

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Globalisasi membawa perubahan gaya hidup, sarana komunikasi dan nilai-nilai budaya dan tradisi di sisi pemerintah maupun masyarakat. Globalisasi juga mendorong perubahan paradigma yang mendasar pada tata kelola pemerintahan. Dalam kaitannya dengan mekanisme, praktek dan tata kelola pemerintahan yang baik dimana telah terjadi revolusi teknologi dan informasi yang akan mempengaruhi terjadinya perubahan aparatur Negara Indonesia (Sumarto, 2004). Tata kelola yang baik menciptakan nilai, fungsi dan kebutuhan teknologi informasi yang dikemas dalam bentuk *e-Government* atau pemerintahan secara elektronik untuk menciptakan partisipasi masyarakat yang lebih cepat, lebih baik, dan lebih murah perlu untuk segera diterapkan dan dikelola. Kemampuan masyarakat untuk berpartisipasi dalam revolusi informasi akan menentukan masa depan kesejahteraan bangsa.

Perkembangan teknologi dan informasi sudah mencapai perkembangan yang sangat pesat. Aplikasi internet sudah digunakan untuk *e-Commerce* atau pelayanan barang dan jasa secara online berkembang pada pemakaian aplikasi internet pada lingkungan pemerintah yang dikenal dengan *e-Government*. Pemerintah daerah dan pemerintah pusat secara terpadu telah menjadi prasyarat penting untuk mencapai *good governance* dalam rangka meningkatkan transparansi, akuntabilitas, dan partisipasi masyarakat dalam

berbagai kegiatan pemerintahan. Pengembangan aplikasi *e-Government* memerlukan pendanaan yang cukup besar sehingga diperlukan kesiapan dari sisi sumber daya manusia aparat pemerintahan dan kesiapan dari masyarakat.

Menurut Sumarto (2004) *good governance* diartikan sebagai mekanisme, praktek dan tata cara pemerintah dan warga mengatur sumber daya serta memecahkan masalah-masalah publik. Tata laksana pemerintahan yang baik atau *good governance* adalah seperangkat proses yang diberlakukan dalam organisasi baik swasta maupun negeri untuk menentukan keputusan. Tata laksana pemerintahan yang baik ini walaupun tidak dapat menjamin sepenuhnya segala sesuatu akan menjadi sempurna. Namun, apabila dipatuhi jelas dapat mengurangi penyalah-gunaan kekuasaan dan korupsi. Banyak badan-badan donor internasional, seperti IMF dan Bank Dunia, mensyaratkan diberlakukannya unsur-unsur tata laksana pemerintahan yang baik, seperti *the state, the private sector, civil society* dan *organizations* sebagai dasar bantuan dan pinjaman yang akan mereka berikan (UNDP, 2000).

Krina (2003) Pemerintahan elektronik atau *e-Government* (berasal dari kata Bahasa Inggris *electronics government*, juga disebut *e-gov, digital government, online government* atau dalam konteks tertentu *transformational government*) adalah penggunaan teknologi informasi oleh pemerintah untuk memberikan informasi dan pelayanan bagi warganya. *e-Government* dapat diaplikasikan pada legislatif, yudikatif, atau administrasi publik, untuk meningkatkan efisiensi internal, meningkatkan partisipasi publik, atau proses pemerintahan yang demokratis. Model penyampaian yang utama adalah

Government-to-Citizen atau *Government-to-Customer* (G2C), *Government-to-Business* (G2B) serta *Government-to-Government* (G2G). Keuntungan yang paling diharapkan dari *e-Government* adalah peningkatan efisiensi, kenyamanan, serta aksesibilitas yang lebih baik dari pelayanan publik (Wikipedia, 2015).

Secara umum pengertian *electronic government* adalah sistem manajemen informasi dan layanan masyarakat berbasis internet. Layanan ini diberikan pemerintah pada masyarakatnya. Dengan memanfaatkan Internet, maka akan muncul sangat banyak modus partisipasi masyarakat ke pemerintah yang menuntut peran aktif masyarakat. Masyarakat diharapkan memiliki kesadaran akan hak dan kewajiban, lebih terinformasi, memiliki solidaritas antar sesama, bersedia berpartisipasi aktif dalam penyelenggaraan urusan publik, mampu berurusan dengan pemerintah, tidak apatis, serta tidak mementingkan diri sendiri.

Semua hal tersebut dengan bantuan teknologi internet akan dapat dari mana saja dan kapan saja. Dengan adanya fasilitas seperti ini, masyarakat diharapkan akan lebih produktif karena masyarakat tidak perlu antri dalam waktu yang lama hanya untuk menyelesaikan satu proses perizinan. Dengan *online system* ini, masyarakat dapat memanfaatkan waktunya pembangunan yang lainnya sehingga produktivitas nasionalpun dapat meningkat.

Sejak 11 tahun lalu pemerintah republik Indonesia telah mengeluarkan intruksi presiden No. 03 Tahun 2003 dan Keputusan Menteri Komunikasi dan Informasi tentang pengembangan *e-Government* merupakan wujud keinginan pemerintah dalam upaya mendorong bangsa Indonesia menuju masyarakat

yang berbasis pengetahuan. Keseriusan pemerintah dalam mewujudkan *e-Government* juga tercantum lampiran inpres No. 03 Tahun 2003, dimana pemerintah telah menyiapkan strategi nasional pengembangan *e-Government*.

Haryono dan Widiwardono (2004) mengatakan implementasi *e-Government* diharapkan dapat menjamin pelaksanaan prinsip-prinsip tata kelola pemerintahan yang baik (*good governance*). Harus diakui sampai sekarang belum semua masyarakat mampu menerapkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, tetapi dengan adanya tantangan global, pemerintah harus menganggarkan dana yang cukup dan melibatkan masyarakat secara langsung dalam menerapkan tahapan-tahapan *e-Government*. Apabila tidak segera menyesuaikan dengan tuntutan global, maka pemerintah kita akan tertinggal dan terisolasi dalam dunia perbedaan digital. Masing-masing daerah di Indonesia mempunyai visi dan misi yang berbeda, sehingga perlu formula dan strategi jelas dari penerapan *e-Government*. Apakah sekarang *e-Government* sudah memperlihatkan bukti keberhasilannya? Sepertinya terlalu cepat kalau kita harus menentukan bahwa *e-Government* sudah berhasil atau belum. Memang masa transisi ke era digital ini memerlukan waktu yang cukup lama, mulai dari penganggaran, penyediaan sarana dan prasarana, SDM, lalu sosialisasi kesiapan masyarakat dalam terlibat, memanfaatkan dan memahami *e-Government* untuk memperoleh fasilitas pelayanan pemerintah.

Tahapan-tahapan ini harus kita lalui dengan tetap mengedepankan kepentingan masyarakat, yaitu meningkatkan partisipasi masyarakat. Setiap warga Negara berhak mendapatkan jasa pelayanan sesuai yang menjadi haknya. Dengan pengembangan *e-Government* maka akan mendapatkan arah selanjutnya dalam melaksanakan *good governance*. Sekarang tidak ada

pilihan lain, era digital sudah di hadapan kita. Penyiapan sarana dan prasarana harus parallel dengan Sumber Daya Manusia (SDM) yang akan mengoperasikan *e-Government* serta adanya sosialisai kesiapan masyarakat dalam berpartisipasi langsung untuk memanfaatkan fasilitas *e-Government*. Masyarakat penting untuk disiapkan, supaya mampu mengakses dan bisa memanfaatkan *e-Government* dengan baik.

Kabupaten Sleman adalah salah satu Kabupaten/Kota di Indonesia yang telah menerapkan instruksi presiden No. 03 Tahun 2003 tentang kebijakan dan pengembangan *e-Government* yaitu dengan adanya website resmi pemerintah Kabupaten Sleman dengan alamat domain <http://www.slemankab.go.id>.

Perkembangan *e-Government* di Kabupaten Sleman sendiri tergolong sudah lama. Pembangunan *e-Government* dimulai tahun 2006 dan mulai efektif mulai tahun 2010 dibawah pengelolaan Bidang Kominfo, Dinas Perhubungan, Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Sleman sebagai unsur yang bertanggung jawab didalam pembangunan dan pengembangan *e-Government* di Kabupaten Sleman. Di tahun 2012 pembangunan *e-Government* mulai berjalan efektif sebagai pelaksanaan dari Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang keterbukaan informasi publik. Didukung dengan adanya prestasi di tingkat daerah maupun ditingkat nasional yaitu berupa sebagai terbaik I Reka Cipta Bhakti Nugraha Tahun 2015. Penghargaan ini merupakan penghargaan sebagai Kabupaten/Kota terbaik di antara empat Kabupaten dan Kota di DIY dari sisi perencanaan pembangunan daerah dengan melihat Rencana Kerja Pembangunan Daerah (Wikipedia, 2015).

Di tingkat Nasional sebagai peraih penghargaan tertinggi kategori pemerintahan yaitu *the best champion Government Category* dalam ajang digital *Society Award* 2014 (Awarding IDSA, 2015). Kabupaten Sleman memperoleh peringkat ke-2, pada kategori *E-Education* Pemkab. Kabupaten Sleman memperoleh peringkat ke-1, pada kategori *E-Tourism* memperoleh peringkat ke-2, dan pada kategori *E-Government* memperoleh peringkat ke-1 (Awarding IDSA, 2015).

Namun dibalik keberhasilan di Kabupaten Sleman bukan berarti tanpa adanya masalah pada partisipasi masyarakat dalam memanfaatkan fasilitas yang sudah disediakan pemerintah, *Prasurvey* yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa tidak semua format dan konten yang ada pada *website* Kabupaten Sleman berfungsi sebagai mana semestinya. Contohnya ada beberapa sub domain yang diakses loading begitu lama sampai gagal loading sehingga hal inilah yang akan mengurangi ketertarikan masyarakat Kabupaten Sleman untuk mulai menggunakan dan terlibat langsung dalam pelaksanaan *good governance* melalui *e-Government*.

Berdasarkan penjelasan diatas mengingat pentingnya pelaksanaan *good governance* pada implementasi *e-Government* sebagai media partisipasi masyarakat dalam menciptakan tata kelola pemerintahan yang baik maka peneliti sangat tertarik dengan fenomena pelaksanaan *good governance* melalui *e-Government* di Kabupaten Sleman untuk mengetahui sejauh mana partisipasi masyarakat dalam pelaksanaan konsep tata kelola pemerintahan yang baik melalui *e-Government*, oleh karna itu perlu pengamatan dan pengkajian lebih lanjut. Atas dasar itulah peneliti mengambil judul

“Partisipasi masyarakat dalam pelaksanaan *Good Governance* melalui *e-Government* di Kabupaten Sleman Tahun 2012-2015”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka penulis mengajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Partisipasi Masyarakat dalam Pelaksanaan *Good Governance* Melalui *e-Government* di Kabupaten Sleman Tahun 2012-2015?
2. Apa Saja Faktor-faktor yang Mempengaruhi Partisipasi Masyarakat dalam Pelaksanaan *Good Governance* Melalui *e-Government* di Kabupaten Sleman Tahun 2012-2015?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui Partisipasi Masyarakat dalam Pelaksanaan *Good Governance* Melalui *e-Government* di Kabupaten Sleman Tahun 2012-2015.
2. Mengetahui Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Partisipasi Masyarakat Dalam Pelaksanaan *Good Governance* Melalui *e-Government* di Kabupaten Sleman Tahun 2012-2015.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis, antara lain:

1. Manfaat Secara Teoritis

- a) Dalam rangka mengembangkan teori yang diperoleh selama perkuliahan.
- b) Dapat dijadikan bahan pemahaman untuk bahan penelitian selanjutnya.
- c) Untuk meningkatkan kualitas belajar dan memberikan wawasan yang luas bagi seluruh mahasiswa, khususnya bagi peneliti.

2. Manfaat Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pemerintah dalam meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pelaksanaan *good governance* melalui *e-Government* di Kabupaten Sleman.

E. Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan bagian penting dalam penelitian kuantitatif mengingat penelitian kuantitatif harus melandaskan pada teori yang memiliki relevansi dengan penelitian ini. Teori yang tidak memiliki relevansi dengan penelitian ini maka sebisanya akan peneliti kurangi atau bahkan peneliti hindari. Dalam hal partisipasi, peneliti menggunakan teori mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi masyarakat melalui *e-Government*.

1. *Good Governance*

a) *Pengertian Good Governance*

Syakhroza (2003) mendefinisikan *good governance* adalah tata kelola organisasi secara baik dengan prinsip-prinsip keterbukaan, keadilan dan dapat dipertanggungjawabkan dalam rangka mencapai tujuan organisasi (Syakhroza, 2003).

Mardiasmo (2002) mendefinisikan *Governance* sebagai cara mengelola urusan-urusan publik. Selanjutnya World Bank (2001) mendefinisikan *good governance* sebagai suatu penyelenggaraan manajemen pembangunan yang solid dan bertanggungjawab yang sejalan dengan prinsip demokrasi dan pasar yang efisien, menghindari salah alokasi dana investasi dan pencegahan korupsi baik secara politik dan administratif, menjalankan disiplin anggaran serta penciptaan legal dan *political framework* bagi tumbuhnya aktivitas usaha (Mardiasmo (2002).

Menurut *United Nation Development Programme* UNDP (2003) unsur utama yang dilibatkan dalam penyelenggaraan *good governance* terdiri dari 3 (tiga) komponen yakni, *the state, the private sector, and civil society organizations*.

b) *Ciri-Ciri Good Governance*

Dalam dokumen kebijakan *United Nation Development Programme* UNDP (2003) menyebutkan ciri-ciri *good governance* yaitu:

- 1) Mengikuti sertakan semua, transparansi dan bertanggung jawab, efektif dan adil.
- 2) Menjamin adanya supremasi hukum.
- 3) Menjamin bahwa prioritas-prioritas politik, sosial dan ekonomi didasarkan pada konsensus masyarakat.
- 4) Memperhatikan kepentingan mereka yang paling miskin dan lemah dalam proses pengambilan keputusan menyangkut alokasi sumber daya pembangunan.
- 5) Penyelenggaraan pemerintahan yang demokratis saat ini adalah pemerintahan yang menekankan pada pentingnya membangun proses pengambilan keputusan publik yang sensitif terhadap suara-suara komunitas/masyarakat.

c) Prinsip-Prinsip *Good Governance*

Dari berbagai hasil yang dikaji menurut UNDP, karakteristik *good governance* meliputi sebagai berikut (Mardiasmo, 2000) yaitu:

- 1) *Participation* merupakan keterlibatan masyarakat dalam pembuatan keputusan secara langsung atau tidak langsung melalui lembaga perwakilan yang dapat menyalurkan aspirasinya.
- 2) *Rule of law* adalah kerangka hukum yang adil dan dilaksanakan tanpa pandang bulu.
- 3) *Transparency* merupakan prinsip keterbukaan yang dibangun atas dasar kebebasan memperoleh informasi yang berkaitan dengan

kepentingan publik secara langsung yang dapat diperoleh oleh mereka yang membutuhkan.

- 4) *Responsiveness*, lembaga publik harus cepat dan tanggap dalam melayani stakeholder. *Consensus orientation* berorientasi pada kepentingan masyarakat.
- 5) *Equity*, masyarakat memiliki kesempatan yang sama untuk memperoleh kesejahteraan dan keadilan.
- 6) *Efficiency and effectiveness*, pengelolaan sumber daya publik dilakukan secara berdaya guna (efisien) dan berhasil guna (efektif).
- 7) *Accountability* merupakan pertanggungjawaban kepada publik atas setiap aktivitas yang dilakukan.
- 8) *Strategic vision*, penyelenggara pemerintah dan masyarakat harus memiliki visi jauh kedepan.

Syakhroza (2003) mengemukakan *Good governance* lebih menekankan pada proses, sistem, prosedur dan peraturan formal ataupun informal dalam menata organisasi dimana aturan main yang ada diterapkan dan ditaati. *Good governance* berorientasi pada penciptaan keseimbangan antara tujuan ekonomis dan sosial, atau antara tujuan individu dan masyarakat yang mengarah pada peningkatan efisiensi dan efektivitas pemakaian sumber daya organisasi sejalan dengan tujuan organisasi (Syakhroza, 2003).

2. *E-Government*

a) *Pengertian e-Government*

Zweers and Planque memberikan definisi *e-Government* berhubungan dengan penyedia informasi, layanan atau produk yang disiapkan secara elektronik, dengan dan oleh pemerintah, tidak terbatas tempat dan waktu, menawarkan nilai lebih untuk partisipasi pada semua kalangan (Indrajit, 2004).

Heeks (2002) mendefinisikan secara luas *e-Government* dapat didefinisikan sebagai penggunaan *Information and Communication Technologies* (ICT) untuk memperbaiki aktivitas organisasi pemerintahan (Heeks, 2002).

Pengertian yang senada diungkapkan juga oleh Devadoss (2002) yang mendefinisikan *government* sebagai pemanfaatan *Information Technology* (IT) seperti internet untuk mendukung, mempermudah dan mengotomatisasikan transaksi antara pemerintah dengan masyarakat, dunia usaha dan pemerintah lainnya.

Jika peneliti amati dari beberapa pendapat diatas, maka teknologi memiliki peran penting dalam mendukung aktivitas pemerintahan. Teknologi informasi yang diterapkan dalam aktivitas pemerintahan dapat mempermudah interaksi antara pemerintah dengan masyarakat atau pihak-pihak lainnya.

b) Manfaat *e-Government*

E-Government memberikan manfaat yang cukup besar bagi suatu negara, sebagaimana tampak pada masa pemerintahan Al-Gore dan Tony Blair di Amerika dan Inggris yang telah mendapatkan manfaat dari penggunaan *e-government* antara lain (Indrajit, 2004):

- 1) memperbaiki kualitas pelayanan pemerintah kepada para stakeholdernya
- 2) meningkatkan transparansi, kontrol dan akuntabilitas penyelenggaraan pemerintahan
- 3) mengurangi secara signifikan total biaya administrasi, relasi, dan interaksi yang dikeluarkan pemerintah maupun stakeholdernya untuk keperluan aktivitas sehari-hari
- 4) memberikan peluang bagi pemerintah untuk mendapatkan sumber-sumber pendapatan baru melalui interaksinya dengan pihak-pihak yang berkepentingan
- 5) menciptakan suatu lingkungan masyarakat baru yang dapat secara cepat dan tepat menjawab berbagai permasalahan yang dihadapi sejalan dengan berbagai perubahan global dan trend yang ada
- 6) memberdayakan masyarakat dan pihak-pihak lain sebagai mitra pemerintah dalam proses pengambilan berbagai kebijakan publik.

3. Partisipasi Masyarakat

Margono Slamet (1985) Partisipasi adalah proses aktif dan inisiatif yang muncul dari masyarakat serta akan terwujud sebagai suatu kegiatan nyata apabila terpenuhi oleh tiga faktor pendukungnya, yaitu: adanya kemauan, kemampuan dan kesempatan untuk berpartisipasi.

a) Pengertian Partisipasi

Defenisi partisipasi menurut Manolang (2013) secara etimologi, partisipasi berasal dari bahasa Inggris “*participation*” yang berarti mengambil bagian/keikutsertaan. Dalam kamus lengkap Bahasa Indonesia dijelaskan “partisipasi” berarti : turut berperan serta dalam suatu kegiatan, keikutsertaan. Secara umum pengertian dari partisipasi masyarakat dalam *e-Government* adalah keperansertaan semua anggota atau wakil-wakil masyarakat untuk ikut membuat keputusan dalam proses pelaksanaan *e-Government*, manfaat yang akan diperoleh, serta bagaimana melaksanakan dan mengevaluasi hasil pelaksanaannya (Manolang, 2013).

Menurut Adams Charles (1993) Partisipasi adalah keterlibatan seseorang dalam situasi baik secara mental, pikiran atau emosi dan perasaan yang mendorongnya untuk memberikan sumbangan dalam upaya mencapai tujuan yang telah ditentukan dan ikut bertanggung jawab terhadap kegiatan pencapaian tujuan tersebut (Adam, 1993).

Theodorson (1993) mendefinisikan bahwa dalam pengertian sehari-hari, partisipasi merupakan keikutsertaan atau keterlibatan

seseorang (individu atau warga masyarakat) dalam suatu kegiatan tertentu. Keikutsertaan atau keterlibatan yang dimaksud di sini bukanlah bersifat pasif tetapi secara aktif ditunjukkan oleh yang bersangkutan. Oleh karena itu, partisipasi akan lebih tepat diartikan sebagai keikutsertaan seseorang didalam suatu kelompok sosial untuk mengambil bagian dalam kegiatan masyarakatnya, di luar pekerjaan atau profesinya sendiri (Mardikanto,1994).

Dikemukakan Joesoef (1997) Tinggi rendahnya mutu partisipasi masyarakat dibedakan menurut penyebab yang melatarbelakangi masyarakat itu bersedia berpartisipasi. Mutu partisipasi yang terendah ke yang paling tinggi dibedakan atas : berpartisipasi karena mendapat perintah, berpartisipasi karena ingin mendapat imbalan, berpartisipasi secara sukarela dalam arti tanpa mengharapkan adanya imbalan, berpartisipasi karena prakarsa sendiri, berpartisipasi yang disertai dengan kreasi atau daya cipta (Mardikanto,1994).

Conyers (1991) menyebutkan tiga alasan mengapa partisipasi masyarakat mempunyai sifat sangat penting. *Pertama* partisipasi masyarakat merupakan suatu alat guna memperoleh informasi mengenai kondisi, kebutuhan, dan sikap masyarakat, tanpa kehadirannya program pembangunan serta proyek-proyek akan gagal, alasan *kedua* adalah bahwa masyarakat akan lebih mempercayai proyek atau program pembangunan jika merasa dilibatkan dalam proses persiapan dan perencanaannya, karena mereka akan

mengetahui seluk beluk proyek tersebut dan akan mempunyai rasa memiliki terhadap proyek tersebut. Alasan *ketiga* yang mendorong adanya partisipasi umum di banyak negara karena timbul anggapan bahwa merupakan suatu hak demokrasi bila masyarakat dilibatkan dalam pembangunan masyarakat mereka sendiri.

Dari beberapa definisi di atas menurut peneliti langkah penting dalam mendorong partisipasi masyarakat adalah dengan mengenali tingkatan fungsi dan mutu partisipasi masyarakat itu sendiri. Upaya lain yang dapat dilakukan untuk mendorong partisipasi masyarakat adalah dengan mengurangi faktor penghambat partisipasi masyarakat seperti sosial budaya dan sistem pemerintah. Untuk merubah pola sosial budaya memerlukan waktu, namun dapat dilakukan langkah perubahan sistem yang menghambat partisipasi masyarakat seperti sistem birokrasi yang *top down* menjadi sistem yang partisipatif dan demokratis.

Dapat peneliti disimpulkan dari yang dikemukakan Joesoef (1997) dari beberapa pendapat tersebut bahwa dalam pelaksanaan *good governance*, khususnya partisipasi dalam *e-Government* akan berjalan bilamana anggota masyarakat sejak awal proses kegiatan diikutsertakan dalam berbagai kegiatan melalui *e-Government*.

Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa partisipasi masyarakat dalam perencanaan pada hakekatnya meliputi partisipasi dalam pemilihan alternatif tujuan yang akan dicapai dalam kegiatan

yang dapat berwujud usul, saran, tanggapan dan penentuan pilihan, yang kesemuanya dapat disampaikan melalui *Website* pemerintah.

Pada prinsipnya, keberhasilan partisipasi masyarakat tergantung pada adanya keterlibatan aktif masyarakat, sebaliknya pemerintah dapat merangsang partisipasi aktif masyarakat apabila benar-benar mencerminkan kepentingan atau aspirasi masyarakat.

b) Partisipasi Masyarakat dalam *E-Government*

Dikemukakan oleh Wangle bahwa pergeseran paradigma dari *governance* menuju *e-Government* mengisyaratkan tentang perlunya pemerintah melibatkan berbagai *stakeholder* di luar pemerintah dalam proses menjalankan sistem pemerintahan (Purwanto, 2008).

Wangle menyatakan demokrasi hanya akan berarti ketika masyarakat atau warga negara sebagai *stakeholder* utama selalu dilibatkan dalam proses pembuatan semua jenis kegiatan publik yang dihasilkan oleh pemerintah. Peningkatan partisipasi masyarakat dalam proses pelaksanaan *e-Government* akan berujung pada terwujudnya *good governance*. Selain itu adanya partisipasi masyarakat dalam sistem pemerintahan daerah akan menghasilkan beberapa keuntungan dalam menjalankan *e-Government* (Purwanto, 2008).

Peneliti dapat menjelaskan mengacu pada teori purwanto (2008) dengan dikembangkannya *e-Government*, akses informasi pada pemerintah terbuka lebar bagi semua lapisan masyarakat di suatu negara, sehingga apabila diimplementasikan dengan tepat maka secara signifikan dapat memperbaiki kualitas kehidupan masyarakat negara

tersebut. Maka dari itu, implementasinya pada tiap negara haruslah dilaksanakan sesegera mungkin, tanpa ditunda-tunda. Serta dibangun dengan kepemimpinan yang baik dan kerangka pengembangan yang holistik, sehingga memberikan keunggulan kompetitif secara nasional (Purwanto, 2008).

Mengacu pada teori Krina (2003) maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa indikator partisipasi masyarakat dalam *e-Government*.

- a) Sosialisasi *e-Government* kepada masyarakat.
- b) Pelayanan Masyarakat.
- c) Evaluasi alternatif.
- d) Keputusan berpartisipasi.
- e) Perilaku masyarakat setelah berpartisipasi.

Adanya teknologi informasi akan sangat membantu pemerintah dalam upayanya untuk menggali dan mengumpulkan informasi serta masukan dalam meningkatkan partisipasi masyarakat, salah satunya adalah melalui penggunaan *e-Government* (Krina, 2003).

c) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Partisipasi Masyarakat dalam *e-Government*

Menurut peneliti faktor adalah suatu keadaan yang mempengaruhi suatu hal yang menjadi sebab atau pendorong. Dalam hal partisipasi masyarakat melalui *e-Government*, tentu saja ada beberapa prioritas utama yang akan dilaksanakan, karena tidak semua jenis partisipasi masyarakat dapat difasilitasi dengan internet atau dilayani melalui internet, baik karena keterbatasan infrastrukturnya maupun SDM-nya, terutama publik yang akan melakukan berbagai transaksi layanan atau yang membutuhkan layanan. Menurut Yonazi, Sol & Boonstra (2010) ada 3 faktor utama dalam mempengaruhi masyarakat untuk berpartisipasi melalui *e-Government*, yaitu:

a) Kesiapan masyarakat

Kesiapan warga berkaitan dengan sejauh mana warga yakin untuk mencari dan berpartisipasi dalam *e-government*. Kesiapan warga negara ditentukan beberapa faktor yaitu: keterampilan TIK, kemampuan keuangan, kepedulian akan keberadaan pelayanan *e-Government*, pilihan akan komunikasi *face-to-face*, dan usia pengguna.

1) Keinginan Masyarakat

Keinginan masyarakat atas pelayanan *e-Government* dibangun atas unsur-unsur berikut, informasi yang berkualitas dan kualitas *website*. Informasi dan kualitas *website* berhubungan dengan konten dan kualitas sistem. Sedangkan

masalah partisipasi umum termasuk di dalamnya respon tepat waktu, manfaat, dan kenyamanan penggunaan pelayanan *e-Government*.

2) *Usefulness*

Usefulness (Kemanfaatan) didefinisikan sebagai tingkatan di mana *user* percaya bahwa dengan menggunakan teknologi/ sistem akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja. Ada beberapa faktor berikut yang digunakan untuk mengukur *usefulness* yaitu penggunaan teknologi dapat meningkatkan produktivitas, Penggunaan teknologi dapat meningkatkan kinerja, Penggunaan teknologi dapat meningkatkan efisiensi proses yang dilakukan pengguna.

b) Penggunaan Layanan *E-Government*

Penggunaan layanan *e-Government* dipengaruhi oleh beberapa factor berikut:

1) *Actual Usage*

Dalam jurnal Wibowo (2009) *Actual Usage* (Penggunaan Aktual) adalah kondisi nyata penggunaan teknologi. Dikonsepkan dalam bentuk pengukuran terhadap frekuensi dan durasi waktu penggunaan teknologi. *User* akan puas jika mereka meyakini sistem tersebut mudah digunakan dan akan meningkatkan produktifitas mereka.

2) *Ease of Use*

Dalam jurnal Azhari dan Sari (2008) *Ease of Use* (Kemudahan penggunaan) dapat didefinisikan sebagai tingkatan

di mana *user* percaya bahwa teknologi/sistem tersebut dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari masalah. Partisipasi masyarakat terhadap kemudahan dalam menggunakan teknologi dipengaruhi beberapa faktor, yaitu teknologi, reputasi yang baik, mekanisme pendukung yang handal.

3) *Attitude Toward Using*

Dalam jurnal Wibowo (2009) *Attitude Toward Using* (Sikap Penggunaan) faktor sikap (*attitude*) sebagai salah satu aspek yang mempengaruhi perilaku individual. Sikap seseorang terdiri atas unsur kognitif/cara pandang (*cognitive*), afektif (*affective*), dan komponen-komponen yang berkaitan dengan perilaku (*behavioral components*).

c) Masalah Akses

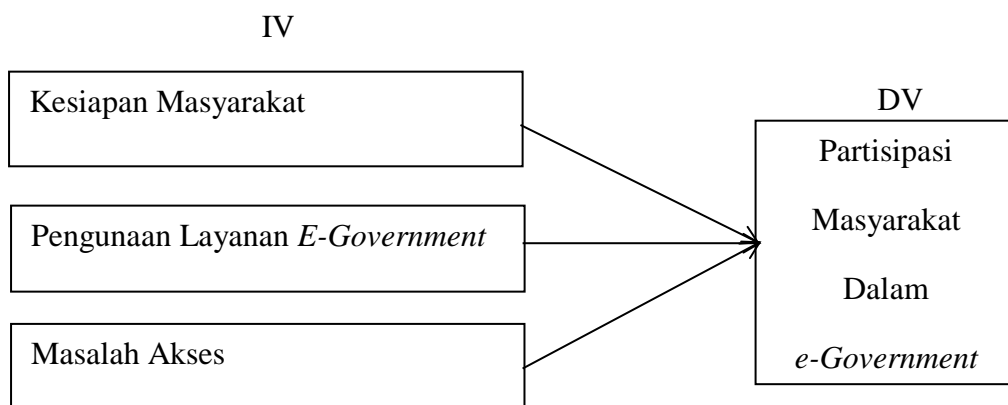
Akses ke layanan *e-Government* ditentukan oleh kecukupan infrastruktur TIK dan ketersediaan peralatan. Sedangkan ketersediaan peralatan TIK menjelaskan ketersediaan peralatan terutama komputer untuk mengakses *e-Government*.

F. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah kerangka gambaran Independen Variabel yang mempengaruhi Dependen Variabel yang dapat digambarkan sebagai berikut :

Diagram 1. 1

Kerangka Berfikir



G. Uji Validitas dan Uji Realibilitas

1. Uji Validitas

Menurut Alni dkk, (2012) Uji Validitas merupakan pengujian yang menunjukkan sejauh mana alat ukur yang kita gunakan mampu mengukur apa yang ingin kita ukur. Dalam penelitian ini uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat validitas dari kuisisioner.

Valid atau tidaknya suatu instrument dapat diketahui dengan membandingkan indeks partisipasi masyarakat melalui *e-Government* dengan menggunakan *Software SPSS for Windows (SPSS 22.0)* dengan taraf Signifikasi 5% kriteria perhitungan sebagai berikut :

- a) Apabila signifikansi hasil korelasi lebih kecil dari, 0,05 (5%), maka kuisisioner dinyatakan valid.
- b) Apabila signifikansi hasil korelasi lebih besar dari, 0,05 (5%), maka kuisisioner dinyatakan tidak valid.

2. Uji Realibilitas

Dalam penelitian ini, uji realibilitas digunakan untuk mengukur *reliable* atau handal tidaknya suatu kuisisioner. Uji realibilitas merupakan pengujian yang menunjukkan sejauhmana stabilitas dan konsistensi dari alat pengukur yang digunakan, sehingga memberikan hasil yang relative konsisten jika pengukuran tersebut diulangi (Alni dkk, 2012). Uji realibilitas menggunakan *Software SPSS for Windows* dan diukur dengan menggunakan koefisien *Cronbach Alpha* (Sekaran, 2000 dalam Alni dkk, 2012).

Kriteria Perhitungan sebagai berikut:

- a) Apabila hasil koefisien Alpha lebih besar dari taraf signifikansi 60% atau 0,6 maka kuisisioner tersebut *reliable*.
- b) Apabila hasil koefisien Alpha lebih kecil dari taraf signifikansi 60% atau 0,6 maka kuisisioner tersebut tidak *reliable*.

H. Defenisi Konseptual

Defenisi konseptual dalam tahap ini berusaha untuk menjelaskan pengertian suatu konsep dengan konsep lain yaitu:

1. Partisipasi Masyarakat dalam *E-Government*

Menurut Purwanto (2008) Partisipasi Masyarakat dalam *e-Government* adalah bahwa setiap orang mempunyai hak untuk terlibat dalam setiap kegiatan penyelenggaraan pemerintahan (Purwanto, 2008).

I. Defenisi Operasional

Defenisi operasional adalah mengubah konsep-konsep yang berupa konstruksi dengan kata-kata yang menggambarkan perilaku atau gejala yang dapat diamati dan diuji kebenarannya:

1. Partisipasi Masyarakat dalam *e-Government*

Mengacu pada teori Krina (2003) maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa indikator partisipasi masyarakat dalam *e-Government*.

Mengeluarkan informasi yang dapat diakses oleh masyarakat.

- a) Sosialisasi *e-government* kepada masyarakat.
- b) Pelayanan Masyarakat.
- c) Evaluasi alternatif.
- d) Keputusan berpartisipasi.
- e) Perilaku masyarakat setelah berpartisipasi.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Partisipasi Masyarakat dalam *e-Government*

Menurut peneliti faktor adalah suatu keadaan yang mempengaruhi suatu hal yang menjadi sebab atau pendorong, berdasarkan teori yang telah peneliti jelaskan diatas maka ada beberapa faktor yang mempengaruhi partisipasi masyarakat dalam *e-Government*, yaitu: Kesiapan masyarakat, Penggunaan layanan *e-Government* dan masalah akses.

J. Metode Penelitian

Menurut Singarimbun (1983) metode diartikan sebagai cara atau teknis yang dilakukan dalam metode penelitian. Sedangkan penelitian dapat diartikan suatu tindakan yang bertujuan untuk memberikan sejumlah data, menyusun dan menganalisis berdasarkan masalah pelaksanaan pemerintahan, memperoleh sebab-sebab dan cara pemecahannya.

1. Jenis Penelitian

- a) Jenis penelitian berdasarkan tujuan penelitian.

Menurut Neuman (2000) berdasarkan tujuannya, penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dimana peneliti berusaha menggambarkan realitas yang terjadi berdasarkan fakta aktual yang dapat di lapangan. Dalam penelitian ini, jenis penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena sosial yang terjadi pada partisipasi masyarakat dalam pelaksanaan *good government* melalui *e-Government* di kabupaten Sleman tahun 2012-2015.

- b) Jenis penelitian berdasarkan teknik pengumpulan data.

Berdasarkan teknik pengumpulan data maka penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dimana peneliti menggunakan kuisioner dan studi dokumen sebagai instrumen pengumpulan data.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Yang dimaksud dengan unit adalah tempat peneliti melakukan penelitian dan tempat peneliti dapat menangkap keadaan sebenarnya dari obyek yang diteliti. Penelitian ini mengambil lokasi di Kabupaten Sleman, dikarenakan masih kurangnya partisipasi masyarakat melalui *e-Government*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2015 sampai Maret 2016

3. Obyek Penelitian

Obyek penelitian adalah sesuatu yang akan menjadi pusat penelitian. Obyek penelitian dalam hal ini adalah masyarakat Kabupaten Sleman yang merupakan *user* dari *e-Government* Pemerintah Kabupaten Sleman.

4. Jenis Data

a) Data Primer

Data primer dalam penelitian ini yaitu data yang bersal dari jawaban responden dalam kuisioner yang telah diberikan peneliti. Metode pengumpulannya dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu:

1) Pengamatan Langsung

Data primer dengan cara ini dikumpulkan dengan cara penyebaran kuesioner terhadap masyarakat Kabupaten Sleman yang merupakan *user* dari *e-Government* Pemerintah Kabupaten Sleman.

b) Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari bahan kepustakaan yang relevan dengan masalah yang diteliti. Bentuk dari data sekunder ini bisa berupa catatan-catatan, buku-buku literatur, koran dokumen, laporan, dan sumber-sumber lainnya. Data sekunder ini dibutuhkan untuk melengkapi dan menunjang data primer yang berhubungan dengan permasalahan di dalam penelitian.

5. Obyek dan Informan Penelitian

Menurut Neuman narasumber atau informan adalah orang-orang yang memiliki pengetahuan luas dan mendalam mengenai masalah penelitian. Informan berfungsi untuk membantu menjaring sebanyak-banyaknya data dan informasi yang akan bermanfaat bagi bahan analisis. Informan memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a) Seseorang yang mengetahui dengan baik budaya daerahnya dan menyaksikan kejadian kejadian di tempatnya.
- b) Terlibat secara mendalam dengan kegiatan yang ada di tempat penelitian.
- c) Anggota masyarakat yang dapat meluangkan waktu karena penelitian lapangan membutuhkan waktu yang cukup lama dengan intensitas yang tinggi.

- d) Non-analitis, Syarat informan yang baik adalah orang yang mengetahui dengan baik situasi ditempatnya tanpa berpretensi menganalisa kejadian.

Berdasarkan keterangan Neuman diatas, kriteria seseorang dapat dijadikan responden yang baik yakni bahwa responden tersebut harus mengenal cukup baik kebudayaan dan memiliki posisi sebagai saksi mata terhadap kejadian yang terjadi, narasumber tersebut merupakan seseorang yang terlihat langsung dalam kejadian.

Berdasarkan acuan kriteria diatas, maka penyebaran kuisisioner akan diberikan kepada pihak-pihak yang terkait, dalam penelitian ini pihak yang menjadi responden dan informan yaitu masyarakat yang telah mengakses *website* Kabupaten Sleman, yang merupakan informan yang telah terlibat langsung serta merasakan pelayanan yang diberikan pemerintah Kabupaten Sleman.

6. Teknik Pengambilan Populasi dan Sampel

- a) Populasi

Nawawi (1985) menyebutkan bahwa populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, baik hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitatif dari karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap. Diungkapkan oleh Nawawi (1985) Populasi terbatas atau populasi terhingga, yakni populasi yang memiliki batas kuantitatif secara jelas karena memiliki karakteristik yang terbatas (Margono, 2004).

- b) Sampel

Sugiyono (2001) sampel adalah jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif.

Sugiyono (2001) Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan Kabupaten yang akan dijadikan sampel, peneliti menggunakan teknik *sampling* berupa *cluster sampling*, yaitu teknik yang digunakan untuk menentukan sampel apabila obyek yang diteliti atau sumber data sangat luas, misal penduduk dari suatu Negara, Propinsi atau Kabupaten. Dalam penelitian ini, ditentukan Kabupaten Sleman yang terbagi menjadi 17 Kecamatan sebagai wilayah pengambilan sampel berdasarkan pembagian mencakupi seluruh Kecamatan yang ada di Kabupaten Sleman.

Agar penelitian dapat dilakukan dengan efektif dan efisien, maka penentuan karakteristik dan ukuran sampelnya harus ditentukan terlebih dahulu. Populasi dari penelitian ini adalah masyarakat Kabupaten Sleman yang merupakan *user* dari *e-government* Pemerintah Kabupaten Sleman. Oleh karena itu, maka karakteristik dari sampel yang diambil pun adalah sama yaitu masyarakat

Kabupaten Sleman yang merupakan *user* dari *e-government* Pemerintah Kabupaten Sleman.

1) Menentukan Ukuran Sampel

Jumlah anggota sampel sering dinyatakan dengan ukuran sampel. Jumlah sampel yang diharapkan 100% mewakili populasi adalah sama dengan jumlah anggota populasi itu sendiri.

Rumus Slovin

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

e = persen kelonggaran ketidakteelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat ditolerir atau diinginkan, misalnya 10%.

Untuk menggunakan rumus ini tentukan berapa batas toleransi kesalahan. Batas toleransi kesalahan ini dinyatakan dengan presentase. Semakin besar toleransi kesalahan, semakin akurat sampel menggambarkan populasi. Misalnya, penelitian dengan batas kesalahan 10% berarti memiliki akurat sampai 90%. Kabupaten Sleman memiliki 1.021.136 jiwa dan akan dilakukan survei dengan mengambil sampel. Berikut sampel yang dibutuhkan apabila batas toleransi kesalahan 10%.

$$\text{Jawab : } n = N (1 + N e^2)$$

$$n = 1.021.136 (1 + 1.021.136 \times 10\%^2)$$

$$n = 1.021.136 (1 + 1.021.136) 0,01$$

$$n = 1.021.136 \cdot (1.021.136 \cdot 0,01)$$

$$n = 1.021.136 / 09.211.37$$

$$n = 99.98$$

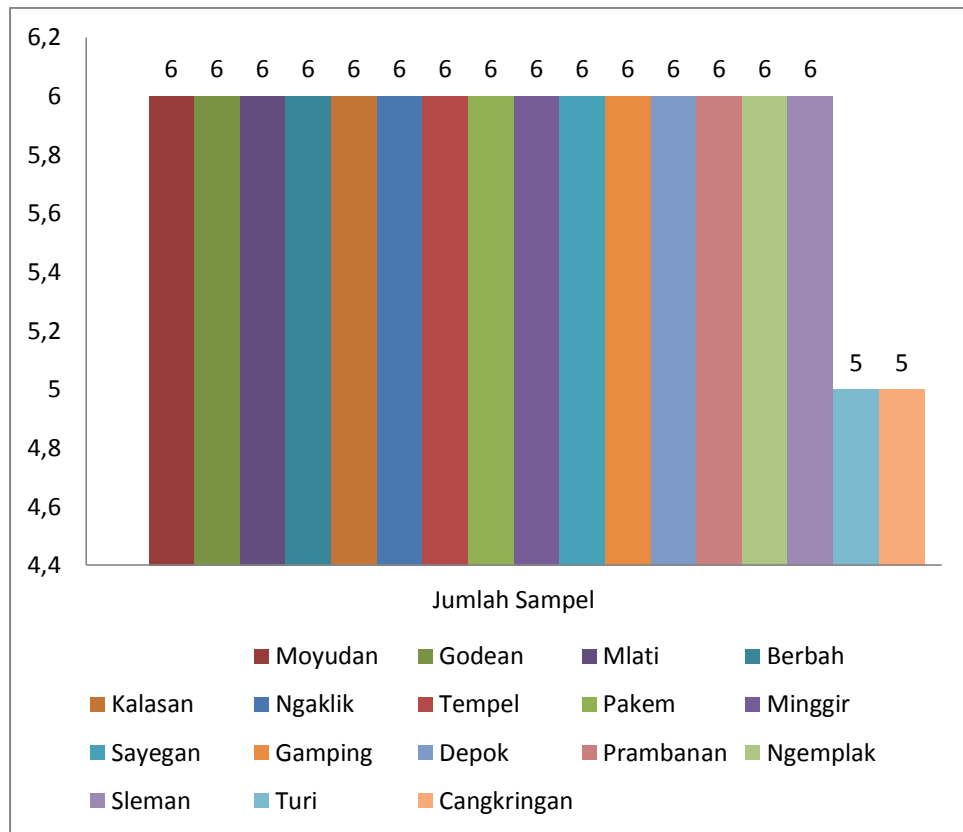
n=dibulatkan menjadi 100 responden

Dengan demikian berdasarkan rumus Slovin, jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 100 Responden yang akan disebarkan kepada masyarakat di Kabupaten Sleman, DIY.

Untuk menentukan penduduk mana yang akan dijadikan responden digunakan teknik *purposive*. Joko Subagyo (2009) menyatakan teknik *purposive* yaitu pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan subyektif peneliti. Dengan metode ini, akan dipilih 100 orang responden.

Diagram 1. 2

Jumlah Responden Penelitian



Sumber: Data yang hitung dengan tumus Slovin

Pembagian Sampel penelitian mengacu teori diatas maka daerah yang ditentukan berjumlah 17 Kecamatan dengan cara 100 Responden dibagi 17 kecamatan, Maka hasilnya 15 Kecamatan akan diberikan 6 Kuisisioner dan 2 Kecamatannya mendapatkan 5 Kuisisioner, lebih jelasnya dapat dilihat dalam table berikut:

7. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh masukan yang optimal dalam kaitannya dengan kepentingan terhadap penelitian dan penulisan ini, maka digunakan beberapa kegiatan dalam bentuk:

- a) Kuesioner penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner tertutup. Kuesioner tertutup digunakan karena variabel-variabel yang akan digunakan pada penelitian telah diketahui sebelumnya. Pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner tertutup didasarkan atas studi terhadap literatur. Pada penelitian ini akan dibagikan 100 kuisisioner kepada 100 responden yang terbagi pada 17 Kecamatan di Kabupaten Sleman.
- b) Dokumentasi yaitu peneliti berusaha mengumpulkan data yang berasal dari buku-buku, arsip-arsip, agenda catatan-catatan maupun media online lainnya yang relevan dengan permasalahan penelitian.

8. Teknik Analisa Data

Dalam melakukan analisis data peneliti menggunakan instrumen bantuan berupa aplikasi statistik SPSS. Penggunaan SPSS dimaksudkan untuk meminimalisir tingkat kesalahan dalam penghitungan rekapitulasi data primer yang bersifat persentase serta untuk memudahkan peneliti dalam mengajukan hasil olahan data berbentuk diagram dan grafik.

Penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif dengan tujuan memberikan gambaran mengenai situasi yang terjadi dengan menggunakan analisa kuantitatif. Data yang telah diperoleh dari lapangan kemudian dikumpulkan dan disusun, dianalisa dan disajikan dengan bantuan aplikasi

SPSS untuk memperoleh gambaran sistematis tentang kondisi dan situasi partisipasi masyarakat di Kabupaten Sleman tahun 2012-2015. Data-data tersebut diolah secara mendalam yang selanjutnya akan menghasilkan kesimpulan yang dapat menjelaskan masalah yang sedang diteliti. Peneliti menggunakan kuisisioner untuk mendapatkan data tentang partisipasi masyarakat dalam pelaksanaan *good governance* melalui *e-Government* di Kabupaten Sleman. Kuisisioner ditujukan untuk mengumpulkan informasi dengan membuat sejumlah pertanyaan tertulis kemudian dijawab tertulis oleh responden.

Sebelum dilakukan analisis terhadap indikator yang digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji coba tolok ukur yang akan digunakan dalam kuisisioner. Dalam hal ini digunakan uji validitas dan reliabilitas. Untuk mempermudah dalam pengolahan data, peneliti menggunakan bantuan program SPSS 22.0 pada pengujian ini.

Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian digunakan untuk melihat sejauh mana partisipasi masyarakat dalam pelaksanaan *good governance* melalui *e-Government* di Kabupaten Sleman Tahun 2012-2015.

- a. Uji validitas, digunakan untuk menyampaikan sejauh mana data yang ditampung pada suatu kuisisioner dapat mengukur apa yang ingin diukur (Husein Umar,2002). Menurut Azuar Juliandi (2007), data dikatakan valid apabila:

r hitung pada kolom *corrected item-total correlation* $\geq r$ *table*

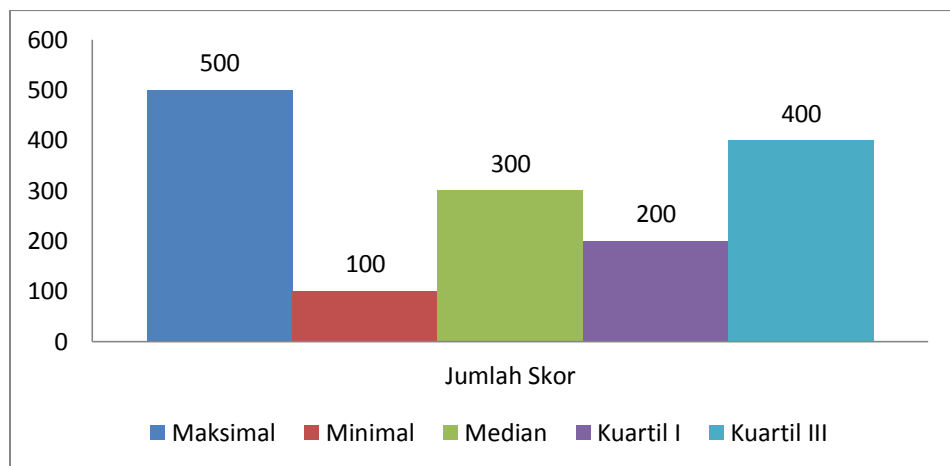
Uji reliabilitas, Husein (2004) digunakan untuk menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran relatif konsisten apabila

digunakan berulang kali. Menurut Azuar Juliandi (2007), data dapat dikatakan reliabel apabila: *cronbach's alpha* $\geq 0,6$

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, selanjutnya adalah menganalisis data yang telah didapatkan dengan menggunakan model analisis deskriptif. Model analisis ini menjelaskan pernyataan responden dengan diagram, dan pengukurannya menggunakan skala likert. Berdasarkan hal tersebut, maka jumlah skor dari seluruh responden adalah:

Diagram 1.3

Jumlah Skor Seluruh Responden



Jumlah skor tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan beberapa pendekatan (Sugiyono,2008), untuk menentukan seberapa besar tingkat partisipasi masyarakat, sebagai berikut :

a) Jika **Kuartil III < Skor < Maksimal**;

artinya sangat positif (partisipasi masyarakat dinilai aktif).

b) Jika **Median < Skor < Kuartil III;**

artinya positif (partisipasi masyarakat dinilai cukup aktif).

c) Jika **Kuartil I < Skor < Median;**

artinya negatif (partisipasi masyarakat dinilai kurang aktif).

d) Jika **Minimal < Skor < Kuartil I;**

artinya sangat negatif (partisipasi masyarakat dinilai tidak aktif).

Apabila dipersentasekan, maka besarnya tingkat partisipasi masyarakat dapat dihitung berdasarkan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat Partisipasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan untuk pertanyaan positif dan kebalikannya untuk pertanyaan yang negatif :

4.21-5.00 = Kategori Sangat Baik

3.41-4.20 = Kategori Baik

2.61-3.60 = Kategori cukup

1.81-2.60 = Kategori Kurang

1.00-1.80 = Kategopri tidak baik