



Implementasi e-voting dalam pemilihan lurah di kabupaten sleman: ditinjau melalui perspektif dynamic governance

Implementation of e-voting in village head elections in Sleman district: reviewed from a dynamic governance perspective

Ika Aurelia Natasya*, Dyah Mutiarin

*Department of Government Affairs and Administration, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Article History:

Submission: 27-09-2023

Revised: 20-10-2023

Accepted: 24-10-2023

Kata Kunci:

Dynamic Governance; E-Voting; Pemilihan Lurah.

Keywords:

Dynamic Governance; E-Voting; Village Head Election.

*** Korespondensi:**

Ika Aurelia Natasya

Ikaaurelian415@gmail.com

ABSTRAK

Berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, membawa perubahan besar dalam proses pemilihan lurah yakni menggunakan metode e-voting alat yang digunakan untuk pemungutan dan perhitungan suara dalam pemilihan lurah mengganti metode konvensional. Pemilihan lurah menggunakan metode e-voting telah diadaptasi di Kabupaten Sleman. Tujuan dari kebijakan yang dinamis dalam e-voting adalah untuk memastikan adaptabilitas sistem dengan perkembangan teknologi, memperbaiki keamanan dan efisiensi, serta meningkatkan partisipasi publik dalam proses pemilihan. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti implementasi e-voting dalam pemilihan Lurah Kabupaten Sleman. Studi ini menginvestigasi penerapan *Dynamic Governance* dalam sistem e-voting pemilihan Lurah di Kabupaten Sleman. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan data primer diperoleh dari hasil wawancara dengan Kepala Bidang Pengembangan Kelembagaan dan Aparatur Kalurahan, Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kalurahan Kabupaten Sleman, dan data sekunder diperoleh dari kumpulan artikel jurnal, studi kepustakaan lain berupa dokumen terkait penelitian. Hasil yang diperoleh pada indikator *Think Ahead* menunjukkan bahwa upaya DPMK mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam pengimplementasian e-voting, pada indikator *Think Again* mengkaji ulang apa yang sudah dilaksanakan sehingga pada tahun 2022 partisipasi masyarakat yang mengikuti bisa meningkat dengan signifikan, serta hambatan atau kendala yang dihadapi juga berkurang. Pada indikator *Think Across* Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kalurahan Kabupaten Sleman telah merespons perubahan yang terjadi akibat pandemic Covid-19 dengan adanya Tempat Pemungutan Suara Keliling, adaptasi yang dilakukan tersebut merupakan hal yang bagus dan menyesuaikan dengan keadaan internal untuk mencapai tujuan dengan lebih baik.

ABSTRACT

The advancement of Science and Technology has brought about significant changes in the village head election process, notably through the use of the e-voting method, a tool employed for the collection and calculation of votes in village head elections, replacing the conventional method. The utilization of e-voting in village head elections has been adopted in Sleman Regency. The objective of this dynamic e-voting policy is to ensure system adaptability to technological developments, enhance security and efficiency, and increase public participation in the election process. This research aims to investigate



the implementation of e-voting in the selection of village heads in Sleman Regency. This study explores the application of Dynamic Governance in the e-voting system for village head elections in Sleman Regency. The research methodology employed is qualitative research with a case study approach. Data collection techniques involve primary data obtained from interviews with the Head of Institutional Development and Village Apparatus Division, Sleman Regency Community Empowerment and Village Office, and secondary data acquired from a collection of journal articles, literature studies, and research-related documents. The results obtained in the Think Ahead indicator indicate that the Sleman Regency Community Empowerment and Village Office (DPMK) made preparations for all the requirements needed for the implementation of e-voting. In the Think Again indicator, they reevaluated what had been implemented, leading to a significant increase in public participation in 2022, and a reduction in the obstacles and challenges faced. In the Think Across indicator, the Sleman Regency Community Empowerment and Village Office responded to the changes brought about by the Covid-19 pandemic by introducing Mobile Polling Stations, which was a commendable adaptation that aligned with internal conditions to achieve their goals more effectively.

1. PENDAHULUAN

Pemerintah Desa atau Kalurahan yakni bagian pemerintahan yang paling rendah dibawah kecamatan yang mendapatkan sebagian urusannya untuk mengurus daerahnya. Menurut Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa, Desa adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas wilayah yang berwenang untuk mengatur dan mengurus urusan pemerintahan, kepentingan masyarakat setempat berdasarkan prakarsa masyarakat, hak asal-usul, dan/atau hak tradisional yang diakui dan dihormati dalam system pemerintahan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Oleh karena itu, pemerintahan desa adalah bagian terendah dalam pemerintahan [1]. Dalam pemerintahan kalurahan terdapat lurah sebagai pemimpin dalam sistem pemerintahannya. Pemerintahan kalurahan yaitu pelayanan oleh kepala desa beserta perangkatnya untuk mensejahterakan rakyat [2]. Lurah memiliki masa jabatan 6 tahun dan dipilih langsung oleh warga daerahnya. Dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), menurut Rosano [3] membawa perubahan besar dalam proses pemilihan kepala desa atau lurah yakni metode *E-Voting*. *E-Voting* merupakan alat yang digunakan untuk pemungutan dan perhitungan suara dalam pemilihan kepala desa atau lurah mengganti metode mencoblos dengan alat elektronik (berbasis web atau aplikasi).

Penerapan *e-voting* salah satunya dilakukan di Kabupaten Sleman dalam pemilihan lurah tahun 2019 dan 2021. Hal ini sebagaimana diatur Peraturan Bupati Sleman Nomor 35 Tahun 2021 tentang Petunjuk Teknis Tata Cara Pemilihan Lurah secara Elektronik. Pemilihan lurah menggunakan sistem *E-Voting* salah satunya diterapkan di Kalurahan Sidoluhur. Dalam pelaksanaan Pilurah menggunakan system *E-Voting* di Kalurahan Sidoluhur, mendapat lebih banyak partisipasi dari masyarakat daripada Pilurah dengan sistem manual mencoblos. Selain itu, implementasi *E-Voting* ini tidak membutuhkan banyak kertas (*paperless*). Berkaitan dengan koordinasi yang dilakukan panitia kepada masyarakat, pengkoordinasian panitia terkait dengan Pilurah dengan sistem *E-Voting* di Kalurahan Sidoluhur sudah cukup baik. Selain itu, panitia juga membekali masyarakat dengan sosialisasi terkait *E-Voting* sebelum pelaksanaan pilurah, masyarakat mampu beradaptasi dengan Pilurah berbasis *E-Voting* kali ini karena sudah dibekali melalui sosialisasi yang memberikan kemudahan dalam pelaksanaannya [4].

System *E-Voting* sendiri memiliki kelebihan, menurut Nani[5] diantaranya: 1) Lebih efisien dan efektif, tidak seperti metode pemungutan suara konvensional dimana proses pemungutan suara sangat rumit dan sangat melelahkan karena dari awal proses hingga sampai perhitungan tabulasi suara membutuhkan waktu yang panjang, dengan system *E-Voting* maka beberapa proses yang ditangani secara otomatis oleh *system*, 2) Tidak ada duplikasi data pemilih, dengan *system* verifikasi menggunakan e-KTP maka setiap orang hanya memiliki satu hak suara sehingga diharapkan tidak ada lagi kisruh mengenai DPT dan juga tidak ada celah bagi pihak-pihak tertentu yang ingin meningkatkan jumlah suara pilihannya, 3) Hasil perhitungan suara

sangat akurat, hasil perhitungan suara menggunakan sistem *E-Voting* jauh lebih akurat daripada perhitungan manual karena seluruh faktor-faktor akibat kesalahan manusia pada saat perhitungan suara dapat dihilangkan, 4) Tidak ada suara rusak, karena sistem *E-Voting* tidak menggunakan kertas suara maka tidak ada lagi perdebatan mengenai sah atau tidaknya suara disebabkan surat suara rusak, 5) Perhitungan suara lebih cepat, dengan menggunakan sistem *E-Voting* data perhitungan suara dari TPS langsung dikirim ke pusat tabulasi data sehingga hasil perhitungan suara dapat diketahui tidak lama setelah proses pemungutan suara selesai.

Selain kelebihan, pemilihan kepala desa atau lurah menggunakan sistem *E-Voting* juga memiliki kekurangan yakni resiko, termasuk relevansinya dengan kerahasiaan dan juga keamanan data pengguna karena aplikasi dan website yang memanfaatkan internet sangat rentan dengan hacker [6]. Pada prinsipnya, ada dua sistem *E-Voting* yang dapat diterapkan : 1) *E-Voting at the polling booth*, yakni *E-Voting* yang dilakukan pada tempat tertentu yang telah ditetapkan dan pemilih mendatangi tempat tersebut untuk menentukan pilihannya, 2) *E-Voting Online*, yakni *E-Voting* yang dilakukan secara online sehingga pemilih tidak perlu mendatangi tempat yang telah ditentukan tapi bisa memilih dimanapun selama terdapat fasilitas online sehingga proses pemilihan berjalan secara *real time* online [7]. Selain itu, di dalam penerapan *E-Voting* perlu kesiapan dari teknologi penunjang *E-Voting* maupun masyarakat dalam mengoperasikan *E-Voting* dalam menggunakan hak pilihnya. Berbagai kasus menunjukkan ketidaksiapan dalam mengoperasikan *E-Voting* [8], seperti; 1) Kendala geografis dan ketersediaan infrastruktur teknologi dan informasi, 2) Keamanan data pengguna dari *cybercrime* [9].

Kebijakan pemerintahan yang efektif haruslah bersifat dinamis atau mampu menyesuaikan diri dengan perubahan kebutuhan zaman [10]. Dalam konteks ini, *dynamic governance* atau tata kelola yang dinamis menjadi salah satu teori yang dapat menjelaskan dan memberikan kerangka kerja untuk mencapai kebijakan yang adaptif dan responsif. Kebijakan pemerintahan yang berkaitan dengan *e-voting* di Kalurahan Kabupaten Sleman harus bersifat dinamis dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan zaman [11]. *Dynamic governance*, sebagai teori yang relevan dalam konteks ini, dapat memberikan kerangka kerja yang memungkinkan kebijakan *e-voting* menjadi dinamis dan responsif terhadap perubahan. *E-voting* atau pemungutan suara elektronik merupakan sebuah inovasi dalam proses demokrasi yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Namun, dengan cepatnya perkembangan teknologi dan perubahan sosial, kebijakan *e-voting* di Kalurahan Kabupaten Sleman perlu terus diperbarui dan disesuaikan agar tetap efektif dan aman. *Dynamic governance*, seperti yang dijelaskan oleh [12], menekankan pentingnya penyesuaian dan evaluasi terus-menerus dalam kebijakan publik. Dalam konteks *e-voting*, pemerintah Kabupaten Sleman harus memantau perkembangan teknologi terkait dengan keamanan dan privasi data, serta mengikuti tren dan praktik terbaik dalam *e-voting*. *Dynamic governance* menuntut adanya partisipasi aktif dari pemangku kepentingan, seperti masyarakat, pakar teknologi, dan lembaga terkait, dalam proses perencanaan dan implementasi kebijakan *e-voting*, hal ini memungkinkan pembaruan dan penyesuaian kebijakan sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat [13].

Berbagai penelitian terdahulu telah meletakkan fokus kajiannya terhadap implementasi *e-voting* seperti Berbagai penelitian terdahulu telah menaruh perhatian pada implementasi *e-voting* sebagai alternatif dalam proses pemilihan umum. Studi-studi ini memberikan wawasan yang berharga tentang aspek-aspek yang berkaitan dengan *e-voting*, termasuk keandalan teknologi, keamanan data, partisipasi pemilih, dan dampak sosialnya. Namun, penting untuk dicatat bahwa *e-voting* telah menjadi topik diskusi di Indonesia dan telah dilakukan beberapa uji coba dalam pemilihan skala kecil. Misalnya, penelitian oleh [14], membahas tentang penggunaan teknologi informasi dalam pemilihan umum di Indonesia, termasuk penerapan *e-voting* sebagai salah satu alternatif yang dapat meningkatkan efisiensi dan keandalan proses pemilihan.

Meskipun penelitian yang spesifik tentang implementasi *e-voting* di Indonesia masih terbatas, melihat penelitian dan literatur internasional tentang *e-voting* dapat memberikan gambaran umum tentang manfaat, tantangan, dan implikasi implementasi *e-voting* dalam konteks Indonesia. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh [15], menyelidiki faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan *e-voting* oleh pemilih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor

melibatkan evaluasi berkala terhadap pelaksanaan *e-voting* di Kabupaten Sleman. Evaluasi ini dapat mencakup pengumpulan umpan balik dari pemilih, analisis kinerja teknologi, dan identifikasi perubahan yang diperlukan untuk meningkatkan efektivitas dan integritas *e-voting*; 4) Transparansi dan akuntabilitas: Indikator ini mengacu pada tingkat transparansi dan akuntabilitas dalam pelaksanaan *e-voting* di Kabupaten Sleman. Keterbukaan informasi, pertanggungjawaban publik, dan partisipasi masyarakat menjadi faktor penting dalam memastikan kebijakan *e-voting* yang dinamis dan responsif [20]. Teori *Dynamic Governance* memudahkan penelitian tentang *e-voting* di Kabupaten Sleman karena memberikan kerangka kerja yang komprehensif untuk menganalisis interaksi antara pemangku kepentingan, dinamika perubahan teknologi, dan efektivitas kebijakan *e-voting*. Selain penelitian ini bertujuan mengisi gap penelitian serta memperbaharui penelitian-penelitian sebelumnya dengan mengkaji kesiapan dan kebutuhan dalam pelaksanaan *E-Voting* pada pemilihan lurah. Hasil penelitian ini juga berkontribusi bagi khazanah ilmu pengetahuan di bidang ilmu politik dan pemerintahan serta berkontribusi sebagai referensi Dinas PMK Kabupaten Sleman dalam pelaksanaan pemilihan umum berbasis *e-voting*. Selain itu, penelitian ini sesuai dengan *Sustainable Development Goals* (SDGs) tujuan ke-9 tentang *Industry, innovation, and infrastructure*), dimana dalam hal ini yaitu meningkatkan inovasi dari pesatnya perkembangan teknologi untuk pemilihan umum berbasis *e-voting* di Kabupaten Sleman.

2. METODE

2.1 Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, bahwa penelitian kualitatif digunakan untuk menemukan suatu jawaban mengenai pengertian, makna, karakteristik, konsep, symbol, gejala, maupun deskripsi terhadap suatu fenomena atau kejadian [21]. Metode tersebut biasanya berupa wawancara, observasi, dan penafsiran dokumen. Sedangkan pendekatan studi kasus adalah suatu metode untuk memahami individu secara komprehensif dan integratif agar dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang individu tersebut beserta yang dihadapinya [22].

2.2 Jenis data

Jenis data yang digunakan peneliti yakni data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari responden yang menjadi sasaran penelitian [23]. Data primer diambil dari hasil wawancara kepada Kepala Bidang Pengembangan Kelembagaan dan Aparatur Kalurahan dan Sub-Koordinator Kelompok Substansi Aparatur Kalurahan Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kalurahan Kabupaten Sleman. Narasumber tersebut membantu penelitian untuk memperoleh data yang akurat, terperinci, dan relevan terkait dengan *e-voting* pemilihan lurah di Kabupaten Sleman. Kemudian sumber data lain diperoleh melalui data sekunder yang memiliki informasi atau data tersebut seperti kumpulan artikel jurnal, studi kepustakaan lain berupa foto terkait penelitian.

2.3 Teknik analisis data

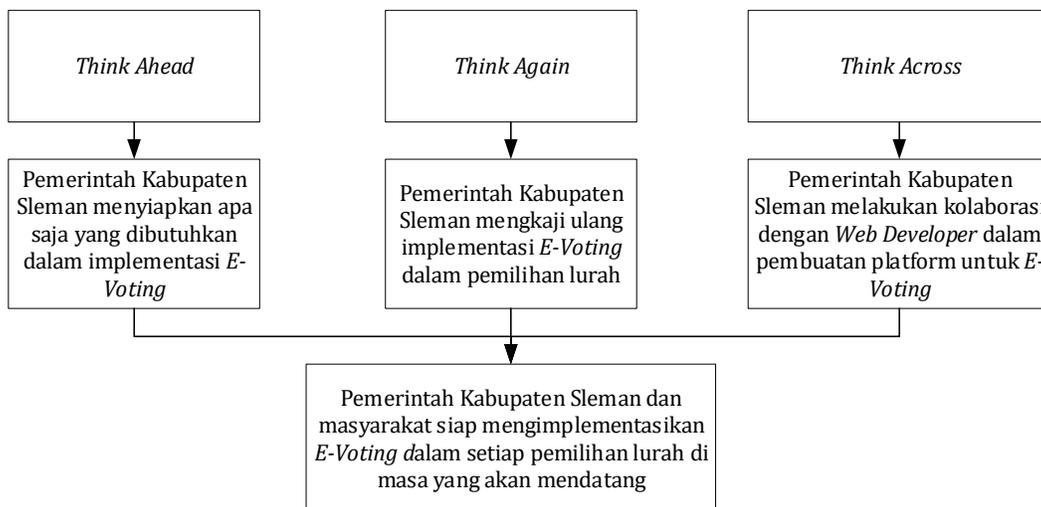
Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan *Qualitative Data Analysis Software* dengan Nvivo 12 Plus memaksimalkan fitur *cross tab* yang ada didalamnya. Selain itu, data yang diperoleh juga akan dianalisis menggunakan teknik interaktif model yang meliputi 1) reduksi data, diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan, 2) penyajian data, merupakan penyajian sekumpulan informasi tersusun yang member kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Dengan demikian, peneliti dapat melihat apa yang terjadi, dan menentukan apakah menarik kesimpulan atau terus melakukan analisis, 3) penarikan kesimpulan, makna-makna yang muncul dari data harus diuji kebenarannya, kekokohnya, dan kecocokannya yang merupakan validitasnya, kesimpulan akhir tidak hanya terjadi pada waktu proses pengumpulan data saja, akan tetapi perlu diverifikasi agar benar-benar dapat dipertanggungjawabkan [24].

Adapun tahapan-tahapan dari analisis data yang peneliti lakukan mengacu pada teori *Dynamic Governance*, yakni bagaimana pemerintah secara terus-menerus mengadaptasi

kebijakan, program dan pola publik, dan bagaimana kebijakan publik tersebut dirumuskan dan diimplementasikan untuk mempengaruhi kepentingan jangka panjang, merepresentasikan kemampuan untuk mengubah dinamika pemerintahan sangat penting bagi pembangunan ekonomi dan sosial yang berkelanjutan [25]. *Dynamic Governance* adalah hasil yang diharapkan terwujud, ketika *adaptive policies* dilaksanakan [19]. Implementasi e-voting di Kabupaten Sleman Konsep *Dynamic Governance* sangat relevan dalam implementasi e-voting di Kabupaten Sleman, yang bertujuan untuk menciptakan pengambilan keputusan yang adaptif, kolaboratif, dan responsif terhadap kebutuhan dan perkembangan teknologi.

Penerapan konsep *Dynamic Governance* dalam e-voting di Kabupaten Sleman memudahkan penelitian karena memberikan kerangka kerja yang komprehensif untuk menganalisis interaksi antara pemangku kepentingan, dinamika perubahan teknologi, serta efektivitas kebijakan dan implementasi e-voting. Hal ini memungkinkan peneliti untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan e-voting dan merumuskan rekomendasi kebijakan yang relevan [27]. *Dynamic Governance* memiliki tiga kapabilitas dinamis, yaitu *Think Ahead*, *Think Again*, dan *Think Across*, yang memfasilitasi kebijakan adaptif. Kapabilitas ini perlu ditanamkan dan termanifestasi dalam strategi dan proses kebijakan pemerintah agar mampu terus belajar, berinovasi, dan beradaptasi dengan perubahan yang terjadi. Dalam konteks penyelenggaraan E-Voting di Kabupaten Sleman, *Dynamic Governance* menjadi aspek penting. Untuk memudahkan penelitian mengenai implementasi E-Voting di Kabupaten Sleman, [18] mengemukakan bahwa analisis dapat dilakukan dengan menggunakan tiga variabel teori dalam *Dynamic Governance*. Pertama, *Think Ahead*, yang mencakup kemampuan berpikir ke depan dan bersifat antisipatif terhadap perubahan. Kedua, *Think Again*, yang mengacu pada kemampuan untuk mengkaji ulang hasil pemikiran dan keputusan yang telah diambil. Terakhir, *Think Across*, yang menekankan kemampuan untuk berpikir secara lateral, horizontal, dan lintas disiplin.

Dengan mempertimbangkan konsep *Dynamic Governance* dan variabel teori yang terkait, penelitian tentang implementasi E-Voting di Kabupaten Sleman dapat menganalisis dan memahami sejauh mana pemerintah daerah telah menerapkan pendekatan adaptif dan responsif dalam kebijakan E-Voting sesuai dengan Gambar 2. Dalam penelitian ini, akan dieksplorasi kemampuan pemerintah daerah dalam berpikir ke depan, mengkaji ulang, dan berpikir lintas disiplin dalam konteks E-Voting di Kabupaten Sleman.

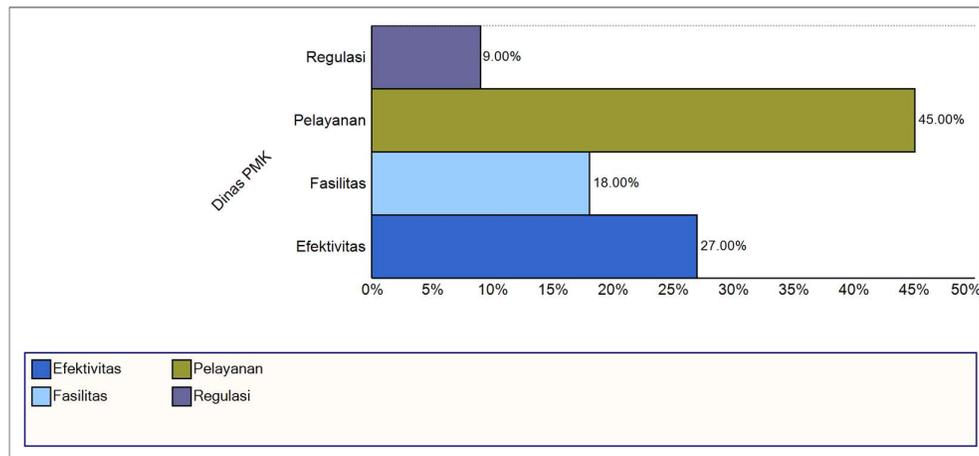


Gambar 2. Model analisis data *dynamic governance*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 *Think Ahead*

Pada indikator *Think Ahead* bahwa Pemerintah Kabupaten Sleman menyiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam implementasi *E-Voting*, dalam hal ini proses pemungutan suara pemilihan lurah menggunakan sistem *E-Voting* di Kabupaten Sleman harus dirancang untuk menjamin terlaksananya prinsip-prinsip pemilu: langsung, umum, bebas, rahasia (luber) dan jujur dan adil (jurdil) dalam pemilu langsung. Dalam konteks demokrasi, sistem pemungutan suara elektronik (*E-Voting*) harus menghormati dan menjamin karakteristik dan sifat dari pemilihan langsung, seperti transparansi, kepastian, keamanan, akuntabilitas, dan akurasi. Tentunya selain teknik persiapan, kesiapan masyarakat perlu didukung dalam penerapan sistem *e-voting* ini ke depan. Kurangnya persiapan, ditambah dengan kurangnya jangkauan pemerintah Kabupaten Sleman untuk *E-Voting*, dapat memicu kegagalan dalam penerapan sistem ini. Hasil NVivo 12 Plus, dalam hal ini Pemerintah Kabupaten Sleman dalam menyiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam pengimplementasian *E-Voting*, sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil analisis menggunakan Nvivo 12 plus identifikasi think ahead

Berdasarkan Gambar 3 yang merupakan visualisasi data wawancara terkait persiapan Pemerintah Kabupaten Sleman dalam menyiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam implementasi *E-Voting* pemilihan lurah di Kabupaten Sleman. Pemerintah Kabupaten Sleman dalam hal ini adalah Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kalurahan Kabupaten Sleman telah memberikan pelayanan kepada masyarakat dengan baik sehingga mendapatkan presentase tertinggi mencapai (50%). Kedua, persiapan Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kalurahan Kabupaten Sleman sudah cukup efektif mencapai (27%). Fasilitas yang diberikan mencapai (18%). Terakhir adalah regulasi (9%). Hasil analisa pada identifikasi dari indikator Think Ahead menunjukkan bahwa kemampuan berpikir ke depan membutuhkan kepekaan terhadap masalah dan perkembangan lingkungan di masa depan.

Kemampuan tersebut dapat dilihat dari upaya Pemerintah Kabupaten Sleman dalam hal ini Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kalurahan mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam pengimplementasian *E-Voting*. Kemampuan berpikir kedepan diwujudkan menjadi 4 parameter; Regulasi, Pelayanan, Fasilitas, dan Efektivitas. Pertama, adalah dalam hal pelayanan, Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kalurahan Kabupaten Sleman telah memberikan pelayanan yang baik dengan presentase tertinggi mencapai (45%), pelayanan yang diberikan mulai dari pra-pasca pemilihan lurah menggunakan sistem *E-Voting* seperti merubah mindset masyarakat melalui sosialisasi dan edukasi kepada masyarakat, arti penting e-voting, regulasi, hingga tata cara menggunakan alat *E-Voting* dari berbagai lapisan masyarakat.

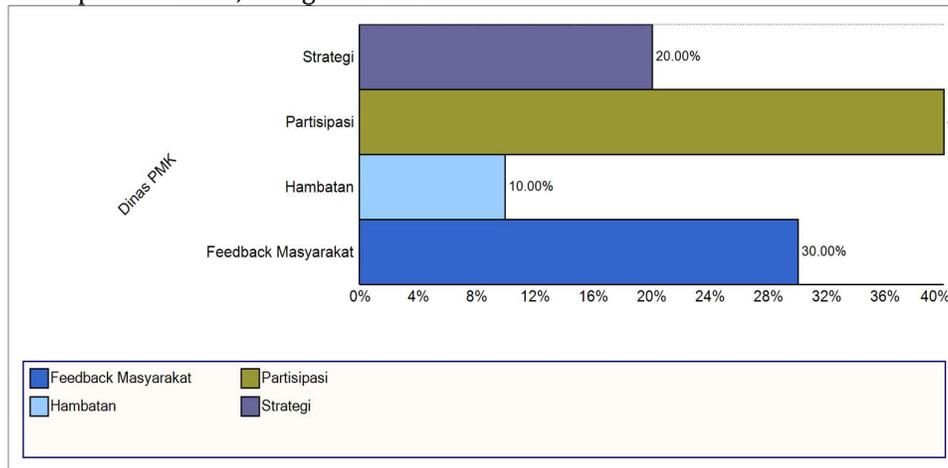
Mulai dari pemilih pemula, dan juga lansia. Sosialisasi yang diberikan juga menyeluruh sampai ke tingkatan kalurahan dan pedukuhan yang memudahkan masyarakat awam teknologi untuk mencoba mempraktikan alat *E-Voting*. Tidak hanya itu, Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kalurahan juga memanfaatkan teknologi melalui media social seperti Instagram, Youtube

dan *Website* berisi video tata cara pemilihan, dan juga informasi seputar *E-Voting* pemilihan lurah yang dapat diakses oleh seluruh masyarakat Kabupaten Sleman. Pelayanan yang diberikan oleh petugas pemilihan lurah di Tempat Pemungutan Suara (TPS) yang dibagi menjadi Tim Teknis Utama (TTU) dan Tim Teknis Lapangan (TTL) yang memadai karena jumlahnya mencukupi dan merata diseluruh kalurahan untuk membantu proses e-voting serta sudah dibekali *problem solving* tentang berbagai macam permasalahan teknis.

Berdasarkan visualisasi data wawancara terkait persiapan Pemerintah Kabupaten Sleman dalam implementasi *e-voting* pemilihan lurah, dapat disimpulkan bahwa Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kalurahan Kabupaten Sleman telah melakukan persiapan yang baik. Mereka memberikan pelayanan yang baik kepada masyarakat dengan presentase tertinggi (50%), meliputi sosialisasi, edukasi, dan pengenalan tentang *E-Voting*. Selain itu, mereka memanfaatkan media sosial dan platform online seperti Instagram, YouTube, dan situs web untuk memberikan informasi kepada masyarakat. Dalam hal ini, pelayanan yang diberikan oleh petugas pemilihan lurah di Tempat Pemungutan Suara (TPS) juga diatur dengan baik, dengan adanya Tim Teknis Utama (TTU) dan Tim Teknis Lapangan (TTL) yang siap membantu dalam proses *E-Voting* dan mengatasi masalah teknis. Persiapan tersebut mencakup empat parameter berpikir ke depan, yaitu regulasi, pelayanan, fasilitas, dan efektivitas, yang menunjukkan keseriusan Pemerintah Kabupaten Sleman dalam menghadapi tantangan dan memastikan keberhasilan penggunaan *E-Voting* dalam pemilihan lurah.

3.3 Think Again

Pada indikator *Think Again* bahwa Pemerintah Kabupaten Sleman mengkaji ulang implementasi *e-voting* dalam pemilihan lurah di Kabupaten Sleman, dalam hal ini harapan Pemerintah Kabupaten Sleman untuk mewujudkan *E-Voting* perlu dikaji ulang dan dieksplorasi lebih lanjut, karena penuh dengan peluang dan tantangan untuk menghadapi sistem baru di mana masyarakat belum siap untuk merangkul teknologi. Hasil NVivo 12 Plus, dalam hal ini Pemerintah Kabupaten Sleman dalam mengkaji ulang pengimplementasian *E-Voting* pemilihan lurah di Kabupaten Sleman, sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil analisis menggunakan Nvivo 12 plus identifikasi think again

Berdasarkan Gambar 4 yang merupakan visualisasi data wawancara terkait upaya Pemerintah Kabupaten Sleman dalam hal ini adalah Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kalurahan Kabupaten Sleman dalam mengkaji ulang pengimplementasian *E-Voting* pemilihan lurah di Kabupaten Sleman. Partisipasi Masyarakat dalam mengikuti pemilihan lurah menggunakan sistem *e-voting* di Kabupaten Sleman meningkat sampai dengan (40%) dibanding pemilihan lurah menggunakan sistem mencoblos. Dengan meningkatnya partisipasi masyarakat, maka sekaligus juga mendapatkan *feedback* yang baik dari masyarakat mencapai (30%). Strategi mendapatkan (20%), dan yang terakhir adalah hambatan (10%).

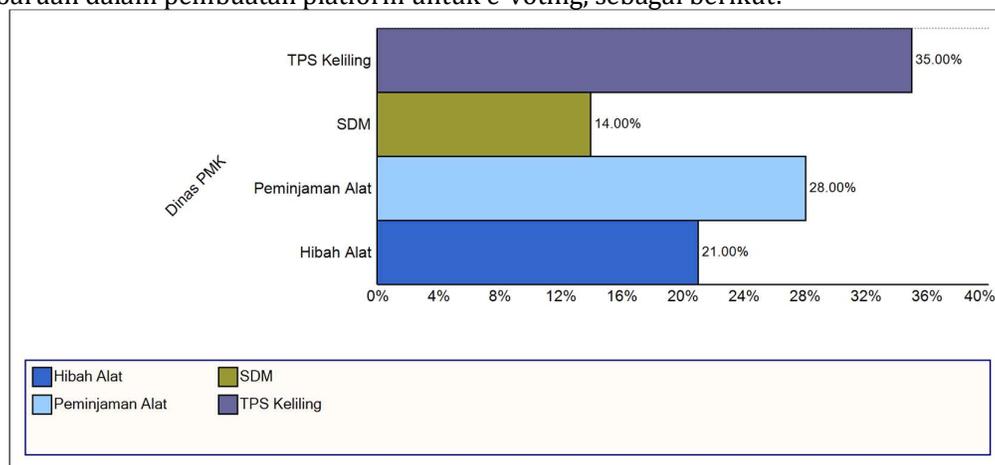
Hasil analisis pada identifikasi dari indikator *Think Again* menunjukkan bahwa kemampuan berpikir ulang ditunjukkan dengan melakukan review, merevisi, dan membuat

kebijakan dan program baru di pelaksanaan pemilihan lurah di Kabupaten Sleman. Kemampuan tersebut dapat dilihat dari upaya Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kalurahan Kabupaten Sleman dalam mengkaji ulang pengimplementasian *e-voting* dalam pemilihan lurah di Kabupaten Sleman. Kemampuan berpikir ulang diwujudkan menjadi 4 paramter; Strategi, Partisipasi, Hambatan, dan *Feedback* Masyarakat. Partisipasi Masyarakat dalam mengikuti pemilihan lurah menggunakan sistem *e-voting* di Kabupaten Sleman meningkat sampai dengan (40%) dibanding pemilihan lurah menggunakan sistem mencoblos. Dalam hal ini Pemerintah Kabupaten Sleman mengkaji ulang sistem pemilihan lurah dari manual dengan cara mencoblos berubah menjadi dengan menggunakan *e-voting* menggunakan sistem sentuh menggunakan jari ke panel computer, telah mengkaji ulang pelaksanaan pengimplementasian sehingga partisipasi masyarakat setiap tahun meningkat. Melihat data yang ada, untuk hasil pemilihan lurah dulu sebelum adanya *e-voting* mengalami peningkatan partisipasi masyarakat. Ini merupakan hal baru bagi masyarakat, sehingga rasa penasaran masyarakat tinggi untuk mencoba sistem baru menggunakan alat *E-Voting*. Data pemilihan dari 2015-2021 semakin meningkat seperti berikut: 1) Tahun 2015 partisipasi pemilihan lurah secara manual dengan mencoblos, 73,9% 2) Tahun 2020 partisipasi pemilihan lurah secara *E-Voting* 78,6% 3) Tahun 2021 partisipasi pemilihan lurah secara *E-Voting* 80,53%.

Berdasarkan visualisasi data wawancara terkait upaya Pemerintah Kabupaten Sleman dalam mengkaji ulang pengimplementasian *E-Voting* pemilihan lurah, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam partisipasi masyarakat serta mendapatkan feedback yang baik. Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kalurahan Kabupaten Sleman telah berhasil melaksanakan strategi yang efektif untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pemilihan lurah menggunakan sistem *E-Voting*. Melalui pengkajian ulang sistem pemilihan lurah, Pemerintah Kabupaten Sleman telah mampu mengubah cara pelaksanaan pemilihan dari manual dengan mencoblos menjadi menggunakan *E-Voting* dengan sentuhan jari ke panel komputer. Hal ini telah menarik minat masyarakat untuk mencoba sistem baru dan meningkatkan rasa penasaran dalam menggunakan alat *E-Voting*. Data pemilihan dari tahun 2015 hingga 2021 menunjukkan peningkatan partisipasi masyarakat secara bertahap. Peningkatan partisipasi ini menunjukkan keberhasilan Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kalurahan dalam mempersiapkan dan mengimplementasikan *E-Voting* dalam pemilihan lurah di Kabupaten Sleman.

3.4 Think Across

Pada indikator *Think Across* bahwa Pemerintah Kabupaten Sleman melakukan kolaborasi dengan *Web Developer* dalam pembuatan platform untuk *e-voting*, dalam hal ini Pemerintah Kabupaten Sleman menindaklanjuti setelah selesai menyelenggarakan pemilihan lurah menggunakan sistem *E-Voting* ini, alat yang digunakan apakah akan digunakan berulang-ulang atau dihibahkan. Hasil NVivo 12 Plus, dalam hal ini Pemerintah Kabupaten Sleman melakukan pembaruan dalam pembuatan platform untuk *e-voting*, sebagai berikut:



Gambar 5. Hasil analisis menggunakan Nvivo 12 plus identifikasi think across

Berdasarkan [Gambar 5](#) yang merupakan visualisasi data wawancara terkait upaya Pemerintah Kabupaten Sleman dalam hal ini adalah Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kalurahan Kabupaten Sleman dalam melakukan kolaborasi dengan *Web Developer* dalam pembuatan platform untuk *e-voting*. Setelah mengkaji ulang dan belajar dari pengalaman untuk pertama kalinya, digelar pemilihan lurah secara *E-Voting* menggunakan TPS Keliling atau TPS *Mobile* mencapai (35%). Kemudian Pasca pemilihan lurah di Kabupaten Sleman diselenggarakan, sebesar (28%) alat yang telah digunakan bisa dipinjam oleh sekolah-sekolah maupun universitas. Hibah alat mencapai (21%) kepada OPD di Pemkab Sleman, seperti Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman (Dispendik), dan yang terakhir adalah Sumber Daya Masyarakat (14%).

Hasil analisis pada identifikasi dari indikator *Think Across* menunjukkan bahwa kemampuan untuk belajar dari pengalaman, dari ide yang sudah ada ke suatu ide baru yang berbeda namun memiliki hubungan dengan ide awal dan menyesuaikannya dengan keadaan internal untuk mencapai tujuan dengan lebih baik. Kemampuan tersebut dapat dilihat dari upaya Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kalurahan Kabupaten Sleman dalam melakukan kolaborasi dengan *Web Developer* dalam pembuatan platform untuk *e-voting*. Kemampuan ini diwujudkan menjadi 4 parameter; TPS Keliling, Sumber Daya Masyarakat, Peminjaman Alat, dan Hibah Alat. Setelah mengkaji ulang dan belajar dari pengalaman untuk pertama kalinya, digelar pemilihan lurah secara *e-voting* menggunakan TPS Keliling atau TPS *Mobile* mencapai (35%) untuk menunjang ketersediaan fasilitas untuk masyarakat yang mengalami kebutuhan khusus, sakit, lansia dan penyandang disabilitas yang tidak memungkinkan untuk bisa datang ke TPS terdekat. Hal ini sesuai berdasarkan Peraturan Bupati Sleman Nomor 35 Tahun 2021 tentang Petunjuk Teknis Tata Cara Pemilihan Lurah secara Elektronik, jadi setiap TPS Keliling melayani 10 TPS. Inisiasi pengadaan TPS Keliling adalah hal yang baru untuk menjamin hak pilih masyarakat dalam pelaksanaan demokrasi pemilihan lurah di Kabupaten Sleman.

Berdasarkan visualisasi data wawancara terkait upaya Pemerintah Kabupaten Sleman dalam melakukan kolaborasi dengan *Web Developer* untuk pembuatan platform *e-voting*, dapat disimpulkan bahwa telah terjadi kemajuan dalam implementasi *e-voting* di Kabupaten Sleman. Melalui kemampuan berpikir ulang dan belajar dari pengalaman, Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kalurahan Kabupaten Sleman berhasil mengembangkan solusi yang lebih baik. Kolaborasi dengan *Web Developer* menghasilkan pembuatan platform *E-Voting* yang digunakan dalam pemilihan lurah pertama kali. Pemilihan lurah dengan menggunakan TPS Keliling atau TPS *Mobile*, memungkinkan masyarakat yang memiliki kebutuhan khusus, sakit, lansia, dan penyandang disabilitas untuk tetap dapat memberikan suaranya. Selain itu, pasca pemilihan, alat yang digunakan juga bisa dipinjam oleh sekolah-sekolah dan universitas, serta diberikan hibah alat kepada OPD di Pemkab Sleman, seperti Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman. Hal ini menunjukkan komitmen Pemerintah Kabupaten Sleman dalam memanfaatkan sumber daya yang ada dan memastikan keberlanjutan penggunaan *E-Voting* untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam proses demokrasi. Inisiasi pengadaan TPS Keliling juga merupakan langkah baru yang menjamin hak pilih masyarakat dalam pelaksanaan pemilihan lurah di Kabupaten Sleman.

a) Uji kredibilitas

Penting untuk dicatat bahwa data yang disajikan dalam wawancara terkait upaya Pemerintah Kabupaten Sleman dalam implementasi *E-Voting* telah disusun dengan hati-hati dan berdasarkan sumber yang kredibel. Informasi tersebut berasal dari wawancara dengan pihak terkait, termasuk Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kalurahan Kabupaten Sleman. Selain itu, langkah-langkah konkret yang diambil oleh pemerintah untuk meningkatkan partisipasi dalam proses demokrasi di Kabupaten Sleman menunjukkan keberlanjutan upaya mereka dalam mengimplementasikan *E-Voting*.

b) Uji transferabilitas

Meskipun hasil ini berfokus pada upaya Pemerintah Kabupaten Sleman, banyak aspek dalam pembuatan platform *e-voting* dan pemanfaatan alat-alat TPS Keliling dapat menginspirasi pemerintah daerah lain di Indonesia dan bahkan di berbagai negara. Pengalaman dan pelajaran dari Kabupaten Sleman dapat diadopsi dan disesuaikan dengan konteks lokal, sehingga bisa menjadi panduan bagi pihak-pihak yang berencana untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam proses pemilihan di wilayah mereka.

- c) Uji dependabilitas
Data dan informasi yang diberikan dalam hasil wawancara ini bersumber dari pihak berwenang dan terkait, seperti Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kalurahan Kabupaten Sleman. Proses pengumpulan data serta langkah-langkah yang diambil oleh pemerintah dalam pengembangan *E-Voting* telah dicatat dengan cermat dan akurat. Oleh karena itu, dapat diandalkan sebagai sumber informasi yang dapat dijadikan referensi dalam mengkaji upaya Pemerintah Kabupaten Sleman dalam implementasi *E-Voting*.
- d) Uji konfirmabilitas
Untuk memastikan konfirmabilitas, data yang dihasilkan dari wawancara ini haruslah transparan dan dapat diverifikasi. Proses pengumpulan data dan analisis harus didokumentasikan secara rinci, dan hasil wawancara harus dapat diperiksa ulang oleh pihak ketiga yang berkompeten dalam penelitian. Dengan demikian, hasil ini dapat dianggap sebagai informasi yang dapat dikonfirmasi dan diverifikasi oleh pihak yang berkepentingan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan data di lapangan yang telah disajikan dan dianalisis sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kalurahan Kabupaten Sleman telah memberikan pelayanan kepada masyarakat dengan baik, hal tersebut dibuktikan dengan pelayanan yang diberikan mulai dari pra-pasca pemilihan lurah menggunakan sistem *E-Voting* seperti merubah mindset masyarakat melalui sosialisasi dan edukasi kepada masyarakat. Kemampuan tersebut dapat dilihat dari upaya Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kalurahan mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam pengimplementasian *E-Voting*. Begitupun pada *E-Voting* pemilihan lurah di Kabupaten Sleman pada tahun 2022, pada indikator *Think Ahead* menunjukkan bahwa upaya DPMK mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam pengimplementasian *E-Voting*, pada indikator *Think Again* mengkaji ulang apa yang sudah dilaksanakan sehingga pada tahun 2022 partisipasi masyarakat yang mengikuti bisa meningkat dengan signifikan, serta hambatan atau kendala yang dihadapi juga berkurang. Pada indikator *Think Across* Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Kalurahan Kabupaten Sleman telah merespons perubahan yang terjadi akibat pandemic Covid-19 dengan adanya Tempat Pemungutan Suara Keliling, adaptasi yang dilakukan tersebut merupakan hal yang bagus dan menyesuaikan dengan keadaan internal untuk mencapai tujuan dengan lebih baik.

REFERENSI

- [1] F. Simangunsong, "Kinerja Badan Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintah Desa (BPMPD) Dalam Pelaksanaan Pemilihan Kepala Desa Serentak melalui metode Electronic Voting (E-Voting) di Kabupaten Bantaeng Provinsi Sulawesi Selatan," *J. Ilmu Polit. dan Komun.*, vol. 6 (1), 2016.
- [2] I. Permana, "Pengaruh Kualitas Pelayanan Administrasi Terhadap Kepuasan Masyarakat di Kantor Kuwu Desa Tegalsari Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon," *J. Ilm. Indones.*, vol. 3 (11), 75, 2018.
- [3] Rosano, "Penggunaan Aplikasi E-voting Berbasis Decision Support Systems pada Pilkades (Studi Kasus: Desa Kedungbanjar, Taman, Pemalang)," *Rise dan E-Jurnal Manaj. Inform. Komput.*, vol. 4 (1), 16-, 2019.
- [4] N. T. Fatikha, "Efektivitas Penerapan E-Kalurahan Sidoluhur Tahun 2020," *J. Ilmu Pemerintah.*, vol. 13 (2), 2020.
- [5] Nani, "Perancangan Sistem E-Voting Untuk Pemilihan Kepala Daerah (Pilkada)," *J. Bianglala Inform.*, 2015.
- [6] Moynihan, "Building Secure Elections: E-Voting, Security, and Systems Theory," *Public Adm. Rev.*, vol. 64 (5), 51, 2015.
- [7] Pilkjaer, "E-voting in Pakistan. Department of Business Administration and Social Sciences," *Lulea Univ. Technol.*, 2007.
- [8] A. S. Nugroho, "Pakar Jelaskan Mengapa E-Voting Bukan Solusi Masalah Pemilu," *Retrieved From Republika*, 2019. .

- [9] J. Pradana, "E-Voting Pemilu atau Pilkada Masih Sulit Diterapkan," *bawashu.go.id*, 2021. .
- [10] A. B. Susanto, "Teori Pembaruan Kebijakan Publik: Suatu Pendekatan Dinamis dalam Pengambilan Keputusan Publik," *J. Penelit. Polit.*, vol. 14(1), 17-, 2017.
- [11] E. Prasajo, "Dinamika Kebijakan Publik: Tinjauan Teoretis dan Implikasinya Bagi Manajemen Kebijakan," *J. Kebijak. dan Adm. Publik*, vol. 22(1), 1-2, 2018.
- [12] J. Sørensen, E., & Torfing, "Enhancing collaborative innovation in the public sector," *Adm. Soc.*, vol. 43(8), 842, 2011.
- [13] R. S. Haq, "Implementasi Kebijakan E-voting dalam Pemilihan Kepala Desa (Pilkades) Di Kabupaten Boyolali Tahun 2019 dan Implikasinya terhadap Ketahanan Politik Wilayah," *J. Ketahanan Nas.*, vol. 26(3), 399, 2020.
- [14] A. Puspitasari, E., & Hermawan, "Evaluasi Penerapan Teknologi Informasi dalam Pemilihan Umum di Indonesia," *J. Apl. Teknol. Inf.*, vol. 14(2), 57-, 2017.
- [15] J. Ramlall, S., & Lim, "Determinants of e-voting adoption in Mauritius," *Telemat. Informatics*, vol. 42, 101252, 2019.
- [16] Y. Kim, S., Lee, J., & Jang, "Trust and participation in e-voting: Evidence from a survey of local election voters in Korea," *Gov. Inf. Q.*, vol. 37(4), 101, 2020.
- [17] M. Krimmer, R., & Volkamer, "The future of e-voting," *Springer Int. Publ.*, 2017.
- [18] H. Neo, "The dynamics of dynamic governance," *Public Adm. Rev.*, vol. 67(2), 297, 2007.
- [19] A. Astuti, E. P., & Mawardi, "Dinamika Implementasi Dynamic Governance dalam Manajemen Pengadaan Barang dan Jasa di Pemerintah Kabupaten Bantul," vol. Jurnal Ilm, 2018.
- [20] D. Pratama, A. A., & Haryanto, "Evaluasi Penerapan E-Voting dalam Pemilihan Umum di Indonesia: Studi Kasus Kabupaten Sleman," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 4(1), 35-4, 2020.
- [21] M. Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenadamedia Group, 2014.
- [22] G. Rahardjo, S., "Pemahaman Individu Teknik Non Tes," *Nota Media Enterp.*, 2011.
- [23] A. I. Wardhatul, "Pengaruh Kompetensi dan Independensi Terhadap Kualitas Audit dengan Etika Auditor Sebagai Variabel Pemoderasi," *J. Ilmu dan Ris. Akunt.*, vol. 8(8), 1-15, 2019.
- [24] A. M. Huberman, *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press, 1992.
- [25] D. Armiwulan, "Implementasi Dynamic Governance dalam Membangun Keterlibatan Masyarakat dalam Pengambilan Keputusan Publik," *J. Penelit. Adm. Publik*, vol. 2(1), 23-3, 2020.
- [26] A. Nurcholis, "Implementasi e-voting pada pemilihan lurah di Kabupaten Sidoarjo," *J. Sains dan Inform.*, vol. 2(1), 23-3, 2017.
- [27] R. Arifin and S. N. Hidayat, "Organizing Democracy through General Elections in Indonesia: The Challenge of Law Enforcement and State Stability," *J. Sos. Polit.*, vol. 5, no. 2, p. 333, 2019, doi: 10.22219/sospol.v5i2.7670.
- [28] H. D. Raharjo A. S & Pratomo, "Evaluasi penggunaan e-voting dalam pemilihan lurah di Kabupaten Sleman," *J. Sist. Inf.*, vol. 16(1), 19-, 2021.
- [29] J. M. Bryson, *Strategic Planning for Public and Nonprofit Organizations: A Guide to Strengthening and Sustaining Organizational Achievement (5th ed.)*. 2018.
- [30] E. W. Prayogo, "Implementasi sistem e-voting dalam pemilihan lurah di Desa Sumberagung," *J. Inform. Mulawarman*, vol. 13(1), 15-, 2018.
- [31] E. B. Setiawan, "Implementasi e-voting pada pemilihan lurah di Kabupaten Grobogan," *J. Penelit. Komun. dan Opini Publik*, vol. 24(1), 43-, 2020.
- [32] S. Rasyid, "Dilakukan secara E-voting begini jalannya pemilihan lurah di Sleman," Retrieved from *merdeka.com*, 2021. <https://www.merdeka.com/jateng/dilakukan-secara-e-voting-begini-jalannya-pemilihan-lurah-di-sleman.html>.
- [33] Argyris, *Organizational Learning II: Theory, Method, and Practice*. Addison. Addison Wesley Publishing Company, 1996.
- [34] R. J. Martinelli, *Project Management ToolBox: Tools and Techniques for the Practicing Project Manager (2nd ed.)*. John Wiley & Sons, 2016.