

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan zaman sudah memasuki era revolusi industri 4.0. Sehingga tidak dapat dipungkiri jika perlahan semua kegiatan yang manusia lakukan beralih ke arah digital. Hal ini menyebabkan interaksi manusia dengan teknologi menjadi sesuatu yang tidak dapat terelakkan. Pemanfaatan teknologi informasi merupakan poin utama yang menjadi dasar revolusi industri ini. Semua pemenuhan kebutuhan pun kini dapat dilaksanakan tanpa perlu mengeluarkan banyaknya tenaga seperti yang dilakukan saat melakukan kegiatan secara konvensional. Seperti dalam melakukan kegiatan jual beli barang, transaksi pembayaran, bahkan transportasi sudah dilakukan secara terdigitalisasi.

Pemilihan umum merupakan kegiatan yang tidak asing bagi masyarakat Indonesia. Pemilihan umum sendiri menjadi salah satu kunci utama yang digunakan dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama. Berbagai instansi dan organisasi menggunakan metode pemilihan umum untuk menentukan suatu keputusan, termasuk organisasi di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. Dapat diambil contoh salah satu organisasi mahasiswa yakni Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Tidak dapat dipungkiri, BEM (Badan Eksekutif Mahasiswa) merupakan salah satu organisasi mahasiswa yang menjadi lembaga eksekutif di perguruan tinggi. Penting rasanya jika organisasi ini memiliki sosok yang tepat untuk menjadi pemimpin dari mahasiswa perguruan tinggi tersebut. Pada tahun 2017, Pemira (Pemilihan Raya) Ketua dan Wakil Ketua BEM UPNVJ Periode 2018 dilaksanakan di 8 TPS yang tersebar di wilayah kampus UPNVJ. Sayangnya menurut Imawangi (2019), terdapat 7969 orang daftar pencoblos tetap (DPT), namun hanya 2663 orang yang menggunakan hak suaranya pada Pemira BEM UPNVJ tahun 2017. Perbandingan angka yang signifikan ini cukup memprihatinkan, pasalnya untuk mendapatkan

pemimpin yang tepat dibutuhkan pula keikutsertaan seluruh mahasiswa untuk memberikan suaranya.

Beragam faktor dapat menyebabkan kurangnya minat mahasiswa dalam memberikan suara, seperti kurangnya sosialisasi dari pihak penyelenggara, serta sifat dasar manusia yang malas untuk datang ke TPS. Selain itu, pelaksanaan Pemira yang dilakukan secara konvensional dikatakan cukup menyusahkan karena pihak penyelenggara perlu menyiapkan kertas suara, tinta, dan benda fisik lainnya. Maka dari itu, diperlukan suatu terobosan untuk mengefektifkan kegiatan pemilihan umum di organisasi internal UPN Veteran Jakarta yang dapat memangkas segala kekurangan dari pemilihan umum secara konvensional. Terobosan yang dimaksud ialah penggunaan aplikasi *e-voting* yang mampu memenuhi kebutuhan organisasi maupun mahasiswa terkait dengan pemungutan suara.

Gravote merupakan aplikasi *e-voting* berbasis android yang diperuntukan kepada organisasi mahasiswa UPN Veteran Jakarta. Namun, fitur pada aplikasi Gravote kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan pengguna terkait pemilihan. Diperlukan pengkajian ulang untuk mengetahui apa saja kebutuhan organisasi mahasiswa terkait kegiatan *voting*, baik dengan perubahan atau penambahan fitur. Selain itu, terdapat kekurangan yang dirasakan pengguna terhadap aplikasi Gravote. Salah satu kekurangan yang dimaksud ialah fitur *live count* yang tidak diperlukan, alur penggunaan yang sedikit membingungkan, hingga antarmuka aplikasi yang kurang menarik. Karena itu, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian terkait kebutuhan pengguna melalui *redesign* aplikasi Gravote dengan metode *design thinking*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana *redesign* aplikasi Gravote dengan menggunakan metode Design Thinking?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah adalah guna membantu pengembangan aplikasi dengan mendesain ulang antarmuka aplikasi Gravote sebagai rekomendasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin dicapai antara lain :

1.4.1 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan kemampuan berpikir serta memahami praktik dalam melakukan *redesign* aplikasi dengan metode *Design Thinking*.

1.4.2 Bagi Pengguna

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi solusi para pengguna agar dapat merasakan pengalaman menggunakan aplikasi Gravote yang lebih baik, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pengguna.

1.5 Ruang Lingkup

Untuk menghindari kerancuan dalam proses penelitian, maka diberikan ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

- a. Penelitian ini ditujukan pada kegiatan pemilihan organisasi mahasiswa di UPN Veteran Jakarta.
- b. Pengguna aplikasi ialah mahasiswa UPN Veteran Jakarta.
- c. Penelitian ini menekankan pada *redesign* aplikasi dengan *Design Thinking Method* yang hanya berfokus kepada kebutuhan pengguna.
- d. Penelitian ini dilakukan hanya untuk memberikan usulan prototipe aplikasi Gravote.

1.6 Luaran Yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini ialah prototipe aplikasi Gravote berbasis android yang sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini mengemukakan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, luaran yang diharapkan, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang mendukung dalam pelaksanaan penelitian serta penelitian terkait.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang alur penelitian, tahapan penelitian, waktu dan tempat penelitian, serta jadwal penelitian untuk dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisikan daftar bacaan yang menjadi sumber referensi yang digunakan di penelitian ini.

LAMPIRAN

Lampiran memuat informasi tambahan yang digunakan di penelitian ini.