

Modul Mata Kuliah
Praktikum
Tata Kelola Informasi Pemerintahan

Undang-Undang No 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta

- 1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan atau memberi izin untuk itu, dipidana penjara paling lama 7 Tahun dan atau denda paling banyak Rp. 5000.000.000,00 (Lima Miliar Rupiah)**
- 2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedar, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana yang dimaksud pada ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 Tahun dan atau denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (Lima Ratus Juta Rupiah)**

Modul Mata Kuliah Praktikum Tata Kelola Informasi Pemerintahan

Dewi Sekar Kencono, S.IP., M.SI

Aulia Nur Kasiwi, S.IP., M.IP



Modul Mata Kuliah Praktikum Tata Kelola Informasi Pemerintahan

Penulis:

**Dewi Sekar Kencono, S.IP., M.SI
Aulia Nur Kasiwi, S.IP., M.IP**

ISBN:

978-623-6992-18-0

Editor:

Sakir, S.IP., M.IP

Penyunting:

Tim The Journal Publishing

Design Cover:

Alfi Novriando

Penerbit:

The Journal Publishing
Anggota IKAPI (122/DIY/2020)

Cetakan, Februari 2021

Redaksi:

**Jl. Patukan Gamping Tengah RT.004 RW. 015,
Ambarketawang, Gamping Tengah, Sleman, DIY. Cp.
0823-2679-6566**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

*Dilarang Memperbanyak buku ini dalam bentuk dan
dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Dengan menyebut nama Allah SWT, kami mengucapkan rasa syukur atas kelancaran peluncuran buku Modul Mata Kuliah Praktikum Tata Kelola Sistem Informasi yang merupakan bagian dari proses pembelajaran secara praktikum pada mata kuliah tersebut bagi mahasiswa program studi ilmu pemerintahan, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Tata Kelola Sistem Informasi merupakan bagian yang penting untuk dipahami dan di kaji pada bidang pemerintahan karena pada masa ini teknologi menjadi bagian penting pemerintah dalam menjalankan tugas dan fungsinya. Tentunya, kebutuhan akan buku menjadi suatu literasi yang penting didapatkan oleh mahasiswa karena menjadi kebutuhan yang begitu besar. Namun, semua itu akan teratasi dengan kehadiran modul Tata Kelola Informasi Pemerintahan. Pemaparan dalam buku ini, sudah sangat detail dan sistematis sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh mahasiswa khususnya bagi mahasiswa ilmu pemerintahan.

Dengan hadirnya buku ini diharapkan menjadi khazanah baru dunia literasi bagi mahasiswa khususnya Ilmu Pemerintahan. Semoga perkembangan ilmu pemerintahan terus tumbuh berkembang melahirkan insan-insan intelektual yang bertanggung jawab dan berdedikasi tinggi pada profesinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

*Penanggungjawab
Dewi Sekar Kencono, S.IP., M.SI*

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vi
Modul Mata Kulia Praktikum	
Tata Kelola Informasi Pemerintahan.....	1
A. Pendahuluan	1
B. Tujuan Pembelajaran Umum (Tpu).....	4
C. Tujuan Pembelajaran Khusus (Tpk)	4
D. Metode Praktikum	4
Kegiatan Belajar 1	7
A. Pendahuluan	7
A. <i>Tujuan Dan Target Praktikum</i>	<i>9</i>
B. <i>Capaian Pembelajaran</i>	<i>10</i>
C. <i>Sub Capaian Pembelajaran.....</i>	<i>10</i>
D. <i>Pokok-Pokok Materi</i>	<i>11</i>
E. <i>Uraian Materi.....</i>	<i>11</i>
F. <i>Kegiatan Praktikum</i>	<i>12</i>
G. <i>Rangkuman.....</i>	<i>13</i>
Kegiatan Belajar 2	15
A. Pendahuluan	15
B. Tujuan Dan Target Praktikum.....	17
C. Capaian Pembelajaran	17
D. Sub Capaian Pembelajaran	18

Modul : Modul Praktikum
Tata Kelola Informasi Pemerintahan

<i>E. Pokok-Pokok Materi</i>	19
<i>F. Uraian Materi/Pengantar Diskusi.....</i>	19
<i>G. Kegiatan Praktikum</i>	20
<i>H. Rangkuman.....</i>	21
E. Kesimpulan.....	22
F. Evaluasi.....	22
Daftar Pustaka.....	23

MODUL MATA KULIAH PRAKTIKUM TATA KELOLA INFORMASI PEMERINTAHAN

A. PENDAHULUAN

Penerapan Tata Kelola Pemerintahan dan percepatan penerapan teknologi informasi pada pemerintahan membuat institusi-institusi pemerintah harus meningkatkan fungsi teknologi informasinya. Dengan meningkatnya peran teknologi informasi maka investasi di bidang teknologi informasi semakin besar dan semakin kompleks dalam pengelolaannya. Oleh karena itu dibutuhkan suatu tata Kelola teknologi informasi yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing organisasinya. Teknologi Informasi (TI) pada awalnya hanya dimanfaatkan untuk mengotomasi proses-proses manual yang terjadi pada suatu organisasi. Seiring dengan perkembangan jaman dan semakin kompleksnya proses-proses yang harus diautomasi membuat cara pandang dan penerapan TI menjadi berbeda. Fungsi TI mengalami perubahan, tidak lagi hanya untuk mempermudah pada level operasional tetapi mulai digunakan sebagai suatu strategi yang merupakan faktor utama dalam pengambilan keputusan oleh para pimpinan. Karena organisasi mendapatkan manfaat akan pendayagunaan TI, maka investasi TI dirasa perlu untuk meningkatkan kemampuan organisasi tersebut untuk berkompetisi dan memberikan pelayanan yang baik bagi masyarakat.

Tata Kelola Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Pemerintahan Daerah pada dasarnya berpatokan pada kerangka layanan *good governance*. Implementasi dari kerangka tersebut menciptakan laporan yang

mengedepankan transparansi, efektivitas, dan efisiensi dalam penyelenggaraan pemerintahan.

Sebetulnya, implementasi TIK di pemerintahan Indonesia sudah dimulai sejak beberapa dekade yang lalu. Yang perlu menjadi catatan, intensitas integrasi tersebut semakin meningkat dari tahun ke tahun. Untuk memastikan bahwa penggunaan TIK di pemerintahan bisa optimal, maka perlu adanya kerangka *good governance* dalam pelaksanaannya. Berikutnya, hal tersebut dikenal sebagai Tata Kelola TIK.

Website yang telah dibangun dengan tujuan memberikan layanan standar kepada publik juga dapat menyampaikan berbagai hal yang menjadi kebutuhan masyarakat yang kian meningkat. Dengan berlakunya Undang-undang No. 14 tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik (KIP) dan meningkatnya rasa hak untuk tahu (*right to know*), publik berharap pemerintah sebagai pihak yang mendapat kepercayaan rakyat untuk mengelola negara lebih terbuka dalam memberikan informasi. Di sinilah peran praktisi humas (*practitioner of Public relations*) sangat diperlukan keberadaannya.

Tata kelola TIK diperuntukkan bagi seluruh instansi yang ada di Republik Indonesia. Mulai dari Departemen Tingkat Pusat, Provinsi, hingga Kabupaten/Kota. Dalam panduannya, tata kelola ini digunakan sebagai prinsip dan panduan bagi setiap institusi pemerintahan dalam penggunaan sumber daya TIK di institusi masing-masing. Hal tersebut kemudian harus bisa memenuhi asas: efektivitas, efisiensi, dan akseptabilitas.

Secara umum, tujuan dari tata kelola TIK adalah untuk memberikan batasan dan pandangan bagi tiap institusi pemerintahan dan entitas pengambil keputusan yang di dalamnya menggunakan sumber daya TIK. Kalau beberapa

tahun silam implementasinya hanya berpatokan pada *good governance*, sekarang ini bertambah menjadi *smart governance*.

Dari situ, kemudian akan timbul manfaat yang berdampak luas. Dari perspektif nasional, tata kelola TIK akan membantu koordinasi dan integrasi rencana nasional, memperoleh rujukan berstandar kualitas, mempermudah pemantauan dan evaluasi implementasi. Dari perspektif institusional, manfaatnya antara lain: mendapatkan batasan dan panduan sesuai dengan praktik terbaik dalam sistem masing-masing, serta mengoptimalkan pelayanan bagi publik. Sedangkan dari perspektif publik, manfaatnya adalah masyarakat memperoleh manfaat pelayanan yang lebih baik, memperoleh transparansi penyelenggaraan pemerintah, dan mampu melakukan fungsi kontrol sosial.

Teknologi informasi dan komunikasi yang kian maju didorong untuk mengoptimalkan peran humas melalui Online Public Relations (Online PR) berbasis web. Muara dari fungsi Online PR ini adalah tercapainya e-Government. Rumusan World Bank tentang e-Government mengacu pada penggunaan teknologi informasi (seperti Wide Area Network, internet, dan mobile computing) oleh instansi pemerintah yang memiliki kemampuan untuk mengubah hubungan dengan masyarakat, bisnis, dan badan lain dari pemerintah (Puji Lestari dkk, 2015). Sementara United Nation Development Program (UNDP), sebagaimana dikutip Emil A. Lagut menyatakan *good governance* adalah suatu kesepakatan menyangkut pengaturan negara yang diciptakan bersama oleh pemerintah, masyarakat madani dan sektor swasta demi terwujudnya kesejahteraan sosial (Susanto, 2010).

B. TUJUAN PEMBELAJARAN UMUM (TPU)

Pembelajaran umum pada mata kuliah ini, bertujuan untuk:

1. Memahami secara perspektif nasional rancangan dan perencanaan pemerintah dalam investasi teknologi informasi.
2. Mengetahui rancangan suatu tata Kelola teknologi informasi pemerintah.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN KHUSUS (TPK)

Pembelajaran khusus pada mata kuliah ini, bertujuan untuk:

Bila selama ini pemerintah lebih banyak mengandalkan kegiatan public relations secara konvensional, kini dituntut untuk lebih memanfaatkan kecanggihan teknologi. Atas dasar tersebut, modul ini bertujuan untuk merancang dan membuat strategi website pemerintah daerah di tingkat desa/kabupaten dan kota sebagai sarana informasi pemerintah.

D. METODE PRAKTIKUM

Metode praktikum yang digunakan secara hearing dan *learning express* yang diperkuat dengan fungsional antara website pemerintah yang pengelolaan maupun layanan tampilan websitenya dipandang baik dan pantas menjadi rujukan, sehingga ditemukan model ideal pemanfaatan website sebagai sarana media informasi.

Objek penelitian dipilih berdasarkan kualitas isi situs web dengan mengacu pada laman minimal sesuai pedoman Kominfo tahun 2003 tentang penyelenggaraan

website Pemda, website harus memuat: Selayang Pandang. Pemerintahan, Geografi, Peta dan Wilayah, Peraturan-peraturan, dan Buku Tamu, karena tujuan penelitian ini adalah untuk memanfaatkannya sebagai sarana media informasi.

Metode praktikum ini dilakukan pada tiga ranah, yaitu:

Pertama, pembuatan rancangan website (kebijakan maupun konten yang mempunyai nilai informasi) atau disebut dengan back office;

Kedua, tampilan website atau disebut dengan front office, dimana pada tampilan ini bertujuan untuk menarik minat para pengunjung untuk dapat mengakses, berinteraksi, dan mendapatkan informasi yang real time serta valid bagi masyarakat;

Ketiga, pengguna atau disebut users, dimana pengguna website tersebut dapat dengan mudah menemukan informasi maupun pelayanan secara realtime dan efisien dalam penggunaan waktu.

E. PANDUAN PENGGUNAAN MODUL

Pembelajaran dilaksanakan menggunakan sistem *self-based training* atau sistem pembelajaran mandiri. Diharapkan seluruh peserta didik dapat belajar secara aktif dengan mengumpulkan berbagai sumber selain modul ini, misalnya melalui media elektronik maupun melalui internet.

1. Dalam modul ini dituntut tersedianya bahan ajar yang lengkap meliputi:
 - a. Unit computer yang siap digunakan
 - b. Sistem operasi aplikasi yang legal dan siap digunakan, mahasiswa diharapkan dapat

- mempelajari *platform* wix.com sebagai media pembelajaran
- c. Buku manual sistem operasi
 - d. SOP dalam merancang sampai dengan meluncurkan website tersebut.
2. Setelah menyelesaikan modul ini, peserta didik dapat melanjutkan ke modul selanjutnya.

KEGIATAN BELAJAR 1

A. PENDAHULUAN

Media baru (*new media*) yaitu data digital yang terkomputerisasi yang tersambung internet telah menyentuh berbagai aspek. Dengan perangkat itu pula berbagai manfaat dapat dipetik. Salah satu pemanfaatan media baru yang telah berkembang di negara-negara maju adalah Online Public Relations, yaitu terjalannya komunikasi sebuah institusi dengan target sasarannya secara online yang memanfaatkan fasilitas internet. Pemerintah Indonesia mendorong pemanfaatan media baru tersebut melalui Inpres nomor 3 tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *e-government* yang mengamanatkan setiap lembaga negara untuk membangun website guna mengembangkan *e-government* sebagai upaya untuk penyelenggaraan pemerintahan yang berbasis (menggunakan) elektronik dalam rangka meningkatkan kualitas layanan publik secara efektif dan efisien.

Website yang telah dibangun dengan tujuan memberikan layanan standar kepada publik juga dapat menyampaikan berbagai hal yang menjadi kebutuhan masyarakat yang kian meningkat. Dengan berlakunya Undang-undang No. 14 tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik (KIP) dan meningkatnya rasa hak untuk tahu (*right to know*), publik berharap pemerintah sebagai pihak yang mendapat kepercayaan rakyat untuk mengelola negara lebih terbuka dalam memberikan informasi. Di sinilah peran praktisi humas (*practitioner of Public relations*) sangat diperlukan keberadaannya. Teknologi informasi dan komunikasi yang kian maju didorong untuk mengoptimalkan peran humas melalui

Online Public Relations (Online PR) berbasis web. Muara dari fungsi Online PR ini adalah tercapainya e-Government. Rumusan World Bank tentang e-Government mengacu pada penggunaan teknologi informasi (seperti Wide Area Network, internet, dan mobile computing) oleh instansi pemerintah yang memiliki kemampuan untuk mengubah hubungan dengan masyarakat, bisnis, dan badan lain dari pemerintah (Puji Lestari dkk, 2015). Sementara United Nation Development Program (UNDP), sebagaimana dikutip Emil A. Lagut menyatakan good governance adalah suatu kesepakatan menyangkut pengaturan negara yang diciptakan bersama oleh pemerintah, masyarakat madani dan sektor swasta demi terwujudnya kesejahteraan sosial (Susanto, 2010).

Umumnya Teknologi Informasi (TI), oleh pemerintah daerah (pemda), hanya difahami sebagai pembelian perangkat keras (infrastruktur TI) dan perangkat lunak (software atau aplikasi). organisasi dan pemerintah daerah di Indonesia masih sangat banyak yang awam dengan pengertian manajemen dan tata kelola TI. Jangankan mengimplementasikannya atau merasa membutuhkannya, pemahaman apa itu manajemen dan tata kelola TI masih rendah.

Manajemen Teknologi Informasi atau lebih tepatnya Manajemen Sistem Informasi adalah pengelolaan komponen-komponen Sistem Informasi (mencakup hardware, software, SDM, anggaran, informasi), sementara **Tata Kelola Teknologi Informasi** adalah pengawasan, evaluasi, dan pengarahan kebijakan Teknologi Informasi. Jadi memang Manajemen TI (*IT Management*) BERBEDA dengan Tata Kelola TI (*IT Governance*). *IT Governance* berada di atas *IT Management*. *IT Governance* lebih bersifat strategis

jangka panjang, *IT Management* lebih operasional dan jangka pendek. *IT Governance* mencakup kegiatan Monitoring dan Evaluasi pencapaian indikator-indikator kesuksesan organisasi melalui implementasi TI (*Critical Success Factors* atau *Key Performance Indicators* atau dalam konteks e-government semacam Indeks Kinerja dalam RPJMD) serta kegiatan mengoreksi dan mengarahkan pihak manajemen TI.

Sementara *IT Management* meliputi kegiatan perencanaan kebutuhan dan aktivitas TI, perancangan, pembangunan, operasional, dan evaluasi indikator-indikator operasional TI. Di perusahaan-perusahaan besar, umumnya IT Governance dilaksanakan oleh Dewan Direksi atau Direktur.

Sementara *IT Management* dilaksanakan oleh level Manager ke bawah. Dalam konteks Pemda, peran *IT Governance* dilaksanakan oleh Bupati/Walikota dan Kepala Dinas, sementara peran *IT Management* dilaksanakan oleh Kepala Bidang, Kepala Seksi, hingga staf. Dalam kenyataan di lapangan, pengertian Tata Kelola TI dan Manajemen TI ini dimengerti sama oleh banyak orang atau organisasi.

a. Tujuan dan Target Praktikum

Setelah mempelajari modul ini, peserta didik diharapkan dapat:

1. Membuat desain website menggunakan platform wix.com
2. Mengembangkan kreativitas dan imajinasi mahasiswa untuk mendapatkan desain informasi yang maksimal.

b. Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran yang diharapkan pada mata kuliah ini yaitu:

1. Pengetahuan yang cukup terkait dengan Teknologi informasi pemerintahan
2. Sikap dan Tata Nilai
3. Keterampilan Kerja (Kemampuan Kerja, Kewenangan, dan Tanggungjawab)

c. Sub Capaian Pembelajaran

a) Pengetahuan terkait Teknologi Informasi Pemerintahan:

- 1) Memahami isi materi perkuliahan sistem perkuliahan dan penilaian yang digunakan pada mata kuliah tata Kelola sistem informasi pemerintahan
- 2) Memahami konsep media informasi
- 3) Memahami konsep pembelajaran berbantuan komputer dan platform website
- 4) Memahami cara mengembangkan informasi yang dapat disampaikan pada website pemerintahan
- 5) Memahami cara mengembangkan media deliver informasi melalui power point dan design grafis
- 6) Memahami cara mengembangkan media pembelajaran berbasis blog
- 7) Memahami cara mengembangkan media pembelajaran berbasis flash

b) Sikap dan Tata Nilai:

- 1) Berani mengemukakan kreatifitasnya
- 2) Memiliki rasa ingin tahu dalam memahami media pembelajaran sistem informasi management pemerintahan
- 3) Kreatif dan inovatif

- 4) Jujur dan percaya diri dalam ujian
- c) Keterampilan Kerja (Kemampuan Kerja, Kewenangan, dan Tanggungjawab)
 - 1) Dapat mengikut perkuliahan secara ontime
 - 2) Mampu menunjukkan pengaplikasian sistem
 - 3) Disiplin dan mandiri dalam mengerjakan tugas
 - 4) Mempresentasikan hasil pengembangan media menggunakan video pembelajaran, powerpoint, blog, maupun flash

d. Pokok-pokok Materi

Pertama, pembuatan rancangan website (kebijakan maupun konten yang mempunyai nilai informasi) atau disebut dengan *back office*;

Kedua, tampilan website atau disebut dengan *front office*, dimana pada tampilan ini bertujuan untuk menarik minat para pengunjung untuk dapat mengakses, berinteraksi, dan mendapatkan informasi yang real time serta valid bagi masyarakat;

Ketiga, pengguna atau disebut *users*, dimana pengguna website tersebut dapat dengan mudah menemukan informasi maupun pelayanan secara realtime dan efisien dalam penggunaan waktu.

e. Uraian materi

Tahap 1: Pretest

Pretest diberikan kepada para peserta untuk mengetahui kemampuan awal, terutama pemahan dan pengetahuan tentang internet dan website secara umum. Hasil evaluasi, digunakan untuk mengetahui posisi awal pemberian materi agar materi yang disampaikan dapat sesuai dengan kemampuan awal mahasiswa

Tahap 2: Konten Material

Pada tahap ini, materi-materi diberikan sebagai berikut:

- a. Pemahaman terkait dengan internet dan website bagi pemerintah
- b. Pengantar tentang software open source, dan platform wix.com
- c. Proses pengoperasian dan instalasi server web
- d. Proses instalasi software CMS open source wix.com
- e. Materi inti bagaimana membuat website dengan menggunakan platform open source dengan melakukan manajemen isi atau content management
- f. Materi tentang pemahaman dan pendaftaran domain dan hosting
- g. Proses upload website ke internet

f. Kegiatan Praktikum

Praktikum yang dilakukan terdiri dari 2 tahap kegiatan yaitu kegiatan praktikum offline dan online. Mari kita simak sebagai berikut:

1. Kegiatan Praktikum Offline
Kegiatan praktikum offline berupa *pretest* dan presentasi hasil akhir website
2. Kegiatan Praktikum Online
Kegiatan praktikum online berupa proses perancangan *content management*
3. Contoh Soal Praktikum beserta Jawaban
 1. *Tunjukkan bagaimana cara merancang dan menampilkan sub domain pada domain?*

Jawaban: Masuk ke menu dashboard, lalu icon sub ditarik ke dalam domain yang diinginkan untuk dijadikan sub domain, atau dapat menggunakan klik kanan sub domain lalu pilih sub domain.

2. *Bagaimana proses merancang dan integrasi titik koordinat maps lokasi kantor pada tampilan website?*

Jawaban: Masuk pada sub-domain maps, integrasikan google maps dan sub domain untuk menyesuaikan titik koordinat, lalu pilih lokasi yang sesuai dengan titik koordinat lokasi kantor berada. lalu copy dan paste titik html yang muncul dan paste pada sub domain yang tersedia.

g. Rangkuman

Kegiatan praktikum pada kegiatan belajar 1 ini meliputi kegiatan offline dan online. Mahasiswa belajar tentang tahapan membuat website. Kegiatan tersebut saat offline terdiri dari *pretest* yang merupakan tahapan untuk mengetahui kemampuan dan pengetahuan awal mahasiswa tentang membangun website. Selanjutnya pada kegiatan praktikum offline adalah presentasi hasil akhir pembuatan website yang dilakukan oleh mahasiswa sebagai tahapan ujian akhir dari pelaksanaan praktikum.

Kegiatan praktikum online pada kegiatan belajar 1 bertujuan membuat *content management*. Pada tahapan ini mahasiswa melakukan design content untuk mengisi dan membangun website. Mahasiswa mengetahui software yang bisa digunakan dalam membuat website sesuai dengan

kebutuhan website yang akan dipublikasikan. Hal ini penting karena berkaitan dengan *hosting* saat mengudaranya alamat website yang akan digunakan.

KEGIATAN BELAJAR 2

A. PENDAHULUAN

Media baru (*new media*) yaitu data digital yang terkomputerisasi yang tersambung internet telah menyentuh berbagai aspek. Dengan perangkat itu pula berbagai manfaat dapat dipetik. Salah satu pemanfaatan media baru yang telah berkembang di negara-negara maju adalah *Online Public Relations*, yaitu terjalannya komunikasi sebuah institusi dengan target sasarannya secara online yang memanfaatkan fasilitas internet. Pemerintah Indonesia mendorong pemanfaatan media baru tersebut melalui Inpres nomor 3 tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan E-Government yang mengamanatkan setiap lembaga negara untuk membangun website guna mengembangkan e-government sebagai upaya untuk penyelenggaraan pemerintahan yang berbasis (menggunakan) elektronik dalam rangka meningkatkan kualitas layanan publik secara efektif dan efisien.

Website yang telah dibangun dengan tujuan memberikan layanan standar kepada publik juga dapat menyampaikan berbagai hal yang menjadi kebutuhan masyarakat yang kian meningkat. Dengan berlakunya Undang-undang No. 14 tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik (KIP) dan meningkatnya rasa hak untuk tahu (*right to know*), publik berharap pemerintah sebagai pihak yang mendapat kepercayaan rakyat untuk mengelola negara lebih terbuka dalam memberikan informasi. Di sinilah peran praktisi humas (*practitioner of Public relations*) sangat diperlukan keberadaannya. Teknologi informasi dan komunikasi yang kian maju didorong untuk mengoptimalkan peran humas melalui *Online Public Relations* (Online PR) berbasis web. Muara

dari fungsi Online PR ini adalah tercapainya e-Government. Rumusan World Bank tentang e-Government mengacu pada penggunaan teknologi informasi (seperti *Wide Area Network, internet, dan mobile computing*) oleh instansi pemerintah yang memiliki kemampuan untuk mengubah hubungan dengan masyarakat, bisnis, dan badan lain dari pemerintah (Puji Lestari dkk, 2015). Sementara United Nation Development Program (UNDP), sebagaimana dikutip Emil A. Lagut menyatakan good governance adalah suatu kesepakatan menyangkut pengaturan negara yang diciptakan bersama oleh pemerintah, masyarakat madani dan sektor swasta demi terwujudnya kesejahteraan sosial (Susanto, 2010).

Umumnya Teknologi Informasi (TI), oleh pemerintah daerah (pemda), hanya difahami sebagai pembelian perangkat keras (infrastruktur TI) dan perangkat lunak (software atau aplikasi). organisasi dan pemerintah daerah di Indonesia masih sangat banyak yang awam dengan pengertian manajemen dan tata kelola TI. Jangankan mengimplementasikannya atau merasa membutuhkannya, pemahaman apa itu manajemen dan tata kelola TI masih rendah.

Manajemen Teknologi Informasi atau lebih tepatnya Manajemen Sistem Informasi adalah pengelolaan komponen-komponen Sistem Informasi (mencakup hardware, software, SDM, anggaran, informasi), sementara **Tata Kelola Teknologi Informasi** adalah pengawasan, evaluasi, dan pengarahan kebijakan Teknologi Informasi. Jadi memang Manajemen TI (*IT Management*) BERBEDA dengan Tata Kelola TI (*IT Governance*). *IT Governance* berada di atas IT Management. IT Governance lebih bersifat strategis jangka panjang, *IT Management* lebih operasional dan jangka pendek. *IT Governance* mencakup kegiatan

Monitoring dan Evaluasi pencapaian indikator-indikator kesuksesan organisasi melalui implementasi TI (*Critical Success Factors* atau *Key Performance Indicators* atau dalam konteks e-government semacam Indeks Kinerja dalam RPJMD) serta kegiatan mengoreksi dan mengarahkan pihak manajemen TI.

Sementara *IT Management* meliputi kegiatan perencanaan kebutuhan dan aktivitas TI, perancangan, pembangunan, operasional, dan evaluasi indikator-indikator operasional TI. Di perusahaan-perusahaan besar, umumnya IT Governance dilaksanakan oleh Dewan Direksi atau Direktur, sementara *IT Management* dilaksanakan oleh level Manager ke bawah. Dalam konteks Pemda, peran *IT Governance* dilaksanakan oleh Bupati/Walikota dan Kepala Dinas, sementara peran IT Management dilaksanakan oleh Kepala Bidang, Kepala Seksi, hingga staf. Dalam kenyataan di lapangan, pengertian Tata Kelola TI dan Manajemen TI ini dimengerti sama oleh banyak orang atau organisasi.

B. TUJUAN DAN TARGET PRAKTIKUM

Setelah mempelajari modul ini, peserta didik diharapkan dapat:

1. Membuat desain website menggunakan platform wix.com
2. Mengembangkan kreativitas dan imajinasi mahasiswa untuk mendapatkan desain informasi yang maksimal.

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Capaian pembelajaran yang diharapkan pada mata kuliah ini yaitu:

1. Pengetahuan yang cukup terkait dengan Teknologi informasi pemerintahan
2. Sikap dan Tata Nilai

3. Keterampilan Kerja (Kemampuan Kerja, Kewenangan, dan Tanggungjawab)

D. SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN

A. *Pengetahuan terkait Teknologi Informasi Pemerintahan:*

1. Memahami isi materi perkuliahan sistem perkuliahan dan penilaian yang digunakan pada mata kuliah tata Kelola sistem informasi pemerintahan
2. Memahami konsep media informasi
3. Memahami konsep pembelajaran berbantuan komputer dan platform website
4. Memahami cara mengembangkan informasi yang dapat disampaikan pada website pemerintahan
5. Memahami cara mengembangkan media deliver informasi melalui power point dan design grafis
6. Memahami cara mengembangkan media pembelajaran berbasis blog
7. Memahami cara mengembangkan media pembelajaran berbasis flash

B. *Sikap dan Tata Nilai:*

- 1) Berani mengemukakan kreatifitasnya
- 2) Memiliki rasa ingin tahu dalam memahami media pembelajaran sistem informasi management pemerintahan
- 3) Kreatif dan inovatif
- 4) Jujur dan percaya diri dalam ujian

C. *Keterampilan Kerja (Kemampuan Kerja, Kewenangan, dan Tanggungjawab)*

- 1) Dapat mengikuti perkuliahan secara ontime
- 2) Mampu menunjukkan pengaplikasian sistem
- 3) Disiplin dan mandiri dalam mengerjakan tugas
- 4) Mempresentasikan hasil pengembangan media menggunakan video pembelajaran, powerpoint, blog, maupun flash

E. Pokok-pokok Materi

Pertama, pembuatan rancangan website (kebijakan maupun konten yang mempunyai nilai informasi) atau disebut dengan *back office*;

Kedua, tampilan website atau disebut dengan *front office*, dimana pada tampilan ini bertujuan untuk menarik minat para pengunjung untuk dapat mengakses, berinteraksi, dan mendapatkan informasi yang real time serta valid bagi masyarakat;

Ketiga, pengguna atau disebut *users*, dimana pengguna website tersebut dapat dengan mudah menemukan informasi maupun pelayanan secara realtime dan efisien dalam penggunaan waktu.

F. Uraian Materi/Pengantar Diskusi

Tahap Evaluasi:

Pada tahap evaluasi yang dilakukan terdiri atas dua macam, yaitu:

- a. *Post test*
- b. Tugas mandiri berupa tugas untuk membuat website pemerintah
Penugasan mandiri ini akan dikatakan berhasil jika mahasiswa dapat memenuhi beberapa penilaian diantaranya adalah :

- 1) Peserta praktikum mempunyai pemahaman tentang internet dan website
- 2) Peserta praktikum mempunyai pemahaman tentang software berbasis open source
- 3) Peserta praktikum mampu untuk melakukan instalasi server web dan instalasi program aplikasi web.
- 4) Peserta pelatihan mampu untuk melakukan manajemen menu dan sub menu, manajemen komponen pendukung, dan manajemen isi dari web yang dibangun sesuai dengan mata pelajaran yang diampu
- 5) Peserta pelatihan mengetahui cara melakukan pendaftaran domain dan hosting
- 6) Peserta pelatihan mampu melakukan proses upload website.

G. Kegiatan praktikum

Praktikum yang dilakukan terdiri dari 2 tahap kegiatan yaitu membuat website pemerintah secara mandiri dan *posttest*. Kegiatan ini dilakukan secara offline dan online.

1. Tahapan offline:
 - Mahasiswa melakukan kegiatan perancangan konten yang kemudian dengan menentukan secara rinci tahapan dan isi dari website yang akan dibangun hal ini meliputi berita, gambar dan isian konten yang perlu di perhatikan.
 - Mahasiswa membuat proposal yang diajukan untuk mendapatkan bimbingan dan pendampingan dari asisten praktikum dan dosen pengampu.
2. Tahapan online:

- Mahasiswa melakukan perancangan dalam software sesuai dengan perancangan konten yang telah diajukan sebelumnya.
 - Mahasiswa dengan konten yang sudah siap, melakukan langkah selanjutnya yaitu:
 1. pendaftaran domain dan hosting
 2. melakukan proses upload website
 3. mengintegrasikan social media pendukung dengan website yang sudah mengudara
 3. Contoh Soal Praktikum beserta Jawaban
1. Bagaimana cara menampilkan website kita?
Jawaban: Klik Preview pada tombol atas kanan dan layar home akan muncul
 2. Bagaimana cara mengintegrasikan social media dengan website?
Jawaban: Buka social media yang akan diintegrasikan, *copy linkage* atau domain yang tertera, lalu masukan pada icon tools social media yang diinginkan.

H. Rangkuman

Pada kegiatan belajar 2 ini mahasiswa sudah mampu menentukan konten, isi dan design layout yang diinginkan pada website yang dibuat. Menentukan software, pendaftaran domain dan hosting serta mengintegrasikan website dengan akun media social yang lain menjadi pembelajaran yang akhir. Pada akhir praktikum ini mahasiswa sudah mampu melakukan presentasi secara menyeluruh dari awal perancangan manual sampai pada website mengudara bisa diakses secara umum.

E. KESIMPULAN

Website pemerintah daerah merupakan website informasi dan sarana komunikasi yang menjadi penghubung pemerintah daerah sebagai pengelola segala kegiatan dan potensi yang ada di daerah dengan publik pengguna yang ingin memperoleh informasi dan menyampaikan sesuatu tentang daerah tersebut. Sebagai media informasi dan komunikasi kelengkapan dan kemutakhiran informasi serta kemudahan di akses oleh publik menjadi bagian yang lebih penting diatas kemenarikan tampilan.

Dalam era media baru, keterbukaan informasi pemerintah melalui website merupakan keniscayaan dan tak dapat dihindari. Oleh karena itu setiap pemerintah daerah harus dapat memanfaatkan website yang mereka miliki sebagai sarana mengembangkan informasi secara online. Syarat terpenting yang harus dimiliki adalah kesadaran arti pentingnya layanan publik akan informasi yang memadai dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Untuk itu diperlukan komitmen pimpinan daerah yang menjadi acuan seluruh SDM yang ada dalam tanggungjawabnya sebagai pelayan publik.

F. EVALUASI

Silahkan membuat website pemerintah kota/kabupaten rekan-rekan secara sederhana sebagaimana yang telah diajarkan pada tutorial dengan variasi yang di kembangkan. Tugas di kirimkan melalui e-mail:

dewisekarkencono@umy.ac.id

Pada perkuliahan terakhir semester ini. Presentasi akan ditentukan sesuai dengan jadwal Ujian Akhir Semester sebagaimana yang telah dijawabalkan pada kalender akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprinta, Gita E.B. (2014). Strategi Cyber Public Relations dalam Pembentukan Citra Institusi Pendidikan Tinggi Swasta, *Jurnal The Messenger*, (VI) (1), Edisi Januari 2014.
- Chen, S. N., Al-Hamdi, R., Tan, Y. K., Kasiwi, A. N., & Nurmandi, A. (2019, July). Measuring Public Opinion with Social Media Use in Local Government of Asian Cities. In *International Conference on Frontier Computing* (pp. 399-406). Springer, Singapore.
- Ishak, Aswad. (2011). Revitalisasi Public Relations Organisasi Pemerintah dalam Upaya Pencapaian Penguatan Masyarakat dalam Aswad Ishak dan Setia Budi HH (ed), *Public relations dan Corporate Social Responsibility*. Jakarta: ASPIKOM, Buku Literas, BPC Humas Yogyakarta.
- Ishak, Aswad. (2012). Peran Public Relations dalam Komunikasi Organisasi. *Jurnal Komunikasi (ASPIKOM)*, Volume 1, Nomor 4, Januari 2012.
- Kasiwi, A. N., & Nurmandi, A. (2020). Measuring Public Opinion with Social Media Use in Local Government of Asian Cities. *Frontier*

Computing: Theory, Technologies and Applications (FC 2019), 551, 399.

Kasiwi, A. N. (2017). Volunteers of ICT to provide citizen participation into society in Indonesia. *International Journal of Management, Innovation & Entrepreneurial Research*, 3(2), 92-98.

Kasiwi, A. N., Nurmandi, A., & Purnomo, E. P. (2018). Public Policy Based On Social Media Information In Surabaya Municipality.

Phillips, M, Laurie and Daren C. Brabham, How Today's Digital Landscape Redefines The Notion Of Power In Public Relations. Unduh dari http://www.prismjournal.org/fileadmin/9_2/Phillips_Brabham.pdf 17 Maret pk 17.39.

McQuail, Dennis. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory*. Los Angeles, London, Singapore: Sage.

Moore, Ph.D, Frazier. (2004). *Humas, Membangun Citra Dengan Komunikasi*, Remaja Rosdakarya, Bandung.

Phillips, David and Philip Young. (2009). *Online Public Relations A practical guide to developing an online strategy in the world of*

- social media, Second Edition, London and Philadelphia.
- Ramadhani, R., Purnomo, E. P., & Kasiwi, A. N. (2020). E-Government Assessment pada Kualitas Aplikasi Jogja Smart Service (JSS) di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pemerintahan dan Politik*, 5(2).
- Shuaib, Yushau Abdulhameed. (2010). Perception of Online Public Relations in Nigeria, Does the Country Risk Being Left Behind in the Online Revolution? Submitted in partial fulfilment of the requirements for the Degree of Master of Arts in Public Relations in the School of Media, Arts and Design At the University of Westminster London.
- Susanto, Eko Harry. (2010). Kelambanan Reformasi Birokrasi dan Pola Komunikasi Lembaga Pemerintah. *Jurnal ASPIKOM Volume 1, Nomor 1, Juli 2010: 1-124.*
- Sutopo, H.B. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Watson, H. Gregory. (1996). *Strategic Benchmarking, Mengukur Kinerja Perusahaan Anda Dibandingkan dengan Perusahaan-perusahaan Terbaik Dunia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. What are Electronic Public Relations (ePR)? <http://www.stephanepudhomme>.

com/index_files/ePR.htm unduh13 Maret
2013.

Wiratmo, Liliek Budiastuti. (2008). Public Relations yang Melayani, Disajikan pada Bintek Kehumasan Kantor Informasi dan Komunikasi Pemerintah Kota Semarang tanggal 11-12 Juni 2008.