

Evaluasi Redesign Website Berbasis Figma Terhadap Kepuasan Pengguna (Studi Kasus Pada BBPMP Jawa Tengah)

Nadiva Andreabella Shazita¹, Irdha Yuniyanto², Muhammad Sholikhan³

^{1,2,3}Universitas Sains dan Teknologi Komputer
Jl. Majapahit 605

ARTICLE INFO

Article history:

Received Agustus 2025

Received in revised from September 2025

Accepted November 2025

Available online Desember 2025

ABSTRACT

This study aims to evaluate the Figma-based redesign of the BBPMP Central Java website to enhance user satisfaction and visual consistency with national graphic standards. Using a qualitative descriptive approach and the Research and Development (R&D) method, the process included needs analysis, prototype design, expert validation, and user testing. Data were collected through observation, interviews, and Likert-scale questionnaires. The results show that a user-centered redesign significantly improves navigation, visual appeal, and user satisfaction with the website interface. Figma proved to be an effective collaborative tool for developing interactive and standardized design prototypes. These findings provide strategic insights for educational institutions to enhance the quality and attractiveness of digital platforms.

Keywords: Website redesign, Figma, user experience, user satisfaction, visual design

1. Introduction

Dalam era transformasi digital yang semakin pesat, lembaga pemerintahan dan pendidikan dituntut tidak hanya untuk memberikan layanan publik yang berkualitas, tetapi juga mampu menghadirkan citra profesional dan kredibel di ranah digital. Website kini berfungsi sebagai wajah resmi institusi yang mencerminkan nilai, visi, serta tingkat profesionalisme lembaga di mata masyarakat. Menurut (Kotler & Keller, 2016), citra institusi sangat dipengaruhi oleh bagaimana lembaga tersebut menampilkan diri melalui media digital, termasuk website resmi yang menjadi saluran utama komunikasi publik. (Santosa, 2021) juga berpendapat bahwa website yang dirancang dengan baik dapat menjadi instrumen strategis dalam membangun kepercayaan publik dan memperkuat reputasi lembaga.

Dalam konteks lembaga pendidikan pemerintah, seperti Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan (BBPMP) Jawa Tengah, peran website menjadi semakin penting. BBPMP Jawa Tengah adalah unit pelaksana teknis yang beroperasi di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). yang bertanggung jawab dalam peningkatan mutu pendidikan di wilayah Jawa Tengah. Lembaga ini memiliki peran strategis dalam mengembangkan kompetensi tenaga pendidik dan kependidikan, sehingga membutuhkan media komunikasi digital yang mampu merepresentasikan kredibilitasnya secara visual dan fungsional.

Namun, hasil pengamatan menunjukkan bahwa tampilan website BBPMP Jawa Tengah masih menghadapi sejumlah permasalahan dalam aspek desain visual, navigasi, dan kepatuhan terhadap (Panduan Standar Grafis Dirjen PDM Tahun 2024). Beberapa elemen penting seperti supergraphic, tipografi, warna, serta tata letak belum sepenuhnya mengikuti standar yang telah ditetapkan pemerintah. Ketidaksesuaian ini berpotensi menurunkan tingkat profesionalisme tampilan serta menghambat konsistensi identitas digital antarunit di lingkungan Kemendikbudristek.

Perancangan antarmuka pengguna (User Interface) dan pengalaman pengguna (User Experience) memiliki peran yang signifikan dalam mengoptimalkan interaksi antara pengguna dan platform digital. Sejalan dengan pendapat (Hassenzah, 2010), pengalaman pengguna tidak hanya mencakup aspek kemudahan penggunaan, tetapi juga menciptakan nilai emosional dan kepuasan dalam berinteraksi dengan sistem digital. Menurut (Pratamah, 2022), penerapan prinsip desain UI/UX yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kenyamanan pengguna, mempercepat proses akses informasi, serta memperkuat persepsi positif terhadap lembaga penyedia layanan. Dalam konteks website lembaga, desain yang intuitif dan konsisten tidak hanya berperan sebagai aspek estetika, tetapi juga mencerminkan tanggung jawab institusi dalam memberikan layanan publik yang mudah diakses serta efisien.

Beberapa instansi lain di bawah Kemendikbudristek, seperti BBPMP Jawa Timur dan BBPMP Jawa Barat, telah menerapkan (Panduan Standar Grafis Dirjen PDM Tahun 2024) secara konsisten dalam desain website mereka. BBPMP Jawa Timur menampilkan struktur navigasi sederhana namun informatif dengan penggunaan warna dan tipografi yang seragam, sedangkan BBPMP Jawa Barat mengadopsi tata letak modular dengan pemanfaatan ruang kosong (*white space*) yang proporsional. Penerapan prinsip desain tersebut membuktikan bahwa kesesuaian terhadap standar visual mampu memperkuat citra profesional dan mempermudah komunikasi kelembagaan.

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang ada, penelitian ini difokuskan pada kegiatan *redesign* website BBPMP Jawa Tengah agar sejalan dengan (Panduan Standar Grafis Dirjen PDM Tahun 2024) serta mampu mengoptimalkan penerapan prinsip UI/UX dalam mendukung efektivitas interaksi digital. Perancangan dilakukan menggunakan *Figma* sebagai alat bantu desain visual. Pemilihan *Figma* didasarkan pada kemampuannya dalam mendukung proses kolaboratif, interaktif, serta efisien tanpa memerlukan implementasi teknis secara langsung. Sejalan dengan (Mustaib, 2023), penggunaan alat bantu prototyping digital seperti *Figma* terbukti mempercepat tahap konseptual desain dan mempermudah validasi bersama pemangku kepentingan.

Dengan pendekatan desain yang berorientasi pada pengguna dan berbasis standar visual nasional, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan rancangan website BBPMP Jawa Tengah yang tidak hanya menarik dari sisi estetika, tetapi juga fungsional, konsisten, dan sesuai dengan regulasi pemerintah. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi lembaga pendidikan maupun instansi pemerintah lainnya dalam mengembangkan website yang selaras dengan standar grafis nasional secara profesional dan terintegrasi.

2. Research Method

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Research and Development (R&D) yang berorientasi pada pengembangan produk desain dalam bentuk *prototype redesign* website BBPMP Jawa Tengah. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari tahapan yang dijelaskan oleh (Borg, 1983), kemudian disesuaikan dengan konteks penelitian di bidang Desain Komunikasi Visual serta *User Experience Design* (UX). Proses penelitian disusun secara sistematis untuk memastikan bahwa setiap tahap mendukung pencapaian tujuan desain yang fungsional dan relevan dengan kebutuhan pengguna.

2.1 Potensi dan Masalah

Tahap awal penelitian difokuskan pada identifikasi potensi dan permasalahan yang terdapat pada website BBPMP Jawa Tengah. Berdasarkan hasil pengamatan awal, ditemukan bahwa tampilan visual dan struktur navigasi website belum sepenuhnya mengikuti Panduan Standar Grafis Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (Dirjen PDM) 2024, sehingga menimbulkan ketidakkonsistenan visual dan pengalaman pengguna yang kurang optimal.

Permasalahan utama terletak pada aspek user interface (UI) yang kurang menarik serta user experience (UX) yang belum mendukung kenyamanan dan kemudahan akses pengguna, khususnya bagi pendidik dan tenaga kependidikan sebagai pengguna utama. Potensi pengembangan muncul melalui upaya redesign

berbasis prinsip User-Centered Design (UCD) dengan dukungan alat bantu digital kolaboratif seperti Figma.

2.2 Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup berbagai metode, meliputi observasi langsung terhadap aspek visual, struktur navigasi, serta elemen grafis pada website BBPMP Jawa Tengah. Selain itu, dilakukan wawancara dengan pihak pengelola dan staf teknis lembaga guna memperoleh informasi terkait kebijakan pengelolaan serta persepsi terhadap penerapan identitas visual. Langkah berikutnya adalah penyebaran kuesioner kepada calon pengguna yang meliputi pendidik, tenaga kependidikan, dan masyarakat umum. Tujuan utama pengumpulan data ini adalah untuk menilai tingkat kepuasan dan persepsi pengguna terhadap tampilan serta fungsi website yang ada, mengidentifikasi kendala dalam pengalaman pengguna (user experience), dan menilai kesesuaian desain website terhadap Panduan Standar Grafis Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (Dirjen PDM) 2024 sebagai acuan pengembangan identitas visual lembaga di bawah Kemendikbudristek.

2.3 Desain Produk (Konsep Rebranding)

Berdasarkan hasil analisis terhadap kondisi visual dan struktur website BBPMP Jawa Tengah yang belum sepenuhnya sesuai dengan Panduan Standar Grafis Dirjen PDM 2024, peneliti mulai merancang konsep redesain dengan menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD). Proses perancangan dilakukan menggunakan aplikasi Figma untuk menghasilkan prototipe visual yang interaktif dan kolaboratif tanpa melibatkan pemrograman langsung. Desain ini difokuskan pada penyusunan ulang tata letak, pemilihan warna dan tipografi yang sesuai dengan identitas lembaga, serta peningkatan kemudahan navigasi dan kenyamanan pengguna utama, yaitu pendidik, tenaga kependidikan, dan masyarakat umum.

2.4 Validasi Desain oleh Ahli

Tahap selanjutnya adalah validasi oleh sejumlah pakar, yang bertujuan untuk menguji kelayakan dan kualitas desain website sebelum diimplementasikan, di antaranya dosen desain komunikasi visual, praktisi UI/UX, serta desainer web berpengalaman. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai kesesuaian rancangan dengan prinsip *usability*, konsistensi visual, serta kepatuhan terhadap *Panduan Standar Grafis Dirjen PDM 2024*. Umpan balik dari para ahli dimanfaatkan untuk menilai efektivitas tampilan dalam meningkatkan kenyamanan pengguna, kejelasan struktur informasi, serta memperkuat citra profesional lembaga.

2.5 Revisi Desain

Berdasarkan hasil validasi, dilakukan revisi terhadap elemen visual dan struktural pada desain website. Tahap ini meliputi penyempurnaan tata letak menu, optimalisasi kontras warna untuk meningkatkan keterbacaan, serta penyesuaian tipografi agar sesuai dengan standar grafis yang berlaku. Proses revisi dilakukan secara iteratif hingga diperoleh rancangan antarmuka yang optimal, responsif, dan representatif terhadap karakter lembaga BBPMP Jawa Tengah.

2.6 Uji Coba Produk (Limited Test)

Desain redesain yang telah direvisi kemudian diuji coba dalam skala terbatas menggunakan prototipe interaktif di Figma. Uji coba dilakukan dengan melibatkan sejumlah pengguna utama, seperti pendidik dan tenaga kependidikan, untuk menilai kemudahan navigasi, tampilan visual, serta efektivitas penyampaian informasi. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi perbaikan dan memastikan desain mampu meningkatkan user engagement serta pengalaman pengguna (UX).

2.7 Evaluasi Hasil Uji Coba

Pasca pelaksanaan tahap uji coba, peneliti memperoleh data evaluatif dengan cara menghimpun tanggapan responden melalui wawancara dan penyebaran kuesioner terstruktur. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menilai efektivitas rancangan dari aspek kenyamanan penggunaan, kejelasan elemen visual, serta kemudahan interaksi. Selanjutnya, dilakukan perbandingan antara persepsi pengguna terhadap tampilan website versi sebelumnya dan hasil redesain guna mengidentifikasi tingkat peningkatan kepuasan serta persepsi profesionalitas terhadap website BBPMP Jawa Tengah.

2.8 Penyempurnaan Produk Akhir

Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh, peneliti melakukan tahap penyempurnaan akhir pada sejumlah elemen desain, meliputi tata letak halaman utama, ikonografi, struktur navigasi, serta pemilihan warna dan

Evaluasi Redesign Website Berbasis Figma Terhadap Kepuasan Pengguna (Studi Kasus Pada BBPMP Jawa Tengah)

tipografi. Prototipe akhir dari hasil redesain website BBPMP Jawa Tengah ini diharapkan mampu merepresentasikan identitas lembaga secara konsisten dan profesional, sekaligus mudah diimplementasikan pada proses pengembangan teknis berikutnya.

2.9 Diseminasi dan Implementasi

Produk redesain website yang telah melalui tahap pengembangan, validasi, dan penyempurnaan selanjutnya disampaikan kepada pihak BBPMP Jawa Tengah untuk memperoleh persetujuan serta tindak lanjut implementasi. Prototipe tersebut dirancang agar dapat dijadikan sebagai acuan utama dalam proses pembangunan website resmi, mencakup pengembangan pada sisi *front-end* maupun integrasi sistem di masa mendatang. Dengan demikian, hasil rancangan ini diharapkan mampu memperkuat citra BBPMP Jawa Tengah sebagai lembaga pendidikan yang modern, informatif, dan berorientasi pada kenyamanan pengguna.

2.10 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner tertutup yang dibagikan kepada responden, meliputi pendidik, tenaga kependidikan, dan masyarakat umum yang berperan sebagai pengguna maupun pengunjung website BBPMP Jawa Tengah. Instrumen kuesioner tersebut disusun berdasarkan konsep-konsep teori tentang user interface (UI) dan user experience (UX), serta berpedoman pada pendekatan desain yang berorientasi pada pengguna (User-Centered Design). Setiap item pernyataan dalam kuesioner diukur menggunakan Skala Likert lima poin, dengan kategori penilaian sebagai berikut:

1. Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1
2. Tidak Setuju (TS) diberi skor 2
3. Netral (N) diberi skor 3
4. Setuju (S) diberi skor 4
5. Sangat Setuju (SS) diberi skor 5

2.11 Indikator Pengukuran

Indikator pada kuesioner dikembangkan berdasarkan dua variabel utama, yaitu Kualitas Desain Antarmuka (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX). Kedua variabel tersebut dijabarkan lebih lanjut dalam indikator-indikator pengukuran berikutnya untuk memperoleh gambaran yang komprehensif terhadap efektivitas hasil redesain website.

2.11.1 Kualitas Desain Antarmuka (UI)

Mengacu pada teori (Garrett, 2011) dan (Nielsen, 2012) mengenai prinsip desain antarmuka yang efektif, indikator pengukuran kualitas UI meliputi:

- a. Kesesuaian warna, tipografi, dan tata letak dengan Panduan Standar Grafis Dirjen PDM 2024
- b. Kejelasan tampilan elemen navigasi dan ikon pada website
- c. Konsistensi desain antarhalaman dalam prototipe Figma
- d. Daya tarik visual dan profesionalitas tampilan website

2.11.2 Pengalaman Pengguna (UX)

Berdasarkan teori (Norman, 2013) dan (International Organization for Standardization (ISO), 2019) tentang human-centered interaction, indikator UX yang digunakan mencakup:

- a. Kemudahan pengguna dalam menemukan informasi yang dibutuhkan
- b. Kenyamanan dalam melakukan navigasi antarhalaman
- c. Kecepatan respon dan keterbacaan konten website
- d. Kepuasan keseluruhan terhadap prototipe desain ulang
- e. Kelayakan desain baru untuk diimplementasikan pada website resmi BBPMP Jawa Tengah

2.11.3 Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Data yang dikumpulkan dari kegiatan observasi, wawancara, serta kuesioner diolah melalui proses pengkodean dan tabulasi untuk mendukung tahap analisis secara sistematis dan terstruktur. Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif guna menggambarkan persepsi dan tanggapan pengguna terhadap hasil redesign website BBPMP Jawa Tengah. Data kuesioner diolah melalui tabulasi sederhana dan

perhitungan persentase untuk melihat kecenderungan penilaian responden terhadap aspek tampilan dan pengalaman pengguna. Hasil analisis digunakan sebagai dasar evaluasi dan penyempurnaan desain pada tahap pengembangan berikutnya.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Berdasarkan hasil proses perancangan, diperoleh prototipe *redesign* website BBPMP Jawa Tengah berbasis Figma. Desain yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan pengalaman pengguna serta menunjukkan konsistensi visual sesuai dengan (Panduan Standar Grafis Dirjen PDM Tahun 2024). Proses penelitian dilakukan melalui tahapan analisis, perancangan, validasi, dan uji coba terbatas sesuai metode Research and Development (R&D).

3.1.1 Analisis Masalah serta Kebutuhan Desain Website

Hasil observasi dan kuesioner menunjukkan bahwa tampilan website lama BBPMP Jawa Tengah memiliki permasalahan pada konsistensi warna, tata letak, dan navigasi. Pengguna merasa kesulitan dalam mencari informasi dan menilai tampilan kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan rancangan ulang dengan fokus pada peningkatan aspek UI dan UX agar lebih fungsional dan profesional.

3.1.2. Hasil Desain Produk Rebranding

Proses perancangan dilakukan menggunakan Figma dengan mengacu pada prinsip User-Centered Design (UCD). Desain baru menampilkan struktur navigasi yang lebih sederhana, pemilihan warna dan tipografi sesuai standar grafis Kemendikbudristek, serta tata letak modular yang konsisten antarhalaman. Prototipe interaktif memungkinkan pengguna menavigasi menu dan halaman dengan lebih mudah.

3.1.3. Hasil Validasi oleh Ahli

Desain yang dihasilkan divalidasi oleh ahli desain komunikasi visual, praktisi UI/UX, serta pengembang web. Berdasarkan hasil validasi, rancangan dinyatakan telah memenuhi prinsip estetika, fungsionalitas, dan konsistensi visual. Beberapa revisi minor dilakukan pada aspek penyesuaian warna serta pemilihan tipografi agar tampilan lebih harmonis. Secara keseluruhan, desain akhir dinilai layak untuk diimplementasikan pada website resmi BBPMP Jawa Tengah.

3.1.4. Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan pada prototipe *redesign* website BBPMP Jawa Tengah menggunakan Figma dengan melibatkan pengguna dari kalangan pendidik dan masyarakat umum. Tujuan uji coba ini untuk menilai kelayakan dan kemanfaatan desain. Hasilnya menunjukkan bahwa tampilan baru dinilai lebih menarik, mudah digunakan, dan informatif, sehingga layak untuk diimplementasikan.

1. Layout

| Keterangan | Pertanyaan | SS | S | N | TS | STS | Jumlah |
|---|------------|-----|-----|----|----|-----|--------|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Layout | Soal 1 | 14 | 10 | 6 | 0 | 0 | 30 |
| | Soal 2 | 14 | 11 | 5 | 0 | 0 | 30 |
| | Soal 3 | 11 | 11 | 8 | 0 | 0 | 30 |
| | Soal 4 | 8 | 13 | 8 | 0 | 0 | 30 |
| | Soal 5 | 15 | 11 | 4 | 0 | 0 | 30 |
| Total masing – masing Skala | | 62 | 56 | 31 | 0 | 0 | 150 |
| Total Skor (jumlah tiap kategori x bobot skala) | | 310 | 224 | 93 | 0 | 0 | 627 |

2. Warna

| Keterangan | Pertanyaan | SS | S | N | TS | STS | Jumlah |
|------------|------------|----|----|---|----|-----|--------|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Warna | Soal 1 | 13 | 10 | 7 | 0 | 0 | 30 |

Evaluasi Redesign Website Berbasis Figma Terhadap Kepuasan Pengguna (Studi Kasus Pada BBPMP Jawa Tengah)

| | | | | | | | |
|---|--------|-----|-----|----|---|---|-----|
| | Soal 2 | 9 | 13 | 8 | 0 | 0 | 30 |
| | Soal 3 | 11 | 13 | 6 | 0 | 0 | 30 |
| | Soal 4 | 15 | 11 | 4 | 0 | 0 | 30 |
| | Soal 5 | 10 | 12 | 8 | 0 | 0 | 30 |
| Total masing – masing Skala | | 58 | 59 | 33 | 0 | 0 | 150 |
| Total Skor (jumlah tiap kategori x bobot skala) | | 290 | 236 | 99 | 0 | 0 | 625 |

3. Navigasi

| Keterangan | Pertanyaan | SS | S | N | TS | STS | Jumlah |
|---|------------|-----|-----|-----|----|-----|--------|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Navigasi | Soal 1 | 12 | 12 | 6 | 0 | 0 | 30 |
| | Soal 2 | 12 | 13 | 5 | 0 | 0 | 30 |
| | Soal 3 | 12 | 12 | 6 | 0 | 0 | 30 |
| | Soal 4 | 12 | 12 | 6 | 0 | 0 | 30 |
| | Soal 5 | 8 | 10 | 12 | 0 | 0 | 30 |
| Total masing – masing Skala | | 56 | 59 | 35 | 0 | 0 | 150 |
| Total Skor (jumlah tiap kategori x bobot skala) | | 280 | 236 | 105 | 0 | 0 | 621 |

4. Interaktivitas

| Keterangan | Pertanyaan | SS | S | N | TS | STS | Jumlah |
|---|------------|-----|-----|-----|----|-----|--------|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Interaktivitas | Soal 1 | 11 | 12 | 7 | 0 | 0 | 30 |
| | Soal 2 | 11 | 12 | 7 | 0 | 0 | 30 |
| | Soal 3 | 12 | 10 | 8 | 0 | 0 | 30 |
| | Soal 4 | 12 | 11 | 7 | 0 | 0 | 30 |
| | Soal 5 | 14 | 9 | 7 | 0 | 0 | 30 |
| Total masing – masing Skala | | 60 | 54 | 36 | 0 | 0 | 150 |
| Total Skor (jumlah tiap kategori x bobot skala) | | 300 | 216 | 108 | 0 | 0 | 624 |

3.1.5. Peningkatan Brand Awareness

Setelah penerapan desain hasil redesign website BBPMP Jawa Tengah berbasis Figma, terjadi peningkatan tingkat kepuasan pengguna. Hal ini terlihat dari hasil uji coba yang menunjukkan adanya peningkatan kemudahan akses informasi, kenyamanan navigasi, serta penilaian positif terhadap tampilan visual website. Temuan ini menunjukkan bahwa redesign website berpengaruh dalam meningkatkan pengalaman dan kepuasan pengguna terhadap layanan digital BBPMP Jawa Tengah.

3.1.6. Produk Akhir

Produk akhir dari penelitian ini berupa prototipe redesign website BBPMP Jawa Tengah yang dikembangkan menggunakan Figma. Desain website menampilkan tata letak modern, navigasi yang lebih

sederhana, serta warna dan tipografi yang mengikuti (Panduan Standar Grafis Dirjen PDM Tahun 2024) . Beberapa hasil tampilan desain yang dihasilkan meliputi:

1. Halaman Utama Website

Menampilkan menu utama (Profil, Layanan, Program, Publikasi, dan Kontak) dengan tata letak yang rapi dan mudah diakses.



Gambar 1. Tampilan Halaman Utama Website BBPMP Jawa Tengah (hasil desain Figma)

2. Halaman Program dan Layanan

Dirancang dengan struktur informasi yang jelas untuk memudahkan pengguna menemukan konten yang dibutuhkan.



Gambar 2. Tampilan Halaman Program dan Layanan

3. Halaman Publikasi dan Berita

Menggunakan tata letak visual informatif dan ikon modern untuk memperkuat kesan profesional.



Gambar 3. Tampilan Halaman Publikasi dan Berita

3.2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan desain *redesign* website BBPMP Jawa Tengah berbasis Figma untuk meningkatkan kepuasan pengguna serta memperkuat citra kelembagaan melalui penerapan prinsip *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan desain berbasis prinsip UI/UX yang selaras dengan Panduan Standar Grafis Dirjen PDM 2024 memberikan pengaruh positif terhadap kenyamanan dan persepsi pengguna terhadap website lembaga.

Tahap awal penelitian menunjukkan bahwa tampilan website sebelumnya belum mampu menciptakan pengalaman pengguna yang baik. Ketidakkonsistenan dalam penggunaan warna, tata letak, serta navigasi menyebabkan pengguna kesulitan dalam mengakses informasi. Kondisi ini menurunkan efektivitas website sebagai media komunikasi digital lembaga.

Melalui proses *redesign* menggunakan Figma, peneliti berhasil menghasilkan rancangan antarmuka baru yang lebih konsisten, modern, dan mudah digunakan. Desain baru menonjolkan keterpaduan elemen visual, kesederhanaan navigasi, serta penggunaan warna dan tipografi yang selaras dengan identitas kelembagaan. Hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa desain telah memenuhi prinsip estetika, fungsionalitas, dan kesesuaian terhadap standar grafis kelembagaan.

Uji coba terbatas terhadap pengguna menunjukkan respon positif terhadap desain baru. Sebagian besar responden menyatakan website hasil *redesign* lebih mudah digunakan, tampilannya lebih menarik, dan informasinya lebih mudah ditemukan. Hal ini mengindikasikan bahwa desain baru berhasil meningkatkan kepuasan pengguna sekaligus memperkuat citra profesional BBPMP Jawa Tengah sebagai lembaga pemerintah di bidang pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Preece, 2015) yang menyatakan bahwa pengalaman pengguna yang positif merupakan hasil dari integrasi antara keindahan visual, kemudahan interaksi, dan efisiensi akses informasi pada sistem digital.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa *redesign* website berbasis Figma dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna. Implementasi desain secara menyeluruh dan berkelanjutan diharapkan mampu memperkuat komunikasi digital BBPMP Jawa Tengah, meningkatkan kepuasan pengguna, serta mendukung citra lembaga yang modern, informatif, dan profesional.

4. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa proses perancangan ulang website BBPMP Jawa Tengah menggunakan Figma dengan pendekatan Research and Development (R&D) berhasil meningkatkan tingkat kepuasan

pengguna serta memperkuat citra institusi. Dari hasil tahapan identifikasi, analisis, perancangan, validasi, hingga pengujian, diketahui bahwa tampilan website sebelumnya belum mampu memberikan pengalaman pengguna yang maksimal karena terdapat ketidaksesuaian dalam tata letak, pemilihan warna, dan sistem navigasi.

Melalui tahapan pengembangan desain, dihasilkan prototipe website baru dengan struktur yang lebih sederhana, tampilan yang modern, serta kesesuaian dengan (Panduan Standar Grafis Dirjen PDM Tahun 2024). Validasi ahli menunjukkan bahwa desain telah memenuhi prinsip estetika dan fungsionalitas, sedangkan hasil uji coba menunjukkan peningkatan kenyamanan, kemudahan akses, dan penilaian positif dari pengguna.

Dengan demikian, redesign website berbasis Figma terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas tampilan dan pengalaman pengguna. Penerapan desain ini secara konsisten pada website resmi BBPMP Jawa Tengah diharapkan dapat memperkuat citra lembaga sebagai institusi pendidikan yang modern, informatif, dan profesional.

Daftar Pustaka

- Borg, W. R. ; G. M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction* (4th Edition). Longman Inc.
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond* (2nd Edition). New Riders.
- Hassenzah. (2010). *Experience Design: Technology for All the Right Reasons*. Morgan & Claypool Publishers.
- International Organization for Standardization (ISO). (2019). *ISO 9241-210: Ergonomics of Human-System Interaction — Human-Centred Design for Interactive Systems*.
- Kotler & Keller. (2016). *Marketing Management* (15 TH). Pearson Education.
- Mustaib, R. ; N. A. ; W. T. (2023). *Efektivitas Figma sebagai alat bantu desain kolaboratif*. 100–106.
- Nielsen, J. (2012). *Usability Engineering*. Morgan Kaufmann.
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books.
- Panduan Standar Grafis Dirjen PDM Tahun 2024*. (2024).
- Pratamah, A. ; P. B. (2022). Penerapan prinsip UI/UX dalam meningkatkan kenyamanan pengguna. *Jurnal Sistem Informasi*, 10(1), 12–20.
- Preece, R. & S. (2015). *Interaction Design: Beyond Human–Computer Interaction* (4th ed.). Wiley.
- Santosa. (2021). Pentingnya desain website yang baik untuk membangun kepercayaan publik. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(2), 45–52.