

**MEMAHAMI KOSEP *E-GOVERNMENT* DAN KORELASINYA DENGAN
E-TRANSPARANSI MELALUI WEB INTERAKTIF**¹Komarudin Tasdik, ²Kosidin, ³Edi Firdaus^{1,3}Program Studi Sistem Informasi, ²Teknik Informatika^{1,2,3}STMIK Jabar[¹tasdik@stmikjabar.ac.id](mailto:tasdik@stmikjabar.ac.id), [²kosidin@stmikjabar.ac.id](mailto:kosidin@stmikjabar.ac.id), [³edi.firdaus@stmikjabar.ac.id](mailto:edi.firdaus@stmikjabar.ac.id)**ABSTRACT**

Based on KPK'S survey, the Ministry of Religion is a corrupt institution. It also still didn't support e-transparency. This research aims to make an e-transparency framework and establish interface design rules in order to able to support quality in improving of transparency from government to public. It was done by literature study and online observation. After doing literature study by focusing on correlation among e-government, e-transparency and website, this research is continued to establishing interactive design technical rules based on eight golden rules for interactive interface design and usability components. The result, e-democracy is one of e-government goals. In practice, it can be represented by an interactive website. It can be used as one of corruption preventing media. As for corruption preventing strategy be form of strengthening on transparency where this strategy must engage public participation, among others through web. In other words, website is one of e-transparency manifestation. E-transparency is a strategy for e-democracy. Website can be used as an e-transparency media. An e-transparency (website) can be built based on interactive features.

Keywords: *E-government, e-transparency, framework, website.*

ABSTRAK

Berdasarkan survey KPK, Kementerian Agama merupakan institusi terkorup dan belum mendukung e-transparansi. Penelitian ini bertujuan untuk membuat *framework* e-transparansi dan menetapkan aturan desain desain *interface* agar mampu mendukung kualitas peningkatan transparansi dari pemerintah kepada publik. Penelitian ini dilakukan dengan studi literatur dan observasi *online*. Setelah melakukan studi literatur dengan fokus pada korelasi antara *e-government*, e-transparansi dan web, penelitian dilanjutkan pada penetapan aturan teknis desain interaktif berdasarkan delapan *golden rules* desain *interface* interaktif dan komponen-komponen *usability*. Hasilnya menunjukkan bahwa e-demokrasi merupakan salah satu tujuan *e-government*. Dalam tataran praktis, dapat direpresentasikan dengan *website* interaktif. Website interaktif dapat digunakan sebagai salah satu media pencegahan korupsi. Adapun strategi pencegahan korupsi dapat berupa penguatan transparansi yang mana strategi ini harus melibatkan partisipasi masyarakat, di antaranya melalui *website*. Dengan kata lain, *website* merupakan salah satu perwujudan dari e-transparansi. E-transparansi merupakan strategi untuk e-demokrasi. *Website* dapat digunakan sebagai media e-transparansi. Sebuah web transparansi dapat dibangun berdasarkan fitur-fitur interaktif.

Kata kunci: *E-government, e-transparansi, framework, web.*

PENDAHULUAN

Di tengah-tengah upaya mewujudkan pemerintahan yang bersih, muncul hasil penelitian yang menyatakan bahwa Kementerian Agama merupakan salah satu lembaga di Indonesia yang paling banyak melakukan penyalah-gunaan anggaran biaya pada pelayanan publik dari 22 instansi pusat yang disurvei Komisi Pemberantasan Korupsi berdasarkan Indeks Integritas Nasional (Huda, 2011; KPK, 2011; KS, 2011; Hapsari, 2012). Indikator yang digunakan terdiri atas jumlah gratifikasi, pemanfaatan teknologi informasi, upaya anti korupsi dan mekanisme pengaduan masyarakat. Dengan memperhatikan indikator tersebut, maka *website* interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu sarana pemanfaatan teknologi informasi untuk mewujudkan upaya anti korupsi, yakni dengan menerima pengaduan masyarakat secara elektronik. Ini merupakan salah satu upaya perwujudan *e-government* yang baik.

E-demokrasi sebagai salah satu tujuan dari *e-government* dalam tataran praktis dapat direpresentasikan dengan *website* interaktif. *Website* interaktif dapat digunakan sebagai salah satu media pencegahan korupsi. Adapun strategi

pencegahan korupsi dapat berupa penguatan transparansi dan akuntabilitas (Kurniawan, 2009) yang mana kedua strategi tersebut harus melibatkan partisipasi masyarakat, di antaranya melalui *website*.

Desain *interface* dilakukan dengan memperhatikan aturan desain *interface* interaktif yang diusulkan oleh Schneiderman (Cha & Romli, 2010) dan komponen-komponen *usability* (Ivory et al., 2001). Dengan demikian, perlu dilakukan penelitian tentang “Memahami Konsep *e-Government* dan Korelasinya Dengan e-Transparansi Melalui *Website* Interaktif.”

Penelitian ini difokuskan pada pembuatan *framework* e-transparansi dan penetapan aturan-aturan desain *interface* interaktif agar dapat mendukung peningkatan transparansi pemerintah terhadap publik. Adapun ruang lingkup penelitian mencakup adaptasi *e-government framework* (Nurhadryani 2009) menjadi *framework* e-transparansi dan penetapan aturan-aturan desain *website* interaktif dengan memperhatikan delapan *golden rules* (Cha & Romli 2010).

METODE

Setelah melakukan studi literatur dengan fokus pada korelasi antara *e-government*, e-transparansi dan web, penelitian dilanjutkan pada penetapan aturan teknis desain interaktif berdasarkan delapan *golden rules* desain *interface* interaktif (Cha & Romli 2010) dan komponen-komponen usability (Ivory et al. 2001).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara spesifik, prinsip dasar desain interface interaktif dapat berupa delapan aturan emas (Golden Rules) yang diusulkan oleh Schneiderman (Satzinger et al. 2007; Cha & Romli 2010) seperti berikut:

1. Konsistensi

Mendesain *interface* dengan tampilan dan fungsi yang konsisten adalah salah satu tujuan desain yang sangat penting. Informasi yang disusun pada berbagai halaman, nama dan susunan menu, ukuran dan bentuk ikon, serta fasilitas lainnya yang digunakan untuk membantu menyelesaikan tugas-tugas user harus konsisten, karena manusia itu biasanya patuh pada kebiasaan.

2. Menggunakan shortcut

Para *user* yang bekerja dengan satu aplikasi seharian akan menginvestasikan

waktu untuk belajar *shortcut*. Mereka dengan cepat kehilangan kesabaran terhadap deretan menu yang panjang dan berbagai multi kotak dialog. Dengan demikian, *shortcut key* menjadi solusi untuk mereduksi jumlah langkah yang harus dilakukan user.

3. *Feedback* informatif

Setiap tindakan yang user lakukan harus ada *feedback* dari komputer agar user mengetahui bahwa tindakannya dikenali komputer. Misalnya, ketika *user* hendak mengklik sebuah tombol, maka tombol tersebut secara visual harus berubah. Lebih lanjutnya, *feedback* ini dapat berguna sebagai konfirmasi sistem kepada *user*.

4. Dialog penyelesaian

Tiap dialog dengan sistem harus diorganisir dengan susunan yang jelas—permulaan, pertengahan, dan akhir. *User* seringkali fokus pada sebuah tugas, sehingga ketika dikonfirmasi bahwa tugas itu lengkap, user dapat berpikir jelas dan bersiap fokus pada tugas selanjutnya.

5. Penanganan *error* sederhana

User error itu harus menjadi perhatian serius. Dengan demikian, desain sistem harus mencegah user dari berbuat *error* kapanpun sebisa mungkin. Cara utama untuk melakukan ini adalah

membatasi pilihan yang tersedia dan memungkinkan *user* memilih dari pilihan valid pada semua poin dalam dialog. *Feedback* yang memadai juga membantu mereduksi *error*.

Jika sebuah *error* terjadi, sistem membutuhkan mekanisme untuk mengatasinya, seperti feedback interaktif dan teknik validasi. Akan tetapi, sistem juga harus membantu user mengoreksi *error* tersebut.

6. Mudah digunakan

User harus merasa bahwa mereka dapat mengeksplorasi pilihan dan mengambil tindakan yang dapat dibatalkan atau dikembalikan ke semula tanpa kesulitan. Ketika *user* menghapus sesuatu yang penting—seperti sebuah *file*—sistem harus meminta user untuk mengkonfirmasi tindakan tersebut.

7. Kontrol internal

Para *user* yang berpengalaman ingin merasakan bahwa mereka berada dalam komando sistem dan bahwa sistem itu merespon komando mereka.

8. Reduksi load memori jangka pendek

Manusia memiliki banyak keterbatasan, dan memori jangka pendek merupakan salah satu keterbatasan yang terbesar. Desainer *interface* tidak dapat berasumsi bahwa user akan mengingat

apapun dari halaman ke halaman, atau dari kotak dialog ke kotak dialog lainnya, selama berinteraksi dengan sistem.

Di samping delapan aturan emas di atas, desain *interface* untuk sebuah web harus memperhatikan aspek *usability* (Gaynor 2002) seperti yang tertuang pada komponen-komponen *usability* (Ivory et al. 2001) berikut: Jumlah Kata: Jumlah kata pada satu halaman; Teks Body: Persentase kata *body* dengan header; Penegasan Teks Body: Bagian teks *body* yang ditegaskan (Contoh: cetak tebal); Jumlah Link: Jumlah link pada satu halaman; Ukuran Halaman: Jumlah *byte* untuk halaman; Grafik: Jumlah *byte* untuk grafik; Warna: Jumlah dan jenis warna yang digunakan; dan Huruf: Huruf yang digunakan (yakni ukuran dan jenis huruf).

Delapan aturan desain interaktif yang dibuat pada penelitian ini terdiri atas:

1. Konsistensi

Jumlah Kata: judul halaman maksimal 64 karakter dan 2-6 kata, antar halaman berbeda, konten berkisar antara 30-525 kata. Teks Body terdiri atas 20% *header* dan konten: 80%. Penegasan Teks Body maksimal 4 kata cetak tebal. Link: teks link antara 2-4 kata, link eksternal

maksimal 20 buah. Ukuran Halaman: konten: 34Kb, Homepage maksimal 55 Kb, arsip standar maksimal 100Kb, materi khusus: maksimal 300Kb. Grafik: Gambar tunggal maksimal 30Kb. Warna: maksimal 6 warna, warna harus kontras dengan *background*, huruf tidak boleh menggunakan warna putih, hindari warna merah dan hijau bersamaan. Huruf: ukuran: 12pt, jenis huruf: Arial.

2. Menggunakan *shortcut*

Shortcut enter untuk tombol simpan pada *online polls*, tombol masuk pada member login, tombol simpan pada buku tamu, tombol kirim pada kontak, tombol kirim pada *online forum*, tombol kirim pada komentar.

3. *Feedback* informatif

Online *polls*: a) Apabila tombol simpan diklik sebelum mengklik *radio button* (pilihan), akan muncul pesan: “Anda belum mengklik pilihan!”; b) Apabila tombol simpan diklik setelah *radio button*, hasil polling akan ditampilkan. Member Login: a) Apabila tombol masuk diklik sebelum daftar, akan muncul pesan: “Anda belum terdaftar”; b) Apabila tombol masuk diklik setelah daftar, akan muncul pesan: “Selamat datang”. Buku tamu: Apabila tombol simpan diklik sebelum mengisi data

dengan lengkap, akan muncul pesan: “Data belum lengkap”. Kontak: Apabila tombol kirim diklik sebelum isi data, muncul pesan: “Data belum lengkap”. Online forum: a) Apabila tombol kirim diklik tanpa *username*, akan muncul: “Anda belum login”; b) Apabila tombol kirim diklik setelah melakukan login, akan muncul pesan: “Selamat datang”. Komentar: Apabila tombol kirim diklik sebelum mengisi data dengan lengkap, akan muncul pesan: “Data belum lengkap!”

4. Dialog penyelesaian

Member Login: Apabila user berhasil melakukan login, akan muncul pesan: “Selamat datang”. Buku Tamu: Apabila tombol simpan diklik setelah data lengkap, akan muncul pesan: “Terimakasih anda telah berkunjung”, sekaligus pesan yang dikirim pengguna ditampilkan. Kontak: Apabila tombol kirim diklik setelah data lengkap, akan muncul pesan: “Pesan telah diterima”, sekaligus pesan yang dikirim pengguna ditampilkan. Online Forum: Apabila tombol Kirim diklik setelah data lengkap, akan muncul pesan: “Pesan terkirim”, sekaligus pesan yang dikirim pengguna ditampilkan. Komentar: Apabila tombol kirim diklik setelah data lengkap, akan

muncul pesan: “Pesan terkirim”, sekaligus pesan yang dikirim pengguna ditampilkan.

5. Penanganan *error* sederhana

Member login: Ketika *username* dan *password* tidak sinkron, pointer tertuju ke kotak *username*. Buku Tamu: Ketika pesan tidak diisi, pointer tertuju ke kotak pesan. Kontak: Ketika pesan tidak diisi, pointer tertuju ke kotak pesan. Online Forum: Ketika pesan tidak diisi, pointer tertuju ke kotak pesan. Komentar: Ketika pesan tidak diisi, pointer tertuju ke kotak pesan.

6. Mudah dibatalkan

Apabila pengguna tidak menemukan atau tidak dapat melakukan apa yang diinginkan setelah mengklik fasilitas semua fitur interaktif, ia dapat mengklik Beranda; Apabila pengguna ingin membatalkan pengisian daftar pendaftaran, dapat mengklik tombol batal.

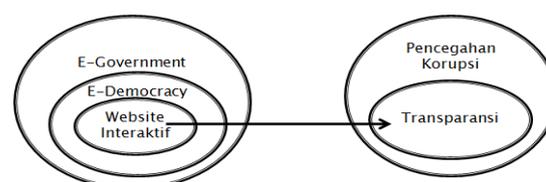
7. Kontrol internal

Ketika fitur diklik tidak boleh menyebabkan sistem tidak berjalan; Ketika fitur diklik tidak boleh muncul *error* dalam bahasa sistem, tapi harus bahasa pengguna.

8. Reduksi beban memori jangka pendek

Apabila komputer sedang mengakses suatu halaman, harus ada label posisi terbaru atau judul halaman.

Pada penelitian ini, peran website interaktif terhadap peningkatan transparansi dapat dilakukan dengan adanya komunikasi pemerintah dan publik menggunakan 6 variabel interaktif berbasis *website* (Online polls, Member login, Buku tamu, Kontak, Online forum, dan Komentar), baik dalam bentuk berita, pengumuman, laporan atau informasi online lainnya. Apabila penggunaan website interaktif ini sudah mampu meningkatkan transparansi, maka diharapkan dapat meminimalisasi kemungkinan terjadinya korupsi. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Korelasi antara website interaktif dan transparansi

Salah satu tujuan *e-government* adalah e-demokrasi (Nurhadryani 2009). Dengan e-demokrasi, pemerintah diharapkan mampu menyelenggarakan pelayanan publik dengan lebih baik terhadap pengguna dan mampu menggunakan Teknologi Informasi dan

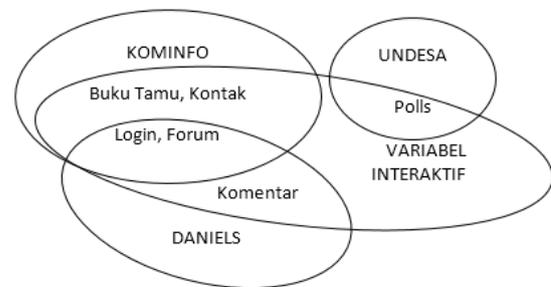
Komunikasi (TIK) dalam membangun komunikasi antara masyarakat dan pemerintah. TIK pada penelitian ini direpresentasikan dengan website interaktif.

Komunikasi antara masyarakat dan pemerintah salah satunya dapat berupa pencegahan korupsi. Pencegahan korupsi merupakan pelaksanaan penanganan perkara yang transparan dan akuntabel diwujudkan dengan sistem pelayanan publik berbasis teknologi Informasi (Inpres No. 17 Tahun 2011).

Secara deskriptif, dapat dijelaskan bahwa e-demokrasi sebagai salah satu tujuan dari e-government dalam tataran praktis dapat direpresentasikan dengan website interaktif. Website interaktif dapat digunakan sebagai salah satu media pencegahan korupsi. Adapun strategi pencegahan korupsi dapat berupa penguatan transparansi dan akuntabilitas (Kurniawan 2009) yang mana kedua strategi tersebut harus melibatkan partisipasi masyarakat, di antaranya melalui website.

Keterkaitannya dapat terlihat pada Gambar 2. Online polls (polls) merupakan atribut interaktif (*interactive tools used by governments*) yang ditawarkan pada konsep *e-government*

Perserikatan Bangsa-Bangsa; member login (login), online forum (forum) dan komentar merupakan atribut interaktif (community attribute) yang digunakan untuk mobilisasi masa oleh organisasi-organisasi Islam; buku tamu, kontak, login (login), dan online forum (forum) merupakan atribut yang ada pada panduan penyelenggaraan situs web pemerintahan daerah di Indonesia.



Gambar 2 Hubungan atribut interaktif berdasarkan tiga sumber utama

Attract

Judul halaman yang bagus ditandai warna merah pada Gambar 3. Dinyatakan bagus karena sama dengan judul artikelnya.



Gambar 3 Judul halaman

Area yang diwarnai merah pada Gambar 4 menunjukkan Kategorisasi

subjek/menu termasuk cukup bagus. Tidak dinyatakan bagus karena terlalu umum. Padahal yang mengakses web sebaiknya disajikan menu tentang bagaimana daftar dan pelaksanaan haji serta umrah. Misalnya, menu Daftar Haji lebih mudah difahami daripada menu Basisdata.



Gambar 4 Kategorisasi subjek/menu *Inform*

Konteks *link* pada Gambar 5 masih kurang bagus karena sebagian *link* belum memberikan deskripsi yang jelas. Bagi sebagian orang, Ombudsman masih terasa asing dan masih belum jelas apa hubungannya dengan penyelenggaraan ibadah haji dan umrah.



Gambar 5 Konteks *link*

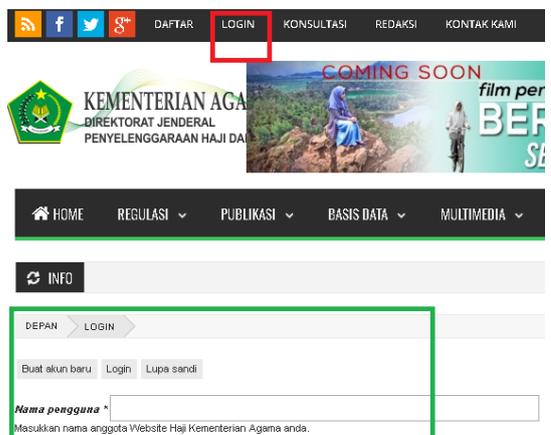
Yang ditandai warna merah pada Gambar 6 menunjukkan “label posisi terkini” yang bagus. Ini bermanfaat bagi *end-user* sebagai pengingat, misalnya apakah ia sedang membaca artikel atau berita.



Gambar 6 Label posisi terkini

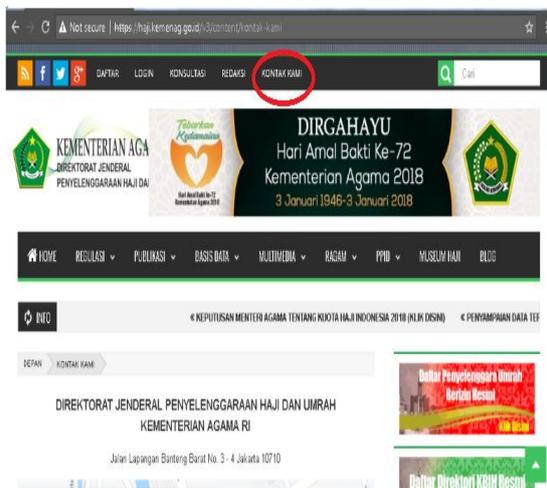
Community

Yang ditandai warna merah pada Gambar 7 menunjukkan atribut *members only* (hanya anggota). Sayangnya, menu ini pada awal-awal diakses saat penelitian ini dilaksanakan masih menampilkan pesan “Hak akses ditolak”. Baru-baru ini sudah muncul fasilitas daftar dan *login*, tapi masih terjadi *error* pada saat melakukan pendaftaran.



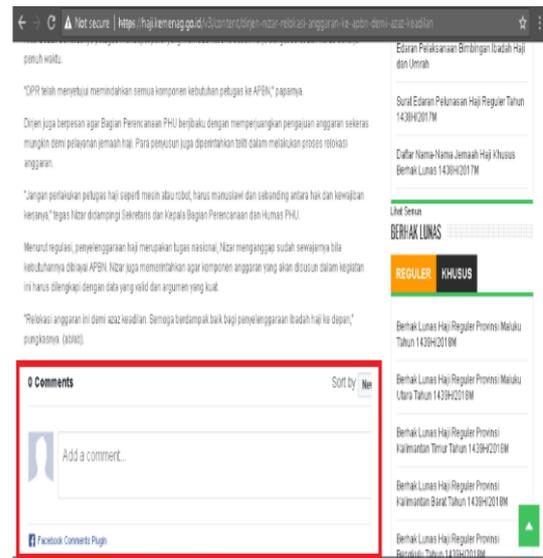
Gambar 7 *Members only*

Web Haji memiliki atribut kontak, tapi hanya berupa halaman yang berisi alamat *e-mail*. Padahal sebaiknya, halaman kontak menyediakan formulir isian yang bisa langsung digunakan pada web bersangkutan (*embedded*). Fasilitas ini dapat menggantikan peran *e-mail* terkait pesan-pesan singkat yang tidak diinginkan menjadi konsumsi publik. Pesan pada fasilitas kontak bisa lebih singkat dibandingkan pada *e-mail*, seperti tidak adanya fasilitas lampiran *file*. Bisa juga, *end-user* mengirim pesan via kontak, sedangkan penyelenggara web membalasnya via *e-mail*. Menu Kontak web Haji dilingkari warna merah pada Gambar 8.



Gambar 8 Screenshot kontak web haji Web Haji memiliki atribut komentar. Akan tetapi, *end-user* harus *login* menggunakan *account* Facebook sebelum berkomentar. Ini cukup merepotkan.

Fasilitas ini dibutuhkan untuk memperoleh pendapat masyarakat terhadap suatu artikel. Pro/kontra tentang suatu topik akan lebih terlihat pada fasilitas komentar. Menu Komentar web Haji dilingkari warna merah pada Gambar 9.

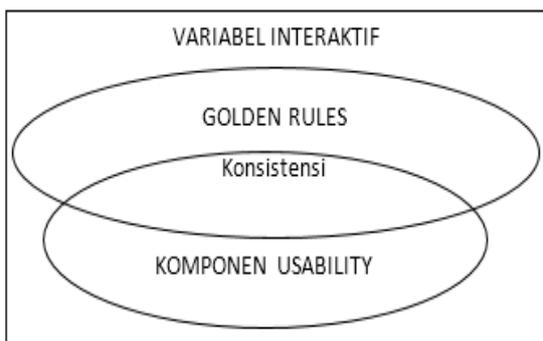


Gambar 9 Screenshot komentar web haji

Dalam penelitian ini, pembahasan *user interface* difokuskan pada ketersediaan atribut interaktif seperti *online polls*, *member login*, buku tamu, kontak, *online forum* dan komentar. Agar desainnya interaktif maka dapat memperhatikan *golden rules*. Karena fokus utama dari desain interaktif itu adalah mengembangkan web interaktif yang *usable* (Gaynor 2002), maka salah satu aturan dari 8 *golden rules* didesain dengan memperhatikan 8 komponen *usability*, yakni aturan konsistensi.

Keterkaitan tiga aspek tersebut tampak pada Gambar 10.

Golden rules dan *komponen usability* merupakan pendukung terhadap hasil penelitian variabel analisis web haji pada penelitian ini. Keduanya digunakan sebagai rambu-rambu dalam pembuatan contoh penerapan variabel interaktif secara praktis. Rambu-rambu ini disusun untuk menjadi gambaran dalam penyusunan panduan pembuatan web interaktif di lapangan.



Gambar 10 Hubungan antara variabel analisis,

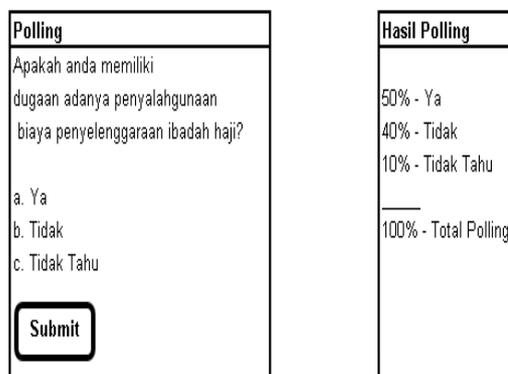
golden rules dan *usability*

Berikut ini beberapa contoh implementasi variabel interaktif pada beberapa web kementerian, baik yang sudah interaktif maupun belum interaktif:

1. *Online Polls*

Ketika mengklik tombol Submit sebelum *radio button* dipilih pada Gambar 11 akan langsung muncul

hasil *online polls* seperti pada Gambar 12. Dengan demikian, fasilitas ini belum memberikan *feedback* informatif yang jelas. Seharusnya, sebelum muncul Gambar 12, harus ada validasi berupa pesan bahwa pengguna belum melakukan *polling*. Hanya ganti gambar



Gambar 11 *Online polls* Gambar 12

Hasil *online polls*

2. *Member Login*

Ketika mengklik tombol masuk pada Gambar 13 langsung muncul Gambar 14 dalam bahasa Inggris yang relatif sulit dipahami. Kesulitan pesan Gambar 4.14 adalah penggunaannya yang terlalu teknis yang kemungkinan besar lebih dipahami oleh “orang komputer”. Dengan demikian, fasilitas ini belum memberikan *feedback* interaktif.

Gambar 13 Member login

Gambar 14 Pesan member login yang sulit dipahami

3. Buku Tamu

Fasilitas buku tamu pada Gambar 15 merupakan contoh penyediaan *feedback* interaktif, yakni ketika pengguna mengklik tombol Kirim sebelum melengkapi data maka sistem memunculkan pesan *error* yang dapat dipahami oleh pengguna seperti “Kolom nama harus diisi.” Di samping itu, karena Nama Lengkap masih kosong dan harus diisi maka ketika mengklik tombol Kirim, kursor langsung berada di kotak Nama lengkap tersebut. Posisi kursor ini menunjukkan sistem mampu melakukan penanganan *error* sederhana. Pesan-pesan *error*

tersebut selain menjadi petunjuk untuk pengguna, juga menjadi kontrol internal dari sistem.

Gambar 15 Penangan *error* sederhana pada buku tamu

Gambar 16 dan 17 merupakan contoh sistem menyediakan dialog penyelesaian, yakni memberitahu pengguna bahwa ia sudah berhasil masuk dan menulis pesan di Buku Tamu. Informasi bahwa pengguna sudah masuk buku tamu terlihat pada Gambar 17 dan informasi bahwa pesan sudah diterima sistem tampak pada Gambar 17.

Gambar 16 Konfirmasi buku tamu setelah data dilengkapi

BUKU TAMU	
Isi Buku Tamu	Daftar Buku Tamu
Nama: komarudin tasdik	Ahad, 1 April 2018 07:00
Mohon izin sedang mencoba fasilitas web	

Gambar 17 Pesan pengguna ditampilkan di buku tamu

4. Kontak

Gambar 18 merupakan contoh fasilitas kontak yang informatif dan memiliki kontrol internal ketika pengguna mengklik tombol Submit sebelum melengkapi data, juga mudah dibatalkan karena ada tombol Riset. Tombol ini berguna untuk mengosongkan semua data yang sudah dimasukkan, tapi belum mengklik tombol Submit. Adapun dialog penyelesaiannya berupa penampilan pesan yang di-submit seperti tampak pada Gambar 19. Ada juga fasilitas kontak yang cukup informatif, walaupun tidak menampilkan pesannya di web seperti gambar 20. Pesan melalui *e-mail* dibutuhkan juga karena ada kemungkinan tidak semua jawaban yang dibutuhkan pengguna berupa pesan pendek, bahkan boleh jadi melampirkan beberapa *file* yang tidak layak digunakan publik.

Header Kementerian Agama	
Home Regulasi Publikasi	
Kategori	<div style="border: 2px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> Entry form error! Periksa pengisian OK </div>
Nama	
E-mail	
Subyek	
Isi	
<input type="submit" value="Submit"/> <input type="button" value="Reset"/>	

Gambar 18 Kontak sebelum data dilengkapi

Header Kementerian Agama	
Home Regulasi Publikasi	
Daftar Masukan/Saran/Komentar yang diterima	
No.	Uraian
1.	Komarudin Tasdik (Informasi Umum; 1 April 2018 07:15)
	Penelitian; Mohon izin sedang mencoba fasilitas web.
2.

Gambar 19 Kontak setelah data dilengkapi

Header Kementerian Agama	
Home Regulasi Publikasi	
Kontak Kami	
Terima kasih, secepatnya kami akan membalas e-mail Anda.	

Gambar 20 Konfirmasi kontak

5. Online Forum

Fasilitas *online forum* pada Gambar 21 menunjukkan bahwa sistem sudah

menyediakan pembatalan (mudah dibatalkan), yakni adanya tombol Close untuk membatalkan pendaftaran dan kembali ke halaman sebelumnya. Di samping itu, *feedback* informatif ditunjukkan pada Gambar 22 dengan adanya pesan “Welcome komarudintasdik”. Pesan ini menunjukkan bahwa pengguna yang bernama komarudintasdik sudah masuk dan sudah bisa menggunakan fasilitas *online forum* dengan mengklik “Add New Topic.” Setelah pengguna melengkapi data dan mengklik tombol Kirim maka muncul *feedback* interaktif bahwa pesan sudah terkirim (Gambar 23) dan siap menampilkan pesan yang sudah dikirim pengguna seperti pada Gambar 24.

Gambar 21 Daftar *online forum*

Gambar 22 Konfirmasi *online forum* setelah login

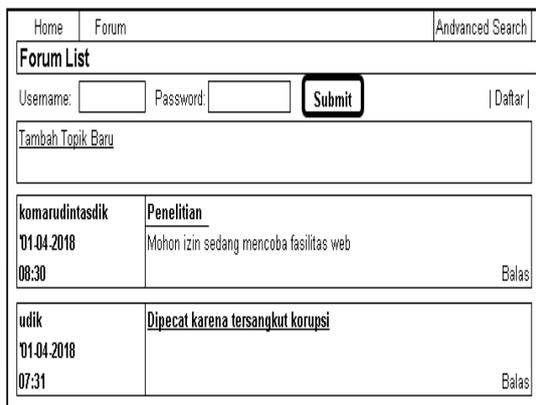
Gambar 23 Konfirmasi *online forum* setelah mengirim pesan

Apabila pengguna sudah selesai mengirimkan pesan dan ingin keluar dari *online forum* dapat mengklik Logout seperti pada Gambar 24. Untuk memastikan bahwa pesan yang dikirimkan oleh pengguna tidak hilang dapat terlihat ketika ia sudah *logout* pesan masih bisa dilihat seperti pada Gambar 25 dan masih bisa dikomentari oleh pengguna lain

dengan mengklik tombol Reply. Apabila pengguna sudah melakukan pendaftaran maka tidak perlu melakukan pendaftaran lagi, tapi cukup memasukkan *username* dan *password* masing-masing seperti pada Gambar 25.



Gambar 24 Pesan ditampilkan di *online forum*

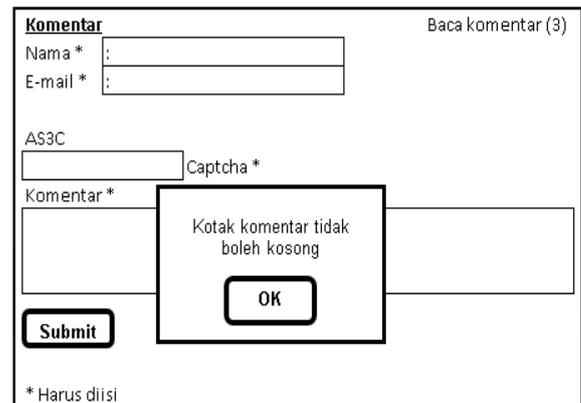


Gambar 25 Setelah *logout* dari *online forum*

6. Komentar

Ketika pengguna mengklik tombol Kirim pada Gambar 26 tanpa

mengisi kotak Comment, akan muncul halaman baru yang hanya berisi pesan “Kotak komentar tidak boleh kosong”. Pesan tersebut cukup membantu karena akan lebih baik apabila pesan tersebut ditulis dalam bahasa Indonesia dan tidak perlu menampilkan halaman baru, melainkan tetap saja menampilkan halaman seperti Gambar 27.



Gambar 26 Fasilitas komentar

Dengan variabel-variabel interaktif di atas pencegahan korupsi dapat dilakukan. Tentunya, variabel tersebut hanya salah satu media dari berbagai media pencegahan korupsi yang ada saat ini. Contoh penggunaan atribut interaktif dalam pencegahan korupsi penyelenggaraan ibadah haji di Kementerian Agama tampak pada Tabel 1.

Tabel 1 Contoh penggunaan atribut interaktif

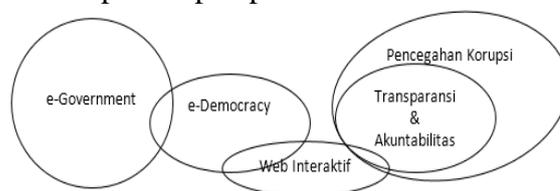
No.	Variabel	Pesan
1.	<i>Online polls</i>	Apakah anda memiliki dugaan adanya penyalahgunaan biaya penyelenggaraan ibadah haji? Pilihan Jawaban: a. Ya b. Tidak c. Tidak Tahu
2.	Buku Tamu	Silahkan pasang link anda, terutama yang berkaitan dengan adanya penyalahgunaan biaya penyelenggaraan ibadah haji!
3.	Kontak	Silahkan kirimkan informasi apabila ada dugaan penyalahgunaan biaya penyelenggaraan ibadah haji!
4.	<i>Online Forum</i>	Admin mempublikasikan topik diskusi tentang: Penyelenggaraan ibadah haji terindikasi korupsi atau tidak?
5.	Komentar	Admin mempublikasikan topik artikel tentang: Indikasi Korupsi Pada Penyelenggaraan Ibadah Haji

Tabel 1 di atas hanya sebagai contoh saja. Isi masing-masing variabel mungkin saja sering berubah sesuai opini publik dan kebijakan yang

berlaku di Ditjen Haji dan Umrah Kementerian Agama. Dengan memperhatikan opini publik, Kementerian Agama berarti memiliki sikap responsif terhadap isu yang ada. Sedangkan dengan memperhatikan kebijakan yang ada berarti Kementerian Agama dapat menanggapi isu-isu yang sedang berkembang di masyarakat berdasarkan rambu-rambu yang sudah tersurat dalam kebijakan yang telah ditetapkan oleh institusi tersebut.

Contoh lain, ketika Kementerian Agama ingin memberikan laporan keuangan secara *online*, maka dapat meminta publik untuk mengajukan jenis laporan apa yang sangat diinginkannya. Begitu juga setelah suatu laporan dipublikasikan secara *online*, maka publik harus dimobilisasi untuk memberikan tanggapannya baik melalui fasilitas komentar maupun kontak.

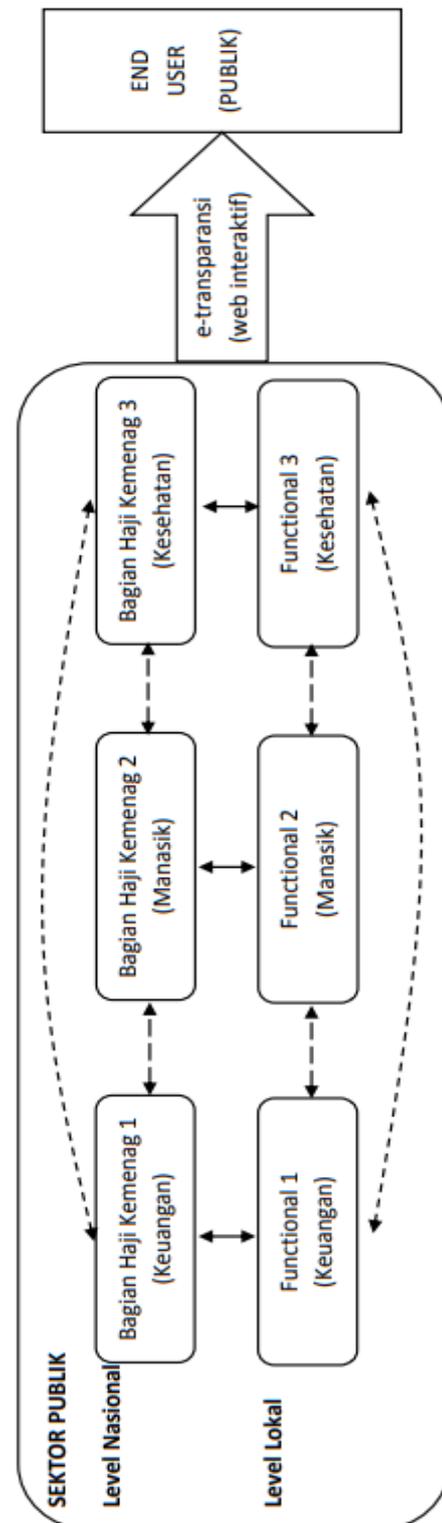
Komunikasi antara masyarakat dan pemerintah salah satunya dapat berupa pencegahan korupsi. Pencegahan korupsi merupakan pelaksanaan penanganan perkara yang transparan dan akuntabel diwujudkan dengan sistem pelayanan publik berbasis teknologi Informasi (Inpres No. 17 Tahun 2011). Korelasi antara atribut interaktif dengan pencegahan korupsi tampak pada Gambar 27.



Gambar 27 Hubungan *e-government*, *e-democracy*, web interaktif dan pencegahan korupsi

Gambar 27 dimodifikasi dari Nurhadryani et al. (2009: 215) untuk mempertegas adanya hubungan web interaktif dengan pencegahan korupsi. Secara deskriptif, dapat dijelaskan bahwa e-demokrasi sebagai salah satu tujuan dari *e-government* dalam tataran praktis dapat direpresentasikan dengan web interaktif. Web interaktif dapat digunakan sebagai salah satu media pencegahan korupsi. Adapun strategi pencegahan korupsi dapat berupa penguatan transparansi dan akuntabilitas (Kurniawan, 2009: 120) yang mana kedua strategi tersebut harus melibatkan partisipasi masyarakat, di antaranya melalui web.

Gambar 28 merupakan adaptasi dari *e-Government Framework* (Nurhadryani 2009) yang menunjukkan bahwa e-transparansi merupakan layanan yang dapat diberikan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia kepada publik. Adapun makna "publik" berarti bisa masyarakat umum atau lembaga yang berkepentingan seperti Dewan Perwakilan Rakyat (DPR). Level lokal bisa berupa kabupaten/kota dan provinsi.



← - - → : Integrasi secara horizontal

↔ : Integrasi secara vertikal

Gambar 28 *Framework* e-transparansi:
e-Government bebas korupsi

KESIMPULAN

E-demokrasi merupakan salah satu tujuan dari *e-government*. Dalam tataran praktis, dapat direpresentasikan dengan website interaktif. Website interaktif dapat digunakan sebagai salah satu media pencegahan korupsi. Adapun strategi pencegahan korupsi dapat berupa penguatan transparansi yang mana strategi ini harus melibatkan partisipasi masyarakat, di antaranya melalui website. Dengan kata lain, website merupakan salah satu perwujudan dari e-transparansi.

Untuk selanjutnya, perlu dilakukan pembahasan e-transparansi lebih kekinian, bukan hanya berbasis website tapi berbasis mobile, bahkan kontennya dari berbasis web harus diintegrasikan dengan media sosial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dr. Yani Nurhadryani, S.Si., M.T. dan Sony Hartono Wijaya, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing penelitian *e-government* pada saat kuliah di IPB sehingga ilmunya banyak bermanfaat untuk mendukung penyelesaian penelitian ini.

Dr. Hery Heryanto selaku pembimbing penelitian bidang Sistem Informasi dengan fokus website di STMIK LIKMI.

DAFTAR PUSTAKA

- Cha AP, Romli A. (2010). Human-Computer Interaction of Design Rules and Usability Elements in Expert System for Personality-Based Stress Management. *International Journal of Intelligent Computing Research*, Vol. 1, Issue 1/2, March/June 2010, hlm. 33-42.
- Gaynor. (2002). *Interaction Design beyond Human-Computer Interaction*. USA: John Wiley & Sons, Inc.
- Hapsari E. (2012). Dituding Instansi Terkorup, Kemenag: Survei KPK Tak Lengkap. <http://republika.co.id> [22 Juni 2012].
- Huda N. (2011). Menag Pertanyakan Hasil Survei KPK. <http://www.seputar-indonesia.com> [22 Juni 2012].
- [INPRES] Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2011 Tentang Aksi Pencegahan dan Pemberantasan Korupsi Tahun 2012. Sekretariat Kabinet RI.

- Ivory MY, Sinha RR, Hearst MA. (2001). Empirically Validated Web Page Design Metrics. *USA: ACM*, 31 March-5April 2001, hlm. 53-60.
- [KPK] Komisi Pemberantasan Korupsi. (2011). *Paparan Hasil Survei Integritas Sektor Publik Indonesia 2011*. Direktorat Penelitian dan Pengembangan KPK.
- KS. (2011). Kemenag Surati KPK Untuk Audiensi.
<http://itjen.kemenag.go.id/web/berita/236-kemenag-surati-kpk-untuk-audiensi.html> [22 Juni 2012].
- Kurniawan T. (2009). Peranan Akuntabilitas Publik dan Partisipasi Masyarakat dalam Pemberantasan Korupsi di Pemerintahan. *Bisnis & Birokrasi, Jurnal Ilmu Administrasi dan Organisasi*, Mei–Agustus 2009, Volume 16, Nomor 2, hlm. 116-121.
- Nurhadryani Y. (2009). Memahami Konsep e-Governance serta Hubungannya dengan e-Government dan e-Demokrasi. *Yogyakarta: Seminar Nasional UPN "Veteran"*, hlm. F111 – F117.
- Satzinger JW, Jackson RB, Burd SD. (2007). *System Analysis and Design in Changing a World, 4th*. Canada: Thomson.
- Tasdik K, Heryanto H, Herdiana A. (2020). Efektivitas Web Kementerian Dalam Mendukung Transparansi Publik Menggunakan Matriks AIC (Attract, Inform, Community), *JETI: Jurnal Elektronika dan Teknologi Informasi*, Vol. I No. 2, September 2020, e-ISSN: 2721-9380, hlm. 17-24.