

Silahkan upload tugas latar belakang disini

Nama : Isnanita Mertiana
NIM : 202420062
No. HP : 0823-7158-6469
Email : isnaitams@gmail.com

Masalah-masalah pendidikan yang ada seperti setiap mahasiswa memiliki kecerdasan yang berbeda-beda, sehingga tidak memungkinkan jika masih ada mata kuliah yang belum dimengerti. Lalu motivasi belajar mahasiswa yang pasif, menjadi tidak semangat dalam menjalankan kegiatan perkuliahan. Kemudian kurang mampunya berkonsentrasi dalam kegiatan belajar, membuat mahasiswa jenuh dan malas ketika ada kegiatan perkuliahan. Lalu seperti kebiasaan belajar yang kurang baik ditanamkan, membuat mahasiswa sering bosan untuk melakukan perkuliahan.

PROFIL



NIM : 202420062
Nama Lengkap : Isnanita Mertiana, S. Kom., M. Kom.
Nama Panggilan : Isna, Merti, Nana
Tempat Tanggal Lahir : Tugumulyo, 24 Maret 1997
Pekerjaan : Mahasiswa
Anak ke : 4 (Empat) dari 4 (Empat) bersaudara
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Hobi : Membaca, menonton, menyanyi dan mendengarkan musik
Cita-cita : Dosen atau PNS
Bahasa sehari-hari : Jawa
Alamat : Jl. Laskar Salim No.11 Desa F.Trikoyo RT.01/ RW.01
Kecamatan Tugumulyo Kabupaten Musi Rawas Sum-Sel
Email : isnanitams@gmail.com

NAMA : M. ASHARDIANSYAH PUTRA
KELAS : MTI 24 B

LATAR BELAKANG

Bitcoin adalah sistem pembayaran *online* yang ditemukan oleh *Satoshi Nakamoto*. *Bitcoin* adalah sebuah mata uang elektronik yang tidak ada hubungannya dengan bank sentral atau pemerintah manapun, dengan kode mata uang : BTC. *Satoshi Nakamoto* menerbitkan penemuannya pada tahun 2008 dan merilisnya sebagai perangkat lunak *opensource* pada tahun 2009.

Bitcoin memungkinkan pengguna untuk mengirim pembayaran dalam terdesentralisasi jaringan *peer-to-peer* dan uniknya karena tidak memerlukan *clearinghouse* atau lembaga keuangan pusat untuk menyelesaikan transaksi. Pengguna harus memiliki koneksi *Internet* dan perangkat lunak *Bitcoin* untuk melakukan pembayaran ke publik ke publik lain melalui akun/alamat (Boslaugh, 2016).

Dalam transaksi *bitcoin*, tidak ada perantara pihak ketiga. Pembeli dan penjual berinteraksi secara langsung (*peer to peer*), tetapi identitas mereka dienkripsi, dan tidak ada informasi pribadi ditransfer dari satu ke yang lain. Transaksi *Bitcoin* adalah dianggap nama samara, bukan anonim karena ada catatan transaksinya. Catatan transaksi lengkap dari setiap *bitcoin* yang dienkripsi identitas dipertahankan pada buku besar publik. Skala *Bitcoin* masih tetap kecil di bandingkan dengan sistem pembayaran elektronik tradisional (Boslaugh, 2016)

E-Commerce dapat meningkatkan komunikasi dan melakukan bisnis *E-commerce* lebih mudah. Tujuan utama *cryptocurrency* adalah untuk menggantikan system terpusat, menghilangkan kebutuhan akan perantara dan dengan ini sangat menyederhanakan belanja proses. Dengan E-niaga, ada kemungkinan untuk menjangkau lebih banyak orang di seluruh dunia dengan biaya kurang dari bisnis tradisional. Dengan diperkenalkannya yang baru konsep seperti *cryptocurrency*, *Bitcoin* adalah mata uang digital yang sangat aman, digunakan oleh lebih banyak orang. Ini hanya memungkinkan penggunaannya untuk memindahkan nilai di *www* atau *world wide web* (Neethidevan, 2019).

LATAR BELAKANG

Sesuai dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri RI Nomor 19 Tahun 2016 tentang Pedoman Pengelolaan Barang Milik Daerah, Barang Milik Daerah (BMD) adalah semua barang yang dibeli atau diperoleh atas beban APBD atau berasal dari perolehan lainnya yang sah. BMD sendiri terdiri dari barang inventaris atau aset tetap dan Barang Pakai Habis atau Barang Persediaan. Sesuai dengan Peraturan Bupati Musi Banyuasin Nomor 68 Tahun 2018 tentang Kebijakan Akuntansi Pemerintah Kabupaten Musi Banyuasin bahwa Aset Tetap adalah aset berwujud yang mempunyai masa manfaat lebih dari 12 (dua belas) bulan untuk digunakan dalam kegiatan pemerintah daerah atau dimanfaatkan oleh masyarakat umum, sedangkan persediaan adalah aset lancar dalam bentuk barang atau perlengkapan yang dimaksudkan untuk mendukung kegiatan operasional pemerintah, dan barang-barang yang dimaksudkan untuk dijual dan/atau diserahkan dalam rangka pelayanan kepada masyarakat. Tata cara pengamanan barang milik daerah berupa barang persediaan meliputi 3 (tiga) hal yakni pengamanan fisik barang persediaan, pengamanan administrasi barang persediaan dan pengamanan hukum barang persediaan. Persediaan merupakan aset lancar yang berupa:

- a. Barang atau perlengkapan (*supplies*) yang digunakan dalam rangka kegiatan operasional pemerintah;
- b. Bahan atau perlengkapan (*supplies*) yang akan digunakan dalam proses produksi;
- c. Barang dalam proses produksi yang dimaksudkan untuk dijual atau diserahkan kepada masyarakat;
- d. Barang yang disimpan untuk dijual atau diserahkan kepada masyarakat dalam rangka kegiatan pemerintahan.

Sebagaimana diamanatkan dalam Peraturan Menteri Dalam Negeri-RI Nomor 64 Tahun 2013 tentang Penerapan Standar Akuntansi Pemerintahan Berbasis Akrua pada Pemerintah Daerah bahwa implementasi akuntansi berbasis akrua di Indonesia sudah menginjak tahun ke 5 (lima), sehingga Pemerintah telah meningkatkan kualitas pengelolaan BMD khususnya Aset Tetap melalui Aplikasi Simda BMD (Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah Barang Milik Daerah) yang dapat menghasilkan data yang relevan, cepat, akurat dan dapat diuji kebenarannya. Meskipun demikian masih diperlukan beberapa perbaikan dalam penerapan akuntansi berbasis akrua di Pemerintah Kabupaten Musi Banyuasin

terkait dengan penatausahaan persediaan sebagaimana temuan berulang di Laporan Hasil Pemeriksaan BPK-RI atas Laporan Keuangan Pemerintah Kabupaten Musi Banyuasin. Temuan yang sering dikemukakan terkait persediaan antara lain :

1. Mutasi persediaan belum dicatat secara tertib pada kartu stok persediaan
2. Terdapat selisih antara jumlah fisik persediaan dengan data yang diajikan pada Laporan Perediaan Barang
3. Tidak terdapat kartu persediaan untuk masing-masing barang yang terdaftar dalam inventaris barang perediaan
4. Tidak melakukan stock opname terhadap persediaan,

Kondisi saat ini, penatausahaan persediaan masih dilakukan secara manual (microsoft excel). laporan persediaan merupakan data yang disajikan dalam Laporan Keuangan Pemerintah Kabupaten Musi Banyuasin yang selanjutnya disampaikan kepada Badan Pemeriksa Keuangan RI untuk diaudit. Data persediaan selain disajikan sebagai aset lancar di Neraca, juga disajikan sebagai beban persediaan di Laporan Operasional. Maka dari itu, Persediaan barang sudah pasti diperlukan dalam melaksanakan kegiatan operasional perangkat daerah. Keberadaan persediaan barang disatu pihak merupakan pemborosan yang cukup menyerap APBD melalui belanja barang, tetapi dilain pihak sangat diperlukan untuk terlaksananya kegiatan operasional kantor.

Melihat cukup banyaknya permasalahan yang dihadapi oleh Organisasi Perangkat Daerah dalam Kabupaten Musi Banyuasin terhadap barang persediaan Kantor maka perlu dibuat satu kebijakan dan aplikasi yang diharapkan mampu menjadi solusi permasalahan tersebut untuk menyajikan Laporan Keuangan yang akurat dan akuntabel. Untuk itu diperlukan suatu sistem untuk penatausahaan dan pelaporan barang persediaan yang mampu melakukan perhitungan stok secara otomatis dan juga menyajikan laporan barang persediaan sehingga lebih efisien waktu dan laporan yang disajikan sesuai dengan peraturan yang berlaku

BIODATA PENULIS

A. DATA PRIBADI

Nama : Meigi Rahman
Tempat, Tgl Lahir : Sekayu, 30 Mei 1993
Jenis kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Alamat : Griya Bukit Agung Sejahtera
Blok A5 No. 22 Kel. Balai Agung
Telp : 085383447070
Email : megi.mailbox@gmail.com



B. PENDIDIKAN FORMAL

TAHUN	PENDIDIKAN
1999 - 2005	SD Negeri 4 Sekayu
2005 - 2008	SMP Negeri 1 Sekayu
2008 - 2011	SMA Negeri 1 Sekayu
2011 - 2014	Politeknik Sekayu - Program Studi Teknik Informatika
2015 - 2017	Universitas Bina Darma Palembang – Teknik Informatika

C. PENDIDIKAN INFORMAL

TAHUN	PENDIDIKAN / PELATIHAN/ ORGANISASI
2011	Pendidikan Dasar Kedisiplinan bersama Kodim 0401 Muba
2013	Pelatihan Pengembangan Potensi Diri Bagi Mahasiswa Berprestasi

D. PENGALAMAN ORGANISASI

TAHUN	PENDIDIKAN / PELATIHAN/ ORGANISASI
2012	Anggota BEM dan HIMTIK Politeknik Sekayu
2013	Ikatan Kuyung Kupek Musi Banyuasin
2013	Ikatan Bujang Gadis Sumatera Selatan

D. PENGALAMAN KERJA

TAHUN	PENDIDIKAN / PELATIHAN/ ORGANISASI
2014	Magang di Dinas Komunikasi dan Informatika Kab Muba
2015 - sekarang	Badan Pengelola Keuangan dan Aset Daerah Kab Muba

APLIKASI PENGOLAHAN DATA BARANG PAKAI HABIS BERBASIS WEBSITE PADA POLITEKNIK SEKAYU

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat, terutama dalam bidang teknologi komputer. Komputer merupakan perangkat yang sangat dibutuhkan dalam proses pengolahan data dan penyajian informasi. Komputer juga merupakan perangkat yang biasa digunakan dalam suatu instansi sebagai salah satu penunjang kerja. Melalui komputer, informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh secara cepat, tepat dan akurat sehingga dengan demikian akan terhindar dari keterlambatan dan ketidakefisienan kerja.

Politeknik Sekayu merupakan salah satu instansi pendidikan milik Pemerintah Kabupaten Musi Banyuasin. Saat ini instansi Politeknik Sekayu telah memanfaatkan keunggulan dari teknologi komputer, namun dalam penggunaannya belum menerapkan sistem komputerisasi secara optimal. Dalam proses pengolahan data barang pakai habis dan pengajuan barang pakai habis di politeknik sekayu saat ini masih dilakukan dengan cara yang sederhana yaitu menggunakan *Microsoft Word* dan *Microsoft Excel*. Secara umum aplikasi ini sudah banyak membantu. Namun sistem ini hanya mampu mendaftarkan barang pakai habis dan pendataannya masih sebatas laporan yang dimiliki, belum mampu mencatat rincian barang-barang yang diajukan oleh setiap-setiap prodi. Hal ini dapat diamati dalam proses transaksi pengajuan barang pakai habis yang masih menggunakan proses manual yaitu menggunakan *form* kertas. Hal ini tentu akan mempengaruhi dalam proses pelaporan.

Oleh karena itu, untuk dapat meminimalisir keterhambatan dan mampu mengoptimalkan kinerja diperlukan suatu sistem agar proses pengolahan data tersebut dapat dilakukan dengan baik. Maka dari itu penulis bermaksud membuat suatu sistem aplikasi yang dapat berjalan di web. Sistem yang dimungkinkan dapat mengatasi permasalahan maupun kendala yang dihadapi oleh sistem yang lama. Mudah untuk dijalankan dan dapat diakses dilain tempat, karena sistem cukup dijalankan dengan browser, sehingga dalam proses pencarian data dan mencetak laporan dapat dilakukan dengan cepat dan mudah dengan hasil yang akurat. Di samping itu pendataan barang pakai habis dapat disimpan dengan jumlah banyak dalam suatu basis data.

Nama : Rike Sucihati
Nim : 202420048
Kelas : MTI 24 A

TOPIK MASALAH PENELITIAN DI TEMPAT KERJA

LATAR BELAKANG

Pada era globalisasi seperti sekarang ini persaingan dalam dunia usaha menjadi sangat ketat. Perusahaan saling berlomba-lomba dalam bersaing untuk mempertahankan usaha agar tetap kuat di tengah persaingan yang sengit. Menciptakan pelanggan baru dan mempertahankan pelanggan yang lama serta meningkatkan volume penjualan dengan strategi pemasaran melalui internet merupakan tujuan perusahaan. Menciptakan pelanggan baru atau mempertahankan pelanggan lama dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti terus meningkatkan kualitas produk serta mengeluarkan produk dengan inovasi yang lebih baru. Selain itu mempermudah cara memperoleh produk dengan berbagai teknologi internet juga sebagai salah satu alasan di mana pelanggan bertahan pada suatu produk. Fenomena penggunaan internet yang diperkirakan semakin lama akan meningkat ini tentu menjadi sebuah peluang usaha bisnis baru dengan menyediakan toko online sebagai bagian dari e-commerce.

E-commerce merupakan sebuah sistem jual dan beli melalui media elektronik dan bersifat *online*. Oleh karena itu seorang pembeli tidak perlu datang ke toko untuk membeli barang, cukup menggunakan internet dan gadget atau sebuah komputer dalam melakukan transaksi. *E-commerce* dapat membantu sebuah perusahaan yang khususnya bergerak di dalam bidang perdagangan dalam melakukan interaksi antara penjual dan pembeli yang bersifat luas tanpa di batasi ruang dan waktu. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan mudah untuk di dapatkan, perkembangan *e-commerce* pun semakin diminati oleh perusahaan dagang.

diBajolbae merupakan aplikasi belanja online karya anak muda Kota Palembang untuk membantu masyarakat Palembang mendapatkan produk kebutuhan sehari-hari.

Dengan layanan “Pesan Hari Ini, Antar Hari Ini” produk dipastikan tetap segar dan berkualitas karena langsung diantar pada saat hari pemesanan. Aplikasi diBajolbae menjual berbagai macam produk retail maupun pasar, dan sekarang diBajolbae telah berkembang dengan membuka bajolfood, yaitu layanan pesan antar makanan untuk wong Palembang.

Keamanan jaringan merupakan salah satu faktor yang harus diperhatikan penyedia jasa online melalui internet. Keamanan jaringan adalah apabila komputer yang terhubung dengan jaringan internet yang memiliki banyak risiko ancaman keamanan dibandingkan dengan komputer yang tidak terhubung dengan jaringan apapun.

Faktor penting selanjutnya yang dapat mempengaruhi pembelian secara online adalah melalui faktor kemudahannya. Hadirnya internet tentu menambah kemudahan dalam segala aspek kehidupan, tidak terkecuali pada kegiatan jual beli yang saat ini dapat dilakukan secara online. Dimanapun dan kapanpun asalkan terkoneksi internet setiap orang yang ingin melakukan pembelian secara online dapat dengan mudah melakukannya

Kemudian faktor penting dalam *e-commerce* selanjutnya adalah risiko kinerja. Risiko kinerja adalah kemungkinan bahwa produk yang telah dibeli tidak dapat berfungsi sebagaimana mestinya seperti yang pelanggan harapkan sebelumnya. Kegiatan jual beli online tidak dapat terlepas dari masalah risiko kinerja. Hal ini terjadi karena pembeli tidak dapat menyentuh dan melihat produk yang akan dibeli secara langsung bahkan pembeli tidak dapat meneliti sendiri bagaimana kualitas produk yang sebenarnya. Risiko kinerja dapat berupa kualitas produk yang tidak sesuai dengan harapan, produk yang cacat atau rusak, tingkat kemiripan produk dengan gambar yang ditayangkan pada beranda toko online yang tidak sesuai dan lain sebagainya.

Konsep kenikmatan telah diukur dan didefinisikan sebagai tingkat di mana konsumen melakukan kegiatan dan sejauh mana aktivitas digunakan dalam sistem tertentu yang dianggap memberikan kesenangan dan kebahagiaan dalam diri konsumen, di luar dari bagaimana konsekuensi kinerja yang dihasilkan dari penggunaan sistem.

Untuk itulah demi menciptakan kepuasan konsumen dalam memenuhi kebutuhan berbelanja, maka hal tersebut merangsang pihak penyedia jasa perdagangan online khususnya *e-commerce* untuk melakukan hal yang membuat konsumen puas yaitu dengan

meningkatkan keamanan data konsumen atau 9 keamanan bertransaksi, kemudahan dalam melakukan transaksi jual beli, meminimalkan risiko kinerja dapat dilakukan dengan menyediakan barang atau jasa yang memiliki kualitas baik, serta menyediakan sarana dan prasarana untuk memenuhi kenikmatan berbelanja konsumen. Dalam upaya memenuhi kepuasan konsumen, perusahaan memang dituntut kejeliannya untuk mengetahui pergeseran kebutuhan dan keinginan konsumen yang hampir setiap saat berubah. Pembeli akan bergerak setelah membentuk persepsi terhadap nilai penawaran, kepuasan sesudah pembelian tergantung dari kinerja penawaran dibandingkan dengan harapannya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, muncul masalah apakah beberapa variabel yang berupa faktor keamanan, kemudahan, risiko kinerja dan kenikmatan berbelanja berpengaruh terhadap keputusan pembelian konsumen *e-commerce*.

PENILAIAN KUALITAS WEBSITE E-GOVERNMENT DENGAN MENGGUNAKAN DIMENSI E-GOVQUAL (STUDI KASUS PEMERINTAH KOTA PRABUMULIH)

A. Latar belakang

Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam kegiatan sehari-hari sangatlah penting, gunanya menunjang kehidupan yang jauh lebih baik. Hal ini ditunjukkan dengan penggunaan ICT diberbagai organisasi untuk mendukung operasional dan pengambilan keputusan di organisasi tersebut. *Information and Communication Technology (ICT)* atau yang lebih dikenal dengan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi (Darmawan, 2013: 1). Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer dari satu perangkat ke lainnya (Sutopo, 2012: 23). Menurut *The World Bank Group* (Falih Suaedi, Bintoro Wardianto 2010:54), *E-Government* ialah sebagai upaya pemanfaatan informasi dan teknologi komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas, transparansi dan akuntabilitas pemerintah dalam memberikan pelayanan publik secara lebih baik.

Pemerintah Kota Prabumulih telah mengembangkan *e-Government* sebagai bentuk program kerja yang dibuat oleh Pemerintah Republik Indonesia. Sehingga Pemerintah Kota Prabumulih membangun *e-Government* dengan tujuan untuk menuju *good governance* yang mengharap adanya peningkatan efisiensi, kenyamanan, serta aksesibilitas yang lebih baik dari pelayanan masyarakat. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah bagaimana menilai keberhasilan atau efektivitas *e-Government*. Pelayanan Publik dewasa ini yang dilakukan oleh Aparatur Pemerintah masih banyak dijumpai kelemahan - kelemahan, sehingga belum dapat memenuhi kualitas yang diharapkan masyarakat. Hal ini ditandai dengan masih adanya berbagai keluhan masyarakat yang disampaikan melalui media massa dan secara perorangan, sehingga dapat menimbulkan citra yang kurang baik terhadap Aparatur Pemerintah.

Mengingat masyarakat yang merupakan fokus tujuan oleh pemerintah, pendekatan kualitas layanan menawarkan Formula untuk menilai keberhasilan dan efektivitas dari *e-Government* dalam fungsinya sebagai pelayanan masyarakat. Adapun Metode Penelitian yang dilakukan adalah menentukan atribut dimensi *e-Govqual* agar sesuai dengan situasi dan kondisi *e-Government* Pemerintah Kota Prabumulih. Setelah atribut ditentukan, maka survei dilakukan untuk menilai kualitas pelayanan *e-Government*. Penilaian menggunakan analisis *Gap*, untuk mengetahui jarak antara target capaian dengan penilaian masyarakat. Hasil yang didapat dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu Pemerintah Kota Prabumulih dalam mengetahui kualitas pelayanan *website e-Government* yang sudah diimplementasikan. Adapun rekomendasi perbaikan yang perlu diperhatikan dari hasil penelitian diatas dalam meningkatkan kualitas pelayanan *website e-Government* untuk Pemerintah Kota Prabumulih dalam kemudahan penggunaan *website*, kepercayaan keamanan *website*, fungsional dan interaksi formulir *online*, keandalan *website*, isi dan tampilan informasi *website*, dan layanan pendukung *website*.

Sistem Pengajuan Jenjang Jabatan Fungsional Dosen dengan SIKITO

Latar Belakang

Kenaikan jabatan akademik dosen merupakan bentuk pemberian penghargaan pemerintah atas prestasi kerja yang dicapai dosen (Ristekdikti, 2019). Hal ini menjadi salah satu aspek dalam pengembangan karier dosen. Namun pada kenyataannya, masih banyak dosen yang lambat dalam mengusulkan kenaikan jabatannya. Untuk melakukan kenaikan jabatan akademik, dosen harus memenuhi angka kredit yang diperlukan pada setiap unsur tri dharma perguruan tinggi. Unsur tersebut yaitu pendidikan dan pengajaran, penelitian, pengabdian kepada masyarakat dan penunjang. Di samping itu, terdapat ketentuan khusus untuk penilaian karya ilmiah pada setiap jenjang jabatan. Situasi kepangkatan dosen saat ini, dipandang bermasalah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kasubag Sumber Daya LLDIKTI Wilayah II, terdapat dosen yang tidak naik jabatan selama lebih dari sepuluh tahun. Disisi lain, banyaknya unsur dengan nilai angka kredit dan batas diakui yang berbeda-beda pada setiap unsurnya, menjadi salah satu permasalahan pada proses perhitungan nilai angka kredit. Hal tersebut menyebabkan dosen sulit untuk menentukan angka kredit yang diperoleh. Proses perhitungan angka kredit juga dapat berubah-ubah menyesuaikan dengan syarat pada Pedoman Operasional Penilaian Angka Kredit Kenaikan Jabatan Akademik/Pangkat Dosen yang berlaku. Dalam sepuluh tahun terakhir terdapat perubahan sebanyak tiga kali, yaitu pada tahun 2009, 2014, dan 2019. Salah satu perubahannya adalah pada angka kredit kumulatif dan distribusinya. Pada Juli 2011 sampai dengan Oktober 2014, sesuai dengan Menkowsabangpan 38/1999 distribusi unsur utama sebesar 80% dan penunjang sebesar 20%. Sedangkan November 2014 sampai dengan Juli 2015 sesuai dengan Permenpan & RB 17/2013 JO 46/2014, distribusi unsur utama sebesar 90% (tidak termasuk pendidikan sekolah) dan unsur penunjang sebesar 10%. Dari perubahan distribusi tersebut menjadi salah satu yang menyebabkan perubahan perhitungan nilai angka kredit. Disisi lain, pengarsipan dokumen pendukung dapat menjadi masalah apabila tidak dikelola dengan baik. Masalah yang dapat terjadi yaitu kehilangan arsip atau arsip yang rusak. Pada setiap unsur penilaian, dosen harus melampirkan dokumen tersebut untuk mendapatkan perolehan angka kredit. 1395 Jumlah dokumen pendukung yang banyak menyebabkan lamanya proses penilaian angka kredit dosen yang dilakukan oleh tim penilai angka kredit.

Tim penilai ini melihat kesesuaian perolehan angka kredit dan dokumen pendukungnya satu per satu. Jika dokumen pendukung tidak tersusun dengan rapi, menyebabkan sulitnya tim dalam melakukan pencarian dokumen pendukung secara spesifik Aplikasi SIKITO (Sistem Informasi Kepangkatan dan Jabatan Fungsional Dosen) ditujukan untuk mengatasi permasalahan perhitungan nilai angka kredit bahkan dengan aplikasi ini mulai dari penginputan KUM perbidang, ajuan dosen, verifikasi kaprodi, dekan, TPAK PT, dan pengusulan oleh Pimpinan PT bisa dilakukan di aplikasi, termasuk penilaian di level LLDIKTI II juga bisa dilakukan di aplikasi SIKITO.

NAMA : YULI APRIYANTI
KELAS : MTI 24 A
NIM : 202420051

E-GOVERNMENT DISKOMINFO

LATAR BELAKANG

Seiring perkembangan zaman seperti dalam konsep globalisasi yang menuntut kita secara umum masyarakat agar dapat berpikir cepat dalam menanggapi perubahan dalam konteks pemerintah juga perlu adanya perubahan di semua aspek untuk menekuni kebutuhan masyarakat yang semakin meningkat pula. Perubahan yang sangat kompleks dan abstrak mengharuskan pemerintah untuk jeli dalam memilih permasalahan yang lebih penting guna mengurangi beban akibat kebutuhan masyarakat yang semakin meningkat.

Implementasi dari fungsi pemerintah sebagai pelayanan publik merupakan substansi yang sangat penting dan selalu menjadi tolak ukur terhadap kinerja pemerintah. Kontrol publik terhadap kinerja pemerintah bertujuan agar pemerintah bersikap responsif terhadap tuntutan publik serta secara kontinyu dan sistematis selalu mengkonstruksi kinerja pelayanan untuk menciptakan kondisi pelayanan inovatif, efektif dan efisien yang memberikan kepuasan kepada publik.

Tugas pemerintah pada hakikatnya adalah mengatur dan melayani masyarakat dengan sebaik-baiknya. Komitmen ini hanya bisa dipegang kalau rakyat merasa bahwa pemerintah yang berjalan masih mengarah pada upaya untuk melindungi dan melayani masyarakat.

Tugas pelayanan kepada masyarakat lebih menekankan kepada kepentingan masyarakat, mempermudah urusan masyarakat dan memberikan kepuasan kepada masyarakat. Keadaan tersebut hanya bisa ditempuh dengan melakukan perbaikan pelayanan secara terus-menerus melalui pemanfaatan teknologi informasi *EGovernment* yang sangat membantu dalam memberikan waktu pelayanan seefisien mungkin.

Kritisnya masyarakat terhadap kinerja pelayanan pada instansi pemerintah, mengharuskan pemerintah untuk segera membenahi kemampuan pegawai dalam mengoperasikan teknologi informasi *E-Government* sangat mempengaruhi dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan pelayanan yang efektif dan efisien kepada masyarakat.

E-government yang dijalankan Diskominfo berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2008 Bab IV Pasal 13 ayat 1 huruf a,b menyebutkan bahwa Untuk mewujudkan pelayanan cepat, tepat, dan sederhana setiap Badan Publik:

- a. Menunjuk Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi; dan
- b. Membuat dan mengembangkan sistem penyediaan layanan informasi secara cepat, mudah, dan wajar sesuai dengan petunjuk teknis standar layanan Informasi Publik yang berlaku secara nasional.

Kemudian ditindak lanjuti oleh Instruksi Presiden No 3 tahun 2003 tentang kebijakan dan strategi nasional. Pengembangan *E-Government* merupakan “angin segar” bagi penerapan teknologi komunikasi dan informasi di bidang pemerintahan. Saat ini telah banyak instansi pemerintah pusat dan pemerintah daerah otonom yang berinisiatif mengembangkan pelayanan publik melalui jaringan komunikasi dan informasi dalam bentuk situs web. Namun, implementasi mayoritas situs web Pemerintah Daerah Otonom masih berada pada tingkat pertama (persiapan) dan hanya sebagian kecil yang telah mencapai tingkat dua (pematangan), sedangkan tingkat tiga (pematapan) dan empat (pemanfaatan) belum tercapai. Artinya, implementasi *E-Government* di Indonesia baru pada tahap awal, sehingga banyak lembaga pemerintah yang menyatakan dirinya sudah mengaplikasikan *E-Government*, ternyata baru pada tahap web presence.

Tantangan utama terletak pada kemampuan dan kesiapan manajemen serta para pelaku dan bukannya teknologi pendukung *E-Government* Apabila hal tersebut tidak diatasi maka dapat mengakibatkan timbulnya digital divide. Lebih jauh lagi transparansi kebijakan dan pelaksanaan otonomi daerah akan semakin sulit dikelola dan akan menutup jalan ke arah demokratisasi yang sempurna.

Pelayanan publik merupakan salah satu tindakan yang dilakukan oleh pemerintah, sebagai wujud mencapai tujuan atau memberikan layanan masyarakat akan kepentingannya dapat terpenuhi. Pelayanan publik hal yang sangat penting dilakukan oleh pemerintah dalam kesejahteraan masyarakat namun saat ini peran pemerintah dalam menjalankan pelayanan publik masih kurang maksimal. Masih banyak keluhan-keluhan masyarakat tentang pelayanan publik yang diberikan pemerintah. Tuntutan pelayanan publik yang baik, mudah, tepat waktu serta ketepatan telah menjadi prinsip bagi pemerintah untuk menyelenggarakan pelayanan publik yang baik serta dapat memenuhi kesejahteraan masyarakatnya.

Upaya pemerintah menjadikan Teknologi Informasi sebagai jembatan membangun pemerintahan yang demokratis, transparan, dan meletakkan

supremasi hukum dikembangkan melalui *E-Government*. *E-Government* telah disahkan melalui Inpres No. 3 Tahun 2003. Artinya dengan adanya Inpres tersebut maka pengembangan e-government mengikat seluruh lembaga yang ada, sehingga dari pemerintah pusat hingga pemerintah daerah diwajibkan mengembangkan *EGovernment*.

Perbaikan pelayanan publik perlu dikaitkan dengan inovasi dalam birokrasi dan pentingnya penggunaan Teknologi Informasi untuk perbaikan sistem pelayanan, peningkatan produktivitas, maupun efisiensi. Dengan demikian *EGovernment* merupakan aplikasi Teknologi Informasi yang diharapkan dapat meningkatkan performance pemerintahan dan memenuhi harapan publik akan peningkatan kualitas pemerintahan.

Pemanfaatan informasi dan teknologi komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas, transparansi dan akuntabilitas pemerintah dalam memberikan pelayanan publik secara lebih baik. Konsep efektif dan efisien ini senada dengan tujuan dikembangkannya *E-Government* yaitu untuk mewujudkan pemerintahan yang efektif dan efisien, transparan dan akuntabilitas dalam rangka mendukung *good governance*.

Penggunaan Teknologi informasi dalam rangka pelayanan publik memungkinkan pemerintah mentransformasikan hubungannya dengan masyarakat, dunia bisnis, dan pihak lain yang berkepentingan. Implementasi *EGovernment* di lingkungan birokrasi pemerintahan apabila sesuai dengan harapan dan kepentingan masyarakat akan dapat memberikan manfaat, kepuasan, dan pada gilirannya mensejahterakan masyarakat. Dalam rangka meningkatkan pelayanan publik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, muncul masalah apakah Dsikominfo sudah berhasil dalam meningkatkan pelayanan publik baik untuk dinas maupun masyarakat disekitar, dan untuk mensejahterakan masyarakat yyang ada.

Nama : Achmad Nopransyah

Nim : 202420050

LATAR BELAKANG

Kantor Imigrasi (disingkat Kanim) adalah unit pelaksana teknis yang menjalankan fungsi Direktorat Jenderal Imigrasi pada suatu daerah atau kota tertentu, salah satu fungsi dari direktorat jenderal imigrasi ialah menyelenggarakan pelayanan pembuatan dokumen perjalanan (paspor) bagi seluruh warga Negara Indonesia. Kantor imigrasi Palembang yang merupakan salah satu unit kerja keimigrasian memiliki wilayah kerja meliputi kota Palembang, Prabumulih, kabupaten banyuasin, musi banyuasin, ogan ilir, dan Ogan Komering Ilir

Dalam melaksanakan tugas pembuatan dokumen perjalanan (paspor) kantor imigrasi Palembang melayani pelayanan paspor tersebut di kantor imigrasi yang berada di kantor imigrasi Palembang sehingga pelayanan paspor yang diterima oleh masyarakat menjadi kurang optimal, untuk meningkatkan pelayanan ini kantorimigrasi Palembang seringkali mengadakan pelayanan secara mobile di berbagai tempat yang ada di wilayah kerjanya.

Kondisi saat ini, pelaksanaan kegiatan pelayanan secara mobile diberbagai tempat masih dilaksanakan secara langsung dengan menentukan lokasi yang sekiranya ramai untuk dikunjungi masyarakat, sehingga pelayanan yang dilaksanakan menjadi tidak optimal dan masyarakat yang ada di daerah yang memerlukan paspor menjadi tidak terfasilitasi dengan baik. Melihat permasalahan ini, diperlukan suatu metode untuk memutuskan berbagai daerah yang memerlukan pelayanan paspor mobile sehingga pelayanan mobile yang dilaksanakan dapat dilakukan dengan baik dan sampai kepada masyarakat.

BIODATA PENULIS



Data Pribadi

Nama : Achmad Nopransyah
Tempat Tanggal Kelahiran : Lahat , 13 Desember 1992
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Alamat : Jalan Beringin Blok C ujung Gg. Teratai no 06
Lingkungan III Desa Manggul Lahat
Status Marital : Belum Menikah
Warga Negara : Indonesia
Agama : Islam
Nomor Telepon : 085382668260
Email : achmadfrein@gmail.com

Riwayat Pendidikan dan Pelatihan

Formal education:

TAHUN	PENDIDIKAN
1997 - 2004	SD Negeri 12 Lahat
2004 - 2007	SMP Negeri 5 Lahat
2007 – 2010	SMA Negeri 4 Lahat
2010 - 2017	Universitas Sriwijaya – Sistem Komputer

Riwayat Organisasi

Nama Organisasi	Posisi	Tahun
Network Administrator Club	Ketua Divisi Informasi dan Komunikasi	2012-2013
Badan Eksekutif Mahasiswa FASILKOM UNSRI	Koordinator Wilayah Bagian Indralaya	2012-2013
Himpunan Mahasiswa Sistem Komputer UNSRI	Anggota Divisi KASTRAD	2012 – 2013

Riwayat Pekerjaan

Nama Perusahaan	Jabatan	Bergerak Di Bidang	Tahun	Alasan Keluar
PT Telkom Cabang Palembang	Internship	Telekomunikasi	2013	Waktu Internship telah Selesai
Asean University Games	Staff Divisi Infrastruktur dan Dukungan Sistem	Olahraga	2014	Penyelenggaraa an Acara Asean University Games Telah Selesai
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya	Asisten Laboratorium	Akademis dan Computer	2014 - 2015	Karena ingin Fokus Menyelesaikan Tugas Akhir
Kantor Imigrasi Kelas I TPI Palembang	Analisis Keimigrasian Pertama	Pemerintahan	2017 - Sekarang	-

Prestasi dan Riwayat Publikasi

1. Juara II Penelitian Ilmiah Remaja SMA / SMK Se-Kabupaten Lahat - (2008)
2. Pengambilan Gelar MTCNA (MikroTik Certified Network Associate) - (2014)
3. Achmad Nopransyah. *Real Time Environmental Monitoring in Palm Oil Plantation Using Wireless Sensor Network*. Electrical Engineering, Computer Science and Informatics (EECSI 2015). (2015)
4. NDG LINUX ESSENTIALS COURSE in CISCO Networking Academy (2016)
5. Pembicara Pada Acara Communication Network & Information Security (COMNETS) Fakultas ilmu computer Unsri (2016)
6. Network Fundamental Certificate From Cybrary (2017)

Nama : Arswenta Raesya Pratiwi

Kelas : MTIB

Nim : 202420056

2018 International Conference on Information Technology Systems and Innovation (ICITSI) Bandung - Fadang. October 22-25, 2018 ISBN: 978-1-5386-5692-1

European Scientific Journal December 2017 edition Vol.13, No.35 ISSN: 1857 – 7881 (Print) e - ISSN 1857- 7431

Layanan Publik E-Government Saat Ini pada Pengguna Perspektif Pengalaman di Indonesia

A. Latar Belakang

E-government dapat di kaitkan dengan pengadopsian teknologi (TI) untuk membuat layanan menjadi lebih efisien, mudah diakses, kualitas layanan jauh lebih baik dan dalam rangka memajukan kompetensi, kejelasan, dan akutabilitas pemerintahan publik.

Di Indonesia pelayanan publik berjalan secara konvensional sebelum tahun 2005, seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi informasi pemerintah mulai mengadopsi pendekatan baru dengan memodernisasikan layanan publik untuk masyarakat dimana mekanisme pelayanan publik dari konvensional berubah ke modern tujuannya agar mendasarkan pada implementasi sistem e-government.

E-Government diperkenalkan kepada publik melalui Inpres No. 6 Tahun 2001 tentang Telematika (Telekomunikasi-informatika). Ini menjelaskan tentang Pemerintah Indonesia harus menggunakan teknologi telematika untuk arsip good governance. Pada saat itu, belum ada E-Government sampai tahun 2003, dan pemerintahan di bawah Presiden Megawati Soekarno Putri mengeluarkan kebijakan baru yaitu berfokus pada implementasi e-Government dengan Instruksi Presiden Nomor. 3/2003.

E-government merupakan gambaran dimana kemampuan pemerintah untuk memberikan pelayanan dan informasi bagi warganya cepat dan akurat sebagai layanan elektronik. E-governmet juga sebagai salah satu program yang besar dimana selalu

berusaha menjadi lebih efisien terhadap kinerja pelayanan untuk menerima manfaat seperti individu, lembaga, bisnis, dan masyarakat.

Organisasi standar internasional mengatakan bahwa persepsi dan respon individu yang diperoleh menggunakan produk, sistem, ataupun layanan bertujuan untuk meningkatkan interaksi antara sistem dan penggunanya. Zarour & Alharbi pada tahun 2017 telah mengusulkan kerangka kerja yang meliputi semua aspek, dimensi, dan evaluasi dalam UX. Mereka membagi UX menjadi beberapa dimensi yaitu, Nilai: terkait dengan studi yang berfokus pada nilai yang diperoleh. Merek Pengalaman (BX) berfokus pada citra organisasi. Technology Experience (TX) berfokus pada teknologi untuk menyediakan produk atau layanan. Konteks adalah studi yang berfokus pada antara dimensi sebelumnya dan konteks penggunaan. Kebutuhan Pengguna Pengalaman (UX) terkait dengan studi yang berfokus pada pencapaian kualitas dan kebutuhan pengguna.

Selain Dimensi UX, Zarour dan Alharbi juga mengklasifikasikan UX berdasarkan atribut kualitas yang mempengaruhi UX. Atribut ini disebut Aspek. Dari aspek itu, mereka mengkategorikan aspek UX menjadi tiga: Aspek kebutuhan pengguna yang terkait dengan dimensi Pengalaman Kebutuhan Pengguna dan dibagi menjadi dua kategori, yaitu Pragmatik dan Hedonis. Yang pertama adalah aspek Pragmatis. Aspek pragmatis berarti kegunaan dan kualitas yang dilakukan, aspek pagmatis bertujuan pada kualitas, sedangkan aspek Hedonis fokus pada menjadi kualitas tujuan dan stimulasi.

Aspek teknologi dapat dikaitkan dengan teknologi dimensi karena sangat penting untuk keseluruhan yang berkaitan dengan produksi dan teknologi pengembangan. Ada empat jenis teknologi aspek. Yang pertama adalah aspek Hardware, aspek ini fokus pada studi tentang sisi server klien dan infrastruktur. Kedua, Desain UI termasuk dalam aspek UXD. Yang ketiga adalah Operasi aspek, itu fokus pada respons pengguna terhadap teknologi dan digunakan untuk mengontrol produksi. Keempat, aspek Merek, yaitu terkait dengan komunikasi bisnis dan pemasaran antara organisasi dan pengguna sehingga dapat dikaitkan dengan Dimensi organisasi merek. Aspek terakhir adalah Pengembangan teknologi fokusnya pada teknologi yang memiliki digunakan untuk mengirimkan produk.

Penelitian ini menggunakan desk research yang dikombinasikan dengan tinjauan literatur sistematis yang disebut metode PRISMA dan menggunakan analisis konten untuk

mengidentifikasi perspektif pengguna saat ini tentang pengalaman layanan publik e-Government mereka di Indonesia. Penelitian ini menggunakan database akademik berupa atau perpustakaan elektronik seperti AIS, IEEE Xplorer, Emerald Insight, ProQuest, dan ScienceDirect/Scopus, Perpustakaan Digital ACM dan Jurnal Indonesia lainnya. Metode ini juga digunakan untuk memperkaya informasi yang ada dengan mengambil berbagai sumber seperti: laporan pemerintah, artikel terkait, situs web e-Government. Dari penelitian ini telah dilakukan pengelompokan menjadi 8 aspek yang bisa di lihat dari tabel

Daftar yang bisa di lihat dari tabel 1 Kategori aspek ini mewakili tiga Dimensi UX, Pengalaman Kebutuhan Pengguna, Pengalaman Merek, dan Teknologi Pengalaman. Hubungan antara Dimensi UX, kategori aspek, aspek UX, dan hasil pemetaan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 1

No	Kategori aspek pengguna	Definition
1	merek	Terdiri dari branding opsional sehari-hari pemasaran dan komunikasi bisnis.
2	konteks	Terdiri dari konteks penggunaan, spatio temporal, perjalanan pengguna, dan konteks budaya.
3	hedonis	Terdiri dari emosi, hedonis, kepercayaan, estetika, kesenangan, privasi, dan
4	Pragmatik	Terdiri dari kegunaan, fungsionalitas, dan kegunaan.
5	Pengembangan teknologi	Mewakili teknologi platform
6	Hardware	Mewakili infrastruktur
7	Operatif	Mewakili waktu respon pelayanan
8	UX Design	Mewakili daya Tarik visual

Dimension	Aspect Category	UX Aspect	Ref	Total
Brand Experience (BX)	Brand	Branding	[51][52] [44][37] [53][54] [55][56] [46][47]	10

Tabel 2

Dimension	Aspect Category	UX Aspect	Ref	Total	
		Everyday Operations	[51][44] [53][39] [46]	5	
		Marketing	[47]	1	
		Business Communication	[57][48] [41][55] [4][56] [47]	7	
	Context	Context of use		[52][58] [36][53] [57][41] [55][4] [39][56] [40][46] [47]	13
			Spatio-Temporal	[40][46]	2
			User Journey	[52][48] [4][46]	4
			Cultural Context	[57][46]	2
	User Experience	Hedonic	Emotional		0
			Hedonic		0
			Trustworthiness	[36][37]	2
Aesthetics			[45][40] [46]	3	
Fun				0	
Privacy			[33][50]	2	
Sensual				0	
	Usability		[58][59] [60][45] [43][61] [38][62] [53][33] [42][54] [63][39] [40][46]	18	
			[51][58] [59][60] [45][44] [43][35] [36][37] [61][38] [50][43] [33][42] [54][40] [46][47]	20	
		Usefulness	[58][36] [45][43] [36][37] [38][50] [33][42] [40][46] [47]	13	

Technology Experience (Development Technology	Platform technology	[52][43] [49][35] [62][53] [48][41] [34][43] [46][47]	14
	Hardware	Infrastructure	[52][49] [62][53] [57][48] [41][39] [40][46]	10
	Operation	Service response time	[43][50] [34][40] [46]	5
UXD		Visual Attractiveness	[51][62] [42][34] [46]	5

Tabel 3

Dimension	Aspect	Total per Category	Sum
Brand Experience (BX)	Brand	23	44
	Context	21	
User Experience	HQdORiD	7	58
	Pragmatic	51	
Technology Experience (TX)	Development Technology	14	34
	Hardware	10	
	Operation	5	
	UXD	5	

Dari penjelasan atau uraian di atas, E-government sangat lah penting untuk mempermudah layanan publik di Indonesia sehingga dapat meningkatkan efisiensi,efektivitas, transparansi, dan akuntabilitas penyelenggaraan layanan publik. E-government juga dapat meningkatkan kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi antara pemerintah dan masyarakat.

Nama : Ayu Okta Pratiwi

Nim : 202420065

KEPERCAYAAN DAN RISIKO DALAM ADOPSI E-GOVERNMENT

France Bé'langera,* , Lemuria Carterb

aDepartment of Accounting and Information Systems, Virginia Polytechnic Institute and State University, 3007 Pamplin Hall, 0101, Blacksburg, VA 24060, USA
bDepartment of Management and Information Systems, Mississippi State University, 3021 McCool Hall, 9581, MS State, MS 39762, USA
Available online 22 January 2008

1. PENGANTAR

Di Amerika Serikat, pengeluaran untuk proyek e-government diharapkan tumbuh 6,9% setiap tahun, mencapai \$5,8 miliar pada tahun 2009 (Pulliam, 2005). Namun, terlepas dari pertumbuhan investasi pemerintah dalam layanan elektronik, warga masih lebih cenderung menggunakan metode tradisional, misalnya, panggilan telepon atau kunjungan langsung, daripada Web untuk berinteraksi dengan pemerintah (Chabrow, 2004). Banyak warga mungkin enggan untuk mengadopsi layanan e-government karena kurangnya kepercayaan pada keamanan transaksi online dan kekhawatiran mengenai penggunaan informasi yang disampaikan secara elektronik. Masalah keamanan ini bukan tanpa alasan. Tidak seperti sarana tradisional untuk berinteraksi dengan pemerintah, layanan elektronik unik karena sifat Internet yang jauh dan impersonal (Pavlou, 2003). Seiring kemajuan teknologi menyebar ke seluruh masyarakat, ketakutan akan pencurian identitas dan hilangnya privasi meningkat (Myron, 2004). Pada tahun 2003, Federal Trade Commission (FTC) menerima 516.740 penipuan konsumen dan pengaduan pencurian identitas. Dari keluhan penipuan, 55% berhubungan dengan Internet, naik dari 45% pada tahun 2002 (Myron, 2004). Mengingat ketidakpastian yang melekat dalam menggunakan infrastruktur teknologi terbuka, seperti Internet, warga menginginkan jaminan bahwa interaksi online mereka dengan pemerintah aman (Pavlou, 2003). Sementara e-government memiliki potensi untuk meningkatkan transparansi, daya tanggap, dan akuntabilitas pemerintah, layanan elektronik hanya akan diadopsi jika warga menganggapnya dapat dipercaya.

Mengingat keengganan warga untuk beralih dari cara tradisional berinteraksi dengan pemerintah dan kebutuhan untuk pemahaman yang lebih baik tentang dampak kepercayaan dan persepsi risiko pada adopsi e-government, kami mengajukan pertanyaan berikut: Bagaimana persepsi seseorang tentang kepercayaan dan risiko bekerja sama untuk mendorong atau menghalangi adopsi layanan e-government?

Model mengidentifikasi empat konstruksi dasar yang mempengaruhi niat untuk menggunakan layanan e-government: kepercayaan Internet, kepercayaan

pemerintah, disposisi untuk percaya, dan risiko yang dirasakan. Model ini menggunakan teori tindakan beralasan (TRA) dari Ajzen dan Fish-bein (1972) sebagai kerangka panduan. TRA adalah model perilaku populer dalam psikologi yang digunakan untuk memprediksi perilaku manusia. Model tersebut menyatakan bahwa keyakinan mempengaruhi niat dan niat mempengaruhi tindakan seseorang (Ajzen dan Fishbein, 1972). Beberapa penelitian telah mengeksplorasi hubungan antara kepercayaan dan perilaku pengguna menggunakan TRA (Gefen et al., 2003; Jarvenpaa et al., 2000; McKnight et al., 2002; Pavlou, 2003). Dalam penelitian ini, kami mengukur niat untuk menggunakan layanan e-government. Niat untuk menggunakan telah ditemukan menjadi prediktor kuat penggunaan sistem aktual dalam literatur IS (Chau dan Hu, 2001; Venkatesh et al., 2003). Seperti yang direkomendasikan di TRA, kami mengeksplorasi beberapa keyakinan yang dapat memengaruhi niat untuk menggunakan layanan e-government: kepercayaan terhadap Internet, kepercayaan terhadap pemerintah, dan persepsi risiko. Dua dari keyakinan ini diprediksi memiliki dampak positif pada niat untuk menggunakan e-government, sementara satu diprediksi memiliki dampak negatif.

2. PENGEMBANGAN KONSEPTUAL

Kepercayaan telah dieksplorasi secara ekstensif dan didefinisikan secara berbeda dalam berbagai studi penelitian. Karena definisi yang beragam dari konstruksi yang kompleks ini kami memilih untuk menggunakan definisi kepercayaan yang dihormati dan direferensikan. Menurut Rotter (1971) kepercayaan didefinisikan sebagai harapan bahwa janji individu atau kelompok dapat diandalkan. Definisi ini berakar pada teori pembelajaran sosial yang menunjukkan bahwa pengalaman yang dijanjikan penguatan negatif atau positif bervariasi untuk individu yang berbeda dan, sebagai hasilnya, orang mengembangkan harapan yang berbeda bahwa penguatan tersebut akan terjadi ketika dijanjikan oleh orang lain (Rotter, 1971). Penelitian Rotter direferensikan dalam berbagai studi kepercayaan (misalnya, Gefen et al., 2003; Johnson-George dan Swap, 1982; Mayer et al., 1995; McKnight et al., 2002, 1998; Zucker, 1986).

Studi ini berfokus pada kepercayaan awal pengguna dalam layanan e-government. Kepercayaan awal mengacu pada kepercayaan pada wali yang tidak dikenal. Kepercayaan awal diperlukan dalam hubungan di mana warga negara belum memiliki informasi yang kredibel atau berarti tentang penyedia layanan elektronik (McKnight et al., 2002). Dalam hubungan awal, orang menggunakan informasi apa pun yang mereka miliki, seperti persepsi situs web atau lembaga pemerintah, untuk menilai kelayakan wali amanat (McKnight et al., 2002). Selama pertemuan awal, kepercayaan sebagian besar didasarkan pada karakteristik trustor (disposisi mereka untuk percaya), asumsi yang dibuat tentang sifat-sifat trustee

(kepercayaan pemerintah), dan faktor kelembagaan (kepercayaan Internet) (Grazioli dan Jarvenpaa, 2000).

2.1. Kepercayaan dari Internet dan kepercayaan dari pemerintah

Telah disarankan bahwa ada dua target kepercayaan: entitas yang menyediakan layanan (kepercayaan pihak) dan mekanisme melalui mana layanan itu diberikan (kepercayaan kontrol) (Tan dan Theon, 2001). Dengan demikian, pengguna harus mempertimbangkan karakteristik vendor Web dan karakteristik infrastruktur teknologi pendukung sebelum menggunakan layanan elektronik (Pavlou, 2003). Kepercayaan dalam e-government karena itu terdiri dari pandangan tradisional kepercayaan pada entitas tertentu (kepercayaan pemerintah) serta kepercayaan pada keandalan teknologi yang memungkinkan (kepercayaan Internet) (Carter dan Belanger, 2005; Pavlou, 2003).

Trust of the Internet (TOI) secara konsisten diidentifikasi sebagai prediktor utama adopsi layanan elektronik (Carter dan Belanger, 2005; McKnight et al., 2002; Pavlou, 2003; Warkentin et al., 2002; Welch et al., 2002; Pavlou, 2003; Warkentin et al., 2002; Welch et al., 2005). Jenis kepercayaan ini sering disebut kepercayaan berbasis institusi. Kepercayaan berbasis institusi mengacu pada persepsi individu tentang lingkungan institusional, termasuk struktur dan peraturan yang membuat lingkungan merasa aman (McKnight et al., 2002). Zucker (1986) menyarankan bahwa kepercayaan berbasis institusi adalah salah satu yang paling bentuk kepercayaan penting dalam lingkungan keuangan impersonal di mana rasa komunitas dengan nilai-nilai bersama kurang. Pavlou et al. (2003) mengandaikan bahwa komunitas seperti itu saat ini ada di Internet karena norma, harapan, dan nilai budaya yang berbeda-beda. Pandangan institusional tentang kepercayaan telah diadopsi secara luas oleh penelitian e-commerce dan e-government (Carter dan Belanger, 2005; McKnight et al., 2002; Pavlou, 2003; Warkentin et al., 2002; Welch et al., 2005). Pavlou dan Gefen (2004) dan McKnight dan Chervany (2002) menyarankan bahwa popularitas pandangan institusional ini mungkin karena e-commerce menyatukan organisasi dengan sedikit atau tanpa keakraban dan kesamaan. Menurut Shapiro (1987) kepercayaan berbasis institusi pada dasarnya adalah kepercayaan di Internet: kepercayaan pada ukuran keamanan, jaring pengaman, dan struktur kinerja saluran elektronik ini. Adopsi e-government bergantung pada keyakinan warga bahwa Internet adalah media yang dapat diandalkan, mampu memberikan informasi yang akurat dan transaksi yang aman.

Trust of the government (TOG) mengacu pada persepsi seseorang mengenai integritas dan kemampuan lembaga yang menyediakan layanan (Becerra dan Gupta, 1999; Ganesan dan Hess, 1997; Jarvenpaa et al., 1998; Lee dan Turban, 2001; Mayer et al., 1995; McKnight dkk., 2002, 1998). Kepercayaan warga negara pada kemampuan sebuah lembaga untuk menyediakan layanan online sangat penting untuk adopsi luas inisiatif e-government. Gefen et al. (2005) berpendapat

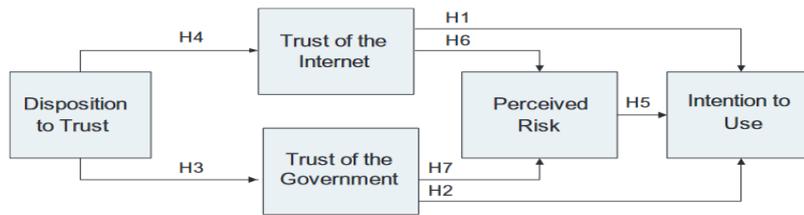
bahwa kepercayaan pada lembaga memiliki dampak yang kuat pada adopsi teknologi. Sebelum mendukung prakarsa pemerintah, warga harus percaya bahwa lembaga pemerintah memiliki kecerdasan dan sumber daya teknis yang diperlukan untuk menerapkan dan mengamankan sistem ini. Interaksi yang jujur dan tidak curang dengan penyedia layanan e-government akan meningkatkan kepercayaan dan penerimaan warga terhadap layanan e-government. Sebaliknya, janji yang tidak terpenuhi dan ketidakjujuran dari pejabat dan pegawai pemerintah akan mengurangi kepercayaan dan meningkatkan penentangan terhadap inisiatif ini.

Dalam penelitian e-commerce, konsep yang ditangkap oleh TOG sering ditunjukkan oleh persepsi konsumen tentang reputasi perusahaan. Reputasi mengacu pada sejauh mana pembeli percaya sebuah organisasi jujur dan peduli tentang pelanggannya (Doney dan Cannon, 1997; Jarvenpaa et al., 2000). Perusahaan dengan reputasi yang baik dianggap enggan untuk membahayakan aset reputasi mereka dengan bertindak oportunistik (Barclay dan Smith, 1997; Chiles dan McMackin, 1996; Ruyter et al., 2000). Warga harus percaya bahwa lembaga pemerintah menyediakan layanan e-government untuk tujuan menguntungkan, bukan pemantauan, masyarakat.

2.2. Disposisi untuk percaya

Disposisi untuk percaya didefinisikan sebagai kecenderungan umum seseorang untuk mempercayai orang lain. Ini terdiri dari dua konsep: keyakinan pada kemanusiaan dan pendirian percaya. Keyakinan pada kemanusiaan mengasumsikan orang lain baik hati dan dapat diandalkan. Sikap percaya mengasumsikan hasil yang lebih baik dari berurusan dengan orang-orang seolah-olah mereka bermaksud baik dan dapat diandalkan (McKnight et al., 2002). Oleh karena itu, kepercayaan adalah hasil dari disposisi psikologis yang berada di luar kendali langsung dari lembaga pemerintah mana pun. Kecenderungan abadi ini berhubungan dengan kecenderungan bersosialisasi seumur hidup untuk percaya pada entitas sosial dan percaya bahwa hasil yang lebih baik akan terjadi jika seseorang mempercayai orang lain (McKnight et al., 1998; Rotter, 1971; Warkentin et al., 2002).

Disposisi untuk percaya kadang-kadang disebut sebagai kepercayaan berbasis kepribadian karena mengacu pada kecenderungan umum seseorang untuk percaya atau tidak percaya pada orang lain (Gefen et al., 2003; Mayer et al., 1995). Disposisi ini sangat penting dalam fase awal suatu hubungan (McKnight et al., 1998; Rotter, 1971). Meskipun inisiatif e-government semakin populer, e-government masih dalam tahap awal. Warga baru mulai memperoleh informasi yang lebih berarti tentang manfaat dan konsekuensi menyelesaikan transaksi dengan pemerintah secara online. Oleh karena itu, kecenderungan umum seseorang untuk percaya akan berdampak pada adopsi e-government melalui pengaruhnya terhadap kepercayaan Internet dan kepercayaan pemerintah.



Gambar 1. Kepercayaan dan risiko dalam adopsi e-government

2.3. Risiko yang dirasakan

Risiko biasanya didefinisikan dalam hal kepercayaan trustor tentang kemungkinan keuntungan dan kerugian (Mayer et al., 1995; Pavlou, 2003; Warkentin et al., 2002). Ketika risiko hadir, kepercayaan adalah wajib (Corritore et al., 2003; Mayer et al., 1995; Pavlou, 2003). Pavlou (2003) menemukan kepercayaan menjadi antecedent signifikan dari risiko yang dirasakan. Risiko yang dirasakan menurun ketika kepercayaan hadir (Featherman dan Pavlou, 2003; Ganesan, 1994; Grazioli dan Jarvenpaa, 2000; Jarvenpaa et al., 2000).

Karena risiko sulit diukur secara objektif, literatur berfokus pada persepsi risiko pengguna. Risiko yang dirasakan didefinisikan sebagai harapan subjektif warga negara untuk menderita kerugian dalam mengejar hasil yang diinginkan (Warkentin et al., 2002). Risiko yang dirasakan terdiri dari ketidakpastian perilaku dan lingkungan. Ketidakpastian perilaku ada karena penyedia layanan Dalam perdagangan elektronik, risiko yang dirasakan mengurangi niat pengguna untuk bertukar informasi dan menyelesaikan transaksi (Pavlou, 2003). Warkentin et al. (2002) menyarankan bahwa risiko yang dirasakan akan memiliki efek sinonim pada e-government. Selain hubungan antara risiko dan niat, penelitian menunjukkan bahwa kepercayaan mengurangi persepsi risiko (Salam et al., 2003). Literatur adopsi e-service (Pavlou, 2003; Schlosser et al., 2006; Sitkin dan Pablo, 1992) juga menunjukkan bahwa risiko yang dirasakan memediasi pengaruh kepercayaan pada niat.

2.4. Model kepercayaan dan risiko dalam adopsi e-government

Berdasarkan literatur yang disebutkan di atas, kami mengusulkan model kepercayaan berikut dalam adopsi e-government (lihat Gambar 1). Hipotesis yang diturunkan dari model diringkas di bawah ini:

H1: Trust of the Internet (TOI) secara positif akan mempengaruhi niat warga untuk menggunakan (USE) layanan e-government.

H2: Trust of the government (TOG) akan secara positif mempengaruhi niat warga untuk menggunakan (USE) layanan e-government.

H3 : Disposition to trust (DT) akan berpengaruh positif terhadap trust of the government (TOG).

H4: Disposition to trust (DT) akan berpengaruh positif terhadap trust of Internet (TOI).

H5: Perceived risk (PR) akan berpengaruh negatif terhadap niat untuk menggunakan (USE) layanan e-government.

H6: Kepercayaan yang lebih tinggi terhadap Internet (TOI) akan mengurangi risiko yang dirasakan (PR) dalam menggunakan layanan e-government.

H7: Kepercayaan yang lebih tinggi dari pemerintah (TOG) akan mengurangi risiko yang dirasakan (PR) menggunakan layanan e-government.

3. METODOLOGI

Studi adopsi teknologi secara tradisional telah dilakukan dengan menggunakan penelitian survei (Venkatesh et al., 2003). Akibatnya, penelitian ini mensurvei beragam kelompok warga untuk mendapatkan persepsi mereka tentang layanan e-government. Hasilnya dianalisis menggunakan pemodelan persamaan struktural (SEM) di Amos 6.

3.1. Pengembangan instrumen

Pengembangan survei terpola setelah proses yang digunakan oleh Moore dan Benbasat (1991). Pertanyaan dikompilasi dari instrumen yang divalidasi dalam literatur untuk mewakili setiap konstruk, dan kata-kata dimodifikasi agar sesuai dengan konteks e-government. Item diadaptasi dari studi sebelumnya tentang niat penggunaan (USE) (Carter dan Be langer, 2005; Gefen, 2000; Pavlou, 2003), kepercayaan (TOI, TOG, DT) (McKnight et al., 2002; Pavlou, 2003 ; Van Slyke et al., 2004), dan risiko yang dirasakan (PR) (Pavlou, 2003). Setiap item dinilai pada skala 1–7 (Sangat Tidak Setuju hingga Netral hingga Sangat Setuju). Item terakhir disediakan di Lampiran

3.2. Sampel

Untuk mendapatkan peserta studi survei berbasis kertas diberikan dalam dua pengaturan yang berbeda: konser komunitas dan kelas sarjana di universitas tenggara. Seperti yang diuji dengan ANOVA, tidak ada perbedaan yang signifikan dalam niat untuk menggunakan layanan e-government untuk kedua kelompok. Karena kedua kelompok tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam persepsi mereka tentang variabel dependen (niat untuk menggunakan), kami menggunakan sampel gabungan dalam analisis data.

3.3. Analisis data

Dalam penelitian sebelumnya, frekuensi penggunaan Internet dan frekuensi belanja Internet memiliki dampak yang signifikan. Tak satu pun dari variabel itu signifikan, jadi kami tidak memasukkannya ke dalam model struktural. Pengujian χ^2 juga mengungkapkan tidak ada perbedaan statistik antara responden untuk versi survei DMV dan Pajak VA.

Model penelitian kemudian diuji dengan menggunakan teknik structural equation modeling (SEM), yang merupakan pendekatan komprehensif untuk menguji hipotesis tentang hubungan antara variabel yang diamati dan variabel laten

(Hoyle, 1995), dan dapat digunakan baik untuk aplikasi prediksi maupun pengujian teori. Pendekatan statistik menggabungkan pathanalysis, analisis faktor, dan regresi linier ke dalam model kausal teoritis untuk analisis konstruksi laten dan variabel terukur, memungkinkan estimasi simultan dari kedua pengukuran dan sub-model struktural (Anderson dan Gerbing, 1988). Secara khusus, analisis faktor konfirmatori skala multi-item dan estimasi indeks kecocokan untuk model struktural dilakukan dengan paket perangkat lunak AMOS 6.0. Setiap item respons diizinkan untuk memuat hanya pada variabel laten yang terkait. Tujuh titik skala Likert digunakan untuk pengukuran setiap item. West et al. (1995) menganggap penting untuk menggunakan lebih dari tiga nilai pengukuran setiap item untuk memperlakukan item sebagai variabel kontinu dalam analisis AMOS. Dengan demikian, item tanggapan diasumsikan untuk tujuan analisis yang akan diukur pada skala berkelanjutan. Model AMOS diestimasi dengan matriks kovarians dan metode estimasi kemungkinan maksimum. Metode estimasi ini F. Be langer, L. Carter / Jurnal Sistem Informasi Strategis 17 (2008) 165–176169. telah terbukti memberikan estimasi parameter yang baik bahkan jika data menyimpang dari distribusi normal (Chou dan Bentler, 1996).

4. HASIL

4.1. Statistik deskriptif

Berarti, standar deviasi, dan rentang untuk variabel dilaporkan pada Tabel 1. Untuk menghitung statistik deskriptif, skala beberapa item dirata-ratakan. Korelasi berpasangan kuadrat antara variabel laten, dihitung dengan AMOS, dilaporkan pada Tabel 2. Estimasi alpha Cronbach dilaporkan pada diagonal utama tabel. Setiap alfa melebihi tingkat minimum yang direkomendasikan yaitu 0,70 (Nunnally, 1978)

4.2. Model pengukuran

Validitas konvergen dan diskriminan dari skala diuji dengan analisis faktor konfirmatori. Validitas konvergen dinilai dengan tiga tes ad hoc yang direkomendasikan oleh Anderson dan Gerbing (1988). Tabel 3 mencantumkan pembebanan standar, reliabilitas komposit, dan estimasi yang diekstraksi varians. Pemuatan faktor terstandarisasi merupakan indikasi derajat hubungan antara item skala dan variabel laten tunggal. Pemuatannya sangat signifikan. Keandalan komposit, mirip dengan alfa Cronbach, berkisar antara 0,83 hingga 0,88, melampaui batas minimum 0,70. Estimasi yang diekstraksi varians adalah ukuran variasi yang dijelaskan oleh variabel laten terhadap kesalahan pengukuran acak (Netemeyer et al., 1990) dan berkisar antara 0,51 hingga 0,72. Estimasi ini melebihi batas bawah yang direkomendasikan yaitu 0,50 (Fornell dan Larcker, 1981). Semua tes mendukung validitas konvergen dari skala.

Validitas diskriminan dinilai dengan tes yang direkomendasikan oleh Anderson dan Gerbing (1988). Korelasi kuadrat antara sepasang variabel laten (Tabel 2) harus lebih kecil dari estimasi varians yang diekstraksi dari masing-masing variabel (Tabel 3). Setiap kombinasi variabel laten diuji, dan setiap pasangan lulus, memberikan bukti validitas diskriminan skala

4.3. Pengujian model struktural

Kecocokan model secara keseluruhan adalah memadai, seperti dapat dilihat dari Tabel 4. Pengujian kecocokan model keseluruhan menghasilkan nilai χ^2 sebesar 341,23 dengan derajat kebebasan 141 dan nilai probabilitas kurang dari 0,001. Nilai-p menjadi tanda-

Tabel 1

Rerata, simpangan baku, dan rentang (n= 214)

Variable	Min	Max	Mean	Std. Dev.
Use intentions	1.00	7.00	5.04	1.13
Trust of the Internet	1.00	7.00	4.56	1.22
Trust of the government	1.00	7.00	4.62	1.11
Disposition to trust	1.00	6.80	4.67	1.00
Perceived risk	1.00	6.75	4.45	0.89

Tabel 2

Korelasi berpasangan kuadrat dan reliabilitas internal alfa

Variable	USE	TOI	TOG	DT	PR
Use intentions (USE)	0.86^a				
Trust of the Internet (TOI)	.498 ^b	0.83^a			
Trust of the government (TOG)	.512 ^b	.609 ^b	0.88^a		
Disposition to trust (DT)	.199 ^b	.381 ^b	.432 ^b	0.80^a	
Perceived risk (PR)	.527 ^b	.490 ^b	.351 ^b	.121	0.83^a

aCronbach's alpha ditampilkan pada diagonal utama.

bAtp signifikan < 0,01

Tabel 3

Hasil analisis faktor konfirmatori

Construct items	Std. loading	Comp. reliability	Variance extracted estimate
Use intentions		0.877	0.640
Use1	0.791		
Use2	0.819		
Use3	0.797		
Use4	0.793		
Trust of the Internet		0.828	0.616
TOI1	0.794		
TOI2	0.803		
TOI3	0.756		
Trust of the government		0.883	0.653
TOG1	0.806		
TOG 2	0.845		
TOG 3	0.795		
TOG 4	0.786		
Disposition to trust		0.806	0.510
DT1	0.667		
DT3	0.682		
DT4	0.788		
DT5	0.714		
Perceived risk		0.840	0.724
PR1	0.879		
PR3	0.822		

Tabel 4

Ringkasan model fit untuk model penelitian yang diusulkan proposed

Fit index	Model	Recommendation
χ^2	341.23	n/a
Degrees of freedom	141	n/a
P	<0.001	Non significant
χ^2/df	2.42	<3.00
GFI	.85	>.90
AGFI	.82	>.80
Comparative fit index (CFI)	.90	>.90
Tucker-Lewis Index (TLI)	.89	>.95
Root mean square error of approximation (RMSEA)	.08	<.10

nificant menunjukkan kecocokan mutlak model kurang dari yang diinginkan. Namun, karena uji χ^2 dari kecocokan model absolut sensitif terhadap ukuran sampel dan non-normalitas, ukuran kecocokan yang lebih baik adalah di atas derajat kebebasan. Rasio ini untuk model kami berada dalam tanda kurung 3 banding 1 yang disarankan (Chin dan Todd, 1995; Gefen, 2000).

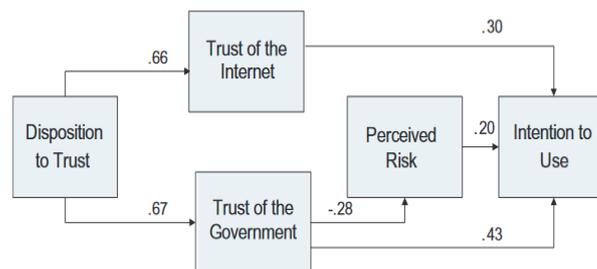
Biasanya, peneliti juga melaporkan sejumlah statistik kecocokan untuk menilai kecocokan relatif data dengan model. Semakin besar perbedaan antara kecocokan keseluruhan dari dua model, semakin besar nilai statistik deskriptif ini. Penelitian oleh Gerbing dan Anderson (1992) mengidentifikasi CFI sebagai salah satu indeks fit yang paling stabil dan kuat. Kami juga melaporkan RMSEA (Root Mean Square Error of Approximation), yang mengukur perbedaan per derajat kebebasan (Steiger dan Lind, 1980).

Tabel 5

Koefisien jalur dan pengujian hipotesis

	Relationship	Coefficients	p-Value	Supported
H1	TOI → USE	.29	<.001	YES
H2	TOG → USE	.42	<.001	YES
H3	DT → TOI	.66	<.001	YES
H4	DT → TOG	.67	<.001	YES
H5	PR → USE	.22	<.001	NO ^a
H6	TOI → PR	.13	.190	NO
H7	TOG → PR	-.28	<.005	YES

aJalannya signifikan. Namun hipotesis tersebut tidak didukung karena tanda koefisien berlawanan dengan arah prediksi.



Gambar 2. Hubungan yang signifikan.

5. DISKUSI

Kepercayaan berbasis institusi, atau kepercayaan di Internet, merupakan elemen penting dari adopsi e-government. Warga harus percaya bahwa ada mekanisme untuk memastikan transmisi data yang aman dan pribadi melalui media yang tidak bersifat pribadi. Instansi pemerintah harus mengambil keuntungan dari mekanisme pembangunan kepercayaan yang digunakan oleh vendor e-commerce, seperti memasang segel keamanan dan privasi, untuk mendorong adopsi layanan e-government. Instansi juga harus menggunakan pamflet dan poster di bata-dan-mortir mereka lokasi untuk menekankan mekanisme keamanan dan privasi yang digunakan untuk memastikan layanan yang andal.

Disposisi untuk percaya adalah kecenderungan pribadi yang tidak dapat dimanipulasi oleh lembaga pemerintah. Namun, penyedia layanan e-government harus menyadari keberadaannya dan dampaknya pada mode kepercayaan lain yang lebih fleksibel, seperti kepercayaan Internet dan kepercayaan pemerintah. Secara alami, beberapa konstituen akan lebih enggan dan skeptis untuk menggunakan layanan e-government daripada yang lain. Warga dengan kecenderungan yang lebih rendah untuk percaya, bagaimanapun, dapat mewakili peluang terbesar untuk pertumbuhan dalam adopsi e-government. Instansi pemerintah harus berupaya menjangkau kelompok warga yang mencurigakan ini untuk mewujudkan pengembalian terbesar atas investasi TI mereka. Lembaga dapat memberikan insentif untuk mendorong warga mencoba layanan e-government. Mungkin sebuah agen dapat menjamin pemrosesan online akan lebih cepat daripada transaksi tatap muka atau telepon. Setelah warga negara memiliki pengalaman sukses dengan layanan ini, dia akan mulai mengembangkan kepercayaan di Internet dan pemerintah yang, pada gilirannya, dapat meningkatkan keinginannya untuk menggunakan layanan e-government di masa depan.

Studi ini memiliki berbagai implikasi praktis bagi penyedia layanan pemerintah. Ini menyoroti pentingnya kepercayaan warga baik pada agensi maupun teknologi yang digunakan untuk menyediakan layanan elektronik. Oleh karena itu, lembaga pemerintah pertama-tama harus menekankan kompetensi umum mereka di bidang keahlian khusus mereka, dan kemudian menonjolkan kemampuan mereka untuk menyediakan layanan mereka melalui Internet. Di sektor swasta, bisnis telah mengakui pentingnya kepercayaan dan persepsi risiko. Perusahaan e-commerce memposting segel kepercayaan, mempromosikan kebijakan privasi, dan menekankan fitur keamanan. Sangat penting bagi lembaga pemerintah untuk memperoleh dan mengiklankan fitur yang meningkatkan persepsi warga tentang kepercayaan situs juga. Mereka juga dapat memberikan segel kepercayaan dan privasi di situs web mereka dan mempromosikan reputasi mereka melalui testimoni online. Berkolaborasi dengan bisnis terkemuka di sektor swasta juga merupakan cara untuk meningkatkan persepsi warga.

Penelitian di masa depan diperlukan untuk menentukan apakah ada konstruksi kepercayaan tambahan yang unik untuk adopsi e-government. Misalnya, mengingat bahwa lebih dari separuh responden memiliki pengalaman menggunakan layanan e-government, akan menarik untuk membandingkan persepsi kepercayaan mereka dengan penggunaan aktual layanan elektronik. Perbedaan antara interaksi pemerintah-ke-warga dan interaksi bisnis-ke-konsumen dapat mengakibatkan faktor tambahan yang tidak ada dalam e-commerce. Studi masa depan juga harus mengeksplorasi anteseden dari setiap konstruk untuk memperluas kekuatan penjelas model. Model ini juga dapat digunakan untuk mempelajari kepercayaan pada sistem e-government tertentu, seperti sistem e-voting. Kepercayaan dan risiko adalah konsep integral dari adopsi e-voting. Model ini menyediakan sarana untuk memunculkan persepsi warga tentang risiko yang terlibat dan kepercayaan yang diperlukan untuk mendorong penerimaan teknologi berbasis Internet di sektor publik.

PERENCANAAN STRATEGIS SISTEM INFORMASI PADA CV. CANDO CREATIVEHOUSE

1. LATAR BELAKANG

Saat ini kebutuhan informasi sangat penting dan mendesak sejalan dengan arus globalisasi yang terjadi diseluruh dunia. Keberhasilan informasi sangat didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai. Pemakaian computer dalam kehidupan kita telah sangat meluas dan memasyarakat. Tidak hanya terbatas dalam lingkungan kerja, akan tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Dalam lingkungan perusahaan komputer adalah alat bantu yang mutlak diperlukan. Penerapan sistem informasi yang berbasis komputer (CBIS) menjadi kebutuhan yang mutlak dan dapat memberikan keunggulan kompetitif sehingga mendapat prioritas yang tinggi (Sutabri, 2012).

Perencanaan strategis sistem informasi merupakan proses identifikasi portofolio aplikasi sistem informasi berbasis komputer yang akan mendukung perusahaan dalam pelaksanaan rencana bisnis dan merealisasikan tujuan bisnisnya. Perencanaan ini mempelajari pengaruh sistem informasi terhadap kinerja bisnis dan kontribusi bagi perusahaan dalam memilih Langkah-langkah strategis. Selain itu, perencanaan strategis sistem informasi juga menjelaskan berbagai tools, Teknik, dan kerangka kerja bagi manajemen untuk menyelaraskan strategi sistem informasi dengan strategis bisnis, bahkan mencari kesempatan baru melalui penerapan teknologi yang inovatif (Ward and Peppard, 2002).

Pentingnya suatu perencanaan strategis sistem informasi bagi kemajuan bisnis, mendorong berbagai perusahaan untuk mengadakan suatu pengembangan sistem informasi dan teknologi informasi yang digunakan. Beberapa contoh perusahaan yang membutuhkan analisis perencanaan strategis sistem informasi ialah perusahaan yang belum lama berdiri, perusahaan yang belum mempunyai sistem informasi yang

terintegrasi ataupun perusahaan yang ingin merencanakan startegi baru dalam menjalankan bisnisnya.

CV. Cando Creativehouse merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang multimedia di kota Palembang. Cando Creativehouse merupakan perusahaan *startup* atau baru, yang berdiri pada tahun 2019. Perusahaan ini merupakan perusahaan penyedia jasa multimedia seperti fotografi, videografi, animasi, design dan hal-hal lain yang berhubungan dengan multimedia.

Kurangnya pemanfaatan teknologi informasi belum dapat membantu menyelesaikan masalah yang ada pada CV. Cando Creativehouse. Infrastruktur dan aplikasi SI/TI belum mampu mendukung proses bisnis dan memberikan keunggulan kompetitif. Pada perusahaan CV. Cando Creativehouse juga belum mempunyai divisi yang bertanggung jawab atas permasalahan SI/TI mengakibatkan kurang maksimalnya proses kerja. Disamping itu perusahaan ini juga belum mempunyai sistem yang terintegrasi antar divisi menimbulkan masalah yaitu kurangnya efisien dalam melakukan pekerjaan seperti penginputan data secara manual, pemberian tugas kepada antr divisi secara manual dan pemindahan data yang masih menggunakan media penyimpanan manual.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dalam CV. Cando Creativehouse , peneliti tertarik untuk membuat perencanaan strategis sistem informasi pada CV. Cando Creativehouse. Rencana strategis ini dapat dijadikan acuan untuk pemanfaatan sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan perencanaan dan memberikan arahan bagi pengembangan sistem informasi yang mampu memberikan kontribusi penyelesaian permasalahan bisnis dan sistem informasi perusahaan. Berdasarkan latar belakang diatas, judul yang diambil adalah “**Perencanaan Strategis Sistem Informasi Pada CV. Cando Creativehouse**” menarik untuk dikaji dan layak untuk dikembangkan.

Public Private Partnership Pada Layanan EGovernment Untuk Meningkatkan Kualitas Pelayanan Pada Bidang Kesehatan Masyarakat

1.1 Latar Belakang

Perkembangan media saat ini dapat dikatakan sangat berkembang pesat terutama berkaitan dengan media massa, bahkan muncul kalimat hidup ini dikendalikan media massa. Hampir seluruh aktivitas individu tidak lepas dari terpaan atau penggunaan media massa seperti, majalah, surat kabar, televisi, dan radio. Masyarakat mampu memperoleh informasi yang beragam melalui media tersebut diantaranya ada yang bersifat umum maupun memiliki segmentasi khusus. Media sosial didefinisikan sebagai alat teknologi informasi online yang memungkinkan setiap pengguna melakukan komunikasi dengan mudah melalui internet dalam berbagi informasi seperti pesan teks, gambar, video, audio dan lain sebagainya (Odewole, 2017) .

Kemajuan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah sangat memfasilitasi pengembangan pemerintahan elektronik (E-Government) di seluruh dunia (Deng, 2008), (Lee, 2010) menghasilkan transformasi pengiriman layanan publik yang berpusat pada pemerintah ke pengiriman layanan EGovernment yang berpusat pada warga negara (Al-Sobhi, F., Weerakkody, V., & Kamal, M. M, 2010). Pemerintah di seluruh dunia terus-menerus menggunakan EGovernment untuk mengubah penyampaian layanan publik mereka, mempromosikan interaksi yang lebih besar antara warga negara dan pemerintah 2 ` mereka, merampingkan komunikasi dua arah antara warga dan pemerintah, meningkatkan efisiensi organisasi publik, dan menghemat uang pembayar pajak (Gauld, R., Goldfinch, S., & Horsburgh, S, 2010).

Akibatnya, nilai riil diciptakan untuk warga negara melalui akses yang mudah ke layanan publik, perluasan jangkauan layanan tersebut, penghapusan jarak, dan penghematan waktu dan uang (Badri, M. A., & Alshare, K, 2008), (Beynon-Davies, 2005), (Jaeger, P. T., & Thompson, K. M, 2003). Bahkan, E-

Government sering dipandang sebagai sarana yang efektif untuk menciptakan nilai publik bagi warga negara (Perserikatan Bangsa-Bangsa, 2003).

Konsep nilai publik adalah sarana populer untuk mengevaluasi kinerja kualitas layanan publik (Moore, 1995). Ini memberikan kerangka kerja inklusif untuk memeriksa kinerja organisasi publik pada penciptaan nilai publik untuk warga negara (Alford, 2009), (Kelly, G., Mulgan, G., & Muers, S, 2002) & (Moore, 1995). Dengan menggunakan konsep ini, efisiensi organisasi publik dapat dinilai (Kelly, G., Mulgan, G., & Muers, S, 2002), (Moore, 1995). E-Government menawarkan banyak peluang bagi pemerintah untuk meningkatkan pengiriman layanan publik melalui otomatisasi berbagai proses layanan publik (Kearns, 2004).

Dengan pesatnya perkembangan E-Government, mengadopsi konsep nilai publik untuk mengevaluasi kinerja E-Government dari perspektif warga negara tidak hanya sesuai tetapi juga diperlukan. Berdasarkan hasil survei E-Government yang dilakukan oleh Persatuan Bangsa-Bangsa melalui data yang dirilis (<https://publicadministration.un.org>) menempatkan Indonesia di posisi 107 dari 193 negara tahun 2018. Posisi tersebut 3` naik 9 peringkat dibanding tahun 2016 lalu. Fakta ini menjadi alasan utama bagi Indonesia di tengah upaya untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik terutama pada bidang pelayanan kesehatan masyarakat.

Ada beberapa upaya penting dalam mengembangkan berbagai metodologi untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik E-Government dari berbagai perspektif. Jenis layanan untuk meningkatkan kualitas pelayanan yaitu terhadap Orientasi pengguna (Jorgensen, T. B., & Bozeman, B, 2007) , Efisiensi (Jorgensen, T. B., & Bozeman, B, 2007), (Kernaghan, 2003), Keterbukaan (Jorgensen, T. B., & Bozeman, B, 2007); (Kernaghan, 2003), Responsiveness (Jorgensen, T. B., & Bozeman, B, 2007). Dalam meningkatkan kualitas tersebut maka pemerintah memerlukan pihak ketiga (swasta) yang berfokus dan memfasilitasi pada pengembangan sistem teknologi E-Government dan sebagai pihak yang menjembatani antara pemerintah dan masyarakat.

Sehingga pemerintah akan lebih fokus ke layanan intinya yaitu tindakan terhadap pelayanan kesehatan masyarakat tersebut, sehingga meningkatkan respon terhadap masyarakat, efisiensi, keterbukaan terhadap semua pihak yang terlibat yaitu masyarakat, lembaga pemerintah, perusahaan swasta. Untuk sistem pengaduan masyarakat kota Palembang mempunyai situs pemerintahan yang

beralamatkan di <https://www.palembang.go.id/pengaduanmasyarakat>, namun di dalam situs tersebut hanya berisikan pengaduan terhadap rumah sakit umum saja dan untuk tindakan terhadap rumah sakit lain dan puskesmas lain belum ada. Dan juga dampak dari pengaduan tersebut terhadap rumah sakit belum terbuka (transparency)..

TOPIK MASALAH PENELITIAN DI TEMPAT KERJA

LATAR BELAKANG

Pagar Alam merupakan kota wisata yang memiliki banyak destinasi wisata yang belum banyak diketahui oleh para wisatawan yang berasal dari luar kota Pagar Alam.

Berdasarkan hasil wawancara dalam hal ini Dinas pariwisata Kota Pagaralam, pihak Pengelola Pariwisata saat ini masih membutuhkan media informasi yang tepat, agar dapat mempromosikan tempat wisata secara cepat, tepat, dan efisien. Rata-rata masalah yang di alami oleh wisatawan adalah kurangnya informasi mengenai hotel dan tempat wisata. dan juga jarak antara hotel dan tempat wisata. Dengan adanya aplikasi sistem informasi ini diharapkan dapat membantu pihak pengelola pariwisata agar dapat memajukan industri pariwisata yang ada di kota Pagar Alam.

Kami selaku pekerja di dinas pariwisata merasakan betul bahwa kebutuhan yang paling besar dalam permasalahan ini adalah kurangnya informasi yang dapat diakses kalangan masyarakat diluar kota pagaralam, saya harapkan penelitian ini dapat membantu menyelesaikan permasalahan tersebut.

Permasalahan diatas yang juga saya ajukan menjadi judul skripsi saya dahulu.

BIODATA PENULIS

Nama : FEBRA OKTARIANSYAH
Tempat, Tanggal Lahir : PagarAlam, 27 Februari 1997
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Nama Orang Tua : Bahrul Hidayat (bpk) Hernizah (Ibu)
Hobby : Alat music dan olahraga
Status : Belum Menikah
Pekerjaan : Tenaga kerja swasta dan pengusaha
Alamat : Pagaralam
No Telp : 081289513366
Email : foktariansyah2@gmail.com
Pendidikan Formal : TK lulus tahun 2002
SD Muhammdiyah 1 Pagaralam
SMP N 3 pagaralam
SMA N 1 pagaralam
S1 Teknik informatika Institut Teknologi PLN Jakarta
Pendidikan Non Formal : -

PENGARUH KUALITAS LAYANAN E-COMMERCE SHOPEE TERHADAP LOYALITAS PENGGUNA SHOPEE

Oleh

Hairina Septiani

Hadirnya dunia internet yang bisa digunakan dengan smartphone semakin menambah kemudahan kita untuk menjalankan aktivitas. *e-commerce* adalah aktivitas belanja *online* dengan menggunakan jaringan internet serta cara transaksinya melalui transfer uang secara digital (Kalakota dan Whinston, 1997). *e-commerce* menjadi salah satu hasil adopsi penggunaan internet yang dilakukan pebisnis untuk menjalankan bisnisnya. Peningkatan pengguna internet memunculkan peluang bagi *e-commerce* untuk memasarkan produknya (Bhalekar et. al, 2014).

Meningkatkan kualitas layanan *e-commerce* dianggap sebagai salah satu faktor kunci menuju kesuksesan atau kegagalan dalam rantai pasokan *e-retailing*. Menurut (Lai, 2014), kecepatan perkembangan teknologi, komunikasi, dan informasi dan *e-commerce* memungkinkan konsumen untuk membeli produk dan jasa secara online. Pada saat yang sama, pertumbuhan yang pesat dari toko online telah mendorong persaingan hebat diantara penjualan *e-commerce* yang semakin melihat pengalaman pelanggan sebagai sesuatu penting (Lai, 2014). *e-commerce* menjadi alternatif bisnis di era modern yang sejalan dengan kondisi pasar yang semakin dinamis dan persaingan yang kompetitif, mengakibatkan perubahan pada perilaku konsumen.

Shopee adalah salah satu *e-commerce* yang banyak digemari saat ini. Shopee adalah suatu situs *e-commerce* atau tempat untuk berbelanja online dengan mudah karena setiap konsumen dapat menggunakan situs shopee melalui smartphonenya dan mendapatkan produk yang diinginkan dengan harga yang terjangkau tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Shopee didirikan oleh Forrest Li pada tahun 2009, situs shopee ini pertama kali diluncurkan di Singapura tahun 2015 lalu sejak saat itu memperluas jaringannya ke berbagai negara. *e-commerce* Shopee menyediakan berbagai layanan dalam produknya, seperti jasa pengiriman, reward koin, ShopeePay, acara bulanan, voucher pembelian, voucher gratis ongkir, pembayaran tagihan, pembelian pulsa dan paket data, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh kualitas layanan Shopee terhadap loyalitas pengguna. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan variable independen kualitas layanan yang terdiri dari reward koin, jasa pengiriman, ShopeePay, acara bulanan, dan variabel dependennya adalah loyalitas pengguna Shopee. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca mengenai layanan-layanan *e-commerce* yang dapat memberikan pengaruh pada loyalitas pelanggannya. Hasil yang didapatkan dari penelitian diharapkan dapat membantu pihak Shopee dalam mempertahankan maupun mengoptimalkan kualitas pelayanan, dijadikan acuan untuk berbisnis bagi pihak lainnya dan untuk rujukan dalam penelitian selanjutnya.