

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kondisi umum DIY yang cenderung lebih kecil (secara perwilayahan) bila dibandingkan dengan provinsi- provinsi lain yang ada di Indonesia. Daerah Istimewa Yogyakarta terdiri dari 4 kabupaten dan 1 kota, DIY merupakan salah satu provinsi yang kuat dibidang pendidikan, pariwisata dan budaya. Reformasi birokrasi dan *e-government* menjadi unggulan dalam beberapa tahun terakhir ini. DIY juga merupakan salah satu provinsi dengan presentase pengakses internet sangat tinggi di Indonesia yaitu menduduki peringkat ke 4. Hal tersebut didukung dengan baiknya infrastruktur di beberapa daerah di DIY untuk mengakses internet atau TIK yang baik di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Dilihat dari sebaran infrastruktur internet di DIY terdapat beberapa daerah yang pesebaran infrastruktur yang masih belum merata di DIY, walaupun DIY salah satu daerah pengakses internet terbesar di Indonesia, seperti daerah Gunung Kidul yang yang infrastruktur internet nya masih sangat lemah yang berdampak pada kurangnya pengguna internet di kabupaten Gunung Kidul. Hal tersebut masih menjadi pr Pemprov DIY untuk meratakan penyebaran infrastruktur internet di DIY.

Mengutip dari website resmi Dinas Kelautan dan Perikanan DIY dalam pengembangan *E-GOVERNMENT* di DIY Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Yogyakarta : penetrasi internet di

Yogyakarta berada pada ranking ke 2 setelah DKI yaitu sekitar 35%. Pengguna internet di kabupaten Gunung Kidul atau warga yang mengakses internet di tiga bulan terakhir tercatat hanya 16,51% (paling rendah di DIY). Menurut hasil pemeringkatan *e-government* di tahun 2012 yang diadakan oleh Kemenkominfo RI DIY berada di peringkat ke 4. Dengan mempertimbangkan kekuatan, kelemahan, peluang dan tantangan serta kebutuhan masyarakat DIY serta perkembangan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), maka visi masa depan DIY yang didorong teknologi informasi adalah mewujudkan *Jogja Cyber Province*. Pelaksanaan pembangunan Pemerintah Propivinsi DIY pada tahun 2005 bertema “Pemantapan *E-Government* guna menunjang pemerintahan yang transparan, bersih dan efisien dalam rangka peningkatan pelayanan dan kesejahteraan masyarakat yang berkelanjutan”. Dengan tema tersebut maka Pemerintah Provinsi DIY menetapkan kebijakan pengembangan penerapan *Information and Communication Technology* (ICT) untuk mewujudkan *Jogja Cyber Province* (JCP) menjadi suatu hal yang perlu mendapatkan prioritas utama. Pengembangan TIK itu sendiri akan menunjang kegiatan operasional dan administrasi pemerintahan dalam rangka meningkatkan kualitas pelayanan publik yang di implementasikan dalam bentuk pengembangan *website*. Secara makro diwujudkan dalam pembangunan *E-Government* di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, melalui *Jogja Cyber Province* (JCP).

Strategi implementasi *e-government* di Pemda DIY dilakukan dengan pendekatan “tiga bola”, pendekatan kebijakan, SDM dan kelembagaan. Pendekatan kebijakan meliputi sinkronisasi investasi TIK Nasional,

fiskal multiyears dan multiyears kontrak, dan penggunaan komponen TIK lokal (industri TIK). Pendekatan SDM dilaksanakan dengan meningkatkan kualitas SDM TIK dengan kerjasama R dan D (Reserch dan Development) institusi pendidikan; dan meningkatkan kualitas SDM TIK untuk industri TIK.

Pendekatan Kelembagaan dilaksanakan dengan penguatan unit pengelola TIK di lembaga-lembaga pemerintah dan penguatan lembaga koordinator program strategis TIK dan *cyber security* nasional. Kedepannya pemerintah daerah dalam menyelenggarakan *e-government* tidak perlu membangun dan mengembangkan sumberdaya TIK sendiri-sendiri sumberdaya TIK dikonsolidasi dan dimanfaatkan bersama-sama. Akses dalam pelayanan *e-government* dapat dilakukan di mana saja, kapan saja dan dengan alat apapun yang bertujuan untuk memudahkan dan meningkatkan layanan publik. TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dituntut agar lebih memperhatikan lingkungan. TIK yang ramah lingkungan, yang mendukung konservasi sumberdaya dan lingkungan, dengan tujuan akhir yaitu menciptakan masyarakat pengguna TIK dengan dampak lingkungan yang kecil (*low environmental foot print society*).

Teknologi Informasi (TI) dimanfaatkan seoptimal mungkin dalam mendukung tercapainya visi DIY. Teknologi Informasi dimanfaatkan untuk mencapai Pemda DIY yang katalistik dalam mendukung terwujudnya masyarakat DIY yang mandiri. Sehingga ke depan DIY menjadi Pemda yang berbasis TI sekaligus masyarakatnya. Pada dasarnya Pengembangan Digital Government Services (DGS) merupakan salah satu bentuk transformasi birokrasi (perubahan sistem tata kerja pemerintahan) dengan memanfaatkan teknologi informasi. Untuk tahun 2011-

2015, layanan berbasis Digital Unggulan Pemda DIY meliputi 11 bidang diantaranya (1) bidang Tenaga Kerja dan Transmigrasi; (2) Bidang Kesehatan; (3) Bidang Kerjasama dan Penanaman Modal; (4) Bidang Pendidikan, Pemuda dan Olah Raga; (5) Bidang Kebudayaan; (6) Bidang Pertanian; (7) Bidang Tata Ruang dan Prasarana Wilayah; (8) Bidang Pariwisata; (9) Bidang Kelautan dan Perikanan; (10) Bidang Perhubungan, Komunikasi dan Informatika; dan (11) Bidang Perindustrian, Perdagangan, Koperasi dan UKM.

Seiring perkembangan zaman yang semakin maju dan menuntut segala aspek kehidupan untuk lebih cepat dan instan membuat pemerintah untuk mengikuti arus perkembangan zaman tersebut, dimana pemerintah dituntut juga untuk melekat internet atau menerapkan konsep *e-government* dalam setiap lini atau aspek pemerintahan hal itu bertujuan tidak hanya untuk mengikuti arus perkembangan zaman namun juga untuk menunjang pemerintahan yang transparan, bersih dan efisien dalam rangka peningkatan pelayanan yang diberikan pemerintah kepada masyarakat dan kesejahteraan masyarakat yang berkelanjutan. Maka dalam hal tersebut pemerintah DIY menerapkan kebijakan pengembangan *Information and Communication Technology (ICT)*.

ICT ini sendiri untuk menunjang keberhasilan pemerintah dalam menerapkan *e-government* karena dengan diterapkannya kebijakan pengembangan ICT pada pemerintahan maka pemerintah itu sendiri sudah berinvestasi untuk memajukan daerahnya. Kemajuan teknologi informasi terjadi sedemikian pesatnya sehingga data, informasi, dan pengetahuan dapat diciptakan dengan teramat sangat cepat

dan dapat segera disebarkan keseluruh lapisan masyarakat diberbagai belahan dunia dalam hitungan detik.

DIY sendiri sudah cukup lama menerapkan *e-government* dalam pemerintahannya. Hal itu dapat dilihat dari ide atau pemikiran pengembangan *e-government* DIY yang difokuskan pada beberapa hal, seperti kesesuaian visi dan strategi pengembangan DIY. Visi pengembangan DIY mengarah pada pembangunan DIY sebagai pusat pendidikan, pusat budaya, dan daerah tujuan wisata. Strategi pembangunan DIY jangka menengah meliputi empat butir, yaitu : (1) menanggulangi pengangguran dan kemiskinan dengan menciptakan lapangan kerja dan usaha bagi masyarakat miskin, (2) menyiapkan perangkat lunak dan perangkat keras serta aparatur pemerintah dalam rangka pelaksanaan otonomi daerah, (3) menjamin kehandalan ketahanan pangan yang merta kepada segenap masyarakat diwilayah DIY, dan (4) mengantisipasi dan menanggulangi dampak bencana, baik bersifat fisik maupun non fisik yang terencana dengan baik. Contoh lain bahwa DIY sudah menerapkan *e-government* adalah dengan adanya pembangunan berbagai sistem informasi di beberapa instansi serta tersedianya pusat layanan satu atap.

Seperti yang sudah penulis sebutkan diatas didalam strategi pembangunan DIY jangka menengah disitu menyebutkan bahwa pemerintah DIY menyiapkan perangkat lunak dan perangkat keras untuk menunjang penggunaan teknologi dan informasi di pemerintahan DIY dan hal tersebut sudah terbukti dengan adanya pengadaan atau penyediaan elektronik ataupun komputer beserta penunjangnya untuk menunjang kemudahan para aparatur negara ataupun ASN untuk melakukan

pelayanan publik ataupun menjalankan pemerintahan, selain itu pemerintah juga mengadakan seminar ataupun kajian dan pelatihan bagi asn yang membutuhkan bimbingan ataupun pelatihan untuk meningkatkan *skill* yang dimiliki asn agar tidak adanya ketidakpahaman dalam menjalankan sistem yang telah atau akan diterapkan dalam lingkup pemerintahan DIY itu sendiri.

Dalam rangka penggunaan *e-government* di DIY, gubernur DIY sendiri juga sudah mengeluarkan pergub DIY nomor 5 tahun 2006 yang berkaitan dengan pedoman dan petunjuk teknis pemanfaatan jaringan komputer di pemerintahan DIY. Hal tersebut juga sudah menjadi bukti bahwa pemerintah DIY sendiri serius untuk menjalankan *e-government* dalam pemerintahannya dan *e-government* sendiri nampaknya sudah berhasil diterapkan di DIY khususnya di beberapa daerah kabupaten yang ada di DIY seperti di Kabupaten Sleman atau di Kota Yogyakarta sendiri. Untuk contoh penggunaan *e-government* di kota Yogyakarta sendiri itu sudah ada beberapa diantaranya adalah seperti adanya infrastruktur jaringan internet yang terkoneksi dan terintegrasi, dan semua instansi di Pemkot Yogyakarta sudah memiliki komputer ataupun laptop untuk menunjang kemudahan para asn untuk menjalankan atau memberikan pelayanan publik bagi warga Kota Yogyakarta.

Hal lain yang menjadi bukti bahwa pemerintah DIY sudah menjalankan *e-government* adalah masih masing-masing instansi di Pemrov DIY sudah memiliki website pemerintahan sendiri yang mana masing-masing website pemrov DIY memberikan penjelasan akan instansi pemerintahan yang ada di DIY, website pemerintah tersebut sudah menawarkan atau menjelaskan data atau informasi yang terdapat pada menu serta sub domainnya. Bukti nyata lainnya bahwa DIY adalah

pengguna *e-government* dalam pemerintahannya adalah dengan adanya aplikasi “Jogja Istimewa” yang mana aplikasi ini sangat membantu warga/masyarakat dan wisatawan yang berkunjung ke DIY.

Aplikasi Jogja Istimewa ini memberikan fitur yang sangat lengkap akan informasi yang ada DIY, fitur lengkap yang dimaksud adalah warga atau wisatawan akan mudah menemukan hal yang hendak dicarinya dengan satu klik aplikasi saja, seperti fitur Jogja Wisata didalam fitur ini terdapat beberapa pilihan informasi seperti wisata yang ada di DIY, selanjutnya ada fitur Hotel, fitur ini memberikan daftar lengkap hotel yang ada DIY, selanjutnya Kuliner, dan Fitur Kerajinan yang menawarkan informasi akan Kerajinan yang ada di DIY, selanjutnya ada fitur Jogja Budaya, didalam fitur ini menjelaskan sejarah yang ada di DIY, Jogja Layanan Publik, fitur ini mungkin di peruntungkan bagi masyarakat DIY yang membutuhkan informasi mengenai pelayanan publik yang ada di DIY, selanjutnya terdapat jogja sehat didalam fitur Jogja Layanan Publik ini, didalam menu Jogja Sehat ini menampilkan informasi mengenai pusat kesehatan publik yang ada di DIY.

Selain itu terdapat menu lokasi SPBU dan lokasi ATM yang ada di DIY. Fitur selanjutnya adalah Jogja Bisnis didalam fitur ini memberikan informasi UKM maupun pasar modern atau tradisonal yang ada di DIY. Jogja Belajar memberikan fitur informasi mengenai daftar universitas maupun sekolah dari tingkatan SD sampai SMA yang ada di DIY. Dan fitur terakhir yang membuat aplikasi JOGJA Istimewa ini menjadi semakin keren adalah dengan danya fitur Jogja360, maksud dari fitur ini adalah kita dapat melihat daerah daerah atay objek wisata yang ada di

DIY dengan gambar atau video secara langsung dengan sisi tarik 360 derajat, dalam fitur ini kita dapat menggeser gambar ataupun video yang sedang kita lihat untuk melihat sisi lain atau sudut lain kota atau objek wisata yang sedang kita lihat di dalam aplikasi Jogja istimewa ini.

Aplikasi yang sangat bermanfaat bagi warga DIY ataupun wisatawan ini diluncurkan oleh Pemprov DIY pada tanggal 21 september 2015, dari tahun ketahun Pemprov DIY sudah semakin mempercanggih ataupun memperbaharui setiap fitur yang ada di aplikasi Jogja Istimewa ini, sebelumnya aplikasi ini hanya dapat di unduh oleh pengguna android saja namun seiring berjalannya waktu pemerintah juga menyediakan aplikasi ini didalam perangkat atau pengguna IOS sehingga sudah dapat diunduh di dua jaringan lunak yang sangat populer tersebut. Dalam membuat aplikasi yang sangat memudahkan warga DIY ataupun wisatawan ini Pemprov DIY menggandeng PT. Gamatechno Indonesia untuk menciptakan sebuah platform yang dapat mengenalkan DIY secara digital kepada masyarakat luas. Aplikasi “Jogja Istimewa” ini bersifat panduan untuk menikmati dan menjelajahi DIY. Dan seperti yang sudah saya jelaskan diatas didalam aplikasi Jogja Istimewa ini memberikan informasi update dan lengkap tentang kota Yogyakarta bahkan DIY yang meleiputi pariwisata, sejarah, dan budaya yang ada di DIY serta informasi informasi penting lainnya.

Menurut data yang didapat penulis dari Diskominfo DIY data pengunduh aplikasi “Jogja Istimewa” per Januari sampai Desember 2018 ada sebanyak 33.178 pengunduh, sedangkan data pengguna aplikasi “Jogja Istimewa” dari Januari hingga Desember 2018 ada sebanyak 37.510, dan data pengguna aktif aplikasi

“Jogja Istimewa” dari bulan Januari sampai Desember 2018 ada sebanyak 9.755 pengguna aktif. Dari data diatas dapat dilihat terdapat *gap* atau perbedaan yang sangat signifikan antara jumlah pengunduh dan pengguna aktif, hal tersebut menjadi permasalahan yang cukup serius untuk diskominfo DIY ataupun pihak pengembang untuk dapat menyeimbangkan pengguna aktif aplikasi “Jogja Istimewa” dengan jumlah pengunduh. Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat masalah yang cukup serius dalam penggunaan aplikasi “Jogja Istimewa” oleh masyarakat DIY atau pun wisatawan.

Dari hasil pembahasan yang sudah dijelaskan di atas terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi penerimaan seseorang terhadap teknolog yang pertama adalah persepsi tentang kemudahan penggunaan, persepsi terhadap kemanfaatan, sikap terhadap penggunaan, kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan, dan yang terakhir adalah kondisi nyata penggunaan sistem. Dari ke 5 faktor diatas terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang dalam penggunaan aplikasi Jogja Istimewa ini, salah satu nya adalah persepsi tentang kemudahan penggunaan, pengguna cenderung menggunakan sebuah teknologi yang mudah untuk digunakan dan tidak memakan banyak waktu untuk dipelajari, selain itu teknologi yang ada juga mudah untuk dioperasikan sehingga pengguna merasa teknologi ataupun aplikasi yang bersangkutan bermanfaat untuk meringkas pekerjaan penggunanya.

Dapat disimpulkan mengapa penulis mencoba untuk meneliti “Faktor – faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi terhadap penggunaan aplikasi Jogja Istimewa Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2018”

B. Rumusan Masalah

mengacu dari latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan teknologi terhadap penggunaan aplikasi “Jogja Istimewa” di DIY Tahun 2018 ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi terhadap penggunaan aplikasi “Jogja Istimewa” di D.I Yogyakarta Tahun 2018

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi pengetahuan dan pengalaman sebagai referensi dalam pembuatan kebijakan khususnya mengenai penggunaan aplikasi “Jogja Istimewa” di D.I Yogyakarta Tahun 2018

2. Manfaat praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan bahan masukan kepada pihak-pihak terkait dalam meningkatkan penggunaan aplikasi berbasis teknologi dalam menunjang pengembangan e-government di Daerah Istimewa Yogyakarta

a. Pemerintah

penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pemerintah terkait untuk dapat melakukan evaluasi dalam menunjang penggunaan aplikasi “Jogja Istimewa”

b. Masyarakat

penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada masyarakat mengenai aplikasi “Jogja Istimewa” sehingga masyarakat dapat menggunakan aplikasi ini dengan maksimal.

c. Swasta

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pihak swasta selaku pengembang aplikasi “Jogja Istimewa”

E. Tinjauan Pustaka

Dibawah ini penulis mengambil 15 (lima belas) penelitian terdahulu yang sesuai dengan pembahasan yang akan penulis teliti yaitu tentang faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya penggunaan aplikasi “Jogja Istimewa” di DIY Tahun 2018.

Tabel 1.1. Tinjauan Penelitian Terdahulu

NO	NAMA	JUDUL	HASIL
1	Enceng dan Anto Hidayat	peningkatan layanan publik melalui <i>smart governance</i> dan <i>smart mobility</i>	Enceng dan Anto Hidayat dalam “peningkatan layanan publik melalui <i>smart governance</i> dan <i>smart mobility</i> ” mengatakan bahwa dilihat dari dimensi <i>smart governace</i> dan <i>smart mobility</i> ada perubahan dalam hal kuantitas dan kualitas layanan. Perbaikan layanan RSUD, akses

			penilaian online terhadap kinerja aparaturnya menjadi bukti bahwa ada perubahan layanan publik dari aspek <i>smart governance</i> . Ditambah dengan pendirian Bandung Command Center dimana berbagai aplikasi yang terkait dengan <i>smart city</i> dapat diakses dari tempat tersebut
2	Aristakus Didimus Rumpak, Msi	Kajian Pemakaian Website Jakarta smart city terhadap kepercayaan masyarakat pada pemerintah Provinsi DKI Jakarta	Aristakus Didimus Rumpak, Msi dalam jurnal yang berjudul "Kajian Pemakaian Website Jakarta smart city terhadap kepercayaan masyarakat pada pemerintah Provinsi DKI Jakarta" mengatakan bahwa Jakarta <i>smart city</i> adalah penerapan konsep kota cerdas dengan pemanfaatan teknologi dan komunikasi untuk mewujudkan pelayanan masyarakat lebih baik. Konsep <i>smart city</i> juga akan lebih meningkatkan partisipasi masyarakat dan pemerintah dalam memanfaatkan data, aplikasi, memberikan masukan maupun kritikan secara mudah
3	Syahbudin S.kom	Analisis Penerapan <i>Smart City</i> dan <i>Internet Of Things (IOT)</i> di Indonesia	Syahbudin S.kom dalam jurnal yang berjudul "Analisis Penerapan <i>Smart City</i> dan <i>Internet Of Things (IOT)</i> di Indonesia" dalam jurnal tersebut berisi bahwa pengembangan infrastruktur berbasis IOT akan memberikan kemudahan pada pengembangan smart city di Indonesia, untuk menciptakan tata kota berbasis smart city, ada baiknya pemerintah kota di Indonesia lebih berfokus pada salah satu indikator smart city saja. Kerjasama yang ada pada semua stakeholder akan mempercepat terciptanya <i>smart city</i> .

4	T. Fahrul Gafar, S.IP.,M.SI	Pemanfaatan TIK <i>e-gov</i> dalam pelayanan publik di Disdukcapil kota Pekanbaru	Dalam penelitian yang dibahas dalam Jurnal ini menyebutkan bahwa ada beberapa tindakan yang dilakukan disdukcapil kota pekanbaru untuk meningkatkan performa ataupun pemanfaatan TIK guna meningkatkan kualitas pelayanan disdukcapil kota Pekanbaru guna memberikan pelayanan yang optimal bagi warga kota Pekanbaru
5	Edi Arif Sosiawan	Tantangan dan Hambatan Dalam Implementasi <i>e-government</i> di Indonesia	Dalam jurnal yang ditulis Edi Arif Sosiawan ini dia menjelaskan hambatan dan tantangan yang dihadapi Indonesia dalam menerapkan <i>e-government</i> selain itu jurnal ini juga menjelaskan faktor faktor dan indikator yang dapat menjadikan Indonesia dapat dengan mudah untuk pengimplementasian <i>e-government</i> .
6	Irfani Ahmad dan Marini Wulandari	Kelembagaan <i>e-government</i> sebagai pendukung <i>smart governance</i>	Dalam jurnal ini penulis menjelaskan focus area untuk mendukung <i>smart governance</i> selain itu didalam jurnal ini juga membahas mengenai bagaimana membentuk kelembagaan <i>e-governance</i> yang efektif dan efisien.
7	Vita Elysia, Ake Wihadanto, Sumartono	Implementasi <i>E-Government</i> Untuk Mendorong Pelayanan Publik yang Terintegrasi di Indonesia	Jurnal yang saya kuti ini membahas mengenai kegiatan yang dilakukan pemerintah untuk mendorong pelayanan public yang lebih terintegrasi yang didukung dengan teknologi dan informasi yang utamanya dalam rangka memberikan pelayanan yang baik dan lebih efisien bagi penerima pelayanan tersebut itu sendiri.
8	Ridwan Sutriadi, ST, MT, Phd	Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi	Dalam tesis yang saya kutip ini menjelaskan dan memaparkan faktor faktor apa saja yang

		Implementasi Kebijakan <i>Smart Government</i> di Kota Bukittinggi	mempengaruhi implementasi <i>smart government</i> di kota Bukittinggi, selain itu juga dalam tesis ini juga menjelaskan bahwa kota Bukittinggi sudah memenuhi indikator sebagai kota dengantingkat inisiasi sehingga memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai kota cerdas.
9	Rini Rachmawati, Elvandio Ramadhan, Amandita Ainur Rohmah	Aplikasi <i>smart province</i> “Jogja Istimewa” : Penyediaan Informasi Terintegrasi dan Pemanfaatannya	Menurut jurnal yang ditulis oleh Rini Rachmawati, elvandio dan amandita ini menjelaskan bahwa aplikasi “Jogja Istimewa” merupakan sebuah media digital informasi DIY yang berbasis <i>mobile application</i> sebagai panduan bagi warga DIY dan wisatawan mengenai informasi yang ada di DIY. Aplikasi berbasis mobile ini tidak hanya menyediakan data atau informasi berbasis deskriptif namun juga visual yang mana hal tersebut dapat memudahkan para wisatawan atau warga DIY itu sendiri untuk mengakses atau mencari informasi yang hendak didapatkan.
10	Eko Priyo Purnomo S.IP., M.Si., M.Res., ph.D	Penerapan E-Government sebagai suatu layanan yang membantu kerja pemerintah dalam pelayan publik (studi kasus pelayanan SI UPIK di kota Yogyakarta)	E-government hadir untuk memfasilitasi berbagai hal dengan menjawab berbagai tantangan saat ini, aksesnya memfasilitasi pemerintah terhadap masyarakat. E-government dapat berkoordinasi dan juga berintegrasi, yang dapat digunakan oleh pemerintah untuk memfasilitasi proses pembuatan kebijakan. Karena e-governement hadir dalam platform ramah, yang dapat diperoleh oleh komunitas kapan saja, di mana saja, dan oleh siapa saja. Melalui e-government itu sendiri, masyarakat dapat

			berpartisipasi aktif dalam pemerintah dan juga melakukan pengawasan. Dengan demikian pemerintah akan didorong untuk menjadi lebih baik, akuntabel, dan juga transparan kepada masyarakat.
11	Firdaus Masyhur	Penelitian e-government di Indonesia : studi literatur sistematis dari perspektif dimensi pemerangkapan e-government Indonesia (PeGI)	Dalam jurnal yang di tulis oleh Firdaus Masyhur ini menerangkan bahwa penerapan e-government di Indonesia bukanlah sebuah tren positif karena masih banyak daerah di Indonesia yang belum menggunakan e-government dalam menjalankan pemerintahan di sebuah daerah. Hal itu karena kurangnya lembaga penelitian dan pengembangan dalam memberikan masukan dalam mengoptimalkan investasi.
12	Loura Hardjaloka	Studi penerapan e-government di Indonesia dan negara lainnya sebagai solusi pemberantasan korupsi di sektor publik	Indonesia salah satu negara yang menggunakan e-government untuk melawan korupsi, selain itu didalam jurnal ini juga menjelaskan mengenai studi perbandingan penerapan e-gov di Indonesia dengan negara lainnya, tentu ada beberapa perbedaan yang sangat mencolok seperti di Indonesia sendiri masih banyak daerah yang belum menerapkan e-gov hal tersebut dikarenakan belum meratanya pembangunan jaringan telekomunikasi ataupun internet untuk menunjang e-gov itu sendiri, berbeda dengan negara maju atau berkembang lainnya banyak negara atau daerah diluar negri yang sudah berhasil meratakan penyebaran e-gov di negaranya.

13	Yusrida muflihah, Tony dwi susanto	Faktor yang mempengaruhi warga dan pemerintah dalam mengadopsi e-government : sebuah ulasan sistematis	Dalam jurnal ini berfokus pada faktor yang mempengaruhi warga dan pemerintah dalam menerapkan e-government, hal tersebut karena adanya manfaat yang sangat signifikan terhadap warga itu sendiri dan pemerintah
14	Sutaryo, indra sipahutar	Faktor-faktor penentu implementasi e-government pemerintah daerah di Indonesia	Dalam jurnal ini penulis menjelaskan faktor penentu implementasi e-government pada pemerintah daerah di Indonesia, selain itu juga penulis menjelaskan faktor yang menjadi penghambat dan tantangan penerapan e-government di Indonesia seperti keterbatasan sarana dan prasarana yang menjadi salah satu hambatan untuk menerapkan e-government di daerah daerah di Indonesia
15	Eko Priyo Purnomo S.IP., M.Si., M.Res., ph.D	Implementasi <i>smart government</i> dalam pelayanan informasi publik di Kota Yogyakarta	Dalam jurnal ini menjelaskan bahwa bagaimana aplikasi “Jogja Istimewa” ini menjadi sarana informasi bagi para wisarawan dan warga untuk mendapatkan informasi mengenai pariwisata, ataupun pelayanan yang ada di DIY.

F. Kerangka Teori

1. *Smart City*

Konsep *smart city* terkenal dikembangkan sebagai salah satu konsep penataan kota-kota di dunia seiring dengan berkembangnya teknologi. Awal tumbuhnya konsep ini yaitu pada tahun 1990an dimana koneksi internet mulai mendunia seak di perkenalkan tahun 1960an. Perkembangan berikutnya pada tahun 2000, dimana perkembangan teknologi komunikasi telah berkembang

menjadi sangat mudah yang mana masyarakat dengan mudahnya mengakses informasi dari pemerintah. Berikutnya pada tahun 2004 dan 2005

Pengertian smart city menurut beberapa ahli:

A. Menurut Washburn.D, dkk, smart city didefinisikan sebagai penggunaan teknologi komputasi yang cerdas untuk mengintegrasikan komponen-komponen penting seperti infrastruktur dan layanan kota.

B. Yang (2012), definisi *smart city* yaitu, area perkotaan yang menciptakan pembangunan ekonomi berkelanjutan dan kualitas hidup yang tinggi bagi warganya dengan meningkatkan 6 hal pokok (pemerintah, ekonomi, lingkungan, kualitas hidup, sumber daya manusia, transportasi) yang dapat dilakukan dengan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi yang kuat.

Dalam *smart city* terdapat beberapa dimensi, salah satunya adalah *smart government* yang mana *smart government* menjadi tolak ukur atau kunci dalam pelaksanaan *smart city*.

2. *Smart Government*

Smart government atau pemerintahan yang pintar merupakan kunci utama dalam pelaksanaan *smart city*. *Smart government* merupakan dimensi yang terkait dengan tata kelola pemerintahan. Pemerintah yang pintar merupakan pemerintah yang peduli dan transparan terhadap rakyatnya, itu dapat meningkatkan kepercayaan dan kemauan masyarakat terhadap pemerintahnya.

Dengan adanya kerjasama antara pemerintah dengan masyarakat diharapkan akan mewujudkan tata kelola dan terjalannya pemerintah yang bersih, jujur, adil dan demokrasi serta terwujudnya layanan publik yang lebih baik.

Budi Rianto dkk (2012:54) memaparkan bahwa *smart government* merupakan bentuk aplikasi pelaksanaan tugas dan tata laksana pemerintahan menggunakan teknologi telematika atau teknologi informasi dan komunikasi. Sedangkan menurut *the world bank group* (Falih Suaedi, Bintoro Wardianto 2010;54) *smart government* adalah upaya pemanfaatan informasi dan teknologi komunikasi untuk akuntabilitas pemerintah dalam memberikan pelayanan publik secara lebih baik. *Smart government* adalah konsep atau langkah lanjutan dari *e-government* dengan memanfaatkan teknologi dan inovasi yang digunakan oleh pemerintah untuk kinerja yang lebih baik.

Menurut Boyd Cohen Smart Wheel (Cohen, 2012) terdapat 3 variabel *smart government*, yaitu: layanan online, infrastruktur, dan pemerintahan terbuka. Pada layanan online dapat dilihat dari prosedur online dan pembayaran elektronik. Sedangkan pembayaran elektronik, dilihat dari cakupan sensor dan layanan kesehatan dan keselamatan yang terintegrasi. *Smart government* menyangkut salah satu unsur terpenting dalam perkotaan yaitu Badan/Instansi Pemerintahan yang dikembangkan berdasarkan fungsi Teknologi Informasi agar dapat diakses oleh yang berkepentingan secara efektif dan efisien. Sama seperti fungsi dasar dari pemerintahan yaitu mengelola semua aspek informasi data yang berkaitan dengan perkotaan termasuk didalamnya ada masyarakat, infrastruktur , jaringan, sumberdaya, kebijakan , perekonomian , dan

lingkungan. dalam kaitannya dengan konsep smart government semua informasi data yang diatas dikonversikan dalam bentuk digital agar dapat di simpan dalam suatu "database" yang nantinya dapat diakses oleh yang berkepentingan melalui jaringan online dimana saja dan kapan saja. (Bappenas, 2015)

3. *E-Government*

a) *Pengertian e-government*

Menurut The World Bank Group (Falih Suaedi, Bintoro Wardianto 2010:54), *E-Government* ialah sebagai upaya pemanfaatan informasi dan teknologi komunikasi untuk meningkatkan efesiensi dan efektivitas, transparansi dan akuntabilitas pemerintah dalam memberikan pelayanan publik secara lebih baik. Kemudian menurut Depkomenfo (Samodra Wibawa 2009:114), mendefinisikan *E-Goverment* adalah pelayanan publik yang diselenggarakan melalui situs pemerintah dimana domain yang digunakan juga menunjukkan domain pemerintah Indonesia yakni (go.id). Menurut Clay G. Weslatt (15 Agustus 2007) dalam website, *E-Goverment* adalah menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mempromosikan pemerintah yang lebih efisien dan penekanan biaya yang efektif, kemudian fasilitas layanan terhadap masyarakat umum dan membuat pemerintah lebih bertanggung jawab kepada masyarakat. Menurut Bank Dunia (Samodra Wibawa 2009:113), *E-Government* adalah penggunaan

teknologi informasi oleh instansi pemerintah seperti wide area Networks (WAN) internet, mobile computing, yang dapat digunakan untuk membangun hubungan dengan masyarakat, dunia usaha dan instansi pemerintah lainnya.

Sedangkan dalam buku *E-Government In Action* (2005:5) menguraikan *E- Government* adalah suatu usaha menciptakan suasana penyelenggaraan pemerintah yang sesuai dengan objektif bersama (Shared goals) dari sejumlah komunitas yang berkepentingan, oleh karena itu visi yang dicanangkan juga harus mencerminkan visi bersama dari pada stakeholder yang ada misalnya :

1. Memperbaiki produktifitas dan kinerja operasional pemerintah dalam melayani masyarakatnya;
2. Mempromosikan pemerintah yang bersih dan transparans;
3. Meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat meluli kinerja pelayanan publik;
4. Menjamin terciptanya penyelenggaraan negara yang demokratis;

Karena visi tersebut berasal “Dari, Oleh dan Untuk” masyarakat atau komunitas dimana *E-Government* tersebut diimplementasikan, maka masanya akan sangat bergantung pada situasi dan kondisi masyarakat setempat. Sebagaimana

dikemukakan diatas bahwa *E-Government* adalah upaya untuk penyelenggaraan pamerintah yang berbasis elektronik dalam rangka meningkatkan kualitas pelayanan publik secara efektif dan efisien.

Dari pengertian diatas dapat diartikan bahwa *E-Government* merupakan proses pemanfaatan teknologi informasi sebagai alat untuk membantu manjalankan sistem pemerintah secara efesien. Ada hal utama yang dapat kita tarik dari pengertian *E-Government* diatas, yaitu:

- a. Penggunaan teknoligi informasi (internet) sebagai alat baru;
- b. Tujuan pemanfaatannya sehingga pemerintah dapat berjalan secara efektif, efesien dan produktif dalam penggunaan teknologi internet, seluruh proses atau prosedur yang berbelit-belit dapat dipangkas.

4. *Technology Acceptance Model* (TAM)

Technology Acceptance Model atau TAM adalah konsep yang baik untunk menggambarkan perilaku pengguna atau kepuasan pelanggan. Banyak perusahaan ataupun instansi tertentu yang menggunakan aplikasi ini untuk menggambarkan atau menjelaskan perilaku pengguna pada aplikasi yang dibuat perusahaan atau instansi tertentu.

Teori ini pertama kali dicetuskan oleh Davis M pada tahun 1986 dan dikembangkan kembali oleh beberapa ilmuwan seperti Adam et al tahun 1992, serta Venkatesh dan Davis tahun 2000

a. Faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi

Penerimaan seseorang dalam teknologi menimbulkan reaksi yang berbeda beda dalam sikap dan perilaku pengguna. Perasaan menerima atau menolak muncul menjadi dimensi sikap terhadap penggunaan sistem informasi. Menurut Davis dalam (Arief Wibowo, 2008) dalam *Technology Acceptance Model* ini terdapat 5 faktor yang mempengaruhi seseorang dalam menerima teknologi, diantaranya adalah :

1. Persepsi Tentang Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease Of Use*)

Persepsi tentang kemudahan penggunaan sebuah teknologi didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa komputer dapat dengan mudah dipahami dan digunakan.

Beberapa indikator kemudahan penggunaan teknologi informasi, meliputi :

- a. Komputer mudah dipelajari
- b. Komputer mengerjakan perintah dari pengguna

- c. Komputer sangat mudah meningkatkan keterampilan pengguna
- d. Komputer mudah untuk dioperasikan

2. Persepsi Terhadap Kemanfaatan (*Perceived Usefulness*)

Persepsi ini didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi penggunanya.

Dimensi tentang kemanfaatan teknologi informasi meliputi :

- a. Kegunaan, meliputi dimensi : menjadikan pekerjaan lebih mudah, bermanfaat, menambah produktivitas.
- b. Efektivitas, meliputi dimensi : mempertinggi efektivitas, mengembangkan kinerja pekerjaan.

3. Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using*)

Sikap terhadap pengguna dalam TAM dikonsepsikan sebagai sikap terhadap penggunaan sistem yang berbentuk penerimaan atau penolakan sebagai dampak bila seseorang menggunakan teknologi dalam pekerjaannya.

Dalam penelitian yang dilakukan (Nasution, Fahmi Natigor 2006) menyatakan bahwa faktor sikap (*Attitude*) salah satu aspek yang mempengaruhi perilaku individu. Selanjutnya

adalah kognitif atau cara pandang (*Cognitive*), afektif (*Affective*), dan komponen yang berkaitan dengan perilaku (*Behavioral Components*).

4. Kecenderungan Perilaku Untuk Menggunakan (*Behavioral Intention to Use*)

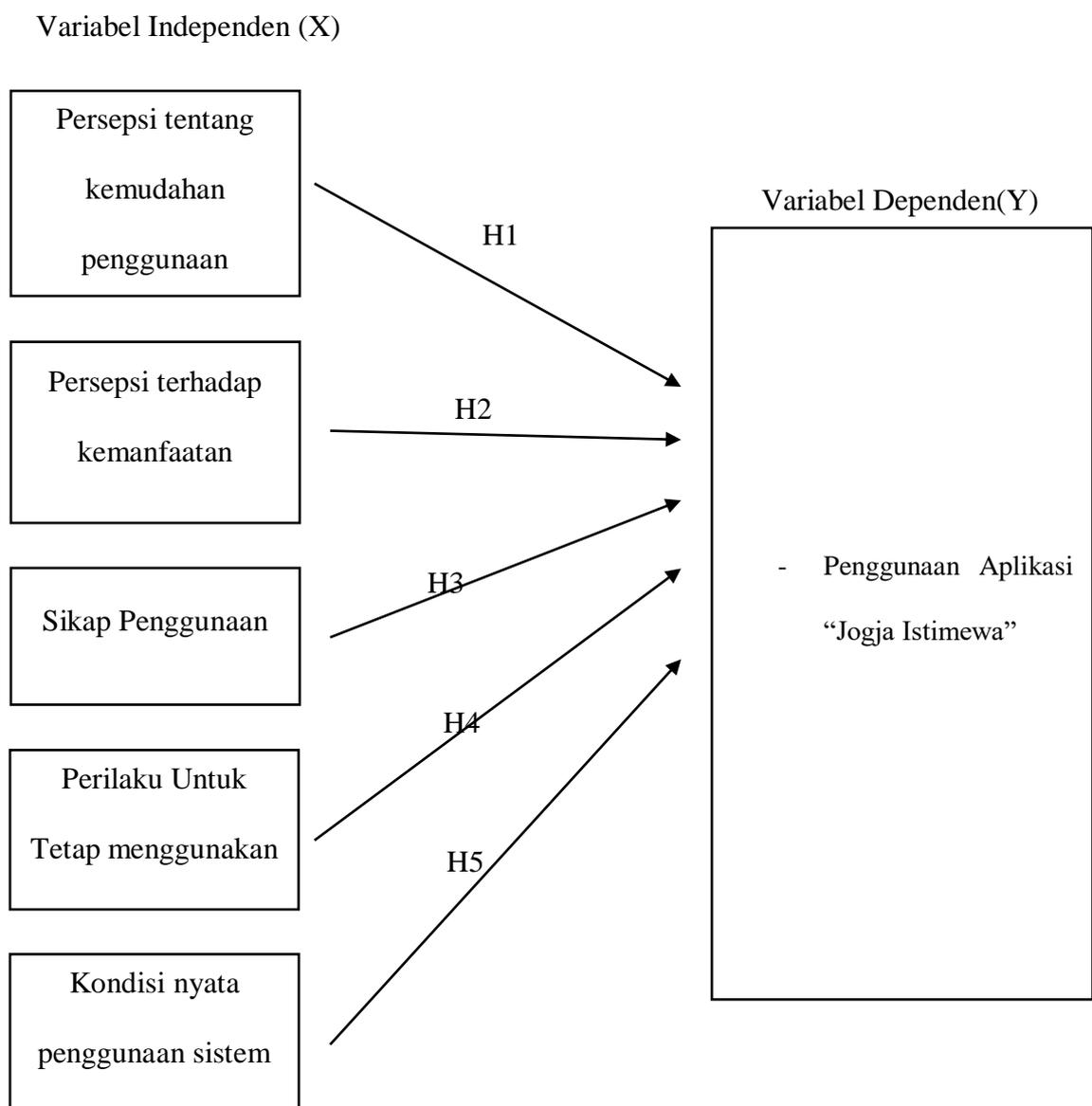
Tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatiannya terhadap teknologi tersebut, misalnya keinginan menambah *peripheral* pendukung, motivasi untuk tetap menggunakan, serta keinginan untuk memotivasi pengguna lain. Selanjutnya Malhotra, Yogesh & Galletta, Dennis F dalam *Extending The Technology Acceptance Model to Account for Social Influence* menyatakan bahwa sikap perhatian untuk menggunakan adalah prediksi yang baik untuk *Actual Usage*.

5. Kondisi Nyata Pengguna Sistem (*Actual System Usage*)

Kondisi nyata pengguna sistem di konsepkan dalam bentuk pengukuran terhadap frekuensi dan durasi waktu penggunaan teknologi. Seseorang akan puas menggunakan sistem jika mereka meyakini bahwa sistem tersebut mudah digunakan dan akan meningkatkan produktifitas mereka, yang tercermin nyata dari kondisi penggunaan.

G. Kerangka Teoritik

Gambar 1.1
Kerangka Teoritik



H. Hipotesa

H1= Kemudahan penggunaan(X1) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan aplikasi Jogja Istimewa (Y)

H2= Persepsi terhadap kemanfaatan(X2) memiliki pengaruh terhadap penggunaan aplikasi Jogja Istimewa(Y)

H3= Sikap penggunaan(X3) memiliki pengaruh terhadap penggunaan aplikasi Jogja Istimewa(Y)

H4= Perilaku untuk tetap menggunakan(X4) memiliki pengaruh terhadap penggunaan aplikasi Jogja Istimewa(Y)

H5= Kondisi nyata penggunaan sistem(X5) memiliki pengaruh terhadap penggunaan aplikasi Jogja Istimewa(Y)

I. Definisi Konseptual

Berdasarkan dengan landasan teori yang disebutkan diatas, maka dapat dirumuskan definisi konsep sebagai berikut:

1) Persepsi tentang kemudahan penggunaan

Dimana seseorang percaya bahwa teknologi atau komputer mudah untuk digunakan atau difungsikan. Kaitannya dalam penelitian ini adalah bagaimana pengguna aktif aplikasi Jogja Istimewa percaya bahwa aplikasi Jogja Istimewa adalah aplikasi yang mudah digunakan dan difungsikan sebagaimana dengan aplikasi serupa yang sudah ada.

2) Persepsi terhadap kemanfaatan

Suatu ukuran dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan memberikan manfaat bagi pengguna. Dalam hal ini pengguna aktif aplikasi Jogja Istimewa percaya bahwa aplikasi ini nantinya akan bermanfaat bagi pengguna aktif aplikasi Jogja Istimewa.

3) Sikap terhadap penggunaan

Apakah pengguna bersikap menolak atau menerima sebuah teknologi sebagai dampak seseorang menggunakan teknologi dalam pekerjaannya. Dalam skripsi ini nantinya akan menjabarkan apakah seorang pengguna aktif aplikasi Jogja Istimewa menolak atau menerima dengan adanya aplikasi Jogja Istimewa.

4) Kecenderungan perilaku untuk menggunakan

Dimana sikap pengguna terhadap teknologi dapat diprediksi dari sikap pengguna dalam menggunakan sebuah teknologi. Pada variabel ini peneliti akan menjelaskan sikap pengguna aktif aplikasi Jogja Istimewa dalam menggunakan aplikasi besutan Diskominfo DIY ini.

5) Kondisi nyata pengguna sistem

Frekuensi dan durasi pengguna dalam menggunakan sebuah teknologi dapat dikonsepsikan dalam bentuk pengukuran. Frekuensi dan durasi pengguna aktif aplikasi Jogja Istimewa dapat menjadi tolak ukur faktor faktor yang mempengaruhi penerimaan dalam hal ini aplikasi Jogja Istimewa terhadap sebuah teknologi yang ditawarkan sebuah instansi atau perusahaan.

J. Definisi Operasional

Faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi

Tabel 1.2. Definisi Operasional

No	Variabel	Indikator
1	Persepsi tentang kemudahan penggunaan	a. Fleksibilitas b. Kemudahan untuk dipelajari/dipahami c. Kemudahan untuk digunakan d. Kemudahan untuk berinteraksi
2	Persepsi terhadap kemanfaatan	a. Mempertinggi efektivitas b. Menjawab kebutuhan informasi c. Meningkatkan kinerja d. Meningkatkan efesiensi
3	Sikap Penggunaan	a. Rasa menerima b. Rasa penolakan

		c. Perasaan (afektif)
4	Perilaku Untuk Tetap menggunakan	a. Penambahan <i>software</i> pendukung b. Motivasi tetap menggunakan c. Memotivasi ke pengguna lain
5	Kondisi nyata penggunaan sistem	a. <i>Actual usage</i> b. Frekuensi penggunaan c. Kepuasan pengguna

K. Metode Penelitian

1. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis metode penelitian yang dilakukan oleh penulis merupakan penelitian campuran atau kombinasi (*mix methodology*) atau suatu langkah menggabungkan dua bentuk penelitian yaitu penelitian kualitatif dan kuantitatif. Didalam buku (Sugiyono, 2013a), Johnson dan Cristensen (2007) memberikan pendapat sebagai berikut: *Mix methode research* merupakan penggabungan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam sebuah penelitian.

Selanjutnya, Creswell (2014) dalam buku (Sugiyono, 2013), juga memberikan definisi sebagai berikut: *Mix methods research* merupakan sebuah metodologi yang memberikan dugaan filosofis untuk menunjukkan petunjuk dalam cara pengumpulan data dan menganalisis data serta adanya perpaduan antara pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan melalui beberapa fase proses penelitian.

Didalam buku (Sugiyono, 2011) , *mix methods* merupakan metode penelitian dengan mengkombinasikan metode kualitatif dengan kuantitatif yang digunakan secara bersamaan dalam penelitian yang selanjutnya dapat diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliable dan objektif.

Penulis dalam pembuatan penelitian ini menggunakan teknik campuran bertahap atau *Sequential Mix Methode*. Menurut Cresswell (2010) dalam buku (Sugiyono, 2013), strategi dalam *mixed methods* adalah:

Strategi eksplanatoris sekuensial (*Sequential Explanatory Strategy*) Merupakan strategi penelitian yang menggunakan pengumpulan data dengan tahap pertama yaitu menganalisis dan mengumpulkan data kuantitatif yang kemudian diikuti oleh menganalisis dan mengumpulkan data kualitatif dengan berdasarkan pada hasil awal data kuantitatif.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Dinas Komunikasi dan Informasi DIY yang beralamat di jl. Brigjen Katamso, Keparakan, Mergangsan, Kota Yogyakarta. Yang mana aplikasi “Jogja Istimewa” ini berada di bawah arahan Diskominfo DIY, dan di DIY untuk mewawancarai 10 orang pengguna aktif aplikasi Jogja Istimewa, Penelitian diambil DIY sebagai lokasi penelitian karena menurut jumlah data yang didapat peneliti bahwa pengguna aktif aplikasi jogja istimewa ini lebih banyak di DIY, selain itu sebagai tempat lahirnya aplikasi Jogja Istimewa DIY juga salah satu provinsi pengakses internet tertinggi di Indonesia sehingga hal hal diatas menjadi acuan peneliti untuk melakukan penelitian di DIY.

3. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang ada dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder.

3.1 Data Primer

Seperti yang dikatakan Moleong dari skripsi (Anggraini, 2018) data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari narasumber yang menjadi sasaran penelitian tanpa melalui perantara yang berupa keterangan dari pihak-pihak yang menjadi sasaran. Data primer ini diperoleh dengan kita melakukan suatu observasi, wawancara dan kuisioner dengan narasumber yang terlibat dalam faktor faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi terhadap penggunaan aplikasi “Jogja Istimewa” di Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 2018. Adapun data primer yang dibutuhkan dalam penelitian ini didapatkan dengan berinteraksi langsung dengan narasumber atau responden melalui teknik wawancara dengan beberapa narasumber yang terlibat dan melalui teknik kuesioner yang akan diberikan kepada responden yang menjadi sampel dalam untuk menemukan faktor faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi terhadap penggunaan aplikasi “Jogja Istimewa”.

3.2 Data Sekunder

Pengertian data primer menurut Umi Narimawati (2008;98) dalam bukunya “Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Teori

dan Aplikasi” bahwa: “Data primer ialah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data ini tidak tersedia dalam bentuk terkompilasi ataupun dalam bentuk file-file. Data ini harus dicari melalui narasumber atau dalam istilah teknisnya responden, yaitu orang yang kita jadikan objek penelitian atau orang yang kita jadikan sebagai sarana mendapatkan informasi ataupun data. Data sekunder adalah data yang mengacu pada informasi yang dikumpulkan dari sumber yang telah ada. Sumber data sekunder adalah catatan atau dokumentasi perusahaan, publikasi pemerintah, analisis industri oleh media, situs Web, internet dan seterusnya (Uma Sekaran, 2011). Data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiono : 2008 : 402). Data sekunder ini merupakan data yang sifatnya mendukung keperluan data primer seperti buku-buku, literatur dan bacaan.

4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh seorang peneliti dalam memperoleh fakta-fakta yang terkait variabel yang dijadikan penelitian. Pengumpulan data juga dapat diartikan sebagai proses untuk menguji suatu data yang akan diteliti. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu :

4.1 Wawancara

Untuk mendapatkan data yang valid dan terpercaya, maka penulis akan melakukan teknik pengumpulan data dengan melalui

sebuah wawancara. Wawancara merupakan suatu kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang dilakukan secara langsung (Usman & Akbar, 2017). Wawancara yang akan dilakukan adalah untuk mendapatkan informasi terkait faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan teknologi terhadap penggunaan aplikasi “Jogja Istimewa” di Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2018 Berikut adalah tabel yang menjelaskan narasumber yang akan diwawancarai

Tabel 1.3. Sasaran Narasumber

NO	JABATAN	JUMLAH
1.	Kepala Seksi Aplikasi Layanan Publik Diskominfo DIY (Sayuri Egaravanda, M.eng)	1
3.	Masyarakat DIY Pengguna Aplikasi Jogja Istimewa	10 Orang
	JUMLAH	11 Orang

4.2 Kuesioner (Angket)

Setelah teknik wawancara dan teknik dokumentasi, penelitian ini juga menggunakan kuesioner atau angket. Kuesioner atau angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan secara langsung atau tidak langsung kepada narasumber penelitian atau sasaran penelitian guna

mendapatkan tanggapan terkait informasi yang dibutuhkan oleh penulis (Usman & Akbar, 2017).

Berikut tabel dari penilaian dari setiap pertanyaan yang akan digunakan dalam penelitian.

Tabel 1.4. Penilaian Skor Pertanyaan

Jenis Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Netral (N)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Sumber : (Sugiyono, 2013)

4.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang secara tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian, dokumentasi dapat berupa otobiografi, catatan harian, surat, artikel, surat kabar, buku, dan laporan yang berkaitan dengan faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi Jogja istimewa, sehingga dapat dijadikan sumber data yang diperlukan pada penelitian ini. Adapun dokumentasi yang peneliti maksud adalah berupa data-data dokumen terkait aplikasi Jogja Istimewa tahun 2018. Berikut beberapa dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data pengguna aktif aplikasi Jogja Istimewa

5. Populasi dan Sampel

5.1 Populasi

Populasi merupakan objek atau subjek yang berada dalam wilayah yang telah memenuhi syarat-syarat yang berkaitan dengan masalah penelitian atau keseluruhan dari unit ataupun individu yang berada dalam lingkup yang akan diteliti (Martono, 2011). Adapun populasi dari penelitian ini adalah 300 Masyarakat DIY yang menggunakan aplikasi “Jogja Istimewa” di DIY. 300 populasi yang didapat adalah hasil dari melakukan wawancara di Diskominfo DIY, setelah penulis menyebarkan kuesioner ke 300 pengguna aplikasi Jogja Istimewa terdapat 103 hasil jawaban dari kuesioner yang kembali kepada penulis.

5.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi atau dapat dikatakan sampel harus dapat mewakili populasi. Sampel terdiri dari atas sejumlah satuan analisis yang merupakan bagian dari keseluruhan populasi. Dalam penelitian ini untuk menentukan jumlah sampel, penulis menggunakan rumus *slovin*. Rumus ini digunakan karena jumlah populasi yang jelas serta nilai keakuratan dapat diukur dengan rumus ini. Penulis menggunakan sampling error sebesar 10% dengan tingkat keakuratan 90%.

Sampel sendiri didapatkan dari hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan pihak terkait selaku pengembang aplikasi Jogja Istimewa ini yaitu Diskominfo DIY. Setelah didapati hasil yang ada maka dapat dihitung menggunakan rumus *slovin* untuk menentukan sampel yang nantinya akan menjadi acuan penulis untuk menyebarkan kuesioner.

berikut merupakan rumusnya :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Catatan:

n : *sample size*

N : *populations*

e : toleransi kesalahan (*sampling error*)

Dengan melihat jumlah pengguna Aplikasi Jogja Istimewa sebanyak 9.755 pengguna aktif, jadi jumlah sampel yang didapatkan adalah :

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{1 + Ne^2} \\ &= \frac{9.755}{1 + 9,755 (0.1)^2} \\ &= \frac{9.755}{1 + 97,55} \\ &= \frac{9.755}{98,88} \\ &= 100 \text{ orang} \end{aligned}$$

5.3 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah dengan metode *non random sampling* atau non acak. *Non random sampling* sendiri maksudnya adalah merupakan teknik pengambilan sampel tidak dipilih secara acak, hal ini sejalan dengan kuesioner yang disebar oleh

peneliti ke 300 daftar pengguna aplikasi Jogja Istimewa yang didapatkan oleh penulis dari Diskominfo DIY

Dalam pengambilan sampel pada penelitian ini sendiri nantinya akan mengambil sampel yang sudah ada dan akan mengirimkan kuesioner melalui email (*mail survey*) kepada para pengguna aktif aplikasi Jogja Istimewa yang mana jumlah pengguna aktifnya sudah didapatkan oleh peneliti melalui Diskominfo DIY.

Dalam mengirim kuesioner atau *mail survey* sendiri peneliti menggunakan *Google Form* untuk memudahkan para pengisi kuesioner untuk mengisi pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.

6. Unit Analisis Data

Di dalam buku (Hamidi, 2005), dipaparkan pengertian unit analisis data merupakan suatu objek yang nyata untuk diteliti. Objek tersebut dapat berupa satuan individu, kelompok, benda ataupun peristiwa sosial tertentu yang menjadi subyek penelitian. Unit analisis data yang ada dalam penelitian ini yaitu warga DIY yang menggunakan aplikasi “Jogja Istimewa”

7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan sebuah proses pengolahan, penyajian serta menganalisis data yang didapatkan dari lapangan dengan tujuan agar data yang disajikan dapat memiliki makna (Martono, 2011). Menurut (Moleong, 2005),

langkah-langkah lebih lanjut yang diperlukan dalam menganalisis data guna mempermudah dalam mengelola data yang sudah didapat yaitu:

Teknik analisis data merupakan sebuah proses pengolahan, penyajian serta menganalisis data yang didapatkan dari lapangan dengan tujuan agar data yang disajikan dapat memiliki makna (Martono, 2011). Menurut (Moleong, 2005), langkah-langkah lebih lanjut yang diperlukan dalam menganalisis data guna mempermudah dalam mengelola data yang sudah didapat yaitu:

1. Tinjauan literature

Tinjauan literature dalam penelitian ini bertujuan agar mendapatkan suatu gambaran atau obyek mengenai faktor faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi “Jogja Istimewa”. Hal tersebut dapat membantu peneliti dalam memiliki data-data tertentu yang dapat dijadikan sumber pertanyaan dalam teknik pengumpulan data berupa wawancara maupun kuesioner.

2. Pengelompokan dan Reduksi Data

Peneliti dalam menyeleksi data-data yang didapat dengan kebutuhan penelitiannya, maka langkah yang dilakukan oleh penulis adalah melakukan pengelompokan serta menyeleksi data yang sudah sesuai dengan jenis datanya. Peneliti dalam melakukan pengelompokan data diperoleh dari lapangan ataupun dari tinjauan literature. Dengan adanya pengelompokan data, maka kemungkinan terdapat reduksi dalam data-data tertentu yang tidak diperlukan lagi.

Menurut (Sugiyono, 2007), reduksi data merupakan suatu analisis data yang dilakukan dengan memilih hal yang pokok dan fokus terhadap hal yang

penting. Data yang diperoleh selanjutnya ditulis ataupun diketik dalam bentuk uraian yang rinci.

3. Analisis Data

Setelah melakukan pengelompokan dan reduksi data, data kualitatif dalam hasil wawancara dan data kuantitatif dalam hasil kuesioner dilakukan sebuah analisis data, adapun beberapa analisis data yang dilakukan penulis untuk mendapatkan hasil atau jawaban yang diinginkan salah satunya dengan aplikasi SPP untuk mendapatkan hasil berupa signifikan atau tidak signifikan variabel independen yang ada dengan variabel dependen, berikut adalah caranya:

3.1 Analisis Data Wawancara

Hasil wawancara nantinya akan dianalisis yang bertujuan untuk mengukur bagaimana hasil penggunaan aplikasi “Jogja Istimewa” di Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 2018. Hasil wawancara tersebut dianalisis dengan melakukan pengecekan hasil wawancara terhadap indikator-indikator penerimaan masyarakat pada sebuah teknologi

3.2 Analisis Data Kuesioner

Dalam penelitian ini, analisis data kuesioner dianalisis menggunakan regresi linear berganda dihitung dengan aplikasi *Statistical Package for the Social Science* atau SPSS dengan menggunakan rumus yang ada, kenapa penulis menggunakan regresi linear berganda karena dalam penelitian ini

terdapat lebih dari satu variabel yang diukur sehingga dapat disimpulkan bahwa perhitungan yang digunakan adalah dengan regresi linear berganda.

Data yang telah diuji dari hasil kualitas data dan juga uji asumsi klasik kemudian diolah dengan pendekatan regresi berganda menggunakan rumus yang ada yaitu : $Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_n X_n + e$. Dari hasil analisis berganda nantinya diperoleh nilai t. Apabila hasil regresi tingkat signifikan lebih kecil dari 0,05 berarti variabel independen mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.