

## Strategi DPR RI Dalam Penerapan Electronic Democracy (Studi Kasus Penggunaan Aplikasi DPRNow! Pada Mahasiswa) = Strategy of DPR RI on Implementing Electronic Democracy (Case Study of the use of DPRNow! Application By Students)

Denny Candra Kirana, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920536502&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

Di Indonesia saat ini, memiliki angka penetrasi internet yang tinggi. Terutama di kelompok usia remaja yang cenderung aktif dalam mengikuti isu-isu politik secara online. Kondisi tersebut menjadi peluang untuk DPR RI untuk menerapkan Electronic Democracy. Beberapa studi sebelumnya tentang penerapan electronic democracy, melihat baik; secara top down yaitu diinisiasi oleh pemerintah atau secara bottom up yaitu proyek online yang dibuat oleh masyarakat. Peneliti melihat studi sebelumnya belum menjelaskan lebih lanjut mengenai bagaimana platform yang dibuat oleh parlemen ditangkap dan digunakan oleh masyarakat, lalu bagaimana hal tersebut mempengaruhi suatu proses politik sehingga penelitian ini dapat mengisi kekosongan atas studi-studi yang telah dilakukan sebelumnya. Dengan mengkaji partisipasi politik online oleh mahasiswa, dapat terlihat model penerapan e-democracy pada aplikasi DPRNow!. Melalui wawancara mandala,serta studi dokumen dan visual, peneliti menyimpulkan bahwa inisiasi secara top-down dalam penerapan e-democracy pada kasus aplikasi DPRNow! terbatas pada level informasi dan belum melibatkan pengguna kepada tahap dialog, monitoring ataupun pembuatan keputusan. Sebaliknya, secara bottom-up keinginan untuk berpartisipasi politik secara online pada mahasiswa melalui aplikasi DPRNow!, terbatas pada sosialisasi yang minim, dan kurang jelasnya alur dan sistem pada fitur aspirasi dan pengaduan. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa model penerapan e-democracy dengan konteks aplikasi DPRNow! memiliki model yang liberal, dimana hanya menjadi showcase yang berfokus pada penyebaran informasi dengan tidak merubah atau menggeser distribusi kuasa yang ada.

.....In Indonesia today, it has a high internet penetration rate. Most youth groups are actively involved in online political issues. This condition is an opportunity for the Indonesian Parliament to implement Electronic Democracy. Several previous studies on the application of electronic democracy, looked good; Top down, that is initiated by the government or from the bottom up, that is, online projects created by the community. Researchers look at studios that previously did not explain more about how platforms created by those taken are taken and used by the community, then how this affects a political process so that this research can fill the void of studios that have been done before. By examining online political participation by students, it can be seen the model of the application of e-democracy in the DPRNow! Application. Through mandala interviews, as well as documentary and visual studies, the researcher concludes what was initiated by the top-down in implementing e-democracy in the DPRNow! Application case. limited to the level of information and does not yet involve users for dialogue, monitoring or decision making. Moreover, it is only from the bottom up for politics online through students through the DPRNow! Application, limited to minimal socialization, and lack of clarity and flow in the features of aspirations and complaints. This provision supports the model of implementing e-democracy with the relationship between DPRNow! Has a liberal model, which only shows approved showcases on information that cannot be moved or shifted the existing distribution.