

Rancang Bangun User Interface Putra Sulung Apps Berbasis Android

**Nindy Devita Sari^{*1}, Muhammad Gymnastiar Mursyid², Agus Subrata³, Tedy Nugroho⁴,
Muhammad As'at Syamsul Arifin⁵**
^{1,2,3,4,5}Pendidikan Teknologi Informasi
^{1,2,3,4,5}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda
e-mail: ^{*1}nindyds@unuha.ac.id, ²agymnastiar856@gmail.com, ³agussubrata644@gmail.com,
⁴teddypmb935@gmail.com, ⁵arifianippss@gmail.com

Abstrak

Perusahaan Otobus Putra Sulung adalah perusahaan yang berkembang pesat dan menjadi salah satu pemain utama dalam sektor transportasi darat di Belitang. Meskipun demikian, perusahaan ini masih menggunakan sistem manual untuk layanan seperti pemesanan tiket, informasi jadwal keberangkatan, dan transaksi pembayaran di lokasi fisik. Oleh karena itu, diperlukan sarana yang mendukung proses pemesanan tiket. Untuk mengatasi masalah ini, dikembangkan aplikasi berbasis Android yang memungkinkan pengguna melakukan pemesanan tiket bus secara praktis. Metodologi pengembangan yang digunakan adalah metode Waterfall. Aplikasi dibuat menggunakan Android Studio, dengan MySQL sebagai database pendukung. Pengujian aplikasi akan dilakukan sesuai dengan standar ISO 9126 yang meliputi aspek Usability, Functionality, Portability, dan Efficiency, serta memerlukan koneksi internet. Aplikasi ini bertujuan sebagai media pemesanan tiket dan pengelolaan data penumpang. Fitur-fitur yang disediakan meliputi penentuan waktu dan tujuan keberangkatan, pemilihan tempat duduk, serta informasi trayek dan kontak. Proses desain aplikasi menggunakan Figma, dengan fokus pada pengalaman pengguna yang baik.

Kata kunci—Pemesanan Tiket, Aplikasi, Android, Waterfall, Figma

Abstract

Putra Sulung Bus Company is a fast-growing company and is one of the main players in the land transportation sector in Belitang. Despite this, the company still uses a manual system for services such as ticket booking, departure schedule information, and payment transactions at physical locations. Therefore, a means that support the ticket booking process is needed. To overcome this problem, an Android-based application was developed that allows users to book bus tickets practically. The development methodology used is the Waterfall method. The app is built using Android Studio, with MySQL as the supporting database. Application testing will be carried out in accordance with the ISO 9126 standard which includes aspects of Usability, Functionality, Portability, and Efficiency, and requires an internet connection. This application aims to be a medium for booking tickets and managing passenger data. The features provided include determining departure time and destination, seat selection, as well as route and contact information. The app design process uses Figma, with a focus on a good user experience.

Keywords— Ticket Booking, App, Android, Waterfall, Figma

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong inovasi dalam berbagai sektor, termasuk industri transportasi. Dalam konteks ini, aplikasi mobile telah menjadi

solusi efektif untuk meningkatkan layanan dan efisiensi operasional. Salah satu perusahaan yang berpotensi memanfaatkan teknologi ini adalah Perusahaan Otobus Putra Sulung, yang beroperasi di Belitang. Meskipun Putra Sulung telah menjadi pemain utama dalam transportasi darat, sistem manual yang masih digunakan dalam proses pemesanan tiket dan informasi keberangkatan menjadi kendala bagi pelanggan.

Perusahaan Otobus Putra Sulung adalah sebuah perusahaan yang tengah mengalami pertumbuhan pesat dan diakui sebagai salah satu penyedia jasa angkutan darat terkemuka di Belitang, Sumatra Selatan. Namun, dalam operasionalnya, Putra Sulung masih mengandalkan sistem manual untuk beberapa layanan, termasuk pemesanan tiket, informasi jadwal keberangkatan, dan transaksi pembayaran yang dilakukan di lokasi perusahaan. Situasi ini sering kali menyebabkan penumpukan penumpang, terutama pada hari libur nasional atau hari-hari besar keagamaan, yang berujung pada kondisi berdesak-desakan saat memesan tiket. Hal ini diperparah oleh jumlah unit bus yang beroperasi yang masih terbatas.

Dengan kemajuan teknologi di bidang perangkat mobile, yang semakin banyak digunakan dalam berbagai sektor, transportasi bus masih jarang memanfaatkan fitur-fitur tersebut. Meskipun perangkat mobile sudah dilengkapi dengan akses internet yang memadai, penerapan teknologi ini dalam sistem pemesanan tiket bus belum optimal. Oleh karena itu, penting bagi Putra Sulung untuk mengembangkan solusi berbasis aplikasi mobile yang dapat meningkatkan kenyamanan dan efisiensi dalam layanan pemesanan tiket [1].

Khalid, F., & Imran, M. (2020). *Design and Development of a Mobile Application for Bus Ticket Booking System*. Penelitian ini menjelaskan tentang desain dan pengembangan aplikasi mobile untuk sistem pemesanan tiket bus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dapat meningkatkan kenyamanan dan efisiensi dalam proses pemesanan. Penelitian ini menekankan pentingnya antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif dalam menarik minat pengguna [2].

Sari, N. P., & Lestari, R. (2019). *The Influence of User Interface Design on Mobile Application Usability in Transportation Sector*. Penelitian ini membahas pengaruh desain antarmuka pengguna terhadap kegunaan aplikasi mobile di sektor transportasi. Temuan menunjukkan bahwa elemen desain yang baik dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi penggunaan aplikasi, sehingga penting untuk memperhatikan aspek-aspek tersebut saat merancang antarmuka aplikasi [3].

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti berencana untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Rancang Bangun User Interface Putra Sulung Apps Berbasis Android." Penelitian ini bertujuan untuk membantu perusahaan jasa transportasi darat dalam mengatasi permasalahan penyajian informasi, terutama terkait ketersediaan tiket dan proses pemesanan yang masih dilakukan secara manual.

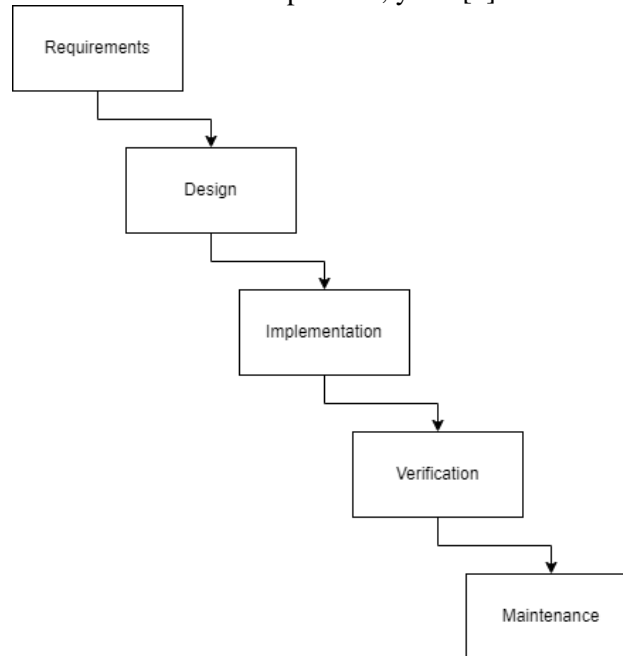
Identifikasi masalah yang muncul dari latar belakang ini menunjukkan perlunya solusi untuk meningkatkan efisiensi dalam pemesanan tiket bus di PO Putra Sulung, Belitang, Sumatra Selatan. Dengan mengembangkan aplikasi berbasis Android, diharapkan pengguna dapat melakukan pemesanan tiket dengan lebih mudah dan cepat.

Perancangan aplikasi ini akan menggunakan pendekatan pemodelan berorientasi objek, yang memungkinkan pengembangan sistem yang intuitif dan efektif dalam mendukung proses pemesanan. Kelebihan dari aplikasi pemesanan tiket yang akan dikembangkan meliputi kemampuan untuk memilih tempat duduk yang diinginkan, melihat waktu keberangkatan, dan mendapatkan informasi tentang tujuan keberangkatan. Metode pengembangan yang digunakan adalah Waterfall, sementara desain antarmuka aplikasi akan dibuat menggunakan Figma. Hal ini diharapkan dapat menghasilkan aplikasi yang tidak hanya fungsional, tetapi juga user-friendly bagi pengguna.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Waterfall. Secara literal, istilah "Waterfall" menggambarkan proses yang mengalir dari atas ke bawah, mencerminkan urutan langkah-langkah yang terstruktur. Konsep ini pertama kali diperkenalkan dalam Symposium on Advanced Programming Methods for Digital Computers yang berlangsung pada 28-29 Juni 1956 di Washington DC. Hasil dari simposium tersebut kemudian dipublikasikan oleh Pusat Penelitian Maritim Amerika Serikat. Herbert D. Benington sering dianggap sebagai tokoh kunci di balik pengembangan metode pemrograman ini, berkat presentasinya yang signifikan pada acara tersebut [4].

Model Waterfall terdiri dari lima tahap utama, yaitu [5]:



Gambar 1. Model Waterfall

1. Requirements. Tahap ini berfokus pada identifikasi kebutuhan dan fungsi yang harus dipenuhi oleh aplikasi pemesanan tiket bus elektronik. Proses ini melibatkan kolaborasi dengan pemangku kepentingan, termasuk pengguna potensial (penumpang), operator bus, serta pihak lain yang relevan. Beberapa persyaratan yang dapat muncul meliputi fitur pemesanan tiket, pembayaran online, dan lain-lain.
2. Design. Pada tahap desain, tim pengembangan bertanggung jawab untuk merancang struktur dan antarmuka aplikasi berdasarkan kebutuhan yang telah dikumpulkan. Ini mencakup desain database untuk menyimpan informasi terkait tiket dan pengguna, pengembangan antarmuka pengguna (UI) untuk menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif, serta desain arsitektur perangkat lunak yang menjamin kinerja dan skalabilitas aplikasi.
3. Implementation. Setelah desain disetujui, langkah selanjutnya adalah menerapkan desain tersebut ke dalam kode. Proses ini melibatkan penulisan kode berdasarkan spesifikasi yang telah ditentukan sebelumnya. Tahap ini juga mencakup pengujian unit untuk memastikan setiap komponen aplikasi berfungsi dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.
4. Verification. Tahap verifikasi meliputi proses untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan. Ini termasuk pengujian sistem secara menyeluruh untuk memastikan semua fitur berjalan dengan baik serta melakukan pemeriksaan untuk mengidentifikasi adanya bug atau masalah lain yang perlu diatasi sebelum aplikasi diluncurkan kepada pengguna.

5. Maintenance. Setelah aplikasi diluncurkan, pemeliharaan menjadi aspek yang sangat penting. Proses ini mencakup pemantauan kinerja aplikasi, perbaikan bug yang mungkin muncul setelah rilis, penanganan permintaan perubahan dari pengguna, serta pembaruan aplikasi agar tetap sesuai dengan perkembangan teknologi dan perubahan kebutuhan bisnis.

2.1 E-Ticket

E-ticket, atau tiket elektronik, adalah tiket yang dapat dicetak sendiri dan berfungsi sebagai pengganti tiket konvensional yang biasa digunakan. Dalam sistem tiket konvensional, individu harus pergi ke stasiun kereta api atau agen perjalanan untuk membeli tiket secara langsung. Dengan adanya e-ticket, proses pemesanan menjadi lebih praktis, karena pengguna dapat membeli tiket secara online dan menerima konfirmasi dalam bentuk digital yang bisa dicetak atau disimpan di perangkat mereka. Hal ini tidak hanya menghemat waktu, tetapi juga memberikan kemudahan akses bagi penumpang dalam melakukan pembelian tiket kapan saja dan di mana saja [6].

2.2 Aplikasi

Aplikasi adalah program yang dirancang untuk digunakan secara langsung oleh pengguna, memungkinkan mereka untuk menjalankan perintah-perintah tertentu dengan tujuan mencapai hasil yang diinginkan sesuai dengan fungsi yang ditetapkan oleh pengembangnya. Istilah "aplikasi" mengacu pada perangkat lunak yang memanfaatkan berbagai teknik pemrosesan data untuk memenuhi kebutuhan komputasi pengguna. Secara umum, aplikasi merupakan alat praktis yang dikembangkan dengan tujuan spesifik dan terintegrasi, siap digunakan oleh pengguna pada perangkat komputer atau perangkat mobile. Dengan demikian, aplikasi tidak hanya sekadar program, tetapi juga solusi yang dirancang untuk meningkatkan produktivitas dan memenuhi kebutuhan pengguna dalam berbagai konteks [7].

2.3 Android

Android adalah sistem operasi yang dirancang untuk perangkat mobile dan berbasis Linux, yang mencakup komponen sistem operasi, middleware, serta aplikasi. Platform ini menyediakan lingkungan terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan berbagai aplikasi, memungkinkan inovasi dan variasi dalam pengembangan perangkat lunak. Dengan dukungan komunitas yang luas, Android menjadi salah satu sistem operasi terpopuler di dunia, memungkinkan pengguna untuk menikmati beragam aplikasi yang memenuhi kebutuhan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, fleksibilitas dan kemudahan akses pada platform Android telah mendorong banyak pengembang untuk berkontribusi dalam menciptakan solusi yang bermanfaat bagi berbagai segmen pengguna [8].

2.4 Figma

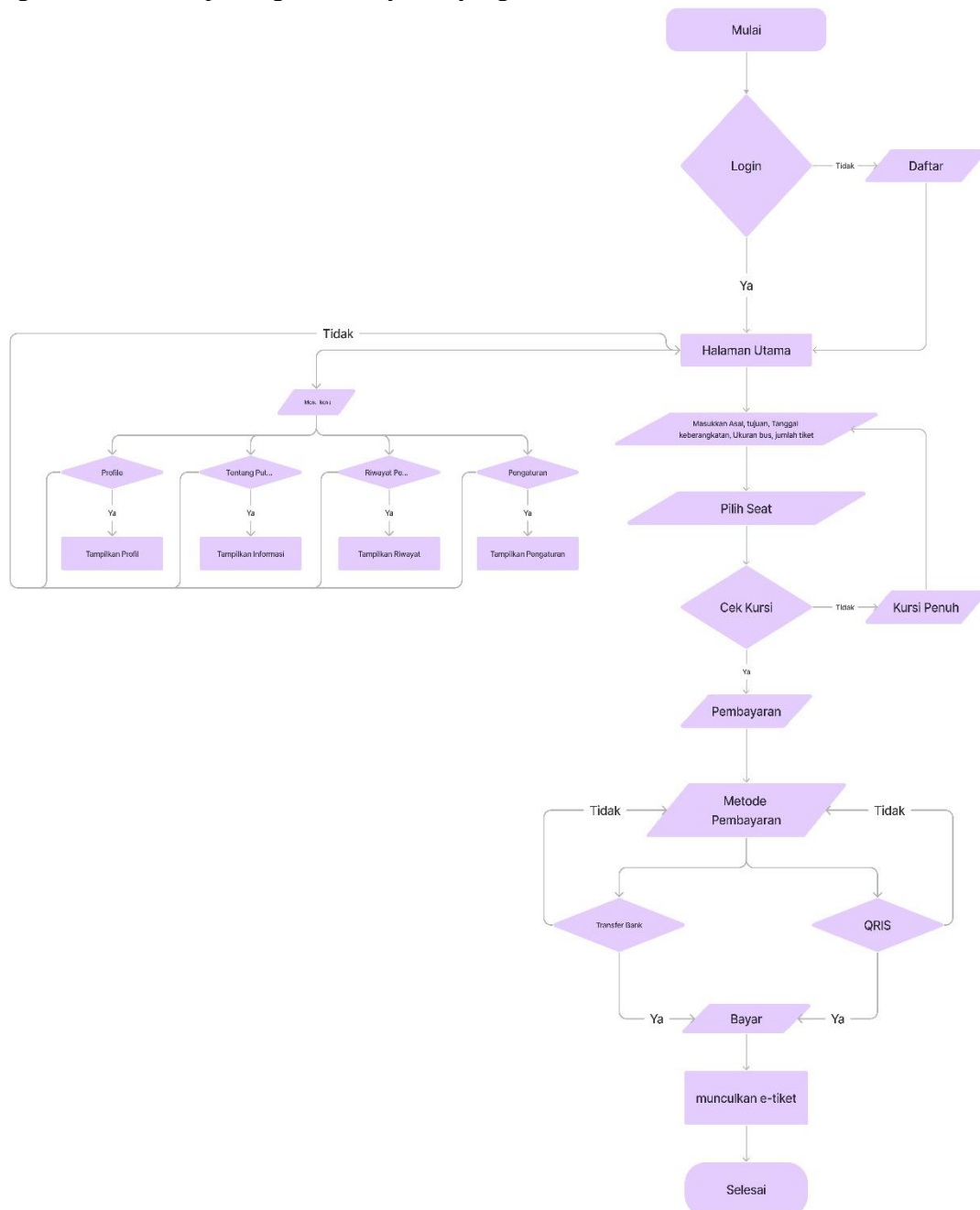
Figma adalah alat desain berbasis cloud yang sangat populer untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuannya untuk mendukung desain kolaboratif, di mana beberapa pengguna dapat bekerja secara bersamaan dalam satu proyek secara real-time. Hal ini memudahkan tim desain untuk berkolaborasi, memberikan umpan balik, dan melakukan revisi dengan cepat. Selain itu, Figma menawarkan antarmuka yang intuitif, menjadikannya mudah digunakan oleh desainer pemula maupun yang berpengalaman untuk membuat prototipe dan desain dalam waktu singkat [9].

Figma juga menyediakan alat untuk membuat prototipe interaktif, memungkinkan pengguna untuk menambahkan interaksi dan transisi antar layar, sehingga dapat mensimulasikan pengalaman pengguna yang sesungguhnya. Dengan dukungan untuk komponen yang dapat digunakan kembali, Figma membantu desainer menciptakan elemen UI yang konsisten di berbagai bagian aplikasi, yang meningkatkan efisiensi dalam proses desain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Flowchart Sistem

Gambar di bawah ini menunjukkan flowchart yang menggambarkan alur kerja sistem pada Putra Sulung Apps. Flowchart ini memvisualisasikan setiap tahapan, dimulai dari menu login, kemudian melanjutkan ke proses pemesanan tiket, hingga akhirnya pengguna menerima e-tiket sebagai bukti pemesanan. Dalam Putra Sulung Apps, terdapat beberapa fitur yang mendukung fungsionalitas aplikasi, antara lain menu login, halaman utama, pemilihan kursi, metode pembayaran, dan menu profil. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan tampilan navigasi bar yang mencakup pengaturan, riwayat pembelian, serta informasi mengenai Putra Sulung. Dengan fitur-fitur ini, pengguna dapat dengan mudah melakukan pemesanan tiket dan mengakses informasi penting terkait layanan yang disediakan.



Gambar 2. Flowchart Sistem

3.2 Desain User Interface

User Interface (UI) atau antarmuka pengguna merupakan elemen krusial dalam desain produk digital, yang berfokus pada aspek visual dan interaksi pengguna dengan sistem, baik itu website maupun aplikasi. Desain UI yang baik sangat berpengaruh terhadap keberhasilan produk digital, karena dapat meningkatkan kepuasan pengguna, mempermudah navigasi, serta berkontribusi pada peningkatan konversi dan pertumbuhan bisnis secara keseluruhan. Dengan antarmuka yang intuitif dan menarik, pengguna akan merasa lebih nyaman dan mudah dalam menggunakan produk, yang pada gilirannya dapat meningkatkan loyalitas dan kepuasan pelanggan. Oleh karena itu, perhatian yang serius terhadap desain UI menjadi sangat penting dalam proses pengembangan produk digital.

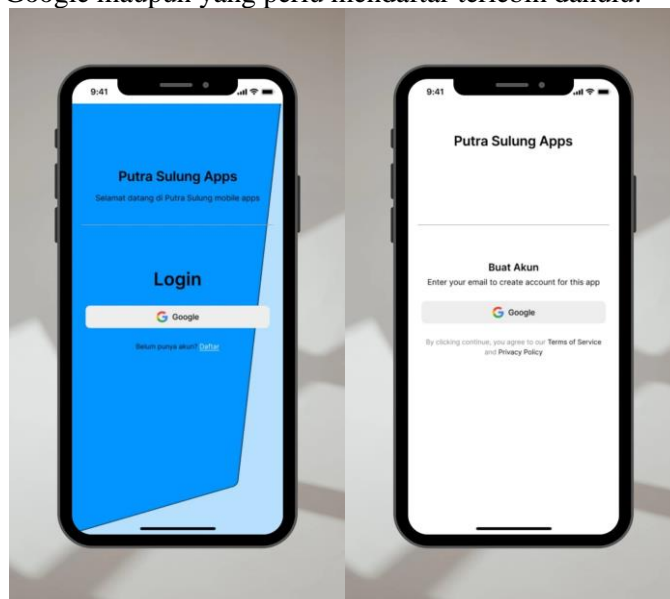
3.2.1 Menu Login

Gambar di bawah ini menunjukkan tampilan menu login yang dirancang untuk memungkinkan pengguna mengakses aplikasi ini dengan mudah. Menu login ini dirancang agar pengguna dapat memasukkan informasi yang diperlukan, seperti nama pengguna dan kata sandi, untuk mengakses fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi. Desain yang intuitif pada menu login bertujuan untuk memberikan pengalaman pengguna yang lancar sejak awal penggunaan aplikasi.

Menu login pada Putra Sulung Apps berbasis Android menyediakan antarmuka sederhana dan intuitif untuk mengakses aplikasi. Elemen-elemen utama dalam menu login ini meliputi:

1. Login with Google: Fitur ini memungkinkan pengguna untuk masuk menggunakan akun Google mereka. Dengan satu kali klik, pengguna dapat mengakses aplikasi tanpa perlu memasukkan detail tambahan seperti email atau password, yang membuat proses login menjadi cepat dan efisien.
2. Belum Punya Akun? Klik Daftar: Opsi ini diperuntukkan bagi pengguna yang belum memiliki akun. Dengan memilih menu ini, pengguna akan diarahkan ke halaman pendaftaran untuk membuat akun baru dan mengakses fitur-fitur aplikasi.

Dua opsi ini memberikan fleksibilitas kepada pengguna, baik yang ingin menggunakan login cepat melalui Google maupun yang perlu mendaftar terlebih dahulu.

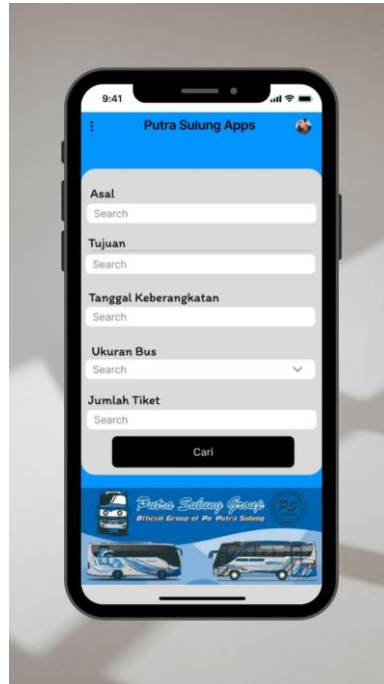


Gambar 3. Menu Login

3.2.2 Halaman Utama

Halaman utama pada aplikasi merupakan tampilan pertama yang dilihat oleh pengguna saat membuka aplikasi. Di halaman ini, terdapat menu navigasi yang memudahkan pengguna untuk menjelajahi berbagai fitur. Selain itu, halaman utama juga dilengkapi dengan menu untuk

mengisi informasi penting, seperti asal dan tujuan perjalanan, tanggal keberangkatan, ukuran bus yang diinginkan, serta jumlah tiket yang akan dipesan. Desain yang terstruktur dengan baik pada halaman utama bertujuan untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna dalam melakukan pemesanan tiket.



Gambar 4. Halaman Utama

3.2.3 Pemilihan Kursi

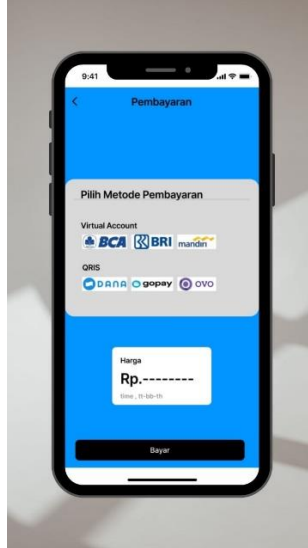
Menu tampilan pemilihan kursi pada aplikasi dibagi menjadi dua kategori, yaitu kursi untuk bus besar dan kursi untuk bus medium. Proses pemilihan kursi ini akan ditampilkan sesuai dengan ukuran bus yang dipilih oleh pelanggan saat melakukan pemesanan. Setelah menentukan ukuran bus, pelanggan dapat memilih dari kursi-kursi yang masih tersedia, seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini. Fitur ini dirancang untuk memberikan fleksibilitas kepada pelanggan dalam memilih tempat duduk yang mereka inginkan, sehingga pengalaman pemesanan tiket menjadi lebih personal dan nyaman.



Gambar 5. Pemilihan Kursi

3.2.4 Metode Pembayaran

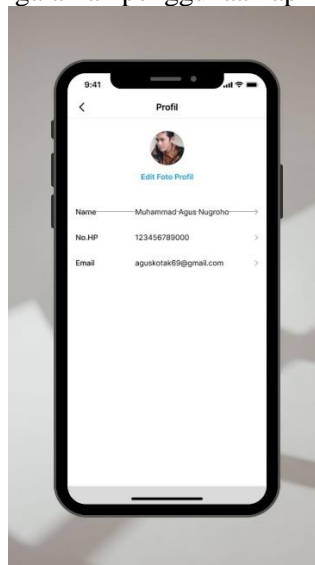
Metode pembayaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyelesaikan transaksi di dalam aplikasi. Pada menu ini, pelanggan memiliki pilihan untuk melakukan pembayaran, baik melalui transfer bank maupun menggunakan e-wallet dengan sistem QRIS. Setelah pembayaran berhasil diproses, pelanggan akan menerima e-tiket sebagai bukti pemesanan yang dapat diakses melalui riwayat pembelian dalam aplikasi. Fitur ini dirancang untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pembayaran dan memastikan bahwa mereka dapat dengan mudah mengecek status transaksi yang telah dilakukan.



Gambar 6. Metode Pembayaran

3.2.5 Menu Profil

Menu profil merupakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengakses dan mengelola informasi pribadi mereka dengan mudah. Melalui menu ini, pengguna dapat memperbarui data diri, seperti nama, alamat, dan nomor kontak, serta mengubah kata sandi untuk meningkatkan keamanan akun. Fitur ini dirancang untuk memberikan pengguna kontrol penuh atas informasi mereka dan memastikan bahwa data yang tersimpan selalu akurat dan terkini. Dengan akses yang mudah dan intuitif, pengguna dapat dengan cepat melakukan perubahan yang diperlukan untuk meningkatkan pengalaman penggunaan aplikasi.



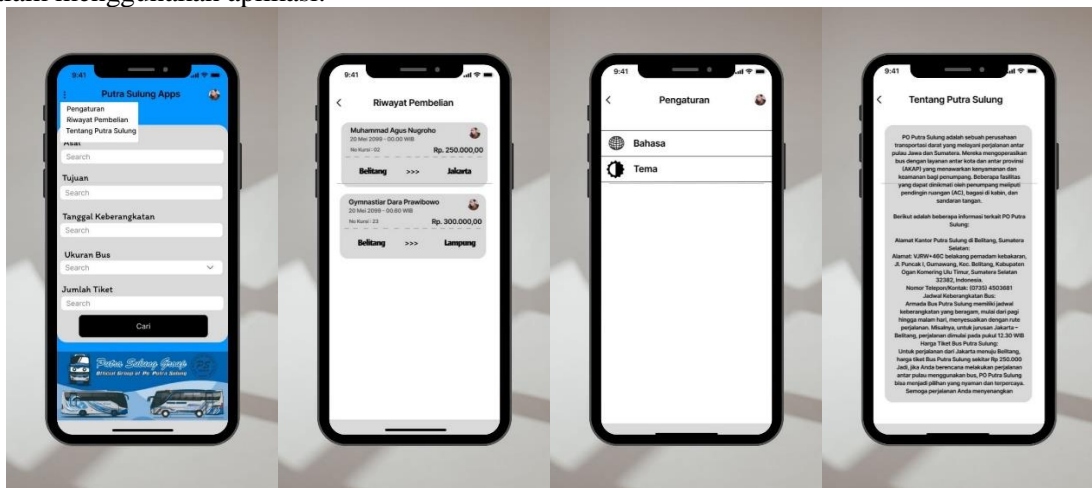
Gambar 7. Menu Profil

3.2.6 Tampilan Navigasi Bar Setting, Riwayat Pembelian dan Tentang Putra Sulung

Tampilan navigasi bar dalam aplikasi berfungsi sebagai elemen yang memudahkan pengguna untuk berinteraksi dengan berbagai fitur dan halaman yang tersedia. Di dalam navigasi bar terdapat beberapa menu penting:

1. Pengaturan (Setting): Menu ini memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan preferensi aplikasi, termasuk pengaturan bahasa dan tema tampilan, sehingga pengguna dapat mengatur pengalaman sesuai dengan kenyamanan mereka.
2. Riwayat Pembelian: Melalui opsi ini, pengguna dapat melihat dan mengakses daftar transaksi yang telah dilakukan sebelumnya, termasuk detail pemesanan dan status tiket yang telah dibeli.
3. Tentang Putra Sulung: Menu ini menyediakan informasi lengkap mengenai Perusahaan Otobus Putra Sulung, mencakup sejarah, visi, dan layanan yang ditawarkan.

Dengan desain navigasi bar yang intuitif, pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi dan fitur yang mereka butuhkan, sehingga meningkatkan kenyamanan dan efisiensi dalam menggunakan aplikasi.



Gambar 8. Menu Navigasi Bar Setting, Riwayat pembelian, Tentang Putra Sulung

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dan analisis yang telah disampaikan di bab-bab sebelumnya, beberapa kesimpulan dapat ditarik sebagai berikut:

1. Pengembangan Aplikasi: Aplikasi Android "Putra Sulung Apps" dirancang untuk meningkatkan efisiensi serta kualitas layanan pemesanan tiket bus di Perusahaan Otobus Putra Sulung. Salah satu masalah utama yang dihadapi adalah masih digunakannya proses pemesanan tiket secara manual.
2. Metodologi: Penelitian ini mengadopsi pendekatan Waterfall dalam proses pengembangan aplikasi. Metode ini memiliki struktur yang jelas, meliputi tahapan analisis kebutuhan, desain, implementasi, verifikasi, hingga pemeliharaan.
3. Desain Antarmuka: Desain antarmuka pengguna (UI) aplikasi sangat krusial dalam memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna. Beberapa tampilan utama, seperti menu login, halaman utama untuk pemilihan asal dan tujuan, serta pengaturan metode pembayaran, telah dirancang untuk mempermudah navigasi dan penggunaan.
4. Fitur Aplikasi: Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur-fitur penting, termasuk pemilihan kursi, informasi trayek, riwayat pembelian tiket, dan pengaturan profil pengguna. Fitur-fitur ini bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam melakukan pemesanan tiket secara efisien dan memberikan kontrol yang lebih baik atas proses pemesanan.
5. Manfaat Teknologi: Dengan penerapan teknologi mobile dan dukungan konektivitas internet, aplikasi ini diharapkan dapat mengatasi masalah yang timbul dari pemesanan

tiket secara manual, meningkatkan kualitas layanan, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih memuaskan.

5. SARAN

Berikut adalah saran dan rekomendasi berdasarkan analisis serta temuan dari penelitian mengenai "Rancang Bangun User Interface Putra Sulung Apps Berbasis Android":

1. Fitur Interaktif: Tambahkan fitur interaktif untuk memungkinkan pengguna memberikan umpan balik langsung, yang akan mendukung perbaikan berkelanjutan.
2. Desain Antarmuka: Lakukan pengujian usability secara rutin untuk menjaga antarmuka tetap intuitif dan responsif, demi meningkatkan kepuasan pengguna.
3. Metode Pembayaran Beragam: Pertimbangkan penambahan metode pembayaran, seperti dompet digital dan kartu kredit, untuk memudahkan transaksi pengguna.
4. Keamanan Data: Terapkan protokol keamanan yang kuat untuk melindungi data pengguna, terutama saat transaksi, guna membangun kepercayaan.
5. Edukasi Pengguna: Siapkan tutorial atau panduan yang jelas, seperti video atau FAQ, untuk membantu pengguna baru memahami aplikasi.
6. Analisis Data: Gunakan data analitik untuk memahami pola penggunaan dan mengidentifikasi fitur yang perlu ditingkatkan.
7. Dukungan Pelanggan: Sediakan saluran dukungan yang mudah diakses, seperti chat langsung atau sistem tiket, untuk menangani masalah pengguna dengan cepat.
8. Pembaruan Berkala: Lakukan pembaruan aplikasi secara teratur untuk menambah fitur baru dan memperbaiki bug, memastikan aplikasi tetap relevan.

Dengan menerapkan rekomendasi ini, diharapkan "Putra Sulung Apps" dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik serta meningkatkan efisiensi dalam pemesanan tiket bus.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- [2] Khalid, F., & Imran, M. (2020). Design and development of a mobile application for bus ticket booking system. *International Journal of Computer Applications*, 975, 6-12. doi:10.5120/ijca2020911076.
- [3] Sari, N. P., & Lestari, R. (2019). The influence of user interface design on mobile application usability in transportation sector. *Journal of Information Technology and Business*, 12(2), 115-124. doi:10.1234/jitb.v12i2.456.
- [4] Nurcahyo, R. (2018). Pengembangan aplikasi mobile untuk pemesanan tiket kereta api berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 6(1), 1-8. doi:10.14710/jtsiskom.6.1.1-8.
- [5] Putri, D. A. (2019). Desain antarmuka pengguna untuk aplikasi mobile menggunakan metode waterfall. *Jurnal Sistem Informasi*, 15(2), 87-95. doi:10.21609/jsi.v15i2.746.
- [6] Purnamasari, N. D., & Sari, I. A. (2021). Rancang bangun aplikasi e-ticketing berbasis Android untuk transportasi umum. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(1), 123-130. doi:10.1234/sntsi.v3i1.456.
- [7] Sari, M. N. (2020). Penerapan user-centered design dalam pengembangan aplikasi mobile. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(1), 45-52. doi:10.32528/jdkv.v7i1.789.

- [8] Suherman, A., & Agustin, R. (2017). Analisis pengalaman pengguna dalam aplikasi mobile: Studi kasus aplikasi pemesanan tiket. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 10(2), 56-63. doi:10.11591/jiki.v10i2.290.
- [9] Widodo, B. (2022). Implementasi keamanan data pada aplikasi berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(2), 77-84. doi:10.31294/jtik.v5i2.1234.