



MODUL

e-GOVERNMENT

PADA BIDANG PENDIDIKAN

KEMENTERIAN AGAMA RI
BADAN LITBANG DAN DIKLAT
PUSDIKLAT TENAGA ADMINISTRASI
TAHUN 2019



MODUL e-GOVERNMENT PADA BIDANG PENDIDIKAN

**KEMENTERIAN AGAMA RI
BADAN LITBANG DAN DIKLAT
PUSDIKLAT TENAGA ADMINISTRASI
2019**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita kehadirat Allah SWT-Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat-Nya Pusdiklat Tenaga Administrasi telah menyelesaikan penyusunan modul diklat.

Modul ini dapat diselesaikan berkat kontribusi berbagai pihak. Untuk itu, kami mengucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada para pengelola dan pelaksana kegiatan, khususnya kepada para penyusun modul. Semoga karya ini menjadi sumbangan berharga dalam mewujudkan kualitas diklat di Kementerian Agama.

Subtansi materi yang diuraikan dalam modul ini adalah pengejawantahan dari kurikulum dan silabus (kursil) diklat yang telah disusun sebelumnya, dan modul ini kami pandang telah berhasil menuangkan standar kompetensi, indikator keberhasilan dan uraian materi dari kursil sehingga cukup memenuhi kebutuhan peserta diklat dalam memahami materi yang diajarkan.

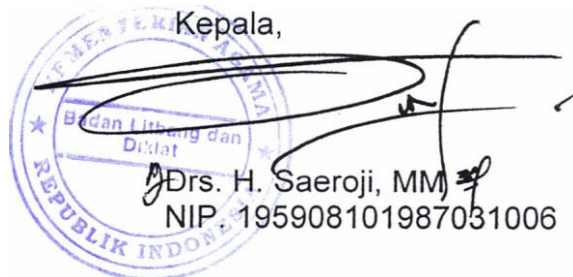
Kami berharap, modul ini dapat membantu peserta diklat dalam proses belajar mengajar baik ketika pembelajaran klasikal maupun saat belajar mandiri. Modul ini juga akan menuntun fasilitator dalam memberikan materi serta tidak menutup kemungkinan mengembangkannya sesuai kebutuhan.

Dalam kesempatan ini, kami mohon maaf jika masih terdapat kekurangan, sehingga kritik dan saran perbaikan demi penyempurnaan sangat kami harapkan.

Semoga modul ini bermanfaat bagi kita semua, dan selamat membaca.

Jakarta, Mei 2019

Kepala,



Drs. H. Saeroji, MM
NIP. 195908101987031006



KEPUTUSAN KEPALA BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAN
PENDIDIKAN DAN PELATIHAN KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 27 TAHUN 2019

TENTANG
MODUL PELATIHAN TENAGA ADMINISTRASI
PADA KEMENTERIAN AGAMA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

KEPALA BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
DAN PENDIDIKAN DAN PELATIHAN KEMENTERIAN AGAMA,

- Menimbang : a. bahwa dalam rangka meningkatkan kualitas pelaksanaan pelatihan tenaga administrasi pada Kementerian Agama diperlukan bahan ajar berupa modul pelatihan tenaga administrasi pada Kementerian Agama;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, perlu menetapkan Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Pendidikan dan Pelatihan Kementerian Agama tentang Modul Pelatihan Tenaga Administrasi pada Kementerian Agama;
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2014 tentang Aparatur Sipil Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 6, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5494);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 tentang Manajemen Pegawai Negeri Sipil (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 63, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6037);
3. Peraturan Presiden Nomor 83 Tahun 2015 tentang Kementerian Agama;
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 59 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Pendidikan dan Pelatihan Keagamaan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Agama Nomor 10 Tahun 2018;
5. Peraturan Menteri Agama Nomor 75 Tahun 2015 tentang Penyelenggaraan Pendidikan dan Pelatihan Pegawai Pada Kementerian Agama;

6. Peraturan Menteri Agama Nomor 42 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Agama;
7. Peraturan Menteri Agama Nomor 43 Tahun 2016 tentang Sistem Informasi Manajemen Pendidikan dan Pelatihan Pada Kementerian Agama;

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan : KEPUTUSAN KEPALA BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAN PENDIDIKAN DAN PELATIHAN KEMENTERIAN AGAMA TENTANG MODUL PELATIHAN TENAGA ADMINISTRASI PADA KEMENTERIAN AGAMA.
- KESATU : Menetapkan modul pelatihan tenaga administrasi pada Kementerian Agama adalah sebagaimana tercantum pada lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari keputusan ini.
- KEDUA : Modul sebagaimana dimaksud pada Diktum KESATU terdiri dari 14 (empat belas) modul.
- KETIGA : Modul sebagaimana dimaksud pada Diktum KESATU digunakan oleh Pusat Pendidikan dan Pelatihan Tenaga Administrasi serta Balai Pendidikan dan Pelatihan Kementerian Agama dalam penyelenggaraan pelatihan tenaga administrasi.
- KEEMPAT : Keputusan ini berlaku mulai tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Jakarta
Pada tanggal 27 Februari 2019

KEPALA BADAN PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN DAN PENDIDIKAN
DAN PELATIHAN,



ABD. RACHMAN

LAMPIRAN
KEPUTUSAN KEPALA BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAN
PENDIDIKAN DAN PELATIHAN KEMENTERIAN AGAMA
NOMOR 27 TAHUN 2019
TENTANG
MODUL PELATIHAN TENAGA ADMINISTRASI
PADA KEMENTERIAN AGAMA

NO	JUDUL
1.	Modul e-government Pada Bidang Pendidikan
2.	Modul Teknologi Informasi Fundamental dan Terapan
3.	Modul Juknis dan SOP Pelaksanaan UNBK
4.	Modul Infrastruktur Teknologi Informasi UNBK
5.	Modul <i>Troubleshooting</i> Instalasi, Konfigurasi, dan Sistem pada Aplikasi CBT
6.	Modul Instalasi, Konfigurasi, dan <i>Troubleshooting</i> Sistem dan Aplikasi CBT
7.	Modul Manajemen Agen Perubahan dan Rencana Aksi Perubahan
8.	Modul Tata Cara <i>Planning</i> dan <i>Action Inovation</i>
9.	Modul Teknis Mengatasi Hambatan dan Kendala dalam Berkinerja
10.	Modul Internalisasi Nilai Nilai Agama sebagai Mindsetting
11.	Modul Teknis Memberi Motivasi kepada Teman Selingkungan dan Bawahan
12.	Modul Sistem Pengeluaran, Pengujian, dan Pembayaran Tagihan
13.	Modul Pengelolaan Uang Persediaan
14.	Modul Pembukuan dan Pertanggungjawaban Bendahara Pengeluaran

KEPALA BADAN PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN DAN PENDIDIKAN
DAN PELATIHAN,



ABD. RACHMAN

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iii
Keputusan Kepala Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI No. 27 Tahun 2019.....	iv
Lampiran Keputusan Kepala Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI No. 27 Tahun 2019	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	x
Petunjuk Penggunaan Modul	xi
 BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Deskripsi Singkat	3
C. Tujuan Pembelajaran	4
D. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	5
 BAB II e-GOVERNMENT PADA BIDANG PENDIDIKAN.....	6
A. Indikator Keberhasilan	6
B. Uraian Materi	6
1. Pengertian e-Government	6
2. Tujuan Pengembangan e-Government	8
3. Strategi Pengembangan SDM untuk mendukung e-Government	9
4. Konsep e-Education.....	11
C. Latihan	12
D. Rangkuman	12
E. Evaluasi Materi Pokok 1	13
F. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	15
 BAB III LINGKUP DAN BIDANG PEKERJAAN PADA IMPLEMENTASI e-GOVERNMENT DI BIDANG PENDIDIKAN.....	16
A. Indikator Keberhasilan	16
B. Uraian Materi	16
1. Produk Layanan pada e-Government	16
2. Ruang Lingkup dan Produk Layanan e-Education....	18

3. Manfaat e-Education.....	19
4. Prinsip-prinsip dan Manajemen e-Education	21
5. Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik Bidang Pendidikan	25
C. Latihan	26
D. Rangkuman	26
E. Evaluasi Materi Pokok 2	28
F. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	30

BAB IV KODE ETIK DAN BUDAYA PADA IMPLEMENTASI e-GOVERNMENT BIDANG PENDIDIKAN.....	31
A. Indikator Keberhasilan	31
B. Uraian Materi	31
1. Pengertian Umum	31
2. Etika Profesi.....	31
3. Budaya Profesional	32
4. Kode Etik Pelaksana e-Government Bidang Pendidikan	33
C. Latihan	34
D. Rangkuman	34
E. Evaluasi Materi Pokok 3	35
F. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	36

BAB V PEMANFAATAN TIK BAGI PENYELENGGARAAN e-GOVERNMENT BIDANG PENDIDIKAN.....	37
A. Indikator Keberhasilan	37
B. Uraian Materi	37
1. Pemanfaatan TIK dalam e-Government Bidang Pendidikan	37
2. Simulasi e-Education	37
C. Latihan	44
D. Rangkuman	44
E. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	44

BAB VI	PENGOLAHAN DATA DAN INFORMASI SERTA SISTEM MANAJEMEN INFORMASI PADA BIDANG PENDIDIKAN.....	46
A.	Indikator Keberhasilan	46
B.	Uraian Materi	46
1.	Pengertian Umum	46
2.	Data dan Informasi	46
3.	Alur Pengolahan Data dan Informasi	48
C.	Latihan	49
D.	Rangkuman	49
E.	Evaluasi Materi Pokok 5	49
F.	Umpan Balik dan Tindak Lanjut	50
BAB VII	PENUTUP	52
A.	Evaluasi Kegiatan Belajar	52
B.	Umpan Balik dan Tindak Lanjut	52
C.	Kunci Jawaban.....	52
DAFTAR PUSTAKA		54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 5.1	: Halaman <i>Home</i>	39
Gambar 5.2	: Halaman Berita	39
Gambar 5.3	: Halaman Kontak	40
Gambar 5.4	: Halaman Aktivitas Akun	40
Gambar 5.5	: Halaman Login	41
Gambar 5.6	: Tampilan Menu <i>Home</i>	41
Gambar 5.7	: Tampilan Menu Biodata/Foto.....	42
Gambar 5.8	: Tampilan Menu Email	42
Gambar 5.9	: Tampilan Menu Akademik	43
Gambar 5.10	: Tampilan Menu Surat Keterangan	43
Gambar 5.11	: Tampilan Menu Portopolio Bagian Penulisan.....	44
Gambar 5.12	: Tampilan Menu Portopolio Bagian Tugas.....	44
Gambar 5.13	: Tampilan Menu Ganti Password	45

PETUNJUK PENGGUNAAN MODUL

Untuk memudahkan mempelajari isi modul, Saudara diharapkan untuk memperhatikan hal-hal di bawah ini, sebagai berikut:

1. Baca dan pahami terlebih dahulu materi latar belakang masalah, deskripsi singkat, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator keberhasilan, peta kompetensi, materi pokok dan sub materi pokok, sebelum dilanjutkan membaca materi-materi berikutnya.
2. Cari, baca dan pahami beberapa literatur baik buku maupun jurnal yang berkenaan dengan kepala madrasah dan pengembangan potensi diri
3. Pelajarilah seluruh isi materi dengan baik, jika belum paham atau masih menemukan kesulitan maka ulangi sekali lagi
4. Bacalah materi dalam modul ini secara runtut dan tidak melompat-lompat atau bolak balik agar Saudara memperoleh pemahaman yang komprehensif
5. Bila perlu, pelajarilah modul ini secara berkelompok sehingga memperkaya pemahaman dan pengalaman belajar Saudara
6. Untuk mengetahui tingkat pemahaman dan penguasaan materi, Saudara harus mengerjakan latihan, evaluasi materi pokok dan evaluasi kegiatan belajar secara mandiri
7. Dalam mengerjakan evaluasi materi pokok dan evaluasi kegiatan belajar, Saudara diminta untuk tidak melihat kunci jawaban terlebih dahulu. Jika evaluasi materi pokok dan evaluasi kegiatan belajar telah dikerjakan, cocokkan jawaban Saudara dengan kunci jawaban yang telah tersedia.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 mengamanatkan Pemerintah Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 mengamanatkan Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang. Sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang dimaksud dengan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan Sistem pendidikan nasional Indonesia disusun berlandaskan kepada kebudayaan bangsa Indonesia dan berdasar pada Pancasila dan UUD 1945 sebagai kristalisasi nilai-

nilai hidup bangsa Indonesia. Dalam UU No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 3 dikemukakan bahwa sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Untuk melahirkan peserta didik yang memiliki kualitas dan kemampuan diri yang baik sesuai dengan tujuan Pendidikan nasional, maka perlu diadakan proses pengujian (ujian) bagi peserta didik yang dilakukan oleh satuan pendidikan. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Ujian adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik sebagai pengakuan prestasi belajar dan/atau penyelesaian dari suatu satuan pendidikan. Pemerintah dalam hal pelaksanaan ujian ini mengacu pada Permendikbud No. 57 tahun 2015 tentang Penilaian Hasil Belajar Oleh Pemerintah Melalui Ujian Nasional, yang selanjutnya disebut UN. Dalam hal ini ujian nasional yang dilakukan oleh pemerintah adalah Ujian Nasional Berbasis Komputer.

Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) adalah salah satu perwujudan dari *e-Government* dibidang pendidikan. Sekolah-sekolah yang menyelenggarakan UNBK perlu memiliki sumber daya yang cakap dalam memahami konsep teknologi, terutama petugas-petugas yang terlibat dalam penyelenggaraan UNBK. Penyelenggara UNBK yaitu *helpdesk*, proktor, teknisi dan lainnya perlu menguasai teknis pelaksanaan Ujian Nasional secara baik sesuai dengan petunjuk teknis yang telah ditentukan. Untuk itu dalam modul Diklat Pengelolaan UNBK ini para petugas UNBK disekolah sebagai penyelenggara UNBK diberikan pengantar tentang *e-Government* yang khusus dilaksanakan dalam dunia pendidikan. Berkaitan dengan hal tersebut maka dalam **Diklat Pengelola UNBK perlu diberikan muatan substansi *e-Government* Dalam Pendidikan.**

B. Deskripsi Singkat

Modul *e-Government* pada bidang pendidikan merupakan bahan acuan dalam pelaksanaan Diklat Pengelolaan UNBK dengan tujuan agar petugas - petugas UNBK *helpdesk*, proktor, teknisi dan petugas lainnya sebagai pelaksana kegiatan UNBK dapat melaksanakan tugasnya dengan sebaik-baiknya dan sesuai dengan petunjuk pelaksanaan yang telah ditentukan pemerintah.

Modul *e-Government* pada bidang pendidikan ini terdiri dari tujuh bab sebagai berikut :

1. **Bab I** berisi tentang pendahuluan dengan materi bahasan latar belakang, deskripsi singkat, kompetensi dasar, indikator keberhasilan, peta kompetensi, materi pokok dan sub materi pokok.
2. **Bab II** membahas tentang *e-Government* pada bidang pendidikan dengan materi bahasan pengertian *e-Government*, tujuan pengembangan *e-Government*, strategi pengembangan SDM untuk mendukung *e-Government*, *e-Government* dibidang pendidikan, dilengkapi dengan latihan, rangkuman, evaluasi dan umpan balik.
3. **Bab III** membahas tentang lingkup dan bidang pekerjaan pada implementasi *e-Government* di bidang pendidikan dengan materi bahasan produk layanan pada *e-Government*, produk layanan pada *e-Education*, dilengkapi dengan latihan, rangkuman, evaluasi dan umpan balik.
4. **Bab IV** membahas tentang kode etik dan budaya pada implementasi *e-Government* di bidang pendidikan dengan materi bahasan pengertian, etika profesi, budaya profesional, kode etik *e-Government* dibidang pendidikan dilengkapi dengan latihan, rangkuman, evaluasi dan umpan balik.
5. **Bab V** membahas tentang pemanfaatan TIK bagi penyelenggaraan *e-Government* bidang pendidikan dengan materi bahasan pemanfaatan TIK dalam *e-governmet* di bidang pendidikan, simulasi *e-Education* dilengkapi dengan latihan, rangkuman, evaluasi dan umpan balik.
6. **Bab VI** membahas tentang pengolahan data dan informasi serta sistem manajemen informasi pada bidang pendidikan dilengkapi dengan latihan, rangkuman, evaluasi dan umpan balik.
7. **Bab VII** menjadi bab penutup.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Hasil Belajar

Setelah mengikuti mata pelatihan ini peserta diharapkan mampu memahami *e-Government* pada bidang pendidikan.

2. Indikator Keberhasilan

a. Setelah selesai mengikuti pembelajaran, peserta diharapkan dapat:

b. Menjelaskan *e-Government* pada bidang pendidikan.

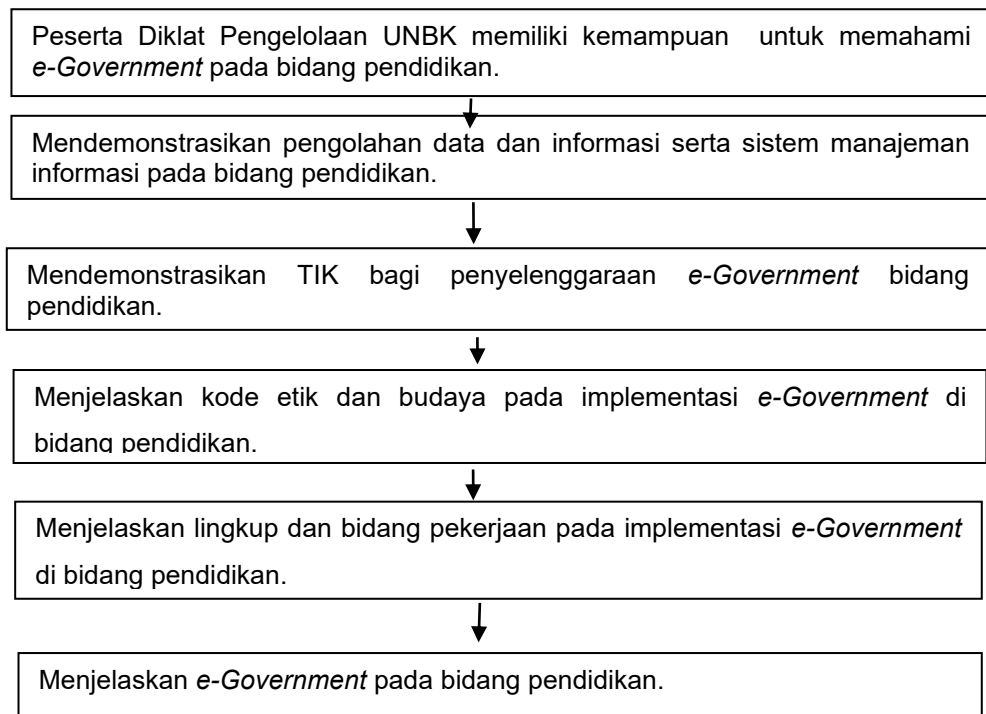
c. Menjelaskan lingkup dan bidang pekerjaan pada implementasi *e-Government* di bidang pendidikan.

d. Menjelaskan kode etik dan budaya pada implementasi *e-Government* di bidang pendidikan.

e. Mendemonstrasikan TIK bagi penyelenggaraan *e-Government* bidang pendidikan.

f. Mendemonstrasikan pengolahan data dan informasi serta sistem manajemen informasi pada bidang pendidikan.

3. Peta Hasil Belajar



D. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok

Materi pokok dan sub materi pokok yang dibahas dalam modul ini adalah:

1. *E-Government* pada bidang pendidikan
 - a. Pengertian *e-Government*
 - b. Tujuan pengembangan *e-Government*
 - c. Strategi pengembangan SDM untuk mendukung *e-Government*.
 - d. Konsep *e-Education*
2. Lingkup dan bidang pekerjaan pada implementasi *e-Government* di bidang pendidikan
 - a. Produk layanan pada *e-Government*
 - b. Ruang Lingkup dan Produk Layanan *e-Education*.
 - c. Manfaat *e-Education*
 - d. Prinsip-prinsip dan Manajemen e-Education
 - e. Sistem Pemerintahan Berbasis e-Education Bidang Pendidikan
3. Kode etik dan budaya pada implementasi *e-Government* di bidang pendidikan
 - a. Pengertian Umum
 - b. Etika profesi
 - c. Budaya profesional
 - d. Kode etik pelaksana *e-Government* Bidang pendidikan.
4. Pemanfaatan TIK bagi penyelenggaraan *e-Government* bidang pendidikan
 - a. Pemanfaatan TIK dalam *e-Government* bidang pendidikan
 - b. Simulasi *e-Education*.
5. Pengolahan data dan informasi serta sistem manajemen informasi pada bidang pendidikan
 - a. Pengertian Umum
 - b. Data dan informasi
 - c. Alur pengolahan data dan informasi.

BAB II

e-GOVERNMENT PADA BIDANG PENDIDIKAN

A. Indikator Keberhasilan

Setelah selesai mempelajari bab 2 pada modul ini peserta diharapkan dapat menjelaskan menjelaskan *e-Government* pada bidang pendidikan.

B. Uraian Materi

1. Pengertian e-Government

Pengertian *Electronic Government* (Pemerintahan elektronik) atau *e-Government* (berasal dari kata Bahasa Inggris *electronics government*, juga disebut *e-gov*, *digital government*, *online government* atau dalam konteks tertentu *transformational government*) adalah penggunaan teknologi informasi oleh pemerintah untuk memberikan informasi dan pelayanan bagi warganya, urusan bisnis, serta hal-hal lain yang berkenaan dengan pemerintahan. *Electronic government* dapat diaplikasikan pada legislatif, yudikatif, atau administrasi publik. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pelayanan ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi internal, menyampaikan pelayanan publik, atau proses pemerintahan yang demokratis. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pemerintahan selain untuk meningkatkan efisiensi, juga untuk meningkatkan efektivitas, terciptanya transparansi, dan akuntabilitas penyelenggaraan pemerintahan. Tiga aktifitas besar dalam *e-Government* adalah *Government-to-Citizen* atau *Government-to-Customer (G2C)*, *Government-to-Business (G2B)* serta *Government-to-Government (G2G)*. Keuntungan yang paling diharapkan dari *electronic government* adalah peningkatan efisiensi, kenyamanan, serta aksesibilitas yang lebih baik dari pelayanan publik.

Definisi *e-Government* menurut *United Nations*, *e-Government* adalah pemanfaatan internet dan website untuk memberikan pelayanan dan informasi pemerintah kepada warganegaraanya (*E-government is defined as utilizing the Internet and the worldwide-*

web for delivering government information and services to citizens). Secara umum pengertian *electronic government* adalah sistem manajemen informasi dan layanan masyarakat berbasis Internet. Layanan ini diberikan oleh pemerintah kepada masyarakatnya. Dengan memanfaatkan Internet banyak bermunculan pengembangan modus layanan dari pemerintah kepada masyarakat yang memungkinkan peran aktif masyarakat dimana diharapkan masyarakat dapat secara mandiri melakukan, memantau sampai proses penyelesaian. *E-Government* (Heeks, 2001) lahir karena revolusi informasi dan revolusi pemerintahan.

e-Government sendiri bukanlah barang baru di Indonesia. Ia diperkenalkan pertama kali di Nusantara ini pada tahun 2000 ditandai dengan dibentuknya Tim Koordinasi Telematika Indonesia (TKTI) melalui Keputusan Presiden No. 50 tahun 2000 tentang Tim Koordinasi Telematika Indonesia. Tim ini mempunyai tugas-tugas pokok sebagaimana dijabarkan dalam Instruksi Presiden Nomor 6 tahun 2001 tentang Pengembangan dan Pendayagunaan Telematika di Indonesia sebagai berikut:

1. Mengkoordinasikan perencanaan dan memelopori program aksi dan inisiatif untuk meningkatkan perkembangan dan pendayagunaan teknologi telematika di Indonesia, serta memfasilitasi dan memantau pelaksanaannya.
2. Memperkuat kemampuan menggali sumber daya yang ada di Indonesia guna mendukung keberhasilan pelaksanaan semua arah pengembangan dan pendayagunaan teknologi telematika, serta melaksanakan forum untuk membangun konsensus antar pihak-pihak terkait di sektor pemerintah dan swasta baik di tingkat internasional maupun regional, serta mengakses pengalaman internasional dalam mengembangkan sistem infrastruktur informasi nasional untuk menstimulasi perkembangan telematika, mendapatkan dukungan teknis, pembiayaan dan dukungan lainnya secara terpadu.

Dengan penggunaan teknologi internet, seluruh proses atau prosedur yang berbelit-belit dapat dipangkas. Kendati demikian, *electronic government* bukan berarti menggantikan peran aparat pemerintah dalam berhubungan dengan masyarakat. Dalam konsep

electronic government masyarakat masih bisa berhubungan dengan pos-pos pelayanan, berbicara melalui telepon untuk mendapatkan pelayanan pemerintah atau mengirim surat. Melalui pengembangan *electronic government*, dilakukan penataan sistem manajemen serta proses kerja dilingkungan pemerintah dan pemerintah daerah otonom dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi. Pemanfaatan teknologi informasi tersebut mencakup dua aktifitas yang saling berkaitan, yaitu: Pengolahan data, pengolahan informasi, sistem manajemen dan proses kerja secara elektronik.

Pemanfaatan kemajuan teknologi informasi agar pelayanan public dapat diakses secara mudah dan murah oleh masyarakat diseluruh wilayah. Inisiatif *electronic government* di Indonesia telah diperkenalkan melalui Instruksi Presiden No. 6/2001 tgl. 24 April 2001 tentang Telematika (Telekomunikasi, Media dan Informatika) yang menyatakan bahwa aparat pemerintah harus menggunakan teknologi telematika untuk mendukung *good governance* dan mempercepat proses demokrasi. Lebih jauh lagi, *electronic government* wajib diperkenalkan untuk tujuan yang berbeda di kantor-kantor pemerintahan. Administrasi publik adalah salah satu area dimana internet dapat digunakan untuk menyediakan akses bagi semua masyarakat yang berupa pelayanan yang mendasar dan mensimplifikasi hubungan antar masyarakat dan pemerintah.

2. Tujuan Pengembangan e-Government

Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2003 Tentang Kebijakan Dan Strategi Nasional Pengembangan *e-Government* menyebutkan bahwa Pengembangan *e-Government* merupakan upaya untuk mengembangkan penyelenggaraan pemerintahan yang berbasis (menggunakan) elektronik dalam rangka meningkatkan kualitas layanan publik secara efektif dan efisien. Melalui pengembangan *e-Government* dilakukan penataan sistem manajemen dan proses kerja di lingkungan pemerintah dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi. Pemanfaatan teknologi informasi tersebut mencakup 2 (dua) aktivitas yang berkaitan yaitu :

- 1.** Pengolahan data, pengelolaan informasi, sistem manajemen dan proses kerja secara elektronik;

2. Pemanfaatan kemajuan teknologi informasi agar pelayanan publik dapat diakses secara mudah dan murah oleh masyarakat di seluruh wilayah negara.

Untuk melaksanakan maksud tersebut pengembangan *e-Government* diarahkan untuk mencapai 4 (empat) tujuan, yaitu :

- 1) Pembentukan jaringan informasi dan transaksi pelayanan publik yang memiliki kualitas dan lingkup yang dapat memuaskan masyarakat luas serta dapat terjangkau di seluruh wilayah Indonesia pada setiap saat tidak dibatasi oleh sekat waktu dan dengan biaya yang terjangkau oleh masyarakat.
- 2) Pembentukan hubungan interaktif dengan dunia usaha untuk meningkatkan perkembangan perekonomian nasional dan memperkuat kemampuan menghadapi perubahan dan persaingan perdagangan internasional.
- 3) Pembentukan mekanisme dan saluran komunikasi dengan lembaga-lembaga negara serta penyediaan fasilitas dialog publik bagi masyarakat agar dapat berpartisipasi dalam perumusan kebijakan negara.
- 4) Pembentukan sistem manajemen dan proses kerja yang transparan dan efisien serta memperlancar transaksi dan layanan antar lembaga pemerintah dan pemerintah daerah otonom.

3. Strategi Pengembangan SDM untuk Mendukung e-Government

Salah satu strategi dalam pengembangan *e-Government* adalah dengan mengembangkan kapasitas sumber daya manusia (SDM), baik pada pemerintah maupun pemerintah daerah otonom, disertai dengan meningkatkan e-literacy masyarakat. Sumber daya manusia (SDM) baik sebagai pengembang, pengelola maupun pengguna *e-Government* merupakan faktor yang turut menentukan bahkan menjadi kunci keberhasilan melaksanakan dan pengembangan *e-Government*. Untuk itu, perlu upaya peningkatan kapasitas SDM dan penataan dalam pendayagunaannya, dengan perencanaan yang matang dan komprehensif sesuai dengan kebutuhan, serta pelaksanaannya dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan. Hal tersebut dilakukan melalui jalur pendidikan formal dan non formal, maupun pengembangan standar kompetensi yang dibutuhkan dalam

pengembangan dan implementasi *e-Government*. Beberapa upaya pengembangan SDM strategi yang perlu dilakukan untuk mendukung *e-Government* adalah sebagai berikut (Kebijakan Dan Strategi Pengembangan *E- Government* Kemkominfo 2002):

- a. Meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang pentingnya informasi serta pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi (*e-literacy*), baik di kalangan pemerintah dan pemerintah daerah otonom maupun di kalangan masyarakat dalam rangka mengembangkan budaya informasi ke arah terwujudnya masyarakat informasi (*information society*).
- b. Pemanfaatan sumberdaya pendidikan dan pelatihan termasuk perangkat teknologi informasi dan komunikasi secara sinergis, baik yang dimiliki oleh lembaga pemerintah maupun non pemerintah/masyarakat.
- c. Pengembangan pedoman penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan bagi lembaga pemerintah agar hasil pendidikan dan pelatihan tersebut sesuai dengan kebutuhan pengembangan dan pelaksanaan *e-Government*.
- d. Penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan teknologi informasi dan komunikasi bagi aparat pelaksana yang menangani kegiatan bidang informasi dan komunikasi dan aparat yang bertugas dalam memberikan pelayanan publik, maupun pimpinan unit/lembaga, serta fasilitasi pendidikan dan pelatihan bagi calon pendidik dan pelatih maupun tenaga potensial di bidang teknologi informasi dan komunikasi yang diharapkan dapat mentransfer pengetahuan/keterampilan yang dimiliki kepada masyarakat di lingkungannya.
- e. Peningkatan kapasitas penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan jarak jauh (*distance learning*) dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal untuk pemerataan atau mengurangi kesenjangan SDM di bidang teknologi informasi dan komunikasi antar daerah.
- f. Perubahan pola pikir, sikap dan budaya kerja aparat pemerintah yang mendukung pelaksanaan *e-Government* melalui sosialisasi/penjelasan mengenai konsep dan program *e-*

Government, serta contoh keberhasilan (*best practice*) pelaksanaan *e-Government*.

- g. Peningkatan motivasi melalui pemberian penghargaan/apresiasi kepada seluruh SDM bidang informasi dan komunikasi di pemerintah pusat dan daerah serta masyarakat yang secara aktif mengembangkan inovasi menjadi karya yang bermanfaat bagi pengembangan dan pelaksanaan *e-Government*.

4. Konsep *e-Education*

Perkembangan teknologi informasi sangat dirasakan begitu cepat. Berbagai kejadian yang ada di pelosok dunia dapat kita akses dalam waktu yang sangat singkat. Perkembangan teknologi informasi tersebut akan berdampak pada dunia pendidikan. Dunia pendidikan mau tidak mau harus dapat mengejar perkembangan tersebut, agar tidak ketinggalan. Berbagai cara telah ditempuh, baik dari pengambil kebijakan, sekolah maupun guru. Saat ini teknologi informasi melalui internet lebih banyak digunakan. Semua informasi ada dan tersedia di internet serta dapat diakses oleh siapa saja dengan mudah, fleksibel, cepat dan akurat. Pemanfaatan teknologi internet dalam pembelajaran perlu diciptakan sebagai salah satu inovasi dalam penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar.

E-education adalah singkatan dari *Electronic Education*, merupakan sistem pendidikan berbasis media elektronik, seperti radio dan televisi dan sekarang *e-Education* adalah pendidikan yang menggunakan internet sebagai media utamanya. Sistem *e-Education* memungkinkan untuk diakses melalui berbagai terminal diberbagai tempat sesuai dengan mobilitas pengaksesannya, sehingga lahirlah *mobile education (m-education)*. Konsep pendidikan dengan menggunakan internet sebagai media yang disebut *e-Education* dari kata *e* yaitu *electronic* dan *education* (pendidikan). *E-education* pada prinsipnya bukan hanya membangun halaman web, tidak hanya berkaitan dengan soal teknis mendigitalkan informasi sekolah melalui internet tapi juga harus mampu menghadirkan suasana ilmiah di dunia *cyber*.

Melalui konsep *e-Education* yang menitikberatkan pembelajaran melalui media komputer dan internet diharapkan para pelajar dan

mahasiswa dapat lebih memperluas ruang geraknya dalam memperoleh pendidikan sehingga tidak terpaku pada keterbatasan kapasitas institusi dan sarana prasarana lainnya.

Pengertian dari konsep *e-Education* adalah :

- a. Sebuah sistem virtual, paralel dengan sistem nyata/fisis
- b. Bukan sekedar *network*, internet dan aplikasi berbasis web
- c. Komponen-komponen non fisis, materi kuliah, tugas, diskusi, ujian dan sebagainya disajikan dalam format virtual.

C. Latihan

1. Diskusikan bersama kelompok Anda pengertian *e-Government* dan apa saja tujuan *e-Government*. Berikan contoh pemanfaatan *e-Government* yang ada di Indonesia.
2. Jelaskan tugas-tugas pokok dari Tim Koordinasi Telematika Indonesia sesuai Inpres No. 6 Tahun 2001
3. Sebutkan tujuan pengembangan *e-Government*.

D. Rangkuman

1. *e-government* berasal dari kata Bahasa Inggris *electronics government*, juga disebut *e-gov*, *digital government*, *online government* atau dalam konteks tertentu *transformational government* adalah penggunaan teknologi informasi oleh pemerintah untuk memberikan informasi dan pelayanan bagi warganya, urusan bisnis, serta hal-hal lain yang berkenaan dengan pemerintahan.
2. Tujuan diterapkannya *e-Government* adalah untuk:
 - a. Pembentukan jaringan informasi dan transaksi pelayanan publik yang memiliki kualitas dan lingkup yang dapat memuaskan masyarakat luas serta dapat terjangkau di seluruh wilayah Indonesia pada setiap saat tidak dibatasi oleh sekat waktu dan dengan biaya yang terjangkau oleh masyarakat.
 - b. Pembentukan hubungan interaktif dengan dunia usaha untuk meningkatkan perkembangan perekonomian nasional dan

memperkuat kemampuan menghadapi perubahan dan persaingan perdagangan internasional.

- c. Pembentukan mekanisme dan saluran komunikasi dengan lembaga-lembaga negara serta penyediaan fasilitas dialog publik bagi masyarakat agar dapat berpartisipasi dalam perumusan kebijakan negara.
 - d. Pembentukan sistem manajemen dan proses kerja yang transparan dan efisien serta memperlancar transaksi dan layanan antar lembaga pemerintah dan pemerintah daerah otonom pembiasaan (*conditioning*).
3. *E-education* adalah singkatan dari *Electronic Education*, merupakan sistem pendidikan berbasis media elektronik, seperti radio dan televisi dan sekarang *e-Education* adalah pendidikan yang menggunakan internet sebagai media utamanya. Sistem *E-education* memungkinkan untuk diakses melalui berbagai terminal diberbagai tempat sesuai dengan mobilitas pengaksesannya, sehingga lahirlah *mobile education (m-education)*
4. *e-government* terdiri dari 3 aktifitas besar yaitu:
- a. Menginovasi Layanan Masyarakat - *Government to Citizen (G2C)*
 - b. Menginovasi Layanan Bisnis- *Government to Bisnis (G2B)*
 - c. Menginovasi Cara Kerja Pemerintah - *Government to Government (G2G)*

E. Evaluasi Materi Pokok 1

1. Penggunaan teknologi informasi oleh pemerintah untuk memberikan informasi dan pelayanan bagi warganya, urusan bisnis, serta hal-hal lain yang berkenaan dengan pemerintahan adalah pengertian dari:
 - a. *e-learning*
 - b. *e-Education*
 - c. *e-business*
 - d. *e-Government*

2. Peraturan tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *e-Government* diatur dalam:
 - a. Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2003
 - b. Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2000
 - c. PP Nomor 6 Tahun 2001
 - d. PP Nomor 24 Tahun 2001
3. Pembentukan mekanisme dan saluran komunikasi dengan lembaga-lembaga negara serta penyediaan fasilitas dialog publik bagi masyarakat agar dapat berpartisipasi dalam perumusan kebijakan negara, adalah pengertian dari:
 - a. Tujuan Pengembangan *e-Government*
 - b. Ciri-ciri pengembangan *e-Government*
 - c. Target pengembangan *e-Government*
 - d. Semua jawaban salah
4. Sistem pendidikan berbasis media elektronik, seperti radio dan televisi dan sekarang *e-Education* adalah pendidikan yang menggunakan internet sebagai media utamanya, adalah pengertian dari:
 - a. *e-Government*
 - b. *e-business*
 - c. *e-Education*
 - d. *e-law*
5. Yang tidak termasuk konsep e-Education adalah:
 - a. Sistem virtual
 - b. *Network*
 - c. Komponen-komponen fisis
 - d. Bukan *network*

F. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan kunci jawaban evaluasi materi pokok 1 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar, kemudian gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi kegiatan belajar tersebut.

1.
$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban yang benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan:

1. 91 % s.d. 100% = baik sekali
2. 81 % s.d. 90,00 % = baik
3. 71 % s.d. 80,99 % = cukup
4. 61 % s.d. 70,99 % = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 81% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan kegiatan belajar selanjutnya. Bagus! Jika masih di bawah 81%, Anda harus mengulangi materi kegiatan belajar tersebut, terutama bagian yang belum dikuasai.

BAB III

LINGKUP DAN BIDANG PEKERJAAN PADA IMPLEMENTASI e-GOVERNMENT DI BIDANG PENDIDIKAN

A. Indikator Keberhasilan

Setelah selesai mempelajari bab 3 modul ini Anda diharapkan dapat menjelaskan apa saja ruang lingkup dan bidang pekerjaan *e-Government* dibidang pendidikan.

B. Uraian Materi

1. Produk Layanan pada e-Government

Kemajuan teknologi informasi yang pesat serta pemanfaatannya secara luas telah membuka peluang bagi pengaksesan, pengelolaan, dan pendayagunaan informasi dalam volume yang besar secara cepat dan akurat. Kenyataan menunjukkan bahwa penggunaan media elektronik merupakan faktor yang sangat penting. Beberapa produk layanan yang ada dalam *e-Government* antara lain:

1. *One-way service*, pelayanan jenis ini adalah bentuk pelayanan dimana terjadi komunikasi satu arah. Pemerintah menyajikan sesuatu informasi dan data yang dapat diakses secara bebas oleh masyarakat yang membutuhkan. Media yang digunakan biasanya internet. Misalnya, informasi Kota Semarang secara umum, informasi suatu institusi atau departemen, syarat-syarat pendirian badan usaha, data statistik dari BPS, hasil tabulasi suara Pemilu dari KPU, dan lain-lain.
2. *Two-way service*. Model pelayanan ini sedikit berbeda dengan publish. Model pelayanan *two-way service* bersifat komunikasi dua arah. Aplikasi model ini biasanya menggunakan bentuk portal yaitu ada fasilitas searching untuk pencarian data/informasi yang bersifat lebih spesifik (dalam model *one-way service* hanya berbentuk *link*). Aplikasi lain dari *two-way service* adalah pemerintah menyediakan fasilitas dimana masyarakat dapat berinteraksi baik secara langsung

(*chatting, tele-conference, web-TV*, dan lain-lain) ataupun tidak langsung melalui *e-mail, frequent ask question, news letter, mailing list* dan sebagainya. Contohnya: masyarakat dapat mengakses berapa jumlah pegawai dalam suatu institusi, berapa formasi yang kosong dan masih banyak yang lain. Di sini masyarakat dapat berdiskusi dengan anggota dewan legislatif melalui *mailing list/email*. Pelaku bisnis dapat berdiskusi tentang proyek-proyek pemerintah meliputi syarat, prosedur, dan sebagainya.

3. *Transaction*. Model ini hampir sama dengan model *two-way service*, akan tetapi *transaction* berhubungan dengan perpindahan uang antar pihak. Masyarakat tidak secara gratis mendapatkan layanan, tetapi harus membayar jasa pelayanan yang diberikan. Implementasi nyatanya dapat kita lihat dalam:
 - a). Masyarakat dapat mengajukan permohonan dan perpanjangan seperti: SIM, STNK, KTP lewat internet.
 - b). Masyarakat dapat membayar pajak dan retribusi kepada pemerintah lewat internet.
 - c). Praktek-praktek *e-procurement* dalam tender proyek-proyek pemerintah.
 - d). Petani dapat mempromosikan hasil panennya melalui internet, dan lain-lain.

Sedangkan konsep layanan *e-Government* yang diusung oleh EZ Gov, selaku konsultan dalam penerapan *E-government*, memiliki pengertian penyederhanaan praktek pemerintahan dengan mempergunakan teknologi informasi dan komunikasi, dimana dari pengertian tersebut dibagi lagi menjadi dua pembedaan, yaitu :

- a. *Online Sevices*: adalah bagaimana pemerintah menjalankan fungsinya ke luar baik itu masyarakat maupun kepada pelaku bisnis. Tetapi yang terpenting disini adalah pemerintah menawarkan pelayanan yang lebih sederhana dan mudah kepada pihak yang terkait, contohnya seperti pembayaran retribusi, pajak properti atau lisensi.

- b. *Government Operations*: adalah kegiatan yang dilakukan dalam internal pemerintah, lebih khusus lagi adalah kegiatan yang dilakukan oleh pegawai pemerintah seperti *electronic procurement*, manajemen dokumen berbasis web, formulir elektronik dan hal-hal lain yang dapat disederhanakan dengan penggunaan internet.

Dalam prakteknya, *e-Government* adalah penggunaan Internet untuk melaksanakan urusan pemerintah dan penyediaan pelayanan publik yang lebih baik dan cara yang berorientasi pada pelayanan masyarakat. Keuntungan yang paling diharapkan dari *e-Government* adalah peningkatan efisiensi, kenyamanan, serta aksesibilitas yang lebih baik dari pelayanan publik.

2. Ruang Lingkup dan Produk Layanan e-Education

Pendidikan yang bersifat konvensional yang hanya dibatasi pada pertemuan di sekolah atau di universitas saja tidak akan mengembangkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh para pelajar. Waktu yang tersedia bagi pengajar dan pelajar untuk bertatap muka di ruang kelas sangat terbatas. Di samping itu proses penyampaian bahan ajar hampir sepenuhnya dilakukan di dalam ruang kelas yang menyebabkan penyampaian bahan ajar bisa terlambat atau bahkan tidak tersampaikan jika pertemuan tidak terjadi. Hal tersebut dapat membuat perkembangan pelajar menjadi terhambat. Untuk mengatasi keterbatasan sistem pembelajaran konvensional tersebut maka diciptakanlah sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi atau *e-Education*.

e-Education adalah singkatan dari *Electronic Education*, merupakan sistem pendidikan berbasis media elektronik, seperti radio dan televisi dan sekarang *e-Education* adalah pendidikan yang menggunakan internet sebagai media utamanya. Sistem *E-education* memungkinkan untuk diakses melalui berbagai terminal diberbagai tempat sesuai dengan mobilitas pengaksesannya, sehingga lahirlah *mobile education (m-education)*.

Ruang lingkup *e-Education* adalah terdiri dari:

- a) *System informasi e-Education*
- b) *Chatting*

- c) *Newsgroup*
- d) *Webpage*
- e) Rencana belajar
- f) Konsultasi elektronik
- g) *E-laboratory*
- h) *E-books*
- i) *E-news*
- j) Vidio conference

Pengguna *e-Education* adalah :

- 1) Internal
- 2) Penyelenggara institusi pendidikan
- 3) Guru
- 4) Siswa
- 5) Eksternal
- 6) LSM yang konsern terhadap pendidikan
- 7) Pemerintah
- 8) Pengguna lulusan
- 9) Agen pendidikan
- 10) Orang tuan siswa
- 11) Penerbit *e-book, e-media*
- 12) Penyedia infrastruktur *e-Education*
- 13) Forum lembaga pendidikan

3. Manfaat e-Education

Melihat peluang dan kekuatan yang ada dalam *e-Education*, menjadi salah satu alternatif pilihan yang perlu untuk diterapkan dalam rangka pemeratakan pendidikan di Indonesia. Karakteristik model ini sendiri mengandalkan kemampuan pembelajaran jarak jauh, sehingga tidak terpisah oleh jarak, ruang, dan waktu. Dengan demikian, daerah-daerah yang awalnya sulit disentuh dengan model pendidikan konvensional, tentunya akan teratasi dengan penerapan

IT dalam bidang pendidikan ini. Hal ini tentunya juga menjadi penghematan tersendiri dari sisi anggaran. Bukankah semakin jauh jarak yang ditempuh untuk mendapatkan informasi dengan cara konvensional memperbesar biaya, belum lagi risiko dan hambatan lain dalam perjalanan. Dibawah ini dapat kita lihat manfaat pemanfaatan *e-Education*:

a. Manfaat bagi Institusi Pendidikan

- 1) Memperpendek Jarak
- 2) Perluasan Pasar & Jaringan Mitra Kerja
- 3) Biaya Terkendali & Hemat
- 4) *Cash Flow* Terjamin
- 5) Meningkatkan Citra Institusi
- 6) Meningkatkan Layanan Pendidikan
- 7) Menyederhanakan Proses
- 8) Meningkatkan Produktivitas & Fleksibilitas
- 9) Mempermudah Akses Informasi

b. Manfaat bagi Peserta Didik

- 1) Hemat
- 2) Biaya Terkendali
- 3) Fleksibel

c. Manfaat bagi Masyarakat

- 1) Peluang Kerja Baru
- 2) Wahana Kompetisi

Berbagai bentuk aplikasi dan fasilitas yang tersedia di internet bisa dimanfaatkan secara maksimal untuk peningkatan kualitas dan mutu pembelajaran. Selain itu juga dapat mempermudah kegiatan pembelajaran jika ditinjau dari aspek penggunaan media. Sejalan dengan itu muncul pembelajaran berbasis computer (*computer based instruction*) dan pembelajaran melalui media elektronik, beberapa sistem *e-Education* yang kita kenal antara lain:

1. *m-education, i-education*, Sistem *e-Education* yang dapat diakses dari berbagai terminal.
2. *e-School*, Penerapan konsep aplikasi *Home-Schooling* secara *online*.
3. *i-Education*, sistem *e-Education* yang mampu berinteraksi dengan *user*.
4. *e-learning*, pola belajar dengan menggunakan aplikasi interaktif berbasis internet (*on-line*) atau non-internet (*offline*).
5. *e-laboratory*, ruang praktek virtual di dunia maya. Contoh situs : np.edu.sg,
6. *e-library*, Perpustakaan digital yang bersifat *online*.
7. *e-book*, Pustaka Elektronik Tanpa Kertas yang Populer. Situs *e-book* yang ada seperti: gramedia.co.id, mizan.com, ekuator.com, grasindo.co.id.
8. *e-news*, Media cetak elektronik seperti koran, majalah, tabloid. Situs *e-news* yang kita kenal antara lain : detik.com, kompascybermedia, femina-online.com;
9. *e-dictionary*, Kamus Elektronik yang serbaguna. Situs *e-dictionary* yang tersedia antara lain: artinya.net, logos.net, bahasa.net, indoworks.com;
10. *e-Consulting*, Sarana efektif konsultasi elektronik yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

4. Prinsip-prinsip dan Manajemen e-Education

Penyediaan layanan *e-Education* memiliki beberapa prinsip yang harus diterapkan dalam penerapannya yaitu antara lain:

1. Interoperabilitas

Software dan hardware harus sesuai dengan standar yang ditetapkan untuk menjamin interoperabilitas data, aplikasi, dan teknologi.

2. Berbagi Data

Pengguna memiliki hak akses terhadap data untuk membantu dalam melaksanakan tugas mereka.

3. Data Merupakan Aset

Data merupakan aset yang harus dihargai dan dikelola secara baik.

4. Pemanfaatan Aplikasi Generik

Aplikasi pendidikan yang memiliki fungsi yang sama (aplikasi generik) harus dapat dimanfaatkan secara luas.

5. Peningkatan Tata Kelola Pendidikan

Setiap instansi pendidikan harus menjaga tata kelola yang baik untuk peningkatan kualitas pendidikan.

6. Perluasan dan Pemerataan Akses Pendidikan

Pendidikan adalah untuk semua dan semua orang berhak untuk memperoleh akses terhadap pendidikan.

e-education membutuhkan manajemen yang baik dan sesuai dengan kebutuhan yang akan kita capai. Manajemen *e-Education* yang merupakan pendidikan jarak jauh dapat kita lakukan dengan mempersiapkan beberapa komponen konten/isi antara lain:

- a. Kurikulum & silabus berbasis web
- b. *e-mail* atau diskusi beralur
- c. Forum diskusi elektronik (*discussion board*)
- d. Materi kuliah *online*
- e. Daftar nilai *online*
- f. Ujian berbasis komputer
- g. Paperless
- h. Menuju *cyber campus*.

Salah satu sistem *e-Education* yang kita kenal adalah *e-learning*. Saat ini *e-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-learning* di lembaga

pendidikan (sekolah, *training* dan universitas) maupun industri (Cisco System, IBM, HP, Oracle, dan lainnya). *E-Learning* merupakan suatu jenis sistem pembelajaran yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain.

E-Learning adalah proses learning (pembelajaran) menggunakan/memanfaatkan *Information and Communication Technology* (ICT) sebagai tools yang dapat tersedia kapanpun dan di manapun dibutuhkan, sehingga dapat mengatasi kendala ruang dan waktu. Pengertian *e-learning* menurut para ahli selain definisi secara umum, dari beberapa sumber *e-learning* didefinisikan oleh para ahli antara lain oleh:

- Rosenberg (2001); *e-learning* menurut Rosenberg mengarah pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan beberapa solusi yang bisa meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.
- LearnFrame.Com (Glossary, 2001); *e-learning* menurut LearnFrame adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, ataupun komputer *standalone*.
- Michael (2013:27); *e-learning* menurut Michael adalah pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran.
- Chandrawati (2010); *e-learning* menurut Chandrawati adalah proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi.

Untuk menerapkan *e-learning*, minimal ada tiga komponen pembentuk e-learning yang harus ada, yaitu:

1. Infrastruktur *e-learning*, yaitu dapat berupa *personal computer* (PC), jaringan komputer, internet dan perlengkapan multimedia. Termasuk didalamnya peralatan *teleconference* apabila menggunakan layanan *synchronous learning* melalui *teleconference*.

2. Sistem dan aplikasi *e-learning*, yaitu sistem perangkat lunak yang mem-virtualisasi proses belajar mengajar konvensional yang meliputi bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian, sistem ujian dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar. Sistem perangkat lunak tersebut sering disebut dengan *Learning Management System* (LMS). LMS banyak yang bersifat opensource sehingga bisa dimanfaatkan dengan mudah dan murah untuk dikembangkan di sekolah, universitas, atau lembaga pendidikan lainnya.
3. Konten *e-learning*, yaitu konten dan bahan ajar yang ada pada *e-learning system* (*Learning Management System*). Konten dan bahan ajar ini bisa berbentuk *multimedibased content* (konten berbentuk multimedia interaktif) atau *text-based content* (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa). Konten *e-learning* biasa disimpan dalam LMS sehingga dapat diakses oleh siswa kapanpun dan di manapun.

Sedangkan pelaku yang ada dalam pelaksanaan *e-learning* pada prinsipnya adalah sama dengan proses belajar mengajar konvensional, yaitu perlu adanya instruktur yang membimbing, siswa yang menerima bahan ajar, dan administrator yang mengelola administrasi dan proses belajar mengajar (<http://romisatriawahono.net/>, diakses tanggal: 10 Mei 2009).

E-Learning memberikan harapan baru sebagai alternatif solusi atas sebagian besar permasalahan pendidikan di Indonesia, dengan fungsi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, baik sebagai suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), ataupun substitusi (pengganti) atas kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selama ini digunakan.

5. Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik Bidang Pendidikan

Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) adalah penyelenggaraan pemerintahan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk memberikan layanan kepada Pengguna SPBE. Pengguna SPBE adalah :

1. Instansi Pusat dan Pemerintah Daerah.
2. Aparatur Sipil Negara (ASN)
3. Pelaku usaha
4. Masyarakat dan pihak lainnya.

Pengembangan *e-Government* dilakukan berdasarkan aturan SPBE dengan alasan sebagai berikut :

1. Penerapan *e-Government* dalam pelayanan pendidikan belum optimal
2. Infrastruktur teknologi yang belum merata di berbagai daerah
3. Kompetensi Aparatur Sipil Negara yang tidak memadai
4. Pengelolaan TIK di bidang pendidikan belum merata secara Nasional.

SPBE dan *e-Government* adalah dua hal yang saling berkaitan dan keduanya dapat diimpelentasikan kedalam bidang pendidikan. Implementasi dilakukan berdasarkan Peraturan Presiden No. 95 Tahun 2018 dan Berdasarkan hasil Pemeringkatan *e-Government* Indonesia (PeGI) tahun 2015. Data PeGI menyebutkan rata-rata capaian penerapan SPBE pada Instansi Pusat mencapai nilai indeks 2,7 (baik), sedangkan Pemerintah Daerah mencapai nilai indeks 2,5 (kurang).

Pengembangan SPBE dan *e-Government* di bidang pendidikan terpadu antara Instansi Pusat dan Daerah ditargetkan untuk selesai pada tahun 2025, target ini sesuai dengan Peraturan Presiden No. 81 Tahun 2018 tentang Grand Desain Reformasi Birokrasi.

Solusi permasalahan yang ditargetkan untuk berjalan pada tahun 2025 diantaranya :

1. Pergantian birokrasi yang kaku dan lambat dengan birokrasi integratif, dinamis, transparan, dan inovatif

2. Pelayanan pendidikan terpadu antara Instansi Pusat dan Daerah
3. Pemanfaatan dan pengajaran teknologi terbaru seperti *machine learning*, *deep learning*, *blockchain*, *Internet of Things (IoT)*, *big data*, *mobile application*, dan sebagainya.
4. Peningkatan kualitas SDM dalam kompetensi teknis SPBE dan *e-Government* di bidang pendidikan.

C. Latihan

1. Diskusikan dengan salah rekan Anda manfaat dari *e-Education* bagi institusi.
2. Apa yang dimaksud dengan model pelayanan dua arah (*Two-way-service*)
3. Jelaskan prinsip-prinsip yang harus ada dalam *e-Education*.

D. Rangkuman

1. *e-Education* adalah singkatan dari *Electronic Education*, merupakan sistem pendidikan berbasis media elektronik, seperti radio dan televisi dan sekarang *e-Education* adalah pendidikan yang menggunakan internet sebagai media utamanya. Sistem *E-education* memungkinkan untuk diakses melalui berbagai terminal diberbagai tempat sesuai dengan mobilitas pengaksesannya, sehingga lahirlah mobile education (*m-education*).
2. Ruang lingkup *e-Education* adalah terdiri dari:
 - a) *System informasi e-Education*
 - b) *Chatting*
 - c) *News group*
 - d) *Webpage*
 - e) Rencana belajar
 - f) Konsultasi elektronik
 - g) *E-laboratory*
 - h) *E-books*

- i) *E-news*
- j) *Video conference*

Pengguna *e-Education* adalah :

1. Internal
 2. Penyelenggara institusi pendidikan
 3. Guru
 4. Siswa
 5. Eksternal
 6. LSM yang konsern terhadap pendidikan
 7. Pemerintah
 8. Pengguna lulusan
 9. Agen pendidikan
 10. Orang tuan siswa
 11. Penerbit *e-book*, *e-media*
 12. Penyedia infrastruktur *e-Education*
 13. Forum lembaga pendidikan
3. Penyediaan layanan *e-Education* memiliki beberapa prinsip yang harus diterapkan dalam penerapannya yaitu antara lain:
- 1) Interoperabilitas, *software* dan *hardware* harus sesuai dengan standar yang ditetapkan untuk menjamin interoperabilitas data, aplikasi, dan teknologi.
 - 2) Berbagi data, pengguna memiliki hak akses terhadap data untuk membantu dalam melaksanakan tugas mereka.
 - 3) Data merupakan aset, data merupakan aset yang harus dihargai dan dikelola secara baik.
 - 4) Pemanfaatan aplikasi generik, aplikasi pendidikan yang memiliki fungsi yang sama (aplikasi generik) harus dapat dimanfaatkan secara luas.
 - 5) Peningkatan Tata kelola pendidikan, setiap instansi pendidikan harus menjaga tata kelola yang baik untuk peningkatan kualitas pendidikan.

- 6) Perluasan dan pemerataan akses pendidikan, pendidikan adalah untuk semua dan semua orang berhak untuk memperoleh akses terhadap pendidikan.
4. Banyak manfaat yang dapat dirasakan dari penggunaan *e-Education* antara lain:
 - a. Manfaat bagi Institusi pendidikan
 1. Memperpendek jarak
 2. Perluasan pasar & jaringan mitra kerja
 3. Biaya terkendali & hemat
 4. *Cash flow* terjamin
 5. Meningkatkan citra institusi
 6. Meningkatkan layanan pendidikan
 7. Menyederhanakan proses
 8. Meningkatkan produktivitas & fleksibilitas
 9. Mempermudah akses informasi
 - b. Manfaat bagi peserta didik
 1. Hemat
 2. Biaya terkendali
 3. Fleksibel
 - c. Manfaat bagi masyarakat
 1. Peluang kerja baru
 2. Wahana kompetisi

E. Evaluasi Materi Pokok 2

1. Sistem pendidikan berbasis media elektronik, seperti radio dan televisi serta penggunaan internet sebagai media utamanya, adalah pengertian dari?
 - a. *e-government*
 - b. *e-education*
 - c. *e-scholl*
 - d. *e-learning*

2. Prinsip penerapan *e-Education* yang menyatakan bahwa pendidikan adalah untuk semua dan semua orang berhak untuk memperoleh akses terhadap pendidikan, merupakan prinsip dari?
 - a. *Interoperability*
 - b. Berbagi data
 - c. Penguatan tata kelola pendidikan
 - d. Perluasan dan pemerataan akses pendidikan
3. Prinsip yang menyatakan bahwa pengguna memiliki hak akses terhadap data untuk membantu dalam melaksanakan tugas mereka adalah prinsip?
 - a. *Interoperability*
 - b. Berbagi data
 - c. Penguatan tata kelola pendidikan
 - d. Perluasan dan pemerataan akses pendidikan
4. Pengertian *e-learning* yang menyatakan bahwa *e-learning* mengarah pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan beberapa solusi yang bisa meningkatkan pengetahuan dan keterampilan adalah pengertian *e-learning* menurut?
 - a. Rosenberg (2001)
 - b. LearnFarm.com(Glossary,2001)
 - c. Michael (2013,27)
 - d. Chandrawati (2010)
5. Model layanan berhubungan dengan perpindahan uang antar pihak. Masyarakat tidak secara gratis mendapatkan layanan, tetapi harus membayar jasa pelayanan yang diberikan disebut model layanan?
 - a. *One-way service*
 - b. *Two-way service*
 - c. *Transaction*
 - d. *Three-way service*

F. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan kunci jawaban evaluasi materi pokok 2 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar, kemudian gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi kegiatan belajar tersebut.

2.
$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban yang benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan:

1. 91 % s.d. 100% = baik sekali
2. 81 % s.d. 90,00 % = baik
3. 71 % s.d. 80,99 % = cukup
4. 61 % s.d. 70,99 % = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 81% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan kegiatan belajar selanjutnya. Bagus! Jika masih di bawah 81%, Anda harus mengulangi materi kegiatan belajar tersebut, terutama bagian yang belum dikuasai.

BAB IV

KODE ETIK DAN BUDAYA PADA IMPLEMENTASI e-GOVERNMENT BIDANG PENDIDIKAN

A. Indikator Keberhasilan

Setelah selesai mempelajari bab 4 modul ini peserta diharapkan dapat menguraikan kode etik dan budaya implementasi *e-Government*.

B. Uraian Materi

1. Pengertian Umum

e-government merupakan salah satu hasil dari kemajuan teknologi dan informasi. Perkembangan teknologi dan informasi ini terjadi begitu pesat, sehingga turut mempengaruhi perkembangan *e-Government*. Salah satu bidang *e-Government* yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan informasi adalah bidang pendidikan. Pendidikan yang semula menggunakan metode konvensional yang tidak dinamis, kini telah berkembang menjadi pendidikan yang dinamis dan efisien.

Perkembangan metode pendidikan yang berkembang dengan pesat seiring perkembangan teknologi dan informasi ini, apabila tidak diiringi dengan kesadaran moral dari para pelaksana *e-Government* bidang pendidikan, tentunya akan menimbulkan suatu dampak negatif. Dampak negatif tersebut tentu akan mengakibatkan penerapan *e-Government* di bidang pendidikan terlihat gagal di mata masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan suatu kode etik dan budaya yang baik bagi para pelaksana *e-Government* bidang pendidikan, sehingga penerapan *e-Government* bidang pendidikan dapat direalisasikan dengan baik dan tepat sasaran.

2. Etika Profesi

Etika berasal dari bahasa Yunani *ethos* yang berarti karakter, watak kesusilaan atau adat. Sebagai suatu subyek, etika akan berkaitan dengan konsep yang dimiliki oleh individu ataupun kelompok untuk

menilai apakah tindakan-tindakan yang telah dikerjakannya itu salah atau benar, buruk atau baik.

Menurut Martin (1993), etika didefinisikan sebagai “*the discipline which can act as the performance index or reference for our control system*”. Dengan demikian, etika akan memberikan semacam batasan maupun standar yang akan mengatur pergaulan manusia di dalam kelompok sosialnya. Selanjutnya, karena kelompok profesional merupakan kelompok yang berkeahlian dan berkemahiran yang diperoleh melalui proses pendidikan dan pelatihan yang berkualitas dan berstandar tinggi yang dalam menerapkan semua keahlian dan kemahirannya yang tinggi itu hanya dapat dikontrol dan dinilai dari dalam oleh rekan sejawat, sesama profesi sendiri. Kehadiran organisasi profesi dengan perangkat “*built-in mechanism*” berupa kode etik profesi dalam hal ini jelas akan diperlukan untuk menjaga martabat serta kehormatan profesi, dan di sisi lain melindungi masyarakat dari segala bentuk penyimpangan maupun penyalahgunaan keahlian (Wignjosoebroto, 1999).

3. Budaya Profesional

Budaya adalah sistem (dari pola-pola tingkah laku yang diturunkan secara sosial) yang bekerja menghubungkan komunitas manusia dengan lingkungannya. Dalam hal ini lingkungan yang termasuk adalah teknologi, organisasi, ekonomi, politik, sosial, dan keagamaan. Konsep budaya kemudian berkembang menjadi pola tingkah laku yang terikat kepada kelompok-kelompok tertentu, yaitu menjadi “adat istiadat” (*customs*) atau “cara kehidupan” (*way of life*) manusia. Budaya profesional terkait erat dengan kode etik profesi, dimana dalam menjalankan kegiatan profesional tentu membutuhkan etika yang baik. Kode etik tersebut kemudian diterapkan kedalam konsep budaya, sehingga menghasilkan suatu budaya profesional yang menerapkan kode etik dalam profesi yang dilakukan.

4. Kode Etik Pelaksana e-Government Bidang Pendidikan

Kode etik profesi adalah pedoman sikap, tingkah laku dan perbuatan dalam melaksanakan tugas dan dalam kehidupan sehari-hari. Kode etik profesi dibentuk untuk mengatur tingkah laku moral suatu kelompok khusus dalam masyarakat melalui ketentuan-ketentuan tertulis yang diharapkan akan dipegang teguh oleh seluruh kelompok tersebut.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1974 tentang Pokok-Pokok Kepegawaian, dibentuklah kode etik profesi bagi pelaksana *e-Government* bidang pendidikan.

Pasal 1: Setiap pelaksana *e-Government* bidang pendidikan harus menjunjung tinggi, menghayati dan mengamalkan kejujuran.

Pasal 2: Data pengguna *e-Government* bidang pendidikan hanya diperbolehkan digunakan diluar lingkup *e-Government* bidang pendidikan, untuk keperluan penelitian dan pengembangan *e-Government*.

Pasal 3: Data pengguna *e-Government* bidang pendidikan tidak dapat diperjualbelikan.

Pasal 4: Setiap pelaksana *e-Government* bidang pendidikan tidak dapat merubah data pengguna, kecuali untuk keperluan perbaikan kesalahan pada data pengguna.

Pasal 5: Setiap pelaksana *e-Government* bidang pendidikan harus menjaga kerahasiaan data pengguna.

Pasal 6: Setiap pelaksana *e-Government* bidang pendidikan harus menghormati hak-hak pengguna, hak-hak sejawatnya, dan harus menjaga kepercayaan pengguna.

Pasal 7: Setiap pelaksana *e-Government* bidang pendidikan dalam bekerja sama dengan para pejabat di bidang *e-Government* dan bidang lainnya serta masyarakat, harus saling menghormati.

Pasal 8: Setiap pelaksana *e-Government* bidang pendidikan harus memelihara kesehatannya, supaya dapat bekerja dengan baik.

Pasal 9: Setiap pelaksana *e-Government* bidang pendidikan harus senantiasa mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada bidang *e-Government*.

Pasal 10: Permintaan anggaran dana terkait pengadaan infrastruktur tidak boleh melebihi harga tertinggi pada harga pasar.

Pasal 11: Pelaksana *e-Government* bidang pendidikan yang dipercaya untuk pengadaan tenaga ahli dalam pengembangan sistem *e-Government* bidang pendidikan, tidak boleh mengambil sebagian atau seluruh anggaran dana yang diberikan dan diwajibkan mengalokasikan anggaran dana untuk memaksimalkan pengembangan *e-Government* bidang pendidikan.

C. Latihan

1. Apa Pengertian etika, dari mana asal katanya, jelaskan
2. Diskusikan dalam kelompok Anda, pengertian etik profesi, budaya profesi dan kode etik!
3. Sebutkan 3 kode etik profesi pelaksana *e-Government* yang anda ketahui!

D. Rangkuman

1. Etika berasal dari bahasa Yunani *ethos* yang berarti karakter, watak kesusilaan atau adat. Sebagai suatu subyek, etika akan berkaitan dengan konsep yang dimiliki oleh individu ataupun kelompok untuk menilai apakah tindakan-tindakan yang telah dikerjakannya itu salah atau benar, buruk atau baik. Menurut Martin (1993), etika didefinisikan sebagai "*the discipline which can act as the performance index or reference for our control system*". Dengan demikian, etika akan memberikan semacam batasan maupun standar yang akan mengatur pergaulan manusia di dalam kelompok sosialnya.
2. Budaya adalah sistem (dari pola-pola tingkah laku yang diturunkan secara sosial) yang bekerja menghubungkan komunitas manusia dengan lingkungannya. Dalam hal ini lingkungan yang termasuk adalah teknologi, organisasi, ekonomi, politik, sosial, dan keagamaan. Konsep budaya kemudian berkembang menjadi pola tingkah laku yang terikat kepada kelompok-kelompok tertentu, yaitu menjadi "adat istiadat" (*customs*) atau "cara kehidupan" (*way of life*) manusia. Budaya profesional terkait erat dengan kode etik

profesi, dimana dalam menjalankan kegiatan profesional tentu membutuhkan etika yang baik.

3. Kode etik profesi adalah pedoman sikap, tingkah laku dan perbuatan dalam melaksanakan tugas dan dalam kehidupan sehari-hari. Kode etik profesi dibentuk untuk mengatur tingkah laku moral suatu kelompok khusus dalam masyarakat melalui ketentuan-ketentuan tertulis yang diharapkan akan dipegang teguh oleh seluruh kelompok tersebut.

E. Evaluasi Materi Pokok 3

1. Etika berasal dari bahasa Yunani “*ethos*” yang berarti:
 - a. Karakter, watak kesusilaan atau adat
 - b. Perilaku, kebiasaan
 - c. Habitiasi
 - d. Jati diri
2. Suatu sistem yang bekerja menghubungkan komunitas manusia dengan lingkungannya, adalah pengertian dari:
 - a. Etika
 - b. Budaya
 - c. Kode etik profesi
 - d. Budaya profesi
3. Pedoman sikap, tingkah laku dan perbuatan dalam melaksanakan tugas dan dalam kehidupan sehari-hari dikenal dengan istilah:
 - a. Etika
 - b. Budaya
 - c. Kode etik profesi
 - d. Budaya profesi
4. “*Discipline which can act as the performance index or reference our control system*” adalah pengertian etika menurut?
 - a. Martin (1993)
 - b. Rosenberg (2001)

- c. Henry Poor (2009)
 - d. John Stuart Mill (2012)
5. Yang termasuk kode etik profesi pelaksana *e-Government* antara lain, kecuali?
- a. Setiap pelaksana *e-Government* bidang pendidikan harus menjunjung tinggi, menghayati dan mengamalkan kejujuran.
 - b. Data pengguna *e-Government* bidang pendidikan diperbolehkan digunakan dimana saja diluar lingkup *e-Government* bidang pendidikan.
 - c. Data pengguna *e-Government* bidang pendidikan tidak dapat diperjualbelikan.
 - d. Setiap pelaksana *e-Government* bidang pendidikan tidak dapat merubah data pengguna, kecuali untuk keperluan perbaikan kesalahan pada data pengguna.

F. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan kunci jawaban evaluasi materi pokok 3 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar, kemudian gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi kegiatan belajar tersebut.

3.

$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban yang benar} \times 100\%}{\text{jumlah soal}}$
--

Arti tingkat penguasaan:

- 1. 91 % s.d. 100% = baik sekali
- 2. 81 % s.d. 90,00 % = baik
- 3. 71 % s.d. 80,99 % = cukup
- 4. 61 % s.d. 70,99 % = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 81% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan kegiatan belajar selanjutnya. Bagus! Jika masih di bawah 81%, Anda harus mengulangi materi kegiatan belajar tersebut, terutama bagian yang belum dikuasai.

BAB V

PEMANFAATAN TIK BAGI PENYELENGGARAAN e-GOVERNMENT BIDANG PENDIDIKAN

A. Indikator Keberhasilan

Setelah selesai mempelajari bab 5 modul ini peserta diharapkan dapat memahami pemanfaatan TIK dalam penyelenggaraan *e-Government* dibidang pendidikan.

B. Uraian Materi

1. Pemanfaatan TIK dalam e-Government Bidang Pendidikan

Pemanfaatan dan pengembangan *e-Government* sangat ditentukan dengan adanya dukungan teknologi yang handal pada setiap unit kerja, seperti pengalaman penggunaan komputer, banyaknya komputer yang tersedia, ketersediaan fasilitas jaringan *intranet* dan *internet*, dan *server*.

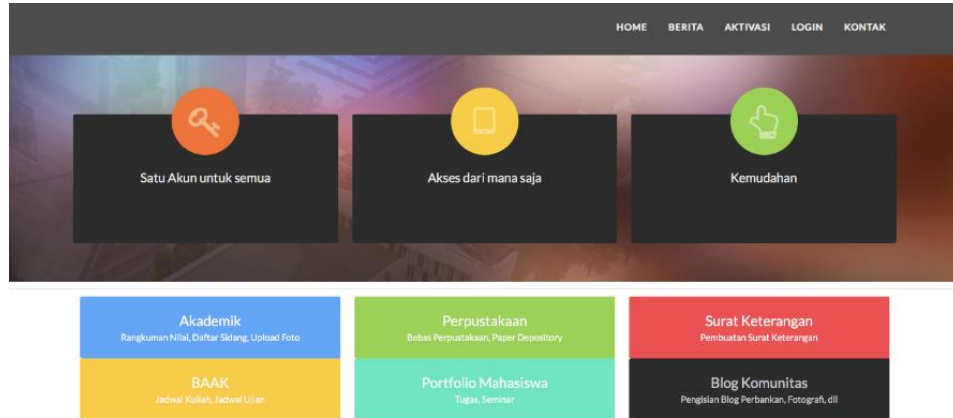
Fasilitas *e-Government* baru dapat dikatakan berfungsi dengan baik apabila dapat digunakan oleh semua pelaksana *e-Government* bidang pendidikan sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya masing-masing. Penerapan dan pengembangan *e-Government*, selain dibutuhkan dukungan teknologi yang handal, juga sangat ditentukan oleh dukungan kompetensi SDM pelaksana *e-Government* bidang pendidikan di setiap unit kerja.

2. Simulasi e-Education

Simulasi dilakukan menggunakan web sistem informasi akademik. Web ini digunakan sebagai sarana pengumpulan tugas kuliah, pembuatan surat keterangan yang memerlukan pengesahan Universitas, penyedia informasi terkini terkait kegiatan kampus, dan penyedia informasi akademik terkait nilai pada setiap mata kuliah. Web ini bersifat tertutup dan hanya dapat diakses oleh mahasiswa dan dosen dalam lingkup Universitas.

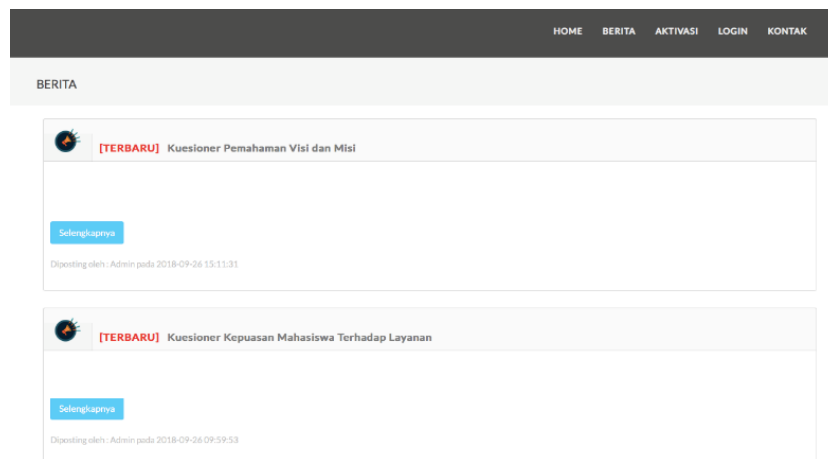
Simulasi dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

1. URL Web dibuka untuk masuk ke dalam web.
2. Halaman *Home* ditampilkan pertama kali pada *web browser* ketika web berhasil dibuka. Pada halaman *Home* terdapat informasi singkat mengenai web ini dan berita terkini seperti informasi seminar, workshop, penerimaan asisten, dan lain-lain.



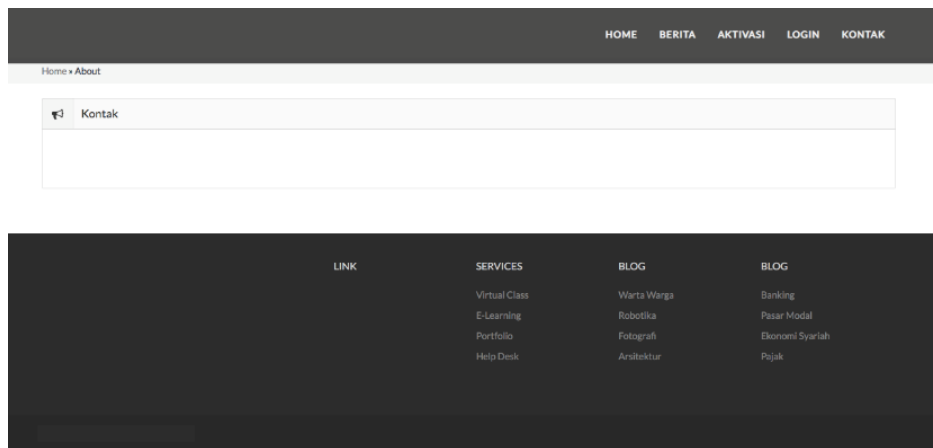
Gambar 5.1. Halaman Home

3. Halaman Berita kemudian dibuka. Pada halaman Berita terdapat daftar berita dan informasi terkait kegiatan kampus, rekrutmen asisten baru, dan lain-lain.



Gambar 5.2. Halaman Berita

4. Halaman Kontak kemudian dibuka. Pada halaman Kontak terdapat informasi mengenai kontak yang dapat dihubungi.



Gambar 5.3. Halaman Kontak

5. Halaman Aktivasi kemudian dibuka. Halaman Aktivasi digunakan untuk mengaktifkan akun web untuk mahasiswa baru. Setelah aktivasi dilakukan, mahasiswa atau dosen dapat *login* ke dalam web.

Gambar 5.4. Halaman Aktivasi Akun

6. Halaman *Login* kemudian dibuka, halaman *Login* digunakan untuk masuk ke dalam web bagi mahasiswa atau dosen yang telah terdaftar.

HOME BERITA AKTIVASI LOGIN KONTAK

LOGIN

Username:
Username

Password:
Password

Login

Lupa Password ?

Silahkan login pada form yang telah disediakan pada form disamping ini. Apabila anda mengalami kesulitan silahkan hubungi Help Desk.

Lupa password ? silahkan klik link berikut ini : Lupa Password.

LINK SERVICES BLOG BLOG

Virtual Class Warta Warga Banking
E-Learning Robotika Pasar Modal
Portfolio Fotografi Ekonomi Syariah
Help Desk Arsitektur Pajak

Gambar 5.5. Halaman *Login*

7. Halaman Dasbor kemudian ditampilkan untuk pengguna yang telah *login*. Menu yang ditampilkan pertama kali adalah *Home*, pada menu ini terdapat informasi penting terkait kelengkapan data diri pengguna, penjelasan singkat terkait web ini, dan daftar berita terkait kegiatan kampus.

HOME

Lengkapi Informasi Biodata dan Foto anda pada menu "Biodata / Foto" !!

Akademik
Rangkuman Nias, Daftar Sidang, Upload Foto

Perpustakaan
Bebas Perpustakaan, Paper Depository

Surat Keterangan
Pembuatan Surat Keterangan

BAAK
Jadwal Kuliah, Jadwal Ujian

Portfolio Mahasiswa
Tugas, Seminar

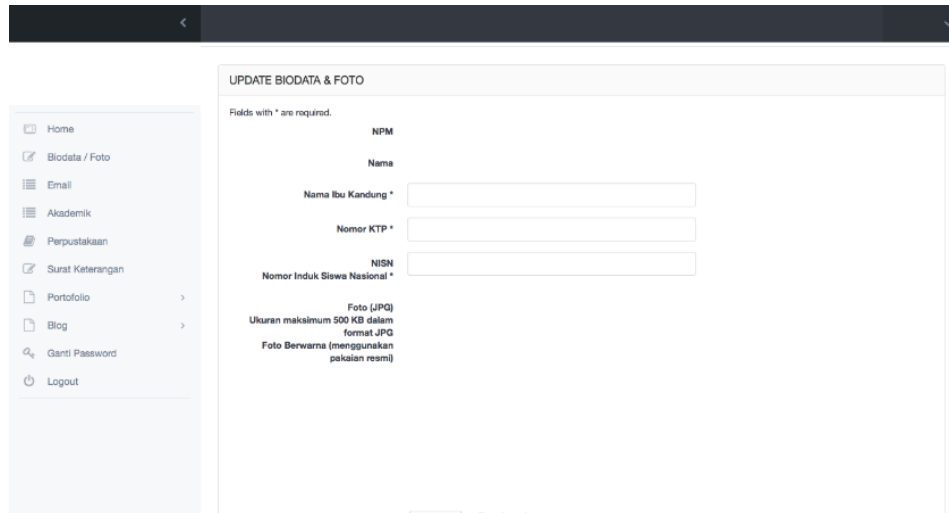
Blog Komunitas
Pengisian Blog

BERITA TERKINI

Kuesioner Pemahaman Vlei dan Misi

Gambar 5.6. Tampilan Menu *Home*

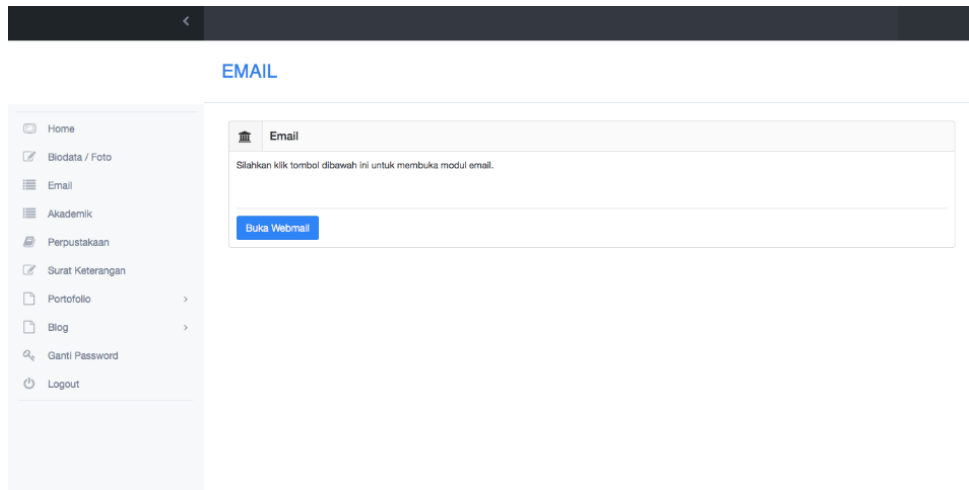
8. Menu Biodata/Foto kemudian dipilih, menu ini digunakan untuk melengkapi data diri pengguna.



The screenshot shows a web application interface with a dark header bar. On the left is a sidebar menu with options: Home, Biodata / Foto, Email, Akademik, Perpustakaan, Surat Keterangan, Portfolio, Blog, Ganti Password, and Logout. The main content area is titled 'UPDATE BIODATA & FOTO'. Below the title, it says 'Fields with * are required.' The form contains several input fields: 'Nama' (Name), 'Nama Ibu Kandung *' (Mother's Name), 'Nomor KTP *' (KTP Number), 'NISN' (National Student Identification Number), and 'Nomor Induk Siswa Nasional *' (National Student Identification Number). There are also instructions for photo uploads: 'Foto (JPG)' (Photo), 'Ukuran maksimum 500 KB dalam format JPG' (Maximum size 500 KB in JPG format), and 'Foto Berwarna (menggunakan pakaian resmi)' (Color Photo (using official attire)).

Gambar 5.7. Tampilan Menu Biodata/Foto

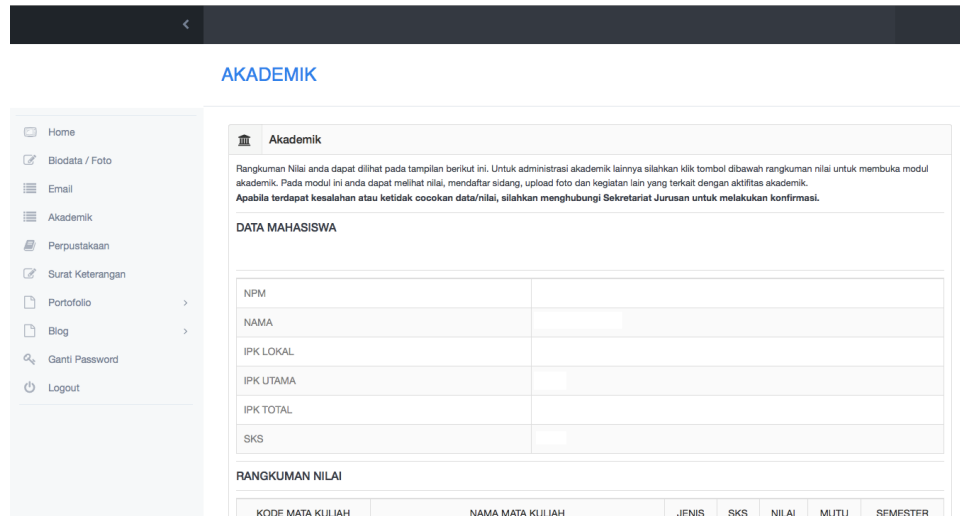
9. Menu Email kemudian dipilih, menu ini digunakan untuk membuka akun *e-mail* Universitas.



The screenshot shows the 'EMAIL' menu selected in the sidebar. The main content area is titled 'EMAIL' and contains a message: 'Silahkan klik tombol dibawah ini untuk membuka modul email.' (Please click the button below to open the email module). Below the message is a blue button labeled 'Buka Webmail'.

Gambar 5.8. Tampilan Menu Email

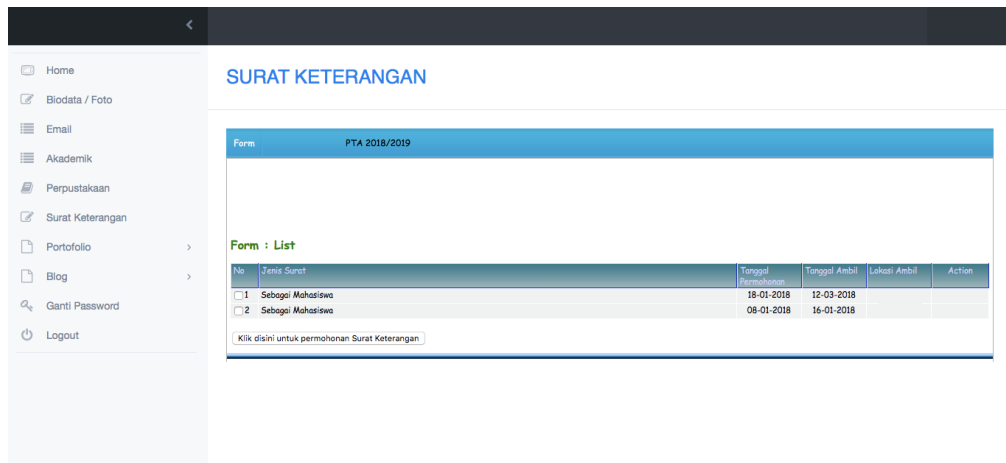
10. Menu Akademik kemudian dipilih, menu ini digunakan untuk melihat daftar nilai pada setiap mata kuliah, jumlah SKS yang telah diambil, dan melihat daftar syarat kelulusan yang harus dipenuhi.



KODE MATA KULIAH	NAMA MATA KULIAH	JENIS	SKS	NILAI	MUTU	SEMESTER

Gambar 5.9. Tampilan Menu Akademik

11. Menu Surat Keterangan kemudian dipilih, menu ini digunakan untuk pembuatan surat keterangan yang memerlukan pengesahan Universitas, seperti surat keterangan sebagai mahasiswa, surat keterangan magang, dan lain-lain.



No	Jenis Surat	Tanggal Pengajuan	Tanggal Ambil	Lokasi Ambil	Action
1	Sebagai Mahasiswa	18-01-2018	12-03-2018		
2	Sebagai Mahasiswa	08-01-2018	16-01-2018		

Gambar 5.10. Tampilan Menu Surat Keterangan

12. Menu Portofolio bagian Penulisan kemudian dipilih, menu ini digunakan untuk mengunggah tugas pada suatu mata kuliah.

NPM	Title	URL
	Makalah Kehidupan Sosial Suku Wolio dan Tarian Lumense	https://drive.google.com/folderview?id=0B0e9NsJI0mxeWhNqM4VzBSnc&usp=sharing
	Upacara Kelahiran Suku Toraja	http://hasaneljabir.blogspot.com/2015/03/rambu-malolo-upacara-kelahiran-suku.html
	Upacara Kematian Suku Toraja	http://hasaneljabir.blogspot.com/2015/03/rambu-solo-upacara-kematian-suku-toraja.html
	Keuntungan dan Kerugian Media Sosial	http://hasaneljabir.blogspot.com/2015/03/keuntungan-dan-kerugian-media-sosial_97.html#more
	Kisah Nabi dan Seorang Nenek	http://hasaneljabir.blogspot.com/2015/05/kisah-nabi-dan-seorang-nenek.html
	Cinta - Keintiman, Hasrat, Komitmen, atau Ketiganya?	http://hasaneljabir.blogspot.com/2015/05/cinta-keintiman-hasrat-komitmen-atau.html
	Pelajaran Berharga Dibalik Siano dan Malam	http://hasaneljabir.blogspot.com/2015/06/pelajaran-berharga-dibalik-siang-

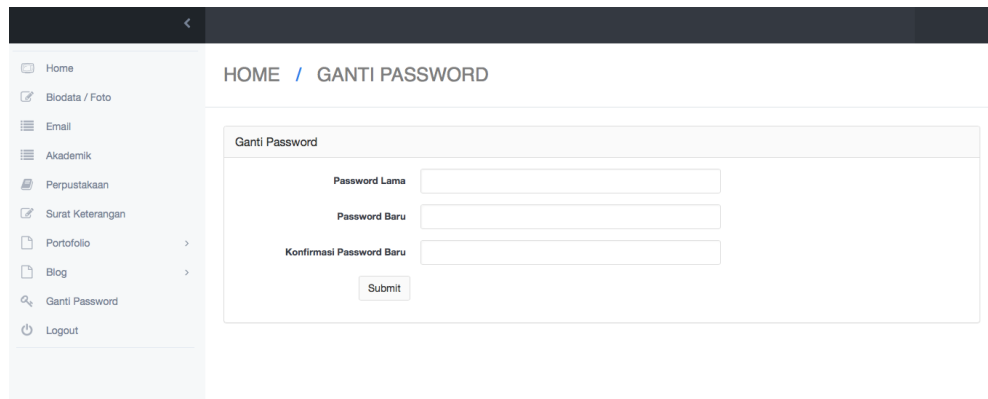
Gambar 5.11. Tampilan Menu Portofolio Bagian Penulisan

13. Menu Portofolio bagian Tugas kemudian dipilih, menu ini digunakan untuk mengunggah tugas pada suatu mata kuliah.

NPM	Title	URL	Mata Kuliah
	Makalah Kehidupan Sosial Suku Wolio dan Tarian Lumense	https://drive.google.com/folderview?id=0B0e9NsJI0mxeWhNqM4VzBSnc&usp=sharing	Ilmu Sosial Dasar
	Upacara Kematian Suku Toraja	http://hasaneljabir.blogspot.com/2015/03/rambu-solo-upacara-kematian-suku-toraja.html	Ilmu Budaya Dasar
	Upacara Kelahiran Suku Toraja	http://hasaneljabir.blogspot.com/2015/03/aiuk-malolo-upacara-kelahiran-suku.html	Ilmu Budaya Dasar
	Keuntungan dan Kerugian Media Sosial	http://hasaneljabir.blogspot.com/2015/03/keuntungan-dan-kerugian-media-sosial_97.html#more	Ilmu Budaya Dasar
	Cinta - Keintiman, Hasrat, atau Ketiganya?	http://hasaneljabir.blogspot.com/2015/05/cinta-keintiman-hasrat-komitmen-atau.html	Ilmu Budaya Dasar
	Kisah Nabi dan Seorang Nenek	http://hasaneljabir.blogspot.com/2015/05/kisah-nabi-dan-seorang-nenek.html	Ilmu Budaya Dasar
	Pelajaran Berharga Dibalik Siang dan	http://hasaneljabir.blogspot.com/2015/06/pelajaran-	Ilmu Budaya Dasar

Gambar 5.12. Tampilan Menu Portofolio Bagian Tugas

14. Menu *Ganti Password* kemudian dipilih, menu ini digunakan untuk mengganti kata sandi pengguna.



Gambar 5.13. Tampilan Menu Ganti Password

C. Latihan

Praktikkan poin-poin dibawah menggunakan koneksi internet.

- Buka URL <http://contoh.akademik.ac.id>
- Buka menu Berita untuk melihat daftar Berita pada *website*, kemudian sebutkan lima berita teratas yang ditampilkan.
- Buka menu Aktivasi, kemudian sebutkan data apa saja yang diperlukan untuk aktivasi akun.

D. Rangkuman

Website sistem informasi akademik Universitas digunakan sebagai sarana pengumpulan tugas kuliah, pembuatan surat keterangan yang memerlukan pengesahan Universitas, penyedia informasi terkini terkait kegiatan kampus, dan penyedia informasi akademik terkait nilai pada setiap mata kuliah.

E. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan kunci jawaban evaluasi materi pokok 4 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar, kemudian gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi kegiatan belajar tersebut.

4.
$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban yang benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan:

1. 91 % s.d. 100% = baik sekali
2. 81 % s.d. 90,00 % = baik
3. 71 % s.d. 80,99 % = cukup
4. 61 % s.d. 70,99 % = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 81% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan kegiatan belajar selanjutnya. Bagus! Jika masih di bawah 81%, Anda harus mengulangi materi kegiatan belajar tersebut, terutama bagian yang belum dikuasai.

BAB VI

PENGOLAHAN DATA DAN INFORMASI SERTA SISTEM MANAJEMEN INFORMASI PADA BIDANG PENDIDIKAN

A. Indikator Keberhasilan

Setelah selesai mempelajari bab 6 modul ini peserta diharapkan mampu memahami alur pengolahan data dan informasi dan alur sistem pada salah satu website *e-Government* di bidang pendidikan.

B. Uraian Materi

1. Pengertian Umum

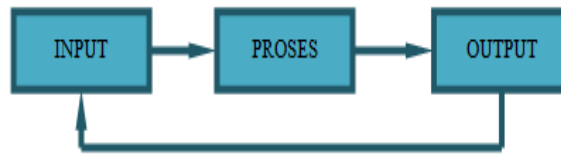
Pengolahan data dan informasi selalu berjalan dalam suatu website *e-Government* terutama dalam penerepannya di bidang sistem informasi. Informasi akhir yang dihasilkan kemudian ditampilkan kepada pengguna sistem sebagai feedback kepada pengguna sistem *e-Government*.

Alur pengolahan data yang digunakan sebagai acuan adalah alur pada *website* sistem informasi akademik Universitas.

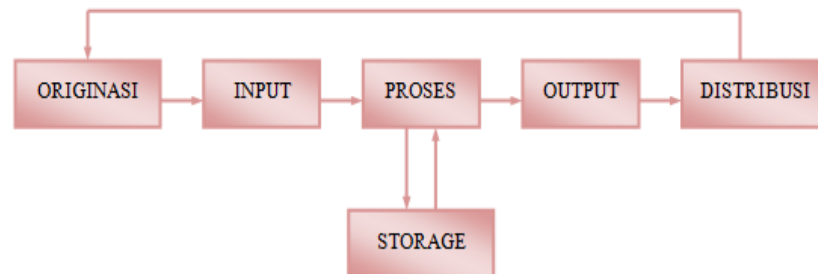
2. Data dan Informasi

Data adalah kumpulan kejadian yang diangkat dari suatu kenyataan dan informasi adalah hasil dari kegiatan pengolahan data yang memberikan bentuk yang lebih berarti dari suatu kejadian.

Siklus pengolahan data terdiri dari tahapan dasar *input-proses-output* dan dilakukan untuk memperoleh informasi yang bermanfaat untuk pemeliharaan dan pengembangan sistem *e-Government*. Informasi yang dihasilkan dapat diolah kembali untuk menghasilkan informasi yang lebih rinci, hal ini dapat disebut juga sebagai dualitas definisi informasi, dimana informasi juga dapat bersifat sebagai data.



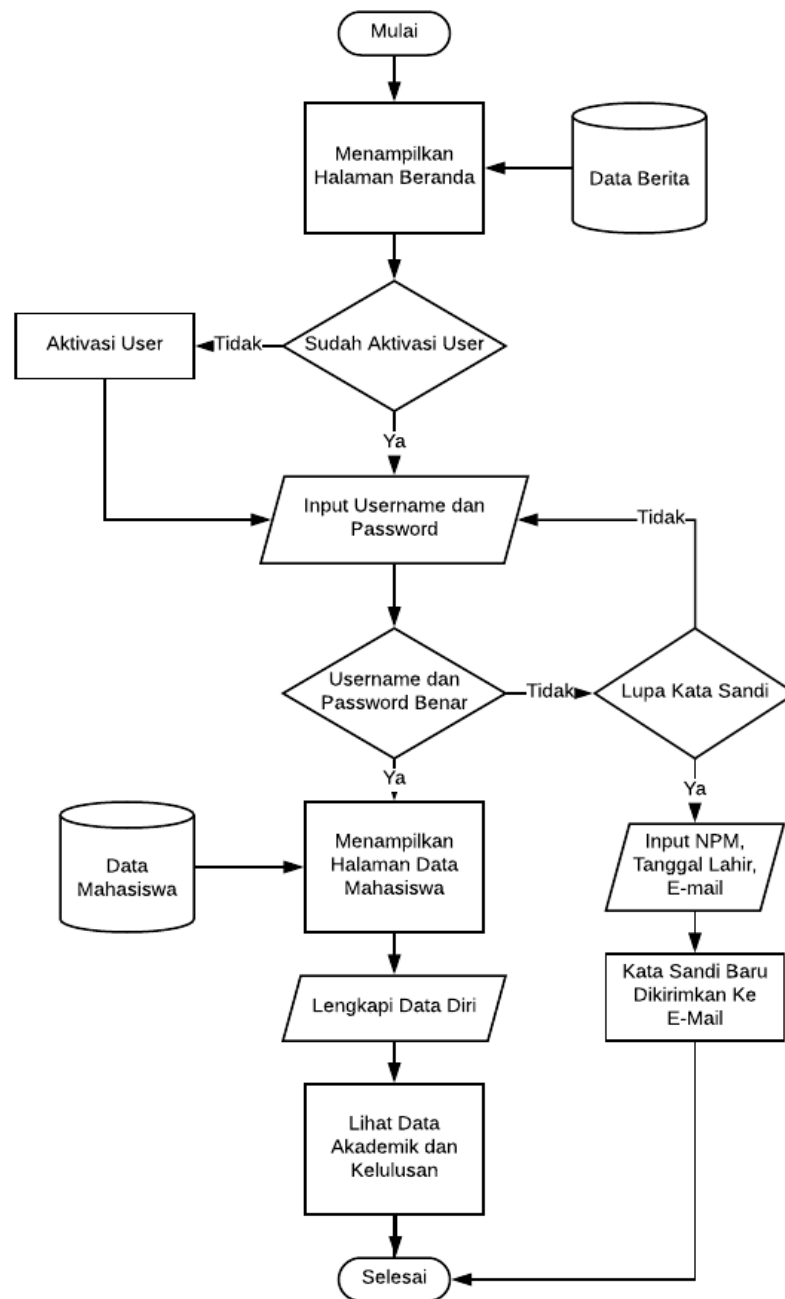
Tahapan dasar pengolahan data tersebut kemudian dikembangkan menjadi tahapan yang lebih rinci seperti gambar berikut:



Keterangan :

1. *Originasi* : tahap ini berhubungan dengan proses pengumpulan data yang merupakan proses pencatatan data ke dokumen dasar
2. *Input* : tahap ini merupakan proses pemasukan data kedalam komputer melalui alat input
3. *Proses* : tahap ini merupakan proses pengolahan dari data yang sudah dimasukan. Proses pengolahan dapat berupa proses perhitungan, perbandingan, pengklasifikasian, pengurutan, pengendalian atau pencarian di storage.
4. *Output* : tahap ini merupakan proses menghasilkan informasi dari hasil pengolahan data.
5. *Distribusi* : tahap ini merupakan proses dari distribusi output pada pihak yang berhak dan membutuhkan informasi.
6. *Storage* : tahap ini merupakan proses perekaman hasil pengolahan ke media penyimpanan. Hasil dari pengolahan data yang disimpan di *storage* dapat digunakan sebagai bahan *input* untuk proses selanjutnya.

3. Alur Pengolahan Data dan Informasi



C. Latihan

1. Diskusikan bersama kelompok anda. Berdasarkan *flowchart* alur pengolahan data dan informasi, tentukan masing-masing bagian yang termasuk ke dalam :
 - a. *Input*
 - b. *Proses*
 - c. *Output*
2. Apa yang disebut dengan data? Berikan contohnya
3. Apa yang disebut dengan informasi? Jelaskan

D. Rangkuman

1. Data adalah kumpulan kejadian yang diangkat dari suatu kenyataan
2. Informasi adalah hasil dari kegiatan pengolahan data yang memberikan bentuk yang lebih berarti dari suatu kejadian
3. Siklus pengolahan data terdiri dari tahapan dasar *input-proses-output*

E. Evaluasi Materi Pokok 5

1. Kumpulan kejadian yang diangkat dari suatu kenyataan disebut...
 - a. Data
 - b. Informasi
 - c. Sistem
 - d. Originasi
2. Hasil dari kegiatan pengolahan data yang memberikan bentuk yang lebih berarti dari suatu kejadian disebut...
 - a. Data
 - b. Informasi
 - c. Sistem
 - d. Originasi

3. Yang merupakan tahapan dasar dari siklus pengolahan data adalah...
 - a. *Proses-Input-Output*
 - b. *Output-Input-Proses*
 - c. *Input-Proses-Output*
 - d. *Output-Proses-Input*
4. Tahap yang berhubungan dengan proses pengumpulan data yang merupakan proses pencatatan data ke dokumen dasar disebut...
 - a. Originasi
 - b. *Input*
 - c. *Proses*
 - d. *Output*
5. Tahap yang merupakan proses pengolahan dari data yang sudah dimasukkan...
 - a. Originasi
 - b. *Input*
 - c. *Proses*
 - d. *Output*

F. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan kunci jawaban evaluasi materi pokok 5 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar, kemudian gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi kegiatan belajar tersebut.

5.

Tingkat penguasaan = $\frac{\text{Jumlah jawaban yang benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100\%$

Arti tingkat penguasaan:

1. 91 % s.d. 100% = baik sekali
2. 81 % s.d. 90,00 % = baik
3. 71 % s.d. 80,99 % = cukup
4. 61 % s.d. 70,99 % = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 81% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan kegiatan belajar selanjutnya. Bagus! Jika masih di bawah 81%, Anda harus mengulangi materi kegiatan belajar tersebut, terutama bagian yang belum dikuasai.

BAB VII

PENUTUP

A. Evaluasi Kegiatan Belajar

1. Jelaskan pengertian dari *e-Government*, jelaskan!
2. Jelaskan model layanan *e-governmen* yang Anda ketahui, jelaskan dan berikan contohnya!
3. Jelaskan pengertian *e-Education*, tuliskan ruang lingkupnya!
4. Apa saja prinsip-prinsip *e-Education*, jelaskan!
5. Apa yang dimaksud dengan *e-learning* ? jelaskan dan berikan contoh
6. Praktekkan salah satu contoh *e-learning* yang tersedia, dan gambarkan pengalaman Anda dalam menggunakan *e-learning* yang Anda praktekkan
7. Data dan informasi apa saja yang dibutuhkan dalam *e-learning* yang anda praktekkan?

B. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Setelah menjawab soal Evaluasi Kegiatan Belajar di atas dan hitunglah jumlah jawaban Saudara yang benar. Apabila belum mencapai tingkat penguasaan, Anda harus mengulangi materi kegiatan belajar tersebut, terutama bagian yang belum dikuasai.

C. Kunci Jawaban

Evaluasi Materi Pokok 1

1. d
2. a
3. a
4. c
5. b

Evaluasi Materi Pokok 2

1. b
2. d
3. b
4. a
5. c

Evaluasi Materi Pokok 3

1. a
2. b
3. c
4. a
5. b

Evaluasi Materi Pokok 5

1. a
2. b
3. c
4. a
5. c

DAFTAR PUSTAKA

- 1945, Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun. UUD RI/1945.
- 2000, Keputusan Presiden No. 5 tahun. Kepres No. 5/2000. "Tentang Tim Koordinasi Telematika Indonesia."
- 2001, Instruksi Presiden No. 6 tahun. Inpres No. 6/2001. "Tentang Pengembangan dan Pendayagunaan Telematika Indonesia."
- 2003, Instruksi Presiden No. 3 Tahun. 2003. "Tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan E-Gov."
- 2003, Undang-Undang No. 20 tahun. UU No. 20 tahun 2003. "Tentang Sistem Pendidikan Nasional."
- 2005, Peraturan Pemerintah No. 19 tahun. PP No. 19/2005. "Tentang Standar Nasional Pendidikan."
- 2008, Undang-undang No. 14 Tahun. UU No. 14 tahun 2008. "Tentang Keterbukaan Informasi Publik."
- 2012, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 82 Tahun. 2012. "Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik."
- 2015, Permendikbud No. 57 tahun. Permendikbud No.57/2015. "Tentang Penilaian Hasil Belajar Oleh Pemerintah Melalui Ujian Nasional ."
- Ducket, Jon. 2014. *Web Design with HTML, CSS, JavaScript and jQuery Set*. New York: John Wiley & Sons Inc.
- Indrajit, Richardus Eko. 2005. *E-Government In Action*. Yogyakarta: Andy Publisher.
- Raharjo, Budi. 2016. *Modul Pemrograman Web (HTML, PHP, dan MySQL) Edisi Ketiga*. Bandung: Modula.
- Thomson, Luke Welling and Laura. 2016. *PHP and MySQL Web Development Fifth Edition*. Boston: Addison-Wesley Professional.