

PEMANFAATAN *ELECTRONIC GOVERNMENT* DI DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA STATISTIK DAN PERSANDIAN KABUPATEN LUWU

Sulis Tia Sari^{1*}, Hafiz Elfiansya Parawu², Ahmad Harakan³

1. Ilmu Administrasi Negara, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia
2. Ilmu Administrasi Negara, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia
3. Ilmu Administrasi Negara, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Abstract

This study purposed to find out the utilization of electronic government in the Department of Communication, Information, Statistics and Encoding, Luwu Regency. This study used qualitative research with descriptive type. There were eight informants in this study. The research data were collected through observation, interviews, and documentation. Validation of data was done through triangulation of sources, techniques, and past time was analyzed through data collection techniques, data reduction, data presentation and conclusion making. The results showed that the use of Electronic Government at the Communication and Information Office of Luwu Regency from the aspect of the eight elements of a successful e-government project, namely the Political Environment of the Top Down Project (TDP) type, Leadership was quite good. Plan had been realized well. Stakeholders had a high commitment to establish good communication and cooperation. Transparency/visibility could be realized in the form of information contained in the portal managed by the Luwu Regency Diskominfo. Budgets came from the APBD. Technology developed using computerized devices. Innovation by creating an information service system and an integrated service database adapted to an integrated service workflow and integrated with Regional Apparatus Organizations (OPD).

Keywords: utilization, electronic government

Abstrak

Kajian penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan *electronic government* di Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan tipe deskriptif. Informan dalam penelitian ini berjumlah delapan orang. Data penelitian ini dikumpul melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu lalu dianalisis melalui teknik pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan *Electronic Government* di Diskominfo Kabupaten Luwu dari aspek Delapan elemen sukses proyek *e-government* yaitu *Political Environment* bertipe *Top Down Project* (TDP), *Leadership* sudah cukup baik. *Planning* sudah terealisasi dengan baik. *Stakeholders* memiliki komitmen yang tinggi untuk menjalin komunikasi dan kerjasama yang baik. *Transparancy/visibility* mampu diwujudkan dalam bentuk informasi yang termuat dalam portal yang dikelola oleh Diskominfo Kabupaten Luwu. *Budgets* berasal dari APBD. *Technology* yang dikembangkan menggunakan perangkat komputerisasi. *Innovation* dengan membuat sistem layanan informasi dan database pelayanan terpadu disesuaikan dengan alur kerja pelayanan terpadu dan terintegrasi dengan Organisasi Perangkat Daerah (OPD).

Kata kunci: pemanfaatan, *electronic government*

* sulistiasari@gmail.com

PENDAHULUAN

Penggunaan informasi teknologi (IT) di negara-negara berkembang sudah semakin pesat dan memasuki berbagai kebutuhan. Pemakaian perangkat canggih berteknologi komputer jejaring itu dirancang sejak memasuki tahun 2000, ketika pemanfaatan komputer semakin merata. Pemerintah semakin menunjukkan kebutuhan yang terus meningkat terhadap pemakaian IT agar bisa menjadikan kerja kerja birokrasi lebih efektif dan efisien dalam melayani kebutuhan masyarakat. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya (Nugroho, 2016).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menawarkan solusi untuk meningkatkan kinerja pelayanan publik yang lebih berbasis pada *good governance*. Salah satu tujuan implementasi *e-government* adalah agar lembaga pemerintah mampu

menyediakan pelayanan publik yang lebih baik. Pemanfaatan *e-government* bagi birokrasi diharapkan dapat menjadi alternatif bagi reformasi birokrasi menuju pelayanan yang lebih baik (Nugraha, 2018).

Hartono dalam Nugraha (2018) menjelaskan *e-government* merupakan suatu proses sistem pemerintahan dengan memanfaatkan ICT (*Information, Communication and Technology*) sebagai alat untuk memberikan kemudahan proses komunikasi dan transaksi kepada warga masyarakat, organisasi bisnis dan lembaga pemerintah serta stafnya. Sehingga dapat dicapai efisiensi, efektivitas, transparansi dan pertanggungjawaban pemerintah kepada warganya. Dengan konsep pengembangan menyangkut hubungan *Government to Government (G2G)*, *Government to Business (G2B)* dan *Government to Citizens (G2C)*.

Penyelenggaraan *e-government* di Indonesia telah dimulai saat sebelum adanya Inpres No. 3 Tahun 2003, sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan jaringan telepon. Pemerintah menyadari akan manfaat penyelenggaraan *e-government* yang mendukung penyelenggaraan *Good Governance*. Di Indonesia, inisiatif menerapkan *e-*

government telah diperkenalkan sejak tahun 2001 melalui Instruksi Presiden No.6 Tahun 2001 tentang Telematika (Telekomunikasi, Media, dan Informatika). Kemudian keluarnya Instruksi Presiden RI No.3 Tahun 2003 Tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *e-government* yang diinstruksikan kepada Kepala Lembaga Pemerintah Non Departemen, Pimpinan Kesekretariatan Lembaga Tertinggi Dan Tinggi Negara, Panglima Tentara Nasional Indonesia, Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia, Jaksa Agung Republik Indonesia, Gubernur, Bupati/Walikota untuk mengambil langkah-langkah yang diperlukan sesuai tugas, fungsi dan kewenangan masing-masing guna terlaksananya pengembangan *e-government* secara nasional dengan berpedoman pada Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *e-government* sebagaimana tercantum dalam Lampiran Instruksi Presiden (Muammar dkk, 2019).

Berdasarkan definisi *e-government* tersebut dapat dilihat bahwa *e-government* identik dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Dapat dikatakan juga bahwa *e-government* adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam penyelenggaraan

pemerintah oleh lembaga pemerintah untuk meningkatkan kinerja dan hubungan antara pemerintah dan pihak lain.

Penerapan *e-government*, akan dapat membantu meniadakan hambatan pertukaran informasi antar masyarakat dan antar wilayah negara, dan dengan demikian berbagai bentuk kesenjangan yang bersumber dari ketidakseimbangan kesempatan memperoleh informasi dapat diatasi secara bertahap; meningkatkan ketersediaan informasi dan pelayanan publik serta memperluas dan memperdalam jangkauannya; meningkatkan produktivitas, efisiensi, dan kemampuan inovasi dalam sektor produksi, serta memperlancar rantai distribusi; meningkatkan transparansi dan memperbaiki efisiensi pelayanan publik; memperlancar interaksi antar lembaga-lembaga pemerintah, baik pada tingkat pusat maupun daerah, dan dengan masyarakat.

Dalam mewujudkan birokrasi yang efektif, efisien, transparan dan akuntabel berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 1 Tahun 2017 dan Peraturan Bupati Nomor 76 Tahun 2017 pemerintah Kabupaten Luwu telah mengintegrasikan birokrasi berbasis elektronik yaitu Layanan Informasi *e-government* Kabupaten

Luwu.

Adapun layanan berbasis *e-government* yang dikelola oleh Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu adalah *E-Planning, Sikopral, E-Konfirmasi, Kepegawaian, E-Kinerja, E-Musrenbang, E-Budgeting, E-Monev, OAM, Simaya, Simap, Geoportal*, dan *e-mail*.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti mengangkat sebuah judul yaitu Pemanfaatan *Electronic Government* di Kabupaten Luwu khususnya pada Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu yang mengelola bidang *e-government*.

Anggara (2016) Pengertian pemerintahan (*governance*) adalah suatu kegiatan (proses), bahwa *governance* lebih merupakan “serangkaian proses interaksi sosial politik antara pemerintahan dan masyarakat dalam berbagai kegiatan yang berkaitan dengan kepentingan masyarakat dan intervensi pemerintah atas kepentingan-kepentingan tersebut.” Pengertian tentang pemerintahan (*governance*) lebih lanjut adalah sebagai a) Pemerintah atau *government, The governing body of a nation, state, city, etc*, Istilah

kepemerintahan atau dalam bahasa Inggris *governance* berarti “*the act, fact, manner, of governing*”.

Lebih lanjut Anggara (2016) menjelaskan dalam bukunya *Governance* adalah suatu proses tentang pengurusan, pengelolaan, pengarahan, pembinaan, penyelenggaraan dan bisa juga diartikan pemerintahan. Apabila dalam proses pemerintahan, unsur-unsur tersebut dapat dilaksanakan dengan baik, itu merupakan istilah pemerintahan yang baik (*good governance*). Secara konseptual, pengertian kata baik (*good*) dalam istilah pemerintahan yang baik (*good governance*) mengandung dua pemahaman, yaitu: a) Nilai yang menjunjung tinggi keinginan/ kehendak rakyat, dan nilai-nilai yang dapat meningkatkan kemampuan rakyat dalam pencapaian tujuan (nasional) kemandirian, pembangunan berkelanjutan dan keadilan sosial; b) Aspek fungsional dari pemerintah yang efektif dan efisien dalam pelaksanaan tugasnya untuk mencapai tujuan tersebut.

World Bank menyatakan bahwa *e-governance* mengacu pada penggunaan teknologi informasi oleh instansi pemerintah yang memiliki kemampuan untuk mengubah

hubungan dengan masyarakat, bisnis, dan badan lain dari pemerintah. Teknologi ini dapat melayani berbagai tujuan yang berbeda seperti pemberian pelayanan yang lebih baik oleh pemerintah kepada masyarakat, meningkatkan interaksi dengan bisnis dan industri, pemberdayaan warga melalui akses informasi, dan manajemen pemerintahan yang lebih efisien. Manfaat yang dihasilkan dapat mengurangi korupsi, peningkatan transparansi, kenyamanan yang lebih besar, pertumbuhan pendapatan, dan/pengurangan biaya (Kurniasih & Wismaningtyas, 2020).

Salah satu definisi *e-government* dalam khazanah internasional yang cukup banyak dirujuk adalah yang berasal dari publikasi Bank Dunia, yang mendefinisikan *e-government* yaitu *e-government referes to the use by government agencies of information technologies (such as Wide Area Network, the Internet, and mobile computing) that have the ability to transform relations with citizens, businesses and other arms of government* (Mariono, 2019). Sementara itu dalam artian lain Shailendra dalam Mariono (2019) definisi sangat umum ini pada dasarnya merujuk penggunaan teknologi

informasi pada lembaga pemerintah atau lembaga publik.

Indrajit dalam Parawu (2020) menjelaskan definisi dari *e-government* menurut World Bank “*E-government* refers to the use by government agencies of information technologies (such as Wide Area Networks, the Internet, and mobile computing) that have the ability to transform relations with citizens, businesses, and other arms of government”. Nugroho (2016) Implementasi *e-government* memiliki beberapa tujuan dan sasaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip antara lain: a) Peningkatan pemberian layanan pemerintah, b) Pemberdayaan masyarakat melalui akses yang lebih besar untuk mendapatkan informasi dari pemerintah dan kemampuan untuk dapat berinteraksi dan berpartisipasi, c) Keberhasilan dalam transparansi dan akuntabilitas yang lebih tinggi dari pemerintah, d) Peningkatan hubungan internal antara pemerintah dan pengiriman elektronik warga.

Indrajit, (2016) mendefinisian manfaat *e-government* yaitu: a) Memperbaiki kualitas pelayanan pemerintah kepada para stakeholder-nya (masyarakat, kalangan bisnis, dan industri) terutama dalam hal kinerja efektivitas dan efisiensi di berbagai

bidang kehidupan bernegara; b) Meningkatkan transparansi, kontrol, dan akuntabilitas penyelenggaraan pemerintahan dalam rangka penerapan konsep *Good Corporate Governance*; c) Mengurangi secara signifikan total biaya administrasi, relasi, dan interaksi yang dikeluarkan pemerintah maupun stakeholdernya untuk keperluan aktivitas sehari-hari; d) Memberikan peluang bagi pemerintah untuk mendapatkan sumber-sumber pendapatan baru melalui interaksinya dengan pihak-pihak yang berkepentingan; e) Menciptakan suatu lingkungan masyarakat baru yang dapat secara tepat dan benar menjawab berbagai permasalahan yang dihadapi sejalan dengan berbagai perubahan global dan trend yang ada; serta f) Memberdayakan masyarakat dan pihak-pihak lain sebagai mitra pemerintah dalam proses pengambilan berbagai kebijakan publik secara merata dan demokratis.

Menurut hasil kajian dan riset dari *Harvard JFK School of Government* dalam (Indrajit, 2016), untuk menerapkan konsep-konsep digitalisasi pada sektor publik, ada tiga elemen sukses yang harus dimiliki dan diperhatikan sungguh-sungguh. Masing-masing elemen sukses tersebut adalah: *Support*, *Capacity*, dan *Value*.

Seperti halnya di dalam dunia aplikasi *e-Commerce* yang kerap diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu tipe B-to-B dan B-to-C, di dalam konsep *E-government* dikenal pula empat jenis klasifikasi menurut (Indrajit, 2016), yaitu: G-to-C, G-to-B, G-to-G, dan G-to-E. Selanjutnya dirumuskan ada 8 (delapan) elemen sukses didalam melakukan manajemen proyek *e-Governmen* (Indrajit, 2016) yaitu: a) *Political Environment*, b) *Leadership*, c) *Planning*, d) *Stakeholders*, e) *Transparency/ Visibility*, f) *Budgets*, g) *Technology*, h) *Innovation*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk memberikan gambaran faktual mengenai pemanfaatan *Electronic Government* pada lingkungan kerja pemerintahan di Diskominfo Kabupaten Luwu.

Adapun informan dalam penelitian ini adalah orang yang didasarkan pada kemampuan dan pengalamannya untuk memberikan informasi terkait pemanfaatan *Electronic Government*. Informan tersebut berjumlah delapan orang dari pihak kepala bagian dan staff yang ada di Diskominfo Kabupaten Luwu.

Data penelitian ini didapatkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber, teknik, dan waktu kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Electronic Government adalah Suatu upaya untuk mengembangkan penyalenggaraan pemerintahan yang berbasis elektronik. Suatu penataan system manajemen dan proses kerja di lingkungan pemerintah dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Selanjutnya *e-Government* adalah penggunaan teknologi informasi oleh pemerintah untuk memberikan informasi dan pelayanan bagi warganya, urusan bisnis, serta hal-hal lain yang berkenaan dengan pemerintahan. *E-government* dapat diaplikasikan pada legislatif, yudikatif, atau administrasi publik, untuk meningkatkan efisiensi internal, menyampaikan pelayanan publik, atau proses pemerintahan yang demokratis.

Electronic Government adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung *good governance*. *E-government* terdiri dari

dua elemen penting yaitu “*governance*” sebagai konsep utama dan “*electronic*” atau ICTs (*information and communication technologies*) sebagai alat untuk meningkatkan proses *government*. Word Bank menyatakan bahwa *e-government* mengacu pada penggunaan teknologi informasi oleh instansi pemerintah yang memiliki kemampuan untuk mengubah hubungan dengan masyarakat, bisnis, dan badan lain dari pemerintah (Kurniasih & Wismaningtyas, 2020).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *electronic government* pada Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu telah menerapkan konsep tersebut. Hal itu dibuktikan dengan adanya Peraturan Daerah Nomor 1 Tahun 2017 dan Peraturan Bupati Nomor 76 Tahun 2017 Bab VII pemanfaatan teknologi informasi pasal 53.

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan diatas kemudian dikaitkan dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pemerintahan berbasis elektronik di Diskominfo Luwu telah direalisasikan dengan adanya peraturan daerah maupun peraturan bupati. Hal lainnya adalah dengan adanya sistem yang

dibuat oleh Diskominfo Luwu dalam pelayanan berbasis elektronik. Seperti *website* pemerintah yang didalamnya terdapat berbagai jenis layanan.

Berikut pembahasan penelitian terkait dengan indikator elemen sukses penerapan *e-government* menurut (Indrajit, 2016) yang terdiri delapan elemen yaitu sebagai berikut.

Political Environment

Political Environment, adalah keadaan atau situasi dimana proyek tersebut di implementasikan. Ada dua tipe proyek pengembangan *e-government* yaitu: a) *Top Down Project (TDP)*, proyek ini dikreasikan melalui inisiatif dari pihak eksekutif ataupun legislatif. b) *Bottom Up Project (BUP)*, proyek ini dilaksanakan karena adanya ide dari pegawai (birokrat) yang ada di dalam suatu embaga pemerintah. Dua aspek penting *Political Environment*, supaya TDP berjalan dengan baik yaitu dengan mengadakan sosialisasi terhadap masyarakat dan meletakkan implementasi proyek sebagai prioritas tertinggi dalam pembangunan negara. Sedangkan dalam BUP terdapat tiga aspek penting dalam *Political Environment* yaitu skala proyek harus kecil sehingga memudahkan implementasi, adanya kejelasan

mengenai produk yang dihasilkan, dan manfaat yang diperoleh oleh pengguna (Indrajit, 2016).

Hasil penelitian bahwa *e-government* merupakan program langsung dari Bupati yang selanjutnya di buatkan Peraturan Daerah sebagai payung hukum. Dalam hal ini berguna memberikan pelayanan kepada masyarakat maupun Organisasi Perangkat Daerah (OPD) dapat terintegrasi. Dengan *e-government* dapat meningkatkan efisiensi, efektifitas, transparansi, dan akuntabilitas penyelenggaraan pemerintahan di Diskominfo Kabupaten Luwu dengan maksud agar tumbuh peningkatan kepercayaan masyarakat terhadap citra pelayananpemerintah khususnya birokrasi sepenuhnya dapat di realisasikan. Selanjutnya telah terujudnya reformasi birokrasi.

Berdasarkan teori dan jika dikaitkan dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa *Political Environment* dalam penerapan *e-government* bertipe *Top Down Project (TDP)*. Maksudnya yaitu kebijakan berasal dari pimpinan atau pemerintah yang dalam hal ini adalah Bupati Kabupaten Luwu. Kebijakan tersebut kemudian diimplementasikan oleh Dinas Komunikasi dan Informasi

Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu dalam menerapkan *e-government* yang melibatkan kerja sama berbagai Organisasi Perangkat Daerah (OPD) terkait.

Leadership

Faktor kepemimpinan biasanya menempel pada mereka yang bertugas sebagai pemimpin dari penyelenggaraan proyek, yaitu para manajer proyek (*project manager*). Adalah merupakan tanggung jawab dari manajer proyek untuk melaksanakan sebuah proyek dari awal hingga akhir sesuai dengan siklus proyek (*project life cycle*) yang dijalankan (Indrajit, 2016).

Hasil penelitian peranan dari pimpinan yaitu Kepala Dinas Komunikasi Informasi Statistik dan Persandian yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan *e-government* Hasil penelitian membuktikan bahwa pimpinan sudah berperan serta mengkoordinir langsung dalam kebijakan penerapan *e-government* yang telah dilaksanakan oleh Diskominfo serta memberikan pengarahan kepada Staff/Pegawai untuk memberikan pelayanan yang prima kepada masyarakat dan OPD terkait. Selanjutnya Bupati juga memiliki peran dan tanggung jawab

dalam penerapan *e-government*, hal ini terlihat dalam konsistensinya mulai dari mengkoordinir dari perencanaan hingga pelaksanaan *e-government*. Kepala Dinas Komunikasi Informasi Statistik dan Persandian juga memiliki peran sebagai project leader yang mengatur atau mengendalikan pelaksanaan proyek dan bertugas memberikan arahan kepada tim IT. Melalui pembagian peran ini, kepemimpinan untuk proyek *e-government* berjalan dengan baik dan mendapat dukungan dari segala pihak baik pihak Diskominfo itu, Pemerintah Daerah, Legislatif, Organisasi Perangkat Daerah dan Masyarakat.

Berdasarkan penjelasan teori dan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa indikator leadership dalam penerapan *e-government* pada Dinas Komunikasi Informasi Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu sudah sesuai dengan penerapannya. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan pimpinan tiap Organisasi Perangkat Daerah (OPD) terkait yang saling berkoordinasi, demikian juga dengan staf-staf OPD. Semuanya terjadi komunikasi dan koordinasi yang baik antara pimpinan dan staf maupun antar OPD terkait dalam proyek *e-government*.

Planning

Sesuai dengan siklus manajemen proyek yang ada, perencanaan merupakan sebuah tahap yang sangat penting, karena pada tahap awal inilah gambaran menyeluruh dan detail dari rencana keberadaan sebuah inisiatif *e-government* diproyeksikan. Pada dasarnya, sebuah perencanaan yang baik akan memiliki kontribusi yang sangat besar terhadap penyelenggaraan proyek secara keseluruhan karena apa yang dilaksanakan pada siklus berikutnya sebenarnya adalah pengejawantahan dari rencana dasar yang telah disepakati (*baseline planning*). Karena kebanyakan dari proyek *e-government* harus melibatkan lebih dari satu departemen (lintas sektoral), maka seluruh stakeholder yang terlibat harus menyetujui rencana yang disusun oleh manajer proyek bersama dengan pihak lain yang berkepentingan (Indrajit, 2016).

Hasil penelitian menunjukkan adanya dukungan dalam bentuk penerapan *e-government*, dan kecakapan dari seluruh pegawai dalam melayani masyarakat. Semua OPD yang terkait bersama-sama merencanakan proyek dengan jalan melakukan rapat koordinasi setiap minggu bahkan setiap dibutuhkan.

Dari pembahasan teori dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dari rencana dasar yang telah disepakati (*baseline planning*), telah melibatkan lebih dari satu departemen (lintas sektoral). Ini dibuktikan dengan Semua OPD yang terkait bersama-sama merencanakan proyek dengan melakukan koordinasi serta pembahasan mengenai proyek *e-government*.

Stakeholder

Merupakan tugas pemimpin proyek atau manajer proyek untuk dapat memahami kepentingan dari masing-masing *stakeholder* yang ada dan mencoba menyatukannya agar seluruh perbedaan kepentingan yang dimaksud dapat menuju kepada satu arah pencapaian visi dan *misi e-government* (konvergensi). Pihak-pihak yang dianggap sebagai stakeholder utama dalam proyek *e-government* antara lain: pemerintah (lembaga terkait dengan seluruh perangkat manajemen dan karyawannya), sektor swasta, masyarakat, lembaga-lembaga swadaya masyarakat, perusahaan, dan lain sebagainya (Indrajit, 2016).

Hasil penelitian Semua *stakeholders* telah berperan baik sesuai dengan kepentingan masing-masing

pihak dan juga sangat mendukung penerapan *e-government*. *Stakeholders* di sini meliputi semua pihak baik pimpinan maupun staf di semua OPD yang terlibat yang setidaknya terdiri dari 17 OPD. Demikian juga kerja sama antara OPD dan masyarakat dalam pelaksanaan *e-government*.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan telah sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa pihak-pihak yang terlibat sebagai stakeholder utama dalam proyek *e-government* adalah Organisasi Perangkat Daerah (OPD) yang saling bekerjasama. Mulai dari pimpinan dan staf serta keterlibatan masyarakat. Hal ini juga telah terlaksana pada keterlibatan stakeholder pada proyek *e-government* Diskminfo Kabupaten Luwu.

Transparancy/Visibility

Transparansi sebuah proyek *e-government* sangat erat kaitannya dengan keberadaan *stakeholder*, dalam arti kata adalah bahwa harus selalu tersedia seluruh data dan informasi mengenai seluk beluk dan status proyek yang sedang berlangsung untuk dapat secara bebas diakses oleh *stakeholder* yang beragam tersebut. Tersedianya akses terhadap informasi

semacam status proyek, alokasi sumber daya, evaluasi per tahap proyek, dan lain sebagainya bertujuan untuk menciptakan kredibilitas dan legitimasi yang baik bagi para penyelenggara proyek maupun *stakeholder* sebagai pihak yang melakukan monitoring (Indrajit, 2016).

Hasil penelitian terkait dengan transparansi adalah keterbukaan informasi terkait penerapan *e-government* maupun keterbukaan informasi dan layanan pemerintahan sepenuhnya dapat diakses oleh *stakeholder*. Ini membuktikan bahwa transparansi penerapan *e-government* di Diskominfo Luwu sudah baik dan sesuai dengan aturan yang berlaku. Namun masih memiliki kendala yaitu adanya beberapa akses yang sering error dan masih adanya OPD yang tidak terbuka persoalan data dan informasi.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian, maka disimpulkan bahwa ketersediaan akses informasi sudah baik. Namun karena masih adanya OPD yang tidak terbuka persoalan data dan informasi menyebabkan adanya hambatan pada sistem *e-government*. Hal ini menyebabkan sistem yang sudah ada untuk memuat data dan informasi dari OPD terkait tidak terealisasi sebagaimana mestinya.

Budget

Sumber daya finansial yang dianggarkan pada sebuah proyek *e-government* merupakan salah satu elemen strategis dan sangat menentukan berhasil tidaknya pelaksanaan sebuah proyek. Berdasarkan kenyataan yang ada, besarnya anggaran yang disediakan pemerintah (dan kalangan lain semacam swasta atau bantuan dari luar negeri) sangat bergantung pada tingkat prioritas yang diberikan oleh pemerintah terhadap status proyek terkait (Indrajit, 2016).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kekurangan anggaran dalam penerapan *e-government*. Hal ini dipicu karena anggaran sepebuhnya berasal dari APBD dan tidak ada bantuan dari pihak lain. Anggaran yang khususkan untuk *e-government* dikatakan belum memenuhi kebutuhan yang diperlukan dalam penerapan tersebut karena masih membutuhkan peralatan yang canggih.

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa besarnya anggaran yang disediakan pemerintah masih dirasa belum memadai. Dikarenakan kebutuhan untuk biaya peralatan dan biaya lainnya membutuhkan biaya

yang besar. Sementara anggaran yang disediakan dalam hal ini APBD terbatas. Hal ini juga dipengaruhi tidak adanya pihak lain yang membantu pendanaan proyek *e-government* di pemerintahan Kabupaten Luwu khususnya Dinas Komunikasi Informasi statistik dan persandian Kabupaten Luwu.

Technology

Spektrum teknologi informasi yang dipergunakan di dalam *e-government* sangatlah lebar, dari yang paling sederhana dan murah sampai dengan yang paling canggih (*state-of-the-art*). Adalah merupakan suatu kenyataan bahwa pilihan teknologi yang akan diimplementasikan di dalam sebuah proyek *e-government* sangat tergantung dengan anggaran yang tersedia. Semakin besar anggaran yang ada, semakin canggih teknologi yang dapat dipilih dan dipergunakan, yang cenderung akan meningkatkan probabilitas berhasilnya suatu proyek (Indrajit, 2016).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam proyek *e-government* pada Diskominfo Kabupaten Luwu didukung dengan peralatan seperti perangkat komputer, jaringan internet, dan ruangan server. Namun masih terkendala dengan

pengadaan peralatan yang lebih canggih. Hal ini dikarenakan biaya peralatan relatif mahal dan anggaran pengadaannya minim.

Berdasarkan hasil penelitian dan jika dikaitkan dengan teori maka dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana teknologi penunjang penerapan *e-government* sudah terpenuhi namun masih perlu peningkatan. Seperti pengadaan peralatan yang lebih canggih dan pendanaan yang lebih besar.

Inovation

kemampuan anggota proyek untuk melakukan inovasi-inovasi tertentu sangatlah diperlukan. Yang dimaksud dengan inovasi di sini tidaklah terbatas pada kemampuan menciptakan produk-produk baru tertentu, tetapi mereka yang terlibat di dalam proyek harus memiliki sejumlah tingkat kreativitas yang cukup, terutama dalam melakukan pengelolaan terhadap proyek *e-government* yang ada, sehingga berbagai hambatan yang kerap ditemui dalam sebuah proyek dapat dengan mudah dihilangkan (Indrajit, 2016).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa inovasi yang ada di Diskominfo masih memiliki beberapa kendala dalam penerapannya. Yaitu

masih minimnya staff yang memiliki kreativitas. Kendala lainnya adalah kurangnya antusias OPD terkait penerapan sistem yang disediakan. Sehingga ada beberapa layanan yang tidak dapat dimanfaatkan. Namun Diskominfo telah menggunakan beberapa portal dan sistem database yang terintegrasi dengan OPD terkait.

Berdasarkan penjelasan teori dan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kreativitas yang belum memadai oleh beberapa staff pengelola *e-government* pada Diskominfo Kabupaten Luwu. Kendala lainnya adalah kurangnya antusias OPD terkait penerapan sistem yang disediakan. Sehingga ada beberapa layanan yang tidak dapat dimanfaatkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *e-government* pada Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu sudah berjalan dengan baik. Hal tersebut didasarkan pada delapan elemen sukses dalam management proyek *e-government* yang telah dilaksanakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *e-government* di Diskominfo Kabupaten Luwu sudah baik namun masih ada beberapa permasalahan yang didapat. Hal tersebut didasarkan pada: Delapan elemen sukses proyek *e-government* yaitu: 1) *Political Environment* bertipe *Top Down Project* (TDP). Yaitu kebijakan yang berasal dari pimpinan atau pemerintah. Maksudnya yaitu kebijakan berasal dari pimpinan atau pemerintah yang dalam hal ini adalah Bupati Kabupaten Luwu. Kebijakan tersebut kemudian diimplementasikan oleh Dinas Komunikasi dan Informasi Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu dalam menerapkan *e-government* yang melibatkan kerja sama berbagai Organisasi Perangkat Daerah (OPD) terkait. 2) *Leadership* sudah cukup baik. Hasil penelitian membuktikan bahwa pimpinan sudah berperan serta mengkoordinir langsung dalam kebijakan penerapan *e-government* yang telah dilaksanakan oleh Diskominfo serta memberikan pengarahan kepada Staff/Pegawai untuk memberikan pelayanan yang prima kepada masyarakat dan OPD terkait. Selanjutnya Bupati juga memiliki peran dan tanggung jawab dalam penerapan *e-government*, hal ini terlihat dalam konsistensinya mulai

darimengkoordinir dari perencanaan hingga pelaksanaan *e-government*. 3) *Planning* sudah terealisasi dengan baik. dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dari rencana dasar yang telah disepakati (*baseline planning*), telah melibatkan lebih dari satu departemen (lintas sektoral). Ini dibuktikan dengan Semua OPD yang terkait bersama-sama merencanakan proyek dengan melakukan koordinasi serta pembahasan mengenai proyek *e-government*. 4) *Stakeholders* memiliki komitmen yang tinggi untuk menjalin komunikasi dan kerjasama yang baik. dapat disimpulkan telah sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa pihak-pihak yang terlibat sebagai *stakeholder* utama dalam proyek *e-government* adalah Organisasi Perangkat Daerah (OPD) yang saling bekerjasama. Mulai dari pimpinan dan staf serta keterlibatan masyarakat. Hal ini juga telah terlaksana pada keterlibatan *stakeholder* pada proyek *e-government* Diskominfo Kabupaten Luwu. 5) *Transparancy/visibility* mampu diwujudkan dalam bentuk informasi yang termuat dalam portal <http://luwukab.go.id> dan <http://diskominfoluwu.go.id> maka disimpulkan bahwa ketersediaan akses informasi sudah baik. Namun karena masih adanya OPD yang tidak terbuka

persoalan data dan informasi menyebabkan adanya hambatan pada sistem *e-government*. Hal ini menyebabkan sistem yang sudah ada untuk memuat data dan informasi dari OPD terkait tidak terealisasi sebagaimana mestinya. 6) *Budgets* berasal dari APBD, dapat disimpulkan bahwa besarnya anggaran yang disediakan pemerintah masih dirasa belum memadai. Dikarenakan kebutuhan untuk biaya peralatan dan biaya lainnya membutuhkan biaya yang besar. Sementara anggaran yang disediakan dalam hal ini APBD terbatas. Hal ini juga dipengaruhi tidak adanya pihak lain yang membantu pendanaan proyek *e-government* di pemerintahan Kabupaten Luwu khususnya Dinas Komunikasi Informasi statistik dan persandian Kabupaten Luwu. 7) *Technology* yang dikembangkan menggunakan perangkat komputerisasi. dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana teknologi penunjang penerapan *e-government* sudah terpenuhi namun masih perlu peningkatan. Seperti pengadaan peralatan yang lebih canggih dan pendanaan yang lebih besar. 8) *Innovation* dengan membuat sistem layanan informasi dan database pelayanan terpadu disesuaikan dengan

alur kerja pelayanan terpadu dan terintegrasi dengan Organisasi Perangkat Daerah (OPD). maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kreativitas yang belum memadai oleh beberapa staff pengelola *e-government* pada Diskominfo Kabupaten Luwu. Kendala lainnya adalah kurangnya antusias OPD terkait penerapan sistem yang disediakan. Sehingga ada beberapa layanan yang tidak dapat dimanfaatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, S. (2016). *Ilmu Adminstrasi Negara*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Indrajit, R. E. (2016). *Konsep dan Strategi Electronic Government*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Kurniasih, Y., & Wismaningtyas, T. A. (2020). *Smart City Kota Magelang : Perubahan Manajemen Pemerintahan Daerah dalam Penerapan Electronic Governance*. *JIAP (Jurnal Ilmu Administrasi Publik)*, 8(2), 356.
- Mariono, S. (2019). Penerapan *E-Government* Dalam Pelayanan Publik Di Kabupaten Sidoarjo. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Muammar, M. A., Parawu, H. E., & Haq, N. (2019). Pengaruh Penerapan E-Government Terhadap Informatika Dan Statistik Kabupaten Wajo. *Kajian Ilmiah Mahasiswa Administrasi Publik (KIMAP)*, 2(2), 414-426.
- Nugraha, J. T. (2018). *E-Government Dan Pelayanan Publik (Studi Tentang Elemen Sukses*

Pengembangan *E-Government* Di Pemerintah Kabupaten Sleman). *Jurnal Komunikasi Dan Kajian Media*, 2(1), 32–42.

Nugroho, T. (2016). Analisis *E-government* Terhadap Pelayanan Publik Di Kementerian Hukum Dan Ham (*Analysis of E-government to Public Services in the Ministry of Law and Human Rights*). *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, 10(3), 279–296.

Parawu, H. E. (2020). Efektivitas Pemanfaatan *Electronic Government* Guna Meningkatkan Kedisiplinan Pegawai Badan Usaha Milik Negara. *Journal Publicuho*, 3(3), 311.