Jurnal Administrasi Pemerintahan Desa
Vol 06 No 01 Maret 2025 (1-12)
https://villages.pubmedia.id/index.php/villages/index
Prefix 10.47134

Penerapan *E-Government* Melalui SIAKBA Dalam Administrasi Petugas Badan Ad Hoc Persiapan Pemilihan Kepala Daerah 2024 di KPU Kabupaten Sidoarjo

Amanda Aditya Putri[1], M. Agus Muljanto[2]

[1,2] UPN Veteran Jawa Timur

DOI: https://doi.org/10.47134/villages.v6i1.231
*Correspondence: Amanda Aditya Putri
Email: Amandaputriy1002@gmail.com

Received: 11-01-2025
Accepted: 18-02-2025
Published: 29-03-2025

Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Abstrak: Digitalisasi telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk pemerintahan, melalui penerapan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan transparansi. Komisi Pemilihan Umum (KPU) Kabupaten Sidoarjo mengadopsi Sistem Informasi Anggota KPU dan Badan Ad Hoc (SIAKBA) sebagai bagian dari e-government dalam proses rekrutmen dan pengelolaan Badan Ad Hoc. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan SIAKBA dalam mendukung administrasi petugas Badan Ad Hoc pada persiapan Pemilihan Kepala Daerah (Pilkada) 2024 di Kabupaten Sidoarjo. Dengan menggunakan teori e-government dari Richardus Eko Indrajit, penelitian ini mengevaluasi enam komponen utama: pengembangan konten, peningkatan kompetensi sumber daya manusia, konektivitas infrastruktur, hukum siber, antarmuka masyarakat, dan pola permodalan. Hasil analisis menunjukkan bahwa SIAKBA mampu meningkatkan efisiensi administrasi, akurasi data, dan aksesibilitas informasi, meskipun masih terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat keras, kompetensi SDM, dan anggaran. Penelitian ini merekomendasikan penguatan infrastruktur, pelatihan berkelanjutan, peningkatan keterlibatan masyarakat, dan alokasi dana yang lebih memadai untuk mengoptimalkan implementasi SIAKBA.

Kata Kunci: E-Government, SIAKBA, KPU

Pendahuluan

Digitalisasi, yang didorong oleh globalisasi dan masuknya berbagai alat komunikasi dari negara-negara Barat seperti Amerika Serikat dan Uni Eropa ke pasar Asia, telah mulai merambah berbagai negara di Asia, termasuk Indonesia. Menurut Smith (1999), digitalisasi merupakan proses mengubah data dari format fisik atau cetak menjadi format digital melalui perangkat elektronik, seperti pemindaian, sehingga mempermudah akses dan pencarian data di masa depan. Pemanfaatan digitalisasi dalam aktivitas sehari-hari memudahkan manusia menyelesaikan tugas dengan lebih singkat, produktif, dan hemat sumber daya, sekaligus diadaptasi ke berbagai sektor seperti pendidikan, ekonomi, keagamaan, kebudayaan, serta bidang-bidang lainnya. Di Indonesia, digitalisasi pemerintahan mulai diperkenalkan sekitar tahun 2010 ketika pemerintah mulai

mengintegrasikan teknologi ke dalam program kerja (Fauziah et al., 2023). Transformasi dari metode konvensional ke pendekatan modern ini membawa beragam manfaat, termasuk melalui implementasi E-Government yang memungkinkan pengelolaan administrasi lebih efektif dan efisien. Dengan efisiensi tersebut, pemerintah dapat mengalokasikan waktu dan sumber daya untuk mendukung percepatan pembangunan di berbagai sektor, pengelolaan pemilu juga dipandang sebagai prioritas penting dalam upaya meningkatkan kualitas layanan masyarakat dan memperkuat sistem administrasi yang lebih baik (Fauziah et al., 2023).

Agar kualitas proses demokrasi semakin baik, pelaksanaan Pemilu di Indonesia perlu menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi digital yang terus berkembang pesat. Hal ini tidak hanya menjadi kebutuhan, tetapi juga langkah untuk meningkatkan efisiensi dan kenyamanan bagi penyelenggara, peserta, pemilih, serta pihak terkait lainnya. Penggunaan aplikasi berbasis teknologi digital memungkinkan pelaksana Pemilu melaksanakan peran dan kewajibannya dengan cara yang lebih optimal dan produktif. Berbagai kegiatan, seperti pencatatan data, pengelolaan dokumen, pelaporan, dan penyebaran informasi, yang sebelumnya dilakukan secara manual dengan menghabiskan banyak sumber daya, kini dapat dilakukan secara otomatis dan efisien berkat hadirnya teknologi digital. Hal ini tentunya memberikan penghematan waktu, biaya, dan energi. Teknologi digital juga berperan dalam menunjang Pemilu di berbagai tingkat, termasuk menyampaikan informasi kepada pemilih dan mendorong keterlibatan aktif masyarakat (Fauziah et al., 2023).

Salah satu wujud mekanisme demokrasi di tingkat daerah merupakan pelaksanaan Pemilihan Kepala Daerah (Pilkada) yang dilakukan secara langsung oleh rakyat. Pilkada berfungsi sebagai wadah untuk menegaskan kedaulatan rakyat dan memastikan bahwa keputusan pemilihan dipegang oleh masyarakat setempat. Pemungutan suara untuk menentukan Kepala Daerah di tingkat provinsi maupun kabupaten/kota diselenggarakan melalui proses pemungutan suara yang dilakukan langsung oleh masyarakat. Dasar hukum penyelenggaraan pemilu kepala daerah yang demokratis diatur oleh konstitusi. Dalam Pasal 18 ayat (4) UUD 1945 disebutkan bahwa Gubernur, Bupati, dan Wali Kota, yang memimpin pemerintahan daerah, ditentukan melalui pemilihan langsung oleh masyarakat. Konsep demokratis dalam konteks ini mengacu pada pemilihan langsung, sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah (Pilkada), Pasal 24 ayat (5), yang menyatakan bahwa kepala daerah dan wakilnya dipilih langsung oleh masyarakat setempat sebagai pasangan dalam pemilihan di wilayah tersebut (Syafruddin & Siti Hasanah, 2022).

Penerapan Sistem Informasi Anggota Komisi Pemilihan Umum dan Badan Adhoc (SIAKBA) berlandaskan pada berbagai dasar hukum yang mendukung digitalisasi tata kelola pemerintahan. Peraturan Presiden Nomor 95 Tahun 2018 tentang Sistem

Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) menjadi acuan utama dalam mempercepat transformasi digital di lingkungan pemerintahan, termasuk Komisi Pemilihan Umum (KPU). Dalam lingkup KPU, Peraturan Komisi Pemilihan Umum Nomor 5 Tahun 2021 mengatur pelaksanaan SPBE secara spesifik di KPU, selaras dengan Peta Rencana SPBE KPU Tahun 2021-2025 yang ditetapkan melalui Keputusan KPU Nomor 13/TIK.03/14/2022. Selanjutnya, Keputusan KPU Nomor 438 Tahun 2022 menetapkan SIAKBA sebagai aplikasi khusus KPU, mempertegas komitmen lembaga ini dalam mendukung proses rekrutmen yang efisien, transparan, dan berbasis teknologi. Integrasi berbagai regulasi ini mencerminkan upaya KPU untuk mewujudkan sistem pemerintahan yang modern dan adaptif terhadap kebutuhan digitalisasi.

Komisi Pemilihan Umum (KPU) Kabupaten Sidoarjo merupakan lembaga pemerintah yang bersifat nasional, permanen, dan independen, dengan tanggung jawab utama menyelenggarakan pemilu secara luas dan terintegrasi. KPU, dalam melaksanakan tugasnya, berkewajiban untuk memastikan keterbukaan dan pertanggungjawaban sesuai dengan ketentuan yang ada, serta memberikan peluang bagi masyarakat untuk aktif berpartisipasi dalam pemilu, baik pada pemilihan legislatif maupun kepala daerah, melalui kegiatan sosialisasi yang efektif di tingkat masyarakat (Khisamudin, 2024). Untuk memenuhi ekspektasi masyarakat terhadap pelayanan yang lebih efisien dan efektif, KPU juga mengimplementasikan teknologi informasi dengan mengadopsi sistem e-government, sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam PKPU Nomor 5 Tahun 2021 tentang penyelenggaraan pemerintahan berbasis elektronik. Salah satu inovasi yang diterapkan adalah pengenalan delapan aplikasi digital, termasuk SIAKBA, yang dirancang untuk mempermudah proses pendaftaran anggota Badan Ad Hoc dalam persiapan Pemilu 2024 (Isma Kusmiati et al., 2024).

Dalam melaksanakan tugasnya, KPU Kabupaten Sidoarjo dibantu oleh pelaksana pemilu yang disebut sebagai Badan Ad Hoc, dengan peran yang sangat luas. PPK, PPS, dan KPPS termasuk dalam Badan Ad Hoc. Berdasarkan ketentuan yang berlaku, KPU Kabupaten Sidoarjo bertanggung jawab untuk melakukan seleksi dan pemberhentian anggota Badan Ad Hoc. Mengingat peran Badan Ad Hoc yang sangat vital dalam rangkaian proses pemilu, termasuk penyusunan Daftar Pemilih Tetap (DPT), pemberian suara, dan penghitungan hasil pemilu, Badan Ad Hoc harus bertanggung jawab dalam menjaga integritas seluruh tahapan pemilu.

Badan Ad Hoc memegang peranan penting dalam keberhasilan penyelenggaraan pemilu. Kinerja Badan Ad Hoc menjadi faktor utama dalam memastikan kelancaran pemilu. Sebagai langkah awal dalam mempersiapkan perekrutan anggota Badan Ad Hoc, KPU akan menginformasikan kepada masyarakat secara menyeluruh mengenai pemilu yang akan datang, sekaligus mengajak masyarakat untuk mendaftar sebagai bagian dari tim penyelenggara pemilu (Lidia Anggraini, 2024).

Pendaftaran secara *offline* tetap diperbolehkan untuk menjangkau semua lapisan masyarakat, dan KPU bertanggung jawab membantu calon peserta dalam proses pendaftaran melalui SIAKBA. Namun, metode ini dianggap kurang efisien bagi KPU sebagai penyedia layanan, mengingat jumlah pendaftar yang besar membuat verifikasi dokumen secara manual membutuhkan waktu lebih lama, sementara proses pembentukan Badan Ad Hoc memiliki batas waktu yang ketat. Kendala lainnya adalah sulitnya akses ke situs web SIAKBA yang sering dialami oleh calon pendaftar Badan ad hoc. Sistem SIAKBA digunakan secara nasional, dan dugaan awal menyebutkan bahwa masalah ini disebabkan oleh tingginya jumlah pengguna yang mengakses secara bersamaan. Hal ini memunculkan kekhawatiran di kalangan calon pendaftar dan menyebabkan peningkatan pengaduan serta permintaan bantuan melalui layanan helpdesk (Isma Kusmiati et al., 2024).

Menurut Indrajit (2005) terdapat enam elemen utama yang harus diperhatikan dalam penerapan e-government. Elemen-elemen tersebut adalah : 1) *Content Development*, berkaitan dengan pembangunan perangkat lunak, penentuan standar teknis, pemilihan bahasa pemrograman, spesifikasi sistem basis data, desain antarmuka pengguna, dan aspek teknis lainnya. 2) *Competency Building*, mencakup penyuluhan serta peningkatan kemampuan dan kemampuan semua sumber daya manusia di berbagai sektor pemerintahan. 3) *Connectivity*, terkait dengan penyediaan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi yang mendukung penerapan e-government di berbagai lokasi. 4) *Cyber laws*, melibatkan adanya kerangka regulasi dan perangkat hukum yang mendukung berbagai aktivitas dalam e-government. 5) *Citizen interface*, mengacu pada penyediaan sumber daya manusia dan peningkatan berbagai saluran akses (multi-access channels) yang memungkinkan masyarakat dan pemangku kepentingan e-government untuk mendapatkan aakses layanan kapan pun dan di mana pun. 6) *Capital*, berkaitan dengan pembiayaan proyek e-government, khususnya untuk kebutuhan pemeliharaan dan pengembangan pasca pelaksanaan proyek. Dalam hal ini, tim juga perlu mempertimbangkan model pendapatan (revenue model) yang sesuai untuk digunakan di sektor pemerintahan.

Terdapat tiga penelitian atau literatur terdahulu yang digunakan oleh peneliti sebagai referensi atau pandangan dalam menyusun penelitian ini yaitu (1) Digitalisasi Rekrutmen di KPU: Implementasi Aplikasi Siakba dalam Seleksi Tenaga Ad Hoc (Elsa Frafidya, Muhammad Ishak Syahadat) 2024, (2) Implementation of the SIAKBA Application Sub-District Election Committee Admission Committee at the Semarang City General Election Commission (Mita Suci Wulandari, Yuwanto) 2023, dan (3) Efektivitas Proses Pendaftaran Panitia Pemilihan Kecamatan (PPK) Melalui Aplikasi Sistem Informasi Anggota KPU dan Badan Ad Hoc (SIAKBA) (Isma Kusmiati, Irma Purnamasari) 2024.Dimana pada penelitian - penelitian tersebut memiliki hasil penelitian yang berbeda - beda.

Pada penelitian pertama ditemukan bahwa penggunaan aplikasi Siakba oleh KPU Kabupaten Konawe Selatan telah meningkatkan efisiensi dan transparansi dalam proses rekrutmen tenaga ad hoc, memungkinkan pendaftaran dan pengunggahan dokumen secara online. Namun, implementasinya menghadapi kendala seperti keterbatasan akses internet dan pemadaman listrik di daerah pedesaan. Untuk keberhasilan lebih lanjut, diperlukan peningkatan infrastruktur teknologi dan sosialisasi aplikasi yang lebih luas(Frafidya et al., 2024).

Lalu ada penelitian kedua ditemukan bahwa pelaksanaan aplikasi SIAKBA di KPU Kota Semarang telah berjalan baik, didukung komunikasi yang efektif, sarana memadai, dan kesiapan sumber daya. Proses rekrutmen ad hoc menunjukkan kesungguhan, meskipun ada tantangan dalam optimalisasi penggunaannya oleh masyarakat. Struktur birokrasi yang jelas dengan SOP mendukung kelancaran tahapan rekrutmen (Wulandari et al., 2023).

Dan pada penelitian ketiga ditemukan bahwa penggunaan SIAKBA di KPU Kabupaten Bogor dinilai efektif dengan rata-rata skor "Baik" (4,17), meskipun perlu optimalisasi dalam stabilitas sistem, informasi, dan efisiensi tahapan administrasi. Hambatan utama meliputi lambatnya akses, kurang informatifnya sistem, dan keterbatasan kemampuan pengguna. Upaya perbaikan mencakup pemeliharaan sistem, penyajian informasi yang lebih informatif, dan penyediaan menu FAQ untuk membantu pengguna (Isma Kusmiati et al., 2024)

Berdasarkan penjelasan di atas, mengenai penerapan SIAKBA di KPU Kabupaten Sidoarjo, dengan begitu rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Bagaimana Penerapan E Government melalui Siakba dalam administrasi Petugas Badan Ad Hoc pada Persiapan Pemilihan Kepala Daerah 2024 di KPU Kabupaten Sidoarjo?” Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis sejauh mana penerapan aplikasi SIAKBA di KPU Kabupaten Sidoarjo telah mendukung pengelolaan rekrutmen badan adhoc sesuai dengan prinsip-prinsip penerapan e government berdasarkan teori dari Richardus Eko Indrajit.

Metodologi

Melalui pengamatan yang mendalam dan organik, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dalam upaya untuk menggali informasi yang relevan dan menyajikan gambaran yang lengkap. Menurut Moleong (2016) penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk memperoleh pemahaman dari berbagai fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti tindakan, persepsi, motivasi, dan perilaku, secara merata. Penelitian ini disajikan dalam bentuk uraian menggunakan kata-kata dan bahasa, dilakukan dalam konteks alami tertentu, juga memanfaatkan berbagai metode yang bersifat alami. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana penerapan e-government dengan menggunakan platform Siakba dan menginvestigasi prosedur

administratif yang terjadi di dalamnya. Untuk memahami sepenuhnya subjek yang diteliti, penelitian ini akan melakukan analisis mendalam. Penelitian ini menerapkan metode triangulasi menurut Sugiyono (2011), dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pendekatan ini bertujuan guna memperoleh informasi yang lebih akurat serta mencerminkan kondisi nyata di lapangan. Langkah-langkah yang diambil oleh peneliti mencakup kunjungan langsung ke lokasi penelitian, pelaksanaan wawancara, serta pendokumentasian seluruh hasil wawancara yang telah dilakukan. Surat-surat pribadi, buku harian, dan surat-surat resmi dari instansi pemerintah terkait merupakan contoh data sekunder yang merupakan sumber informasi penting lainnya. Anggota Panitia Ad Hoc dan pegawai KPU Kabupaten Sidoarjo menjadi informan dalam penelitian ini untuk memperoleh pemahaman yang lebih lengkap tentang penggunaan dan pemanfaatan SIAKBA.

Hasil dan Pembahasan

Penerapan E-Government diharapkan dapat memenuhi tuntutan masyarakat akan pelayanan publik yang lebih memadai, efisien, dan efektif melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Di Indonesia, salah satu inovasi E-Government yang diterapkan adalah di bidang pemilihan umum, guna meningkatkan kualitas pelayanan publik serta mewujudkan akuntabilitas, transparansi, dan efektivitas dalam tata kelola pemerintahan. Dalam hal ini, Komisi Pemilihan Umum (KPU) mengeluarkan PKPU Nomor 5 Tahun 2021 mengenai penyelenggaraan sistem pemerintahan berbasis elektronik. Sebagai bagian dari inisiatif tersebut, KPU meluncurkan delapan aplikasi digital untuk mendukung penyelenggaraan Pemilu 2024, termasuk SIAKBA, yang bertujuan untuk mempermudah proses pendaftaran Badan Adhoc (Isma Kusmiati et al., 2024).

Penerapan Sistem Informasi Anggota KPU dan Badan Ad Hoc (SIAKBA) menjadi langkah strategis dalam meningkatkan efisiensi dan transparansi administrasi badan ad hoc di berbagai tingkatan penyelenggaraan pemilu. Sistem ini dirancang untuk mempermudah proses rekrutmen, pengelolaan data, dan koordinasi petugas badan ad hoc yang memiliki peran penting dalam menyukseskan tahapan pemilihan. Dengan implementasi SIAKBA, alur administrasi yang sebelumnya dilakukan secara manual kini dapat disederhanakan melalui otomatisasi, yang pada gilirannya mengurangi kemungkinan kesalahan data serta meningkatkan ketepatan dalam pengelolaan informasi. Selain itu, SIAKBA juga menyediakan akses yang lebih cepat dan terintegrasi bagi KPU untuk memantau dan mengelola petugas badan ad hoc, termasuk penjadwalan tugas dan pelaporan kegiatan. Implementasi ini mencerminkan komitmen KPU dalam mengadopsi teknologi sebagai bagian dari e-government untuk mendukung tata kelola pemilu yang modern dan akuntabel. Di Kabupaten Sidoarjo, penerapan SIAKBA menjadi contoh nyata bagaimana

teknologi dapat dioptimalkan untuk mendukung pelaksanaan pemilu yang lebih efektif dan efisien.

SIAKBA memainkan peran penting dalam publikasi informasi terkait jadwal tahapan pembentukan badan ad hoc di Kabupaten Sidoarjo. Sistem ini memberikan kemudahan bagi masyarakat dan calon anggota badan ad hoc untuk mengetahui waktu pelaksanaan berbagai tahapan seleksi, mulai dari pendaftaran hingga pengumuman hasil. Dengan adanya SIAKBA, informasi tersebut dapat diakses secara transparan dan real-time, sehingga mengurangi risiko terjadinya kesalahpahaman atau keterlambatan dalam memperoleh informasi penting terkait proses seleksi.

Pengukuran penerapan E government melalui SIAKBA di Kabupaten Sidoarjo pada penelitian ini menggunakan teori e government menurut Richardus Eko Indrajit (2005) setidaknya terdapat enam komponen utama yang perlu diperhatikan dalam penerapan e-Government, sebagai berikut: Content Development, Competency Building, Connectivity, Cyber Laws, Citizen Interfaces, dan Capital.

Content Development

Menurut Indrajit (2002), hal pertama yang perlu diperhatikan dalam penerapan e-Government adalah *Content Development* atau pengembangan isi. Dalam konteks ini, pengembangan isi yang dimaksud berhubungan dengan keadaan perangkat lunak yang mendukung kegiatan KPU, khususnya dalam pelaksanaan tugas melalui aplikasi *Sistem Informasi Anggota KPU dan Badan Ad Hoc* (SIAKBA).

Menurut pengamatan penulis, salah satu kekurangan dalam pengembangan isi aplikasi SIAKBA di KPU Kabupaten Sidoarjo adalah kurang optimalnya fitur yang tersedia dan adanya kendala teknis, seperti sulit diaksesnya aplikasi pada waktu tertentu karena diakses secara bersamaan dalam jumlah yang banyak.

Sebagai sarana utama dalam mendukung transparansi dan efektivitas layanan informasi, keberadaan SIAKBA harus menjadi perhatian utama. Sebagaimana diamanatkan dalam Inpres No. 3 Tahun 2003 mengenai e-Government, penyediaan informasi yang cepat, akurat, dan selalu diperbarui sangat penting untuk memberikan pelayanan yang optimal kepada masyarakat.

Ketersediaan informasi dalam SIAKBA, seperti pengumuman rekrutmen, jadwal, dan hasil seleksi, harus disajikan secara lengkap dan jelas. Selain itu, fungsi aplikasi ini sebagai bagian dari tugas pokok dan fungsi KPU Kabupaten Sidoarjo dalam memberikan layanan informasi kepada masyarakat perlu terus ditingkatkan agar mendukung akuntabilitas dan kepercayaan publik terhadap proses pemilu.

Competency Building

Menurut Indrajit (2002), *Competency Building* atau pembentukan kompetensi sangat penting dalam implementasi e-Government. Kompetensi tersebut adalah kemampuan Sumber Daya Manusia (SDM) yang ahli di bidangnya. Dalam konteks KPU, khususnya KPU Kabupaten Sidoarjo, kompetensi ini mencakup kebutuhan akan SDM yang mampu mengelola dan memelihara aplikasi *Sistem Informasi Anggota KPU dan Badan Ad Hoc* (SIAKBA).

Misalnya, dibutuhkan tenaga ahli dalam teknologi informasi untuk memastikan aplikasi SIAKBA berfungsi optimal. Selain itu, teknisi yang kompeten juga diperlukan untuk menangani aspek teknis seperti pemeliharaan sistem, keamanan data, pengolahan informasi digital. Hal ini selaras dengan Instruksi Presiden No. 3 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pengembangan SDM merupakan bagian dari tahap persiapan dalam penerapan e-Government.

Penulis berpendapat bahwa *Competency Building* di KPU Kabupaten Sidoarjo perlu mendapat perhatian khusus. Pelatihan dan pembekalan yang berkesinambungan bagi staf KPU sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas SDM yang tersedia. SDM yang kompeten akan mampu mendukung fungsi utama SIAKBA, seperti memfasilitasi proses rekrutmen anggota Badan Ad Hoc, manajemen data, serta pelayanan informasi kepada masyarakat secara cepat dan akurat.

Selain keterampilan SDM, ketersediaan fasilitas dan infrastruktur yang memadai juga merupakan faktor penting. Walaupun SDM telah memiliki kemampuan yang mumpuni, jika sarana seperti perangkat keras, perangkat lunak, dan infrastruktur jaringan tidak memadai, pelaksanaan sistem e-Government melalui SIAKBA tidak akan berjalan optimal. Oleh karena itu, pengembangan kompetensi SDM harus berjalan seiring dengan peningkatan sarana pendukung.

Connectivity

Konektivitas yang dimaksud mencakup tersedianya infrastruktur yang mendukung pelaksanaan e-Government. Dalam konteks ini, ketersediaan infrastruktur juga menjadi faktor yang sangat penting bagi pelaksanaan aplikasi *Sistem Informasi Anggota KPU dan Badan Ad Hoc* (SIAKBA). Berdasarkan hasil wawancara dan observasi penulis, salah satu aspek yang perlu dibenahi di KPU Kabupaten Sidoarjo adalah kurangnya perangkat komputer untuk pegawai yang terlibat langsung dalam pengelolaan dan operasional SIAKBA.

Penulis menilai ketersediaan perangkat komputer adalah elemen vital dalam mendukung implementasi e-Government di KPU Kabupaten Sidoarjo, khususnya melalui

SIAKBA. Selain perangkat komputer, infrastruktur pendukung lainnya seperti jaringan internet yang stabil, perangkat lunak yang diperbarui, serta sistem keamanan data yang andal juga merupakan bagian penting yang harus diprioritaskan.

Cyber Laws

Menurut Indrajit (2002), penting adanya kerangka dan perangkat hukum dalam e-Government untuk mencegah terjadinya pelanggaran siber sangatlah krusial. Dalam konteks KPU Kabupaten Sidoarjo, pengelolaan keamanan aplikasi *SIAKBA* menjadi prioritas utama, terutama dalam melindungi ruang server dan data rekrutmen anggota Badan Ad Hoc dari potensi ancaman siber karena didalamnya berisi dokumen penting..

Citizen Interfaces

Kolaborasi nyata antara KPU dan masyarakat dapat diwujudkan melalui berbagai *multi-access channel* yang memungkinkan masyarakat untuk memperoleh informasi dan memberikan umpan balik terkait kegiatan KPU, khususnya dalam pengelolaan *SIAKBA* di Kabupaten Sidoarjo. Hal ini dapat berupa fitur interaktif seperti kolom opini, tautan akses ke media sosial resmi, atau video yang menampilkan transparansi proses rekrutmen dan kegiatan lainnya, sehingga masyarakat dapat memahami langkah-langkah yang diambil oleh KPU secara langsung.

Untuk mencapai tujuan tersebut, partisipasi aktif masyarakat sangat diperlukan, baik dalam menyampaikan saran maupun dalam memanfaatkan layanan SIAKBA. Dengan demikian, KPU Kabupaten Sidoarjo dapat lebih memahami kebutuhan masyarakat dan menyediakan layanan yang lebih baik serta transparan.

Capital

Menurut Indrajit (2002), *e-Government* ini mencakup model permodalan yang melibatkan biaya untuk pemeliharaan serta pengembangan proyek setelah fase implementasi. Dalam konteks KPU Kabupaten Sidoarjo, hal ini relevan dengan kebutuhan pendanaan untuk pengelolaan dan pengembangan website SIAKBA.

Ketersediaan anggaran yang memadai sangat penting untuk memastikan operasional SIAKBA berjalan lancar dan mendukung fungsi-fungsi utamanya, seperti rekrutmen anggota Badan Ad Hoc dan pengelolaan data pemilu. Namun, modal yang ada seringkali dinilai belum mencukupi untuk memenuhi kebutuhan infrastruktur dan teknologi yang diperlukan, seperti server, perangkat keras, dan keamanan data, yang membutuhkan investasi signifikan.

Sumber pendanaan yang saat ini bertumpu pada Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) perlu ditunjang dengan hibah, bantuan sosial, atau kerja sama lainnya guna mendukung pengembangan layanan berbasis digital di KPU Kabupaten Sidoarjo. Dengan konsentrasi anggaran yang lebih besar, pelayanan publik berbasis teknologi seperti *SIAKBA* dapat terus ditingkatkan untuk mewujudkan transparansi dan efisiensi dalam pelaksanaan tugas KPU.

Dengan adanya infrastruktur yang memadai, KPU Kabupaten Sidoarjo dapat mengoptimalkan fungsi SIAKBA untuk memberikan layanan yang lebih cepat, efisien, dan terbuka kepada masyarakat. Hal ini juga sejalan dengan tujuan e-Government, yang berfokus pada peningkatan akses dan tanggung jawab dalam pelayanan publik.

Kesimpulan

Penerapan Sistem Informasi Anggota KPU dan Badan Ad Hoc (SIAKBA) di Kabupaten Sidoarjo mencerminkan komitmen KPU dalam mendukung tata kelola pemilu yang modern, transparan, dan akuntabel melalui penerapan e-Government. Berdasarkan teori e-Government oleh Richardus Eko Indrajit, enam komponen penting yang menjadi pilar penerapan SIAKBA, yaitu Content Development, Competency Building, Connectivity, Cyber Laws, Citizen Interfaces, dan Capital, telah diidentifikasi sebagai aspek yang perlu diperhatikan untuk mendukung efektivitas sistem ini. Meski telah memberikan dampak positif dalam efisiensi administrasi dan kemudahan akses informasi, tantangan masih ditemukan, seperti keterbatasan fitur aplikasi, infrastruktur, kompetensi SDM, dan pendanaan. Oleh karena itu, pengembangan fitur, peningkatan kompetensi SDM, perbaikan infrastruktur, penguatan kerangka hukum, dan diversifikasi sumber pendanaan perlu menjadi prioritas agar SIAKBA dapat berfungsi optimal. Dengan sinergi dari berbagai elemen tersebut, SIAKBA diharapkan mampu mendukung pelaksanaan pemilu yang lebih efektif, efisien, dan kredibel di masa mendatang.

Referensi

Daramola, O. (2020). Architecture-centric evaluation of blockchain-based smart contract E-voting for national elections. *Informatics*, *7*(2), ISSN 2227-9709, https://doi.org/10.3390/informatics7020016

Fauziah, A. R., Bimantara, C. S., Bahrenina, K. A., & Pertiwi, Y. E. (2023). Meningkatkan Kualitas Pemilu Serentak Tahun 2024 Melalui Pemanfaatan Teknologi Digital. Jurnal Kajian Konstitusi, 3(1), 51. https://doi.org/10.19184/j.kk.v3i1.39022

Frafidya, E., Syahadat, M. I., & Utami, S. A. (2024). Digitalisasi Rekrutmen di KPU: Implementasi Aplikasi Siakba dalam Seleksi Tenaga Ad Hoc. Jurnal Politik Dan Demokrasi, 2, 127–134. https://japmas.uho.ac.id/index.php/journal/index

Gavazza, A. (2019). Internet and Politics: Evidence from U.K. Local Elections and Local Government Policies. *Review of Economic Studies*, *86*(5), 2092-2135, ISSN 0034-6527, https://doi.org/10.1093/restud/rdy028

Haryadi, T. (2022). Implementing "SIREKAP" Application Based on Election for Improving the Integrity of Election Administrators and Increasing Public Trust. *Lecture Notes in Networks and Systems*, *319*, 159-165, ISSN 2367-3370, https://doi.org/10.1007/978-3-030-85540-6_21

Hoyt, L.T. (2018). Young adults' psychological and physiological reactions to the 2016 U.S. presidential election. *Psychoneuroendocrinology*, *92*, 162-169, ISSN 0306-4530, https://doi.org/10.1016/j.psyneuen.2018.03.011

Isma Kusmiati, Irma Purnamasari, & Euis Salbiah. (2024). EFEKTIVITAS PROSES PENDAFTARAN PANITIA PEMILIHAN KECAMATAN (PPK) MELALUI APLIKASI SISTEM INFORMASI ANGGOTA KPU DAN BADAN ADHOC (SIAKBA). Karimah Tauhid, 3(4), 4519–4532.

Khaitan, T. (2020). Killing a constitution with a thousand cuts: Executive aggrandizement and party-state fusion in India. *Law and Ethics of Human Rights*, *14*(1), 49-95, ISSN 1938-2545, https://doi.org/10.1515/lehr-2020-2009

Khisamudin. (2024). IMPLEMENTASI SIAKBA DALAM PEREKRUTAN PETUGAS BADAN AD HOC PERSIAPAN PEMILU 2024 DI KPU KABUPATEN MOJOKERTO.

Lalancette, M. (2019). The Power of Political Image: Justin Trudeau, Instagram, and Celebrity Politics. *American Behavioral Scientist*, *63*(7), 888-924, ISSN 0002-7642, https://doi.org/10.1177/0002764217744838

Lidia Anggraini. (2024). EFEKTIVITAS APLIKASI SIAKBA (SISTEM INFORMASI ANGGOTA KPU DAN BADAN AD HOC) DALAM PEMILIHAN PANITIA PEMUNGUTAN SUARA (PPS) MENJELANG PEMILU 2024.

Prihatini, E.S. (2019). Corrigendum to "Women who win in Indonesia: The impact of age, experience, and list position" [Women's Studies International Forum 72 (2018) 40–

46](S027753951830428X)(10.1016/j.wsif.2018.10.003). *Women's Studies International Forum*, *73*, 74-76, ISSN 0277-5395, https://doi.org/10.1016/j.wsif.2019.01.002

Prof. Dr. Lexy J. Moleong. (2016). Metodologi penelitian kualitatif. PT. Remaja Rosdakarya.

Richardus Eko Indrajit. (2002). Electronic government: strategi pembangunan dan pengembangan sistem pelayanan publik berbasis teknologi digital. Andi Offset.

Richardus Eko Indrajit. (2005). E-Government in action. Andi Offset.

Sugiyono. (2011). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D (1st ed.). ALFABETA.

Sunarso (2022). Elections as a means of citizens political education: A comparative study between Indonesia and Malaysia. *Cakrawala Pendidikan*, *41*(1), 129-141, ISSN 0216-1370, https://doi.org/10.21831/cp.v41i1.44305

Syafruddin, & Siti Hasanah. (2022). Analisis Dampak Penyelenggaraan Pilkada Serentak Tahun 2024. Journal of Government and Politics, 4(2), 252–269.

Wulandari, M. S., Nunik, Y. &, & Herawati, R. (2023). Implementation of the SIAKBA Application Sub-District Election Committee Admission Committee at the Semarang City General Election Commission. PERSPEKTIF, 12(2), 471–478. https://doi.org/10.31289/perspektif.v12i2.8886