

PENYUSUNAN RENCANA INDUK PENGEMBANGAN E-GOVERNMENT (STUDI KASUS: PEMERINTAH KOTA DENPASAR)

I Putu Agus Swastika¹⁾

I Gusti Agung Gede Okariawan²⁾

(¹⁾ Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya (STIKOM),
email: guslong@stikom.edu

(²⁾ Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya (STIKOM)

Abstract: Citizens require better public service, Government demand to develop information and communication technology that promise high efficiency and better services. Dealing with this phenomenon, Indonesian Government 2003 has published instruction number 3, about the policy and strategy in e-government development. The President Instruction then used as the guideline to expand e-Government, include in Denpasar. In having a comprehensive, efficient, effective and integrated e-Government, there is master plan development. The construction based on the e-Government Conceptual Framework, Blue Print, Roadmap and Implementation Plan. In improving public services this master plan as a guideline for all institutions in Denpasar.

Keywords: Masterplan, Blueprint, e-Government, Roadmap

Teknologi informasi dan komunikasi menjanjikan efisiensi, kecepatan penyampaian informasi, jangkauan yang global dan transparansi. Oleh karena itu dalam era otonomi daerah ini untuk mewujudkan pemerintahan yang good governance salah satu upayanya adalah menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau yang populer disebut *e-Government*.

Tuntutan masyarakat terhadap pelayanan yang lebih baik atau pelayanan prima menjadikan pemerintah daerah mau tak mau harus mengikuti perkembangan teknologi yang menjanjikan efisiensi yang tinggi dan pelayanan yang lebih baik..

Pada pertemuan *World Summit for Information Society* (WSIS) desember 2003 lalu di Jenewa dihasilkan dua dokumen penting yaitu, *Declaration of Principles* dan *Plan of Action*, yang secara garis besar mengatakan antara lain bahwa setiap negara diharapkan mampu mengeluarkan National e-strategy pada tahun 2005. Tujuan dari *e-strategy* ini adalah bagaimana agar kebijakan dan strategi suatu negara dalam mendayagunakan dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga mampu membantu negara tersebut membuat suatu perubahan yang signifikan dalam pembangunannya.

Pemerintah Indonesia juga telah menerbitkan Inpres No. 3 Tahun 2003 tentang kebijakan dan strategi pengembangan e-Government, hal ini merupakan salah satu komitmen pemerintah. Juga sebagai strategi nasional dalam rangka perkembangan dan kemajuan bidang teknologi informasi dan komunikasi.

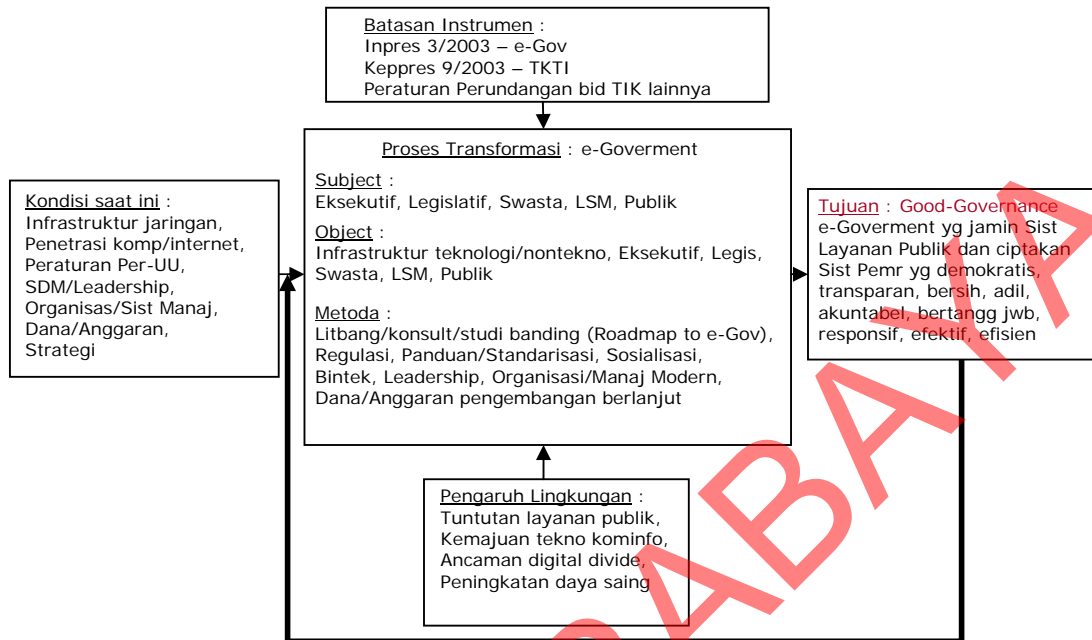
Pemerintah Kota Denpasar juga memandang perlu untuk segera memiliki rencana induk pengembangan dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini untuk mendukung aktivitas-aktivitas pemerintahan kota Denpasar yang meliputi aktivitas intern pemerintahan dalam satu instansi maupun antar instansi, serta aktivitas pemberian pelayanan untuk masyarakat sehingga terciptanya pemerintahan yang bersih, transparan dan berwibawa.

Penyusunan rencana induk pengembangan akan memberikan landasan berpikir bagi pengembangan e-Government Pemerintah Kota Denpasar yang komprehensif, efisien, efektif dan terpadu, dalam bentuk (1) Kerangka Pemikiran Dasar (*e-Government Conceptual Framework*), (2) Cetak Biru Pengembangan (*e-Government Blue Print*), (3) Solusi Pentahapan Pengembangan (*e-Government Roadmap*) dan (4) Rencana Implementasi (*e-Government Implementation Plan*).

KERANGKA PEMIKIRAN DASAR

Mengingat pengembangan e-Government merupakan sebuah proses transformasi dari manual ke elektronik, maka dibutuhkan upaya-upaya sistematis yang menyangkut subyek, obyek dan metoda yang terkait dengan proses transformasi tersebut.

Proses transformasi ini mengacu pada tiga hal, yaitu perundang-undangan di bidang teknologi informasi dan komunikasi, kondisi saat ini dan pengaruh lingkungan yang bersumber pada tuntutan layanan publik serta kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Kerangka berpikir tersebut dapat dilihat seperti Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Berpikir Proses Transformasi e-Government

(sumber: Moedjiono.2005)

Sedangkan kerangka berpikir untuk tingkatan tahapan pengembangan e-Government mengacu pada usulan tahapan pengembangan oleh Hermawan Kertajaya yaitu :

- (I) Sekedar menjalankan kewajiban sebagai penyedia layanan publik, tapi sudah mulai dilewatkan jaringan komputer (LAN/WAN).
- (II) Penyediaan layanan publik dilewatkan internet (dapat diakses dari manapun).
- (III) Menuju layanan yg berorientasi pada pembangunan ekonomi nasional jangka panjang (layanan pada kalangan bisnis, pemasok, dan lembaga pemerintah lainnya)—layanannya dilewatkan LAN/WAN; belum semuanya lewat internet (ekstranet).
- (IV) Berorientasi ke pembangunan ekonomi jangka panjang dan semua layanannya lewat internet (ekstranet).

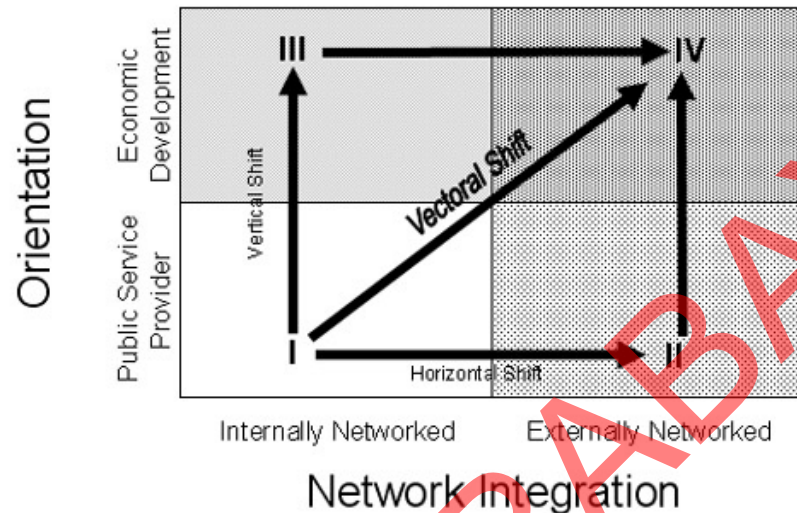
ANGKET KONDISI SAAT INI

Untuk mengetahui kondisi saat ini tentang kesiapan Masyarakat, Pihak Swasta dan Pemerintah Kota Denpasar dalam penerapan e-Government, dilakukan penyebaran kuisisioner yang melibatkan 71 perusahaan sebagai responden, 385 orang sebagai responden masyarakat secara Proporsional Random Sampling dan secara observasi populasi dilakukan pengisian kuisisioner oleh 41 instansi Pemerintah Kota Denpasar.

Hasil analisis komprehensif dari pengisian kuisisioner oleh masyarakat, pihak swasta dan instansi pemerintah kota adalah sebagai berikut :

1. Perilaku dan Kesiapan Pengguna (Masyarakat dan Perusahaan)

- a. Masyarakat Kota Denpasar telah terbiasa menggunakan Komputer (83.6%) dan secara rutin menggunakannya (63.6%), hanya saja lama penggunaannya masih relatif singkat (kurang dari 5 jam per minggu) dengan tempat pemakaian PC yang beragam, yaitu di rumah, kantor, sekolah, rental. Pemakaian Komputer oleh responden sudah cukup lama, yaitu sebanyak lebih dari 70%



Gambar 2. Tingkatan Tahap Pengembangan e-Government

(sumber: Hermawan Kertajaya, dkk., 2002:331)

telah menggunakannya lebih dari setahun. Responden yang memiliki Komputer di rumah, cukup banyak yaitu 45%.

- b. Untuk internet, sebagian besar responden masyarakat telah mengetahui dan menggunakannya (52%). 58% dari pengguna internet menggunakan warnet untuk akses. Fasilitas yang digunakan masih dominan untuk e-mail (83%) dan chatting (65%). Akses e-mail sudah ada yang menggunakan PDA (18%).
 - c. Perusahaan yang menggunakan dukungan komputer untuk operasional cukup dominan (78.6%) dimana 70% telah terhubung dengan jaringan lokal (LAN) dan internet
2. Kesiapan Unit dan SDM
 - a. 54% perusahaan telah memiliki divisi/bagian EDP atau Pusat Komputer di mana jumlah SDM pada divisi tersebut masih relatif sedikit (< 5 orang). Untuk instansi, hanya ada 13.5% yang memiliki bagian Pusat Komputer/SIM.
 - b. Untuk instansi, hanya ada 9 instansi yang mempunyai SDM bidang IT dengan tingkat pendidikan yang beragam, D III s/d S2.
 - c. Untuk kesiapan SDM pada instansi, Pejabat Pemerintah Kota Denpasar yg familiar menggunakan komputer 16.67% dan internet 11.54%, sedangkan untuk level staf yg familiar dgn komputer 27% dan internet 10.71%.
 3. Kesiapan Infrastruktur Hardware dan Software
 - a. Perusahaan yang menggunakan komputer dalam operasionalnya, mencapai 78,6%, hanya jumlah unit PC masih sedikit, yaitu kurang dari 5 yang mencapai 40% dari total responden perusahaan yang sebagiannya berspesifikasi Pentium IV (66%).
 - b. Semua instansi pemerintah (100%) telah menggunakan komputer dalam layanan operasionalnya, 75% diantaranya telah menggunakan PC Pentium IV. Hanya saja tidak setiap staf tersedia/menggunakan komputer, hanya 29% yang tersedia/menggunakan komputer. Hal ini menyebabkan lebih dari 50% instansi menyatakan bahwa fasilitas komputer belum memadai untuk operasional layanan. 32% instansi telah mempunyai Laptop untuk mendukung operasionalnya.
 - c. Baik masyarakat, instansi maupun perusahaan, masih dominan menggunakan Sistem Operasi Windows (95/2000/XP), yaitu mencapai 82%. Alternatif Sistem Operasi yang digunakan adalah Linux, DOS, Windows NT.

- d. Penggunaan aplikasi yang paling dominan di masyarakat, instansi dan perusahaan adalah pemakaian s/w perkantoran (Microsoft Office), yaitu untuk perusahaan 80% dan instansi 92%. Database yang dominan digunakan pada instansi maupun perusahaan adalah Access dan SQL server. Untuk instansi, menggunakan Access (83%), sedangkan perusahaan menggunakan SQL Server (45.4%).
 - e. Untuk instansi, masih sedikit yang menggunakan Pemrograman Web, kurang dari 10%.
4. Komunikasi dengan Web Pemerintah Kota
- a. Baik masyarakat maupun perusahaan, masih relatif sedikit yang mengakses Web Denpasar (masyarakat : 6.4%, perusahaan:21.7%). Masyarakat mengakses Web dengan tujuan untuk mengetahui informasi pemerintahan, sedangkan perusahaan lebih banyak bertujuan untuk mengetahui peraturan pemda, yaitu sebanyak 46%.
 - b. Hanya sedikit sekali masyarakat yang pernah e-mail kepada Pemerintah Kota Denpasar yaitu kurang dari 1%. Sedangkan untuk perusahaan, tidak ada yang pernah e-mail ke Pemerintah Kota Denpasar.

Dari analisis ini dapat disimpulkan bahwa masyarakat dan swasta lebih siap dalam penguasaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, hanya saja ketidaksiapan justru dari sisi Pemerintah Kota Denpasar.

ANALISIS SWOT

Selain melakukan analisis komprehensif terhadap hasil survey, agar hasil penyusunan rencana induk pengembangan e-Government dapat mencapai kondisi ideal yang diharapkan maka perlu dilakukan analisis SWOT.

Ada beberapa komponen pokok yang akan dianalisis yaitu sumber daya manusia, perangkat keras, perangkat lunak/aplikasi, jaringan komputer/Internet, Data dan Informasi, pelayanan masyarakat, organisasi. Komponen tersebut dianalisis letak kekuatannya (*Strengths*), kelemahannya (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*) dan tantangan (*Threats*). Analisis SWOT ini dipakai sebagai dasar penentuan rencana pengembangan e-Government.

Dari analisis ini maka dapat dilakukan evaluasi diri untuk berbenah diri membangun sistem e-Government yang handal dan terpadu. Selain itu, dengan analisis SWOT tersebut dapat diidentifikasi beberapa masalah utama yang perlu mendapatkan perhatian untuk dapat mencapai kondisi yang memungkinkan untuk membangun dan mengembangkan e-Government. Strategi pengembangan e-Government menurut prioritas selanjutnya dapat dibangun berdasarkan analisis SWOT yang telah disusun, disesuaikan dengan kondisi riil yang ada di Pemerintah Kota Denpasar.

Analisis SWOT yang disusun berikut selain dari hasil kuisioner juga hasil dari survey langsung terhadap masyarakat, kalangan bisnis dan instansi pemerintah juga hasil dari survey terhadap dokumen-dokumen pendukung (data sekunder) yang terdapat di Pemerintah Kota Denpasar.

KESESUAIAN VISI DAN MISI

Visi Pemerintah Kota Denpasar, seperti yg tercantum pada Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RJPMD) Kota Denpasar Tahun 2005-2010 yaitu Terciptanya Kota Denpasar Berwawasan Budaya dengan Keharmonisan dalam Keseimbangan secara berkelanjutan dengan misinya yaitu (1) Menumbuhkembangkan jati diri Ruang dan masyarakat Kota Denpasar yang berdasarkan kebudayaan Bali. (2) Pemberdayaan masyarakat dilandasi dengan Kebudayaan Bali dan Kearifan Lokal, (3) Mewujudkan pemerintahan yang baik (good governance) melalui Penegakan Supremasi Hukum, (4) Membangun pelayanan publik untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, (5) Mempercepat pertumbuhan dan memperkuat ketahanan ekonomi melalui sistem ekonomi kerakyatan,

Terkait dengan visi dan misi tersebut, maka e-Government Kota Denpasar perlu memiliki visi yang sejalan dengan visi dan misi di atas (misalnya) "Menjadi Kota yang Unggul dan Prima dalam penyelenggaraan pemerintahan (Government), pelayanan publik (Citizen) dan ketahanan ekonomi (Business) yang Berwawasan Budaya.

Dari visi ini dapat diterjemahkan bahwa e-Government yang diimplementasikan harus dapat memenuhi harapan dan kebutuhan dari internal pemerintahan, masyarakat dan pihak swasta. Kata unggul mengandung makna upaya nyata peningkatan kinerja aparat pemerintah dalam pelayanan masyarakat, sedangkan kata prima mengandung makna efisien, efektif, adil dan transparan, dimana hal ini dapat diwujudkan dengan penerapan teknologi informasi dan komunikasi.

Selain visi dan misi Pemerintah Kota Denpasar tersebut, perlu juga diselaraskan dengan sasaran umum, arah kebijakan pembangunan dan program pembangunan Telematika yang tertuang dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RJPMD) Kota Denpasar Tahun 2005-2010. Adapun sarasannya adalah

(1) Terwujudnya penyelenggaraan Telematika yang efisien, yaitu mampu mendorong produktivitas dan pertumbuhan ekonomi dengan tetap memperhatikan kemanfaatan aspek sosial dan komersial, (2) Meningkatnya aksesibilitas masyarakat akan layanan telematika, (3) Meningkatnya kapasitas serta kemampuan masyarakat dalam mengembangkan dan mendayagunakan teknologi dan aplikasi telematika secara efektif.

CETAK BIRU PENGEMBANGAN

Untuk mengintegrasikan seluruh implementasi e-government dibutuhkan standar dan aturan-aturan pendukung yang dapat dijadikan acuan utama dalam pengembangan e-government untuk seluruh instansi. Agar kebijakan dan panduan tersebut dapat diadaptasi oleh seluruh instansi di Pemerintah Kota Denpasar secara lebih sistematis dan terpadu, kebijakan-kebijakan dan peraturan-peraturan tersebut perlu diterjemahkan ke dalam suatu bentuk dokumentasi yang lebih terperinci dan memudahkan mengikuti tahapan-tahapan kunci yang memungkinkan hasil yang ingin dicapai dapat lebih terukur. Blueprint e-government merupakan salah satu panduan yang lebih terperinci yang memudahkan pemerintah Kota Denpasar melakukan perencanaan, pelaksanaan dan pengendalian pengembangan e-government.

Blueprint dasar yang harus tersedia adalah blueprint pengembangan infrastruktur, blueprint pengembangan sumber daya manusia, blueprint pengembangan aplikasi serta blueprint organisasi, manajemen dan proses kerja.

Agar blueprint menjadi sebuah acuan standar yang dapat mengantisipasi adanya perubahan akibat kemajuan teknologi dan dinamika otonomi daerah, blueprint didesain dengan prinsip keseimbangan antara flexibility (konsisten namun dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan kebijakan yang spesifik) dan standardization (Harijadi:2005)

Dengan memahami implementasi e-government yang benar dan mengacu kepada blueprint yang sudah dibuat, akan mendorong seluruh instansi pada Pemerintah Kota Denpasar dalam upaya mewujudkan visi serta turut mensukseskan terciptanya public good governance melalui e-government.

SOLUSI PENTAHAPAN PENGEMBANGAN

Prioritas Pembangunan Kota Denpasar diletakkan pada sektor Budaya, Pariwisata, perdagangan, jasa, industri dan sektor pertanian sebagai sektor unggulan (Core Competency) dan mendorong sektor pelayanan dasar, pengembangan dan pemberdayaan ekonomi lokal dengan membenahi kelembagaan secara menyeluruh melalui sistem ekonomi kerakyatan

Berdasarkan prioritas pembangunan tersebut dan mengacu pada tingkatan pengembangan e-Government menurut Hermawan Kertajaya dkk. (2002), sebaiknya menuruti tahapan sebagai berikut:

1. Tahap pertama, e-Government dikembangkan sebagai internally-networked public-service provider (kuadran I)
2. Tahap kedua, e-Government dikembangkan menjadi externally-networked public-service provider (kuadran II)
3. Tahap ketiga meloncat ke externally-networked economic development oriented (kuadran IV).

Tahap pertama telah diawali dengan pembangunan infrastruktur jaringan antar instansi dan pembangunan berbagai sistem informasi di beberapa instansi, hanya saja perlu dikembangkan kearah pemanfaatan infrastruktur jaringan tersebut untuk operasional dan koordinasi antar instansi.

Tahap kedua telah dimulai dengan telah tersedianya Unit Pelayan Terpadu (UPT), tempat mengurus perijinan dalam satu atap. Kondisi ini tinggal dikembangkan lebih lanjut dengan mengintegrasikan seluruh instansi perijinan secara online ke UPT. Sesuai dengan visi pengembangan e-Government, pendekatan "layanan satu atap" perlu tetap dipegang dalam layanan tahap kedua ini, selain faktor efektif, efisien, transparan juga masyarakat pengguna jasa tidak perlu tahu lokasi asal atau instansi pemberi layanan, pengguna tinggal datang ke UPT dan mendapat layanan sesuai jenis layanan yang diperlukan.

Tahap ketiga baru bisa dilakukan jika Pemerintah Kota Denpasar memfasilitasi terbentuknya komunitas lokal yang berbasis TIK, seperti membangun Banjar-Net yang merupakan komunitas ditingkat bawah agar dapat memanfaatkan TIK untuk peningkatan wawasan dan perekonomian masyarakat. Ketiga pentahapan tersebut akan dijabarkan dalam tahapan pengembangan e-Government untuk kurun waktu 5 tahun. Tahun 2006-2007 adalah tahun pembangunan dan penetrasi infrastruktur, tahun 2008 adalah tahun integrasi dan tahun 2009-2010 adalah tahun layanan online.

Tahapan pengembangan e-Government dijabarkan dalam beberapa komponen yaitu sumber daya manusia, infrastruktur aplikasi, infrastruktur data dan informasi, infrastruktur jaringan serta komponen kebijakan. Penyusunan tahapan ini tetap mengacu pada Visi, hasil analisis SWOT, strategi pengembangan dan juga rencana pengembangan e-Government Nasional. Pencapaian dari tahapan-tahapan ini dilakukan melalui inisiatif-inisiatif implementasi e-Government yang akan dijelaskan pada bab berikutnya.

TAHAP PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA

Pada tahap pengembangan sumber daya manusia difokuskan pada pembentukan tim teknis TIK yang akan melakukan transfer keahlian kepada sumber daya manusia di masing-masing instansi (para Pranata Komputer) dan melakukan pengelolaan terhadap sumber daya TIK. Pelatihan-pelatihan yang diberikan adalah tentang pengelolaan website instansi, pengelolaan jaringan komputer, pengelolaan database serta pelatihan perawatan teknologi informasi. Selain peningkatan kemampuan dalam bidang TIK, sumber daya manusia di tiap instansi juga diberikan wawasan tentang sistem keamanan komputer, penerapan SIN dan aturan jabatan fungsional pranata komputer. Dalam 5 tahun ke depan diharapkan tiap instansi telah memiliki sumber daya manusia yang mampu dalam mengelola sumber daya TIK di masing-masing instansinya.

Tahap Pengembangan Infrastruktur Aplikasi

Pada tahap pengembangan infrastruktur aplikasi dimulai dengan identifikasi aplikasi di tiap instansi sehingga diketahui kebutuhan akan data, jaringan dan aplikasi lain yang terkait. Dalam 5 tahun diharapkan telah terbentuk data center dan berbagai layanan aplikasi online, termasuk pemilihan kepala daerah online.

Tahap Pengembangan Infrastruktur Data dan Informasi

Pada tahap pengembangan infrastruktur data dan informasi diharapkan dalam 5 tahun ke depan berhasil di bangun datawarehouse. Datawarehouse adalah suatu koleksi terintegrasi, database yang berorientasi subyek, bervariasi waktu, dan tetap, yang didesain untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan bagi pengambil keputusan. Datawarehouse ini yang akan dipakai sebagai sumber analisis perencanaan dan evaluasi pembangunan.

Tahap Pengembangan Infrastruktur Jaringan Komputer

Pada tahap pengembangan infrastruktur jaringan komputer diharapkan dalam 5 tahun ke depan telah terbangun jaringan beserta sistem keamanannya di seluruh instansi. Untuk kemudahan dan keamanan dalam pengelolaan infrastruktur jaringan komputer perlu dibangun NOC (Network Operation Center). Peningkatan jumlah komputer yang terhubung ke jaringan harus diimbangi dengan peningkatan bandwidth. Untuk memperluas jaringan khususnya fasilitas akses Internet masyarakat, tiap tahunnya dilakukan penambahan terminal akses bagi masyarakat. Terminal akses Internet ini dibangun pada komunitas masyarakat terbawah yaitu di Banjar-banjar.

Tahap Pengembangan Kebijakan

Pada tahap pengembangan kebijakan diharapkan terciptanya beberapa kebijakan dalam hal jabatan fungsional pranata komputer, penerapan Single Identity Number (SIN), serta kebijakan dalam penyusunan masterplan jangka panjang.

Rencana Implementasi

Rencana implementasi e-Government mengacu pada tahapan-tahapan pengembangan e-Government yang telah disusun selama 5 tahun ke depan. Implementasi e-Government merupakan inisiatif-inisiatif yang diharapkan dapat mencapai kondisi ideal yang sesuai dengan visi dan misi pengembangan e-Government Kota Denpasar.

Dalam setiap inisiatif e-Government ditentukan objective, strategic, waktu dan tolak ukur dari keberhasilan inisiatif tersebut. Selain itu perlu ditekankan juga object layanan dari masing-masing inisiatif, apakah termasuk layanan Government to Government (G2G), Government to Business (G2B) atau Government to Citizen (G2C) sehingga dari seluruh inisiatif yang dilakukan dalam 5 tahun ke depan terjadi proposional layanan, baik untuk internal pemerintahan, kalangan bisnis maupun untuk masyarakat. Salah satu contoh inisiatif e-Government yang dilakukan adalah Pengelolaan SDM di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), seperti tabel berikut.

Tabel 1. Contoh Inisiatif e-Government di bidang SDM

Objective	Peningkatan kualitas dan kuantitas SDM dalam bidang TIK		
Strategic	Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia		
Komponen	Sumber Daya Manusia		
Layanan	√	G2G	G2B G2C
Waktu	2006 – 2007		
Target	1. Setiap Instansi memiliki tenaga pranata komputer		
	2. Memiliki Tim Ahli TIK		
	3. Seluruh sumber daya teknologi dapat dikelola sendiri		
Action	Resource	Penanggungjawab	
1. Pembentukan Tim Ahli TIK	Budget	KPDE KOM	
2. Penyusunan sistem jabatan fungsional komputer	Tim Ahli TIK	BKD	
3. Pelatihan-pelatihan	Pranata Komputer		
- Pengelolaan Website			
- Pengelolaan Jaringan			
- Pengelolaan Database			
- Perawatan Teknologi Informasi			
- Pengamanan System			
Tolak Ukur	1. Terbentuk Tim Ahli TIK beserta tugas dan tanggungjawabnya		
	2. Terbentuk aturan jabatan fungsional komputer		
	3. Terkelolanya sumber daya teknologi dengan baik		
	4. Meningkatnya kemampuan SDM dalam bidang TIK		
	5. Meningkatnya kinerja aparatur pemerintah		

STIKOM SURABAYA

SIMPULAN

Pengembangan e-Government di Pemerintah Kota Denpasar secara terpadu merupakan prasyarat penting untuk mencapai good governance dalam rangka meningkatkan pelayanan publik dan meningkatkan efektifitas pelaksanaan otonomi daerah. Keberhasilan pengembangan e-Government akan sangat tergantung dari komitmen semua pihak yang terkait dalam menjalankan rencana induk pengembangan e-Government

DAFTAR RUJUKAN

Harijadi, D. A. 2005. *Blueprint Aplikasi E-Government Pemerintah Daerah*. Bandung: Prosiding Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi Indonesia, Mei 2005.

Kartajaya, H., dkk. 2002. *MarkPlus on Strategy*. Jakarta: PT Gramedia.

Kementerian Komunikasi dan Informasi. 2003. *Panduan Penyusunan Rencana Induk Pengembangan E-Government Lembaga*. Jakarta.

Pemerintah Kota Denpasar. 2005. *Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Denpasar 2005-2010*. Denpasar.

Setda Pemerintah Kota Denpasar. 2004. *Uraian Tugas Jabatan Pada Organisasi/Unit/Satuan Kerja di Lingkungan Pemerintah Kota Denpasar*. Denpasar.

STIKOM SURABAYA