



## Evaluasi Kinerja Dan Pengalaman Pengguna *Website*partai Gerindra Menggunakan Metode *Web Usability Testing*

Arif Yuliawan<sup>1</sup>, Agus Budiyantra<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup> Institut Sosial dan Teknologi Widuri, Indonesia

Alamat: Kampus Jl Palmerah Barat No.353 RR.3/RW.5, Grogol Utara Jakarta Selatan

Korespondensi penulis: [20412015@kampuswiduri.ac.id](mailto:20412015@kampuswiduri.ac.id)

**Abstract.** *This study aims to evaluate the performance and user experience of the Gerindra Party's official website using Web Usability Testing. A quantitative descriptive approach was adopted with 31 respondents, utilizing Likert-scale questionnaires and task-based observations. The evaluation covered five key aspects: effectiveness, efficiency, user satisfaction, readability, and security & reliability. Results showed good usability, with average scores ranging from 3.80 to 4.07 out of 5. Specifically, effectiveness scored 3.80, efficiency 3.92, satisfaction 4.07, readability 3.98, and security 4.01. However, issues such as non-intuitive navigation, slow loading speed, and inconsistent interface design were identified. These findings suggest that while the website meets usability standards, there is still room for improvement to enhance the overall user experience. Improvement recommendations include: (1) simplifying menu structures, (2) optimizing technical performance to improve speed, and (3) enhancing interface design consistency for better usability. The study's findings provide a solid foundation for upgrading the website, making it a more effective digital political communication tool.*

**Keywords:** *Usability Testing, Gerindra Party Website, User Experience, Performance Evaluation.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kinerja dan pengalaman pengguna website resmi Partai Gerindra menggunakan metode *Web Usability Testing*. Pendekatan deskriptif kuantitatif diterapkan dengan melibatkan 31 responden yang memberikan respons melalui kuesioner skala Likert dan observasi task-based. Penilaian dilakukan pada lima aspek utama, yaitu efektivitas, efisiensi, kepuasan pengguna, keterbacaan, serta keamanan dan keandalan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa tingkat *usability website* tergolong baik dengan skor rata-rata antara 3,80 hingga 4,07 dari skala 5. Secara spesifik, efektivitas memperoleh skor 3,80, efisiensi 3,92, kepuasan pengguna 4,07, keterbacaan 3,98, dan keamanan 4,01. Meskipun demikian, ditemukan beberapa masalah, seperti navigasi yang kurang intuitif, kecepatan akses yang lambat, dan desain antarmuka yang tidak konsisten. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun website sudah cukup memenuhi standar *usability*, masih terdapat ruang untuk perbaikan yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Rekomendasi untuk perbaikan meliputi: (1) penyederhanaan struktur menu, (2) optimasi performa teknis untuk meningkatkan kecepatan akses, dan (3) peningkatan konsistensi desain antarmuka agar lebih mudah digunakan. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan dasar yang kuat untuk perbaikan website, menjadikannya lebih efektif sebagai sarana komunikasi politik digital.

**Kata Kunci:** *Usability Testing, Website Partai Gerindra, Pengalaman Pengguna, Evaluasi Kinerja.*

### 1. LATAR BELAKANG

Dalam era digital yang semakin berkembang, keberadaan *websiteresmi* menjadi salah satu elemen penting bagi organisasi, termasuk partai politik. Menurut Pambudi (2017) *Website* tidak hanya berfungsi sebagai media penyebaran informasi, tetapi juga sebagai sarana komunikasi dan interaksi dengan masyarakat. Partai Gerakan Indonesia Raya (Gerindra) sebagai salah satu partai politik besar di Indonesia telah mengembangkan *websiteresminya* guna menyampaikan visi-misi, program kerja, serta memperkuat hubungan dengan kader dan masyarakat luas. Menurut Desyanti (2022) Namun, efektivitas *website* dalam memberikan pengalaman pengguna yang optimal masih perlu dievaluasi secara mendalam.

Menurut Sentia (2022) *Website* yang memiliki tingkat kegunaan (*usability*) tinggi akan lebih mudah diakses dan digunakan oleh pengguna. Aspek-aspek seperti kemudahan navigasi, kecepatan akses, kejelasan informasi, serta kenyamanan dalam penggunaan menjadi faktor utama dalam menentukan kualitas pengalaman pengguna. Sebaliknya, *website* yang kurang intuitif dan sulit digunakan dapat menghambat akses informasi serta menurunkan efektivitas komunikasi digital partai. Oleh karena itu, evaluasi terhadap kinerja dan pengalaman pengguna *website* Partai Gerindra menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa *website* ini dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal.

Metode Christina Juliane (2019) Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengevaluasi *usability* suatu *website* adalah *Web Usability Testing*. Metode ini melibatkan pengujian langsung terhadap pengalaman pengguna dalam mengakses dan menggunakan *website*, baik dari segi efisiensi, efektivitas, maupun tingkat kepuasan mereka Saraswati et, (2022). Dengan menggunakan pendekatan ini, penelitian dapat mengidentifikasi berbagai kendala yang dihadapi oleh pengguna serta memberikan rekomendasi perbaikan guna meningkatkan kualitas layanan digital yang disediakan oleh Partai Gerindra.

Dalam politik, *website* tidak hanya berperan sebagai alat informasi, tetapi juga sebagai media untuk menarik simpati dan meningkatkan keterlibatan publik. *website* partai politik sering kali kurang diperhatikan dari segi *usability*, sehingga dapat mengakibatkan ketidakpuasan pengguna dan menurunkan efektivitas komunikasi politik. Beberapa tantangan yang umum ditemukan dalam *usability website* partai politik meliputi desain yang kurang intuitif, navigasi yang kompleks, pemuatan halaman yang lambat, serta minimnya fitur interaktif yang mendukung partisipasi pengguna.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kinerja dan pengalaman pengguna *website* Partai Gerindra menggunakan metode *Web Usability Testing*. Fokus utama penelitian mencakup aspek navigasi, desain antarmuka, kecepatan akses, serta kenyamanan pengguna dalam membaca dan mencari informasi. Selain itu, penelitian ini juga akan meninjau bagaimana pengalaman pengguna dalam mengakses *website* melalui berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan *smartphone*, mengingat meningkatnya tren penggunaan perangkat *mobile* untuk mengakses internet.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh wawasan yang lebih dalam mengenai kekuatan dan kelemahan *website* Partai Gerindra dalam memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Hasil dari penelitian ini akan memberikan rekomendasi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas *website*, sehingga dapat lebih efektif dalam mendukung strategi komunikasi digital partai. Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi dalam

upaya meningkatkan keterlibatan publik, memperkuat citra partai, serta memastikan bahwa masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi yang mereka butuhkan melalui platform digital yang lebih responsif dan *user-friendly*.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **A. Evaluasi Kinerja**

Evaluasi kinerja (*performance evaluation*) merupakan proses sistematis yang bertujuan untuk mengukur, menganalisis, dan menilai efektivitas serta efisiensi suatu sistem dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam konteks website, evaluasi kinerja berfokus pada berbagai aspek teknis yang berkontribusi terhadap pengalaman pengguna dan stabilitas sistem. Beberapa faktor utama yang dianalisis meliputi kecepatan akses (*load time*), tingkat ketersediaan *server* (*Uptime*), responsivitas desain terhadap berbagai perangkat, serta kemampuan website dalam menangani lonjakan traffic yang tinggi (Putro, 2019).

### **B. Pengertian Website**

Website merupakan kumpulan halaman digital yang dapat diakses melalui internet dan berisi informasi, layanan, atau fungsi interaktif yang dikelola oleh individu, organisasi, atau institusi tertentu (Pambudi et al., 2017), Website berfungsi sebagai media untuk menyampaikan konten digital dalam berbagai format, termasuk teks, gambar, video, dan elemen interaktif lainnya.

### **C. Partai Gerindra**

Partai Gerakan Indonesia Raya (Gerindra) merupakan salah satu partai politik di Indonesia yang didirikan pada tahun 2008. Sebagai partai yang mengusung konsep modern dalam strategi komunikasi dan kampanyenya, Gerindra memanfaatkan website resminya, [www.gerindra.id](http://www.gerindra.id), sebagai sarana utama untuk menyampaikan visi, misi, serta agenda politik kepada masyarakat luas. Selain itu, platform digital ini juga digunakan untuk memperkuat citra partai dan meningkatkan interaksi dengan konstituen (Budiardjo, 2018).

## **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode *Website Usability Testing*. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk mengevaluasi kinerja dan pengalaman pengguna (*user experience*) saat mengakses dan menggunakan website resmi Partai Gerindra. Menurut Awaloedin (2021) Pendekatan deskriptif kuantitatif dipilih karena mampu memberikan gambaran yang terukur dan objektif mengenai persepsi pengguna

terhadap berbagai aspek *usability website*, khususnya dalam konteks institusi politik sebagai sarana komunikasi publik.

Menurut Erzal et al. (2021) Dalam penelitian ini adalah penggunaan aktif internet yang memiliki pengalaman mengakses website partai politik, khususnya situs resmi Partai Gerindra. Jumlah responden yang dilibatkan sebanyak 31 orang, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria: pernah mengakses website Partai Gerindra, memiliki pemahaman dasar penggunaan internet, serta bersedia mengikuti seluruh rangkaian pengujian. Data dikumpulkan melalui dua teknik utama, yaitu kuesioner berbasis skala *Likert* dan observasi langsung terhadap interaksi pengguna saat menyelesaikan tugas tertentu di dalam website.

Kuesioner disusun berdasarkan prinsip-prinsip *usability* dari Ravelino & Susetyo (2023) terdiri dari lima indikator utama: *learnability* (kemudahan belajar), *efficiency* (efisiensi penggunaan), *memorability* (kemudahan mengingat), *error* (tingkat kesalahan), dan *satisfaction* (kepuasan pengguna). Setiap indikator diukur menggunakan skala Likert 1–5 untuk mengetahui tingkat persepsi pengguna terhadap performa website. Selain itu, dilakukan observasi melalui pendekatan Task Based Testing, di mana pengguna diminta menyelesaikan tugas spesifik seperti mencari informasi profil partai, visi dan misi, serta membaca berita terbaru. Selama proses ini, digunakan pula metode *Think-Aloud Protocol*, yaitu pengguna diminta mengutarakan pikiran dan kendala yang mereka alami saat berinteraksi dengan *website secara verbal*.

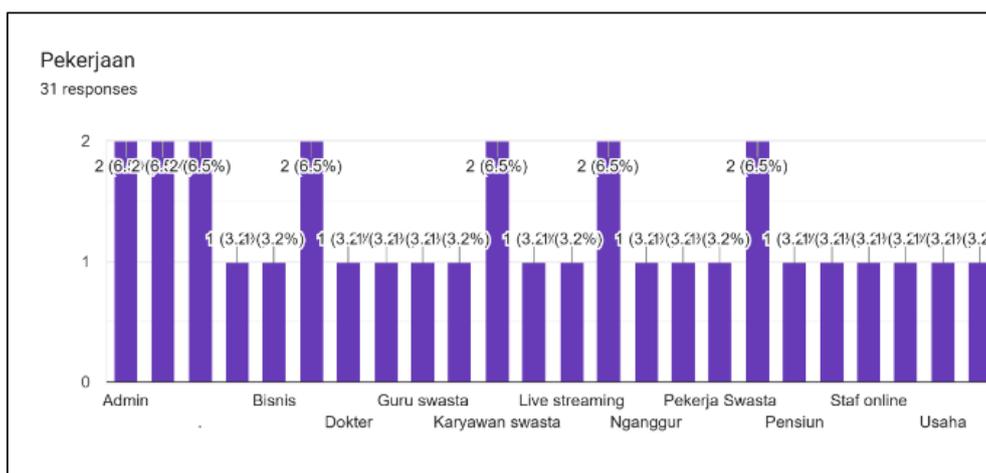
Data yang diperoleh dari kuesioner dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mendapatkan nilai rata-rata dan distribusi persentase dari setiap indikator *usability*. Kategori penilaian dibagi menjadi lima tingkatan, yaitu: sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Sementara itu, data observasi kualitatif digunakan untuk memperkuat interpretasi terhadap hasil kuantitatif, terutama dalam mengidentifikasi elemen-elemen antarmuka atau fitur website yang dianggap membingungkan atau tidak efisien oleh pengguna (Winarti et 2020).

Dengan metode ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai kekuatan dan kelemahan website Partai Gerindra dari perspektif pengguna. Hasil evaluasi ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan desain dan fungsionalitas website agar lebih responsif, informatif, serta mendukung komunikasi politik digital yang lebih efektif dan partisipatif.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

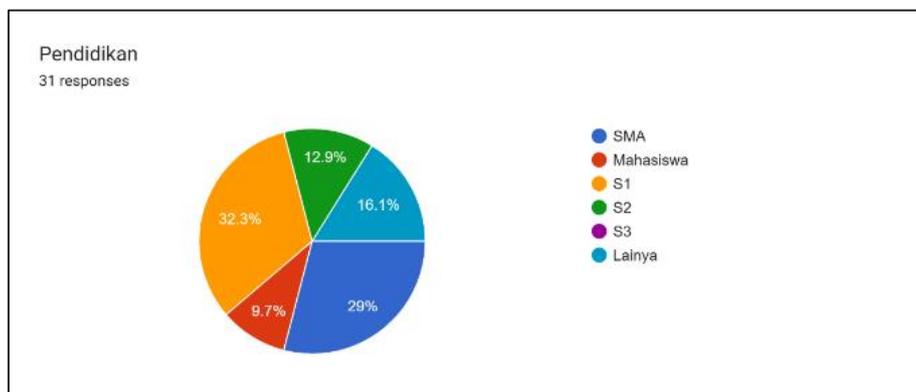
##### A. Analisis Data Responde

Di mana ini data akan dihitung berdasarkan jawaban yang telah terkumpul dari kuesioner sebelumnya, dengan partisipasi dari 31 responden. Proses penghitungan akan mengikuti serangkaian langkah yang telah ditetapkan sebelumnya, bertujuan untuk menjamin akurasi dan konsistensi dalam analisis data.



**Gambar 1. Jenis pekerjaan masing-masing Responden**

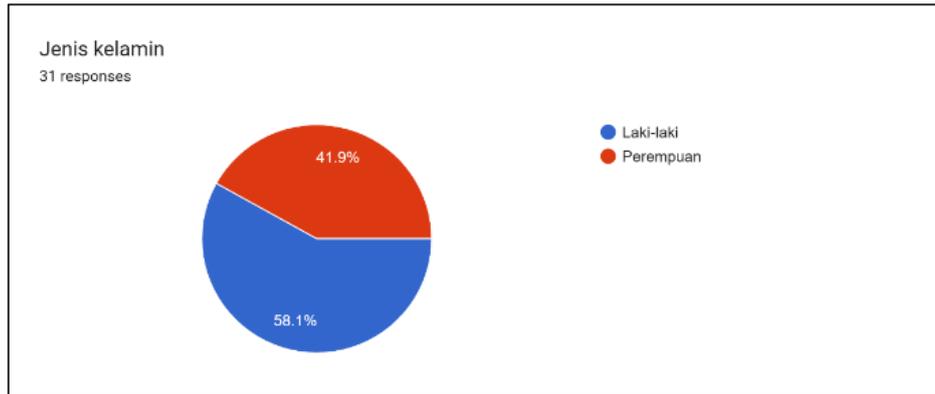
Gambar di atas menunjukkan jenis pekerjaan dari masing-masing responden yang terlibat dalam penelitian ini.



**Gambar 2. Latar Belakang pendidikan responden**

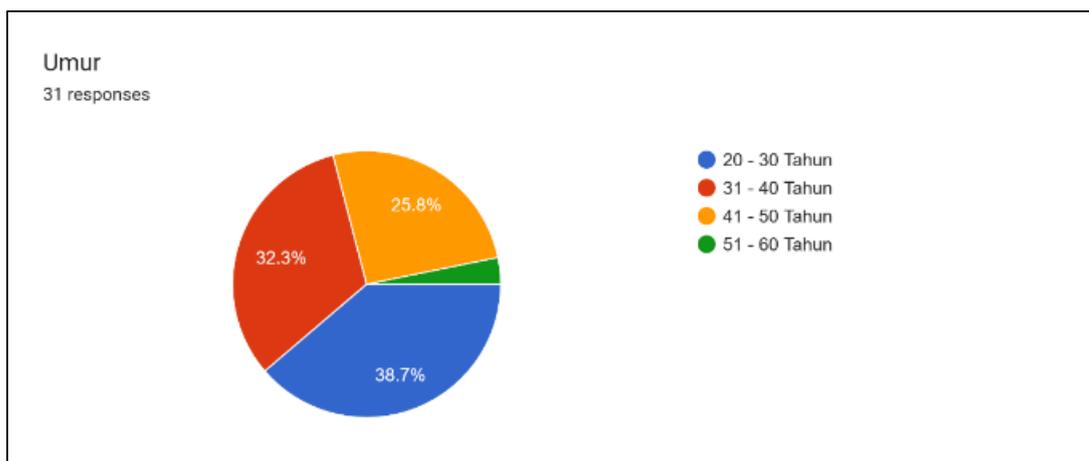
Gambar di atas menyajikan data mengenai latar belakang pendidikan responden. Berdasarkan hasil pengolahan data, diketahui bahwa sebanyak 16,1% responden masih berstatus sebagai siswa SMA, 9,7% merupakan mahasiswa aktif, 32,3% telah menempuh pendidikan hingga jenjang Strata 1 (S1), 12,9% telah menyelesaikan jenjang Strata 2 (S2), dan 16,1% lainnya memiliki latar belakang pendidikan yang beragam. Persentase ini menunjukkan

bahwa mayoritas responden berada pada tahap pendidikan tinggi, sehingga diharapkan mampu memberikan penilaian yang objektif terhadap variabel-variabel yang diteliti.



**Gambar 3. Jenis Kelamin Responden**

Gambar di atas menunjukkan bahwa sebanyak 58,1% responden berjenis kelamin laki-laki, sedangkan 41,9% berjenis kelamin perempuan.



**Gambar 4. Distribusi Usia Responden**

Gambar di atas menunjukkan distribusi usia responden. Sebanyak 38,7% responden berada dalam rentang usia 20–30 tahun, 32,3% berada pada rentang usia 31–40 tahun, dan 25,8% berada dalam rentang usia 41–50 tahun. Data ini menunjukkan bahwa responden didominasi oleh individu yang berada pada usia produktif.

**Tabel 1: Rentang Skor Penilaian**

Rentang Skor	Kategori
4.21 – 5.00	Sangat Baik
3.41 – 4.20	Baik
2.61 – 3.40	Cukup Baik
1.81 – 2.60	Tidak Baik
1.00 – 1.80	Sangat tidak Baik

Sumber : (Harahap, 2020)

Dalam tahap evaluasi ini, penulis menyebarkan kuesioner kepada pengguna untuk memperoleh data mengenai kinerja dan pengalaman mereka saat menggunakan website Partai Gerindra. Kuesioner disusun berdasarkan prinsip *Website Usability Testing*, yang meliputi beberapa aspek utama seperti Effectiveness, Efficiency, Satisfaction, Readability, dan *Security & Reliability*:

**Tabel 2: Kuesioner Penelitian**

No	SS	S	CS	TS	STS	Res
<i>Efektivitas (Effectiveness)</i>						
A1	4	14	13	0	0	31
A2	10	12	8	1	0	31
A3	9	9	10	3	0	31
A4	8	11	9	3	0	31
A5	9	7	14	1	0	31
<i>Efisiensi (Efficiency)</i>						
B1	6	18	6	1	0	31
B2	12	10	9	0	0	31
B3	8	10	12	1	0	31
B4	9	13	9	0	0	31
B5	12	5	11	2	1	31
<i>Kepuasan Pengguna (Satisfaction)</i>						
C1	14	10	7	0	0	31
C2	13	9	9	0	0	31
C3	11	10	7	3	0	31
C4	12	6	11	2	0	31
C5	11	14	6	0	0	31
<i>Keterbacaan (Readability)</i>						
D1	15	10	6	0	0	31
D2	8	14	9	0	0	31
D3	14	6	8	3	0	31
D4	8	9	12	1	1	31
D5	9	14	6	1	1	31
<i>Keamanan &amp; Keandalan (Security &amp; Reliability)</i>						
E1	16	7	7	1	0	31
E2	7	14	9	1	0	31
E3	8	11	10	2	0	31
E4	14	10	5	1	1	31
E5	13	8	8	2	0	31

$$\text{Skor Rata – rata pertanyaan} = \frac{\text{Jumlah skor dari semua responden}}{\text{Jumlah responden}}$$

$$\text{Total Usability Score} = \frac{\text{Jumlah Total Skor semua pertanyaan}}{\text{Jumlah Pertanyaan X Jumlah Responden}}$$

n = jumlah pertanyaan: 5

m = jumlah responden: 3

**Tabel 3: Hasil Perhitungan Efektivitas (*Effectiveness*)**

Kode	5	4	3	2	1	Total
<i>Efektivitas (Effectiveness)</i>						
A1	20	56	39	0	0	115
A2	50	48	24	2	0	124
A3	45	36	30	6	0	117
A4	40	44	27	6	0	117
A5	45	28	42	2	0	117
Total semua Skor						590

Jumlah pertanyaan = 5

Jumlah responden = 31

Total semua skor = 590

$$\text{Total Usability Score} = \frac{590}{5 \times 31} = \frac{590}{155} = 3,80$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh total skor keseluruhan sebesar 590. Jumlah tersebut kemudian dibagi dengan jumlah total pertanyaan dikalikan jumlah responden, yaitu  $5 \times 31 = 155$ . Maka, nilai Total Usability Score yang diperoleh adalah:  $590 / 155 = 3,80\%$

**Tabel 4: Hasil Perhitungan Efisiensi (*Efficiency*)**

Kode	5	4	3	2	1	Total
<i>Efisiensi (Efficiency)</i>						
B1	30	72	18	2	0	122
B2	60	40	27	0	0	127
B3	40	40	36	2	0	118
B4	45	52	27	0	0	124
B5	60	20	33	4	1	118
Total semua Skor						609

Jumlah pertanyaan = 5

Jumlah responden = 31

Total semua skor = 609

$$\text{Total Usability Score} = \frac{609}{5 \times 31} = \frac{609}{155} = 3,92$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh total skor keseluruhan sebesar 609. Jumlah tersebut kemudian dibagi dengan jumlah total pertanyaan dikalikan jumlah responden, yaitu  $5 \times 31 = 155$ . Maka, nilai Total *Usability Score* yang diperoleh adalah:  $609 / 155 = 3,92\%$

**Tabel 5: Kepuasan Pengguna (*Satisfaction*)**

Kode	5	4	3	2	1	Total
<i>Kepuasan Pengguna (Satisfaction)</i>						
C1	70	40	21	0	0	131
C2	65	36	27	0	0	128
C3	55	40	21	6	0	122
C4	60	24	33	4	0	121
C5	55	56	18	0	0	129
Total semua Skor						631

Jumlah pertanyaan = 5

Jumlah responden = 31

Total semua skor = 631

$$\text{Total Usability Score} = \frac{631}{5 \times 31} = \frac{631}{155} = 4,07$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh total skor keseluruhan sebesar 631. Jumlah tersebut kemudian dibagi dengan jumlah total pertanyaan dikalikan jumlah responden, yaitu  $5 \times 31 = 155$ . Maka, nilai Total *Usability Score* yang diperoleh adalah:  $631 / 155 = 4,07\%$

**Tabel 6: Keterbacaan (*Readability*)**

Kode	5	4	3	2	1	Total
<i>Keterbacaan (Readability)</i>						
D1	75	40	18	0	0	133
D2	40	56	27	0	0	123
D3	70	24	24	6	0	124
D4	40	36	36	2	1	115
D5	45	56	18	2	1	122
Total semua Skor						617

Jumlah pertanyaan = 5

Jumlah responden = 31

Total semua skor = 617

$$\text{Total Usability Score} = \frac{617}{5 \times 31} = \frac{617}{155} = 3,98$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh total skor keseluruhan sebesar 617. Jumlah tersebut kemudian dibagi dengan jumlah total pertanyaan dikalikan jumlah responden, yaitu  $5 \times 31 = 155$ . Maka, nilai Total *Usability Score* yang diperoleh adalah:  $617 / 155 = 3,98\%$

**Tabel 7: Keamanan & Keandalan (*Security & Reliability*)**

Kode	5	4	3	2	1	Total
<i>Keamanan &amp; Keandalan (Security &amp; Reliability)</i>						
E1	80	28	21	2	0	131
E2	35	56	27	2	0	120
E3	40	44	30	4	0	118
E4	70	40	15	2	1	128
E5	65	32	24	4	0	125
Total semua Skor						622

Jumlah pertanyaan = 5

Jumlah responden = 31

Total semua skor = 622

$$\text{Total Usability Score} = \frac{622}{5 \times 31} = \frac{622}{155} = 4,01$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh total skor keseluruhan sebesar 622. Jumlah tersebut kemudian dibagi dengan jumlah total pertanyaan dikalikan jumlah responden, yaitu  $5 \times 31 = 155$ . Maka, nilai Total Usability Score yang diperoleh adalah:  $622 / 155 = 4,01\%$

**Tabel 8 . Kesimpulan Perhitungan Dari Kuesioner Dengan Metode *Usability Testing***

No	Indikator	Rata-rata	Kriteria
A1	Efektivitas ( <i>Effectiveness</i> )	3,80%	Baik
B1	Efisiensi ( <i>Efficiency</i> )	3,92%	Baik
C1	Kepuasan Pengguna ( <i>Satisfaction</i> )	4,07%	Baik
D1	Keterbacaan ( <i>Readability</i> )	3,98%	Baik
E1	Keamanan & Keandalan ( <i>Security &amp; Reliability</i> )	4,01%	Baik

Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner yang dilakukan dengan menggunakan metode *Usability Testing*, berikut adalah kesimpulan dari tiap indikator yang diuji:

1. Efektivitas (*Effectiveness*) memperoleh rata-rata skor 3,80% yang termasuk dalam kategori "Baik", yang menunjukkan bahwa website Partai Gerindra efektif dalam mencapai tujuan yang diinginkan dan memenuhi fungsionalitas yang diharapkan oleh pengguna.
2. Efisiensi (*Efficiency*) memperoleh rata-rata skor 3,92% yang termasuk dalam kategori "Baik", mengindikasikan bahwa pengguna dapat mengakses dan menggunakan website dengan cepat dan efisien tanpa hambatan yang berarti.
3. Kepuasan Pengguna (*Satisfaction*) memperoleh rata-rata skor 4,07% yang juga termasuk dalam kategori "Baik", yang menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi dari pengguna terhadap pengalaman mereka menggunakan website.

4. Keterbacaan (*Readability*) memperoleh rata-rata skor 3,98% yang juga tergolong dalam kategori "Baik", menunjukkan bahwa teks dan informasi yang disajikan pada website mudah dibaca dan dipahami oleh pengguna.
5. Keamanan & Keandalan (*Security & Reliability*) memperoleh rata-rata skor 4,01% yang termasuk dalam kategori "Baik", yang menunjukkan bahwa website dianggap aman dan dapat diandalkan, serta memiliki perlindungan data yang memadai dan stabilitas operasional yang baik.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil *Usability Testing*, website Partai Gerindra memperoleh hasil yang baik dalam aspek efektivitas, efisiensi, kepuasan pengguna, keterbacaan, dan keamanan & keandalan. Ini menunjukkan bahwa website sudah cukup optimal dalam memenuhi kebutuhan pengguna, namun tentunya masih ada ruang untuk perbaikan lebih lanjut untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian terhadap Website Partai Gerindra dengan pendekatan Website Usability Testing, dapat disimpulkan bahwa secara umum situs ini memiliki tingkat usability yang cukup baik. Hal ini terlihat dari aspek navigasi, kecepatan akses, desain antarmuka, dan kenyamanan pengguna yang dinilai positif oleh sebagian besar responden. Namun demikian, masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu mendapatkan perhatian lebih lanjut, khususnya dalam hal struktur navigasi dan kecepatan muat halaman.

Beberapa kendala yang ditemukan dalam penggunaan website antara lain kesulitan pengguna dalam menemukan informasi tertentu akibat navigasi yang belum optimal, lambatnya waktu muat pada beberapa halaman, serta ketidakkonsistenan desain antarmuka yang mengurangi kenyamanan dan efisiensi penggunaan. Masalah-masalah ini menunjukkan adanya ruang perbaikan yang signifikan demi meningkatkan kepuasan pengguna.

Sebagai tindak lanjut, terdapat beberapa rekomendasi perbaikan yang dapat diterapkan, antara lain menyederhanakan dan memperjelas struktur navigasi, mengoptimalkan kecepatan akses dengan memperbaiki elemen teknis seperti ukuran gambar dan skrip, serta mendesain ulang antarmuka agar lebih konsisten, responsif, dan mudah digunakan di berbagai perangkat. Selain itu, penambahan fitur seperti pencarian lanjutan dan formulir umpan balik juga disarankan guna meningkatkan interaksi dan keterlibatan pengguna.

Dengan mengimplementasikan rekomendasi-rekomendasi tersebut, Website Partai Gerindra memiliki potensi besar untuk menjadi sarana komunikasi politik digital yang lebih efektif serta mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih optimal dan memuaskan.

## DAFTAR REFERENSI

- Andi, & Zulfikar, D. H. (2023). Evaluasi penggunaan website Universitas Janabadra. [Nama jurnal tidak disebutkan], 1(1), 34–43.
- Awaloedin, D. T., Nur, M., & Julyana, D. (2021). Analisis penggunaan e-faktur dan kepatuhan pengusaha kena pajak dalam pelaporan SPT masa PPN 2016–2018. *Jurnal Ilmu dan Budaya*, 42(2), 224. <https://doi.org/10.47313/jib.v42i2.1430>
- Christina Juliane, Dzulkarnaen, R., & Susanti, W. (2022). Metode McCall's untuk pengujian kualitas Sistem Informasi Administrasi Tugas Akhir (SIATA). *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 3(3), 488–495. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i3.1170>
- Desyanti, H. H., Hasim, E., Khomariyah, Z. Q., Mahsusiah, W. A. O., & Faulandia, I. (2022). Pengaruh pendidikan tentang manfaat baby spa untuk pertumbuhan dan perkembangan bayi 3–12 bulan: Literatur review. *Jurnal Ners*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.31004/jn.v7i1.8004>
- Erzal, M., Damopolii, A., Raharjo, S., & Triyono, J. (2021). Analisa perbandingan optimalisasi manajemen bandwidth Mikrotik menggunakan metode queue tree dan simple queue (Studi kasus Asrama Bogani Yogyakarta Ratmakan GM 1/693). [Nama jurnal tidak disebutkan], 9(1), 21–29.
- Harahap, L. K. (2020). Analisis SEM (Structural Equation Modelling) dengan SMARTPLS (Partial Least Square). *Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo Semarang*.
- Pambudi, G. S., Sriyanto, S., & Arvianto, A. (2022). Rancang bangun sistem informasi manajemen aset berbasis web untuk optimalisasi penelusuran aset di Teknik Industri Undip. *J@ti Undip: Jurnal Teknik Industri*, 11(3), 187–196. <https://doi.org/10.14710/jati.11.3.187-196>
- Putra, R., & Ramadhan, M. (2019). Penerapan sistem absensi digital berbasis web untuk monitoring kehadiran karyawan. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 5(2), 112–118.
- Ravelino, C., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX untuk aplikasi Bank Jago menggunakan metode user centered design. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 7(1), 121–129. <https://doi.org/10.35870/jtik.v7i1.697>
- Sani, A. (2018). Penerapan metode k-means clustering pada perusahaan. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 353, 1–7.
- Sani, A., Khristiana, Y., Zailani, A. U., & Husain, T. (2020, October). Model adopsi e-bisnis dalam konteks organisasi pada model TAM yang diperluas: Penilaian awal.

In 2020 8th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM) (pp. 1–5). IEEE.

- Sani, A., Wiliani, N., & Husain, T. (2019). Pengujian kegunaan spreadsheet dalam model Nielsen pada pengguna ITSME untuk meningkatkan kinerja perusahaan. *Jurnal Eksplorasi Ilmiah Eropa*, 2(6), 1–9.
- Saraswati, P. A. D., Dewi, N. K. S. A., & Purnamayanthi, P. P. I. (2022). Hubungan pengetahuan ibu dengan motivasi melakukan pijat bayi secara mandiri di PMB Ni Ketut Sri Andayani Amd.Keb Nusa Dua. *Caring*, 6, 14–21.
- Sentia, T., Mustafia, M., & Zuraidah, E. (2022). Analisa kualitas layanan pada e-learning di sekolah menggunakan metode Servqual. *Journal of Informatics Management and Information Technology*, 2(3), 100–108. <https://doi.org/10.47065/jimat.v2i3.167>
- Winarti, W., Ihsan, M., & Wulandari, N. (2020). Perancangan sistem informasi penjualan berbasis web pada Toko Campus Mart Unimuda Sorong dengan PHP dan MySQL. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 1(1), 44–56. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v1i1.390>