

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Pemikiran.....	8
Gambar 2.1 <i>Hand Drawing</i> (manual).....	12
Gambar 2.2 Gambar Vektor.....	13
Gambar 2.3 Gambar <i>Bitmap</i>	13
Gambar 2.4 <i>Font Serif</i>	14
Gambar 2.5 <i>Font Sans Serif</i>	14
Gambar 2.6 <i>Font Script</i>	15
Gambar 2.7 <i>Linear Layout</i>	15
Gambar 2.8 <i>Relative Layout</i>	16
Gambar 2.9 <i>Grid Layout</i>	16
Gambar 2.10 <i>Table Layout</i>	16
Gambar 2.11 <i>RGB and CMYK Color</i>	17
Gambar 2.12 <i>5 Stage Process Design Thinking</i>	18
Gambar 2.13 <i>User Persona</i>	19
Gambar 2.14 <i>User Journey Map</i>	20
Gambar 2.15 <i>User Flow</i>	21
Gambar 2.16 <i>Low Fidelity, Mid Fidelity, High Fidelity Wireframes</i>	21
Gambar 3.1 Logo PMI.....	29
Gambar 3.2 Diagram Kepengurusan PMI Periode 2017 – 2022.....	30
Gambar 3.3 Aplikasi <i>Reblood</i>	32
Gambar 3.4 Aplikasi Sidoni	33

Gambar 3.5 Aplikasi Donorku.....	34
Gambar 3.6 Data Statistik Angka Kecelakaan di Indonesia dari Tahun 2017 s/d 2019.....	38
Gambar 3.7 Tweet Orang Mencari Donor Darah	38
Gambar 3.8 Tweet Mencari Donor Darah Melahirkan.....	39
Gambar 3.9 Tweet Masyarakat yang Ingin Mendonorkan Darah	39
Gambar 3.10 PMI Kekurangan Labu Darah.....	40
Gambar 3.11 PMI Bandung Kekurangan Darah	41
Gambar 3.12 Jumlah Usia Responden.....	45
Gambar 3.13 Jumlah Jenis Kelamin Responden	45
Gambar 3.14 Jumlah Seseorang yang Pernah Menjadi Pendonor dan Penerima Donor	46
Gambar 3.15 Jumlah Pengalaman Responden Saat Mendonor dan Mencari Donor	46
Gambar 3.16 Jumlah Responden Saat Melihat yang Kesulitan Mencari Pendonor	47
Gambar 3.17 Media yang Ditemui Responden Mengenai Donor Darah	47
Gambar 3.18 Jumlah Keefektifan Media Sosial untuk Menyebarkan Informasi Mengenai Donor Darah	48
Gambar 3.19 Jumlah Seseorang yang Berniat Menjadi Pendonor	48
Gambar 3.20 Media yang Dipilih Responden	49
Gambar 3.21 Jumlah Mayoritas Warna yang Disukai.....	49
Gambar 3.22 Jumlah Gaya Ilustrasi yang Disukai	49

Gambar 3.23 Jumlah Tipografi yang Disukai	50
Gambar 3.24 Jumlah <i>Icon</i> yang Disukai	50
Gambar 4.1 <i>Problem Statement – Quotes</i>	58
Gambar 4.2 <i>Problem Statement – Synthesis</i>	58
Gambar 4.3 <i>User Persona</i>	60
Gambar 4.4 <i>User Journey Map</i>	60
Gambar 4.5 Iklan Ads	62
Gambar 4.6 Desain Banner	63
Gambar 4.7 Desain <i>T-Shirt</i>	64
Gambar 4.8 <i>Mock Up T-Shirt Putih</i>	64
Gambar 4.9 <i>Mock Up T-Shirt Merah</i>	64
Gambar 4.10 <i>Mock Up Bolpoin</i>	65
Gambar 4.11 <i>Mock Up Totebag</i>	66
Gambar 4.12 <i>Relative Layout</i>	66
Gambar 4.13 Warna	67
Gambar 4.14 Tipografi Montserrat	68
Gambar 4.15 Ilustrasi	69
Gambar 4.16 Logo <i>Helpy Blood</i>	69
Gambar 4.17 <i>Button</i>	70
Gambar 4.18 <i>Icon</i>	70
Gambar 4.19 <i>User Flow</i>	71
Gambar 4.20 Sketsa <i>Input Data Login & Sign Up</i>	71
Gambar 4.21 Sketsa Menu Beranda (<i>Home</i>)	72

Gambar 4.22 Sketsa Menu Info	73
Gambar 4.23 Sketsa Menu <i>Activity</i>	73
Gambar 4.24 Sketsa Menu <i>Profile</i>	74
Gambar 4.25 <i>Input Data Login & Sign Up</i>	74
Gambar 4.26 Menu Beranda (<i>Home</i>)	74
Gambar 4.27 Menu Info	75
Gambar 4.28 Menu <i>Activity</i>	75
Gambar 4.29 Menu <i>Profile</i>	76
Gambar 4.30 <i>Mock Up Landing Page</i>	76
Gambar 4.31 <i>Mock Up Data Login & Sign Up</i>	77
Gambar 4.32 <i>Mock Up</i> Menu Beranda (<i>Home</i>)	78
Gambar 4.33 <i>Mock Up</i> Menu Info	78
Gambar 4.34 <i>Mock Up</i> Menu <i>Activity</i>	79
Gambar 4.35 <i>Mock Up</i> Menu <i>Profile</i>	79