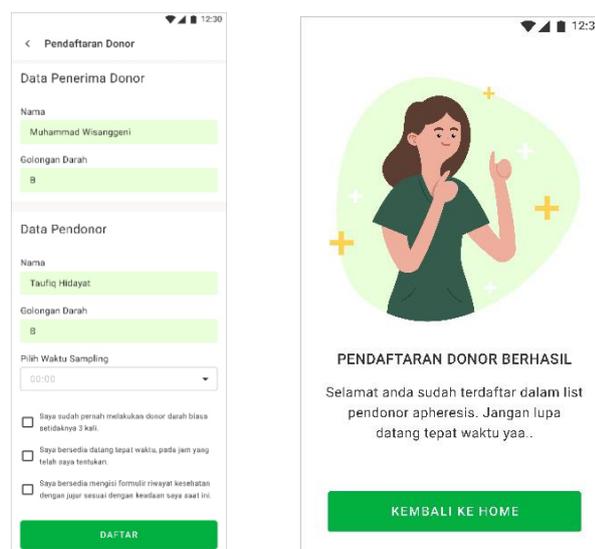
4. Halaman Apheresis

Halaman apheresis adalah fitur utama dari aplikasi ini. Pada laman ini terdapat daftar permintaan donor dari pasien. Terlihat seperti pada Gambar 13, bagian atas terdapat tanggal *update* permintaan donor, di bawahnya terdapat menu *filter* berdasarkan golongan darah. Dengan menekan salah satu dari kelima tombol golongan darah tersebut, maka permintaan donor akan tersusun berdasarkan kategorinya. Daftar permintaan berbentuk *card*, terdiri dari 3 komponen, yaitu (1) pada bagian atas terdapat nama pasien pemohon dan jenis golongan darah; (2) di bawahnya terdapat informasi pendonor yang sudah mendaftarkan dirinya ke pasien tersebut beserta waktu sampling darah; (3) bagian paling bawah adalah dua tombol navigasi, pertama bertuliskan teks DONOR berfungsi untuk mendaftarkan diri kepada pasien tersebut. dimana akan aktif apabila golongan darah pengguna dan pasien sama. Seperti yang terlihat pada Gambar ss, karena *user* dalam contoh ini bergolongan darah B, maka daftar pasien yang bisa didonor adalah pasien bergolongan darah B yang mempunyai label warna pink. Sedangkan untuk *user* yang golongan darahnya berbeda, mereka tetap dapat berpartisipasi dalam kegiatan donor ini dengan cara membagikan melalui tombol navigasi *share*



Gambar 13. Halaman Apheresis
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

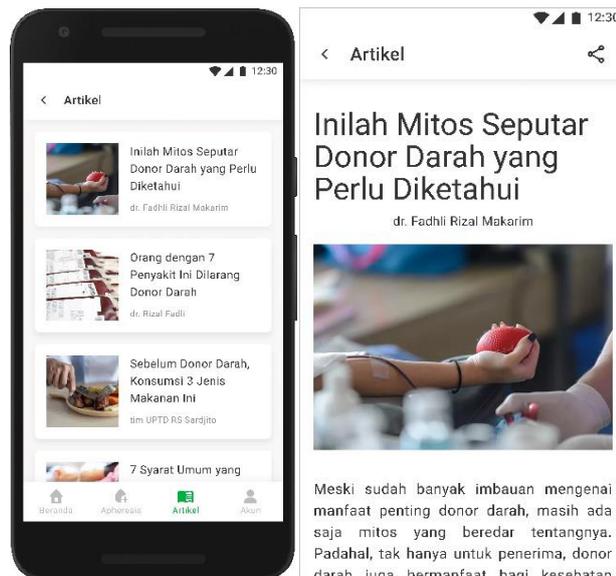
Adapun pengguna yang mempunyai golongan darah sejenis, dapat melakukan pendaftaran donor dengan menekan tombol navigasi bertuliskan DONOR seperti terlihat pada Gambar 14. Setelah ditekan, tampilan, akan berganti menjadi laman pendaftaran donor. Pada laman ini, data dari pasien dan pengguna sudah terisi secara otomatis, namun pengguna perlu menentukan waktu untuk sampling darah sebelum donor dan harus menyetujui persyaratan umum lainnya yang diajukan oleh UPTD.



Gambar 14. Halaman Daftar Donor
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

5. Halaman Artikel

Pada halaman artikel, terdapat informasi seputar donor darah, mulai dari artikel kesehatan, kegiatan donor darah, hingga program-program yang sedang dilakukan oleh UPTD RSUP Dr. Sardjito. Laman ini berupa *card*, yang terdiri atas foto artikel berada pada bagian kiri, kemudian disebelah kanan foto terdapat judul artikel, dan dibawahnya adalah penulis atau penyunting artikel seperti terlihat pada Gambar 15.

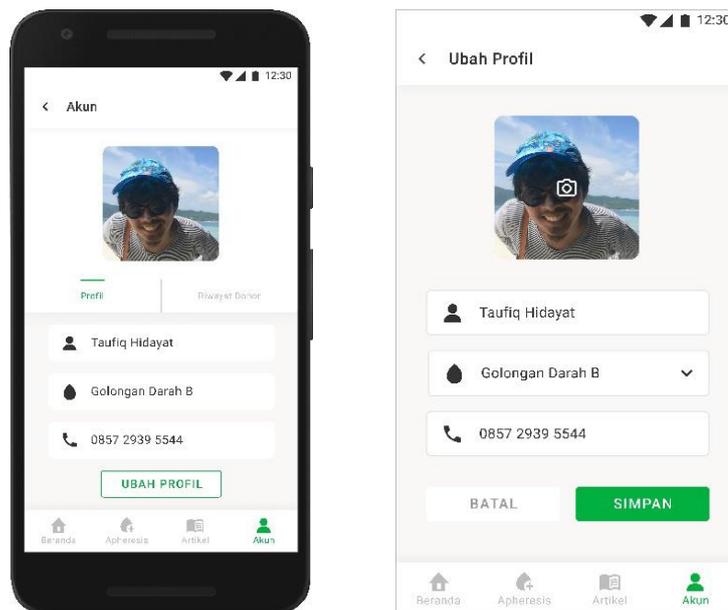


Gambar 15. Halaman Artikel
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

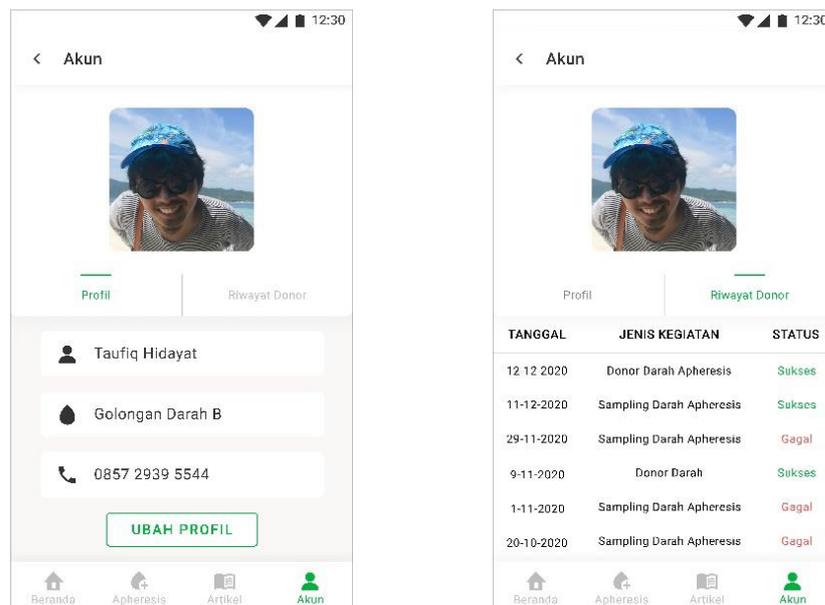
6. Halaman Akun

Laman akun adalah sebuah laman yang berisikan data dari pengguna, berisi foto, nama, golongan darah, nomor telepon. Pada bagian bawah informasi pribadi pengguna, terdapat tombol navigasi bertuliskan Ubah Profil. Fungsi dari tombol ini adalah untuk mengubah data pribadi pengguna. Pada laman ubah profil, pengguna dapat mengganti informasi sesuai dengan ikon yang tertera. Setelah selesai pengguna dapat menyimpan perubahan yang telah ia lakukan dengan menekan tombol navigasi bertuliskan SIMPAN seperti terlihat pada Gambar 16. Pada laman akun terdapat dua tombol navigasi berupa kolom dengan teks bertuliskan Profil dan Riwayat Donor yang berada dibawah foto profil pengguna. Kedua tombol navigasi tersebut apabila disentuh akan mengganti informasi yang ditampilkan dibagian bawah tombol navigasi tersebut. Tombol navigasi yang aktif terdapat indikator berwarna hijau diatas teks tombol, dan teks tombol berubah warna

menjadi hijau, sedangkan yang tidak aktif yaitu tidak terdapat indikator hijau dan teks berwarna abu-abu terlihat pada Gambar 17. Apabila navigasi profil yang sedang aktif, informasi yang ditampilkan adalah informasi tentang profil dari *user*. Sedangkan navigasi riwayat donor yang aktif, maka informasi yang ditampilkan adalah riwayat *user* dalam kegiatan donor darah lengkap dengan tanggal pelaksanaan dan status keberhasilan donor tersebut.



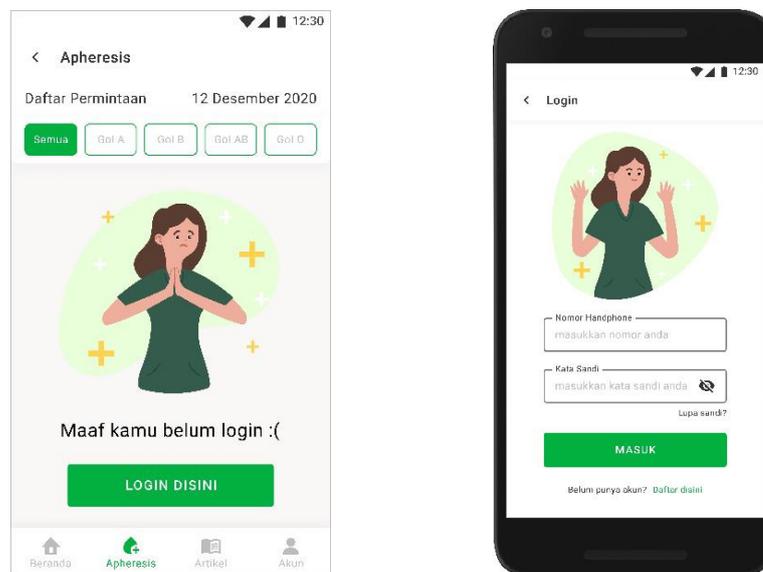
Gambar 16. Halaman Ubah Akun
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 17. Halaman Akun
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

7. Halaman *Login*

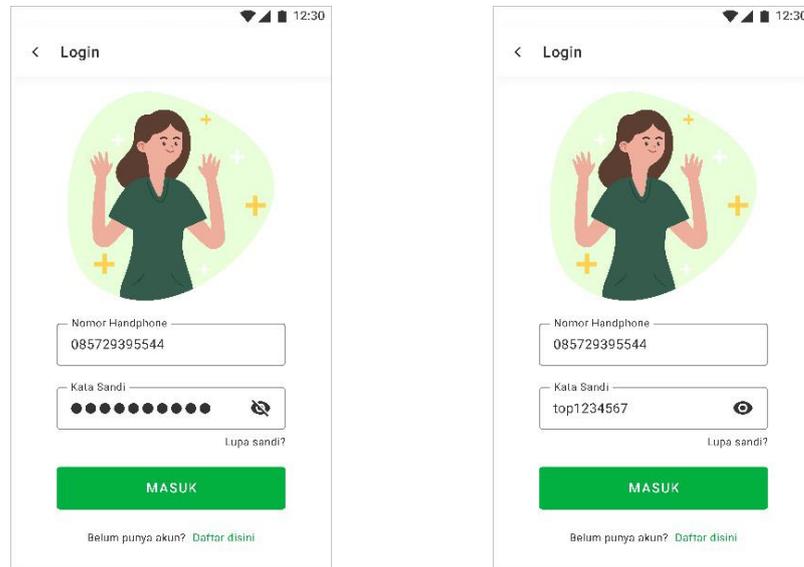
Halaman *login* adalah bagian penting dalam aplikasi ini, tanpa *login* pengguna tidak akan bisa mendaftarkan dirinya untuk mendonorkan darah kepada pasien yang membutuhkan. Namun, aplikasi ini dapat dinikmati tanpa melakukan *login* terlebih dahulu. Fungsi *login* akan muncul ketika pengguna mengakses fitur-fitur khusus, seperti ketika pengguna membuka menu apheresis. Informasi tentang permintaan donor dari pasien tidak akan tampil pada layar ini jika pengguna belum melakukan login terlihat pada Gambar 18. Selain itu tanpa *login* sudah jelas bahwa pengguna tidak akan mendaftar donor melalui aplikasi. Pada saat pengguna belum *login*, akan muncul sebuah ilustrasi seorang perawat bermimik wajah sedih sedang melakukan gestur meminta maaf. Ilustrasi ini mengartikan bahwa perawat memohon maaf karena tidak bisa memberikan pelayanan sebelum pengguna *login* terlebih dahulu.



Gambar 18. Halaman Belum *Login*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

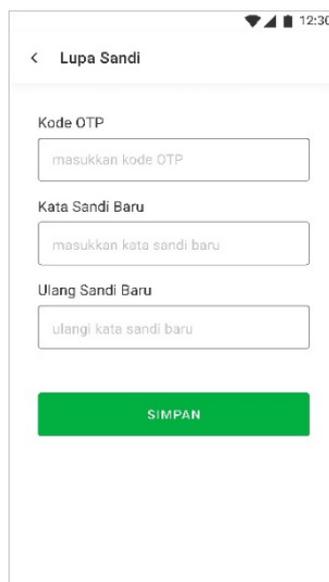
Pada tampilan halaman *login*, dapat ditemui ilustrasi seorang perawat sedang melambaikan tangan yang mengartikan bahwa perawat tersebut sedang menyambut pengguna. Pengguna harus mengisikan nomor *handphone* yang sudah pernah didaftarkan untuk aplikasi ini, lalu memasukan kata sandi yang pernah dibuat. Setelah semua terisi, pengguna hanya tinggal menyentuh tombol navigasi hijau bertuliskan MASUK. Apabila

sukses, akan langsung menuju laman beranda. Pengguna dapat mengaktifkan fitur untuk memperlihatkan kata sandi dengan cara menyentuh tombol navigasi dengan logo mata bergaris miring terbalik seperti terlihat pada Gambar 19.



Gambar 19. Halaman *Login*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

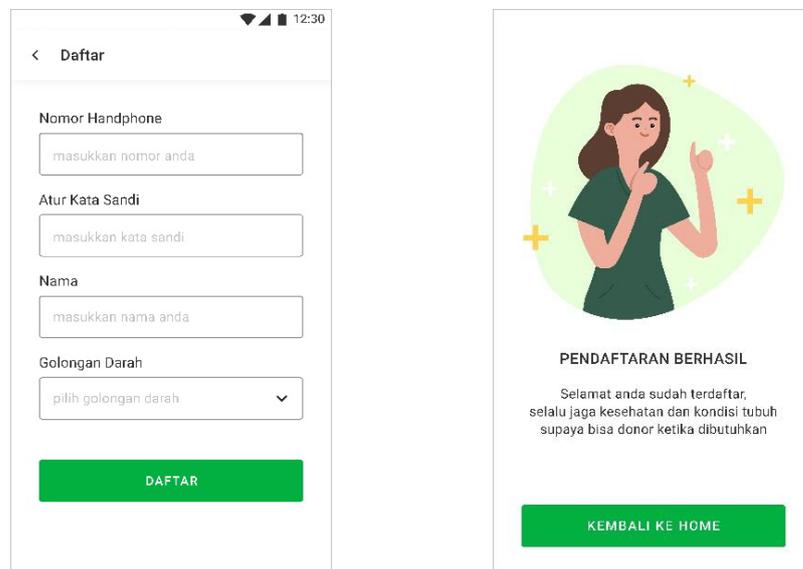
Akan ada kemungkinan buruk yang terjadi seperti salah memasukkan nomor atau salah memasukkan kata sandi. Apabila hal tersebut terjadi, secara otomatis akan terdeteksi dan pengguna akan mengetahui melalui sebuah indikator berbentuk teks yang ditampilkan pada bagian bawah kolom isian di laman login seperti pada Gambar 20.



Gambar 20. Halaman Lupa Sandi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

8. Halaman Daftar

Jika pengguna belum mempunyai akun, pengguna dapat mendaftarkan dirinya melalui tombol navigasi berbentuk teks berwarna hijau bertuliskan “Daftar disini” terlihat pada Gambar 21. Jika tombol tersebut disentuh, tampilan akan berganti menjadi laman daftar akun yang berisi kolom-kolom yang harus diisi oleh pengguna sebagai syarat untuk mendaftar. Pengguna dapat mendaftarkan data-data yang telah mereka isi dengan menyentuh tombol navigasi berwarna hijau bertuliskan DAFTAR, dan secara otomatis akan diarahkan ke laman konfirmasi.



Gambar 21. Halaman Daftar
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan yang dibuat, perancangan aplikasi ini menggunakan visual hierarki seperti pada:

- Pemilihan Roboto sebagai *typeface* dalam aplikasi ini karena memiliki sifat yang formal. Untuk memberikan *point of interest* pada bagian penting seperti judul artikel, judul menu, menggunakan Roboto ukuran 21, sedang untuk *body* teks menggunakan Roboto 15, dan untuk *caption* yang berfungsi sebagai pelengkap menggunakan Roboto 12.
- Penggunaan warna untuk memberikan informasi aksi yang harus dilakukan maupun peringatan. Adanya perubahan warna ikon dari abu-abu ke hijau mengakibatkan perbedaan yang mencolok dan mengartikan ikon tersebut sedang dalam keadaan aktif. Kemudian

penggunaan warna merah sebagai warna yang mengartikan sebagai warna peringatan, seperti yang ada pada ikon notifikasi menjadikan *point of interest* bagi *user*. Kemudian jika pada dua tombol yang berdekatan, salah satu warna pada tombol navigasi akan berubah berdasarkan tingkat kepentingannya. Seperti yang terjadi di tombol donor dan tombol *share* pada *card* apherisis.

- c. Penempatan *call to action* (tombol navigasi) yang penting berada di area yang mudah dijangkau oleh jempol tangan. seperti *navigation bar* berada di bawah, kemudian tombol donor, daftar, simpan, kembali ke beranda juga berada dibawah yang masih termasuk dalam *reachable-comfort zone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, P. 2020. *Mengenal User Interface: Pengertian, Kegunaan, dan Contohnya*. [Online] (Update 23 April 2020) URL: <https://www.niagahoster.co.id/blog/user-interface/>. Diakses 5 Juni 2020.
- Arviana, G N. 2020. *Minimum Viable Product (MVP): Pengertian, Tujuan, Karakteristik, dan Manfaatnya*. [Online] (Update 10 Desember 2021) URL: [Minimum Viable Product \(MVP\): Pengertian, Tujuan, dan Manfaatnya \(glints.com\)](https://glints.com/blog/minimum-viable-product-mvp-pengertian-tujuan-dan-manfaatnya). Diakses 4 Januari 2022.
- Habibullah, F. 2017. *Apa Sih Perbedaannya UI & UX? Sharing Pengalaman Pribadi Tentang Pertama Kali Belajar UI/UX Design*. [Online] (Update 1 Mei 2017) URL: <https://medium.com/surabayadev/apa-sih-perbedaannya-ui-ux-sharing-pengalaman-pribadi-tentang-pertama-kali-belajar-ui-ux-design-ed61e183cab1>. Diakses 30 Maret 2020.
- Hariwijaya, D. 2016. *Memulai menjadi UI Designer — Bagian 1, Membuat UI*. [Online] (Update 16 Agustus 2016) URL: <https://medium.com/insightdesign/memulai-menjadi-ui-designer-bagian-1-33317e1d1b40>. Diakses 10 Maret 2020.
- Mutrofin, S., Prayogo, H. E., Murtadho, M.A., Farhan, A. 2020. Sistem Informasi Layanan Darah Berbasis Model Inkremental/Iteratif sebagai Upaya Meningkatkan Layanan Konsumen di Palang Merah Indonesia (PMI). *Jurnal KOMUNIKA: Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, Vol. 9, No. 3, Hal: 20-30.
- Redaksi Halodoc. 2018. *Perlu Tahu Perbedaan Donor Darah dan Donor Apherisis*. [Online] (Update 24 Agst 2018) URL: <https://www.halodoc.com/perlu-tahu-perbedaan-donor-darah-dan-donor-apheresis>. Diakses 2 Maret 2020.
- Syahputra, R.W., Febriani, A., Melyanti, R. 2021. Sistem Informasi Donor Darah Berbasis Android Pada Unittransfusi Darah Palang Merah Indonesia (UTD PMI) Kota Pekanbaru. *Jurnal Ilmu Komputer*, Vol. 9, No. 1, Hal: 11-19.
- Verauli, R. 2012. *Jadikan Donor Darah sebagai Gaya Hidup*. [Online] (Update 27 Jul 2012) URL: <https://www.beritasatu.com/kesehatan/62516/jadikan-donor-darah-sebagai-gaya-hidup>. Diakses 2 Maret 2020.
- Zakiah, N. 2019. *Punya 2 Milyar Pengguna, Ini 7 Alasan Mengapa Android Mengungguli iOS!* [Online] (Update 11 Juni 2019) URL: <https://www.idntimes.com/tech/gadget/nena-zakiah-1/alasan-android-lebih-unggul-dari-ios/7>. Diakses 30 Maret 2020.