

ABSTRAK

DigiPOS merupakan *platform* Telkomsel untuk melakukan transaksi penjualan pulsa, paket data, *voucher game* serta pembayaran tagihan secara mudah dan cepat. Semua bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun. DigiPOS sangat cocok untuk pelanggan yang akan melakukan penjualan pulsa perseorangan atau bahkan menjadi outlet. Saat ini DigiPOS lebih banyak digunakan oleh outlet-outlet yang sudah berjualan pulsa Telkomsel sebelumnya. Permasalahan yang ditemukan pada aplikasi DigiPOS menurut pelanggan adalah tampilan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) pada DigiPOS terlalu rumit sehingga pelanggan merasa kesulitan dan membutuhkan waktu yang lama untuk mengakses menu saat melakukan transaksi. Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan kepada 10 responden didapatkan skor nilai 73 yang dimana skor tersebut pada tingkat cukup. Sehingga perlu dilakukan perbaikan untuk meningkatkan tampilan desain aplikasi DigiPOS Aja. Tujuan penelitian ini untuk melakukan perbaikan desain aplikasi DigiPOS Aja dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dengan pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Hasil dari penelitian ini adalah solusi perbaikan desain pada aplikasi DigiPOS Aja dengan hasil skor 82 yang berarti solusi desain baru dapat diterima oleh pengguna.

Kata kunci – *User Experience, User Interface, User Centered Design, System Usability*