

PERAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN INFORMASI TERHADAP KEKUATAN *STAKEHOLDER* DALAM MEWUJUDKAN *E- DEMOCRACY* DI INDONESIA

Budi Tjahjono

Jurusan Teknik Informatika Universitas Indonusa Esa Unggul Jakarta
Jl. Arjuna Utara Grogol, Kebun Jeruk, Jakarta Barat Telp. (021) 5674223 ext 207
e-mail : budi.tjahyono@indonusa.ac.id

Abstrak

Peranan Information and Communication Technology (ICT) telah banyak diketahui adalah untuk efisiensi, efektivitas dan transparans. E-Democracy di Indonesia belum berjalan dengan baik. ICT diharapkan dapat merubah pola pikir dalam melakukan pesta demokrasi, transparansi yang ditawarkan ICT bisa mengurangi kecurangan yang banyak dilakukan selama ini. Stakeholder sangat memengaruhi sukses atau tidaknya pelaksanaan e-Democracy di Indonesia. Kekuatan stakeholder dalam mensukseskan perlu adanya sosialisasi sehingga mempunyai power dalam mewujudkan e-Democracy. Masing-masing aktor dalam stakeholder bisa mengubah situasi dan kondisi tercapainya e-Democracy yang baik. Apabila dilakukan perubahan dari voting tradisional ke e-voting, maka peranan local administrasi sangat berpengaruh.

Keyword : ICT, e-Democracy, stakeholder.

1. PENDAHULUAN

ICT digunakan oleh institusi, perusahaan atau organisasi biasanya untuk efisiensi, efektivitas, kualitas dan transparansi. Investasi ICT bisa menghasilkan *gain/margin/benefit* baik *tangible* maupun *intangibile*. Di sisi lain, ICT dapat mengubah operasi suatu organisasi dan melakukan rekayasa ulang proses bisnis yang sudah berjalan. Dengan rekayasa ulang proses bisnis tersebut akan mempengaruhi power dari untuk mencapai keunggulan bersaing organisasi.

Dalam makalah ini akan dibicarakan bagaimana arti kekuatan masing-masing aktor dalam stakeholder dalam memanfaatkan ICT dalam mewujudkan *e-Democracy* di Indonesia. Tujuan akhir dalam makalah ini adalah untuk mengetahui siapa yang menang atau kalah dalam kekuatan sebagai hasil pengenalan ICT dalam hubungan antara administrasi dan *stakeholder*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Kekuatan adalah bagian dari kehidupan organisasi. Baik organisasi umum maupun spesifik. Kekuatan dapat dilihat sebagai atribut dari aktor dimana dalam pendekatan sains, adalah fenomena struktur. Dalam pendekatan sosiologi, antarmuka antara aktor dan struktur yang disebut pendekatan teori struktur.

Dalam pendekatan kekuatan dapat dipresentasikan dan dibagi menjadi 3 bagian. (Zimmerman & Finger, 2005):

- a. Power sebagai atribut. Power tergantung sumberdaya (contohnya kekuatan financial), kekuatan reputasi, kekuatan ide.
- b. Power sebagai dominasi. Pendekatan ini didasarkan pada asumsi bahwa organisasi dasarnya adalah "*mini society*", struktur social yang kompleks, multi interest, dan grup yang tergabung didalamnya. Aktor yang berbeda mempunyai norma formal dan informal yang berbeda. Pendekatan sosiologi ini melihat aturan dan struktur organisasi sebagai arti untuk dominasi aktor dalam organisasi.
- c. Power sebagai hubungan. Dalam hal ini menempatkan antarmuka antara aktor dan struktur yang disebut dengan teori "*structuration*" (Crozier, 1963) mengatakan bahwa aktor mempunyai power, lebih presisi, kekuatan mereka untuk kemampuan mendefinisikan norma dan aturan-aturan, dimana struktur lingkungan yang mereka operasikan sangat terbatas. Contohnya ketidakpastian mengontrol melalui jenjang ketidakpastian. Ada 2 sumber ketidakpastian yaitu kepakaran dan hirarki. Menurut Crozier, kekuatan selalu menghasilkan proses dialektika untuk negosiasi melalui aktor dan antar aktor dan antara aktor dan aturan institusional dan norma.

Kekuatan tergantung pada bagaimana menangani ketidakpastian tersebut, konsekuensinya, berdasarkan pendekatan ini, setiap aktor dalam organisasi atau dalam jaringan akan mencoba untuk meningkatkan kemampuan mengontrol strategi yang lebih baik. Pendekatan ini berkaitan dengan sudut pandang pakar perilaku

dimana mendefinisikan kekuatan sebagai kemampuan aktor untuk mendapatkan aktor lain untuk melakukan sesuatu, dengan pengaruh otoritas, kekuatan dan manipulasi (Lukes, 1974).

Teori *stakeholder* didasarkan pada perusahaan swasta yang dapat diaplikasikan dalam sector public sebagai keputusan manajerial dari *e-Government*. Tangungjawab manajemen dimulai dengan mengatur pekerjaan manajemen tidak hanya secara formal tetapi juga jaringan organisasinya (Scholl 2001). Perbedaan sektor publik dengan sektor swasta hanya di tujuan akhirnya. Dalam sektor publik, khususnya dalam administrasi daerah, terdapat 9 stakeholder, yaitu (Zimmerman, 2005):

- a. Warga Negara, Warga Negara memengaruhi administrasi daerah melalui pemilihan dan voting, tetapi juga interaksi harian dalam administrasi dan secara tidak langsung melalui interaksi dengan politisi. Pertumbuhan penggunaan internet dalam masyarakat sebagai contohnya, dapat meningkatkan tekanan administrasi untuk layanan *online*.
- b. Bisnis. Sebagai basic ekonomi, bisnis memengaruhi system administrative politik dan secara konstan selalu berinteraksi. Konteks *e-Government*, menekan pemerintah untuk menjalankan teknologi lebih baik. Sektor swasta lebih maju dalam menjalankan teknologi.
- c. Administrasi public lain. Biasanya dalam negara federal dan regional. Satu negara bagian akan memengaruhi sector public dalam satu negara secara keseluruhan.
- d. Politisi. Aktor politisi dan badan eksekutif, contohnya DPR dan Presiden, memengaruhi aktivitas administrative melalui otoritas keputusan dan instruksi, ukuran keputusan politik dan konsekuensi prioritas dimana politisi menentukan aturan public.
- e. Parlemen. Parlemen adalah fungsi legislatif dimana keputusan disetting, mendefinisikan aturan dan kerangka kerja aktivitas administrative dan interaksi dengan badan lain. (Blankart, 2000).
- f. NGO/IO/Asosiasi. *Non governmental organization* dan *International Organization* sama seperti partai politik dan kelompok-kelompok yang memengaruhi melalui lobi untuk system administrative politik dan keputusannya.
- g. Media. Administratif pekerja menggunakan media sebagai sumber informasi, Media bisa menciptakan opini publik, menentukan pilihan berita dan topik. Dengan memilih topic-topik spesifik dan dengan menspesifikasikan kepentingan, biasanya disebut agenda-setting, pengaruh kedalaman median dalam opini publik. Media juga memberitakan disfungsi sektor publik.
- h. Negara lain. Suatu negara berhubungan dengan negara lain. Sebagai suatu institusi, harus menyesuaikan aturan dan regulasi dengan negara luar. Karena administratif suatu negara juga ditentukan oleh hubungan dengan negara lain. Contohnya adalah kurs dollar sangat memengaruhi administratif di suatu negara.
- i. Pekerja. Kekuatan administrative tergantung karakteristik pekerja dan hubungan antar mereka. Finger menerangkan kenyataan bahwa sukses organisasi sebagian besar tergantung pada kemampuan mengendalikan dan memelihara partisipan (Finger 2004).

Dampak umum ICT .

ICT yang terdiri dari *hardware*, *software*, jaringan, memory, internet berkontribusi dalam organisasi sektor swasta dan public untuk meningkatkan 3 domain kritis yaitu efisiensi, kualitas dan transparansi (Brucher, Scherngell et al. 2003).

Efisiensi

Efisiensi terdiri 2 elemen yaitu waktu dan biaya. Efisiensi waktu sebagai proses peningkatan kecepatan melalui standarisasi, digitalisasi dan otomatisasi disamping pemrosesan informasi yang lebih cepat dimana meningkatkan efisiensi waktu.

Efisiensi biaya terdiri dari biaya yang sulit untuk diukur (*intangibile cost*) dan biaya yang bisa diukur (*tangible cost*). Dampak ICT terhadap biaya yang sulit diukur berupa berkurangnya sosialisasi, penurunan moral dari dampak penggunaan ICT dan internet. *Tangible cost* contohnya adalah biaya *hardware*, *software*, dan layanan telekomunikasi. Disamping biaya, ICT juga berdampak pada manfaat (*benefit*), baik berupa manfaat yang mudah dihitung (*tangible benefit*) maupun manfaat yang sulit dihitung (*intangibile benefit*). Manfaat ICT secara

langsung adalah meningkatkan *cash flows*, meningkatkan produktivitas, mengurangi pengeluaran an biaya fasilitas. Manfaat yang sulit diukur seperti fleksibilitas organisasi, keputusan yang lebih baik dan lebih cepat dari informasi yang dihasilkan, pembelajaran organisasi, niat baik dalam pekerjaan, kepuasan kerja, kepuasan klien dan meningkatkan image perusahaan.

Kualitas.

Penggunaan ICT dalam pekerjaan manual adalah untuk mengurangikesalahan, menemukan manfaat optimal bagi stakeholder, manfaat melalui layanan *online*. ICT akan mengurangi penggunaan kertas (*paper based*) dengan menggunakan transaksi web juga mentransformasikan proses ke dalam proses yang baru.

Transparansi

ICT menjanjikan transparansi yaitu transparansi kepada supplier, harga, ketersediaan termasuk transparansi internal (*tracking dan tracing*). ICT juga memungkinkan optimasi struktur organisasi melalui hirarki, birokrasi yang lebih baik dan fleksibilitas yang lebih tinggi yang akan meningkatkan transparansi.

3. PERAN ICT TERHADAP PENERAPAN E-DEMOCRACY DI INDONESIA

Dampak ICT pada Administrasi Publik.

Dampak ICT pada administrasi public sama dengan dampak ICT pada bisnis. Awalnya adalah untuk alat pendukung, sekarang ICT berfungsi sebagai kebutuhan strategis. Inovasi yang dihasilkan ICT dan tekanan untuk berkembang mengharuskan penggunaan teknologi dalam sector public. Reformasi pemerintahan bisa dilakukan dengan efisiensi ekonomi dan penghematan biaya yang menghasilkan profit, promosi dll. Keuntungan dalam sector public yaitu dengan pengurangan anggaran, pengurangan staf dan kehilangan sumber daya dan konsolidasi program. Dalam pelaksanaan *e-Democracy* dan dampak social terhadap administrasi publik dapat dikategorikan sbb :

Domain Legal

Dalam implikasi legal, terdapat keamanan, provasi dan kerahasiaan adalah isu-isu yang ada dalam *e-Democracy*. Reformasi menggambarkan tantangan baru dalam aktivitas pemerintahan . Teknologi memodifikasi aturan. Pelaksanaan voting harus mengadaptasi hokum-hukum dan pelaksanaan voting agar keabsahan suara dapat terjamin. Hal ini membutuhkan proteksi data, *database* dan keamanan data serta akses informasi publik.

Domain Struktural/Organisasi.

ICT bisa memberikan bentuk baru dalam hal koordinasi, pengendalian dan komunikasi. Dengan ICT dimungkinkan untuk lintas agensi, virtual agensi dan membentuk jaringan *partnership* antara swasta dan perusahaanpublik. Dengan dilakankannya *e-Democracy* dan fasilitas dalam ICT memungkinkan voting dilakukan karena bisa lintas organisasi, lintas daerah dan lintas negara. Jadi dengan fasilitas ICT memungkinkan bahwa organisasi di KPU akan lebih ramping.

Domain Finansial

Pengenalan ICT membutuhkan investasi dan financial yang tidak sedikit yang berhubungan dengan penyediaan alat, pemeliharaan, keamanan. Investasi akan membangkitkan ekonomi dengan proses yang lebih efisien di sisi *front-office* dan *back-office*. Dalam pelaksanaan *e-Democracy* di Indonesia yang harus diwaspadai adalah investasi selalu dilakukan dan diperbarui setiap pelaksanaan pemilu.padahal dari evaluasi dan pemeliharaan yang dilakukan memungkinkan investasi digunakan kembali setelah 5 tahun.

Domain Relasional

Dalam pelaksanaan pemilu konvensional, selalu saja ada kesalahpahaman antar individu. Dengan ICT komunikasi dilakukan secara direk dan kontak informal antara *stakeholder* dan administrasi. Jarak tidak akan mempengaruhi pelaksanaan *e-Democracy* karena fasilitas ICT. Warga negara di daerah dan di luar negeri dapat memberikan suaranya sehingga dapat langsung masuk tabulasi KPU langsung. Informasi dapat langsung disajikan melalui internet sehingga warga negara dapat langsung mengetahui posisi tabulasi pemilu dan akan lebih transparan.

Dampak ICT pada power stakeholder

Dalam dampak ICT terhadap power stakeholder adalah untk mencoba mengevaluasi dampak aktor dalam model *stakeholder*. Dalam hal ini akan menganalisis dampak ICT pada elemen kritis, menentukan aktor yang mengontrol ketidakpastian yang berhubungan dengan posisi nilai tawar bagi aktor dalam *stakeholder*.

Warga Negara

ICT membutuhkan proses sosialisasi dan transformasi budaya. Dalam sosialisasi pada warga negara tidak semudah yang dibayangkan. Mensosialisasikan aturan-aturan e-Democracy pada masyarakat Indonesia membutuhkan effort yang tidak sedikit. Resiko-resiko dalam pelaksanaannya pun harus diperhitungkan walaupun sisi positifnya juga relative banyak. Diperlukan sistem informasi, hukum, aturan dan regulasi yang terintegrasi untuk meningkatkan resiko kesalahan yang buat oleh warga negara.

Bisnis

Hubungan dengan pihak swasta dalam outsourcing teknologi informasi akan meningkatkan dominasi dan pengaruh konsultan swasta. *Partnership* swasta-pemerintah akan meningkatkan proses produksi dan efisiensi. Ketergantungan pada sektor swasta dalam menjalankan ICT akan menyebabkan kehilangan kendali, kehilangan inovasi teknologi dan keunggulan bersaing untuk "*switching cost*". Ada kemungkinan ICT dikerjakan oleh konsultan luar negeri. Pihak swasta Indonesia sangat rawan dalam tingkat pengaruh-pengaruh politiknya. Disamping itu, *outsourcing* ICT juga mempunyai dampak positif pada administrasi diantaranya efisiensi, transisi yang lebih mudah ke teknologi baru dan administrasi dapat lebih memfokuskan diri pada *core bisnisnya*.

Administrasi lain.

Dalam hubungan dengan administrasi lain, *database* yang dikerjakan harus standar dalam pengumpulan data, struktur, analisis. Sentralisasi *database* harus dilakukan, ICT harus *compatible* antar level administrasi yang berbeda. Jaringan yang terhubung ke administratif-administratif lain juga harus dipastikan organisasinya .

Politisi

Reformasi administrasi seperti *e-Government* dan *e-Democracy* bisa dijalankan tergantung dari keputusan politisi yang akan mempengaruhi dan menekan reformasi politik. Akan terjadi status quo antara politisi dan administrasi lokal apabila tidak ada kesepakatan antara politisi dan administratif. Reformasi administrasi harus merupakan kesepakatan bersama dan harus dengan *good-will* dari semua pihak.

Parlemen

Konflik utama dari percepatan teknologi adalah mengenai hukum yang berlaku termasuk di Indonesia. DPR tidak dapat menangkap kecepatan evolusi teknologi yang membutuhkan undang-undang baru dan aturan baru untuk regulasi otonomi daerah. DPR, DPRD I dan DPRD II harus tanggap, harus mengantisipasi segala kemungkinan pelaksanaan, kecurangan, penghitungan suara, hacker dll. Undang-undang harus jelas dan tidak menimbulkan perdebatan sendiri sehingga justru akan menghambat pelaksanaan *e-Democracy*.

NGO

Administrasi akan menjadi meningkat melalui sistem informasi tidak hanya ikatan antar pemerintahan tetapi juga *partnership* antar *agency* disamping *public-private*

Media

Media sangat berpengaruh terhadap sukses atau tidaknya *e-Democracy*, dengan komunikasi *one to many* akan menjadikan *many to many*. Dengan fasilitas internet, *messenger*, *facebook*, akan menjadikan kampanye sangat efektif. Disamping TV dan Radio. Pada saat sekarang, administrasi tidak tergantung pada media tradisional, tetapi bisa melalui internet berikut fasilitasnya untuk kampanye yang dapat membypass media tradisional.

Negara lain.

Negara lain berpengaruh dalam kesuksesan e-Democracy karena ada beberapa WNI yang bertempat tinggal di luar negeri. Dengan tinggalnya mereka di luar negeri maka peraturan tentang *e-Democracy* harus disesuaikan dengan negara dimana mereka tinggal. Disamping itu negara lain juga akan mempengaruhi atau membuat standar dalam hal standarisasi data karena telah terlebih dahulu melakukan *e-Democracy*.

Pekerja.

Sosialisasi pekerjapun harus diperhatikan. Pemrosesan informasi yang sebelumnya manual sekarang dilakukan oleh komputer. Pekerja membutuhkan pengetahuan dan bagaimana kemampuan pekerja dalam menjalankan computer. Tidak semua pekerja melakukan kuantitas pekerjaan menggunakan computer. Di satu pihak dengan adanya e-Democracy akan memberikan otomatisasi voting saat Pemilu, tetapi di pihak lain dibutuhkan profesionalisme untuk implementasi dan dukungan system ICT. Pekerja dengan tingkat pendidikan yang tidak terlalu tinggi, akan kesulitan menggunakan ICT. Hal ini memerlukan biaya tambahan untuk training karyawan.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari makalah dan penelitian diatas adalah :

- 1) Stakeholder dalam administrative lokal mempengaruhi power sukses atau tidaknya pelaksanaan *e-Democracy* di Indonesia.
- 2) ICT dalam pelaksanaan *e-Democracy* di Indonesia tidak meningkatkan power tetapi hanya mengganti cara penggunaan *voting* dari tradisional menjadi komputerisasi.
- 3) Memerlukan beberapa aspek pelatihan, kesesuaian undang-undang, aturan permainan bagi pelaksanaan *e-Democracy* di Indonesia.
- 4) Menjanjikan transparansi pelaksanaan pemilu.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Blankart, F.A (2000), Macht in der Schweiz-eine alte Zukunftsfrage. Verwaltung, Regierung und Verfassung I Wandel: Gedachtnisschrift fur Raimund E. Germann. P. Knoepfel and W. Linder. Basel.
- Brucher, H. L. Scherngell, et al. (2003). "Changemanagement im eGovernment. "Fachzeitschrift des CC eGov der Berner FH
- Crozier, M. (1963), Le phenomene bureaucratique. Paris. Seuil
- Finger, M. (2004), Managing Change, Sino Swiss Management Training Program, EPFL, Lausanne.
- Lukes, S.S. (1974), Power: A Radical View, London, MacMillan Press Ltd.
- Scholl, H.J. (2001), Applying Stakeholder Theory to E-Government: Benefits and Limits, Alobany, University of Albany/ SUNY, Center for Technology in government.
- Zimmermann, Philipp & Finger, Mathias, (2005), Information and Communication Technology (ICT) and Local Power Relationships: An Impact Assessment., Electronic Journal of e-Government.