

ABSTRAK

User Interface (UI) adalah keseluruhan proses pembuatan dan penyempurnaan aplikasi — baik aplikasi web atau aplikasi seluler — secara tampilan dan presentasi. Setiap layar, halaman, tombol, dan elemen visual lainnya adalah kunci untuk menarik perhatian dan memanfaatkan waktu pengguna seefisien mungkin. Sementara itu, *User Experience* (UX) adalah prosedur yang fokus utamanya adalah pada *wireframing* dan penataan komponen dan elemen aplikasi dengan tepat sehingga menjadi sesederhana mungkin dan tidak akan menguras otak pengguna.

Desain *UX / UI* memainkan peran penting dalam meningkatkan penjualan dan pertumbuhan bisnis dengan memahami audiens mereka untuk retensi pelanggan. Bagi Indosat M2 sebagai salah satu provider telekomunikasi terkemuka di Indonesia, desain tersebut tidak hanya akan meningkatkan kredibilitas mereka dalam bisnis tetapi juga membangun hubungan dengan pelanggan di industri dengan memberikan kepuasan pelanggan yang maksimal. Dengan pengguna yang memiliki banyak pilihan dan alternatif untuk produk dan / atau layanan, jumlah konsumen dapat mengukur keberhasilan dan ketepatan *UI* dan *UX*.

Dalam penelitian Analisis dan Perancangan Aplikasi Sistem Pembayaran Online dengan Metode *OOUX* pendekatan *User-Centered Design* Berbasis Android di PT. IM2, diperoleh skor pengujian SUS yang lebih baik dari sebelumnya. Proses bisnis yang sudah ada sebelumnya hanya memiliki skor pengujian SUS 58,5, sementara analisis terbaru menunjukkan skor 80, menunjukkan adanya peningkatan pengalaman secara keseluruhan yang lebih baik bagi penggunanya dengan menggunakan pendekatan yang ditawarkan. Data ini dapat mengarahkan perusahaan untuk mengembangkan aplikasinya lebih lanjut berdasarkan kebutuhan pelanggan, serta meningkatkan kesadaran merek dan meningkatkan target mereka.

Kata Kunci: *Metode OOUX, UCD, UI/UX, Aplikasi Android*