

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI

BUS INTERMODA BSD LINK



LAPORAN TUGAS AKHIR

Kiara Trifena Kurniawan

00000067058

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI

BUS INTERMODA BSD LINK



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Kiara Trifena Kurniawan

00000067058

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kiara Trifena Kurniawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000067058

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/MBKM*~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BUS INTERMODA BSD LINK

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula
dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk,
telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan
dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi
untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala
konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai
kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia
Nusantara.

Tangerang, 16 Desember 2025



(Kiara Trifena Kurniawan)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kiara Trifena Kurniawan
NIM : 00000067058
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BUS INTERMODA BSD
LINK

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~ Tugas Akhir* sebagai berikut:

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,


(Kiara Trifena Kurniawan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BUS INTERMODA BSD LINK

Oleh

Nama Lengkap : Kiara Trifena Kurniawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067058
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

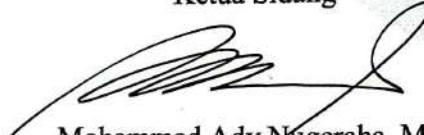
Telah diujikan pada hari Senin, 5 Januari 2026

Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

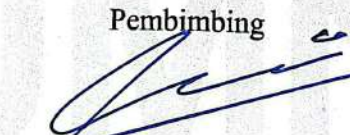
Ketua Sidang


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

Penguji


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/ 071279

Pembimbing


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/ 083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kiara Trifena Kurniawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067058
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BUS
INTERMODA BSD LINK

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 16 Desember 2025

(Kiara Trifena Kurniawan)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa yang atas berkat dan karunia-Nya, tugas akhir berjudul “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BUS INTERMODA BSD LINK” dapat diselesaikan dengan lancar dan tepat waktu. Saya menyadari bahwa perancangan ini masih kurang dari sempurna, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang terbuka dari pembaca.

Perancangan ini tidak akan mudah diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak dan rekan. Karena dari itu saya mengucapkan terima kasih kepada:

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Narasumber saya yang telah bersedia meluangkan waktu memberi informasi dan ilmu untuk proses penyelesaian tugas akhir ini.

Semoga proposal ini bisa berguna dan menjadi inspirasi bagi pengembangan media informasi berbasis aplikasi di bidang transportasi umum kedepannya.

Tangerang, 16 Desember 2025



(Kiara Trifena Kurniawan)

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI

BUS INTERMODA BSD LINK

(Kiara Trifena Kurniawan)

ABSTRAK

Transportasi umum seperti bus BSD Link harus bisa menawarkan kenyamanan bagi penggunanya, seperti kenyamanan dalam kelengkapan dan keakuratan informasi yang diberikan. Walaupun begitu informasi yang disediakan BSD Link masih membingungkan, karena informasi masih ada yang kurang akurat dan kurang lengkap. Hal ini bisa mengganggu kenyamanan pengguna saat ingin memanfaatkan bus BSD Link. Karena itulah dibutuhkan media informasi yang bisa diakses dengan mudah seperti aplikasi, dan menyediakan informasi jelas. Observasi, wawancara, dan *Focus Group Discussion* (FGD) akan dibutuhkan untuk mengetahui kondisi nyata perjalanan bus, dan juga apa saja yang dibutuhkan demi membuat aplikasi yang informatif untuk perjalanan BSD Link, disertai dengan studi referensi dan eksisting untuk mempelajari media serupa. Kemudian menggunakan metode *design thinking* dengan mendesain UI/UX untuk merancang aplikasi tersebut. Dari data yang diambil, masih terdapat kebingungan pengguna saat mencari informasi, masih banyak yang harus bertanya sebelum menaiki bus karena ketidakjelasan informasi, adapun informasi dari luar dianggap kurang akurat atau tidak nyaman, pengguna pun memiliki perasaan campur untuk informasi sekarang. Sehingga dirancanglah aplikasi menggunakan tahapan *design thinking* yang membantu menelusuri kebutuhan dan masalah pengguna, untuk membuat aplikasi yang sesuai dengan penggunanya. Setelah dilakukan pengujian terhadap pengguna, didapatkan respon yang positif dan aplikasi dianggap nyaman digunakan, dan dapat berguna bagi pengguna untuk mendapatkan informasi perjalanan BSD Link yang lengkap, *update*, serta akurat.

Kata kunci: Aplikasi, bus, BSD Link

DESIGNING UI/UX BSD LINK INTERMODA BUS APPLICATION

(Kiara Trifena Kurniawan)

ABSTRACT (English)

Public transportation such as the BSD Link bus must be able to offer comfort to its users, such as comfort in the completeness and accuracy of the information provided. However, the information provided by BSD Link is still confusing, because some of the information is still inaccurate and incomplete. This can interfere with the comfort of users when they want to use the BSD Link bus. That is why an easily accessible information medium such as an application is needed, one that provides clear information. Observations, interviews, and focus group discussions (FGD) will be needed to determine the actual conditions of bus travel, as well as what is needed to create an informative application for BSD Link travel, accompanied by a reference and existence studies to learn about similar media. Then, use the design thinking method by designing the UI/UX to create the application. Based on the data collected, there is still confusion among users when searching for information. Many still have to ask questions before boarding the bus due to unclear information, while information from external sources is considered inaccurate or inconvenient. Users also have mixed feelings about the current information. Therefore, an application designed using the design thinking stages to help identify user needs and problems, in order to create an application that suits its users. After testing with users, positive responses were received and the application was considered easy to use and useful for users to obtain complete, updated, and accurate information about BSD Link.

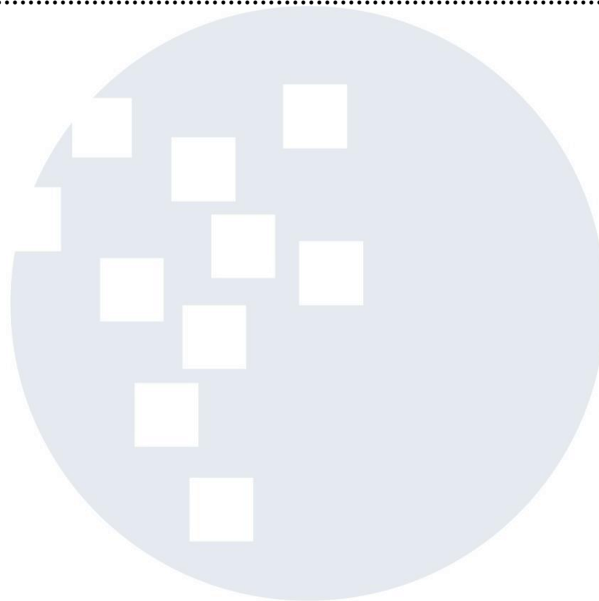
Keywords: *Application, bus, BSD Link*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (<i>English</i>)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Aplikasi	5
2.1.1 Definisi	5
2.1.2 Aplikasi Mobile	6
2.1.3 Manfaat Aplikasi Mobile	8
2.2 UI/UX	9
2.2.1 UI (<i>User Interface</i>)	9
2.2.2 UX (<i>User Experience</i>)	23
2.3 BSD Link	35
2.3.1 Bus BSD Link	35
2.3.2 BSD Link Sebagai Transportasi Umum	36
2.3.3 BSD Link Sebagai BRT	37

2.3.4 Integrasi BSD Link	39
2.3.5 Rute BSD Link	39
2.4 Penelitian Relevan	40
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	43
3.1 Subjek Perancangan	43
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	44
3.2.1 <i>Emphatize</i>	45
3.2.2 <i>Define</i>	45
3.2.3 <i>Ideate</i>	46
3.2.4 <i>Prototype</i>	46
3.2.5 <i>Test</i>	46
3.2.6 <i>Beta Test</i>	47
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	47
3.3.1 Observasi	47
3.3.2 Wawancara	49
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	51
3.3.4 Studi Referensi	52
3.3.5 Studi Eksisting	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	53
4.1 Hasil Perancangan	53
4.1.1 <i>Emphatize</i>	53
4.1.2 <i>Define</i>	65
4.1.3 <i>Ideate</i>	67
4.1.4 <i>Prototype</i>	77
4.1.5 <i>Test</i>	100
4.1.6 Kesimpulan	114
4.2 Pembahasan Perancangan	114
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	114
4.2.2 Analisis Desain <i>Layout Aplikasi</i>	118
4.2.3 Analisis Desain Poster Aplikasi	133
4.2.4 Analisis Desain <i>Post Instagram</i>	135
4.2.5 Analisis Desain <i>Totebag</i>	136

4.2.4 Anggaran	138
BAB V PENUTUP	140
5.1 Simpulan	140
5.2 Saran	141
DAFTAR PUSTAKA	142
LAMPIRAN	xviii



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	41
Tabel 4.1 SWOT Onesmile	62
Tabel 4.2 SWOT Papan Informasi	64
Tabel 4.3 Hasil UEQ	102
Tabel 4.4 Pertanyaan <i>Beta Test</i>	115
Tabel 4.5 Total Anggaran Aplikasi BSD Link.....	138
Tabel 4.6 Total Anggaran Media Sekunder	139
Tabel 4.7 Total Anggaran Media Aplikasi & Sekunder	139



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Fitur Aplikasi (<i>Tracking</i>).....	6
Gambar 2.2 Kumpulan Aplikasi dalam <i>Play Store</i>	7
Gambar 2.3 Pemakaian Smartphone	8
Gambar 2.4 Implementasi Fitur GPS	9
Gambar 2.5 Contoh <i>User Interface</i>	10
Gambar 2.6 Contoh Prinsip Desain UI	12
Gambar 2.7 Contoh Prinsip <i>Gestalt</i>	13
Gambar 2.8 Warna dalam UI	14
Gambar 2.9 Contoh Elemen Tipografi.....	15
Gambar 2.10 Contoh Variasi Jenis Tipografi	16
Gambar 2.11 Contoh Ikon.....	17
Gambar 2.12 Contoh Ikon di Aplikasi	18
Gambar 2.13 Contoh Layout Aplikasi	19
Gambar 2.14 Contoh Grid Layout	20
Gambar 2.15 Contoh <i>Navigation Bar</i>	21
Gambar 2.16 Contoh <i>Tooltips</i>	21
Gambar 2.17 Ilustrasi dalam UI Aplikasi	22
Gambar 2.18 Penjabaran <i>User Experience</i>	24
Gambar 2.19 Contoh <i>Journey Mapping</i>	26
Gambar 2.20 Contoh <i>Low Fidelity</i>	27
Gambar 2.21 Contoh <i>Information Architecture</i>	28
Gambar 2.22 Contoh <i>User Flow</i>	29
Gambar 2.23 Contoh <i>Onboarding Page</i>	30
Gambar 2.24 Contoh <i>Flowchart</i>	30
Gambar 2.25 Contoh <i>Information Architecture</i>	31
Gambar 2.26 Contoh <i>User Journey</i>	32
Gambar 2.27 Contoh <i>User Persona</i>	33
Gambar 2.28 Pertanyaan Dalam UEQ	34
Gambar 2.29 Bus BSD Link	35
Gambar 2.30 Transportasi Umum BSD Link Mengangkut Penumpang	36
Gambar 2.31 Kepadatan Kendaraan di Indonesia.....	37
Gambar 2.32 Bus Elektrik BSD Link	38
Gambar 2.33 <i>Skybridge</i> Stasiun Cisauk-Intermoda	39
Gambar 2.34 <i>Rute BSD Link</i>	40
Gambar 4.1 Situasi Jalan di Perjalanan Sektor 1.3	54
Gambar 4.2 Tampilan Papan Informasi BSD Link Terbaru	55
Gambar 4.3 Tampilan Map Rute 1.3 di Bus	56
Gambar 4.4 Wawancara Dengan Supir Bus BSD Link	57
Gambar 4.5 Wawancara Dengan UI UX Desainer	58
Gambar 4.6 FGD Dengan Pengguna BSD Link	59

Gambar 4.7 Papan Informasi BSD Link	63
Gambar 4.8 User Persona.....	65
Gambar 4.9 User <i>Journey</i> Pengguna BSD Link	66
Gambar 4.10 <i>Mindmap</i> Aplikasi BSD Link.....	67
Gambar 4.11 Referensi Aplikasi BSD Link.....	68
Gambar 4.12 Moodboard Aplikasi BSD Link	68
Gambar 4.13 <i>Stylescape</i> Aplikasi BSD Link	69
Gambar 4.14 <i>Information Architecture</i> Aplikasi BSD Link (Awal)	70
Gambar 4.15 <i>Information Architecture</i> Aplikasi BSD Link (Revisi).....	71
Gambar 4.16 <i>User Flow</i> Aplikasi BSD Link	71
Gambar 4.17 Sketsa <i>Onboard Page</i>	72
Gambar 4.18 Sketsa <i>Login Page</i>	73
Gambar 4.19 Sketsa <i>Onboard Page</i>	73
Gambar 4.20 Sketsa Tampilan Jadwal & Jam Keberangkatan	74
Gambar 4.21 Sketsa Rute BSD Link Awal (Kiri) & Revisi (Kanan)	75
Gambar 4.22 Sketsa <i>Notification Page</i>	75
Gambar 4.23 Sketsa <i>Tracker Page</i>	76
Gambar 4.24 Sketsa <i>Profile Page</i> Awal (Kiri) & Revisi (Kanan)	76
Gambar 4.25 Sketsa <i>Chat Page</i>	77
Gambar 4.26 Grid Awal <i>Low Fidelity</i>	78
Gambar 4.27 Grid Revisi <i>Low Fidelity</i>	78
Gambar 4.28 <i>Low Fidelity Onboard</i> dan <i>Login</i>	79
Gambar 4.29 <i>Low Fidelity Homepage</i>	79
Gambar 4.30 <i>Low Fidelity</i> Jadwal	80
Gambar 4.31 <i>Low Fidelity</i> Jam Keberangkatan Awal (Kiri) & Revisi (Kanan)...	80
Gambar 4.32 <i>Low Fidelity</i> Rute Awal (Kiri) & Revisi (Kanan).....	81
Gambar 4.33 <i>Low Fidelity Tracker</i>	81
Gambar 4.34 <i>Low Fidelity Tracker</i> Bus Awal (Kiri) & Revisi (Kanan)	82
Gambar 4.35 <i>Low Fidelity Tracking Map</i> Awal (Kiri) & Revisi (Kanan).....	83
Gambar 4.36 <i>Low Fidelity</i> Notifikasi.....	83
Gambar 4.37 <i>Low Fidelity</i> Profil	84
Gambar 4.38 <i>High Fidelity</i> Grid	84
Gambar 4.39 Pembuatan Ikon Navigasi.....	85
Gambar 4.40 Ikon Dalam <i>High Fidelity</i>	86
Gambar 4.41 <i>High Fidelity Onboard</i>	86
Gambar 4.42 <i>High Fidelity Login</i> Dan <i>Signup</i>	87
Gambar 4.43 <i>High Fidelity Homepage</i>	88
Gambar 4.44 <i>High Fidelity History</i> Dan <i>Saved/Favorite Schedule</i>	89
Gambar 4.45 Pembuatan <i>Sliding/Walking Text</i>	89
Gambar 4.46 <i>High Fidelity</i> Jadwal	90
Gambar 4.47 <i>High Fidelity</i> Jam Keberangkatan.....	91
Gambar 4.48 <i>High Fidelity</i> Rute Dan Map	92
Gambar 4.49 <i>High Fidelity Tracker</i>	92

Gambar 4.50 Pemakaian Pencarian Lokasi Dan Destinasi	93
Gambar 4.51 <i>High Fidelity Tracker</i> Lengkap Dan <i>Tracking Map</i>	94
Gambar 4.52 Tampilan Saat Sedang Melacak	95
Gambar 4.53 <i>High Fidelity</i> Notifikasi	96
Gambar 4.54 <i>High Fidelity</i> Profil	97
Gambar 4.55 <i>High Fidelity Chat Help & Support</i>	97
Gambar 4.56 Interaksi <i>Edit Profil</i>	98
Gambar 4.57 Interaksi <i>Logout</i>	99
Gambar 4.58 Tampilan Masuk Sebagai <i>Guest</i>	99
Gambar 4.59 Meja Dalam <i>Prototype Day</i>	100
Gambar 4.60 Banner Aplikasi BSD Link	101
Gambar 4.61 Form Kuesioner Aplikasi BSD Link	101
Gambar 4.62 Penilaian Kuesioner Dalam <i>UEQ Tools</i>	102
Gambar 4.63 Kritik Dan Saran 1	103
Gambar 4.64 Kritik Dan Saran 2	104
Gambar 4.65 Kritik Dan Saran 3	105
Gambar 4.66 Kritik Dan Saran 4	106
Gambar 4.67 <i>Mockup Figma</i> Dan Revisi <i>Onboard Page</i>	106
Gambar 4.68 Revisi Ilustrasi	107
Gambar 4.69 Fitur Tutorial	108
Gambar 4.70 Perubahan Ikon Awal (Kiri) & Revisi (Kanan)	109
Gambar 4.71 <i>Recent History</i> Awal (Kiri) & Revisi (Kanan)	109
Gambar 4.72 <i>Walking Text</i> dalam <i>Homepage</i> Awal (Kiri) & Revisi (Kanan) ...	110
Gambar 4.73 Jarak Antar Konten Awal (Kiri) & Revisi (Kanan)	111
Gambar 4.74 Jarak Konten Bus Awal (Kiri) & Revisi (Kanan)	111
Gambar 4.75 Pencarian <i>Homepage</i> Awal (Kiri) & Revisi (Kanan)	112
Gambar 4.76 Jam Keberangkatan Awal (Kiri) & Revisi (Kanan)	113
Gambar 4.77 Informasi Dalam Notifikasi	113
Gambar 4.78 <i>Beta Test</i> Bersama Widya	116
Gambar 4.79 <i>Beta Test</i> Bersama Saffa	116
Gambar 4.80 <i>Beta Test</i> Bersama Felicia	117
Gambar 4.81 <i>Onboarding Page</i>	118
Gambar 4.82 Tampilan <i>Login & Signup</i>	119
Gambar 4.83 Tampilan <i>Forgot Password</i>	119
Gambar 4.84 Tampilan <i>Tutorial</i>	120
Gambar 4.85 Tampilan Halaman Beranda Aplikasi	120
Gambar 4.86 <i>Popup History</i> dan <i>Saved/Favorite Schedule</i>	121
Gambar 4.87 Halaman Jadwal Jam Keberangkatan	121
Gambar 4.88 Halaman Daftar Rute Bus	122
Gambar 4.89 Map Rute Bus	122
Gambar 4.90 Halaman <i>Tracker</i> Dan Pencarian	123
Gambar 4.91 <i>Tracker</i> Lengkap Bus	123
Gambar 4.92 Map <i>Tracking</i>	124

Gambar 4.93 Halaman Lengkap Notifikasi	124
Gambar 4.94 Halaman Profil	125
Gambar 4.95 Tampilan Lengkap <i>Chat Helpdesk</i>	125
Gambar 4.96 Tampilan Lengkap Mode <i>Guest</i>	126
Gambar 4.97 Pengaplikasian Warna Dalam Elemen	127
Gambar 4.98 Pengaplikasian Warna Dalam <i>Button</i>	128
Gambar 4.99 Hierarki Tipografi Di <i>Homepage</i>	129
Gambar 4.100 Penerapan <i>Proximity</i> Dalam Aplikasi	131
Gambar 4.101 Sketsa Poster Aplikasi.....	134
Gambar 4.102 Poster Aplikasi BSD Link	134
Gambar 4.103 Sketsa <i>Post</i> Instagram BSD Link	135
Gambar 4.104 <i>Post</i> Instagram BSD Link.....	136
Gambar 4.105 Sketsa <i>Merch Totebag</i>	137
Gambar 4.106 <i>Merch Totebag</i> BSD Link.....	137



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran Form Bimbingan.....	xx
Lampiran <i>Non-Disclosure</i> Agreement	xxiii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxv
Lampiran Hasil Kuesioner	lii
Lampiran Dokumentasi.....	liii

