

E-NTEGRASI APPS: RUANG ASPIRASI DIGITAL TERINTEGRASI UNTUK MAHASISWA

Eva Agus Triana¹, Fajar Harry Akbar², Dini Sri Istiningdias³, Fajar Hariyanto⁴

^{1,2,3} Program Studi Ilmu Pemerintahan, Universitas Singaperbangsa Karawang

⁴ Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Singaperbangsa Karawang

¹1810631180118@student.unsika.ac.id

Kata kunci :

Aspirasi, Digital,
Mahasiswa

Abstrak

Pergerakan mahasiswa selalu dilatarbelakangi oleh cita-cita luhur sebagai representasi masyarakat dalam memperjuangkan keadilan dan kesejahteraan melalui konsolidasi maupun demonstrasi. Berbagai hambatan mahasiswa dalam merepresentasikan aspirasi masyarakat sangat kompleks. Mulai dari munculnya provokator, mahasiswa yang hanya ikut-ikutan, bentrok dengan petugas keamanan, mengganggu keamanan, demo anarkis hingga menimbulkan korban jiwa. Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan inovasi aplikasi yang meliputi desain interface aplikasi, pihak-pihak yang dilibatkan, analisis perencanaan, penerapan, dan implikasi aplikasi yang memuat unsur-unsur menu sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dalam menyampaikan aspirasi publik secara terintegrasi. Penelitian ini menggunakan studi literatur sebagai rujukan utama. Mahasiswa harus bergerak secara cerdas, memanfaatkan teknologi dan media sosial sebagai alat untuk menyampaikan aspirasi dengan daya intelektualitas yang tinggi. Aplikasi E-ntegrasi hadir untuk menjawab keresahan bagi mahasiswa. Selain menyampaikan aspirasi, mahasiswa juga belajar untuk meningkatkan literasi melalui membaca, memahami, dan mendengarkan.

Keywords :

*Aspirations, Digital,
Students*

Abstract

The student movement is always motivated by lofty ideals as a representation of society in fighting for justice and prosperity through consolidation and demonstrations. Various student obstacles in representing community aspirations are very complex. Starting from the emergence of provocateurs, students who just joined in, clashes with security officers, disturbing security, anarchist demonstrations that cause casualties. This paper aims to provide solutions in the form of application innovation which includes application interface design, parties involved, planning analysis, implementation, and application implications that contain menu elements according to student needs in conveying public aspirations in an integrated manner. This research uses literature study as the main reference. Students must move intelligently, utilizing technology and social media as tools to convey aspirations with high intellectual power. The E-integration application is here to answer students' concerns. Apart from conveying aspirations, students also learn to improve literacy through reading, understanding, and listening.

PENDAHULUAN

Sejarah panjang kemerdekaan Indonesia mencatat keterlibatan mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa dalam proses politik dan pemerintahan dari masa ke masa. Mahasiswa secara harfiah merupakan generasi penerus bangsa yang diyakini mampu menjadi agen perubahan melalui aspirasi pikiran dan hati masyarakat. Dalam aktualisasinya, ada tiga peran yang tidak dapat dipisahkan dari mahasiswa yang meliputi agen perubahan (*agent of change*), kontrol sosial (*social control*), penerus peradaban (*iron stock*), dan penggerak keadilan (*moral force*) (Elizagoyen & Pons, 2008). Selaras dengan visi Tri Dharma Perguruan Tinggi yang meliputi pendidikan, penelitian, dan pengabdian. Aktualisasi peran mahasiswa dalam kehidupan nyata ditunjukkan melalui berbagai aksi penyampaian aspirasi dalam beberapa periodisasi sosial, politik, dan pemerintahan.

Pramoedya (1999) dalam (Husin, 2014) mengategorikan ke dalam beberapa tonggak, diantaranya: (1)tonggak pertama, angkatan tahun belasan yang terdiri dari mahasiswa penerima beasiswa pemerintah kolonial bersama para ekstemiran Indische Partij; (2)tonggak kedua, angkatan tahun

'20-an dengan Sumpah Pemuda yang gemilang; (3) tonggak ketiga, angkatan '45 yang meraih kemerdekaan; (4)tonggak keempat, Angkatan '66 yang "tidak ada sesuatu yang masih perlu dinilai"; (5)tonggak kelima, angkatan Malari (1974) yang menginginkan reformasi dengan pendekatan "militer kembali ke barak"; (6)tonggak keenam, angkatan muda PRD yang dipercayai akan lebih berhasil dari angkatan-angkatan sebelumnya dan tidak membantai dan merampas hak-hak asasi manusia. Pasca reformasi, mahasiswa tetap menunjukkan eksistensinya dalam menyuarkan aspirasi publik melalui berbagai cara baik melalui langkah-langkah administratif, pemanfaatan sosial media hingga demonstrasi. Berdasarkan artikel yang ditulis oleh (Atta Kenare, 2019), fenomena serupa juga terjadi hampir di seluruh dunia, seperti gerakan "*The White Rose Society*" oleh mahasiswa Universitas Munich yang dilatarbelakangi oleh penyiksaan oleh rezim Hitler (1942), aksi protes terbesar di Amerika modern oleh mahasiswa Universitas Colombia yang dilatarbelakangi oleh penuntutan hak-hak sipil (1960-1968), dan yang terbaru adalah aksi protes terhadap akses gratis pendidikan tinggi setelah lebih dari dua

decade rezim *Apartheid* oleh mahasiswa di Afrika Selatan (2021).

Pergerakan mahasiswa selalu dilatarbelakangi oleh cita-cita luhur sebagai representasi masyarakat dalam memperjuangkan keadilan dan kesejahteraan melalui konsolidasi maupun demonstrasi. Berbagai hambatan mahasiswa dalam merepresentasikan aspirasi masyarakat sangat kompleks. Mulai dari munculnya provokator, mahasiswa yang hanya ikut-ikutan, bentrok dengan petugas keamanan, mengganggu keamanan, demo anarkis hingga menimbulkan korban jiwa. Dilansir dari Kompas.com, sebanyak 232 mahasiswa menjadi korban luka saat demo UU KPK dan RKUHP, sedangkan sebanyak tiga orang mengalami kritis (Bramasta, 2019). Laporan bbc.com juga menyatakan bahwa lebih dari 50 korban jiwa akibat demonstrasi sepanjang 2019 (Wijaya, 2019). Demonstrasi tersebut juga dianggap tidak penting oleh masyarakat (Dwi Bowo Raharjo & Muhammad Yasir, 2019). Regulasi yang berlaku berlandaskan pada Undang-Undang No.9 Tahun 1998 Tentang Kemerdekaan Menyampaikan Pendapat di Muka Umum menyatakan bahwa sepenuhnya mutlak dimiliki oleh mahasiswa sehingga perlu dilakukan evaluasi

penyebab dampak negatif yang terjadi, baik dari cara penyampaian maupun media aspirasi.

Berdasarkan permasalahan diatas diperlukan ruang aspirasi mahasiswa yang lebih efektif dan efisien. Aplikasi digital dibutuhkan karena media penyampaian aspirasi secara manual saat ini sudah tidak relevan. Banyak resiko dan dampak buruk yang diakibatkan oleh penyampaian aspirasi secara manual seperti aksi demonstrasi dan aksi lainnya. Di era serba digital ini aplikasi sudah menjadi solusi yang menjawab hampir semua permasalahan yang ada.

Mahasiswa sebagai insan akademis harus kembali memaknai nilai-nilai Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam bertindak dan merefleksikan keresahan bersama. Akar dari permasalahan di atas terletak pada kemampuan literasi mahasiswa. Literasi dipahami bukan hanya kemampuan dalam membaca dan menulis, melainkan memahami lingkungan. Berbagai isu yang sedang berkembang memerlukan solusi terbaik yang lebih efektif dan efisien sehingga menimbulkan dampak signifikan melalui pemahaman literasi. Hal ini dibuktikan dengan tingkat literasi Indonesia masih berada pada posisi ke 62 dari 70 negara di dunia (Larasati Dyah Utami, 2021).

TINJAUAN PUSTAKA

Urgensi Literasi Digital Bagi Mahasiswa Di Era Industri 4.0

Literasi dikenal dengan kemampuan membaca dan menulis. Seiring perkembangan zaman, literasi diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam memahami lingkungan melalui berbagai media yang tersedia. literasi menjadi salah satu indikator yang penting dalam menentukan kesuksesan sebuah bangsa. Berdasarkan perpustakaan kementerian dalam negeri (Kemendagri), tingkat literasi Indonesia masih berada pada posisi ke 62 dari 70 negara di dunia (Larasati Dyah Utami, 2021). Tingkat literasi yang rendah menyebabkan minimnya kemampuan seseorang, dalam hal ini mahasiswa untuk mengolah informasi terkait isu yang terjadi secara intelektual dan tersistematis dengan penuh pertimbangan sehingga akan berdampak terhadap ketepatan respon yang diberikan. Indonesia perlu belajar dari negara-negara tetangga yang telah berhasil meningkatkan minat literasi para siswanya dengan ditunjang media yang sesuai.

Efektivitas Penyampaian Aspirasi Melalui Sosial Media

Sosial media merupakan sebuah media yang memungkinkan adanya interaksi yang tercipta dari berbagai individu secara daring. Sosial media juga dapat diartikan sebagai sebuah aplikasi yang dapat diakses oleh telepon pintar berbasis *android* maupun *Iphone*. Media sosial dan aplikasi yang diciptakan memiliki fungsi sebagai pelengkap kebutuhan. Terlebih seiring berjalannya waktu, aplikasi yang diciptakan sangat beragam Kondisi ini membuat konstruksi sosial terus mengembangkan teknologi untuk memenuhi kebutuhan komunikasi di masa pandemi dan pasca-pandemi atau adaptasi kebiasaan baru (Putra, 2022). Peter singer dan Emerson (2018), dalam (Schleffer & Miller, 2021). menyatakan bahwa sosial media berperan dalam memerangi kejahatan para pejabat publik seperti perkataan "*illuminated the shadowy crimes through which dictators had long clung to power and offered up a powerful new means of grassroots mobilization*". Manuel Castells juga mendeskripsikan bahwa sosial media merupakan alat untuk memobilisasi pemaksaan yang dilakukan oleh pemerintah "*a mobilizing force regime if everybody would come together.*" Pengaruh sosial media juga

dibuktikan dengan sejarah revolusi yang ada di dunia seperti revolusi Moldova (2009) yang dikenal dengan *“the first Facebook revolution”*, kerusuhan di Iran (2009) yang dikenal dengan *“the first Twitter revolution”*, revolusi masif di Rusia (2011) yang dikenal dengan *“almostrevolution”*, dan gelombang di sepanjang Arab (2011) yang dikenal dengan *“the Facebook-armed youth of Tunisia and Egypt” (the first wave of Arab)*.

Saat ini, ada lima aplikasi yang paling populer digunakan oleh warga dunia, di antaranya adalah Facebook, Messenger, WhatsApp, Instagram dan Youtube. Sosial media memberikan “kekuatan pengetahuan” yang berasal dari kumpulan data yang tersedia dan dengan kemudahan akses bagi masyarakat. menurut Susan, kekuatan tersebut termasuk “saluran yang digunakan” yang dengannya keyakinan, ide, dan pengetahuan mampu dikomunikasikan maupun dibatasi. Sosial media juga dapat menjadi media pembatas informasi yang akan disampaikan kepada publik (Schleffer & Miller, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pada penelitian kualitatif ini, peneliti mencoba memahami makna dari suatu fenomena melalui pendekatan atau pencarian untuk menggali suatu gejala utama. (Creswell, J. W. 2014). Metode deskriptif adalah penelitian yang berisikan gambaran mengenai latar pengamatan inovasi aplikasi dan implikasi yang dideskripsikan secara terperinci. Penulisan karya tulis ilmiah ini terdiri dari tujuh tahapan. Merumuskan masalah dan solusi, lalu mengumpulkan data dan informasi. Tahap ketiga pemetaan menu aplikasi, validasi desain dan terakhir penulisan karya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berdasarkan pada data hasil analisis sumber-sumber literatur yang didapatkan melalui internet. Teknik pengolahan data yang digunakan adalah dengan menganalisa kebutuhan menu sesuai dengan kebutuhan mahasiswa sebagai insan akademik dalam menggunakan aplikasi. Teknik analisis dan sintesis data yang dilakukan dengan melakukan kajian literatur yang berkaitan dengan pergerakan mahasiswa dari masa ke masa hingga pasca reformasi, hambatan yang terjadi serta solusi yang dapat

dilakukan melalui sarana untuk meningkatkan literasi melalui teknologi.

PEMBAHASAN

Pengaruh Literasi Terhadap Kecapakan Mahasiswa dalam Menyampaikan Aspirasi

Peran aktif mahasiswa dari masa ke masa tidak luput dari hambatan yang dihadapi, termasuk pada era pasca reformasi. Hambatan tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam dua jenis, yaitu hambatan internal dan eksternal. Hambatan internal berasal dari diri mahasiswa sebagai aktor penyampai aspirasi publik yang meliputi kurangnya jelasnya tujuan aksi demonstrasi yang dilakukan. Hal tersebut terlihat dari substansi aspirasi serta prosedur advokasi yang dilakukan. Mahasiswa tidak melakukan persatuan terlebih dahulu untuk membangun persamaan persepsi dan saling melengkapi substansi. Mahasiswa masih belum berminat membaca secara mendalam terkait isu yang terjadi. Selain itu, oleh karena ambisi yang tanpa dibarengi dengan kecerdasan emosi mengakibatkan sikap yang pragmatis, pada akhirnya melakukan demonstrasi dan bahkan melakukan Tindakan anarkis dan mengakibatkan korban jiwa (Wijaya, 2019). Sedangkan hambatan

eksternal merupakan kendala yang berasal dari diri mahasiswa, seperti masyarakat, pihak yang berkepentingan, dan pemerintah diantaranya adalah tidak adanya rasa kepercayaan dalam diri masyarakat kepada mahasiswa. Hilangnya kepercayaan dari masyarakat mengakibatkan pergerakan mahasiswa seakan bertepuk sebelah tangan. Mahasiswa bagaikan memperjuangkan sesuatu tanpa subjek yang diperjuangkan. Sehingga apapun pergerakan mahasiswa tidak akan mendapat dukungan masyarakat. Di sisi lain, dalam setiap aksi demonstrasi tentu ditemukan provokator yang dengan tujuan tertentu membiaskan niatan murni dari mahasiswa, salah satunya demonstrasi yang berakhir keriuhan di Solo (Satriawan).

Solusi utama yang harus dilakukan adalah meningkatkan minat mahasiswa dalam berliterasi agar berdampak terhadap Tindakan yang diambil ketika mengetahui ada isu kebijakan yang tidak adil bagi masyarakat. Minat literasi mahasiswa dapat ditingkatkan melalui penyediaan ruang digital yang aplikatif dan mudah digunakan. Sebagaimana penelitian (Suragangga, 2017) upaya untuk meningkatkan minat literasi perlu disinergikan secara serius oleh keluarga, sekolah, universitas, komunitas, maupun

pemerintah. Selaras dengan perkembangan teknologi dan informasi, media sosial menjadi ruang yang strategis untuk mewujudkan visi tersebut. Sebuah aplikasi yang multifungsi, selain menyediakan fasilitas membaca, mengkaji, diskusi, juga menyampaikan aspirasi. Di mana di dalam aplikasi tersebut juga otomatis terintegrasi dengan pihak-pihak terkait.

Dampak Anarkisme dalam Demonstrasi Secara Berkelanjutan

Aksi penyampaian aspirasi mahasiswa melalui demonstrasi menimbulkan sisi positif dan negatif. Dampak positif yang ditimbulkan meliputi meningkatnya semangat nasionalisme dan patriotisme dalam diri mahasiswa (Rohman, 2020). Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan lebih dampak positif. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Onivehu, 2021) terhadap mahasiswa strata satu sejumlah 600 orang yang berjudul "*causes, consequences, and control of student protests*" menyatakan bahwa demonstrasi yang dilakukan oleh mahasiswa Nigeria memiliki konsekuensi yang bervariasi bagi stakeholders, diantaranya adalah (1) hukuman mati bagi pengunjung rasa; (2) penghancuran

nyawa dan harta benda; (3) meretas website lembaga pemerintahan; (4) merusak fasilitas umum; (5) mengganggu proses belajar-mengajar sehingga meurunkan kualitas pendidikan; (6) mengganggu kestabilan ekonomi; (7) penangkapan bagi pengunjung rasa; dan (8) pembekuan rekening bank pengunjung rasa. Penelitian dari beberapa negara juga tercatat dalam jurnal tersebut. Vincent, Okon, dan Njoku (2018) mencatat bahwa demonstrasi menimbulkan penghilangan nyawa, harta benda, dan perusakan kalender akademik di Universitas Portharcourt. Chubila (2019) juga menyebutkan bahwa aksi demonstrasi yang dilakukan oleh mahasiswa di Universitas Zambia menyebabkan mendestruksi kemiskinan, menurunkan kualitas pendidikan, mendapatkan hukuman dan ancaman pemberhentian. Aksi protes juga dibarengi dengan kekerasan yang memicu pembakaran ban, penutupan jalan, hingga penangkapan oleh aparat keamanan.

Odebode (2019) juga mencatat bahwa aksi protes mahasiswa menyebabkan cedera serius, kematian, perusakan fasilitas umum, hingga hilangnya kepercayaan masyarakat. Aditya Perdana sebagai seorang pakar

pengamat politik dari Universitas Indonesia berpendapat bahwa apabila demonstrasi dilakukan secara terus menerus tanpa titik temu dan dalam frekuensi yang lama berpotensi menyebabkan gangguan stabilitas pemerintahan dan ekonomi dikarenakan adanya ketidakpercayaan dari masyarakat secara signifikan kepada pemerintah serta ketidakproduktifan mahasiswa yang juga berpengaruh terhadap fasilitas publik (Azanella, 2019).

Gagasan E-Integrasi Sebagai Ruang Aspirasi Digital Terintegrasi

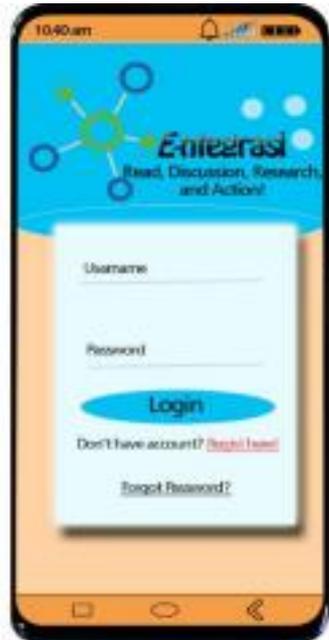
E-Integrasi merupakan sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang dapat digunakan oleh telepon pintar android maupun iOS, sebagai media penyampaian aspirasi yang terintegrasi dengan institusi publik secara langsung. Terciptanya aplikasi E-ntegrasi dilatarbelakangi oleh hambatan mahasiswa dalam menyampaikan aspirasi atas isu sosial dari aspek internal dan eksternal. Tujuan diciptakannya E-ntegrasi adalah menciptakan iklim aspiratif yang berlandaskan nilai-nilai intelektualitas melalui fitur-fitur yang tersedia yang mengahurskan mahasiswa untuk membaca, mengkaji, berdiskusi, dan

menyampaikan aspirasi secara lebih efektif melalui media sosial. Keadaan penyampaian aspirasi mahasiswa saat ini yang belum optimal, kurang efektif dan memiliki banyak resiko membangun kesadaran bagi kita semua. Berdasarkan temuan tersebut meyakinkan kita bahwa diperlukan media penyampaian aspirasi mahasiswa yang lebih baik. Melalui aplikasi E-ntegrasi, mahasiswa dapat membaca, mengkaji, dan berdiskusi seputar isu yang terjadi secara lebih elaborasi melalui telepon pintar yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Gagasan aplikasi E-ntegrasi merupakan solusi yang baru, orisinal, terukur dan tepat sasaran, mudah digunakan, mengefisienkan waktu, meningkatkan intelektualitas, serta meminimalisir anarkisme dalam demonstrasi. Aplikasi E-ntegrasi mampu menyelesaikan permasalahan penyampaian aspirasi mahasiswa yang masih banyak kendala dan belum optimal melalui berbagai fitur dan fungsi yang akan dijelaskan di bawah ini.

Perancangan Desain dan Fungsi Interface Aplikasi E-ntegrasi

Berikut ini hasil perancangan desain aplikasi yang memiliki fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa:

Ikon aplikasi dan tampilan *Login*



Gambar 1. *Login* aplikasi

Simbol yang digunakan memberikan arti kesatuan yang terintegrasi dalam satu platform. Tampilan *login* dibuat dengan tampilan yang menarik dan dengan warna yang padan. Pengguna dapat mendaftarkan akun terlebih dahulu menggunakan NIK dan mengisi data diri sesuai dengan KTP. Hal tersebut menjadikan setiap pengguna bertanggung jawab untuk apapun yang dilakukan dalam aplikasi karena terdaftar langsung menggunakan kartu tanda penduduk.

Tampilan Beranda



Gambar 2. Tampilan Beranda

Tampilan beranda menyediakan seluruh fitur yang tersedia bagi pengguna yang meliputi:

- 1) *Development planning*, berfungsi untuk menyediakan informasi tentang seluruh perencanaan yang telah dipublikasi ke dalam sebuah rencana pembangunan jangka pendek, menengah, dan panjang. Sehingga pengguna akan memahami arah pembangunan negeri dan berkontribusi serta berkolaborasi secara selaras.
- 2) *Problem solving*, berfungsi untuk mengintegrasikan solusi atas permasalahan yang sedang diperdebatkan agar ditemukan jalan keluar melalui proses pengkajian dan

diskusi antar *stakeholders*, termasuk mahasiswa sebagai aktor utama yang menyuarakan aspirasi.

3) *Issue progress*, berfungsi untuk menyediakan informasi tentang perkembangan isu yang sedang terjadi, baik regulasi yang direvisi, diganti, maupun dibatalkan, serta solusi yang sudah diimplementasikan agar ada kejelasan pada setiap permasalahan.

4) *Issue complaint*, berfungsi untuk menyediakan tampilan poin-poin isu yang menjadi bentuk protes dari mahasiswa sebelum dilakukan pengkajian lebih dalam dalam menu *Problem Solving*.

5) *E-source*, berfungsi untuk menyediakan sumber-sumber literatur elektronik dalam bentuk buku bacaan, jurnal, maupun prosiding sebagai media edukasi dan literasi bagi mahasiswa untuk menambah pengetahuan serta wawasan.

6) *Social action*, berfungsi untuk menyediakan informasi aksi sosial yang dibuat oleh mahasiswa maupun pemerintah dalam berkontribusi terhadap permasalahan yang membutuhkan bantuan dari banyak pihak. Aksi tersebut diharapkan dapat meningkatkan solidaritas antar pihak serta kepekaan bersama.

Tampilan *Problem Solving*



Gambar 3. *Problem Solving*

Tampilan *problem solving* dijelaskan lebih dalam sebagai keunggulan dari aplikasi. Pada menu tersebut terdapat isu yang sedang sangat mendapatkan perhatian. Pengguna harus mengklik masing-masing menu sesuai dengan kegunaan.

- 1) *About the issue*, untuk mengetahui isu sesuai yang terdapat pada gambar.
- 2) *Policy consideration*, untuk mengetahui bagaimana kebijakan yang sedang dipertimbangkan atau regulasi yang diluncurkan.
- 3) *Ask to the expert*, untuk mengetahui pandangan dan pendapat para ahli yang berkaitan dengan isu tersebut terhadap kebijakan pemerintah.

- 4) *Solution Recommendation*, untuk menuliskan solusi yang telah ditemukan.
- 5) *See the schedule*, berfungsi menyediakan jadwal pertemuan secara virtual untuk mendiskusikan secara lebih detail, dengan mendatangkan narasumber, korban, para ahli, pihak-pihak terkait dalam satu forum.

Tampilan Penelitian Mendalam

Tampilan *In-depth Research* berfungsi untuk melakukan penelitian secara mendalam tentang isu yang sedang dibahas secara sistematis dengan menggunakan metode tertentu agar ditemukan sebuah solusi atas permasalahan.

- 1) *Meeting Conference*, menyediakan link pertemuan virtual.
- 2) *Regulation and law*, menyediakan berbagai peraturan dan kebijakan,
- 3) *Literature and scientific written*, menjadi dasar pertimbangan penetapan kebijakan serta solusi yang akan dilakukan dari tulisan sumber literatur ilmiah.
- 4) *Stakeholders opinion*, digunakan untuk melampirkan keluhan dan keresahan dari masyarakat, dan

juga bisa berbentuk kuisioner maupun petisi online.



Gambar 4. Tampilan Penelitian Mendalam

Implementasi Aplikasi

Berikut ini langkah-langkah dalam mengimplementasikan gagasan:

- 1) Melakukan pengkajian pembuatan aplikasi Langkah pertama adalah melakukan kajian yang lebih mendalam dan perencanaan pembuatan aplikasi oleh pihak pengembang aplikasi yang diinisiasi oleh pemerintah bersama dengan pembuat gagasan.
- 2) Mengintegrasikan antar pihak pada tahap ini, pembuatan aplikasi harus melewati manajemen organisasi yang meliputi *POAC (Planning, Organizing, Actuating, and Controlling)*. Mengintegrasikan

- antar pihak merupakan bagian dari pengorganisasian.
- 3) Melakukan penetapan menu dan fungsi serta pembuatan aplikasi memastikan bahwa isi dari menu-menu yang tertera telah didesain dengan baik dan siap digunakan tanpa kendala agar proses pembuatan aplikasi berjalan dengan lancar.
 - 4) Uji coba aplikasi Aplikasi yang sudah dibuat perlu melewati proses uji coba sesuai dengan standar. Uji coba dapat melibatkan mahasiswa secara langsung pada sebuah perguruan tinggi.
 - 5) Dilakukan sosialisasi setelah uji coba dinyatakan berhasil, langkah selanjutnya adalah mensosialisasikan kepada seluruh mahasiswa di Indonesia tentang cara pemakaian aplikasi.
 - 6) Membaca kegunaan dan fungsi aplikasi serta aturan Mahasiswa harus membaca secara seksama apa saja aturan yang terdapat di dalam aplikasi, serta mematuhi ketentuan yang berlaku.
 - 7) Menginstal aplikasi mahasiswa dapat menginstal aplikasi melalui google play store maupun App Store.
 - 8) Menggunakan aplikasi aplikasi dapat digunakan oleh mahasiswa di manapun dan kapanpun.
 - 9) Evaluasi dan pengembangan evaluasi dan maintain aplikasi dilakukan dalam rentang enam bulan sekali.

Implikasi Aplikasi

Dampak positif yang akan dihasilkan dari aplikasi E-ntegrasi adalah sebagai berikut:

- 1) Jangka Pendek (0-12 bulan) Dalam jangka waktu tersebut, mahasiswa masih dalam proses sosialisasi dan pengunduhan aplikasi. Selanjutnya mulai mencoba menggunakan berbagai menu yang tersedia. Hal pertama yang akan dilakukan tentu menambah bahan bacaan dan literasi sebagai syarat untuk ikut berdiskusi dan menjadi *problem solver*. Sehingga minat literasi mahasiswa mulai tumbuh.
- 2) Jangka Menengah (13-24) Mahasiswa mulai terbiasa menggunakan aplikasi. prosedur dalam menyampaikan aspirasi yang mengedepankan intelektualitas menjadi kebiasaan. Prinsip “berbicara berbobot” mulai dirasakan. Pihak terkait seperti pemerintah maupun badan

legislatif mulai dekat dengan mahasiswa sehingga tidak sulit lagi menjalin komunikasi. Mahasiswa akan berpikir berulang kali sebelum melakukan aksi demonstrasi turun ke jalan, karena akan lebih efektif menggunakan aplikasi serta memanfaatkan media sosial.

- 3) Jangka Panjang (25-36) Penyelesaian masalah dan isu sosial secara ilmiah mulai menunjukkan eksistensinya. Mahasiswa akan terbiasa untuk membaca, mengkaji, berdiskusi dan merumuskan solusi yang relevan dalam sebuah aplikasi. Sistem *rewards* yang diberikan bagi pemberi rekomendasi solusi terbaik juga membuat mahasiswa semakin bersemangat memberikan gagasan terbaiknya. Lembaga pemerintahan dan mahasiswa semakin terintegrasi dalam memberikan solusi. Sehingga tidak ada lagi alasan bagi mahasiswa untuk berdemonstrasi secara anarkis. Pada masa efektifitas dan efisiensi penyampaian aspirasi mahasiswa mulai terlihat signifikan. Hal ini karena telah terjadi perubahan

pola pikir dan perilaku dalam menyampaikan aspirasi.

SIMPULAN

Aplikasi E-ntegrasi hadir untuk menjawab keresahan bagi mahasiswa. Dengan meliputi desain interface aplikasi, pihak-pihak yang dilibatkan, analisis perencanaan, penerapan, dan implikasi aplikasi yang memuat unsur-unsur menu sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dalam menyampaikan aspirasi publik secara terintegritasi. Selain menyampaikan aspirasi, mahasiswa juga belajar untuk meningkatkan literasi melalui membaca, memahami, dan mendengarkan. Diskusi serta pemecahan masalah juga menjadi tugas bersama yang harus mahasiswa jalani. Dengan demikian proses penyampaian aspirasi akan lebih terbuka dan tepat sasaran kepada pihak yang dituju dalam sebuah aplikasi yang telah terintegrasi. Melalui E-ntegrasi, mahasiswa akan menemukan kembali marwah sebagai pemuda yang berwawasan luas, bertanggungjawab, peduli, beraksi nyata, dan memecahkan permasalahan dengan intelektualitas yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Atta Kenare. (2019). 30 famous student protests. Stacker.Com. <https://stacker.com/stories/3177/30-famous-student-protests>
- Azanella, L. A. (2019, September 24). Apa Dampak jika Demo Terus Berlarut? Ini Kata Pakar. <https://www.kompas.com/tren/read/2019/09/24/173000465/apa-dampak-jika-demo-terus-berlarut-ini-kata-pakar?page=all>
- Bramasta, D. B. (2019, September 25). Demo UU KPK dan RKUHP, 232 Orang Jadi Korban, 3 Dikabarkan Kritis. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/tren/read/2019/09/25/072855665/demo-uu-kpk-danrkuhp-232-orang-jadi-korban-3-dikabarkan-kritis?page=all>
- Creswell, J. W. (2014). The selection of a research approach. Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches,
- Dwi Bowo Raharjo & Muhammad Yasir. (2019, September 24). Wiranto Sebut Demonstrasi Mahasiswa Tak Penting, Ini Respons BEM UI. <https://www.suara.com/news/2019/09/25/203816/wiranto-sebut-demonstrasimahasiswa-tak-penting-ini-respons-bem-ui>
- Elizagoyen, V., & Pons, J. (2008). Agen. ADLFI. Archéologie de La France - Informations, 1(1), 32–43. <https://doi.org/10.4000/adlfi.2398>
- Hidayah, Y., Sapriya, S., Darmawan, C., & ... (2020). Protes sosial digital dan perspektif civic community. Jurnal Studi Komunikasi, 4(March), 220–238. <https://doi.org/10.25139/jsk.v4i1.1964.Received>
- Husin, L. H. (2014). Kasus, Gerakan Mahasiswa Sebagai Kelompok Penekan (Studi Kasus Keluarga Mahasiswa UGM dari Masa Orde Lama hingga Pasca Reformasi) (D. K. Michella (ed.); 1st ed.). Penerbit, Polgov.
- Larasati Dyah Utami. (2021). Tingkat Literasi Indonesia di Dunia Rendah, Ranking 62 Dari 70 Negara. Perpustakaan.Kemendagri.Go.Id. <https://perpustakaan.kemendagri.go.id/?p=4661#:~:text=Published by admin on Maret,yang memiliki tingkat literasi rendah.>
- Namugenyi, C., Nimmagadda, S. L., & Reiners, T. (2017). Swot Analysis : A Theoretical Review Design Of A Swot Analysis Model And Its Evaluation In Diverse Design Of A Swot Analysis Model And Its

- Evaluation In Diverse. *Procedia Computer Science*, 159(2019), 1145-1154.
- Onivehu, A. (2021). Causes, consequences and control of student protests. *Sociální Pedagogika / Social Education*, 9(1), 8-21. <https://doi.org/10.7441/soced.2021.09.01.01>
- Prasetyaningtias, T., Muslimah Az-Zahra, H., & Hendra Brata, A. (2018). Analisis Usability Pada Aplikasi Mobile E-Government Layanan Aspirasi dan Pengaduan Online Rakyat (LAPOR!) Dengan Heuristic Evaluation. *Analisis Usability Pada Aplikasi Mobile E-Government Layanan Aspirasi Dan Pengaduan Online Rakyat (LAPOR !) Dengan Heuristic Evaluation*, 2(11), 4647-4653.
- Putra, R. D., Wahid, U., & Cangara, H. (2022). Konstruksi Sosial Teknologi Media Baru Aplikasi Telemedicine Oleh Kelompok Relevan Dokter. *Jrk (Jurnal Riset Komunikasi)*, 13(2), 196-213.
- Rohman, A. (2020). SISI POSITIF DAN NEGATIF DEMONSTRASI PADA... (Abdul Rohman). 153-170.
- Satriawan, Y. (, September). *Polisi Buru Provokator Penyebab Kerusuhan Demo Ribuan Mahasiswa di DPRD Solo*. Voaindonesia.Com. <https://www.voaindonesia.com/a/polisi-buru-provokator-penyebab-kerusuhandemo-ribuan-mahasiswa-di-dprd-solo/5097988.html>
- Schleffer, G., & Miller, B. (2021). The Political Effects of Social Media Platforms on Different Regime Types - Texas National Security Review. *Texas National Security Review*, 4(3), 78-103.
- Suragangga, I. M. N. (2017). Mendidik lewat literasi untuk pendidikan berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 3. <http://ejournal.ihtdn.ac.id/index.php/JPM/article/view/195>
- Wijaya, C. (2019). Lebih 50 demonstran meninggal saat unjuk rasa sepanjang 2019: "Sangat mengerikan terjadi di negara demokrasi." Bbc.Com. <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-50217875>
- Yuniawatika, & Kurniawan, T. (2019). The Urgency of Digital Literacy for Students in Disruption Era. *285(Icet)*, 154-158. <https://doi.org/10.2991/icet-18.2018.29>