

LAPORAN MAGANG MBKM

EVALUASI USABILITY DAN USER EXPERIENCE (UX) PADA WEBSITE PROXSIS GROUP MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION

Politeknik Caltex Riau



Disusun Oleh:

DENI ALFAROUQI
NIM. 2255301039

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK CALTEX RIAU
PEKANBARU
2026**

LEMBAR PENGESAHAN I

LAPORAN MAGANG MBKM DI PT. MALAKA INCORPORATED TEKNOLOGI (MEMBER OF PROXSIS GROUP)



“EVALUASI USABILITY DAN *USER EXPERIENCE* (UX) PADA WEBSITE PROXSIS GROUP MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*”

DENI ALFAROUQI
NIM. 2255301039

Diajukan sebagai salah satu persyaratan kelulusan Kegiatan Merdeka
Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di Politeknik Caltex Riau

Pekanbaru, 03 Juni 2026
Disetujui Oleh :

Pembimbing

Koordinator

Assad Hidayat S.Kom., M.Kom.
NIP. 259704

Erzi Hidayat, S.T., M.Kom.
NIP. 209002

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika

Meilany Dewi S.T., M.T.
NIP. 048009

LEMBAR PENGESAHAN II

LAPORAN MAGANG MBKM DI PT. MALAKA INCORPORA TEKNOLOGI (MEMBER OF PROXSIS GROUP)

“EVALUASI USABILITY DAN *USER EXPERIENCE* (UX) PADA WEBSITE PROXSIS GROUP MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*”



DENI ALFAROUQI
NIM. 2255301039

Diajukan sebagai salah satu persyaratan kelulusan Kegiatan
Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di Politeknik Caltex
Riau

Pekanbaru, 03 Juni 2026
Disetujui Oleh :

Pembimbing Instansi



JM Ihza Mahendra, S.Pd.

Pimpinan Instansi



Ifan Irsyad Arrahmi, B.Eng.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat beserta karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan Magang MBKM dan juga dapat menyelesaikan laporan Magang MBKM yang merupakan salah satu syarat kelulusan mata kuliah Magang MBKM yang ada pada semester 8 Program Studi D4 Teknik Informatika Politeknik Caltex Riau.

Laporan Magang MBKM ini ditulis dan diselesaikan berdasarkan kegiatan magang yang dilaksanakan pada tanggal 02 Februari 2026 hingga 02 Juni 2026 di PT. Malaka Incorpora Teknologi (Member of Proxis Group). Selama pelaksanaan Magang MBKM dan penulisan laporan ini, penulis mendapatkan banyak bimbingan dan arahan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini yang berjudul "*Evaluasi Usability dan User Experience (UX) pada Website Proxis Group Menggunakan Metode Heuristic Evaluation*". Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, hingga dapat menyelesaikan laporan Magang MBKM ini.

2. Keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan agar dapat menyelesaikan laporan Magang MBKM.
3. Saudara Nadila Putri yang telah menemani, memberikan dukungan, motivasi, serta semangat selama pelaksanaan kegiatan magang dan penyusunan laporan Magang MBKM ini.
4. Ibu Meilany Dewi, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
5. Bapak Erzi Hidayat, S.T., M.Kom. selaku dosen wali yang selalu memberikan arahan dan motivasi.
6. Bapak Assad Hidayat, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dengan baik.
7. Bapak JM Ihza Mahendra selaku pembimbing Magang MBKM yang telah membantu memberikan dukungan, saran, nasihat, ilmu, dan pengalaman agar dapat menyelesaikan kegiatan magang.

Laporan Magang MBKM ini disadari masih jauh dari kesempurnaan. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan agar laporan ini dapat menjadi lebih baik di masa yang akan datang.

Pekanbaru, 03 Juni 2026

Deni Alfarouqi

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN I	i
LEMBAR PENGESAHAN II	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pelaksanaan Magang MBKM	3
1.3 Tujuan Magang MBKM.....	5
1.4 Manfaat Magang MBKM.....	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II PROFIL PERUSAHAAN.....	10
2.1 Sejarah PT Malaka Incorpora Teknologi.....	10
2.2 Visi dan Misi PT Malaka Incorpora Teknologi	12
2.2.1 Visi	12
2.2.2 Misi.....	12

2.3	Struktur Organisasi	13
2.4	Ruang Lingkup PT Malaka Incorpora Teknologi	14
2.5	Lokasi Instansi	16
BAB III LANDASAN TEORI		18
3.1	Website	18
3.1.1	Pengertian Website	18
3.1.2	Fungsi Website dalam Organisasi dan Perusahaan	19
3.2	User Experience (UX)	20
3.3	Metode Heuristic Evaluation	20
BAB IV PEMBAHASAN		25
4.1	Gambaran Umum Website Proxis Groub	25
4.2	Hasil Evaluasi Antarmuka Desktop	28
4.2.1	Identifikasi Elemen Antarmuka Desktop	28
4.2.2	Temuan Masalah (Usability Problems) Desktop ...	32
4.2.3	Penilaian Tingkat Keparahan (Severity Rating) Desktop	38
4.2.4	Pemetaan Pelanggaran Heuristik Desktop	43
4.3	Hasil Evaluasi Antarmuka Mobile	45
4.3.1	Identifikasi Elemen Antarmuka Mobile	45

4.3.2	Temuan Masalah (Usability Problems) Mobile.....	47
4.3.3	Penilaian Tingkat Keparahan (Severity Rating) Mobile	51
4.3.4	Pemetaan Pelanggaran Heuristik Mobile	54
4.4	Rekapitulasi Hasil Penilaian Severity Rating	56
4.4.1	Distribusi Masalah pada Tampilan Mobile	57
4.4.2	Distribusi Masalah pada Tampilan Desktop.....	57
4.5	Analisis Heuristic Evaluation.....	58
4.5.1	Analisis Desain Estetis dan Minimalis (Aesthetic and minimalist design)	59
4.5.2	Analisis Pencegahan Kesalahan (Error prevention)	60
4.5.3	Analisis Visibilitas Status Sistem (Visibility of system status)	62
4.5.4	Analisis Kontrol dan Kebebasan Pengguna (User control and freedom)	63
4.5.5	Analisis Konsistensi dan Standar (Consistency and standards)	64
4.6	Rekomendasi Perbaikan Desain	66
BAB V PENUTUP.....		69

5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		73
LAMPIRAN 1 DOKUMENTASI MAGANG		77
LAMPIRAN 2 SURAT PENGAJUAN PERMOHONAN MAGANG.....		78
LAMPIRAN 3 SURAT JAWABAN DARI INSTANSI TEMPAT MAGANG.....		79
LAMPIRAN 4 LOGBOOK INSTANSI.....		80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT Malaka Incorpora Teknologi.....	10
Gambar 2.2 Struktur Organisasi	13
Gambar 2.3 Lokasi PT Malaka Incorpora Teknologi	17
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama Website Proxis Group versi Desktop.....	26
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Utama Website Proxis Group versi Mobile	27
Gambar 4.3 Pemetaan Elemen Antarmuka Desktop Website Proxis Group.....	29
Gambar 4.4 Kendala Kontras Teks pada Hero Section Desktop.	34
Gambar 4.5 Ketiadaan Penanda Status Aktif pada Bilah Navigasi	35
Gambar 4.6 Ketiadaan Tautan Jejak Navigasi (Breadcrumbs) pada Halaman Spesifik	36
Gambar 4.7 Tumpang Tindih (Overlapping) Chat dengan Konten Footer	37
Gambar 4.8 Redundansi Elemen Floating Menu pada Tampilan Desktop	38
Gambar 4.9 Persentase Pemetaan Pelanggaran Heuristik pada Antarmuka Desktop.....	44
Gambar 4.10 Pemetaan Elemen Antarmuka Mobile Website Proxis Group.....	46

Gambar 4.11 Pemborosan Ruang Layar Akibat Elemen Mengambang Tambahan	49
Gambar 4.12 Penumpukan Elemen Interaktif (Overlapping) pada Layar Mobile.....	50
Gambar 4.13 Ketiadaan Penanda Menu Aktif pada Navigasi Mobile.....	51
Gambar 4.14 Persentase Pemetaan Pelanggaran Heuristik pada Antarmuka Mobile	55

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Penilaian Tingkat Keparahan (Severity Rating) Tampilan Desktop	39
Tabel 4.2 Penilaian Tingkat Keparahan (Severity Rating) Tampilan Mobile.....	52
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Perbandingan Severity Rating Lintas Platform.....	56

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman digital saat ini, memiliki platform pendidikan dan pelatihan berbasis website sangat penting bagi para penyedia jasa profesional. Sebuah website pelatihan yang baik tidak hanya menjadi tempat penyedia informasi, tetapi juga harus mampu memberikan pengalaman pengguna yang mudah digunakan, sederhana, dan sesuai dengan kebutuhan pengunjungnya. Kemudahan pengguna dalam menggunakan platform pembelajaran memengaruhi seberapa efektif mereka mencapai tujuan, seperti proses pendaftaran kelas yang lancar atau pencarian jadwal pelatihan yang mudah. Kualitas antarmuka yang baik sangat penting untuk kesuksesan layanan edukasi digital, karena langsung memengaruhi kepuasan pengguna.(DAMANIK dkk., 2025)

Proxsis Group adalah perusahaan besar yang memiliki berbagai aset digital penting, salah satunya adalah website Proxsis Group. Website yang bisa diakses lewat link *<https://academy.proxsisgroup.com/>* berfungsi sebagai platform yang menyediakan pendidikan, pelatihan, dan layanan sertifikasi secara terpadu. Karena fungsi utamanya sebagai

portal interaktif yang mendukung berbagai kegiatan belajar bagi peserta dari berbagai latar belakang industri, kemudahan penggunaan dan pengalaman pengguna di website ini sangat memengaruhi kenyamanan serta keberhasilan klien dalam memperoleh layanan.

Selama pelaksanaan Kerja Praktik di Proxis Group dari tanggal 2 Februari 2026 hingga 2 Juni 2026, salah satu tugas utama yang dikerjakan adalah mengevaluasi kualitas antarmuka website Proxis Group. Pengangkatan topik ini dilakukan langsung karena ada kebutuhan nyata dari perusahaan yang sudah disampaikan oleh pembimbing lapangan atau pamong magang. Berdasarkan instruksi dan pembicaraan internal, perusahaan menemukan tanda-tanda bahwa interaksi pengguna di website saat ini belum mencapai tingkat yang optimal. Ada fokus khusus pada beberapa bagian tampilan, misalnya navigasi yang mungkin membuat bingung, penempatan informasi yang tidak mudah dipahami, serta kekacauan dalam elemen visual yang harus segera diperiksa.

Karena masalah itu muncul dari evaluasi kebutuhan internal yang membutuhkan solusi yang efisien, diperlukan langkah analisis untuk mengidentifikasi titik-titik lemah pada antarmuka tanpa mengganggu stabilitas atau memperubah kode sumber website yang sedang berjalan. Untuk memenuhi kebutuhan operasional tersebut, metode *Heuristic Evaluation*

dipilih sebagai pendekatan yang paling masuk akal. Metode inspeksi ini sangat cocok digunakan di bidang industri karena telah terbukti mampu mengidentifikasi akar masalah terkait penggunaan secara cepat, efisien dalam penggunaan sumber daya, dan berbasis analisis secara langsung dari tampilan permukaan tanpa perlu menguji sistem berkali-kali kepada sejumlah pengguna (Maulidati dkk., 2025).

Berdasarkan tingkat kepentingan masalah yang disampaikan oleh pihak perusahaan serta sesuai dengan metode evaluasi yang didukung oleh referensi terkini, penulis memfokuskan masalah tersebut dalam laporan Kerja Praktik dengan judul "*Evaluasi Usability dan User Experience (UX) pada Website Proxis Group Menggunakan Metode Heuristic Evaluation*". Dengan melakukan evaluasi ini, penulis bertujuan untuk memberikan saran-saran perbaikan yang jelas dan nyata, sehingga dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna pada layanan digital perusahaan di masa depan.

1.2 Pelaksanaan Magang MBKM

Kegiatan magang ini dilaksanakan di PT. Malaka Incorpora Teknologi (Member of Proxis Group) yang berkedudukan di Jakarta Selatan. Pelaksanaan magang berlangsung selama kurang lebih empat bulan, terhitung mulai tanggal 02 Februari 2026 hingga 02 Juni 2026. Selama

pelaksanaan magang mahasiswa ditempatkan di bawah pengawasan pamong magang dan diberi tugas tertentu untuk fokus pada analisis serta peningkatan kualitas antarmuka (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*).

Adapun mekanisme pelaksanaan magang di PT. Malaka Incorpora Teknologi menerapkan sistem *rolling jobdesk* berdasarkan proyek yang sedang berjalan, sehingga mahasiswa mendapatkan pengalaman kerja yang menyeluruh dan beragam. Kegiatan yang dilaksanakan selama magang meliputi:

- 1) Pengamatan dan pembatasan ruang lingkup evaluasi (orientasi) terhadap halaman-halaman utama website Proxis Group yang memiliki tingkat interaksi pengguna tinggi.
- 2) Simulasi penelusuran antarmuka dengan memposisikan diri sebagai pengguna akhir (*end-user*) untuk merasakan langsung kendala navigasi yang ada.
- 3) Pelaksanaan inspeksi visual secara *komprehensif* pada tampilan website menggunakan standar 10 *Usability Heuristics*, murni melalui analisis paparan visual tanpa memodifikasi kode sumber (*source code*).
- 4) Pencatatan dan dokumentasi masalah (*usability problems*) berupa tangkapan layar (*screenshot*) yang

kemudian diklasifikasikan ke dalam tabel hasil evaluasi beserta tingkat keparahannya (*Severity Rating*).

- 5) Penyusunan usulan dan rekomendasi perbaikan desain (*UI/UX*) sebagai solusi konkret dan luaran akhir bagi pihak perusahaan.

1.3 Tujuan Magang MBKM

Adapun tujuan dari pelaksanaan magang MBKM yaitu sebagai berikut:

1. Menganalisis tingkat *usability* dan *User Experience (UX)* pada website Proxisis Group menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.
2. Mengidentifikasi permasalahan antarmuka (*usability problems*) yang memengaruhi kenyamanan dan kelancaran navigasi pengguna pada website Proxisis Group berdasarkan hasil inspeksi visual.
3. Mengevaluasi kondisi tata letak dan interaksi website Proxisis Group secara keseluruhan berdasarkan 10 standar baku *Usability Heuristics* by Jakob Nielsen yang berlaku.
4. Menyusun rekomendasi perbaikan desain antarmuka (*UI/UX*) website Proxisis Group sebagai luaran dari proses analisis dan evaluasi yang telah dilakukan.

1.4 Manfaat Magang MBKM

Adapun manfaat magang MBKM bagi Politeknik Caltex Riau, PT. Malaka Incorpora Teknologi (Member of Proxis Group), dan Mahasiswa yaitu:

- 1) Bagi Politeknik Caltex Riau
 - a. Dapat menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan PT. Malaka Incorpora Teknologi (Member of Proxis Group) sebagai mitra industri di bidang teknologi informasi dan konsultan manajemen.
 - b. Dapat menghasilkan lulusan yang memiliki keahlian teknis, khususnya di bidang analisis dan evaluasi performa website.
 - c. Dapat menjadi tolok ukur kemampuan mahasiswa dalam mengaplikasikan materi perkuliahan ke dalam permasalahan nyata di Politeknik Caltex Riau ke dalam dunia kerja nyata.
 - d. Politeknik Caltex Riau akan lebih dikenal di lingkungan perusahaan konsultan dan teknologi informasi nasional.
- 2) Bagi PT. Malaka Incorpora Teknologi (Member of Proxis Group)
 - a. Dapat menjadi sarana untuk menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan Politeknik Caltex Riau dalam

pengembangan sumber daya manusia di bidang teknologi informasi.

- b. Dapat memperoleh kontribusi nyata dari mahasiswa magang berupa hasil pemetaan masalah usability serta *User Experience* (UX) pada website Proxisis Group secara komprehensif menggunakan metode *Heuristic Evaluation*..
- c. Dapat memperoleh rekomendasi perbaikan yang terstruktur sebagai dasar pertimbangan bagi perusahaan dalam meningkatkan kualitas *website*, sehingga berdampak positif terhadap pengalaman pengguna dan visibilitas perusahaan di mesin pencari.

3) Bagi Mahasiswa

- a. Dapat memperoleh pengalaman kerja nyata di lingkungan industri teknologi informasi dan konsultan manajemen profesional.
- b. Dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam bidang analisis pengalaman pengguna (*User Experience*), khususnya terkait evaluasi antarmuka dan interaksi menggunakan 10 aturan standar Usability Heuristics secara murni melalui analisis visual.

- c. Dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di Politeknik Caltex Riau ke dalam proyek nyata di dunia industri.
- d. Dapat mempersiapkan diri sebagai tenaga kerja profesional yang kompeten dan siap bersaing di bidang teknologi informasi.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang menjadi Langkah langkah dalam proses penyusunan laporan magang MBKM ini dapat diuraikan secara ringkas yang terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang pelaksanaan magang dan penulisan laporan, pelaksanaan kegiatan magang, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang diperoleh, serta sistematika penulisan laporan.

BAB II PROFIL PERUSAHAAN

Bab ini berisi gambaran umum mengenai PT. Malaka Incorpora Teknologi (Member of Proxis Group) sebagai instansi tempat magang, meliputi sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi,

unit kerja, serta produk dan layanan yang ditawarkan.

BAB III LANDASAN TEORI

memuat teori teori yang relevan dan menjadi dasar dalam pelaksanaan magang, antara lain teori mengenai *Core Web Vitals*, metode *Lighthouse Audit*, dan konsep konsep terkait performa website.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menerangkan secara rinci proses analisis *Core Web Vitals* menggunakan *Lighthouse Audit*, identifikasi permasalahan teknis berdasarkan hasil audit, evaluasi kondisi performa, serta penyusunan rekomendasi perbaikan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh kegiatan dan penulisan laporan magang, serta saran yang relevan bagi PT. Malaka Incorpore Teknologi (Member of Proxis Group) maupun bagi pengembangan program magang ke depannya.