



Evaluasi Usability Desain Website Global Skills Training Center Menggunakan Maze Design dan User Experience Questionnaire

Ari Putra Wibowo^{*1}, Devi Sugianti², Kayla Hikmah Aulia³

^{1,2,3}*Institut Widya Pratama, Pekalongan, Indonesia*

*E-mail : ariputra.stmikwp@gmail.com **

**Penulis Korespondensi*

Received 12 June 2026; Revised 29 June 2026; Accepted 9 July 2026

Abstrak - Global Skills Training Center merupakan lembaga pelatihan kerja non-formal yang belum memiliki website resmi sebagai media informasi dan promosi. Perancangan website company profile dilakukan menggunakan metode Design Thinking guna menghasilkan antarmuka yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Penelitian ini berfokus pada evaluasi usability dan pengalaman pengguna terhadap prototipe website yang dikembangkan menggunakan dua instrumen pengujian, yaitu Maze Design dan User Experience Questionnaire (UEQ). Pengujian Maze Design melibatkan 23 responden yang menyelesaikan 12 skenario berbasis alur interaksi pada prototipe Figma. Setiap skenario dievaluasi berdasarkan tiga indikator utama, yaitu tingkat keberhasilan (success rate), waktu penyelesaian (avg duration), dan tingkat kesalahan (misclick rate), yang selanjutnya digunakan untuk menghitung Screen Usability Score (SCUS), Mission Usability Score (MIUS), dan Maze Usability Score (MAUS). Hasil pengujian Maze Design menghasilkan nilai MAUS sebesar 92, dengan seluruh skenario memperoleh nilai SCUS dan MIUS di atas 80, yang mengindikasikan tingkat usability yang tinggi. Pengujian UEQ dengan Short UEQ menghasilkan nilai mean Pragmatic Quality sebesar 2,315, Hedonic Quality sebesar 2,293, dan Overall sebesar 2,304. Berdasarkan benchmark UEQ yang mencakup 468 produk dengan 21.175 responden, seluruh skala berada pada kategori Excellent, yaitu dalam rentang 10% hasil terbaik. Temuan ini membuktikan bahwa rancangan website Global Skills Training Center memiliki kualitas usability dan pengalaman pengguna yang sangat baik, serta layak untuk diimplementasikan sebagai website resmi lembaga.

Kata Kunci: Design Thinking, Maze Design, Usability Testing, UEQ, Website Company Profile.

Abstract - Global Skills Training Center is a non-formal vocational training institution that does not yet have an official website as a medium for information and promotion. The design of the company profile website was conducted using the Design Thinking method to produce a user-centered interface. This study focuses on evaluating the usability and user experience of the developed website prototype using two testing instruments: Maze Design and the User Experience Questionnaire (UEQ). Maze Design testing involved 23 respondents who completed 12 scenario-based interaction tasks on the Figma prototype. Each scenario was evaluated based on three key indicators—success rate, average completion time (avg duration), and misclick rate—which were subsequently used to calculate the Screen Usability Score (SCUS), Mission Usability Score (MIUS), and Maze Usability Score (MAUS). The Maze Design testing yielded a MAUS score of 92, with all scenarios obtaining SCUS and MIUS values above 80, indicating a high level of usability. The UEQ testing using the Short UEQ resulted in a mean Pragmatic Quality score of 2.315, Hedonic Quality of 2.293, and an Overall score of 2.304. Based on the UEQ benchmark encompassing 468 products and 21,175 respondents, all scales were categorized as Excellent, placing them within the top 10% of results. These findings demonstrate that the



Global Skills Training Center website design possesses excellent usability quality and user experience, and is suitable for implementation as the institution's official website.

Keywords: Design Thinking, Maze Design, Usability Testing, UEQ, Website Company Profile.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat mendorong lembaga-lembaga pendidikan dan pelatihan untuk memanfaatkan platform digital sebagai sarana komunikasi dan promosi yang efektif. Kehadiran website resmi tidak hanya memperluas jangkauan informasi, tetapi juga berkontribusi signifikan terhadap pembentukan citra profesional suatu institusi di ranah digital (Hidayath et al., 2024). Hal ini sejalan dengan tuntutan era digital yang mengharuskan setiap lembaga memiliki kehadiran daring yang terstruktur dan mudah diakses oleh masyarakat luas.

Global Skills Training Center merupakan lembaga pelatihan kerja non-formal yang berdiri sejak tahun 2011 dan berlokasi di Kabupaten Pemalang, Jawa Tengah. Lembaga ini berfokus pada peningkatan keterampilan teknis dan vokasional masyarakat guna mencetak tenaga kerja yang terampil dan siap kerja sesuai kebutuhan industri. Namun demikian, dalam pelaksanaan proses bisnisnya, penyampaian informasi mengenai program pelatihan, jadwal kegiatan, pendaftaran peserta, serta promosi layanan masih dilakukan secara konvensional melalui komunikasi langsung dan media sosial tanpa dukungan website resmi yang terintegrasi. Kondisi ini berdampak pada rendahnya visibilitas lembaga di ranah digital serta terbatasnya akses informasi bagi calon peserta pelatihan.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, dilakukan perancangan website company profile Global Skills Training Center menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini dipilih karena pendekatannya yang berorientasi pada kebutuhan dan pengalaman pengguna (*user-centered*) melalui tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Finanta Okmayura & Marisa, 2024). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan Design Thinking menghasilkan website yang lebih *user-friendly* dan efektif dalam memenuhi kebutuhan pengguna (Nabilah et al., 2023).

Untuk memastikan kualitas rancangan, evaluasi *usability* dan pengalaman pengguna menjadi tahap kritis sebelum implementasi. Penelitian ini berfokus pada dua instrumen evaluasi, yaitu *usability testing* menggunakan *platform Maze Design* dan pengukuran pengalaman pengguna menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). *Maze Design* dipilih karena kemampuannya dalam mengumpulkan data kuantitatif berbasis interaksi pengguna secara real-time pada prototipe digital (Aprilianto et al., 2024), sedangkan UEQ digunakan untuk mengukur persepsi pengguna secara komprehensif pada aspek kualitas pragmatis dan hedonis (Kurniawati & Ratnasari, 2023). Kombinasi kedua instrumen ini diharapkan mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai kualitas *usability* desain website sebelum tahap implementasi final.

2. METODE PENELITIAN

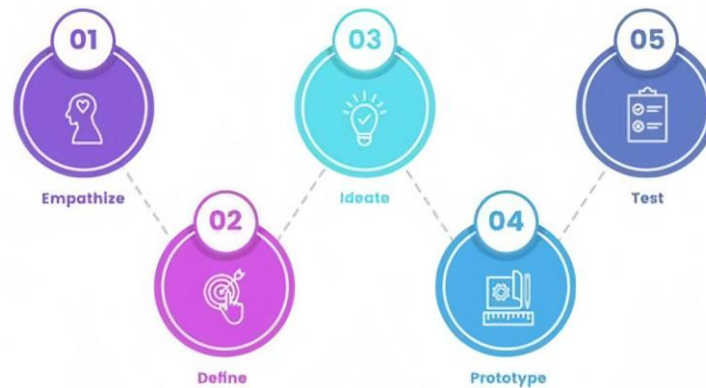
2.1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang berfokus pada evaluasi *usability* dan pengalaman pengguna terhadap prototipe desain website *company profile* Global Skills Training Center. Proses perancangan dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Instrumen evaluasi yang digunakan adalah *Maze Design* untuk *usability testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk pengukuran pengalaman pengguna.



2.2. Metode Design Thinking

Design Thinking merupakan pendekatan kreatif yang dikembangkan untuk mengatasi permasalahan dengan memprioritaskan kebutuhan pengguna sebagai aspek fundamental (Sari et al., 2025).



Gambar 1. Alur Metode Penelitian *Design Thinking*

Pada penelitian ini, tahapan *Design Thinking* diterapkan sebagai berikut:

1) *Empathize*

Tahap *empathize* dilakukan melalui wawancara terhadap empat responden, observasi kondisi lembaga, dan analisis kompetitor untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Hasil analisis menunjukkan bahwa Global Skills Training Center belum memiliki website resmi sehingga informasi mengenai profil lembaga, program pelatihan, jadwal, biaya, sertifikat, dan proses pendaftaran belum terintegrasi. Pengguna juga mengharapkan website yang responsif, informatif, mudah digunakan, menyediakan fitur pendaftaran online, galeri kegiatan, serta testimoni alumni sebagai media peningkatan kepercayaan. Tabel 1 berikut ini merupakan hasil analisis kompetitor yang bergerak dibidang yang sama dengan Global Skill Training Center.

Tabel 1. Analisis Kompetitor

Fitur	Kompetitor				
	LPK Wirasti Training Center	LPK Mardizu	LPK Jepang Mandiri Indonesia	LPK Unigama	LPK Takamori Pemalang
Pendaftaran Online	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya
Visi Misi	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
Galeri	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya
Detail Program	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak
Program Kerja	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
Testimoni Alumni	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak

2) *Define*

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pengguna, dilakukan pendefinisian masalah dan kebutuhan sistem menggunakan *User Persona* dan *Customer Journey Map*. Tahapan ini menghasilkan gambaran karakteristik pengguna, tujuan penggunaan website, serta alur interaksi pengguna dalam memperoleh informasi hingga melakukan pendaftaran pelatihan. Hasil define menjadi dasar dalam menentukan fitur dan struktur informasi website.



Profil:	Profil:
Aninda Hana Karima Menggala Lulusan Baru Umur: 18 Tahun Jenis Kelamin: Perempuan Domisili: Wonorejo Selatan, Pematang Description: Hana adalah seorang lulusan baru berusia 18 tahun yang sebelumnya menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA). Hana belum pernah mengikuti pelatihan di lembaga maupun dan mengikuti lembaga pelatihan ini melalui pencarian di Google, ia mengikuti pelatihan ini sebagai persiapan untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi selanjutnya. Hana memiliki keterampilan dasar komputer yang dapat menunjang kesempatan kerja di masa depan.	Gilang Fajar Firmansyah Peserta Umur: 24 Tahun Jenis Kelamin: Laki - Laki Domisili: Wonorejo Utara, Pematang Description: Responden 2 adalah seorang pekerja berusia 24 tahun yang belum pernah mengikuti pelatihan di lembaga maupun, ia mengetahui lembaga pelatihan ini dari banyak dan melalui portal yang dibaca di tempat pelatihan. Responden mengikuti pelatihan ini agar nantinya, jika terdapat lowongan pekerjaan di bidang komputer, ia sudah siap dan memiliki keterampilan yang diperlukan.
Needs: • Membutuhkan website yang user-friendly untuk memudahkan pendaftaran dan pembayaran. • Membutuhkan informasi mengenai jadwal, materi, dan biaya pelatihan yang terperinci dan transparan. • Menginginkan desain website yang sederhana, terorganisir, dan responsif di perangkat desktop maupun ponsel. • Menginginkan fitur untuk mengikuti kelas digital apabila tersedia. • Menginginkan adanya fitur untuk mengakses materi pelatihan secara online. • Menginginkan fitur untuk mengunduh sertifikat setelah pelatihan selesai. Goals: • Memudahkan pendaftaran dan pembayaran melalui website. • Mendapatkan informasi yang komprehensif mengenai jadwal, materi, dan biaya pelatihan. • Menggunakan website yang sederhana, terstruktur, dan responsif agar dapat diakses dengan mudah di desktop maupun ponsel. • Dapat mengikuti kelas online bila tersedia. • Menambah kemudahan untuk mengakses materi pelatihan secara online. • Mampu mengunduh sertifikat setelah menyelesaikan pelatihan.	Problems: • Website lembaga pelatihan ini kurang menampilkan visual atau gambar, sehingga kesan menyakinkan berkurang. • Tidak tersedia testimoni atau review dari alumni, sehingga sulit menilai reputasi lembaga. • Website kurang responsif di ponsel, padahal pengguna lebih sering mengakses melalui smartphone. • Informasi mengenai program pelatihan, durasi, dan biaya tidak lengkap atau sulit ditemukan. • Proses pendaftaran online terasa membingungkan atau rumit. • Website kurang interaktif dan menarik, sehingga pengalaman pengguna menjadi kurang nyaman. Needs: • Menginginkan website yang menampilkan visual/gambar menarik agar memberikan kesan meyakinkan. • Menginginkan terdapatnya testimoni atau review alumni sebagai referensi. • Membutuhkan website yang responsif dan dapat diakses melalui ponsel maupun desktop. • Membutuhkan informasi mengenai program pelatihan, durasi, dan biaya yang lengkap dan jelas. • Membutuhkan proses pendaftaran dan transaksi online yang mudah dan jelas. • Menginginkan website yang interaktif dan nyaman digunakan. Goals: • Memilih lembaga pelatihan yang terpercaya dan berkualitas baik. • Mendapat pengalaman browsing website yang nyaman dan mudah dipahami. • Dapat mengakses informasi penting tentang program pelatihan dengan cepat dan jelas. • Mampu mendaftar serta mengikuti kelas dengan proses yang praktis dan efisien. • Memastikan kelengkapan keterampilan komputer untuk mendukung pekerjaan.

Gambar 2. User Persona Peserta Pelatihan

Gambar 2 merupakan *user persona* dari representasi pengguna berdasarkan motivasi dalam mengikuti pelatihan, yaitu mengikuti pelatihan sebagai persiapan kerja dan persiapan kuliah.

Actions	Observasi Halaman Utama Company Profile	Tentang Kami	Masuk atau Daftar	Pembelian Kelas Pelatihan	Program	Galeri
Task List	1. User mengetahui website company profile melalui sosial media 2. User mengklik URL atau mengklik link yang tersedia 3. User langsung di arahkan ke halaman utama website. 4. User melakukan scroll down untuk melihat informasi pada website.	1. User mengklik navigasi "Tentang Kami" 2. User diarahkan ke halaman tentang kami. 3. User melihat informasi mengenai profil lembaga, visi, misi, dan sejarah singkat legalitas dan juga sertifikasi.	1. User berada di halaman kelas. 2. User memasukkan data berupa username dan password. 3. Jika user belum terdaftar, user mengklik tombol "Daftar". 4. User diarahkan ke halaman pendaftaran dan mengisi informasi pada form. 5. Setelah berhasil mendaftar, user diarahkan kembali ke halaman masuk. 6. User melakukan login, lalu diarahkan ke halaman dashboard user	1. User berada di halaman kelas. 2. User mengklik tombol "Ambil Kelas". 3. User di arahkan ke halaman transaksi. 4. User menyelesaikan transaksi. 5. Pembayaran berhasil dilakukan.	1. User mengklik navigasi "Program". 2. User melihat halaman Program yang menampilkan daftar beberapa program pelatihan yang tersedia. 3. User dapat memilih salah satu program untuk membaca informasi secara detail. 4. User diarahkan ke halaman detail program yang menampilkan deskripsi, materi, durasi, dan informasi terkait program tersebut.	1. User mengklik navigasi "Galeri" 2. User melihat halaman Galeri yang menampilkan kumpulan foto/video kegiatan pelatihan 3. User dapat membaca ulasan berupa kata-kata dari alumni
Pain Point	Tampilan website terlalu kompleks dan tidak terstruktur, membuat navigasi membingungkan. Kurangnya visual atau gambar menarik, sehingga kesan profesional berkurang. Website kurang interaktif dan jarang digunakan, pengalaman browsing monoton.	Tidak ada informasi jelas tentang reputasi atau kredibilitas lembaga.	Salah untuk melakukan pendaftaran akun pada website dengan banyaknya identitas dan syarat sehingga menyulitkan calon peserta.	Kesulitan menyelesaikan transaksi dan menemukan kelas setelah pembayaran. Proses transaksi online rumit dan tidak transparan.	Informasi program pelatihan, durasi, dan biaya tidak jelas atau sulit diakses. Tidak ada fitur filter atau pencarian untuk membantu pengguna menemukan program yang sesuai.	Kurangnya visual kegiatan atau dokumentasi kelas yang menarik. Galeri statis dan tidak interaktif, pengalaman pengguna monoton.
Opportunity	• Merancang navigasi yang jelas dan sederhana. • Menambahkan informasi dan konten yang jelas pada halaman utama. • Menyusun tata letak halaman dengan cara yang mudah dipahami.	• Menambahkan informasi profil lembaga dengan visi, misi, sejarah singkat, legalitas dan juga sertifikasi para instruktur.	• Memperbaiki alur pendaftaran dan login agar lebih sederhana, jelas, dan intuitif. • Menambahkan opsi masuk cepat dengan menggunakan akun sosial media atau Google.	• Menyederhanakan dan mengoptimalkan proses transaksi agar lebih cepat dan nyaman bagi pengguna. • Menyediakan tombol langsung menuju kelas yang dapat diakses segera setelah pembayaran selesai.	• Menampilkan seluruh program pelatihan secara lengkap beserta deskripsi, durasi, biaya, dan materi yang disediakan. • Menyediakan tombol pilihan program pelatihan agar pengguna dapat menavigasi dengan cepat.	• Menambahkan foto-foto kegiatan, acara, dan sesi kelas dengan kualitas visual yang tinggi. • Menambahkan pendapat atau pengalaman alumni untuk memperkuat kepercayaan dan keterlibatan pengguna.

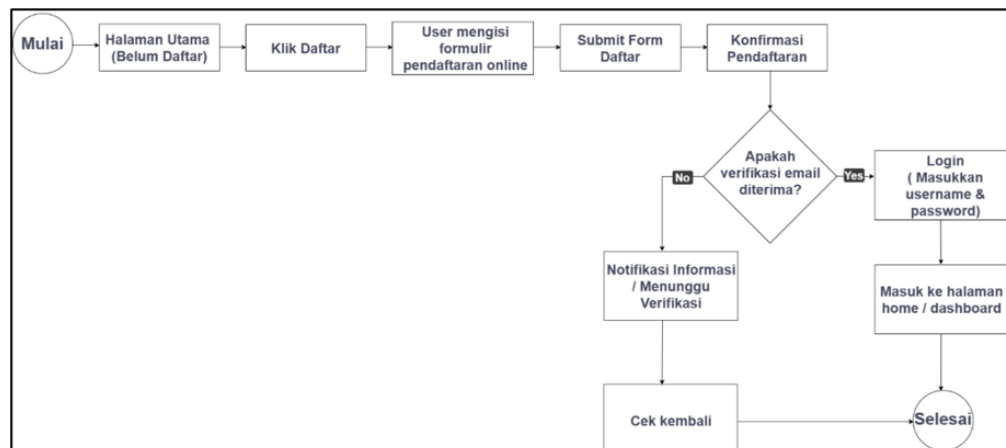
Gambar 3. Customer Journey Map

Gambar 3 merupakan pemetaan alur interaksi pengguna dalam mengakses informasi dan layanan sebagai acuan dalam mengidentifikasi kebutuhan pada setiap tahapan penggunaan.

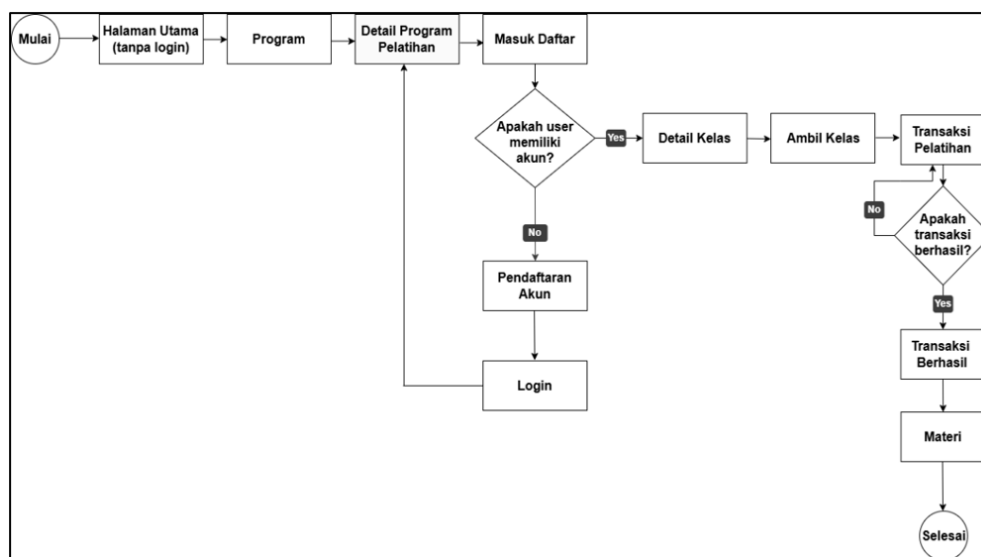


3) Ideate

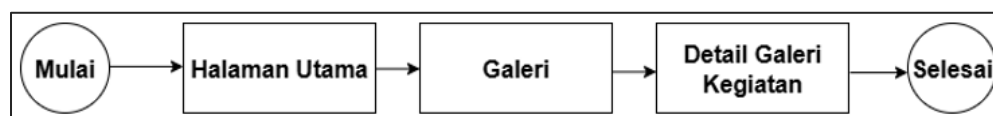
Tahap ideate berfokus pada penyusunan solusi desain melalui pembuatan *user flow* dan *wireframe*. *User flow* dirancang untuk menggambarkan alur penggunaan pada fitur utama seperti pendaftaran, program pelatihan, transaksi, galeri, dan halaman tentang kami ditunjukkan pada gambar 4, gambar 5, gambar 6 dan gambar 7. Selanjutnya, *wireframe* disusun sebagai kerangka awal tata letak antarmuka sebelum memasuki tahap desain visual ditunjukkan pada gambar 8.



Gambar 4. User flow Pendaftaran



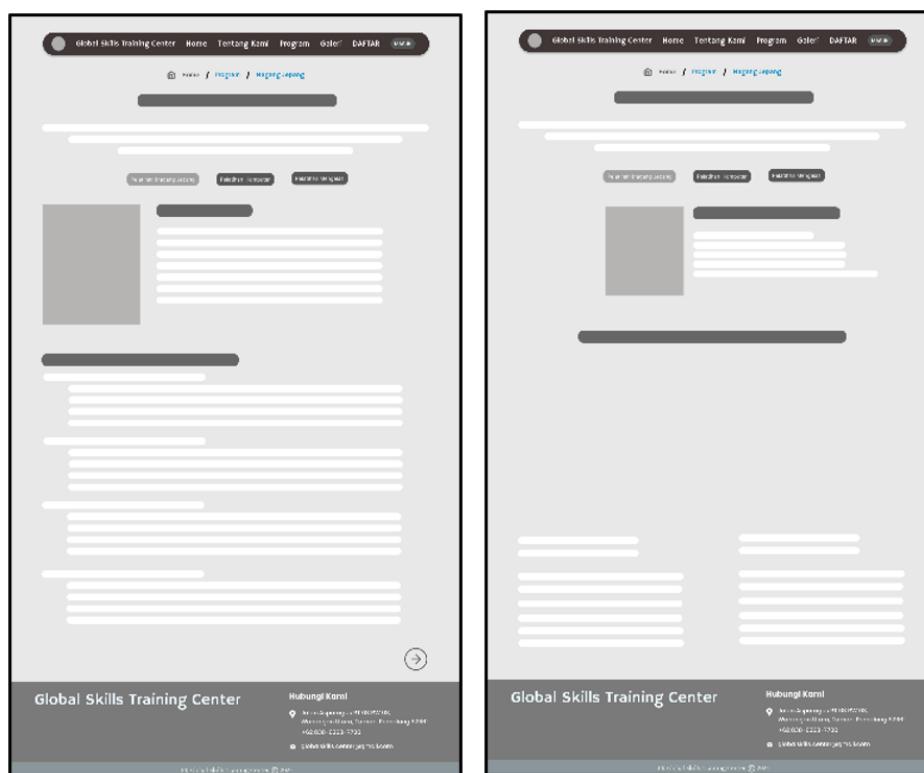
Gambar 5. User flow Program dan Transaksi Pelatihan



Gambar 6. User flow Galeri



Gambar 7. User flow Tentang Kami



Gambar 8. Wireframe Halaman Detail Program

4) *Prototype*

Pada tahap *prototype*, *wireframe* dikembangkan menjadi prototipe antarmuka yang lebih realistis melalui penyusunan UI Fundamental Design, UI Design, dan *interactive prototype*. Tahap ini menghasilkan rancangan visual website yang memperhatikan konsistensi tipografi, warna, ikon, tata letak, serta kemudahan interaksi pengguna sehingga dapat digunakan sebagai media evaluasi sebelum implementasi.

5) *Test*

Prototipe diuji menggunakan *Maze Design* dan UEQ untuk mengevaluasi tingkat *usability* dan pengalaman pengguna.

2.3. Instrumen Pengujian

1) *Maze Design*

Maze Design merupakan *platform usability testing* berbasis daring yang mendukung pengumpulan, pengelolaan, serta analisis data secara terintegrasi. *Platform* ini memungkinkan pemantauan dan perekaman aktivitas pengguna secara *real-time* selama pelaksanaan pengujian, sehingga menghasilkan data kuantitatif berupa *success rate*, *avg duration*, *drop-off rate*, dan *misclick rate* (Aprilianto et al., 2024).

Evaluasi *usability* menggunakan tiga metrik utama, yaitu *Screen Usability Score* (SCUS), *Mission Usability Score* (MIUS), dan *Maze Usability Score* (MAUS). SCUS dihitung berdasarkan penalti *drop-off*, *misclick*, dan durasi. MIUS dihitung berdasarkan kombinasi



direct success rate, *indirect success rate*, *penalti misclick*, dan *penalti durasi*. MAUS merupakan rata-rata dari seluruh nilai MIUS pada semua skenario pengujian.

Formula perhitungan SCUS adalah:

$$SCUS = 100 - (DOR \times 1) - (MCR \times 0,5) - \min(10, \max(\frac{AVGD - 5}{2})) \quad (1)$$

Formula perhitungan MIUS adalah:

$$MIUS = DSR + \frac{IDSR}{2} - avg(MC_p) - avg(DU_P) \quad (2)$$

2) User Experience Questionnaire (UEQ)

UEQ merupakan instrumen kuesioner yang digunakan untuk mengukur dan menganalisis pengalaman pengguna terhadap suatu produk atau sistem secara terstruktur (Kurniawati & Ratnasari, 2023). Pada penelitian ini digunakan *Short UEQ* yang mengukur dua skala utama, yaitu *Pragmatic Quality* (kegunaan dan kemudahan) dan *Hedonic Quality* (daya tarik dan kesenangan). Penilaian menggunakan skala -3 hingga +3, di mana nilai rata-rata lebih dari 0,8 dikategorikan sebagai evaluasi positif, -0,8 hingga 0,8 sebagai netral, dan kurang dari -0,8 sebagai negatif. Hasil evaluasi kemudian dibandingkan dengan data benchmark UEQ yang mencakup 468 produk dengan 21.175 responden.

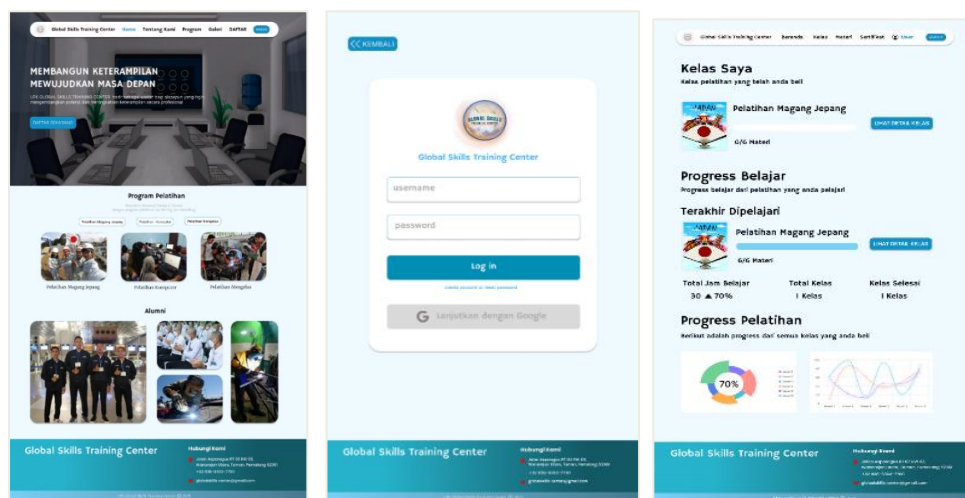
2.4. Responden

Pengujian melibatkan 23 responden yang dipilih berdasarkan kesesuaian dengan karakteristik *user persona* yang telah dirumuskan pada tahap *Define*. Responden terdiri atas calon peserta pelatihan, peserta aktif, dan alumni Global Skills Training Center. Pelaksanaan pengujian *Maze Design* dilakukan secara luring, dan selanjutnya diikuti pengisian kuesioner UEQ oleh seluruh responden setelah menyelesaikan seluruh skenario pengujian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Perancangan Prototipe

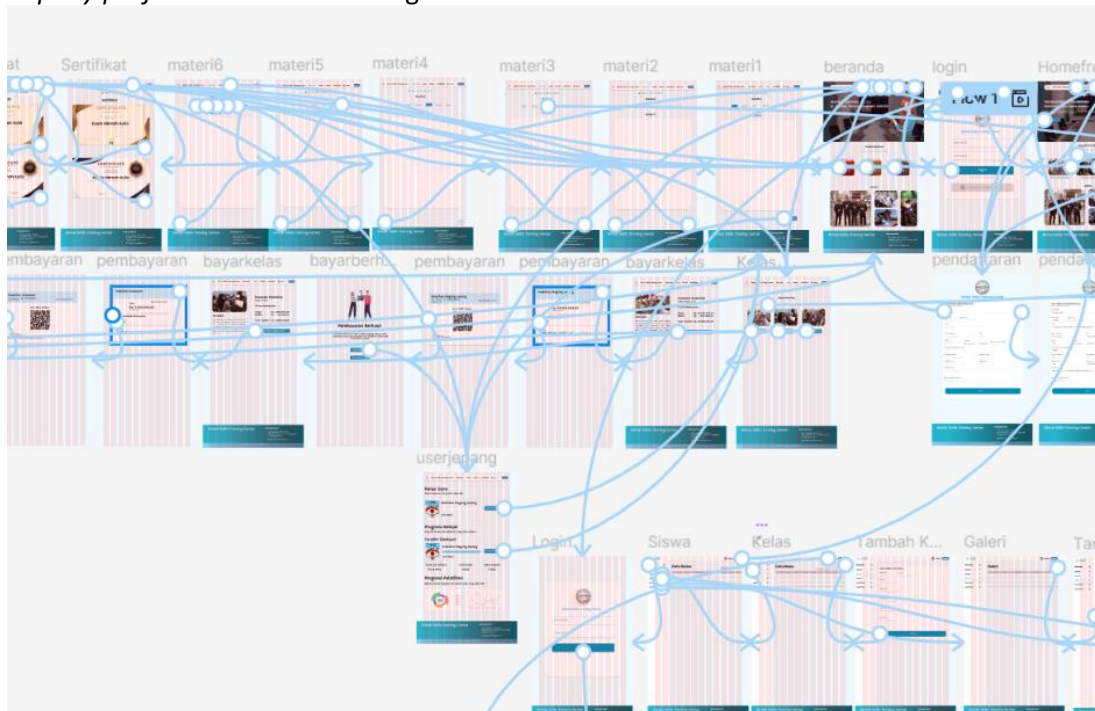
Proses perancangan menghasilkan prototipe website *company profile* Global Skills Training Center yang terdiri atas 14 halaman, yaitu: (1) Halaman Utama, (2) Pendaftaran Akun, (3) Masuk Akun, (4) Tentang Kami, (5) Program Pelatihan, (6) Galeri Kegiatan, (7) Halaman User, (8) Detail Transaksi Pembelian Kelas, (9) Metode Pembayaran, (10) Pembayaran QR Code, (11) Materi Pelatihan, (12) Sertifikat, (13) Dashboard Pembelajaran User, dan (14) Halaman Admin.



Gambar 9. UI Design Website Global Skills Training Center



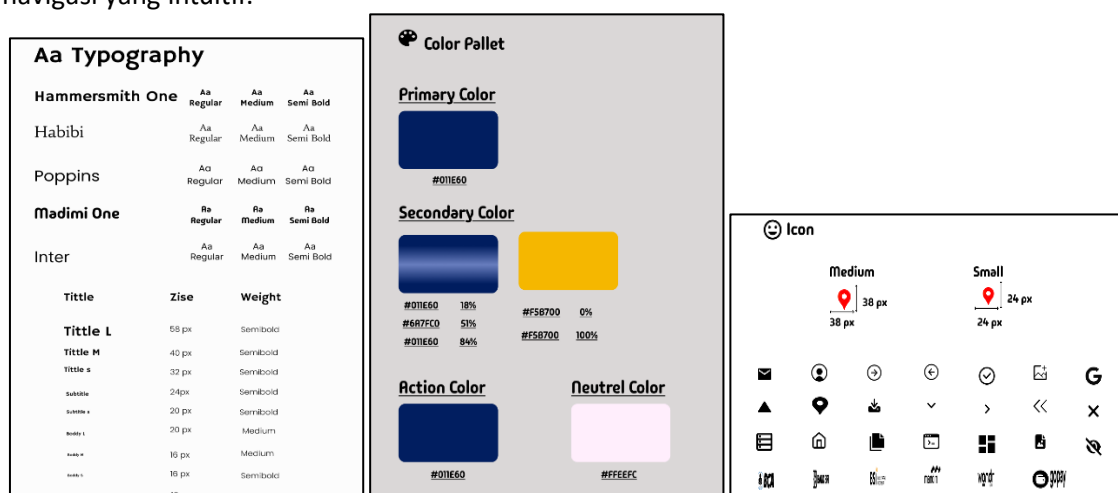
Gambar 9 menampilkan beberapa hasil tampilan Desain *User Interface* pada website *company profile* Global Skill Training Center.



Gambar 10. Prototyping Website Globall Skills Training Center

Gambar 10 merupakan skenario *prototyping* dari Website Globall Skills Training Center, pada prototyping ini dilakukan koneksi ke semua halaman desain website yang telah dibuat.

UI Fundamental Design yang ditetapkan meliputi penggunaan font Hammersith One sebagai tipografi utama, warna primer biru (#011E60) yang mencerminkan profesionalisme dan kepercayaan, warna aksi #018EB5 untuk elemen *call-to-action*, serta layout grid 12 kolom dengan margin 80 dan gutter 20. Prototipe interaktif dikembangkan menggunakan Figma dengan pengaturan *interaction trigger on click* dan aksi *navigate to* untuk mendukung alur navigasi yang intuitif.



Gambar 11. Typography, collar pallet dan icon yang digunakan dalam desain website

Gambar 11 merupakan aset yang digunakan dalam mendesain website Globall Skills Training Center, yang meliputi Typography, color pallet dan icon.



3.2. Hasil Pengujian Maze Design

Pengujian *Maze Design* dilaksanakan terhadap 23 responden dengan 12 skenario yang mencakup seluruh alur utama website. Tabel 2 menyajikan rekapitulasi hasil pengujian beserta nilai SCUS dan MIUS pada masing-masing skenario.

Tabel 2. Hasil Pengujian Maze Design

No	Skenario	Direct SR	Indirect SR	Drop-off	Misclick	Avg Dur.	SCUS	MIUS
1	Halaman Utama	82,61%	17,39%	0%	3,2%	7,3s	97	88
2	Pendaftaran Akun	100%	0%	0%	25%	6,9s	87	87
3	Masuk Akun	91,30%	8,70%	0%	5,3%	5s	97	93
4	Tentang Kami	100%	0%	0%	4,2%	1,5s	98	98
5	Program Pelatihan	82,61%	17,39%	0%	0,7%	12,5s	96	87
6	Galeri	100%	0%	0%	0%	1,5s	100	100
7	Halaman User	86,96%	13,04%	0%	0%	3,1s	100	93
8	Pembelian Kelas	86,96%	13,04%	0%	2,1%	11,7s	96	89
9	Materi Pelatihan	86,96%	13,04%	0%	2,3%	5,9s	98	92
10	Halaman Sertifikat	100%	0%	0%	9,8%	3,7s	95	95
11	Dashboard Pembelajaran	100%	0%	0%	0%	2,5s	100	100
12	Halaman Admin	82,61%	17,39%	0%	1,1%	10,5s	97	88
Maze Usability Score (MAUS)							92	

Berdasarkan Tabel 2, seluruh skenario pengujian memperoleh nilai SCUS di atas 80, dengan nilai tertinggi sebesar 100 pada skenario Galeri, Halaman *User*, dan *Dashboard Pembelajaran*, serta nilai terendah sebesar 87 pada skenario Pendaftaran Akun. Rendahnya nilai SCUS pada skenario Pendaftaran Akun disebabkan oleh tingginya *misclick* rate sebesar 25%, yang mengindikasikan bahwa tata letak elemen formulir pendaftaran masih memerlukan optimalisasi lebih lanjut.

Nilai MIUS pada seluruh skenario juga berada di atas ambang batas 80, dengan nilai tertinggi 100 pada skenario Galeri dan Dashboard Pembelajaran, serta nilai terendah 87 pada skenario Halaman Utama dan Pendaftaran Akun. Nilai MAUS yang diperoleh adalah 92, yang termasuk dalam kategori tinggi berdasarkan klasifikasi *usability* score Maze Design. Capaian ini mengindikasikan bahwa rancangan website secara keseluruhan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mudah dioperasikan.

Tidak ditemukan *drop-off* pada seluruh skenario (0%), yang berarti semua responden berhasil menyelesaikan setiap skenario tanpa meninggalkan pengujian di tengah jalan. Hasil ini menegaskan bahwa alur navigasi dan struktur informasi website dirancang secara intuitif sehingga pengguna mampu memahami dan menyelesaikan setiap tugas yang diberikan.



3.3. Hasil Pengujian User Experience Questionnaire (UEQ)

Pengujian UEQ menggunakan *Short UEQ* dengan 8 butir pertanyaan yang mengukur dua skala utama: *Pragmatic Quality* dan *Hedonic Quality*. Data yang diperoleh dari 23 responden selanjutnya diolah menggunakan *UEQ Data Analysis Tool* versi 13. Sebelum analisis, dilakukan pengecekan inkonsistensi jawaban responden (*Inconsistencies Check*) dan tidak ditemukan responden yang teridentifikasi berada dalam kategori kritis (nilai *critical* = 0 pada seluruh responden), sehingga seluruh data dapat digunakan dalam analisis.

Tabel 3. Hasil Rata-Rata Skala UEQ

<i>Short UEQ Scales</i>	<i>Mean</i>	<i>Variance</i>	Kategori
<i>Pragmatic Quality</i>	2,315	0,092	Positif
<i>Hedonic Quality</i>	2,293	0,123	Positif
<i>Overall</i>	2,304	0,042	Positif

Berdasarkan Tabel 3, nilai *mean* pada skala *Pragmatic Quality* sebesar 2,315 menunjukkan bahwa pengguna menilai website memiliki tingkat kegunaan yang sangat baik dalam hal kejelasan informasi, kemudahan penggunaan, dan efisiensi. Nilai *mean Hedonic Quality* sebesar 2,293 mengindikasikan bahwa website mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik secara visual bagi pengguna. Nilai *Overall* sebesar 2,304 merupakan rata-rata dari kedua skala tersebut dan mencerminkan kualitas pengalaman pengguna secara menyeluruh.

Seluruh nilai *mean* berada jauh di atas ambang batas 0,8 yang menjadi kriteria evaluasi positif dalam UEQ, sehingga dapat dikategorikan sebagai evaluasi yang sangat positif.

Tabel 4. Hasil Analisis *Benchmark* UEQ

Skala	<i>Mean</i>	Perbandingan <i>Benchmark</i>	Interpretasi
<i>Pragmatic Quality</i>	2,31	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best results</i>
<i>Hedonic Quality</i>	2,29	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best results</i>
<i>Overall</i>	2,30	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best results</i>

Berdasarkan Tabel 4, hasil analisis *benchmark* menunjukkan bahwa ketiga skala memperoleh interpretasi *Excellent* dan berada dalam rentang 10% hasil terbaik dari keseluruhan data *benchmark* UEQ yang mencakup 468 produk dengan 21.175 responden. Skala *Pragmatic Quality* memperoleh nilai *mean* tertinggi (2,31), yang mengindikasikan bahwa aspek fungsionalitas dan kemudahan penggunaan website dinilai sangat unggul oleh pengguna. Capaian ini sejalan dengan temuan penelitian (Agnestisia et al., 2024) yang menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* dalam perancangan website menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan tingkat *usability* yang tinggi.

Nilai *confidence interval* yang diperoleh pada skala *Overall* sebesar 0,084 merupakan yang paling kecil di antara ketiga skala, mengindikasikan tingkat presisi dan konsistensi estimasi nilai rata-rata yang paling tinggi. Sementara itu, skala *Hedonic Quality* memiliki nilai *confidence interval* terbesar (0,143), yang mencerminkan variasi persepsi pengguna yang lebih beragam pada aspek daya tarik dan kesenangan penggunaan website.



3.4. Pembahasan

Hasil evaluasi menggunakan *Maze Design* dan UEQ secara konsisten menunjukkan bahwa desain website company profile Global Skills Training Center memiliki kualitas *usability* dan pengalaman pengguna yang sangat baik. Nilai MAUS sebesar 92 pada pengujian *Maze Design* dan nilai *Overall* UEQ sebesar 2,304 (kategori *Excellent*) membuktikan efektivitas penerapan metode Design Thinking dalam menghasilkan rancangan yang berorientasi pada kebutuhan pengguna.

Temuan ini relevan dengan penelitian (Aprilianto et al., 2024) yang memperoleh skor *usability* testing rata-rata 84% pada website Guruinovatif.id menggunakan *Maze Design*, serta penelitian (Rosiana et al., 2023) yang mencapai tingkat keberhasilan 60% pada aplikasi E-Tani. Perbandingan ini menunjukkan bahwa rancangan website Global Skills Training Center memiliki performa *usability* yang relatif lebih tinggi dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya yang menggunakan metode serupa.

Aspek yang perlu mendapat perhatian pada iterasi pengembangan selanjutnya adalah skenario Pendaftaran Akun yang memperoleh nilai SCUS dan MIUS terendah (87), dengan *misclick rate* sebesar 25%. Tingginya tingkat kesalahan klik pada halaman ini mengindikasikan perlunya optimalisasi tata letak elemen formulir, khususnya penempatan tombol aksi dan kolom input, agar navigasi pengguna menjadi lebih intuitif. Selain itu, skenario Program Pelatihan dan Pembelian Kelas memiliki durasi penyelesaian tertinggi (masing-masing 12,5 detik dan 11,7 detik), yang mengindikasikan kompleksitas alur pada kedua skenario tersebut sehingga memerlukan penyederhanaan lebih lanjut.

Dari perspektif pengalaman pengguna, nilai *Hedonic Quality* (2,293) yang sedikit lebih rendah dibandingkan *Pragmatic Quality* (2,315) mengindikasikan bahwa meskipun website sudah dinilai sangat fungsional dan mudah digunakan, masih terdapat ruang untuk peningkatan aspek kesenangan dan daya tarik visual bagi pengguna. Peningkatan pada aspek estetika antarmuka, animasi transisi, serta elemen interaktif dapat menjadi prioritas pada pengembangan berikutnya.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengevaluasi kualitas *usability* dan pengalaman pengguna desain website company profile Global Skills Training Center menggunakan *Maze Design* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil pengujian *Maze Design* menunjukkan nilai *Maze Usability Score* (MAUS) sebesar 92 dengan seluruh skenario memperoleh nilai SCUS dan MIUS di atas 80, yang mengindikasikan tingkat *usability* yang tinggi. Tidak ditemukan drop-off pada seluruh skenario, yang membuktikan bahwa alur navigasi website dirancang secara intuitif dan mudah dipahami pengguna.

Hasil pengujian UEQ menghasilkan nilai mean *Pragmatic Quality* 2,315, *Hedonic Quality* 2,293, dan *Overall* 2,304, dengan seluruh skala berada dalam kategori *Excellent* berdasarkan *benchmark* UEQ yang mencakup 468 produk. Capaian ini membuktikan bahwa website tidak hanya dinilai sangat baik dari aspek fungsionalitas dan kemudahan penggunaan, tetapi juga mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna.

Sebagai saran pengembangan, optimalisasi tata letak halaman Pendaftaran Akun perlu diprioritaskan untuk mengurangi tingkat *misclick*, serta penyederhanaan alur pada halaman Program Pelatihan dan Pembelian Kelas diperlukan untuk meningkatkan efisiensi penyelesaian tugas. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan pengujian dengan jumlah responden yang lebih besar dan beragam, serta menerapkan *A/B testing* untuk membandingkan efektivitas beberapa alternatif desain antarmuka sebelum implementasi final.



DAFTAR PUSTAKA

- Agnestisia, A. E., Wenas, M. B., & Pratiwi, P. (2024). Perancangan UI/UX pada Website Arttrash Menggunakan Metode Design Thinking. *Aiti*, 21(1), 14–28. <https://doi.org/10.24246/aiti.v21i1.14-28>
- Aprilianto, R., Setyadi, H. J., & Widagdo, P. P. (2024). Perancangan Ulang UI/UX pada Website Guruinovatif.id by Hafecs Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Sistem Informasi Dan Bisnis Cerdas*, 17(1), 11–20. <https://doi.org/10.33005/sibc.v17i1.25>
- Finanta Okmayura, & Marisa, C. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Harmoc Berbasis Harmoc dengan Metode Design Thinking. *Journal of Information Systems Management and Digital Business*, 1(2), 65–74. <https://doi.org/10.59407/jismdb.v1i2.346>
- Hidayath, A., Razilu, Z., & Saputra, H. N. (2024). Pengembangan Company Profile Berbasis Video sebagai Media Promosi Universitas Muhammadiyah Kendari. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 4(1), 108–117. <https://doi.org/10.57152/malcom.v4i1.979>
- Kurniawati, E., & Ratnasari, C. I. (2023). Pengujian Pengalaman Pengguna (User Experience) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. *Journal Portal - Universitas Islam Indonesia*, 4, 63–72.
- Nabilah, A. S., Yogananti, A. F., & Sn, S. (2023). Perancangan Website Company Profile untuk Memperkenalkan Ina Course. *Jurnal Citrakara*, 5(3), 282–296.
- Rosiana, P. S., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3), 246–253. <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3.3048>
- Sari, M., Nugroho, I. M., & Alam, S. (2025). Perancangan User Interface dan User Experience Website Penjualan Perlengkapan Kantor Menggunakan Metode Design Thinking pada Pandawa Company. *Jurnal Aplikasi Dan Teori Ilmu Komputer*, 6(1), 35–41. <https://doi.org/10.17509/jatikom.v6i1.48961>