

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, penulis melakukan tinjauan awal terhadap penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang akan diteliti. Penelitian sebelumnya menjadi referensi dan sebagai salah satu acuan bagi penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Meskipun tidak ditemukan penelitian dengan judul yang sama seperti penelitian ini, penulis menemukan beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki tema serupa, yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini. Beberapa penelitian diantaranya adalah sebagai berikut.

Penelitian pertama penelitian yang dilakukan Yasin, Muhammad Saleh dan Yudi Mulyanto pada tahun 2022 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi E-Reses DPRD dalam Penjangkaran Aspirasi Masyarakat di Kabupaten Bima”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif-kuantitatif dan merujuk pada teori efektivitas Martani Huseini dan Hari Lubis dengan dimensi pendekatan sasaran, pendekatan sumber, pendekatan proses dan pendekatan konstituensi. Didapatkan hasil bahwa penggunaan aplikasi E-Reses dalam penjangkaran aspirasi masyarakat oleh pimpinan dan anggota DPRD sangat efektif. Pelaksanaan E-Reses dilakukan dalam 3 tahapan yaitu tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, dan tahapan pelaporan. Strategi yang diperlukan dalam mengoptimalkan E-Reses adalah dengan meningkatkan sarana dan fasilitas

penunjang, meningkatkan SDM pengelola, meningkatkan sosialisasi, memfasilitasi penyiapan perangkat komputer khusus di setiap kantor kecamatan atau desa, serta fitur dalam aplikasi E-Reses.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Yeni Denisa Lestari, dkk pada tahun 2019 dengan judul Pengembangan E-Government melalui Layanan Aspirasi Masyarakat di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Magelang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Dalam penelitian ini diketahui bahwa dalam rangka penerapan *e-government* Pemerintah Kabupaten Magelang menyediakan sebuah layanan sebagai wadah untuk menampung aspirasi masyarakat. Akan tetapi layanan aspirasi masyarakat Kabupaten Magelang dinilai masih kurang maksimal karena masih mengalami permasalahan seperti belum dilaksanakannya sosialisasi secara merata dan berkelanjutan dikarenakan anggaran yang terbatas serta banyak aspirasi yang belum mendapat tanggapan dalam Layanan Aspirasi Masyarakat.

Penelitian ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Tika Isguntoro pada tahun 2018 dengan Judul Inovasi Layanan MATADELTA (Mobile Aspirasi Anggota DPRD Kota Delta). DPRD Kabupaten Sidoarjo menciptakan sebuah inovasi layanan yang disebut MATADELTA (Mobile Aspirasi Anggota DPRD Kota Delta) sebagai platform untuk menghimpun aspirasi dari masyarakat. Inovasi ini muncul karena adanya kesulitan masyarakat dalam menyampaikan aspirasi mereka dan kegiatan reses yang kurang berjalan maksimal serta banyak masyarakat yang tidak kenal dengan anggota dewan. Jenis penelitian adalah deskriptif kualitatif dengan fokus teori Stephen Robbins yaitu Inovasi mempunyai

kekhasan, ciri unsur kebaruan, melalui program yang terencana, dan memiliki tujuan. Dalam penelitian ini didapatkan hasil bahwa inovasi MATADELTA telah berjalan cukup baik namun terdapat kendala pada jaringan internet, banyak aspirasi yang belum direspon sehingga komunikasi dua arah kurang maksimal, banyak masyarakat yang masih kesulitan terhadap penggunaan MATADELTA.

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Yasin, Muhammad Saleh, Yudi Mulyanto/ 2022 (Jurnal)	Penggunaan Aplikasi E-Reses DPRD dalam Penjaringan Aspirasi Masyarakat di Kabupaten Bima	Persamaan yang terdapat adalah sama-sama melakukan penelitian terkait <i>E-Government</i> yang terkait dengan pengelolaan aspirasi masyarakat.	Perbedaannya terletak pada program aplikasi, teori penelitian dan lokasi penelitian
2.	Yeni Denisa Lestari, dkk./2019 (Jurnal)	Pengembangan E-Government Melalui Layanan Aspirasi Masyarakat di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Magelang	Persamaan yang terdapat adalah sama-sama melakukan penelitian terkait <i>E-Government</i> yang terkait dengan pengelolaan aspirasi masyarakat.	Perbedaannya terletak pada program aplikasi, teori penelitian dan lokasi penelitian
3	Tika Isguntoro/ 2018 (Jurnal)	Inovasi Layanan MATADELTA (Mobile Aspirasi Anggota DPRD Kota Delta)	Persamaan yang terdapat adalah sama-sama melakukan penelitian terkait <i>E-Government</i> dan tentang pengelolaan Aspirasi Masyarakat	Perbedaannya terletak pada program aplikasi, lokasi penelitian.

Sumber: Olahan Peneliti, 2023

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Implementasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Implementasi yaitu pelaksanaan atau penerapan.¹ Implementasi adalah suatu kegiatan atau tindakan dari sebuah rencana yang dibuat secara rinci untuk mencapai suatu tujuan. Implementasi mulai dilakukan apabila seluruh perencanaan sudah dianggap sempurna.² Menurut Ripley dan Franklin menyatakan bahwa implementasi adalah apa yang terjadi setelah undang-undang ditetapkan yang memberikan otoritas program, kebijakan, keuntungan, atau suatu jenis keluaran yang nyata. Implementasi merujuk pada sejumlah kegiatan yang mengikuti persyaratan maksud tentang tujuan-tujuan program dan hasil yang diinginkan oleh pejabat pemerintah dan implementasi mencakup tindakan-tindakan oleh berbagai aktor, khususnya para birokrat, yang dimaksudkan untuk membuat program berjalan.³

Sedangkan George C. Edwards III, mengatakan bahwa, tanpa implementasi yang efektif keputusan dari para pembuat kebijakan tidak akan dapat sukses dilaksanakan. Dalam pendekatan yang dikemukakan oleh Edwards III, terdapat empat variable yang sangat menentukan keberhasilan implementasi suatu kebijakan, yaitu komunikasi, sumber daya, disposisi, dan struktur birokrasi.⁴

Implementasi menurut Van Meter dan Van Horn, implementasi sebagai tindakan-tindakan yang dilakukan baik oleh individu atau pejabat atau

¹ Diakses melalui web kbbi.web.id. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*

² Diakses melalui web etheses.iainkediri.ac.id. *Pengertian Implementasi*. Pada tanggal 4 April 2023

³ Ripley, Rendal B. dan Grace A. Franklin. *Implementasi Kebijakan dan Birokrasi*. (Chicago, Illinois. 1986)

⁴ Edward III, George C (edited), *Public Policy Implementing*, Jai Press Inc, London England. Goggin, Malcolm L et al. 1990, hlm 149-154.

kelompok pemerintah maupun swasta yang diarahkan pada tercapainya tujuan-tujuan yang telah digariskan dalam keputusan kebijakan. Terdapat beberapa variabel yang mempengaruhi implementasi yaitu (1) Aktivitas implementasi dan komunikasi antar organisasi, (2) Karakteristik dari agen pelaksana atau implementor, (3) Kondisi ekonomi, sosial dan politik, (4) Kecenderungan (*disposition*) dari pelaksana atau implementor.⁵

Berdasarkan pengertian implementasi diatas, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan teori yang dikemukakan Indrajit (2007). Indrajit adalah teori yang paling relevan dan berkaitan dengan penerapan sistem informasi ASMASDA. Indrajit (2007) mengemukakan bahwa suatu implementasi atau penerapan *e-government* harus melalui beberapa indikator dan terdapat sejumlah faktor penentu yang sangat diperlukan diantaranya :⁶

1. **Infrastruktur Telekomunikasi**

Dalam level pelaksanaannya, perangkat keras, jaringan dan infrastruktur akan menjadi faktor sangat penting dalam penerapan *e-government*. Secara ideal memang harus tersedia infrastruktur yang dapat menunjang target atau prioritas pengembangan *e-government* yang telah disepakati. Namun secara pragmatis harus pula dipertimbangkan potensi dan kemampuan atau status pengembangan infrastruktur telekomunikasi di lokasi terkait.

⁵ Diakses melalui web repository.unisba.ac.id. *Pengertian Implementasi*. Pada tanggal 5 April 2023

⁶ Indrajit, Richardus Eko, Rudianto, D., & Zainuddin, A. 2007. *E-Government in Action*. Yogyakarta: Andi.

Pada intinya perangkat keras sangat penting dalam penerapan *e-government*, tanpa adanya perangkat keras yang memadai, penerapan *e-government* tidak dapat berjalan sesuai dengan prosedur dan optimal.

2. Tingkat Konektivitas dan Penggunaan TI oleh pemerintah

Dengan mengamati sejauh mana pemerintah saat ini telah memanfaatkan beraneka ragam teknologi informasi dalam membantu kegiatan sehari-hari akan tampak sejauh mana kesiapan mereka untuk menerapkan konsep *e-government*. Sudah menjadi rahasia umum bahwa meskipun sudah banyak sekali lembaga internasional yang telah memberikan bantuan dana pinjaman atau hibah untuk membeli sejumlah teknologi perangkat keras bagi pemerintah, namun instrument tersebut tidak dipergunakan secara maksimal dan banyak yang tidak dirawat sehingga kini sudah dalam kondisi rusak.

Dalam sebuah infastruktur *e-government*, tingkat konektivitas sangat berpengaruh pada tingkat penggunaan dari teknologi informasi. Apabila tingkat konektivitas baik maka tingkat penggunaannya juga baik. Selain itu, evaluasi dan pengembangan terhadap sebuah instrument teknologi juga harus dilakukan.

3. Kesiapan Sumber Daya Manusia di Pemerintah

Yang akan menjadi “pemain utama” atau subjek di dalam inisiatif *e-government* pada dasarnya adalah manusia yang bekerja di Lembaga pemerintahan, sehingga tingkat kompetensi dan keahlian mereka akan sangat mempengaruhi performa penerapan *e-government*. semakin tinggi tingkat information technology literacy SDM di pemerintah, semakin siap mereka untuk menerapkan konsep *e-government*.

Kesiapan sumber daya manusia sangat diperlukan dalam proses penerapan *e-government*. Berjalan atau tidaknya suatu infrastruktur *e-government* dilihat dari keahlian dan kompetensi dari sumber daya manusia. Oleh karena itu, tingkat keahlian dan kompetensi yang tinggi penerapan *e-government* dapat berjalan efektif dan efisien serta dapat menjadi alat ukur untuk melihat sejauh mana proses penerapan *e-government* tersebut berjalan.

4. Ketersediaan Dana dan Anggaran

Sangat jelas terlihat bahwa sekecil apapun inisiatif *e-government* yang akan diterapkan, hal itu membutuhkan sejumlah sumber daya finansial untuk membiayainya. Pemerintah daerah tertentu harus memiliki jaringan yang cukup terhadap berbagai sumber dana yang ada dan memiliki otoritas untuk menganggarkannya. Harap diperhatikan bahwa dana yang dibutuhkan tidak sekedar untuk investasi belaka, namun perlu pula dianggarkan untuk biaya operasional, pemeliharaan dan pengembangan dikemudian hari. Dalam komponen ini, ketersediaan dana dan anggaran diperlukan dalam penerapan *e-government* untuk biaya operasional dan pengembangan agar perangkat keras tersebut dapat selalu digunakan secara optimal.

5. Perangkat Hukum

Karena konsep *e-government* sangat terkait dengan usaha penciptaan dan pendistribusian data/informasi dari satu pihak ke pihak lain, masalah keamanan data atau informasi dan hak cipta intelektual, misalnya, akan merupakan hal yang perlu dilindungi oleh undang-undang atau peraturan hukum yang berlaku. Pemerintah harus memiliki perangkat hukum yang dapat menjamin terciptanya mekanisme *e-government* yang kondusif.

Mengingat Indonesia adalah negara hukum yang segala sesuatunya diatur dan dilaksanakan sesuai dengan hukum dan peraturan yang ada, dalam penerapan *e-government* di suatu instansi perlu adanya landasan hukum. Adanya landasan hukum, SOP atau mekanisme dalam penerapan *e-government* untuk menghindari terjadi penyalahgunaan dalam penerapannya.

6. Perubahan Paradigma

Pada hakikatnya penerapan *e-government* merupakan suatu proyek *change management* yang membutuhkan adanya keinginan untuk mengubah paradigma dan cara berpikir. Perubahan paradigma ini akan bermuara pada dibutuhkannya kesadaran dan keinginan untuk mengubah cara kerja, bersikap, perilaku, dan kebiasaan sehari-hari. Jika para pimpinan dan karyawan di pemerintahan tidak mau berubah, maka dapat dikatakan bahwa yang bersangkutan belum siap untuk menerapkan konsep *e-government*.

Maka dari itu, adanya paradigma sebagai landasan penerapan *e-government* dengan melakukan perubahan pola pikir terkait cara kerja, bersikap, perilaku, dan kebiasaan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan tuntutan masyarakat di era

globalisasi dimana pemerintah harus dapat menerapkan sistem pemerintahan yang efektif, efisien dan akuntabel.

2.2.2 Electronic Government (E-Gov)

Pemerintah Republik Indonesia telah mengambil langkah untuk menghadapi tantangan era globalisasi dengan membuat kebijakan guna memanfaatkan teknologi informasi dalam upaya membangun *electronic government* untuk mewujudkan tata kelola yang baik. Berdasarkan Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *Elektronik Government*, mengharuskan setiap instansi pemerintah Indonesia untuk dapat menyelenggarakan pemerintahan yang baik melalui perencanaan strategi *e-government* dalam rangka meningkatkan kualitas layanan public secara efektif dan efisien.⁷

Electronic Government (E-Gov) secara umum didefinisikan sebagai pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses penyelenggaraan pemerintah yang berbasis elektronik. Definisi *E-government* menurut World Bank, merupakan penggunaan teknologi informasi oleh instansi pemerintah untuk meningkatkan pelayanan kepada masyarakat dan pelaku bisnis, serta memfasilitasi kerja sama dengan instansi pemerintah lainnya.⁸ Sementara itu, menurut Brown and Brudney yaitu penggunaan teknologi, khususnya aplikasi

⁷ Instruksi Presiden No. 3 Tahun 2003 tentang *Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan E-Government*.

⁸ Diakses melalui web media.neliti.com. *E-Government: Suatu Tinjauan Konsep dan Permasalahan*. Pada Tanggal 7 April 2023

berbasis web untuk meningkatkan akses dan penyampaian informasi pemerintah secara efisien.⁹

Sistem *e-government* memiliki dua ciri utama sebagai aspek yang harus dipenuhi. Ketika sebuah institusi pemerintah ingin membangun *e-government* yaitu aspek ketersediaan, yaitu dengan maksud informasi atau layanan yang diberikan pemerintah harus selalu tersedia untuk diakses pengguna dan aspek aksesibilitas yaitu informasi dan layanan pemerintah tidak hanya tersedia tetapi harus dapat diakses oleh stakeholder.¹⁰

Dalam Implementasi *e-government*, Indrajit menjabarkan *e-government* menjadi 4 tipe yaitu:¹¹

1. *Government to Citizen*, model atau aplikasi *e-government* yang bertujuan untuk menyediakan akses informasi dan layanan yang dibutuhkan oleh masyarakat.
2. *Government to Business*, model atau aplikasi *e-government* yang bertujuan menyediakan informasi dan layanan bagi dunia bisnis dan industri.
3. *Government to Government*, model atau aplikasi *e-government* yang bertujuan untuk saling bertukar informasi antara instansi pemerintah. Model *Government to Government* dibedakan menjadi dua macam yaitu G2G horizontal dan vertical. Sifat G2G yang horizontal adalah relasi yang dijalin antara satu unit pemerintah dengan unit pemerintah lainnya dalam satu tingkatan. Sedangkan G2G vertical yaitu relasi yang dilakukan lintas

⁹ Darmawan Napitupulu, dkk. *E-Government: Implementasi, Strategi dan Inovasi*. (Medan, Yayasan Kita Menulis, 2020)

¹⁰ *Ibid*, Hal 6

¹¹ *Ibid*, hal 10

instansi pemerintah dalam tingkatan yang berbeda misalnya pemerintah pusat dan pemerintah daerah, tingkat kelurahan dengan kecamatan, dll.

4. *Government to Employee*, model atau aplikasi *e-government* yang bertujuan untuk mendukung pengelolaan sumber daya manusia (SDM) dalam lingkungan pemerintah. *Government to Employee* dikembangkan untuk berbagai kebutuhan seperti membantu komunikasi internal lembaga pemerintah, meningkatkan produktivitas kerja pegawai, dll.

Menurut Indrajit, sebuah negara memutuskan untuk mengimplementasikan *e-government* karena percaya bahwa dengan melibatkan teknologi informasi di dalam kerangka manajemen pemerintahan akan memberikan sejumlah manfaat seperti:¹²

1. Meningkatkan kualitas pelayanan pemerintah kepada masyarakat dan komunitas negara lainnya.
2. Memperbaiki proses transparansi dan akuntabilitas di kalangan penyelenggara pemerintahan.
3. Mereduksi biaya transaksi, komunikasi, dan interaksi yang terjadi dalam proses pemerintahan.
4. Menciptakan masyarakat berbasis komunitas informasi yang lebih berkualitas.

¹² Indrajit, Richardus Eko, Rudianto, D., & Zainuddin, A. 2007. *E-Government in Action*. Yogyakarta: Andi.

Berdasarkan penjelasan diatas, *e-government* dapat didefinisikan sebagai penggunaan teknologi oleh pemerintah untuk mengembangkan dan meningkatkan sistem manajemen pemerintahan berbasis internet. Perkembangan teknologi dan permintaan masyarakat mendorong pemerintah pusat dan daerah untuk menerapkan dan mengembangkan *e-government*.

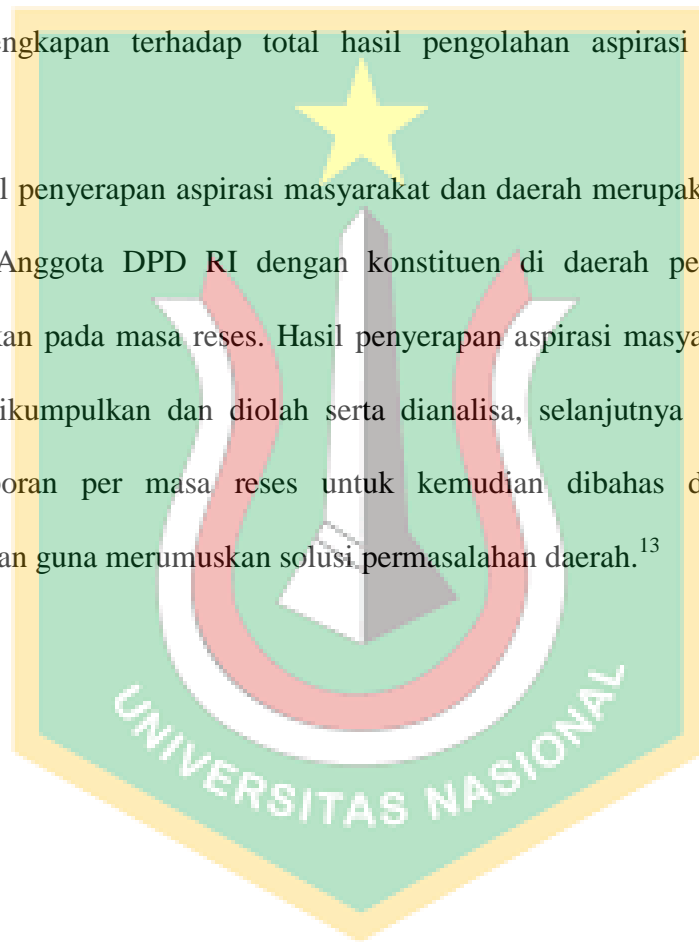
2.2.3 Sistem Informasi ASMASDA

Aspirasi Masyarakat dan daerah atau yang disingkat dengan ASMASDA adalah sistem informasi publik pengelolaan Aspirasi Masyarakat dan Daerah berbasis website yang dikonstruksikan sebagai *web database* hasil dari penjangingan aspirasi masyarakat dan daerah yang diperoleh dari berbagai saluran informasi untuk kemudian dihimpun, dikatagorisasi dan ditabulasikan serta dianalisa sesuai tugas pokok dan fungsi DPD RI.

ASMASDA dibentuk dan dikembangkan oleh Pusat Kajian Daerah dan Anggaran Sekretariat Jenderal Dewan Perwakilan Daerah (DPD RI) untuk mendukung dan memfasilitasi program peningkatan kapasitas SDM dan Teknologi Informasi di lingkungan Sekretariat Jenderal DPD RI guna efektifitas dan efisiensi pengelolaan aspirasi masyarakat dan daerah. Pusat Kajian Daerah dan Anggaran merupakan bagian yang mempunyai tugas menyelenggarakan koordinasi, perumusan kebijakan, dan pelaksanaan dukungan di bidang penyiapan perumusan kebijakan, dan pelaksanaan dukungan penelitian, pengolahan aspirasi masyarakat dan daerah, serta anggaran kepada Dewan Perwakilan Daerah Republik Indonesia.

Sebagai dasar pelaksanaan Sasaran Strategis “Terselenggaranya dukungan pengelolaan aspirasi masyarakat yang optimal”, Pusat Kajian Daerah dan Anggaran memiliki Indikator Kinerja Utama yaitu “Rasio hasil pengolahan aspirasi masyarakat dan daerah yang dimanfaatkan oleh Anggota DPD RI dan Alat Kelengkapan terhadap total hasil pengolahan aspirasi masyarakat dan daerah”.

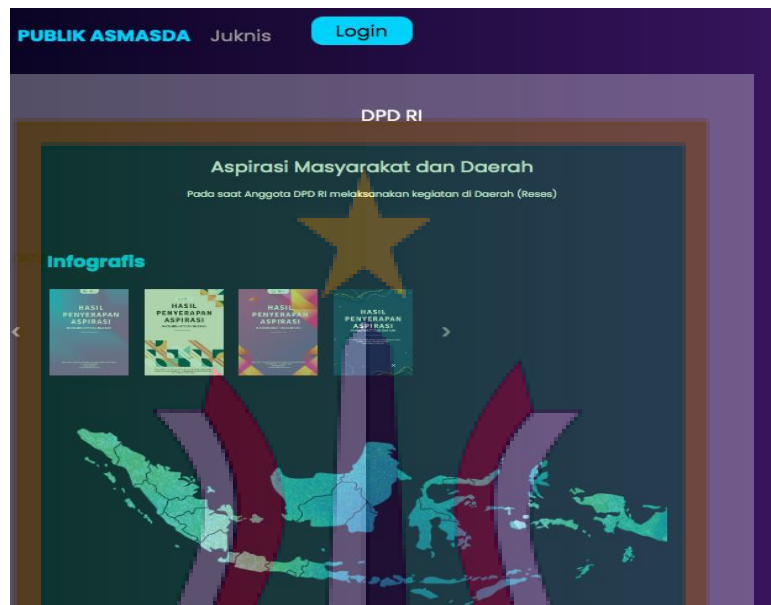
Hasil penyerapan aspirasi masyarakat dan daerah merupakan sinergitas dan interaksi Anggota DPD RI dengan konstituen di daerah pemilihannya yang dilaksanakan pada masa reses. Hasil penyerapan aspirasi masyarakat dan daerah tersebut dikumpulkan dan diolah serta dianalisa, selanjutnya disusun dalam 1 (satu) laporan per masa reses untuk kemudian dibahas dalam rapat alat kelengkapan guna merumuskan solusi permasalahan daerah.¹³



¹³ Diakses melalui web publikasmasda.dpd.go.id. Pada Tanggal 7 April 2023

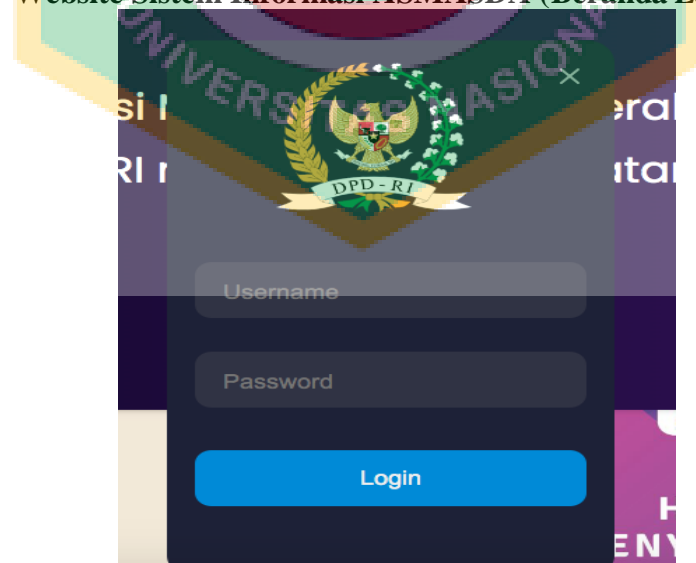
Berikut adalah tampilan gambar dari website sistem informasi publik ASMASDA.

Gambar 2. 1
Website Sistem Informasi ASMASDA (Beranda)



Sumber : publikasmasda.dpd.go.id

Gambar 2. 2
Website Sistem Informasi ASMASDA (Beranda Log-In)



Sumber : publikasmasda.dpd.go.id

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah suatu struktur konseptual atau model yang digunakan untuk mengorganisasi ide, informasi, atau konsep dalam sebuah penelitian. Kerangka berpikir membantu mengatur pemikiran dan menganalisis masalah secara lebih terstruktur.

Berikut penulis akan menjabarkan kerangka berpikir dalam penelitian Penerapan Sistem Informasi Aspirasi Masyarakat Daerah (ASMASDA) di Dewan Perwakilan Daerah Republik Indonesia Tahun 2022. Berangkat dari permasalahan yang ditemukan oleh penulis yaitu, yang pertama yaitu Masih banyak provinsi yang data aspirasinya belum sepenuhnya terinput di ASMASDA, yang kedua yaitu Kurangnya pemahaman atau pengetahuan mengenai sistem informasi ASMASDA, lalu yang ketiga adalah Adanya kurangnya kesesuaian antara hasil aspirasi dan laporan yang disajikan dalam ASMASDA dan keterbatasan SDM yang terlibat dalam pengelolaan ASMASDA. Lalu merujuk pada Peraturan Presiden No. 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik dan ASMASDA bertujuan untuk mendukung dan memfasilitasi program peningkatan kapasitas SDM dan Teknologi Informasi di lingkungan Sekretariat Jenderal DPD RI guna efektifitas dan efisiensi pengelolaan aspirasi masyarakat daerah. Pada penelitian ini penulis menggunakan teori implementasi *e-government* indrajit (2007) yaitu (1) Infrastruktur Telekomunikasi, (2) Tingkat konektivitas TI dan penggunaan TI, (3) Kesiapan Sumber daya pemerintah, (4) Ketersediaan dana dan anggaran, (5) perangkat hukum, (6) perubahan paradigma.

Gambar 2. 3

Kerangka Berpikir

Identifikasi masalah :

1. Masih banyak provinsi yang data aspirasinya belum sepenuhnya terinput di ASMASDA.
2. Kurangnya pemahaman atau pengetahuan mengenai sistem informasi ASMASDA.
3. Adanya kurangnya kesesuaian antara hasil aspirasi dan laporan yang disajikan dalam ASMASDA dan keterbatasan SDM yang terlibat dalam pengelolaan ASMASDA.

Merujuk pada Peraturan Presiden No. 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik.

Tujuan Sistem Informasi ASMASDA:

untuk mendukung dan memfasilitasi program peningkatan kapasitas SDM dan Teknologi Informasi di lingkungan Sekretariat Jenderal DPD RI guna efektifitas dan efisiensi pengelolaan aspirasi masyarakat daerah.

Richardus Indrajit (2007) terdapat 6 indikator yaitu:

1. Infrastruktur Telekomunikasi
2. Tingkat Konektivitas dan Penggunaan TI
3. Kesiapan Sumber Daya Manusia di Pemerintah
4. Ketersediaan Dana dan Anggaran
5. Perangkat Hukum
6. Perubahan Paradigma

Optimalisasi Penerapan Sistem Informasi Aspirasi Masyarakat Daerah (ASMASDA) di Dewan Perwakilan Daerah Republik Indonesia

Sumber: Diolah Peneliti, 2023