



## **Peran Pemuda dalam Mendukung *E-Government* di Era Pemerintahan Berbasis Digital 5.0**

**Umiyati Haris<sup>1</sup>, Syahrabudin Husein Enala<sup>2</sup>, Syahrudin<sup>3</sup>, Nurjalal<sup>4</sup>**

<sup>12</sup> Program Studi Ilmu Administrasi, Universitas Merauke, Indonesia

<sup>34</sup> Program Magister Administrasi Publik, Universitas Merauke, Indonesia

Email: @umiyatih12@unmus.ac.id

---

Received: 27-04-2024

Accepted: 02-06-2024

Published: 17-06-2024

---

### **Abstract**

This research examines the role of youth in supporting e-government in the era of digital-based government 5.0, highlighting how the younger generation can be the main agent in the digital transformation of government. In this context, youth not only act as users of technology, but also as developers of innovations that support the efficiency, transparency, and responsiveness of public services. Secondary data collected through document searches of literature, journal articles, government reports, and other official documents form the basis of this research analysis. The descriptive-analytical qualitative method is used to describe and criticise various aspects of the role of youth in e-government. Case studies such as "LAPOR!" and "Qlue," as well as hackathon initiatives, show how youth directly contribute to the development of digital solutions. In addition, their participation in e-participation platforms such as "Musrenbang Online" shows active engagement in technology-based decision-making processes. Youth also play a role in digital literacy campaigns, helping less tech-savvy communities to utilise e-government services. Involvement in advocacy and research further underlines the potential of youth as a source of innovative ideas and solutions. The results of this study confirm that the contribution of youth in supporting e-government is significant and covers various aspects, from technology development, participation in policy processes, to education and advocacy. Thus, youth are the main key in accelerating the digital transformation of government, ensuring that technology can be maximally utilised to improve the quality of public services and meet the needs of society in the digital era 5.0.

**Keywords:** Youth, E-Government, Digital 5.0, Digital Transformation

### **Abstrak**

Penelitian ini mengkaji peran pemuda dalam mendukung e-government di era pemerintahan berbasis digital 5.0, menyoroti bagaimana generasi muda dapat menjadi agen utama dalam transformasi digital pemerintahan. Dalam konteks ini, pemuda tidak hanya berperan sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai pengembang inovasi yang mendukung efisiensi, transparansi, dan responsivitas pelayanan publik. Data sekunder yang dikumpulkan melalui penelusuran dokumen literatur, artikel jurnal, laporan pemerintah, dan dokumen resmi lainnya menjadi dasar analisis penelitian ini. Metode kualitatif deskriptif-analitik digunakan untuk menggambarkan dan mengkritisi berbagai aspek peran pemuda dalam e-government. Studi kasus seperti aplikasi "LAPOR!" dan "Qlue," serta inisiatif hackathon, menunjukkan bagaimana pemuda berkontribusi langsung dalam pengembangan solusi digital. Selain itu, partisipasi mereka dalam platform e-participation seperti "Musrenbang Online" memperlihatkan keterlibatan aktif dalam proses pengambilan keputusan yang berbasis teknologi. Pemuda juga berperan dalam kampanye literasi digital, membantu masyarakat yang kurang paham teknologi untuk memanfaatkan layanan e-government. Keterlibatan dalam advokasi dan penelitian lebih lanjut menggarisbawahi potensi pemuda sebagai sumber ide dan solusi yang inovatif. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa kontribusi pemuda dalam mendukung e-government sangat signifikan dan mencakup berbagai aspek, mulai dari pengembangan teknologi, partisipasi dalam proses kebijakan, hingga edukasi dan advokasi. Dengan demikian, pemuda merupakan kunci utama dalam mempercepat transformasi digital pemerintahan, memastikan bahwa teknologi dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik dan memenuhi kebutuhan masyarakat di era digital 5.0.

**Kata Kunci:** *Pemuda, E-Government, Digital 5.0, Transformasi Digital*

## **PENDAHULUAN**

Sebagai generasi penerus bangsa serta agen perubahan, pemuda memiliki peran yang penting dalam proses pembangunan dan berpartisipasi untuk menyelesaikan tantangan persoalan dalam bidang sosial dan lingkungan khususnya di era digital saat ini. Dimana, dengan adanya perkembangan di dalam era digital ini pemuda-pemudi harus memanfaatkan perkembangan era digital ini dengan baik, Tantangan utama dalam menghadapi berkembangnya kemajuan teknologi bukan hanya di bidang sosial namun di lingkungan sekitar dapat berpengaruh dalam kemajuan teknologi ini. Dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat pemuda-pemudi tidak bisa mengontrol dan menghadapi sebuah perubahan teknologi ini. Maka pemuda sangat gampang terpengaruh dalam berputarnya arus sisi negatif melalui perkembangan era digital.

Di dalam berkembangnya era digital ini sangat berpengaruh juga pada instansi pemerintahan yang biasa di sebut *e-government*. *E-government* adalah suatu upaya untuk mengembangkan penyalenggaraan pemerintahan yang berbasis elektronik. Suatu

penataan sistem manajemen dan proses kerja di lingkungan pemerintah dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Didalam *e-government* mempunyai aspek-aspek untuk menjalankan suatu peran *e-government*, yaitu pertama adalah Infrastruktur Teknologi, Untuk melakukan transformasi digital di pemerintahan maka perlu membangun infrastruktur teknologi yang memadai, termasuk jaringan komunikasi yang kuat; pusat data yang handal perangkat keras dan perangkat lunak yang canggih, serta sistem keamanan informasi yang efektif.

Aspek kedua dalam *e-government* adalah *e-government services*. Selain membangun infrastruktur, perlu juga mengembangkan dan menyediakan layanan publik secara elektronik, seperti aplikasi dan portal pemerintah, yang memungkinkan masyarakat untuk mengakses informasi dan melaksanakan proses administrasi secara *online*. Contohnya adalah pendaftaran perizinan online, pembayaran pajak online, dan pengajuan dokumen elektronik. Ketiga adalah keterbukaan data yaitu mendorong keterbukaan data pemerintah dengan mempublikasikan data secara terbuka dan mudah diakses oleh publik. Ini memungkinkan masyarakat, peneliti, dan pengusaha untuk menggunakan data tersebut untuk inovasi, pengambilan keputusan, dan pemantauan kinerja pemerintah.

Aspek keempat adalah Sistem Manajemen Informasi. Mengimplementasikan sistem manajemen informasi yang terintegrasi untuk memperbaiki efisiensi operasional pemerintah, termasuk manajemen keuangan, manajemen sumber daya manusia, perencanaan dan penganggaran, dan sistem administrasi lainnya. Kelima adalah partisipasi publik dan keterlibatan; mendorong partisipasi publik dalam pengambilan keputusan pemerintah melalui platform partisipasi digital; seperti survei *online*; forum diskusi; dan mekanisme umpan balik masyarakat.

Hal ini dapat meningkatkan interaksi antara pemerintah dan masyarakat, memperkuat legitimasi kebijakan, dan mempromosikan transparansi. Keenam adalah Kebijakan Dan Regulasi, Mengembangkan kebijakan dan regulasi yang mendukung transformasi digital pemerintahan, termasuk perlindungan data pribadi, keamanan informasi, standar interoperabilitas, dan peraturan lainnya yang relevan. Transformasi digital pemerintahan memainkan peran penting dalam meningkatkan efisiensi, transparansi, dan layanan publik yang berkualitas. Dengan adopsi teknologi digital yang tepat, pemerintah dapat memberikan pelayanan yang lebih baik kepada masyarakat, meningkatkan aksesibilitas informasi, dan mempercepat pembangunan yang berkelanjutan.

Urgensi tulisan yang mengkaji tentang Peran Pemuda dalam Mendukung *E-Government* di Era Pemerintahan Berbasis Digital 5.0 sangat tinggi, mengingat pemuda merupakan kelompok demografis yang paling adaptif terhadap perkembangan teknologi. Di era pemerintahan berbasis digital 5.0, di mana integrasi teknologi digital dalam setiap aspek pemerintahan menjadi sangat krusial, pemuda memiliki peran penting sebagai agen perubahan dan inovasi. Mereka tidak hanya sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai penggerak utama dalam penciptaan solusi digital yang inovatif. Selain itu, pemuda memiliki keunggulan dalam hal pemahaman dan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), yang menjadi landasan utama dalam implementasi *e-government*. Tanpa partisipasi aktif dan kontribusi dari pemuda, proses digitalisasi pemerintahan dapat berjalan lambat dan kurang optimal.

Penelitian ini juga mendesak karena dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai bagaimana strategi dan kebijakan dapat dioptimalkan untuk mendukung partisipasi pemuda dalam *e-government*. Dengan menganalisis peran pemuda, pemerintah dapat mengidentifikasi potensi-potensi yang belum dimanfaatkan sepenuhnya dan merancang program-program yang lebih inklusif dan efektif. Selain itu, tulisan ini juga berfungsi sebagai landasan bagi pengambilan keputusan yang berbasis data, memastikan bahwa langkah-langkah yang diambil tidak hanya berfokus pada teknologi itu sendiri tetapi juga pada pengembangan kapasitas sumber daya manusia, khususnya pemuda. Mengingat cepatnya perkembangan teknologi dan tuntutan masyarakat yang semakin tinggi terhadap pelayanan publik yang efisien dan transparan, penelitian ini menjadi sangat relevan dan mendesak untuk membantu pemerintah beradaptasi dan memanfaatkan potensi digitalisasi secara maksimal.

Pelaksanaan *e-government* memerlukan kehadiran media sosial sebagai alternatif pilihan bagi pemerintah. Media sosial dapat mendukung *e-government* dalam penyampaian informasi, transformasi pemerintahan dan menerima masukan dari Masyarakat hal ini membuktikan bahwa peran pemuda sangat dibutuhkan untuk mendukung keberhasilan pelaksanaan *e-government* di Indonesia. Hal ini yang menjadi tujuan penulisan essay ini dimana ingin dikaji tentang peran pemuda dalam era digital beserta tantangannya Adapun lokus penulisan adalah pembahasan mengenai *e-government* sebagai bentuk dari perkembangan digital di bidang pemerintahan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif-analitik untuk mengkaji peran pemuda dalam mendukung *e-government* di era pemerintahan berbasis digital 5.0.

Metode deskriptif-analitik dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menguraikan fenomena secara mendalam dan menganalisis data yang terkumpul secara kritis. Fokus utama penelitian ini adalah menggambarkan serta menganalisis bagaimana keterlibatan pemuda dapat mempengaruhi dan meningkatkan implementasi *e-government* dalam konteks pemerintahan digital modern.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang diperoleh melalui penelusuran dokumen. Sumber data sekunder ini meliputi berbagai literatur, artikel jurnal, laporan pemerintah, serta dokumen resmi lainnya yang relevan dengan topik penelitian. Penelusuran dokumen ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang komprehensif dan mendalam tentang peran pemuda dalam mendukung *e-government*, termasuk bagaimana mereka berkontribusi dalam proses digitalisasi pelayanan publik, partisipasi dalam pengambilan keputusan berbasis teknologi, serta inisiatif-inisiatif inovatif yang mereka lakukan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini melibatkan tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang terkumpul dianalisis secara sistematis untuk mengidentifikasi pola-pola, tema-tema, dan hubungan antar variabel yang relevan. Peneliti juga melakukan interpretasi kritis terhadap data yang ada untuk memahami konteks dan implikasi dari temuan penelitian. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas dan mendalam mengenai peran signifikan yang dimainkan oleh pemuda dalam mendukung *e-government* di era pemerintahan berbasis digital 5.0.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **-Konsep E-Government**

*E-government* (*electronic government*) atau pemerintahan elektronik adalah konsep yang mengacu pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi, transparansi, partisipasi publik, dan pelayanan pemerintah. Secara umum, *e-government* didefinisikan sebagai pemanfaatan TIK dalam proses penyelenggaraan pemerintahan, atau pemerintahan yang berbasis elektronik dengan tujuan untuk meningkatkan efektifitas, efisiensi, transparansi dan akuntabilitas pemerintah (Sadar, 2023). *E-government* sebagai penggunaan TIK oleh institusi pemerintah (seperti WAN, *internet*, *mobile computing*) yang memiliki kemampuan untuk mengubah hubungan dengan masyarakat, bisnis, dan pihak yang terkait dengan pemerintah (Punaka et al., 2023).

*E-government* merupakan pemanfaatan dari teknologi informasi baik internet maupun non-internet, untuk menyediakan pelayanan yang lebih cepat dan efisien kepada masyarakat atas informasi dan pelayanan pemerintah (Ipandy & Antoni, 2023). *E-government* memusatkan informasi dari banyak aplikasi pada *platform* yang aman dan dapat dioperasikan, memungkinkan departemen untuk berkolaborasi, membuat keputusan yang lebih baik, mengelola korespondensi, dan merampingkan operasi untuk efisiensi yang lebih tinggi dan layanan publik yang lebih baik (Alia et al., n.d.). *E-government* digambarkan sebagai konsep komprehensif yang berlaku untuk setiap aspek sektor publik, baik di tingkat pemerintah lokal atau nasional (Priska & Adnan, 2023). Hal ini menunjukkan integrasi teknologi informasi dan komunikasi untuk memaksimalkan efisiensi; efektivitas; transparansi; dan penyediaan layanan publik yang berkualitas tertinggi.

Pernikahan dini merupakan pernikahan yang dilakukan oleh seseorang yang masih tergolong remaja dibawah umur dari batas usia yang telah ditentukan dalam undang-undang. Menurut Ramulyo dalam Adi (2019), berpendapat bahwa pernikahan dini adalah perkawinan yang dilakukan ketika laki-laki dan perempuan baru saja memasuki masa remaja atau usia remaja belum lama berakhir. Pernikahan yang dilakukan oleh anak dibawah umur dapat digolongkan sebagai salah satu kekerasan karena terdapat paksaan untuk menikah agar dapat melewati persoalan tertentu yang pada kenyataannya diusia tersebut tentu saja rentan memberikan dampak dari segi pendidikan, kesehatan, ekonomi, dan sosial (Fadilah, 2021). Pada Pasal 7 Ayat 1 UU. Nomor 1 Tahun 1974 menyatakan bahwa seseorang diperbolehkan menikah apabila syarat yang dipenuhi yaitu pria telah berusia 19 tahun dan wanita telah berusia 16 tahun. Namun ketetapan tersebut mengalami perubahan sebagaimana dalam UU. Nomor 16 Tahun 2019, menyatakan bahwa perkawinan hanya diizinkan apabila pria dan wanita sudah mencapai umur 19 tahun. Pertimbangan mengenai batas usia perkawinan menjadi 19 tahun sebab pada usia tersebut, seseorang diharapkan telah mempunyai mental dan fisik yang matang (Ilma, 2020).

Berdasarkan UU. Nomor 4 Tahun 1979 tentang kesejahteraan anak, mengandung definisi bahwa seorang anak harus mendapatkan hak-hak yang dapat menjamin pertumbuhan dan perkembangan dengan layak secara rahasia, jasmaniah, maupun sosial. Anak memiliki hak mendapatkan perlindungan dan pengasuhan dalam pelayanan guna mengembangkan kemampuan dan kehidupan sosial yang dijalaninya. Seiring berjalannya waktu, sudah banyak pihak yang sadar akan dampak pernikahan dibawah umur. Tetapi tidak dapat dipungkiri pula sampai saat ini masih banyak pernikahan dini yang terlaksana.

Dalam Aprianti (2023), berdasarkan data BPS Kabupaten Lombok Barat, angka penduduk yang berusia 10-19 tahun berjumlah 122.437 jiwa (20%). Kemudian pada tahun 2020 terdapat sebanyak 426 kasus pernikahan usia dini antara 15-18 tahun.

#### **- Peran Pemuda dalam Mendukung *e-government***

Pemuda, sebagai pilar masa depan suatu negara, memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung implementasi *e-government* di Indonesia. Transformasi menuju pemerintahan yang berbasis teknologi atau *e-government* menawarkan peluang besar untuk meningkatkan efisiensi, transparansi, dan partisipasi publik. Dalam konteks ini, peran aktif pemuda bukan hanya dianggap sebagai suatu keharusan, tetapi juga sebagai kunci kesuksesan dalam membangun pemerintahan yang responsif dan modern. Berikut diuraikan beberapa peran pemuda Indonesia dalam mendukung *e-government*.

##### **1. Pemuda sebagai Agen Inovasi Teknologi**

'Pemuda sebagai Agen Inovasi Teknologi' mengacu pada peran generasi muda sebagai motor penggerak inovasi di bidang teknologi. Frasa ini menggambarkan bahwa para pemuda memiliki potensi besar untuk menciptakan perubahan dan kemajuan dalam dunia teknologi melalui ide-ide baru, kreativitas, dan semangat inovatif mereka.

Dengan cepatnya perkembangan teknologi, generasi muda sering kali memiliki pemahaman yang lebih baik tentang tren terkini, kebutuhan masyarakat, dan peluang baru. Mereka dapat berperan sebagai agen inovasi dengan mengembangkan solusi teknologi baru, menciptakan startup, atau berkontribusi pada proyek-proyek inovatif. Konsep ini menekankan pentingnya memberdayakan pemuda dan memberi mereka dukungan untuk mengembangkan potensi inovatif mereka. Melibatkan generasi muda dalam pengembangan teknologi dapat membawa manfaat besar bagi masyarakat dan ekonomi secara keseluruhan.

Pemuda Indonesia memiliki akses yang luas terhadap teknologi informasi dan komunikasi. Peran mereka sebagai agen inovasi menjadi krusial dalam mengembangkan solusi teknologi yang dapat diterapkan dalam konteks *e-government*. Melalui pengembangan aplikasi, platform, dan solusi teknologi terkini, pemuda dapat membantu pemerintah meningkatkan efisiensi layanan publik.

##### **2. Partisipasi dalam Proses Konsultasi Publik**

*E-government* tidak hanya tentang efisiensi administratif, tetapi juga melibatkan masyarakat dalam proses pengambilan keputusan. Pemuda dapat menjadi suara yang aktif dalam berbagai platform konsultasi publik yang dilaksanakan secara daring. Partisipasi mereka dalam menyuarakan ide, aspirasi, dan masukan akan membantu

memastikan bahwa kebijakan pemerintah mencerminkan kebutuhan dan harapan masyarakat, terutama dari generasi muda.

Partisipasi dalam proses konsultasi publik mengacu pada keterlibatan dan kontribusi masyarakat atau pihak-pihak yang terkait dalam pembuatan keputusan pemerintah atau organisasi terkait melalui proses konsultasi yang terbuka dan transparan. Proses konsultasi publik dirancang untuk mengumpulkan pendapat, masukan, dan umpan balik dari masyarakat atau pihak yang terkait sehubungan dengan kebijakan, proyek, atau rencana tertentu.

Beberapa elemen kunci dari partisipasi dalam proses konsultasi publik melibatkan beberapa hal, seperti transparansi; keterlibatan aktif; keadilan dan inklusivitas; pemahaman dan pendidikan; responsif terhadap masukan; partisipasi dalam proses konsultasi publik dapat meningkatkan kualitas kebijakan atau proyek, meningkatkan dukungan masyarakat, dan membangun kepercayaan antara pemerintah atau organisasi dengan masyarakat.

### 3. Pendidikan dan Literasi Digital

Literasi digital adalah kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, menggunakan, berbagi, dan menciptakan konten digital menggunakan berbagai alat, perangkat, dan platform. Literasi digital tidak hanya tentang keterampilan teknis, tetapi juga tentang pemahaman konten, keamanan *online*, dan etika digital. Individu yang melek literasi digital dapat mengelola informasi secara efektif, mengidentifikasi sumber yang dapat dipercaya, dan berpartisipasi secara positif dalam lingkungan digital.

Pendidikan digital dan literasi digital menjadi semakin penting dalam masyarakat modern yang sangat terhubung secara digital. Meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam hal ini membantu individu mengatasi tantangan dan memanfaatkan peluang yang ditawarkan oleh teknologi digital.

Pemuda memiliki peran krusial dalam meningkatkan literasi digital di masyarakat. Dengan memberdayakan masyarakat melalui pelatihan dan pendidikan terkait teknologi, pemuda dapat membantu memastikan bahwa penggunaan layanan *e-government* tidak terbatas pada kalangan tertentu saja. Pemahaman yang baik tentang teknologi akan memungkinkan partisipasi yang lebih luas dan merata.

### 4. Mendorong Inklusivitas Digital

Pemuda dapat memainkan peran kunci dalam mendorong inklusivitas digital, memastikan bahwa semua lapisan masyarakat, termasuk yang berada di daerah terpencil, dapat mengakses dan memanfaatkan layanan *e-government*. Melalui proyek-proyek inklusivitas digital, pemuda dapat membantu meminimalkan kesenjangan akses teknologi di masyarakat.

### 5. Mengawal Transparansi dan Akuntabilitas

Pemuda juga dapat menjadi pengawal transparansi dan akuntabilitas pemerintah. Dengan memanfaatkan teknologi untuk mengawasi pelaksanaan program dan kebijakan pemerintah, pemuda dapat membantu memastikan bahwa pemerintah bertindak secara jujur dan efektif.

Pembahasan mengenai peran pemuda dalam mendukung e-government di era pemerintahan berbasis digital 5.0 menyoroti beberapa aspek kunci, termasuk adaptasi teknologi, inovasi, partisipasi publik, dan pengembangan kebijakan. Di era digital 5.0, teknologi tidak hanya dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi dan transparansi pelayanan publik, tetapi juga untuk menciptakan ekosistem pemerintahan yang lebih responsif dan inklusif. Pemuda, sebagai digital natives, memiliki kemampuan dan kecepatan adaptasi yang lebih tinggi terhadap teknologi baru dibandingkan kelompok usia lainnya, menjadikan mereka aktor utama dalam transformasi digital ini.

Salah satu contoh konkret dari penerapan e-government adalah penggunaan platform digital untuk pelayanan publik, seperti pendaftaran layanan kesehatan, pembayaran pajak, dan pembuatan dokumen identitas secara online. Di Indonesia, aplikasi seperti "LAPOR!" (Layanan Aspirasi dan Pengaduan Online Rakyat) memungkinkan masyarakat untuk menyampaikan keluhan dan aspirasi kepada pemerintah secara langsung. Pemuda memainkan peran penting dalam memanfaatkan platform ini, baik sebagai pengguna yang aktif melaporkan masalah dan memberikan masukan, maupun sebagai pengembang teknologi yang terus memperbaiki dan mengoptimalkan aplikasi tersebut untuk memenuhi kebutuhan masyarakat.

Selain itu, pemuda juga berperan dalam inisiatif-inisiatif inovatif yang mendukung e-government. Misalnya, hackathon atau kompetisi pengembangan aplikasi yang sering diselenggarakan oleh pemerintah atau organisasi non-pemerintah untuk menciptakan solusi teknologi yang dapat meningkatkan kinerja pemerintahan. Contoh lainnya adalah pengembangan aplikasi "Qlue," yang memungkinkan warga melaporkan masalah perkotaan seperti jalan rusak, sampah menumpuk, atau lampu jalan yang tidak berfungsi. Banyak pengembang aplikasi dan startup yang didirikan oleh pemuda telah memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan solusi-solusi digital yang membantu pemerintah dalam memberikan pelayanan yang lebih baik kepada masyarakat.

Di sisi lain, partisipasi aktif pemuda dalam proses pengambilan keputusan berbasis teknologi juga merupakan faktor penting. Misalnya, dalam penyusunan kebijakan publik, pemuda dapat

berkontribusi melalui platform e-participation yang memungkinkan mereka memberikan masukan, saran, dan kritik secara langsung kepada pembuat kebijakan. Platform seperti "Musrenbang Online" (Musyawarah Perencanaan Pembangunan Online) di beberapa daerah di Indonesia, memungkinkan warga, termasuk pemuda, untuk berpartisipasi dalam perencanaan pembangunan daerah mereka secara digital. Ini tidak hanya meningkatkan transparansi dan akuntabilitas pemerintah, tetapi juga memastikan bahwa kebijakan yang diambil lebih sesuai dengan kebutuhan dan aspirasi masyarakat.

Peran pemuda dalam edukasi dan literasi digital juga tidak kalah penting. Dengan tingkat pemahaman yang tinggi terhadap teknologi, pemuda dapat menjadi agen perubahan dalam masyarakat dengan mengedukasi orang-orang di sekitarnya mengenai manfaat dan cara penggunaan layanan e-government. Kampanye literasi digital yang dipimpin oleh pemuda dapat membantu masyarakat yang kurang paham teknologi untuk lebih terbuka dan mampu menggunakan layanan digital pemerintah. Hal ini penting untuk memastikan inklusivitas dalam penerapan *e-government*, sehingga semua lapisan masyarakat dapat merasakan manfaatnya.

Terakhir, peran pemuda dalam mendukung *e-government* juga dapat dilihat dari keterlibatan mereka dalam kegiatan-kegiatan advokasi dan penelitian yang mendorong inovasi dan perbaikan sistem e-government. Pemuda yang terlibat dalam organisasi non-pemerintah, kelompok riset, atau komunitas teknologi sering kali menjadi sumber ide-ide segar dan kritis yang dapat membantu pemerintah mengidentifikasi masalah dan mencari solusi yang efektif. Dengan demikian, kontribusi pemuda dalam mendukung *e-government* di era pemerintahan berbasis digital 5.0 sangatlah luas dan signifikan, mencakup berbagai aspek mulai dari pengembangan teknologi, partisipasi dalam proses kebijakan, hingga edukasi dan advokasi.

## **KESIMPULAN**

Dengan memainkan peran strategis dalam inovasi, partisipasi publik, literasi digital, inklusivitas, dan pengawalan akuntabilitas, pemuda Indonesia memiliki potensi besar dalam mendukung pergeseran menuju *e-government*. Dalam era transformasi digital, kolaborasi yang erat antara pemuda dan pemerintah akan menjadi kunci keberhasilan dalam membangun pemerintahan yang responsif, efisien, dan inklusif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alia, S., Umam, K., & Amalia, C. (n.d.). *Electronic Government*.
- Ipandy, A., & Antoni, D. (2023). PENGEMBANGAN KONSEP E-GOVERNMENT BERBASIS ICT UNTUK MASYARAKAT PINGGIRAN KOTA (STUDI KASUS : KOTA PALEMBANG). *Jurnal Ilmiah Matrik*, 25(2).  
<https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalmatrik/article/view/2301/1208>
- Priska, S., & Adnan, F. (2023). *Penerapan E-Government sebagai Wujud Inovasi Pelayanan Publik di Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil Kota Sungai Penuh*. 8(4).  
<https://jim.usk.ac.id/sejarah/article/view/26593>
- Punaka, B., Adnan, M., & Ghulam, D. (2023). *E-Government Kabupaten Bogor Tahun 2021 (Penerapan Konsep Good Governance Pada Aplikasi Pajak Bumi Dan Bangunan (PBB) Mobile)*. 12(4).
- Sadar, S. (2023). E-GOVERNMENT (KONSEP, IMPLEMENTASI DAN EVALUASI E-GOVERNMENT DI INDONESIA). *Widina*.  
<https://repository.penerbitwidina.com/publications/565192/e-government-konsep-implementasi-dan-evaluasi-e-government-di-indonesia>