

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilakukan. Kesimpulan akan menjawab dari rumusan masalah yang ada dan saran untuk penelitian berikutnya.

#### **V.1 Kesimpulan**

Berikut ini kesimpulan dari penelitian perancangan aplikasi donor darah di Kota Bandung :

1. Ada empat puluh halaman pada prototipe aplikasi donor darah Kota Bandung. Prototipe aplikasi donor darah berupa *high fidelity prototype* yang memiliki fitur seperti di bawah ini :
  - a. Fitur jadwal donor darah yang memberi informasi acara donor darah di kota Bandung.
  - b. Fitur aplikasi yang dapat melakukan *request* pendonor darah dengan menyebarkan informasi *request* ke seluruh pengguna.
  - c. Fitur edukasi yang menampilkan artikel-artikel donor darah.
  - d. Fitur aplikasi yang menyimpan informasi identitas pendonor darah (alamat, kontak, riwayat donor darah, dan lain-lain).
  - e. Fitur aplikasi yang memberitahu informasi PMI Kota Bandung (alamat, nomor telepon, dan email).
  - f. Fitur aplikasi yang memiliki notifikasi yang dapat memberitahu jika ada *request* pendonor dan mengingatkan jika sudah dapat melakukan donor darah lagi.
  - g. Fitur aplikasi dimana pengguna dapat melakukan pendaftaran donor darah secara langsung dan mengisi formulir donor darah melalui *smartphone*.
  - h. Fitur aplikasi yang berisi foto-foto donor darah.
  - i. Fitur aplikasi yang menyediakan informasi kesehatan dan forum untuk diskusi.

2. Hasil evaluasi prototipe rancangan aplikasi donor darah Kota Bandung *usable* untuk kriteria *efficiency*, kriteria *effectiveness*, kriteria *usefulness*, kriteria *learnability*, dan kriteria *satisfaction*.

## V.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan kepada peneliti yang akan melanjutkan atau meneliti dengan topik yang sama sebagai berikut :

1. Penelitian dapat dilanjutkan dengan membuat aplikasi asli sehingga dapat digunakan oleh masyarakat banyak.
2. Pembuatan prototipe dengan program *prototyping* lain yang lebih baik yang dapat menghasilkan prototipe yang lebih mirip dengan asli.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brooke, J (2013). SUS : A Retrospective. *Journal of Usability Studies*. Vol. 8, pp. 29-40.
- Departemen Kesehatan. (2014). *unduh:Kementrian Kesehatan Republik Indonesia*. Retrieved Oktober 11, 2015, from Kementrian Kesehatan Republik Indonesia:<http://www.depkes.go.id/resources/download/pusdatin/infodatin/nfodatin-donor-darah.pdf>
- Preece, J., Rogers, dan J., Sharp, H., (2002). *Interaction Design : Beyond Human Computer Interaction*. United States of America: John Wiley & Sons, Inc.
- Palang Merah Indonesia. (2013). *Publikasi Ayo Donor:Palang MerahIndonesia*. Retrieved 10 11, 2016, from Palang Merah Indonesia:<http://ayodonor.pmi.or.id/page/read/berita-danpublikasi/30138501699>
- Rubin, J. dan Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Test*. Indianapolis, IN:Wiley Publishing, Inc.
- Sauro, J (2011).Measuring Usability with The System Usability Scale (SUS). Diunduh dari <http://www.measuringu.com/sus.php>.
- Schuler, D. dan Namioka, A. (1993). *Participatory Design : Principles and Practices*. Hillsdale, New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Sears, A. dan Jacko,J.A. (2007). *Human Computer Interaction: Development Process*. Boca Raton: CRC Press.
- Sekaran, U. (2000). *Research Methods for Business :A Skill-Building Approach*. New York: John Wiley and Sons, Inc.
- Simonsen, J. dan Robertson,T.(2013).*Routledge International Handbook of Participatory Design*. London : Routledge.
- Sutalaksana,I. Z. Amggawosastra,R. dan Tjakraatmadja,H. J. 2006. Teknik Tata Cara Kerja. Bandung : Penerbit Institut Teknologi Bandung.