

**ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN
METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WEBSITE
KALURAHAN NOGOTIRTO**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

BIMA KARUNIA FAJAR SYAHPUTRA

21.11.4133

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN
METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WEBSITE
KALURAHAN NOGOTIRTO**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

BIMA KARUNIA FAJAR SYAHPUTRA

21.11.4133

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE
USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WEBSITE KALURAHAN
NOGOTIRTO**

yang disusun dan diajukan oleh

BIMA KARUNIA FAJAR SYAHPUTRA

21.11.4133

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Mei 2025

Dosen Pembimbing,


Eli Pujastuti, M.Kom.
NIK. 190302227

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE
USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WEBSITE KALURAHAN
NOGOTIRTO

yang disusun dan diajukan oleh

BIMA KARUNIA FAJAR SYAHPUTRA

21.11.4133

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Mei 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ali Mustopa, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302192

Moch Farid Fauzi, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302284

Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302227

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Mei 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : BIMA KARUNIA FAJAR SYAHPUTRA
NIM : 21.11.4133

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE
USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WEBSITE KALURAHAN
NOGOTIRTO**

Dosen Pembimbing: **Eli Pujastuti, M.Kom.**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 28 Mei 2025

Yang Menyatakan,



Bima Karunia Fajar Syahputra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul “Analisis dan Perancangan UI/UX Menggunakan Metode *User Centered Design (UCD)* Pada *Website* Kalurahan Nogotirto” ini dapat diselesaikan guna memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan pada Prodi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Perjalanan panjang telah penulis lalui dalam rangka menyelesaikan penulisan skripsi ini. Banyak hambatan yang dihadapi dalam penyusunannya, namun berkat kehendak-Nyalah sehingga penulis berhasil menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan kali ini patutlah kiranya penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah Subhanahu WaTaa’ala.
2. Kedua orang tua penulis, ayah dan mama. Terimakasih untuk selalu senantiasa memberikan doa dan dukungan serta seluruh fasilitas yang diberikan kepada penulis selama menuntut ilmu dan hidup di dunia. Semoga ayah dan mama selalu sehat, panjang umur dan bahagia selalu.
3. Seluruh teman dan sahabat penulis selama menuntut ilmu di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membantu dan mendukung dalam proses penyusunan skripsi hingga selesai. Terimakasih sudah mau berjuang bersama-sama.
4. Dan yang terakhir, kepada saya sendiri. Bima Karunia Fajar Syahputra. Terimakasih telah mampu berjuang dan bertahan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini hingga selesai. Karena pada dasarnya skripsi yang baik adalah skripsi yang selesai, jadi terimakasih untuk tetap sayang kepada diri sendiri, ini merupakan pencapaian yang patut kamu banggakan. Apapun kurang dan lebihmu mari kita rayakan bersama.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis dan Perancangan UI/UX Menggunakan Metode *User Centered Design (UCD)* Pada Website Kalurahan Nogotirto”. Sholawat berserta salam penulis curahkan kepada junjungan alam, Nabi Muhammad SAW selaku suri teladan yang baik bagi umat manusia. Skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat Sarjana Strata-1 Program Studi Informatika pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Kusri, S.kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta dan juga Dosen Pembimbing yang senantiasa memberikan dukungan dan arahan sehingga penulis bisa selesai dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Kalurahan Nogotirto yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian di Kalurahan Nogotirto.
5. Kedua orangtua tercinta dan tersayang, ayah dan mama yang senantiasa memberikan doa, dukungan dan motivasi serta seluruh fasilitas yang telah diberikan kepada penulis.

6. Seluruh teman dan sahabat penulis selama menuntut ilmu di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membantu dan mendukung dalam proses penyusunan skripsi hingga selesai.
7. Seluruh teman-teman ABP Incubator yang sudah memberikan kesempatan dan ruang bagi penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, sangat diperlukan kritik dan saran yang membangun bagi penulis.

Akhir kata, semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan orang lain.

Wassalamualaikum, Wr. Wb.

Yogyakarta, 28 Mei 2025



Bima Karunia Fajar Syahputra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvii
DAFTAR ISTILAH	xviii
INTISARI	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7

2.1.	Studi Literatur	7
2.2.	Dasar Teori.....	15
2.2.1.	Website	15
2.2.2.	User Interface (UI)	15
2.2.3.	<i>User Experience (UX)</i>	16
2.2.4.	<i>User Centered Design (UCD)</i>	16
2.2.5.	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	18
2.2.6.	Figma	21
2.2.7.	Wireframe	22
2.2.8.	Mockup.....	22
2.2.9.	Prototype	22
2.2.10.	Maze.....	23
2.2.11.	<i>E-Government</i>	25
2.2.12.	Kalurahan Nogotirto	25
BAB III	METODE PENELITIAN	28
3.1.	Objek Penelitian.....	28
3.2.	Alur Penelitian	28
3.2.1.	Tahap Awal	29
3.2.2.	Metode <i>User Centered Design (UCD)</i>	29
3.2.3.	Tahap Akhir	34
3.3.	Alat dan Bahan.....	35
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1.	<i>Understand Context of Use</i>	37
4.1.1.	<i>System Usability Scale</i> Tahap Awal.....	37
4.1.2.	Wawancara.....	43

4.2.	<i>Specify User Requirements</i>	53
4.2.1.	<i>User Persona</i>	53
4.2.2.	<i>Needs and Requirements</i>	54
4.3.	<i>Design Solutions</i>	55
4.3.1.	<i>User Flow</i>	55
4.3.2.	<i>Design Guideline</i>	59
4.3.3.	<i>Wireframe</i>	62
4.3.4.	<i>Mockup</i>	81
4.3.5.	<i>Prototyping</i>	99
4.4.	<i>Evaluate Against Requirements</i>	100
4.4.1.	<i>Maze Test</i>	100
4.4.2.	<i>System Usability Scale Tahap Akhir</i>	103
BAB V	PENUTUP	109
5.1	Kesimpulan	109
5.2	Saran	109
REFERENSI		111
LAMPIRAN		119

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Klasifikasi Skor SUS	21
Tabel 2. 2 Rumus MIUS dan MAUS.....	24
Tabel 2. 3 Index Nilai Score Maus	24
Tabel 3. 1 Kuesioner SUS.....	30
Tabel 3. 2 Pertanyaan wawancara kepada ASN kalurahan nogotirto	31
Tabel 3. 3 Pertanyaan wawancara kepada masyarakat kalurahan nogotirto.....	32
Tabel 3. 4 Tabel alat dan bahan	35
Tabel 4. 1 Hasil nilai SUS tahap awal	37
Tabel 4. 2 Hasil perhitungan SUS tahap awal	40
Tabel 4. 3 Rincian klasifikasi hasil SUS tahap awal	43
Tabel 4. 4 Jawaban wawancara dengan ASN 1	43
Tabel 4. 5 Jawaban wawancara dengan ASN 2	45
Tabel 4. 6 Jawaban wawancara dengan warga 1	46
Tabel 4. 7 Jawaban wawancara dengan warga 2	48
Tabel 4. 8 Jawaban wawancara dengan warga 3	50
Tabel 4. 9 Needs and requitments	54
Tabel 4. 10 Skenario Tugas.....	100
Tabel 4. 11 Data pengujian prototype.....	102
Tabel 4. 12 Hasil Nilai SUS Tahap Akhir	103
Tabel 4. 13 Hasil perhitungan SUS tahap akhir.....	105
Tabel 4. 14 Rincian klasifikasi hasil SUS tahap akhir	108

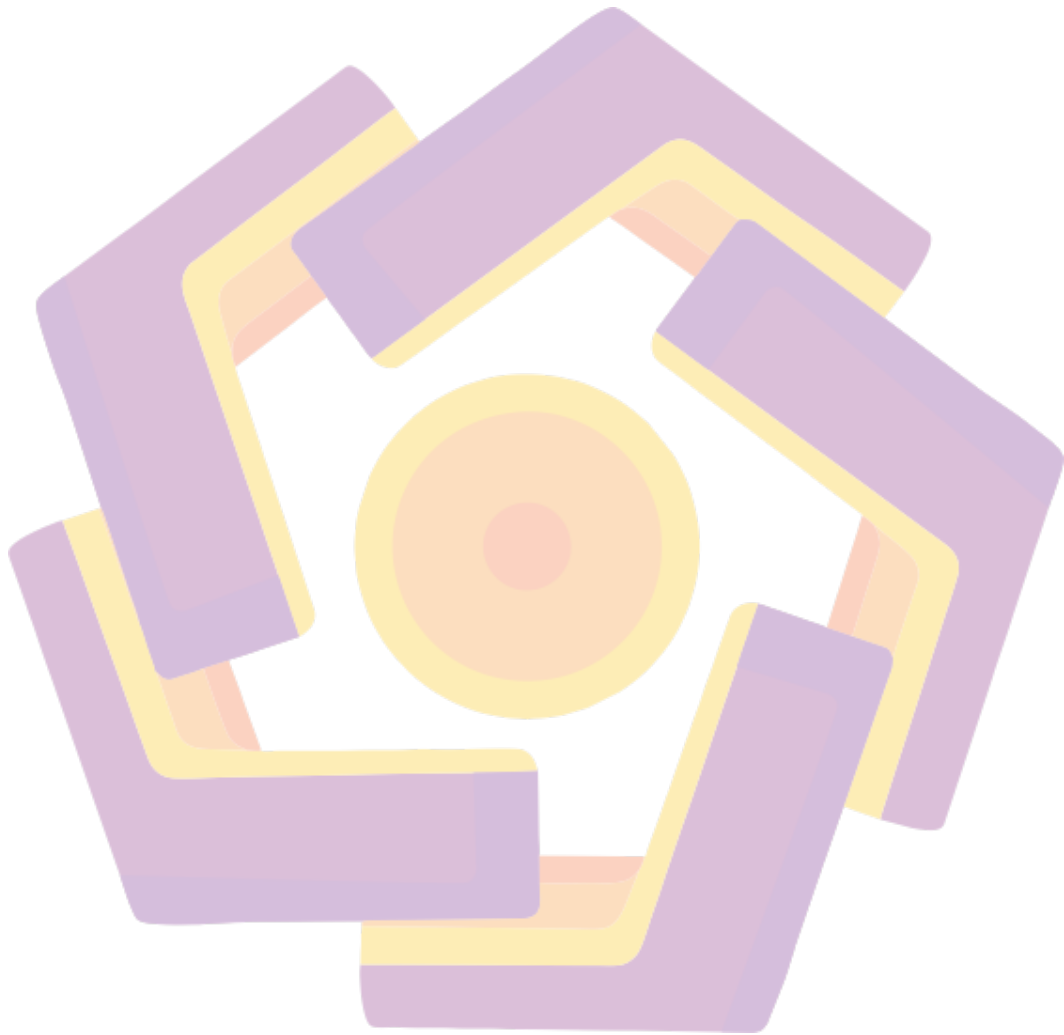
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode User Centered Design (UCD)	17
Gambar 2. 2 Rumus hitung skor SUS	20
Gambar 2. 3 Klasifikasi skor SUS	20
Gambar 2. 4 Peta Wilayah Kalurahan Nogotirto	26
Gambar 2. 5 Peta Wilayah Padukuhan Kalurahan Nogotirto	26
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	28
Gambar 4. 1 Klasifikasi hasil SUS tahap awal	42
Gambar 4. 2 User persona.....	53
Gambar 4. 3 User flow riwayat singkat	55
Gambar 4. 4 User flow keanggotaan.....	56
Gambar 4. 5 User flow lembaga kemasyarakatan.....	56
Gambar 4. 6 User flow pengumuman	57
Gambar 4. 7 User flow agenda	57
Gambar 4. 8 User flow magang	58
Gambar 4. 9 User flow data kalurahan, produk hukum, aduan layanan	58
Gambar 4. 10 User flow berita.....	59
Gambar 4. 11 User flow galeri.....	59
Gambar 4. 12 User flow hubungi kami.....	59
Gambar 4. 13 Typography	60
Gambar 4. 14 Color pallete	61
Gambar 4. 15 Icons	62
Gambar 4. 16 Frame desktop	62

Gambar 4. 17 Wireframe halaman beranda	64
Gambar 4. 18 Wireframe halaman main menu tentang kami	65
Gambar 4. 19 Wireframe halaman sejarah.....	66
Gambar 4. 20 Wireframe halaman visi & misi	67
Gambar 4. 21 Wireframe halaman struktur organisasi	68
Gambar 4. 22 Wireframe untuk semua halaman keanggotaan	69
Gambar 4. 23 Wireframe halaman lembaga kemasyarakatan.....	70
Gambar 4. 24 Wireframe halaman agenda.....	71
Gambar 4. 25 Wireframe halaman magang	72
Gambar 4. 26 Wireframe halaman pengumuman	72
Gambar 4. 27 Wireframe halaman data kalurahan	73
Gambar 4. 28 Wireframe halaman produk hukum	74
Gambar 4. 29 Wireframe halaman panduan layanan.....	75
Gambar 4. 30 Wireframe halaman berita.....	76
Gambar 4. 31 Wireframe halaman galeri.....	77
Gambar 4. 32 Wireframe halaman hubungi kami.....	78
Gambar 4. 33 Wireframe halaman kebijakan privasi	79
Gambar 4. 34 Wireframe halaman FAQ.....	80
Gambar 4. 35 Wireframe halaman error	81
Gambar 4. 36 Mockup halaman beranda	82
Gambar 4. 37 Mockup halaman main menu tentang kami	83
Gambar 4. 38 Mockup halaman sejarah.....	84
Gambar 4. 39 Mockup halaman visi dan misi	85
Gambar 4. 40 Mockup halaman struktur organisasi	86

Gambar 4. 41 Mockup halaman kepala desa & pamong	87
Gambar 4. 42 Mockup halaman jajaran kepala pedukuhan	87
Gambar 4. 43 Mockup halaman jajaran staff	87
Gambar 4. 44 Mockup halaman bhabinkamtibmas & babinsa	88
Gambar 4. 45 Mockup halaman badan permusyawaratan desa	88
Gambar 4. 46 Mockup halaman lembaga pemberdayaan masyarakat desa.....	89
Gambar 4. 47 Mockup halaman pembinaan kesejahteraan keluarga.....	89
Gambar 4. 48 Mockup halaman kalurahan tangguh bencana	89
Gambar 4. 49 Mockup halaman posyandu.....	89
Gambar 4. 50 Mockup halaman karang taruna	90
Gambar 4. 51 Mockup halaman linmas	90
Gambar 4. 52 Mockup halaman agenda.....	91
Gambar 4. 53 Mockup halaman magang	91
Gambar 4. 54 Mockup halaman pengumuman	92
Gambar 4. 55 Mockup halaman data kalurahan	92
Gambar 4. 56 Mockup halaman produk hukum	93
Gambar 4. 57 Mockup halaman panduan layanan.....	93
Gambar 4. 58 Mockup halaman berita.....	94
Gambar 4. 59 Mockup halaman galeri.....	95
Gambar 4. 60 Mockup halaman hubungi kami.....	96
Gambar 4. 61 Mockup kebijakan privasi	97
Gambar 4. 62 Mockup halaman FAQ.....	98
Gambar 4. 63 Mockup halaman error	99
Gambar 4. 64 Prototyping website kalurahan nohotirto versi 2	100

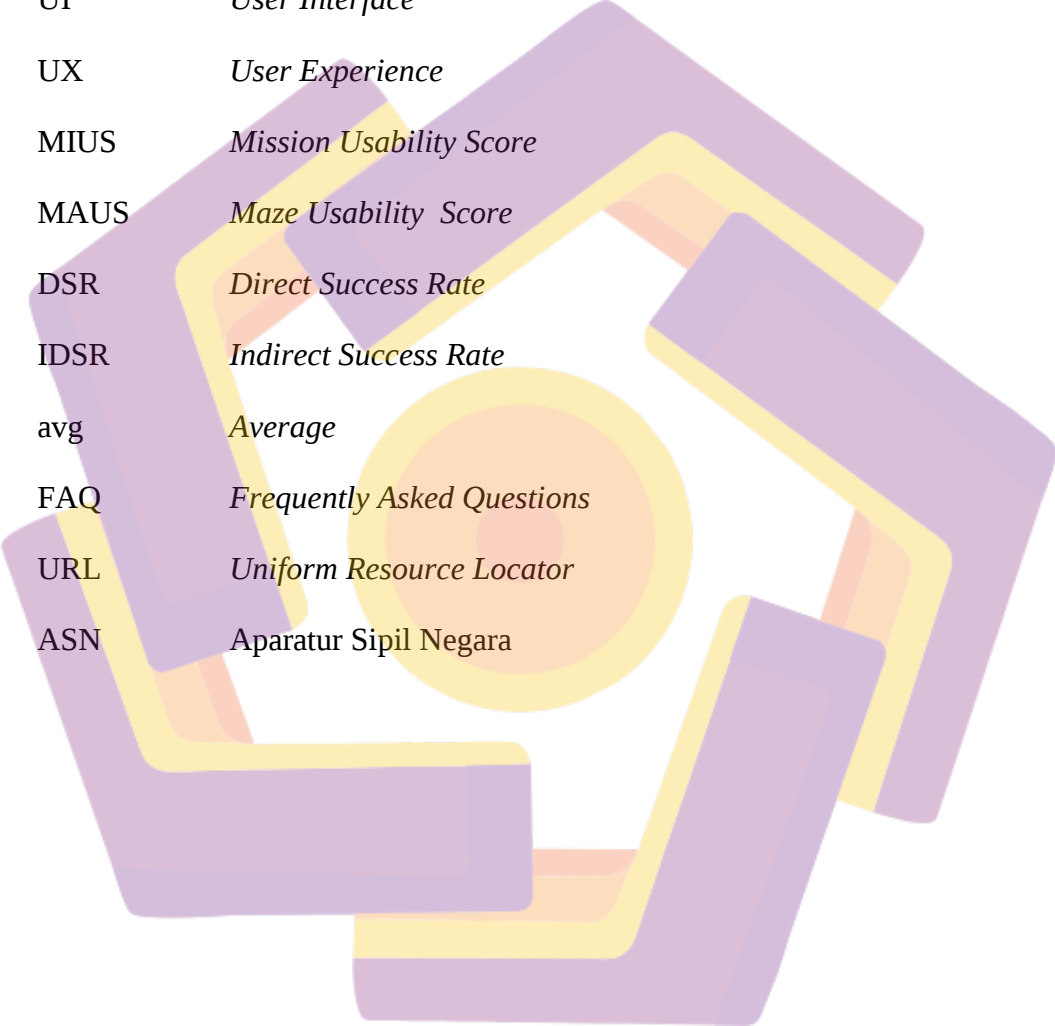
Gambar 4. 65 Klasifikasi hasil SUS tahap akhir.....108



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat ijin penelitian	118
Lampiran 2 Surat balasan ijin penelitian	119
Lampiran 3 Dokumentasi pasca observasi.....	120
Lampiran 4 Dokumentasi pasca pengujian	121
Lampiran 5 Form kuesioner tahap pertama	122
Lampiran 6 Hasil kuesioner tahap pertama.....	122
Lampiran 7 Form kuesioner tahap kedua.....	123
Lampiran 8 Hasil kuesioner tahap kedua.....	123
Lampiran 9 Tautan halaman pengujian figma	124
Lampiran 10 Tautan halaman pengujian maze	124

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



UCD	<i>User Centered Design</i>
SUS	<i>System Usability Scale</i>
UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
MIUS	<i>Mission Usability Score</i>
MAUS	<i>Maze Usability Score</i>
DSR	<i>Direct Success Rate</i>
IDSR	<i>Indirect Success Rate</i>
avg	<i>Average</i>
FAQ	<i>Frequently Asked Questions</i>
URL	<i>Uniform Resource Locator</i>
ASN	Aparatur Sipil Negara

DAFTAR ISTILAH



UCD	Metode pendekatan proses perancangan desain antarmuka secara berulang (iterative) yang berfokus terhadap tujuan kegunaan, karakteristik pengguna, lingkungan, tugas, dan alur kerja dalam desainnya
SUS	Metode standar untuk mengukur kegunaan (usability) suatu sistem atau aplikasi melalui kuesioner yang diberikan kepada pengguna setelah mereka mencoba sistem tersebut.
Usability	Kemudahan penggunaan sebuah produk, sistem, atau perangkat lunak oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien, dan memuaskan.
Website	Sekumpulan halaman web yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet menggunakan browser.
UI	Tampilan antarmuka pengguna dalam sebuah aplikasi atau website yang mencakup elemen visual yang mempermudah interaksi pengguna dengan sistem.
UX	Pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk atau layanan digital, mencakup aspek kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna.
Design UI/UX	Proses merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk aplikasi, website, atau sistem lainnya.
Wireframe	Desain kasar yang menunjukkan struktur dan tata letak elemen-elemen utama di antarmuka pengguna (UI) tanpa detail visual, bertujuan untuk merencanakan alur dan interaksi pengguna secara efisien.

Low-fidelity Prototipe desain yang lebih sederhana dan kasar, biasanya berupa sketsa atau wireframe yang hanya menunjukkan struktur dasar dan alur pengguna tanpa detail visual.

High-fidelity Prototipe desain yang lebih mendetail dan mendekati produk akhir, mencakup elemen visual seperti warna, font, gambar, dan interaksi yang lebih realistis.

Prototyping Proses pembuatan model awal dari produk yang memungkinkan untuk diuji dan diperbaiki sebelum produk dikembangkan

User flow Bentuk diagram atau representasi visual yang menggambarkan langkah-langkah yang diambil oleh pengguna saat berinteraksi dengan suatu sistem.

Tool Suatu alat atau perangkat bantu yang digunakan untuk mempermudah suatu pekerjaan atau tugas

INTISARI

Website pemerintah Kalurahan Nogotirto berperan penting dalam menyediakan informasi dan layanan kepada masyarakat. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa *website* ini masih menggunakan desain yang sederhana dan tidak sepenuhnya memenuhi kebutuhan pengguna. Hal tersebut sangat berdampak pada rendahnya kepuasan masyarakat dalam mengakses suatu informasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merancang ulang tampilan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada *website* Kalurahan Nogotirto menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), yang melibatkan empat tahapan, yaitu: *Understand Context of Use*, *Specify User Requirements*, *Design Solutions* dan *Evaluate Against Requirements*. Dari hasil penelitian, didapatkan perbedaan skor yang signifikan antara pengujian tahap awal dan akhir dengan 50 responden, di mana pada pengujian awal menghasilkan skor sebesar 46 yang masuk dalam kategori *Grade F* dengan *adjective rating* "Poor", sementara pada pengujian tahap akhir menunjukkan skor sebesar 81 yang masuk dalam kategori *Grade A* dengan *adjective rating* "Excellent", dari kedua hasil tersebut terdapat peningkatan skor sebesar 76,09%. Selain itu, pengujian dengan *Maze Design Tool* pada desain *website* Kalurahan Nogotirto versi 2 menghasilkan skor sebesar 78, yang masuk dalam kategori "Sedang". Secara keseluruhan, perancangan ulang *website* Kalurahan Nogotirto versi 2 berhasil meningkatkan *usability* secara signifikan, dengan hasil desain yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dapat meningkatkan efektivitas *website* dalam memberikan layanan kepada masyarakat Kalurahan Nogotirto.

Kata kunci: Kalurahan Nogotirto, *User Centered Design*, *System Usability Scale*, *User Interface*, *User Experience*.

ABSTRACT

The government website of Kalurahan Nogotirto plays a crucial role in providing information and services to the public. However, observations show that the website still uses a simple design and does not fully meet the needs of its users. This has a significant impact on the low satisfaction of the public in accessing information. This study aims to analyze and redesign the User Interface (UI) and User Experience (UX) of the Kalurahan Nogotirto website using the User Centered Design (UCD) method, which involves four stages: Understand Context of Use, Specify User Requirements, Design Solutions, and Evaluate Against Requirements. The results of the study show a significant difference in scores between the initial and final tests with 50 respondents, where the initial test scored 46, categorized as Grade F with an adjective rating of "Poor," while the final test showed a score of 81, categorized as Grade A with an adjective rating of "Excellent," resulting in a score improvement of 76.09%. Additionally, testing with the Maze Design Tool on the Kalurahan Nogotirto website version 2 yielded a score of 78, categorized as "Moderate." Overall, the redesign of the Kalurahan Nogotirto website version 2 successfully improved usability significantly, with a design that better meets user needs, thereby enhancing the website's effectiveness in providing services to the Kalurahan Nogotirto community.

Keyword: *Nogotirto Village Government, User Centered Design, System Usability Scale, User Interface, User Experience.*