

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Era Globalisasi merupakan sebuah zaman dimana bukan hanya spekulasi yang berkembang namun realita nyata yang menjadi tantangan hidup di dunia, dalam bernegara, bermasyarakat ataupun dalam hal hal yang lainnya yang berkaitan dengan pesatnya sebuah perubahan yang menjadi sebuah keharusan bagi siapa saja untuk berinovasi dan melakukan penyesuaian atas itu semua.

Era globalisasi telah melahirkan berbagai perubahan yang signifikan khususnya dalam teknologi, manajemen, kinerja, efektivitas ataupun bentuk informasi yang membuat sebuah paradigma baru untuk dihadapi dan diimbangi perubahannya.

Dalam sistem pemerintahanpun tidak lepas dari hal itu, yang mana sebuah perubahan zaman di era globalisasi sangat berpengaruh terhadap peran pemerintah bagi sebuah negara.

Sebuah pemerintahan seolah olah dituntut untuk secepatnya melakukan sebuah perubahan khususnya diberbagai sektor yang seharusnya menjadi peran vital bagi pemerintah dalam menjalankan atau mengelola sebuah negara seperti mengelola sebuah kebijakan, pelayanan ataupun strategi efektivitas kinerja pemerintahan dalam menjalankan pemerintahannya baik secara horizontal ataupun vertical dengan berbagai lembaga internal sebuah negara ataupun eksternal relasi hubungan antaran negara dengan negara lain untuk sebuah kemajuan negara tersebut.

Pemerintahan dituntut juga bagaimana membuat atau mengelola sebuah paradig baru yang kemungkinan terus berkembang di setiap waktu untuk bagaimana pemerintahan berperan aktif dalam strategi manajemen perubahan tersebut, dalam mengelola sebuah paradigma perubahan tersebut di masyarakat supaya perubahan yang dilakukan dan diterpkan oleh pemerintahan bisa diterima sepenuhnya oleh masyarakat luas dan menjadikan sebuah hal yang bisa membuat

masyarakat mampu mengimbangi dan mengiuti sebuah perubahan tersebut dengan sebuah hal yang ditunjukkan dan dilakuan pemerintah atas hal tersebut, dari segi pelayanan, efektifitas kinerja pemerintahan, kesejahteraan, metode informasi ataupun dari segi biaya administrasi yang berbeda dari sebelum sebelumnya. Karena tidak menutup kemungkinan di era globalisasi ini banyak perubahan yang signifikan dalam segi pengelolaan sebuah negara, apalagi yang bersangkutan atau berkaitan dengan dunia teknologi.

Era globalisasi telah melahirkan berbagai aspek perubahan khususnya di bidang pemerintahan seperti munculnya E-government yang menjadi bagian sebuah perubahan baru dalam segi service citizen dalam pengelolaan masyarakat dari segi informasi pelayanan ataupun membuat sebuah lingkungan yang kondusif di masyarakat.

Kabupaten Tasikmalaya hususnya menjadi salahsatu pemerintahan yang sudah menerapkan sistem e-government termasuk bagian bagian pemerintahan lainnya seperti bagian dinas pemerintahan, dan lebih husus yang bersangkutan dengan pembahasan penelitian yaitu Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga. Pemerintahan Kabupaten Tasikmalaya sudah menerapkan kebijakan e-government sekitar 5 tahun kebelakang, atau lebih. Dengan hadirnya kanal akses pemerintahan yang menggunakan sistem teknologi internet yang bisa diakses secara mudah oleh siapapun.

Berdasarkan hasil kajian dilatar belakang penelitian, Dinas Pemerintahan Kota Tasikmalaya hususnya di dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga tahun 2021 sudah menerapkan sistem E-Government dengan menggunakan situs layanan publik yaitu www.disparopra.tasikmalayakab.go.id yang digunakan sebagai kanal akses utama pelayanan publik e-government, yang didalamnya berhubungan dengan segala hal yang berhubungan dengan e-govenment seperti pelayanan publik, administrasi pemerintahan, interaksi antara pemerintah dengan masarakat dan kanal komunikasi antara pemerintahan dengan masarakat.

Termasuk Penggunaan E-Governement dalam hal pngelolaan dan

administrasi pemerintahan seperti dalam bentuk Aplikasi ataupun Lainnya.

Dinas pariwisata, pemuda dan olahraga juga sudah menerapkan sistem management kepegawaian berbasis elektronik, seperti database kepegawaian khusus pemerintahan dinas yang bersifat privat. Seperti untuk pengelolaan keuangan kepegawaian , keuangan pemerintahan dinas, penunjang profesionalitas kinerja kepegawaian dengan sistem aplikasi yang dibuat khusus oleh dinas pariwisata pemuda dan olahraga.

Sistem yang dipakai saat ini oleh Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga masih menggunakan websait dengan berbagai fitur dan kegunaannya dan kemudahan yang bisa diakses melalui perangkat komputer atau handphone dengan menggunakan web browser.

Didalam e-government yang disediakan oleh Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Juga tersedia berbagai akses pelayanan publik khususnya di Bidang Informasi berita seputar kegiatan pemerintahan, dan yang lainnya, Akses Transparansi Data khususnya data yang menyangkut transparansi pemerintahan, juga sarana komunikasi yang memudahkan untuk mengirim informasi atau berkomunikasi seperti contoh menggunakan web mail, kontak dan yang lainnya, dan juga berbagai informasi terkait pemerintahan lainnya.

E-government menjadi sebuah tren yang diadopsi pemerintahan untuk menjalankan pemerintahannya untuk eektivitas dalam menjalankan sebuah transaksi secara langsung ataupun tidak langsung antara pemerintah dengan masyarakat, yang didalamnya terkandung berbagai aspek perubahan pola dan pelayanan pemerintahan terhadap masyarakat dan lebih signifikannya berkaitan dengan dunia tecknologi yang melibatkan aspek perangkat lunak, waktu komunikasi tak terbatas, tipe transaksi yang berbeda yang diharapkan mampu membuat sebuah efektifitas bagi menjalankan sebuah pemerintahan ataupun dari segi biaya transaksi.

Aspek informasi yang memudahkan masyarakat untuk bergaul dengan masyarakat lokal ataupun global dan atau bertransaksi dengan pemerintahan menjadi sebuah peran vital bagi terciptanya kondusifitas lingkungan yang

diciptakan oleh e-government. Dalam hal tersebut otomatis terjadinya sebuah perubahan pola yang terjadi dalam aspek pelayanan yang mungkin akan mengubah pola-pola lama yang dipakai sebelumnya dari aspek pelayanan dan kebijakan yang sebelumnya menggunakan jalur-jalur pola konvensional. Secara tidak langsung akan bergeser ke pola online yang menggunakan sebuah teknologi dan internet. Mulai dari pembuatan kebijakan, pola transaksi dan transparansi ataupun pertukaran data yang diakses oleh masyarakat ataupun pihak-pihak lain seperti pihak swasta non-pemerintahan.

Pemerintahan dan Teknologi adalah sebuah hal yang tidak asing didengar di kalangan manapun, pemerintah sebagai lembaga yang menjalankan proses pemerintahan dalam mengurus segala hal yang berkaitan dengan Negara, masyarakat, kesejahteraan dan juga segala hal yang lainnya. Teknologi sebagai produk yang semakin berkembang pesat sampai saat ini yang semakin canggih dan berkembang di era globalisasi yang tak bisa dihindarkan menjadi salah satu hal yang penting dalam kehidupan manusia yang seakan sudah menjadi kebutuhan sehari-hari termasuk rambahannya didalam proses pemerintahan dari mulai administrasi, komunikasi yang membuat pemerintahan semakin terstruktur dan efektif dalam menjalankan semua proses pemerintahannya.

Dilihat dari sejarahnya, konsep e-Government berkembang karena adanya 3 (tiga) pemicu (drivers) utama, yaitu:

1. Era globalisasi yang datang lebih cepat dari yang diperkirakan telah membuat isu-isu semacam demokratisasi, hak asasi manusia, hukum, transparansi, korupsi, *civil society*, *good corporate governance*, perdagangan bebas, pasar terbuka dan lain sebagainya menjadi hal-hal utama yang harus diperhatikan oleh setiap bangsa jika yang bersangkutan tidak ingin ditinggalkan dari pergaulan dunia.

Dalam format ini, pemerintah harus mengadakan reposisi terhadap peranannya di dalam sebuah negara, dari yang bersifat internal dan fokus terhadap kebutuhan dalam negeri, menjadi lebih berorientasi kepada

eksternal dan fokus kepada bagaimana memposisikan masyarakat dan negaranya di dalam sebuah pergaulan global. Jika dahulu di dalam sebuah negara kekuasaan lebih berpusat pada Sisi pemerintahan (supply side), maka saat ini bergeser ke arah masyarakat (demand side), sehingga tuntutan masyarakat terhadap kinerja pemerintahnya menjadi semakin tinggi (karena untuk dapat bergaul dengan mudah dan efektif dengan masyarakat negara lain, masyarakat di sebuah negara harus memiliki sebuah lingkungan yang kondusif dimana hal ini merupakan tanggung jawab pemerintah).

2. Teknologi informasi (komputer dan telekomunikasi) terjadi sedemikian pesatnya sehingga data, informasi, dan pengetahuan dapat diciptakan dengan sangat cepat dan dapat segera disebarakan ke seluruh lapisan masyarakat di berbagai belahan di dunia dalam hitungan detik. Hal ini berarti setiap individu di berbagai negara di dunia dapat saling berkomunikasi secara langsung kepada siapapun yang dikehendaki tanpa dibutuhkan perantara media manapun, Tentu saja buah dari teknologi ini akan sangat mempengaruhi bagaimana pemerintah di masa moderen harus bersikap dalam melayani masyarakatnya, karena banyak aspek-aspek dan fungsi-fungsi pemerintah konvensional yang secara tidak langsung telah diambil alih oleh masyarakatnya sendiri (misalnya masalah pers, sosial, agama, pendidikan, kesehatan, dan lain sebagainya) karena adanya teknologi ini. Inilah alasan lain mengapa pemerintah dipaksa untuk mulai mengkaji fenomena yang ada agar yang bersangkutan secara benar dan efektif mereposisi peranannya.
3. Meningkatnya kualitas kehidupan masyarakat di dunia tidak terlepas dari semakin membaiknya kinerja industri swasta dalam melakukan kegiatan ekonominya. Keintiman antara masyarakat (sebagai pelanggan) dengan pelaku ekonomi (pedagang, investor, perusahaan, dan-lain-lain) telah membuat terbentuknya sebuah standard pelayanan yang semakin membaik dari waktu ke waktu. Percepatan peningkatan kinerja di sektor swasta ini tidak diikuti dengan percepatan yang sama disektor publik, sehingga masyarakat dapat melihat adanya kepincangan dalam standard kualitas

pemberian pelayanan.

Korelasi kedua hal antara teknologi dan pemerintahan seakan menjadi sesuatu hal yang menarik untuk diteliti sebagai bahan dan acuan bagaimana mengetahui peranan teknologi berpengaruh dalam menjalankan sebuah pemerintahan yang memberikan efektifitas dan juga program program yang direncanakan pemerintah, dan juga sebagai acuan penelitian bagaimana kedepannya mampu memaksimalkan dan merealisasikan sepenuhnya korelasi antara pemerintahan dan teknologi mampu membuat sebuah hal baik terhadap pertumbuhan dan kemajuan Negara, karena memang sebuah Negara maju harus bisa dan sudah mampu menggunakan dan mampu mengimbangi perkembangannya kalau seandainya tidak ingin tertinggal oleh Negara lain.

Pemerintah Indonesiapun saat ini sudah menggunakan produk teknologi yang memudahkan pemerintah dalam menjalankan pemerintah atau program yaitu e-government yang didalamnya mengatur berbagai macam hal seperti kepemimpinan, administrasi, SDM, Organisasi, komunikasi, perangkat keras dan lunak dan yang lainnya yang membuat pemerintahan akan lebih baik.

Era Globalisasi dan pertumbuhan jaman seakan menuntut sebuah perlihan berbagai macam kebiasaan atau sesuatu hal yang sebelumnya belum atau tidak maksimal digunakan dalam pemerintahan yaitu membuat sebuah teknologi adalah sebuah hal yang penting untuk digunakan.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah ialah usaha untuk menyatakan secara tersurat pertanyaan penelitian apa saja yang perlu dijawab atau dicarikan jalan pemecahannya. Perumusan masalah merupakan pertanyaan yang lengkap dan rinci mengenai ruang lingkup masalah yang akan diteliti didasarkan atas identifikasi masalah dan pembatasan masalah. (Prof. Dr. Husaini Usman, Mpd., M.T dan Purnomo Setiady Akbar, M.Pd.)

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas dan tori yang dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana Implementasi Kebijakan E-government berdasarkan teori Good Government dan PP No 101 Tahun 2000 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ialah pernyataan mengenai apa yang hendak kita capai. Tujuan penelitian dicantumkan dengan maksud agar kita maupun pihak lain yang membaca laporan penelitian dapat mengetahui dengan pasti apa tujuan penelitian itu sesungguhnya. (Prof. Dr. Husaini Usman, Mpd., M.T dan Purnomo Setiady Akbar, M.Pd.)

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan mengetahui bagaimana pemerintahan menggunakan teknologi yang telah dijabarkan dalam aturan yaitu (E-Government) dalam menjalankan pemerintahannya dan berperan dalam sistem pemerintahan, implementasi kebijakan dan efektifitas pemerintahan.

2. Khusus

Secara Khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan efektifitas E-government secara mendalam dan lebih rinci perkembangan dari tahun ke tahun dan dampak nyata yang dihasilkan dari hal tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

A. Memberikan dampak bagi perkembangan pendidikan dan pengetahuan

sebagai sumbangan pemikiran baru yang nantinya bisa memberikan dampak dan manfaat luas bagi generasi selanjutnya.

- B. Memberikan data dan contoh penelitian ilmiah yang nantinya bisa dipakai sebagai gambaran untuk melakukan penelitian lanjutan ataupun sebagai acuan bagi penelitian yang berhubungan dengan hal serupa dalam bentuk karya ilmiah.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi penulis Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang bagaimana peran E-government dan Implementasinya di Pemerintahan dan dampaknya bagi orang banyak.
- b. Bagi Pembaca pnelitian ini sebagi tambahan pemikiran atau informasi bagaimana sistem perpaduan di pemerintahan yang mengkombinasikan antara teknologi dan sistem kebijakan.
- c. bagi calon anggota pemerintahan ataupun yang menjadi pemerintahan semoga memberikan manfaat dan bahan acuan bagaimana hal tersebut bisa lebih dimaksimalkan dengan lebih baik supaya pemerintahan bisa lebih baik dan memberikan dampak yang lebih baik di masa yang akan datang.

1.5 Batasan Penelitian

Pembatasan penelitian ialah usaha untuk menetapkan batasan masalah dari masalah penelitian yang akan diteliti. Batasan masalah ini berguna untuk mengidentifikasi factor mana saja yang termasuk dalam ruang lingkup masalah penelitian. (Prof. Dr. Husaini Usman, Mpd., M.T dan Purnomo Setiady Akbar, M.Pd.)

Mengingat keterbatasan waktu yang dimiliki, cakupan dan aktifitas, penelitian ini hanya membatasi mengenai :

1. Penelitian ini bersifat ilmiah dengan hasil yang disajikan lewat hasil metode pengumpulan data dan wawancara terhadap element element yang di rencanakan oleh peneliti.
2. Penelitian ini bersifat dinamis atau statis dalam pertumbuhannya berdasarkan waktu yang mana skala data dilapangan bisa berubah

berdasarkan waktu ke waktu, dan penelitian ini bisa dijadikan acuan data dalam penelitian lanjutan.

Peneliti hanya mengambil waktu dan data berdasarkan kapan penelitian ini dibuat dan dimana penelitian ini dibuat.