

Penerapan Metode Persona Pada Aplikasi Bergerak Untuk Donor Darah

Ibnu Ananda

Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia
D.I. Yogyakarta
13523117@students.uii.ac.id

Beni Suranto

Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia
D.I. Yogyakarta
beni.suranto@uii.ac.id

Penerapan metode persona yang diusulkan merupakan salah satu upaya yang nantinya dapat dijadikan sebagai acuan bagi designer maupun developer dalam merancang desain aplikasi bergerak. Berdasarkan informasi yang didapatkan dan yang dialami penulis, sebuah aplikasi yang digunakan pada smartphone memang sudah cukup dinamis dan interaktif, akan tetapi ternyata masih banyak terdapat kekurangan dalam segi fitur yang ditampilkan. Bahkan ada beberapa fitur yang sebenarnya tidak bermanfaat dan dapat dihilangkan. Terlebih bagi masyarakat yang awam terhadap teknologi akan sulit dalam mengoperasikan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, penerapan metode persona ini perlu dikembangkan, dimana system yang akan dibangun sesuai dengan kebutuhan calon pengguna yang menjadi target dari dibuatnya sebuah aplikasi. Dalam penerapan metode persona diperlukan tahapan pembuatan hipotesis dari data yang telah didapatkan peneliti melalui wawancara sebelumnya. Selanjutnya peneliti melakukan verifikasi hipotesis tersebut kepada calon pengguna, menemukan pola, membangun persona, mendefinisikan situasi, melakukan validasi hingga menyebarkan pengetahuan. Hasil yang dicapai pada penelitian ini yaitu desain aplikasi donor darah dengan memiliki fitur yang dibutuhkan calon pengguna dan tetap memiliki user interface yang baik.

Kata Kunci—Metode Persona; Aplikasi; Designer;

I. PENDAHULUAN

Banyaknya aplikasi yang tersedia di berbagai perangkat baik *android*, *ios* maupun *windows phone* yang dapat digunakan oleh para pengguna *smartphone*. Tidak sedikit aplikasi serupa yang dibangun oleh perusahaan atau instansi berbeda, namun aplikasi tersebut tidak semua menarik minat pengguna untuk menggunakan aplikasi tersebut. Kebanyakan pengembang dalam merancang sebuah aplikasi hanya berdasarkan dari *user interface* yang menarik dan bagus, tidak banyak yang memperhatikan kebutuhan pengguna sebenarnya, sehingga terdapat fitur-fitur yang tidak digunakan oleh pengguna karena pengguna tidak mengerti bahkan tidak membutuhkan fitur tersebut. Hal tersebut akan menjadi sangat penting jika pengguna awam terhadap teknologi ataupun baru pertama kali menggunakan aplikasi tersebut. Sebagai contoh apabila terdapat sebuah aplikasi toko *online* dengan *user interface* yang baik dan menarik, namun saat pengguna ingin melakukan transaksi pembelian produk menggunakan aplikasi tersebut, pengguna diharuskan melakukan banyak tahapan yang sulit dimengerti oleh pengguna.

Salah satu cara untuk menghindari seperti permasalahan di atas adalah dengan menerapkan metode persona dalam merancang desain aplikasi, di mana perancang dalam mendesain aplikasi berorientasikan pada pengguna. Metode persona masih sangat sedikit digunakan dalam merancang desain aplikasi di Indonesia. Perancangan aplikasi masih mengedepankan tampilan yang dinamis dan interaktif akan tetapi tidak melihat dari segi kebutuhan dari calon pengguna secara langsung.

Metode persona diperkenalkan pertama kali oleh Alan Cooper yang menggunakan persona dalam perancangan interaksi secara praktis untuk menghasilkan produk *high tech*. Metode persona menjadi penting dalam perancangan aplikasi yang berorientasikan pada pengguna. Menurut Mulder dan Ziv Yaar (2006) dalam merancang aplikasi yang berorientasi pada pengguna harus mempunyai pemikiran target pengguna tidaklah sama dengan perancang aplikasi. Oleh karena itu, diperlukan penelitian terhadap calon pengguna agar lebih memahami calon pengguna yang menjadi target.

Mendesain aplikasi dengan menggunakan metode persona akan berbeda dengan desain biasa. Dalam desain biasa aplikasi dibuat dengan perancangan *user interface* yang bagus dan menarik, tetapi tidak mempertimbangkan kebutuhan pengguna secara langsung dalam menggunakan aplikasi. Dengan menggunakan metode persona, hasil yang diharapkan selain tampilan yang menarik dari sisi *user interface* dan juga fitur yang tersedia sesuai dengan kebutuhan pengguna.

II. KONSEP PENELITIAN

Pada penelitian kali ini peneliti ingin merancang desain sebuah aplikasi dengan menggunakan metode persona. Metode persona sendiri sangat jarang digunakan dalam merancang desain aplikasi di Indonesia. Karena hal tersebut peneliti mencoba untuk menerapkan metode persona ini dalam perancangan desain aplikasi donor darah. Tujuan dari penerapan metode persona ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana efektivitas metode persona dalam meningkatkan kualitas desain aplikasi donor darah yang akan dirancang. Selain itu juga untuk mengenalkan metode persona ini kepada perancang desain aplikasi di Indonesia. Penelitian ini akan melibatkan calon pengguna yang akan ditentukan. Calon pengguna akan diambil dari 2 kelompok, pertama dari masyarakat umum D.I. Yogyakarta. Kedua, dari mahasiswa UII penggiat donor darah.

A. Penjelasan Aplikasi

Aplikasi yang akan dirancang pada penelitian ini adalah aplikasi donor darah. Bertujuan untuk memudahkan siapapun dalam mencari pendonor yang tepat dan bersedia membantu. Adapun fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi donor darah ini adalah :

- Butuh Pendoror

Fitur ini digunakan pengguna yang membutuhkan pendonor untuk mengirimkan informasi kepada calon-calon pendonor. Pengguna diharuskan mengisi data pasien yang terdapat pada aplikasi sebelum dikirim melalui sistem.

- Siap Donor

Fitur ini digunakan pengguna untuk mendaftar sebagai calon pendonor. Data yang diminta sistem akan disimpan dan digunakan jika pendonor siap membantu pasien yang membutuhkan pendonor.

- Panduan Aplikasi

Fitur ini berisi penjelasan tentang penggunaan dan fungsi setiap fitur yang terdapat dalam aplikasi.

- Profil

Fitur ini membantu pengguna untuk melihat data yang telah diisi. Pada fitur ini juga pengguna dapat mengganti data jika diinginkan.

- Konfirmasi

Fitur ini berisi data pendonor yang melakukan konfirmasi dari pemberitahuan pengguna yang dikirim melalui fitur butuh pendonor.

- Pemberitahuan

Fitur ini berisi data pasien yang membutuhkan pendonor, dan calon pendonor dapat melakukan konfirmasi dalam fitur ini.

B. Alur Penelitian

Alur penelitian dirancang sebagai tahapan-tahapan yang harus dilakukan peneliti untuk mendukung berjalannya proses penelitian lebih terarah dan sistematis. Berikut ini adalah tahapan-tahapan dari alur penelitian ini :

- Studi pustaka
- Menentukan pengguna yang tepat
- Membuat hipotesis
- Verifikasi hipotesis
- Menemukan pola
- Membangun persona
- Mendefinisikan situasi
- Validasi
- Menyebarkan pengetahuan
- Pengembangan sistem
- Validasi sistem
- Penulisan laporan

III. METODOLOGI

Terdapat delapan tahapan yang harus dilakukan dalam penerapan metode persona pada penelitian ini. Tahapan pertama adalah menentukan pengguna yang tepat, tahapan kedua yaitu membuat hipotesis, tahapan ketiga adalah verifikasi hipotesis, tahapan keempat menemukan pola, tahapan kelima membangun persona, tahapan keenam mendefinisikan situasi, tahapan ketujuh melakukan validasi tahapan terakhir yaitu menyebarkan pengetahuan.

A. Metode Persona

Pengguna yang menjadi target pada penelitian ini sebanyak 30 calon pengguna. 30 calon pengguna tersebut terdiri dari 2 kelompok yaitu masyarakat umum Yogyakarta dan mahasiswa UII penggiat donor darah. Calon pengguna akan diseleksi dan dipilih sebanyak 1 hingga 4 calon pengguna untuk ikut terlibat dalam perancangan desain aplikasi donor darah hingga akhir penelitian.

Selanjutnya peneliti membuat hipotesis untuk menyamakan persepsi antar calon pengguna tentang aplikasi yang akan dirancang. Peneliti juga akan mengelompokkan calon pengguna menjadi beberapa kelompok yang memiliki sudut pandang yang sama.

Setelah hipotesis dibuat, peneliti melakukan verifikasi kepada seluruh calon pengguna untuk mendapatkan tanggapan terhadap hipotesis yang dibuat peneliti, apakah calon pengguna setuju atau tidak terhadap hipotesis tersebut.

Tahapan berikutnya yaitu menemukan pola, pada tahapan ini peneliti akan menentukan jumlah calon pengguna akhir yang akan terlibat hingga akhir penelitian. Adapun kriteria calon pengguna yang dipilih peneliti pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi android.
- Pernah melakukan donor darah atau mencari pendonor.
- Rutin melakukan donor darah 3 bulan sekali.
- Pernah mendapatkan informasi seseorang yang membutuhkan pendonor.
- Pernah membutuhkan atau mencari pendonor minimal 1 kali.
- Pernah mendapatkan pendonor.
- Pernah membantu menyebarkan informasi tentang seseorang yang membutuhkan pendonor.

Setelah menemukan calon pengguna yang sesuai dengan kriteria di atas, selanjutnya peneliti menentukan jumlah calon pengguna akhir yang akan ikut terlibat hingga akhir penelitian.

Tahapan selanjutnya adalah membangun persona. Pada tahapan ini peneliti membangun persona dari calon pengguna akhir yang telah dipilih. Informasi yang dicantumkan pada persona didapatkan melalui wawancara yang dilakukan peneliti pada tahap pertama. Adapun informasi yang tercantum pada persona adalah sebagai berikut :

- Informasi data diri
- Kepribadian
- Biografi
- Referensi dan pengaruh
- Quote
- Keahlian teknologi
- Tujuan dan harapan
- Motivasi

Informasi di atas akan menjadi salah satu acuan bagi peneliti dalam merancang desain aplikasi donor darah. Informasi tersebut mewakili calon pengguna untuk membantu peneliti, sehingga calon pengguna tidak harus secara langsung menemani peneliti dalam proses desain. Persona dibangun menggunakan aplikasi berbasis web *xtensio.com* dengan *template* yang disediakan.

Persona yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya menjadi bahan bagi peneliti untuk membuat skenario. Skenario yang dibuat menggambarkan sebuah situasi di mana pengguna akan menggunakan aplikasi donor darah untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Tahap ini membantu peneliti untuk menemukan kebutuhan dari setiap calon pengguna. Adapun skenario yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

- Seseorang ingin mendaftar sebagai pendonor pada aplikasi.
- Anggota telah mendaftar dan ingin melihat profilnya.
- Saat dokter mengatakan pasien diharuskan operasi dan membutuhkan cukup banyak darah, pengguna menggunakan *smartphone* android nya untuk membuka aplikasi donor dan mengisi *form* untuk menyebarkan pemberitahuan kepada semua orang bahwa pengguna membutuhkan pendonor. Proses ini lebih cepat dan lebih mudah dilakukan dari pada menghubungi rekan-rekannya untuk menyebarkan informasi yang sama ke semua orang di mana waktu yang sama harus menyelesaikan urusan administrasi.
- Setelah menyelesaikan administrasi, pengguna lain mendapatkan pemberitahuan dari aplikasi donor darah bahwa terdapat pendonor melakukan konfirmasi yang bersedia mendonorkan darah untuk pasien. Dalam konfirmasi tersebut pengguna juga memperoleh biodata dari pendonor yang terdiri dari nama, tempat, tanggal lahir, alamat tinggal sekarang, golongan darah, dan nomor telepon pendonor.
- Pengguna mendapatkan pemberitahuan bahwa terdapat pasien yang membutuhkan pendonor. Pada pemberitahuan tersebut terdapat data diri pasien yang meliputi nama pasien, umur, jenis kelamin, golongan darah, alamat rumah sakit, tanggal donor, waktu donor dan nomor telepon.
- Pendonor mengetahui rumah sakit, lokasi di mana akan melakukan donor darah, akan tetapi lupa alamat

lengkap. Pendonor membuka kembali aplikasi donor darah untuk melihat alamat rumah sakit tujuannya.

Skenario di atas dibuat peneliti untuk membantu calon pengguna memiliki gambaran dalam menggunakan aplikasi donor darah untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Calon pengguna dapat memberikan masukan apabila membutuhkan sebuah fitur untuk menyelesaikan masalah tertentu menggunakan aplikasi.

Pada tahapan ini peneliti melakukan validasi untuk memastikan calon pengguna menyetujui atau menolak deskripsi dan situasi yang telah dibuat. Peneliti melakukan validasi dengan cara meminta tanggapan dari setiap calon pengguna atau dengan cara membiarkan calon pengguna berpartisipasi secara aktif selama proses skenario. Peneliti juga meminta saran dan masukan kepada calon pengguna apabila terdapat permasalahan lain yang ingin diselesaikan dengan menggunakan aplikasi donor darah.

Menyebarkan pengetahuan tentang penerapan metode persona dilakukan guna untuk menjadikan referensi dan acuan bagi siapapun yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan metode persona. Selain penulisan laporan peneliti akan menggunakan sosial media dalam penyebaran tentang metode persona ini.

B. Pengembangan Sistem

Tahapan ini yaitu proses pengembangan sistem dari hasil rancangan desain aplikasi yang dibuat peneliti. Adapun perangkat lunak yang digunakan adalah :

- Adobe XD CC
- Corel Draw X7
- Microsoft Office 2016

C. Validasi Sistem

Pada tahapan ini sistem telah selesai dibuat dan dapat digunakan. Peneliti kemudian melakukan validasi kepada 4 persona. Pada tahapan ini peneliti mengharapkan tanggapan dari persona terkait dengan sistem yang telah dibuat.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Menentukan Pengguna yang Tepat

Pada tahap ini peneliti menentukan 30 calon pengguna yang akan ikut terlibat dalam penelitian. Peneliti juga melakukan wawancara kepada setiap calon pengguna untuk mendapatkan data maupun informasi yang dibutuhkan.

B. Membuat Hipotesis

Peneliti menggunakan diagram afinitas dalam pembuatan hipotesis untuk menyamakan persepsi setiap calon pengguna. Diagram afinitas digunakan peneliti untuk membantu mempersempit ruang lingkup gagasan yang telah dikumpulkan dari setiap calon pengguna. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

- Mengumpulkan ide-ide yang telah didapatkan melalui wawancara.
- Menampilkan ide-ide tersebut pada permukaan kerja.
- Mengelompokkan ide-ide yang saling berhubungan.

- Mencari ide lain yang saling berhubungan dan membuat kelompok baru hingga ide-ide selesai dikelompokkan.
- Memberi judul setiap kelompok yang telah dibentuk.
- Gambarkan hasil dari kelompok yang telah diberi nama tersebut.

PENGGUNA DENGAN MAKSUD MUDAH DIPAHAMI, TERDAPAT PENJELASAN.

Ramadhan Talib - Membantu - Mudah digunakan - Terdapat penjelasan - Gratis	Indra Lasmana - Membantu - Sangat baik - Aman - Gratis	Yenni Nur - Tidak menghabiskan banyak memori - Memiliki panduan - Aman	Jaka Farih - Terdapat panduan - Aman - Gratis
Muhammad - Mudah dipahami - Gratis - Terdapat penjelasan	Aris Kurniawan - Berguna - Memiliki panduan - Aman	Agung Tio Bahari - Gratis - Simple - Sosialisasi	Lasykar Amin - Membantu - Mudah dimengerti - Ada penjelasan
Septian Putra - Bermfaat - Gratis - Memiliki fitur yang cukup	Yukris Nanto - Berguna membantu - Cepat dalam memberitahu - Mudah digunakan	Sri Rejeki - Aplikasi mudah di baca - Memiliki panduan - Gratis	Hepi Hermanto - Simple - Menarik - Mudah dipahami

Gambar 1 Hasil Pengelompokkan Ide-Ide 1

Peneliti membagi calon pengguna menjadi tiga kelompok yang saling berhubungan. Kelompok pertama pengguna dengan maksud mudah dipahami dan terdapat penjelasan pada aplikasi. Kelompok selanjutnya yaitu pengguna dengan maksud aplikasi yang *simple* dan *size* aplikasi kecil.

PENGGUNA DENGAN MAKSUD SIMPLE DAN SIZE APLIKASI KECIL

Ahmad Hasanuddin - Mudah dipahami - Simple - Size kecil	Muhammad Zaki - Tidak banyak makan data - Simple - Ga ribet	M. Syaiful - Tidak menghabiskan memori - Simple - Aman
Azis Sulhahmi - Mudah digunakan - Tidak banyak memakan memori - Gratis	Novita - Fitur yang cukup - Tampilan bagus - Aplikasi kecil	Deby Putra - Tidak ada iklan - Size kecil - Tampilan menarik
Fajar Abdul - Aman - Memiliki fitur secukupnya - Tidak ada iklan	Maulana Ihsan - Tampilan Simple - Ukuran aplikasi kecil - Tidak ada iklan	

Gambar 2 Hasil Pengelompokkan Ide-Ide 2

Kelompok terakhir adalah pengguna dengan maksud ada sosialisasi dan aplikasi diberikan gratis kepada siapapun. Setiap kelompok terdiri dari kelompok yang berbeda-beda tapi memiliki keinginan yang sama.

PENGGUNA DENGAN MAKSUD ADA SOSIALISASI DAN GRATIS

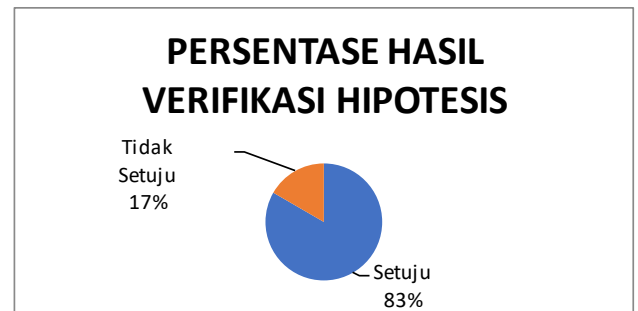
Hajar - Bisa digunakan ios - disosialisasikan - Gratis	Feri Handoko - Bagus - Mudah digunakan - Ada sosialisasi - Gratis	Arfan Hilmy - Sosialisasi - Mudah digunakan - Aman - Gratis	Riki - Diberikan sosialisasi - Menarik - Gratis
Gianto - Disosialisasikan - Ada panduan - Gratis	Jumini - Gratis - Ada sosialisasi - Mudah digunakan	Irfan Fuady - Ada sosialisasi penggunaan - Gratis - Ada panduan	
Leni - Gratis - Ada tutorial - Data aman	Agus - Diberikan panduan - Gratis - Aman	Nurdiana - Aman - Ada panduan - Gratis	

Gambar 3 Hasil Pengelompokkan Ide-Ide 3

Adapun hipotesis yang dibuat oleh peneliti dari hasil diagram afinitas di atas ialah “Aplikasi Donor Darah dengan Memiliki Fitur Panduan Penggunaan, *Simple* dan *Gratis*”.

C. Verifikasi Hipotesis

Pada tahap ini peneliti melakukan verifikasi kepada seluruh calon pengguna tentang hipotesis yang telah dibuat. Apakah calon pengguna menyetujui atau menolak hipotesis tersebut.



Gambar 4 Hasil Verifikasi Hipotesis

Dapat dilihat pada gambar verifikasi di atas menunjukkan hasil yang positif. Sebanyak 25 calon pengguna setuju dengan hipotesis tersebut dan 5 calon pengguna kurang setuju.

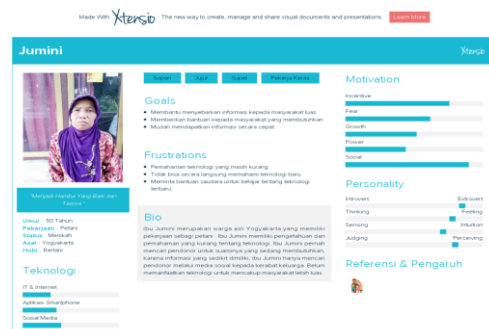
D. Menemukan Pola

Peneliti menentukan calon pengguna akhir yang terlibat hingga akhir penelitian. Calon pengguna yang dipilih harus memiliki beberapa kriteria yang harus sesuai dengan kebutuhan peneliti guna mendapatkan hasil yang optimal pada aplikasi yang akan dibangun. Terdapat 4 calon pengguna akhir yang terpilih dari seleksi yang dilakukan peneliti. 4 calon pengguna tersebut mewakili setiap kelompok yang telah dibentuk peneliti, empat di antaranya adalah :

- Jumini
- Indra Lasmana
- Azis Sulhahmi
- Yukris Nanto

E. Membangun Persona

Peneliti membangun persona keempat calon pengguna tersebut menggunakan *tools* yang tersedia pada *xtensio.com*. *Template* yang tersedia cukup baik digunakan. Hasil dari persona yang dibangun dapat dilihat di bawah ini :



Gambar 5 Persona 1

Setelah persona selesai dibuat, peneliti melakukan konfirmasi kepada keempat calon pengguna apakah menyetujui hasil persona yang telah dibuat peneliti.

F. Mendefinisikan Situasi

Pada tahapan ini peneliti melakukan simulasi kepada 4 calon pengguna dengan skenario yang telah disiapkan. Skenario dibuat dengan tujuan untuk menggambarkan bagaimana seorang pengguna akan menggunakan aplikasi yang dibangun untuk menyelesaikan setiap tugas.

Tabel 1 Skenario Persona 1

No	Situasi
1	Ibu Jumini pertama membuka aplikasi, kemudian membaca panduan penggunaan aplikasi.
2	Ibu Jumini ingin mendaftar sebagai anggota donor darah pada aplikasi.
3	Ibu Jumini telah mendaftar dan ingin melihat profilnya.
4	Saat dokter mengatakan pasien diharuskan operasi dan membutuhkan cukup banyak darah, Ibu Jumini menggunakan <i>smartphone</i> android nya untuk membuka aplikasi donor darah dan mengisi <i>form</i> untuk memberikan notifikasi kepada semua orang bahwa terdapat pasien yang membutuhkan pendonor. Proses ini lebih cepat dan lebih mudah dilakukan dari pada menghubungi rekan-rekannya untuk menyebarkan informasi yang sama ke semua orang di mana waktu yang sama Ibu Jumini harus menyelesaikan urusan administrasi.
5	Setelah menyelesaikan administrasi, Ibu Jumini mendapatkan notifikasi dari aplikasi donor darah bahwa terdapat pendonor melakukan konfirmasi bahwa bersedia mendonorkan darah untuk pasien. Dalam konfirmasi tersebut Ibu Jumini juga dapat melihat profil dari pendonor yang terdiri dari nama, tempat tanggal lahir, alamat tinggal sekarang, golongan darah dan nomor telepon pendonor.
6	Ibu Jumini mendapatkan notifikasi bahwa terdapat pengguna lain yang membutuhkan pendonor. Pada notifikasi tersebut terdapat data diri yang terdiri dari nama pasien, umur, jenis kelamin, golongan darah, alamat rumah sakit, tanggal donor, waktu donor dan nomor telepon.
7	Ibu Jumini mengetahui rumah sakit tempat akan melakukan donor akan tetapi lupa alamat lengkapnya, Ibu Jumini membuka kembali aplikasi donor darah untuk melihat alamat rumah sakit tujuannya.

G. Validasi

Pada tahapan ini peneliti melakukan validasi kepada keempat calon pengguna akhir tersebut untuk meminta tanggapan tentang situasi yang dibuat oleh peneliti. Tahapan validasi ini dilakukan di waktu yang sama dengan tahapan

simulasi hanya saja untuk penulisan, peneliti membedakan tahapannya.

- **Persona Pertama**

Pada simulasi yang dilakukan peneliti kepada persona pertama yaitu Ibu Jumini sudah merasa cukup bagus dengan situasi yang telah dirancang peneliti, ibu Jumini merasa dengan menggunakan aplikasi donor darah dengan situasi tersebut dapat membantu menyelesaikan masalah dengan baik dan cepat. Dengan catatan kalimat yang akan ditampilkan pada aplikasi dapat dengan jelas dibaca dan dimengerti.

- **Persona Kedua**

Indra Lasmana sebagai persona kedua merasa sudah dapat membayangkan aplikasi yang akan dibangun dengan situasi untuk menyelesaikan masalah tersebut. Indra memberikan masukan kepada peneliti untuk aplikasi yang akan dibangun hasilnya akan mudah dipahami seperti situasi di atas.

- **Persona Ketiga**

Azis Sulfahmi sebagai persona ketiga berharap aplikasi yang akan dibangun memiliki *size* yang tidak cukup besar karena akan mengurangi memori *smartphone*, dan untuk situasi tersebut azis merasa sudah cukup puas dan juga berharap aplikasinya sesuai dengan harapan.

- **Persona Keempat**

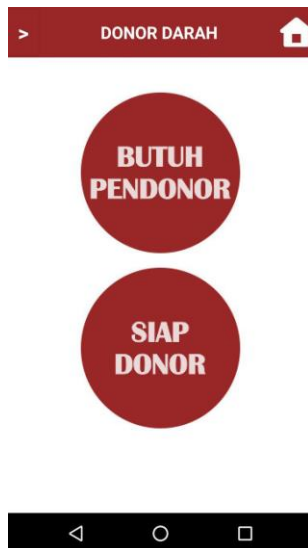
Yukris Nanto sebagai persona keempat memberi masukan kepada peneliti untuk menambahkan data “*Rhesus*” pada setiap profil anggota agar memudahkan pendonor ataupun pengguna yang membutuhkan pendonor melihat informasi secara detail.

H. Menyebarakan Pengetahuan

Pada tahapan ini peneliti bertujuan untuk menyebarkan pengetahuan tentang penggunaan metode persona kepada seluruh masyarakat yang ingin menggunakan metode persona pada penelitiannya. Peneliti menyebarkan ini dengan tujuan dapat membantu dan menjadikan referensi kepada siapapun karena peneliti merasa belum banyak bahkan hanya sedikit yang membagikan ilmu tentang penggunaan metode persona ini.

I. Pengembangan Sistem

Pada tahapan ini aplikasi telah selesai dibuat. Adapun hasil dari aplikasi donor darah akan dijelaskan penulis setelah ini. Halaman utama aplikasi donor darah menampilkan dua menu utama yaitu butuh donor dan siap donor, dibuat melingkar besar untuk mempermudah pengguna dalam menemukan dan menggunakan menu tersebut. Selain dua menu utama juga terdapat tanda “>” untuk menampilkan menu-menu lainnya. Halaman utama aplikasi donor darah dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 6 Halaman Utama

Halaman butuh donor menampilkan data yang harus diisi sesuai dengan pasien yang membutuhkan. Pada fitur ini pengguna dapat mengirimkan data pasien tersebut untuk memberitahukan kepada pengguna lain yang berkenan untuk mendonor. Pada halaman ini juga terdapat menu *home* untuk memudahkan pengguna untuk kembali ke halaman utama. Halaman butuh donor dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini :

Gambar 7 Halaman Butuh Donor

J. Validasi Sistem

Pada tahapan ini, peneliti akan melakukan validasi sistem kepada empat persona yang terlibat. Peneliti akan melakukan

validasi secara terpisah untuk memberi ruang kepada setiap persona agar dapat maksimal dalam menggunakan aplikasi, dan juga peneliti dapat memantau dan berkomunikasi kepada persona jika terdapat hambatan selama proses validasi.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari tugas akhir yang berjudul Penerapan Metode Persona Pada Aplikasi Bergerak Untuk Donor Darah adalah sebagai berikut :

- Penerapan metode persona yang dilakukan peneliti telah menghasilkan desain aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan calon pengguna.
- Metode persona dapat membantu peneliti dalam memahami kebutuhan pengguna.

B. Saran

Berdasarkan penelitian tentang metode persona yang telah dilakukan peneliti, masih terdapat banyak kelemahan dan kekurangan, sehingga dibutuhkan pengembangan menjadi lebih baik lagi. Oleh karena itu, saran sangat dibutuhkan guna untuk pengembangan penelitian di masa yang akan datang.

- Dibuatkan versi *ios* untuk pengguna *smartphone* selain android, karena selama penelitian terdapat calon pengguna yang menginginkan.
- Penelitian dapat dikembangkan untuk membuat *tools* dengan *template* baru dalam membangun persona.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mulder, S., & Yaar, Z. (2007). The User is Always Right: A Practical Guide to Creating and Using Personas for the Web.
- [2] Pruitt, J., & Adlin, T. (2006). *The persona lifecycle : keeping people in mind throughout product design*. Elsevier.
- [3] Marshall, R., Cook, S., Mitchell, V., Summerskill, S., Haines, V., Maguire, M., ... Case, K. (2015). Design and evaluation: End users, user datasets and personas. *Applied Ergonomics*, 46(PB), 311–317.
- [4] Goodwin, K. (2010). Designing with Scenarios : Putting Personas to Work. *Imagine*.