

## **Pelatihan *E-government* untuk Meningkatkan Pemahaman Pemuda dalam Pengelolaan Teknologi Pemerintahan Digital di Kota Merauke**

**Umiyati Haris <sup>1</sup>, Syahrabudin Husein Enala <sup>2</sup>, Frederikus Antonius Mana <sup>3</sup>, Eko Rachmat Saputro <sup>4</sup>, Laeli Khusnaeni <sup>5</sup>**

<sup>1-4</sup> Dosen Program Studi Ilmu Administrasi Negara Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Musamus Merauke

<sup>5</sup> Mahasiswa Program Studi Ilmu Administrasi Negara Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Musamus Merauke

Email: [@umiyatih12@unmus.ac.id](mailto:@umiyatih12@unmus.ac.id) (korespondensi)

Received: 20-10-2024

Accepted: 02-11-2024

Published: 09-12-2024

### **Abstract**

The *e-government* training organized for youth in Merauke City aims to introduce and improve their understanding of the application of technology in digital government. With the development of technology, *e-government* is one way to improve efficiency and transparency in public services. However, in Merauke City, there is still a limited understanding of *e-government* among the community, especially the younger generation. This activity involved more than 50 participants from various backgrounds, who were taught through a combination of theory sessions, practical exercises, group discussions, and the creation of *e-government* application projects. The results of the training showed that participants better understood how *e-government* can improve the quality of public services. Most participants successfully operated the *e-government* applications taught, although some still needed time to master advanced features. Discussions and case studies also helped participants identify various technological solutions to address challenges in Merauke City, such as administrative services and public complaints. At the end of the training, participants designed an *e-government* application concept that suits their local needs, showing great potential for innovation. Overall, the training was successful in increasing the skills and awareness of Merauke City youth about their role in supporting digital transformation in government. Although there are still challenges related to infrastructure, the youth are expected to be agents of change who bring technological advances in the Merauke government going forward.

**Keywords:** *e-government, youth, digital training, Merauke City*

### **INTRODUCTION**

Kota Merauke, yang terletak di ujung selatan Pulau Papua, merupakan wilayah yang kaya akan potensi sumber daya alam dan budaya. Namun, sebagai daerah yang sedang berkembang, Merauke juga dihadapkan pada tantangan besar dalam hal pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik dan efisiensi pemerintahan. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah *e-*

*government*—penerapan teknologi digital dalam proses pemerintahan untuk menciptakan sistem yang lebih transparan, cepat, dan akuntabel. Dengan *e-government*, layanan publik bisa lebih mudah diakses, pengelolaan data lebih efisien, dan masyarakat dapat lebih aktif terlibat dalam proses pemerintahan.

Namun, meskipun *e-government* memiliki potensi besar, penerapannya di Kota Merauke masih menghadapi beberapa hambatan. Salah satunya adalah kurangnya pemahaman yang mendalam di kalangan masyarakat, terutama generasi muda, mengenai bagaimana teknologi ini bekerja dan bagaimana mereka bisa berperan di dalamnya. Banyak pemuda di Merauke yang sudah terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, seperti media sosial atau aplikasi pemesanan, tetapi pemahaman mereka tentang penerapan teknologi di pemerintahan masih terbatas. Padahal, pemuda memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung transformasi digital ini, baik sebagai pengguna layanan publik, maupun sebagai calon pengembang dan pengelola sistem *e-government* di masa depan (Torres & Pina, 2019).

Keterlibatan aktif pemuda dalam *e-government* sangat diperlukan untuk mewujudkan pemerintahan yang lebih responsif dan berbasis teknologi (Ahmed & Akhter, 2023). Dengan pelatihan yang tepat, pemuda dapat lebih memahami konsep dasar *e-government*, serta manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari dan pembangunan daerah (Jones & Smith, 2020). Selain itu, pemuda yang terlatih bisa menjadi agen perubahan yang mendorong pemanfaatan teknologi dalam pemerintahan, baik di tingkat daerah maupun nasional.

Melihat kenyataan ini, penting untuk memberikan edukasi dan pelatihan kepada pemuda tentang *e-government*. Pelatihan ini bukan hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang teknologi pemerintahan digital, tetapi juga untuk membuka wawasan mereka mengenai peran penting yang bisa mereka mainkan dalam mendorong transformasi digital di pemerintahan. Dengan pemahaman yang lebih baik, pemuda Kota Merauke akan lebih siap untuk menghadapi tantangan dunia digital yang terus berkembang dan dapat berperan aktif dalam proses pembangunan daerah mereka.

Kegiatan pelatihan *e-government* ini juga sejalan dengan upaya pengabdian kepada masyarakat, dimana para peserta, yang sebagian besar adalah pemuda, akan memperoleh keterampilan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik dan mempercepat implementasi *e-government* di Kota Merauke. Pelatihan ini bertujuan tidak hanya untuk memberikan pengetahuan tentang teknologi, tetapi juga untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya partisipasi aktif dalam pemerintahan berbasis digital. Dengan demikian, diharapkan pemuda Kota Merauke dapat menjadi penggerak perubahan, menjembatani kebutuhan akan teknologi dengan pelayanan publik yang lebih baik, dan turut serta dalam pembangunan daerah yang lebih maju dan terhubung dengan dunia global.

## **METHOD**

Metode pengabdian ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang mudah dipahami dan aplikatif kepada pemuda Kota Merauke mengenai *e-government*, dengan pendekatan yang bersifat interaktif dan melibatkan peserta secara aktif. Kegiatan ini terdiri dari beberapa tahap yang dimulai dengan pengenalan konsep dasar *e-government* hingga pelatihan langsung yang mengajak pemuda untuk terlibat dalam praktik nyata. Melalui metode ini, diharapkan para peserta dapat merasakan manfaat langsung dari penggunaan teknologi dalam pemerintahan dan tahu bagaimana mereka bisa berperan dalam mewujudkan perubahan di daerah mereka.

Langkah pertama dalam kegiatan ini adalah sosialisasi konsep dasar *e-government*. Dalam sesi ini, peserta akan diberikan pemahaman mengenai apa itu *e-government*, mengapa teknologi digital penting untuk pemerintahan, dan bagaimana penerapannya dapat meningkatkan pelayanan publik. Sosialisasi ini akan dilakukan melalui ceramah yang dikemas dengan cara yang sederhana dan mudah dimengerti, diikuti dengan diskusi interaktif untuk menggali pemahaman lebih dalam. Kami juga akan mengajak peserta untuk berbagi pandangan tentang bagaimana teknologi dapat memengaruhi kehidupan mereka sehari-hari dan bagaimana *e-government* bisa berdampak pada kota mereka.

Setelah peserta memahami dasar-dasar *e-government*, kami akan melanjutkan ke sesi pelatihan praktis. Pada tahap ini, pemuda akan diajarkan cara menggunakan berbagai aplikasi yang berhubungan dengan *e-government*, seperti portal layanan publik, sistem manajemen data pemerintah, serta aplikasi komunikasi antara pemerintah dan masyarakat. Pelatihan akan dilakukan secara langsung dan hands-on, sehingga peserta bisa langsung mencoba aplikasi-aplikasi tersebut dan merasakan manfaatnya. Kami juga akan mengajak mereka untuk berdiskusi tentang cara-cara yang bisa membuat sistem ini lebih mudah diakses dan bermanfaat bagi masyarakat, serta pentingnya menjaga keamanan dan privasi data dalam dunia digital.

Selanjutnya, untuk memperdalam pemahaman mereka, akan ada sesi diskusi kelompok dan studi kasus. Di sini, para peserta akan diajak untuk menganalisis beberapa contoh penerapan *e-government* di daerah lain, kemudian mereka diminta untuk berbagi ide dan memberikan solusi terhadap masalah yang ada. Dengan diskusi ini, peserta tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga diharapkan bisa berpikir kritis dan kreatif. Kami akan memberikan ruang bagi mereka untuk berbicara tentang tantangan yang mungkin mereka hadapi di Merauke, serta bagaimana teknologi bisa menjadi solusi untuk masalah tersebut. Diskusi ini akan dilakukan secara santai namun penuh pemikiran, sehingga peserta merasa bebas untuk menyampaikan pendapat mereka.

Akhirnya, untuk memberikan pengalaman yang lebih mendalam, peserta akan diberikan tugas proyek yang memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan apa yang telah dipelajari. Dalam proyek ini, mereka akan merancang ide atau konsep aplikasi *e-government* sederhana yang bisa diterapkan di Kota Merauke. Proyek ini bertujuan untuk mendorong peserta berpikir kreatif dan mempraktikkan keterampilan yang telah mereka pelajari. Tugas ini juga akan menjadi kesempatan bagi mereka untuk bekerja dalam kelompok, membangun kerjasama tim, dan memperdalam pemahaman mereka tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk memperbaiki pelayanan publik.

Melalui pendekatan yang mengutamakan partisipasi aktif dan penerapan langsung, kami berharap pelatihan ini tidak hanya memberikan pengetahuan baru bagi pemuda Kota Merauke, tetapi juga memotivasi mereka untuk terlibat lebih aktif dalam pengembangan pemerintahan digital di daerah mereka. Dengan keterampilan yang mereka dapatkan, pemuda diharapkan dapat menjadi agen perubahan yang membawa Kota Merauke menuju masa depan yang lebih terhubung dan berbasis teknologi.

## **RESULTS AND DISCUSSION**

### - Hasil

Pelatihan *e-government* untuk pemuda Kota Merauke telah dilaksanakan dengan melibatkan lebih dari 50 peserta dari berbagai latar belakang. Dalam kegiatan ini, peserta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep dasar *e-government*, serta manfaat dan tantangannya dalam konteks pemerintahan daerah. Secara keseluruhan, hampir seluruh peserta mengaku merasa lebih memahami tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan pelayanan publik dan efisiensi pemerintahan. Banyak peserta yang sebelumnya hanya mengetahui *e-government* sebagai konsep yang abstrak, kini mampu melihat bagaimana hal tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam proses administrasi pemerintahan.

Selama sesi pelatihan praktis, peserta juga aktif terlibat dalam simulasi penggunaan berbagai aplikasi *e-government*. Peserta dapat mencoba langsung penggunaan portal layanan publik, sistem manajemen data, dan aplikasi komunikasi antara pemerintah dan masyarakat. Dari kegiatan ini, sekitar 80% peserta menunjukkan keterampilan yang baik dalam mengoperasikan aplikasi yang diberikan, meskipun beberapa di antaranya masih memerlukan pendampingan untuk lebih memahami fitur-fitur lanjutan dari aplikasi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa pemuda di Kota Merauke memiliki potensi yang besar untuk menguasai teknologi pemerintahan digital, meskipun sebagian besar dari mereka baru pertama kali terlibat dalam penggunaan aplikasi-aplikasi semacam ini.

Melalui diskusi kelompok dan studi kasus, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menganalisis masalah dan mencari solusi untuk penerapan *e-government* di daerah mereka. Diskusi ini tidak hanya memperdalam pemahaman mereka tentang tantangan yang dihadapi dalam mengimplementasikan teknologi dalam pemerintahan, tetapi juga memberi mereka kesempatan untuk berpikir kritis tentang bagaimana teknologi dapat diadaptasi dengan konteks lokal. Peserta mengemukakan berbagai ide tentang bagaimana *e-government* dapat digunakan untuk mempermudah akses ke layanan kesehatan, pendidikan, serta administrasi kependudukan di Kota Merauke.

Sebagai bagian akhir dari pelatihan, peserta diberi tugas proyek untuk merancang aplikasi *e-government* sederhana yang dapat meningkatkan kualitas pelayanan publik di Merauke. Hasil dari tugas proyek ini sangat beragam, dengan sebagian besar peserta merancang aplikasi yang berfokus pada pelayanan administrasi, seperti pembuatan KTP dan akta kelahiran secara online, serta aplikasi pengaduan masyarakat berbasis digital. Beberapa kelompok juga merancang sistem informasi yang menghubungkan masyarakat dengan pemerintah terkait layanan kesehatan dan pendidikan. Meskipun aplikasi yang dirancang masih dalam bentuk konsep, ide-ide yang dihasilkan menunjukkan potensi besar bagi pemuda dalam berkontribusi pada pembangunan sistem *e-government* di Kota Merauke.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan pemuda dalam penggunaan teknologi untuk pemerintahan digital. Peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga memperoleh pengalaman praktis yang memungkinkan mereka untuk berperan aktif dalam mendukung implementasi *e-government* di daerah mereka.

#### - Pembahasan

Hasil dari pelatihan ini menunjukkan bahwa pemuda Kota Merauke memiliki potensi besar untuk terlibat dalam pengembangan dan implementasi *e-government*. Secara umum, pelatihan ini berhasil menciptakan kesadaran di kalangan pemuda tentang pentingnya teknologi dalam pemerintahan, serta manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan sistem *e-government*. Menurut teori tentang partisipasi masyarakat dalam pemerintahan digital, keterlibatan generasi muda sangat penting dalam memastikan bahwa sistem *e-government* yang dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan dan harapan masyarakat (Chen & Yang, 2021). Pemuda, sebagai pengguna teknologi yang terampil, memiliki kemampuan untuk memahami dan mengadaptasi teknologi dengan cepat, yang menjadikan mereka agen perubahan yang efektif dalam implementasi *e-government* (Baker & Zhou, 2022).

Pelatihan praktis yang dilakukan juga menunjukkan bahwa meskipun ada tantangan dalam hal keterbatasan pengalaman awal dengan teknologi pemerintahan digital, pemuda dapat dengan cepat beradaptasi dan menguasai aplikasi-aplikasi yang diberikan. Hal ini sejalan dengan teori "*Digital Divide*" yang menyatakan bahwa meskipun ada perbedaan dalam akses dan keterampilan digital, generasi muda cenderung memiliki keunggulan dalam mengatasi kesenjangan digital tersebut dibandingkan dengan kelompok usia lainnya (Wijaya, 2020). Kecepatan adopsi teknologi di kalangan pemuda menunjukkan bahwa mereka siap untuk menjadi bagian dari transformasi digital dalam pemerintahan.

Diskusi kelompok dan studi kasus yang dilakukan selama pelatihan memberikan ruang bagi peserta untuk berkolaborasi dan mengembangkan solusi-solusi yang sesuai dengan kondisi lokal mereka. Dalam konteks ini, teori "*Technology Acceptance Model*" (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (Suryadi, 2022) dapat menjelaskan bagaimana pemahaman dan penerimaan terhadap teknologi dalam pemerintahan bergantung pada persepsi kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan. Dalam diskusi, peserta mengungkapkan berbagai ide tentang bagaimana aplikasi *e-government* dapat mempermudah akses masyarakat terhadap layanan publik, yang mencerminkan pemahaman mereka bahwa teknologi bisa meningkatkan efisiensi dan efektivitas pelayanan publik.

Selain itu, hasil proyek yang dihasilkan oleh peserta menunjukkan bahwa meskipun keterbatasan sumber daya dan infrastruktur menjadi tantangan utama, pemuda di Kota Merauke memiliki kreativitas dan kemampuan untuk merancang solusi berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan lokal. Ini juga mencerminkan teori "*User-Centered Design*" yang mengutamakan kebutuhan dan pengalaman pengguna dalam merancang sistem (Rahayu, 2023). Pemuda yang terlibat dalam pelatihan ini dapat melihat langsung bagaimana teknologi bisa digunakan untuk memecahkan masalah sehari-hari di masyarakat mereka, seperti akses ke layanan kesehatan, pendidikan, dan administrasi.

Namun, meskipun hasil pelatihan ini sangat positif, tantangan dalam penerapan *e-government* di daerah seperti Merauke masih ada. Salah satu tantangan utama adalah terbatasnya infrastruktur teknologi dan akses internet di beberapa bagian kota. Menurut teori tentang "*Digital Infrastructure*", kesenjangan infrastruktur teknologi dapat membatasi kemampuan suatu daerah dalam mengadopsi teknologi secara luas (Pratama & Hartono, 2023). Oleh karena itu, untuk memaksimalkan manfaat *e-government*, perlu ada investasi lebih lanjut dalam pengembangan infrastruktur teknologi yang memadai, termasuk penyediaan akses internet yang lebih merata di seluruh wilayah.

Terakhir, penting untuk dicatat bahwa meskipun pelatihan ini telah memberikan pengetahuan dasar tentang *e-government* kepada pemuda, implementasi nyata dari sistem *e-government* memerlukan dukungan yang lebih luas dari pihak pemerintah dan masyarakat. Pemuda yang telah dilatih perlu didorong untuk terus mengembangkan keterampilan mereka melalui pelatihan lanjutan, serta diberi kesempatan untuk terlibat langsung dalam proyek-proyek teknologi di pemerintahan. Teori "*Capacity Building*" menjelaskan bahwa untuk mencapai keberlanjutan dalam pengembangan *e-government*, diperlukan upaya berkelanjutan dalam membangun kapasitas sumber daya manusia yang dapat menjalankan dan mengelola teknologi secara efektif (Nugraha & Putri, 2021).

Secara keseluruhan, pelatihan *e-government* ini tidak hanya memberikan pemahaman tentang teknologi digital dalam pemerintahan, tetapi juga menciptakan kesempatan bagi pemuda untuk berperan aktif dalam mewujudkan pemerintahan yang lebih efisien dan transparan di Kota Merauke. Sebagai agen perubahan, mereka memiliki potensi untuk mendukung implementasi *e-government* yang lebih efektif, dengan membawa solusi yang lebih sesuai dengan kebutuhan lokal.

## **CONCLUSION**

Pelatihan *e-government* yang diselenggarakan di Kota Merauke berhasil memberikan wawasan dan keterampilan praktis yang sangat berguna bagi pemuda dalam memahami serta mengaplikasikan teknologi dalam pemerintahan. Peserta tidak hanya belajar tentang teori dan konsep dasar *e-government*, tetapi juga dapat langsung merasakan manfaatnya melalui simulasi dan diskusi yang mengasah kreativitas mereka. Banyak ide cemerlang yang muncul dari peserta, terutama terkait dengan bagaimana teknologi dapat memperbaiki layanan publik di Kota Merauke, seperti pengelolaan data kependudukan dan layanan kesehatan berbasis digital. Ini menunjukkan bahwa pemuda Kota Merauke sangat potensial untuk berperan dalam pengembangan sistem pemerintahan digital yang lebih baik.

Meskipun demikian, tantangan terbesar yang masih harus dihadapi adalah keterbatasan infrastruktur dan akses teknologi di beberapa bagian kota. Namun, dengan potensi besar yang dimiliki oleh pemuda Merauke, pelatihan ini telah membuka jalan bagi mereka untuk terus berinovasi dan memberikan solusi kreatif dalam meningkatkan pelayanan publik. Untuk itu, penting bagi pemerintah dan berbagai pihak terkait untuk terus mendukung upaya-upaya pengembangan kapasitas digital di kalangan pemuda, serta memperbaiki infrastruktur teknologi yang ada. Dengan dukungan yang tepat, pemuda Kota Merauke dapat menjadi agen perubahan yang membawa pemerintahan yang lebih efisien, transparan, dan lebih dekat dengan masyarakat.

## **BIBLIOGRAPHY**

- Ahmed, S., & Akter, R. (2023). *Youth Empowerment Through E-government Training Programs in Developing Countries*. *Global E-Governance Studies*, 10(2), 111–128.
- Baker, J., & Zhou, X. (2022). *Youth Engagement in Digital Government: Challenges and Opportunities*. *International Journal of E-government Research*, 18(2), 45–60.
- Chen, H., & Yang, F. (2021). *Capacity Building for Youth in E-*

- government Initiatives: A Case Study Approach*. *Journal of Digital Governance*, 12(4), 301–320.
- Jones, A., & Smith, K. (2020). *Developing E-government Skills in Young People: Lessons from Global Practices*. *Public Administration and Digital Transformation*, 16(3), 77–92.
- Nugraha, D., & Putri, S. A. (2021). *Pengembangan Kompetensi Digital Aparatur Pemerintah melalui Program Pelatihan E-government*. *Jurnal Administrasi Publik Indonesia*, 10(2), 98–112.
- Pratama, R. P., & Hartono, W. (2019). *Efektivitas Pelatihan E-government bagi Pemuda di Kota-Kota Besar Indonesia*. *Jurnal Transformasi Digital*, 5(3), 89–104.
- Rahayu, M. (2023). *Strategi Pelatihan untuk Meningkatkan Pemahaman Teknologi Pemerintahan Digital di Daerah*. *Jurnal Kebijakan Publik dan Teknologi*, 7(4), 211–223.
- Suryadi, M. T. (2022). *Peningkatan Kapasitas Pemuda dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk Mendukung E-government*. *Jurnal Teknologi dan Kebijakan Publik*, 15(3), 123–135.
- Torres, L., & Pina, V. (2019). *Training for E-government: The Role of Digital Literacy Among Youths*. *Journal of Public Policy and Administration*, 25(1), 134–149.
- Wijaya, B. (2020). *Peran Generasi Muda dalam Implementasi E-government di Indonesia*. *Jurnal Ilmu Administrasi dan Kebijakan Publik*, 8(1), 45–56.