

E-DEMOKRASI DI INDONESIA, ANTARA PELUANG DAN HAMBATAN PENDEKATAN FENOMENOLOGIS

Slamet¹, Abdul Razak bin Hamdan²; Aziz Deraman³

^{1,2&3} Jabatan Pengurusan Sistem, Fakulti Teknologi & Sains Maklumat Universiti Kebangsaan Malaysia

¹Fakultas Ekonomi (Manajemen) Universitas Islam Negeri (UIN) Malang

¹slamet_uinmlg@yahoo.co.id, ²arh@ftsm.ukm.my, ³ad@utm.edu

Abstrak

Hadirnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta teknologi digital lainnya termasuk internet, telah menjadi media baru dan dijadikan sebagai instrumen penting bagi organisasi swasta (bisnis) dan organisasi publik, salah satunya adalah organisasi pemerintahan. Pemanfaatan TIK dan internet pada organisasi pemerintahan dikenal dengan istilah e-government. Pelaksanaan e-government bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, efektifitas, transparansi, dan akuntabilitas penyelenggaraan pemerintahan, sehingga tercapai penyelenggaraan pemerintahan yang baik (good governance). Sementara, TIK dan internet sebagai media dalam proses demokrasi suatu negara dikenal dengan istilah e-demokrasi. Kedua istilah tersebut adalah dua entitas yang berbeda, tetapi saling terkait. Perkembangan TIK dan internet beberapa tahun terakhir yang diikuti oleh peningkatan penggunaannya adalah merupakan peluang bagi lembaga-lembaga pemerintah dan partai politik untuk melakukan perubahan sistem, baik sistem administrasi, pelayanan publik maupun sistem demokrasi. Namun, inisiatif penerapan e-demokrasi di Indonesia masih dikatakan sebagai tahap pengenalan. Sehingga, banyak masalah yang perlu menjadi perhatian sebelum e-demokrasi diimplementasikan. E-demokrasi tidak sekedar mengimplementasikan TIK dan internet ke dalam sistem demokrasi, tetapi banyak aspek-aspek non-technology yang menjadi hambatan dan perlu penyelesaian. Hambatan pertama adalah terkait dengan implementasi e-government yang telah di laksanakan di Indonesia selama ini. Beberapa hambatan lain yang teridentifikasi diantaranya adalah masalah belum adanya nomer identitas warganegara yang valid, masalah budaya birokrasi dan budaya politik, masalah kesenjangan digital, masalah partisipasi, masalah teknologi, dan masalah organisasi.

Kata kunci : e-demokrasi, peluang dan hambatan.

1. PENDAHULUAN

Sebagai respon perubahan lingkungan dan tekanan kekuasaan konsumen, banyak organisasi melakukan perubahan ke arah paradigma baru yang berfokus kepada pelayanan konsumen (*customer-centric*). Struktur, orang dan proses organisasi diarahkan kepada paradigma baru ini. Paradigma baru ini tidak hanya dilakukan oleh organisasi bisnis, tetapi sudah merambah kepada organisasi-organisasi publik yang selama ini enggan untuk melakukan perubahan. Hadirnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta teknologi digital lainnya termasuk internet, telah menjadi media baru dan instrumen penting dalam paradigma baru tersebut. TIK dan internet sebagai media elektronik tidak saja sebagai *driver* perubahan sistem organisasi, tetapi juga merubah paradigma cara berfikir, berperilaku, berkomunikasi, hingga kepada gaya hidup seseorang. Dalam organisasi publik, media elektronik ini telah menjadi isu penting. Ia sebagai *driver* transformasi birokrasi tradisional menuju modernisasi sistem birokrasi. Keterlibatan media elektronik dalam sistem demokrasi dikenal dengan istilah e-demokrasi, yang kini telah menjadi isu penting dan dikembangkan oleh banyak negara maju di dunia, terutama sejak awal 1990-an, seiring perkembangan teknologi informasi berbasis internet^[23]. E-demokrasi sendiri bertujuan untuk meningkatkan struktur dan proses sistem demokrasi suatu negara melalui media elektronik^[4].

E-demokrasi merupakan inovasi baru dalam dunia politik, dengan inovasi baru ini muncul inovasi-inovasi baru lain yang merupakan bagian dari e-demokrasi. Seperti e-forum, e-konsultasi, e-voting, e-petisi, e-panel, e-kelompok, blogs, dan lain sebagainya. Perkembangan inovasi-inovasi baru ini, peran aktif dari masyarakat dalam sistem demokrasi dapat ditingkatkan dan kualitas kebijakan publik juga akan semakin lebih baik. Situs-situs partai politik juga menyediakan pelbagai informasi politik yang dapat diakses jarak jauh. Keterlibatan media elektronik ke dalam proses demokrasi, memungkinkan terjadinya debat-debat publik, diskusi publik, mengkritisi dan menganalisis pelbagai keputusan publik. Secara politis, inisiatif penerapan e-demokrasi adalah ingin melibatkan partisipasi masyarakat ke dalam kebijakan-kebijakan publik, agar menghasilkan kebijakan-kebijakan yang bernilai, transparan dan mempunyai akuntabilitas yang tinggi dalam kaitannya dengan keputusan-keputusan politik.

E-demokrasi bukanlah sistem yang berdiri sendiri^[4], tetapi ia terikat dengan pelbagai sistem pemerintahan suatu negara. E-demokrasi tidak hanya sekedar mengaplikasikan media elektronik ke dalam proses demokrasi. Media elektronik tidak lebih hanya sebagai alat^[10;22] atau media. TIK hanya merupakan pemangkin (*enabler*) bukan solusi^[21]. TIK dan internet tidak mempunyai makna sosial ketika tidak dijalankan secara maksimal. Tetapi, ia

dapat dijadikan untuk memainkan peranan dalam struktur sosial dan pembaharuan sistem demokrasi^[23]. Penggunaan media elektronik ini telah digunakan oleh banyak negara sebagai reformasi manajemen organisasi publik dalam menghadapi persaingan global dan sekali gus memperbaiki mutu pelayanan birokrasi. Pada masa yang sama, bertambahnya jumlah pengguna internet telah meningkatkan interaksi organisasi sosial dalam proses pemilu di kebanyakan negara maju.

Selain itu, media elektronik ini juga digunakan untuk menyuntik dimensi baru dalam meningkatkan legitimasi hubungan pemerintahan dengan warganegaraanya. Pada masa sebelum ini, ketika masyarakat ingin menyampaikan aspirasinya, misalnya, dilakukan ketika masa kampanye atau melalui wakil rakyat yang mereka pilih atau melalui mekanisme surat-menyurat. Dengan hadirnya TIK dan internet sebagai media elektronik dalam proses demokrasi, mereka dapat menyampaikan aspirasinya lebih leluasa dan sedikit lebih lantang. Keadaan ini secara langsung memberi peluang kepada masyarakat untuk melibatkan diri dalam perumusan dan pelaksanaan pemerintahan secara efisien, efektif dan harmonis. Namun demikian, e-demokrasi dalam konteks Indonesia masih pada tahap pengenalan, yang tentunya banyak masalah yang dapat menjadi hambatan terwujudnya makna dari konsep e-demokrasi yang sesungguhnya. Oleh sebab itu, paper ini mencoba untuk mengkritisi pelbagai peluang dan hambatan yang mungkin terjadi dalam kaitannya dengan penerapan e-demokrasi di Indonesia.

2. KONSEP E-DEMOKRASI

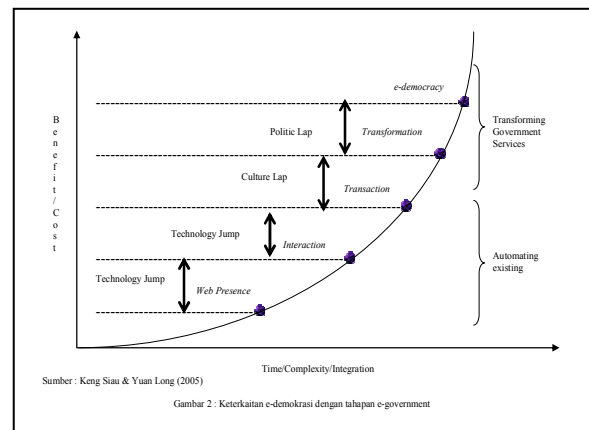
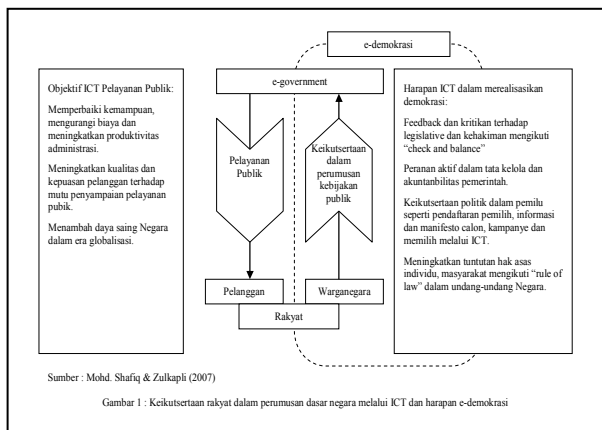
Menurut Kamus Dewan^[11], demokrasi adalah pemerintahan oleh rakyat atau wakil yang dipilih dalam pemilihan umum. Dalam konteks ini demokrasi bermakna kekuasaan tertinggi ada ditangan rakyat dan dijalankan langsung oleh wakil-wakil yang mereka pilih melalui pemilihan umum. Menurut Abraham Lincoln mantan presiden Amerika, demokrasi adalah pemerintahan dari rakyat, oleh rakyat dan untuk rakyat. Sementara, definisi teknologi informasi adalah berkaitan dengan pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan, penyebaran, dan pengambilan kembali informasi secara elektornik^[1]. TIK atau ICT (*information communication and technology*) adalah merujuk kepada definisi teknologi informasi itu sendiri ditambah teknologi komunikasi, dan kawasan *broadcasting*, yang meliputi internet dan peralatan elektronik lainnya^[6].

E-demokrasi adalah gabungan dua kata yaitu elektronik (disingkat "e") dan demokrasi, di mana dua entitas tersebut mempunyai pengertian yang berbeda. Konsep dan definisi e-demokrasi itu sendiri adalah sangat luas dan belum ada definisi yang absolut. Merujuk Stephen Coleman & Donald F. Norris^[4], e-demokrasi adalah penggunaan TIK untuk memfasilitasi dan meningkatkan struktur dan proses demokrasi. Sebuah lembaga kajian tentang Local e-Democracy National Project^[15], mendefinisikan e-demokrasi adalah "*Harnessing the power of the new technology to encourage citizen participation in local decision making between election times*" (memanfaatkan teknologi baru untuk mendorong keikutsertaan warganegara dalam pengambilan keputusan lokal di antara waktu pemilihan umum. Sedangkan merujuk Mohd. Shafiq bin Abdullah & Zulkapli bin Mohammed^[20], mendefinisikan e-demokrasi adalah sebagai cara bagaimana menggunakan aplikasi sistem teknologi informasi untuk membimbing, memperbaiki, dan melaksanakan prinsi-prinsip demokrasi.

Dari definisi di atas, bahwa TIK adalah hanya sebagai media secara elektronik yang digunakan untuk memfasilitasi partisipasi masyarakat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam sistem demokrasi suatu negara. Dengan partisipasi masyarakat melalui media elektornik ini, diharapkan dapat meningkatkan sistem demokrasi yang lebih baik. Sehingga masyarakat secara tidak langsung dapat melibatkan diri dalam proses perumusan dan pembahasan undang-undang dan kebijakan-kebijakan publik.

3. HUBUNGAN E-GOVERNMENT DAN E-DEMOKRASI

E-government dan e-demokrasi adalah dua entitas yang tidak dapat dipisahkan. E-demokrasi akan berjalan baik ketika *e-government* telah *establish* atau kokoh^[12]. *E-government* adalah langkah pertama untuk memperkokoh pembentukan masyarakat madani dan institusi-institusi demokrasi yang dilakukan melalui media elektronik^[20]. Merujuk Keng Siau & Yuan Long^[12], e-demokrasi adalah tujuan jangka panjang dari pengembangan *e-government* itu sendiri. Gambar 1 dan 2 adalah menggambarkan hubungan antara *e-government* dan e-demokrasi.



Pengembangan konsep dan penggunaan *e-government* adalah berdasarkan perspektif bahwa rakyat adalah sebagai pelanggan dalam pelayanan publik. Pemerintah sebagai fungsi eksekutif bertanggungjawab untuk meningkatkan mutu sistem pelayanan dan keterbukaan dalam penyebaran informasi penting demi meningkatkan legitimasi pemerintah. Gambar 1 di atas, menjelaskan bahwa interaksi antara rakyat dengan pemerintah. Di mana rakyat sebagai pelanggan dan sekali gus sebagai warganegara yang perlu ikut serta dalam perumusan kebijakan-kebijakan publik. Penggunaan media elektronik adalah sarana untuk merealisasikan harapan keikutsertaan warganegara dalam sistem demokrasi yang dikenal dengan istilah e-demokrasi. Media elektronik ini diharapkan dapat memainkan peranan penting sebagai penentu agenda pandangan umum masyarakat melalui pelbagai saluran komunikasi dalam bentuk perumusan, pembahasan, pelaksanaan, dan penilaian undang-undang yang dapat dilakukan setiap saat dan tidak lagi terikat hanya pada musim-musim pemilu umum semata.

Gambar 2 di atas adalah pengembangan dari model *e-government* yang dikembangkan oleh Gartner Group. Di mana model *e-government* dari Gartner Group terdiri dari empat tahapan utama, yaitu tahapan persiapan (*web presence*), tahapan pematangan (*interaction*), tahapan pematapan (*transaction*) dan tahapan pemanfaatan (*transformation*).

- Tahapan persiapan (*web presence*) adalah dasar *e-government*. Tahapan ini biasanya digunakan untuk menyampaikan informasi internal pemerintahan yang bersifat searah melalui web site mereka.
- Tahap kedua, tahap pematangan (*interaction*). Tahapan ini menyediakan interaksi sederhana antara pemerintah dengan masyarakat. Misalnya, masyarakat dapat download form-form yang diperlukan dan menyampai pesan/pertanyaan singkat kepada pemerintah melalui *e-mail*.
- Tahapan ketiga adalah tahapan pematapan (*transaction*). Tahapan ini memungkinkan pengguna (masyarakat secara individu dan bisnis) dapat melakukan transaksi secara *on-line*. Seperti pembayaran pajak, pengurusan SIM, pembayaran rekening listrik, pembayaran rekening dan lain sebagainya.
- Tahapan keempat adalah tahapan pemanfaatan (*transformation*). Tahapan ini terjadi lompatan budaya dibandingkan tahapan sebelumnya. Tahapan sebelumnya lebih bersifat *mengotomatisasikan* dan *mendigitalisasikan* proses operasional pelayanan pemerintah kepada warganegaranya. Tahapan keempat ini terjadi lompatan budaya yaitu transformasi pelayanan pemerintah yang melibatkan integrasi sistem. Baik integrasi sistem secara vertikal (integrasi sistem dalam satu organisasi) maupun integrasi secara horizontal (integrasi antar departemen pemerintah pada lokasi yang berbeda-beda). Dengan terjadinya integrasi sistem tersebut akan terwujud konsep *one-stop-services*. Di mana *one-stop-services* adalah payung organisasi dalam menjalankan fungsi-fungsi departemen/instansi yang dibantu oleh media elektronik ini. *One-stop-services* dimaksudkan untuk memaksimalkan kenyamanan dan kepuasan pengguna melalui integrasi pelayanan^[2]. Sehingga dapat tercapai transaksi antara pemerintah dengan warga negaranya (G₂C), pemerintah dengan organisasi bisnis (G₂B) dan antar lembaga pemerintah (G₂G) serta pemerintah dengan stafnya G₂E^[12].
- Terakhir adalah terwujudnya e-demokrasi yang bertanggungjawab dan beretika. Implikasi keempat tahapan *e-government* di atas adalah terjadinya program-program baru yang ditawarkan oleh pemerintah dalam sistem pemerintahan yang menganut aliran negara demokrasi. Dalam tahapan kelima ini, akan terjadi lompatan budaya dan sekali gus lompatan sistem politik suatu negara. Beberapa contoh ketika sistem e-demokrasi sudah *establish* akan terjadi sistem pemungutan suara secara *on-line*, poling dan survei secara *on-*

line, keterlibatan warganegara dalam partisipasi politik secara *on-line*, forum diskusi secara *on-line*, melakukan petisi secara *on-line*, terjadinya transparansi politik secara *on-line*, dan lain sebagainya.

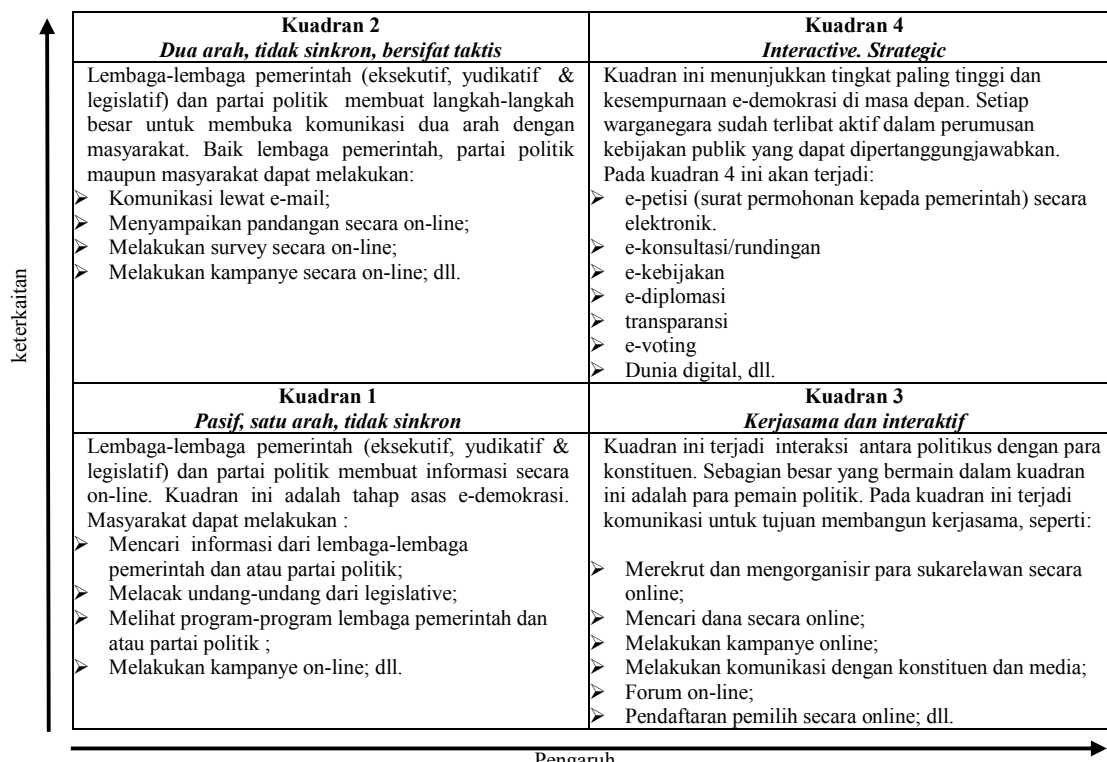
Berdasarkan uraian di atas, e-demokrasi sesungguhnya akan dapat berjalan secara baik, bertanggungjawab dan beretika, baik pemerintah, pelaku politik mahupun masyarakat, ketika *e-government* sudah dapat diwujudkan sesuai konsep *e-government* itu sendiri.

4. MODEL E-DEMOKRASI

Walaupun sesungguhnya e-demokrasi merupakan tindak lanjut dari penerapan *e-government*, tetapi model e-demokrasi secara parsial juga banyak dikembangkan. Misalnya The Organization for Economic Co-Operation and Development^[21], tahun 2001 telah mendefinisikan model e-demokrasi ke dalam tiga tiga tahapan.

- Tahapan informasi (*information*). Tahapan ini bersifat hubungan searah, di mana lembaga-lembaga pemerintah (eksekutif, yudikatif dan legislatif) dan partai politik menghasilkan dan menyalurkan informasinya kepada masyarakat, dengan tujuan memberikan pengetahuan kepada warganegara agar berpartisipasi dalam sistem demokrasi suatu negara.
- Tahapan konsultasi (*consultation*). Tahapan ini lebih bersifat hubungan dua arah, yang mana warganegara memberikan *feedback* kepada lembaga-lembaga pemerintah dan partai politik terkait dengan masalah-masalah politik, perumusan dan keputusan kebijakan yang bersifat publik. Tujuan tahapan kedua ini adalah meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam proses demokrasi.
- Tahapan partisipasi aktif (*active participation*). Pada tahapan ini hubungan didasarkan kepada kemitraan dengan lembaga-lembaga pemerintah dan partai politik. Yang mana warga negara diharapkan lebih aktif melibatkan diri dalam proses pembuatan pelbagai kebijakan.

Model e-demokrasi di atas, dikembangkan lebih lanjut oleh Janet Caldw^[3] (Director Institute for Electronic Government) dalam bentuk kuadran sebagaimana gambar 3 berikut.



Sumber : Janet Caldw (2004)

Gambar 3 Model e-demokrasi

Berdasarkan model e-demokrasi yang dinyatakan dalam bentuk kuadran di atas, sesungguhnya hampir sama dengan model *e-government* yang dikembangkan oleh Gartner Group. Hanya saja kedua model tersebut mempunyai ranah yang berbeda. Di mana ranah *e-government* adalah untuk meningkatkan efisiensi, efektifitas, transparansi, dan akuntabilitas penyelenggaraan pemerintahan, sehingga tercapai penyelenggaraan pemerintahan yang baik (*good governance*). Sementara, e-demokrasi mempunyai ranah dalam bentuk penglibatan warganegara dalam setiap perumusan, pembahasan dan keputusan-keputusan publik melalui media elektronik. Oleh sebab itu,

sesungguhnya antara *e-government* dan e-demokrasi dapat dijalankan secara bersama-sama yang saling terkait di antara keduanya.

5. E-DEMOKRASI DI INDONESIA ANTARA PELUANG DAN HAMBATAN

Perkembangan di bidang TIK semakin meningkat dan diramalkan tumbuh 10% seiring diluncurkannya program USO (*Universal Service Obligation*) dan layanan BWA^[17]. Lebih lanjut M. Nuh (menkoinfo) dalam seminar Indonesia ICT Out Look 2009 mengungkapkan bahwa, tahun 2008 pertumbuhan telepon seluler dan telepon mobilitas terbatas mengalami pertumbuhan cukup signifikan. Tahun 2007 pemilik telepon seluler 93,39 juta (41,35%), tahun 2008 mencapai angka 124,81 juta (54,61%). Pengguna FWA dari 10,81 juta (4,79%) tahun 2007 menjadi 16,61 juta (7,26%) tahun 2008. Pertumbuhan ini adalah sangat penting karena ada kecenderungan akses informasinya melalui teknologi tersebut. Selain itu, peningkatan tersebut juga didorong oleh semakin turunnya tarif internet di Indonesia. Meskipun tahun 2007 dan 2008 lebih murah dibanding dengan tahun-tahun sebelumnya, tetapi tahun 2009, menurut Menkoinfo akan diturunkan lagi^[18]. Pertumbuhan TIK dan penurunan tarif internet ini berdampak positif kepada masyarakat sebagai pengguna internet. Berdasarkan laporan Internet World Stats akhir tahun 2008^[8], pengguna internet di Indonesia semakin berkembang mencapai 10,50% dari jumlah penduduk Indonesia, meskipun masih dibawah negara tetangga. Seperti Malaysia (62,80%), Singapura (67,40%), Thailand (20,50%), Filipina (14,60%), dan Brunei Darussalam (46,20%). Pertumbuhan tersebut dapat diramalkan semakin meningkat dari tahun ke tahun, dengan indikator para generasi muda dan masyarakat berpendidikan mempunyai tingkat literasi tentang TIK semakin baik termasuk penggunaannya semakin bertambah. Hal ini juga didukung oleh penyebaran TIK, tidak saja pada area-area perkotaan, tetapi saat ini sudah menjangkau tingkat kecamatan bahkan pedesaan.

Fenomena di atas merupakan peluang yang besar bagi lembaga-lembaga pemerintah (eksekutif, yudikatif dan legislatif) dan partai-partai politik untuk menyebarkan informasinya dan sekali gus membuka peluang kepada masyarakat untuk berinteraksi dengan lembaga-lembaga pemerintah melalui web site yang mereka bangun. Sehingga legitimasi lembaga-lembaga pemerintah dan partai politik dapat ditingkatkan. Peluang ini sudah ditangkap oleh lembaga/instansi pemerintah, sesuai dengan Instruksi Presiden RI Nomor 6 Tahun 2001 tentang Inisiatif *e-Government* dan dipertegas dengan Instruksi Presiden RI Nomor 3 Tahun 2003^[7]. Tindak lanjut dari kedua instruksi presiden tersebut adalah masing-masing daerah telah membangun web site sebagai respon sekali gus langkah awal dari instruksi presiden tersebut. Hanya saja web site yang mereka bangun, masih sesuai selera mereka dan tidak/belum ada standard ke arah *e-government*. Begitu pula, partai-partai politik di Indonesia juga memanfaatkan peluang di atas, ditambah mudahnya memperoleh sumber daya TIK (teknologi dan sumber daya manusia). Penggunaan media elektronik ini untuk kepentingan kampanye misalnya, lebih efisien dan efektif dibandingkan metode tradisional, yaitu *door-to-door*, atau memasang baner, brosur atau dalam bentuk lainnya. Calon-calon legislatif dalam kampanyenya juga sudah mulai menggunakan situs-situs jaringan sosial untuk menjangkau para pemilih muda yang berpotensi. Hampir semua atau 82,35% dari jumlah partai politik di Indonesia yang mengikuti pemilu 2009, telah memanfaatkan peluang tersebut di atas, dalam bentuk web site dengan nama partainya. Belum lagi web site lain yang menyebar luaskan informasi partai politik, seperti www.pemilu.detiknews.com www.kpu.com www.pemiluindonesia.com www.pemilu-online.com www.caleg.org www.pemilu2009.forum-politisi.org dan lainnya.

Antara *e-government* dan e-demokrasi adalah dua entitas yang berbeda, tetapi tidak dapat dipisahkan. Oleh sebab itu, ketika mengkaji masalah-masalah e-demokrasi tidak boleh melupakan untuk mengkaji masalah-masalah *e-government* di Indonesia yang telah dimulai terlebih dahulu. Dan secara umum, *e-government* di Indonesia baru dapat dikatakan memasuki tahapan kedua (*interaction*)^[27]. Tahapan pertama dan kedua, jika mengikuti model *e-government* yang dikembangkan oleh Gartner Group, secara teknis tidak banyak menimbulkan masalah. Namun, ketika menuju tahapan ketiga, keempat, kelima muncul pelbagai masalah. Karena ketiga tahapan terakhir tersebut terjadi lompatan budaya dan politik. Lompatan budaya dan politik, tidak lain adalah terjadinya perubahan baik budaya organisasi maupun perubahan budaya politik. Sementara, perubahan sangat tidak disukai oleh sebagian besar orang yang suka dengan kemapanan. Di sinilah muncul pelbagai resisten. Resistensi yang paling menonjol dalam penerapan *e-government* adalah integrasi sistem di lingkungan organisasi pemerintah. Indikator terjadinya resistensi dalam rangka integrasi sistem adalah ego sektoral di antara masing-masing kantor dinas/instansi. Dalih dari ego sektoral tersebut adalah bahwa sistem yang ada di instansi mereka lebih baik daripada sistem yang ada di kantor dinas atau instansi lain. Mereka sukar untuk diintegrasikan. Secara implisit di antara mereka adalah menolak perubahan yang implikasi bisa mengganggu kepentingan mereka. Turban^[29] awal-awal telah menyatakan, ketika akan membangun organisasi tradisional menuju organisasi digital adalah hambatan mengintegrasikan sistem informasi dalam sebuah organisasi.

Selain itu, hambatan lain dalam *e-government* adalah disebabkan oleh beberapa aspek, seperti aspek *e-leadership*, infrastruktur jaringan informasi, pengelolaan informasi, masyarakat dan sumber daya manusia. Secara internal terdapat kelemahan dalam pengembangan *e-government*, seperti (1) pelayanan yang diberikan situs pemerintah belum ditunjang oleh sistem manajemen dan proses kerja yang efektif, karena kesiapan

peraturan, prosedur dan keterbatasan sumber daya manusia sangat membatasi penetrasi komputerisasi ke dalam sistem pemerintah; (2) belum mapannya strategi serta tidak memadainya anggaran yang dialokasikan untuk pengembangan *e-government*; (3) inisiatif *e-government* merupakan upaya instansi masing-masing. Sehingga standardisasi, keamanan informasi, otentik, dan berbagai aplikasi dasar yang memungkinkan interoperabilitas antar situs secara handal, aman, dan terpercaya kurang mendapatkan perhatian; (4) kesenjangan kemampuan masyarakat untuk mengakses jaringan internet^[14]. Sehingga, penerapan *e-government* di Indonesia masih ada kesan lamban dan muncul banyak masalah^[28], dan masih cukup tertinggal dibandingkan dengan negara lain^[14], seperti Malaysia dan Singapura. Kelambanan penerapan *e-government* di Indonesia adalah kurangnya dukungan *politic will*, baik dari pimpinan daerah dari maupun politik, dan Kantor Pengelola Data Elektronik (KPDE) sebagai pengelola *e-government* masih berstatus sebagai lembaga teknis belum sebagai lembaga strategis. Sebagai lembaga teknis dalam sistem birokrasi, maka sangat tergantung kepada kekuatan *politic will* dari pimpinan daerah dalam mengembangkan *e-government* di daerahnya^[28].

Pelbagai masalah yang menjadi faktor penghambat dalam penerapan *e-government* selama ini, bukan tidak mungkin akan mengganggu penerapan e-demokrasi di Indonesia. Beberapa masalah yang telah teridentifikasi terkait dengan inisiatif e-demokrasi adalah :

a. Belum ada nomer identitas warganegara yang *valid*.

Nomer identitas warganegara merupakan salah satu faktor kesuksesan penerapan e-demokrasi^[30]. Nomer warganegara tunggal yang dikenal dengan istilah SIN (*single indentity number*) telah lama menjadi wacana dan perbincangan. Pidato Presiden Susilo Bambang Yudhoyono^[24], telah mengangkat pentingnya indentitas tunggal ini. Departemen Luar Negeri juga pernah menargetkan seluruh penduduk Indonesia sudah mempunyai KTP nasional dengan nomor tunggal pada tahun 2008. Mereka juga berharap sebelum pemilu 2009 database kependudukan sudah selesai di semua daerah^[13]. Hal serupa juga diangkat kembali oleh Menkoinfo (Mohammad Nuh) saat mengunjungi KPU (komisi pemilihan umum) di Surabaya tanggal 9 April 2009, terkait dengan pemilu tahun 2014 yang akan datang. Beliau berharap penyelesaian nomer identitas tunggal akan rampung tahun 2012^[5]. Sesungguhnya SIN tidak hanya untuk kepentingan e-demokrasi saja, tetapi *e-government* yang sekarang sedang berjalan seharusnya masyarakat sudah mempunyai SIN ini. Masalah ini juga salah satu penghambat *e-government* menginjakkan kakinya pada tahap selanjutnya, begitu juga pada program e-demokrasi. Dalam konteks e-demokrasi, SIN mempunyai peranan yang sangat penting. Aplikasi-aplikasi e-demokrasi, seperti *e-forum*, *e-consultation*, *e-voting*, *e-participation* dan e lainnya sangat diperlukan nomer indentitas warganegara yang valid ini. Tanpa ini semua, akan disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu. Sehingga media elektronik adalah tempat penyampaian unsur-unsur fitnah, penghinaan terhadap pihak-pihak tertentu, atau disalahgunakan dalam bentuk lainnya. Pelbagai kasus pemilu 2009 yang paling menonjol adalah kasus DPT (daftar pemilih tetap), sesungguhnya ini semua disebabkan oleh lemahnya manajemen database kependudukan nasional di Indonesia. Semoga rencana pengembangan database kependudukan nasional dengan dasar nomer identitas tunggal yang dilontarkan oleh beberapa pejabat tinggi negara tersebut tidak hanya sekedar wacana politis dan proyek, tetapi benar-benar menjadi kenyataan sebelum tahun 2014 sebagaimana yang dijanjikan oleh Menkoinfo.

b. Budaya birokrasi dan budaya politik.

Pelaksanaan e-demokrasi secara penuh, perlu ada kesepakatan bersama antara lembaga pemerintah (eksekutif, yudikatif dan legislatif), politikus, dan masyarakat. Bisa jadi e-demokrasi akan mengganggu budaya politik yang selama ini berkembang. Budaya birokrasi dan budaya politik ini mempunyai sumbangan yang sangat besar terhadap sukses atau tidaknya penerapan e-demokrasi itu sendiri. Karena, mengimplementasikan TIK sebagai media elektronik dalam sistem demokrasi, tidak hanya memasang infrastruktur jaringan, membuat aplikasi-aplikasi *software*, dan pengadaan *hardware*, tetapi harus diikuti oleh perubahan internal institusi, baik eksekutif, yudikatif, dan legislatif. Internal institusi birokrasi merupakan salah satu rintangan penerapan e-demokrasi^[4]. Apakah para pelaku birokrasi dan politikus di Indonesia sudah siap membuka diri dengan masyarakat terkait dengan pelbagai keputusan-keputusan publik melalui sarana media elektronik ini. Kinerja para dewan selama ini nampaknya masih tertutup, jarang masyarakat sebagai *stakeholder* lembaga itu mengetahui kinerja mereka. Beberapa keputusan politik sering kali juga bersifat politik, dan tidak sedikit keputusan publik lebih menguntungkan atau demi kepentingan kelompok-kelompok tertentu. E-demokrasi sesungguhnya mengajak mereka untuk lebih terbuka tentang kinerja dan pelbagai keputusan terkait dengan kebijakan-kebijakan publik. Sehingga masyarakat betul-betul diakui sebagai *stakeholder* lembaga-lembaga pemerintah tersebut, dan bukan sebaliknya. Beberapa kasus korupsi di lembaga legislatif akhir-akhir ini, misalnya, tidak lebih karena budaya politik di Indonesia yang masih tertutup. Ketika e-demokrasi benar-benar dijalankan secara serius, beberapa kasus tersebut diharapkan dapat di eliminir. Oleh sebab itu, sebelum inisiatif e-demokrasi diterapkan secara sungguh-sungguh – bukan wacana politis – perlu ada kesepakatan di antara para pelaku birokrasi dan para politikus di

senayan. Selain itu perlu ada pemikiran sinergi antara kebijakan di pusat dengan di daerah tentang e-demokrasi ini.

c. Kesenjangan digital di Indonesia.

E-literasi dan perluasan penggunaan TIK merupakan salah satu faktor penentu sukses dan tidaknya e-demokrasi. Untuk merealisasikan harapan masyarakat dapat terlibat secara langsung dalam proses demokrasi melalui media elektronik ini, e-literasi dan perluasan TIK serta infrastrukturnya harus mendapat perhatian secara serius. Sebagaimana laporan Internet World Stats^[8] akhir tahun 2008, pengguna internet di Indonesia masih 10,50%. Artinya 89,50% (atau sekitar 200 jt) penduduk Indonesia belum terlayani media elektronik ini. Pelbagai alasan belum atau tidaknya menggunakan media elektronik ini, diantaranya adalah masalah infrastruktur, kondisi sosial, ekonomi, pendidikan, tingginya biaya TIK, pengetahuan, dan kapabilitas akses. Sementara, kelompok akses internet (10,50%) masih dikategorikan berdasarkan tujuan akses. Seperti akses untuk hiburan (game, musik, dll), mendukung bisnisnya, mendukung pekerjaan, mendukung studinya, mencari informasi yang bernilai, bertransaksi, atau keperluan lain. Sebenarnya menurut Basuki Suhadirman, kesenjangan digital di Indonesia tidak separah dengan negara Afrika, masalah sebenarnya adalah penyebaran akses TIK itu sendiri^[19].

d. Partisipasi.

Tingkat partisipasi masyarakat dalam proses demokrasi melalui media elektronik merupakan salah satu faktor di antara faktor lain yang menjadikan berhasil atau tidaknya penerapan e-demokrasi di Indonesia. Tingkat partisipasi juga dipengaruhi oleh tingkat kesenjangan digital dan motivasi masyarakat untuk melibatkan dirinya dalam proses demokrasi tersebut. Merujuk Coleman & Noris^[4], partisipasi merupakan salah satu rintangan dalam e-demokrasi. Untuk itu inisiatif penerapan e-demokrasi perlu disosialisasikan secara luas kepada masyarakat tentang benefit dan kelebihannya sekali gus dimotivasi untuk berpartisipasi dalam proses demokrasi melalui media elektronik ini. Pemberian *award* adalah salah satu cara memotivasi masyarakat untuk ikut berpartisipasi. Rendahnya partisipasi masyarakat dalam e-demokrasi, akan menimbulkan kegagalan penerapan e-demokrasi itu sendiri. Karena tujuan e-demokrasi tidak lain adalah untuk melibatkan masyarakat dalam pelbagai perumusan, pembahasan dan pengawasan kebijakan-kebijakan publik. Arthur Lupia, menyatakan ada tiga rintangan dalam e-partisipasi, pertama kemacetan (*bottleneck*) daripada perhatian; kedua aturan kredibilitas/kepercayaan; terakhir, koalisi dan kompromi^[4]. Oleh sebab itu, tingkat partisipasi masyarakat dalam e-demokrasi ini perlu mendapat perhatian dan diantisipasi. Jepang pelaksanaan *e-government* boleh dikatakan sukses, tetapi proses untuk merealisasikan e-demokrasi yang sempurna, masih jauh dari harapan^[20]. Oleh sebab itu, perlu ada penelitian lebih lanjut terkait tingkat partisipasi masyarakat sebelum pelaksanaan e-demokrasi di Indonesia dilaksanakan yang sebenarnya.

e. Teknologi.

Kita percaya bahwa revolusi di bidang TIK telah memberikan dampak yang sangat besar dalam kehidupan manusia hari ini. Revolusi ini mempengaruhi pelbagai sektor kehidupan, seperti ekonomi, politik, dan sosial. Dampak TIK telah diakui sukses membawa dampak positif dalam perbaikan dan kemajuan pelbagai bidang baik di sektor swasta maupun publik untuk meningkatkan produktivitas secara lebih efisien, efektif dan dapat mengurangi aliran birokrasi. Namun, sebagian besar orang masih belum percaya terhadap kehandalan yang dimainkan oleh TIK ini. E-demokrasi tidak hanya sekedar tender peralatan TIK, memasang informasi-informasi politis dalam web site, membangun aplikasi e-forum atau lainnya. Tetapi lebih jauh dari itu adalah bagaimana proses pemilihan umum (pemilu) dapat dijalankan secara *real-time* atau yang dikenal dengan istilah *e-voting*. Dengan menggunakan sistem *e-voting* ini, diharapkan proses pemilu (awal hingga akhir) dapat dilakukan secara *real-time*. Namun, untuk mewujudkan impian tersebut, untuk sementara waktu ibarat langit dan bumi. Penggunaan media elektronik sebagai instrumen e-demokrasi, perlu perencanaan strategis yang matang. Tidak saja mengkaji untung dan rugi dari aspek teknologi, tetapi aspek-aspek manusia dan sosial memegang peranan penting. McDonagh & Coghlan^[16] menyatakan 90% keberhasilan implementasi TI disumbangkan aspek *non-technology*. Kasus kegagalan penggunaan TIK pada pemilu tahun 2004 adalah bukti nyata tidak ada kesiapan penerapan e-demokrasi di Indonesia. Penerapan e-demokrasi di Indonesia terlalu dini, yang sesungguhnya ia merupakan tahapan *advanced e-government*^[27]. Kasus pemilu tahun 2009 ini, ada indikasi kegagalan dalam penggunaan TIK^[9]. Di mana, proses tabulasi nasional perolehan suara pemilu legislatif 9 April lalu di KPU yang sangat lambat. Sehingga mengundang kecurigaan Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK). Sebab, dana yang digelontorkan untuk mendukung proses tabulasi itu mencapai ratusan miliar rupiah, tetapi hasilnya sangat jauh dari yang diharapkan. Apa penyebabnya adalah gara-gara perangkat TIK yang amburadul. TIK bukanlah sebuah solusi, TIK tidak bersifat netral, tetapi TIK hanya sebuah alat transformatif. Maka, dengan pengalaman ini, banyak orang termasuk para politikus akhirnya tidak percaya terhadap benefit TIK. Oleh sebab itu, sebelum e-demokrasi diterapkan secara meluas, perlu dilakukan uji coba dalam bentuk *pilot project* pada daerah tertentu.

f. Organisasi.

Mengimplementasikan TIK dalam sebuah organisasi sama halnya melakukan perubahan dan sudah seharusnya diikuti dengan perubahan. Beberapa faktor organisasi yang harus dilakukan perubahan adalah struktur, sistem, sumber daya manusia, proses, sistem informasi, dan perubahan sumber daya organisasi lainnya^[25]. Sementara perubahan tidak disukai oleh kebanyakan anggota organisasi. E-demokrasi adalah mengimplementasikan TIK ke dalam proses demokrasi. Lembaga-lembaga pemerintah (eksekutif, yudikatif, dan legislatif) dan partai politik adalah pelaku utama proses demokrasi. Penerapan e-demokrasi sama halnya melakukan perubahan terhadap pelaku-pelaku demokrasi tersebut. E-demokrasi sama halnya membangun sistem informasi proses demokrasi. Pengembangan sistem informasi itu sendiri sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor organisasi^[26], dan faktor-faktor tersebut merupakan salah satu rintangan pelaksanaan e-demokrasi^[4]. Keberhasilan penerapan e-demokrasi dapat diukur oleh keberhasilan sistem informasinya. Keberhasilan sistem informasi sangat ditentukan oleh dukungan *top management*, struktur pengambilan keputusan, gaya manajemen, manajerial pengetahuan IT, metode anggaran, tujuan penyejajaran, alokasi sumber daya organisasi, kualitas sistem, kualitas informasi, kegunaan informasi dan kepuasan pengguna^[26]. Pertanyaan adalah, sudah adakah kesiapan dan keinginan lembaga-lembaga pemerintah (eksekutif, yudikatif, dan legislatif) dan partai politik melakukan perubahan dalam organisasi dalam rangka mengembangkan proses demokrasi berdasarkan media elektronik ini.

6. KESIMPULAN

Inisiatif penerapan e-demokrasi di Indonesia tidak hanya sekedar mengaplikasikan TIK ke dalam proses demokrasi, tetapi banyak dipengaruhi oleh pelbagai faktor dalam organisasi selain faktor teknologi dan pelaksanaannya adalah sangat kompleks. Karena menyangkut perubahan setiap elemen dalam lembaga-lembaga pemerintah (eksekutif, yudikatif dan legislatif) dan partai-partai politik itu sendiri. Inisiatif penerapan e-demokrasi perlu disambut dengan lebih terbuka dan positif, juga dilaksanakan dengan pemikiran yang bijak, arif, dan berhati-hati. Perkembangan di bidang media digital memang memberikan peluang kepada semua aspek kehidupan, tetapi di sisi lain perlu mengkaji pelbagai faktor yang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh penerapan TIK dan internet sebagai media elektronik dalam proses demokrasi di Indonesia.

7. DAFTAR PUSTAKA

1. Abdul Razak, bin Hamdan., Zoraini Wati Abas, Khairuddin Hashim, Wardah Zainal Abidin, Khalil Haji Awang, Rahman Ramli & Abdul Hamid Abdul Rahman. 2003. *Glosari teknologi maklumat*. Jil. 3. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
2. Alfred, Tat-Kei Ho. 2002. Reinventing local government and the *e-government* initiative. *Journal Public Administration Review*. July-August. 62(4): 434-444.
3. Caldow, Janet. 2004. E-Democracy: Putting Down Global Roots. Institute for Electronic Government, IBM. www-1.ibm.com/industries/government/ieg/pdf/e-democracy%20putting%20down%20roots.pdf
4. Coleman, S. & Noris, F.D. 2005. *A New Agenda for E-Democracy*. Forum Discussion Paper No.4, Januari 2005. www.oii.ox.ac.uk/research/publications.cfm
5. Detik-Pemilu. 2009. SIN Untuk Permudah Pileg & Pilpres 2014. Kamis, 9 April 2009. <http://pemilu.detiknews.com/read/2009/04/09/162336/1113296/700/sin-untuk-permudah-pileg-pilpres-2014>
6. IDB (Islamic Development Bank). 2003. *Guideline for a national IT strategy*. Jeddah: Islamic Research and Training Institute.
7. Indonesia. 2003. *Kebijakan dan strategi nasional pengembangan e-government*. In-struksi Presiden Republik Indonesia. No.3/ 2003.
8. Internet World Stats. 2009. Internet Usage in Asia (*Internet Users & Population Statistics for 35 countries and regions in Asia*) www.internetworldstats.com/stats3.htm (X4)
9. Jawa Pos. 2009. KPK Curigai Tender Pengadaan Peralatan IT KPU, Cium Kejanggalan di Balik Tender Pengadaan Peralatan IT. Rabu, 22 April 2009. <http://www.jawapos.com>.
10. Kadir, Abdul. 2003. *Pengenalan sistem informasi*. Yogyakarta: Andi.
11. *Kamus Dewan*. 2005. Ed. ke-4. Cet. ke-1. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
12. Keng, Siau & Yuan, Long. 2005. Synthesizing *e-government* stage models – a meta-synthesis based on meta-ethnography approach. *Journal Industrial Management & Data Systems*. 105(4): 443-458.

13. Kompas. 2006. Kependudukan Penduduk Aceh Dapat KTP Sebelum Pilkada. Sabtu, 06 Mei 2006 (<http://64.203.71.11/kompas-cetak/0605/06/Politikhukum/2633205.htm>). **X6**
14. Kurniawan, Teguh. 2006. Hambatan dan tantangan dalam mewujudkan good governance melalui penerapan e-government di Indonesia. *Prosiding Konferensi Nasional Sistem Informasi 2006*, hlm. 194-197.
15. Local e-Democracy National Project. t.th. *What works (key lessons from recent e-democracy literature*. Bristol City Council. www.bristol-city.gov.uk/consultation
16. McDonagh, Joe & Coghlan, David. 2000. Sustaining the dilemma with IT-related change: the fortuitous role of academia. *Journal of European Industrial Training*. 24(5): 297-304.
17. Menkominfo. 2009. Pertumbuhan Bidang TIK Masih Bisa Capai 10 Persen. Acara Indonesia ICT Out Look 2009, tanggal 19 February 2009, <http://www.depkominfo.go.id/2009/02/19/pertumbuhan-bidang-tik-masih-bisa-capai-10-persen/> (**X3**)
18. Menkominfo. 2009. April, Menkominfo Keluarkan Regulasi Penurunan Tarif Internet. Kuliah Umum di Universitas Jember, tanggal 26 Februari 2009. <http://www.depkominfo.go.id/2009/02/26/april-menkominfo-keluarga-regulasi-penurunan-tarif-internet/> (**X2**)
19. Sinar Harapan. 2009. TI Bisa Bikin Indonesia Jadi Adidaya. Selasa, 21 April 2009. <http://www.sinarharapan.co.id/berita/0509/01/ipt01.html> (**X7**)
20. Mohd. Shafiq & Zulkapli. 2007. E-demokrasi dan e-kerajaan; analisis konsep dan pelaksanaan di peringkat kerajaan tempatan di Negara Jepun. *Public Sector ICT Management Review*. October 2006-March 2007. 1(1): p.25-34.
21. OECD (Organisation For Economic Co-Operation And Development). 2003. "*Promise And Problems Of E-Democracy Challenges Of Online Citizen Engagement*". <http://www.oecd.org/dataoecd/9/11/35176328.pdf>.
22. Orlikowski, W.J. & Iacono, C. S. 2001. Desperately seeking the "IT" in IT research – a call to theorizing the IT artifact. *Information System Research*. Juni. 12(2): 121-134.
23. Parves, Zahid. 2008. E-democracy from the perspective of local elected members. *International Journal of Electronic Government Research*. July-September 2008. 4(3): p.20-35.
24. Pidato Presiden. 2005. Pengarahan Acara Raker Teknis Keimigrasian. Senin, 31 Januari 2005. (<http://www.presidensby.info/index.php/pidato/2005/01/31/285.html>) **X5**
25. Raja Malik, Mohamed. 2003a. *Practical approach to ICT strategic planning*. Kuala Lumpur: Institut Tadbiran Awam Negara (INTAN).
26. Ramlah Hussein, Nor Shahriza Abdul Karim, Mohd Hasan Selamat, & Ali Mamat. 2007. The Relationship Between Organizational Factors and Information Systems Success: An Empirical Investigation in the Malaysian Electronic-Government Agencies. *Journal Information Technology and Multimedia*. (paper accepted for publication). www.ftsm.ukm.my/jitmv2/vol4_2007.html.
27. Satriya, Eddy. 2004. Kisruh TI-KPU, Cermin Kegagalan Memahami e-Government. Tuesday. June 01, 2004. Telah diterbitkan juga di harian Bisnis Indonesia. 20 April 2004. <http://eddysatriya.blogspot.com/2004/06/kisruh-ti-kpu-cermin-kegagalan.html>
28. Slamet, Abd.Razak, & Aziz Dereman. 2007. Restrukturisasi dan reorientasi menuju percepatan target e-government di Indonesia. *Prosiding Konferensi Nasional Sistem Informasi 2007*, hlm. 565-570.
29. Turban, Efraim., Leidner, Dorothy., McLean, Ephraim., & Wetherbe, James. 2008. *Information Technology for Management (Transforming Organizations in the Digital Economy*. Ed.6. John Wiley & Sons (Asia) Pte Ltd.
30. Wikipedia. t.t.h. E-Democracy. <http://en.wikipedia.org/wiki/E-democracy>.