BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

E-government atau yang lebih dikenal dengan *e-gov* adalah penggunaan teknologi informasi oleh pemerintah untuk memberikan informasi dan pelayanan bagi warganya, urusan bisnis, serta hal-hal lain yang berkenaan dengan pemerintahan. Tujuan yang diharapkan dari *e-government* adalah untuk meningkatkan mutu layanan publik melalui pemanfaatan teknologi informasi dalam proses penyelenggaraan pemerintahan, terbentuknya kepemerintahan yang bersih, transparan, dan mampu menjawab tuntutan perubahan secara efektif serta perbaikan organisasi, sistem manajemen, dan proses kerja pemerintahan.

Namun bukanlah hal yang mudah untuk dapat mengimplementasikan *e-government* didalam sistem suatu pemerintahan. Karena akan ada banyak hambatan dan tantangan yang akan dihadapi. Tapi bukan sesuatu hal yang mustahil bila suatu saat *e-government* ini akan menjadi ujung tombak dari keberhasilan pemerintah untuk menjalankan sistem yang lebih efektif dan efisien.

Pemanfaatan sistem *e-government* di Indonesia masih kalah dibandingkan dengan *e-government* yang ada di negara-negara maju. Hal ini karena tingkat kepedulian masyarakat Indonesia yang masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 1.1 yang menunjukkan bahwa peringkat Indonesia dalam *e-government Readiness* adalah peringkat ke 48, 96 dan 87 pada tahun 2004, 2005 dan 2008.

Tabel 1.1 ***Global E-government Readiness***

No	Negara	*E-government Readiness Ranking*		
		2004	2005	2008
1	Singapura	8	7	23
2	Filipina	47	41	34
3	Malaysia	42	43	64
4	Thailand	50	46	66
5	Indonesia	85	96	87
6	Brunei Darussalam	63	73	91
7	Vietnam	112	105	106
8	Kamboja	129	128	139
9	Myanmar	123	129	144
10	Timor Leste	174	144	155
11	Laos	144	147	156

Sumber *International Communication Union* (2006)

Di antara negara-negara yang ada di kawasan Asia Tenggara, Indonesia pada tahun ini menempati posisi ke tujuh di bawah Brunei Darussalam dan Vietnam, dan hanya satu tingkat lebih tinggi daripada Kamboja. Sedangkan untuk tataran global, posisi Indonesia juga tidak mengalami peningkatan. Pada tahun 2004 berada pada posisi ke 85, tahun 2005 menempati ranking 86, kemudian pada tahun ini posisi Indonesia merosot lagi menjadi ranking 106.

Setelah melakukan penelitian dengan melakukan pengamatan terhadap beberapa situs-situs (*e-government*) lalu menyebarkan angket/kuesioner, maka terdapat beberapa fenomena yang menyebabkan Indonesia menempati peringkat ke 106, Salah satunya adalah masyarakat Indonesia yang jarang mengakses situs-

situs *e-government*. Pada Tabel 1.2, ditunjukkan bahwa sebanyak 32,5% responden menjawab bahwa mereka tidak sering mengakses situs-situs pemerintahan (*e-government)* dan sebanyak 60% masyarakat menjawab bahwa mereka sangat tidak sering mengakses situs-situs pemerintahan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa memang masyarakat jarang atau bahkan tidak pernah membuka situs-situs pemerintahan (*e-government).*

Tabel 1.2 Hasil Kuesioner 1

Pertayaan	Hasil Jawaban (%)				
	SS	S	BS	TS	STS
Apakah anda sering membuka situs *e-government* yang ada saat ini?	7,5	0	0	32,5	60

Keterangan :

SS : Sangat Sering

S : Sering

BS : Biasa Saja

TS : Tidak Sering

STS : Sangat Tidak Sering

Salah satu penyebab responden jarang membuka situs-situs pemerintahan (*e-government*), mungkin disebabkan oleh kurang jelasnya *user profil* dari pengguna yang telah ditargetkan oleh pemerintah untuk mengakses situs-situs pemerintahan tersebut.

Selain itu, banyak responden yakni sebanyak 60% menganggap bahwa fungsionalitas-fungsionalitas yang disediakan oleh situs-situs pemerintaha (*e-government)* yang ada saat ini masih belum sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini tampak pada Tabel 1.3, yakni sebagai berikut.

Tabel 1.3 Hasil Kuesioner 2

Pertayaan	Hasil Jawaban (%)				
	SS	S	BS	TS	STS
Apakah fungsionalitas situs *e-government* yang ada saat ini sudah sesuai dengan kebutuhan Anda?	7,5	0	32,5	60	0

Keterangan :

SS : Sangat Sesuai

S : Sesuai

BS : Biasa Saja

TS : Tidak Sesuai

STS : Sangat Tidak Sesuai

Masalah lain yang timbul, akibat permasalahan tersebut adalah tampilan dari situs-situs tersebut menjadi kurang menarik. Hal ini tampak pada Tabel 1.4, yang menunjukkan bahwa sebanyak 32,5% responden menjawab bahwa tampilan dari situs-situs pemerintahan yang ada saat ini biasa saja, bahkan 60% responden menjawab bahwa tampilan dari situs-situs *e-government* tersebut tidak menarik.

Tabel 1.4 Hasil Kuesioner 3

Pertayaan	Hasil Jawaban (%)				
	SM	M	BS	TM	STM
Apakah tampilan situs *e-government* yang ada saat ini menarik?	7,5	0	32,5	60	0

Keterangan :

SM : Sangat Menarik

M : Menarik

BS : Biasa Saja

TM : Tidak Menarik

STM : Sangat Tidak Menarik

Sedangkan, sebanyak 75% responden menganggap bahwa tampilan sebuah aplikasi itu sangat penting dan mempengaruhi kenyamanan mereka dalam mengakses sebuah aplikasi terutama dalam mengakses situs-situs pemerintahan (*e-goverment)*. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada Tabel 1.5.

Tabel 1.5 Hasil Kuesioner 4

Pertayaan	Hasil Jawaban (%)				
	SM	M	BS	TM	STM
Apakah tampilan mempengaruhi kenyamanan anda dalam mempengaruhi aplikasi?	75	25	0	0	0

Keterangan :

SM : Sangat Mempengaruhi

M : Mempengaruhi

BS : Biasa Saja

TM : Tidak Mempengaruhi

STM : Sangat Tidak Mempengaruhi

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, maka dibuatlah penelitian ini. Penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisa model antarmuka pengguna (*interface*) yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna situs-situs pemerintahan (*e-government*) dengan membuat model *interface* yang sesuai dengan *user profile* dan fungsionalitas-fungsionalitas yang dibutuhkan oleh para pengguna yang dilihat dari segi ilmu interaksi manusia dan komputer (IMK).

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat disimpulkan berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan pada subbab 1.1 adalah “Bagaimana model *inteface* untuk situs pemerintahan (*e-government*)”.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk menganalisa model *interface* dalam membangun situs pemerintahan (*e-government*).

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan *user profile* dari pengguna situs pemerintahan (*e-government*).
2. Menentukan fungsionalitas-fungsionalitas yang dibutuhkan pada situs pemerintahan (*e-government*).
3. Memodelkan *interface* situs pemerintahan (*e-government*) yang sesuai dengan *user profile* dan fungsionalitas-fungsionalitas yang dibutuhkan.

1.4 Batasan masalah

Batasan masalah atau ruang lingkup kajian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan beberapa pengamatan terhadap situs-situs pemerintahan yang telah ada saat ini dan dengan menyebarkan angket/kuesioner kepada para pengguna situs-situs pemerintahan (*e-government)*.
2. Data yang diolah adalah data hasil observasi dan data hasil penyebaran angket/kuesioner.
3. Keluaran yang dihasilkan adalah model *interface* untuk membangun sebuah situs pemerintahan (*e-government)* dengan beberapa batasan sebagai berikut:

a. Template yang disediakan terdiri dari ada 3 buah template.
b. Menu dibatasi maksimal berjumlah 8 buah.
c. Modul yang disediakan sebanyak 5 buah modul diantaranya adalah modul untuk menampilkan berita terbaru, modul untuk login ke email, modul untuk melakukan polling, modul untuk menampilkan link terkait dan modul untuk pencarian.
d. Layout yang disediakan, ada tiga macam, yakni layout dengan 1 kolom, 2 kolom da 3 kolom. Hal ini disimipulkan dari hasil pengamatan terhadap beberapa situs pemerintahan yang telah ada.

4. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun model *interface* untuk situs pemerintahan (*e-government)* adalah bahasa pemrograman PHP.
5. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Adobe Dreamwever CS3 dan MySQL server 5.1 sebagai *Database Management System* (DBMS).
6. Pemodelan dan perancangan sistem dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pemodelan berbasis stuktural/prosedural.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metodologi ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak

1.5.1 Tahap pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Lapangan

   Studi lapangan adalah cara mengumpulkan data dengan cara melakukan penelitian langsung dengan objek penelitian. Studi lapangan meliputi kegiatan observasi dan penyebaran angket/kuesioner.

   a. Observasi

      Observasi adalah tahap pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap sistus-situs *e-goverment* yang ada saat ini.

   b. Angket/kuesioner

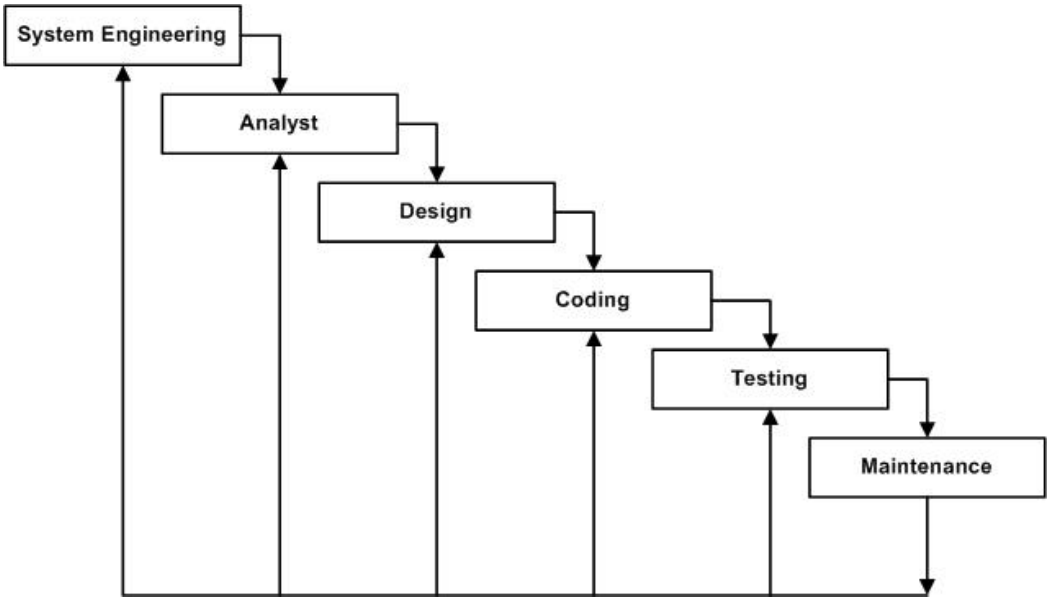
      Kuesioner atau angket adalah tahap pengambilan data dengan cara mengedarkan suatu daftar pertanyaan berupa formulir, yang diajukan secara tertulis kepada sejumlah subjek untuk mendapat jawaban atau tanggapan (*respon*) tertulis seperlunya.

2. Studi Pustaka

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

1.5.2 Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan dalam memodelkan *interface* situs pemerintahan *(e-goverment)* ini dengan menggunakan metode *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya, dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

a. Rekayasa Sistem (*System Engineering*)

Rekayasa sistem merupakan tahap untuk menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya ke dalam pembentukan perangkat lunak.

b. Analisis Sistem (*System Analisis*)

Analisis sistem merupakan tahap untuk menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan perangkat lunak.

c. Mendesain Sistem (*System Design*)

Desain sistem adalah tahap penerjemahan dari data yang telah dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna aplikasi.

d. Koding Sistem (*System Coding*)

Mengkoding adalah tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian Sistem (*System Testing*)

Pengujian sistem merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Pemeliharaan Sistem (*System Maintenance*)

Pemeliharaan sistem tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dibagun dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sistem sesuai dengan permintaan pengguna aplikasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menguraikan tentang latarbelakang permasalahan, perumusan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian, seperti penjelasan mengenai konsep *e-government, user interface,* CMS, metode kano, basis data dan pemodelan pembangun perangkat lunak.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III memaparkan penjelasan mengenai analisis sistem seperti analisi masalah, analisis non fungsional (*hardware, software,* dan *brainware),* analisis basis data, kebutuhan fungsional serta perancangan sistem seperti perancangan antarmuka, perancangan pesan dan jaringan semantik.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab IV Membahas mengenai implementasi seperti implementasi kebutuhan *hardware* dan *software*, implementasi basis data, dan implementasi antarmuka, serta penjelasan megenai hasil pengujian sistem yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi kesimpulan dan saran untuk memberikan masukan atau saran bagi perbaikan sistem guna memperoleh kesempurnaan dalam menjalankan sistem yang telah dibuat.