

---

---

## MASTERPLAN E-GOVERNMENT PEMERINTAH KABUPATEN BANGLI TAHUN 2016-2020

I Wayan Adi Swastama<sup>1\*</sup>, I Putu Agus Swastika<sup>2</sup>, I Gede Juliana Eka Putra<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Sistem Informasi, STMIK Primakara

<sup>3</sup> Program Studi Teknik Informatika, STMIK Primakara

E-mail: [massagusswastika@gmail.com](mailto:massagusswastika@gmail.com)

**Abstrak:** Dokumen Rencana Induk Pengembangan EGovernment Pemerintah Kabupaten Bangli ini termuat analisis kondisi saat ini yang terkait dengan SDM serta struktur organisasi pengelola TIK, kondisi infrastruktur jaringan, informasi dan aplikasi serta unsur pendanaan serta kebijakan e-government yang sudah ada. Selanjutnya ditetapkan visi misi e-government yang diselaraskan dengan visi misi Pemerintah Kabupaten Bangli. Cetak Biru (blueprint) pengembangan e- government Kabupaten Bangli merupakan bagian yang penting dari dokumen rencana induk pengembangan e-government Pemerintah Kabupaten Bangli yang merupakan model ideal e-government Pemerintah Kabupaten Bangli yang dibuat berdasarkan kondisi saat ini. Rencana Induk ini memuat acuan - acuan strategis yang perlu diperhatikan dalam setiap tahapan pengembangan menuju cetak biru pengembangan. Setiap strategi pengembangan dijabarkan dalam tahapan per tahun selama lima tahun kedepan berdasarkan prioritas utama dan menyesuaikan dengan kondisi saat ini dan mendukung visi misi Pemerintah Kabupaten Bangli.

**Kata Kunci:** *e-Government, Cetak Biru Pengembangan, Sistem Informasi.*

**Abstract:** *This Bangli Regency Government E-Government Development Master Plan document contains an analysis of the current conditions related to human resources and ICT management organizational structures, conditions of network infrastructure, information and applications as well as elements of funding and existing e-government policies. Subsequently, the vision and mission of e-government was determined which was aligned with the vision and mission of the Bangli Regency Government. The Bangli Regency e-government development blueprint is an important part of the Bangli Regency Government e-government development master plan document which is an ideal model of Bangli Regency Government e-government based on current conditions. This Master Plan contains strategic references that need to be considered in each stage of development towards a development blueprint. Each development strategy is described in stages per year for the next five years based on top priorities and adapts to current conditions and supports the vision and mission of the Bangli District Government.*

**Keywords :** *e-Government, Development Blueprint, Information System.*

### 1. PENDAHULUAN

Kabupaten bangli adalah salah satu kota yang berada di tengah- tengah kepulauan bali, bangli merupakan daerah yang akannya objek wisata dan wilayah yang sedang berkembang, dari kegiatan masyarakat yang akannya banyak kegiatan sektor pertanian yang banyak berada di kintamani, dan tentunya banyak berpenghasilan buah jeruk dan hasil pertanian yang lainnya. Disamping itu juga bangli banyak ada objek wisata yang berada di penglipuran, sudamala, dan banyak objek yang lainnya. Di kota bangli dari segi pemerintahan bangli masih berkembang dengan adanya teknologi informasi untuk menyelaraskan dan mengoptimalkan informasi akannya kegiatan-kegiatan kinerja pemerintah kabupaten bangli.

Teknologi informasi dan komunikasi menjanjikan efisiensi, kecepatan penyampaian informasi, jangkauan yang global dan transparansi. Oleh karena itu dalam era otonomi daerah ini untuk mewujudkan pemerintahan yang good governance salah satu upayanya adalah menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau yang populer disebut e- Government.

Dalam Undang-Undang No. 32 tahun 2004 mengenai pemerintahan daerah, efisiensi dan efektivitas penyelenggaraan pemerintahan daerah perlu ditingkatkan dengan lebih memperhatikan aspek-aspek hubungan antar susunan pemerintahan dan antar pemerintahan daerah, potensi dan keanekaragaman daerah, peluang dan tantangan persaingan global dengan memberikan kewenangan yang seluas-luasnya kepada daerah disertai dengan

pemberian hak dan kewajiban menyelenggarakan otonomi daerah dalam kesatuan sistem penyelenggaraan pemerintahan negara; Amanat Undang-Undang ini menunjukkan bagaimana pentingnya efisiensi dan transparansi, sehingga e-government sangat sejalan dengan pengalaman Undang-Undang dimaksud.

Dalam abad ke-21 ini dimana informasi memegang peranan penting dari segenap kegiatan, apalagi bangsa kita akan memasuki era baru yang ditandai dengan keterbukaan dan persaingan bebas. Era baru itu, akan berpengaruh tidak saja di bidang ekonomi, tetapi juga dalam segi-segi kehidupan kita yang lebih luas lagi. Untuk menghadapinya, kita dituntut untuk membangun ketangguhan nasional di segala bidang. Tentunya, ketangguhan nasional itu hanya mungkin terwujud jika semua pelaku pembangunan mempunyai kesiapan yang dapat diandalkan dan dipertanggungjawabkan. Tuntutan masyarakat terhadap pelayanan yang lebih baik atau pelayanan prima menjadikan Pemerintah Kabupaten Bangli mau tak mau harus mengikuti perkembangan teknologi yang menjanjikan efisiensi yang tinggi dan pelayanan yang lebih baik.

Pada pertemuan world summit for information society (WSIS) Desember 2003 lalu di Jenewa dihasilkan dua dokumen penting yaitu, declaration of principles dan plan of action, yang secara garis besar mengatakan antara lain bahwa setiap negara diharapkan mampu mengeluarkan National e-strategy pada tahun 2005. Tujuan dari e-strategy ini adalah bagaimana agar kebijakan dan strategi suatu negara dalam mendayagunakan dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga mampu membantu negara tersebut membuat suatu perubahan yang signifikan dalam pembangunannya.

Pemerintah Indonesia juga telah menerbitkan Inpres No. 3 Tahun 2003 tentang kebijakan dan strategi pengembangan e-Government, hal ini merupakan salah satu komitmen pemerintah. Juga sebagai strategi nasional dalam rangka perkembangan dan kemajuan bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Pemerintah Kabupaten Bangli juga memandang perlu untuk segera memiliki e-strategi dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung aktivitas-aktivitas pemerintahan Kabupaten

Bangli yang meliputi aktivitas internal pemerintahan dalam satu instansi maupun antar instansi, serta aktivitas pemberian pelayanan dari Pemerintah Kabupaten Bangli untuk masyarakat sehingga terciptanya pemerintahan yang bersih, transparan dan berwibawa.

Berdasarkan uraian-uraian di atas maka penulis bermaksud untuk mengangkat permasalahan tersebut sebagai bahan penelitian untuk Tugas Akhir. Adapun judul yang dipilih yaitu "Masterplan E-Government Di Pemerintah Kabupaten Bangli 2016-2020".

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Konsep e-government awal kali muncul pada tahun 1993 di Amerika. Sejak saat itu, baik negara maju dan negara berkembang berupaya menerapkan e-government dalam lingkungan pemerintahannya. E-government memanfaatkan penggunaan teknologi informasi dan internet untuk meningkatkan pelayanan pemerintah kepada masyarakat, bisnis dan antar pemerintahan itu sendiri secara penuh selama 24 jam sehari dan 7 hari seminggu.

E-government menggunakan teknologi informasi untuk menunjang efisiensi dan efektivitas kegiatan pemerintahan, menyediakan layanan pemerintah yang lebih mudah diakses, menciptakan lingkungan pemerintah yang transparan dan bertanggung jawab bagi masyarakat. Layanan teknologi informasi seperti internet, mobile communication, wireless devices dan kombinasi teknologi lainnya digunakan untuk menerapkan solusi e-government.

Tujuan utama dari penerapan e-government adalah menyediakan akses yang mudah terhadap informasi dan layanan pemerintah menggunakan teknologi. Kesuksesan penerapan e-government dalam sebuah instansi dapat dilihat dari 2 kriteria, pertama ketersediaan layanan dalam 24 jam sehari 7 hari seminggu, layanan e-government harus tersedia setiap waktu sehingga pengguna bisa berinteraksi kapanpun dengan pemerintah. Kedua, aksesibilitas, layanan e-government sangat bergantung pada kemudahan akses layanannya. Jika layanan tertentu tidak tersedia bagi penggunanya, maka dapat dikatakan penerapan e-government tidak akan berhasil.

### 3. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif yaitu menggunakan metode - metode sistematis untuk membangun e-government serta melakukan analisis terhadap sistem yang sudah ada dan kebutuhan dari desa sendiri. Dalam pengembangan e-Government terdapat tahapantahapan yang digunakan yaitu :

1. Analisis Organisasi dan Kondisi saat ini  
Pada tahap ini analisis dilakukan untuk mengetahui organisasi khususnya pemerintah desa, khususnya seperti visi, misi, profil, tujuan dan juga strategi sehingga dapat diketahui fokus pengembangan e-Government. Sehingga pengembangan eGovernment mampu dimaksimalkan sesuai dengan potensi yang ada saat ini. Selain itu dilakukannya analisis terhadap kondisi saat ini memberikan hasil pengembangan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan pemerintah sehingga menghasilkan e-Government yang bermanfaat penuh bagi pelayanan kepada masyarakat.
2. Perencanaan Strategi Teknologi Informasi. Setelah melakukan analisis pada organisasi dan kondisi saat ini, kemudian mulai direncanakan strategi pengembangan teknologi informasi yang nantinya akan diimplementasikan.
3. Analisis kondisi exiting, analisis kondisi exiting dilakukan untuk mengetahui implementasi eGovernment secara keseluruhan, yang meliputi aspek sumber daya manusia (SDM), sistem informasi, serta infrastruktur teknis dengan menggunakan analisis SWOT. Analisa SWOT untuk mengetahui dan menganalisis keadaan eksternal seperti peluang dan ancaman, serta keadaan internal seperti kekuatan dan kelemahan yang dimiliki (Wiguna & Saintika, 2018).
4. Mendefinisikan kebutuhan TIK, infrastruktur dan e-Government. Setelah mengetahui keperluan secara internal, kemudian dilakukan definisi terhadap kebutuhan baik SDM, infratraktur maupun sistem tata kelola sehingga nantinya akan dijalankan sesuai dengan kebutuhan yang ada.

5. Mendefinisikan program kerja. Program kerja yang nantinya dihasilkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam operasional sehari-hari dan juga maintance dari e-government supaya terus dapat ditingkatkan untuk melayani masyarakat.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Analisis

1. Kesiapan Instansi dan SDM
  - a. Hanya 39% instansi yang telah memiliki unit pengolah data, sedangkan 29% instansi menyatakan tidak pernah mendapatkan training yang berkaitan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi.
  - b. Hanya ada 10 instansi (24,39%) yang mempunyai SDM bidang IT dengan tingkat pendidikan S1 dan 6 Instansi (21,9%) yang memiliki SDM tingkat D III.
  - c. Untuk kesiapan SDM pada instansi, Pejabat Pemerintah Kabupaten Bangli yg familiar menggunakan komputer 26.83% dan internet 26.83 %, sedangkan untuk level staf yg familiar dengan komputer 21.95% dan internet 29.27%).
  - d. Sekitar 71% instansi menyatakan tidak pernah mendapatkan pelatihan di bidang teknologi informasi dan komunikasi.
2. Kesiapan Infrastruktur Hardware dan Software
  - a. Hampir seluruh instansi pemerintah (97.3%) telah menggunakan komputer dalam layanan operasionalnya, rata-rata 12 unit, 55 instansi telah memiliki Pentium IV, rata-rata 3 unit. Sedangkan jumlah yang secara rutin menganggarkan pengadaan/investasi hardware sekitar 25 instansi, rata-rata 6.78% dari anggaran tahunan.

- b. Sekitar 58.54% instansi menyatakan jumlah komputer yang dimiliki kurang memadai, baik dari sisi spesifikasi maupun kuantitasnya.
- c. Sekitar 31.7% instansi memiliki komputer yang terhubung ke Local Area Network (LAN).
- d. Instansi masih dominan menggunakan Sistem Operasi Windows (XP/7/8), yaitu mencapai 100%. Belum ada yang menggunakan Sistem Operasi yang open source seperti Linux, IGOS Nusantara, dll.
- e. Penggunaan aplikasi yang paling dominan di instansi adalah pemakaian s/w perkantoran (Microsoft Office), yaitu mencapai 100%. Database yang dominan digunakan pada instansi adalah Microsoft Access.
- f. Instansi yang dapat pelatihan kepada karyawan yaitu 2.44%, jadi perhatian terhadap karyawan terhadap pelatihan ilmu komputer kurang memadai.
- g. Instansi yang menggunakan aplikasi berbasis web, yaitu kurang dari 41.22%.
- h. Instansi yang menggunakan database, yaitu kurang dari 53.66%.

#### 4.2. Hasil Analisis

Untuk mengintegrasikan seluruh implementasi e-Government dibutuhkan standar dan aturan-aturan pendukung yang dapat dijadikan acuan utama dalam pengembangan e-Government untuk seluruh instansi. Agar standar dan panduan tersebut dapat diadaptasi oleh seluruh instansi di Pemerintah Kabupaten Bangli secara lebih sistematis dan terpadu, maka perlu diterjemahkan ke dalam suatu bentuk dokumentasi yang lebih terperinci dan memudahkan mengikuti tahapan-tahapan kunci yang

memungkinkan hasil yang ingin dicapai dapat lebih terukur. Blueprint e-Government merupakan salah satu panduan yang lebih terperinci yang memudahkan pemerintah Kabupaten Bangli melakukan perencanaan, pelaksanaan dan pengendalian pengembangan e-Government.

Blueprint dasar yang harus tersedia adalah blueprint pengembangan sumber daya manusia, blueprint pengembangan infrastruktur jaringan dan blueprint pengembangan aplikasi.

Agar blueprint menjadi sebuah acuan standar yang dapat mengantisipasi adanya perubahan akibat kemajuan teknologi dan dinamika otonomi daerah, blueprint didesain dengan prinsip keseimbangan antara flexibility (konsisten namun dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan kebijakan yang spesifik) dan standardization.

Dengan memahami implementasi e-Government yang benar dan mengacu kepada blueprint yang sudah dibuat, akan mendorong seluruh instansi Pemerintah Kabupaten Bangli mewujudkan visi serta turut mensukseskan terciptanya public good governance melalui e-Government.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Dokumen Rencana Induk Pengembangan e Government Pemerintah Kabupaten Bangli ini termuat analisis kondisi saat ini yang terkait dengan SDM serta struktur organisasi pengelola TIK, kondisi infrastruktur jaringan, informasi dan aplikasi serta unsur pendanaan serta kebijakan e-government yang sudah ada. Selanjutnya ditetapkan visi misi e-government yang diselaraskan dengan visi misi Pemerintah Kabupaten Bangli.

Cetak Biru (blueprint) pengembangan e-government Kabupaten Bangli merupakan bagian yang penting dari dokumen rencana induk pengembangan e-government Pemerintah Kabupaten Bangli yang merupakan model ideal e-government Pemerintah Kabupaten Bangli yang dibuat berdasarkan kondisi saat ini.

Rencana Induk ini memuat acuan – acuan strategis yang perlu diperhatikan dalam setiap tahapan pengembangan menuju cetak biru pengembangan. Setiap strategi pengembangan dijabarkan dalam tahapan per tahun selama lima tahun kedepan berdasarkan prioritas utama dan menyesuaikan dengan kondisi saat ini dan mendukung visi misi Pemerintah Kabupaten Bangli.

Dokumen Rencana Induk Pengembangan e-Government Pemerintah Kabupaten Bangli diharapkan dapat menjadi acuan dalam membangun e-Government di setiap Instansi (Badan/Dinas/Kantor) dalam upaya mewujudkan transparansi dan akuntabilitas penyelenggaraan pemerintahan sesuai dengan visi dan misi Pemerintah Kabupaten Bangli.

## 5.2. Saran

Saran dari penyusunan rencana induk e-government pada Pemerintahan Daerah Kabupaten Bangli yaitu:

1. Diharapkan dari skripsi ini menjadi bagian dari penyusunan rencana induk e-government pada Kantor Komunikasi dan Informatika.
2. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka tidak menutup kemungkinan dari skripsi guna penyusunan rencana induk e-government pada Pemerintahan Daerah Kabupaten Bangli nantinya menggunakan metode lain.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Badan Penelitian dan Pengembangan SDM Kominfo. 2006. Sosialisasi Pedoman Standard Kompetensi SDM Pengelola e-Government. Departemen Komunikasi dan Informatika. Jakarta
- [2] Chief Information Officer Council. 2001. A Practical Guide to Federal Enterprise Architecture. Federal Architecture Working Group. USA.
- [3] Harijadi, D. Agung. 2005. Blueprint Aplikasi E-Government Pemerintah Daerah, Prosiding Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan

Komunikasi Indonesia. Bandung.

- [4] Hermawan Kartajaya, M. Hermawan, Yuswohady, Taufik, Sonni, H. Anwar, H.H. Joewono, J. Mussry. 2002. MarkPlus on Strategy. PT Gramedia. Jakarta.
- [5] Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan e Government Jakarta.
- [6] Keputusan Presiden Nomor 6 Tahun 2004 tentang Tunjangan Jabatan Fungsional Pranata Komputer. Jakarta.
- [7] Keputusan Menteri Komunikasi Dan Informasi Nomor 57 Tahun 2003 Tentang Panduan Penyusunan Rencana Induk Pengembangan E- Government Lembaga. Departemen Komunikasi dan Informatika. Jakarta
- [8] Keputusan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Nomor 66 Tahun 2003 Tentang Jabatan Fungsional Pranata Komputer dan Angka Kreditnya. Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara. Jakarta