

PETA PERKEMBANGAN E-GOVERNMENT DI INDONESIA

Yusuf Amrozi¹, Nurul Aini², Zuyinatul Munadhiroh³

^{1,2,3} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
e-mail: yusuf.amrozi@uinsby.ac.id, h76218039@uinsby.ac.id, h76218048@uinsby.ac.id

Abstrak

Indonesia telah melewati sejarah panjang dalam membangun *e-government*. *E-government* di Indonesia sendiri dimulai sejak diterbitkan Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *E-Government* melalui Instruksi Presiden No. 3 Tahun 2003 yang menjadi awal dikembangkannya *e-Government* di Indonesia. Dari tahun ke tahun perkembangan Teknologi Informasi telah menguasai pola pikir dan pola kehidupan masyarakat sehingga perkembangan pada layanan pemerintahan di Indonesia menyesuaikan dengan apa yang terjadi pada masyarakat. Dewasa ini pada banyak daerah di Indonesia yang sistem pemerintahannya menerapkan *e-Government*, memiliki tingkat keberhasilan yang beragam. Dengan bantuan aplikasi *Vos viewers*, penelitian ini hendak mengetahui bagaimana peta perkembangan *e-Government* yang terjadi di Indonesia. *Vos viewer* dapat mengidentifikasi istilah atau terminologi yang paling sering muncul di internet pada topik tertentu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terminologi yang paling dicari mulai dari tahun 2003 hingga 2021 adalah *e-government*, implementasi *e-government*, dan faktor keberhasilan *e-government*. Keberhasilan *e-government* di Indonesia terlaksana karena adanya kolaborasi antara pemerintah dan masyarakat. Peran aktif masyarakat dibutuhkan untuk keberlangsungan *e-government*. Oleh karena partisipasi masyarakat perlu terus didorong dalam berperan aktif dalam mendukung keberlangsungan *e-government* di Indonesia.

Kata kunci: *E-Government*, Peta Perkembangan, *Vos Viewers*, Indonesia

Abstract

Indonesia has a long history of building *e-government*. *E-government* in Indonesia itself began with the issuance of the National Policy and Strategy for *E-Government* Development through Presidential Instruction No. 3 of 2003 which became the beginning of the development of *e-Government* in Indonesia. From year to year the development of Information Technology has mastered the mindset and patterns of people's lives so that the development of government services in Indonesia adapts to what is happening in society. Currently, in many regions in Indonesia where the government system implements *e-Government*, the level of success varies. With the help of the *Vos viewer* application, this study aims to find out how the *e-Government* development map is happening in Indonesia. *Vos viewer* can identify terms or terminology that appear most frequently on the internet about a particular topic. The results showed that the most searched terms from 2003 to 2021 were *e-government*, *e-government* implementation, and *e-government* success factors. The success of *e-government* in Indonesia is due to the collaboration between the government and the community. The active role of the community is needed for the sustainability of *e-government*. Therefore, public participation needs to be encouraged to play an active role in supporting the sustainability of *e-government* in Indonesia.

Keywords: *E-Government*, Evolution Map, *Vos viewer*, Indonesia.

1. PENDAHULUAN

Cikal bakal adanya layanan *e-Government* di Indonesia bermula karena adanya perubahan dan perkembangan pada layanan pemerintahan yang awalnya dilakukan secara manual, kemudian berubah menjadi pelayanan secara elektronik atau berbasis sistem. Semakin membaiknya kinerja pemerintah membuktikan bahwa pelayanan publik

terselenggara dengan baik. Hal ini berpengaruh pada perubahan ke arah yang lebih positif pada perilaku dan sikap mental dari para aparat pemerintahan yang mengarah pada layanan publik. Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi merubah pola pikir dan pola kehidupan masyarakat menjadi lebih baik [1].

Pemerintah mulai memanfaatkan dan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi setelah dinaungi oleh salah satu payung hukum yang ada di Indonesia yaitu Instruksi Presiden Nomor 3 yang disahkan pada tahun 2003 tentang “Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *e-Government*”. Dengan disahkannya Instruksi Presiden tersebut pemerintahan Indonesia menyadari dengan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki peluang dan potensi untuk kemajuan bangsa dan negara, khususnya dalam proses pelayanan publik yang efektif dan efisien guna penyelenggaraan pemerintahan di Indonesia. TIK memberikan keyakinan untuk dapat menjadi salah satu solusi untuk menjawab berbagai permasalahan yang muncul, utamanya sebagai media komunikasi antara agen negara dengan warganya.

Masalahnya adalah sejauh ini belum ada narasi pemetaan terhadap kondisi implementasi *e-Government* selama kurang lebih dua dekade terakhir. Oleh karena itu untuk mengetahui sejauhmana kondisi perkembangan *e-Government* di Indonesia kiranya perlu dilakukan suatu upaya pemetaan. Pemetaan merupakan suatu proses yang memudahkan seseorang atau pihak untuk mengetahui elemen dari dinamika fakta atau pengetahuan, konfigurasi, interaksinya dan ketergantungan timbal baliknya [2]. Untuk melakukan hal tersebut diperlukan suatu manajemen pengetahuan yang mencakup identifikasi definisi, desain struktur pengetahuan, serta metode tertentu untuk dapat melakukan pemetaan pengetahuan.

Dalam konteks *e-Government*, dengan pemetaan ilmu pengetahuan dapat dilakukan melalui memvisualisasikan pada suatu bidang ilmu yang berkaitan dengan *e-Government* tersebut. Visualisasi tentang *e-Government* dapat dilakukan dengan cara menciptakan peta lanskap. Dalam peta tersebut akan memunculkan topik atau terminologi *e-Government* apa saja yang tersebar pada konteks Indonesia guna mengetahui bagaimana perkembangan *e-Government* tersebut dan topik apa yang sedang ramai diperbincangkan dan dipelajari [3].

2. SELAYANG PANDANG PERJALANAN *E-GOVERNMENT* DI INDONESIA

Dengan diterbitkan Instruksi Presiden No. 3 Tahun 2003 tersebut berdampak pada pemanfaatan teknologi untuk mengelola pemerintahan baik pusat dan daerah menuju suatu tata pemerintahan yang *good governance*. Inisiasi yang dilakukan di Indonesia adalah dengan membuat situs informasi atau yang biasa di sebut *website*, sebagai salah satu bentuk melaksanakan dan mengembangkan *e-Government*. Pada tahun 2001 domain pertama terdaftar adalah yang berakhiran *.go.id* kemudian pada tahun berikutnya mengalami peningkatan yang signifikan dengan jumlah domain sebanyak 247. Jumlah domain yang terdaftar terus meningkat hingga pada bulan Januari 2018 terdapat 3.903 domain *.go.id* yang terdaftar. Pada bulan November 2021 terdapat 3.313 domain *.go.id* yang terdaftar [4].

Pakar telematika Richardus Eko Indrajit (2016) memaparkan bahwa kontribusi implementasi *e-Government* adalah dapat diperbaikinya kualitas kehidupan masyarakat pada satu negara secara khusus, dan masyarakat global secara umum apabila dilaksanakan secara tepat dan tidak ditunda-tunda. *E-gov* juga penting diterapkan karena meningkatkan

kehidupan bernegara dalam hal efisiensi dan efektivitas kinerja di berbagai bidang, secara signifikan dapat mengurangi total biaya administrasi, hingga menciptakan lingkungan masyarakat yang tepat dan cepat tanggap mengatasi masalah karena bisa berinteraksi dan mengakses layanan pemerintahan selama 24 jam [5].

Hal senada juga dikemukakan oleh Yunita (2018) bahwa kementerian komunikasi dan informatika melalui Direktorat e-Government yang memiliki peran dan fungsi untuk mengkoordinasikan sistem *egov* Indonesia melaksanakan salah satu program terkait evaluasi implementasi *egov* yang dinamakan PeGI (Pemeringkatan e-Government Indonesia. PeGI dilakukan untuk mengevaluasi pelaksanaan *e-Government* yang telah diterapkan dengan tujuan untuk mengetahui peta kondisi dari pemanfaatan teknologi informasi secara garis besar nasional [6]. Secara teknik, masing-masing instansi mengirimkan dua perwakilan yang terdiri dari satu orang pejabat dan satu orang staf bagian teknis yang paham dan bisa menjelaskan bagaimana kondisi dari perkembangan teknologi yang telah diterapkan pada instansinya [7].

Saat mengikuti kegiatan tersebut, peserta diharuskan mempunyai data inventaris SDM untuk dibawa, kebijakan-kebijakan yang berkaitan dengan IT termasuk pedoman, keputusan, peraturan, struktur organisasi, topologi jaringan dan inventarisasi aplikasi serta infrastrukturnya yang kemudian dari data-data tersebut akan dilakukan penilaian oleh tim penilai. Hasil dari evaluasi PeGI dipublikasikan di beberapa situs web, media, dan seminar yang diikuti oleh publik [8]. Salah satu hasil evaluasi dari kegiatan PeGI yang dilakukan pada tahun 2012-2015 adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil evaluasi PeGI 2012-2015

Tahun	2012	2013	2014	2015
Jumlah Peserta (provinsi)	24	21	22	20
Hasil Rata-rata PeGI	Kurang	Baik	Kurang	Baik

3. METODOLOGI PENELITIAN

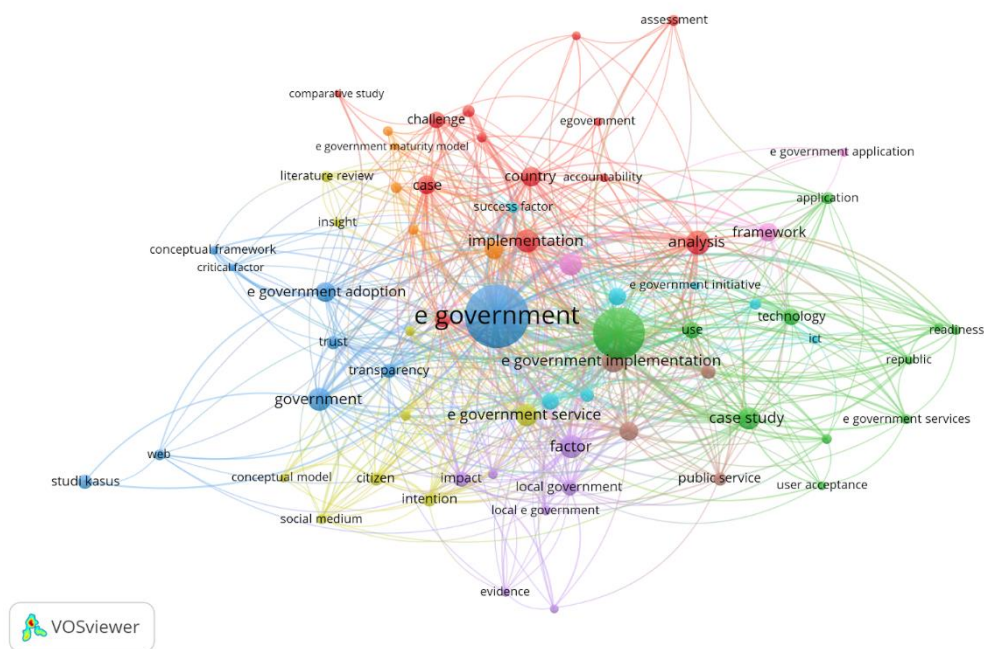
Penelitian ini menggunakan metode analisis bibliometric. Analisis bibliometric merupakan sebuah metode kuantitatif untuk menganalisis data bibliografi yang ada di artikel/jurnal. Analisis ini biasanya digunakan untuk menyelidiki referensi pada artikel ilmiah yang dikutip dalam suatu jurnal, pemetaan bidang ilmiah sebuah jurnal, dan untuk mengelompokkan artikel ilmiah yang sesuai dengan suatu bidang penelitian tertentu [9].

Data penelitian diambil dari aplikasi google scholar mulai tahun 2003 hingga 2021, dengan kata kunci '*E-Government* Indonesia'. Untuk kepentingan pengumpulan dan pengolahan data, peneliti menggunakan alat bantu perangkat lunak Harzing's Publish or Perish atau yang biasa dikenal Publish or Perish, dan VOS viewers. Publish or Perish digunakan untuk melakukan penelusuran metadata terhadap artikel atau penelitian ilmiah dari sejumlah *database* seperti Google Scholar, CrossRef, Microsoft Academic, Scopus, atau lainnya. Sedangkan *software* utama VOS viewers digunakan untuk menganalisis peta perkembangan *e-Government* di Indonesia [10].

Dari proses *tracing* atau pencarian artikel dengan kata kunci terkait didapatkan sedikitnya 900 artikel. Dari kata kunci tersebut dilakukan penelusuran metadatanya

dengan Publish or Perish. Selanjutnya dilakukan analisis menggunakan VOS viewers. Artikel yang dipilih adalah yang terdeteksi pada *google scholar*. Luaran dari data tersebut

akan di *export* dalam format ris (*research information systems*) file pada aplikasi VOS



viewers. Luaran dari hasil visualisasi ini dibahas dengan memperhatikan sejumlah ulasan referensi tentang *e-Government* di tanah air.

Gambar 1 Peta Perkembangan Bidang Topik *e-Government* Terindeks Google Scholar Tahun 2003 -2021

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Luaran dari aplikasi *Vos viewers* menunjukkan bahwa terminologi yang melingkupi kata “*e-Government*” terkait dengan sedikitnya 46 topik, yaitu; “*assessment*”, “*egovernment*”, “*egovernment application*”, “*application*”, “*accuntability*”, “*country*”, “*challenge*”, “*comparative study*”, “*e government maturity model*”, “*litarature review*”, “*case*”, “*success factor*”, “*insight*”, “*implementation*”, “*analysis*”, “*framework*”, “*conceptual framework*”, “*critical factor*”, “*egovernment adoption*”. “*e government initiative*”, “*technology*”, “*readiness*”, “*trust*”, “*use*”, “*ict*”, “*republic*”, “*transparency*”, “*egovernment implementation*”, “*government*”, “*e government service*”, “*case study*”. “*e government services*”, “*factor*”, “*web*”, “*studi kasus*”, “*conceptual model*”, “*citizen*”, “*impact*”, “*local government*”, “*public service*”, “*user acceptance*”, “*social medium*”, “*intention*”, “*local e government*”, dan “*evidence*”.

Dari topik-topik tersebut ada beberapa topik yang dipandang memiliki ‘kedekatan’ jarang dan mempunyai volumen lingkaran (bola titik) yang lebih besar dari yang lain. Beberapa topik yang relatif paling banyak disebut dan terkait erat tersebut misalnya “*e government implementation*”, “*Implementation*”, “*analysys*”, “*e*

government adoption”, ”*framework*”, ”*government*”, ”*case study*” dan ”*e government service*”. Dari visualisasi tersebut, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *E-Government* menjadi faktor yang dominan dalam konteks pemetaan kondisi mutakhir dari *E-Government* di tanah air. Atas hasil tersebut peneliti melakukan telaah berdasarkan referensi yang ada terkait implementasi *E-Government* serta kendala dan faktor keberhasilan implementasi *E-Government* sebagai berikut:

3.1. Implementasi *E-Government*

Seperti yang ditunjukkan dari visualisasi diatas bahwa faktor implementasi *e-government* menjadi salah satu faktor penting. Hal ini sejalan dengan dikeluarkannya regulasi dan tuntutan yang dikeluarkan oleh pemerintah mulai dari Instruksi Presiden No 3 Tahun 2003 tentang ”Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *e-Government*”, serta kebijakan dan regulasi selanjutnya. Hal ini nampaknya yang mendorong institusi pusat dan daerah (pemerintah daerah) untuk menerapkan *e-governemnt*. Keterkaitan *e-Government* dalam konteks strategi implementasi baik pusat dan daerah penting untuk mensinkronkan sistem dan infrastruktur teknologi informasi agar efektivitas implementasi tersebut dapat berjalan secara efisien.

Indonesia telah melewati sejarah panjang dalam membangun *e-government*, tetapi Indonesia juga masih harus banyak berbenah untuk menjadi lebih baik. *E-government* di Indonesia sendiri dimulai secara formal melalui Instruksi Presiden No. 3 Tahun 2003 yang berkaitan dengan Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *e-Government* dan menjadi gerbang perkembangan *E-Government* yang ada di Indonesia. Melalui instruksi presiden tersebut, para Bupati/Walikota dan Gubernur diamanatkan untuk melaksanakan pengembangan *e-Government* secara nasional berdasarkan dengan fungsi, tugas dan kewenangan masing-masing.

Dalam implementasiannya tata kelola pemerintahan berbasis elektronik tersebut akan terkait dengan faktor-faktor teknis diberbagai bidang yang lebih operasional, misalnya terkait pengelolaan keuangan daerah. Pada tahun 2005 menetapkan Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2005 yang berkaitan dengan Sistem Informasi Keuangan Daerah. Pemerintah menyelenggarakan Sistem Informasi Keuangan Daerah dengan tujuan agar dapat merumuskan pengendalian fiskal nasional beserta kebijakannya, merumuskan kebijakan keuangan daerah, menyajikan informasi keuangan daerah secara nasional, contohnya seperti Pinjaman Daerah, Dana Perimbangan, Pengendalian defisit anggaran seperti melakukan pengendalian dan evaluasi pendanaan Desentralisasi, pemantauan, Tugas Pembantuan, Dekonsentrasi, defisit anggaran daerah dan Pinjaman Daerah [11].

Pada sektor yang lain, pemerintah juga mengimplementasikan *e-Government* pada administrasi kependudukan. *E-Government* pada administrasi publik dimulai dengan Undang Undang no. 23 tahun 2006 yang berkaitan dengan Administrasi Kependudukan seperti contoh salah satunya adalah mengatur tentang KTP Elektronik.

Untuk menghadapi perdagangan global dan meningkatkan meningkatkan daya saing nasional, pemerintah juga mengimplementasikan *e-Government* dengan memfasilitasi pedagang dengan menggunakan *Indonesia National Single Window* (INSW) dengan dikeluarkannya Peraturan Presiden no. 10 Tahun 2008 yang berkaitan dengan Penggunaan Sistem Elektronik dalam Kerangka *Indonesia National Single Window*. Tujuan dari INSW ini untuk mengatur penggunaan sistem elektronik dalam

perizinan yang berkaitan dengan kegiatan ekspor impor dan penanganan dokumen kepabeanan dalam kerangka INSW [12].

E-Government juga berhasil diterapkan oleh beberapa pemerintah daerah di Indonesia. Penerapan *e-gov* bagi pemerintah kota dilaksanakan untuk mendukung program *Smart City*. Contohnya Pemerintah Kota Surabaya melalui Peraturan Walikota Surabaya Nomor 5 Tahun 2013 tentang beberapa layanan *egov* untuk mendukung *smart city* melalui berbagai aplikasi diantaranya *e-procurement*, e-SDM, e-Monitoring, Sistem Siaga Bencana 112, Pajak Online, *e-Health* hingga kota Surabaya berhasil meraih *e-Government Award*.

Dalam konteks implementasi *egov* ini, seorang pengamat tata pemerintahan, Isaac Kofi Mensah menyampaikan pendapatnya bahwa kapasitas pemerintah dan kinerja *e-government* merupakan penentu signifikan dari manfaat yang dirasakan dari layanan *e-government*. Hal ini juga menunjukkan bahwa kapasitas pemerintah berperan positif terhadap kinerja *e-government*. Selain itu, implementasi *e-government* terutama untuk memberikan alternatif yang lebih baik bagi warga untuk mengakses layanan publik yang berkualitas dan meningkatkan interaksi antara warga dan pemerintah. Keterbukaan dan transparansi pemerintah merupakan elemen penting untuk mengatasi persepsi korupsi di pemerintahan baik di tingkat lokal maupun nasional [13].

3.2. Kendala dan Faktor Keberhasilan *e-Government*

Pada diskusi internal yang dilakukan oleh penulis, sejumlah kendala masih dialami oleh agensi pemerintahan Indonesia untuk menerapkan pemerintahan yang berbasis elektronik tersebut, hal itu menyangkut pada infrastruktur teknologi. Banyak terjadi kendala pada infrastruktur teknologi diantaranya adalah karena Indonesia adalah negara yang memiliki populasi yang sangat besar dan terdiri dari banyak pulau sehingga pemerintah mengalami kendala untuk menerapkan infrastrukturnya merata ke seluruh daerah [14]. Beberapa pulau yang ada di Indonesia masih memiliki jaringan internet yang masih susah untuk dijangkau dan berbiaya mahal.

Hal tersebut yang kemudian menghambat proses pemerintahan berbasis elektronik yang memerlukan *bandwidth* yang cukup luas agar bisa melakukan proses yang diperlukan untuk mendata dan melayani masyarakat di seluruh Indonesia salah satunya terkait pengunggahan dokumen. Infrastruktur teknologi sendiri merupakan salah satu bagian terpenting dalam melakukan pemerintahan berbasis elektronik.

Namun demikian, terdapat sejumlah faktor yang akan membantu mewujudkan keberhasilan dari proyek *e-Government* tersebut. Faktor-faktor itu diantaranya adalah:

- a. *External pressure*, salah satu faktor penting seperti tuntutan dari *stakeholder* agar pemerintah dapat memperbaiki sistem pelayanannya, karena belum seluruhnya agensi pemerintah di semua tingkatan memiliki sikap proaktif dan responsif. Dimana jika tidak ada tuntutan dari luar, kurang ada dorongan yang kuat untuk memperbaiki sistem pelayanannya.
- b. *Internal Political Desire*, seperti adanya inisiatif atau dorongan dari pemerintah itu sendiri untuk melakukan perbaikan pada sistemnya serta bisa mendukung perkembangan *e-Government* yang ada di dalam organisasinya.
- c. *Overall Vision and Strategy*, seperti perencanaan secara detail pada untuk mengembangkan pada sistemnya serta bisa mendukung perkembangan, mengetahui tujuannya dengan jelas sehingga tau dari mana cara untuk memulainya hingga tujuan

- tercapai. Dan yang terpenting adalah proyek yang dilakukan sekali jalan serta adanya peraturan yang bisa melandasi untuk mencegah terjadinya perubahan.
- d. *Effective Project Management*, seperti adanya perencanaan yang baik, tanggung jawab, kontrol dan monitoring, mempertimbangkan resiko yang kemungkinan bisa terjadi, hubungan yang baik antara pihak pemerintah dan kalangan swasta dan masih banyak lagi.
 - e. *Effective Change Management*, mempunyai pemimpin yang memiliki visi misi yang jelas, profesional yang tinggi dalam menjalankan kewajibannya demi terbentuknya lingkungan kerja yang baik dan kondusif pada saat akan dilakukan pengembangan *e-Government*.
 - f. *Requisite Competencies*, dibutuhkan penguasaan terkait ilmu pengetahuan yang baik tentang *e-Government* untuk bisa mengembangkan *e-Government* dan keahlian pada bidang *e-Government* khususnya dalam pemerintahan itu sendiri agar bisa memanfaatkan teknologi informasi sebaik mungkin.
 - g. *Adequate Technological Infrastructure*, memiliki banyak teknologi informasi yang memadai yang bisa digunakan untuk melakukan perkembangan *e-Government*.

4. KESIMPULAN

Penerapan E-Government di Indonesia telah melalui waktu yang cukup panjang. Semakin banyak pembahasan tentang *e-government* menandakan bahwa *egov* menjadi interes publik untuk kemungkinan berkembang secara lebih baik. Dari data hasil pencarian pada penelitian ini melalui Harzing's Publish or Perish menunjukkan bahwa topik pembahasan *egov* semakin berkembang. Hal ini ditunjukkan dengan terdapat 997 paper selama 18 tahun dimulai dari tahun 2003 hingga 2021. Dilihat dari Peta Perkembangan Bidang Topik *e-Government* yang terindeks di *Google Scholar* antara tahun 2003 -2021, faktor *e-government Implementation* adalah yang sering muncul disusul faktor lain seperti yang telah dikemukakan di hasil dan pembahasan diatas.

Sejak ditetapkannya Instruksi Presiden No. 3 Tahun 2003 yang berkaitan dengan Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan E-Government, website .go.id yang menjadi domain e-gov berkembang pesat yang semula 247 domain saat ini pada 2021 sudah terdaftar lebih dari 562.285 domain. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada upaya sedemikian rupa oleh pemerintah untuk mensukseskan *e-government*. Tidak hanya tingkat nasional tetapi juga tingkat daerah. Salah satu contohnya adalah sejumlah upaya pemerintah daerah dalam membuat ratusan sistem *e-government* dan menyabet berbagai penghargaan. Faktor-faktor yang dapat membantu keberhasilan dari proyek *e-Government* adalah *External pressure*, *Effective Change Management*, *Overall Vision and Strategy*, *Effective Project Management*, *Internal Political Desire*, *Adequate Technological Infrastructure* dan *Requisite Competencies*.

Suksesnya *e-government* di Indonesia juga harus dibarengi dengan dukungan dan partisipasi dari masyarakat. *E-Government* tersebut akan menjadi sia-sia jika tanpa adanya partisipasi masyarakat. Oleh sebab itu masyarakat perlu terus didorong dalam memberikan *support* dan berperan aktif dalam keberlangsungan *e-government* di Indonesia.

REFERENCES

- [1] Wahid, Fathul. 2004. *Lesson from e-Government Initiatives in Indonesia*. *Media Informatika*, Vol. 2 No. 2, December 2004.
- [2] Sulistyono-Basuki. *Bibliometrika, sainsmetrika dan informetrika*. *Kumpulan Makalah Kursus Bibliometrika*. Depok: UI. 2002.
- [3] Wulandari, Rika, Emma Rochima, Yan Rianto, and Cipta Endyana. "Pemetaan Topik Nilai Publik Dalam Penelitian." *Baca: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi* 41, no. 2 (2020): 203-213.
- [4] Laporan Statistik [Internet]. *Pengelola Nama Domain Internet Indonesia (PANDI)*; 2021. [Cited: 29 Nov 2021]. Available from: <https://pandi.id/laporan-statistik>.
- [5] R. Indrajit. *Electronic Government*. 2nd ed. Yogyakarta: PREINEXUS. 2016.
- [6] Tabel Hasil PeGI [Internet]. *Direktorat e-Government, Ditjen Aptika, Kemkominfo RI*; 2015. [Cited: 30 Nov 2021]. Available from: <http://pegi.layanan.go.id/tabel-hasil-peg-4/>.
- [7] N. P. Yunita. *Kondisi Terkini Perkembangan e-Government di Indonesia: Praktik Pemerintah dan Persepsi Publik*. Master's thesis. Universitas Islam Indonesia; 2018.
- [8] Tabel Hasil PeGI [Internet]. *Direktorat e-Government, Ditjen Aptika, Kemkominfo RI*; 2015. [Cited: 30 Nov 2021]. Available from: <http://pegi.layanan.go.id/tabel-hasil-peg-4/>.
- [9] Malang, PGRI Kanjuruhan. "Produksi Intelektual dalam Bidang Hospitality dan Tourism Management: Analisis Bibliometrik." (2021).
- [10] Fisipol UGM. *Permudah Analisis Bibliometric dengan Menggunakan Software Histcite*; 2017. [Cited: 18 Nov 2017]. Available from: <https://fisipol.ugm.ac.id/permudah-analisis-bibliometric-dengan-menggunakan-software-histcite/>.
- [11] PP Nomor 56 Tahun 2005 Tentang Sistem Informasi Keuangan Daerah [Internet]. *Direktorat Jenderal Perimbangan Keuangan*; 2015. [Cited: 30 Nov 2021] Available from: <https://djpk.kemenkeu.go.id/?p=392>.
- [12] Pemerintah Pusat. *Peraturan Presiden (PERPRES) tentang Penggunaan Sistem Elektronik dalam Kerangka Indonesia National Single Window*. Pemerintah Pusat. 2008.
- [13] I. K. Mensah. *Impact of government capacity and e-government performance on the adoption of E-Government Services*. *International Journal of Public Administration*. 2019; 43(4): 303–311.
- [14] Mulyana, Gumilar. "Model Kepemimpinan Untuk Transformasi E-Government Di Indonesia." *Akselerasi: Jurnal Ilmiah Nasional* 3, no. 1 (2021): 50-59.