

1. Pendahuluan

Latar Belakang

Unit Transfusi Darah Palang Merah Indonesia (UTD PMI) Pontianak merupakan organisasi yang bergerak di bidang pelayanan kegiatan donor darah [1], [2]. Selama pandemi Covid-19 keadaan jumlah stok darah di UTD PMI Pontianak masih kurang memenuhi [1], [2]. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan ke responden pendonor dan pencari donor, ketika stok darah di UTD PMI Pontianak tidak mencukupi, pencari donor atau keluarga pasien yang sedang membutuhkan darah akan membagikan informasi permintaan butuh darah ke media sosial agar para pendonor dapat mengetahui permintaan tersebut. Tetapi permintaan tersebut sering diabaikan oleh kebanyakan orang yang melihatnya karena seringkali permintaan tersebut tidak tertuju ke pendonor yang sesuai dengan golongan darah yang dibutuhkan. Para pendonor juga seringkali tidak mengetahui akan informasi tersebut dan dari sebagian mereka juga mengaku lebih sering melihat pesan permintaan butuh darah yang bukan golongan darah mereka.

Salah satu faktor jumlah stok darah di UTD PMI Pontianak tidak mencukupi adalah kurangnya motivasi pendonor dalam melakukan donor darah. Kurangnya motivasi ini disebabkan oleh pendonor yang tidak mengingat kapan jadwal mereka untuk melakukan waktu donor rutin berikutnya. Akibatnya pendonor sering gagal ketika hendak melakukan donor rutin dikarenakan kurang melakukan persiapan pada hari sebelum memasuki waktu donor. Selain itu, para pendonor juga tidak mengetahui informasi terkait keadaan jumlah stok darah di PMI daerah terdekat secara *real-time*, tidak mengetahui informasi riwayat donor mereka, dan juga tidak mengetahui informasi mengenai acara-acara donor darah yang dapat diikuti oleh mereka, dimana hal tersebut dapat memotivasi mereka dalam melakukan donor darah.

Terdapat aplikasi yang sudah ada mengenai media informasi donor darah. Ketika dilakukan wawancara ke pencari donor dan pendonor, aplikasi tersebut masih memiliki kekurangan dari aspek *User Interface* (UI) yang masih membingungkan pengguna dalam mengoperasikannya, selain itu masih terdapat beberapa kebutuhan pengguna yang belum terpenuhi dalam aplikasi tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan. Pada penelitian ini akan berfokus dalam mendesain tampilan antarmuka pengguna tentang media informasi donor darah sesuai dengan kebutuhan pengguna yang dapat membantu pengguna pendonor dan pencari donor untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Perancangan desain ini menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD). UCD digunakan karena metode ini berfokus pada pengguna sehingga UI yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna [3]. Hasil model desain yang telah dibuat akan diukur tingkat *usability*-nya dengan melakukan *usability testing* menggunakan alat ukur *USE Questionnaire*. *USE Questionnaire* digunakan karena dapat mengukur empat aspek *usability* yaitu *usefulness*, *ease of learning*, *ease of use*, dan *satisfaction* dimana hal ini merupakan faktor yang penting dalam mengevaluasi *usability* pada sebuah produk [4]. Selain itu, pernyataan yang ada pada *USE Questionnaire* dibuat sederhana dan seumum mungkin agar mudah dipahami oleh responden [4].

Topik dan Batasannya

Beberapa permasalahan yang dihadapi oleh pencari donor dan pendonor seperti pesan butuh darah yang sering diabaikan karena tidak tertuju ke pendonor yang sesuai golongan darah yang dibutuhkan. Kurangnya motivasi dari pendonor yang disebabkan karena ketidaktersediaan informasi yang dibutuhkan pendonor untuk memotivasi mereka dalam melakukan donor darah rutin, mengakibatkan jumlah stok darah di UTD PMI Pontianak tidak tercukupi. Selain itu, aplikasi donor darah yang telah ada masih memiliki kekurangan dari segi *user interface* yang masih membingungkan pengguna dalam mengoperasikannya.

Adapun pertanyaan penelitian pada penelitian ini adalah bagaimana model *user interface* media informasi donor darah yang sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode *User-Centered Design* serta bagaimana hasil analisis *usability* dari model yang telah dibuat menggunakan *USE Questionnaire*.

Sampel yang dijadikan objek penelitian adalah orang yang memiliki minimal pengalaman pernah melakukan donor darah, pernah membantu mencarikan kantong darah untuk keluarga, teman, atau kerabat terdekat yang sedang membutuhkan. Hal yang dijadikan objek penelitian adalah kegiatan donor darah yang dilakukan oleh pencari donor dan pendonor. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah prototipe *user interface* yang telah dirancang melalui proses metode *User-Centered Design*.

Tujuan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian tugas akhir ini adalah menghasilkan model *user interface* media informasi donor darah yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan metode *User-Centered Design*, serta menganalisis tingkat *usability* dari hasil rancangan yang telah dibuat menggunakan *USE Questionnaire*.

Organisasi Tulisan

Organisasi tulisan pada penelitian ini terdiri dari lima bagian, setelah bagian pendahuluan, terdapat bagian dua yang menjelaskan tentang studi terkait penelitian ini. Pada bagian tiga menjelaskan tentang metode dan implementasi *user interface* media informasi donor darah. Pada bagian empat menjelaskan evaluasi model *user interface* dan menghitung nilai *usability*-nya. Pada bagian lima menjelaskan tentang kesimpulan yang didapat dari penelitian ini dan saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya.