

Redesign Aplikasi Gravote Dengan Metode Design Thinking

Anissa Edriani Zahra

ABSTRAK

Voting merupakan salah satu metode untuk mengambil suatu keputusan bersama melalui pemungutan suara. Namun, pada praktiknya masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan pemungutan suara di Indonesia, termasuk di lingkup UPN Veteran Jakarta. Salah satunya karena metode pengambilan suara yang konvensional sehingga memberikan ruang kemungkinan terjadinya kesalahan dalam perhitungan suara. Hal tersebut dapat mengakibatkan hasil keputusan yang tidak terjamin keabsahannya. Aplikasi pemungutan suara online berbasis android bernama “Gravote” dirancang untuk mengatasi kekurangan dan masalah yang terjadi pada pemungutan suara secara manual. Gravote merupakan aplikasi pemungutan suara secara online yang diperuntukan bagi organisasi mahasiswa di UPN Veteran Jakarta. Namun, fitur-fitur pada aplikasi Gravote belum memenuhi kebutuhan dari pengguna secara maksimal. Diperlukan pengkajian ulang untuk mengetahui apa saja kebutuhan organisasi mahasiswa terkait kegiatan *voting*, baik dengan perubahan atau penambahan fitur. Maka dari itu dilakukan *redesign* menggunakan metode *Design Thinking* agar aplikasi Gravote dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

Kata Kunci : *Voting, user experience, user interface, design thinking method.*

ABSTRACT

Voting is one method to take a joint decision through a vote. However, in real life there are still many shortcomings in the implementation of the vote in Indonesia, including in the scope of UPN Veteran Jakarta. One of the reason is because of the conventional method of voting so that it gives space for possible errors in the calculation of votes. This may result in a decision that is not guaranteed validity. An android-based online voting app called "Gravote" designed to overcome the shortcomings and problems that occur on the ballot manually. Gravote is an online voting application intended for student organizations at UPN Veteran Jakarta. However, the features in gravote application have not met the needs of the user optimally. A reassessment is needed to find out what the needs of student organizations related to voting activities, either by change or addition of features. Therefore, a redesign was carried out using the Design Thinking method so that Gravote can be used according to the needs of its users.

Keyword : *Voting, user experience, user interface, design thinking method.*