

Pengaruh Karakteristik Individu, Sikap, dan Pelatihan Terhadap Penggunaan Teknologi Informasi dan Kinerja Pegawai Kelurahan Menuju Terwujudnya E-Government

Karis Widyatmoko¹, Y. Tyas Catur Pramudi²

^{1,2}) Program Studi Sistem Informasi Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula I No. 5 - 11 Semarang

Abstract

The government's use of information technology that is not maximum is caused by human resource problem. Information technology infrastructure will not be utilized maximally without good human resource support and this will result in bad performance. Meanwhile there are not many research on human resource in information technology. Information technology human resource, commonly called as user, can be seen from characteristics, attitude, and training so that the influence of these variables towards the use of information technology needs to be investigated. The empiric data were taken from 105 employees of 21 districts (kelurahan) in Semarang. The data were processed by using SPSS 16. The result shows that the use of IT is significantly influenced by the characteristics, attitude and training, while the use of IT in kelurahan also influences the performance of employees. Characteristic has negative influence and it is dominated by age factor. Education and the length of working time do not have significant influence. Affective attitude and psychomotor give positive influence to the use of IT, while cognitive attitude does not. Computer training variable is dominated by duration rather than frequency factor. To improve the use of computer in kelurahan, age, affective attitude, psychomotoric attitude, and the duration of training should be considered. From the processed empiric data, the use of IT significantly influences performance. Therefore, e-government should be implemented since this will influence the employee performance.

Keywords: attitude, characteristics, performance, the use of computer, training

PENDAHULUAN

Pengembangan suatu kantor non komputer menjadi kantor berbasis komputer yang efektif, efisien dan terkendali membutuhkan beberapa hal pokok yaitu adanya perangkat keras, perangkat lunak dan Sumber Daya Manusia (SDM). Betapapun suatu kantor mempunyai perangkat keras dan perangkat lunak yang baik, tetapi jika tidak ada SDM yang handal dan berdedikasi, maka hal tersebut tidak akan berarti apa-apa.

Sama halnya dengan sumber daya lainnya, sumber daya manusia yang baik juga memiliki keterbatasan dan tidak mudah diperoleh. Bahkan di negara yang sudah maju seperti Amerika Serikat. Negara ini masih kekurangan SDM bidang TI. Salah satu cara mereka untuk menanggulangi masalah ini adalah dengan mengimpor SDM bidang TI dari luar negeri. (Budi Rahardjo, 2001). Dari paparan diatas dapat dipahami bahwa permasalahan SDM bidang TI tidak hanya terjadi di Indonesia saja akan tetapi terjadi diseluruh dunia.

Teknologi informasi (TI) merupakan faktor pendukung bagi pembangunan di Indonesia yang mencakup aspek politik, aspek ekonomi, aspek sosial budaya dan aspek hukum. Dukungan TI dalam menyediakan informasi yang mudah, murah, cepat dan akurat bagi masyarakat secara adil dan merata diyakini pemerintah mampu meningkatkan daya saing bangsa dalam menghadapi tantangan globalisasi. Sebagai tanggapan terhadap hal tersebut, pemerintah memberikan perhatian

khusus dengan mengikutsertakan pembangunan bidang TI dalam rencana pembangunan nasional berupa Kerangka Teknologi Informasi Nasional (KTIN) melalui Keputusan Presiden (Keppres) serta meratifikasi undang-undang yang mengatur telematika (UU Telematika) secara nasional.

Jika mengacu tujuan KTIN dimana ditargetkan tahun 2005 terwujudnya *E-Government for Good Governance* dan tahun 2010 tercapainya TI berbasis Masyarakat, bidang pendidikan dan tercapainya *E-Democracy*. Tetapi apa yang terjadi ditahun 2009, di Indonesia *E-Government* belum terwujud secara baik. TI belum dimanfaatkan sebagaimana mestinya dalam melayani masyarakat. Banyak web pemerintah yang masih bersifat informatif statis belum sampai pada tahap transaksional bahkan informasi web masih banyak yang tidak pernah diupdate.

Untuk memberikan gambaran penggunaan TI di pemerintah Indonesia, dapat dipaparkan kondisi situs web Pemerintah Daerah. Jumlah situs web pemerintah (pusat dan daerah) yang tercatat pada Asisten deputyi Urusan Media Baru dan situs web kominfo.go.id Kementerian Komunikasi dan Informasi seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Daftar Situs Web Pemerintah di Indonesia

Instansi Pemerintah	Juml.	Situs Web	%	Bisa Dibuka	Tdk Bisa
Dept./Kem./Lembaga Tinggi	37	37	100%	37 (100%)	0 (0%)
Lembaga Pem. Non Departemen	32	28	88%	28 (100%)	0 (0%)
Pemprov./Pemkab./Pemkot.	470	224	48%	201 (90%)	23 (10%)

Sumber : Hadwin Soendjojo, 2004

Dari Tabel 1. tersebut dapat dipaparkan bahwa kondisi pengelolaan web di Pemerintah Daerah masih kurang optimal, baik jumlah yang mempunyai situs maupun jumlah yang bisa di akses. Hal ini disebabkan oleh kuantitas dan kualitas sumberdaya yang terbatas serta kurang adanya keperdulian pejabat daerah didalam pengembangan teknologi informasi khususnya pengembangan situs web. (Soendjojo, 2004).

Secara umum, Indonesia masih tertinggal dalam adopsi *e-Government*. Menurut laporan PBB, *Global e-Government Readiness Report 2005*, Indonesia berada dalam posisi 97 dari 191 negara yang disurvei. Posisi Indonesia bahkan lebih rendah. Berdasarkan *Global e-Government Survey 2006* yang dilakukan oleh Brown University, dari 208 negara yang disurvei, Indonesia dalam posisi 183.

Sedangkan di Kota Semarang sebagai Ibu Kota Propinsi Jawa Tengah, dalam hal *e-Government* peringkatnya berada di bawah Kabupaten Sragen. Kabupaten Sragen adalah salah satu kabupaten yang dinilai berhasil dalam implementasi *e-Government*. Sejak dioperasikannya Kantor Pelayanan Terpadu (KPT) pada Oktober 2002, dengan bantuan Teknologi Informasi, pelayanan publik di Sragen dapat ditingkatkan. Sebanyak 52 perizinan dilayani oleh KPT dengan kepastian dan transparansi yang tinggi. Sebanyak 16 layanan telah didelegasikan ke tingkat kecamatan, dan 9 ke tingkat kelurahan. Bahkan menurut warta eGove (<http://jakarta.wartaegov.com/>) pada tahun 2007 kota Semarang memperoleh peringkat 12 jauh dibawah peringkat Kabupaten Demak yang ada diurutan 8 (delapan).

Pemanfaatan komputer secara optimal dalam proses administrasi di kantor kelurahan dapat menekan keluhan masyarakat. Berkaitan dengan pemanfaat komputer di Pemerintah dirasa belum optimal, tentu saja pemerintah yang paling bawah yaitu di kelurahan mempunyai kendala atas tuntutan penggunaan TI tersebut. Sumberdaya manusia yang menguasai TI sangat minim, padahal administrasi surat menyurat, pendataan dan berbagai macam dokumen dan laporan sudah menjadi tugas sehari-hari, tetapi masih dengan cara yang lama, biarpun dikantor sudah tersedia Komputer.

Adapun jumlah kelurahan di Kota Semarang ada 177 kelurahan yang tersebar dalam 16 kecamatan. Dari 177 kelurahan rata-rata tiap kelurahan memiliki 3 komputer yang bisa dioperasikan dengan baik.

Dari komputer yang ada tersebut diharapkan pemerintah kelurahan mampu memberikan pelayanan pada masyarakat secara maksimal. Namun yang terjadi adalah komputer belum dimanfaatkan sebagaimana mestinya. Tentu saja dibutuhkan langkah-langkah strategis untuk menangani masalah SDM IT di pemerintah khususnya di pegawai kelurahan mengingat tuntutan jaman serta demi tercapainya visi Kerangka Teknologi Informasi Nasional yaitu mewujudkan masyarakat Telematika Nusantara berbasis pengetahuan ditahun 2020.

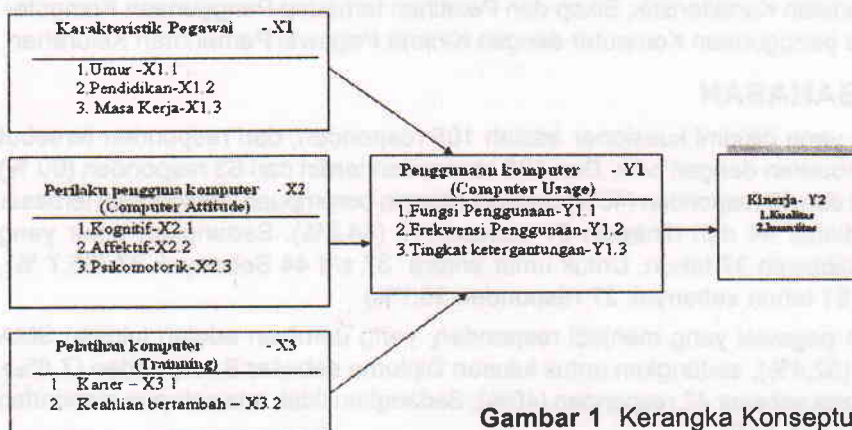
Dari beberapa fakta dan fenomena sebelumnya maka permasalahan yang dikaji meliputi pengaruh karakteristik individu, perilaku (sikap) dan pelatihan komputer terhadap penggunaan teknologi informasi pegawai kelurahan di Kota Semarang serta faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan teknologi informasi tersebut dan benarkah penggunaan berbasis komputer mempunyai dampak terhadap kinerja pelayanan masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini ditujukan untuk mengkaji pengaruh beberapa variabel terhadap variabel lain dituangkan dalam suatu konsep, sehingga konsep merupakan kerangka berfikir yang menjelaskan keterkaitan antar variabel. Konsep keilmuan diperlukan untuk menentukan tingkat masalah, pendekatan yang digunakan dan teori yang didapat dari suatu penelitian. Sedangkan konsep metodologi diperlukan dalam penetapan metode yang digunakan sehingga penelitian yang akan dilakukan dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Secara konsep, dimensi berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi dalam hal ini adalah komputer, dalam penelitian ini bertolak dari model yang dikemukakan oleh Rachid Zeffane (1994). Dalam penelitian ini juga mengacu pada konsep Magid Igbaria dan Saroj Parasurahman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan komputer; konsep dari Colin Ferguson (1996) tentang dampak penggunaan komputer serta konsep dari Colin Ferguson (1997) yang meneliti hubungan antara *Machine enjoyment*, *computer attitude* dan *computer usage*.

Dari proses studi literatur dalam penelitian ini diturunkan enam variabel yaitu karakteristik pegawai, perilaku pengguna komputer (*computer attitude*), pelatihan komputer (*training*), penggunaan komputer (*computer usage*). Kerangka konseptual penelitian merupakan bagian terpenting selain pengolahan data. Berdasarkan uraian teoritis berikut ini dikemukakan suatu kerangka konseptual berupa desain penelitian yang berfungsi sebagai penuntun untuk memudahkan memahami alur berpikir dalam penelitian ini. Selain sebagai gambaran penelitian, kerangka konseptual dapat sebagai gambaran umum dari mekanisme penelitian. Kerangka konseptual yang diajukan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Kerangka Konseptual Penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh pegawai kelurahan di Kota Semarang. Adapun jumlah kelurahan di Kota Semarang saat ini ada 177 kelurahan yang tersebar dalam 16 kecamatan. Data yang dikumpulkan berupa data primer yang didapat dari jawaban responden terhadap kuesioner yang disebar. Kuesioner tersebut ditujukan langsung kepada responden. Sedangkan sampel penelitian ini adalah pegawai kelurahan di Kota Semarang yang terpilih sebagai obyek penelitian.

Pengambilan responden dalam penelitian ini menggunakan pengambilan sampel bertujuan (*purposive sampling*). *Purposive sampling* adalah cara pengambilan sampel dimana seseorang yang dijadikan responden harus memiliki ciri-ciri tertentu (Zikmund, 1997) dan terdiri dari dua macam yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan (*judgment sampling*) dan pemilihan sampel berdasarkan kuota (*quota sampling*) (Sekaran, 2003).

Untuk kuesioner dari responden, proporsi kuesioner yang dianggap benar adalah 95% dan proporsi kuesioner yang dianggap salah adalah 5%, dengan tingkat kesalahan sebesar 5% berarti bahwa dalam jawaban kuesioner diberikan suatu batasan sebesar maksimum 5% kesalahan dari semua total jawaban responden yang termuat dalam kuesioner. Besar jumlah sampel 105 responden. Jumlah tersebut adalah representatif karena sudah memenuhi ketentuan jumlah sampel minimum berdasarkan pendekatan rumus Bernoulli. Dengan demikian jumlah keseluruhan responden dalam penelitian ini adalah 105 responden, yaitu para pegawai kelurahan yang pernah menggunakan komputer. Kota Semarang terdiri dari 177 kelurahan secara acak diambil 21 kelurahan kemudian masing-masing kelurahan diambil 5 responden.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode survei terhadap pengalaman dan perasaan pegawai kelurahan atas penggunaan teknologi informasi dalam membantu pekerjaannya. Hasil dari kuesioner tersebut merupakan data yang digunakan dalam penganalisaan untuk menjawab dari permasalahan yang ada, sehingga penelitian ini termasuk dalam jenis kuantitatif.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu:

1. Tahap pertama penelitian ini dilakukan melalui studi kepustakaan, yaitu dengan mengumpulkan data-data pendukung yang telah dipublikasikan, literatur-literatur dan hasil penelitian yang pernah dilakukan guna mendapatkan gambaran secara umum dan merencanakan bentuk analisis yang cocok untuk memecahkan masalah yang dihadapi.
2. Tahap kedua dilakukan dengan mengumpulkan data primer melalui kuesioner, yaitu memberikan daftar pertanyaan kepada responden untuk dijawab, baik secara langsung untuk memperoleh jawaban mereka maupun dengan panduan peneliti jika diperlukan.

Teknik analisa menggunakan analisis deskriptif untuk mengetahui karakteristik, sikap, pelatihan dengan penggunaan teknologi informasi serta. Untuk memperoleh gambaran pelatihan dan penggunaan teknologi informasi digunakan alat analisis distribusi frekuensi. Dengan menggunakan skala Likert.

Untuk mengetahui hubungan pengaruh antar variabel maka digunakan SPP 16. Adapun variabel yang dicari regresinya adalah Karakteristik, Sikap dan Pelatihan terhadap Penggunaan Komputer. Selain itu regresi antara penggunaan Komputer dengan Kinerja Pegawai Pemerintah Kelurahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jumlah responden yang dikirim kuesioner adalah 105 responden, dari responden tersebut semua kuesioner dikembalikan dengan baik. Dari 105 responden terdiri dari 63 responden (60 %) berjenis kelamin laki-laki dan 42 responden (40%) berjenis kelamin perempuan. Responden terbesar berkisar antara umur diatas 44 dan dibawah 51 sebesar 47 (44.8%). Sedangkan umur yang prosentasinya terkecil dibawah 37 tahun. Untuk umur antara 37 s/d 44 Sebanyak 27 (25,7 %), dan untuk umur diatas 51 tahun sebanyak 27 responden 25,7%)

Tingkat pendidikan pegawai yang menjadi responden, yang dominan adalah lulusan SMA sebesar 55 responden (52,4%), sedangkan untuk lulusan Diploma sebesar 8 responden (7,6%). Untuk yang lulusan sarjana sebesar 42 responden (40%). Sedangkan tidak ada satupun responden yang berpendidikan SD dan SMP.

Responden yang memiliki pengalaman dibawah 10 tahun adalah 4 responden (3,8%), diantara 10 s/d 17 tahun sebanyak 19 responden (18,1%), diantara 17 s/d 23 tahun adalah 38 responden (36,2%), dan diantara 23 s/d 29 tahun 34 responden (32,4%), sedangkan yang berada diatas 29 tahun sebesar 10 orang (9,5%)

Responden yang memiliki jabatan Lurah sebanyak 6 responden (5,7%), jabatan sekretaris kelurahan sebanyak 17 responden (16,2%), sebagai kepala seksi sebanyak 53 responden (50,5%), dan yang bekerja sebagai staf kelurahan sebanyak 29 responden (27,6%).

Uji reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur yang dapat memberikan hasil yang relative sama apabila dilakukan pengukuran kembali pada obyek yang sama. Dari pengolahan data dengan menggunakan SPSS 16 menghasilkan Alpha Conbach sebesar 0.793. Sesuai kriteria, nilai ini sudah lebih besar dari 0,60, maka hasil data hasil angket memiliki tingkat reliabilitas yang baik, atau dengan kata lain data hasil angket dapat dipercaya.

Kemampuan komputer responden didominasi oleh pegawai yang mempunyai kemampuan komputer tingkat menu (EUC1) dan tingkat perintah (EUC2). EUC1 adalah responden yang menjawab mempunyai kemampuan menggunakan menu-menu aplikasi yang sudah disediakan oleh sistem berjumlah 63.8%, sedangkan yang menjawab mampu memberikan perintah-perintah berkaitan dengan komputer (EUC2) adalah 50.5%. Hanya sebagian kecil yang mempunyai kemampuan pemrograman dan analisis sistem.

Dari uji F besarnya adalah 4.72 dengan tingkat signifikansi sebesar 0.007 jauh dibawah tingkat kepercayaan 0.05, hal ini menunjukkan bahwa model ini bisa di generalisasikan ke populasi, atau bisa dikatakan bahwa model diterima dan bagus untuk menggeneralisasikan ke populasi..

Untuk analisa regresi, terdapat satu faktor karakteristik individu yang signifikan berpengaruh terhadap penggunaan komputer, yaitu faktor umur. Yang menarik faktor umur berpengaruh negatif, jadi penggunaan komputer pegawai kelurahan dipengaruhi oleh faktor usia. Sedangkan faktor pendidikan dan masa kerja tidak signifikan berpengaruh..

Korelasi antara sikap dan penggunaan komputer adalah 0.693. Hal ini menunjukkan bahwa adanya hubungan yang cukup kuat antara variabel dependen dan independen. Jadi sikap terhadap komputer mempunyai korelasi dengan penggunaan komputer.

Sedangkan dalam perumusan model $Y = 0.510 + 0.013X_{2,1} + 0.360X_{2,2} + 0.383X_{2,3}$ dimana Y adalah penggunaan komputer, $X_{2,1}$ adalah sikap kognitif, $X_{2,2}$ adalah sikap affektif dan $X_{2,3}$ adalah sikap psikomotorik. Dari pengolahan data dengan menggunakan SPSS 16 didapat besarnya F hitung yaitu 31.075 dan **model ini signifikan** untuk melakukan generalisasi dari sample ke populasi. Adapun hasil pengolahan data seperti pada tabel

Hasil uji regresi dengan menggunakan SPSS 16 menunjukkan bahwa secara langsung sikap terhadap komputer mempunyai pengaruh signifikan terhadap penggunaan komputer, sedangkan faktor yang signifikan berpengaruh secara dominan adalah sikap affektif dan sikap psikomotorik untuk sikap kognitif tidak secara signifikan berpengaruh terhadap penggunaan komputer. Hal ini menunjukkan bahwa sikap kognitif tidak menjadi faktor didalam mempengaruhi perilaku penggunaan komputer.

Korelasi antara pelatihan dan penggunaan komputer adalah 0.428. Hal ini menunjukkan bahwa adanya hubungan antara variabel dependen dan independen. Jadi pelatihan mempunyai korelasi dengan penggunaan komputer.

Sedangkan dalam perumusan model $Y = 2.699 + 0.02X_{3,1} + 0.260X_{3,2}$ dimana Y adalah penggunaan komputer, $X_{3,1}$ adalah frekwensi pelatihan, $X_{3,2}$ adalah durasi, apakah model tersebut bisa digunakan untuk digeneralisasikan ke seluruh populasi, maka sangat diperlukan langkah pengujian, apakah model tersebut dapat diterima atau tidak. Dari pengolahan data dengan menggunakan SPSS 16 didapat besarnya F hitung yaitu 11.925 dan **model ini signifikan** untuk melakukan generalisasi dari sample ke populasi.

Hasil uji regresi dengan menggunakan SPSS 16 menunjukkan bahwa secara langsung pelatihan mempunyai pengaruh signifikan terhadap penggunaan komputer, sedangkan faktor yang signifikan berpengaruh adalah frekwensi pelatihan dan usaha mandiri, untuk sikap keahlian bertambah tidak secara signifikan berpengaruh terhadap penggunaan komputer.

Rumusan model dari data yang diolah diperoleh model $Y = 1.255 - 0.177X_1 + 0.623 X_2 + 0.155 X_3$ dimana Y adalah penggunaan komputer, X1 adalah karakteristik individu, X2 adalah sikap terhadap komputer dan X3 adalah pelatihan, apakah model tersebut bisa digunakan untuk digeneralisasikan ke seluruh populasi, maka sangat diperlukan langkah pengujian, apakah model tersebut dapat diterima atau tidak. Dari pengolahan data dengan menggunakan SPSS 16 didapat besarnya F hitung yaitu 35,172, dan model ini signifikan untuk melakukan generalisasi dari sample ke populasi

Hasil uji regresi dengan menggunakan SPSS 16 menunjukkan bahwa secara langsung karakteristik individu, sikap terhadap komputer dan pelatihan mempunyai pengaruh signifikan terhadap penggunaan komputer

Tabel 2. Pengaruh Karakteristik, Sikap, Pelatihan Dan Penggunaan Komputer

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1.255	.432		2.905	.005
X1	-.177	.089	-.138	-1.985	.050
X2	.623	.074	.604	8.415	.000
X3	.155	.047	.238	3.314	.001

a. Dependent Variable: Y1

Dari tabel diatas maka persamaan regresi yang menjadi model penelitian adalah:

$$Y = 1,255 - 0,177 X_1 + 0,604 X_2 + 0,238 X_3$$

Dimana :

Y = Penggunaan komputer

X₁ = Karakteristik Individu

X₂ = Sikap terhadap komputer

X₃ = Pelatihan

Dari analisa data yang dilakukan dengan menggunakan SPSS16 maka model pengaruh penggunaan komputer terhadap kinerja adalah $Y_2 = 0.78 + 0.073X_1$ dimana Y2 adalah Kineja Pegawai Kelurahan dan Y1 adalah penggunaan komputer. Apakah model tersebut bisa digunakan untuk digeneralisasikan ke seluruh, maka sangat diperlukan langkah pengujian, apakah model tersebut dapat diterima atau tidak. Dari pengolahan data dengan menggunakan SPSS 16 didapat besarnya F hitung yaitu 32.464, dan **model ini signifikan** untuk melakukan generalisasi dari sample ke populasi.

Hasil uji regresi dengan menggunakan SPSS 16 menunjukkan bahwa secara langsung penggunaan komputer mempunyai pengaruh signifikan terhadap kinerja.

Tabel 3. Pengaruh Penggunaan Komputer terhadap Kinerja Pegawai

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2.367	.291		8.137	.000
Y1	.484	.085	.490	5.698	.000

a. Dependent Variable: Y2

Dari tabel diatas maka persamaan regresi adalah:

$$Y_2 = 2,367 + 0,484 Y_1$$

Dimana :

Y2 = Kinerja Pegawai

Y = Penggunaan komputer

Dari hasil perhitungan statistik, menunjukkan bahwa karakteristik individu berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan komputer. Karakteristik individu yang diteliti terdiri dari umur, tingkat pendidikan dan masa kerja ternyata dari ke tiga faktor tersebut hanya faktor umur yang signifikan dengan hubungan negative, sedangkan pendidikan dan masa kerja tidak signifikan. Hasil ini tidak sesuai dengan hasil penelitian Igarria (1989) dan Zefane(1994), yang menyatakan tingkat pendidikan berpengaruh terhadap penggunaan komputer.

Umur signifikan berpengaruh terhadap penggunaan komputer. Hal ini mendukung dengan penelitian Igarria(1989) dan zefane (1997), yang mengatakan bahwa umur berpengaruh terhadap perilaku penggunaan komputer secara negatif. Dari hasil penelitian Igarria ini mengatakan bahwa semakin tua seseorang maka semakin berkurang didalam penggunaan komputer. Umur signifikan berpengaruh negatif terhadap penggunaan komputer pegawai kelurahan ini mempunyai arti bahwa orang muda lebih cenderung menggunakan komputer dalam menyelesaikan berbagai pekerjaannya, sedangkan usia semakin tua cenderung semakin berkurang dalam menggunakan komputer dalam pekerjaannya. Jika dilihat dari penyebaran usia pegawai kelurahan didominasi usia diatas 44 sebesar 70% maka bisa dikatakan untuk mengoptimalkan penggunaan komputer perlu perekrutan pegawai muda di kelurahan. Kebijakan pengadaan komputerpun perlu dipertimbangkan apakah kelurahan tersebut mempunyai pegawai usia muda atau tidak, jika tidak mempunyai pegawai yang muda tentu saja penggunaan komputer tidak bisa secara maksimal dimanfaatkan.

Pendidikan tidak signifikan dalam berkontribusi secara signifikan terhadap penggunaan komputer. Tidak ada jaminan bahwa jika pendidikan semakin tinggi maka dipastikan penggunaan komputer akan semakin maksimal. Jika kita melihat deskripsi pendidikan pegawai kelurahan didominasi lulusan SLTA sedangkan yang lulusan SD dan SLTP sudah tidak ada, dan lulusan sarjana sudah 44% angka yang cukup besar, tetapi tidak bisa dipastikan bahwa karena banyak sarjana maka penggunaan komputer pasti meningkat, justru dari hasil penelitian ini tidak ada jaminan pendidikan tinggi akan meningkatkan penggunaan computer. Bisa jadi bahwa pengaruh masuknya mata pelajaran komputer di kurikulum SLTP dan SLTA bisa memberikan pengaruh terhadap pemahaman penggunaan komputer dan tidak beda jauh dengan pemahaman penggunaan di perguruan tinggi. Atau bisa saja hal ini disebabkan bahwa pegawai yang berpendidikan sarjana memang disiplin ilmunya tidak berkaitan dengan ilmu komputer sehingga kemampuan dalam mengoperasikan komputer hampir sama dengan kemampuan lulusan SLTA.

Masa kerja pegawai kelurahan tidak berpengaruh terhadap penggunaan komputer di lingkungan kerja. Dari data yang diolah menunjukkan bahwa 72% responden berada pada kategori masa kerja 3 dan 4 atau . Mengapa masa kerja tidak mempunyai pengaruh terhadap penggunaan komputer, kemungkinan besar hal ini disebabkan oleh kemampuan komputer yang dimiliki oleh pegawai kelurahan yang sangat bervariasi. Selain itu juga berkaitan erat dengan tugas pekerjaan yang dilakukan, yang monoton dan rutin dilakukan. Tidak adanya usaha pengembangan ke arah pengembangan sistem berbasis komputer, ini terlihat dari kemampuan pemrograman dan analisis sistem yang berjumlah sedikit cuma 20%.

Sikap didalam penelitian ini diukur dengan menggunakan 3 indikator yaitu sikap kognitif, sikap affektif dan sikap psikomotorik. Ternyata dari tiga indikator tersebut sikap affektif dan sikap psikomotorik yang signifikan berpengaruh terhadap penggunaan komputer oleh pegawai kelurahan. Dari fakta ini menunjukkan bahwa cara pandang pegawai kelurahan terhadap komputer dominan dari sisi kesenangan, tujuan dan fungsi.

Sikap affektif diukur dari 5 parameter yaitu tidak takut berbuat salah, tidak merasa kesulitan dan merasa mudah, senang serta sikap percaya diri. Sikap affektif ini bisa dikatakan sikap optimis yang berpengaruh terhadap penggunaan komputer. Berkaitan dengan sikap optimis yang berpengaruh terhadap penggunaan komputer, ini bisa dikatakan bahwa pegawai yang bersikap optimis pasti berperilaku positif terhadap penggunaan komputer. Faktor inilah yang menjadi modal pengembangan e-government di pemerintah kelurahan jika diterapkan akan memberikan kemajuan. Sehingga tidak beralasan lagi jika pemerintah kelurahan dianggap belum siap terhadap penerapan teknologi berbasis komputer. Salah satu kebijakan justru harus meningkatkan sikap optimis terhadap pegawai kelurahan terhadap penerapan komputerisasi di kelurahan. Misalnya sebelum penerapan e-government perlu ada usaha pembentukan sikap optimis bahwa komputer mampu membantu pekerjaannya, hal ini pasti meningkatkan penggunaan komputer dalam pekerjaan kelurahan akan semakin maksimal. Berkaitan dengan sikap affektif ini perlu adanya pertimbangan kemudahan pengguna dalam berinteraksi (Interaksi Manusia Komputer), kemudahan ini akan meningkatkan percaya diri bahwa yang bersangkutan bisa dan mampu mengoperasikan pekerjaannya dengan perangkat komputer. Tenaga teknis juga dibutuhkan untuk meningkatkan sikap affektif tersebut, sehingga jika menghadapi komputer yang rusak akan segera ada penanganan. Jika komputer bermasalah dan dibiarkan begitu saja, maka akan meningkatkan rasa ketakutan terhadap penggunaan komputer dan akan mengurangi rasa percaya diri, jika ini terjadi maka akan mengurangi penggunaan komputer didalam pekerjaannya dan akan kembali menggunakan cara manual yang selama ini diyakini sudah teruji kehandalannya, biarpun secara standar tuntutan jaman sangat ketinggalan.

Dari fakta perhitungan statistik, faktor pelatihan signifikan berpengaruh terhadap penggunaan komputer. Faktor pelatihan ini diukur dengan menggunakan 3 parameter yaitu frekwensi pelatihan, dan durasi. Dari dua parameter tersebut terdapat 1 yang signifikan berpengaruh yaitu durasi. Sedangkan frekwensi latihan tidak mempunyai pengaruh signifikan. Mengapa hal ini terjadi, fakta ini menunjukkan bahwa peningkatan penggunaan itu ditentukan bukan banyaknya diadakan pelatihan melainkan sejauh mana durasi pelatihan tersebut disediakan. Banyak sedikitnya frekwensi pelatihan tidak berdampak kepada penggunaan bisa saja orientasi pelatihan dianggap sebagai proyek sehingga mengorbankan durasi yang semestinya dilakukan seperti halnya layaknya pelatihan komputer. Orientasi pegawai kelurahan didalam pelatihan komputer harus didasarkan pada bertambahnya keahlian didalam bidang komputer. Pegawai yang mengikuti pelatihan, dan mendapatkan tambahan keahlian tentu saja mempengaruhi perilaku penggunaan komputer dalam pekerjaannya. Dalam penelitian sebelumnya (Pramudi, 2005) mengatakan bahwa pegawai yang berusaha secara mandiri berkaitan dengan pelatihan ternyata berpengaruh terhadap penggunaan komputer, bisa dikatakan bahwa pegawai yang demikian adalah pegawai yang termotivasi. Sehingga sebaiknya penelitian tidak hanya berupa teknik pengoperasian komputer saja, melainkan ada muatan motivasi untuk mau belajar secara mandiri. Muatan materi ini tentu saja akan menambah durasi latihan, dan hal ini sesuai dengan temuan dalam penelitian ini.

Pelatihan mempengaruhi penggunaan komputer ini mendukung penelitian zeffane sehingga beliau menyimpulkan bahwa pelatihan atau training perlu diadakan secara berkala untuk meminimalisasi kesenjangan antara user dengan komputer (Zeffane, 1994)

Program pemerintah dalam usaha terealisasinya egovernment tidak hanya terjebak dalam pengadaan sarana prasarana, justru lebih penting adalah memberikan pelatihan kepada pegawai pemerintah untuk dapat menggunakan teknologi informasi. Ini mendukung teori yang dikemukakan oleh Delaney dimana dalam pelatihan pegawai dilatih untuk mampu menggunakan teknologi informasi dalam membantu menyelesaikan masalah-masalah organisasi (Delaney, 1997; 45).

Secara keseluruhan dari pengolahan data empiris dengan menggunakan SPSS 16 menunjukkan bahwa karakteristik individu sikap dan pelatihan secara signifikan berpengaruh terhadap penggunaan komputer. Adapun model yang digunakan adalah

$$Y = 1,255 - 0,177 X_1 + 0,604 X_2 + 0,238 X_3$$

Dimana :

Y = Penggunaan komputer

X₁ = Karakteristik Individus

X₂ = Sikap terhadap komputer

X₃ = Pelatihan

Dari ketiga variabel dapat diketahui bahwa yang dominan berpengaruh adalah variabel sikap pegawai pemerintahan terhadap komputer. Pelatihan komputer juga signifikan mempengaruhi penggunaan komputer, hal ini mendukung teori bahwa pelatihan mampu mengubah perilaku seseorang untuk mencapai suatu tujuan organisasi. (Fisher et al, 1999). Dengan pelatihanlah penggunaan komputer di kelurahan dapat ditingkatkan ke arah yang lebih baik. Sedangkan sikap terhadap komputer juga harus dibangun sedemikian sehingga berdampak ke hal positif didalam meningkatkan penggunaan komputer. Sikap ini bisa dibangun dengan pembenahan sarana prasarana yang baik yang dilengkapi dengan tenaga trampil dalam *maintenance* baik software maupun hardware. Pengembangan sistem yang mudah digunakan (*user friendly*) oleh pegawai kelurahan dengan memperhatikan kemampuan sumberdaya manusia yang ada.

Model regresi pengaruh penggunaan komputer terhadap kinerja pegawai kelurahan didapat sebagai berikut:

$$Y_2 = 2,367 + 0,484 Y_1$$

Dimana :

Y₂ = Kinerja Pegawai

Y₁ = Penggunaan komputer

Penggunaan komputer oleh pegawai pemerintah kelurahan sudah berdampak pada peningkatan kinerja, terlihat dari koefisien dalam model tersebut mempunyai koefisien positif dengan hubungan yang signifikan. seperti penelitian yang dilakukan oleh Ferguson, 1997.

Temuan ini menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh setiyadi yaitu sejauhmana IT dapat dimanfaatkan institusi pemerintahan untuk meningkatkan kinerja. Karena kinerja pemerintah yang baik menunjukkan dan berkorelasi dengan adanya tata pemerintahan yang baik. (Setiyadi, 2000). Dengan adanya hubungan regresi positif antara penggunaan dan kinerja di pegawai kelurahan maka penerapan komputerisasi di pemerintah kelurahan terbukti mampu meningkatkan kinerja, maka penerimaan teknologi informasi harus digunakan secara benar dalam setiap proses kebijakan yang meliputi perencanaan, pembuatan, pelaksanaan dan evaluasi.

Menghadapi tantangan tersebut di atas, Pemerintah kiranya perlu melakukan upaya peningkatan kualitas sumberdaya manusia di pemerintah kelurahan. Bisa saja dengan membuka lowongan baru bagi generasi muda yang menguasai ketrampilan komputer untuk direkrut sebagai pegawai. Jika tidak maka pemerintah perlu mengadakan pelatihan untuk pegawai yang berusia dibawah 44 tahun. Ini terlihat dari hasil analisa bahwa umur berpengaruh negatif terhadap penggunaan komputer.

Selain itu perlu diadakannya pelatihan bagi para pegawai pemerintahan mengenai teknologi informasi seperti yang diungkapkan oleh Windraty. Karena teknologi berubah secara cepat maka para pegawai perlu disiapkan juga dengan mental yang mau belajar dan tanggap menanggapi perubahan. Sehubungan dengan kendala kultural (*cultural barriers*) yang ada, kesiapan Indonesia untuk menerapkan eGovernment tergantung dari komitmen dari pegawai publik untuk mau membagi informasi serta memperlakukan masyarakat seperti "pelanggan". (Windraty Siallagan, Web Badan Akuntansi Negara, 2005)

KESIMPULAN

Kesimpulan merupakan jawaban dari permasalahan yang sudah dirumuskan dalam penelitian. Penelitian ini mempunyai empat permasalahan sehingga terdapat empat kesimpulan.

1. Karakteristik individu pegawai kelurahan signifikan berpengaruh terhadap penggunaan komputer. Dimana Umur berpengaruh secara signifikan negatif terhadap penggunaan komputer. Sedangkan pendidikan dan masa kerja tidak signifikan berpengaruh.
2. Sikap terhadap komputer mempunyai pengaruh signifikan terhadap penggunaan komputer, terutama adalah sikap afektif dan psikomotorik. Sikap mempunyai pengaruh yang dominan dibanding karakteristik dan pelatihan.
3. Pelatihan mempengaruhi penggunaan komputer, terutama adalah dalam hal durasi pelatihan, sedangkan frekwensi pelatihan tidak secara signifikan berpengaruh.

Model regresi penelitian ini dapat digeneralisasikan ke dalam populasi. Adapun modelnya $Y = 1,255 - 0,177 X_1 + 0,604 X_2 + 0,238 X_3$

Dimana :

Y = Penggunaan komputer

X_1 = Karakteristik Individus

X_2 = Sikap terhadap komputer

X_3 = Pelatihan

4. Penggunaan Komputer mempunyai pengaruh yang signifikan secara positif terhadap kinerja pegawai kelurahan. Adapun model regresinya adalah $Y_2 = 2,367 + 0,484 Y_1$

Dimana :

Y₂ = Kinerja Pegawai

Y₁ = Penggunaan komputer

Adapun saran yang bisa diberikan dari penelitian ini adalah:

1. Harus ada usaha peningkatan Sikap pegawai kelurahan baik melalui koordinasi bagian-bagian terkait, maupun memberikan target-target kerja berkaitan dengan pemanfaatan komputer. Hal ini akan meningkatkan penggunaan komputer.
2. Pemerintah kelurahan akan siap jika ada pembangunan egovernment di pemerintah kelurahan jika sistem yang dibangun harus mengacu pada *user friendly* dan kaedah IMK (interaksi manusia dan komputer), hal ini untuk meningkatkan kemudahan dan percaya diri pegawai kelurahan
3. Pelatihan komputer perlu dilaksanakan oleh pemerintah dengan memprioritaskan bagi pegawai yang berusia dibawah 44 tahun tetapi tingkat pendidikan dan masa kerja tidak perlu menjadi pertimbangan pokok, hal ini untuk lebih meningkatkan penggunaan komputer di lingkungan kerja, untuk meningkatnya kinerja.
4. Usaha belajar mandiri perlu dilakukan pegawai kelurahan, karena dengan usaha belajar mandiri akan meningkatkan penggunaan komputer yang diharapkan mampu meningkatkan kinerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Delone William H. 1988. **Determinants of Success for Computer Usage in Small Business**, MIS Quarterly, Maret, pp. 51-61
- Ferdinand, Augusty, 2002. **Structural Equation Modeling dalam Penelitian Manajemen**. Aplikasi Model-Model Rumit Penelitian Untuk Tesis Magister & Disertasi Doktor, Fakultas Ekonomi UNDIP
- Ferguson Colin, Nevell Paul, 1996. **The Relationship Between Machine Enjoyment, Computer Attitude And Computer Usage: Some Further Refinements**, Accounting and Finance, May, pp. 113 -125
- Ferguson Colin, 1997. **The Effects of Microcomputer on The Work of Professional Accountants**, Accounting and Finance, 37, pp. 41 -67
- Foner Carole, Nour Mohamed, Luo Xiaolin, Kim Jootae. 1991. **The Impact of Computer Usage on the Perceptions of Hospital secretaries**. The Health Care Supervisor.
- Ghozali Imam, Fuad. 2005. **Structural Equation Modeling**, Teori, Konsep dan Aplikasi Dengan Program Lisrel 8.54, Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang
- Gujarati, Damodar, 1995, **Basic Economics**, 3rd Edition, McGraw Hill Inc, New York
- Igbaria Magid, Parasuraman Saroj. 1989. **A Path Analytic Study of Individual Characteristics, Computer Anxiety and Attitudes toward Microcomputers**, Journal of Management, vo. 15, No. 3, pp. 373-388
- Igbaria Magid, Zinatelli Nancy, Cragg Paul, Cavaye Angele L.M. 1997. **Personal Computing Acceptance Factors in Small Firms: A Structural Equation Model**, MIS Quarterly, September, pp. 279 - 302
- Indriantono, K, dan Supomo. 1999. **Metode Penelitian**, Edisi Pertama, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- Istijanto. 2005. **Riset Sumber Daya Manusia** , Edisi Pertama, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- Krietner Robert, Kinicki Angelo. 2003. **Perilaku Organisasi**, Edisi Pertama, Salemba Empat, Jakarta
- Malhotra. 1996. **Manajemen Sumber Daya Manusia**. Edisi Pertama, Penerbit Ganesa, Bandung
- Mangkuprawira Sjafri. 2003. **Manajemen Sumber Daya Manusia Strategik**. Edisi Kedua, Penerbit Ghalia Indonesia, Jakarta
- Mathis Robert L., Jackson John H. 2001. **Manajemen Sumber Daya Manusia** Buku 1. Edisi Pertama, Penerbit Salemba Empat, Jakarta
- Mathis Robert L., Jackson John H. 2002. **Manajemen Sumber Daya Manusia** Buku 2. Edisi Pertama, Penerbit Salemba Empat, Jakarta
- Mc.Leod Jr. 2002. **Management Information System**, 8th Edition, Prentice Hall
- Pramudi Tyas Catur, 2009, **Pengaruh karakteristik Pegawai terhadap Penggunaan Komputer Karyawan Administrasi UDINUS**, Majalah Ilmiah Dian Nuswantoro, Semarang
- Raymond Louis., 1988, **The Impact of Computer Training on Attitudes and usage Behavior of Small Business Managers**, Journal of Small Business Manajemen, Vol.26, No.3, pp. 8-13.
- Robbins Stephen P. 2002. **Perilaku Organisasi**. Edisi Kelima, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Singarimbun, Masri. 1995. **Pengantar Statistika Lanjutan**. Edisi Empat, Penerbit LP3ES, Jakarta.
- Sugiyono. 2002. **Metode Penelitian Bisnis**. Edisi Keempat, CV Alfabeta, Bandung.
- Zeffane Rachid. 1994. **Computer Usage and Job Satisfaction**. Information Management & Computer Security, Vol. 02 No. 2, pp. 10-22.