

**PERANAN *E-GOVERNMENT* DALAM PELAYANAN PUBLIK  
KECAMATAN KOTA AGUNG  
( Studi kasus : E-Government Kabupaten Lahat )**

**Iski Meidiansyah, Darius Antoni, Muhammad Akbar,**

Program Magister Teknik Informatika

Universitas Bina Darma

Email : iskisit@gmail.com<sup>1</sup>, dariusantoni@binadarma.ac.id<sup>2</sup>,

muhammadakbar@binadarma.ac.id<sup>3</sup>

Jl. Jendral. A. Yani No. 12, Palembang 30624, Indonesia

***Abstract***

*The use of E-Government becomes an inseparable part of public activity. Therefore, the development and improvement of E-Government should always be done considering the current technology has been developed, especially in the interface or interface. In an effort to achieve the efficiency of the role of e-government in public service using RBV theory is important enough, let alone related to the satisfaction of use, the feasibility of website display, information system satisfaction, and others. The e-government Portal Website is used as a product, public service and community use satisfaction in Lahat District. This website is also used as a means of agency information. Review of Website utilization e-government portal needs to be done to measure from user satisfaction level. To measure the level of user satisfaction / Website users. Lahat District as one of the local Governments in South Sumatra has been using E-Government in the performance process. The purpose of this research is to generate a good usability value, so that later will provide input to Lahat Regency about the development of E-Government. The method in this research is action research using descriptive research with quantitative approach. Testing is done by Partial Least Square method, as a benchmark to generate public satisfaction. Based on the discussion then in this study obtained the conclusion that the e-Government interface of Lahat Regency currently does not reach the ideal usability level then the researcher gives the proposal to provide training to the public.*

*Keywords: SEM, Smart PLS, public satisfaction, Usability*

**Abstrak**

Penggunaan *E-Government* menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam aktivitas publik. Oleh karena itu, pengembangan dan peningkatan *E-Government* harus senantiasa dilakukan mengingat teknologi saat ini sudah berkembang, terutama di bagian *interface* atau antarmuka. Dalam upaya mencapai efisiensi peranan *e-government* dalam layanan publik menggunakan teori RBV merupakan hal yang cukup penting, apalagi berhubungan dengan kepuasan penggunaan, kelayakan tampilan *website*, kepuasan sistem informasi, dan lain-lain. *E-government Portal Website* digunakan sebagai produk, layanan publik dan

kepuasan penggunaan terhadap masyarakat di Kabupaten Lahat. *Website* ini juga digunakan sebagai sarana informasi instansi. *Review* dari pemanfaatan *Website* portal *e-government* perlu dilakukan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna. Untuk mengukur tingkat kepuasan pemakai/pengguna *Website*. Kabupaten Lahat sebagai salah satu Pemerintahan daerah di Sumatera Selatan telah menggunakan *E-Government* dalam proses kinerja. Tujuan diadakannya penelitian ini adalah menghasilkan nilai *usability* yang baik, sehingga nantinya akan memberikan masukan kepada Kabupaten Lahat mengenai pengembangan *E-Government*. Metode dalam penelitian ini bersifat *action research* menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Pengujian dilakukan dengan metode *Partial Least Square*, sebagai tolak ukur untuk menghasilkan kepuasan publik. Berdasarkan pembahasan maka dalam penelitian ini diperoleh simpulan bahwa antarmuka *e-Government* Kabupaten Lahat saat ini tidak mencapai tingkat *usability* yang ideal maka peneliti memberikan usulan untuk memberi pelatihan kepada publik.

Kata kunci : *SEM, Smart PLS*, kepuasan publik, *Usability*

## 1 PENDAHULUAN

Perkembangan Infrastruktur teknologi informasi mempunyai peranan penting dalam pemerintahan. Hal ini dikarenakan bahwa infrastruktur teknologi informasi dapat digunakan untuk memproses, menyimpan dan mengubah informasi menjadi bentuk digital sehingga sangat berguna untuk masyarakat (Layne & Lee, 2001). Adapun contoh dari bentuk penggunaan infrastruktur teknologi informasi adalah *e-government*, yang dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan pelayanan publik kepada masyarakat dan *stakeholder* lainnya lebih efisien, efektif, akuntabel dan transparan (Jaeger & Thompson, 2003). Jadi dapat disimpulkan bahwa infrastruktur adalah teknologi yang canggih untuk meningkatkan *e-government* efisien dan menyediakan pelayanan yang berkualitas, mengurangi korupsi dan meningkatkan transparansi untuk semua mitra pemerintah termasuk masyarakat dan pengusaha (Oliveira & Welch, 2013).

*E-government* atau disebut juga *digital government* adalah bentuk dari aplikasi komponen-komponen infrastruktur teknologi informasi yang digunakan oleh pemerintah untuk berinteraksi dan berkomunikasi ke masyarakat. Ada 5 tipe interaksi dan komunikasi *e-government*, yaitu (1) *informational*, (2) *Interactional*, (3) *Transactional*, (4) *Participatory* dan (5) *transformational* atau *integrated* (Gil-Garcia & Martinez-Moyano, 2007). *Informational* adalah penggunaan *e-government* untuk menyediakan informasi kepada masyarakat melalui *download report* dan brosur dari *website* pemerintahan. Sedangkan *Interactional* adalah dimana masyarakat mempunyai kemampuan untuk bertanya, komplain, atau mencari informasi dari *e-government*. Ketiga adalah *Transactional* dimana masyarakat dapat melakukan semua transaksi *online* yang disediakan oleh *e-government*. *Participatory* adalah dimana *e-government* menyediakan fasilitas bagi masyarakat untuk partisipasi dalam membuat kebijakan baru. *Transformational* adalah dimana suatu *e-government* dapat berperan aktif dalam memodifikasi internal pemerintahan sebagai bagian proses peningkatan pelayanan kepada masyarakat. Jadi dengan keunggulan-keunggulan *e-government*, pemerintah dapat bertransformasi dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat dari konvensional ke *online*.

Di Indonesia, penelitian sebelumnya banyak menekankan pada pengembangan model *e-government* termasuk model *Government-to-Government*, *Government-to-Citizen*, *Government-to-Business*, *Government-to-Civil society* dan *Citizen-to-Citizen*, yang digunakan sebagai media komunikasi, koordinasi, dan peningkatan standarisasi pelayanan kepada masyarakat. Selain itu, penelitian terdahulu juga menekankan pada *e-government typology* yang berarti bahwa pengembangan *e-government* yang berorientasi pada administrasi, penyediaan

informasi dan pengguna. Jadi dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa penelitian terdahulu hanya terbatas pengembangan *e-government* yang berdasarkan objek dari pelayanan kepada *stakeholder*, bukan didefinisikan berdasarkan penggunaan infrastruktur teknologi informasi yang spesifik dalam rangka membuat kerja pemerintahan yang lebih baik, cepat dan nyaman untuk semua mitra pemerintah walaupun dengan menggunakan teknologi yang sudah tua (Yildiz, 2007).

Kebijakan dan peraturan pemerintah terhadap *e-government* dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *E-Government* dan UU Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) 13 bab 54 pasal Tentang Pelaksanaan *E-Government* Di Instansi Pemerintah Pusat Dan Daerah; (1)Peraturan dan kebijakan yang dikeluarkan oleh masing-masing instansi pemerintah pusat dan daerah berkaitan dengan pelaksanaan *e-government* harus mengacu dan selaras dengan rencana Induk *e-government* Indonesia dan ketentuan yang berlaku (2)Pelaksanaan *e-government* di setiap instansi pemerintah pusat dan daerah harus mengacu dan selaras dengan rencana Induk *e-government* Indonesia dan ketentuan yang berlaku (3)Pelaksanaan *e-government* dilakukan oleh masing-masing instansi pemerintah pusat dan daerah sesuai dengan tugas dan fungsinya, serta harus dikoordinasikan dengan Menteri Komunikasi dan Informatika dan Menteri lain yang terkait (4)Pengembangan dan pelaksanaan *e-government* di masing-masing instansi pemerintah pusat dan daerah dievaluasi secara berkala oleh Menteri Komunikasi dan Informatika, dan dilaporkan kepada Presiden Republik Indonesia (5)Pengadaan barang dan jasa untuk pengembangan dan pelaksanaan *e-government* dapat dilakukan melalui kemitraan dengan badan usaha, dengan memperhatikan efisiensi yang diperoleh dari keseimbangan belanja modal dan belanja operasional (6)Sumber pembiayaan dalam pengembangan dan pelaksanaan *e-government* dapat dilaksanakan dari APBN, APBD, hibah, pinjaman atau sumber-sumber pembiayaan lainnya sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

## **2 METODELOGI PENELITIAN**

### **2.1 Metode Penelitian Yang Digunakan**

Seorang peneliti sebelum melakukan penelitian mereka akan melakukan pendekatan yang dianggap paling cocok, yaitu sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan (pertimbangan efektivitas). Kemudian pertimbangan lainnya adalah terletak pada masalah efisiensi, yaitu dengan mempertimbangkan keterbatasan dana, tenaga, waktu dan kemampuan dari peneliti. Dalam hal ini pendekatan (metode) penelitian yang paling baik apabila pendekatan tersebut paling efisien, valid dan *reliable*.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah bersifat deskriptif. Menurut Nazir (2005), Metode deskriptif merupakan suatu metode untuk meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

### **2.2 Metode Pengumpulan Data**

Data yang digunakan dalam penelitian terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui pengamatan langsung di lapangan dengan berpedoman pada instrumen penelitian menggunakan kuesioner, sedangkan data sekunder diperoleh dari

berbagai laporan dan publikasi yang relevan dengan penelitian. Kuesioner diberikan kepada sampling responden dengan populasi yang ada, kuisisioner berisi daftar pertanyaan diberikan kepada responden dan bersifat semi tertutup, artinya responden harus memilih salah satu jawaban yang sudah tersedia untuk setiap item pertanyaan dan mengisi saran dan kritik.

## 2.3 Metode Analisis Data

### 2.3.1 Teknik Pengambilan sample

Pada tahap pengambilan sampel responden ini menggunakan rumus Taro Yamane. Dalam penelitian ini dikarenakan objek yang diteliti merupakan sistem informasi *e-government*, penulis mengambil populasi berdasarkan jumlah pejabat publik dan perangkat desa yang ada di Kecamatan Kota Agung. Dari jumlah populasi tersebut dapat ditentukan penarikan sampel responden dengan menggunakan rumus taro yamane yang ada didalam (Sarwono, 2006) sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{N(d)^2 + 1}$$

Keterangan :

n = jumlah sampel

N = Jumlah populasi (371)

d = Jumlah perisi 1% atau d = 0,01

jadi ;

$$n = \frac{371}{371(0,01)^2 + 1}$$

n = 78,76(79 sampel responden)

Berdasarkan pendapat ini maka dalam penelitian ini sampel yang digunakan sebanyak 79 orang yang terdiri dari Kepala Desa, Sekretaris Desa, Kepala Dusun, Kepala Seksi Pemerintahan, Kepala Seksi Pembangunan, Kepala Seksi Ekonomi Pembangunan, BPD , Kepala Urusan Umum, Kepala Urusan Uang, Kepala Urusan Aset dari masing-masing desa di Kecamatan Kota Agung Kabupaten Lahat. setelah sampling didapatkan, proporsi responden didapatkan dari perhitungan tersebut.

### 2.3.2 Skala Likert

*Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai yang *variable* penelitian. Dengan *skala likert* maka *variable* yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator *variabel*, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan (Sugiyono, 2014: 134).

Kemudian masing-masing jawaban dari setiap pertanyaan diberi nilai sebagai berikut: Jika jawaban responden sangat setuju (SS) memperoleh skor 5, jawaban Setuju (S) memperoleh skor 4, jawaban Ragu-ragu (RR) memperoleh skor 3, jawaban tidak setuju (TS) memperoleh skor 2, jawaban sangat tidak setuju (STS) memperoleh skor 1.

## 3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian terhadap e-government kabupaten lahat menggunakan *SEM-PLS* dengan melakukan penyebaran kuisisioner sebanyak 79 sampel ( yang dihitung berdasarkan

rumus Taro Yamane ) kepada pejabat publik dan perangkat desa di Kecamatan Kota Agung Kabupaten Lahat.

## A. Hasil

### 3.1 Uji Outer Model

#### a. Convergent Validity

*Convergent Validity* dari *measurement* model dengan indikator refleksif dapat dilihat dari korelasi antara skor item/indikator dengan konstraknya (*loading factor*) yang dapat dilihat dari *output outer loadings*. *Output outer loadings* dari hasil estimasi *PLS Algorithm* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 *Output Outer Loading*

Matrix	EG	II	HR	IM
EG1	0.849			
EG2	0.749			
EG3	0.645			
EG4	0.930			
EG5	0.766			
II1		0.922		
II2		0.962		
II3		0.911		
II4		0.956		
II5		0.920		
HR1			0.899	
HR2			0.718	
HR3			0.727	
HR4			0.797	
HR5			0.936	
IM1				0.811
IM2				0.736
IM3				0.825
IM4				0.729
IM5				0.933
IM6				0.820

Berdasarkan tabel *output outer loading* dapat dilihat bahwa korelasi masing-masing indikator dengan konstraknya lebih tinggi daripada dengan konstruk lain. Hal ini menunjukkan bahwa konstruk laten memprediksi indikator pada bloknya sendiri lebih baik dibandingkan dengan indikator di blok lain.

b. *Discriminant Validity*

*Discriminant Validity* dari indikator refleksif dapat dilihat pada *cross loading* antara indikator dengan konstraknya. *Output cross loading* hasil dari *output PLS Algorithm* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.2 Output Cross Loading

Matrix	EG	II	HR	IM
EG1	<b>0.849</b>	0.235	0.187	0.252
EG2	<b>0.749</b>	0.198	0.126	0.176
EG3	<b>0.645</b>	0.198	0.126	0.176
EG4	<b>0.930</b>	0.345	0.311	0.407
EG5	<b>0.766</b>	0.200	0.187	0.252
HR1	0.335	<b>0.899</b>	0.562	0.677
HR2	0.112	<b>0.718</b>	0.546	0.528
HR3	0.193	<b>0.727</b>	0.623	0.605
HR4	0.140	<b>0.797</b>	0.627	0.578
HR5	0.333	<b>0.936</b>	0.647	0.774
II1	0.215	0.628	<b>0.922</b>	0.632
II2	0.320	0.729	<b>0.962</b>	0.748
II3	0.190	0.687	<b>0.911</b>	0.770
II4	0.247	0.742	<b>0.956</b>	0.739
II5	0.288	0.562	<b>0.920</b>	0.645
IM1	0.420	0.698	0.598	<b>0.811</b>
IM2	0.190	0.480	0.626	<b>0.736</b>
IM3	0.197	0.744	0.681	<b>0.825</b>
IM4	0.165	0.672	0.702	<b>0.729</b>
IM5	0.357	0.707	0.667	<b>0.933</b>
IM6	0.125	0.588	0.557	<b>0.820</b>

Berdasarkan tabel *output cross loadings* dapat dilihat bahwa korelasi masing-masing indikator dengan konstraknya lebih tinggi daripada dengan konstruk lain. Hal ini menunjukkan bahwa konstruk laten memprediksi indikator pada bloknya sendiri lebih baik dibandingkan dengan indikator di blok lain.

Selain melakukan uji validitas konstruk, selanjutnya dilakukan juga uji reliabilitas konstruk yang diukur *composite reliability* dari blok indikator yang mengukur konstruk. Konstruk dinyatakan reliabel jika nilai *composite reliability* di atas 0,70 (Ghozali, 2011: 43). *Output composite reliability* dilihat pada Tabel berikut :

Tabel 3.3 Output Composite Reability

Konstruk	<i>Composite Reability</i>
EG	<b>0.893</b>
HR	<b>0.910</b>
II	<b>0.972</b>
IM	<b>0.929</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *composite reliability* masing-masing konstruk sudah di atas 0,70. Jadi, dapat disimpulkan bahwa masing-masing konstruk sudah memiliki reliabilitas yang baik.

### 3.2 Pengujian *Inner Model*

Setelah dilakukan evaluasi *measurement (outer) model*, selanjutnya dilakukan pengujian model struktural atau *inner model* yang dilakukan dengan melihat nilai *R-Square* pada konstruk endogen yang merupakan uji *goodness-fit model*.

Model struktural yang memiliki hasil *R-square* sebesar 0,40 mengindikasikan bahwa model “baik”, *R-square* sebesar 0,33 mengindikasikan bahwa model “moderat”, dan *R-square* sebesar 0,19 mengindikasikan bahwa model “lemah” (Ghozali, 2011: 27). Nilai *R-square* masing-masing konstruk endogen dari estimasi model dapat dilihat pada Tabel berikut :

Tabel 3.4 Output R-square

Konstruk	R Square
EG	0.122
HR	
II	
IM	

Dilihat dari hasil *output R-square* pada Tabel diatas mengidentifikasi bahwa semua termasuk kategori model “moderat” dan tidak ada konstruk yang termasuk kategori “lemah”. Interpretasi dari output R-square dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Nilai *R-square* konstruk endogen EG pada model penelitian ini sebesar 0,122. Hal ini berarti konstruk EG hanya dapat menjelaskan konstruk EG sebesar 12,2% dan sisanya dijelaskan oleh variabel lain di luar model.

### 3.3 Skala *Likert*

Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai yang *variable* penelitian. Dengan *skala likert* maka *variable* yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator *variabel*, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan (Sugiyono, 2014: 134).

Kemudian masing-masing jawaban dari setiap pertanyaan diberi nilai sebagai berikut: Jika jawaban responden sangat setuju (SS) memperoleh skor 5, jawaban Setuju (S) memperoleh skor 4, jawaban Ragu-ragu (RR) memperoleh skor 3, jawaban tidak setuju (TS) memperoleh skor 2, jawaban sangat tidak setuju (STS) memperoleh skor 1.

Tabel 3.5 Tabel Nilai Skala Likert

PK	TPSS	TP	CP	P	SP
Nilai	1	2	3	4	5

Keterangan :

PK	=	Pertanyaan Kuisisioner	SP	=	Sangat Penting
TPSS	=	Tidak Penting Sama Sekali	P	=	Penting
TP	=	Tidak Penting	CP	=	Cukup Penting

Dari perhitungan interval diatas dapat dibuat tabel distribusi kuisisioner perhitungan tingkat kepuasan pengguna terhadap kualitas *e-government* Kabupaten Lahat dengan skala *likert* seperti pada tabel berikut :

Tabel 3.6 Tabel Kuisisioner

No	Responden	Jumlah Responden	Jumlah Kuisisioner Disebar	Jumlah Kuisisioner Kembali	Tingkat Pengembalian Kuisisioner	Kuisisioner Terpakai
1	Pejabat Publik	51	51	51	100%	51
2	Perangkat Desa	28	28	28	100%	28

### 3.3.1 Distribusi Jawaban Responden Variabel *E-Government* (EG)

Variabel *E-Government* terdiri dari 5 butir pernyataan. Berikut ini adalah tabel distribusi jawaban responden berdasarkan hasil pengumpulan kuisisioner yang sudah diolah.

Tabel 3.7 Distribusi Jawaban Responden Variabel *E-Government* (EG)

<i>E-GOVERNMENT</i> (EG)	SP	P	CP	TP	STP	Total
EG 1	78	2	0	0	0	80
EG 2	77	3	0	0	0	80
EG 3	77	3	0	0	0	80
EG 4	79	1	0	0	0	80
EG 5	78	2	0	0	0	80
<b>Frekuensi</b>	<b>97,25%</b>	<b>2,75%</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>100%</b>

Dari tabel 4.6 hasil yang didapatkan adalah 97,25% responden merasa sangat penting, 2,75% merasa penting, 0% merasa cukup penting, 0% merasa tidak penting, dan 0,% merasa sangat tidak penting. Sehingga dapat diambil kesimpulan jawaban responden tertinggi untuk variabel *E-Government* adalah sangat penting.

### 3.3.2 Distribusi Jawaban Responden Variabel *IT Infrastructure* (II)

Variabel *IT Infrastructure* terdiri dari 5 butir pernyataan. Berikut ini adalah tabel distribusi jawaban responden berdasarkan hasil pengumpulan kuisisioner yang sudah diolah.



Tabel 3.8 Distribusi Jawaban Responden Variabel *IT Infrastructure* (II)

<i>IT INFRASTRUCTURE</i> (II)	SP	P	CP	TP	STP	Total
II 1	68	12	0	0	0	80
II 2	69	11	0	0	0	80
II 3	66	14	0	0	0	80
II 4	70	10	0	0	0	80
II 5	72	8	0	0	0	80
<b>Frekuensi</b>	<b>86,25%</b>	<b>13,75%</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>100%</b>

Dari tabel 4.7 hasil yang didapatkan adalah 82,25% responden merasa sangat penting, 13,75% merasa penting, 0% merasa cukup penting, 0% merasa tidak penting, dan 0,% merasa sangat tidak penting. Sehingga dapat diambil kesimpulan jawaban responden tertinggi untuk variabel *IT Infrastructure* adalah sangat penting.

### 3.3.3 Distribusi Jawaban Responden Variabel *IT Competencies Of It Human Resources* (HR)

Variabel *IT Competencies Of It Human Resources* terdiri dari 5 butir pernyataan. Berikut ini adalah tabel distribusi jawaban responden berdasarkan hasil pengumpulan kuisioner yang sudah diolah.

Tabel 3.9 Distribusi Jawaban Responden Variabel *IT Competencies Of It Human Resources* (HR)

<i>IT COMPETENCIES OF IT HUMAN RESOURCES</i> (HR)	SP	P	CP	TP	STP	Total
HR 1	65	10	5	0	0	80
HR 2	60	19	1	0	0	80
HR 3	67	23	0	0	0	80
HR 4	63	16	1	0	0	80
HR 5	70	5	5	0	0	80
<b>Frekuensi</b>	<b>78,75%</b>	<b>18,25%</b>	<b>3%</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>100%</b>

Dari tabel 4.8 hasil yang didapatkan adalah 78,75% responden merasa sangat penting, 18,25% merasa penting, 3% merasa cukup penting, 0% merasa tidak penting, dan 0,% merasa sangat tidak penting. Sehingga dapat diambil kesimpulan jawaban responden tertinggi untuk variabel *IT Competencies Of It Human Resources* adalah sangat penting.

### 3.3.4 Distribusi Jawaban Responden Variabel *IT Management* (IM)

Variabel *IT Management* terdiri dari 6 butir pernyataan. Berikut ini adalah tabel distribusi jawaban responden berdasarkan hasil pengumpulan kuisioner yang sudah diolah.

Tabel 3.10 Distribusi Jawaban Responden Variabel *IT Management* (IM)

<i>IT MANAGEMENT</i> (IM)	SP	P	CP	TP	STP	Total
IM 1	72	5	3	0	0	80
IM 2	66	14	0	0	0	80
IM 3	69	10	1	0	0	80
IM 4	64	13	1	0	0	80
IM 5	67	10	3	0	0	80
IM 6	63	15	2	0	0	80
<b>Frekuensi</b>	<b>83,54%</b>	<b>13,95%</b>	<b>2,51%</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>100%</b>

Dari tabel 4.9 hasil yang didapatkan adalah 83,54% responden merasa sangat penting, 13,95% merasa penting, 2,51% merasa cukup penting, 0% merasa tidak penting, dan 0% merasa sangat tidak penting. Sehingga dapat diambil kesimpulan jawaban responden tertinggi untuk variabel *IT Management* adalah sangat penting.

## B. Pembahasan

### 1. Pengaruh *Infrastructure IT*(II) Terhadap *E-Government*(EG)

Berdasarkan pengujian hipotesis pertama diketahui bahwa H1 yang diajukan dapat diterima. *Output path coefficients* menunjukkan bahwa nilai t statistik untuk konstruk II terhadap konstruk EG diatas 1,050 yaitu sebesar 2.525 sehingga pengaruh yang diberikan oleh II terhadap konstruk EG terbukti diterima.

Nilai koefisien variabel laten II pada *output path coefficients* sebesar 0,037 yang berarti terdapat pengaruh positif sebesar 3,7% terhadap konstruk EG.

Untuk hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian Bambang Supriyadi (2012) dan Dien Novita (2014), yang menyatakan bahwa ada pengaruh positif pengaruh II terhadap EG.

### 2. Pengaruh *Human Of Resource IT*(HR) terhadap *E-Government*(EG)

Berdasarkan pengujian hipotesis kedua diketahui bahwa H2 yang diajukan dapat diterima. *Output path coefficients* menunjukkan bahwa nilai t statistik untuk konstruk HR terhadap konstruk EG diatas 1,050 yaitu sebesar 2.852 sehingga pengaruh yang diberikan oleh HR terhadap konstruk EG terbukti diterima.

Nilai koefisien variabel laten HR pada *output path coefficients* sebesar 0,119 yang berarti terdapat pengaruh positif sebesar 11,9% terhadap konstruk EG.

Untuk hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian Joyend dan Ir. Dana Indra Sensuse, M.LIS., Ph.D (2013), yang menyatakan bahwa ada pengaruh positif pengaruh IM terhadap EG.

### 3. Pengaruh *Management IT*(IM) terhadap *E-Government*(EG)

Berdasarkan pengujian hipotesis ketiga diketahui bahwa H3 yang diajukan tidak dapat diterima atau ditolak. *Output path coefficients* menunjukkan bahwa nilai t statistik untuk konstruk IM terhadap konstruk EG di bawah 1,050 yaitu sebesar 3.240 sehingga pengaruh yang diberikan oleh IM terhadap konstruk EG terbukti signifikan.

Nilai koefisien variabel laten IM pada *output path coefficients* sebesar 0,276 yang berarti terdapat pengaruh positif sebesar 27,6% terhadap konstruk EG.

Untuk hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian Togar A. Napitupulu; Desmi Avicena Medina(2012), yang menyatakan bahwa ada pengaruh positif pengaruh IM terhadap EG.

## 4 KESIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 KESIMPULAN

1. Penelitian ini telah mengukur *e-government* dalam meningkatkan kepuasan pengguna dan tingkat pengguna sebagai media informasi di pemerintahan berdasarkan pengguna yaitu pejabat publik dan perangkat desa di Kecamatan Kota Agung Kabupaten Lahat.
2. Model yang digunakan untuk mengukur *e-government* yang mempengaruhi kepuasan pengguna ini adalah dari Model *SEM*. Metode yang digunakan mengukur kepuasan pengguna hubungan antar konstruk adalah metode *PLS*.
3. Perkembangan teknologi yang modern dan alat yang canggih dan rata-rata masyarakat kabupaten lahut khususnya telah menggunakan internet. Secara keseluruhan dapat dinyatakan bahwa *e-government* Kabupaten lahut disimpulkan sudah cukup baik meski belum banyak masyarakat yang menggunakan *e-government* sebagai media informasi

### 4.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian konstruk kinerja berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna dan memiliki nilai koefisien paling besar. Sehubungan dengan hal tersebut, hendaknya pihak Pemerintahan Kabupaten Lahat dapat meningkatkan kinerja *e-government* dalam melakukan media informasi, yakni dengan meningkatkan kinerja *e-government* sebagai media informasi kinerja guna meningkatkan kualitas kinerja pejabat publik dan perangkat desa di kecamatan Kota agung kabupaten Lahat.

### Referensi

- Ghozali, I. (2011). *Structural Equation Modeling, Metode Alternatif dengan Partial Least Square*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gil-Garcia, JR & Martinez-Moyano, IJ 2007, 'Understanding the evolution of e-government: The influence of systems of rules on public sector dynamics', *Government Information Quarterly*, vol. 24, no. 2, pp. 266-90.
- Jaeger, PT & Thompson, KM 2003, 'E-government around the world: lessons, challenges, and future directions', *Government Information Quarterly*, vol. 20, no. 4, pp. 389-94.
- Kettinger, WJ, Grover, V, Guha, S & Segars, AH 1994, 'Strategic Information Systems Revisited: A Study in Sustainability and Performance', *MIS Quarterly*, vol. 18, no. 1, pp. 31-58.
- Layne, K & Lee, J 2001, 'Developing fully functional E-government: A four stage model', *Government Information Quarterly*, vol. 18, no. 2, pp. 122-36.
- Oliveira, GHM & Welch, EW 2013, 'Social media use in local government: Linkage of technology, task, and organizational context', *Government Information Quarterly*, vol. 30, no. 4, pp. 397-405.
- Yildiz, M 2007, 'E-government research: Reviewing the literature, limitations, and ways forward', *Government Information Quarterly*, vol. 24, no. 3, pp. 646-65.