



*POLICY PAPER/ POLICY BRIEF*

**PENGEMBANGAN DIGITAL GOVERNMENT**

**TAHUN ANGGARAN 2018**

**Dewan Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional**

Wisma Bakrie 2, Jl. HR. Rasuna Said Kav. B-2, Jakarta Selatan, 12920

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Panyayang, kami panjatkan syukur ke hadirat-Nya, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, sehingga kami dapat menyelesaikan kajian Pengembangan *Digital Government*.

Laporan ini berisi mengenai kajian Pengembangan *Digital Government* yang dilaksanakan oleh Dewan Teknologi Informatika dan Komunikasi Nasional (Wantiknas) di tahun 2018. Adapun keluaran dari kegiatan ini adalah sebagai *policy brief* dalam Pengembangan *Digital Government* di masa mendatang.

Kajian pengembangan Pengembangan *Digital Government* ini telah kami susun dan mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu kami menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dan memberikan masukan dalam pembuatan laporan ini.

Akhir kata kami berharap semoga kajian ini dapat memberikan manfaat ataupun inspirasi kepada semua pemangku kepentingan (*stakeholders*). Sekian dan terima kasih.

Jakarta, November 2018

## ABSTRAK

Saat ini kita berada pada era revolusi industri generasi keempat (4IR). Dalam 4IR, telah ditemukan berbagai teknologi baru yang bersifat disruptif atau *disruptive technology*. Teknologi hadir begitu cepat dan mengancam keberadaan perusahaan-perusahaan *incumbent*. Sama seperti perusahaan swasta, pemerintah berada juga didorong untuk meningkatkan efisiensi prosesnya. Hal ini merupakan dampak dari 4IR, di mana telah hadir inovasi teknologi yang sangat efisien dan cepat di tengah-tengah masyarakat. Peluang efisiensi sangatlah besar untuk diterapkan oleh Pemerintah, salah satunya melalui digitalisasi administrasi publik dan otomasi proses bisnis atau yang dikenal dengan Government 4.0.

Inovasi teknologi lain juga sudah mulai diterapkan dalam penyusunan kebijakan dan regulasi pemerintah dan demokrasi. Di tengah perkembangan teknologi yang masif seperti *cloud computing*, *social media*, *mobile technology*, memberikan peluang bagi pemerintah dalam melayani publik serta meningkatkan partisipasi dan kolaborasi publik dalam menghasilkan layanan publik. Hal ini mutlak harus dilakukan pemerintah sebagai upaya modernisasi pelayanan publik melalui adopsi teknologi digital dan mengintegrasikannya di dalam sektor publik atau yang disebut dengan *Digital Government*.

Berdasarkan permasalahan di atas, Dewan Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional (WANTIKNAS) berupaya untuk mencari jalan keluar agar *Digital Government* dapat sepenuhnya diadopsi dan diterapkan di Indonesia. Pengembangan *Digital Government* juga selaras dengan 9 Program Reformasi Birokrasi dan Nawacita kelima, yaitu membuat pemerintah tidak absen dengan membangun tata kelola pemerintah yang bersih, efektif, demokratis, dan terpercaya. Untuk itu, WANTIKNAS ingin menyusun sebuah kajian pengembangan *Digital Government*.

Berdasarkan kajian dapat disimpulkan beberapa hal berikut: (1) *Digital Government* sebagai upaya modernisasi pelayanan publik melalui adopsi teknologi digital, dapat memberikan peluang bagi pemerintah dalam melayani publik serta meningkatkan partisipasi dan kolaborasi publik dalam menciptakan layanan yang sesuai

dengan kebutuhan masyarakat (*citizen-driven approach*); (2) Indonesia telah memiliki regulasi e-Government berupa Peraturan Presiden Nomor 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) yang dapat menjadi acuan dalam pengembangan SPBE bagi seluruh instansi pemerintah maupun *Digital Government* di Indonesia; dan (3) Kementerian Komunikasi dan Informatika telah menerbitkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 4 Tahun 2016 tentang Sistem Manajemen Pengamanan Informasi (SMPI) yang telah mengadopsi standar SNI/ISO 270001:2013 dan dapat diadopsi dalam penerapan strategi *Digital Government* untuk meningkatkan kepercayaan publik.

Rekomendasi yang telah disumuskan antara lain: (1) memastikan penggunaan teknologi digital pada seluruh layanan pemerintah termasuk kebijakan; (2) merancang kerangka kerja organisasi dan tata kelola; (3) mengembangkan business case dalam penerapan *Digital Government* ; (4) mengadopsi standar keamanan informasi dalam penerapan *Digital Government* ; dan (5) menyusun dan menerapkan strategi pengembangan *Digital Government* secara berkelanjutan.

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK .....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Dasar Hukum .....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Pelaksana Kegiatan.....	3
1.5 Jadwal Pelaksanaan .....	3
1.6 Rencana Anggaran Biaya.....	3
BAB II PERMASALAHAN.....	4
2.1 Kondisi Saat Ini .....	4
2.2 <i>Government Function Network</i> .....	5
2.3 Index e-government .....	6
2.4 Best Practices.....	10
BAB III METODOLOGI.....	13
3.1 Metodologi Kegiatan .....	13
3.2 Ruang Lingkup .....	15
3.3 Panduan Prinsip.....	15
3.4 Pembiayaan .....	15
BAB IV ANALISIS KEBIJAKAN ALTERNATIF .....	16

4.1	Partisipasi dan Kolaborasi Publik dalam <i>Digital Government</i> .....	16
4.2	Tata Kelola <i>Digital Government</i> .....	16
4.3	Business Case Penerapan <i>Digital Government</i> .....	17
4.4	Keamanan Informasi Pada <i>Digital Government</i> .....	17
4.5	Strategi Pengembangan <i>Digital Government</i> .....	18
BAB V PENUTUP .....		20
5.1	Kesimpulan .....	20
5.2	Rekomendasi.....	20

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Peringkat Waseda International Digital Government Tahun 2017 .....	7
--	---

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Arsitektur e-Government .....	6
Gambar 2 E-Government Development Index Regional ASEAN .....	8
Gambar 3 Peringkat EGDI di Regional ASEAN .....	9
Gambar 4 Struktur Penilaian Evaluasi SPBE .....	10
Gambar 5 Metodologi kegiatan .....	13

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini kita berada pada era revolusi industri generasi keempat (4IR). Dalam 4IR, telah ditemukan berbagai teknologi baru yang bersifat disruptif atau *disruptive technology*. Teknologi hadir begitu cepat dan mengancam keberadaan perusahaan-perusahaan *incumbent*. Banyaknya aset yang dimiliki perusahaan bukan jaminan akan menang menghadapi yang kecil. Pada kenyataannya bukan yang besar memangsa yang kecil, tapi yang cepat dapat memangsa yang lambat. Sebagai contoh Uber yang mengancam pemain-pemain besar di industri transportasi, Airbnb yang mengancam pemain-pemain besar di industri pariwisata, Alibaba Group yang mengancam pemain-pemain besar di industri ritel, dan seterusnya. Salah satu kunci keberhasilan dalam 4IR adalah efisiensi dalam pelayanan dan proses internal.

Sama seperti perusahaan swasta, pemerintah berada juga didorong untuk meningkatkan efisiensi prosesnya. Hal ini merupakan dampak dari 4IR, di mana telah hadir inovasi teknologi yang sangat efisien dan cepat di tengah-tengah masyarakat. Peluang efisiensi sangatlah besar untuk diterapkan oleh Pemerintah, salah satunya melalui digitalisasi administrasi publik dan otomasi proses bisnis atau yang dikenal dengan Government 4.0. Menurut Laporan McKinsey&Co, Pemerintah Jerman dapat menghemat hingga 59% dalam memroses berkas menggunakan teknologi terbaru<sup>1</sup>. Inovasi teknologi lain juga sudah mulai diterapkan dalam penyusunan kebijakan dan regulasi pemerintah dan demokrasi. Di tengah perkembangan teknologi yang masif seperti *cloud computing*, *social media*, *mobile technology*, memberikan peluang bagi pemerintah dalam melayani publik serta meningkatkan partisipasi dan kolaborasi publik dalam menghasilkan layanan publik. Hal ini mutlak harus dilakukan pemerintah sebagai upaya modernisasi pelayanan publik melalui adopsi teknologi digital dan

---

<sup>1</sup> McKinsey&Compay (2018): Government 4.0 – the public sector in the digital age

mengintegrasikannya di dalam sektor publik atau yang disebut dengan *Digital Government*.

Berdasarkan permasalahan di atas, Dewan Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional (WANTIKNAS) berupaya untuk mencari jalan keluar agar *Digital Government* dapat sepenuhnya diadopsi dan diterapkan di Indonesia. Pengembangan *Digital Government* juga selaras dengan 9 Program Reformasi Birokrasi dan Nawacita kelima, yaitu membuat pemerintah tidak absen dengan membangun tata kelola pemerintah yang bersih, efektif, demokratis, dan terpercaya. Untuk itu, WANTIKNAS ingin menyusun sebuah kajian pengembangan *Digital Government*.

## 1.2 Dasar Hukum

Berikut merupakan beberapa dasar hukum yang melandasi kajian ini:

- Peraturan Presiden Nomor 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik
- Peraturan Presiden Nomor 96 Tahun 2014 tentang Rencana Pitalebar Indonesia 2014-2019
- Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan e-Government

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari penyusunan kajian Pengembangan *Digital Government* antara lain:

- mengidentifikasi kebijakan, peraturan, roadmap (peta jalan), yang mendukung *Digital Government*
- sejauh mana capaian kebijakan tersebut, serta apa tantangan dan permasalahan yang dihadapi
- merumuskan rekomendasi arah strategis *Digital Government*.

#### **1.4 Pelaksana Kegiatan**

Pelaksana kegiatan penyusunan kajian Pengembangan *Digital Government* adalah Dewan Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional.

#### **1.5 Jadwal Pelaksanaan**

Kegiatan penyusunan kajian Pengembangan *Digital Government* dilaksanakan dalam kurun waktu 4 (empat) bulan mulai dari bulan Agustus hingga November 2018.

#### **1.6 Rencana Anggaran Biaya**

Kegiatan penyusunan kajian Pengembangan *Digital Government* dilaksanakan menggunakan Honorarium Tenaga Ahli sebesar Rp 10.000.000 (sepuluh juta rupiah) selama 4 (empat) bulan.

## **BAB II**

### **PERMASALAHAN**

#### **2.1 Kondisi Saat Ini**

Sejak dirilisnya Instruksi Presiden No 3 Tahun 2003, ada peningkatan signifikan terhadap keberadaan domain pemerintah. Domain go.id pertama kali didaftarkan pada 2001, pada Juli 2003 sudah ada sejumlah 247 domain go.id (Fathul, 2004), jumlahnya terus meningkat hingga per Oktober 2017 tercatat 3.882 jumlah domain go.id.

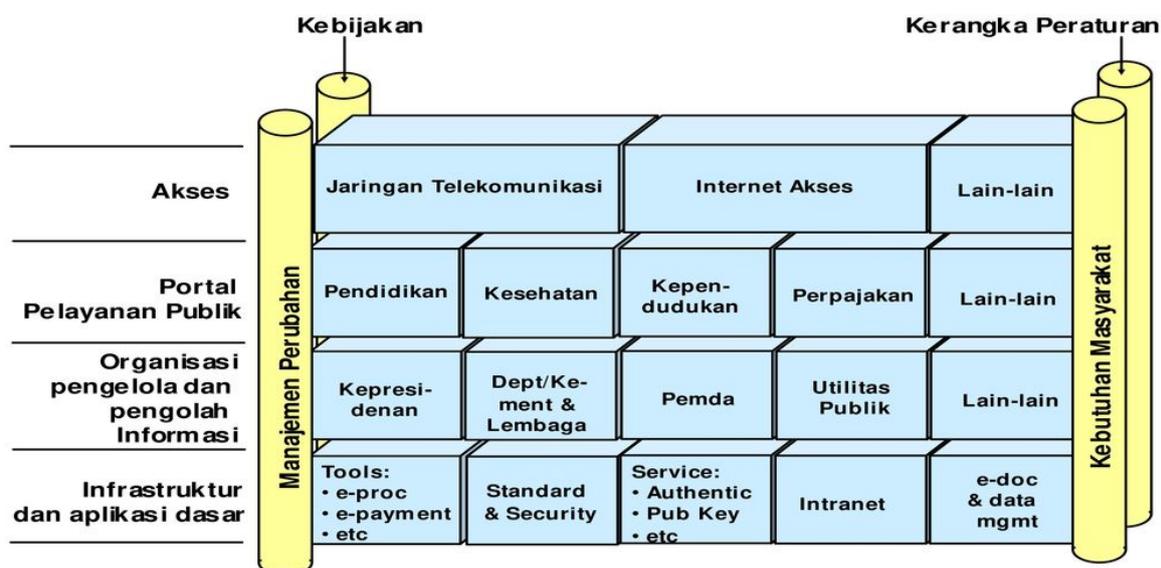
Sejalan dengan kondisi e-government yang dijelaskan dalam Instruksi Presiden No 3 Tahun 2003, (Fathul, 2004) memaparkan bahwa e-government di Indonesia masih di level emerging dan enhance presence, hanya sebagian kecil yang sudah mengimplementasikan interactive stage. Level emerging adalah level terendah dalam adopsi e-government di mana pemerintah telah memiliki website tetapi informasi yang disediakan terbatas dan statis, enhanced berarti bahwa konten dan informasi yang disediakan dalam website selalu diperbarui secara berkala, sedangkan interactive stage berarti bahwa website sudah menyediakan fitur pengunduhan formulir, kontak resmi, dan memungkinkan user untuk melakukan interaksi dengan pemerintah melalui website.

Dikatakan pula bahwa sebagian besar inisiatif e-government masih di tahap web present meskipun ada beberapa yang telah mencapai tahapan transaction (Fathul, 2004; Rozy dan Zoeltom, 2004a). Mengacu pada penelitian terbaru, Nurdin (2012) yang melakukan evaluasi website untuk mengetahui kondisi terkini perkembangan e-government di Indonesia menggunakan model 5 tahapan dari United Nations (2008) mengemukakan bahwa sejumlah 55% pemerintah daerah masih berada dalam tahap pertama yaitu emerging stage, 28% sudah mencapai enhanced stage, dan 17% sudah di tahap interactive stage, dan hanya satu pemerintah daerah yang mencapai transaction stage.

## **2.2 *Government Function Network***

Menyusul keluarnya Instruksi Presiden No 3 Tahun 2003, pemerintah melalui Departemen Komunikasi dan Informasi mengeluarkan lampiran berisi cetak biru (blueprint) sistem aplikasi e-government bagi pemerintah daerah (provinsi, kabupaten/kota). Cetak biru dibuat sebagai acuan agar tercipta perencanaan pengembangan aplikasi yang bersifat mandatory secara seragam, dapat menjadi standarisasi fungsi sistem aplikasi e-government, dan sebagai landasan berpikir bagi pengembang sistem aplikasi yang bersifat komprehensif, efisien, dan efektif (Depkominfo, 2003). Cetak biru didesain dengan prinsip fleksibilitas dan standarisasi, prinsip ini menjadikan cetak biru tidak tergantung pada struktur organisasi di lingkungan pemerintah daerah, tidak rentan terhadap perubahan kebijakan, dan secara bersamaan memberikan kebebasan terhadap pemerintah daerah dalam mengadaptasi. Beberapa contoh fungsi pemerintahan yang penyelenggaraannya dapat dibantu sistem elektronik adalah pelayanan masyarakat, kepegawaian, keuangan daerah, dan pengelolaan aset. Adapun, kewenangan pemerintah provinsi dan kabupaten/kota kaitannya dengan pelayanan adalah mengelola pelayanan bidang ketenagakerjaan, pertahanan, kependudukan dan catatan sipil, administrasi umum pemerintahan, dan pelayanan administrasi penanaman modal. Orientasi pelayanan ini terbagi menjadi 3 yaitu internal pemerintahan, masyarakat, dan bisnis (Depkominfo, 2003).

*Government Function Framework* adalah kerangka yang menggambarkan pengelompokan fungsi pemerintahan berdasarkan blok-blok fungsi dasar umum. Dalam framework ini, terdapat 6 blok fungsi dasar umum: pelayanan, administrasi dan manajemen, legislasi, pembangunan, keuangan, dan kepegawaian. Blok fungsi dasar pelayanan terdiri dari fungsi kependudukan, perpajakan dan retribusi, pendaftaran dan perijinan, bisnis dan investasi, pengaduan masyarakat, dan publikasi info umum dan pemerintahan; blok fungsi dasar administrasi dan manajemen terdiri dari fungsi surat elektronik, sistem dokumen elektronik, sistem pendukung keputusan, kolaborasi dan koordinasi, dan manajemen pelaporan pemerintahan.



Gambar 1 Kerangka Arsitektur e-Government

### 2.3 Index e-government

Inisiatif pengembangan sistem elektronik Pemerintah di Indonesia sudah dilakukan sejak lama, mulai dari sistem Informasi Manajemen Nasional/Simnas (1980-an), Nusantara 21 (1997), National Information Technology Framework/NITF (1998), Program Pengembangan Infrastruktur Informasi/IIDP (1998), sistem Informasi Nasional/Sisfonas (2002) hingga yang terakhir Instruksi Presiden Nomor 3 tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan SPBE. Perjalanan panjang pengembangan sistem elektronik Pemerintah di Indonesia tersebut telah menguatkan eksistensi sistem elektronik Pemerintah di segala bidang di dalam instansi pemerintah. Hal ini ditandai dengan investasi Pemerintah di bidang TIK yang naik dari tahun ke tahun. Menurut Kemenkeu total belanja teknologi informasi dan komunikasi (TIK) Pemerintah pada tahun 2017 mencapai Rp. 2,15 triliun. Namun, investasi yang besar tersebut tidak berbanding lurus dengan kualitas sistem elektronik Pemerintah yang diberikan. Baik indeks nasional maupun global menunjukkan bahwa peringkat Indonesia dari tahun ke tahun turun atau bergerak stagnan. Pengukuran index e-government secara internasional yaitu E-Government Development Index

(EGDI) yang dilakukan oleh United Nation dan Index E-Government oleh Index Waseda, sedangkan index e-government nasional dilakukan oleh Kementerian Kominfo.

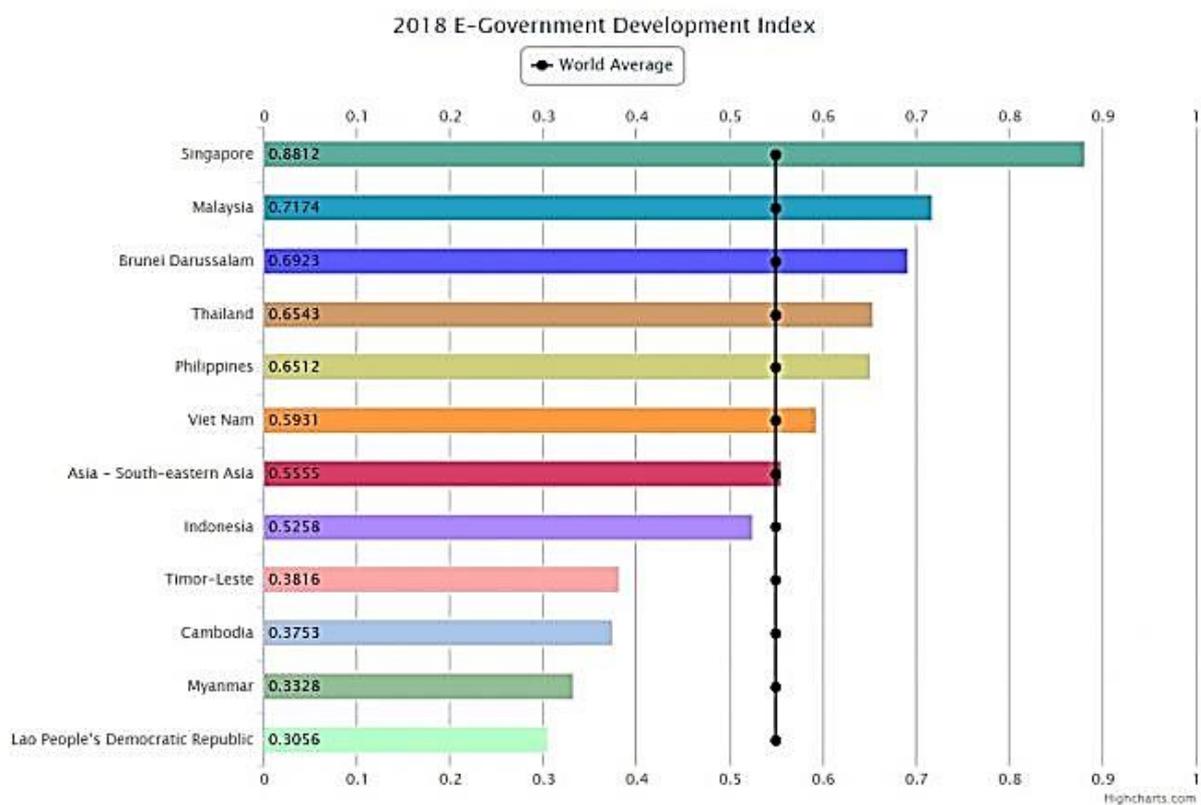
**Tabel 1 Peringkat Waseda International Digital Government Tahun 2017**

No	Total Rankings	Score	No	Total Rankings	Score	No	Total Rankings	Score
1	Singapore	91.057	23	Switzerland	63.788	45	Kazakhstan	52.476
2	Denmark	88.739	24	Hong Kong	63.695	46	Saudi Arabia	51.006
3	USA	87.117	25	Israel	62.949	47	Vietnam	50.540
4	Japan	81.236	26	Portugal	62.721	48	Brazil	50.475
5	Estonia	81.198	27	Italy	62.707	49	South Africa	50.417
6	Canada	77.425	28	Macau	61.145	50	Brunei	49.791
7	New Zealand	75.041	29	Czech Republic	60.998	51	Georgia	49.592
8	South Korea	74.828	30	Spain	58.804	52	Lithuania	46.956
9	UK	74.214	31	Russia	58.449	53	Argentina	45.776
10	Taiwan	73.224	32	Indonesia	58.032	54	Peru	45.702
11	Austria	70.929	33	Philippines	57.346	55	Uruguay	44.847
12	Sweden	70.234	34	UAE	57.295	56	Morocco	43.787
13	Australia	68.396	35	India	57.071	57	Colombia	43.099
14	Iceland	68.077	36	Malaysia	56.386	58	Tunisia	42.986
15	Germany	67.212	37	Poland	56.317	59	Pakistan	40.621
16	Norway	66.861	38	Romania	55.947	60	Venezuela	38.946
17	Netherlands	66.783	39	Turkey	55.527	61	Kenya	38.705
18	Finland	66.772	40	Chile	53.610	62	Egypt	37.735
19	France	65.911	41	Bahrain	53.480	63	Nigeria	37.443
20	Ireland	65.834	42	Mexico	53.441	64	Costa Rica	34.200
21	Thailand	65.200	43	Oman	53.426	65	Fiji	33.897
22	Belgium	65.189	44	China	52.865			

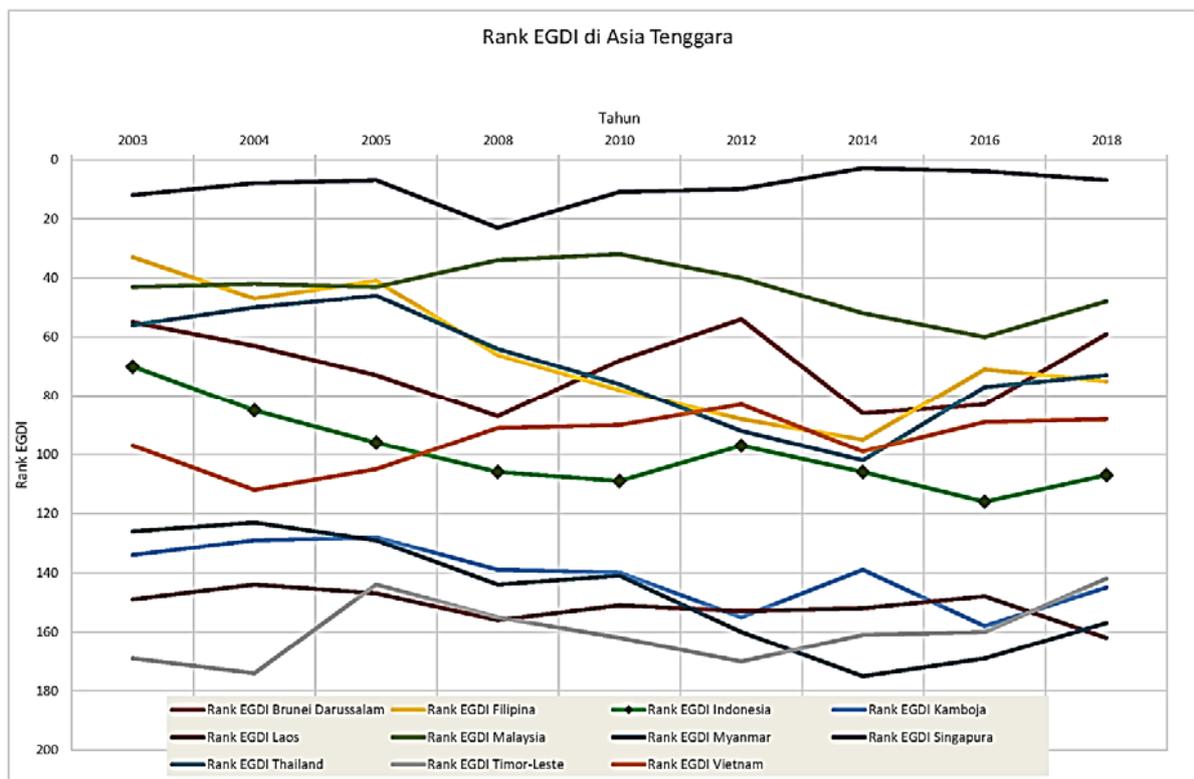
Pada tahun ini Indonesia mendapat peringkat ke-107 EGDI, naik 9 peringkat dibandingkan tahun 2016 yang menduduki peringkat ke 116. Indonesia menempati peringkat ke-7 di ASEAN setelah Vietnam, masih sama seperti tahun 2016. Peringkat Indonesia ini masih berada jauh di bawah negara-negara di ASEAN lainnya seperti Singapura (peringkat ke-7 EDGI), Malaysia (peringkat ke-48 EDGI), Brunei Darussalam (peringkat ke-59 EDGI), Thailand (peringkat ke-73 EDGI), Philippines (peringkat ke-75

EDGI), dan Vietnam (peringkat ke-88 EDGI). Posisi pertama hingga kelima, berturut-turut diraih oleh Denmark, Australia, Republik Korea, *United Kingdom*, dan Swedia.

Nilai rata-rata EDGI Indonesia juga masih berada di bawah rata-rata di regional Asia Tenggara. Indonesia berada pada angka 0,5258 sedangkan rata-rata EDGI di kawasan Asia Tenggara adalah 0,5555.



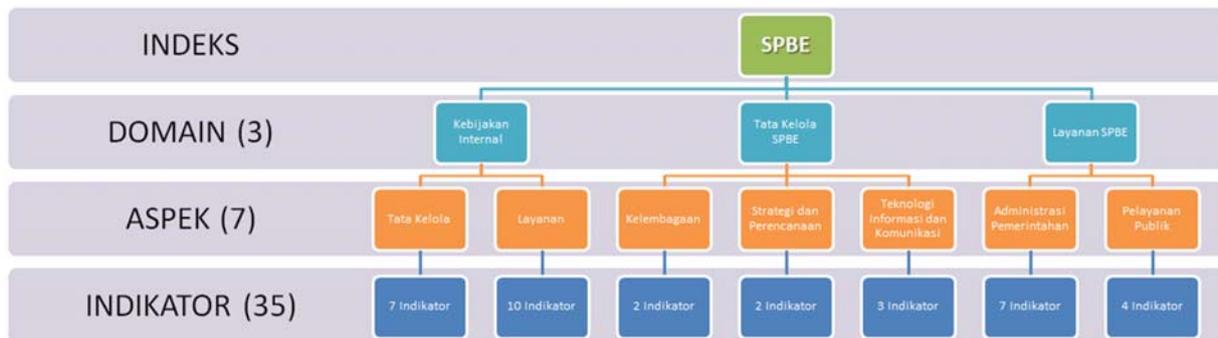
**Gambar 2 E-Government Development Index Regional ASEAN**



**Gambar 3 Peringkat EGD I di Regional ASEAN**

Pada tahun 2018, Kemen PANRB melaksanakan evaluasi SPBE untuk mengetahui sejauh mana kemajuan dari pelaksanaan SPBE di setiap Instansi Pusat dan Pemerintah Daerah. Evaluasi SPBE merupakan proses penilaian terhadap pelaksanaan SPBE di Instansi Pusat dan Pemerintah Daerah untuk menghasilkan suatu nilai Indeks SPBE yang menggambarkan tingkat kematangan (*maturity level*) dari pelaksanaan SPBE di Instansi Pusat dan Pemerintah Daerah. Penilaian pada pelaksanaan SPBE dilakukan melalui struktur penilaian yang terdiri dari:

- 1) Domain, merupakan area pelaksanaan SPBE yang dinilai;
- 2) Aspek, merupakan area spesifik pelaksanaan SPBE yang dinilai;
- 3) Indikator, merupakan informasi spesifik dari aspek pelaksanaan SPBE yang dinilai.



**Gambar 4 Struktur Penilaian Evaluasi SPBE**

## 2.4 Best Practices

### ***Benchmark Korea***

e-Government di Korea Selatan sejak awal didorong oleh “informatisasi pemerintahan” yang bersamaan dengan adanya perubahan bertahap sistem administrasi pemerintahan, dari otoritarian ke era demokrasi. Di samping itu, kuatnya tekanan eksternal dengan terjadinya krisis ekonomi yang sangat memukul ekonomi saat itu, menuntut adanya peningkatan transparansi dan efisiensi tata kelola pemerintahan yang didukung oleh penyebaran yang sangat cepat teknologi internet, world wide web.

Kedua prakondisi tersebut berjodoh dengan adanya keinginan yang kuat dari Presiden Kim Dae Jung untuk melakukan “informatisasi pemerintahan”. Keinginan kuat ini terlihat dari pernyataan Presiden Kim Dae Jung dalam inagurasinya untuk segera mengatasi krisis ekonomi 1997 dengan menerapkan reformasi tata kelola pemerintahan yang salah satunya melalui pelaksanaan e-Government. Sekalipun dalam prakteknya e-Government baru terwujud setelah tiga tahun pemerintahan atau hanya menyisakan dua tahun masa kepresidenan. Merujuk laporan Bank Dunia, e-Government merupakan reformasi tata kelola pemerintahan dengan menggunakan teknologi informasi. Secara lebih substansial, Young-min Yoon (2007) memaknai e-Government sebagai proyek yang mentransformasi struktur dan budaya administrasi organisasi dengan menata ulang nilai dan aturan dalam proses kerja harian. Proses ini dilanjutkan dengan menata ulang kewenangan antarorganisasi dan menyesuaikan

tujuan organisasi serta redistribusi kewenangan lintas jenjang dan jabatan serta melakukan penataan staf sesuai dengan struktur.

Korea Selatan mampu menempatkan e-Government menjadi negara yang memparktekan e-Government kelas dunia sehingga mampu menjadi yang terbaik atau ranking pertama pada tahun 2014. Ditilik dari aspek manfaatnya, sebagai contoh e-Government di Korea Selatan telah berhasil mempraktekan e-bidding yang hampir mencapai 100 persen sehingga mampu menyelamatkan miliaran dollar AS setiap tahunnya. Namun, dinamikan selanjutnya menyebabkan ranking Korea Selatan mengalami penurunan dengan hanya menjadi ranking ke-3 di tahun 2016 (UN e-Gov Report). Penurunan ranking tak dapat dilepaskan dari pergantian kepresidenan dan juga belum kokohnya peta jalan e-Government di Korea Selatan.

Sekalipun mengalami penurunan namun, sampai saat ini Korea Selatan tetap menjadi contoh negara yang berhasil mengejawantahkan e-Government sehingga tepat untuk belajar dari pengalaman keberhasilan dan sekaligus keterbatasannya.

### ***Benchmark Australia***

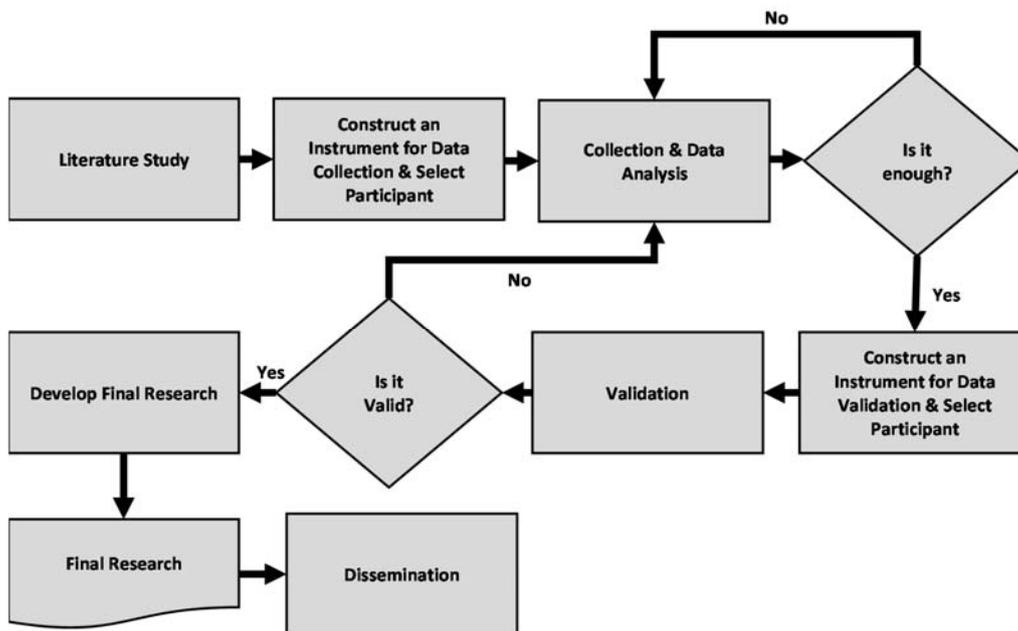
eGovernment di Australia bertujuan untuk membangun manfaat yang lebih besar dari internet yang selama ini telah dirasakan oleh masyarakat dalam konteks individu dan komunitas. Bagaimana pengalaman dan manfaat yang selama ini telah terbangun bisa juga dilaksanakan dalam konteks layanan pemerintahan. Di masa depan, dengan eGovernment semua layanan pemerintah dapat diakses selama satu hari penuh dalam 24 jam, 7 hari seminggu tanpa batasan waktu kerja. Karena itu, eGovernment harus memanfaatkan semua yang bisa dilakukan melalui teknologi. eGovernment akan memberikan kemudahan akses bagi masyarakat melalui berbagai saluran yang selama ini ada, ditambah dengan saluran akses baru melalui internet dan berbagai teknologi komunikasi lainnya. Dengan eGovernment, pemerintah ingin memberikan rentang pelayanan yang luas dengan kualitas terbaik dengan biaya yang murah. Di sisi lain, eGovernment harus mudah digunakan oleh masyarakat, sehingga mereka mau menggunakan karena kenyamanan dan keuntungan yang ditawarkan. Dalam hal ini,

eGovernment harus mampu membuat masyarakat berinteraksi dengan lebih dekat sehingga pemerintah semakin mengetahui kebutuhan dan aspirasi mereka.

## BAB III METODOLOGI

### 3.1 Metodologi Kegiatan

Metodologi penyusunan kajian Pengembangan *Digital Government* menggunakan metodologi penyusunan kajian di lingkungan WANTIKNAS seperti pada Gambar 5 berikut.



Gambar 5 Metodologi kegiatan

#### Literature Study

Tahap ini merupakan tahap awal kajian. Pada tahap ini dilakukan studi terhadap penelitian sebelumnya yang terkait *Digital Government*. Dokumen-dokumen yang dianalisis adalah journal, whitepaper, regulasi dan lain-lain.

### **Construct an Instrument for Data Collection & Select Participant**

Tahap ini adalah tahap menyusun instrumen untuk pengambilan data serta menyeleksi ahli untuk kebutuhan pengambilan data. Instrumen dibuat berdasarkan hasil literatur dan contoh-contoh instrumen dalam pengambilan data.

### **Collection & Data Analysis**

Tahap ini adalah proses dilaksanakan pengambilan data serta analisis data. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan metode *Focus Group Discussion* (FGD). Metode digunakan hingga data dirasakan cukup untuk dibawa ke proses selanjutnya. Setelah didapat data dari hasil FGD, data kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis *Grounded Theory*.

### **Construct an Instrument for Data Validation & Select Participant**

Apabila data primer yang dihasilkan di dalam proses pengambilan data dirasakan cukup, langkah selanjutnya adalah memvalidasi data tersebut. Namun, sebelum melakukan hal tersebut, perlu dilakukan untuk membuat instrumen untuk melakukan validasi data serta memilih ahli untuk proses validasi tersebut.

### **Validation**

Tahap ini adalah tahap untuk memvalidasi data primer yang ada, sehingga data tersebut bisa dijamin keabsahannya. Teknik untuk memvalidasi yang digunakan adalah teknik *Delphi*, yaitu dengan cara mengumpulkan para ahli dan mencari konsensus untuk mencari kesepakatan.

### **Develop Final Research**

Setelah mendapatkan data yang tervalidasi pada proses sebelumnya, langkah selanjutnya adalah memfinalisasi kajian dengan menuangkan ke dalam dokumen yang sesuai dengan sistematika penulisan yang telah ditentukan.

### **Dissemination**

Tahap ini merupakan tahap akhir, tahap di mana untuk menyebarluaskan hasil kajian agar diketahui oleh masyarakat luas, sehingga manfaat yang diharapkan bisa dirasakan oleh umum.

### **3.2 Ruang Lingkup**

Kajian Pengembangan *Digital Government* memiliki ruang lingkup sebagai berikut:

- 1) mengkaji peraturan perundang-undangan terkait
- 2) mengkaji *best practice* pengembangan *Digital Government*
- 3) mengkaji kelembagaan dan tata kelola dalam pengembangan *Digital Government*.

### **3.3 Panduan Prinsip**

Kajian Pengembangan *Digital Government* memiliki prinsip sebagai berikut:

- 1) menjamin pemerintahan yang transparan, terbuka, dan inklusif
- 2) mendorong partisipasi publik, swasta, dan masyarakat dalam penyusunan kebijakan serta perancangan dan penyelenggaraan layanan publik
- 3) menciptakan *data-driven culture* dalam layanan publik
- 4) mengadopsi keamanan informasi untuk meningkatkan kepercayaan masyarakat.

### **3.4 Pembiayaan**

Kegiatan penyusunan Kajian *Digital Government* dibebankan melalui anggaran Dewan Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional tahun anggaran 2018.

## **BAB IV**

### **ANALISIS KEBIJAKAN ALTERNATIF**

#### **4.1 Partisipasi dan Kolaborasi Publik dalam *Digital Government***

*Digital Government* merupakan upaya modernisasi pelayanan publik melalui adopsi teknologi digital dan mengintegrasikannya di dalam sektor publik. Di tengah perkembangan teknologi yang masif seperti *cloud computing*, *social media*, *mobile technology*, memberikan peluang bagi pemerintah dalam melayani publik serta meningkatkan partisipasi dan kolaborasi publik dalam menciptakan layanan publik. Keterlibatan masyarakat dalam menciptakan layanan publik akan mengubah ekspektasi hubungan antara masyarakat dengan pemerintah. Paradigma pemerintah terhadap layanan publik telah bergeser dari mengantisipasi kebutuhan bisnis masyarakat (*citizen-centric approach*) ke menyesuaikan kebutuhan bisnis masyarakat melalui kemitraan dengan pemerintah (*citizen-driven approach*). Untuk itu, perlu dipastikan bahwa *Digital Government* bukan hanya sebatas melakukan digitalisasi layanan publik, tapi juga harus dapat diintegrasikan dengan proses bisnis dalam pelayanan publik.

#### **Rekomendasi:**

Memastikan penggunaan teknologi digital pada seluruh layanan pemerintah termasuk kebijakan untuk meningkatkan partisipasi dan kolaborasi publik dalam layanan pemerintah.

#### **4.2 Tata Kelola *Digital Government***

Organisasi dan tata kelola *Digital Government* diperlukan agar penerapan *Digital Government* dapat dilakukan secara terencana, terkoordinir, dan terukur. Perlu diidentifikasi siapa yang harus bertanggung jawab dalam mengkoordinir penerapan strategi *Digital Government*. Selain itu, juga harus dilakukan perencanaan serta pemantauan serta evaluasi agar penerapan strategi *Digital Government* dapat dilakukan

secara berkelanjutan. Untuk itu, diperlukan kerangka kerja organisasi dan tata kelola dalam penerapan strategi *Digital Government* di seluruh lapisan pemerintah.

**Rekomendasi:**

Merancang kerangka kerja organisasi dan tata kelola yang dapat mengkoordinasikan penerapan strategi *Digital Government* di seluruh lapisan pemerintah.

#### **4.3 Business Case Penerapan *Digital Government***

Seluruh inisiatif terkait penerapan *Digital Government* hendaknya memiliki dasar yang kuat, sehingga investasi menjadi optimal. Harus dilakukan analisis mendalam untuk mengidentifikasi manfaat ekonomis, sosial, dan politik yang diharapkan. Hal ini dilakukan sebagai justifikasi dalam investasi publik dan untuk meningkatkan manajemen proyek. Oleh karena itu perlu disusun *business case* yang berisi deskripsi tentang inisiatif yang akan dikembangkan, manfaat, waktu, biaya, serta risiko yang harus dipertimbangkan. *Business case* bermanfaat untuk memberi keyakinan bahwa investasi yang akan dikeluarkan sudah tepat sasaran. Penyusunan *business case* harus melibatkan *stakeholder* kunci agar memperoleh dukungan inisiatif dan manfaat dapat dirasakan oleh berbagai pihak.

**Rekomendasi:**

Mengembangkan *business case* dalam penerapan *Digital Government* sebagai dasar dalam melakukan investasi.

#### **4.4 Keamanan Informasi Pada *Digital Government***

Keamanan informasi merupakan perlindungan informasi dari berbagai ancaman agar menjamin kelanjutan proses bisnis, mengurangi risiko bisnis, dan meningkatkan *return of investment* (ROI) serta peluang bisnis (Chaeikar, etc., 2012). Beberapa aspek keamanan informasi yang harus diperhatikan antara lain:

- 1) *Confidentiality*

Aspek yang menjamin kerahasiaan informasi atau data dan memastikan informasi hanya dapat diakses oleh pihak yang berwenang.

2) *Integrity*

Aspek yang menjamin data tidak dapat dirubah tanpa ada ijin pihak yang berwenang, menjaga kelengkapan informasi dan menjaga dari kerusakan atau ancaman lain yang bisa menyebabkan perubahan pada informasi atau data asli.

3) *Availability*

Aspek yang menjamin bahwa data akan tersedia pada saat dibutuhkan dan menjamin *user* dapat mengakses informasi tanpa adanya gangguan.

Kementerian Komunikasi dan Informatika telah menerbitkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 4 Tahun 2016 tentang Sistem Manajemen Pengamanan Informasi telah mengadopsi standar SNI/ISO 270001:2013. Hal ini hendaknya dapat diterapkan untuk seluruh inisiatif terkait *Digital Government* untuk mengurangi risiko terkait keamanan informasi, serta menciptakan *Digital Government* yang tangguh dan terpercaya.

**Rekomendasi:**

Mengadopsi standar keamanan informasi dalam penerapan *Digital Government* untuk menjamin penerapan *Digital Government* yang tangguh dan terpercaya.

**4.5 Strategi Pengembangan *Digital Government***

Saat ini, Indonesia telah memiliki regulasi e-Government berupa Peraturan Presiden Nomor 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE). Regulasi ini yang menjadi pedoman dalam penerapan e-Government yang dikoordinasikan oleh Kementerian Pemberdayaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (Kemen PANRB). Namun, Kemen PANRB belum memiliki rencana induk pengembangan SPBE. Untuk itu, diperlukan suatu rencana induk pengembangan SPBE yang dapat menjadi acuan seluruh instansi pemerintah secara nasional. Selain itu

rencana induk pengembangan SPBE juga harus dapat mengadopsi prinsip-prinsip dalam Digital Government yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan kolaborasi masyarakat dalam penyediaan layanan publik.

**Rekomendasi:**

Menyusun dan menerapkan strategi pengembangan *Digital Government* secara berkelanjutan untuk peningkatan daya saing bangsa.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan kajian Pengembangan *Digital Government* dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

- 1) *Digital Government* sebagai upaya modernisasi pelayanan publik melalui adopsi teknologi digital, dapat memberikan peluang bagi pemerintah dalam melayani publik serta meningkatkan partisipasi dan kolaborasi publik dalam menciptakan layanan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat (*citizen-driven approach*);
- 2) Indonesia telah memiliki regulasi e-Government berupa Peraturan Presiden Nomor 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) yang dapat menjadi acuan dalam pengembangan SPBE bagi seluruh instansi pemerintah maupun *Digital Government* di Indonesia; dan
- 3) Kementerian Komunikasi dan Informatika telah menerbitkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 4 Tahun 2016 tentang Sistem Manajemen Pengamanan Informasi (SMPI) yang telah mengadopsi standar SNI/ISO 27001:2013 dan dapat diadopsi dalam penerapan strategi *Digital Government* untuk meningkatkan kepercayaan publik;

#### **5.2 Rekomendasi**

Terdapat 5 (lima) rekomendasi yang telah dirumuskan pada kegiatan penyusunan kajian Pengembangan *Digital Government* antara lain:

- 1) **memastikan penggunaan teknologi digital pada seluruh layanan pemerintah termasuk kebijakan** untuk meningkatkan partisipasi dan kolaborasi publik dalam layanan pemerintah;

- 2) **merancang kerangka kerja organisasi dan tata kelola** yang dapat mengkoordinasikan penerapan strategi *Digital Government* di seluruh lapisan pemerintah;
- 3) **mengembangkan business case dalam penerapan *Digital Government*** sebagai dasar dalam melakukan investasi;
- 4) **mengadopsi standar keamanan informasi dalam penerapan *Digital Government*** untuk menjamin penerapan *Digital Government* yang tangguh dan terpercaya; dan
- 5) **menyusun dan menerapkan strategi pengembangan *Digital Government* secara berkelanjutan** untuk peningkatan daya saing bangsa.