

# Pemanfaatan *E-Government* Dalam Meningkatkan Pelayanan Dan Pemberdayaan Masyarakat Di Kecamatan Pugung

Heni Septia<sup>1</sup>, Suyono<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi Manajemen Informatika STMIK Pringsewu  
Jl. Wisma Rini No 09 Pringsewu, Lampung, Indonesia  
Email : [heniseptia97@gmail.com](mailto:heniseptia97@gmail.com)

**Abstract**—E-Government adalah istilah yang sangat populer saat ini, dimana secara umum *e-government* adalah upaya mengaplikasikan pelayanan pemerintahan melalui system informasi berbasis computer. Dalam penelitian dan pengembangan sistem menggunakan pendekatan metode *system development life cycle* (SDLC) yang meliputi tahapan perancangan, analisis, desain, dan implementasi sistem. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan studi pustaka. Sistem informasi *e-government* ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, CSS, HTML, JQUERY, JAVASCRIPT dan basis data MySQL yang dikembangkan dalam website. dari hasil pembahasan di dapatkan sebuah kesimpulan layanan informasi yang lebih cepat, tepat, dan akurat, serta dapat di akses kapan saja dan dimana saja tanpa harus bertatap muka secara langsung.

**Keywords;** *Egovernment, Pelayanan, Pemberdayaan, Pugung.*

masyarakat melalui peningkatan efisien, efektivitas, dan produktivitas Desa[3].

Dalam penelitian terdahulu fitur yang ada pada aplikasi masih sangat terbatas, hanya menampilkan menu standar untuk websitenya, sedangkan penelitian saya akan ditambahkan fitur baru yang lebih menarik dan tabel untuk melihat persentasi dan pelayanan dan potensi yang ada di daerah pugung, agar lebih efektif dan efisien dalam pemanfaatan E-Government yang ada. Model pelayanan publik pemerintah melalui pemanfaatan *e-government* lebih fleksibel dan lebih berorientasi pada kepuasan pengguna.

Penelitian ini terfokus pada aplikasi website yang mampu menyajikan data organisasi pemerintahan di daerah pugung. Sistem yang akan dipromosi adalah sistem informasi berbasis web dimana aplikasi dan database berpusat pada server dan aplikasi dapat diakses secara lebih cepat dan akurat. Sistem yang akan dipromosi juga memungkinkan pelayanan publik tidak melakukan secara face to face.

## I. PENDAHULUAN

Komitmen pemerintah dalam upaya untuk mengembangkan penyelenggaraan pemerintahan yang berbasis elektronik serta melakukan transformasi guna memfasilitasi kegiatan masyarakat dan kalangan bisnis untuk menuju masyarakat yang berbasis pengetahuan (*Knowledge-based society*). Melalui pengembangan *e-government*, pemerintah mengharapkan dapat dilakukan sistem manajemen dan proses kerja di lingkungan pemerintah dan pemerintah daerah otonom dengan mengoptimalkan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Untuk implementasi *e-government*, pemerintah telah mengeluarkan kebijakan dan strategi nasional pengembangan E-Government yang dituangkan melalui Inpres No. 3 Tahun 2003[1].

Menurut penelitian Sri Hartati, Ricky Wijaya (2014) yang bertujuan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat luas tentang memperoleh informasi desa dengan cara mudah, cepat, efektif dan efisien tanpa mengenal batas waktu kapan pun dan dimanapun[2]. Sedangkan penelitian Eviana Septiana Rahman (2017) Sistem E-Government di implementasikan di Desa Wonokarto tujuan utama penelitiannya agar dapat meningkatkan kesejahteraan

## II. LANDASAN TEORI

### A. Konsep Egovernment

Menurut Yakub (2012 : 132) *e-government* adalah penggunaan teknologi informasi yang dapat meningkatkan hubungan antara pemerintah dan pihak-pihak lain. Pengguna teknologi ini kemudian menghasilkan hubungan bentuk baru seperti *government to citizen (G2C)* *government to business (G2B)* *government to government (G2G)* dan *internal efficiency & effectiveness (IEE)*[4][5], [6].

Menurut Indrajit (2006) *e-government* adalah penggunaan teknologi informasi oleh pemerintah (seperti *Wide Area Network, Internet* dan *Mobile Computing*) yang memungkinkan pemerintah untuk mentransformasikan hubungan dengan masyarakat, dunia bisnis dan pihak yang berkepentingan. Dalam prakteknya *e-government* adalah penggunaan internet untuk melaksanakan urusan pemerintah dan penyediaan pelayanan publik yang lebih baik dan berorientasi pada pelayanan masyarakat. Pengembangan *e-government* merupakan upaya untuk mengembangkan penyelenggaraan pemerintahan yang berbasis elektronik dalam rangka meningkatkan kualitas layanan publik secara efektif dan efisien. Jenis-jenis *e-government* yang digunakan

adalah G2C (*Government to Citizens*), G2B (*Government to business*), G2G (*Government to Government*)[7][1], [8], [9].

#### B. Website

Website adalah suatu kumpulan halaman – halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar gerak, suatu atau gabungan dari semua itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing – masing dihubungkan dengan link – link[10].

#### C. PHP

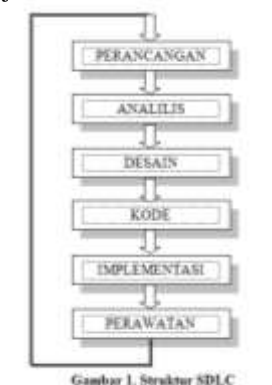
Menurut Abdul Kadir (2008 : 2) PHP yang merupakan singkatan dari PHP : *Hypertext preprocessor*, adalah bahasa pemrograman yang mana file dan seluruh prosesnya dikerjakan di server, kemudian hasilnya yang dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan browser (lebih dikenal dengan istilah *server – side scripting*)[11].

#### D. XAMPP dan MySQL

XAMPP adalah sebuah server web server apache yang didalamnya sudah tersedia database server MySQL dan support PHP programming. XAMPP merupakan software yang mudah digunakan, gratis dan mendukung instansi di Linux dan Windows. Keuntungan lainnya adalah Cuma menginstal satu kali sudah tersedia Apache Web Server, MySQL Database Server, PHP Support (PHP 4 DAN PHP 5) dan beberapa module lainnya[12].

### III. METODE PENELITIAN

SDLC (*system development life cycle*) atau siklus hidup pengembangan sistem dalam rekayasa perangkat lunak, adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem – sistem tersebut. Konsep ini umumnya merujuk pada sistem komputer atau informasi. SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahapan – tahapan sebagai berikut : perancangan, analisis, desain, kode, implementasi, uji coba dan perawatan[13].



Gambar 1. Struktur SDLC

#### 1. Perancangan

Perancangan sistem sangat diperlukan karena piranti perangkat lunak merupakan bagian dari suatu sistem yang lebih besar. Tahapan ini akan diterapkan pada sistem yang akan dibuat untuk sistem e-government di daerah pugung.

#### 2. Analisis

Analisis disini merupakan pengumpulan kebutuhan sistem untuk membangun sebuah website untuk masyarakat daerah pugung. Seperti menganalisa tampilan website, perangkat lunak (program) yang dibutuhkan, dan juga kemampuan kinerja yang diinginkan.

#### 3. Desain

Pada tahap ini kegiatan dilakukan secara bertahap yang memfokuskan pada empat bagian penting yaitu data, struktur sistem, detail prosedur dan karakteristik antar muka pemakai, desain yang baik dan nyaman akan membuat user senang mengunjungi dan nyaman dalam mencari sebuah informasi.

#### 4. Kode

Pada tahap ini kode – kode program yang dimengerti oleh komputer dituliskan ke dalam program editor website guna untuk membangun sebuah web yang akan digunakan,

#### 5. Implementasi

Setelah kode selesai ditulis, selanjutnya adalah uji coba sistem dengan menggunakan data seperti dilingkungan aslinya tetapi tidak menggunakan data sebenarnya melainkan hanya data simulasi untuk sekedar uji coba kelayakan sistem.

#### 6. Perawatan

Proses ini dilakukan setelah sistem digunakan oleh user, perubahan ataupun perbaikan akan dilakukan jika terdapat kesalahan, oleh karena itu sistem harus disesuaikan lagi untuk menampung perubahan kebutuhan.

### IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

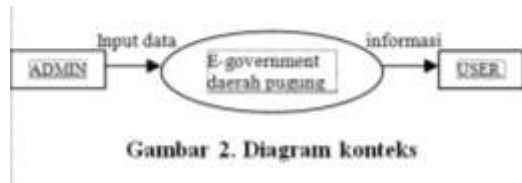
#### Perancangan Sistem

Diagram arus data adalah suatu model untuk menggambarkan asal data, tujuan data serta proses apa yang terjadi dalam suatu sistem. Dalam perancangan sistem ini, penulis menggunakan beberapa alat bantu untuk menjelaskan proses pendapatan yang dilakukan pelayanan dan pemberdayaan masyarakat pugung. Adapun tahap dalam proses tersebut adalah sebagai berikut :

#### A. Diagram Konteks

Hal pertama dalam membuat diagram arus data untuk merancang adalah membuat diagram konteks yang menggambarkan sistem secara keseluruhan. Dari diagram konteks terdapat dua pengguna sistem yaitu admin, user, model dasar sistem digambarkan pada diagram konteks yang dapat dilihat pada sistem

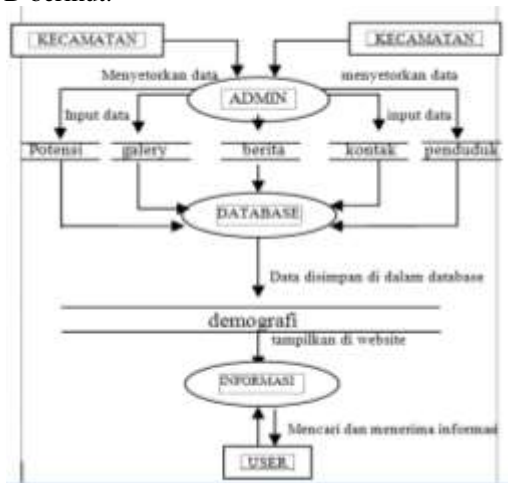
informasi e-government pelayanan dan pemberdayaan masyarakat pugung pada gambar berikut :



Gambar 2. Diagram konteks

B. DFD (Data Flow Diagram)

Merupakan sistem pengumpulan data yang menggambarkan laporan data tingkat kecamatan pugung sebelum sistem terkomputerisasi dan bagaimana rancangan dari sistem pengembangan membuat sebuah dokumen dapat dilihat pada gambar DFD berikut:



Gambar 3. DFD (Data Flow Diagram)

Rancangan Struktur Web

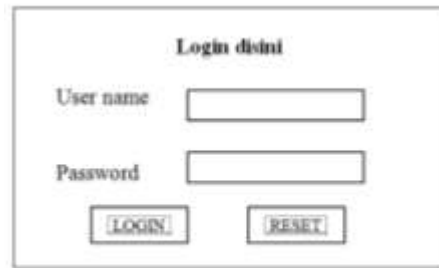
A. Rancangan Halaman Utama Web

Antar muka halaman web aplikasi sistem informasi e-government digunakan oleh admin dan user, untuk menampilkan berita seputar kegiatan kecamatan pugung, agenda serta fasilitas yang ada. Rancangan antar muka halaman web dapat dilihat gambar berikut :



Gambar 4. (rancangan halaman utama web)

B. Rancangan Halaman Login Admin



Gambar 5. (rancangan halaman login admin)

Implementasi

Pada bagian ini akan membahas implementasi dari analisis dan perancangan sistem. Hal yang dibahas dalam implementasi mencakup perangkat lunak yang digunakan, implementasi database, dan user interface yang diperlukan dalam membangun aplikasi E-government pada kecamatan pugung.

a. Perangkat Lunak

Pada implementasi, perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi E-government di kecamatan pugung antara lain: XAMPP 1.7.3, Notepad++, Adobe Photoshop CS4, dan sistem operasi windows 7.

b. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam membangun aplikasi E-government di kecamatan pugung yaitu: Processor Intel Core i3, RAM 2 GB, Hardisk 80 GB, Output/Input Device.

c. Halaman Antar Muka

Halaman antar muka merupakan halaman utama atau halaman awal hasil dari perancangan website E-government kecamatan pugung, Adapun fungsi dari halaman utama antar muka ini yakni memberikan sebuah informasi yang dapat di akses oleh User atau Pengguna.



d. Halaman Login Admin

Merupakan tampilan halaman pengguna administrator yang mempunyai hak akses terhadap pengolahan data dengan memasukkan username dan password sesuai dengan ketentuan pengguna administrator.



- e. Halaman Profil  
Merupakan halaman yang memberikan sekilas gambaran tentang kecamatan pugung.



- f. Halaman Data Desa/Pekon  
Merupakan halaman yang memberikan informasi tentang nama desa di kecamatan pugung.



- g. Halaman Potensi  
Merupakan halaman yang memberikan informasi tentang potensi yang ada pada kecamatan pugung.



**Pembahasan**

- A. *Kondisi Umum Wilayah dan Kependudukan*  
Luas wilayah kecamatan pugung kabupaten tanggamus kurang lebih sekitar 200 km<sup>2</sup>. Jumlah desa 27.

- B. *Potensi Kecamatan Pugung*  
Beberapa Potensi Kelurahan yang dimiliki oleh kecamatan pugung adalah sebagai berikut

1. pertanian  
Kecamatan pugung dalam sektor pertanian lumayan banyak, hampir sekitar ±10 ha. Lahan pertanian berupa tanaman padi, cabe, dan plawija.
2. Perikanan  
Kecamatan pugung dalam sektor perikanan lumayan banyak, hampir ±15 ha. Lahan perikanan berupa budidaya ikan emas, nila, lele, gurame.

**V. KESIMPULAN**

Dari hasil penelitian, perancangan, implementasi, serta pengujian aplikasi yang telah dilakukan ada beberapa kesimpulan yang dapat ditemukan antara lain:

1. dengan dibuatnya sistem informasi E-government berbasis web pada kecamatan pugung, akan mempermudah para pengguna atau user khususnya masyarakat pugung yang melakukan proses informasi yang dibutuhkan.
2. memberikan layanan informasi yang lebih cepat, tepat dan akurat, serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja tanpa harus bertatap muka secara langsung untuk mendapatkan sebuah informasi yang dibutuhkan sehingga membantu dalam pengambilan sebuah keputusan.

**References**

- [1] R. Fatmawati, Irviani, E. S. Rachman, I. Putu, A. Anggie, dan M. Kristina, "Tata Kelola Teknologi Informasi Sebagai Implementasi E-Government Pada Kabupaten Pemekaran Untuk Meningkatkan Potensi Daerah (Studi : Kabupaten Pringsewu Lampung)," *Prosiding Senapati*, vol. 1, no. 1, 2016.
- [2] S. Hartati dan R. Wijaya, "Implementasi Web Government Sebagai Media Informasi Potensi Desa Sukaraja," *J. TAM ( Technol. Accept. Model )*, vol. 7, hal. 61–66, 2016.
- [3] B. N. Eviana Septiana Rachman, "Pemanfaatan E-Government Pada Desa Wonokarto Untuk Meningkatkan Akurasi Dan Informasi Potensi Desa," *J. TAM ( Technol. Accept. Model )*, vol. 8, no. 1, hal. 45–50, 2017.
- [4] S. Sriyati, Fiqih Satria, Sri Hartati, "Pemanfaatan E-Government Sebagai Media Promosi Di Bidang Pariwisata Ekonomi Kreatif (Studi Kasus : Dinas Pariwisata Ekonomi Kreatif, Kabupaten Pesawaran)," *J. TAM ( Technol. Accept. Model )*, vol. 5, no. 2, hal. 80–87, 2015.
- [5] W. Sulisty, B. Suyanto, dan I. Hestiningstih,



- “Rancang Bangun m-Government Berbasis Mobile Device Menggunakan Sistem Operasi Android,” *J. Tek. Elektro Terap.*, vol. 3, no. 3, hal. 154–158, 2014.
- [6] K. D. A. Sari dan W. A. Winarno, “Implementasi E-Government System Dalam Upaya Peningkatan Clean and Good Governance di Indonesia,” *Jeam*, vol. XI, no. 1, hal. 42–54, 2012.
- [7] A. Yuliani, “Electronic Government Pada Pekon Sukajadi,” *Skrpsi STMIK Pringsewu*, hal. 17–38, 2016.
- [8] A. F. Batubara, “Perancangan Website Pada Pt . Ratu Enim Palembang,” *R E I N T E K J. Ilmu Pengetah. Dan Teknol. Terap.*, vol. 7, no. 1, hal. 15–27, 2012.
- [9] J. Surdin, “Analisis Kelayakan Implementasi E-Government Dalam Pelayanan Publik Di Bidang Keagrariaan Di Kabupaten Pinrang,” *J. Komun. KAREBA*, vol. 5, no. 1, hal. 178–191, 2016.
- [10] F. Satria, *Pemrograman WEB (HTML, CMS dan JavaScript)*. Yogyakarta: Andi Offset, 2016.
- [11] A. Kadir, *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset, 2014.
- [12] M. M. A. Fauzi, *Program Database Visual Basic 6 and SQL Server 2000*. Yogyakarta: Andi Offset, 2012.
- [13] O. Muhammad Muslihudin, *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan UML*. Yogyakarta: Andi Offset, 2016.