

UPAYA PENGEMBANGAN *E-GOVERNMENT* PADA DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA KOTA

Darmajaya¹⁾

¹⁾ Program Studi Ilmu Pemerintahan Universitas Indo Global Mandiri
Jl Jend. Sudirman No. 629 KM. 4 Palembang
Email : darmajaya@uigm.ac.id¹⁾

ABSTRACT

This study aims to: To determine the extent to which efforts to develop e-government that has done the Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Palembang, and what aspects are the supporters and the inhibitor in these efforts. Perspective approach used in this study is qualitative research, research that retrieve data using interviews as a means of collecting primary data. Based on the interview can be drawn the following conclusions: Effort has been the Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Palembang in developing e-government, new limited provision of infrastructure, application systems, and training of human resources, and the aspects of the support in these efforts, among others, the Department Head will provide a budget to build e-government, and a commitment to providing the best service, fast and vibrant to the community, and than aspects that become an obstacle in these efforts, among others, human resource capacity to manage e-government is very limited, yet not used to document all existing activities, and application development of existing systems are still shaped islands that are not yet integrated applications from each other .

Keywords : *Efforts to Develop E-Government*

1. Pendahuluan

Teknologi komunikasi dan informasi, aktivitas kehidupan manusia dalam berbagai sektor pelayanan publik yang dilakukan oleh pemerintah, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan model pelayanan publik yang dilakukan melalui *electronic government (e-government)*.

Pelayanan pemerintah yang birokratis dan terkesan kaku dieliminir melalui pemanfaatan *e-government* menjadi lebih fleksibel dan lebih berorientasi kepada kepuasan pengguna.

Upaya pengembangan *e-government* menjadi komitmen pemerintah pusat untuk melakukan pemanfaatan Teknologi Informasi di sektor publik. Komitmen tersebut menjadikan stimulus bagi Pemerintah Kota Palembang untuk mengembangkan *e-government* pada jajarannya, termasuk juga pada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang.

Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, secara khusus penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan *e-government* di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang.
2. Untuk mengetahui faktor yang mendukung dan menghambat dalam upaya penerapan *e-government* di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang.
3. Untuk mengetahui langkah-langkah dan kebijakan yang perlu dilakukan dalam upaya pengembangan *e-governmnet* di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang

Metode Penelitian

a. Perspektif Pendekatan Penelitian

Masri Singarimbun dan Sofian Effendi (1991:44) menyatakan pada umumnya penelitian dapat digunakan untuk : 1) penjajakan (*explorative*), 2) penjelasan (*explanatory atau confirmatory research*), 3) deskriptif, 4) evaluasi, 5) prediksi, 6) penelitian operasional dan 7) pengembangan indikator sosial. Menurut Sugiyono (2003:4) penelitian evaluasi merupakan penelitian yang berfungsi untuk menjelaskan fenomena.

Sedangkan menurut Nawawi (2003:17), deskriptif dapat diartikan sebagai proses pemecahan masalah yang diselidiki dengan melukiskan keadaan subyek dan obyek penelitian. Evaluasi kebijakan akan lebih baik jika bersifat deskriptif dan sekaligus analitis (Wibawa dkk, 1994:73).

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan metode evaluatif. Evaluasi di sini bersifat sumatif karena dilakukan setelah program penerapan dan pengembangan *e-government* dilaksanakan. Sedangkan menurut Bogdan dan Taylor (2000:3) bahwa metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Dengan menggunakan pengukuran data kualitatif, diharapkan peneliti dapat mempelajari sedalam-dalamnya fenomena-fenomena sosial yang terjadi, dalam hal adalah fenomena *e-government* yang diharapkan dapat memberikan gambaran penerapan dan pengembangan di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang. Metode deskriptif ini bertujuan untuk menggambarkan sesuatu yang tengah berlangsung pada saat riset dilakukan dan memeriksa sebab-sebab dari suatu gejala tertentu

(Surakhmad, 1994:27). Lebih jauh metode ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan yang menyangkut sesuatu pada saat sedang berlangsungnya proses riset. Metode ini dapat digunakan dengan lebih banyak segi dan lebih luas dari metode yang lain. Ia pun memberikan informasi yang mutakhir sehingga bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta lebih banyak dapat diterapkan pada berbagai masalah.

b. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memperjelas ruang lingkup pembahasan maka dalam penelitian ini akan difokuskan pada permasalahan sesuai dengan ruang lingkup penelitian. Fokus menurut Moleong (1997:2) adalah bagian masalah yang dirumuskan.

Adapun dalam penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah :

1. Proses penerapan *e-government* dan upaya pengembangannya di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang.
2. Faktor yang mendukung dan menghambat penerapan dan pengembangan *e-government* di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang.
3. Langkah-langkah dan strategi yang perlu dilakukan untuk mengatasi hambatan penerapan dan pengembangan *e-government* di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang.

c. Variabel Penelitian

1. Klasifikasi Variabel

Menurut Sugiyono (2007:38-41), Variabel penelitian dibedakan menjadi : a) variabel independen; b) variabel dependen; c) variabel moderatort; d) variabel intervening; dan e) variabel kontrol.

Penelitian ini menggunakan 1 variabel yaitu Upaya Pengembangan *E-Government*. Variabel ini bersifat mandiri karena tidak mempengaruhi dan dipengaruhi atau dihubungkan dengan variabel lain. Ruang lingkup pembahasan pada upaya pengembangan *e-government* di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang

2. Definisi Konseptual

E-government merupakan sebuah sistem penyelenggaraan pemerintah yang menggunakan teknologi informasi sebagai basisnya. Penerapan dan pengembangan *e-government* dalam sistem pemerintahan sebagai usaha untuk meningkatkan *public service*. Di sisi lainnya aplikasi *e-government* juga mempunyai potensi dalam meningkatkan kinerja. Pengembangan *e-government* pada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang ini dibatasi mengenai prosesnya, faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pengembangan *e-government* serta langkah-langkah dan kebijakan yang perlu dilakukan untuk mengatasi hambatan pengembangan *egovernment* di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang

3. Definisi Operasional

Definisi operasional diartikan oleh Sofian Effendi (1995:21): "Semacam petunjuk pelaksanaan bagaimana caranya mengukur suatu variabel. Sedangkan menurut

Singarimbun (1995:46) Definisi operasional adalah suatu informasi ilmiah yang amat membantu penelitian lain yang ingin menggunakan variabel yang sama".

Yang menjadi indikator pengukurannya adalah :

- 1) Proses pengembangan *e-government* di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang.
 - a. Infrastruktur *e-government*
 - b. Sistem aplikasi *e-government*
 - c. Pengembangan sumber daya manusia
- 2) Faktor yang mendukung dan menghambat penerapan *e-government* di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang.
 - a. Faktor pendukung
 - b. Faktor penghambat
- 3) Langkah-langkah dan kebijakan yang perlu dilakukan untuk pengembangan *e-governmnet* di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang
 - a. Perencanaan / dokumen cetak biru *e-government*
 - b. Strategi pengembangan *e-government*
 - c. Tahapan pengembangan *e-government*

d. Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini adalah organisasi yaitu Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang.

e. Informan

Informan adalah narasumber yang memang mengetahui masalah yang sedang peneliti lakukan di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang, antara lain Kepala Bidang Perencanaan Pembangunan dan Subsidi, Kepala Sub Bagian Umum, Kepala Sub Bagian Kepegawaian, dan 1 orang Pegawai Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang.

f. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Dilihat dari **jenis data** dibagi menjadi dua bagian, yaitu :

- 1) Data primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung di lokasi penelitian.
- 2) Data sekunder, yaitu data yang diperoleh dengan mengutip dari sumber lain, misalnya dokumen-dokumen, tulisan-tulisan terdahulu dan sebagainya yang ada hubungannya dengan penulisan.

2. Sumber Data

Lofland and Lofland sebagaimana dikutip (Moleong, 1994:112) menegaskan bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen, foto dan data statistik. Senada dengan apa yang dikemukakan oleh Bogdan dan Taylor (1992:21) bahwa sumber data dari penelitian kualitatif hanya berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Berkenaan dengan itu, Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Data primer diperoleh dari para informan, yaitu Kepala Bidang Perencanaan Pembangunan dan Bantuan Subsidi, Kepala Seksi Program, Kepala Sub

Bagian Kepegawaian, dan Unit Kerja terkait lainnya yang menjadi sampel.

- b. Data sekunder bersumber dari literatur-literatur, laporan-laporan, buku-buku serta dokumen-dokumen yang mendukung penelitian ini.

g. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melaksanakan suatu penelitian, maka peranan data merupakan sumber pelengkap utama yang mutlak diperlukan, terutama untuk menjelaskan dan mendukung terhadap pertanyaan yang telah dirumuskan dan diidentifikasi pada bab satu di muka. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini meliputi :

1) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati berbagai fenomena dan peristiwa yang terjadi secara langsung di lapangan dan berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Data yang diperoleh merupakan data primer.

2) Wawancara

Wawancara merupakan alat pengumpul data berupa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dengan bertatap muka langsung dengan informan atau subyek yang diteliti, seperti Kepala Bidang Perencanaan dan Bantuan Subsidi, Kepala Seksi Program, Kepala Sub Bagian Kepegawaian serta Unit terkait lainnya. Peneliti melakukan wawancara langsung secara mendalam dengan para informan dan unit terkait yang mengetahui serta mengenal dengan baik mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan masalah penelitian. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara langsung dengan informan, karena data diperoleh dengan mendengarkan jawaban informan atas pertanyaan dari peneliti. Wawancara dilaksanakan dengan berbagai pertanyaan yang semakin fokus pada permasalahan sehingga informasi yang dikumpulkan cukup mendalam dan diharapkan kejujuran informan untuk memberikan informasi yang sebenarnya. Data yang diperoleh merupakan data primer.

3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan penelitian dengan mengamati berbagai dokumen yang berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Teknik ini dilakukan dengan studi kepustakaan dengan meneliti laporan-laporan, dokumen-dokumen, catatan-catatan dan arsip yang bertujuan untuk menunjang penelitian ini. Data yang diperoleh adalah data sekunder.

Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan melakukan wawancara langsung dengan para informan dan unit terkait dengan masalah penelitian dengan menggunakan pedoman wawancara.

1) Analisis Data

Analisa data adalah proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan. Nasution (1996:126) menjelaskan bahwa menyusun data berarti menggolongkannya ke dalam pola, tema atau kategori sehingga dengan demikian

tidak akan terjadi *chaos*. Tafsiran atau interpretasi data artinya memberikan makna kepada analisis, menjelaskan pola atau kategori, mencari hubungan antara berbagai konsep yang mencerminkan pandangan atau perspektif peneliti, dan bukan kebenaran. Kebenaran hasil penelitian masih harus dinilai orang lain dan diuji dalam berbagai situasi lain. Hasil interpretasi juga bukan generalisasi dalam arti kuantitatif, namun lebih bersifat hipotesis kerja yang senantiasa harus diuji kebenarannya dalam situasi yang lain.

Bogdan dan Biklen (1982:37) menyatakan bahwa pendekatan kualitatif berusaha untuk memahami dan menafsirkan suatu makna peristiwa interaksi perilaku manusia dalam suatu situasi tertentu menurut perspektif sendiri. Dalam hal yang sama, Nasution (1996:18) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif pada hakekatnya ialah mengamati orang dalam lingkungannya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya. Penelitian ini disebut juga penelitian naturalistik, karena situasi lapangan penelitian bersifat natural atau wajar sebagaimana adanya tanpa dimanipulasi diatur dengan eksperimen atau tes.

Selanjutnya Miles dan Huberman (1997:15-17) mengatakan bahwa, dalam penelitian kualitatif data yang muncul akan berupa kata-kata dan bukan berbentuk angka, meskipun telah dikumpulkan dengan berbagai macam cara, akan tetapi analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata, yang biasanya disusun ke dalam teks yang diperluas, begitu juga dalam penelitian ini, Sehingga analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dengan menganalisa upaya pengembangan *e-government* di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang.

Tinjauan Pustaka

1. Definisi e-Government

Beragam pengertian yang disampaikan baik itu oleh institusi Non pemerintah atau institusi pemerintah terhadap konsep e-Government. United Nation Development Programme (UNDP) dalam suatu kesempatan mendefinisikannya secara lebih sederhana, yaitu : *E-government is the application of Information and Communication Technology (ICT) by government agencies* (E-government merupakan aplikasi teknologi informasi dan komunikasi (ICT) oleh badan-badan pemerintahan) (dalam Idrajit, 2002: 2).

Sementara itu, vendor perangkat lunak terkemuka semacam SAP memiliki definisi yang cukup unik, yaitu : *E- government is a global reform movement to promote Internet use by government agencies and everyone who deals with them*” (*e- government* merupakan sebuah pergerakan informasi global untuk mempromosikan penggunaan Internet ke badan-badan pemerintahan dan siapa saja yang berurusan dengannya) (dalam Idrajit, ibid).

Janed Caldwell, Direktur dari Institute for electronic Government (IBM Cooperation) dari hasil kajiannya bersama Kennedy School of Government, Harvard University, memberikan sebuah definisi yang menarik,

yaitu : “ *Electronic government is nothing short of a fundamental transformation of government and governance at a scale we have not witnessed since the beginning of the industrial era* “ (pemerintahan elektronik tak lain adalah bentuk dari sebuah transformasi dasar / fundamental dari pemerintah dan pemerintahan pada sebuah skala yang kita belum pernah lihat sejak awal dari era industri) (dalam, Idrajat, 2002:3).

Definisi menarik dikemukakan oleh Jim Flazik (US Department of Treasury) ketika diwawancarai oleh Price WaterhousesCoopers, dimana yang bersangkutan mendefinisikan *e-Government* yaitu : *E-Government is about bringing the government into the world of the Internet, and works on internet time (e-Government mengenai usaha untuk membawa pemerintahan ke dunia internet, dan berada pada saat menggunakan internet)* (dalam Idrajat, *ibid*).

The World Bank Group mendefinisikan *e-government* sebagai : *E-Government refers 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.*

E-Government berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi, (seperti *wide area network*, internet dan komunikasi bergerak) oleh lembaga pemerintah yang mempunyai kemampuan untuk mentransformasikan hubungan Pemerintah dengan warganya, pelaku dunia usaha, dan lembaga pemerintah lainnya.

Sementara, Nevada, salah satu negara bagian Amerika Serikat, mendefinisikan *e-government* sebagai :

1. *online service that eradicate the traditional barriers that prevent citizens and bussines from using government services and replace those barriers with convenient access*
2. *government operations for internal constituences that simplify the operational demands of government for both agencies and employess (e-government) adalah*
 - a. Pelayanan online yang menghapus halangan-halangan tradisional mencegah warga negara dan bisnis dari pemanfaatan pelayanan pemerintahan dan mengganti halangan itu dengan akses yang nyaman
 - b. Pengoperasian pemerintahan untuk unsur-unsur pokok internal yang menyederhanakan permintaan-permintaan operasional pemerintahan baik untuk badan-badan dan pegawai (dalam Idrajat, *ibid*).

Pemerintah New Zealand melihat *e-government* sebagai fenomena sebagai berikut : “*E-Government is a way for government to use the new technologies to provide people with more convenient access to government information and services, to improve the quality of the services and to provide greater to participate in our democratic institutions and processes*” (*E-Government* merupakan sebuah cara untuk memanfaatkan teknologi-teknologi baru untuk memberikan kepada orang lain akses yang lebih nyaman untuk mendapatkan informasi dan pelayanan

kepemerintahan, untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan untuk memberikan kesempatan yang lebih besar untuk berpartisipasi dalam institusi dan proses demokrasi kita) (dalam Idrajat, 2002: 4).

Selanjutnya variasi tentang definisi *e-government* telah dihimpun juga oleh Rokhman (2008) dengan hasil sebagai berikut :

- a. *E-government applies concepts of electronic commerce (eg. information and marketing throught web sites, selling to customers on-line) to government operations.*
- b. *Government activities that takes place by digital processes over a computer network, usually the internet, between the government and members of the public and entities in the private sector, especially regulated entities.*
- c. *Is the process of transforming government, so that the use the internet and electronic processes are central to the way that government operates.*
- d. *Electronic government services over the internet (eg.application forms, driving licenses, etc).*
- e. *Refers to federal government’s use of information technologies (such is Wide Are Networks, the internet, and mobile computing) to exchange information and services with citizens, businesses, and other arms of government.*
- f. *The range of electronic services that enable transactions with the government or electronic voting or improved interactive communication between the government and the citizen.*
- g. *The term (in all its uses) is generally agreed to derive from “electronic government” which introduces the notion and practivalities of electronic technology into the various dimensions and ramifications of government.*

Dengan kata lain secara umum *e-government* sendiri adalah sistem manajemen informasi dan manajemen layanan masyarakat berbasis internet (Yuyun Purbokusumo, *ibid*). Pada intinya *e-government* adalah penggunaan teknologi informasi yang dapat meningkatkan hubungan antara Pemerintah dan pihak-pihak lain. Penggunaan teknologi informasi ini kemudian menghasilkan hubungan bentuk baru seperti : G2C (*Government to Citizen*), G2B (*Government to Business Enterprises*), dan G2G (*Government to Government / inter agency relationship*)

Walaupun terdapat definisi yang berbeda-beda, namun dalam definisi di atas terdapat beberapa kesamaan dalam hal karakteristik dari definisi *e-government* yaitu :

- a. Merupakan suatu **mekanisme interaksi baru** (modern) pemerintah, baik terhadap pihak eksternal pemerintahan seperti instansi pemerintah lain, masyarakat, dan swasta atau kalangan yang berkepentingan (*stakeholders*).
- b. Melibatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi ICT (terutama internet) sebagai **alat**.
- c. **Tujuan** adalah untuk meningkatkan kualitas layanan, efisiensi, efektivitas, transparansi dan akuntabilitas.

d. Adapun **obyeknya** adalah Layanan pemerintah.

2. Manfaat E-Government

Penerapan *e-government* adalah merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik. Paradigma pelayanan pemerintah yang bercirikan pelayanan melalui birokrasi yang lamban, prosedur yang berbelit, dan tidak ada kepastian berusaha diatasi melalui penerapan *egovernment*. Paradigma pelayanan publik bergeser dari paradigma birokratis menjadi paradigma *e-government* yang mengedepankan efisiensi, transparansi, dan fleksibilitas yang akhirnya bermuara pada kepuasan pengguna. Dengan pergeseran paradigma, pemerintah dalam melayani publik diharapkan melakukan perubahan orientasi dari pelayanan birokratis menjadi pelayanan yang lebih fleksibel dan lebih berorientasi pada *customer satisfaction*. Pelayanan melalui *e-government* juga dapat mengubah proses organisasi, prinsip manajemen, gaya kepemimpinan, komunikasi internal dan eksternal, cara penyampaian pelayanan, dan prinsip-prinsip penyampaian pelayanan. Pergeseran paradigma ini telah dikaji oleh Alfred (2002 : 434), yang dapat disajikan ke dalam tabel berikut :

Tabel 1. Pergeseran Paradigma dalam Penyampaian Pelayanan Publik

	Bureaucratic Paradigm	E-Government Paradigm
Orientation	Production cost-efficiency	User satisfaction and control, flexibility
Process organization	Functional, departementalization, vertical hierarchy of control	Horizontal hierarchy, network organization, information sharing
Leadership style	Command and control	Facilitation and coordination, innovative entrepreneurship
Internal communication	Centralized, formal, limited channels	Formal and informal, direct and fast feedback, multiple channels
Mode of service delivery	Documentary mode, and interpersonal interaction	Electronic exchange, non face to face interaction
Management principle	Management by rule and mandate	Flexible management inter-departmental team work with central coordination
Principle of service delivery	Standardization impartiality equity	User customization personalization

Sumber : The 2nd National Conference LKWMS Surabaya, 6 September 2008

Adanya *electronic government* ini akan membawa banyak manfaat. Menurut Inpres Nomor 3 Tahun 2003 tentang kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *e-government* (dalam Setiadi, 2003) bahwa manfaat *e-government* antara lain

a. Pelayanan yang lebih baik kepada masyarakat. Informasi dapat disediakan 24 jam sehari, 7 hari dalam seminggu, tanpa harus menunggu dibukanya kantor, informasi dapat dicari dari kantor, rumah, atau dari mana saja tanpa harus secara fisik datang ke kantor pemerintahan.

- b. Peningkatan hubungan antara pemerintah, pelaku bisnis, dan masyarakat umum. Adanya keterbukaan (transparansi) maka diharapkan hubungan antara berbagai pihak menjadi lebih baik. Keterbukaan ini menghilangkan saling curiga dan kekesalan dari semua pihak.
- c. Pemberdayaan masyarakat melalui informasi yang mudah diperoleh. Dengan adanya informasi yang mencukupi, masyarakat akan belajar untuk dapat menentukan pilihannya. Sebagai contoh, data-data tentang persekolahan (jumlah kelas, daya tampung murid, *passing grade*, dan sebagainya) dapat ditampilkan secara *online* dan digunakan oleh orang tua untuk memilihkan sekolah yang diharapkan untuk anaknya.
- d. Pelaksanaan pemerintahan yang lebih efisien. Sebagai contoh, koordinasi pemerintahan dapat dilakukan melalui email atau bahkan *video conferencing*. Bagi Indonesia yang luas areanya sangat besar, hal ini sangat membantu. Tanya jawab, koordinasi, diskusi antara pimpinan daerah dapat dilakukan tanpa kesemuanya harus berada pada lokasi fisik yang sama. Tidak lagi semua harus terbang ke Jakarta untuk pertemuan yang hanya terlangsung satu atau dua jam. Di samping itu, dengan menggunakan teknologi *online*, banyak proses yang dapat dilakukan dalam format digital, hal ini akan banyak mengurangi penggunaan kertas (*paperwork*), sehingga proses akan menjadi lebih efisien dan hemat (Yuyun Purbokusumo, 2005:83).
- e. Membantu mengintegrasikan pengetahuan (*knowledge*), informasi dan aktivitas dalam proses pemerintahan; mengurangi biaya-biaya operasi atau pungutan liar; meningkatkan transparansi kepada publik; dan peningkatan kinerja melalui koordinasi dengan instansi terkait dan penggunaan data bersama (*data sharing*) yang lebih mudah, murah dan cepat (Jogiyanto HM, 2003: 4).

3. Tahapan Pengembangan E-government

Pengembangan *e-government* dilakukan dalam beberapa tahap sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan dari organisasi yang mengembangkan. Ada beberapa tahapan dalam pengembangan *e-government*, dimana semakin tinggi tahap yang dikembangkan disamping menunjukkan tingkat kompleksitas yang lebih tinggi, juga membutuhkan biaya pengembangan yang lebih besar.

Upaya pengembangan *e-government* pada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang mengacu kepada pentahapan pengembangan *e-government* secara nasional, dan disesuaikan dengan kondisi yang ada di setiap lembaga pemerintah yang mencakup :

- a. Prioritas layanan elektronik yang akan diberikan;
- b. Kondisi infrastruktur informasi yang dimiliki;
- c. Kondisi layanan saat ini;
- d. Kondisi anggaran dan sumber daya manusia dimiliki;

Jangka waktu penerapan *e-government* di setiap lembaga pemerintah bervariasi sesuai dengan kondisi

yang ada, tetapi tetap dalam kerangka rencana penerapan *e-government* secara nasional.

Adapun persiapan dalam penerapan *e-government* di setiap lembaga pemerintah, sesuai dengan Keputusan Menteri Komunikasi dan Informasi Nomor : 57 / KEP / MENKOMINFO / 12 / 2003 tentang Panduan Penyusunan Rencana Induk Pengembangan *E-Government* Lembaga, yaitu :

1) Tingkat Persiapan, antara lain :

- a. Pembuatan situs web pemerintah (lihat buku Panduan Penyelenggaraan Situs Web Pemerintah Daerah) di setiap lembaga;
- b. Pendidikan dan pelatihan sumber daya manusia menuju penerapan *e-government*;
- c. Penyediaan sarana akses publik antara lain dalam bentuk *Multi purpose Community Centre (MSS)*, warung dan kios internet, dan lain-lain;
- d. Sosialisasi keberdayaan layanan informasi elektronik, baik untuk publik maupun penggunaan internal;
- e. Pengembangan motivasi kepemimpinan (*e-leadership*) dan kesadaran akan pentingnya manfaat *e-government (awareness building)*;
- f. Penyiapan peraturan pendukung;

2) Tingkat Pematangan, antara lain :

- a. Pembuatan situs informasi layanan publik interaktif, antara lain dengan menambah fasilitas mesin pencari (*search engine*), fasilitas tanya jawab, dan lain-lain;
- b. Pembuatan hubungan dengan situs informasi lembaga lainnya

3) Tingkat Pematapan, antara lain :

- a. Penyediaan fasilitas transaksi secara elektronik antara lain dengan menambahkan fasilitas penyerahan formulir, fasilitas pembayaran, dan lain-lain;
- b. Penyatuan penggunaan aplikasi dan data dengan lembaga lain (*interoperabilitas*).

4) Tingkat Pemanfaatan, antara lain:

- a. Pembuatan berbagai aplikasi untuk pelayanan G2G (*Government to Government*), G2B (*Government to Business*), dan G2C (*Government to Community*) yang terintegrasi;
- b. Pengembangan proses layanan *e-government* yang efektif dan efisien;
- c. Penyempurnaan menuju kualitas layanan terbaik (*best practice*).

I. Gambaran Umum Wilayah Penelitian

Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang, sebelumnya bernama Dinas Pendidikan Nasional Kota Palembang, dengan didasarkan pada Peraturan Daerah Walikota Palembang Nomor 9 tahun 2008, tentang Pembentukan, Susunan Organisasi dan Tata Kerja Dinas Daerah Kota Palembang maka nama Dinas Pendidikan Nasional Kota Palembang berganti menjadi Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang. Berdasarkan Peraturan Pemerintah tersebut, struktur organisasinya pun berubah, dan terjadi perganti nama pada pejabat eselon III dan IV. Pada struktur organisasi lama

terdapat Wakil Kepala Dinas diganti menjadi Sekretaris, Kepala Sub Dinas (Kasubdin) diganti menjadi Kepala Bidang (Kabid). Sehingga pada struktur organisasi Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang terdiri dari Kepala Dinas, Sekretaris, Kepala Bidang Pembinaan TK / SD, Kepala Bidang Pembinaan SMP / SMA / SMK, Kepala Bidang Perencanaan Pembangunan dan Subsidi, Kepala Bidang Pemuda, Kepala Bidang Olahraga. Di bawah Sekretaris terdapat Kepala Sub Bagian Umum, Kepala Sub Bagian Keuangan, dan Kepala Sub Bagian Kepegawaian. Di bawah masing-masing Kepala Bidang terdapat Kepala Seksi. Selain itu, di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang terdapat Kelompok Jabatan Fungsional Bidang Kepengawasan TK / SD / SMP / SMA / SMK. Jumlah pegawai saat ini adalah 170 orang.

2. Pembahasan

1. Proses Pengembangan E-government

Proses pengembangan *e-government* merupakan tahap yang penting dalam proses penelitian ini. Untuk memudahkan pengembangan ini maka harus disusun secara jelas agar memudahkan pemeriksaan dan evaluasi administratif (Wibawa 1994:16).

Pada proses pengembangan *e-government* ini dilihat dari :

a) Infrastruktur E-government

Sistem Infrastruktur *E-government* Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang pada prinsipnya adalah sebuah jaringan komunikasi data yang menghubungkan setiap komputer di masing-masing unit kerja terkait dalam lingkup Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang ke dalam sistem jaringan komputer *Localitition Area Network (LAN)*. Jaringan ini memungkinkan setiap pengguna untuk saling bertukar data dan informasi, berbagai sumber daya, menggunakan aplikasi bersama juga untuk mengakses informasi dari luar (internet). Dari hasil pengamatan di lapangan diperoleh data bahwa Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang belum memiliki infrastruktur sebagai sarana penunjang dalam proses pengembangan *e-government*. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang telah mengupayakan infrastruktur seperti yang telah dikemukakan di atas. antara lain pengadaan 2 unit komputer sebagai *server* dan *client*, jaringan lokal, *access point*, 1 unit printer, dan aplikasi *web design* serta aplikasi *data based* pegawai yang terhimpun dalam aplikasi Sistem Informasi Administrasi Kepegawaian. Upaya ini terlihat dengan telah disusunnya Rencana Kerja Anggaran (RKA) dan Rencana Anggaran Belanja (RAB) tahun 2009 yang telah disetujui oleh Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang melalui Sekretarisnya pada tanggal 28 Oktober 2009 yang lalu. Rencana tersebut diajukan melalui Sub Bagian Umum dan Sub Bagian Kepegawaian atas usulan dan saran dari PT. Lima Jaya selaku mitra kerja Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang yang proposalnya telah diajukan tertanggal 7 Oktober 2009.

Selain dari itu, berdasarkan temuan di lapangan terdapat data berupa rencana arsitektur dasar jaringan komputer *e-government* yang akan diterapkan pada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang yang dibagi dalam dua kategori, yaitu :

- 1) Jaringan dalam Gedung, yaitu jaringan yang menggunakan kabel UTP atau *fiber optic* (FO) dan pemakaian *Wireless LAN*.
- 2) Jaringan di luar gedung, yaitu antara Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang dengan unit kerja terkait lainnya. Jaringan ini sifatnya operasional, bisa dibangun bilamana diperlukan. Perlu ada kerjasama dan kesepakatan semua pihak tentang jaringan yang akan dibangun, apakah sifatnya murni beroperasi setiap saat (24 jam sehari 7 hari seminggu) atau hanya koneksi data bilamana dibutuhkan. Ada berapa alternatif yang bisa diimplementasikan, misalnya membangun jaringan *leased line* melalui kabel telepon, *wireless LAN* melalui satelit, atau cukup *dial-up connection* saja. Prinsipnya adalah harus ada mekanisme komunikasi data antara Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang dengan unit kerja terkait lainnya atau dengan Pemerintah Kota Palembang.

Selain arsitektur dasar jaringan, hasil temuan di lapangan menunjukkan bahwa, infrastruktur *e-government* Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang yang telah ada, yaitu : *Software* aplikasi *data based* pendidik dan tenaga kependidikan yang digunakan untuk menginput data dan pemberian Nomor Urut Pendidik dan Tenaga Kependidikan (NUPTK) guru yang ada di kota Palembang. *Software* ini terhubung ke Jaringan Pendidikan Nasional (Jardiknas) melalui jaringan internet. *Software* ini adalah *software* khusus yang dibuat oleh Departemen Pendidikan Nasional yang digunakan untuk pendataan tenaga pendidik dan kependidikan di seluruh Indonesia. Semua data tenaga pendidik yang ada di kota Palembang diinput oleh Bagian Pembangunan dan Bantuan Subsidi, melalui seksi pendataan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang.

b) Sistem Aplikasi E-government

Menurut Finsterbusch dan Motz dalam Wibawa dkk (1994:72) untuk memudahkan evaluasi program diawali dengan pendekatan pencapaian tujuan (*goal attainment approach*).

Selain arsitektur dasar jaringan tersebut di atas, hasil temuan di lapangan menunjukkan bahwa, sistem aplikasi *e-government* Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang yang telah ada, yaitu : *Software* aplikasi *data based* pendidik dan tenaga kependidikan yang digunakan untuk menginput data dan pemberian Nomor Urut Pendidik dan Tenaga Kependidikan (NUPTK) guru yang ada di kota Palembang. *Software* ini terhubung ke Jaringan Pendidikan Nasional (Jardiknas) melalui jaringan internet. *Software* ini adalah *software* khusus yang dibuat oleh Departemen Pendidikan Nasional yang digunakan untuk pendataan tenaga pendidik dan

kependidikan di seluruh Indonesia. Semua data tenaga pendidik yang ada di kota Palembang diinput oleh Bagian Pembangunan dan Bantuan Subsidi, melalui seksi pendataan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang.

- 1) Program aplikasi *e-government* Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang yang lengkap belum tersedia, yang ada hanya *blog* komunikasi sederhana dan dapat diakses melalui internet, dengan alamat : www.dikporapalembang.blogspot.com Kegiatan awal pembuatan sistem aplikasi *e-government* telah dilakukan, antara lain : Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Portal Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Palembang yang semula www.dikporapalembang.blogspot.com menjadi www.dikporaplgl.com yang memiliki fitur dan konten lebih banyak.
- 2) Pembangunan Sistem Informasi Administrasi Kepegawaian (SIK)
- 3) Pengintegrasian Sistem Informasi SIAP Online, School Net, dan Jaringan Pendidikan Nasional (JARDIKNAS) ke dalam portal Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang.

Sistem aplikasi *e-government* pada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang akan dibangun dan dipasang secara bertahap sesuai dengan kebutuhan dan anggaran yang ada. Sistem aplikasi juga akan saling terintegrasi antara satu dengan yang lainnya untuk saling bersinergi membentuk sistem layanan yang lebih besar dan kompleks tanpa harus kehilangan fungsi-fungsi dasarnya (masih bisa dijalankan secara sendiri). Oleh karena itu untuk menjamin bahwa semuanya dapat dilaksanakan maka perlu dibuat standarisasi pengembangan sistem aplikasi *e-government*, yang mencakup standarisasi arsitektur rancangan, sistem basis data, dan fungsi pelaporan.

Berikut ini disajikan arsitektur standar sistem aplikasi *e-government* Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang :

- a. Basis data SIAK (Sistem Informasi Administrasi Kepegawaian) atau Perangkat lunak pembentuk *database* lainnya.
- b. *Web-based* data yang akan di *publish*
- c. Proses *entry* data ke sistem aplikasi pada *desktop based*, dan Modul pembuatan laporan.

Sedangkan di sisi pengguna meliputi :

- 1) *Man-Machine Interface*.
- 2) Laporan-laporan (*predefined report*) dengan isi, format dan *lay out* standar.
- 3) Laporan-laporan (*custom report*) yang isi, format dan layoutnya bisa dibuat dan diatur sendiri.
- 4) Laporan-laporan (*modified report*) atau modul sistem aplikasi tambahan lain yang dikembangkan sendiri oleh pengguna atau pihak ketiga. Perbedaan mendasar antara "*custom report*" dan "*modified report*" adalah bahwa "*custom report*" sama sekali tidak memerlukan pemrograman tambahan tetapi hanya memanfaatkan fasilitas atau wizard yang sudah disediakan sistem

aplikasi, sedangkan "modified report" memerlukan pemrograman tambahan.

Rancangan sistem aplikasi tersebut bisa murni berbentuk *web-based* ataupun gabungan dari aplikasi *web-based* dan *desktop based*. Pengguna dapat berinteraksi dengan sistem aplikasi tersebut baik secara *on-site* (berada di komputer dimana sistem aplikasi dipasang) atau secara *remote access* (diakses melalui jaringan).

Dalam konteks sistem aplikasi *e-government*, Portal merupakan sistem aplikasi terdepan yang langsung berhubungan dengan ketiga pihak yaitu masyarakat, pelaku bisnis dan pemerintah. Untuk pengguna di luar pemerintah, dalam hal ini Portal merupakan pintu gerbang informasi yang menyediakan berbagai macam layanan akses ke berbagai sumber informasi seperti potensi investasi, industri, program pembangunan pemerintah di bidang pendidikan, dan informasi lainnya. Portal juga menyediakan informasi awal bagi pemanfaatan layanan publik seperti pengumuman hasil penerimaan siswa baru, pengumuman hasil seleksi portofolio bagi yang telah mengikuti sertifikasi, dan lain-lain. Hasil pengumuman tersebut dapat diakses di mana saja dan kapan saja, serta dapat di *print out* oleh pengguna.

c) Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM)

Seperti telah disinggung pada bagian-bagian sebelumnya bahwa SDM merupakan faktor penentu keberhasilan jalannya sistem *e-government* secara keseluruhan. Secanggih apapun sistem yang dibangun, kalau SDM nya belum siap, apalagi belum mempunyai kemampuan yang mencukupi untuk meng-operasikannya maka kecanggihannya tersebut menjadi tidak berarti. Oleh karena itu perlu disadari bahwa pembangunan dan pengembangan SDM harus diutamakan seperti halnya infrastruktur dan sistem aplikasi. Semuanya harus berjalan seimbang dan sinergis.

Perencanaan sumber daya manusia perlu menjadi perhatian yang mendalam tentang apa yang dilakukan, dibutuhkan dan bagaimana mencapai tujuan organisasi. Terlebih lagi instansi Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang yang aktifitasnya banyak berkaitan dengan pembangunan dibidang pendidikan, tentunya membutuhkan kemampuan dan keahlian pegawai yang baik agar tercapai kinerja organisasi serta meningkatkan mutu pelayanan masyarakat.

Dari temuan di lapangan dapat diketahui bahwa, Sumber Daya Manusia yang akan mengelola *e-government* di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang sangat sedikit. Berdasarkan data dari Sub Bagian Kepegawaian menunjukkan bahwa Sumber Daya Manusia yang berlatar belakang Ilmu Komputer atau Sistem Informasi hanya 2 orang, 1 orang S-1 Komputer, dan 1 orang S-2 Manajemen Sistem Informasi, sedangkan pegawai yang lainnya bukan berlatar belakang Ilmu Komputer atau Sistem Informasi.

Selain daripada itu Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga akan mengajak semua pihak yang terlibat, termasuk juga masyarakat untuk diberi pengertian melalui

training atau sosialisasi mengenai kegunaan dari *e-government*, yaitu dari kita untuk kita. Mengingat program *e-government* tujuan dan sarasannya berada di lingkup Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang, maka program penyiapan dan pelatihan SDM yang utama di fokuskan terlebih dahulu kepada para pegawai dan pengguna *e-government* Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang. Setelah itu dapat diperluas kepada masyarakat Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang melalui seminar atau workshop dan lain-lain.

Untuk dapat memberikan program pelatihan yang tepat, maka perlu diketahui sebelumnya kompetensi dasar apa yang sudah dimiliki oleh pengguna *e-government* Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang, dan kompetensi baru apa yang diperlukan untuk mendukung *egovernment*. Hal tersebut dapat diidentifikasi kan dengan melaksanakan TNA (*Training Need Assessment*). Dalam TNA akan dilakukan analisa yang cermat terhadap semua kompetensi yang ada dan menilai kesesuaiannya dengan kompetensi yang dibutuhkan (*gap analysis*) sehingga dapat disusun program pilihan yang tepat. TNA juga dapat mengarahkan kompetensi-kompetensi yang ada yang berhubungan dengan Teknologi Informasi (TI) untuk sepenuhnya mendukung *e-government*.

2. Faktor yang mendukung dan menghambat upaya penerapan *e-government* di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang

a) Faktor Pendukung

Ada beberapa faktor pendukung penerapan *e-government* antara lain :

- 1) Adanya kemauan dari Kepala Dinas dengan menyediakan anggaran untuk membangun *e-government*.
 - a. Dari temuan di lapangan menunjukkan bahwa Kepala Dinas telah menyetujui dan menyediakan anggaran untuk membangun *e-government*. Hal ini terungkap dari data yang ada di sub bagian umum tentang Rencana Kerja Anggaran (RKA) dan Rencana Anggaran Belanja (RAB) yang telah ditanda-tangani.
 - b. Adanya komitmen untuk memberikan layanan yang terbaik, cepat, dan prima kepada masyarakat dengan membangun *e-government*.
 - c. Dari temuan di lapangan menunjukkan bahwa pelayanan di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang kurang baik, lambat, dan tidak prima. Hal ini terungkap dari keluhan masyarakat yang sering berurusan ke Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang.
 - d. Dari kenyataan tersebut, melalui rapat terbatas antara Kepala Dinas, Sekretaris, Kasubag Kepegawaian, Kasubag Umum, dan Kasubag Keuangan, membuat komitmen bersama untuk memberikan layanan yang terbaik, cepat, dan

prima kepada masyarakat dengan membangun *e-government*.

- e. Adanya komitmen untuk penyediaan data / dokumentasi yang dapat diperoleh setiap saat oleh pemerintah, unit kerja terkait, dan masyarakat.
- f. Dari fakta di lapangan menunjukkan bahwa Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang dalam hal penyediaan data masih ada data yang tidak terdokumentasi, sehingga bila data tersebut diperlukan maka unit kerja tersebut agak lambat untuk menemukan atau memberikan data tersebut. Sebagai contoh bila kita ingin memperoleh data tahun lalu, maka membutuhkan waktu lama untuk mendapatkannya, mengingat pendokumentasian di organisasi ini kurang tertata dengan rapi.

b) Faktor Penghambat

Ada beberapa permasalahan klasik yang kerap muncul dalam setiap inisiatif penerapan *e-government* antara lain :

- 1) Kemampuan SDM sebagai pengelola program *e-government* masih sangat terbatas. Hal ini terungkap dari data tabel 3 di atas yang diperoleh di lapangan yang menunjukkan masih kurangnya pegawai dengan latar belakang pendidikan ilmu komputer atau sistem informasi yang akan membantu dalam operasionalisasi *e-government*. Pegawai yang bukan dari latar belakang pendidikan seperti tersebut di atas dapat saja dididik dan dilatih untuk mendukung operasionalisasi *e-government* tersebut, namun membutuhkan waktu yang cukup lama dan dana yang cukup besar untuk pelaksanaan pendidikan dan pelatihan tersebut.
- 2) Masalah SDM untuk menangani infrastruktur dan operasional sistem aplikasi masih menjadi salah satu unsur penghambat pelaksanaan *e-government*.
- 3) Belum terbiasanya untuk mendokumentasikan seluruh aktifitas yang ada yang merupakan salah satu fungsi dari pengaplikasian teknologi tersebut.
- 4) Pembangunan aplikasi-aplikasi sistem sekarang masih berbentuk pulau-pulau aplikasi yang belum terintegrasi satu sama lain.
- 5) Dari hasil pengamatan di lapangan ditemukan bahwa Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang telah memiliki satu sistem aplikasi yang digunakan untuk pendataan Nomor Urut Pendidik dan Tenaga Kependidikan (NUPTK) yang ditempatkan di Bidang Perencanaan Pembangunan. Aplikasi ini berdiri sendiri dan tidak dapat diakses dari unit kerja lain yang ada dalam lingkungan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang. Begitu juga di Sub Bagian Kepegawaian, telah terdapat aplikasi data kepegawaian yang juga tidak dapat diakses dari unit kerja lain.
- 6) Proses pembangunan dan pengembangan aplikasi dan basis data yang ada tidak meninggalkan dokumen berisi desain teknis sistem terkait sehingga

menimbulkan proses ketergantungan yang tinggi kepada pihak yang membuatnya.

- 7) Dari temuan di lapangan menunjukkan bahwa program aplikasi yang ada di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang dibangun oleh pihak ketiga, yaitu dari LPMP Sumatera Selatan dan MDP Palembang. Sehingga bila terjadi *trouble* pada aplikasi tersebut, maka organisasi ini harus berhubungan kembali dengan pihak ketiga tersebut, dan ini membutuhkan waktu dan tambahan biaya lagi untuk *update* aplikasi tersebut.

2. Kesimpulan

Penerapan *e-government* artinya menyelenggarakan roda pemerintahan dengan memanfaatkan teknologi informasi, yang berarti melakukan transformasi sistem proses kerja manual ke sistem yang berbasis elektronik. Berdasarkan pembahasan pada bab-bab terdahulu, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1) *Proses penerapan e-government dan upaya pengembangannya di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang :*
 - a. Pembangunan Infrastruktur *e-government* Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang yang telah dilaksanakan adalah membangun jaringan LAN, yang menghubungkan unit kerja sebanyak 3 titik dan telah berjalan, tapi masih ada unit kerja belum terhubung karena keterbatasan anggaran. Infrastruktur yang ada meliputi : Pembangunan sistem komputerisasi dan jaringan komputer, pembangunan sarana akses informasi publik, pembangunan sarana akses internet.
 - b. Sistem Aplikasi *e-government :* Pembangunan sistem aplikasi *e-government* Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang masih berbentuk pulau-pulau aplikasi yang belum terintegrasi satu sama lain dan dibangun menggunakan bahasa pemrograman dan sistem basis data konvensional yang sulit beradaptasi dengan kebutuhan-kebutuhan baru pemerintah, sehingga diperlukan usaha, waktu dan biaya jika terjadi perubahan modul tambahan baru. Keseluruhan proses pengembangan aplikasi dan basis data yang ada tidak meninggalkan dokumen berisi desain teknis sistem terkait sehingga menimbulkan proses ketergantungan yang tinggi kepada pihak yang membuatnya. Aplikasi-aplikasi yang telah dibangun banyak yang tidak digunakan oleh *user* dikarenakan alih teknologi dari pihak membangun dan pemakai tidak berjalan sebagaimana mestinya dan juga faktor perubahan budaya kerja yang belum tersosialisasi dengan baik. Pembangunan Aplikasi yang ada meliputi :
 1. Pembangunan sistem aplikasi layanan publik (masyarakat dan bisnis).
 2. Pembangunan sistem aplikasi layanan internal lembaga pemerintah.
 - c. Pengembangan Sumber Daya Manusia

Untuk mengatasi minimnya SDM bidang Teknologi Informasi di lingkungan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang dan dalam rangka penyiapan SDM teknologi informasi untuk mendukung *e-government* telah selenggarakan pelatihan-pelatihan bagi pegawai Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang dan unit kerja serta mereka yang ingin atau berkepentingan untuk tahu lebih jauh mengenai konsep maupun aplikasi *e-government*. Tujuan pelatihan, agar program-program aplikasi yang telah dibangun dapat dipakai dan berjalan dengan semestinya. Selain itu, pelatihan juga dapat juga untuk meningkatkan wawasan pengetahuan di bidang TI, guna memberikan kompetensi dan keahlian baru. Pelatihan ini tidak saja ditujukan pada mereka yang berada di level pegawai atau staf belaka, namun juga ditujukan bagi para pimpinan didalam pemerintahan. Program pelatihan dapat dikategorikan

1. Pelaksanaan *Training Need Assessment* dan penyiapan program pengembangan Sumber Daya Manusia.
 2. Pelaksanaan *training* secara berkala sesuai kebutuhan.
- 2) *Faktor yang mendukung dan menghambat penerapan e-government di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang :*

a. Faktor Pendukung

1. Adanya Inpres No.3 tahun 2003 tentang kebijakan dan strategi nasional pengembangan *e-government*.
2. Adanya Nota Kesepahaman (*Memorandum Of Understanding*) di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang pada tanggal 28 Oktober 2009 tentang pembangunan Sistem Informasi Terpadu Di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang dalam mewujudkan *E-government* tahun 2009.
3. Adanya anggaran yang dialokasikan untuk pembangunan dan pengembangan *e-government*.

b. Faktor Penghambat

1. Pelaksanaan program *e-government* belum tersosialisasi dengan baik.
 2. Terbatas kemampuan Sumber Daya Manusia di bidang Teknologi Informasi.
 3. Penolakan budaya kerja baru Pelatihan dari kerja manual menjadi digital.
 4. Infrastruktur yang ada masih belum mencukupi sesuai dengan kebutuhan.
- 3) *Langkah-langkah dan kebijakan yang perlu dilakukan untuk penerapan e-government dan pengembangannya di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang.*

- a. Perencanaan / dokumen cetak biru *e-government*
Dokumen cetak biru sebagai acuan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang dalam membangun dan mengembangkan *e-government*. Dokumen ini disusun oleh konsultan TI yang dibuat untuk mendefinisikan arah pembangunan dan pengembangan *e-government* secara menyeluruh, termasuk didalamnya merumuskan rencana kerja serta target atau sasaran yang ingin dicapai di tiap tahapan pembangunan. Ruang lingkup pembangunan meliputi Infrastruktur, Sistem Aplikasi, SDM, Anggaran dan Prosedur yang berkaitan dengan *e-government*. Tapi dalam kenyataannya pelaksanaan pembangunan *e-government* Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang belum sesuai dari tujuan dan sasaran yang telah direncanakan.
- b. Strategi pembangunan *e-government*
Untuk pembangunan dan pengembangan *egovernment* diperlukan langkah-langkah yang konkrit atau strategi yang tepat agar sasaran pembangunan di setiap tahapan dapat tercapai. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang telah membuat strategi pembangunan dan pengembangan *e-government*. Hanya saja strategi yang ada belum bisa terakomodir keseluruhan karena keterbatasan SDM dan anggaran.
- c. Alur pembangunan dan tahapan pengembangan *e-government*
Alur pembangunan telah dibuat oleh konsultan TI hanya saja karena semua pihak yang terlibat langsung dalam proyek ini belum menerapkannya secara baku sehingga tujuan yang dibuat belum dapat direalisasikan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat peneliti sarankan dalam upaya pengembangan *e-government* di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang tersebut

- 1) Agar menyatukan komitmen kepada semua pihak yang terlibat, untuk saling bekerjasama demi suksesnya upaya pengembangan *e-government* di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang ini.
- 2) Semangat untuk merubah paradigma harus ditanamkan dan sebagai motivator dalam meningkatkan kinerja, mencegah dari keterpurukan dan keterisolasian informasi global (*digital divide*), mengikuti perkembangan dunia internasional menuju era masyarakat informasi.
- 3) Perlu sosialisasi yang terus menerus bahwa dengan *e-government* akan meningkatkan efisiensi, efektifitas, transparansi dan akuntabilitas penyelenggaraan pemerintahan.
- 4) Keinginan yang kuat semua pihak yang terkait untuk menjawab tuntutan perubahan dan aspirasi masyarakat yang kompleks dan dinamis di era

- Otonomi Daerah, untuk mengikuti perkembangan dunia internasional menuju era masyarakat informasi.
- 5) Dokumen cetak biru harus menerapkan dokumen hidup yang akan diperbaharui untuk menyesuaikan dengan hasil implementasi proyek *e-government* di setiap tahunnya. Dengan demikian diharapkan akan terjadi kesinambungan pembangunan dan pengembangan *e-government* di setiap tahapan pembangunannya.
 - 6) Perlu mengadakan pelatihan yang terus menerus untuk meningkatkan SDM di bidang Teknologi Informasi sesuai dengan kebutuhan.

Daftar Pustaka

- [1] Abramson, Mark, 2003. *E-Government*. Jakarta : PT. Gramedia.
- [2] Bogdan, Taylor, 1992. *Metode Penelitian Kualitatif*. New Delhi : Magrow-Hill Company.
- [3] Indrajit, 2003. *Support, Capacity, and Value*. New Delhi : Magrow-Hill Inc.
- [4] Inpres RI Nomor 3, 2003. *Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan E-Government*. Jakarta : Kementerian Kominfo
- [5] Jogiyanto, 2003. *Peningkatan Kinerja*. Jakarta : PT. Bina Aksara.
- [6] Miles. 1997. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : PT. Gramedia
- [7] Moloeng, 2001. *Metode Penelitian Ilmiah*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- [8] Nasution S, 1996. *Teknik Analisis Data Penelitian*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press, cetakan pertama,
- [9] Nawawi, Hadari, 1998. *Manajemen Sumber Daya Manusia Untuk Bisnis Yang Kompetitif*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press, cetakan Kedua.
- [10] Rokhman, 2008. *E-Government Applies Concepts*. Jakarta : PT. Gramedia Indonesia.
- [11] Setiadi, 2003. *Strategi Implementasi E-Government*. Jakarta : PT. Rajawali Press
- [12] Singarimbun, 2005. *Metode Penelitian Ilmiah*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- [13] Sugiyono, 2007. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : Alfabeta
- [14] Wibawa, 1994. *Sistem Aplikasi E-Government*. Jakarta : Jakarta : PT. Gramedia Indonesia.