

## **UI DESIGN APLIKASI MOBILE E-TIKET PT.NPM**

**Yoga Kurnia Putra<sup>1</sup>, Dini Faisal<sup>2</sup>**

Universitas Negeri Padang

Universitas Negeri Padang

Email: [voga.kumiaputra@gmail.com](mailto:voga.kumiaputra@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Perancangan *UI Design* aplikasi *mobile* e-tiket PT.NPM ini bertujuan untuk meningkatkan promosi, mutu dan pengguna transportasi perusahaan PT.NPM. Aplikasi ini diharapkan membantu dalam melakukan transaksi pembelian tiket yang dapat digunakan setiap orang dimana saja dan kapan saja. Metode *glass box* merupakan metode berpikir secara logis dan rasional yang digunakan dalam perancangan *UI Design* aplikasi *mobile* e-tiket PT.NPM. Aplikasi NPM *Mobile* ini dirancang dengan *UI* yang baik dengan tata letak yang bagus, sehingga pengguna nyaman dan aplikasi *usable* saat digunakan. Aplikasi NPM *Mobile* memiliki konten utama, yaitu pesan tiket dan konten pendukung yaitu, promo, poin, *voucher*, dan refund. Konten-konten tersebut disusun dan dikelompokkan dengan baik dan rapi, sehingga pengguna dengan mudah mengetahui informasi yang dibutuhkan. Proses pemecahan masalah, digunakan analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, Threat*) untuk menemukan solusi dari masalah yang dihadapi. Untuk mendapatkan informasi, dilakukan observasi dan wawancara terhadap keinginan pengguna. Uji kelayakan penulis lakukan kepada beberapa sampel untuk menentukan layak dan *usable* pada aplikasi yang penulis rancang. Hasil uji kelayakan pertama hampir semua sampel mengatakan kurang puas dengan tampilan aplikasi, yang terkait dengan layout masih berantakan, ukuran font kurang pas dan tombol navigasi terlalu kecil. Selanjutnya penulis melakukan perbaikan dan melakukan uji kelayakan kedua. Hasil dari uji kelakakan ini memuaskan, sampel mengatakan sangat suka dengan seluruh tampilan aplikasi. Sehingga *UI* aplikasi NPM *Mobile* ini sudah layak dan *useble* digunakan. Untuk penunjang media utama, dibuat media pendukung, *motion graphic*, *x- banner*, poster, *t-shirt*, *totebag*, gantungan kunci dan *sticker*.

**Kata Kunci :** Ui design, glass box, aplikasi

## ***UI DESIGN APLIKASI MOBILE E-TIKET PT.NPM***

**Yoga Kumia Putra<sup>1</sup>, Dini Faisal<sup>2</sup>**  
Universitas Negeri Padang  
Universitas Negeri Padang  
Email: [voga.kumiaputra@gmail.com](mailto:voga.kumiaputra@gmail.com)

### **ABSTRACT**

Designing UI Design mobile Application e-ticket PT. NPM aims to increase the promotion, quality and user transportation of the company PT. NPM. This app is expected to assist in carrying out a ticket purchase transaction which can be used by any person anywhere and anytime. The glass box method is a logical and rational thinking method used in designing the UI Design of PT. E-Ticket mobile application. NPM. This NPM Mobile app is designed with a good UI with a nice layout, so users are comfortable and the application is usable when used. The NPM Mobile app has the main content, i.e. ticket messages and supporting content i.e., deals, points, vouchers and refunds. The content is well organized and neatly grouped, so users easily know the information needed. The process of problem solving, SWOT analysis is used (Strength, Weakness, Opportunity, Threat) to find the solution of the problems encountered. To get information, observe and interview the user's head. Author eligibility tests do to some samples to determine deserving and usable in the application that the author designed. In the results of the first feasibility test almost all samples say less satisfied with the appearance of the application, which related to the layout is still messy, the font size Kuran pas and navigation buttons too small. The author further repairs and performs a second feasibility test. The result of this agility test is satisfactory, the sample says very fond of the entire look of the application. So this NPM Mobile app UI is already decent and useble used. To support major media, made supporting media, motion graphic, x-banner, poster, T-shirt, Totebag, keychains and sticker.

**Kata Kunci :** *Ui design, glass box, aplikasi*

## A. Pendahuluan

Dunia digital, dan internet, aplikasi *mobile* banyak memberikan manfaat bagi penggunanya dalam kehidupan sehari-hari. Sifat aplikasi *mobile* yang mudah dan dapat digunakan dimana saja, sehingga berdampak pada gaya hidup masyarakat. Penggunaan aplikasi *mobile* bisa dilakukan dalam berbagai aktivitas, seperti: pembelian tiket perjalanan, berbelanja *online*, akses informasi, *games* dan transaksi *online* lainnya. Pembelian tiket perjalanan dengan menggunakan aplikasi *mobile* bisa digunakan berbagai transportasi, salahsatunya transportasi bus. Dalam pembelian tiket bus dengan aplikasi *mobile* sudah banyak dilakukan di pulau Jawa. Namun di pulau Sumatera hanya sedikit yang menggunakan aplikasi *mobile*, karena pembelian tiket bus di Sumatera masih menggunakan sistem manual, yaitu memesan tiket dengan mendatangi loket.

Perusahaan bus PT.NPM saat ini masih melakukan pemesanan tiket dengan cara manual, dan ada juga menggunakan aplikasi *mobile* yang bernama *redBus*. Namun aplikasi ini memiliki kekurangan *user interface* atau *UI Design*. Menurut Naser (2018) *User Interface* atau antarmuka adalah apa yang terlihat dalam pengoperasian suatu program. Jadi, keberhasilan suatu aplikasi *mobile* didukung oleh *UI*-nya. Dalam survei penulis, tampilan aplikasi ini menurut beberapa pengguna mengatakan kurang nyaman, menu bar yang kurang lengkap dan info yang kurang detail. Akibatnya banyak orang memesan tiket tetap dengan cara manual.

Percangan aplikasi *mobile* sebelumnya telah dilakukan oleh Rahmadanti J Putri (2017) dengan judul “Perancangan Aplikasi Android Museum Adityawarman”. Rahmadanti menjelaskan aplikasi ini bertujuan memudahkan wisatawan dalam menemukan informasi yang dibutuhkan tentang museum adityawarman, sehingga dapat meningkatkan daya tarik wisatawan dan juga memajukan pariwisata dan kebudayaan Sumatera Barat.

Perancangan *user interface* juga telah dilakukan sebelumnya oleh Abdul Naser (2018) dengan judul “Perancangan User Interface/User Experience Halaman Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Univeristas Negeri Padang”. Naser menjelaskan perancangan *website* program studi DKV UNP ini dirancang dengan UI/UX yang baik agar memiliki tata letak dan alur yang bagus, konten website disusun dengan urutan dan pengelompokan berdasarkan profesi pengguna dan informasi, sehingga *website* ini diharapkan nantinya menjadi media publikasi profil dan penyajian informasi program studi DKV UNP.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis akan membuat suatu Sistem Informasi untuk memberikan kemudahan kepada calon penumpang dalam melakukan pembelian tiket tanpa ada batasan waktu dan ruang, dengan mengkobinasikan kedua rujukan diatas. Penulis juga menambahkan tampilan aplikasi yang *usable* dalam menyampaikan suatu informasi tiket dan jadwal keberangkatan dengan pemanfaatan teknologi aplikasi *mobile* oleh penggunanya. Menurut Nielsen (Hadi, Az-Zahra, Fanani, 2018: 2743) *usability* sebagai atribut penilaian seberapa mudah aplikasi dapat digunakan. Sehingga, penulis

memberikan solusi dengan judul “**UI Design Aplikasi Mobile E-Tiket PT.NPM**”. Dengan maksud mempermudah dalam pemesanan tiket dan meningkatkan promosi dengan menggunakan aplikasi *mobile*.

## B. Metode Perancangan

Metode perancangan *id desain* aplikasi *mobile* e-tiket PT. NPM adalah menggunakan metode *glass box*. Metode ini berdasarkan analisis berkelanjutan, refleksi dan evaluasi yang membutuhkan pemikiran kreatif (Yunus, 2019: 4). Metode ini berpikir rasional yang secara obyektif dan sistematis menelaah sesuatu dengan logis, sehingga memudahkan perancang dalam mengembangkan ide rancangan dalam menghasilkan hasil rancangan.

Metode analisis data penulis gunakan analisis SWOT (*strenght, weakness, oppurtunity, threat*), Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*strength*) dan peluang (*opportunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*weakness*) dan ancaman (*threats*). Proses pengambilan keputusan strategis selalu berkaitan dengan pengembangan misi, tujuan, strategi, dan kebijaksanaan perusahaan (Febriani, 2017: 50).

Metode yang digunakan tersebut untuk mengetahui apa yang menjadi kekuatan perusahaan sehingga dapat dioptimalkan, apa kelemahan perusahaan sehingga dapat diperbaiki, kesempatan yang dapat dimanfaatkan, dan ancaman yang dapat diantisipasi. Berikut analisis SWOT untuk perancangan karya akhir penulis:

**1) *Strenght* (Kekuatan)**

- a. Berbasis aplikasi *mobile*, sehingga aplikasi ini mudah untuk diakses dan digunakan oleh masyarakat dimana saja dan kapan saja.
- b. Aplikasi ini juga menyediakan berbagai informasi seperti, harga tiket, waktu keberangkatan, dan tiket promo.
- c. Aplikasi ini khusus untuk pembelian dari perusahaan PT.NPM
- d. Proses pembelian tiket dengan aplikasi *mobile* dapat dilakukan dalam 24 jam.

**2) *Weakness* (Kelemahan)**

- a. Karena tidak semua orang bisa menggunakan teknologi/gagap teknologi dari aplikasi *mobile*.
- b. Aplikasi *mobile* membutuhkan penyimpanan memori data internal.

**c. *Opportunity* (Kesempatan)**

Keperluan masyarakat untuk berpergian kesuatu tempat tertentu terns meningkat setiap saat dengan berbagai keperluan seperti pulang kampung, liburan, ataupun merantau. Menjadikan aplikasi ini banyak digunakan, karena mudah, cepat dan aman.

**d. *Threat* (Ancaman)**

Aplikasi yang akan penulis rancang akan bersaing dengan aplikasi yang telah disediakan PT.NPM yang bernama “redBus”. Tentunya hal ini membuat pelanggan aplikasi redBus sedikit membutuhkan waktu untuk berpindah ke aplikasi yang akan penulis rancang dalam karya akhir ini.

## C. Pembahasan

### 1. Media Utama dan Media Pendukung

Media utama dalam karya akhir ini adalah *prototype* aplikasi *mobile* e-tiket PT,NPM. Aplikasai *mobile* ini dirancang sebagai media promosi kepada target *audience*, dengan fitur utama yaitu pesan tiket dan ditambah dengan konten poin, *voucher* dan *refund* serta dilengkapi dengan informasi terkini dari perusahaan PT.NPM. Perancangan dimulai dari observasi di loket PT.NPM Padang Panjang, lalu wawancara kepada beberapa calon penumpang bus NPM untuk mengetahui bentuk aplikasi yang diinginkan, lalu mengolah data yang telah dikumpulkan dengan membuat rancangan kasar aplikasi dan yang terakhir membuat *prototype* aplikasi.

Media pendukung untuk *UI Design* aplikasi *mobile* e-tiket PT.NPM ini adalah penunjang dalam rangka promosi saat *launching* aplikasi yaitu, *motion graphic*, *x-banner*, poster, untuk media informasi dan *t-shirt*, *totebag*, gantungan kunci dan sticker untuk *merchandise*.

### 2. Konsep Kreatif

#### a. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dalam merancang *ui design* aplikasi e-tiket PT.NPM ini adalah untuk memudahkan pengguna atau calon penumpang dalam membeli tiket dengan cara *modern*, efektif dan terjamin melalui *smartphone* mereka.



### **b. Strategi Kreatif**

Konsep yang digunakan dalam perancangan *ui design* aplikasi *mobile* PT.NPM ini penulis merancang dengan konsep tampilan *modern* dan nyaman saat *user* dalam menggunakan aplikasi. Dengan *layout* yang sederhana, warna yang tidak kontras, dan *font* yang cocok untuk *user* aplikasi. Untuk menampilkan citra dari PT. NPM ini, maka didesain dengan bentuk yang sesuai dengan karakteristik yang ada pada perusahaan ini. Software yang akan digunakan dalam perancangan *ui desain* aplikasi *mobile* PT.NPM adalah dengan *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, dan *Adobe XD*.

### **c. Pesan Verbal**

Pesan verbal adalah pesan yang disampaikan secara tulisan. Pesan pada perancangan karya akhir ini terdapat pada konten promo, dan informasi pembelian tiket. Konten promo adalah salah satu program kreatif dengan maksud menarik perhatian target *audience* untuk menggunakan aplikasi. Pada informasi pembelian tiket aplikasi ini dapat berupa, petunjuk saat pembelian tiket, informasi rute perjalanan, atau informasi tentang perusahaan PT.NPM. Sehingga dengan pesan verbal ini pengguna akan setia berlangganan dengan aplikasi yang akan dirancang.

### **d. Pesan Visual**

Pesan visual adalah pesan yang disampaikan melalui penglihatan dengan beberapa elemen-elemen seperti, *icon*, fotografi, dan warna. Pada

elemen *icon* aplikasi ini menyampaikan konten-konten yang disediakan. Elemen fotografi menyampaikan informasi bus yang akan berangkat. Dan pada Elemen warna menunjukkan kursi yang sudah diboooking dan kursi yang masih tersedia. Sehingga dengan pesan visual ini pengguna akan merasa nyaman dan betah dengan tampilan aplikasi yang akan dirancang.

### 3. *User Interface*

*User interface* memiliki fungsi untuk menghubungkan informasi antara *user* (pengguna) dengan *system* operasi, sehingga komputer/aplikasi dapat digunakan. Schlatter (dalam Ghifary, 2018: 144) memberikan sebuah panduan untuk menyusun sebuah desain aplikasi yang mudah digunakan, yaitu: **a. Consistency (Konsistensi)**

Konsistensi pada *ui design* NPM *Mobile* ini berguna untuk menjaga perilaku *user* saat menggunakan aplikasi. Contoh konsistensi pada *id design* ini adalah tombol *button* dengan *background* warna hijau atau putih menandakan bahwa itu bisa diklik dan *background* abu-abu tidak bisa diklik. Lalu konsistensi menu tap ukurannya akan besar jika halaman yang sedang digunakan, dan sebaliknya menu tap yang ukurannya kecil menandakan halaman itu tidak digunakan. Selanjutnya konsistensi *popup* akan muncul jika kegiatan telah berhasil dilakukan, *popup* ini bertujuan untuk informasi bagi *user*.

**b. *Hierarchy* (Hirarki)**

Hirarki pada tampilan aplikasi NPM *Mobile* ini adalah kejelasan dan penekanan yang terdapat pada tampilan antar muka aplikasi. Contoh kejelasan tersebut adalah tampilan kotak yang sedikit terpotong menandakan bahwa itu bisa di-*scroll* kesamping. Lalu kejelasan detail transaksi pembelian tiket dan detail tiket dengan maksud kejelasan informasi kepada *user*. Selanjutnya penekanan konten promo yang terdapat pada atas halaman beranda, dengan maksud menekankan kepada *user* bahwa itu adalah konten promo.

**c. *Personality***

*Personality* adalah kesan pertama user saat menggunakan aplikasi. Kesan *user* saat menggunakan aplikasi NPM *Mobile* ini adalah warna yang dominan hijau mendakan bahwa itu warna dari NPM, bentuk kotak dengan sudut tumpul menandakan bahwa aplikasi ini tidak kaku atau lebih bersahabat.

**d. *Layout***

Konsep *layout* pada perancangan aplikasi NPM *Mobile* ini menggunakan konsep sederhana, *simple* dan tidak kaku sehingga lebih komunikatif dan nyaman saat *user* menggunakan aplikasi ini. Desain halaman aplikasi tidak mengganggu kejelasan bagian isi, dengan *layout* yang tepat, *user* dapat berpindah kehalaman lain dengan mudah dengan navigasi yang baik, mudah dan informatif.

e. *Typografi*

Pemilihan *font* pada aplikasi NPM Mobile ini menggunakan jenis *font* serif, yaitu ROBOTO, yang memberikan kesan *modern* dan bersahabat, sehingga sangat cocok untuk media digital dan *user* aplikasi.

1) **Model Font: ROBOTO**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

**1234567890**

2) **Model Font: ROBOTO BOLD**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

**1234567890**

f. *Colour*

Pada perancangan visual *UI Design* aplikasi *mobile* e-tiket PT.NPM pada media utama dan media pendukung menggunakan warna hijau, putih, merah dan abu-abu. Pemilihan warna ini berdasarkan psikologis warna hijau yang mengamabrkan tenang dan alami, warna putih mengamabrkan suci dan bersih, warna merah menngambarkan kegembiraan, semangat dan hangat, serta warna abu-abu digunakan warna netral dan bisa dikombinasikan dengan warna apapun. Warna ini merupakan warna ikonik dari perusahaan PT.NPM. Metode warna yang

digunakan adalah metode *Red Green Blue* (RGB) sesuai dengan warna untuk media digital.

#0d7e40

#df2727

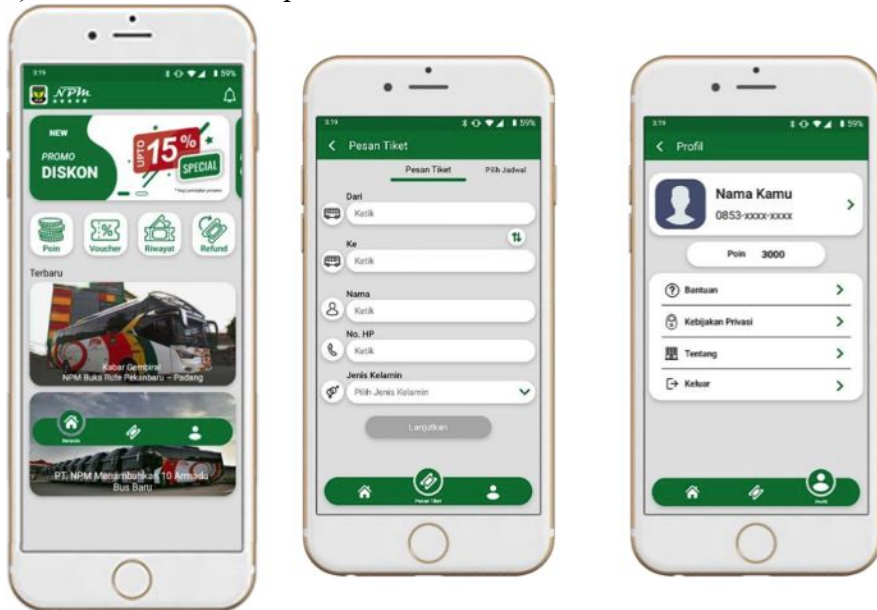
#e4e4e4

Gambar 1. Palet warna RGB aplikasi NPM *Mobile*

#### **h. Imagery**

Aplikasi NPM *Mobile* ini menggunakan tema *flat design* termasuk didalamnya *flat* ilustrasi, *flat icon* dan foto, yang bertujuan untuk memberikan kesan nyaman dan informatif saat *user* menggunakan aplikasi ini. *Flat* ilustrasi dipakai untuk pengenalan konten dan *popup* notifikasi. Penggunaan *flat icon* untuk tampilan menu konten yang terdapat di seluruh tampilan aplikasi NPM *Mobile*. Dan Penggunaan fotografi untuk pendukung informasi. Ketiga unsur diatas dikemas dengan rapi dalam sebuah aplikasi untuk kebutuhan penggunanya.

## 1) Halaman Menu Aplikasi



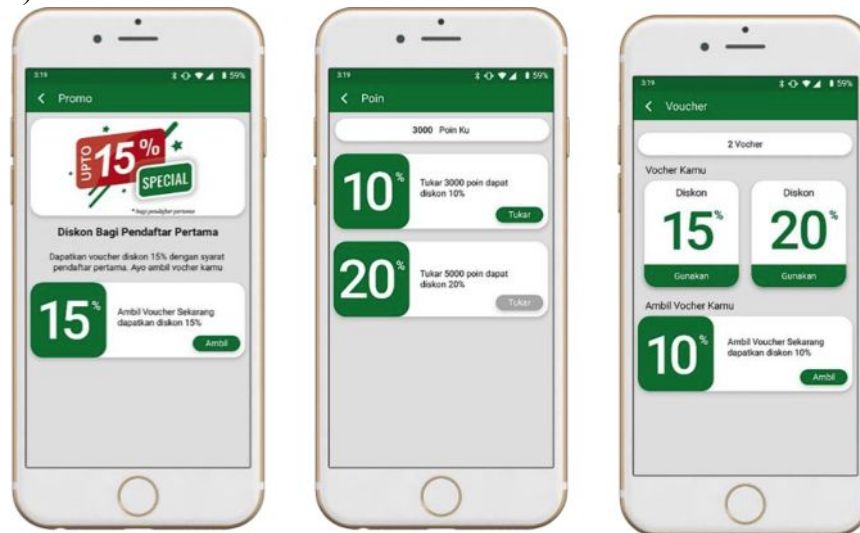
(a)

(b)

(c)

Gambar 2. (a) Menu Beranda, (b) Menu Pesan Tiket, (c) Menu Profil

## 2) Halaman Konten



(a)

(b)

(c)

*Sjrph-*  
 PDG NO.123456789  
 JKT  
 ia KP 138ap2019  
 http  
 s://b  
 usnp  
 m.c  
 om/

*SSTphi* NO. 123456789  
 JKT  
 ia KP 13 Sep 2019  
 TiSwie  
 TERIMA KASIH  
 http  
 s://b  
 usnp  
 m.c  
 om/

(d)

(e)

Gambar 3. (a) Promo, (b) Poin, (c) Voucher, (d) Refund, (e) Riwayat Tiket

3) Halaman Pesan Tiket

Pilih Jadwal

Pesanan Tiket	Pilih Jadwal	Pilihan
<	September	>
M S	8 R K	
9 10	2 3	4 5 6 11 12 13
23 24 30 31	25 26 27	28 29

Mercedes Bans  
 Laksana SR HD2 Prune P  
 Full AC

Mercedes Benz  
 Jet Bus-2 Full AC  
 BA 1646 NU  
 10.20 WIB

0 > X 1 M \* > ----

ww  
 HH  
 HW  
 W  
 W  
 HH  
 WW  
 HH  
 HH  
 HH  
 HH  
 HH  
 HH  
 WW

IOJ

j

Vo)  
 (c)

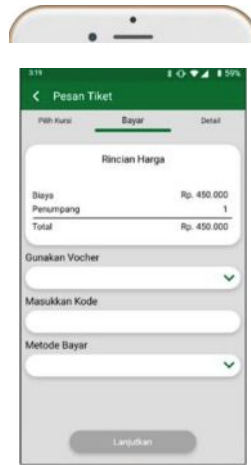
(a)

(b)

Gambar 4. (a) Pilih Jadwal, (b) Pilih Bus, (c) Pilih Kursi



#### 4) Halaman Bayar



NO. 123456789 0-----  
/I PDG JKT  
13sep2019  
TMCWS

Upload Bukti  
Pembayaran

v\_y\_y

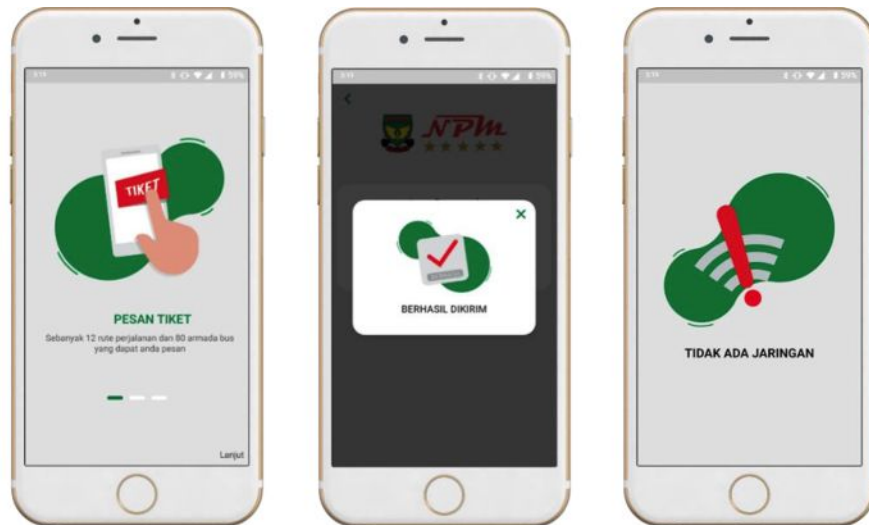
J

(a)

(b)

Gambar 5. (a) Metode Bayar, (b) Pembayaran

#### 5) Halaman Khusus



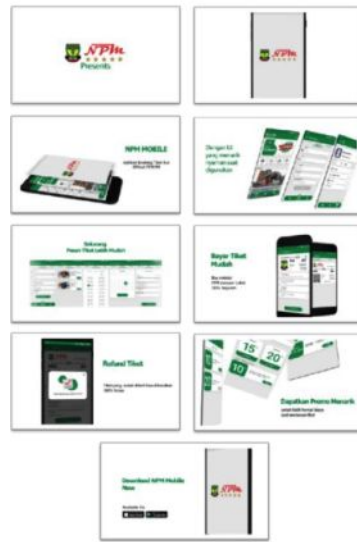
(a)

(b)

(c)

Gambar 6. (a) Pengenalan Konten, (b) Berhasil, (c) Tidak Ada Jaringan

## 6) Media Pendukung



(a)



(b)



(c)



(d)



(e)

[https://busn  
pm.com/](https://busn<br/>pm.com/)

S

STPHL



(f)



App Store

Google Play

[https://busn  
pm.com/](https://busn<br/>pm.com/)

(g)

Gambar 7. (a) Motion Graphic (b) X-Banner, (c) Poster, (d) T-Shirt, (e) Totebag, (f) Gantungan Kunci, (g) Sticker

Perancangan *motion graphic* menggunakan prinsip desain *sequence* (penekanan) gambar 3D *mockup UI Design* aplikasi, lalu dipadu dengan teks sebagai penjelasannya dan menggunakan keseimbangan asimetris. Lalu perancangan *x-banner*, menerapkan prinsip desain *balance* simetris, sehingga informasi dari *x-banner* akan tersampaikan dengan baik kepada pembaca. Kemudian menerapkan prinsip *emphasis* (penekanan), yang dapat dilihat pada ukuran *headline* dan *mockup ui design* yang besar. Perancangan poster, menerapkan prinsip desain *balance* simetris, sehingga informasi dari poster akan tersampaikan dengan baik kepada pembaca. Kemudian menerapkan prinsip *emphasis* (penekanan) yang dapat dilihat pada ukuran *headline* dan *mockup ui design* yang besar, juga warna hijau yang merupakan warna ikonik PT.NPM.

*T-Shirt*, *totebag* dan gantungan kunci menggunakan desain yang sama, yaitu posisi desain ditengah akan memudahkan orang lain saat melihat suatu informasi yang terdapat media-media ini. Desain *barcode* yang besar menandakan bahwa dapat di-scan dan penempatan *appstore* dan *playstore* menandakan bahwa aplikasi sudah tersedia pada platform tersebut. Sedangkan *sticker* menggunakan konsep desain yang sama, tetapi posisi *barcode* berbeda yang ditempatkan pada samping logo PT.NPM.

Uji kelayakan penulis lakukan pada aplikasi NPM *Mobile* ini dengan tujuan untuk mengetahui apakah *UI* yang dirancang sudah efektif dan *usable* saat

digunakan. Uji kelayakan dilakukan dengan memperlihatkan *prototype* awal aplikasi kepada beberapa sampel.

Tabel 1. Uji kelayakan

No	Penilai	Jumlah	<i>User Interface</i> (Tampilan Aplikasi)				
			Skala				
			Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1.	Mahasiswa	7				V	VVV
2.	Pegawai	3					VVV
3.	Rumah Tangga	3					VVV
4.	Dosen	2				V	V

Berdasarkan uji kelayakan diatas, 6 dari 7 mahasiswa mengatakan *user interface* dari aplikasi NPM *Mobile* “Sangat Baik” dan 1 mahasiswa mengatakan “Baik”. Lalu 3 orang pegawai mengatakan *user interface* dari aplikasi NPM *Mobile* “Sangat Baik”. Selanjutnya 3 orang ibu rumah tangga mengatakan *user interface* dari aplikasi NPM *Mobile* “Sangat Baik”. Terakhir, 1 dari 2 dosen mengatakan *user interface* dari aplikasi NPM *Mobile* “Sangat Baik”, dan satunya lagi mengatakan “Baik”. Pengujian tampilan *user interface* pada halaman aplikasi NPM *Mobile* 15 sampel mengatakan bahwa, tampilan aplikasi secara keseluruhan sangat baik, *layout* rapi, ukuran font sudah pas, ukuran tombol navigasi sudah pas, tingkat keterbacaan sudah jelas, dan langkah-langkah pemesanan tiket sudah

bagus. Sehingga, hasil uji kelayakan dapat disimpulkan bahwa *UIDesign* aplikasi *mobile* e-tiket PT.NPM ini sangat baik dilihat dan *usable* saat digunakan.

#### **D. Simpulan**

Di zaman serba canggih saat ini, pemesanan tiket bus perlu dilakukan pada *smartphone*. Karena dengan adanya *smartphone* tentunya sangat membantu dalam pemesanan tiket dengan mudah. Sementara itu, PT. NPM masih menyediakan pemesan tiket dengan cara lama, yaitu dengan mendatangi loket ataupun ke kantor PT.NPM. Untuk mengatasi masalah tersebut, dirancanglah *UI Design* aplikasi *mobile* e-tiket PT.NPM yang baik dan *usable*.

Aplikasi NPM *Mobile* dirancang dengan *UI* yang baik dengan memiliki layout dan alur yang bagus, fitur-fitur aplikasi dikelompokkan secara rapi sehingga *user* akan mudah saat menggunakan aplikasi. Aplikasi NPM *Mobile* ini diharapkan akan menjadi media promosi yang baik bagi perusahaan PT.NPM dan dapat digunakan oleh mahasiswa, para pegawai atau berbagai profesi lainnya untuk menggunakan transportasi dari PT.NPM.

Hasil dari uji kelayakan ini memuaskan, sampel mengatakan sangat suka dengan seluruh tampilan aplikasi. Sehingga *UI* aplikasi NPM *Mobile* ini sudah layak dan *useble* digunakan. Media pendukung untuk *UI Design* aplikasi *mobile* e-tiket PT.NPM ini yaitu, *motion graphic*, *x-banner*, poster, unuk media informasi dan *t- shirt*, *totebag*, gantungan kunci dan sticker untuk *merchandise*

## DAFTAR RUJUKAN

- Febriani, Rita., (2017). *Redesain Kemasan Risoles Kamboja Padang Panjang*. Padang.
- Ghifary, EL, M.N, Susanto., T.D., Herdiyanti, A., (2018). *Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan. Jurnal Teknik ITS*, 01(2337-3520).
- Hadi, K.R., Az-Zahra, H.M., Fanani, L., (2018). *Analisis Dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access Dengan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire*. *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 09(2743-2750).
- Naser, Abdul., Syafwandi, Ahdi, San., (2018). *Perancangan User Interface dan User Experience Halaman Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang*. DEKAVE, 8(1).
- Putra, N.K., Kamal, M.N., (2018). *Redisign Sign System Puskesmas LubukBuaya Koto Tangah Kota Padang*. DEKAVE, 8(2).
- Putri, R.J., Zubaidah, Faisal, Dini., (2017). *Perancangan Aplikasi Android Museum Adityawarman*. DEKAVE, 5(2).
- Yunus, A.F., Kamal, M.N., Trinanda, Riri., (2019). *Perancangan Visual Identity Mama Sprey Kota Padang*. DEKAVE, 8(1).