

ABSTRAK

Travel adalah sebuah jasa yang menawarkan layanan perjalanan antar daerah bagi para pelancong yang ingin menjelajahi tempat-tempat wisata atau berkunjung ke destinasi yang mereka tuju, baik itu di dalam maupun di luar kota hingga provinsi. Penelitian ini berfokus pada perancangan ulang *design* aplikasi BTM Travel berbasis *mobile* atau aplikasi yang berfokus pada *user experience*. Aplikasi ini dapat digunakan untuk memesan suatu tiket travel untuk berpergian dan mengatur jadwal keberangkatan. Pembuatan *design* ini menggunakan metode User Centered Design (UCD) ada pun tahapannya yaitu: 1. *Understand Context of Use*, 2. *Specify User Requirments*, 3. *Design Solutions*, 4. *Evaluate Againts Requirments* dan akan menghasilkan *design* prototype yang sesuai dengan metode yang di gunakan. Kemudian, dilakukannya *Usability* menggunakan artefak *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur kegunaan dari sebuah aplikasi berdasarkan pengguna, dan hasil dari arefak *System Usability Scale* (SUS) untuk mencapai *grade* yang baik, sehingga dapat disimpulkan *design* yang dihasilkan sudah memenuhi standar *System Usability Scale* dan memenuhi karakteristik kebutuhan pengguna aplikasi.

Kata kunci: BTM Travel, *User Experience (UX)*, *Ucser Centered Design (UCD)*, *System Usability Scale (SUS)*.