

## **PENUTUP**

### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dan saran mengenai sistem informasi Penginputan Data Pendonor Darah pada Unit Transfusi Darah PMI Kota Surabaya, yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan pembaharuan dalam sistem yang dibuat:

1. Penulis mampu memahami dan menggunakan *Software Figma* dalam perancangan sistem UI/UX.
2. Kemudahan proses pendaftaran para pendonor, pencatatan data diri, penyimpanan data dan pembuatan laporan mudah dipahami karena sistem baru ini dibuat semenarik mungkin dan dapat mudah dipahami.
3. Sistem ini dapat meningkatkan pengalaman pengguna, efisiensi, dan kepuasan pemakai sistem.
4. Dengan adanya perubahan yang lebih baik dalam tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna yang lebih baik, diharapkan akan meningkatkan partisipasi pendonor darah dan memudahkan proses antrian di Unit Transfusi Darah.

### **5.2. Saran**

Adapun Saran dari pengembangan Sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Pastikan tampilan antarmuka sistem informasi memiliki tata letak yang jelas, ikon yang mudah dipahami, serta penggunaan warna yang tepat untuk meningkatkan daya tarik visual.
2. Memberikan pilihan mode gelap pada dashboard admin agar pengguna merasa nyaman ketika menatap layar dalam jangka waktu yang lama.
3. Lakukan pengujian pengguna secara teratur untuk memperbaiki dan mengoptimalkan pengalaman pengguna. Dapatkan umpan balik langsung dari pengguna sistem untuk memahami masalah dan kebutuhan mereka secara lebih baik.