

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-Government merupakan suatu sistem teknologi informasi yang dikembangkan oleh pemerintah untuk meningkatkan pelayanan publik dengan memberikan pilihan kepada masyarakat untuk mendapatkan kemudahan akses informasi publik. Penyelenggaraan pemerintahan yang baik dan peningkatan layanan publik yang efektif dan efisien diperlukan adanya kebijakan dan strategi pengembangan *E-Government*. Kebijakan dan strategi tersebut diatur dalam Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *E-Government* di seluruh jajaran pemerintahan secara menyeluruh. Untuk itu, sosialisasi *E-Government* perlu dilakukan secara konsisten, berkesinambungan dan insentif kepada masyarakat dikarenakan masyarakat belum mengerti apa dan bagaimana aplikasi *E-Government* serta manfaat yang dapat mereka ambil (Wirawan, 2020).

Kemajuan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sangat berperan penting dalam melakukan pelaksanaan pemerintahan. Tujuannya adalah agar hubungan-hubungan tata Pemerintahan (*governance*) yang melibatkan Pemerintah, swasta dan masyarakat dapat tercipta sedemikian rupa sehingga lebih efektif, efisien, produktif dan responsif. *E-Government*

yang digunakan sebagai media pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk mendukung tata kelola pemerintahan yang baik (*good governance*) dalam hubungannya dengan badan publik, masyarakat maupun dunia usaha.

Permasalahan yang terjadi pada saat ini ialah belum diketahui sejauh mana tingkat kesiapan Pemerintah Kota Prabumulih dalam penggunaan dan penerapan teknologi informasi khususnya *E-Government*. Karena hal tersebut perlu dilakukan suatu analisis atau penilaian terhadap kesiapan penerapan teknologi informasi dalam hal ini Pemerintah Kota Prabumulih. Guna mendukung Pemerintah Kota Prabumulih untuk melakukan implementasi eGovernment dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang baru untuk lebih mengeksplorasi informasi sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal. Pengguna *E-Government* mencakup populasi yang luas, baik untuk kalangan pemerintah, warga negara maupun kalangan bisnis, sehingga pada akhirnya tercipta hubungan yang saling menguntungkan.

Guna mendukung dalam mengukur tingkat kesiapan Pemerintah Kota Prabumulih, perlu digunakan suatu metode yang dapat melakukan penilaian terhadap kesiapan terutama Pemerintah Kota Prabumulih dalam menerapkan *E-Government*. Salah satu penerapan teknologi informasi yang digunakan saat ini oleh pihak Pemerintah Kota Prabumulih untuk dilakukan analisa kesiapan adalah <http://www.disdik.kotaprabumulih.go.id>. *Technology Readiness (TR)*

adalah kecenderungan seseorang untuk mau menggunakan sebuah teknologi baru yang bertujuan untuk mencapai kehidupan sehari-hari ataupun di dalam tempat kerja. Sedangkan *Technology readiness index* adalah sebuah indeks yang digunakan untuk mengukur kesiapan pengguna teknologi baru dalam mencapai tujuan di dalam kehidupan sehari-hari dan pekerjaan (Kristy *et al.*, 2020).

Berdasarkan fenomena dari latar belakang di atas maka peneliti memiliki ide untuk melakukan penelitian yang berjudul "**Analisis Kesiapan Pemerintahan Kota Prabumulih Dalam Implementasi *E-Government* Menggunakan Metode *Technology readiness index (TRI)***".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

Bagaimana melakukan analisis kesiapan Pemerintahan Kota Prabumulih dalam implementasi *e-government* menggunakan metode *Technology readiness index (tri)*?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan tidak menyimpang dari rumusan masalah yang ada, berikut ini merupakan batasan dari penelitian yang akan dilaksanakan.

1. Data yang digunakan adalah data yang diperoleh dari Dinas pendidikan dan Kebudayaan Kota Prabumulih,

2. Melakukan analisa kesiapan pihak Dinas pendidikan dan Kebudayaan dalam penerapan teknologi baru,
3. Menggunakan metode *Technology readiness index (TRI)* dalam analisa kesiapan.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berikut merupakan tujuan dan manfaat yang ada pada penelitian, yaitu:

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat analisa kesiapan penerapan teknologi baru pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Prabumulih.
2. Melakukan analisa dengan menggunakan metode *Technology readiness index (TRI)* untuk mengukur sejauh mana kesiapan dari penerapan teknologi baru.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu pihak Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Prabumulih dalam mengetahui evaluasi dan analisa kesiapan pada penerapan teknologi baru.
2. Membantu melakukan analisa dengan metode *Technology readiness index (TRI)* untuk mengetahui sejauh mana kesiapan dari pihak Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Prabumulih.

1.5. Sistematika penulisan

Sistematika ini secara garis besar dapat memberikan gambaran isi, yang berupa susunan bab dari hasil penelitian.

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan Latar Belakang penelitian, Perumusan Masalah penelitian, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat penelitian skripsi, serta Sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas tentang teori yang mendukung terhadap masalah yang dibahas dalam penyusunan penelitian skripsi ini yang terdiri dari pengertian teori yang dipakai, metode penelitian, metode pengembangan sistem dan penelitian terdahulu.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai Metode pengumpulan data, Metode penelitian, Lokasi, Waktu, Teknik Analisis serta Pemodelan sistem dalam membangun sistem dan perancangan sistem yang berguna sebagai acuan dalam pembangunan sebuah sistem

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang implementasi sistem secara detail. Sesuai dengan rancangan dan berdasarkan komponen, *tools*, atau bahasa pemrograman yang dipakai.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan tentang beberapa kesimpulan dari permasalahan pada bab-bab sebelumnya serta memberikan pengembangan saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.

