

ABSTRAK

Website E-Government merupakan salah satu sarana penting dalam mendukung transparansi, efisiensi, dan aksesibilitas layanan publik secara digital. Namun, tampilan dan pengalaman pengguna pada Website Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata (Porabudpar) Kabupaten Nganjuk dinilai belum optimal dalam menyampaikan informasi dan pelayanan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang (*redesign*) antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) pada *website* tersebut dengan menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (*UCD*). Proses perancangan meliputi pemahaman konteks penggunaan, identifikasi kebutuhan pengguna melalui *user persona*, *empathy map*, dan *user journey map*, hingga spesifikasi kebutuhan dalam bentuk *task scenario*, *use case diagram*, *user flow*, dan *site map*.

Desain awal dikembangkan melalui *low-fidelity* prototype dan divalidasi menjadi *high-fidelity* prototype menggunakan *tools Figma*, lalu diimplementasikan ke dalam bentuk front-end dengan *HTML*, *CSS*, *JavaScript*, *Bootstrap*, dan *Laravel Blade*. Evaluasi sistem dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (*SUS*) yang melibatkan 31 responden, terdiri dari 18 pengguna internal dan 5 admin internal serta 8 eksternal. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa skor rata-rata *SUS* dari pengguna sebesar 85,40, dan dari admin sebesar 85,00, yang menunjukkan bahwa sistem telah memiliki tingkat kegunaan (*usability*) yang sangat baik. Dengan demikian, perancangan ulang yang dilakukan terbukti mampu meningkatkan kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna secara signifikan.

Kata Kunci: *UI/UX*, *E-Government*, *User-Centered Design*, *Website*, Dinas Porabudpar, *System Usability Scale (SUS)*