

ABSTRAK

Tujuan adanya peningkatan desain antarmuka aplikasi AmbilPaket guna meningkatkan navigasi dan interaksi pengguna hal tersebut merupakan bentuk solusi untuk mempermudah mengelola aplikasi agen dari berbagai jenis ekspedisi menjadi mudah dalam melakukan pencatatan pemesanan, penjemputan dan pengiriman dalam satu aplikasi, pada proses pengerjaan projek ini menggunakan metode Scrum yang dapat menghasilkan tampilan antarmuka (User Interface) yang efisien, dan mencapai target. Tidak hanya itu menggunakan metode Prototyping sebagai bentuk dari pengujian pengalaman pengguna (User Experience) sehingga mendapatkan aplikasi yang dapat memenuhi keinginan, kebutuhan, dan keperluan pengguna.

Kata kunci: Agen, Website, Pengiriman, Penjemputa