ABSTRAK

Permasalahan Origo Indonesia sebagai salah satu penyedia layanan *online* adalah kurang efisien dan interaktifnya desain *user interface (UI)* dan *user experience (UX)* pada aplikasi *mobile* mereka, hal tersebut dilihat berdasarkan banyaknya komentar *users* di *Playstore* dan *Appstore* tentang keluhan rumit dan kurang nyamanya aplikasi *mobile* Origo Indonesia saat digunakan. Atas permasalahan tersebut maka perlu adanya rancangan ulang terhadap *UI* dan *UX* aplikasi tersebut, dengan tujuan meningkatkan keefisienan, keinteraktifan dan kenyamanan aplikasi tersebut saat digunakan. Metode yang digunakan dalam Perancangan Ulang *UI* dan *UX* desain Aplikasi *Mobile* Origo Indonesia ini terdapat tiga tahapan yaitu reset terhadap *user*, menentukan *user journey* dan *flowchart*, dan yang terakhir ialah perancangan desain.

Kata kunci: Aplikasi, *User Interface, User Experience*, *Activity Centered Design*.

ABSTRACT

Origo Indonesia's problem as an online service provider is the lack of efficient and interactive user interface (UI) design and user experience (UX) on their mobile application, this can be seen based on the many user comments on Playstore and Appstore about complaints about complicated and uncomfortable Origo Indonesia mobile applications when used. For these problems, it is necessary to redesign the UI and UX of the application, with the aim of increasing the efficiency, interactivity and comfort of the application when used. The method used in the UI and UX Redesign of Origo Indonesia Mobile Application Design has three stages, namely resetting the user, determining the user journey and flowchart, and the last is design design.

Keywords: Application, User Interface, User Experience, Activity Centreed Design.